

مجله‌ی علمی پژوهشی مطالعات ادبیات کودک دانشگاه شیراز  
سال ششم، شماره‌ی سوم، بهار و تابستان ۹۴ (پیاپی ۱۱)

سودای بازی و براندازی:

نگاهی به برهم‌کنش پارودیکِ تصویر و واژه در کتاب تصویری‌داستانی  
منم موش گرسنه / می‌خورمت درسته

عطیه فیروزمند\*

دانشگاه شیراز

چکیده

هدف این جستار، بازنگری مفهوم و کارکرد پارودی در کتاب تصویری‌داستانی *منم موش گرسنه / می‌خورمت درسته* است. با چنین نگرشی و در کنار معنای کلاسیک پارودی - به‌ویژه آنچه در دیدگاه باختین مطرح است، امکان پارودی‌شدن متن واژگانی توسط متن تصویری و برعکس، در این اثر به‌آزمون برده شده؛ هم‌چنین جایگاه پارودی در تغییر ساختار قدرت نهادینه‌شده در ادبیات کودک به بحث گذاشته می‌شود. پژوهش‌گر ابتدا بر پایه‌ی روش قیاسی به بررسی شگردهای پارودی‌پردازی در کتاب یادشده با الگوبرداری از شگردهای مطرح‌شده‌ی دن هریس در *فیلم پارودی می‌پردازد*؛ سپس بر پایه‌ی بازخوانی رویکردهای پری نودلمن و لورن جی. کوئیسترا پیرامون برهم‌کنش‌های آیرونیک و پارودیک تصویر و واژه در کتاب‌های تصویری‌داستانی و با روش استقرایی خوانشی دوباره از این کتاب ارائه می‌دهد. در این مطالعه، به پارودی در ۵ سطح اشاره می‌شود: ۱. ارتباط پارودیک روایت واژگانی متن بازآفرینی‌شده با متن افسانه‌ی اصلی؛ ۲. ارتباط پارودیک روایت تصویری متن بازآفرینی‌شده با متن افسانه‌ی اصلی؛ ۳. برهم‌کنش پارودیک روایت تصویری و واژگانی در متن بازآفرینی‌شده؛ ۴. ارتباط پارودیک متن نوشتاری کتاب بررسی‌شده با اصل مجموعه (*قصه بازی شادی*)؛ ۵. ارتباط پارودیک متن تصویری کتاب بررسی‌شده با اثر دیگر تصویرگر در همین مجموعه. ولی تمرکز پژوهش‌گر بر نگاه تحلیلی به گونه‌های برهم‌کنش پارودیک در یک اثر است (همان سطح ۳). در فرایند پژوهش، امکان

\* کارشناسی‌ارشد ادبیات کودک و نوجوان، atiyehfirouzmmand@hotmail.com

بررسی پارودی در کتاب‌های تصویری داستانی بر پایه‌ی شگردهای مطرح‌شده از سوی دن هریس در سینما، تأیید و در همان حال بازنگری و نقد شده؛ برهم‌کنش‌های پارودیک در کتاب بررسی‌شده در سه سطح ۱. برهم‌کنش پارودیک تصویر و واژه؛ ۲. برهم‌کنش پارودیک تصویر و تصویر؛ ۳. برهم‌کنش پارودیک واژه و واژه؛ بخش‌پذیر شدند که هریک شگردهای گوناگونی را دربر دارند. پژوهش‌گر در برابری چنین خوانشی ترکیبی، بستر ادبیات کودک را در بازی براندازانه‌ی چینی افسون‌ساز تصویر و واژه در کتاب‌های تصویری داستانی کودکان، پارودیک و در فرایند آفرینش/چینش/خوانش اثر می‌بیند؛ آن را برای کودکان نه تنها تشخیص‌دادنی که لذت‌بخش می‌داند؛ و برای جابه‌جایی اقتدارهای ناگزیر در این گونه‌ی ادبی، ضروری می‌پندارد.

واژه‌های کلیدی: پارودی، برهم‌کنش تصویر و واژه، کتاب تصویری داستانی، منم موش گرسنه/می‌خورمت درسته، مرتضی خسرونژاد، علی مفاخری

## ۱. آغاز سخن

### ۱-۱. تعریف پارودی

از ارسطو تا دنتیث، تعریف‌های گوناگونی از پارودی بیان شده است که شاید تنها نقطه‌ی اشتراک‌شان در اشاره‌ی شوخ‌وار فرامتن به پیش‌متن/متن‌های اصلی است. پارودی در خود بینامتنیتی عامدانه را دارا است که گاه فراداستان‌وار جلوه‌گر می‌شود و در این روند، بیشتر، همراه با تقلید بازی‌گوشانه و شوخ‌آمیز پیش‌متن، آن را به چاشنی نقد هم می‌آراید. در کتاب فرهنگ اصطلاحات ادبی: واژه‌نامه‌ی مفاهیم و اصطلاحات ادبی فارسی و اروپایی (تطبیقی و توضیحی)، مفهوم پارودی با ترجمه‌ی نقیضه، چنین شرح شده است: «هرگونه اقتباس از سبک‌های هنری پیشین را می‌توان نقیضه خواند؛ اما نقیضه، در معنای خاص و دقیق آن، عبارت است از به‌کارگرفتن آگاهانه، آیرونیک و کنایه‌آمیز یک الگوی هنری دیگر. ... بر این اساس، هرگونه تقلیدی یک نقیضه است.» (داد، ۱۳۹۰: ۴۳۷-۴۳۸) دیوید لوئیس پارودی را از شگردهای اثرهای پست‌مدرن برشمرده، هدف آن را در این گونه از کتاب‌ها، «نه ریشخند نویسنده یا سبک ویژه‌ای، بلکه کنایه‌ای شوخی‌آمیز به پیمان‌ها، روش‌ها و وانمودهای گونه‌ای ویژه می‌داند.» (لوئیس، ۲۰۰۱: ۹۷) در باور خسرونژاد و خزایی اما، گوناگونی بازآفرینی‌های

<sup>1</sup> David Lewis

داستان‌های نام‌آشنا در ادبیات کودک و نوجوان، وجود پارودی را در این ادبیات گریزناپذیر می‌کند. در تعریف ایشان، «نقیضه [پارودی] از راه تقلید شوخ‌طبعانه، طنزآمیز یا آبرونیک، متنی موجود یا روبه‌ی فرهنگی شناخته‌شده‌ای را ریشخند می‌کند یا درباره‌ی آن نظرمی‌دهد». (خزایی و خسرونژاد، چاپ‌نشده: ۲۱۲)

### ۱-۲. نقش پارودی در ادبیات کودک (بیان مسأله، هدف و ضرورت پژوهش)

در جهان کودکان و از آن ویژه‌تر در بازی‌هاشان، پارودی نقشی چشمگیر دارد و در نتیجه‌ی نهاد کارناوال‌گونه‌اش، شگردی کنایی در ادبیات و هنر کودکان شده‌است. جان مُرگنسترن<sup>۱</sup> (۲۰۰۶) بر این باور است که پیوند دیرینه‌ی پارودی و رمان کودکانی هم‌چون *آلیس در شگفت‌زار*، بازتابنده‌ی این حقیقت است که بازی کودکان خود در ژرفنا پارودیک است؛ زیرا کودکان در بازی‌هاشان نه به تقلید رفتار و گفتار بزرگ‌سالان، بلکه به پارودی آن‌ها می‌پردازند. هم‌چنین در پنداشتِ برایان ساتن-اسمیت<sup>۲</sup> (۱۹۹۷) بازی کودکان طرحی ساختارشکنانه از زیست‌جهان آنان است. (به نقل از مُرگنسترن، ۲۰۰۶: ۲۱۶) «اگر نقیضه را همچون ایجاد «تقلیدی تحریفی» ببینیم، آن‌گاه شاید بتوان رمان‌های کودک را که پس از رمان‌های کرول نوشته‌شده‌اند، تقلیدهایی تحریف‌شده از واقعیت بزرگ‌سالانه در نظر گرفت [...] زمانی که] مجاورتِ دو چشم‌انداز ناسازگار به ناستوارشدن انگاشت‌های هر یک از آن‌ها بیانجامد.» (خزایی، چاپ‌نشده: ۲۱۱ و ۲۱۳)

از آن‌جا که حضور پارودی در ادبیات کودک و حتا پیش‌تر از آن در بازی‌های ایشان، نشانه‌ای حیات‌بخش و جدانشدنی از کودک به‌شمار می‌آید، منطقی به‌نظر می‌رسد که این شگرد بر میزان لذت‌بخشی متن افزوده، ظرفیت به‌درون متن کشاندن مخاطب را بالا ببرد. به ویژه اگر در بستری نمودیابد که امکان پرورش هر دو لذت «برهم‌کنش‌های تصویر و واژه» و «افسانه‌های خواننده/بازخوانده‌شده و درآمیخته با نشانه‌های اندیشگانی زندگی مدرن» را دارا باشد.

