



دگردیسی بصری خلاق در کتاب‌های تصویری کودک: بر اساس مدل ایده‌یابی اسکمپر

امیرحسین زنجانبر*

کارشناس ارشد ادبیات کودک و نوجوان، گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه پیام نور، تهران، ایران.
(دریافت مقاله: ۱۴۰۱/۱۱/۲۰، پذیرش نهایی: ۱۴۰۲/۰۲/۲۷)

چکیده

اسکمپر SCAMPER مخفف هفت روش ایده‌سازی خلاق است که از نخستین حروف واژه‌های «جایگزینی substitute»، «ترکیب combine»، «تطبیق adapt»، «اصلاح modify»، «تغییر کاربرد put to another use»، «حذف eliminate» و «وارونه‌سازی reverse» اتخاذ شده است. مقاله پیش‌رو در پی پاسخ به چگونگی استفاده از مؤلفه‌های اسکمپر برای ایجاد دگردیسی خلاق در بازی‌های تصویری کتاب‌های کودک است. پژوهش حاضر به روش تحلیلی-توصیفی؛ گردآوری داده‌ها به روش اسنادی با مطالعات کتابخانه‌ای و روش نمونه‌گیری به صورت هدفمند انجام شده است. گستره مطالعه آن، کتاب‌های کودکان مبتنی بر دگردیسی تصویر است. منظور از «دگردیسی تصویر» تغییر عینی و ناگهانی ماهیت سوژه داخل تصویر است. حاق مطلب بیانگر این است که ایده‌های نوین دگردیسی تصاویر در کتاب‌های کودک از طریق به‌کارگیری یکی از شگردهای اسکمپر یا به‌کارگیری چند شگرد هم‌زمان به دست می‌آید. به عبارتی دیگر، تازه‌ها چیزی جز تغییر قدیمی‌ها نیستند. مضاف بر این، مقاله پیش‌رو نشان می‌دهد، تصویرسازان و طراحان کتاب‌هایی که از شگرد اسکمپر واحدی برای نوآوری‌های خود استفاده می‌کنند؛ تمایزهایی از جنبه‌های مختلف بایکدیگر دارند؛ مثلاً از منظر نوع نشانه‌شناختی، میزان مشارکت طلبی، جایگاه شگرد استفاده‌شده در سلسله‌مراتب نوآوری، سطح ابهام و امثالهم. «دگردیسی بصری» از موتیف‌های تصویرسازی در کتاب‌های کودک است که می‌تواند خلاقیت نهفته در خود را به مخاطبش انتقال دهد.

واژگان کلیدی

کتاب‌های تصویری، دگردیسی، تصویرسازی خلاق، اسکمپر.



مقدمه

یکی از موتیف‌های ادبیات داستانی کودک پدیدهٔ دگردیسی^۱ است. دگردیسی شمول معنایی گسترده‌ای دارد. دگردیسی در این پژوهش با دو شاخصه مفهوم‌سازی می‌شود: ۱. دگردیسی جسمانی است، یعنی در بدن سوژه نمود عینی دارد؛ ۲. با تغییرات ماهوی سوژه همراه است؛ یعنی بر اثر دگردیسی، مقولهٔ شناختی سوژه تغییر می‌یابد؛ مثلاً حیوان به حیوانی دیگر؛ یا انسان به موجودی غیرانسانی تبدیل می‌شود. بنابراین، دگردیسی در این پژوهش عبارت است از تغییر هویتی که با تغییر نمود جسمانی همراه است. از همین رو از منظر این پژوهش، «دگردیسی تصویری» با مفاهیم «دگرریختی تصویری» و «انسان‌انگاری تصویری» تفاوت دارد. دگرریختی با اینکه نمود بدنی و جسمانی دارد، به تغییر ماهیت و مقولهٔ شناختی سوژه نمی‌انجامد. انسان‌انگاری تصویری وقتی رخ می‌دهد که تصویرگر شخصیت غیرانسانی داستان را با مؤلفه‌های انسانی به نمایش گذاشته باشد؛ اما این مؤلفه‌های عینی به تغییر هویت آن شخصیت منجر نشده باشد. «مؤلفه‌های انسان‌انگاری در تصویرگری شخصیت‌ها عبارت است از روی دو پا راه رفتن، لباس پوشیدن، چهره و اندام انسان گونه‌داشتن» (زنجانیر، ۱۴۰۱، ج. ۱). بسیاری از کتاب‌های گروه سنی «الف» و «ب»، تنها بر اساس به تصویر کشیدن زنجیره‌ای از دگردیسی‌ها شکل گرفته‌اند. مؤلفان این کتاب‌ها پیش از اینکه نویسندهٔ داستان کودک باشند، تصویرگران کودک هستند. از همین رو، دگردیسی را با زبان تصویر و با استفاده از فریب‌نگاری‌های بصری^۲ به نمایش می‌گذارند. در این گونه آثار یا هیچ روایت داستانی وجود ندارد؛ یا اگر روایتی وجود داشته باشد، فقط بهانه‌ای برای سلسلهٔ تبدیل و تبدل‌های خلاقانهٔ تصاویر است و کارکردی الحاقی دارد. هدف از مقالهٔ حاضر این است که نشان دهد، ایدهٔ این تبدیل و تبدل‌های تصویری از مدل ایده‌یابی اسکمپر^۳ پیروی می‌کند. اسکمپر یا «سوالات ایده‌برانگیز» نام مدلی کاربردی است که اسبورن^۴ برای شیوه‌های شکل‌گیری تفکر خلاق^۵ ارائه داده است. اصلی در ادبیات کودک وجود دارد مبنی بر اینکه هر چه سن مخاطب کتاب کودک کم‌تر باشد، ساختار کتاب ترجیح‌بندی‌تر است. منظور از ساختار ترجیح‌بندی این است که روایت از زنجیره‌ای از اپیزودهایی تشکیل شده است که ساختار هر یک از اپیزودهای این زنجیره شبیه به هم و دارای پایانی همسان هستند. از همین رو، زنجیرهٔ دگردیسی‌های تصویری نیز در کل یک کتاب گروه سنی «الف» یا «ب» از تکرار یک الگوریتم ثابت شکل می‌گیرد. تکرار یک شگرد اسکمپری ثابت (الگوی خلاقیت ثابت) در طول یک روایت، باعث الگوگیری کودک و درونی کردن آن می‌شود. به عبارتی دیگر، خلاقیت تصویرسازی^۶ نقش محرک را برای شکوفایی خلاقیت و ایجاد جرعه‌های دیگرگونه‌نگری ایفا می‌کند. از طرفی دگردیسی فریب‌نگاشتی (تبدیل ناگهانی تصویر یک حیوان به حیوانی دیگر، یا یک گیاه به انسان و نظایر آن) کودک را شگفت‌زده و برای تعقیب سلسلهٔ دگردیسی‌های تصویری ترغیب می‌کند. این پژوهش در پی اثبات تأثیرات شناختی و آموزشی پدیدهٔ دگردیسی بصری بر مخاطبان کودک نیست. بدیهی است که از یک سو، تصویر از مهم‌ترین منابع الگوگیری تفکر برای کودکان پیش‌عملیاتی

به‌شمار می‌آید و از سویی، تصاویر دگردیس‌شونده، باعث تقویت دیگرگونه دیدن اشیا و سیالیت و انعطاف نگاه آنها می‌شود. پژوهش پیش‌رو در پی پاسخ به دو پرسش است: ۱. در تصویرسازی‌های کتاب‌های کودک، مدل اسکمپر چگونه موجد دگردیسی بصری خلاق می‌شود؟ ۲. با تقسیم هر یک از شگردهای هفت‌گانهٔ اسکمپر به زیردسته‌های کوچک‌تر، چگونه می‌توان ساختار دگردیسی‌های تصویری را ریخت‌شناسی کرد؟ این پژوهش دو موضوع خلاقیت تصویر و دگردیسی بصری را برای نخستین بار در ادبیات کودک مورد توجه قرار می‌دهد.

روش پژوهش

مقالهٔ حاضر از نظر هدف کاربردی است و جامعهٔ آماری آن، کتاب‌های کودکان مبتنی بر دگردیسی تصویر است. حجم نمونهٔ مورد مطالعه، یک‌صد و ده عنوان کتاب تصویری گروه سنی «الف»، «ب» و «ج» است که در ادامه به چهل‌ویک عنوان از آنها اشاره خواهد شد. اکثریت این کتاب‌های تصویری تألیفی هستند. منظور از کتب تصویری، کتاب‌هایی است که تصویر در آنها جنبهٔ تزئینی ندارد؛ بلکه بخش اصلی گفتمان داستان محسوب می‌شود. روش پژوهش پیش‌رو، استقرایی و تحلیلی-توصیفی است. روش گردآوری داده‌ها اسنادی با مطالعات کتابخانه‌ای و روش نمونه‌گیری به‌صورت هدفمند (متناسب با مؤلفه‌های اسکمپر) است.

پیشینه پژوهش

دگردیسی تصویر به‌خاطر سرشت بازی‌گونه‌ای که دارد مورد استقبال مخاطبان کودک بوده است و به‌خاطر پیشینه‌ای که در آثار نقاشانی مانند آرچیمبولدو^۷ دارد، همواره یکی از شگردهای پرکاربرد در هنر تصویرگری کتاب‌های کودک است؛ اما پژوهشگران ایرانی به این شگرد محبوب هنری چندان توجه نشان نداده‌اند. بخش‌هایی از مقالهٔ مشترک نوروزی‌طلب و رستمی ثانی (۱۳۹۱) به رابطهٔ دگردیسی بصری و فریب‌نگاری توجه نموده است. در مقالهٔ مذکور آثار رنه ماگریت^۸، ام سی اشرو^۹، راب گونزالوز^{۱۰}، اکتاویو اوکامپو^{۱۱} و ژوس دی می^{۱۲} با توجه به فرم، محتوا، ترکیب، رنگ، نور، سبک، ساختار، خطوط و غیره تحلیل شده است. زنجانیر در مقالهٔ (۱۴۰۱، ج) به دگردیسی بصری در کتب تصویری کودک اشاره کرده است و آن را به‌عنوان حالت خاصی از آرایهٔ «انسان‌انگاری» معرفی کرده است. زنجانیر (۱۴۰۲) در مقاله‌ای دیگر، دگردیسی‌های تصویری را در چهار کتاب تصویری تولک‌لکی^{۱۳} یا دارکوب^{۱۴} (خدایی، ۱۳۹۱)، *من روی دستم می‌یستم* (خدایی، ۱۳۹۹)، *تودر تو* (Ueno, 1973) و *من می‌بینم، من می‌بینم* (Henderson, 2019) از منظر رویکرد و اسازای مطمح نظر قرار داده است.

در گسترهٔ ادبیات و هنر مقاله‌هایی که با موضوع دگردیسی نوشته شده‌اند، اکثراً به‌صورت موردی (نه به‌صورت کلی) این مفهوم را در آثار یک شاعر خاص بررسی کرده‌اند، مثلاً مهرنگار و همکارانش (۱۳۹۲) صرفاً به مطالعهٔ موردی تبدیل فریدون به ازدها در *شاهنامه* پرداخته‌اند.



مرباها با ظروفی شیشه‌ای که لبه‌های شیاردار دارند، می‌توان از لیوان‌های شیشه‌ای استفاده کرد تا بعد از مصرف نیز به‌عنوان آب‌خوری قابل استفاده باشد.

۶. حذف

«ساده کردن قسمتی از نبوغ در صنایع است و تقریباً در همه موارد به معنی تدبیر کردن چیزهایی است که باید حذف شوند» (صمدآقایی، ۱۳۸۰: ۱۱۷). پرسش‌های نمونه عبارت‌اند از: چه چیزی را می‌توان حذف کرد؟ اگر کوچک‌تر شود چه می‌شود؟ مثلاً حذف سیم از موش‌واره رایانه (موس‌های بی‌سیم).

