

نشانه‌های پست‌مدرن در کارتون‌های تلویزیونی

(تحلیل نشانه‌شناسی کارتون‌های آن‌شرلی، پسر کوهستان، کیم پاسیبل و بن تن)

دکتر مهدی نجف‌زاده[✉]، دکتر سید حسین اطهری*

چکیده

بر اساس ادعای غالب، پست‌مدرنیسم اندیشه‌ای ذهنی و ایده‌الیستی است که در برهه‌ای از زمان، در اواخر قرن بیستم، در محافل روشنفکری سربرآورد؛ اما به واسطه ایده‌الیسم نهفته در خود نتوانست در واقعیت‌های اجتماعی جلوه‌گر شود و رو به افول رفت. مقاله حاضر، با تکیه بر روش نشانه‌شناسی و از رهگذر تحلیل و مقایسه چهار کارتون تلویزیونی در دو برهه مختلف، دهه ۱۹۷۰ و بعد از آن، این ادعا را مطرح می‌سازند که تأثیر گرایش‌های مختلف پست‌مدرنیسم بر تولیدات فرهنگی بیش از آن چیزی است که تصور می‌شود. کارتون‌های جدید به عنوان یکی از تولیدات فرهنگی که کودکان را مخاطب قرار می‌دهند، مشحون از نشانه‌هایی پست‌مدرنیستی هستند که حمله به فراروایت‌ها، جوهر ستیزی، نفی حقیقت، نفی بازنمایی، نفی سوژه‌گی و چندپاره‌گی هویت از جمله آنهاست. تحلیل نهایی گزارش این است که کودک از ایزه تربیتی در گفتمان مدرن به سوژه سرگرمی در گفتمان پست‌مدرن تبدیل شده است.

کلید واژه‌ها: نظام نشانه‌ای، شخصیت، کودک، قهرمان، ضدقهرمان، روایت، گفتمان

پست‌مدرن

Email: mehdinajaf@yahoo.com

✉ استادیار علوم سیاسی، دانشگاه فردوسی مشهد

* استادیار علوم سیاسی، دانشگاه فردوسی مشهد

پذیرش نهایی: ۹۱/۵/۲

تجدید نظر: ۹۱/۳/۲۰

تاریخ دریافت: ۹۱/۲/۱۶

مقدمه

در دهه هفتاد میلادی، نحله فکری پست‌مدرن، انتقادات بنیان‌برافکنی را علیه مدرنیته آغاز کرد. دامنه این انتقادات به حدی بود که از تفکرات فلسفی تا منطق استفاده از وسایل روزمره را در بر می‌گرفت. تردید درباره بنیان‌های فلسفی مدرنیته و دستاوردهای مادی آن، پست‌مدرنیسم را به تفکر غالب در مباحث روشنفکری دهه‌های پایانی قرن بیستم تبدیل کرد.

در این میان، تفکرات چپ جدید میدان‌دار مخالفت با آموزه‌های مدرن به حساب می‌آمد. این نحله، تمرکز خود را به طور عمده بر موضوع‌ها و بویژه محصولات فرهنگی متمرکز کردند. به گمان آنان عرضه این محصولات فرهنگی تنها یک معامله روزانه نیست بلکه رد و بدل کردن کالاها و پیام‌هاست (بودریار^۱، ۱۹۹۸، ص ۲۴). به گفته جیمسون^۲ (۱۹۷۱) «محصولاتی که برای ما فراهم آورده می‌شوند، کاملاً فاقد عمق و ژرفا هستند. محتوای شکل‌پذیر آنها به کلی از هدایت انرژی روانی ناتوان است. اگر این واقعیت دارد که جهان واقعی ما از این پس قادر به تولید هیچ گونه نماد مناسبی برای به حرکت درآوردن حساسیت‌های انسانی نیست؛ آیا نمی‌توان گفت که در آستانه گسست تاریخی کاملاً غافگیرکننده‌ای قرار داریم؟».

در این میان، پست‌مدرن‌ها معتقد بودند زمینه‌های انقیاد و اقتدارگرایی به طور مشخص از طریق صنعت فرهنگی کودکان فراهم آورده می‌شود. به گمان آنان مدرنیته در جریان شکل‌دهی به ابزارهای کودکان، در اصل زمینه انقیاد آنان را در بزرگسالی فراهم می‌آورد تا در آینده به صورت مصرف‌کننده محصولات سرمایه‌داری درآیند.

با وجود این، در سال‌های پایانی قرن بیستم، نحله فکری پست‌مدرن، جذابیت خود را تا حدی از دست داد و منتقدان آن، بویژه بر مواضع ایده‌الیستی و انعکاسی آن حمله بردند. به گمان منتقدان، تفکر پست‌مدرن از بنیان تهی است و فلسفه خود را تنها در نفی مدرنیته جستجو می‌کند. مخالفت با تفکر پست‌مدرن به جایی رسید که برخی آن را در زمره محافظه‌کاری جدید به حساب آوردند (بشیریه، ۱۳۸۹، ص ۲۹۹).

مقاله حاضر، با جستجوی نشانه‌های پست‌مدرن در یکی از صنایع فرهنگی کودکان یعنی کارتونها استدلال می‌ورزد که این ارزیابی از نحله پست‌مدرنیسم تا حدی

خوشبینانه است و بنیان‌های فلسفی و سیاسی این گفتمان، چشم‌اندازهای جدیدی را بویژه در نظام‌های معنایی عصر حاضر گشوده است که فراتر از مباحث دانشگاهی، در حوزه زندگی روزمره نیز می‌توان جلوه‌هایی از آن را دید. یکی از این حوزه‌ها، ابزارهای سرگرمی‌ساز کودکان و بویژه کارتون‌های تلویزیونی هستند.

مباحث نظری: نظریه فرهنگی کودکان

فهم فرهنگی ما از کودکان در دنیای مدرن دوگانه است. از یک سو، به کودک به مثابه سوژه مستعد خرابی، گناه و نابالغی نگریسته می‌شود و سنت‌های مذهبی نیز چنین ایده‌ای را تقویت می‌کنند، اما از سوی دیگر، کودکان مظهر احساس‌های پاک، بی‌گناهی و معصومیت هستند که باید از سوی بزرگسالان آموزش ببینند و تربیت شوند. آموزش در این معنا تنها تلقی مثبت اندیشانه آن نیست. همچنان که بیگنل^۱ (۲۰۰۰) معتقد است «در پس آموزش‌های اخلاقی کودکان می‌توان مطامع بهره‌کشی و اقتدارگرایی را نیز مشاهده کرد».

بازی‌های کودکان، کارتون‌های تلویزیونی و اسباب‌بازی‌ها، سه ابزاری هستند که برای معرفی جهان بزرگسالی به کودکان ساخته شده‌اند. از جمله رولان بارت^۲ (۱۹۷۳) در کتاب اسطوره‌شناسی خود اشاره می‌کند که «اسباب‌بازی‌ها ابزار آماده کردن کودکان برای جهان بزرگسالی هستند تا به زودی به صورت خریداران معانی و تولیدات آن درآیند».

همزمانی دوران خردسالی با تولید نشانه‌های فرهنگی، رابطه‌ای دوسویه را میان کودکان و فرهنگ پدیدار می‌سازد. کودکان در حین تولید نشانه‌های فرهنگی بزرگ می‌شوند و بنابراین در بزرگسالی، بخشی از آن فرهنگ و در حقیقت نگهبان آن به حساب می‌آیند؛ اما از سوی دیگر، کودک در دوره خردسالی، تنها استفاده‌کننده (و نه خلق‌کننده) جهان معناهاست. او جهان را کشف و خلق نمی‌کند بلکه از آن استفاده می‌کند و از طریق رخدادهایی که فاقد ماجراجویی واقعی است، با سازوکارهای جهان آشنا می‌شود. بنابراین، بخش عمده‌ای از جامعه‌پذیری کودکان در دوران خردسالی و از طریق فضای مجازی فناوری‌های جدید صورت می‌پذیرد. کانینگهام^۳ (۲۰۰۰) از این

1. Bignell

2. Rolan Barthes

3. Cunnigham

پدیده به عنوان «فرهنگ اتاق خواب»^۱ نام می‌برد. به گفته وی «این فرهنگ از طریق امور انتزاعی و در فضای مجازی کودکان را با دنیای واقعی آشنا می‌سازد و آنان را با فرایند عقلانیت درگیر می‌کند».

