



دوفصلنامه پژوهشی در ادبیات کودک و نوجوان

شماره ۴، بهار و تابستان ۱۴۰۰

ISSN: ۲۲۸۴-۲۷۸۳

- باز آفرینی و باز نویسی در ادبیات تعلیمی کودک با تکیه بر متون کهن قلمبوس نامه - سیاستنامه دهه ۶۰ تا ۹۰
- باز تاب مفاصمین جنگ در شعر کودک و نوجوان دهه های ۸۰ و ۹۰ (با تأکید بر ده شاعر کودک و نوجوان)
- بررسی تأثیر جنگ ایران و عراق در ایجاد تصاویر تخیلی داستان شب بغیر فرمانده بر اساس نظریه ژیلبر دوران
- بررسی تطبیقی الماسه های و کهن الگوهای ایرانی و لهستانی
- بررسی ساختاری هنر شغفیت در داستان های نوجوان محمدرضا پیرامی
- بررسی لزوم آموزش مسائل جنسیتی کودکان در ادبیات کودک ایران با توجه به متدهای تربیتی فرهنگی و رشد درک کودک
- بررسی مؤلفه های اجتماعی و تربیتی در اشعار شاعران شاخص ادبیات کودک و نوجوان (با تکیه بر آثار اسدالله شعبانی، جعفر ابراهیمی و الماسه شعبان نژاد)
- تأثیر لعه گوئی الکترونیکی بر رشد مهارت های اجتماعی و تنظیم هیجانی کودکان کم توان ذهنی
- تحلیل محتوای مفاصمین و ویژگی های داستان رونی یک پیلانو لورت داده با تأکید بر موضوعات تربیتی و آموزشی
- تحلیل نشانه معناشناختی سازه روایی شخصیت در کتاب تصویر سیگانا
- مروری بر اهمیت آموزش کار آفرینی در مقطع ابتدایی
- نگرشی انتقادی به کارکرد زبان در آثار کودکان و نوجوانان

تحلیل نشانه معناشناختی سازه روایی شخصیت در کتاب تصویری سیکادا

مسعود مجاوری آگاه^۱

۱. عضو هیئت علمی دانشگاه آزاد اسلامی، واحد شهر قدس، گروه گرافیک، تهران، ایران

چکیده

در بیشتر کتاب‌های تصویری عناصری موجود است که خط سیری زمان مند به کتاب می‌بخشد و کنشگر و کنش پذیر است. این عناصر در کتاب است تا مخاطب بتواند سیر وقایع را درک کند؛ در روایت‌شناسی به این عناصر «شخصیت» می‌گویند. بررسی جایگاه «شخصیت» در کتاب‌های تصویری از منظر دیداری و همچنین در ارتباط با نظام زبانی نوشتاری یکی از مطالبی است که فقدان آن احساس می‌شود. به همین علت بر آن هستم تا از منظر نشانه معناشناسی که گفتمان روایی را یک گفتمان هدفمند و برنامه‌مدار معرفی می‌کند، به تحلیل نقش شخصیت‌های کتابی تصویری بپردازم. باید در نظر داشته باشیم که کتاب تصویری ابژه‌ای است مکانمند و بدون قطعیت معنایی، اما ساختار خطی و روایت‌مند نیز بر آن حکم فرماست. بر همین اساس کتاب تصویری تألیفی سیکادا اثر شان تن را تنها از منظر گفتمان روایی و روابط کنشگران (شخصیت‌ها) مورد تحلیل قرار خواهیم داد، با وجودی که گفتمان تعاملی میان سوژه و اثر نیز قابل ردیابی است. در این تحلیل دریافته‌ام که سازماندهی تجسمی جایگاه مهمی در روابط میان کنشگران و نقش آن‌ها دارد و می‌تواند به‌تنهایی ابژه‌ارزشی روایی را تغییر داده و خوانش مخاطب را به‌عنوان سوژه گفتمان روایی تحت تأثیر قرار دهد.

واژه‌های کلیدی: گفتمان روایی، کنشگر، شخصیت، سیکادا، شان تن.

مقدمه

آیا «کتاب تصویری» یک غیریت است که برای خود هویت دارد؟ یا ما آن را می‌سازیم؟ آیا عناصر، شخصیت‌ها، امان‌ها و فضاها موجود در آن دارای هویت مشخصی است؟ ساختار روایت‌مند این کتاب‌ها چه تأثیری بر هویت‌سازی آن (نقش آن به‌عنوان غیریت) دارد؟ نظریه‌پردازان انواعی از نظام‌های گفتمانی را شمارش می‌کنند که در میان آن‌ها نظام گفتمانی روایی و تعاملی در بین بیشتر آن‌ها مشترک است. براساس نظام‌های زبانی موجود در هر کتاب تصویری (نوشتار، تصویر) تعاملات مختلفی میان عناصر موجود در هر نظام زبانی به‌تنهایی و باهم شکل می‌گیرد که معنا را دگرگون می‌کند. ساختار هر کتاب تصویری و گونه آن در هویت‌سازی آن نقش مهمی دارد؛ برای مثال یک کتاب آموزشی در گونه داستانی متفاوت است با کتابی تصویری تألیفی یا کتابی کمیک استریپ با بخش‌های متنوع. در بیشتر این کتاب‌ها-حتی در نمونه‌هایی که نوشتار کتاب را همراهی نمی‌کند-عناصری موجود است که خط سیری زمانمند برای خوانش کتاب ایجاد می‌کند که شروع، میانه و خاتمه‌ای دارد. در خط سیر میان عناصر تغییرات شکل می‌گیرد، این عناصر کنشگر و کنش‌پذیر هستند. این عناصر در کتاب است تا مخاطب بتواند سیر وقایع را درک کند؛ در روایت‌شناسی به این عناصر «شخصیت» می‌گویند. شخصیت در علم روایت‌شناسی از ابتدا از عناصر اصلی بوده و هست و برای همین مورد توجه بیشتر روایت‌شناسان؛ به همین دلیل هم مطالب بسیاری در این باب از منظر روایت‌شناسان و معناشناسان نگارش شده

