

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۰/۱۰/۲۸

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۱/۹/۲۹

امیرحسین زنجانبر^۱

کارکرد «انسان‌انگاری» در برهم‌کنش و بازنمایی شخصیت‌های کتب تصویری کودک

چکیده

با توجه به اینکه کودکان تا سن دوازده‌سالگی به‌لحاظ شناختی، انسان‌انگار هستند؛ بنابراین ادبیات کودک بدون این آرایه برای آنها باورپذیر نیست. در داستان‌های کودک، انسان‌انگاری به شکل فرافکنی و ویژگی‌های انسانی به شخصیت‌های غیرانسانی نمود می‌یابد. شدت فرافکنی این ویژگی‌های انسانی (یا اصطلاحاً درجه‌ی انسان‌انگاری) لزوماً برای تمام شخصیت‌های داستان یکسان نیست. در کتاب‌های تصویری، تصاویر می‌توانند درجه‌ی انسان‌انگاری شخصیت‌ها را عینی‌سازی نمایند. درجات مختلف انسان‌انگاری شخصیت‌ها می‌تواند خوانش‌های بالقوه‌ی متفاوتی را برای متن ایجاد کند. هدف از پژوهش پیش‌رو، بررسی کارکرد شناختی این آرایه‌ی پیرنگ‌ساز در شخصیت‌پردازی داستان‌های تصویری کودک است. در همین راستا، پژوهش حاضر به روش تحلیلی-توصیفی در پی پاسخ‌گویی به چگونگی بازنمایی و برهم‌کنش شخصیت‌ها برحسب درجه‌ی انسان‌انگاری آنهاست. نتیجه پژوهش نشان می‌دهد که انسان‌انگاری، آرایه‌ای مدرج است و درجه‌ی شدت آن می‌تواند هر یک از شخصیت‌های داستان را نسبت به جامعه‌ای که در آن ایفای نقش می‌کند، غیریت‌سازی یا غیریت‌زدایی کند. علاوه بر این، تصاویر به‌صورت مستقیم در افزایش درجه‌ی انسان‌انگاری و به‌صورت غیرمستقیم در غیریت‌سازی و غیریت‌زدایی شخصیت‌ها ایفای نقش می‌کنند. از آنجا که در داستان‌های کودک، بخش عمده‌ای از انسان‌انگاری در قالب تصاویر عینیت می‌یابد؛ بنابراین ضرورت دارد نقش برهم‌کنشی تصویر نیز در کنار نقش پیرنگ کلمات، توجه شود.

واژگان کلیدی: کتاب‌تصویری، داستان کودک، انسان‌انگاری، شخصیت‌پردازی.

^۱ کارشناسی ارشد، ادبیات کودک و نوجوان، گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه پیام نور، تهران، ایران

۱. مقدمه

در ادبیات داستانی، دادن مشخصه‌ی معنایی [+ انسان] به شخصیتی داستانی که در طرحواره‌ی^۱ ذهنی کاربران زبان ماهیتاً فاقد چنان مشخصه‌ای است، انسان‌نگاری^۲ نامیده می‌شود. شخصیت‌پردازی^۳ در ادبیات کودک با انسان‌نگاری در هم تنیده شده است. چراکه تفکر شناختی^۴ کودک، ادبیات بدون انسان‌نگاری را نمی‌پذیرد یا به قول نویسندگان، کودک با آن همذات‌پنداری^۵ نمی‌کند. کودکان تا سن ۶-۷ سالگی می‌پندارند، همه چیز جاندار است. اجسام اراده‌مندند. عروسکشان اگر در خانه تنها بماند غصه می‌خورد. در سن ۸-۹ سالگی انسان‌نگاری‌شان به اشیای متحرک تحدید می‌یابد. اتومبیل و دوچرخه را جاندار می‌پندارند. از دید کودک ۱۱-۱۲ ساله فقط اشیای متحرکی مانند رودخانه، ابر و باد که ظاهراً نیرومحرکه‌ی درونی دارند (نه راننده‌ی بیرونی) جاندارند. از ۱۲ سالگی به بعد، همانند بزرگسالان، تنها گیاهان و موجودات زنده را جاندار می‌دانند (احمدوند، ۱۳۹۱: ۱۴۴). انسان‌نگاری در نگاه قدیم، براساس منطق ارسطویی^۶ (منطق صفر و یک) ارزیابی می‌شده است. یعنی از نگاه بلاغیون، یک واحد زبانی ابژکتیو^۷ یا دارای آرایه انسان‌نگاری هست یا نیست. بر اساس نگاه قدیم، هیچ‌گاه مقایسه‌ی دو واحد ابژکتیو (مثلاً دو شخصیت غیرانسانی داستان) از منظر شدت انسان‌نگاری مطرح نبوده است. هدف از پژوهش پیش‌رو آن است که نشان دهد، انسان‌نگاری هر شخصیتی در داستان بر انسان‌نگاری شخصیت دیگر تأثیر می‌گذارد و ممکن است که این برهم‌کنش^۸ منجر به ناهمسانی درجه‌ی انسان‌نگاری‌های^۹ شخصیت‌ها شود. انسان‌نگاری، پیوستاری است که از درجه‌ی دگردیدی^{۱۰} انسان به حیوان (مثل تبدیل انسان به سوسک) تا دگردیدی شیء یا حیوان به انسان (مثل تبدیل پینوکیو به آدم) می‌تواند درجه‌های متفاوتی را به نمایش بگذارد. در همین راستا، این پژوهش بر آن است که در گستره‌ی کتاب‌های تصویری^{۱۱} کودک به چهار پرسش پاسخ دهد: ۱- انسان‌نگاری در بستر چه رمزگان‌هایی شکل می‌گیرد؟ ۲- با چه مقیاس‌هایی و چگونه درجه‌بندی می‌شود؟ ۳- انسان‌نگاری همگن^{۱۲} و ناهمگن^{۱۳} چیست؟ ۴- تصویرها چگونه از شخصیت‌های داستان، غیریت‌سازی^{۱۴} و غیریت‌زدایی^{۱۵} می‌نمایند؟

۲. روش پژوهش

پژوهش پیش‌رو از نظر هدف کاربردی است و جامعه‌ی آماری آن، شامل کتاب‌های داستان تصویری غیرواقع‌گرای کودک اعم از فارسی و غیرفارسی است. منظور از کتب تصویری، کتاب‌هایی هستند که تصویر در آنها جنبه‌ی تزئینی ندارد؛ بلکه بخشی از گفتمان داستان محسوب می‌شود. روش پژوهش پیش‌رو، استقرایی و تحلیلی-توصیفی است. روش گردآوری داده‌ها کتابخانه‌ای و روش نمونه‌گیری به صورت هدفمند است. حجم نمونه‌ی مورد مطالعه، پنجاه و هفت کتاب تصویری گروه سنی «الف»، «ب»، «ج» و «د» است که در ادامه به تعدادی از آنها اشاره خواهد شد. این آثار بدون توجه به بازه‌ی زمانی انتشار و تألیفی یا ترجمه‌ای بودن آنها، فقط و فقط بر اساس تصویری بودن یا نبودن انتخاب شده‌اند. در این پژوهش شخصیت‌های غیرانسانی متون مورد مطالعه، از منظر میزان انسان‌نگاری ارزیابی می‌گردند. مؤلفه‌های انسان‌نگاری شامل آن دسته از کنش‌های عینی و رؤیت‌پذیری است که به وضوح فصل امتیاز نوع انسان از حیوان و جماد به شمار می‌آید. به بیان دقیق‌تر، مؤلفه‌های انسان‌نگاری در تصویرگری شخصیت‌ها عبارت‌اند از روی دو پا راه رفتن، لباس پوشیدن، چهره و اندام انسان‌گونه داشتن و مؤلفه‌های انسان‌نگاری در شخصیت‌پردازی نوشتاری داستان

عبارت اند از: قدرت تکلم زبانی، داشتن نام‌های خاص انسانی (نه اسم‌هایی مثل «خال خالی») که انسان روی حیواناتش می‌گذارد، اشتغال به شغل‌ها و کنش‌های انسانی. پیش‌فرض پژوهش حاضر این است که شدت انسان‌انگاری یک شخصیت با کثرت مؤلفه‌های انسان‌انگاره‌ی تصویری و نوشتاریِ بازنمایاننده‌اش پیوند مستقیم دارد.