۷. وارونه‌سازی

پرسش نمونه‌ای در این شگرد عبارت است از: «اگر رابطه ترتیبی مذکور تغییر جهت پیدا کند، چه پیش می‌آید؟» مثلاً به‌جای اینکه پله‌ها ثابت باشند و ما متحرک باشیم؛ پله‌ها متحرک باشند و ما ثابت روی آن باشیم. «حتی این تیپ سؤالات می‌تواند در ترتیب علت و معلول نیز مطرح گردد» (صمدآقایی، ۱۳۸۰: ۱۱۹).

بحث و تحلیل داده

در این بخش، هر یک از شگردهای هفت‌گانه اسکمپر به زیرمجموعه‌ای از شگردهای خردتر تقسیم می‌شود. علاوه بر این، برای هر شگرد چند نوع دسته‌بندی متفاوت ارائه می‌شود.

۱. ترکیب

۱-۱. ترکیب به لحاظ ماهیت

در تصویرگری کتاب‌های کودکان سه صورت ترکیبی خلاق وجود دارد: دگردیسی مرکب، دگرریختی مرکب، انسان‌انگاری مرکب. از این سه مورد، فقط دگردیسی مرکب در چهارچوب موضوعی این پژوهش قرار می‌گیرد؛ اما برای ایضاح مطلب نیاز است که تفاوت دگردیسی مرکب با سایر صورت‌های مرکب روشن شود.

الف) دگردیسی مرکب: در شگرد «دگردیسی مرکب» دو تصویر با یکدیگر ترکیب می‌شوند و تصویر جدیدی را پدید می‌آورند، به‌گونه‌ای که تصویر جدید تفاوت ماهوی با هر دو سازه اولیه خود دارد. مثلاً در *چی‌چی قاشق و قیچی* (خدایی، ۱۳۹۶)، از ترکیب دو سازه شانه و قیچی، تصویر بز کوهی حاصل شده است (تصویر ۱). بز کوهی حیوان جدیدی است که با اشیایی مثل شانه و قیچی تفاوت ماهوی دارد.

ب) دگرریختی مرکب: گاهی از ترکیب دو تصویر، تصویر جدیدی



تصویر ۱. شانه + قیچی ← بز کوهی (دگردیسی). منبع: (خدایی، ۱۳۹۶: ۱۱)

مبانی نظری پژوهش

بنا به تحقیقاتی که رودز^{۱۲} در سال ۱۹۶۱ انجام داده است، بیش از چهل تعریف مختلف از خلاقیت وجود دارد؛ اما همگی در شرط «بیعیبت تولید» با هم اشتراک دارند (خسروی‌زاده و همکاران، ۱۳۹۹: ۲۴). اسکمپر یکی از مدل‌های ایده‌سازی خلاق است. نام اسکمپر از نخستین حروف واژه‌های «جایگزینی»^{۱۴}، «ترکیب»^{۱۵}، «تطبیق»^{۱۶}، «اصلاح»^{۱۷}، «تغییر کاربرد»^{۱۸}، «حذف»^{۱۹} و «وارونه‌سازی»^{۲۰} اتخاذ شده است.

۱. جایگزینی

در شگرد جایگزینی، ایده‌پرداز سعی می‌کند با طرح پرسش‌هایی مانند چه چیزی را می‌توان جایگزین چه بخشی کرده؟ به ایده‌هایی نوین دست یابد. مثلاً در هندسه مسطحه، یکی از اصول اقلیدس می‌گوید: از هر دو نقطه متمایز فقط یک خط راست می‌گذرد. در هندسه کروی به‌جای این اصل اقلیدس، اصل دیگری قرار می‌گیرد که می‌گوید: از هر دو نقطه متمایز بی‌نهایت خط راست (دایره عظیمه) می‌گذرد.

۲. ترکیب

ایده‌پرداز با درآمیختن دو محصول، دو کارکرد یا دو هدف نامرتبط پیشین به سنتز نوینی دست می‌یابد. بی‌جهت نیست که مدنیک خلاقیت را بازسازمان‌دهی عناصر هم‌خانواده در ترکیبی جدید به‌منظور پاسخ به خواسته‌هایی خاص یا مفید تعریف می‌کند (سیف، ۱۳۸۵). «غالب ایده‌ها از طریق ترکیب به دست می‌آیند؛ تا آن حد که عده‌ای معتقدند سنتز به‌عنوان اساس خلاقیت تلقی می‌گردد» (صمدآقایی، ۱۳۸۰: ۱۰۷). پرسش نوعی این شگرد عبارت است از «اگر مخلوط شوند چه می‌شود؟» مثلاً آلیاژها از ایده ترکیب فلزات حاصل می‌آیند.

۳. تطبیق

این شگرد در بی تطبیق و اقتباس از موارد مشابهی است که در حیطه‌های دیگر وجود داشته است و پرسش‌های نمونه‌ای این شگرد عبارت است از «این را شبیه چه چیزی می‌توانیم بسازیم؟» (صمدآقایی، ۱۳۸۰: ۱۰۸). در واقع تطبیق در بی تعمیم یک مورد مشابه از یک حوزه به حوزه‌ای دیگر است. مثلاً با اقتباس از صندلی، توالی فرنگی ساخته می‌شود.

۴. اصلاح

ایده‌پرداز با تقویت، تکثیر، افزایش کمی یا کیفی محصول، یا خدمات جانبی در بی درانداختن طرحی نو است. پرسش نوعی این شگرد عبارت است از «با تقویت یا تکثیر کدام بخش از محصول می‌توان به مرز بهینگی رسید؟» مثلاً افزایش تعداد شیرهای سماور هیئت‌های مذهبی باعث تسریع در خدمات‌دهی می‌شود.

۵. تغییر پراتیک^{۲۱} (کاربرد)

یکی از شیوه‌های اساسی و مهم در خلاقیت و ایده‌سازی جست‌وجوی کاربردهای دیگر و جدید برای محصولات و خدمات موجود است. پرسش‌های نمونه برای این شگرد عبارت است از: چگونه می‌توان این موضوع را تغییر داد تا برای کاربردی جدید مناسب باشد؟ چه استفاده‌ای از مواد زائد آن می‌توان کرد؟ (صمدآقایی، ۱۳۸۰: ۱۱۲). مثلاً به‌جای عرضه



تقطعه گمشده (Silverstein, 2006) قاچی از دایره با ترکیب شدن با دایره‌ای که یک قاچ کم دارد، به یک دایره کامل دگردیسی می‌شود.

ب) ترکیب نشانه شمایی با نشانه نمادین: تصویرهای مرکب لزوماً از ترکیب دو نشانه شمایی (دو تصویر) پدید نمی‌آیند؛ گاه از ترکیب یک نشانه شمایی (در تصویر ۵) با یک نشانه نمادین (واژه، عدد و از این دست) شکل می‌گیرند. مثلاً در *عدهای من* (خدایی، ۱۳۹۷)، عدد ۵ (نشانه نمادین) با یک کلاه (نشانه شمایی) ترکیب شده و شمایی از کله یک مرد دماغ‌گنده کلاه‌به‌سر را به نمایش گذاشته است (تصویر ۵).

شخصیت اصلی بوقی که خروسک گرفته بود (حیبی، ۱۳۸۷)، بوقی است که وارد تابلوی توقف ممنوع می‌شود و از ترکیب بوق (نشانه شمایی) با تابلوی راهنمایی‌راندگی توقف ممنوع (نشانه نمادین) تشکیل تابلوی بوق‌زدن ممنوع (دگردیسی) می‌دهد (تصویر ۶).

در دگردیسی مرکب وقتی یکی از سازه‌ها نشانه نمادین باشد؛ پس از تشکیل تصویر مرکب، دلالت نمادین آن سازه زوده می‌شود. مثلاً ۵ به‌عنوان نشانه‌ای نمادین بر مدلول ریاضی یک عدد خاص دلالت دارد؛ اما وقتی در فرایند ترکیب به کله مرد تبدیل می‌شود مدلول قراردادی آن نادیده انگاشته می‌شود و فقط سیمای نوشتاری دال (تاپوگرافی ۲۲ عدد) در خلق نشانه شمایی جدید (کله مرد کلاه‌به‌سر) ایفای نقش می‌نماید. از همین رو، اگر معنای نشانه نمادین پس از ترکیب زوده نشود؛ دگردیسی رخ نداده است. ج) ترکیب دو یا چند نشانه نمادین: گاهی نشانه‌های شمایی (در تصویر ۷) محصول ترکیب دو نشانه نمادین (کلمه، عدد و از این دست) است. مثلاً در *عدهای من* (خدایی، ۱۳۹۷)، از ترکیب مجموعه‌ای از اعداد، تصویر حیواناتی مانند گوزن به وجود می‌آید (تصویر ۷).

پدید می‌آید اما تصویر جدید فاقد تفاوت ماهوی با اجزایش است. مثلاً در *مامان کله‌دودکشی* (مزارعی، ۱۳۹۲) از ترکیب مامان و دودکش، شخصیت جدیدی خلق شده است (تصویر ۲)؛ اما این شخصیت جدید، همچنان دارای هویتی انسانی و شاخصه مادری است، با این تفاوت که ویژگی مازادی به نام «کله‌دودکشی بودن» را نیز دارد. بنابراین، دگردیسی یک ویژگی ذاتی و لاینفک ترکیب نیست.

ج) انسان‌انگاری مرکب (دوپاره): در *خط سیاه تنها* (هنر کار، ۱۳۹۴)، شخصیت اصلی داستان یک خط سیاه است. تصویرگر برای انسان‌انگاری این شخصیت از شگرد ترکیب (به‌عنوان شگردی اسکمپری) استفاده کرده است. بر همین اساس، تصویر کتاب مذکور موجودی دوپاره را نمایش می‌دهد که پایین‌تنه آن را یک خط سیاه درهم‌وبرهم تشکیل می‌دهد و بالاتنه آن را یک بدن انسانی (تصویر ۳). داشتن بدن انسانی، او را از حیز خط سیاه‌بودن ساقط نکرده است؛ لذا این ترکیب یک انسان‌انگاری مرکب است.

انسان‌انگاری مرکب با دگردیسی مرکب تفاوت دارد. تصویر روی جلد *دایره* (سید علی‌اکبر، ۱۳۹۳) موجودی دوپاره را نمایش می‌دهد که بدن سگ و کله انسان دارد (تصویر ۴). این تصویر از آن دختری است که به شکل سگ مسخ شده است. از همین رو، بر خلاف تصویر دوپاره «خط سیاه تنها» که نوعی انسان‌انگاری مرکب است؛ تصویر دوپاره شخصیت در *دایره* (سید علی‌اکبر، ۱۳۹۳)، دگردیسی مرکب به‌شمار می‌آید.

۱-۲. ترکیب به لحاظ نظام نشانه‌ای

الف) ترکیب دو یا چند نشانه شمایی: در این صورت دو تصویر، به‌عنوان دو نشانه شمایی، با یکدیگر ترکیب می‌شوند. در داستان *به دنبال*



تصویر ۳. انسان‌انگاری مرکب. منبع: هنر کار، ۱۳۹۴.



تصویر ۲. مامان + دودکشی ← مامان کله‌دودکشی (دگرریختی). منبع: مزارعی، ۱۳۹۲



تصویر ۵. (نشانه نمادین) + کلاه (نشانه شمایی) ← کله مرد (دگردیسی). منبع: خدایی، ۱۳۹۷



تصویر ۴. دگردیسی مرکب. منبع: سید علی‌اکبر، ۱۳۹۳



می‌کنند و حاصل گفت‌وگوی آنها رنگین‌کمان است (تصویر ۹). شکل‌گیری رنگین‌کمان مجاورت و هم‌نشینی زیبای رنگ‌ها را برجسته می‌کند، نه آمیختگی جدایی‌ناپذیر آن‌را.

در گفت‌وگوی رنگ‌ها (خائف، ۱۳۸۲)، رنگ‌ها به شکل جدایی‌ناپذیری در هم می‌آمیزند. رنگ زرد و رنگ آبی تنها زندگی می‌کردند. وقتی تصمیم گرفتند با هم حرف بزنند «حرف‌هایشان در هم می‌آمیخت» (خائف، ۱۳۸۲: ۱۳). تصویر (۱۰) نشان می‌دهد که از دهان زرد و آبی اصوات زرد و آبی خارج می‌شود و مثل دود به سمت بالا می‌رود و در انتها الیه بالای صفحه با هم ترکیب می‌شود و نتیجه آمیختگی، تصویری از انبوه درختان سبز است. در صفحات بعد، به این گفت‌وگوی دوفره، رنگ قرمز نیز اضافه می‌شود و در انتهای کتاب همه رنگ‌ها با یکدیگر دنیای جدیدی را می‌سازند که علاوه بر تک‌رنگ‌های اولیه شامل ترکیبات رنگی دوبه‌دوی آنهاست.