است، اما نکته‌ای که باعث شد تا در یک کتاب تصویری به بررسی کنشگران پردازم، فقدان این نوع تحلیل‌ها و نقش کنشگران از منظر دیداری و همچنین در ارتباط با نظام زبانی نوشتاری است. برای رسیدن به این هدف از منظر نشانه معناشناسی که گفتمان روایی را یک گفتمان هدفمند و برنامه‌مدار معرفی می‌کند، به تحلیل خواهیم پرداخت. باید در نظر داشته باشیم که کتاب تصویری از این منظر که ابژه‌ای است مکانمند و همچنین جریان حسی-ادراکی (دیداری) مخاطب را درگیر می‌کند، اثری است بدون قطعیت معنایی، اما ساختار خطی و روایت‌مند نیز بر آن حکم فرماست. بر همین اساس کتاب تصویری تألیفی سیکادا اثر شان تن را تنها از منظر گفتمان روایی و روابط کنشگران مورد تحلیل قرار خواهیم داد، با وجودی که گفتمان تعاملی و ساختار هم حضوری میان سوژه و اثر نیز قابل ردیابی است.

گفتمان روایی

اولین گونه گفتمانی در نشانه معناشناسی گفتمان برنامه‌مدار یا روایی است که براساس رابطه میان دو کنشگر شکل می‌گیرد. معین معتقد است در این نوع رابطه کنشگر-سوژه‌ها هرگز به‌طور مستقیم «بر» یا در «تضاد» باهم قرار نمی‌گیرند؛ بلکه صرفاً تعامل آن‌ها به‌واسطگی ابژه‌هایی صورت می‌گیرد که دارای ارزشی خاص بوده و بین سوژه‌ها دست‌به‌دست می‌چرخند. «معین، ۱۳۹۴: ۷۵) درواقع نظام معناشناسی روایی واجد تغییر وضعیت کنشگر است و زمانی که در موقعیت عامل یا عوامل گفتمانی تغییر شکل ایجاد می‌شود، روایت شکل می‌گیرد؛ شعیری به‌دلیل اینکه این نوع از گفتمان با تغییر و تحول همراه است، آن را فرایند پویای کلام می‌نامد.

«لاندوفسکی در اثر خود، احساسات بی‌نام، به دو نظام ارتباطی سوژه با جهان چیزها، یعنی ارتباط مبتنی بر «تملک» و تعامل مبتنی بر «وحدت»، از منظر شوپنهاور اشاره می‌کند. او آن نظام تعاملی با فاصله با جهان چیزها-یعنی آن نگاه مشاهده‌گری که بافاصله و باواسطه قوانین را رمزگشایی می‌کند و بر جهان و طبیعت حاکم است-را به اصطلاح معروف شوپنهاور، یعنی «نظام مفهومی»، ارتباط می‌دهد، آنچه این فیلسوف به آن «نظام شناخت مشترک از چیزها» می‌گوید. «معین، ۱۳۹۶: ۱۵) این نظام درواقع نظام مبتنی بر شناخت است و به نظام کلاسیک روایی تعبیر می‌شود. نظامی که در آن سوژه‌ها در کنش‌ها و واکنش‌های احساسی‌شان ابژه‌های ارزشی را یا به‌دست آورده یا از دست می‌دهند. به همین علت به این نظام مبتنی بر «داشتن» و «نداشتن» نام نهاده‌اند؛ نظامی از پیش وضع شده و هدف‌دار که ارزش ارتباط را در ارجاع به معیارهای ارزشی از پیش معلوم و قراردادی می‌دهد. در این حالت سوژه‌ها هوشمند هستند و قادر به شناختن، انتخاب کردن، تصمیم گرفتن و قضاوت کردن. همچنین «به وجه هستی سوژه روایی تنها و تنها با نقش‌های کنشگری اشاره می‌شود (سوژه، ابژه، کنشگر یاری دهنده، کنشگر بازدارنده...) در این گرامر روایی ارتباطات بین‌ذهنی تنها محدود به تبادل اقتصادی ابژه‌ها می‌شود و سوژه‌ها چیزی نیستند، مگر تنها و تنها مکان انتقال این ابژه‌ها. «معین، ۱۳۹۴: ۷۶) و برای همین هم پژوهشگران معتقدند در این نظام گفتمانی، کنشگران سیر روایی را محقق می‌گردانند.

سوژه (کنشگر) روایی

در کتاب معنا به مثابه تجربه زیسته معین به نقل از لاندوفسکی درخصوص ارتباط سوژه با اشکال متفاوت واقعیت‌های جهان بیرونی (غیریتی) به سه گونه ارتباط اشاره کرده است: «یا آن غیریتی [متن، منظره، مخاطب، اثر هنری و...] را ابژه در نظر می‌گیریم و یا آن را سوژه می‌انگاریم. اختلاف بین این دو فرض در این است که در حالت دوم سوژه مرجع یعنی همان آگو (یا همان "من" واحد استعلایی) به دیگری یا به غیریتی استقلال می‌دهد و درمورد اول این "استقلال" را از آن سلب می‌کند. [...] در تضاد با این دو گونه وجه، در برخی بافت‌ها، می‌توان جهان را به شکل ابزاری ندیده و آنچه را که به ما عرضه می‌شود را در حد ابژه تقلیل نداد. او حالت‌های تطبیقی را مطرح می‌کند که در آن‌ها تطبیق بین تمایلات، کنجکاو‌ی‌ها و برنامه‌های خود از یک سو و کنجکاو‌ی‌ها و برنامه‌های آن غیریتی که در مقابل ماست از سوی دیگر شکل می‌گیرد، آن غیریتی که می‌تواند خود را در مقابل ما به مثابه سوژه‌ای