«میخاییل باختین معتقد است که هرگونه نسخه‌برداری ذاتاً نقیضه به حساب می‌آید؛ اما وی این بازگویی‌ها و نسخه‌برداری‌ها را به دو گونه‌ی متفاوت تقسیم می‌کند: نقیضه‌ی پیراسته و فخیم (ناآبرونیک)، و نقیضه‌ی ناتصنعی (آبرونیک). هر دو گونه متکی بر گفتمان‌های دوصدایی یا نتیجه‌ی برخورد دو صدا و دو لحن متفاوت هستند -

<sup>1</sup> John Morgenstern

<sup>2</sup> Brian Sutton-Smith

صدا و لحن مؤلف، و صدا و لحن فردی دیگر. در نقیضه‌ی ناطن‌آمیز یا آن‌چه نویسندگان دیگر تلمیح، استقبال، نقل قول یا بازنویسی تقلیدآمیز خوانده‌اند، مؤلف از صدایی دیگر برای نیل به مقصود و انجام برنامه‌های خود بهره می‌گیرد؛ حال آن‌که در اشکال دیگر نقیضه، صدای دوم که در کلام دیگری سکنی گزیده، برخورداردی ستیزه‌جویانه با صدای اصلی و میزبان دارد و این صدا را وامی‌دارد تا بی‌درنگ در خدمت اهدافی متضاد درآید. کلام به آوردگاه اهداف متضاد بدل می‌شود. از نظر باختین، نقیضه (قطع نظر از سبک‌پردازی) تلویحاً ناقض و ویران‌کننده‌ی ایدئولوژی مرسوم است، هرچند که ماهیت این ویران‌سازی ممکن است برای ناظر بی‌تجربه - ناظری که آگاهی کافی نسبت به بستر و بافت این ویران‌سازی ندارد- کاملاً مبهم باشد.» (داد، ۱۳۹۰: ۴۳۷-۴۳۸) با توجه به چنین برداشت‌هایی پیرامون پارودی و کارکردهای در نظر گرفته شده‌اش، می‌توان کتاب تصویری‌داستانی به‌ظرافت پرداخته‌شده‌ی کودک را پارودیک دانست. زیرا نتیجه‌ی برهم‌کنش دو زبان متفاوت است که همدیگر را با نگاهی انتقادی بازمی‌تابانند. هم‌چنین اگر سخن باختین پیرامون ویران‌گری ایدئولوژی از سوی پارودی، در ادبیات کودک واکاویده شود، اهمیت آفرینش/چینش و خوانش پارودیک در کتاب تصویری‌داستانی کودک دوچندان آشکار می‌شود. زیرا در این بستر چیرگی ساختار قدرت از سوی بزرگ‌سال آفریننده بر مخاطب کودک و امکان القای ایدئولوژی بر او، وارونه شده، در نتیجه مجال خوانش‌های انتقادی را برای مخاطب از حاشیه به متن آمده، فراهم می‌سازد.

### ۳-۱. پیشینه‌ی پژوهش

#### ۱-۳-۱. پیشینه‌ی پارودی در ادبیات کودکان

با وجودی که تاکنون صاحب‌نظرانی مانند یو. سی. نوئفماخر<sup>۱</sup> و دونالد هاس<sup>۲</sup> (۲۰۰۸)، لارنس آر. سایپ<sup>۳</sup> (۲۰۰۸)، سیلویا پانتالئو<sup>۴</sup> (۲۰۰۷)، جان مرگنسترن (۲۰۰۶)، الن ای. گریور<sup>۵</sup> (۱۹۹۵)، و ساندررا بکت<sup>۶</sup> (۲۰۰۱)، در زمینه‌ی ادبیات کودک و نوجوان

<sup>۱</sup> U. C. Knoepflmacher

<sup>۲</sup> Donald Haase

<sup>۳</sup> Lawrence R. Sipe

<sup>۴</sup> Sylvia Pantaleo

<sup>۵</sup> Ellen A. Greever

<sup>۶</sup> Sandra Beckett

اشاره‌هایی به تعریف، تأثیر و هدف‌های پارودی داشته‌اند، ولی بررسی شگردهای پردازش آن به ویژه در کتاب‌های تصویری داستانی، نکته‌ای ناگفته مانده‌است.

### ۱-۳-۲. پیشینه‌ی پارودی در سینما

در سینما ولی، دن هریس<sup>۱</sup> (۲۰۰۰) شگردهای پارودی‌پرداززی در سینما را به ۶ گروه تکرار<sup>۲</sup>، اغراق<sup>۳</sup>، گنجاندن امر خارجی<sup>۴</sup>، ترجمه‌ی تحت‌اللفظی<sup>۵</sup>، واژگونی<sup>۶</sup> و گمراهی<sup>۷</sup> گمراهی<sup>۷</sup> تقسیم کرده‌است. وی پارودی را نه در برهم‌کنش واژه و تصویر یک اثر یگانه، که مانند دیگر نظریه‌پردازان، تنها میان متن اصلی و پیش‌متن واکاویده‌است. هم‌چنین شیوا قنبریان (۱۳۹۰) این ۶ شگرد را کاربردی - و البته تنها در مقایسه با پیش‌متن‌ها - بررسی کرده‌است.

### ۱-۳-۳. پیشینه‌ی گونه‌های برهم‌کنش تصویر و واژه

چینش تصویر و واژه نیز در کتاب‌های تصویری داستانی پیروز در برقراری ارتباط با مخاطب کودک، موضوعی است که درنگ بسیاری از نظریه‌پردازان و منتقدان را برانگیخته‌است. شاید از نخستین آن‌ها بتوان به آرای جوزف شوآرکز<sup>۸</sup> (۱۹۸۲) اشاره کرد. پس از او، دیگرانی مانند پری نودلمن<sup>۹</sup> (۱۹۸۸ و ۲۰۰۳)؛ فیلیپ پولمن<sup>۱۰</sup> (۱۹۸۹ و ۱۹۹۳)؛ جوآن گلدن<sup>۱۱</sup> (۱۹۹۰)؛ لارنس آر. سایپ<sup>۱۲</sup> (۱۹۹۸)؛ دنیز آگوستو<sup>۱۳</sup> (۱۹۹۹)؛ پیتر نئومیر<sup>۱۴</sup>؛ جین دونان<sup>۱۵</sup>؛ ویلیام موئیوس<sup>۱۶</sup>؛ ماریا نیکولایوا<sup>۱۷</sup> و کارل

<sup>1</sup> Dan Harries

<sup>2</sup> Reiteration

<sup>3</sup> Exaggeration

<sup>4</sup> Extraneous Inclusion

<sup>5</sup> Literalization

<sup>6</sup> Inversion

<sup>7</sup> Misdirection

<sup>8</sup> Joseph Schwarcz

<sup>9</sup> Perry Nodelman

<sup>10</sup> Philip Pullman

<sup>11</sup> Joanne Golden

<sup>12</sup> Laurence R. Sipe

<sup>13</sup> Denise E. Agosto

<sup>14</sup> Peter Neumeyer

<sup>15</sup> Jane Doonan

<sup>16</sup> William Moebius

<sup>17</sup> Maria Nikolajeva

اسکات<sup>۱</sup> (۲۰۰۰ و ۲۰۰۶) و دیوید لوئیس (۲۰۰۱) در این زمینه تلاش‌هایی همانند و دیگرگون داشته‌اند.