این مفروض که جهان ما بر پایه فرایندهای ذهنی است که در دوره خردسالی شکل می‌گیرند، اهمیت مطالعه ابزارهای فرهنگی آموزش کودکان را آشکار می‌سازد. یکی از این ابزارها، کارتون‌های تلویزیونی هستند. مهم‌ترین عنصر در این کارتون‌ها، شیوه روایت‌گویی ساده آنان از واقعیت است. برخلاف فیلم‌های سینمایی که نشانه‌های کلامی و تصویری آنها در زمره دلالت‌های ضمنی و تفسیری قرار می‌گیرند و فهم آنها نیازمند تفسیری روشن‌گرانه از نشانه‌های نهفته در فیلم است در کارتون‌های تلویزیونی، بیشتر دلالت‌های آشکار بر روایت غلبه دارند. ایهام‌ها، استعاره‌ها و کنایه‌ها به شیوه‌ای آگاهانه از ساخت و محتوای کارتون حذف می‌شوند تا کودک بتواند نشانه‌ها را بدون تأویل دریافت کند. با این وجود در پس روایت‌های بسیار ساده آنان از زندگی ممکن است معانی و نشانه‌های پیچیده‌ای از روابط زبانی، اجتماعی و طبیعی نهفته باشد. کودکان از طریق کارتون‌ها جهان را روایت می‌کنند و از طریق این روایت‌ها، نشانه‌های زبانی مربوط به جهان را فرا می‌گیرند. بنابراین، تأثیرگذاری کارتون‌ها بر اذهان کودکان تنها به دوره کودکی آنان و به جریان فراگیری زبان و تکمیل گشتارهای زبانی محدود نمی‌شود بلکه از طریق خلق نشانه‌های جدید، معنای اولیه جهان را در ذهن کودکان خلق می‌کنند. روایت‌های تصویری شکل گرفته در صفحه تلویزیون یکی از گذرگاه‌های مهم چنین چشم‌اندازی است. این مسئله بخصوص درباره کودکان جامعه ما مصداق دارد. جایگاه محوری تلویزیون در خانواده‌های ایرانی که حتی آموزه‌های خود را نیز به واسطه نبود فرهنگ مکتوب از تلویزیون و رسانه‌های شفاهی فرا می‌گیرند موجب شده است که اذهان کودکان ایرانی تا حدی پرورش‌یافته برنامه‌های تلویزیونی باشد.

پست‌مدرنیسم یکی از نحله‌های فکری است که بیشترین انتقادات را متوجه صنعت فرهنگی کودکان کرده است. به گمان اندیشمندان پست‌مدرن، این تولیدات فرهنگی در بستری از روابط قدرت شکل می‌گیرند و از طریق تبدیل کودکان به سوژه‌ها و ابژه‌های فرهنگی از آنان بزرگسالانی می‌سازند که فرهنگ مدرن را آن‌طور که در کودکی

آموخته‌اند، درک می‌کنند و در حقیقت، نگهبانان اصلی هژمونی^۱ نهفته در این فرهنگ هستند. «ساخت مردانه تولیدات فرهنگی»، «ماشینی شدن انسان‌ها و حیوانات» و «فانتزی شدن رمزآلود سلطه فرهنگی و هژمونی پنهان در جهان‌بینی‌های فرهنگی» از جمله انتقادهای اساسی منتقدان پست‌مدرن به ابزارهای کودکانه امروز است (لیوتارد^۲، ۱۹۹۲).

اما نگاهی دقیق‌تر به ابزارهای فرهنگی کودکان در دهه‌های اخیر نشان می‌دهد که با وجود حمله پست‌مدرن‌ها و رخنه سلطه فرهنگی مدرن به این صنعت، مفاهیم پست‌مدرن همچون مدرنیسم، مستعد بازتولید گونه دیگری از فرهنگ در آثار کودکانه هستند که به مراتب می‌تواند بر دنیای آینده کودکان تأثیر بیشتری داشته باشد؛ چرا که برخلاف مدرنیسم، مفاهیم پست‌مدرن نوعی از نسبی‌گرایی فرهنگی را برای کودکان به ارمغان آورده‌اند. بنابراین، پست‌مدرنیسم تنها منتقد این ابزارها نیست، بلکه خود به صورت یکی از منابع الهام بخش بازشناسی دنیای جدید در ابزارهای کودکان درآمده است. برخلاف دیدگاه رایج که پست‌مدرنیسم را اندیشه‌ای ذهنی و ایده‌یستی می‌داند که در برهه‌ای از زمان در دهه هفتاد میلادی، از محافل روشنفکری سربرآورد؛ اما به واسطه ایده‌یسم نهفته در خود نتوانست در واقعیت‌های اجتماعی جلوه‌گر شود و رو به افول رفت، تأثیرات اندیشه پست‌مدرن بویژه در ادبیات، هنر و صنایع فرهنگی بیش از آن چیزی است که در ابتدا تصور می‌شد. در یک عبارت «کارتون‌های تلویزیونی مشحون از نشانه‌ها و روایت‌های نظریه پست‌مدرنیسم هستند».

فرضیه مقاله حاضر این است که چنین نشانه‌ها و روایت‌هایی را می‌توان در کارتون‌های تلویزیونی که در دهه‌های اخیر تولید شده و به بازار آمده‌اند، بازشناخت. آزمون این فرضیه مستلزم آن است که از منظر تحلیل نشانه‌شناسی، کارتون‌های تلویزیونی مورد مطالعه قرار گیرند. بر این اساس، مقاله حاضر، بر بازشناسی نشانه‌ها و روایت‌های پست‌مدرن در دو نمونه از کارتون‌های ساخته شده در دهه اخیر و مقایسه این کارتون‌ها با دو کارتون ساخته شده در دهه هفتاد میلادی صورت گرفته است.

روش پژوهش

در مطالعه حاضر «کارتون‌های تلویزیونی» به مثابه متن در نظر گرفته شدند و از طریق

1. hegemony

2. Lyotard

نشانه‌شناسی این متون مورد مطالعه قرار گرفتند. همچنان که هالیدی^۱ و هاسن^۲ (۱۹۷۶) عنوان می‌کنند «متن، مجموعه‌ای از گزاره‌هاست که بر اساس روابط درونی یک بافتار را شکل می‌دهند».

چارچوب تحلیلی این پژوهش، بر اساس الگوی پیرس^۳ شکل گرفته است. به زبان پیرسی «نشانه» چیزی است که با چیز دیگری مشخص و تعریف می‌شود، آن چیز را «موضوع» می‌نامیم که تأثیر نشانه را بر اشخاص بازنمون می‌کند که «مفسر» نامیده می‌شود. بنابراین، بر اساس مدل پیرس، هر چیز (دال) در جهان به موضوع خاصی (مدلول) ارجاع می‌دهد. بیان رابطه میان دال و مدلول را مفسر به عهده دارد. به عبارت دیگر، از طریق تفسیر، انسان‌ها به نشانه‌ها پی می‌برند. در اصل به زبان پیرس «نشانه» در جریان تفسیری که استفاده‌کننده از موضوع ارائه می‌کند، به دست می‌آید (اتکین^۴، ۲۰۱۰، ص ۳).

پیرس نشانه‌ها را به سه دسته تقسیم می‌کند. دسته اول، نشانه‌های «نمادی» هستند. این نشانه، قراردادی است و بر اساس یک رابطه دلخواه میان گیرنده و فرستنده ایجاد می‌شود. همه واژه‌ها، نامگذاری‌ها و روابط نشانه‌ای قراردادی میان افراد، در زمره این نشانه‌ها هستند. دوم، نشانه «شمایلی» که بر پایه تشابه قرار دارد و بر اساس یک رابطه تداعی معانی می‌توان از دال به مدلول رسید. نشانه شمایلی، نشانه‌ای از تقلید اصل است. به گفته پیرس، شمایل خود به سه نوع تصویری، نموداری و استعاری تقسیم می‌شود. برخی از شمایل‌ها «تصویری» هستند. عکس از جمله این نشانه‌هاست. نوع دوم، شمایل‌های «نموداری» هستند که رابطه قیاسی میان نشانه و موضوع، ماهیت نشانه را مشخص می‌کنند و نوع سوم، شمایل‌های «استعاری» هستند. وقتی دو معنا درباره یک نشانه وجود دارد و میان این دو تشابه استعاری برقرار است، شمایل را استعاری می‌گوییم. دسته سوم، نشانه‌های «نمایه‌ای» هستند که بر پایه رابطه علی و یا فیزیکی میان دال و مدلول برقرار می‌شوند. مطالعه این بعد از نشانه‌شناسی، نیازمند تحلیل تفسیری است و از طریق کندوکاو در دلالت‌های پنهان و ضمنی و با بررسی رابطه علی آنها این نشانه‌ها را می‌توان به دست آورد (همان، ص ۴).