۳. پیشینه

مقاله‌ی «کارکرد انسان‌انگاری در قلعه‌ی حیوانات از جورج اورول» (Khalida, 2013) با تحلیل قلعه‌ی حیوانات (Orwell, 1996)، انسان‌انگاری را در داستان مذکور، حربه‌ای برای نمایش اختلاف طبقاتی و تقسیم کار و قدرت در زمان انقلاب روسیه می‌داند. قدرت انسان‌انگاری (Walter, 2008) هدف و چگونگی کارکرد انسان‌انگاری در دو متن انگلیسی را مطالعه شده است. یکی از فصول کتاب بازی متن و تصویر (نیکولایوا و اسکات، ۱۴۰۰) درباره‌ی شخصیت‌پردازی در کتب تصویری کودک است. مختصری از فصل مذکور به صورت غیرمستقیم، مبحث انسان‌انگاری در تصویر را ذیل سه عنوان «شی شخصیت‌ها»، «شخصیت‌های حیوانی» و «موجودات انسانی در لباس مبدل» توجه شده است. به اعتقاد ایشان انسان‌انگاری حیوانات و اشیا به نویسندگان داستان‌های کودک این امکان را می‌دهد که بتوانند در صورت نیاز بسیاری از ویژگی‌های مهم شخصیت مثل جنسیت، سن، طبقه‌ی اجتماعی را از مدار شخصیت‌پردازی حذف نمایند (نیکولایوا و اسکات، ۱۴۰۰: ۱۵۴)، به بیان دیگر، استفاده از اشیا و حیواناتی انسان‌مانند (انسان‌انگاری حیوانات و اشیا) عنصر شخصیت را در داستان به تیپ بدل می‌کند. مقاله‌ی «آرایه‌های پیرنگ‌ساز^{۱۷} در داستان‌های کودک: با رویکرد نشانه‌شناسی» (زنجانبر، ۱۴۰۰ ب) با تمرکز به تقسیم‌بندی سه‌گانه پرس^{۱۸} (نشانه‌های نمادین، شمایی، نمایه‌ای) آرایه‌های ادبی را از نظام نشانه‌های کلامی به سایر نظام‌های نشانه‌ای (از جمله به نظام نشانه‌ی تصویری) تعمیم داده و کارکرد آرایه‌های تعمیم‌یافته را به لحاظ نشانه‌شناختی، ایجاد پیرنگ دانسته است. در مقاله‌ی مذکور «انسان‌انگاری» به عنوان یکی از آرایه‌های پیرنگ‌ساز داستان‌های کودک معرفی شده است. با اینکه پژوهش‌های فراوانی درباره‌ی انسان‌انگاری با رویکردهای مختلف انجام شده است؛ «تشخیص در شعر و نگارگری» (حسن‌وند و رجبی، ۱۳۹۹)، تنها مقاله‌ای در ایران است که آرایه‌ی انسان‌انگاری را در هنرهای تجسمی توجه شده است. پژوهش مذکور با التفات به زیرساخت تشبیه‌ی انسان‌انگاری انواع مشبّه‌ها و مشبّه‌های حیوانی، انتزاعی، شیئی، گیاهی را در هنر نگارگری با آرایه‌ی مثال‌هایی بصری بررسی کرده است. نگارنده تا کنون پژوهشی که برهم‌کنش درجه‌های مختلف انسان‌انگاری را در ادبیات کودک توجه شده باشد، رؤیت نکرده است. نوآوری مقاله‌ی حاضر این است که اولاً، آرایه‌ی تشخیص را به عنوان پیوستاری مدرج مذاقه می‌شود؛ ثانیاً، این آرایه‌ی پیرنگ‌ساز را در بستر رمزگان تصویری واکاوی می‌نماید.

۴. مبانی نظری

۴-۱. حدود تعریف انسان‌انگاری

بلاغیون زبان فارسی برای معادل پرسونیفیکیشن اصطلاحات متعددی وضع کرده‌اند که هیچ کدام برابر نهاد مناسبی نبوده است. گروهی آنرا «تشخیص» نامیده‌اند. «تشخیص، بخشیدن خصایص انسانی است به

چیزی که انسان نیست و یا بخشیدن صفات انسان به ویژه احساس انسانی به چیزهای انتزاعی، اصطلاحات عام و موضوعات غیرانسان یا چیزهای زنده‌ی دیگر و از آن در ادبیات اروپایی با عنوان پرسونیفیکیشن و ویویدنس^{۱۹} تعبیر می‌کنند... تعبیر ویویدنس که به معنی مطلق زندگی بخشیدن به اشیاء است، با آن چه ما به عنوان تشخیص از آن سخن می‌گوییم، تناسب بیشتری دارد» (کدکنی، ۱۳۸۰: ۱۵۰-۱۵۱). این گروه از ادیبان تشخیص را در باب تفعلیل عربی و در معنای «شخصیت‌بخشی^{۲۰}» به کار برده‌اند؛ اما «در زبان عرب در هیچ کجا، تشخیص به معنای جان بخشیدن و یا شخصیت بخشیدن نیامده و این واژه کاملاً جعلی و حاصل تداخل ذهن فارسی و صرف عربی است» (موسویان، ۱۳۹۸: ۱۴۵). گروهی نیز برابرنهاد «جاندارانگاری» را پیشنهاد داده‌اند. جاندارانگاری اولاً معادل آنیمسم^{۲۱} است، نه معادل پرسونیفیکیشن. ثانیاً حیوانات جاندارند و با انتساب کنش‌های انسانی به آنها جاندارانگاری آنها مضاعف نمی‌گردد؛ بلکه انسان‌انگاری رخ می‌دهد. به هر حال، در این پژوهش «انسان‌انگاری» زیرمجموعه‌ی «جاندارپنداری» و به معنای انتساب ویژگی‌های انسانی به غیرانسان‌هاست. به عبارتی دیگر، استعلا از ابژگی (غیرانسان بودن) به سوژگی (انسان بودن) را انسان‌انگاری می‌نامند.

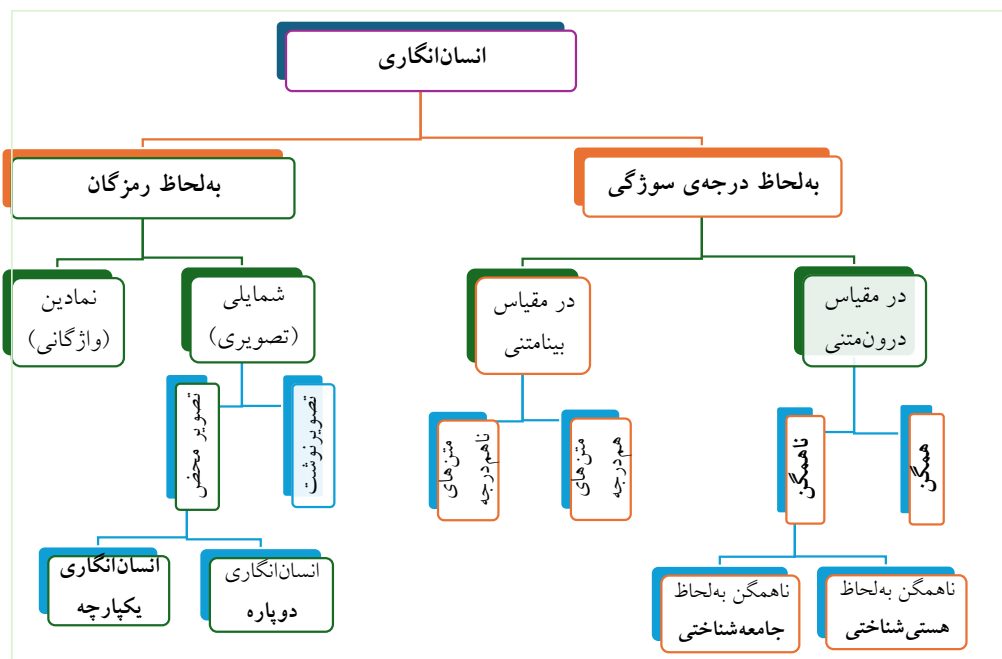
گاهی به شخصیتی انسانی، نمودی حیوانی یا جمادی (شیئی) نسبت داده می‌شود. در واقع «انسان‌انگاری معکوس^{۲۲}» رخ می‌دهد. یعنی به جای استعلا، ابژه به سوژه، اضمحلال سوژه به ابژه رخ می‌دهد. در این صورت به آرایه‌ی پیرنگ‌سازِ اولی، «حیوان‌انگاری^{۲۳}» و به آرایه‌ی پیرنگ‌سازِ دومی «شی‌انگاری^{۲۴}» گفته می‌شود. حیوان‌انگاری و شی‌انگاری می‌تواند در درجه‌های مختلفی نمود یابد. نقطه‌ی حدی حیوان‌انگاری و شی‌انگاری، پدیده‌ی دگردیسی - یعنی رسیدن به مرز مسخ‌شدگی^{۲۵} (دگردیسی به حیوان) و فسخ‌شدگی (دگردیسی به شیء) - است.