شوآرکز (۱۹۸۲)، آنچه را نیکولایوا و اسکات (۲۰۰۰ و ۲۰۰۱) تقابل<sup>۲</sup> می‌نامند، انحراف<sup>۳</sup> می‌خواند و اصطلاح تقابل را برای زمانی به‌کارمی‌برد که واژه و تصویر در زیرمجموعه‌ی ویژه‌تر و گسترده‌تری از تضاد<sup>۴</sup> و تغایر<sup>۵</sup> قرارمی‌گیرند. (نک: لوئیس، ۲۰۰۱: ۳۴)

پری نودلمن (۱۹۸۸)، می‌گوید رقابت واژه و تصویر و ارتباط کنایی آن‌ها، ریشه در تفاوت‌های ماهوی دارد. او معتقد است در کتاب‌های تصویری داستانی، همه‌ی ارتباط‌ها میان واژه و تصویر، سمت و سویی کنایی دارند. نودلمن چنین بیان می‌کند که کنایه هنگامی در ادبیات رخ می‌دهد که با آگاهی از ناکافی بودن واژگانی که خواننده می‌شوند، چیزی افزون و متفاوت از آنچه گفته‌شده، دریافت شود. «به این دلیل که آن‌ها بیان‌گر گونه‌های متفاوتی از اطلاعاتند، و به این دلیل که کنش آن‌ها با هم‌دگر از راه محدودکردن معنای یک‌دگر است، واژگان و تصویرها ضرورتاً ارتباطی چالشی دارند؛ تکامل آن‌ها، حالتی از تناقض‌ها است که هم‌دگر را با جنبه‌های متفاوت‌شان کامل می‌کنند.» (نودلمن، ۱۹۸۸: ۲۲۱) پس، هر کدام درباره‌ی آنچه سخن می‌گوید که دیگری درباره‌اش خاموش است.

«با توجه به کیفیت متفاوت واژگان و تصویرها، رابطه‌های میان این دو در کتاب‌های تصویری رابطه‌هایی ناسازگار است: تعرض مقدم بر پیوند است. این کیفیت‌ها نه در آن هنگام که نویسندگان و تصویرگران برای منعکس کردن آن‌ها و دوچندان کردن تأثیر یکدیگر کوشش می‌کنند؛ بلکه هنگامی که نویسندگان و تصویرگران از کیفیت‌های گوناگون هنرهای متفاوتشان برای انتقال اطلاعات مختلف سود می‌برند، به بهترین و جالب‌ترین وجه در کنار یکدیگر قرار می‌گیرند. وقتی این اتفاق می‌افتد، متن‌ها و تصویرهای یک کتاب پیوندی کنایی با یکدیگر برقرار می‌کنند: واژگان آنچه را تصویرها نشان نمی‌دهند بیان می‌کنند، و تصویرها آنچه را واژگان نمی‌گویند به تصویر می‌کشند.» (نودلمن، ۱۳۸۹: ۸۲)

<sup>۱</sup> Carole Scott

<sup>۲</sup> Counterpoint

<sup>۳</sup> Deviation

<sup>۴</sup> Opposition

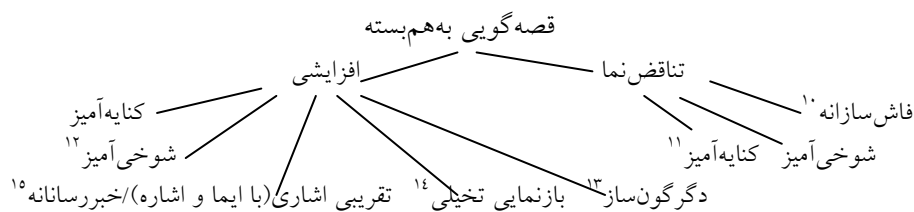
<sup>۵</sup> Contradiction

پیرامون پیوند پارودی و آیرونی، افزون بر ایده‌های نودلמן، می‌توان از سخنان مک‌کی نیز سود جست: «پارودی در ذات خود، دارای کنایه‌ی دراماتیک است. زیرا بیننده از آنچه قرار است رخ دهد، خبر دارد. به این ترتیب بنا بر آنچه گفته‌شد، تجربه‌ی عاطفی متفاوتی را از سر می‌گذرانند. کنایه‌ی دراماتیک در وهله‌ی نخست از طریق نگرانی صرف، توجه را جلب می‌کند و هرگونه کنجکاوی درباره‌ی حقایق و عواقب را کنار می‌نهد. این داستان‌ها از آخر شروع می‌شوند و عاقبت کار را عمداً لو می‌دهند. وقتی بیننده به چنان برتری خداگونه‌ای می‌رسد که از حوادث پیش از وقوع‌شان مطلع می‌شود، تجربه‌ی عاطفی متفاوتی را از سر می‌گذرانند. اضطراب پیرامون نتیجه و نگرانی درباره‌ی سلامتی شخصیت در داستان‌های تعلیق‌دار، در کنایه‌ی دراماتیک تبدیل به ترس از لحظه‌ای می‌شود که شخصیت آنچه را ما از قبل می‌دانیم کشف می‌کند و ما برای کسی که به سوی فاجعه می‌رود دل می‌سوزانیم. کنایه‌ی دراماتیک باعث می‌شود تا بیننده نگاه عمیق‌تری به انگیزه‌ها و نیروهای علت و معلولی مؤثر در زندگی شخصیت‌ها بیندازد. کنایه ظریف‌ترین جلوه و نمود لذت داستان است... وقتی نویسنده کنایه را مبنای پیشروی داستان قرار می‌دهد، لذت داستان را افزایش می‌دهد» (نک: قنبریان، ۱۳۹۰: ۸۱-۸۲ به نقل از: مک‌کی، ۱۳۸۵: ۲۳۰-۲۳۱ و ۱۸۹).

پولمن (۱۹۸۹ و ۱۹۹۳)، تقابل‌گرایی را از آن دست که در کتاب‌های تصویری داستانی، کمیک و رمان گرافیکی رشد یافته‌است، حالتی از قرینه‌گرایی<sup>۱</sup> می‌داند؛ ظرفیتی در تصرف واژگان و تصویرهای باهم ترکیب یافته، برای نمایش رخداد رویدادهای گوناگون در یک زمان. وی هم‌چنین برهم‌کنش واژه و تصویر را در بهترین کتاب‌های تصویری داستانی ضرورتاً حالتی از تقابل‌گرایی می‌داند. (نک: لوئیس، ۲۰۰۱: ۳۴) گولدن (۱۹۹۰) باور دارد هرچند ممکن است رابطه‌ای ویژه میان واژه و تصویر یک کتاب تصویری داستانی، برجسته و غالب باشد، یک کتاب می‌تواند بیش از یک گونه ارتباط واژه و تصویر را بازتاباند. وی پنج‌گونه‌ی چنین ارتباطی را برمی‌شمرد: (۱) قرینه‌گرایی واژه و تصویر؛ (۲) وابستگی واژه به تصویر برای روشن‌سازی؛ (۳) گسترش یافتن واژه با تصویر؛ (۴) روایت اصلی با واژه همراه تصویری گلچین شده؛ و (۵) روایت اصلی با تصویر همراه واژه‌ی گلچین شده. (نک: لوئیس، ۲۰۰۱: ۴۲)

<sup>۱</sup> Simultaneity

آگوستو (۱۹۹۹)، به تقسیم‌بندی‌هایی برای روش‌های بیان قصه در کتاب‌های تصویری داستانی باور دارد. قصه‌های دوبارگفته<sup>۱</sup>، قصه‌گویی موازی<sup>۲</sup> را به کار می‌گیرند و نه قصه‌گویی «به هم بسته» را؛ درحالی‌که موازی‌گویی، تنها همان قرینه‌ای<sup>۳</sup> است که نام دیگری گرفته‌است و بنابراین باید به عنوان نتیجه‌ی به هم بستگی به شمار آید و نه همچون مقوله‌ای به تمامی جدا؛ و قصه‌های به هم بسته<sup>۴</sup>، که در خوانش آن‌ها خواننده باید هر دو گونه‌ی رسانه را هم‌زمان در نظر بگیرد تا داستان‌های کتاب‌ها را به خوبی دریابد. آگوستو تقسیم‌بندی خود را از بیان به هم بستگی روایت، در سه سطح فراعرضی<sup>۵</sup>، درون‌عرضی<sup>۶</sup> و فروعرضی<sup>۷</sup> نمایش می‌دهد که دو دسته‌ی برجسته‌ی آن، قصه‌گویی افزایشی<sup>۸</sup> و قصه‌گویی تناقض‌نما<sup>۹</sup> است. در قصه‌گویی افزایشی، متن‌ها و تصویرها روایت یکدیگر را وسعت بخشیده، تقویت و کامل می‌کنند. در قصه‌گویی تناقض‌نما، متن‌ها و تصویرها اطلاعات متضاد، نافی و ناسازگاری را بیان‌گرند. او چنین نموداری را برای شفاف‌سازی دسته‌بندی‌اش ترسیم می‌کند: (نک: لوئیس، ۲۰۰۱: ۴۰-۴۱)