شخصیت‌های اصلی داستان *بی‌کوچولو و زرد کوچولو* (۱۳۹۳) و *مداد بنفش* (بیگدلو، ۱۳۹۱) نیز دو رنگ متفاوت هستند که ترکیبشان به رنگی جدید می‌انجامد.

ترکیب تفکیک‌ناپذیر الزاماً به رنگ‌ها و نشانه‌های شمایی محدود نمی‌شود. واژه‌ها و سایر نشانه‌های نمادین نیز می‌توانند به شکلی تفکیک‌ناپذیر در ایجاد تصویر مرکب ایفای نقش نمایند. در تصویرسازی‌های *ولو* (زنجانی، ۱۴۰۱ الف)، واژه و تصویر از یکدیگر قابل تفکیک نیستند. مثلاً دو واژه «گره» و «سگ» (دو نشانه نمادین) به خلق تصویر کله حیوان مرکبی به نام «گره‌سگ» (نشانه شمایی مرکب) انجامیده که تلمیحی به شخصیتی خود درگیر «گره‌سگ» در انیمیشن پسامدرن معروف پیتر هانان^{۳۳} است (تصویر ۱۱).

۴-۱. ترکیب‌سازی به لحاظ مشارکت خواننده

منظور از مشارکت خواننده، مشارکت فیزیکی اوست، نه مشارکت ذهنی. بر اساس اینکه خواننده در فرایند کلاژ تصویر چقدر ایفای نقش



تصویر ۷. نشانه نمادین + نشانه نمادین ← نشانه شمایی (دگر دیسی). منبع: (خدایی، ۱۳۹۷: ۱۹)



تصویر ۹. رنگ‌های سرد (نشانه شمایی) + رنگ‌های گرم (نشانه شمایی) ← رنگین‌کمان (دگر دیسی تفکیک‌ناپذیر). منبع: (خائف، ۱۳۸۲: ۲۱ و ۲۰)

۳-۱. ترکیب به لحاظ تفکیک‌پذیری

الف) ترکیب تفکیک‌پذیر: در این حالت، در تصویر مرکب، سازه‌های ترکیب‌شده قابل تمیز هستند. این نوع ترکیب اغلب از نوع کلاژ (تکه‌چسبانی) است. مجموعه کتاب‌های تصویری «دوباره نگاه کن» شامل عناوینی مانند *میوه‌ها* (ترابلی و ابراهیمی، ۱۳۸۶)، *برگ‌ها* (اسماعیلی سهی، ۱۳۷۴)، *هسته‌ها* (رحمتی اوینی، ۱۳۷۶)، *کاج‌ها و بلوط‌ها* (خادم شیروان، ۱۳۹۲)، *فلزها* (امین سلماسی، ۱۳۹۶) و غیره برای آموزش کاردستی و هنرهای تجسمی گروه‌های سنی مختلف طراحی شده‌اند. مثلاً از آنجا که میوه‌ها برای کودکان دسترس‌پذیرند و از ابزار بی‌خطری مانند خلال دندان برای اتصالات آن استفاده می‌شود؛ *میوه‌ها* (ترابلی و ابراهیمی، ۱۳۸۶) برای گروه سنی «ب» و «ج» منظور شده است. اتصال فلزات مستلزم پیچ و مهره کردن، دل‌زدن و جوشکاری است، از همین رو *فلزها* (امین سلماسی، ۱۳۹۶) برای گروه سنی «د» در نظر گرفته شده و به‌جز راهنمای ابتدا و انتهای کتاب، فاقد متن نوشتاری است. این در حالی است که در *میوه‌ها* (ترابلی و ابراهیمی، ۱۳۸۶)، که مربوط به گروه سنی «ب» است از شعر در کنار هر تصویر استفاده شده است (تصویر ۸): «فلفل گرفته بر پشت / هلو سیرخ‌رنگی / هلو سوار فلفل / چه بازی قشنگی / گفتمی هلو و فلفل /؟ نگاه کن به آنجا / آنها شدند با هم / یک حلزون زیبا» (ترابلی و ابراهیمی، ۱۳۸۶: ۲۵).

تفاوت شیوه کلاژ در *برگ‌ها* (اسماعیلی سهی، ۱۳۷۴) با شیوه کلاژ در سایر عناوین مجموعه «دوباره نگاه کن» در این است که برگ‌ها بر روی سطحی دوبعدی تکه‌چسبانی شده‌اند؛ اما فلزها و میوه‌ها و امثالهم در فضای سه‌بعدی.

ب) ترکیب تفکیک‌ناپذیر (آمیخته): سازه‌های ترکیب‌شده در تصویر مرکب جدایی‌ناپذیر همیشه همراه با دگر دیسی است. در *دنیای رنگین‌کمان* (خائف، ۱۳۹۶) رنگ‌های سرد با رنگ‌های گرم گفت‌وگو



تصویر ۶. بوق (نشانه شمایی) + تابلوی توقف ممنوع (نشانه نمادین) ← تابلوی بوق زدن ممنوع (دگر دیسی). منبع: (حبیبی، ۱۳۸۷)



تصویر ۸. هلو + فلفل ← حلزون (دگر دیسی تفکیک‌پذیر). منبع: (ترابلی و ابراهیمی، ۱۳۸۶: ۲۵)



فیزیکی دارد، این شگرد به دو دسته تقسیم می‌شود:

الف) ترکیب‌سازی با مشارکت عملی مخاطب: در این حالت، علاوه بر تقویت مشق نظری خواننده، کتاب تمهیداتی را نیز برای مشق عملی او فراهم می‌سازد. مثلاً در *چی قاشق و قیچی* (خدایی، ۱۳۹۶)، یک پاکت شامل قیچی کاغذی، شانه کاغذی و بقیه چیزهایی که در فتو کلاژهای داخل کتاب (تصویر ۱) به کار گرفته شده به آستر بدرقه کتاب (به آخرین برگه پیش از جلد) پیوست شده است تا کودک پس از مشق نظری و الگوبرداری از فتو کلاژهای به تصویر کشیده شده، بتواند با مشق عملی آنها را تجربه کند.

ب) ترکیب‌سازی بدون مشارکت عملی مخاطب: در این حالت، ترکیب‌ها و تکه چسبانی‌ها فقط باعث مشق نظری خواننده می‌شوند ولی خواننده را به عملی فیزیکی در رابطه با آن تشویق نمی‌کنند.

۲. تغییر کاربرد (تغییر پراتیک)

ترکیب، عملیاتی است که دو شی (قیچی + شانه) را به شی سوم (بز کوهی) تبدیل می‌کند. یعنی شگرد ترکیب بین حداقل سه نشانه رابطه برقرار می‌کند؛ مثلاً بین قیچی، شانه و بز. این در حالی است که شگرد تغییر پراتیک معمولاً (نه همیشه) بین دو نشانه رابطه برقرار می‌کند. در این حالت، کاربرد متعارف شی یا نشانه زوده می‌شود و برای آن کارکرد جدیدی تعریف می‌شود.

۱-۲. تغییر پراتیک از منظر پدیدارشناختی

تغییر پراتیک یک رویداد پدیدارشناختی است؛ از همین رو، بنا به تعریف این مقاله اگر دگردیسی حاصل از آن باعث ایجاد پدیداری جدید در ذهن خواننده شود؛ به آن «تغییر مخاطب‌پذیر» و اگر پدیداری جدید در تصور یکی از شخصیت‌های داستان ایجاد نماید؛ به آن «تغییر شخصیت‌پذیر» گفته می‌شود.

الف) تغییر پراتیک مخاطب‌پذیر: در *چی مثل چی* (خدایی، ۱۳۸۳): ۱۴ و ۱۵) شانه‌ای که دندان‌هایش کج و معوج شده است، به شکل هزارپا به تصویر کشیده شده است (تصویر ۱۲). به عبارتی دیگر، یک شی یا یک نشانه به عنوان موضوع نگاه، به گونه‌ای متفاوت دیده می‌شود.

در شگرد تغییر پراتیک، ابژه پیشادگردیسی و ابژه پسادگردیسی در دو تصویر جداگانه دیده نمی‌شوند؛ بلکه ابژه پیشادگردیسی (شانه) و ابژه پسادگردیسی (هزارپا) بر هم منطبق‌اند و ایهامی تصویری را به نمایش می‌گذارند. در تصویر (۱۲)، گویی مدلول نشانه شمالی بین شانه بودن و

هزارپا بودن در نوسان است.

کتاب *چی مثل چی* (خدایی، ۱۳۸۳) برای گروه سنی «الف» تألیف شده است. بر خلاف سایر عناوین مجموعه «دوباره نگاه کن»، تصاویر این کتاب کلاژ محور نیست. یعنی بر اساس ترکیب دو شی پدید نیامده است. از همین رو نیازی به اتصالاتی همچون چسب، پیچ و مهره، خلال دندان، نخ و سوزن و غیره ندارد. تصاویر از تغییر پراتیک صرفاً یک شی پدید آمده‌اند. این امتیاز، باعث شده است که دگردیسی اشیا، بدون نیاز به اشیا بیرونی و اتصالاتی مثل چسب، سوزن و پیچ به شکل فراواقع‌گرا (سوررئال) قابل بازنمایی شود و در نتیجه برای گروه سنی «الف» مناسب به‌شمار آید.

ب) تغییر پراتیک شخصیت‌پذیر: گاهی تصویرسازی با استفاده از شگرد تغییر پراتیک، به تصاویری گروتسک می‌انجامد. این تصاویر به گونه‌ای است که در نگاه اول شیئی معمولی و روزمره را به نمایش می‌گذارد؛ ولی وقتی مخاطب از نگاه شخصیت وحشت‌زده داستان به آن بازنگری می‌کند؛ متوجه دگردیسی پنهان در تصویر می‌شود و علت ترس و وحشت شخصیت را درمی‌یابد. در *گشت و گشتار لیلی* (کیتامورا، ۱۳۹۴)، لیلی دخترکی است که به همراه سگش شاد و خندان از اماکن مختلف خرید می‌کند و خیالش راحت است، از بابت اینکه سگش مراقب اطراف است و خطری او را تهدید نمی‌کند. خواننده همه تصاویر را مثل یک روز معمولی عادی می‌انگارد؛ در حالی که اگر مخاطب به امتداد نگاه سگی که وحشت‌زده به جایی خیره شده است، توجه کند؛ متوجه می‌شود که اشیا پیرامون موجوداتی وحشتناک و هیولوار به نظر می‌آیند. مثلاً درختی که کنار پیاده‌رو است، توخالی بودن قسمتی از برگ‌هایش، آن را گویی به هیولایی تبدیل کرده است که چشم‌هایش توخالی است و دهان بزرگی دارد (تصویر ۱۳). این درخت از منظر خواننده فاقد دگردیسی است چراکه آن را همچنان یک درخت می‌بیند؛ اما از نظر شخصیت سگ داستان، درخت تبدیل به یک هیولا شده است. از همین رو مخاطب متوجه پشت گرمی عبث و آبرونیک لیلی به سگش می‌شود. لیلی دلش به شجاعت سگی گرم است که از چشمان آن سگ ترس و وحشت می‌بارد. نکته قابل توجه دیگر، در این تصاویر این است که تغییر پراتیک (ایجاد تصاویر گروتسک) لزوماً محصول دگردیسی یک شیء منفردی مانند درخت نیست؛ بلکه در برخی از تصاویر ممکن است که با استفاده از کلاژ دو شی (از ترکیب تفکیک‌پذیر) ایجاد شود؛ مثلاً ترکیب سه ابژه تونل، قیف‌های نوک‌تیزی که جلوی ورودی دروازه قرار دارد و دو چراغ برقی که در دو طرف خیابان منتهی به تونل است، مجموعاً به شکل



تصویر ۱۱. واژه «سگ» (نشانه نمادین) + واژه گربه (نشانه نمادین) - تصویر گربه‌سگ (دگردیسی تفکیک‌ناپذیر). منبع: (زنجانی، ۱۴۰۱ الف)



تصویر ۱۰. زرد (نشانه شمالی) + آبی (نشانه شمالی) - چنگل سبز (دگردیسی تفکیک‌ناپذیر). منبع: (خائف، ۱۳۸۲: ۱۲ و ۱۳)



۱-۳. وارونه‌سازی به لحاظ معناشناختی

الف) وارونه‌سازی تک‌خوانشی: وقتی وارونه‌سازی منجر به از دست رفتن کامل معنای ابژه پیشاوارونگی شود، وارونه‌سازی از نوع تک‌خوانشی خواهد بود. مثلاً «وقتی عدد ۹ را بچرخانم، شبیه خرطوم فیل می‌شود» (خدایی، ۱۳۹۷: ۷) و از حیث دلالت معنای عددی خود ساقط می‌شود (تصویر ۱۵).