مستقل عرضه کند و نه به مثابه ابژه‌ای منفعل.» (معین، ۱۳۹۴: ۴۷-۴۸) در استراتژی اول معناسازی براساس برنامه‌های از پیش مشخص شده شکل خواهد گرفت چراکه غیریت به یک ابژه تقلیل پیدا کرده است و در مسیر اهداف ما حرکت می‌کند. به همین دلیل هم این نوع از ارتباط از نظر معین «آزآن خودکردن» و به «تملک درآوردن» جهان است. درباره وجه دوم و سوم سوزگی که در بالا اشاره شده بیش از این بحث نخواهیم کرد، زیرا موضوع این نوشتار نیست.

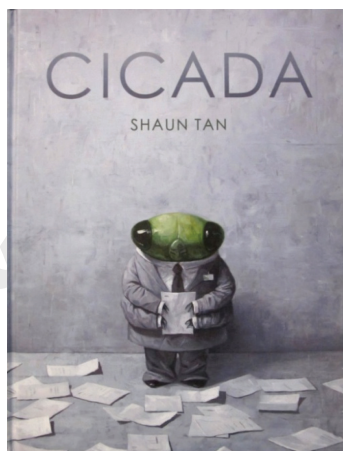
ابوت در کتاب *سواد روایت* می‌گوید: «روایت راهی برای شناخت خودمان است و این یکی از حقایق بدیهی است. اگر ما شخصیت داستان نیستیم، پس کیستیم؟ به نظر می‌رسد ما شخصیت‌های داستان هستیم و شخصیت‌ها یکی از دو جزء اصلی بیشتر قصه‌ها هستند که جزء دیگرش همان «سیر وقایع» است.» (ابوت، ۱۳۹۷: ۲۳۴) در واقع سیر وقایع (پیرنگ) و شخصیت از اجزای مهم روایت هستند و بدون آن‌ها نمی‌توان چیزی را روایت‌مند دانست. ارسطو در این رابطه معتقد است: «شخصیت کیفیت‌های مختلف را به ما عرضه می‌کند، اما سعادت یا شقاوت ما در گروهی کنش‌ها (رفتارمان) است، به این سبب نمایش برای نمایان شدن شخصیت‌ها نیست. وجود شخصیت‌های مختلف در نمایش برای نشان دادن سیر وقایع [کنش‌ها] است. از این رو هدف و غایت تراژدی سیر وقایع درون نمایش یعنی همان فابل یا پیرنگ است و در هر چیزی هدف و غایت تقدم دارد.» (همان: ۲۳۵) در اینجا کنش‌ها از شخصیت‌ها اهمیت بیشتری پیدا می‌کند، بارت در مقاله در آمدی بر تحلیل ساختاری روایت‌ها این دیدگاه ارسطو را نسبت به شخصیت‌ها ثانویه می‌داند و بیان می‌کند که: «تحلیل ساختاری تاکنون کوشیده است با استفاده از فرضیه‌های مختلف شخصیت را نه به‌عنوان یک موجود بلکه به‌عنوان یک مشارک تعریف کند.» (بارت، ۱۳۹۲: ۴۳) این رویکرد تا جایی پیش رفت که: «گرمس توضیح و طبقه‌بندی شخصیت‌های روایت را نه براساس آنچه هستند، بلکه براساس آنچه انجام می‌دهند، پیشنهاد می‌کند (که نام کنشگران از آنجا می‌آید)، تا آنجا که آن‌ها در سه محور عمده معنایی که ارتباط، میل (طلب) و آزمون هستند مشارکت می‌کنند. (همان‌طور که در جمله دیده می‌شود: فاعل، مفعول، مفعول غیرمستقیم، قید). وقتی که این مشارکت در جفت‌ها سازمان می‌یابد، جهان لایتناهی شخصیت‌ها نیز به‌وسیله ساختار جانشینی (فاعل/مفعول، فرستنده/گیرنده، یاریگر/مخالف) که در سراسر روایت طرح افکنده شده محدود می‌شود و هنگامی که یک کنشگر طبقه‌ای را تعریف می‌کند، آن طبقه می‌تواند با کنشگران مختلفی پر شود و براساس قواعد تکثیر، جانشینی یا جایگزینی تجهیز شود.» (همان: ۴۳-۴۴) پس می‌توان عوامل گفتمانی را در شش‌گونه دسته‌بندی کرد: ۱. کنش‌گزار (بدعت‌گذار): کنشگر را به‌دنبال خواسته یا هدفی می‌فرستد و دستور اجرای فرمان را می‌دهد؛ ۲. کنش‌پذیر: کسی که از کنش کنشگر سود می‌برد؛ ۳. کنشگر: او عمل می‌کند و به سوی مفعول ارزشی خود حرکت می‌کند؛ ۴. مفعول ارزشی: هدف و موضوع کنشگر است؛ ۵. عامل کمکی: او کنشگر را یاری می‌دهد تا به‌گونه یا شیء ارزشی برسد؛ ۶. عامل مخرب: کسی که جلوی رسیدن کنشگر به مفعول ارزشی را می‌گیرد.» (عباسی و یارمند، ۱۳۹۰: ۱۵۰)