۲-۴. آرایه‌ی پیرنگ‌ساز

در داستان به‌ویژه در داستان‌های کودک، آرایه‌ها بر دو گونه هستند: یا پیرنگی هستند یا روایی. «آرایه‌ی پیرنگ‌ساز یا پیرنگی، نوعی بازیِ نشانه‌ای با یکی از سازه‌های پیرنگ است. بنابراین جزیی از ژرف‌ساختِ محتوایی داستان است و حذف‌ناپذیر» (زنجانبر، ۱۴۰۰: ۱۱۰ ب). در نقطه‌ی مقابل، «آرایه‌ی روایی نوعی بازیِ نشانه‌ایِ مازاد بر پیرنگ است و صرفاً نقش غنی‌سازی و زیبایی‌روایت را ایفا می‌کند» (زنجانبر، ۱۴۰۰: ۱۱۰ ب). انسان‌انگاری در داستان‌های تصویری کودک معمولاً آرایه‌ای پیرنگ‌ساز است؛ اما در برخی از داستان‌ها نیز می‌تواند تنها کارکردی زیبایی‌شناختی داشته باشد.

۵. بحث و تحلیل

در این بخش ابتدا رمزگان‌هایی که مجرای تحقق آرایه‌ی پیرنگ‌سازِ انسان‌انگاری هستند رده‌بندی می‌شوند؛ سپس آرایه‌ی مذکور به عنوان پیوستاری مدرج، در سطح بینامتن و در سطح درون‌متن بررسی می‌شود و زیربخش‌های آن در هر یک از دو سطح مذکور ریخت‌شناسی می‌شود. نمودار ذیل، فلوجارت مباحثی است که در ادامه خواهند آمد:



نمودار (۱)

۵-۱. انسان‌انگاری به‌لحاظ رمزگان

در داستان‌های کودک، «انسان‌انگاری» از مجرای دو دستگاه رمزگانی تحقق می‌یابد: انسان‌انگاری در سطح واژگان (در دستگاه نمادین) و در سطح تصویر (در دستگاه شمایی).

۵-۱-۱. انسان‌انگاری واژگانی^{۲۶}

در این حالت، از طریق کلمات نوشتاری یا گفتاری به شخصیت غیرانسانی داستان، ویژگی‌هایی انسانی نسبت داده می‌شود. حتی ممکن است تصاویر شخصیت‌ها هیچ‌کنش یا ویژگی انسانی را به نمایش نگذارند؛ اما کلمات، توصیفاتی انسانی از شخصیت ارایه دهند. مثلاً راوی در عنوان داستان «خانم حنا به گردش می‌رود» (هچینز، ۱۳۸۳)، از شخصیت اصلی داستان که مرغی بی‌خیال است با پیشوند انسانی «خانم»^{۲۷} یاد می‌کند و در جمله‌ی پایانی داستان نیز با آوردن واژه «شام» از طر حواره‌ای انسانی برای توصیف غذای او استفاده می‌کند: «و به موقع برای شام به خانه برگشت» (هچینز، ۱۳۸۳: ۳۲)؛ درحالی که تمام تصاویر، یک مرغ و یک روباه با مشخصاتی کاملاً حیوانی و بدون هیچ شاخصه‌ی انسانی را به نمایش می‌گذارند (تصویر ۱). بنابراین اگرچه داستان کاملاً تصویری است اما انسان‌انگاری خانم حنا در بستر کلمات رخ می‌دهد؛ سپس از طریق لنگر کلمات، بر خوانش تصاویر تأثیر می‌گذارد. هچینز - تصویرگر و نویسنده‌ی کتاب مذکور - با استفاده از انسان‌انگاری واژگانی و عدم به‌کارگیری انسان‌انگاری تصویری، بین چشم‌انداز راوی متن واژگانی (که با چشم‌انداز خانم حنا روایت می‌کند) و چشم‌انداز راوی متن تصویری ایجاد فاصله کرده است و از طریق دیالکتیک این دو چشم‌انداز متضاد باعث شکل‌گیری آبرونی شده است.



تصویر (۱)، شخصیت‌پردازی در «خانم حنا به گردش می‌رود» (هچینز، ۱۳۸۳) مبتنی بر به‌کارگیری انسان‌انگاری واژگانی و عدم به‌کارگیری انسان‌انگاری تصویری است.

در داستان‌های تصویری، نه تنها حیوانات و اشیاء، بلکه شخصیت‌های انتزاعی نیز قابلیت انسان‌انگاری دارند. لیونی^{۲۸} (۱۳۹۳) تصویرگر و نویسنده‌ی آبی کوچولو و زرد کوچولو با استفاده از شگرد انسان‌انگاری واژگانی و نبود استفاده از انسان‌انگاری تصویری توانسته است که رنگ‌های مختلف (مفاهیم انتزاعی) را به‌عنوان شخصیت‌هایی داستانی معرفی کند (تصویر ۲).



تصویر (۲)، لیونی (۱۳۹۳) تصویرگر و نویسنده‌ی آبی کوچولو و زرد کوچولو از طریق انسان‌انگاری واژگانی، مفهوم انتزاعی رنگ را به‌عنوان شخصیت داستانی خود معرفی کرده است.

۵-۱-۲. انسان‌انگاری تصویری^{۲۹}

الف) انسان‌انگاری تصویری یکپارچه^{۳۰}: در این حالت، تصاویر شخصیت غیرانسانی داستان به‌لحاظ قیافه یا به‌لحاظ کنش‌هایی مثل راه رفتن مبتنی بر طرحواره‌هایی انسانی هستند. مثلاً در ماچوچه و کلاغ (شعبان‌نژاد، ۱۳۹۹)، در عین اینکه متن واژگانی داستان، شخصیت‌های کلاغ و کبوتر را به‌مثابه‌ی انسان

توصیف می‌کند؛ تصاویر نیز انسان‌انگاری شخصیت‌ها را به نمایش می‌گذارند (تصویر ۳).



تصویر (۳)، در بازنویسی ماچوچه و کلاغ (شعبان‌نژاد، ۱۳۹۹) محمدحسین ماتک از شگرد انسان‌انگاری یکپارچه برای تصویرگری استفاده کرده است.

ب) انسان‌انگاری تصویریِ دوپاره^{۳۱}: خلاف تصاویر انسان‌انگاری‌شده‌ی یکپارچه که ویژگی‌ها و شاخص‌های انسانی به‌صورت همگن در گشتالتِ تصویر شخصیت دیده می‌شود؛ گاهی تصویر، موجودی دوپاره را به نمایش می‌گذارد که به شکلی گروتسک^{۳۲} نیمی از بدنش کاملاً انسان و نیمه‌ی دیگرش حیوان، گیاه، یا حتی موجودی انتزاعی است. مثلاً از شخصیت‌های اصلی خط سیاه تنها (هنرکار، ۱۳۹۴)، خط سیاهی است که بالاتنه‌اش کودکی سیاه است و پایین‌تنه‌اش کلافِ درهم‌برهم خطی هندسی (تصویر ۴).



تصویر (۴)، کيقبادی شخصیت اصلی داستان خط سیاه تنها (هنرکار، ۱۳۹۴) را به‌صورت انسان‌انگاریِ دوپاره (نیمی کاملاً انسان و نیمی خط) تصویرگری کرده است.

آدم‌نمایی مبتنی بر استعلای ابژه است، نه اضمحلال سوژه. به بیان دیگر در «آدم‌نمایی» ابژه‌ای حیوانی، گیاهی، شیئی یا حتی یک چیز انتزاعی (مثل خط در خط سیاه تنها) به درجه‌ی انسان بودن (سوژه‌ای صاحب اراده بودن) ترفیع می‌یابد. درحالی که اگر سوژه‌ای (انسانی) به درجه‌ی حیوان، گیاه، شیء تنزل یابد، انسان‌نگاری معکوس یا اصطلاحاً «شی‌نگاری» رخ داده است. تصویر روی جلد دایره (سیدعلی اکبر، ۱۳۹۳) ظاهراً «انسان‌نگاری دوپاره» را به نمایش می‌گذارد. زیرا تصویر روی جلد (تصویر ۵)، ترکیب بدن سگ با کله‌ی انسان را به‌عنوان نوعی انسان‌نگاری بازنمایی می‌کند؛ اما واقعیت این است که متن واژگانی داستان مذکور نمی‌گوید: «سگی که کله‌ی انسان دارد»؛ بلکه اشاره می‌کند به «دختری که بدن سگ دارد». یعنی هبوط دختر (انسان) را به سگ (حیوان) بیان می‌کند؛ نه استعلای سگ به انسان را. بنابراین، تصویر روی جلد کتاب مذکور «ابژگی»، «مسخ» یا «حیوان‌نگاری» است، نه «انسان‌نگاری».



تصویر (۵)، طرح روی جلد دایره (سیدعلی اکبر، ۱۳۹۳) انسانی را که به هیئت سگ هبوط کرده در قالب «آدم‌نمایی معکوس»، ابژگی دوپاره را به نمایش گذاشته است.