وارونه‌سازی تک‌خوانشی حالت خاصی از تغییر پراتیک است. مثلاً در *ل بازیگوش* (شمس، ۱۳۹۴) وقتی حرف «ل» به صورت برعکس در نقش عصا ظاهر می‌شود، در واقع، تغییر کاربری آن بر اساس وارونه‌سازی محقق شده است.

معمولاً داستان‌ها و روایت‌هایی که بر اساس ترجیع‌بند تغییر پراتیک شکل می‌گیرند، از شگرد وارونه‌سازی برای تشکیل یک یا چند تا از اپیزودهای این ترجیع‌بند بهره می‌برند. *بابای با کلاه و بابای بی‌کلاه* (اسماعیلی طاهری، ۱۴۰۰) با برعکس کردن کلاه شاپوی بابا ترجیع‌بندی از کارکردهای مختلف آن را در اپیزودهای مختلف داستان به نمایش می‌گذارد. کلاه وارونه یک بار به عنوان سبد جلوی دوچرخه پدر قرار دارد و یک بار به عنوان لانه در زیر کیوتر و الی آخر.

ب) وارونه‌سازی چندخوانشی (ایهام‌های مبتنی بر وارونگی): اگر دو ابژه پیشاوارونگی و پساوارونگی به صورت هم‌زمان در تصویری واحد جمع شده باشند، وارونگی دارای آرایه ایهام خواهد بود و این مقاله آن را «وارونه‌سازی چندخوانشی» می‌نامد. *اردک، خرگوش* (روزنتال، ۱۳۹۰)، با گفت و گویی دوفره شروع می‌شود: «هی! نگاه کن! یه اردک! اون اردک نیست، یه خرگوشه! شوخی می‌کنی؟ اون اردکه! مطمئناً خرگوشه». تصویری که از زاویه لنز دوربین به تصویر کشیده شده است؛ کله حیوانی را نشان می‌دهد که بسته به نگاه بیننده هم می‌تواند کله خرگوش باشد و هم کله اردک (تصویر ۱۶، ب).

کتاب مذکور با یک ایهام تصویری دیگر و یک چالش بازشناسی



تصویر ۱۳. درخت ← هیولا. منبع: (Kitamura, 2021: 10-11)



و وقتی عدد ۹ را بچرخانم، شبیه خرطوم فیل می‌شود.

تصویر ۱۵. عدد (نشانه نمادین) ← خرطوم (دگر دیسی از طریق وارونه‌سازی). منبع: (خدایی، ۱۳۹۷: ۷)

دهان باز هیولایی با دندان‌های نوک‌تیز و دو چشم براق به نظر می‌رسد (تصویر ۱۴).

این کتاب‌ها نابجایی ترس شخصیت اصلی داستان را به خواننده کودک می‌نمایاند. مخاطب به وارونه‌پنداری شخصیت سگ آگاه است و به آن لبخند می‌زند (آیرونی تصویر). تلفیق هم‌زمان این آیرونی تصویری با تصویرسازی‌های گوتیک باعث خلق تصاویری گروتسک (تجربه هم‌زمان حس خنده و ترس) شده است. شخصیت اصلی کتاب تصویری *اگرچه اولش نمی‌بینید* (Brown, 1987) گرمی است که برای تغذیه به جاها و گیاهان مختلف مراجعه می‌کند؛ ولی هر بار آنها را به شکل موجوداتی ترسناک می‌انگارد و ترکشان می‌کند. شگرد تغییر پراتیک در کتاب مذکور، مشارکت فعال خواننده را می‌طلبد، چرا که خواننده باید کتاب را بچرخاند و در جهت برعکس، تصویر را نگاه کند تا این دگر دیسی را از زاویه شخصیت گرم بتواند ببیند. در ادامه مقاله، ارتباط شگرد تغییر پراتیک با شگرد وارونه‌سازی، بیشتر مورد توجه قرار خواهد گرفت. غالباً تصویرگران و نویسندگان ایرانی برای خلق پیرنگ یا تصویرهایی مبتنی بر شگرد تغییر پراتیک، فقط به وجه آیرونیک آن علاقه‌مند هستند و از وجه گوتیک آن (به خاطر خطر تقویت و تثبیت ترس در کودکان) پرهیز می‌کنند. پیرنگ کتاب *ل بازیگوش* (شمس، ۱۳۹۴) بر اساس زنجیره‌ای از تغییرات پراتیک نشانه‌ای نمادین (حرف لام از مجموعه حروف الفبا) شکل گرفته است. حرف «ل» برای هر یک از شخصیت‌های داستان، کارکرد متفاوتی را به نمایش می‌گذارد؛ یک بار عصای پیرمرد می‌شود، یک بار دم‌گره و یک بار دسته چتر.

۳. وارونه‌سازی

در این صورت تصویر، محصول وارونه‌کردن تصویری دیگر یا بازمانده‌ی از طریق چرخاندن یک نشانه است.



تصویر ۱۲. شانه ← هزارپا. منبع: (خدایی، ۱۳۸۳: ۱۴-۱۵)



تصویر ۱۴. دروازه شهر + دو تیر چراغ برق ← هیولا. منبع: (کیتامورا، ۱۳۹۴: ۶-۷)



شگرد دگرذیسی تصویر با استفاده از وارونه‌سازی در *از این وری*، از *وزن وری* (ماروتان، ۱۴۰۰) نیز استفاده شده است. مثلاً تصویر ماه در آسمان مزرعه کاکتوس، وقتی که کتاب برعکس می‌شود، تبدیل به تویی سفید وسط زمین فوتبال می‌شود (تصویر ۱۷).

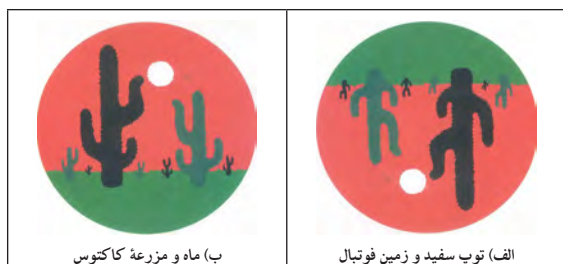
۴. جایگزینی

«جایگزینی تصویری» یعنی یک تصویر یا بخشی از آن جزئی یا کلاً جایگزین تصویری دیگر شود. منظور از جزئی این است که جایگزین بخشی از تصویری دیگر شود و منظور از کلاً این است که جایگزین کل یک تصویر دیگر شود. اگر جایگزینی تصویری با تغییر ماهیت محتوای تصویر دومی همراه باشد، می‌توان به آن «دگرذیسی مبتنی بر جایگزینی» اطلاق کرد.

۴-۱. سطح پوشش در جایگزینی

الف) جایگزینی موضعی (جزئی): وقتی یک تصویر جایگزین بخشی از یک تصویر بزرگ‌تر می‌شود؛ جایگزینی به صورت موضعی و جزئی رخ داده است. در سردرگمی (Pervik, 1994) دو داستان تصویری تودرتو روایت می‌شود. در هر صفحه از کتاب پسامدرن مذکور تصویر صفحه‌ای از کتاب دیگری به چشم می‌خورد که شخصیت‌های آن کتاب نیز به مانند کتاب اصلی، خرگوش و جغد هستند. تصویر شخصیت‌های کتاب داخلی به گونه‌ای روی چهره و بدن شخصیت‌های کتاب اصلی را پوشانده است که باعث ایهام در تصویر شده است و مخاطب را دچار توهم دگرذیسی شخصیت‌های داستان می‌کند. گوش‌ها، کله، دست و پاهای خرگوش (در فراداستان) دقیقاً در امتداد تصویر جغد داستان داخلی قرار گرفته است و به طور مشابه، ابرو، سر، دست و پای جغد (در فراداستان) نیز دقیقاً در امتداد تصویر خرگوش کتاب داخلی قرار گرفته است (تصویر ۱۸). در واقع، دو شخصیت جغد و خرگوش در دو جهان تودرتو طوری بر هم منطبق شده‌اند که بدن جغد (شخصیت کتاب تویی)، جایگزین بخش اعظم بدن خرگوش (شخصیت کتاب بیرونی) شده است و به طور مشابه، بدن خرگوش (شخصیت کتاب تویی) جایگزین بخش اعظم بدن جغد (شخصیت کتاب بیرونی). بنابراین تصویر، توهم یک دگرذیسی مبتنی بر جایگزینی را ایجاد می‌نماید.

ب) جایگزینی فراگیر (کلی): دکمه‌های فیل (Ueno, 1973)، با تصویری از یک فیل شروع می‌شود (تصویر ۱۹، الف). دکمه‌های زیر شکم فیل باز می‌شود (تصویر ۱۹، ب) و از دل فیل یک اسب بیرون می‌آید (تصویر ۱۹، پ). سپس دکمه‌های زیر شکم اسب شکافته می‌شود و از دل



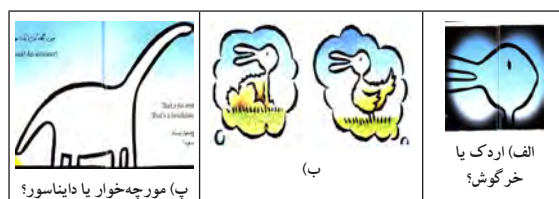
تصویر ۱۷. وارونه‌سازی با مشارکت فیزیکی خواننده.
منبع: (ماروتان، ۲۳:۱۴۰۰)

دیگر بین همین دو شخصیت به پایان می‌رسد: «وای! نگاه کن! به مورچه‌خوار! این که مورچه‌خوار نیست؛ دایناسوره». در تصویر پایانی کتاب (تصویر ۱۶، پ)، اگر سر حیوان را در سمت راست و دمش را در سمت چپ تصویر در نظر بگیرید، حیوان به عنوان یک دایناسور باشناسی می‌شود و اگر برعکس، سر حیوان را در سمت چپ و دمش را در سمت راست در نظر بگیرید، حیوان مذکور به عنوان یک مورچه‌خوار باشناسی می‌شود. در خصوص تصویر مبهم خرگوش/ اردک نیز اگر جهت نگاه حیوان روبه سمت راست در نظر گرفته شود، آنگاه حیوان به عنوان یک خرگوش و اگر شعاع نگاه حیوان خلاف این جهت در نظر گرفته شود، تصویر به عنوان یک اردک باشناسی می‌شود (تصویر ۱۶، ب). بنابراین دگرذیسی تصویر خرگوش به تصویر اردک، قائم بر چرخش تصویر است. در ایهام تصویری، هر دو سوی دگرذیسی به یک اندازه قابل بازنمایی‌اند؛ از همین رو اختیار چگونه دیدن تصویر (وارونه کردن تصویر) به بیننده تنفیذ می‌شود (تصویر ۱۶). این در حالی است که وقتی عدد ۹ را صدو هشتاد درجه می‌چرخانید؛ دیگر از حیث عدد بودن ساقط می‌شود و فقط شمایل خرطومی آن قابل باشناسی خواهد بود یا در *بازریگوش* (شمس، ۱۳۹۴) وقتی حرف «ل» تغییر پراتیک می‌دهد، از حیث نشانه‌نمادین بودن (جزئی از حروف الفبا بودن) ساقط می‌شود.