«به‌نظر گرماس در این نوع نظام‌های شناختی روند حاکم بر متن در اکثر داستان‌ها از یک کاستی آغاز می‌شود و به عقد قرارداد منجر می‌شود. این قرارداد می‌تواند بین یک کنشگر با یک عامل دیگر داستان باشد یا قراردادی باشد که کنشگر با خودش می‌بندد. این به آن معناست که کاستی موجب انگیزش کنشگر برای به انجام رساندن کنش اصلی داستان می‌شود تا به این طریق کاستی موجود جبران شده و از بین برود. بعد از عقد قرارداد نوبت به آن می‌رسد که کنشگر توانایی‌های لازم را به‌منظور انجام کنش کسب کند. پس از کسب این توانش‌ها مرحله اصلی یعنی کنش که همان فرایند انجام عملیات است، شکل می‌گیرد.» «کنش هم عملی است که می‌تواند ضمن تحقق برنامه‌ای موجب تغییر وضعیتی شود» در پایان این مرحله، فعالیت ارزیابی شناختی و ارزیابی عملی آغاز می‌گردد. این به آن معناست که پس از انجام کنش اصلی این اقدام کنشگر مورد قضاوت قرار خواهد گرفت و ارزیابی خواهد شد، گاهی این ارزیابی عملی است و گاه شناختی.» (عباسی و مرادی، ۱۳۹۶: ۲۶۵) آیا در کتاب تصویری می‌توان شخصیت‌ها و نظام روایت‌مند را براساس الگوی ارائه شده بررسی کرد؟ این سؤالی است که برای پاسخ به آن کتاب *سیکادا* را مورد بررسی و تحلیل قرار خواهیم داد.

بحث و بررسی

کتاب سیکادا یک اثر تصویری تألیفی است که از دو نظام تصویری و نوشتاری به‌طور هم‌زمان برای بیان بهره می‌برد؛ این کتاب قصهٔ یک زنجره (جیرجیرک) را نقل می‌کند که در یک اداره همراه با انسان‌ها مشغول به کار است و این همراهی منجر به اتفاقاتی برای سیکادا (زنجره) خواهد شد.

برای بررسی الگوی اشاره شده در بالا تصویر را براساس ویژگی مکانمند مورد توجه قرار می‌دهیم، یعنی برای مثال در تصویر ۱ کنش شخصیت در ابتدا براساس محل قرارگیری (بالا، پایین، چپ، راست، مرکز)، اندازه، نسبت او با دیگر عناصر، سبک و ... مورد توجه قرار خواهد گرفت و در ادامه رابطهٔ آن با نوشتار و دیگر بخش‌های کتاب مورد توجه است. تصویر ۱ روی جلد کتاب مذکور است؛ چیزی که تصویر روی جلد به ما نمایش می‌دهد، از اهمیت زیادی برخوردار است، زیرا روی جلد همچون معرف و شناسنامه کتاب محسوب می‌شود که به مخاطب یک دیدگاه کلی از اتفاقات/روایت کتاب ارائه می‌دهد.



تصویر ۱

در این تصویر چیزی که در روی جلد می‌بینیم به ما می‌گوید که روایت این کتاب کاملاً شخصیت‌محور است، این موارد از این قرار است:

۱. قرارگیری شخصیت در مرکز صفحه و نگاه مستقیم آن به روبرو تأکیدی است بر این موضوع؛
۲. خالی بودن روی جلد از دیگر شخصیت‌ها و عناصر به‌جز اتفاقی که در یک‌سوم پایین کادر جاری است، نمایانگر اهمیت حضور سیکادا است. از طرفی می‌تواند نشان از تنهایی او در سیر شکل‌گیری وقایع باشد؛
۳. عنوان کتاب با شخصیتی که طراحی شده هم‌سو است.

علاوه‌بر موارد اشاره شده، روی جلد به نکات دیگری اشاره دارد که براساس کنش شخصیت طراحی شده است:

۱. پوشش سیکادا به مخاطب اعلام می‌کند که او یک فرد منظم است، این موضوع با قرارگیری‌اش درست در مرکز صفحه بیشتر و بهتر القا می‌شود؛
۲. در نقطهٔ مقابل نظمی که در شخصیت است، تعدادی کاغذ به‌صورت نامنظم روی زمین رها شده؛ در صورتی که سیکادا کاغذی به‌دست دارد. این بی‌نظمی اشاره به اتفاقی دارد که مخاطب باید برای کشف و چرایی آن کتاب را باز کند و بخواند.
۳. تنها عنصر رنگی در تصویر سِر سیکادا است، حتی پوشش او که شبیه به پوشش انسان‌هاست، خاکستری است.

تصویرگر سیکادا یا شخصیت اصلی را به صورت متقارن در مرکز صفحه و روی محور عمودی طراحی کرده است؛ این کار شخصیت سیکادا را از ابتدا دارای ویژگی‌هایی که اشاره شد، همچون نظم، دقت و ... معرفی می‌کند. در صورتی که کاغذهای رها شده به صورت نامنظم در یک‌سوم پایین کادر و روی محور افقی قرار دارند، به همین دلیل در رابطه با شخصیت طراحی شده، چیزی دچار ایراد یا اشکال است. در تصویر روی جلد مخاطب از کنش‌ها و واکنش‌های شخصیت (پوشش مرتب و منظم، نگاه مستقیم به شخص یا شخصیت‌هایی در روبه‌رو و کاغذی در دست)، به‌علاوه سازماندهی تجسمی و روابط ایجاد شده از این سازماندهی (رابطه شخصیت با فضا و فضا با شخصیت)، باهم به درک مفاهیم و حس‌های موجود دست می‌یابد.