در برخی از آثار ساختارشکن، تشخیص اینکه شخصیت داستان تحت شگرد انسان‌نگاری قرار گرفته است یا تحت شگرد شی‌نگاری، ساده نیست. مثلاً لاووتر^{۳۳} در کتاب تصویری شنل قرمزی (Lavater, 1971)، با نمایشی نمادگرایانه، شنل قرمزی را با یک نقطه قرمز، گرگ را با یک نقطه‌ی سیاه، جنگل را با مجموعه نقاط سبز رنگ، خانه را با یک خط ضخیم قهوه‌ای، و الی آخر نشان داده است (تصویر ۶). داستان مذکور به‌جز یک راهنمای واژگانی که در ابتدای کتاب درج شده است، از هیچ کلمه‌ی دیگری استفاده نکرده است. با توجه به اینکه لاووتر به یک نشانه‌ی انتزاعی (نقطه‌ی قرمز) کنش‌هایی انسانی (شنل قرمزی) نسبت داده است، می‌توان نقطه‌ی قرمز را به‌عنوان شخصیت انسان‌نگاری شده به شمار آورد. از طرفی با توجه به اینکه داستان مذکور نقیضه‌ی^{۳۴} قصه‌ی «شنل قرمزی» است و دریافت پیرنگ آن، مستلزم پیش‌آگاهی از قصه‌ی

شنل قرمزی است؛ پس جایگزینی نقطه قرمز به جای شنل قرمزی نوعی ایزگی یا شی‌انگاری شخصیت شنل قرمزی به شمار می‌آید.



تصویر (۶)، لاوتر در شنل قرمزی (Lavater, 1971)، با شگرد انسان‌انگاری معکوس، شخصیت انسانی (شنل قرمزی) را با نقطه قرمزی کوچک در مقابل نقطه سیاهی بزرگ (گرگ) و در میان انبوهی از نقطه‌های سبز (جنگل) نشان داده است.

پ) انسان‌انگاری تصویر-نوشت^{۳۵}: دستگاه رمزگان برای انسان‌انگاری «تصویر-نوشت» (زنجانیر، ۱۴۰۱ ج) کاملاً تصویری نیست؛ بلکه واژگانی-تصویری است. در این نوع انسان‌انگاری، تصویر شخصیت با استفاده از تایپوگرافی^{۳۶} (چینش گرافیکی حروف کژریخت شده^{۳۷}) خلق می‌شود (تصویر ۷).



تصویر (۷)، تصویر-نوشت «شازده احتجاب» از علیرضا مصطفی‌زاده ابراهیمی (کشاورز، ۱۳۸۷: ۲۲)

در واو (زنجانیر، ۱۴۰۰ الف) مَش باقر به موش بدل می‌شود و این دگردیسی به شکل موشی که واژه‌ی «مَش باقر» در آن دیده می‌شود و کلاه مَش باقر را نیز به سر دارد، به تصویر کشیده شده است (تصویر ۸).

(الف) حیوان‌وارگی (تبدیل مَش باقر به موش باقر) (ب) انسان‌انگاری (تبدیل موش موشی به مَش موشی)



تصویر (۸)، اسماعیل پور تمام شخصیت‌های واو (زنجابنر، ۱۴۰۰ الف) را با شگرد آدم‌نمایی تصویر-نوشت تصویرگری کرده است.

در تصویر (۸ الف) حرف «ر» کارکرد دم موش را دارد و نقطه‌های «ش» کارکرد چشم موش را. این دگردیسی نوعی انسان‌انگاری معکوس، شی‌ءوارگی یا «ابژگی» است (چراکه انسان به هیئت موش تنزل یافته است). در نقطه‌ی مقابل (در تصویر ۷ ب) «موش موشی» تبدیل به «مَش موشی» شده است. یعنی (برخلاف «مَش باقر») که به «ابژگی» اضمحلال می‌یابد) «موش موشی» با انسان‌انگاری استعلا می‌یابد.

۵-۲. انسان‌انگاری مدرج^{۳۸}

سوژگی شخصیت‌های داستان با دو مقیاس قابل درجه‌بندی هستند: در مقیاس بینامتنی^{۳۹}، در مقیاس درون‌متنی^{۴۰}.

۵-۲-۱. در مقیاس بینامتنی

شخصیت‌های متون متفاوت درجه‌ی متفاوتی از انسان‌انگاری را به کار می‌گیرند. به عبارتی دیگر، در دو کتاب تصویری متفاوت، شخصیت‌های مشابه یا به شکل «هم‌درجه» انسان‌انگاری می‌شوند یا «ناهم‌درجه». مثلاً موشی که در افسانه‌ی ازوپ^{۴۱}، نخ پای شیر را می‌جود و او را از بند می‌رهاند، با شخصیت موشی که در قصه‌ی «خاله‌سوسکه و آقاموشه» ازدواج می‌کند، به یک اندازه انسان‌انگاری ندارند. در قصه‌ی «شیر و موش» محوریت داستان بر ظرفیت موش بودنش (قابلیت دندان‌های جونده‌ی موش) استوار است و از همین‌رو در تصاویر بازنویسی‌هایی مانند شیر و موش (دهدشتی، ۱۳۸۸) چندان انسان‌انگاری چشم‌گیری در شکل و شمایل موش و شیر دیده نمی‌شود (تصویر ۹)؛ چراکه مثلاً اگر شیر قیافه و هیئتی انسانی داشته باشد، با دست گره‌ها را باز می‌کند و نیازی به استمداد از دندان موش ندارد. بنابراین پیرنگ داستان اجازه نمی‌دهد که انسان‌انگاری شخصیت‌های این داستان از حدّ و درجه‌ای عبور کند. درحالی که محوریت قصه‌ی «خاله‌سوسکه» بر ظرفیتی انسانی (ازدواج) استوار است و پیرنگ داستان اجازه‌ی بیشتری به انسان‌انگاری شخصیت‌ها می‌دهد. از طرفی دیگر، جامعه‌ی مدنی در افسانه‌ی «شیر و موش» جنگلی همگن است. یعنی تمام اعضای آن جامعه، حیوانات هستند. درحالی که جامعه‌ی مدنی خاله‌سوسکه همگن نیست؛ یعنی ترکیبی از انسان (مَش‌رمضون، قصاب، بقال) و حیوان (آقاموشه) است. از همین‌رو، درجه‌ی آدم‌وارگی آقاموشه در قصه‌ی «خاله‌سوسکه» با قصه‌ی «شیر و موش» یکسان نیست. چراکه درجه‌ی

انسان‌انگاری شخصیت آقاموشه تحت‌تأثیر برهم‌کنش سایر شخصیت‌های جامعه‌ی مدنی‌شان قرار دارد. وقتی شخصیت‌هایی انسانی به خاله‌سوسکه پیشنهاد ازدواج می‌دهند، تصویرگر مجبور است خاله‌سوسکه را با درجه‌ی بالایی از انسان‌انگاری به تصویر بکشد؛ تا تناسب خواستگاری شخصیت‌های ناهمگن، در تصویر نامعقول جلوه نکند. بنابراین، به‌خاطر برهم‌کنش شخصیت‌های انسانی، درجه‌ی انسان‌انگاری خاله‌سوسکه بالا می‌رود و در تعاقب بالا رفتن درجه‌ی انسان‌انگاری خاله‌سوسکه، انسان‌انگاری آقاموشه نیز افزایش می‌یابد.



تصویر (۹)، خلاف قصه‌ی «خاله‌سوسکه»، در قصه‌ی شیر و موش (دهدشتی، ۱۳۸۸) به تصویرگری رانگ‌راج‌سیراوات^{۴۲} شخصیت «آقاموشه» درجه‌ی پایینی از آدم‌نمایی دارد.

وقتی پیرنگ درجه‌ی آزادی بیشتری را در اختیار تصور انسان‌انگاران و همذات‌پنداران‌هی مخاطب قرار می‌دهد، این سبک‌های تصویرگران است که بر میزان انسان‌انگاری شخصیت‌های متن لنگر می‌اندازد؛ مثلاً حدادی - تصویرگر قصه‌ی بازنویسی‌شده‌ی خاله‌سوسکه (شمس: ۱۳۹۹) - شخصیت‌های غیرانسانی و شخصیت‌های انسانی داستان را شبیه‌به‌هم کشیده است. تنها تفاوت شکل و شمایل آقاموشه با شکل و شمایل شخصیت‌های انسانی داستان دُم داشتن است. در نقطه‌ی مقابل، شعبانی - تصویرگر خاله‌سوسکه کجا می‌ری؟ (پوریا، ۱۳۹۳) - خاله‌سوسکه را با شش دست و پا و دو شاخک و بال و چشم و صورتی سوسک‌مانند کشیده است (تصویر ۱۰). بنابراین دو متن مذکور درخصوص شدت انسان‌انگاری شخصیت خاله‌سوسکه هم‌درجه نیستند؛ در تصویرگری حدادی درجه‌ی انسان‌انگاری خاله‌سوسکه بیش از انسان‌انگاری همین شخصیت در تصویرگری شعبانی است.