۳-۲. وارونه‌سازی به لحاظ مشارکت خواننده

بر اساس اینکه خواننده در فرایند وارونه‌سازی تصویر چقدر ایفای نقش فیزیکی دارد، این شگرد به دو دسته تقسیم می‌شود:
الف) وارونه‌سازی فاقد مشارکت طلبی فیزیکی: در این حالت، خواننده با تماشا و تأمل ذهنی می‌تواند هم وضعیت قبل از وارونگی و هم وضعیت بعد از وارونگی تصویر دگرذیس شده را بدون انجام هیچ فعالیت فیزیکی خاصی درک نماید.

ب) وارونه‌سازی دارای مشارکت طلبی فیزیکی: در این حالت، درک دگرذیسی ناشی از وارونه‌سازی تصویر صرفاً در چارچوب یک فرایند ذهنی محقق نمی‌شود؛ بلکه مستلزم تعامل فیزیکی خواننده با شیئی به نام کتاب است. مثلاً من می‌بینم، من می‌بینم (Henderson, 2019) ترجیح‌بندی از تصاویری مبتنی بر وارونگی ایهامی است؛ اما درک این ایهام منوط به چرخاندن صدو هشتاد درجه‌ای کتاب (برعکس کردن کتاب) است. بر خلاف کتاب‌هایی مانند *اردک*، *خرگوش* (روزنتال، ۱۳۹۰) که وارونه‌سازی ذهنی مخاطب برای درک هر دو طرف ایهام (هم اردک و هم خرگوش) کافی است، در *من می‌بینم، من می‌بینم* (Henderson, 2019) مخاطب فقط با نگاه کردن و فعالیت ذهنی نمی‌تواند هر دو طرف این ایهام را درک کند.

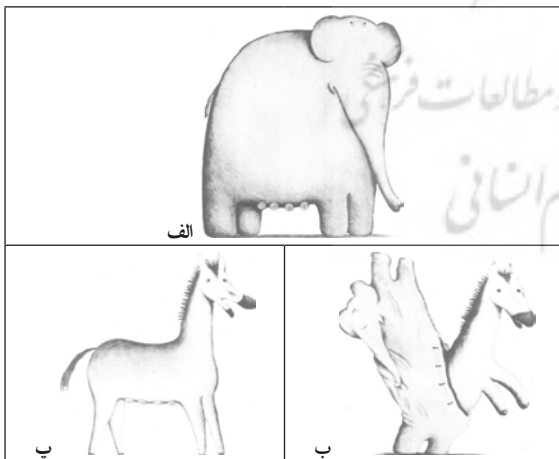


تصویر ۱۶. خرگوش/ اردک ← اردک/ خرگوش (وارونگی ایهامی).
منبع: (روزنتال، ۱۳۹۰)



تصویری معمولاً بر خلاقیت طراحی کتاب استوار است. یعنی نوع طراحی عناصر فرامتنی کتاب، مثل شیوه صفحه‌بندی، شیوه برش زدن برگه‌های کتاب و امثالهم شرایط را برای جایگزینی دو تصویر تسهیل می‌کند. این نوع جایگزینی همواره با مشارکت فعال خواننده همراه است. یعنی خواننده برای دگر دیسی تصویر باید کنشی فیزیکی روی کتاب اعمال کند. مثلاً کشیدن یا چرخاندن ضامنی که به صفحه حاوی تصویر پیوست شده است مانند پویانمایی‌های مجموعه کتاب‌های باز نویسی شده پرنیاز شجره (۱۴۰۰)، بلند کردن یک تکه کاغذی که با چسب به تصویر کلاژ شده است مانند مجموعه غائر کوچولو (Weatherill, 2000)، حرکت دادن بخشی از تصویر مانند پویانمایی‌های مجموعه چندجلدی ریکی ریکوتا و ربات پرتوان (بیلکی، ۱۳۹۹) و کارهایی از این دست.

جایگزینی مبتنی بر کتاب‌سازی (دیزاین کتاب) همواره از نوع موضعی (جزئی) و تحت رابطه سلسله‌مراتبی (تودرتو) است. یعنی یک یا چند خرده‌تصویر جانشین بخشی از تصویر اصلی می‌شود. خرده‌تصویری که جایگزین می‌شود یک شکل تمام‌وکمال یا یک تصویر مستقل نیست. در واقع محصول جایگزینی، یک شیء چندپاره است که یکی از پاره‌های آن اصلی است و به مثابه پایه‌ای برای بقیه پاره‌های تصویری (خرده‌تصاویر دیگر) به‌شمار می‌آید. از همین رو، جایگزینی‌های مبتنی بر بازی‌های کتاب‌سازی همواره شامل حداقل یک خرده‌تصویری است که وجودش قائم‌به‌ذات نیست. خرده‌تصویری که به تصویر اصلی پیوست می‌شود، دارای زمینه و محیطی شبیه به زمینه و محیط تصویر اصلی است. دو کتاب من می‌دانم (قاسمی، ۱۳۹۸ الف) و من نمی‌دانم (قاسمی، ۱۳۹۸ ب)، سه تصویر از سه حیوان مختلف (لاک‌پشت، قورباغه و پروانه) را در سه برگه متوالی به نمایش می‌گذارد. به عبارتی دیگر سه برگه متوالی رابطه



تصویر ۱۹. جایگزینی فراگیر. منبع: (Ueno, 1973)



تصویر ۲۱. تصویرسازی با شگرد جایگزینی. منبع: (قدردان، ۱۴۰۰)

آن، شیری بیرون می‌آید و به همین ترتیب زنجیره جایگزینی‌های تصویری تا پایان کتاب ادامه می‌یابد.

۲-۴. جایگزینی از منظر هستی‌شناختی

الف) جایگزینی تودرتو: بنا به توضیحاتی که در بخش قبل داده شد، در سردرگمی (Pervik, 1994) و دکمه‌های فیل (Ueno, 1973)، تصویری که جایگزین یکدیگر می‌شوند، رابطه سلسله‌مراتبی با یکدیگر دارند. یعنی، تصویر جایگزین شونده با تصویری که پذیرای جایگزینی است، هر دو در یک ساحت هستی قرار ندارند؛ بلکه یکی در دل دیگری (در ساحت وجودی پایین‌تری نسبت به دیگری) قرار دارد.

ب) جایگزینی خطی: در این صورت، طرفین جایگزینی در یک ساحت وجودی قرار دارند. تصویر (۲۰) از زمان جنگ تمام‌شد (آلموند، ۱۳۹۸: ۹۳) قطرات بارانی را نشان می‌دهد که هر چه به سر مردم شهر نزدیک‌تر می‌شود، بیشتر به بمب تبدیل می‌شود. در این تصویر، بمب و باران هر دو در یک ساحت وجودی قرار دارند.

۳-۴. خاستگاه خلاقیت در جایگزینی

الف) تصویرسازی با شگرد جایگزینی: در این حالت، دو تصویر که وجودی مستقل از صورت‌بندی کتاب، مستقل از شیوه صفحه‌بندی و به‌طور کلی مستقل از بازی‌های کتاب‌سازی هستند؛ برای شکل‌گیری دگر دیسی وارد برهم‌کنش می‌شوند. «کلید» شخصیت اصلی کلید کوچولو (قدردان، ۱۴۰۰) است که در تصاویر مختلف، هر بار به‌جای بخشی از یکی از حیوانات به تصویر کشیده شده است (تصویر ۲۱). این جایگزینی مستقل از چگونگی دیزاین^{۲۴} طراح کتاب است.

ب) جایگزینی تصویر با استفاده از دیزاین کتاب: جایگزینی



تصویر ۱۸. جایگزینی موضعی. منبع: (Pervik, 1994)



تصویر ۲۰. جایگزینی خطی باران و بمب. منبع: (آلموند، ۱۳۹۸: ۹۳)



کشیده شده، به اشتباه بیافکند. در واقع، دیزاین و صفحه بندی کتاب تصویر را از جز به کل نمایش می دهد. یعنی پس از اینکه خرده تصویر اولیه حدسی اشتباه را به مخاطب القا می کند؛ بی درنگ در صفحات بعد، با عیان کردن کلیت تصویر، نادرستی حدس مخاطب نشان داده می شود. رابرت فیشر (۱۳۹۸: ۹۸) در رابطه به آموزش تفکر خلاق می گوید: «وقتی تصاویر را به کودکان نشان می دهید؛ سعی کنید تصاویر را با پوشاندن بخشی از آنها تغییر دهید. همان طور که شما به آرامی و مرحله به مرحله تصویر را آشکار می کنید، آیا کودک می تواند حدس بزند قسمت های پنهان چه چیزی را نشان خواهند داد.»

۵-۱. حذف به لحاظ خاستگاه

دگرذیبی خلاق از برهم کنش خلاقیت تصویر و خلاقیت طراحی کتاب پدید می آید. بنابراین علی العموم همه شگردهای اسکمپر و علی الخصوص شگرد حذف، هم می توانند مورد استفاده تصویرگر خلاق قرار گیرند و هم مورد استفاده طراح خلاق کتاب. بنابراین شگرد حذف به دو صورت می تواند، ایجاد دگرذیبی تصویری خلاق نماید.

الف) حذف به عنوان خلاقیت تصویرساز: کتاب *چنین به نظر می آید* که چنین به نظر می آید (Agostinelli, 2002)، فاصله بین مدرک و مدرک را هدف قرار می دهد. مثلاً تصویری از شعله آتش را نشان می دهد و می پرسد این چیست؟ سپس در صفحه بعد نشان می دهد که این شعله آتش نیست؛ بلکه تاج خروس است (تصویر ۲۵).

دوباره نگاه کن (Falken, 2009)، در یک کادر دایره ای شکل (مانند عدسی ذره بین) بخشی از یک تابلوی هنری معروف را به مخاطب نشان

سلسله مراتبی نسبت به یکدیگر دارند و هر یک در زیر دیگری واقع شده است. ضلع بالایی این برگه ها به شکلی غیرمتعارف، هر کدام یک زائده نیم دایره ای شکل کوچک دارد. یعنی کتاب، به جای اینکه به شکل یک مستطیل یا مربع باشد، در یکی از اضلاعش چهار (دو جفت) زائده دارد که در هر صفحه این زائده ها با پراتیک متفاوتی دیده می شود. در یکی از برگه ها، این دو جفت زائده به عنوان یک جفت چشم پروانه و یک جفت چشم قورباغه (تصویر ۲۲) بازنمایی می شوند. با ورق زدن کتاب، کارکرد این دو جفت زائده تغییر می کند و به عنوان کله چهار عدد ماهی کوچک و بزرگ بازنمایی می شوند (تصویر ۲۴، ب).

در برگه بعدی، این دو زائده، به عنوان یک جفت چشم و یک جفت سوراخ دماغ برای تمساح نمایش داده می شوند (تصویر ۲۳).

در برگه بعدی، این زائده ها به کله چند لاک پشت تبدیل می شود (تصویر ۲۴، الف). لازم به ذکر است که این دو جفت زائده ثابت هستند و از برگه های قبلی به صورت کلاژ وارد برهم کنش با تصویری که داخل برگه بعدی درج شده است می شوند. مثلاً کله چهار ماهی (تصویر ۲۴، ب)، از برگه های تحتانی به ارث رسیده اند؛ با این تفاوت که در برگه های قبلی این چهار زائده، به شکل کله چهار تا لاک پشت دیده می شده است (تصویر ۲۴، الف).