در فریم بعدی (تصویر ۲) می‌توان کنش شخصیت را براساس ویژگی‌های دیداری اشاره شده بررسی کرد و به برداشت دیگری از نقش او در روایت رسید. یعنی برای مثال زنجره یا جیرجیرکی که بر روی جلد با او مواجه شدیم، با توجه به نقشی که در فریم جدید برای او تعریف می‌شود، چه نقشی دارد؟ او بر جهان اطرافش اثر می‌گذارد یا جهان اطراف بر او؟

تصویر ۲ فریمی دو لُت طراحی شده و متن نوشتاری آن را همراهی نمی‌کند. مهم‌ترین چیزی که در اولین برخورد با تصویر جلب نظر می‌کند، دو جفت دست (یا چیزی شبیه به دست) است. تصویرگر مؤلف با نمایش نمایی بسته از اعضای بدن کنشگر (شخصیت) به صورت متقارن در تلاش است تأکیدی بر توانایی این عضو (یا اعضا) نماید. همچنین نمایش متقارن اعضا، لباس فرم و یک کارت شناسایی سنجاق شده به سینه اطلاعاتی از منش یا ویژگی‌های کسی ارائه می‌دهد که چهره‌اش را نمی‌بینیم؛ بر روی کارت نام و عکس کوچکی از او نمایان است که ما را به روی جلد ارجاع می‌دهد. این ارجاع در واقع ویژگی‌هایی را با خود به همراه خواهد داشت: شخصی منظم، تنها، فضایی خاکستری و ...، اما چیزی که در این صفحه علاوه بر تصویر روی جلد به اطلاعات ما اضافه شده، دست‌های شخصیت اصلی است. دست‌هایی که نمی‌دانیم چرا با این تأکید تصویر شده است ...

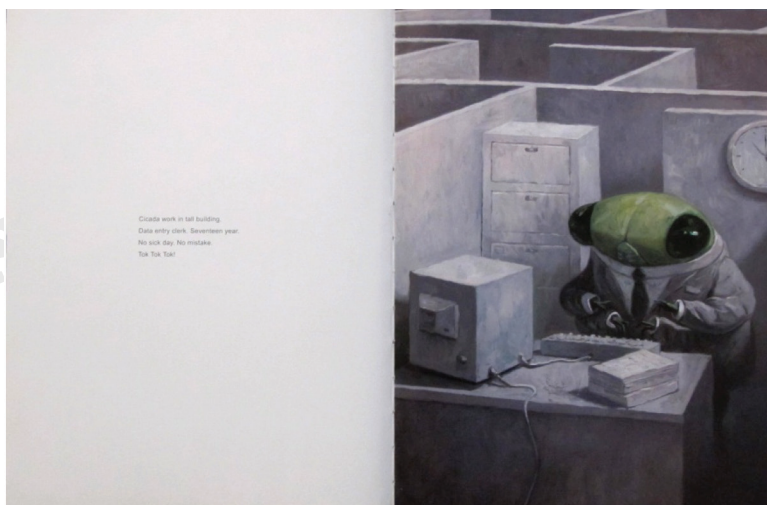


تصویر ۲

فریم بعدی (تصویر ۳) با نوشتار شروع می‌شود: «سیکادا در یک ساختمان بلند کار می‌کند. منشی وارد کردن اطلاعات. هفده سال. بدون هیچ مرضی. بدون هیچ اشتباهی. توک! توک! توک!». در این بخش روایت وارد ساختار جدیدی می‌شود؛ رابطه نوشتار و تصویر. دو جفت دست‌هایی که دیدیم، درحال وارد کردن اطلاعات تصویر شده است. در این فریم دوربین به عقب‌تر آمده و ما با شخصیت و فضایی که در آن قرار دارد، بیشتر آشنا می‌شویم. حرکت ما به‌عنوان مخاطب (سوژه) از روی جلد به فریم اول و دوم اتفاقی است که پیش‌تر از آن رابطه داشتن و نداشتن یاد کردیم؛ چراکه سوژه با رها کردن ابژه ارزشی درون روایی (دست‌ها) و حرکت به جلو (فریم بعدی)، ابژه ارزشی دیگری را به‌دست آورده (اطلاعات جدید/تصویر جدید) است.

همچنین اطلاعات جدید به‌دست آمده از روایت حاکی از این نکته است که سیکادا (شخصیت) برخلاف فریم قبل که بر مخاطب (سوژه) با دست‌ها تسلط داشت، فضا بر او احاطه دارد. او در این تصویر یک شخصیت کنش‌پذیر است. اشاره به این ویژگی در تصویر

مشهود است: فضای پشت او که همچون قفسه‌هایی با خطوط اریب او را احاطه کرده است. این فضا محل کار اوست و اشاره به این نکته دارد که امور مربوط به کار (افراد، درخواست‌ها و ...) تا چه اندازه بر او مسلط است. به این قفسه‌ها دسته‌ای از کاغذ، مونیتور، کسوها، میز، کیبورد و سایه‌ها را هم اضافه می‌کنیم که همه در این فضای خاکستری او را دربر گرفته است؛ این موارد اشاره به اهمیت شغل و فعلی دارد که سیکادا در حال انجام آن است و در واقع ابژه ارزشی این بخشی «شغل/کار» است، اما چیزی که بیشتر از همه بر این حالت اثرگذار است، فرم قرارگیری سیکادا در راستای خطوط افقی (و نسبتاً اریب) دیوار، میز و ... است. پنداری سیکادا در این حالت خشک شده و دست‌هایی در همین راستا که قرار است تا ابد در حال وارد کردن داده‌ها باشد. شاید نقطه یا کیفیتی که به مخاطب (سوژه) کمک می‌کند تا از این فضای خشک و اداری بگریزد، سایه‌ای باشد که پشت سیکادا روی دیوار افتاده؛ این سایه در تقابل با فیگور سیکادا مخاطب را به حرکت به صفحه بعدی دعوت می‌کند.