در این مقاله، با توجه به اهمیت نشانه‌های «شمایلی» و «نمادین» در کارتونها، تنها

1. Halliday

2. Hasan

3. Peirce model

4. Atkin

بر این دو نشانه متمرکز و نشانه‌های نمایه‌ای از محدوده کار حذف شده است. بنابراین در گام نخست، نشانه‌های شمایی و نمادین متون استخراج و سپس در گام دوم نظام‌های ارجاعی مشخص شدند. بر اساس مدل پیرس نشانه‌ها در متن بر اساس رمزهای مشخص فرهنگی یا نظام‌های دلالت^۱ سازماندهی می‌شوند. رمز در واقع به عنوان حلقه واسطی میان تولیدکننده، متن و مخاطب عمل می‌کند. بنابراین رمز در سه سطح می‌تواند ساخته و پرداخته شود به طوری که تولیدکننده نشانه‌ها را حاوی معنا می‌کند. در همنشینی عناصر درون متن نیز هر نشانه معانی جدید و قائم به عناصر دیگر می‌گیرد و سرانجام در تفسیر مخاطب نیز معانی جدید بر نشانه‌ها بار می‌شوند. از این منظر، دو نوع رمزگان را می‌توان در هر متن تشخیص داد. بخشی از رمزگان از بافت اجتماعی سرچشمه می‌گیرد و معانی آن را در بافت اجتماعی باید جستجو کرد. رمزگان اجتماعی خود شامل چهار دسته است. رمزگان کلامی که نحوه بیان، تکیه کلام‌ها و گفتار شخصیت‌ها را در بر می‌گیرد؛ رمزگان اندامی که سیما و اشکال چهره و بدن را شامل می‌شود؛ رمزگان کالایی که نوع پوشش و ابزارهای مورد استفاده را در بر می‌گیرد و رمزگان رفتاری که بر روابط اجتماعی و انسانی شخصیت‌ها متمرکز می‌شود (خالق‌پناه، ۱۳۸۷). دو نوع رمز تصویری یا متنی نیز وجود دارد که برای رمزگشایی آنها باید به درون متن (و نه بافت اجتماعی) رجوع کرد. این رمزگان نشانه‌های درون متنی را جستجو می‌کند و به دو دسته تصویری و روایی تقسیم می‌شود: رمزگان نخست، معطوف به نشانه‌های تصویری درون متن است و رمزگان روایی، اشکال متنوع روایی از قبیل سیر داستانی، پی‌رنگ و نقاط عطف را شامل می‌شود.

در تحلیل شخصیت کارتون‌ها نیز از الگوی گری‌ماس^۲ (۱۹۸۳) پیروی شده است. وی بر پایه مفهوم «تقابل» یا تضاد ذهنی، الگوی روابط میان شخصیت‌های داستانی را توضیح داده است. به گفته او روایت زمانی خلق می‌شود که مشارکت‌کنندگان در یک رخداد رو در روی هم قرار می‌گیرند. در مسیر این رویارویی، مشارکت‌کنندگان هویت می‌یابند، فردیت خود را بازمی‌یابند و تبدیل به شخصیت می‌شوند. بنابراین شخصیت شکل توسعه‌یافته مشارکت‌کنندگان در یک حادثه است. وی نقطه مرکزی در یک رویداد را «شیء ارزشی» می‌داند که کنشگران مختلف برای به دست آوردن آن به

1. systems of signification

2. Greimas

رقابت مشغولند. «شخصیت» کنشگر اصلی رویداد است که در نقش فاعل عمل می‌کند و به دنبال شیء ارزشی است. اما حول شخصیت اصلی، کنشگران دیگری نیز وجود دارند که در رابطه میان شخصیت و شیء ارزشی، موضعی مخصوص به خود می‌گیرند. این کنشگران «فرستنده»، «گیرنده»، «یاری‌دهنده» و «بازدارنده» نامیده می‌شوند. شش کنشگر دخیل در رویداد در سه موقعیت مختلف جای می‌گیرند که گری‌ماس آنها را محورهای «میل»، «قدرت» و «آگاهی» می‌نامد. در محور میل، شخصیت و شیء ارزشی قرار دارند. کنش اصلی را در روایت، تمایل شخصیت نسبت به شیء ارزشی شکل می‌دهد. در محور قدرت، کنشگران بازدارنده و کمک‌کننده قرار دارند، اولی شخصیت را از دستیابی به شیء ارزشی بازمی‌دارد و دومی او را برای دستیابی به آن کمک می‌کند و سرانجام در محور آگاهی، کنشگران گیرنده و فرستنده قرار دارند. فرستنده، شخصیت اصلی را برای دست یافتن به شیء ارزشی تحریک می‌کند و کنشگر گیرنده، شیء ارزشی را از شخصیت دریافت می‌کند (همان، ص ۲۰۴).

در گام سوم و پایانی پژوهش، نظام‌های نشانه‌ای مورد تحلیل قرار گرفتند و مختصات و ویژگی‌های دو نظام قدیم و جدید مقایسه شدند. به گمان چندلر^۱، از آنجا که تولیدکنندگان متن، معنی را تحت شرایط خاص اجتماعی و فرهنگی رمزگذاری می‌کنند و خوانندگان، متن را در شرایطی به نسبت متفاوت، رمزگشایی می‌کنند؛ مطالعه چگونگی ساخت و برداشت از نشانه‌ها در نظام‌های نشانه‌ای نیز ضروری است. هر نظام نشانه‌ای بر پایه عناصر خود واجد پیام یا معنای ویژه است. چنین معنایی می‌تواند پنهان یا آشکار باشد. افزون بر این، نظام نشانه‌ای در پیوند با محیط یا بافتی قرار دارد که در درون آن ساخته شده است (ترجمه پارسا، ۱۳۸۶، صص ۱-۷).

معرفی متون

چهار کارتون مورد بررسی، بر اساس زمان ساخت، زمان پخش و گستره پخش انتخاب شده‌اند. در انتخاب این چهار کارتون نوع روایت نیز مؤثر بوده است. در دهه هفتاد، کودکان ایرانی بیشتر با کارتون‌های ساخت ژاپن آشنا بوده‌اند اما این امر به منزله محلی

بودن این روایت‌ها نیست زیرا شرکت پویانمایی نیپون^۱، داستان‌های جهانی با محوریت انسان غربی را برای قهرمانان خود انتخاب کرده است. همچنان که شرکت‌های امریکایی والت دیسنی^۲ و کارتون نت‌ورک^۳ نیز انسان‌های غربی با محوریت جهانی را برای داستان‌های خود برگزیده‌اند. این کارتون‌ها در جامعه ایران به وفور پخش شده‌اند و کودکان دو نسل آنها را دیده‌اند؛ با این تفاوت که کارتون‌های قدیمی اغلب از طریق تلویزیون و کارتون‌های جدید بیشتر از طریق شرکت‌های پخش دی‌وی‌دی و سی‌دی به بازار ایران عرضه شده‌اند. دو کارتون آن‌شرلی^۴ و پسر کوهستان، طی دهه هفتاد و کیم پاسیبل^۵ و بن تن^۶ در سال‌های اخیر تولید شده‌اند.

بن تن. مخفف نام بنجامین تینسون پسر بچه ده ساله امریکایی است که قادر است از طریق ساعتش به ابرقهرمان‌های متعدد تبدیل شود. او با پدر بزرگش، ماکس ون و دختر عمویش گوئن به سفری تابستانی می‌رود. در جریان سفر، شهاب سنگی به زمین برخورد می‌کند و بعد از انفجار، ساعتی عجیب از درون آن بیرون می‌افتد؛ بن دستش را به سوی آن دراز می‌کند و ساعت خود به خود به دور مچ دستش پیچیده می‌شود. بن تن درمی‌یابد که در مواقع خطر باید ساعت را لمس کند تا به شکل هیولا درآید و با دشمنانی که زمین را مورد حمله قرار داده‌اند مبارزه کند. فصل اول این کارتون در سال ۲۰۰۵ از سوی کارتون نت‌ورک در کشور امریکا تولید شد و پخش آن تا سال ۲۰۰۸ ادامه یافت. این کارتون تاکنون بن تن را در سه فصل عرضه کرده است. در این پژوهش، فصل اول بن تن شامل ۱۲ قسمت - هر کدام به مدت ۲۲ دقیقه - مورد مطالعه قرار گرفته است.

کیم پاسیبل. کیمبرلی آن پاسیبل دختر نوجوان و سوپر جاسوس به همراه دستیارش ران ستاپ ایبل در مقابل دکتر دراگون و شیگو قرار می‌گیرند که قصد دارند دنیا را تخریب کنند. دکتر دراگون بارها از کیم شکست می‌خورد اما سرانجام پی می‌برد که نقطه ضعف دختر خجالتی بودن اوست و از همین طریق سعی می‌کند بر او غلبه کند اما کیم، با کمک دوستانش گیاه ضدخجالتی را به دست می‌آورد و دکتر دراگون را شکست می‌دهد. این کارتون در کمپانی والت دیسنی و در سال ۲۰۰۲ ساخته شد و در سپتامبر ۲۰۰۳ در امریکا به بازار آمد. در پژوهش حاضر ۸۵ دقیقه از این کارتون مورد مطالعه قرار گرفته است.

1. Nippon Animation

2. Walt Disney

3. Network Cartoon

4. Anne of Green Gables

5. Kim Possible

6. Ben 10

آن شرلی دختری با موهای قرمز. آن شرلی دختری ده ساله است که به عنوان یتیم از سوی پرورشگاه به «گرین گیلز» فرستاده می‌شود. مالکان گرین گیلز خواهر و برادری هستند که برای انجام کارهای خود از پرورشگاه خواسته‌اند یک پسر به آنها بدهد. خواهر و برادر با دیدن «آنه» ابتدا تصمیم می‌گیرند او را پس بفرستند اما بعد به دلیل تنهایی دخترک که آن را خیلی پراحساس بیان می‌کند، او را می‌پذیرند. «آنه» در مزرعه برای اولین بار زندگی در یک خانواده را تجربه می‌کند و با عشق آشنا می‌شود. این کارتون را شرکت ژاپنی نیپون در سال ۱۹۷۹ ساخته است. در پژوهش حاضر ۱۲ قسمت بیست دقیقه‌ای از این کارتون به صورت تصادفی و تنها با معیار حفظ نظم روایی انتخاب و بررسی شده است.