الف) خاله سوسکه و آقاموشه با درجه‌ی انسان‌نگاری بالا



ب) خاله سوسکه با درجه‌ی انسان‌نگاری پایین



تصویر (۱۰)، در مقیاس انسان‌نگاری بینامتنی، تصویر خاله سوسکه در خاله سوسکه و آقاموشه (شمس، ۱۳۹۹: ۲۲ و ۲۳) و تصویر شخصیت مشابهش در خاله سوسکه (پوریا، ۱۳۹۳: ۱۸) ناهم‌درجه‌اند.

۲-۲-۵. در مقیاس درون‌متنی

تصویر همه‌ی شخصیت‌ها، گاهی به اقتضای پیرنگ و گاهی به خاطر سبک تصویرگر یا سبک نویسنده لزوماً به یک اندازه انسان‌نگاری نمی‌شود. بر همین اساس تصویر شخصیت‌ها از لحاظ انسان‌نگاری به دو شکل بازنمایی می‌شود: همگن، ناهمگن.

۱-۲-۲-۵. انسان‌نگاری همگن

لازمه‌ی انسان‌نگاری همگن این است که اولاً، همه‌ی شخصیت‌ها در جامعه‌ی مدنی واحدی زندگی کنند و متعلق به یک ساحت هستی^{۴۳} باشند. ثانیاً، درجه‌ی سوژگی^{۴۴} تمام شخصیت‌های جامعه‌ی مدنی مذکور به یک اندازه بازنمایی شود. در کرم صفحه‌ی نهم (بیگدلو، ۱۳۸۶)، تمام شخصیت‌ها اولاً، کرم هستند و در صفحات مختلف یک کتاب (در یک جامعه‌ی مدنی واحدی) زندگی می‌کنند. ثانیاً، همگی به یک اندازه نمودی انسانی یافته‌اند. یعنی اگر بر اساس پیرنگ داستان، شاخصه‌ی انسانی کرم صفحه‌ی اول، غرور است؛ مشابهاً شاخصه‌ی انسانی کرم صفحه‌ی دوم، خساست است و به همین ترتیب تا کرم صفحه‌ی نهم هر کدام تنها توسط یک شاخصه‌ی اخلاقی (غرور، خساست و...) انسان‌نگاری شده‌اند. علاوه بر همگن بودن انسان‌نگاری واژگانی (که از طریق پیرنگ داستان تحقق می‌یابد)، در تصویر هیچ‌کدام از کرم‌ها نیز دست و پا و کله‌ی انسان‌وار دیده نمی‌شود (تصویر ۱۱). در همه‌ی تصاویر فقط از متعلقات انسانی به‌عنوان نمادهای شخصیتی آنها استفاده شده است. مثلاً کرم قدرت‌طلب، روی تخت سلطنتی نشسته است و تاجی (نماد قدرتی انسانی) به سر دارد. بنابراین، هم انسان‌نگاری واژگانی و هم انسان‌نگاری تصویری از نوع همگن است.



تصویر (۱۱)، هم بر اساس پیرنگ داستانی و هم بر اساس شیوه‌ی صفحه‌بندی ظاهری کرم صفحه‌نهم (بیگدلو، ۱۳۸۶)، در هر صفحه از کتاب، کرمی زندگی می‌کند. کتاب به‌مثابه‌ی جامعه‌ی مدنی این کرم‌ها، جامعه‌ای همگن است. لذا کیانی همه‌ی کرم‌ها را به شکلی همگن تصویرسازی کرده است.

۵-۲-۲-۲. انسان‌انگاری ناهمگن

انسان‌انگاری همگن مستلزم برقراری دو شرط است؛ نقض هر یک از این دو شرط باعث ناهمگن شدن آن می‌شود. بسته به اینکه کدام یک از این دو شرط نقض شود؛ دو گونه ناهمگنی اتفاق می‌افتد: ناهمگنی اجتماعی (جامعه‌شناختی)، ناهمگنی وجودی (هستی‌شناختی).

الف) ناهمگنی جامعه‌شناختی^{۴۵}: اگر شخصیت‌های داستان همگی هم‌سطح باشند؛ یعنی همه‌ی شخصیت‌ها از یک مقوله (در یک ساحت هستی‌شناختی) و در یک جامعه‌ی مدنی زندگی کنند؛ ولی درجه سوژگی آنها نسبت به هم یکسان نباشد، ناهمگنی در سطح جامعه‌شناختی خواهد بود. سبک انسان‌انگاری تمام بیست جلد کتابی که نویسندگان و تصویرگران مختلف در مجموعه‌ی «خونه‌ات کجاست؟ تو باغچه» نوشته‌اند مبتنی بر ناهمگنی اجتماعی است. جامعه‌ی مدنی این داستان‌ها باغچه است و شخصیت‌های این جامعه را گیاهانی مثل تربچه، پیازچه، ریحان، قارچ، بادمجان، مارچوبه، کدو و غیره تشکیل می‌دهد. همه‌ی اینها از یک ساحت هستی‌شناختی (از مقوله‌ی سبزیجات) هستند؛ اما درجه‌ی سوژگی کدو به‌طور فاحشی پایین‌تر از درجه‌ی سوژگی سایر سبزیجات آن باغچه بازنمایی شده است. در تصاویر، پیاز و تربچه دو پا و دو دست و مو و گل سر و لباس دارند. مارچوبه با شکل و شمایلی انسانی، دارای تحصیلات دانشگاهی، و همچنین صاحب شغلی انسانی مثل پزشکی یا آموزگاری است. بابابادمجان لقب انسانی «بابا» را یدک می‌کشد و صاحب شغلی انسانی مانند آشپزی است و بسیار زحمت‌کش. در تقابل با این درجه از انسان‌انگاری شخصیت‌های این جامعه‌ی مدنی، شخصیت «کدوبوس» قرار دارد که نام او نه‌تنها مثل «بابابادمجان» پیشوندی انسانی ندارد؛ بلکه پسوند «بوس» و ریخت‌واژه‌ای شبیه به «اتوبوس» (غیرانسانی) دارد. شمایل او اگرچه دارای چشم و دهان است اما به‌جای پا چند تا چرخ دارد، چرخ‌ها از متعلقات غیرانسانی (از متعلقات اتوبوس) است که او را به سمت ابژگی می‌راند. کدوبوس به‌مثابه‌ی ابژه‌ای تقریباً فاقد اختیار است که سایر شهروندان (سوژه‌ها) سوارش می‌شوند و این سو و آن سو می‌روند. در یکی

از تصاویر (تصویر ۱۲ ب) تربچه در حال عبور از عرض خیابان است و کدوبوس با حالتی وحشتزده و ناخواسته در حال تصادف فجیع با اوست. این تصویر وحشتزده از کدوبوسی در حال تصادف، نبود خودکنترلی کدوبوس را بازنمایی می‌کند. در تمام داستان‌های این مجموعه‌ی بیست‌جلدی، کدوبوس بسیار دیالوگ ناچیزی دارد. بنا به تصاویر این مجموعه (تصویر ۱۲ ب)، مسیر حرکت کدوبوس اغلب خیابانی آسفالت است؛ اما سایر سبزیجات به‌مثابه‌ی سوژه‌ها و شخصیت‌های همین جامعه‌ی مدنی، در هر جایی از باغچه در حال دویدن و بازی هستند. تصویرگران این مجموعه - الهه جوانمردی، غزاله بیگدلو، هاجر مرادی، سمیه محمدی و امیر نجفی - شخصیت‌هایی همچون پیازچه، تربچه و حتی بادمجان را به شکل عمودی (شبهه به ایستادن و راه رفتن انسان) به تصویر کشیده‌اند ولی شخصیت کدو (کدوبوس) را به حالت درازکش و افقی. کدوبوس در و صندلی و پله دارد اما بقیه‌ی سبزیجات ندارند. همه این بازنمایی‌ها نشانگر این است که شخصیت‌پردازی و تصویرگری در این مجموعه، خواسته یا ناخواسته، کدوبوس را غیریت‌سازی می‌نماید و او را به‌مثابه‌ی یک ابژه (یک دیگری) از سایر شخصیت‌های این جامعه‌ی مدنی جدا می‌کند؛ در نقطه‌ی مقابل، از پیازچه و تربچه و بابابادمجان و بسیاری از شهروندان دیگر غیریت‌زدایی می‌نماید و آنها را به‌مثابه‌ی سوژه‌هایی انسانی‌تر بازنمایی می‌کند.