تصویر ۳

به دو فریم بعد می‌رویم (تصویر ۴): به نظر می‌رسد مجموع روابط دیداری در این تصویر سیکادا را در مقام یک یاریگر و شخصیت خاکستری که پشت به او در حال حرکت تصویر شده را در مقام یک مخالف ارائه می‌دهد. اولین دلیل دیداری این ویژگی جهت قرارگیری کاراکتر مخالف نسبت به سیکادا است؛ جهت قرارگیری سیکادا به سوی شخصیت مخالف است، اما شخصیت مخالف پشت به سیکادا قرار گرفته است. دومین دلیل اندازه سیکادا نسبت شخصیت مخالف است که او را در مقام ضعف قرار داده است. دلیل بعدی مربوط است به قرارگیری فرد مخالف در سایه و فضای خاکستری نسبت به سیکادا که در فضای روشن قرار گرفته و سر او به رنگ سبز است، همچنین فضای اطراف به همراه فرد مخالف به صورت عمودی بر سیکادا غالب است. در نوشتار آمده: «سیکادا اجازه استفاده از دستشویی اداره را ندارد. سیکادا برای این کار به مرکز شهر می‌رود. ۱۲ بلوک آن طرف‌تر. هربار شرکت از زیر بار پرداخت طی این مسافت شانه خالی می‌کند. توک! توک! توک!» این متن نوشتاری تصورات ما را وارد یک مرحله جدید می‌کند، سیکادا در مقام یک یاریگر یا عامل کمکی در روایت برای انجام یا رسیدن به ابژه ارزشی (کار/شغل) با مشکل مواجه است و عوامل مخرب (بی‌پولی، بدرفتاری اداره یا انسان‌ها با او و ...) در این راه با او همکاری نمی‌کنند.



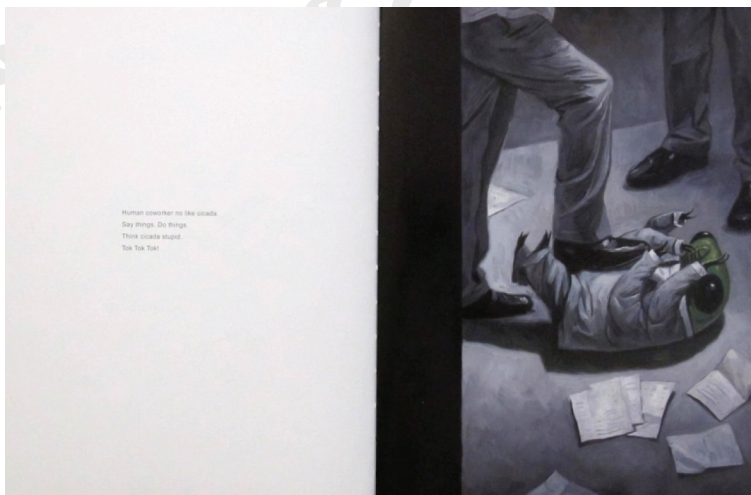
تصویر ۴

سیکادا در تصویر ۵ در مقام یک کنشگر (فاعل) قرار دارد، چراکه کنشگری (فرستنده) نیست که او را در مقام یک کنش پذیر (گیرنده) در تصویر در نظر بگیریم. اتافک‌های کار اداره به صورت اربب و منظم یکی پس از دیگری قرار گرفته که کمک مهمی در نقش سیکادا به عنوان کنشگر دارد و شاید بتوان در ساختار فضاسازی دیداری از آن به عنوان یک عامل کمکی (یارینگر) برای رسیدن به ایژه ارزشی یاد کرد که در مرکز آن سیکادا پشت به مخاطب نشسته و مشغول به کار است. نوری در مقابل سیکادا احساس می‌شود که نشان از مونیتور روشن دارد. در نوشتار چنین می‌خوانیم: «انسان‌ها کارشان را هرگز تمام نمی‌کنند. سیکادا معمولاً تا دیروقت می‌ماند. کار را تمام می‌کند. هیچ‌کس از سیکادا تشکر نمی‌کند. توک! توک! توک!» نوشتار و تصویر حاکی از تلاش شخصیت (کنشگر) برای به دست آوردن ایژه ارزشی (کار/شغل، پول و ...) است.



تصویر ۵

در تصویر ۶ شاهد حضور عامل مخرب (مخالف) در تصویر هستیم؛ این عامل/عوامل در سیر وقایع تلاش می‌کند تا شخصیت را از رسیدن به ابژه ارزشی بازدارند؛ این ویژگی با خطوط عمودی پاهای انسان‌ها و نواری مشکی رنگ که به نظر می‌رسد دیوار یا در باشد، نسبت به فرم قرارگیری افقی سیکادا نمایان است که بر او کاملاً غالب است. همچنین می‌توان از پس‌زمینه (بک‌گراند) تا جلو زمینه (فورگراند)، یعنی روی دیوار در بالای کادر تا روی زمین در پایین صفحه، در جهت‌های مختلف چندین مثلث فرضی یافت؛ این مثلث‌ها نشان از فضایی خارج از کنترل شخصیت اصلی (کنشگر) است. به‌علاوه این موارد کاغذهایی در منتهی‌الیه مثلث فرضی لایه فورگراند روی زمین رها شده و به سیکادا می‌رسد؛ سیکادا و موقعیت او در لایه میانی به همراه عامل مخرب را که از نظر بگذرانیم، در لایه بک‌گراند، یک کاغذ دیگر نیز مشاهده می‌کنیم. این یک حرکت هوشمندانه در ترکیب‌بندی تصویر است، چراکه مخاطب را با خود به عمق ساختار روایت‌مند تصویر روایی می‌کشاند؛ از روی جلد با این دسته کاغذها همراه بودیم و به نمادی از منظم بودن یا نبودن اطلاعات یا به نوعی کارها تبدیل شده، وقتی این کاغذها روی زمین رها شود، یعنی ابژه ارزشی (کار/شغل و ...) در خطر است. در نوشتار این بخش می‌خوانیم: «همکاران، سیکادا را دوست ندارند. چیزهایی به او می‌گویند یا کارهایی می‌کنند. فکر می‌کنند سیکادا احمق است. توک! توک! توک!» نوشتار در ادامه ساختار روایت‌مند تصویر حرکت می‌کند. می‌خوانیم که فرد/افراد مخالف (عامل مخرب) همکاران او هستند و این نوع اتفاقات باز هم رخ داده است.