۵. حذف کردن

در شگرد حذف، بخش کوچکی از تصویر به نمایش درمی آید و بخش اعظم آن از معرض دید مخاطب موقتاً حذف می شود. خرده تصویری که به نمایش گذاشته می شود؛ به آرایه ایهام آراسته شده است تا بتواند با تکیه بر دلالت چند گانه اش، مخاطب را در مورد بازشناسی شیئی که به تصویر



تصویر ۲۳. دو جفت زائده = یک جفت چشم بزرگ برای تمساح + یک جفت سوراخ دماغ کوچک برای تمساح. منبع: (قاسمی، ۱۳۹۸ الف)



تصویر ۲۲. دو جفت زائده = یک جفت چشم قورباغه بزرگ + یک جفت خال روی بال پروانه کوچک. منبع: (قاسمی، ۱۳۹۸ الف)



ب) دو جفت زائده = دو تا بچه ماهی + یک زوج باباماهی و مامان ماهی



الف) دو جفت زائده = نیم رخ از چشمان یک جفت لاک پشت + دو تا بچه لاک پشت در این طرف و آن طرفشان

سوسمار خال‌خالی را می‌بیند که در حال پریدن از روی پشت‌بام آنجا بر سطح زمین است (تصویر ۲۷). به عبارتی، این دایکات به‌مثابه‌ی روزنه‌ی نوری از میان یک تاریکی بازنمایی می‌شود که با حذف کلیت تصویر، نقش کاتالیزور را برای ایجاد زنجیره‌ی دگردیسی‌ها (تبدیل مار به زرافه، زرافه به سوسمار) ایفا می‌کند.

برای طراحی کتاب مذکور از حذف (ایجاد روزنه با استفاده از دایکات تمام صفحات) استفاده شده و دیزاین کتاب زمینه را برای جایگزینی تصاویر فراهم نموده است. به عبارتی دیگر، در طراحی کتاب (دیزاین) از شگرد خلاقانه‌ی حذف (برش بخشی از برگه‌های کتاب) و در تصویرسازی آن از شگرد خلاقانه‌ی جایگزینی برای نمایش زنجیره‌ی دگردیسی‌های تصورات موش استفاده شده است. در پایان داستان نیز از شگرد وارونه‌سازی (پریدن سوسمار در خلاف جهت نگاه موش) برای گره‌گشایی استفاده شده است. بعضی کتاب‌های کودک، از تمام صفحات کتاب برای روایت داستان استفاده می‌کنند و حتی متن نوشتاری و تصویری داستان را تا سطح داخلی جلد کتاب (بخشی از جلد کتاب که رو به توی کتاب است و سفید است) ادامه می‌دهند. یکی از این کتاب‌ها نسخه‌ی انگلیسی گشت‌وگذار لیمی (kitamura, 2021) است. در آخرین صفحه از این کتاب یک تصویر دو گستره‌ای^{۲۶} (دو صفحه‌ی روبه‌روی هم) دیده می‌شود که یک گستره‌ی آن بر سطح داخلی جلد تصویر‌گری شده است. در گستره‌ی اول (در یک لته) از این تصویر، دخترک با خیال آسوده توی تخت خوابیده است و در گستره‌ی دوم (در لته‌ی دیگر) که بر سطح داخلی جلد تصویر‌گری شده، سگ با خیال آسوده کنار دیوار در داخل سبدش آرمیده است (تصویر ۲۸).

هدف گرافیکست از اینکه یک گستره‌ی تصویر را بر سطح داخلی جلد تصویر‌گری کرده، این بوده است که بتواند از لته‌ی برگردان^{۲۷} کتاب، برای مخفی کردن بخشی از تصویر استفاده کند. یعنی بتواند بخشی از تصویر

می‌دهد و با پرسشی او را به حدسی اشتباه وامی‌دارد؛ سپس در پشت صفحه (در فریمی دیگر) کل تابلوی هنری را به مخاطب نشان می‌دهد. مخاطب که به‌خاطر حدس اشتباهش به خواندن اطلاعات بیشتر علاقه‌مند شده است؛ در کنار تابلوی مذکور، توضیحاتی را در مورد آن اثر هنری می‌خواند.

ب) حذف به‌عنوان خلاقیت طراح کتاب (دیزاین): کتابی که بر اساس شگرد حذف طراحی شده باشد، معمولاً به‌عنوان کالایی فیزیکی سرووضع متعارفی ندارد. چراکه متناسب با هدف دگردیسی و بازی با تصاویری که در کتاب درج شده است، طراحی کتاب به شکلی خاص انجام شده است. در واقع، با حذف بخشی از ویژگی‌های عمومی کتاب، بستر برای دگردیسی تصاویر داخل کتاب مهیا شده است. در من‌روی دستم می‌بستم (خدایی، ۱۳۹۹)، شگرد حذف در دیزاین کتاب، در قالب دایکات^{۲۹} (برش سوراخ‌مانند روی صفحات کتاب) به دگردیسی زنجیره‌ی تصاویر کمک کرده است. موشی از توی تاریکی سوراخی در لای سنگ‌ها به روشنایی بیرون نگاه می‌کند و در خروجی آن سوراخ یک جسم عمودی، خال‌خال و پهن می‌بیند. موش شروع می‌کند به حدس زدن این‌که، این جسم خال‌خالی بخشی از بدن کدام حیوان می‌تواند باشد. دهانه‌ی سوراخ در تمام صفحات کتاب برش (دایکات) خورده است و از توی دایکات همه‌ی صفحات، جسم خال‌خالی پیدا است. خواننده با ورق زدن هر صفحه، از زاویه‌ی دید موش، در تصورات و حدس‌های موش شریک می‌شود و هر بار این جسم خال‌خال (که از طریق دایکات در تمام صفحات قابل رؤیت است) را قسمتی از بدن جانوری متفاوت می‌بیند. یک‌بار گمان می‌کند این جسم خال‌خالی بخشی از بدن ماری خال‌خالی است. یک‌بار آن را بخشی از گردن زرافه‌ای خال‌خالی می‌پندارد (تصویر ۲۶).

سرانجام وقتی موش از آنجا خارج و وارد روشنایی می‌شود، یک



زرافه به‌عنوان تصویری ذهنی



مار به‌عنوان تصویری ذهنی

تصویر ۲۵. حذف به‌عنوان شگرد تصویرساز. منبع: (Agostinelli, 2002)



زرافه به‌عنوان تصویری ذهنی



مار به‌عنوان تصویری ذهنی

تصویر ۲۶. استفاده از دایکات برای اعمال شگرد حذف خلاق. منبع: (خدایی، ۱۳۹۹)



در سوی دیگر حیوان یا شیئی که مورد تقلید آفتاب پرست واقع شده است (تصویر ۳۰). بنابراین آفتاب پرست و شیء تقلیدی در اثر به کارگیری شگرد تطبیق دارای بیشینه شباهت شده‌اند. از دگردیسی آفتاب پرست (شگرد تطبیق) برای ایجاد زنجیره کشمکش‌های بین او و سایر شخصیت‌ها استفاده شده است (البته در این داستان دگردیسی از دید شخصیت اصلی داستان یعنی آفتاب پرست رخ می‌دهد؛ و گرنه از دید مخاطب هیچ دگردیسی‌ای اتفاق نیفتاده است. از منظر توهم دگردیسی شخصیت اصلی می‌توان داستان مذکور را با گشت‌وگذار لیلی مقایسه کرد).

ب) تطبیق به عنوان شگرد تکمیلی: تطبیق اغلب به عنوان روشی مکمل در کنار سایر روش‌های اسکمپر در دگردیسی تصویری استفاده می‌شود. مثلاً اگر قرار است کله لاک پشت در فرایند جایگزینی قرار بگیرد، به لحاظ اندازه نمی‌تواند جایگزین کله تمساح شود؛ بلکه باید جایگزین بخش کوچکی از تصویر حیوان بزرگی مانند تمساح شود. از همین رو کله کوچک لاک پشت با سوراخ دماغ تمساح به لحاظ طراحی کتاب و به لحاظ تصویرگری منطبق می‌شود (تصاویر ۲۲-۲۳).

۶-۲. تطبیق از منظر پدیدارشناختی

الف) تطبیق مخاطب‌پذیر: مجموعه «بارباپا» اثر آنت تیزون^{۲۸} و همسرش تالوس تایلور^{۲۹} مجموعه‌ای است که انیمیشن آن برای دهه شصتی‌ها خاطره‌انگیز است و نخستین بار در دهه هفتاد میلادی در قالب کتاب منتشر شد. بارباپا به معنای پشمک است و در این مجموعه بارباپا یک توده گلابی شکل صورتی رنگ است که قابلیت تغییر شکل به چیزهای مختلف را دارد و برای حل مشکلات دیگران، او و همسر و فرزندانش هر بار به شیئی دگردیس می‌شوند؛ مثلاً در تصویر (۳۱) بارباپا با شکل قایق نیویی در آمده است.

ب) تطبیق شخصیت‌پذیر: در این حالت دگردیسی تنها در ذهن شخصیت اصلی داستان پدیدار می‌شود؛ ولی خواننده این دگردیسی را باور

را با کمک لبه برگردان کتاب، حذف و از چشم مخاطب پنهان کند. مخاطب وقتی لبه برگردان جلد را باز می‌کند (تصویر ۲۹، الف)، زیر لبه برگردان با تصویر لانه موش‌هایی مواجه می‌شود که کنار سبد سگ قرار دارند و سگ با حالتی وحشت زده به این صحنه گوتیک خیره شده است. همان‌طور که قبلاً در خصوص تصاویر (۱۳-۱۴)، در بخش «تغییر پراتیک مخاطب‌پذیر» نیز توضیح داده شد، در این داستان، لیلی سرگرم اطراف است و در تمام صحنه‌ها تصاویر گوتیکی که سگ می‌بیند از چشم او پنهان است. لیلی، به عنوان شخصیت اصلی داستان، به صحنه‌های ترسناک اطرافش وقوف ندارد؛ اما این صحنه‌ها از چشم خواننده و نیز سگ لیلی دور نمی‌ماند. گرافیک کتاب، در آخرین اپیزود داستان، این قاعده را به هم می‌زند. با پنهان کردن بخشی از تصویر که در زیر لبه برگردان کتاب قرار گرفته است (تصویر ۲۹، الف) و با توجه به فضای آرامی که در مقابل چشم خواننده قرار دارد؛ خواننده انتظار ندارد که سگ صحنه‌ای را ببیند که نه تنها لیلی، بلکه خواننده نیز قادر به دیدن آن نباشد (تصویر ۲۹، ب).

۶. تطبیق

۱-۶. جایگاه تطبیق در مراتب شگردهای دگردیس‌ساز

الف) تطبیق به عنوان شگرد اصلی: مشروط بر اینکه پیرنگ داستان مبتنی بر دگردیسی تصویری باشد؛ شگرد تطبیق می‌تواند برای گره‌افکنی، ایجاد کشمکش بین شخصیت‌ها، گره‌گشایی و یا در سایر عناصر اساسی شکل‌گیری پیرنگ استفاده شود. در آفتاب پرست غمگین (گرویت، ۱۳۹۲) آفتاب پرستی که از تنهایی دچار غمگینی شده است سعی می‌کند با هم‌رنگ شدن با حیوانات و اشیاء برای خود دوستی پیدا کند. هر فریم از تصاویر کتاب، دو گستره‌ای (دو صفحه روبه‌روی هم) است. در هر فریم، دو تصویر دیده می‌شود: یک سوی این فریم آفتاب پرستی است که تا سرحد ممکن خود را به لحاظ رنگ و قیافه شبیه‌سازی نموده است و

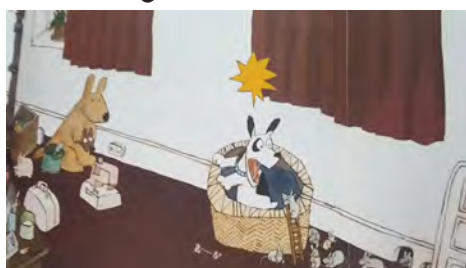
سوسمار به عنوان واقعی عینی



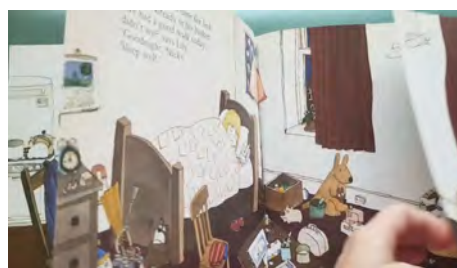
تصویر ۲۸. تصویری دو گستره‌ای که یک گستره‌اش روی سطح داخلی جلد تصویرگری شده است. منبع: (Kitamura, 2021)



تصویر ۲۷. دیزاین کتاب با شگرد حذف خلاق. منبع: (خدایی، ۱۳۹۹)



ب) پس از باز شدن لبه برگردان جلد صحنه گوتیک قابل رؤیت می‌شود.