پسر کوهستان. در این کارتون (با نام اصلی پسری از کوه‌های آند) پیرو، پسری نوجوان است که در دهکده‌ای فقیر در منطقه آند امریکای جنوبی به همراه مادرش در خانه‌ای کوچک زندگی می‌کند. پدرش کارلوس از قبل در جستجوی ال‌دورادو افسانه‌ای خانه را ترک گفته است. روزی پیرو تصویر عقاب طلایی را در آب رودخانه می‌بیند. او گمان می‌کند که این تصویر نشانه آن است که پدرش زنده است و باید به دنبال او برود. این سریال از شبکه کارتونی «نت ورک» از ۶ اکتبر ۱۹۷۵ تا ۲۹ مارس ۱۹۷۶ نخستین بار در ژاپن پخش شد. پخش فارسی این سریال مصادف با انقلاب اسلامی در ایران بود و از اوایل مهرماه تا آخر تعطیلات نوروز طول کشید. در این پژوهش، ۱۲ قسمت از این سریال به صورت تصادفی و تنها با معیار حفظ نظم روایی انتخاب و مطالعه شده است.

یافته‌های پژوهش

الف) مقایسه نظام ارجاعی «خانواده، طبیعت و بزرگسالی»

سه نشانه «طبیعت»، «خانواده» و «بلوغ» نشانه‌های عمده شمایی هستند که در دو کارتون آن شرلی و پسری از کوهستان به چشم می‌خورند. در کارتون آن شرلی نشانه‌های دنیای طبیعت همچون «دریاچه نقره‌ای گرین گیلز»، «شکوفه‌های درخت سیب»،

«پرندگان سفید» و غیره که به فصل اول کارتون مرتبط هستند و در تصویرسازی آنها اغراق شده است، در معنا و مفهوم طبیعت بکر و آرام کاربرد یافته‌اند. همچنین در همین فصل، همزمانی زمین خشک و درختان قطع شده در زمره عناصر طبیعت متضاد عمل می‌کند. در کارتون پسری از کوهستان نیز نشانه‌های دوسویه‌ای از طبیعت ارائه شده است. به نحوی که داستان با تصویر رودی بزرگ و پرواز پرندگان بر فراز آن آغاز می‌شود و کوهستان نمودی عینی در تصاویر دارد. اما در ادامه، کوه‌های پر از برف و دریاچه به عنوان نشانه‌ای از خشم طبیعت در نظر گرفته شده‌اند. از منظر نمادین، این تصویر دوگانه از طبیعت، ریشه در برخورد انسان مدرن با طبیعت دارد که از یک سو، دغدغه حفظ آن را دارد و از سوی دیگر، علیه آن مبارزه می‌کند.

اما در کارتون‌های جدید به طور عمده عنصر طبیعت از نظام ارجاعی خارج شده و یا حداقل نقش محوری خود را از دست داده است. در کارتون بن تن «زمین» در کلیت خود به منزله کره مسکونی بشر جایگزین طبیعت شده و در عین حال برای معنابخشی به این تغییر معناشناختی از نشانه‌های استعاره‌ای و نمادین استفاده شده است. ایجاد دوگانه جدید میان «فضا» و «زمین» به عنوان منابع شر و خیر مخالف ایده مذهبی است که آسمان را مرجع نیکی و خیر می‌داند. این تقابل دوگانه میان انسان زمینی و موجودات فضایی نیز برقرار شده است. اهمیت نقش زمین و حفاظت از آن نشانه‌ای از غلبه بشر بر طبیعت است. درخصوص نهاد خانواده، موضوع تا حدودی متفاوت است. تأکید کارتون‌های سنتی بر خانواده از طریق همنشینی و جایگزینی عناصر «حضور» و «غیاب» صورت گرفته است. در پسری از کوهستان، پدر غایب است و از طریق نشانه‌های کلامی تکرار نام پدر و یا عناصر جایگزین مانند عقاب طلایی و ال‌دورادو - به منزله شهری که پدر به آنجا رفته و بازنگشته است، بازآفرینی می‌شود. در کارتون آن‌شرلی نیز از طریق غیاب پدر و مادر و جایگزینی ماتیو و ماریلا، خانواده بازسازی شده است. به این تعبیر در هر دو کارتون نشانه‌های نمادین خانواده با ارجاع به نشانه «غیاب» برجسته شده است. اما این منطق، درباره کارتون بن تن و کیم پاسیبل مصداق ندارد و اساس خانواده، از طریق عنصر جانشینی، حذف شده و یا حداقل اهمیت خود را از دست داده است. بنابراین، خانواده از جدول بازنمایی خارج شده و جای آن با زندگی دوستانه، مراودات شخصی و تجربیات فردگرایانه قهرمان‌ها پر شده است.

نشانه‌های مربوط به بزرگسالی یا بلوغ نیز در نظام ارجاعی کارتونها نکات قابل توجهی را باز می‌نمایاند. در سه کارتون آن‌شرلی، پسری از کوهستان و بن تن هر سه، ده ساله هستند. این عدد در داستان‌های سنتی، عنصری نمادین از عبور به دنیای بزرگسالی در نظر گرفته شده است. در داستان پیرو، ده سالگی نشانه بلوغ و اجازه یافتن او برای یافتن پدر در سرزمین افسانه‌ای به حساب می‌آید. در آن‌شرلی نیز ده سالگی نمادی از بحران هویتی است که دختران در سن بلوغ به آن دچار می‌شوند. او در ده سالگی خود را به پرسش می‌کشد و بازوان لاغر، رنگ قرمز و لک و پیس روی صورتش را تأویل می‌کند. اما این نماد در کارتونها جدید فاقد معنای مشخص است و مرز مشخص میان بزرگسالی و کودکی از بین رفته است. بن تن در ده سالگی صاحب قدرتی ماورایی فراتر از پدر، پدر بزرگ و دوستانش می‌شود. دنیای بلوغ در نظم سنتی، دنیای مسئولیت، آگاهی و روابط اجتماعی است. کودکان با ورود به دنیای بلوغ، شمایی از پدر و مادر خود می‌شوند اما در کارتونها جدید چنین مفهومی از نظام ارجاعی غایب است و نشانه‌های روشنی که مرز میان بزرگسالی و کودکی را مشخص سازد وجود ندارد.

جدول ۱- نظام ارجاعی خانواده، طبیعت و بزرگسالی در کارتونها

نماد	دال‌ها	آن‌شرلی	پیرو	کیم پاسیبل	بن تن
استعاره	خانواده	همنشینی / گرین گیلز	جانشینی / عقاب	فقدان / جانشینی دوستان	جایگزینی / دوستان
	بزرگسالی	پرسش هویتی	اجازه جستجو	تضاد / دراگون	دستیابی به ساعت
	طبیعت	عناصر طبیعی	عناصر طبیعی	زمین	زمین
نمادین	خانواده	غیاب پدر و مادر	غیاب پدر	فقدان حضور	فقدان حضور
	بزرگسالی	ده سالگی	ده سالگی	مبارزه با دراگون	امنیت‌ریکس
	طبیعت	گرین گیلز	کوهستان	فقدان	فقدان

ب) رمزگان شخصیت‌های اصلی

۱. رمزگان کلامی

در کارتون‌های کلاسیک، رمزگان کلامی شخصیت‌ها، بازتابی از گفتمان اجتماعی است. گفتارها کاملاً جدی و در راستای ساختار داستان‌گویی است. شمرده سخن گفتن، گفتار کودکانه، زبان منطقی و رسمی از جمله دقایق نحوه بیان شخصیت‌هاست. ساختار اجتماعی، هر گونه هزل سخن گفتن را تقبیح می‌کند و شیوه‌ای از سخن گفتن به سبک بزرگسالان را آموزش می‌دهد. در کارتون آن‌شرلی در حالی که پرحرفی او تقبیح می‌شود؛ صادقانه سخن گفتن او را تشویق می‌کنند. در عین حال نحوه بیانی او منطبق با شخصیت دختر احساساتی قرن نوزدهمی است. تأکید بر کلمات احساسی و رمانتیک، توجه دقیق به جزئیات، تمرکز بر عناصر طبیعت و خیال‌پردازی کودکانه از جمله دقایق چنین شخصیتی است. در نحوه بیانی پیرو نیز منطق روایی بر رمزگان کلامی احاطه دارد و زبان جنبه کاملاً رسمی و کودکانه یافته است.

در کارتون‌های جدید به نظر می‌رسد، نوعی رمزگان جدید جایگزین زبان کودکانه رسمی و روایی شده است به نحوی که سه عنصر مطایبه، طنز و هزل بر نحوه بیانی شخصیت‌ها حکفرماست. گویی این زبان طنزآمیز تلاش دارد به طور همزمان، واقعیت اجتماعی و زمینه روایی داستان را به سخره گیرد. در شرایط ناگوار مبارزه، برعکس کارتون‌های قدیمی که نفس‌ها را در سینه حبس می‌کرد، کارتون‌های جدید کاملاً هزل‌انگیز به نظر می‌رسند. گویی این مبارزه جدی نیست و یا ما مطمئن هستیم که قهرمان بر دشمنانش پیروز خواهد شد.