تصویر ۶

در سه فریم بعد، در تصویر ۷، پنداری چیزی درحال تغییر است؛ شخصیتی که تا پیش از این درحال انجام کار (ابژه ارزشی) یا رسیدن به آن قدم برمی‌داشت، در این فریم درحال بالا رفتن از یک مجموعه پله تصویر شده؛ پله‌هایی که نه شروع و نه خاتمه‌اش مشخص شده است. همچنین کنش شخصیت در رابطه با مسیر، حرکت از تاریکی به سمت روشنایی قابل توجه است. آیا ابژه ارزشی در بالا و در قسمت روشنایی است؟ اگر اینطور است، سیکادا یک کنشگر محسوب می‌شود. در قسمت نوشتاری این صفحه چنین نوشته است: «نه کار. نه خانه. نه پول. سیکادا به بالای یک ساختمان بلند رفت. زمان گفتن خداحافظی بود» در نوشتار متوجه می‌شویم که علی‌رغم تلاش‌های سیکادا او ابژه ارزشی (کار، پول، موقعیت اجتماعی و ...) را از دست داده است. به صفحات بعد می‌رویم ...



تصویر ۷

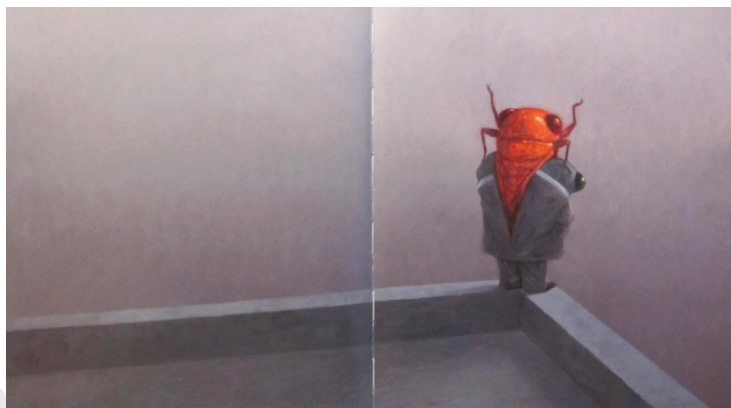
تصویر ۸ جایی است که سیکادا به روشنی رسیده است. در این بخش به دلیل همراهی نوشتار کنش او تنها همراه می‌شود با سازماندهی تجسمی؛ جایی که سیکادا قرار گرفته همچون یک فلش به سمت بالا و راست اشاره به دوردست‌ها دارد. کم‌کم رنگی در خاکستری‌ها دویده و رنگ فضا نسبت به گذشته گرم‌تر می‌شود. در واقع فضا سازی دیداری به‌عنوان یک عامل کمکی (یارینگر) در حال کمک به سیکادا است تا به ابژه ارزشی دست پیدا کند، اما ابژه ارزشی در این تصویر چیست؟ پریدن و سقوط کردن؟ آیا ابژه ارزشی تغییر پیدا کرده؟



تصویر ۸

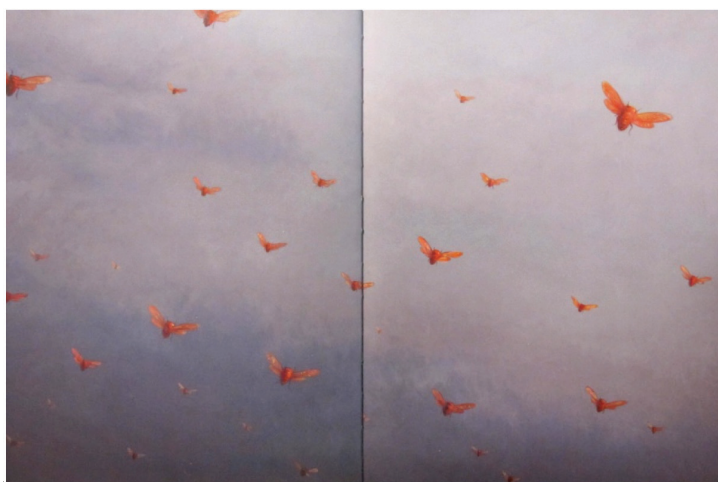
در دو فریم بعد، در تصویر ۹، تنها تغییر موجود در فضا نسبت به فریم قبلی که از نظر گذرانندیم، کنش شخصیت است: همچون یک فیلم که تغییرات در آن موجب حرکت می‌شود، در این بخش هم تغییر یا کنش شخصیت است که روایت را به جلو می‌راند، چراکه فضا و عناصر ثابت است. شکافی در سر سیکادا ایجاد شده و او از پوسته خود در حال بیرون آمدن است. ابژه ارزشی در این

بخش نسبت به ابتدای کتاب تغییر پیدا کرده است و کنش اصلی داستان درحال اتفاق افتادن است. پوشش اولین سیکادا که او را فردی منظم، با لباس فرم و به دنبال موقعیت اجتماعی نشان می‌داد، درحال تغییر است و کم‌کم سیکادا در تصویر حاضر به ریختی نو بدل شد و همچنین سیکادای از پوست درآمده با سیکادای قبلی از نظر رنگی متفاوت است و این بار با رنگ گرم قرمز-نارنجی تصویر شده است.