ج) درجه‌ی متوسطی از انسان‌نمایی
ریحان (با چشم، عینک و مژه، بدون پا و بدون توان حرکت)



ب) درجه‌ی پایینی از انسان‌نمایی و درجه‌ی بالایی از شی‌وارگی کدوبوس (با شش چرخ، به‌صورت افقی در خیابان)



الف) درجه‌ی بالایی از انسان‌نمایی در تصویرگری پیازچه و تربچه (با دو پا، دو دست، مو و لباس)



تصویر (۱۲)، الهه جوانمردی - تصویرگر تربچه بگو نه (یزدانی، ۱۳۹۹) - کدوبوس را با درجه‌ی انسان‌انگاری ناچیزی در تقابل با انسان‌انگاری بسیار پررنگ سایر شخصیت‌ها قرار داده است.

شخصیت‌های مجموعه داستان‌های وینی پو (میلن، ۱۳۸۴) عروسک‌های پسرکی به نام کریستین رابینز هستند؛ اما جامعه‌ی مدنی این شخصیت‌های عروسکی، حیوانات جنگل است. اگرچه همه‌ی شخصیت‌ها در جامعه‌ی مدنی واحدی زندگی می‌کنند؛ اما در این جامعه‌ی مدنی، الاغی به نام «ایور» به اندازه‌ی سایر شخصیت‌های جنگل انسان‌انگاری نشده است. در تصاویر (تصویر ۱۳)، تمام حیوانات جنگل روی دو پا حرکت می‌کنند؛ اما ایور همیشه روی چهارپا حرکت می‌کند.



تصویر (۱۳)، در وینی پو (میلن، ۱۳۸۴)، تصویرگر از طریق ایجاد تفاوت درجه‌ی انسان‌انگاری ایور (الاغ) نسبت به سایر شخصیت‌ها (خرس و...) باعث غیریت‌سازی شخصیت شده است.

در تصاویر بازنویسی و بازآفرینی‌هایی که از وینی پو (میلن، ۱۳۸۴) انجام شده است، غیریت‌سازی شخصیت «ایور» به مراتب پررنگ‌تر از تصاویری است که شپورد^{۴۶} برای وینی پو (میلن، ۱۳۸۴) یعنی برای نسخه‌ی اصلی کشیده است. مثلاً (تصویر ۱۴)، در یکی از صحنه‌های پو به مدرسه می‌رود (زوهفلد، ۱۳۹۳) همه دور میز روی صندلی نشسته‌اند و مثل انسان، قلم را در دست گرفته‌اند؛ اما ایور روی زمین ایستاده و مداد را با دهانش گرفته است. علاوه بر این، رنگ پوست همه‌ی شخصیت‌های دور میز تقریباً همسان است؛ اما رنگ پوست ایور سیاه و متفاوت با رنگ روشن پوست سایرین است. بنابراین برخلاف نظر پیتر هانت^{۴۷} که انتساب خصایص انسانی به شخصیت‌های غیرانسانی را باعث پرهیز از کلیشه‌های نژادپرستانه می‌پندارد (هانت، ۱۴۰۰: ۲۳۸) این مجموعه نیز در جهت غیریت‌سازی و تبعیض‌نژادی ایور بازتصویرگری شده است.



تصویر (۱۴)، تصویرگر روز اول مدرسه پو (زوهفلد، ۱۳۹۳) - غیریت‌سازی شخصیت ایور (الاغ) را پررنگ کرده است.

ممکن است ناهمگنی انسان‌انگاری در متن کلامی داستان رخ دهد؛ اما در تصاویر هیچ‌گونه ناهمگنی یا حتی هیچ‌گونه انسان‌انگاری خاصی دیده نشود. مثلاً در رمان نوجوان نمکی‌ها (یوسفی، ۱۳۹۱)، دخترکی

به نام اناره در طول سفرش با گرگ، روباه و گل‌های شقایق حرف می‌زند. روباه و گل‌های شقایق با زبانی انسانی پاسخ اناره را می‌دهند اما گرگ با کنش حیوانی خود و با زوزه کشیدن پاسخ می‌دهد. بنابراین در رمان مذکور گرگ با انسان‌انگاری کمتری نسبت به روباه یا نسبت به گل‌ها بازنمایی شده است. در عین اینکه متن کلامی، با انسان‌انگاری ناهمگن، این سه شخصیت را توصیف می‌کند؛ در تصاویر، روباه و گرگ بدون هیچ‌گونه انسان‌انگاری خاصی و با شمایی کاملاً حیوانی به تصویر کشیده شده‌اند و تصاویر گل‌های شقایق نیز هیچ‌گونه هیبتی انسانی ندارند.

گاهی مانند دو مثال بالا ناهمگنی جامعه‌شناختی، پنهان و درلایه است و گاهی مانند قصه‌ی خاله‌سوسکه ناهمگنی، عیان. در قصه‌ی «خاله‌سوسکه» خاله‌سوسکه از قماش قصاب و بقال نیست؛ بلکه با آقاموشه از یک قماش است. ناهمگنی و تفاوت قصاب و بقال (شخصیت‌های انسانی) با خاله‌سوسکه (شخصیت حیوانی) و همگنی دو شخصیت حیوانی آقاموشه و خاله‌سوسکه که سرانجام با هم ازدواج می‌کنند، همراستا با پیرنگ و درون‌مایه‌ی این قصه است؛ از همین رو، در داستان‌های کودک، این آرایه را می‌توان «آرایه‌ای پیرنگ‌ساز» به شمار آورد. تصویرگر می‌تواند ناهمگنی بین شخصیت‌های یک جامعه‌ی داستانی را تعدیل ببخشد. مثلاً، اگر راوی اختلاف انسان‌انگاری ایور (شخصیت الاغ) با سایر حیوانات را به صورت پنهان و در لفافه در پیرنگ داستان گنجانده است؛ تصویرگر این غیریت‌سازی پنهان را با تصویر عینیت بیشتری می‌بخشد و اگر ناهمگنی شخصیت‌های داستان مانند اختلاف سطح خاله‌سوسکه (به‌عنوان یک شخصیت حیوانی) با خواستگارهای انسانی‌اش زیاد است، تصویرگر با افزایش درجه‌ی انسان‌انگاری خاله‌سوسکه، فاصله‌ی دوگانه‌ی حیوان و انسان را کمتر و جامعه‌ی شخصیت‌های داستان را همگن‌تر می‌نماید.

ب) ناهمگنی هستی‌شناختی^{۴۸}: اگر شخصیت‌های غیرانسان داستان در یک ساحت هستی نباشند؛ نوع و درجه‌ی انسان‌انگاری در آنها، می‌تواند همسان نباشد. مثلاً در روزی که مدادشمعی‌ها دست از کار کشیدند (دی‌والث، ۱۳۹۳)، مدادشمعی‌ها به‌مثابه‌ی سوژه‌هایی انسانی نسبت به صاحبشان، دانکن، اعتراض می‌کنند. این اعتراض منجر به این می‌شود که دانکن تغییر رویه بدهد و طوری نقاشی بکشد که خلاف واقعیت بیرونی اما مورد رضایت مدادشمعی‌ها باشد. برخلاف نقاشی‌های قبلی (که در صفحات میانی داستان، دیده می‌شود) نقاشی پایانی او نامتعارف است. متن نوشتاری هیچ توصیفی از نقاشی نامتعارف دانکن ارائه نمی‌دهد؛ ولی درج نقاشی در پایان داستان، به‌صورت غیرمستقیم تغییر رفتار دانکن را به نمایش می‌گذارد (تصویر ۱۵ ب). نقاشی شامل تمساحی است که مانند انسان روی دو پا به‌صورت عمودی ایستاده و روی کله‌ی دلفینی درحال پایکوبی است؛ فیلی با بالا و پایین پرتاب کردن فلفل دلمه‌ای و موز درحال آکروبات‌بازی است. انسان‌انگاری در این داستان در دو ساحت مختلف رخ می‌دهد. مدادشمعی‌ها در جامعه‌ی واحدی به نام جعبه‌ی مداد زندگی می‌کنند و کنش اعتراضیشان به آنها شأن انسانی داده است؛ درحالی که (بر اساس تصویر ۱۵ ب) تمساح و فیل شخصیت‌های داخل نقاشی دانکن هستند که جامعه‌ی آنها شهری ساحلی است و با کنش‌هایی مثل پایکوبی و آکروبات‌بازی شأن انسانی یافته‌اند. بنابراین، مدادشمعی‌ها با تمساح و فیل نه در جامعه‌ی یکسانی زندگی می‌کنند و نه در ساحت یکسانی. چراکه مدادشمعی‌ها شخصیت‌های انسان‌انگاری‌شده‌ای در ساحت متن داستان هستند؛ درحالی که تمساح و فیل شخصیت‌هایی متعلق به ساحت نقاشی‌ای هستند که دانکن (یکی از شخصیت‌های داخل داستان) آن را کشیده است.