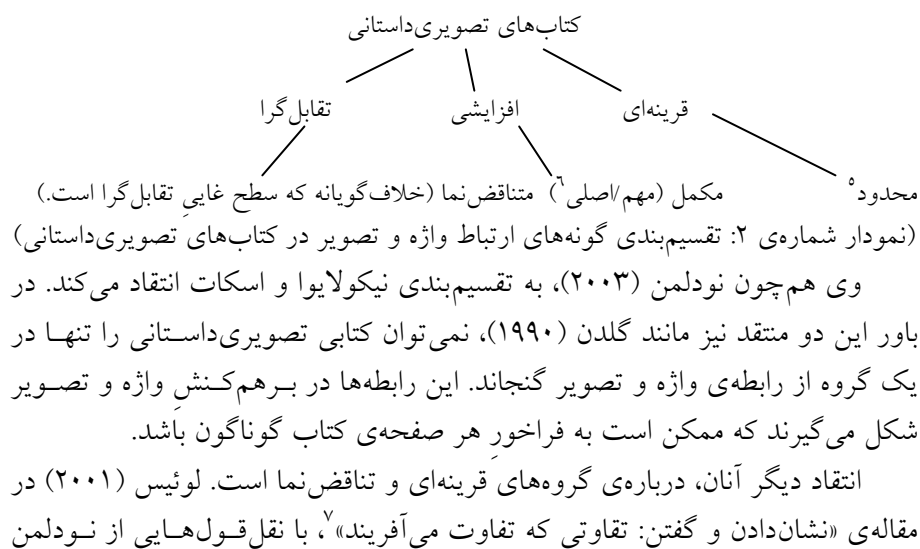


(نمودار شماره‌ی ۱: تقسیم‌بندی قصه‌گویی به هم بسته)

- 1 Twice-told tales
- 2 Parallelism
- 3 Symmetrical
- 4 Interdependent tales
- 5 Super-ordinate
- 6 Inter-ordinate
- 7 Subordinate
- 8 Augmentation
- 9 Contradiction
- 10 Disclosure
- 11 Irony
- 12 Humour
- 13 Transformation
- 14 Fantastic Representation
- 15 Intimation



نیکولایوا و اسکات (۲۰۰۶)، گونه‌های ارتباط واژه و تصویر کتاب‌ها را در طیفی قرار می‌دهند که در یک سو واژه قرار دارد و در دیگر سو تصویر؛ هم‌چنین این طیف از جهتی به روایت متمایل است و از دیگر جهت به ناروایت. در این میان پنج گروه کتاب از دیگران جدا شده‌اند. ۱) کتاب‌های تصویری داستانی قرینه‌ای که واژه و تصویر هر دو اطلاعات و داستانی همانند را بیان‌گر و تکرار‌گرند. ۲) کتاب‌های تصویری داستانی مکمل<sup>۱</sup> که واژه و تصویر شکاف‌های یک‌دیگر را می‌پوشانند. ۳) کتاب‌های تصویری داستانی گسترشی<sup>۲</sup> یا افزایشی<sup>۳</sup> که روایت واژگانی روایت تصویری را پشتیبانی پشتیبانی می‌کند و برعکس. ۴) کتاب‌های تصویری داستانی تقابل‌گرا که روایت‌های واژگانی و تصویری متقابلاً به هم وابسته‌اند. ۵) کتاب‌های تصویری داستانی ایهام‌تناسب‌گرا<sup>۴</sup> که می‌تواند با یا بدون واژه باشد و در آن دو روایت یا بیش‌تر به گونه‌ای مستقل از هم بیان می‌شوند. لوئیس (۲۰۰۱) در برداشت خود از تقسیم‌بندی‌های نیکولایوا و اسکات، آن‌ها را به این شکل بیان می‌کند:



<sup>۱</sup> Complementary

<sup>۲</sup> Expanding

<sup>۳</sup> Enhancing

<sup>۴</sup> Sylleptic

<sup>۵</sup> Minimal Enhancement

<sup>۶</sup> Significant Enhancement

<sup>۷</sup> Showing and Telling: the Difference that Makes a Difference

(۱۹۸۸)، دگر بار توجه‌ها را به نقش متقابل واژه و تصویر در هر کتاب تصویری داستانی فرامی‌خواند که بدون در نظر گرفتن چنین رابطه‌ی «برهم‌کنشانه‌ای»، درک یک اثر ناممکن و ناقص خواهد بود. بنابراین در نگاه این دو در هیچ متنی هر اندازه هم روایت واژگانی و دیداری نزدیک به هم باشند، رابطه قرینه‌ای نخواهد بود و هر اندازه هم دور از هم بنمایانند، مغایر و نافی یک‌دگر نیستند. واژگان به تفسیر مخاطب از تصویرها کمک می‌کنند و تصویرها واژگان را در جهتی که باید تأویل شوند هدایت‌گرند. این مفهوم را می‌توان هم‌چنین در اثر دیگر نودلمن (b.۲۰۰۳)، لذت‌های ادبیات کودک<sup>۱</sup>، دید. تصویرها که بیش‌تر از زمان، اشغال‌کننده‌ی مکان‌اند، نمی‌توانند به‌سادگی رابطه‌های علت و معلولی زمان‌مند، تسلط و فرمان‌برداری، هم‌چنین احتمال و واقعیت را که دستور زبان نوشتاری به‌راحتی آن را بیان می‌کند، شرح دهند. تصویر به خودی خود نمی‌تواند برساند که آن چه توصیف می‌کند دیرزمانی پیش‌تر رخ داده‌است. یا نمی‌تواند رؤیا یا پنداشت کسی را بازنمایاند. از این گذشته، واژگان نمی‌توانند به آسانی اطلاعاتی درباره‌ی ظاهر جسمانی چیزها منتقل کنند. برخلاف آن‌که تصویرها به راحتی این کار را می‌کنند. حتی توصیف زبانی کامل یک چهره یا صحنه بر معانی تلویحی جزئیاتی ویژه تمرکز بیش‌تری دارد؛ ولی این جزئیات، در یک کاریکاتور ساده که معنای یک کلیت دیداری را حاضر و آماده منتقل می‌کنند، دیده نمی‌شوند. (نودلمن، b.۲۰۰۳، ۲۷۷)

در یک جمع‌بندی، آرای شوآرکز، پولمن، گلدن، آگوستو، نیکولایوا و اسکات بیان‌گر رابطه‌ی پژوهشی یا سایه‌وار واژه و تصویر است؛ درحالی‌که نودلمن و لوئیس به برهم‌کنش بینا‌پویانمایی<sup>۲</sup> و کنایه‌آمیز واژه و تصویر باور دارند که مجال خوانش تفسیری را فراهم می‌کنند. به بیانی بهتر، متن واژگانی و تصویری را برای مخاطب کودک، بازی‌رشددهنده و لذت‌آفرین می‌نمایانند. البته از این میان، گلدن نیز مانند لوئیس و نودلمن این ارتباط را در هر متن واژگانی تصویری می‌بیند و نه تنها در هر کتاب. ولی چنان‌که بیان شد، تاکنون به برهم‌کنش پارودیک در کتاب‌های تصویری داستانی کودکان پرداخته نشده‌است. هرچند، لوران، جی. کوئیسترا<sup>۳</sup> چنین برهم‌کنشی را در کتاب‌های تصویری بزرگ‌سال و اکاویده‌است. او در مبحثی با عنوان