تصویر ۹

در دو فریم بعد (تصویر ۱۰) نه نشانی از اداره باقی مانده، نه بامی که سیکادا روی آن پوست انداخته بود. تنها کلونی سیکاداها را درحال پرواز می‌توان دید. این فریم فریمی است که می‌توان آن را نقطه مقابل روی جلد در نظر گرفت، چراکه دیگر شخصیت اصلی نداریم و ابژه ارزشی ما تغییر کرده است. این تغییر با یک ناپیوستگی در خط سیر گفتمان روایی ایجاد شد و مخاطب را وارد فضاهای حسی (دیداری) کرد که موضوع بحث این نوشتار نیست؛ به این معنا که روایت در بخش تغییر وضعیت ابژه ارزشی و عامل گفتمانی (شخصیت) فقط به صورت دیداری بیان شد و به مخاطب اجازه داده شد تا در کنار ساختار روایت‌مند، خوانش پدیداری را بدون حضور نوشتار تجربه کند. در تصویر ۱۰ عناصر نسبت به هم از اهمیت برخوردار نیستند و ما با هیچ شخصیت خاص روایی مواجه نیستیم و می‌توانیم از انواعی از ابژه‌های ارزشی سخن بگوییم که قابل تغییر و تبدیل است.



تصویر ۱۰

نتیجه‌گیری

ساختار گفتمانی کتاب‌های تصویری تألیفی از اساس تعاملی است؛ کتاب سیکادا نیز از این قاعده مستثنی نیست، اما در این کتاب‌ها به‌طور عام می‌توان ساختار گفتمانی روایی را نیز ردیابی کرد که کتاب مذکور از بهترین نمونه‌ها به‌شمار می‌رود. براساس دیدگاه روایت‌شناختی گرمس، سیکادا به‌عنوان عامل گفتمانی یا شخصیت اصلی معرفی شد. این ویژگی با فضا‌سازی دیداری (کنش‌گزار) و حضور عوامل مخرب (مخالف) مشهود بود. شغل/کار، پول و موقعیت اجتماعی به‌عنوان ابژه ارزشی در نظر گرفته شده بود که کنشگر در تلاش بود به آن دست پیدا کند، تا جایی که در تصویر ۷ کنشگر با حرکت از تاریکی به روشنایی و از پایین به بالا تغییر مسیر داد و ابژه ارزشی گذشته را رها کرد. در این فریم تا انتهای داستان شاهد کنش اصلی روایت بودیم؛ سیکادا (عامل گفتمانی) در طول روایت به فاصله و کمبودهایی که بین خود و دیگر شخصیت‌ها (عوامل مخرب) موجود بود، پی برد و توانش‌های لازم برای تغییر را کسب کرد، برای همین از پله‌ها بالا رفته و به لبه بام ایستاد. از پوسته کاذب خود که شامل لباس فرم و زندگی‌ای شبیه انسان‌ها بود، بیرون آمد. تغییر وضعیت و زندگی جدید ابژه ارزشی را هم تغییر داد که منجر به پیوستن او به کلونی سیکاداها (زنجره‌ها) شد. در تصویر ۱۰ شخصیت اصلی دیگر معنایی ندارد و ما به‌جای سیکادا با سیکاداها مواجهیم؛ تغییر ابژه ارزشی. در پاسخ به سؤالات ابتدای این مطلب می‌توان گفت، بخش زیادی از معنا بخشی و هویت‌سازی در کتاب تصویری وابسته به نوع سازماندهی تجسمی عناصر و عوامل دیداری در رابطه با نوشتار است که خوانش مخاطب را تحت تأثیر قرار داده و دگرگون می‌کند؛ به‌خصوص در مفاهیم هدفمند و نظام‌های گفتمانی روایی در مقایسه با نظام گفتمانی تعاملی این سازماندهی اهمیت زیادی در ارتباط با ما به‌عنوان مخاطب (سوزه) دارد.

منابع

- ابوت، اچ. پورتر. (۱۳۹۷). سواد روایت. ترجمه رویا پورآذر و م. اشرفی. تهران: اطراف.
- بارت، رولان. (۱۳۹۲). درآمدی بر تحلیل ساختاری روایت‌ها. ترجمه محمد راغب. تهران: رخ داد نو.
- عباس، علی و مرادی، میترا. (۱۳۹۶). «بررسی تولید معنا در نظام گفتمانی روایی رمان و اگر حقیقت داشت اثر مارک لوی براساس الگوی مطالعاتی گرماس». نقد زبان و ادبیات خارجی. ش ۱۹. پاییز و زمستان ۱۳۹۶. صص ۲۷۸-۲۵۹.
- عباس، علی و یارمند، هانیه. (۱۳۹۰). «عبور از مربع معنایی به مربع تنشی: بررسی نشانه-معناشناختی ماهی سیاه کوچولو». جستارهای زبانی. پاییز ۱۳۹۰. ش ۷. صص ۱۴۷-۱۷۲.
- معین، مرتضی بابک. (۱۳۹۴). معنا به مثابه تجربه زیسته. تهران: سخن.
- _____ . (۱۳۹۶). ابعاد گمشده معنا در نشانه‌شناسی روایی کلاسیک. تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.
- Tan, Shaun. (2018). *Cicada*. London: Horder Children's Books.