الف) لبه برگردان جلد، حجاب صحنه گوتیک شده است.

تصویر ۲۹. استفاده از لبه برگردان جلد برای ایجاد حذف خلاق. منبع: (Kitamura, 2021)

مار تبدیل کند، از شگرد اصلاح‌سازی (بزرگ‌نمایی) برای خلق دگر دیسی استفاده نموده است. دو شگرد اصلاح‌سازی و تطبیق اغلب به‌عنوان روش‌های مکمل در کنار سایر روش‌های اسکمپر در دگر دیسی تصویری به کار می‌روند. در وقتی *خال خالی و راه‌راه زیان‌شان* به هم گره خورد (خلیفی، ۱۳۹۴)، دو قورباغه زیان‌شان را پرتاب می‌کنند تا طعمهٔ واحدی را شکار کنند. زبان آن دو به هم گره می‌خورد. طول زبان آنها به حدی زیاد می‌شود که یکی از همسایه‌ها پیشنهاد می‌دهد تا به‌عنوان پل روی رودخانه مورد استفاده قرار گیرد؛ دیگری می‌گوید به‌عنوان متر برای اندازه‌گیری درختان و گردن زرافه استفاده شود. در این داستان از شگرد اصلاح‌سازی (افزایش طول زبان) به‌عنوان مکملی برای شگرد ترکیب (گره خوردن دو زبان) و علی‌الخصوص برای شگرد تغییر پراتیک تصویرسازانه (کاربرد زبان به‌عنوان پل و متر) استفاده شده است. در *من می‌دانم (قاسمی، ۱۳۹۸ الف)*، از شگرد اصلاح‌سازی به‌عنوان مکملی برای شگرد تغییر پراتیک استفاده شده است. در طراحی کتاب، چهار زائدهٔ نیم‌دایره‌ای شکل در ضلع بالایی کتاب تعبیه شده است. این چهار زائده را می‌توان به‌صورت دو جفت در نظر گرفت و آن را به‌عنوان یک جفت چشم برای یک قورباغه و یک

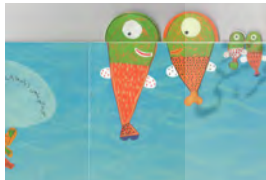
ندارد. در *آفتاب‌پرست غمگین* (گرویت، ۱۳۹۲)، «آفتاب‌پرست غمگین» نیز مانند «بارباپاپا» قابلیت تطابق‌های پیاپی را با شرایط محیطی دارد؛ با این تفاوت که توهم این‌همانی و دگر دیسی فقط در ذهن شخصیت آفتاب‌پرست پدیدار می‌شود؛ اما خواننده این دگر دیسی را تصدیق نمی‌کند. این در حالی است که دگر دیسی و این‌همانی شدن بارباپاپا در ذهن خواننده پدیده‌ای واقعی می‌نماید. در *آفتاب‌پرست عجیب* (Carle, 1998) نیز آفتاب‌پرستی که با دیدن حیوانات مختلف آرزوی تغییر هویت دارد، به‌خاطر توهم دگر دیسی از شکار مگس درمی‌ماند. به‌طور کلی دگر دیسی در داستان‌هایی که از آفتاب‌پرست به‌عنوان شخصیت اصلی استفاده می‌کنند، مبتنی بر شگرد تطبیق است و همواره تطبیق در آن از نوع شخصیت‌پذیر است.

۷. اصلاح‌سازی

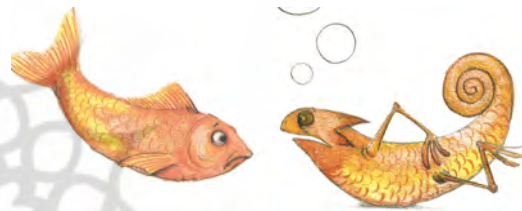
اصلاح‌سازی مبتنی بر یک تغییر جزئی مانند تکثیر، بزرگ یا کوچک کردن اندازه است. مثلاً اگر تصویر گرگم را با افزایش قد به



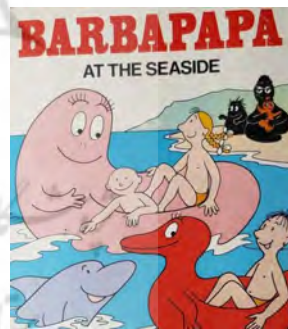
الف) دو جفت زائده = یک جفت چشم قورباغه بزرگ + یک جفت خال روی بال پروانه کوچک



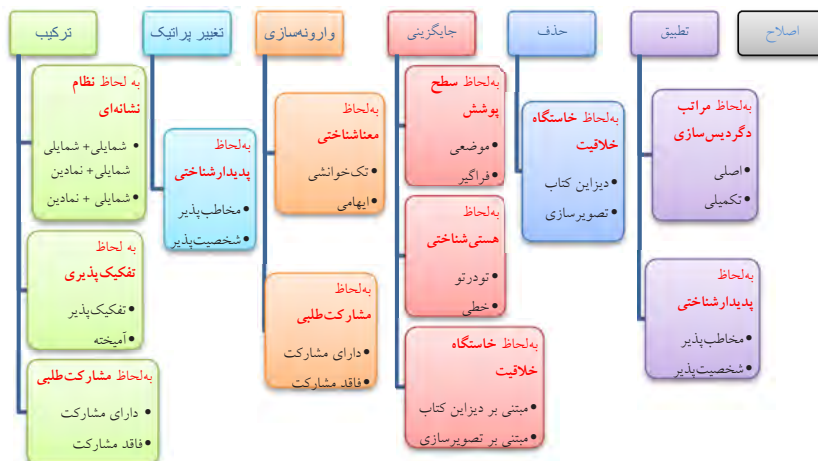
ب) دو جفت زائده = دو تا بچه‌ماهی + دو تا ماهی تصویر ۳۲. استفاده از شگرد اصلاح‌سازی. منبع: (قاسمی، ۱۳۹۸ الف)



تصویر ۳۰. استفاده از شگرد سازگار سازی برای زنجیرهٔ دگر دیسی‌های شخصیت اصلی داستان. منبع: (گرویت، ۱۳۹۶: ۱۸۰-۱۹۰)



تصویر ۳۱. استفاده از شگرد تطبیق مخاطب‌پذیر. منبع: (Tison and Talus, 1976)





مورد تفحص قرار گیرد.

پی‌نوشت‌ها

- | | |
|------------------------------------|-----------------------|
| 1. Metamorphosis. | 2. Optical Illusions. |
| 3. SCAMPER. | 4. A. F. Osborn. |
| 5. Critical Thinking. | 6. Illustration. |
| 6. Illustration. | 7. G. Arcimboldo. |
| 8. R. Magritte. | 9. M. C. Scher. |
| 10. R. Gonsalves. | 11. O. Ocampo. |
| 12. J. De May. | 13. Ruds. |
| 14. Substitute. | 15. Combine. |
| 16. Adapt. | 17. Modify. |
| 18. Put to Another Use. | 19. Eliminate. |
| 20. Reverse. | |
| 21. Pratique [Fr]/ Practical [En]. | |
| 22. Typography. | 23. Peter Hannan. |
| 24. Design. | 25. Dicutting. |
| 26. Doublespread. | 27. Blurp. |
| 28. A. Tison. | 29. T. Taylor. |

فهرست منابع فارسی

- آلموند، دیوید (۱۳۹۸)، *جنگ تمام‌تشد*، با تصویرگری د. لیچفیلد، ترجمه شهلا انتظاریان (۱۳۹۸)، تهران: ایران‌بان.
- اسماعیلی شهی، مرتضی (۱۳۷۴)، *برگ‌ها*، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- اسماعیلی طاهری، حسن (۱۴۰۰)، *بابای باکلاه و بابای بی‌کلاه*، با تصویرگری عاطفه ملکی‌جو، تهران: علمی و فرهنگی.
- امین سلماسی، بهراد (۱۳۹۶)، *فانزها*، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- بیگدلو، غزاله (۱۳۹۱)، *ماد نقش*، با تصویرگری پگاه کاظمی، تهران: علمی و فرهنگی.
- پیلکی، دیو (۱۳۹۹)، *ریکی ریکوتا و ربات پرتوان*، ترجمه صدیقه تاجیک، تهران: قدیانی.
- ترابی، حمید و ابراهیمی، جعفر (۱۳۸۶)، *میوه‌ها*، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- حبیبی، حامد (۱۳۸۷)، *بوقی که خروسک گرفته بود*، تهران: علمی و فرهنگی.
- خادم شیروان، علیرضا (۱۳۹۲)، *کاج‌ها و بلوط‌ها*، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- خائف، بهرام (۱۳۸۲)، *گفت‌وگویی رنگ‌ها*، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- خائف، بهرام (۱۳۹۶)، *دنیای رنگین‌کمان*، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- خدایی، علی (۱۳۸۳)، *چی مثل چی*، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- خدایی، علی (۱۳۹۱)، *توالک‌لکی یا دارکوب؟*، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- خدایی، علی (۱۳۹۶)، *چی چی، فاشق و قیچی*، چ. ۲، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- خدایی، علی (۱۳۹۷)، *عددهای من*، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- خدایی، علی (۱۳۹۹)، *من روی دستم می‌ایستم*، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.

جفت خال برای بال پروانه تصویرگری کرد (تصویر ۳۲، الف) یا اینکه آنها را می‌توان به شکلی متکثر یعنی به صورت چهار واحد مجزا در نظر گرفت و آنها را به‌عنوان یک چشم از چهار تا ماهی از زاویه نیم‌رخ به تصویر کشید (تصویر ۳۲، ب). در این حالت تصویرگر با استفاده از شگرد اصلاح‌سازی تکنیر (تبدیل دو جفت چشم، به چهار چشم مجزا) دست به دگردیسی تصویری زده است.

نتیجه‌گیری

دگردیسی بصری در کتاب‌های تصویری کودک، یکی از موتیف‌های مورد علاقه مؤلفان و طراحان کتاب و خوانندگان کودک است. فریب‌نگاری در کتاب‌های کودک عموماً نقش مکمل را برای دگردیسی بصری ایفا می‌نمایند. فریب‌نگاری‌ها با تکیه بر روان‌شناسی دریافت و ادراک بصری و با استفاده از خطاهای دید (مثل جابه‌جایی زمینه و شکل، کنتراست رنگ‌های مکمل، تصاویر مبهم و دوپهلوی و نظایرهم) در خدمت دگردیسی‌های تصویری هستند. این پژوهش نشان داده است که فریب‌نگاری‌ها و دگردیسی‌های تصاویر محصول کارگیری یک یا چند شگرد اسکمپر به شکل هم‌زمان است. لازم به ذکر است که در برخی از مثال‌ها اگرچه هم‌زمان از چند شگرد ایده‌جویی اسکمپر استفاده شده است؛ اما همواره نقش یکی از شگردهای اسکمپر در ایجاد دگردیسی بصری کانونی‌تر بوده است و بقیه وظیفه تسهیل‌گری و بسترسازی آن را ایفا کرده‌اند. مثلاً اگر دگردیسی بصری نتیجه چرخاندن کتاب (شگرد وارونه‌سازی) باشد؛ در نظر خواننده‌ای که با مشارکت فعال خود، کتاب را مدام واژگون می‌کند تا ایهام تصویر را دریابد؛ شگرد وارونه‌سازی برجسته‌تر از شگردهایی مثل ترکیب‌سازی (کلاژ میوه‌ها) است. این مقاله هر یک از مؤلفه‌های اسکمپر را تحت طبقه‌بندی‌های دوگانی جدیدی قرار داده است. شگرد «ترکیب» از سه منظر «نظام نشانه‌ای»، «تفکیک‌پذیری» و «مشارکت‌طلبی عملی خواننده» طبقه‌بندی شده است و شگرد «تغییر پراتیک» از منظر «پدیدارشناختی»، شگرد «وارونه‌سازی» از دو منظر «معناشناختی» و «مشارکت‌طلبی»، شگرد «جایگزینی» از سه منظر «سطح پوشش»، «هستی‌شناختی» و «خاستگاه خلاقیت»، شگرد «حذف» از منظر «خاستگاه خلاقیت»، شگرد «تطبیق» از دو منظر «جایگاه در مراتب دگردیسی‌سازی» و «پدیدارشناختی» و سرانجام شگرد «اصلاح» نیز به همین ترتیب به زیرسته‌هایی تقسیم شده‌اند. لازم به ذکر است که اگر شگرد «ترکیب» از منظر «مشارکت‌طلبی خواننده» مورد طبقه‌بندی قرار می‌گیرد؛ به معنای این نیست که شگرد «تغییر پراتیک» نمی‌تواند از منظر «مشارکت‌طلبی خواننده» مورد مذاقه قرار گیرد (به تعبیر فلاسفه: اثبات شی نفی مادا نمی‌کند)؛ این تقسیم‌بندی‌ها به صورت نوعی، بیان شده است و اگر برای یکی از مؤلفه‌های اسکمپر در این مقاله مورد اشاره واقع شده، صرفاً به منظور دادن سرنخی برای تعمیم آن به سایر مؤلفه‌های اسکمپر است. از همین رو، سعی شده است که هر یک از این مؤلفه‌ها از منظر حتی‌المقدور متفاوت به زیرسته‌هایی تقسیم شود تا خوانندگان مقاله با کارکردهای مختلف شگردهای اسکمپر در تصویرسازی کتاب‌های کودک آشنا شوند. پیشنهاد می‌شود شگردهای خلاق دیزاین و طراحی کتاب کودک با رویکرد اسکمپر و با الهام از تقسیم‌بندی‌های مقاله حاضر