<sup>1</sup> Pleasures of Children's Literature

<sup>2</sup> Interanimation

<sup>3</sup> Lorraine J. Kooistra

دومتینیت<sup>۱</sup>، پنج الگوی رابطه‌ی نوشته و تصویر را چنین طرح می‌کند: (نک: دوستی، ۱۳۹۱: ۸۶)

جدول شماره ۱: تقسیم‌بندی گونه‌های برهم کنش واژه و تصویر از دید کوئیسترا  
(دوستی، ۱۳۹۱: ۸۶)

بدل‌پوشی <sup>۴</sup>	تفسیری/تزئینی یا فضا‌ساز <sup>۳</sup>			نقل <sup>۲</sup>
	پاسخ <sup>۷</sup>	نقیض <sup>۶</sup>	برداشت یا تأثر <sup>۵</sup>	

در گونه‌ی نقل، تأکید بر «اصالت ارجاع کلام دیگری» است؛ هرچند «نقل قول» منتقدانه و تصویری کارکردی فراتر از کپی محض دارد. ... تصویر درعین حال که مدعی بازنمایی معصومانه‌ی کلام است، تفسیر انتقادی بخصوصی هم از آن ارائه می‌کند. ... کوئیسترا با تاسی به استعاره‌ی جنسیت و ازدواج قرن نوزدهم، می‌گوید رابطه‌ی نوشته و تصویر در الگوی تأثر یا «برداشت»، کشمکشی بینامتنی است که معمولاً به مصالحه می‌انجامد. اما تصویرسازی‌های نقیض ذاتاً طغیان‌گرند و در مقابل اقتدار متن نوشتاری به شکلی مؤثر مقاومت می‌کنند که معمولاً به جدایی یا مجازاً «طلاق» خشونت‌آمیز نوشته و تصویر از همدیگر منجر خواهد شد. در الگوی «پاسخ‌گویی»، هدف از رابطه‌ی نوشتار و تصویر دستیابی به نوعی تشریک‌مساعی سازنده و هارمونیک است که طی آن تصویر می‌تواند در عین شراکت و همراهی با نوشته، استقلال نسبی خود را نیز حفظ کند. ... بدل‌پوشی [نیز] به بهترین فضا برای طرح منطق گفت‌وگویی و واسازی پیش‌فرض‌های تصویرسازی تبدیل می‌شود. ... سوژه با پذیرفتن هویت «دیگری» می‌خواهد تفاوت‌ها را انکار کند و نماینده‌ی موهوم وحدت دو متن با یکدیگر [باشد] ... درحالی‌که نمی‌داند شکاف‌ها از کدام طرفند، یا به عبارت بهتر، کدام متن دیگری را نقض یا هجو می‌کند». (همان، ۸۶-۹۴)

وی تصویرسازی نقیض را الگویی می‌داند که مخاطبش را به براندازی عمده‌ی خود از راه اغراق، اروسازی گروتسک<sup>۸</sup> و تحریف، شکل‌سازی و تمسخر نوشته،

<sup>1</sup> Bitextuality

<sup>2</sup> Quotation

<sup>3</sup> Interpretive/Decorative

<sup>4</sup> Cross-Dressing

<sup>5</sup> Impression

<sup>6</sup> Parody

<sup>7</sup> Answering

<sup>8</sup> Grotesque

آگاه‌می‌کند. زیرا نقیض، نافرمانانه، نه در گفت‌وگو با متن، که در پی تخریب آن است. در متن، این کار به یاری هدف‌قراردادن شکاف‌ها، ناگفته‌ها و تناقض‌های سهوی نوشتار برای دیده‌شدنشان، انجام می‌شود.

۱-۴. جمع‌بندی تبیین برهم‌کنش پارودیک در کتاب‌های تصویری داستانی کودکان  
در نگاهی کلی می‌توان چنین نتیجه گرفت که برهم‌کنش پارودیک در کتاب‌های تصویری داستانی، گونه‌ای برهم‌کنش است که هم‌زمان، همه‌ی گونه‌های برهم‌کنش را، که تاکنون طرح‌شد، در خود دارا است. تصویر و واژه برای چنین کنار هم و آفرینش اثری واحد، به برهم‌کنشی چندلایه می‌پردازند که در لایه‌ی نخست تقلیدگون است. ولی بر پایه‌ی تفاوت‌های ماهیتی، ناگزیر موضعی تفسیری و انتقادی نسبت به یک‌دیگر در پیش می‌گیرند. پس در لایه‌ی نخست، برهم‌کنشی متقارن، و در لایه‌های پسین، بنا به دیدگاه‌های ویژه‌ی خود، برهم‌کنش‌های دیگر را با هم می‌آزمایند. در جایی از هم کمی دوری می‌گزینند تا شکافی برای بازتابش بینش مخاطب به روی هم بگشایند (تضاد و تغایر). گاه معنا را به دیگری وامی‌گذارند و خود سکوت پیشه می‌کنند (مکمل). زمانی یکی روزنه‌های خود را بیش‌تر می‌گشاید تا گامی فراتر نهد (گسترش و افزایش). جایی با ننگه‌داشت گوشه‌ی چشم به هم، راه‌هایی جداگانه برای رسیدن به هدف برمی‌گزینند (موازی). گاه یکی با بیان ایده‌ای، بیان دیگری را دگرگون می‌سازد (دگرگون‌ساز)؛ و گاه این‌یک برای بیان مخالفت خود با آن‌یک، ترفندهای به‌انحراف‌کشیدن را تجربه می‌کند (انحراف). به هر حال، در برهم‌کنش پارودیک، تصویر و واژه، در هر کنش و واکنش به همدگر، نشانی از سودای بازی و براندازی را، شوخ‌آمیز، به یک‌دیگر نشان می‌دهند. آنچه روشن است، میلی به پذیرش بی‌کم‌وکاست هم ندارند و خلاقیتی توانمندشده را از خود به‌رُخ دیگری می‌کشند. پیوسته در موضع انتقاد می‌مانند و رشد خود را در گروهی بازنگری به هم و تمرکززدایی از هم می‌دانند.

چنین برهم‌کنشی می‌تواند لذت‌بخش‌ترین برهم‌کنش نیز پنداشته شود. چنان‌که نودلمن (۱۳۸۷) نیز لذت ادبیات کودکان را مرهون تقابل‌های درونی آن می‌انگارد؛ و خسرونژاد (۱۳۹۲) بر این باور است که «پیمودن مسیر خودشکوفایی به‌شرط وجود مانعی که موجب تمرکززدایی شود و آدمی را از استغراق در ناخودآگاهی خارج کند، لذت‌بخش است. ... اگر خواننده‌ای در فرایند خوانش یک اثر، آن خودشکوفایی درونی‌اش با خودشکوفایی رخ‌داده در اثر، یکی شود، لذت ادبیات کودک سر

برمی‌آورد» (خسرونژاد، ۱۳۹۲: مجموعه جلسه‌های نقد و نظریه‌ی ادبیات کودک در دانشگاه شیراز، سخن شفاهی). این عامل تمرکززدایی که در کلام خسرونژاد به بحث گذاشته‌شد، می‌تواند در کشف خوانش‌های پارودیک واژه و تصویر در کتابی تصویری‌داستانی، خود را نشان دهد. آن‌جا که هر یک از واژه و تصویر، تفسیر انتقادی خود را از دیگری، با تفاوت‌های بیانی در نهاد خویش، بازی‌گوشانه ارائه داده؛ با شوخی و تمرکززدایی به سوی براندازی هم گام می‌نهند. متن/فردی که در فرایند نقد جاری نماند، شکوفا نمی‌شود. زمانی که واژه و تصویر، در تلاش برای گفت‌وگویی حقیقی، صدای خویش را نیز رساتر نگه می‌دارند، درهای گفت‌وگوهای دیگر را هم گشوده می‌خواهند؛ و کودک مخاطب می‌تواند با اعتماد به جایگاه رسمی خویش در خوانش یک اثر، سهم و لذت خود را از شریک‌بودن در گفت‌وگویی پیش‌برنده هدیه ببرد. کودک که مخاطب دو صدای گوناگون و مستقل در مسیر شدن به اثری یگانه است، در جایگاه منتقدی مستقل می‌تواند صدای خوانش دیگرگون خود را بازتاباند و در مسیر نقش‌آفرینی برای فرایند شدن یک اثر، لذت‌آفرینش را تجربه کند. او توانایی براندازی هر اقتداری را از خلال ابزار افسون‌ساز بازی با متن، در خود پرورانده؛ از شکوفایی متن و خویش لذت می‌برد. چنین فرایندی، در نتیجه‌ی ماهیت پارودی است. پارودی، که خود خوانشی انتقادی از پیش‌متن است، از راه بازی با متن اصلی، در براندازی آن تلاش می‌کند. بنابراین متنی که چنین ارتباطی را میان واژگان و تصویرهایش برقرار کرده‌است، سودای بازی و براندازی را در خود می‌پروراند. به بیان بهتر، چنین متنی از راه بازی با متن، مخاطب و آفرینش‌گر، سودای براندازی ساختارهای حاکم را می‌پرورد.