۲. رمزگان اندامی

اندام کوچک و لاغر، بازوان باریک، موهای قرمز و صورت پر از کک و مک، در دنیای داستانی سنتی، به مثابه رمزگان اجتماعی از دختری فقیر و قابل ترحم به حساب می‌آمد. همچنان که خطوط درشت گرافیکی، سیمایی از چهره خشن و شرور برخی از شخصیتی‌های کارتونی را ترسیم می‌کرد. اما همین نشانه‌ها در عصر جدید واجد معانی کاملاً متفاوتی شده‌اند. جثه لاغر، باریک و کشیده، همراه با رنگ خاص موها و کمر

باریک در کارتون‌های جدید، نشانه‌های دختری امروزی از طبقه متوسط را بازتاب می‌دهد. اندام باریک کیم پاسیبل و گوئن مصداق این مدعاست. همچنان که خطوط درشت گرافیکی، نشانه شرارت شخصیت‌ها نیست بلکه به منزله تأکیدی بر موقعیت یا رفتاری خاص است. بنابراین، این خطوط در ترسیم ضدقهرمانان شرور معانی خود را از دست داده‌اند. تصاویر اغراق شده از شکل‌هایی که بن تن به صورت آنها درمی‌آید و افراط در خطوط گرافیکی گره خورده در ترسیم چهره کیم پاسیبل در حال مبارزه، معانی سنتی استفاده از خطوط نرم گرافیکی را برای ترسیم چهره مثبت شخصیت‌ها بی‌اثر ساخته‌اند. استفاده از سبیل و ابروهای پرپشت برای مردهای مهربان و اندام چاق و فربه برای زنان طبقه متوسط که در کارتون آن‌شرلی بویژه قابل مشاهده است، در داستان‌های جدید فاقد ویژگی اجتماعی خاصی هستند و از عناصر نمادین برای معرفی نوع خاصی از شخصیت تهی شده‌اند. همچنین استفاده از دست‌های بزرگ برای بزرگسالان که نشانه‌هایی از حامیان اجتماعی هستند و در اندام «تی‌تی‌کاکا» در پسر کوهستان و «ماتیو» در آن‌شرلی به خوبی قابل مشاهده است؛ فاقد معنای خاص در آثار جدید است و نشانه‌هایی از این نوع در کارتون کیم پاسیبل و بن تن به چشم نمی‌خورد.

۳. رمزگان کالایی

کارتون‌های قدیمی متأثر از شرایط اجتماعی دوره خود، نوع خاصی از پوشش را تصویرسازی می‌کنند که لباس‌های بلند، گشاد و پوشیده، با رنگ‌های ولرم از جمله ویژگی آنهاست. زنان به سبک دوره ویکتوریایی لباس بر تن می‌کنند و موهای بافته شده دختران، حضور اشیای قدیمی در متن تصویر، استفاده از حیوانات به عنوان موجودات کمک‌کننده به انسان‌ها و حضور حیوانات نیمه اهلی از قبیل موش‌ها، گربه‌ها، کبوتران و خرگوش‌ها در نوعی همزیستی مسالمت‌آمیز با انسان‌ها به وفور در تصاویر یافت می‌شوند. در کارتون آن‌شرلی شخصیت اصلی با این موجودات سخن می‌گوید و در پیرو، حیوانات در عبور قهرمان‌ها از موانع سخت طبیعی به آنان کمک می‌کنند؛ چنان که عقاب طلایی، بلد اصلی پیرو در راه رسیدن به ال‌دورادو است.

اما در کارتون‌های جدید این حیوانات تقریباً غایب هستند و جای آنها را موجودات فضایی و ابزارهای جدید فنی گرفته است. در کارتون کیم پاسیبل «روفز» حیوان عجیب

و غریب و دست‌آموز یکی از شخصیت‌ها به نام «ران»، موشی صحرایی است که عاشق سوسیس است و سیمایی تهی شده از یک حیوان حقیقی را دارد. در همین کارتون «وید» موجودی با سیمای انسانی است که درون رایانه جیبی کیم پاسیبل قرار دارد و برای او اطلاعات جمع می‌کند. جالب توجه است که اغلب موجوداتی که بن تن به اشکال آنها در می‌آید، سیمایی اغراق شده از حیوانات دارند. در این معنا، حیوانات نه دیگر موجوداتی از هستی و حیات بلکه سیمایی از انسان‌های جهش یافته هستند که در هیبت هیولاهای جدید ظاهر شده‌اند.

۴. رمزگان رفتاری

در کارتون‌های جدید، روابط انسانی نیز همچون دیگر عناصر در مقایسه با اسلاف خود دستخوش تغییرات شگرف شده‌اند. مراسم تشریفاتی مربوط به میز شام، دعای قبل از غذا، ایستادن محترمانه و منظم در برابر بزرگان، شرکت در مجالس مهمانی و گذاشتن صلیب روی سینه، نشانه‌های نیرومندی از فرایندهای اجتماعی دوره مدرن هستند. این رمزا در عین حال بر نوع خاصی از روابط اجتماعی تأکید دارند. در کارتون پیرو و آنشرلی، روابط شخصیت اصلی با دیگر شخصیت‌ها مبتنی بر همین نشانه‌های اجتماعی روایت شده است. رابطه احساسی با مادر، روابط غیرمطایبه‌آمیز با دوستان و احترام به بزرگسالان، در پیرو نمود عینی دارد. روابط آنشرلی با خانواده ماتيو و ماریلا نیز بر همین اساس تنظیم شده است. در واقع، نوعی نگاه تربیتی و نظارتی نسبت به رفتارها در این کارتون‌ها مشاهده می‌شود. ماریلا، آنشرلی را در خانه محبوس می‌کند تا از رفتار تند خود با خانم همسایه عذرخواهی کند. پیر سالی نیز در این کارتون‌ها نشانه‌ای از «راهنمای اجتماعی» است. در کارتون پسر کوهستان، تی‌تی کاکا پیرمردی که ما از گذشته او چیزی نمی‌دانیم به عنوان راهنمای سفر با پیرو همراه می‌شود. پیرمرد، تنها کسی است که گیاه پادزهر مار خال‌دار را می‌شناسد. در آنشرلی نیز «خوب گوش دادن» ماتيو نشانه‌ای از اهمیت دادن و توجه بزرگسالان به آمال و عقاید کودکان است. دامنه این نشانه‌ها را می‌توان در سرتاسر داستان مشاهده کرد. پیرو در پایان داستان به پسری مقید به آداب اجتماعی و هوشمند تبدیل می‌شود و آنشرلی نیز با تجربه عشق و مهربانی در خانه گرین گیلز، دختری امروزی، پراحساس و منطقی می‌شود.

عمده این نشانه‌های رفتاری در کارتون‌های جدید غایبند و هیچ گونه رابطه منطقی میان متن و واقعیت اجتماعی برقرار نمی‌شود. رابطه میان بن تن و پدر بزرگ فاقد هر گونه پایگان تربیتی است. پدر بن تن فاقد ظرافت‌های پدران سنتی است و نقش مادر او در فصل اول، بسیار کم‌رنگ است. بنابراین، می‌توان گفت که رمزگان اجتماعی در این کارتونها تا حد چشمگیری کم‌رنگ شده و رمزگان‌های بازنمودی یا متنی برجسته شده‌اند. تصاویر بی‌ثبات از واقعیت، سیطره موجودات عجیب و غریب در فضای غیرواقعی مبارزات بن تن، تداخل واقعیت و موضوع‌های نامعقول و وصف‌ناپذیر و گسست در روابط کودکان با بزرگسالان از جمله این نشانه‌های بازنمودی هستند.

۵. رمزگان متنی

نشانه‌های متنی خلق شده از جانب سازندگان کارتونها جدید بر نشانه‌های واقعی اجتماعی غلبه دارند. در حالی که همدلی مخاطب با شخصیت‌های پیرو و آن‌شرلی مبتنی بر شبیه‌سازی قهرمان‌های اصلی با انسان‌های واقعی بود. این رابطه در کارتونها جدید برعکس شده است به طوری که غیرقابل تصور بودن موقعیت بن تن و کیم پاسیبل محور همدلی مخاطب با قهرمانان داستان شده است. واقعیت اجتماعی تنها به عنوان بستری برای فعالیت‌های محیرالعقول دو قهرمان عمل می‌کند. استفاده از گرافیک اغراق‌آمیز با آزادی عمل طراح و خالق انیمیشن بن تن برای ترسیم چهره، اندام و رفتار قهرمانان داستان از جمله نشانه‌های تصویری دو متن کارتون کیم پاسیبل و بن تن هستند. یکی از ابزارهای جدیدی که به خالقان این اثر کمک کرده، رایانه است که امکان ایجاد جلوه‌های ویژه و محیرالعقول را در سینما و کارتون فراهم آورده است.