الف) انسان‌انگاری مدادشمعی‌ها، به‌مثابه‌ی شخصیت‌هایی از ساحت متن داستان



ب) انسان‌انگاری فیل و تمساح و سایر حیوانات، به‌مثابه‌ی شخصیت‌هایی از ساحت نقاشی دانکن



تصویر (۱۵) تصاویر «الف» و «ب» از روزی که مدادشمعی‌ها دست از کار کشیدند (دی‌والث، ۱۳۹۳) نشان می‌دهد که اولیور جفرز^{۴۹} با استفاده از دو شیوه‌ی انسان‌انگاری متفاوت، تمایز ساحت‌های این شخصیت‌های انسان‌انگاری شده را به تصویر کشیده است.

اولیور جفرز از دو شیوه‌ی تصویرگری متفاوت برای انسان‌انگاری شخصیت‌ها استفاده کرده است تا بدین طریق، تفاوت ساحت مدادشمعی‌هایی که دانکن با آنها نقاشی می‌کشد را با ساحت حیواناتی که دانکن آنها را نقاشی کرده است، مشخص نماید. مدادشمعی‌ها اشیایی هستند که تصویرگر برای انسان‌انگاری آنها از شگرد اضافه کردن دست و پا استفاده کرده است (تصویر ۱۵ الف)؛ درحالی‌که در نقاشی دانکن، اولاً اشیا (مثلاً موز و فلفل دلمه‌ای و ماشین آتش‌نشانی) در معرض انسان‌انگاری قرار نگرفته‌اند. یعنی برخلاف مدادشمعی‌ها که دست و پا دارند، تصویرگر به اشیای داخل نقاشی دانکن دست و پا اضافه نکرده است. ثانیاً، حیوانات داخل نقاشی دانکن (فیل و تمساح و...) مانند انسان روی پاهای خود (آن هم بدون اضافه کردن دست و پای غیرواقعی) ایستاده‌اند و کنش‌هایی انسانی (مثل آکروبات‌بازی و رقص) انجام می‌دهند. این شیوه‌ی انسان‌انگاری نشان می‌دهد که شهروندان جامعه‌ی شهر ساحلی داخل نقاشی دانکن، دو مقوله‌ی حیوانات و انسان‌ها هستند که با هم همزیستی دارند؛ اما این جامعه‌ی مدنی شامل مقوله‌ی اشیا نیست؛ درحالی‌که در جامعه‌ی مدنی داخل داستان اصلی، مدادشمعی‌ها (اشیا) شهروندان آن جامعه هستند.^{۵۰}

۶. نتیجه

کتاب‌های بدیع و بیان، «انسان‌انگاری» را به‌عنوان آرایه‌ای معرفی می‌کنند که در یک عبارت ادبی یا وجود دارد، یا ندارد؛ لذا حالتی بینابین و نسبی برای آن قائل نیستند. در مقاله‌ی حاضر نشان داده شد که در داستان‌های تصویری، انسان‌انگاری آرایه‌ای جزئی و مبتنی بر منطق صفر و یک ارسطویی نیست؛ بلکه پیوستاری مدرج است که از مجرای دو دستگاه رمزگانی تحقق می‌یابد: یکی از مجرای دستگاه نمادین (واژگانی) و دیگری، دستگاه شمایی (تصویری). سوژگی شخصیت‌های تصویری با دو مقیاس قابل درجه‌بندی است: بینامتنی و درون‌متنی. گذشته از اینکه پیرنگ داستان به‌طور مستقیم درجه‌ای از انسان‌انگاری را به

شخصیت‌های غیرانسانی متن تحمیل می‌کند؛ تصویرگر نیز با تصویری که از شخصیت ترسیم می‌نماید، در وجهی انسان‌انگاری آن اعمال نفوذ می‌کند. بنابراین در مقیاس بینامتنی، تصاویر دو متن واژگانی یکسان، می‌توانند انسان‌انگاری‌های متفاوتی از شخصیت‌هایشان را ارائه بدهند. در مقیاس درون‌متنی نیز، همه شخصیت‌های یک داستان (یا متن) لزوماً به یک اندازه انسان‌انگاری نمی‌شوند. شخصیت‌های یک داستان (یا متن) از لحاظ انسان‌انگاری به دو شکل همگن و ناهمگن بازنمایی می‌شوند. اگر درجه‌ی انسان‌انگاری تمام شخصیت‌های یک داستان بالا باشد؛ اما یکی از شخصیت‌ها با درجه‌ی پایینی از انسان‌انگاری بازنمایی شود؛ این شخصیت در رابطه‌ی گسست با جامعه‌ی مدنی قرار می‌گیرد و به‌عنوان فردی ناهمگن، به یک «دیگری» و شخصیتی بیگانه تبدیل می‌گردد. مشابهاً اگر شخصیتی در جامعه درجه‌ی بالاتری از انسان‌انگاری را نسبت به سایر شخصیت‌ها داشته باشد، باز هم رابطه‌ی گسست با سایر شخصیت‌ها را به‌لحاظ سوژگی خواهد داشت؛ اما در این حالت، به‌عنوان شخصیتی دگراندیش و قهرمان بازنمایی می‌شود. غیریت‌زدایی یا غیریت‌سازی یک شخصیت از جامعه‌ی داستانی، هدف ایدئولوژیک متن است که به‌صورت پنهان و در سایه به خواننده القا می‌شود؛ برخلاف نظر پیتر هانت که مدعی است انتساب خصایص انسانی به شخصیت‌های غیرانسانی در داستان باعث پرهیز از کلیشه‌های نژادپرستانه و جهانی‌سازی می‌شود؛ به نظر می‌آید تبعیض و غیریت‌سازی از مجرای درجه‌بندی انسان‌انگاری شخصیت‌ها همچنان بر متن سیطره دارد. تنها تفاوتشان در این است که معمولاً تبعیض نژاد و غیریت‌سازی در متونی که قائم بر شخصیت‌های انسانی است، به‌نسبت رؤیت‌پذیر است؛ اما در متونی که مبتنی بر شخصیت‌های انسان‌انگاری شده است، نامریی و رؤیت‌ناپذیر. انسان‌انگاری ناهمگن بر دو گونه است: ناهمگن جامعه‌شناختی و ناهمگن هستی‌شناختی. در ناهمگنی جامعه‌شناختی، تصویرگر از طریق درجه‌ی انسان‌انگاری‌ای که در تصویر خود می‌گنجانند، همواره نقش تعدیل‌کننده یا تشدیدکننده‌ی این غیریت‌سازی پنهان را ایفا می‌نماید. در ناهمگنی هستی‌شناختی نیز تصویرگر، می‌تواند با به‌کارگیری دو شیوه‌ی متفاوت تصویرگری، تمایز دو ساحت وجودی شخصیت‌ها را به تصویر بکشد. نگاه صفر و یک ارسطویی (دو ارزشی) به آرایه‌ی انسان‌انگاری، متن را به تک‌خوانشی شدن سوق می‌دهد؛ درحالی که نگاه پیوستاری به انسان‌انگاری، تمهید مقایسه‌ی اقتباس‌های متعدد از یک قصه‌ی واحد را فراهم می‌آورد. در همین راستا، به پژوهشگران پیشنهاد می‌شود که با به‌کارگیری دسته‌بندی‌ارایه‌شده در این مقاله، درجه‌ی انسان‌انگاری تمام اقتباس‌های تصویری مختلف یک قصه‌ی خاص را با یکدیگر مقایسه و از طریق این مقایسه خوانش‌های متفاوت آن متون را واکاوی کنند و یا با رویکردی فبکی (رویکرد فلسفه برای کودکان)، تأثیر چگونگی انسان‌انگاری شخصیت‌های آن را بر بازنمایی‌های شناختی خواننده بررسی کنند.

پی‌نوشت‌ها

1. Schema
2. Anthropomorphism
3. Characterization
4. Cognitive thinking

5. Identity
6. Aristotelian
7. objective linguistic unit
8. interaction
9. degree of anthropomorphism
10. Metamorphosis
11. Picturebooks
12. homogeneous
13. heterogeneous
14. otherness/ foreignization
15. domestication
16. plot-creator array
17. Charles Sanders Peirce
18. vividness
19. anthropomorphism
20. animism
21. inverse personification
22. zoomorphism
23. chremamorphism
24. Depersonalization
25. lexical personification

۲۶. در نام انگلیسی و اصلی کتاب واژه‌ی «خانم‌حنا» نیامده است، بلکه در ترجمه‌ی فارسی این‌گونه آمده است. عنوان انگلیسی این کتاب به شکل "Rozie's walk" است. در متن اصلی نیز از متعلقات انسانی برای توصیف کنش‌های Rozy خانم‌حنا استفاده شده است. مثلاً در جمله‌ی *and got back in time for dinner* و واژه‌ی *dinner* و *in time* کاربردی انسانی دارند.