#### ۱-۵. پرسش پژوهش

نخستین پرسش پیش‌روی این پژوهش، امکان بهره‌گیری از شگردهای مطرح‌شده در سینما از سوی دن هریس (۲۰۰۰) برای بررسی پارودی‌پردازی در کتاب‌های تصویری‌داستانی، با توجه به همانندی‌های این دو رسانه، است. هرچند شگردهای پیشنهادشده در سینما بر پایه‌ی قیاس متن پارودی‌شده با پیش‌متن است؛ ولی در این پژوهش تلاش برای یافتن این شگردها در برهم‌کنش واژه و تصویر در متنی یگانه است. پس هم‌چنین، امکان برهم‌کنش پارودیک تصویر و واژه در این کتاب‌ها، بر پایه‌ی پیشینه‌اش در ادبیات کودک و کتاب‌های تصویری بزرگ‌سالان، به‌آزمون برده می‌شود. در نهایت و در صورت تأیید چنان امکان‌هایی، به تشخیص شگردهای برهم‌کنش پارودیک

تصویر و واژه در اثر بررسی‌شده، پرداخته می‌شود. سطح‌های پارودی در وجه‌های گوناگون این اثر، بازنمایانده و تأثیر چنین پردازش و خوانشی در ادبیات کودکان واکاوی می‌شود. بنابراین می‌توان پرسش‌های پژوهش را این‌گونه برشمرد:

- آیا امکان بررسی پارودی پردازشی در کتاب‌های تصویری داستانی بر پایه‌ی رویکرد دن هریس در سینما و فیلم پارودی وجود دارد؟
- آیا امکان در نظر گرفتن برهم‌کنش پارودیک میان واژه و تصویر یک متن واحد، و نه میان متن پارودی‌شده و پیش‌متن، وجود دارد؟
- در صورت تأیید چنین امکانی، چه شگردهایی، برهم‌کنش پارودیک تصویر و واژه را در اثر بررسی‌شده می‌آفرینند؟
- اثر بررسی‌شده از چه سطح‌های پارودیکی برخوردار است؟
- تأثیر چنین پردازش و خوانشی در ادبیات کودکان چگونه خواهد بود؟

#### ۱-۶. روش پژوهش و دلیل انتخاب نمونه

بر پایه‌ی پرسش‌ها، روش پژوهش کیفی این مطالعه، در آغاز قیاسی، و در گام پسین برای رسیدن به نگاهی جامع‌تر، رو سوی استقرایی شدن دارد. کتاب تصویری داستانی *منم موش گرسنه/ می‌خورم درست*، بر پایه‌ی شگردهای به‌کاررفته در بازآفرینش آن، مانند شگردهای فراداستان مداخله‌ی راوی، مرزشکنی و نامعینی، نمونه‌ای پست‌مدرن از بازآفرینی افسانه‌ی موش گرسنه است. تصویرگر اثر نیز با امانت‌داری به چنین رویکردی، خوانش تفسیری خویش را از هر دو متن واژگانی - در جایگاه یکی از بهترین اثرهای خود - بازنمایی کرده‌است. به همین سبب، این کتاب، نمونه‌ای هدفمندانه انتخاب‌شده برای این پژوهش در نظر گرفته شده‌است.

در بررسی‌ها می‌توان ۵ سطح گوناگون از پارودی را در نظر داشت: ۱. ارتباط پارودیک روایت واژگانی متن بازآفرینی‌شده با متن افسانه‌ی اصلی؛ ۲. ارتباط پارودیک روایت تصویری متن بازآفرینی‌شده با متن افسانه‌ی اصلی؛ ۳. برهم‌کنش پارودیک روایت تصویری و واژگانی در متن بازآفرینی‌شده؛ ۴. ارتباط پارودیک متن نوشتاری کتاب بررسی‌شده با مجموعه‌ی در پیوند (*قصه بازی شادی*)؛ ۵. ارتباط پارودیک متن تصویری کتاب بررسی‌شده با اثر دیگر تصویرگر در مجموعه‌ی در پیوند (*قصه بازی شادی*)؛ ولی پژوهش‌گر در فرایند بررسی خود، با گوشه‌ی چشم به این سطح‌ها، تمرکز

خویش را تنها بر نگاه تحلیلی به گونه‌های برهم‌کنش پارودیک در یک اثر - بدون دیالوگ‌های بینامتنی آن با پیش‌متن یا مجموعه‌ی در پیوند- نگه می‌دارد.

## ۲. چکیده‌ی روایت

### ۲-۱. چکیده‌ی افسانه‌ی موش گرسنه به ضبط صمد بهرنگی<sup>(۲)</sup>

موش گرسنه‌ی صحرائی در پی یافتن غذا به باغ درختان سیب، مردِ سطلِ آب به دست، تازه‌عروسِ آتش‌چرخان گردان، دختران درحال گلدوزی، پسران درحال تیله‌بازی، و پیرزنی دارای گربه‌ای چاق و چله می‌رسد. موش که در مسیر همه را با آن‌چه همراه داشتند، جز پیرزن چاره‌اندیش، قورت داده‌بود، خود طعمه‌ی گربه‌ی پیرزن می‌شود و با دریده‌شدن شکمش، همه‌ی آدم‌های قورت داده‌شده به جای خود بازمی‌گردند.

### ۲-۲. چکیده‌ی روایتِ واژگانی کتاب تصویری داستانی منم موش گرسنه /

#### می‌خورمت درسته؛ با بازآفرینی مرتضی خسرونژاد

آغاز روایت واژگانی این کتاب، مانند هم‌تای قدیمی‌اش است. موشی که در صحرا می‌زید و از گرسنگی راه باغ و آبادی در پیش می‌گیرد. اما برخی طعمه‌های او متفاوت از متن مرجع‌اند. این بار موش در مسیرش پس از باغ درختان سیب، به سه دختری که لب چشمه موهاشان را شانه می‌زنند، سه پسر چوگان‌باز، مطربان، و در نهایت به همان پیرزن چاره‌اندیش گربه‌دار می‌رسد. اما موش همه، حتی پیرزن و گربه‌اش را قورت می‌دهد تا به نویسنده و داستانش می‌رسد. نویسنده نیز با ترفند نقطه‌گذاری، به این داستان و در همان حال به کل مجموعه‌ی قصه بازی شادی، پایان می‌بخشد و از طعمه‌شدن خود توسط موش، جلوگیری می‌کند.

### ۳. بررسی پارودی‌پردازی در برهم‌کنش تصویر و واژه‌ی

#### کتاب تصویری داستانی منم موش گرسنه / می‌خورمت درسته<sup>(۳)</sup>

#### ۳-۱. شگردهای پارودی‌پردازی در برهم‌کنش تصویر و واژه بر مبنای رویکرد دن

##### هریس در سینما

۳-۱-۱. تکرار: پردازش تکرار رو سوی آفرینش همانندی با متن اصلی دارد و پیشرو دیگر شگردها دانسته می‌شود. در باور هریس (۲۰۰۰)، نوسان همانندی و تفاوت، مهره‌ای کلیدی در پارودی‌پردازی پنداشته می‌شود که تکرار، یک گام برای پیشبرد آن

است. در تکرار، نمودهایی ویژه از متن اصلی برای آفرینش پیوستگی میان متن‌ها فراخوانده می‌شوند و دامنه‌ی بستر نمایش آن از شخصیت تا روایت و از سبک تا نشانه‌های پرامتنی است. (نک: هریس، ۲۰۰۰: ۴۳-۵۴) ولی آنچه روشن است، بر پایه‌ی دیالوگ بینامتنی نهفته در پارودی، تکرار در نهاد پارودی ریشه دارد و می‌توان آن را پیش شرط تحقق پارودی پنداشت و نه شگرد پردازش آن. هر چند این ویژگی در ادبیات کودک، لذت پیش‌بینی را به مخاطب باتجربه و آگاه از متن اصلی هدیه می‌دهد. لذتی که با ورود شگردهای دیگر، رنگی دیگرگون به خود می‌گیرد.