تفاوت در رمزگان روایی نیز میان این دو دسته از کارتونها چشمگیر است. در نظام روایی کارتونها کلاسیک، عناصر داستانی به طور دقیق رعایت شده است. معرفی شخصیت‌ها در قسمت‌های اولیه، گره‌افکنی، انتخاب زاویه دید، تعلیق در میانه و گره‌گشایی در پایان داستان، در هر دو داستان مورد بررسی، از دستور کلاسیک روایی تبعیت می‌کند و حوادث علی، پی‌رنگ داستان را به پیش می‌برد. جالب توجه است که پایان خوش، از جمله دقایق این نظم روایی سنتی در کارتونها آن‌شرلی و پیرو است. اما این سبک روایی در کارتونها جدید کاملاً درهم ریخته و فاقد پی‌رنگ مشخص

است. پررنگ بودن فضای هیجانی مبارزه با دشمنان که در توانایی‌های آنان اغراق شده؛ در طرح داستانی بن تن و کیم پاسیبل مشهود است و تداخل واقعیت و تخیل به نحوی برجسته شده است که مبنایی برای تغییر رفتارها یا شخصیت‌ها به چشم نمی‌آید. پراکندگی روایی در کیم پاسیبل و بن تن به حدی است که اجزای کارتون را به سادگی می‌توان جدا کرد و هر یک را به طور مستقل و فارغ از نظم روایی به کودکان نشان داد.

جدول ۲- رمزگان کارتونها

بن تن	کیم پاسیبل	پیرو	آن شرلی	رمزگان	
هزل / مطایبه / طنز	طنز / مطایبه	کودکانه و پسرانه	گفتار صادقانه / پرگویی	کلامی	۱.۱
نوجوان	اندام باریک	فاقد ویژگی	لاغر / موهای قرمز	اندامی	
سفینه / ماهواره / رایانه	موهای طلایی / تاب شلوارک / فناوری	قایق / اسب / درازگوش / خرگوش	موهای بافته شده / لباس‌های پوشیده / کاری / قطار / اسب	کالایی	
مبارزه جویی	پایگان خجالتی / شجاع	احترام به بزرگسالان	صلیب / دعا / فرزندخواندگی	رفتاری	۱.۲
گرافیک اغراق آمیز	جلوه‌های رایانه‌ای	واقع‌گرایی	واقع‌گرایی رمانتیک	تصویری	
تداخل واقعیت و خیال	فضای هیجانی	پایان خوش / نظم روایی	نظم روایی کلاسیک / پایان خوش	روایی	

ج) مقایسه نظام‌های نشانه‌ای کارتونها

مقایسه نظام‌های نشانه‌ای بین کارتون‌های قدیمی و جدید، نتایج قابل توجهی را مشخص می‌سازد؛ در ادامه، به پنج مورد از اخلال در نظام نشانه‌ای مدرن از طریق کارتون‌های جدید اشاره می‌شود.

۱. اخلال در نظام تفسیری. فراوانی نشانه‌های نمادین در کارتون‌های پسر کوهستان و

آن‌شرلی، در ارجاع‌های طبیعی، جهان واقعی و شمایل انسانی مشهود است. به یک سخن، این نشانه‌ها بیشتر در زمره شمایی هستند اما بازنمون نمادین دارند. نمادهای ناتورالیسم و رئالیسم^۱، بویژه در عناصر مربوط به خانواده، دنیای درون شخصیت‌ها، عناصر طبیعی و تصاویر دنیای اجتماعی قابل شناسایی است. به این تعبیر، تفسیر نمادین نشانه‌ها ما را به الگوی از پیش تعیین شده‌ای هدایت می‌کند. اما در دو کارتون کیم پاسیبل و بن تن، این رابطه تفسیری دچار اختلال شده است. با حذف نشانه‌های نمادین و جایگزینی آن با نشانه‌های استعاری کلامی و تصویری از قبیل امنیتریکس، موجودات فضایی، روح تاریکی و گلوله آتشی، نظام نشانه‌ای کارتون به سمت کدر شدن میل می‌کند. برای مثال می‌توان به ساعت امنیتریکس که نوعی دال مرکزی در کارتون بن تن به حساب می‌آید اشاره کرد. آیا این ساعت نشانه‌ای استعاری از دنیای به غایت صنعتی شده است یا بازنمودی از یک دنیای خیالی؟ این دوگانگی نشانه، به معنی آن است که نشانه‌ها، معناهای استعاری یافته‌اند. همچنان که لاوتن یکی از مهم‌ترین تمثیل‌های استعاری دنیای جدید را ساعت دیجیتال می‌داند و می‌گوید «ساعت دیجیتالی با حذف گذشته و آینده از صفحه ساعت در حقیقت بر اهمیت نقش «وقته» یا «زمان حال» تأکید می‌کند که ویژگی دنیای پست‌مدرن است. در این وضعیت، همه چیز به زمان حال برمی‌گردد و ارتباطی میان گذشته و آینده وجود ندارد. برعکس صفحه ساعت آنالوگ که گذشته و آینده در آن نمود و برجستگی عینی داشت و اتفاقاً، زمان حال زیر عقربه‌های ساعت مانده بود» (لاوتن^۲، ۲۰۰۳، ص ۲۸۲).

۲. **اختلال در منطق روایی.** سه عنصر «زمان» «تغییرات درونی انسانی» و «نظم علی حوادث» نظم روایی داستان‌های کلاسیک را شکل می‌دهند. حوادث از طریق زمان و با تغییر در روابط بیرونی یا امیال درونی شخصیت‌ها شکل می‌گیرد و داستان به پیش می‌رود. کارتون‌های کلاسیک اساساً قصه‌گو هستند و روایت، ویژگی اصلی آنهاست به نحوی که همه این کارتونها دارای پی‌رنگ، روابط علی، گره‌افکنی و گره‌گشایی هستند. برای مثال، منطق روایی کارتون آن‌شرلی را در نوشته زیر می‌توان نشان داد:

«آن‌شرلی به گرین گیبلز فرستاده می‌شود {رخداد اول} صاحبان مزرعه اما منتظر

پسر هستند تا در مزرعه به آنها کمک کند {گره‌افکنی اول} ماریلا تصمیم می‌گیرد آنه را به یتیم‌خانه بازگرداند {رخداد دوم} ماتیو اما قلباً دوست دارد آنه در مزرعه بماند {گره‌گشایی اول} مریلا آن‌شرلی را به یتیم‌خانه باز می‌گرداند {رخداد سوم} اما در مسیر با سرگذشت او آشنا و دچار تردید می‌شود {گره‌افکنی دوم} ماریلا تصمیم می‌گیرد ...».

این نمودار روایی را تا انتها می‌توان ادامه داد. هر ایزود، با یک اما پایان می‌یابد و با گره‌گشایی در قسمت بعد به جلو رانده می‌شود. به نظر می‌رسد که این نظم روایی، بویژه در کارتون‌های جدید در حال کم‌رنگ شدن است. به طور احتمالی تعلیق در روایت از روابط انسانی به صحنه مبارزه با موجودات فضایی منتقل شده است و روایت به گونه‌ای طراحی شده است که کودک خود بتواند در فرایند داستان شرکت کند. به عبارت دیگر، برخلاف نظم روایی مدرن که روایت را بر اساس نظامی علی به کودک منتقل می‌کرد و او تنها نقش مخاطب داشت، کارتون جدید با تأکید بر عناصر «وقته» و کاهش نقش روایی داستان «به کودکان اجازه می‌دهد تا به مثابه مؤلف در متن دخالت کنند و در سطحی بالاتر، در فرایند تفسیر نشانه‌ها نیز مشارکت داشته باشد» (آیکن^۱، ۲۰۱۲).

۳. **اخلال در بازآفرینی اجتماعی قهرمان.** الگوی حاکم بر روابط شخصیت با شیء ارزشی و کنشگران مختلف درگیر در داستان‌های کلاسیک، منجر به خلق قهرمان و ضدقهرمان می‌شود. قهرمانان جایگزین خارجی دارند و اسطوره‌سازی از شخصیت‌ها از طریق «نمادهای اجتماعی» انجام می‌پذیرد. بنابراین، اسطوره‌ها و قهرمانان، عناصری کاملاً اجتماعی هستند. برای مثال، بر اساس ساخت اجتماعی دوره ویکتوریایی-دوره بازگویی روایت آن‌شرلی - دختران، شخصیت‌هایی با عناصر احساسات، سرکشی و جزئی‌نگری هستند. مخاطب با چنین شخصیت‌هایی که دارای گوشت و پوست و استخوان هستند، همدلی نشان می‌دهد و در مسیر مبارزه برای «هویت‌یابی» با آنان همراه می‌شود. اغلب تجربه‌های پیش روی قهرمان، برگرفته از تجربه‌های اجتماعی انسان‌هاست و مخاطب نیز کم و بیش با چنین تجربیاتی آشناست.