ماروتان، ماروتان (۱۴۰۰). *از این وری، از اون وری*، ترجمه فاطمه کاوندی، تهران: چاپ و نشر نظر.
 مزارعی، الهام (۱۳۹۲). *مامان کله دودکسی*، تهران: افق.
 مهرنگار، منصور؛ چینی، راضیه؛ خدایار، ابراهیم و فهیمی فر، اصغر (۱۳۹۲). تحلیل ترانزانه دگردیسی و آیین تصرف در *شاهنامه* به روایت تصویر، *ویژنامه فرهنگستان ادبیات تطبیقی*، ۱(۷)، ۱۲۸-۱۵۴.
 نوروزی طلب، حمیدرضا؛ رستمی ثانی، انسیه (۱۳۹۱). فریب بصری در آثار تصویرگران نوگرا، *بیکره*، ۱(۲)، ۸۳-۹۹.
 هنرکار، لیلا (۱۳۹۴). *خط سیاه تنها*، با تصویرگری زهرا کیقبادی، تهران: علمی و فرهنگی.

DOI: 10.22055/pyk.2013.12907

فهرست منابع لاتین

- Agostinelli, M. E. (2002). *Sembra Questo Sembra Quello*. Florence: Salani Editore. [in Italian]
 Brown, R. (1987). *If at First You Do Not See*. London: Random House UK.
 Carle, E. (1998). *The Mixed-Up Chameleon*. New York: Harper Festival. ISBN: 978-0694011476
 Falken, L. (2009). *Look Again*. London: Thames Hundson.
 Henderson, R. (2019). *I See, I See*. Sydney, Melbourne and London: Allen & Unwin. ISBN: 978-1760524746.
 Kitamura, S. (2021). *Lily Takes a Walk*. London: Scallywag Press.
 Pervik, A (1994). *Keeruline Lugu*. (P. Raud; Illus.). Tallinn: Tritam. [in Estonian]
 Silverstein, Sh. (2006). *The Missing Piece Meets the Big O*. Ed:24th. New york: Harper Collins.
 Tison, A. & Talus, T. (1976). *Barbapapa at the Seaside*. Manchester, UK: World Distributors.
 Ueno, N. (1973). *Elephant Buttons*. New York: Harper & Row.
 Weatherill, S. (2000). *Count on Goz*. London: Frances Lincoln Childrens Books. ISBN: 978-0711206915.

- خلیفی، عادل (۱۳۹۴). *وقتی خال خالی و راه‌راه زبانشان به هم گره خورد*، با تصویرگری فائزه شکوری دیزجی، تهران: علمی و فرهنگی.
 رحمتی اوینی، مریم (۱۳۷۶). *هسته‌ها*، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
 روزنتال، ایمی کروس (۱۳۹۰). *اردک، خرگوش*، با تصویرگری لیچنهلند، ترجمه بهاره محبی، تهران: سیمای شرق.
 زنجانی، امیرحسین؛ عباسی، علی (۱۳۹۹). سبک‌شناسی دگردیسی جسمانه در داستان‌های کودکان: بر پایه نظام گفتمان تنشی، *حستارهای زبانی*، ۱۱(۴)، ۴۹-۷۴.
 DOI: 20.1001.1.23223081.1399.11.4.21.6
 زنجانی، امیرحسین (۱۴۰۱ الف)، *واو*، با تصویرگری ایرج اسماعیل پور، تهران: قو.
 زنجانی، امیرحسین (۱۴۰۱ ب)، *کارکرد بلاغی-روایی تصویر در ادبیات کودک*، *مبانی نظری هنرهای تجسمی*، ۷(۲)، ۸۶-۱۰۸.
 DOI: 10.22051/jtpva.2022.37251.1332
 زنجانی، امیرحسین (۱۴۰۱ ج)، *کارکرد انسان‌نگاری در برهم‌کنش و بازنمایی شخصیت‌های کتب تصویری کودکان*، *نامه هنرهای تجسمی و کاربردی*، ۱۵(۳۸).
 DOI: 10.30480/vaa.2023.4010.1692
 سید علی اکبر، سید نوید (۱۳۹۳). *دایره*، با تصویرگری سمیه ورزدار، تهران: آفرینگان.
 شجره، پریناز (۱۴۰۰). *شنل قرمزی*، تهران: خانه ادبیات.
 شمس، محمدرضا (۱۳۹۴). *ل بازیگوش*، با تصویرگری رضا دالوند، تهران: افق.
 صمدآقایی، جلیل (۱۳۸۰). *خلاقیت جوهره کارآفرینی*، تهران: دانشگاه تهران.
 فیشر، رابرت (۱۳۹۱). *آموزش تفکر به کودکان*، ترجمه مسعود صفایی مقدم، تهران: گوزن.
 قاسمی، سمانه (۱۳۹۸ الف)، *من می‌دانم*، تهران: شهر قلم.
 قاسمی، سمانه (۱۳۹۸ ب)، *من نمی‌دانم*، تهران: شهر قلم.
 قدردان، ابراهیم (۱۴۰۰). *کلید کوچولو*، با تصویرگری علی خدایی، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
 کیتامورا، ساتوشی (۱۳۹۴). *گشت‌وگذار لری*، ترجمه طاهره آدینه پور، تهران: چکمه.
 گزویت، امیلی (۱۳۹۲). *آفتاب پرست غمگین*، با تصویرگری امیلی گزویت، (ترجمه شیدا شریفی)، تهران: علمی و فرهنگی.
 لیونی، لئو (۱۳۹۳). *آبی کوچولو و زرد کوچولو*، با تصویرگری لئو لیونی، ترجمه طاهره آدینه پور، تهران: علمی و فرهنگی.





Creative Optical Metamorphosis in Children's Picture Books: Based on SCAMPER's Idea Generation Model

Amir Hossein Zanjanbar* iD

Master of Children's and Young Adults' Literature, Department of Persian Language and Literature, Faculty of Humanities, Payame Noor University, Tehran, Iran.

(Received: 9 Feb 2023, Accepted: 17 May 2023)

The SCAMPER model or "idea-provoking questions" was presented by A. F. Osborn for ways of forming critical thinking. SCAMPER is an abbreviation of seven creative idea generation methods which are adopted from the first letters of the words "Substitute", "Combine", "Adapt", "Modify", "Put to another use", "Eliminate" and "Reverse".

In the method of substitute, the idea maker tries to get new ideas by asking questions such as what can be replaced and what part can be replaced.

Based on the method of combination, the idea maker achieves a new thing by combining two products, two functions or two previously unrelated goals.

The method of adaptation seeks to adapt and adapt similar cases that have existed in other fields, and typical questions of this method are "What can we make this look like?"

According to the method of modification, the idea maker seeks something better by enhancing, multiplying, increasing the quantity or quality of the product, or ancillary services. A typical question of this method is "by strengthening or multiplying which part of the product can reach the optimal limit?"

"Put to another use" is one of the basic and important methods in creativity and idea generation, and it is always in search of other and new applications for existing products and services.

The Eliminate method seeks to simplify the product, and sample questions include: What can be eliminated? What if it gets smaller?

In the reverse method, the change of sequence and direction is taken into consideration, and a typical question in this method is: "What happens if the mentioned sequential relationship changes direction?"

Image transformation has been welcomed by children's

audiences due to its playful nature, and because of its background in the works of painters such as G. Arcimboldo, it is always one of the most used techniques in the art of illustrating children's books. But Iranian researchers have not paid much attention to this popular art technique. Parts of the joint article of Noroozitalab and Rostami (2013) have paid attention to the relationship between optical metamorphosis and optical illusion. In the mentioned article, the works of Magritte, Escher, Gonzalez, Octavio Ocampo and Jos De Mey have been analyzed with respect to form, content, composition, color, light, style, structure, lines, etc. In his article (2022), Zanjanbar mentioned optical transformation in children's picture books and introduced it as a special state of "personification". In another article, Zanjanbar (2023 B) paid attention to image metamorphoses in four picture books *Are you a stork or a woodpecker?* (Khodaei, 2012), *I stand on my hand* (Khodaei, 2020), *Elephant Buttons* (Ueno, 1973) and *"I see, I see"* (Henderson, 2019) from the perspective of deconstruction. have given.

On the one hand, pictures are one of the most important sources of modeling thinking for pre-operational children, and on the other hand, image transformation strengthens children's ability to see things in a different way and to have a fluid and flexible look. In addition, since optical metamorphosis is essentially a combination of game and image; Its importance has always been understood experimentally for illustrators of children's books. Meanwhile, its importance has been neglected in academic research in Iran. This research focuses on the two issues of image creativity and optical transformation for the first time in children's literature.

The purpose of this article is to show that the idea of image transformation follows the idea generation model

Citation: Zanjanbar, Amir Hossein (2023). Creative optical metamorphosis in children's picture books: based on SCAMPER's Idea Generation Model, *Journal of Rahpooye Visual Arts*, 6(2), 61-75. (in Persian) DOI: <https://doi.org/10.22034/RA.2023.1989530.1304>

*Tel: (+98-912) 2544473, E-mail: rahimi.zanjanbar@ut.ac.ir

of Scamper. In this regard, this article answers two questions: 1. How does the Scamper model create a creative optical transformation in children's book illustrations? 2. By dividing each of Scamper's seven methods into smaller subcategories, how can the structure of image transformations be morphologically analyzed?

The statistical population of this article is children's books based on image transformation. The size of the studied sample is one hundred and ten picture book titles of age group "A", "B" and "C", of which forty one titles will be mentioned below. Most of these picture books are authored. Picture books mean books in which the picture does not have a decorative aspect; Rather, it is considered the main part of the discourse of the story. The method of the present research is inductive and analytical-descriptive. The data collection method is a library and a purposeful sampling method (suitable to the Scamper components).

This research has shown that image transformations are the result of using one or more scamper methods simultaneously. In some examples, although several Scamper ideation techniques have been used at the same time; But the role of one of Scamper's tricks has always been more important in creating a optical transformation, and the rest have played the role of facilitator and foundation for its realization. For example, if the optical transformation is the result of turning the book (reverse technique); In the eyes of the reader who, with his active participation, keeps turning the book upside down to find out the ambiguity and multifacetedness of the image; The reverse trick is more prominent than tricks like Combine. This article has divided each Scamper trick into new subcategories.

Keywords

Picture Books, Metamorphosis, Creative Illustration, Scamper.