### ۳-۱-۱-۱. تکرار در ارتباط پارودیک متن افسانه‌ی اصلی با متن بازآفرینی شده:

«روزی بود، روزگاری بود. موشی هم بود که در صحرا زندگی می‌کرد. روزی گرسنه‌اش شد و به باغی رفت. سه تا سیب گیر آورد و خورد. بادی وزید و برگ‌های درخت سیب را کند و بر سرش ریخت. موش عصبانی شد برگ‌ها را هم خورد.» (خسرونژاد، ۱۳۸۷: ۳-۴؛ بهرنگی، بی‌تا: ۷۰) این قسمت آغازین روایت در هر دو اثر کاملاً یکسان است.

### ۳-۱-۱-۲. تکرار در برهم‌کنش پارودیک واژه و تصویر: اما تفاوت‌ها از همین جا

آغاز می‌شود. نویسنده‌ی بازآفرین، شخصیت‌های پیش‌روی موش را در روایت خویش تغییر می‌دهد؛ ولی برای پیوند با افسانه‌ی اصلی، از تکرار حضور موش، پیرزن و گربه سود می‌جوید. تصویرگر نیز، جدا از تکرار شخصیت‌ها و عنصرهای گفته‌شده در روایت واژگانی، شخصیت‌هایی بر روایت تصویری خویش می‌افزاید (تصویرهای ۸ و ۹). پس در برهم‌کنش واژه و تصویر، قرینه‌ی حضور موش، دختران، پسران چوگان‌باز، مطربان، پیرزن و گربه، نمایان است؛ از نویسنده نیز ابزارهایش (قلم و کاغذ) در جایگاه نشانه‌های حضور او، دیده می‌شود.

### ۳-۱-۲. واژگونی: واژگونی در فرایند دگرگونی نمودهای همانند ریشه دارد. این

شگرد پارودی‌ساز، «با خلق دلالت‌هایی که به‌طور آبرونیک معنی متضادی را از به‌کارگیری‌اش در متن اصلی پیشنهاد می‌کنند، برای تغییر شخصیت‌ها، صحنه، روایت یا سبک به‌کار گرفته می‌شود» (قنبریان، ۱۳۹۰: ۵۳). واژگونی در شگردهای تمرکززدایی<sup>(۴)</sup> نیز نقشی برجسته دارد؛ آن‌جا که از معنا یا شخصیتی به صفتی ویژه شناخته‌شده، با وارونگی آن معنا یا شخصیت، آشنایی‌زدایی می‌شود<sup>(۵)</sup>. دامنه‌ی بستر نمایش این شگرد



نیز از گفت‌وگوها، شخصیت‌ها، پوشش، فضاسازی و دیگر بیان‌بسترها تا روایت و سبک اثر، گسترده است.

۱-۲-۱-۳. واژگونی در ارتباط پارودیک متن افسانه‌ی اصلی با متن بازآفرینی شده: از آن‌جا که واژگونی در این اثر به موقعیت و جایگاه شخصیت‌ها اشاره دارد، چهره‌ای کارناوال‌گون می‌یابد. جابه‌جایی اقتدار در ساختار قدرت شخصیت‌های نمونه‌وار شده رخ می‌دهد و گربه‌ی زبر و زرنگ به گربه‌ای بی‌کنش در برابر موش قهرمان بدل می‌شود. هم‌چنان‌که تأکید کارناوال بر تن و واقعیت‌های تنانه‌ای مانند خوردن است (نک: داد، ۱۳۹۰: ۲۳۰)؛ در این‌جا هم موش با تأکید بر همین امر تنانه، خوردن قدرت‌های به‌ظاهر برتری هم‌چون گربه، پیرزن، تصویرگر و نویسنده را به رخ می‌کشد. این کنش او را می‌توان در پی «انکار عام فهم هرگونه توزیع ثابت و غایبی اقتدار» (همان، ۲۳۱) برداشت کرد.

«پیرزن گربه‌ی براق چاق و چله‌ای داشت بسیار زبروزرنگ. رفت به خانه‌اش و گربه‌اش را گذاشت توی دامنش و برگشت و تا رسید نزدیک موش. گفت: بیا ننه، بگیر بخور. و گربه را ول داد به طرف موش. موش تا چشمش به گربه افتاد در رفت. گربه دنبالش کرد اما نتوانست بگیردش، موش رفت توی سوراخی قایم شد. گربه دم سوراخ نشست و کمین کرد. مدتی گذشت و سروصدا خوابید. موش اینور و آنور را نگاه کرد، گربه را ندید خیال کرد خسته شده رفته. یواشکی سرش را از سوراخ درآورد اما گربه دیگر مجال فرار نداد، چنگالش را زد و موش را گرفت و شکمش را پاره کرد.» (بهرنگی، بی‌تا: ۷۱)؛ «پیرزن گربه‌ی زرنگ و چاق و چله‌ای داشت. رفت خانه و گربه‌اش را گذاشت توی دامنش و برگشت پیش موش و گفت: "بیا ننه. بگیر بخور." و گربه را به طرف موش رها کرد. موش تا چشمش به گربه افتاد پرید و گربه را خورد. بعد پیرزن را هم خورد.» (خسرونژاد، ۱۳۸۷: ۱۶-۱۵)



تصویر شماره‌ی ۲: ص ۱۷

تصویر شماره‌ی ۱: صص ۱۴-۱۵

لذت پیش‌بینی برای مخاطب در این جا ماسک فریب را از خود می‌زداید و به لذت غافلگیری می‌گراید. آن‌جا که مخاطب منتظر است موش توسط گربه به دام افتد، گویی خود به دام زیرکی‌های متن پارودی شده می‌افتد. حتا شاید با موش همراهی و همدلی کرده، از پیروزی‌اش بر گربه خشنود شود و به جسارتش برای خوردن پیرزن و به گونه‌ای تنبیه پیرزن فریبکار ببالد.

۳-۱-۲-۲. واژگونی در برهم‌کنش پارودیک واژه و تصویر: صفحه‌ی عنوان کتاب نخستین مواجهه با پارودی‌پردازی تصویر برای واژگان است. جایی که واژگان ریتمیک، تهدید خوردن را با ادعا و قدرتی بیش از عنوان افسانه‌ی اصلی، رجز‌خوانی می‌کنند و تصویر موشی سرخورده، مایوس و بی‌کنش را نمایش می‌دهد. چنین برهم‌کنش نقیض‌وار و آیرونیکی را می‌توان پارودیک خواند؛ تصویر به تقلید متن ولی بر پایه‌ی تفسیر و نگاه خویش می‌پردازد و با بازی و شوخی، سودای براندازی واژه‌ها را زمینه‌چینی می‌کند که برای مخاطب با تجربه می‌تواند پیش‌آگهی‌بخش باشد. پس تصویر از ابتدا تقلیدی شوخ، کنایه‌آمیز و پارودیک از واژگان ارائه می‌دهد که می‌توان از آن شگرد نقیض‌گویی را برداشت کرد. تصویر چیزی را با تکرار عنصری از متن واژگانی نشان می‌دهد که در تعارض با گفته‌ی واژه قرار دارد. در مقایسه‌ی دو صفحه‌ی جلد و عنوان می‌توان خودپارودی تصویر را نیز شاهد بود. روایت اثر به خودفاش‌سازی پارودیک می‌پردازد. موش صفحه‌ی عنوان همان است که در صفحه‌ی ۲۳ کتاب، در پایان روایت واژگانی راوی، سرخورده، تسلیم و بی‌کنش توصیف و تصویر می‌شود. پس تصویرگر نه تنها پایان ماجرا را از همان ابتدای کتاب فاش می‌سازد؛ تفاوتی آشکار نیز بی‌درنگ میان موش مدعی تصویرشده در جلد و موش بی‌کنش و آسیب‌پذیر در صفحه‌ی عنوان بازتاب می‌دهد<sup>(۶)</sup>. هم‌چنین این شکل از پارودی - برهم‌کنش پارودیک پرامتن و متن - می‌تواند با نام پرامتنیت پارودیک خوانده شود. پس در یک جمع‌بندی، واژگونی در این اثر، هم در کل آن (تغییر جایگاه موش و گربه) و هم در جزء آن (خودواژگونی تصویر و واژه در توصیف شخصیت موش و روی داده‌های در پیوند) رخ داده‌است. با توجه به سخن پیش‌گفته‌شده‌ی مک‌کی (۱۳۸۵)، در این جا لذت خوانش داستانی پارودیک و دربردارنده‌ی کنایه‌ی آیرونیکی در دانستن پایان ماجرا و دل‌سپردن به چگونگی فرایند، برای مخاطب کودک جلوه‌گر است.