ضدقهرمان‌ها نیز در کارتون‌های کلاسیک، عناصر اجتماعی هستند. در کارتون

آن‌شرلی، ضدقهرمان، موقعیت اجتماعی دوره او و نزاع مشهور میان عقل و احساسات است. در پیرو نیز، ضد قهرمان‌ها به طور عمده، یا انسان‌هایی معمولی از جنس خود شخصیت اصلی هستند و یا به صورت موانع طبیعی بر سر راه قهرمان ظاهر می‌شوند. سوداکو، رئیس سیرک و جادوگر پیر، ضدقهرمان‌هایی هستند که در جریان گره‌گشایی بر سر راه قهرمان ظاهر می‌شوند اما به تدریج سر به راه می‌شوند. در همین کارتون، دریاچه خوفناک، کوهستان پر از برف، مار سمی و اسب وحشی نیز در نقش ضدقهرمان‌ها عمل می‌کنند که پیرو بر آنها غلبه می‌یابد.

اما در کارتون‌های جدید، قهرمان و ضدقهرمان، هیچ یک عناصر اجتماعی نیستند. هنوز انسانی در روی کره زمین وجود ندارد که بتواند با لمس یک ساعت فضایی—اگر چنین ساعتی وجود داشته باشد—به هیولا تبدیل شود. اینها در حقیقت، قهرمانان متنی هستند. به تعبیر دیگر، در درون متن ساخته می‌شوند و کارکرد آنها نیز درون متن معنا می‌یابد. به نوشته والسیئر^۱ (۲۰۰۹) «این قهرمانان، شخصیت‌های داستانی هستند که فقط در دامنه عملکرد خود واقعیت دارند» بیرون از متن این اسطوره‌ها هیچ چیز نیستند. بدون امنیتریکس، بن تن یک دانش‌آموز ترسو و دست و پا چلفتی است که موضوع استهزای دوستانش می‌شود. کیم پاسیبل نیز بدون رایانه جیبی خود، دختری خجالتی است که تنها از عهده رقصیدن برمی‌آید.

ضدقهرمانان نیز همین ویژگی را دارند. هیولاهای بن تن جایگزین خارجی ندارند. انسان فضایی، تنها یک افسانه است که گرافیک توانسته است به آن بعد و شخصیت بدهد. نه دکتر دراگونی وجود دارد که توانسته باشد از طریق فناوری بر جهان مسلط شود و نه ویلگیتس که از قضا، همانامی عجیبی با بیل گیتس صاحب مایکروسافت دارد. ضدقهرمان‌های جدید همچنین از نظر شخصیت خنثی هستند و تنها در برخی اوقات به نظر می‌رسد که به شکل دکترها یا زنان ظاهر می‌شوند. از نظر مذهبی نیز این شخصیت‌ها خنثی به نظر می‌رسند؛ جادوگران قدیمی که دارای مؤلفه‌های مذهبی بودند، جای خود را به هیولاهای فاقد دلالت اجتماعی داده‌اند.

۴. اخلال در نظم پایگانی مذهبی خیر و شر. در منطق کلاسیک، شیطان عنصر درونی

است و قهرمان و ضدقهرمان، بر اساس ذات و نیت درونی، به دو طیف شریر و انسانی تقسیم‌بندی شده‌اند. دلالت‌های اخلاقی و سنتی، این عناصر را به مؤلفه‌های اجتماعی تبدیل می‌کند. به سخن دیگر، از طریق چهره آرام و مهربان و نشانه‌های تصویری اخلاقی از قبیل شمایل مذهبی و بخصوص صلیب - که بر سینه آن‌شرلی می‌بینیم - رفتن به مسجد و کلیسا، کمک کردن به بینوایان، مهربانی با کودکان، زنان، حیوانات و نشانه‌های گرافیکی از قبیل خطوط گرافیکی نرم که مظلومیت را تداعی می‌کند، رفتارهای خاص از قبیل دعا کردن و گریه کردن و غیره، شخصیت‌های مثبت در دو کارتون آن‌شرلی و پسر کوهستان خلق می‌شوند و در جهتی معکوس در «غیاب» این نشانه‌ها و یا افزودن نشانه‌های جدید از قبیل خطوط گرافیکی درشت، صدای نابه‌هنجار و چهره زمخت و زشت، ضدقهرمان ساخته می‌شود. به یک تعییر، در کارتون‌های کلاسیک، قهرمان و ضدقهرمان در اصل عینیت‌یافته مفاهیم خیر و شر هستند.

مطالعه کارتون‌های جدید نشان می‌دهد که هم نشانه‌های متنی و هم نشانه‌های اجتماعی این پایگان مسلط، با اخلال مواجه شده‌اند. یکی از نشانه‌های این اخلال برساختن عنصر «زمین» - به منزله تنها کره قابل سکونت آدمی - به عنوان منبع معنابخشی به این رابطه پایگانی است. به نحوی که زمین مبنایی برای تقسیم‌بندی قهرمانان و ضدقهرمانان می‌شود. افزون بر این، یک تغییر معناشناختی دیگر نیز در این معنا رخ داده است، به طوری که بر عکس کارتون‌های کلاسیک که اسطوره‌ها آسمانی محسوب می‌شدند و موجودات شریر در زمین می‌زیستند، در کارتون‌های جدید، دشمنان از آسمان می‌آیند و حافظان زمین آنان را از آسیب زدن به کره خاکی باز می‌دارند.

یکی دیگر از این تغییرات در مفهومی است که می‌توان بر آن «انسان صنعتی شده» یا «مابعدالطبیعه واقعی شده» (تاجیک، ۱۳۸۸، ص ۲۱۷) اطلاق کرد. انسان از طریق تکنوپولی‌های^۱ دست‌ساز خود و با تغییر در ژن انسانی خویش سبب شده است تا ابزارهای سهمناک از بین‌برنده زمین در اختیار انسان‌های شریر قرار گیرند و قطب عقیدتی انسان و شیطان، جای خود را به دوگانه انسان - انسان بدهد. ویلگیس در بن تن و دکتر دراگون در کیم پاسیبل، در زمره این انسان‌های صنعتی شده قرار دارند.

۵. **اخلال در الگوی روابط شخصیت‌ها.** انتقال شخصیت‌های کارتونی از عنصری اجتماعی به نشانه‌های متنی این امکان را برای طراحان کارتون‌های پست‌مدرن فراهم آورده است که بتوانند شخصیت‌های اغراق‌آمیز شده خلق کنند. در کارتون‌های کلاسیک، داستان حول شخصیت مرکزی شکل می‌گیرد که به طور فعال در داستان حضور دارد و بر وقایع و افراد پیرامون خود تأثیر می‌گذارد. این شخصیت‌ها در عین حال، به واسطه دلالت‌پذیری اجتماعی نمی‌توانند از مدل و الگوی انسانی فراتر بروند و «کنش اجتماعی انسانی» نقطه مرکزی آنهاست. اما در کارتون‌های جدید کنش اجتماعی و انسانی بر الگوی شخصیت‌پردازی حکمفرما نیست و شخصیت‌ها، کنش‌های فرا انسانی و فرا اجتماعی دارند. با وجود این، الگوی گری‌ماس همچنان درباره کارتون‌های جدید مصداق دارد. به طوری که مبارزه قهرمان یا شخصیت اصلی حول شیء ارزشی شکل می‌گیرد و کنشگران مختلف در رابطه میان شخصیت و شیء ارزشی، موضع مخصوص به خود می‌گیرند و تنها موضوع مهم آن است که کنشگران مختلف واقعیت اجتماعی ندارند. برای مثال، کنشگری بن تن حول ساعت عجیب او شکل می‌گیرد و موجودات فضایی در حکم کنشگر بازنده و گوئن و پدریزرگ در زمره کنشگران یاری‌دهنده هستند. زمین نیز کنشگر گیرنده محسوب می‌شود و انسان کنشگر فرستنده است. افزون بر این، تغییری هستی‌شناسانه نیز در الگوهای شخصیت‌پدیدار شده است. همه اشکالی که بن تن به شکل آنها درمی‌آید، پیش از این، در زمره موجودات شریر به حساب می‌آمدند. شاید از همین روست که نسل جدید، عروسک‌هایی را با خود حمل می‌کند که پیشتر، در زمره هیولاها بودند و به نحو عمیقی ما را می‌ترساندند.

جدول ۳- مقایسه نظام‌های نشانه‌ای و روایی مدرن و پست‌مدرن

پست‌مدرن	مدرن	دوره	نظام نشانه‌ای
		شاخص	
استعاره	نمادین	نوع نشانه	نظام نشانه‌ای
وانموده	بازنمایی	نظام ارجاعی	
ضمنی	آشکار	نوع دلالت	
وانموده/ گرافیکی	بازنمایی شده/ اجتماعی	اسطوره	
گفتمانی/ وارونگی	رمانتیسم/ سلسله مراتبی	روابط انسانی	
انسانی/ متنی	مذهبی/ اجتماعی/ پایگانی	دلالت‌های اخلاقی	
سوژه	ابژه	جایگاه کودک	
ماشینی شدن بدن	اصالت انسانی	رمزگان کودک	
دانای کودن	دانای کل	راوی	
سیال ذهن/ خرده روایت	واقع‌گرا/ فرا روایت	نوع روایت	
متنی	اجتماعی	بافت	
زمین	انسان	شیء ارزشی	
هزل/ خوش باشی	دراماتیک/ غم انسانی	پی‌رنگ	
وقته	حال/ آینده	زمان	
شکست روایت	نظم علی	منطق روایی	
خیر و شر انسانی	خیر و شر مذهبی	رابطه پایگانی	

نتیجه‌گیری

سازندگان کارتون‌های کودکان در دهه اخیر، به مدد فناوری‌های ارتباطی و بویژه توسعه نرم‌افزارهای گرافیکی، در حال از بین بردن نقش روایت مبتنی بر واقعیت‌های اجتماعی از متن کارتون‌ها بوده‌اند و به جای آن، قهرمانانی برساخته و فاقد اصالت انسانی را پرورش داده‌اند.