27. Leo Lionni
28. visual personification
29. integrated visual personification
30. two-part visual personification
31. grotesque
32. Warja Hanegger Lavater
33. parody
34. personification of image-writing
35. typography
36. deformed
37. gradual anthropomorphism
38. anthropomorphism on Intertextual Scale
39. anthropomorphism on Intratextual Scale
40. Aesop
41. Trirote Runrojsirawat
42. area of existence
43. degree of subjectivity
44. sociological heterogeneity

45. Ernest Howard Shepard
 46. Peter Hunt
 47. ontological heterogeneity
 48. Oliver Jeffers

۴۹. تصویرگر روزی که مدادشمعی‌ها دست از کار کشیدند (Daywalt, 2013)، نه تنها با شگرد ناهمگنی هستی‌شناختی درجه‌ی آدم‌نمایی‌های متفاوتی را در سطح کل کتاب به کار برده است؛ بلکه در سطح همین جامعه‌ی مدنی داخل نقاشی دانکن نیز، از ناهمگنی جامعه‌شناختی برای غیریت‌سازی برخی شخصیت‌ها استفاده کرده است. یکی از شخصیت‌های ناهمگن و مغایر، شخصیت دلفین است. در هیئت و در کنش دلفینی که تمساح روی سرش می‌رقصد، هیچ انسان‌انگاری خاصی دیده نمی‌شود؛ اما سایر حیوانات این شهر ساحلی، هم به‌لحاظ حالت ایستادن و هم به‌لحاظ کنش، رفتاری انسانی دارند.

فهرست منابع

- احمدوند، م. ع (۱۳۹۱). روان‌شناسی کودک و نوجوانان. تهران: پیام نور.
- بلیکی، نورمن (۱۳۸۴). طراحی پژوهش‌های اجتماعی. ترجمه‌ی حسن چاوشیان. تهران: نی.
- بیگدلو، غزاله (۱۳۸۶). کرم صفحه‌نهم. با تصویرگری گلبرگ کیانی. تهران: علمی و فرهنگی.
- پوریا، سرور (۱۳۹۳). خاله‌سوسکه کجا می‌ری. با تصویرگری مهکامه شعبانی. تهران: فرشتگان.
- حسونند، محمدکاظم و رجیبی، حسن (۱۳۹۹). «تبیین نقش و جایگاه تشخیص در شعر و نگارگری ایران». فنون ادبی. د ۱۲، ش ۳. صص ۸۷-۱۰۸.
- دهدشتی، مونا (۱۳۸۸). شیر و موش. با تصویرگری رانگ‌راج‌سیراوات. تهران: راه ابریشم.
- دی‌والت، درو (۱۳۹۳). روزی که مدادشمعی‌ها دست از کار کشیدند. با تصویرگری الیور جفرز. ترجمه‌ی محبوبه نجف‌خانی. تهران: زعفران.
- زنجانبر، امیرحسین (۱۴۰۰ الف). واو. با تصویرگری ایرج اسماعیل‌پور. تهران: قو.
- زنجانبر، امیرحسین (۱۴۰۰ ب). آرایه‌های پیرنگ‌ساز در داستان‌های کودک با رویکرد نشانه‌شناسی. نقد و نظریه‌ی ادبی. بهار و تابستان. د ۶، ش ۱.
- زنجانبر، امیرحسین (۱۴۰۱). کارکرد بلاغی-روایی تصویر در ادبیات کودک. مبانی نظری هنرهای تجسمی. د ۷، ش ۲.
- زوهفلد، کاتلین (۱۹۹۷). پو به مدرسه می‌رود (۱۳۹۳). ترجمه‌ی شهرزاد کریمی. تهران: گوهر دانش.
- سیدعلی‌اکبر، سیدنوید (۱۳۹۳). دایره. با تصویرگری سمیه ورزدار. تهران: آفرینگان.
- شعبان‌نژاد، افسانه (۱۳۹۹). ماچوچه و کلاغ. با تصویرگری محمدحسین مائک. تهران: طوطی.
- شفیعی کدکنی، محمدرضا (۱۳۸۰). صور خیال در شعر فارسی. تهران: آگاه.
- شمس، محمدرضا (۱۳۹۹). خاله‌سوسکه. با تصویرگری هدا حدادی. تهران: طوطی.
- کشاورز، محمدعلی (۱۳۸۷). نشانه‌نوشته‌های تصویری. تهران: منادی تربیت.
- لیونی، لئو (۱۳۹۳). آبی کوچولو و زردکوجولو. با تصویرگری لئو لیونی. ترجمه‌ی طاهره آدینه‌پور. تهران: علمی و فرهنگی.
- موسویان، سید شاهرخ (۱۳۹۸). آرایه‌ی تشخیص از نگاهی دیگر. فنون ادبی. د ۱۱، ش ۲. صص ۱۴۳-۱۵۴.
- میلن، ای. ای (۱۳۸۴). وینی پو. با تصویرگری ارنست هوارد شپارد. ترجمه‌ی میرعلی غروی و مصطفی مشهدی‌زاده. تهران: هرمس.
- نیکولایوا، ماریا و کارول، اسکات (۱۴۰۰). بازی متن و تصویر. ترجمه‌ی فریبا خوشبخت و محبوبه البرزی. تهران: مدرسه.

- هانت، پتر (۱۴۰۰). نقد، نظریه و ادبیات کودک. ترجمه‌ی سهراب رضوانی و امین ایزدپناه. تهران: مدرسه.
- هیچینز، پت (۱۹۶۷). خانم‌حنا به گردش می‌رود. با تصویرگری پت هیچینز. ترجمه‌ی طاهره آدینه‌پور (۱۳۸۳). تهران: علمی و فرهنگی.
- هنرکار، لیلا (۱۳۹۴). خط سیاه تنها. با تصویرگری زهرا کیقبادی. تهران: علمی و فرهنگی.
- یزدانی، معصومه (۱۳۹۹). تریچه! بگو نه. با تصویرگری الهه جوانمردی. تهران: علمی و فرهنگی.
- یوسفی، محمدرضا (۱۳۹۱). نمکی‌ها. با تصویرگری مانده اصغریور. تهران: دانش‌نگار.
- Khalida, M. (2013). The Use Of Personification in George Orwell's Nowel "Animal Farm". Dissertation. Ouargla: Kasdi Merbah University.
- Lavater, W. H. (1971). *Little Red Riding Hood*. Illus: Warja Honegger Lavater. New York: The Museum of Modern Art.
- Orwell, G. (1996). *Animal farm*. : New York: American Librery.
- Walter, G. (2008). *The Power Of Personification*. Berlin: Gmbh & Co. KG.

Received: 2022/01/18
Accepted: 2022/12/20

The function of “anthropomorphism” in the interaction and representation of the characters of children’s picturebooks

Amir Hossein Zanjanbar, M.A. in Children’s and Young Adult Literature, Payame Noor University, Tehran, Iran

Abstract

The Considering that children up to the age of twelve are cognitively anthropomorphic, therefore, children’s literature without personification is unbelievable to them. Zoltan Kovecses, a cognitive linguist, considers personification to be one of the types of conceptual metaphors. In children’s stories, Speaking animals or objects who talk, think, or behave like humans are all anthropomorphic. In the other word, personification is a type of figurative language in which nonhuman things are given human qualities. The intensity of the projection of these human traits (or so-called degree of anthropomorphism) is not necessarily the same for all characters in the story. In picture books, images can objectify the degree of anthropomorphism of characters. Different degrees of anthropomorphism of characters can create potentially different readings for the text. The purpose of this study is to investigate the cognitive function of this plotter array in the characterization of children’s illustrated stories. In this regard, the present study, by descriptive analytical method, seeks to the procedure for representing the interaction of characters, according to their degree of anthropomorphism. Because in children’s stories, a large part of the personification is objectified in the form of images; Therefore, it is necessary to consider the interactive role of the image along with the bold role of words. The novelty of the present paper is that, first, it examines the personification as a scaled continuum (from the upgrading of an object or animal to a human to the metamorphosis of a human into an object or animal); Second, it studies this non-figures plot creator in the context of visual cryptography. The research questions are: 1- personification is formed in the context of what sign systems? 2- It is graded on which scales and in what way? 3- What is the difference between homogeneous and heterogeneous personification? 4. How do images alienate and depersonalize the characters in the story? The research shows that personification is a graded array, and its intensity can estrange each character in the community in which they play a role. In addition, images play a direct role, in increasing the degree of anthropomorphism and indirectly in the foreignization and domestication of characters. The author has not yet seen a study that examines the interaction of varying degrees of subjectivity in children’s stories. The method of data collection is library and purposeful. The research method is inductive. In inductive research strategy, theory includes generalizations that are obtained by induction from data. Therefore, research is concerned with constructing and addressing a theory that begins with data collection and ends with abstract descriptions of the patterns in the data. In this regard, first, the media that are the conduit for the realization of the personification array are categorized; The mentioned array is then examined as a graduated continuum, in terms of intertextuality and intra-textuality, and its subsets are morphologized in each of the two mentioned levels.

Keywords: picturebook, Child’s Story, personification, Characterization