بر همین اساس، کارتون‌های جدید، در حال تغییر تمرکز از انسان و طبیعت به سمت کلیتی به نام «کره زمین» - به عنوان تنها مأمن انسان - هستند. بی‌دلیل نیست که دفاع از زمین در برابر دشمنان، درونمایه اصلی اغلب کارتون‌های جدید را شکل

می‌دهد. در جریان اهمیت یافتن زمین به نظر می‌رسد جابه‌جایی‌های معناشناختی نیز در رابطه آسمان و زمین به وجود آمده است؛ به طوری که برخلاف کارتون‌های کلاسیک که از آسمان به مثابه مکانی مقدس سخن می‌گفتند، در کارتون‌های جدید، تهدیدکنندگان اصلی زمین از آسمان می‌آیند. با وجود این، از آنجا که هنوز بشر نتوانسته است ثابت کند دشمنان زمین در حقیقت چه کسانی هستند، سازندگان این کارتونها به خلق جنگی خیالی در متن دنیای گرافیکی شده روی آورده‌اند.

تأثیرات ناشی از این تغییرات معناشناختی بر اذهان کودکان امروزی می‌تواند بنیادین باشد. یکی از این تأثیرهای احتمالی آن است که کودکان امروزی بیش از گذشته، ایده‌لیستی، خیال‌پرداز و فردگرا می‌شوند. کارتون‌های قدیمی زندگی قهرمانان خود را در برابر چالش‌های اجتماعی روایت می‌کردند و حس مسئولیت اجتماعی را به کودکان آموزش می‌دادند. اما برعکس، در کارتون‌های جدید، اغلب قهرمانان غیراجتماعی و فانتزی هستند. احتمال دیگر آن است که کودکان از زمره ایزه‌های تربیتی خارج شوند و بخصوص نقش خانواده‌ها و رسانه مورد تردید قرار گیرد. مطالعه کارتون‌های جدید نشان می‌دهد مرز میان بزرگسالی و کودکی بر مبنای بلوغ - آن‌طور که تفکر کلاسیک به آن باور داشت - در حال از بین رفتن است. بلوغ در تفکر مدرن در مرز ظریف میان معصومیت و گناه به تعبیر مذهبی آن جای داشت اما پست‌مدرن‌ها هرگونه ایده تربیتی را انکار می‌کنند و معتقدند که بزرگسالان اهمیت خود را به عنوان راهنما و بلد راه کودکان از دست داده‌اند در حالی که خلاقیت و آزاداندیشی را از همان ابتدا باید در ذهن کودکان بیدار کرد.

پیشنهادها

در مقاله حاضر، تلاش بر این بود که از دو نظام معنایی در زندگی کودکان، در دو برهه زمانی مختلف سخن گفته شود. بی‌تردید، موضوع برتری دادن یکی بر دیگری در اینجا بی‌معناست. این نظام‌ها به دو دوره تعلق دارند و معرف شیوه خاصی از تفکر درباره جهان هستند.

آنچه در اینجا اهمیت دارد، نوعی دوگانگی است که به نظر می‌رسد در نظام‌های نشانه‌ای کودکان در جامعه ایران رخ داده است. در سال‌های اخیر، رسانه ملی، اغلب در

سیاست‌گذاری مربوط به کودکان بر آموزه‌های تربیتی متمرکز بوده است در حالی که بخش عمده‌ای از کارتون‌های جدید از طریق رسانه‌های غیر به کودکان عرضه شده است. اگر بخواهیم به زبان نشانه‌شناسی سخن بگوییم، این امر در درازمدت می‌تواند به اخلال در نظام نشانه‌ای در جامعه منجر شود. از آنجا که رسانه ملی هنوز مهم‌ترین رسانه در جریان جامعه‌پذیری کودکان در ایران است، با فرض گسترش اقبال کودکان به کارتون‌های جدید از یک سو و حذف و نادیده گرفتن این کارتون‌ها از جانب رسانه ملی از سوی دیگر، ممکن است سیمای جمهوری اسلامی، قدرت مسلط تأثیرگذاری خود را در نظام نشانه‌ای جامعه از دست بدهد. در سال‌های اخیر، اقبال به برنامه‌های زنده در برنامه‌های کودکان به منظور جبران همین نقصان بوده است. اما افراط در استفاده از برنامه زنده از آنجا که این برنامه‌ها فاقد ظرفیت‌های لازم برای کاشت پیام غیرمستقیم و درازمدت هستند، می‌تواند بر این روند تأثیر معکوس بگذارد.

این مقاله در اصل، جنبه توصیفی نشانه‌های به کار رفته در کارتون‌ها را بازتاب می‌دهد. جنبه دیگر، مطالعاتی است که باید تأثیر این نشانه‌ها را بر کودکان بررسی کند. بنابراین، پیشنهاد می‌شود مطالعات دقیقی بویژه در حوزه اثرسنجی کارتون‌ها از طریق نهادهای پژوهشی صداوسیما در این باره صورت گیرد.

در سطحی عمیق‌تر، چنانچه فرض کنیم اخلال در نظام نشانه‌ای با ارسال پیام‌های متعارض از منابع گوناگون ادامه یابد، تعارض میان ارزش‌های نظام سیاسی (که رسانه ملی مدافع آن است) و نظام نشانه‌ای جامعه افزایش خواهد یافت. تصادم و تضاد میان نظام سیاسی و نشانه‌ای می‌تواند رسانه ملی را به موضع تدافعی بکشاند. از آنجا که توازن میان این دو نظام، یکی از مهم‌ترین معیارهای سنجش مشروعیت سیاسی است، آسیب‌های ناشی از شکاف میان این دو نیز بسیار عمیق خواهد بود. هر چند ارائه راهکاری آسیب‌زدا از حیثه این مقاله خارج است، پیشنهاد می‌شود کنفرانس ملی درباره «نظام نشانه‌ای کودکان ایرانی» با تأکید بر اسباب‌بازی‌ها، بازی‌های رایانه‌ای و کارتون‌ها از سوی رسانه ملی برگزار و نتایج آن در سیاست‌گذاری‌های مربوط به حوزه کودکان، لحاظ شود.

منابع

- بشیریه، حسین. (۱۳۸۹). تاریخ اندیشه سیاسی قرن بیستم: لیبرالیسم و محافظه‌کاری. تهران: نی.
- تاجیک، محمدرضا. (۱۳۸۸). پساسیاست: نظریه و روش. تهران: نی.
- چندلر، دانیل. (۱۳۸۶). مبانی نشانه‌شناسی (ترجمه مهدی پارسا). تهران: پژوهشگاه فرهنگ و هنر اسلامی.
- خالق‌پناه، کمال. (۱۳۸۷). نشانه‌شناسی و تحلیل فیلم: بررسی نشانه‌شناختی «لاک‌پشت‌ها هم پرواز می‌کنند». فصلنامه انجمن ایرانی مطالعات فرهنگی و ارتباطات، ۴ (۱۲)، صص ۱۸۲-۱۶۳.
- Aiken, A. (2012). Postmodernism and Children s Literature. **Journal of the International Christian community for Teacher Education**, Vol. 7.
- Atkin, A. (2010). **Peirce's Theory of Signs**, the Stanford Encyclopedia of Philosophy, Edward N. Zalta (Ed.), Stanford: Stanford University.
- Barthes, R.(1973). **Mythologies**, London: Paladin Books.
- Baudrillard, J. (1998). **The Consumer Society**. London: Sage Publications.
- Bignell, J. (2000). **Postmodern Media Culture**. England: Edinburgh University Press, p. 11.
- Cunningham, H. (2000). Mortal Combat and Computer Game Girls In Caldwell, John, (Ed.), **Electronic Media and Technoculture** (New Brunswick: Rutgers), pp. 213-226.
- Greimas, A.J. (1983). **Structural Semantics**, Trans, Daniele McDowell, Ronald Schleifer, and Alan Velie (Lincoln and London: University of Nebraska Press).
- Halliday, M. & Hasan, R. (1976). **Cohesion in English**. London: Longman, p. 2.
- Jameson, F. (1971). **Marxism and form**, USA: Princeton university press.
- Liotard, J.F. (1992). **The Postmodern Explained to Children: Correspondence**

1982-1985, translations edited by Julian Pefanis and Morgan Thomas.
London: Turnaround.

Lawton, C. (2003). What Should Adults Offer Children ° Religion or Spirituality? **International Journal of Children's Spirituality**, Vol. 8, No. 3.

Valsiner, J. (2009). Between Fiction and Reality: Transforming the Semiotic Object. **Sign Systems Studies**, Vol. 37, No. 1/2, p. 44.





پروہشگاہ علوم انسانی و مطالعات فرہنگی
پرتال جامع علوم انسانی