تصویر شماره ۳: ص عنوان

۳-۱-۳. **گمراهی:** این شگرد، راه بیان بهتر خود را از برهم کنش ناهمگن و شوخی آمیز تکرار و واژگونی می جوید. در رویارویی با گمراهی، خوانش مخاطب غافل گیر می شود. نخست، با نشانه های متن، در مخاطب یا حتی شخصیت متن انتظاری ایجاد می شود که در لحظه ای ویژه، متن خود را دیگرگون می نمایاند و خلاف انتظار پیشین، برای مخاطب جلوه گر می شود. (نک: هریس، ۲۰۰۰: ۶۲-۷۰) چنین گمراهی می تواند با بهره گیری از نشانه های فراداستان و مداخله ی پدیدآورنده (راوی)، نمود یابد. دامنه ی بیان بستر این شگرد نیز هم چون دو شگرد پیشین است.

در ماجرای برتری موش بر گربه و پیرزن، در روایت واژگانی می خوانیم: «پیرزن کمی فکر کرد و گفت: "نه جان، من فقط پوست و استخوانم. تو رو سیر نمی کنم. بذار برم از کلوچه های خوشمزه ای که پخته ام دامنم رو پر کنم و برات بیارم. اونا رو بخور." موش گفت: "خیلی خب برو. اما زود برگرد."» (همان، ۱۳) ولی آنچه در تصویر دیده می شود، اسارت پیرزن در چنبره ی دم دراز موش است. گویی او در اسارت، دیگر نمی تواند طعمه ای جایگزین -چه کلوچه و چه گربه- بیاورد؛ تصویر، واژگان را به بیراهه می برد. چنین گمراهی جز در جریان برتری موش بر گربه، در ادامه دارشدن روایت نیز نمود می یابد. در اصل قصه، ماجرا با بیرون آمدن همه از شکم موش و خوراک هدیه دادن به گربه ی ناجی پایان می پذیرد؛ ولی در این جا موش در پی خوردن خوشمزه ترین طعمه ی خود، نویسنده ی داستان، است. مخاطب در تعلیق نویی قرار می گیرد: «و راهش را گرفت و رفت و رفت تا رسید به... رسید به... اوه!... بچه ها! رسید به من! موش گفت: "آهای نویسنده!" من گفتم: "ب... بله!" (البته من می دانستم که موش چه می خواهد بگوید. اما گذاشتم حرفش را بزند تا خوب فکرهایم را بکنم و ببینم چگونه می توانم خورده نشوم!)». (خسروزاد، ۱۳۸۷: ۱۸-۲۰)

در این جا جز مخاطب، نویسنده هم گویی غافلگیر شده و منتظر چنین کنشی از جانب شخصیت روایتش نبوده‌است. پس این گمراهی با مداخله‌ی راوی مطرح در تمرکززدایی، پیوستگی می‌یابد. البته صداقت راوی در روایت واژگانی هم نقش شایانی در خوانش پارودیک و حتا خودپارودی راوی واژگانی دارد. تصویرگر برای پارودیک‌تر کردن روایت، به موش، قاشق چنگال و سس گوجه نیز می‌بخشد. لکه‌های رنگی در مسیر خود از موش تا کاغذ نویسنده رسیده‌اند و برای ورود به حریم وی هشدار می‌دهند. در چنین برهم‌کنشی، نوسان مبهم حضور و غیاب راوی‌های متن‌های نوشتاری و دیداری، می‌تواند پارودی‌آفرین شود و در برآیند خود تعلیقی پارودیک را سبب سازد. با نگاهی جامع می‌توان چنین پنداشت که دو شگرد واژگونی و گمراهی چنان در هم تنیده شده‌اند که هر دو را می‌توان در سایه‌ی یک شگرد برشمرد.



تصویر شماره‌ی ۴: صص ۱۸-۱۹

۳-۱-۴. ترجمه‌ی تحت‌اللفظی واژه و تصویر (جناس واژگانی تصویری): این شگرد را به‌کارگیری جناس (واژگانی و دیداری) و خودپژواکی<sup>۱</sup> شکل می‌دهد. جلوه‌ی این شگرد در ساحت‌های متفاوت متن، گوناگون رخ می‌نماید. هریس (۲۰۰۰) برابرنهادی در روایت را در محورهای الف) ترجمه‌ی فعل به اسم (شیء؛ ب) ترجمه‌ی صفت به فعل؛ ج) ترجمه‌ی صفت به شیء؛ د) ترجمه‌ی اشیای انتظارشده به اشیای نامنتظر؛ ه) برابرنهادی گفت‌وگوها در زبان دیگر شخصیت‌ها؛ و) خودپژواکی دسته‌بندی می‌کند. (نک: هریس، ۲۰۰۰: ۷۱-۷۶)

در این کتاب، نمونه‌ای که به‌تمامی بازتابنده‌ی چنین شگردی باشد دیده نشد؛ ولی با بهره‌گیری از فرامتن می‌توان به تفسیری دیگر رسید. در صفحه‌ی ۱۲، پیرزن «پا روی دم موش گذاشته» است. این بازی با ضرب‌المثل برای مخاطب بزرگسال هم لذت‌بخش و

<sup>۱</sup> Self-Reflexivity

تعلیق آفرین است. انتظار برای درک این که کدام یک موجب دردسر دیگری می شود، کشمکش تازه‌ای به روایت می بخشد. پیرزن ترفند همیشه‌گی اش را از افسانه وام می گیرد. شاید زیان هم نبیند؛ زیرا مجلس شکم موش شادتر از خالی فضای بیرون قصه است. غیاب خود موش در تصویر تعلیق را دوچندان می کند؛ هر چند متن واژگانی به تکرار از آغاز تا سرآمد روایتش اصرار دارد.



تصویر شماره ۵: ص ۱۲

۳-۱-۵. گنجاندن امر خارجی: این شگرد، شکست پیوستگی انتظارشده را می آفریند. چنین کنشی می تواند به وسیله‌ی پیوند دادن بخش‌های خارجی به روایت آشنا شکل گیرد. هم چنین، همراه کردن صحنه‌هایی روایی که فراتر از سنت‌های عمومی متن اصلی باشند، زمینه‌ی پدیداری چنین شگردی را فراهم می کنند. این رویداد می تواند در پس‌زمینه‌ی تصویر، تاریخ، شخصیت‌های ناهمگن افزون شده و نقض‌گرا و بیان‌بسترهایی این چنین نمود یابد. (نک: هریس، ۲۰۰۰: ۷۷-۸۲) به بیان بهتر، با افزودن یا بهره‌گیری از عنصری که به اصل متن، نامربوط است، روایت اثر را به سوی خوانشی فرای آن‌چه از آن انتظار می رفته است، سوق می دهد.

نویسنده قلمش را به پارودی تکه‌کلام‌های قدیمی قصه‌های شفاهی می ساید: «بالا رفتیم هوا بود/ پایین اومدیم زمین بود/ هر ده تا قصه‌ی ما/ راست یا دروغ همین بود» (خسرونژاد، ۱۳۸۷: ۲۴)؛ تا در همان حال که این کلیشه را پارودی می کند، از فرامتن هم بهره گیرد. جز این، می توان حضور شخصیت نامربوط مداخله‌گر را نیز در زمره‌ی همین شگرد در نظر داشت. گنجشک کنجکاو و رصدکننده‌ی رویدادها از صفحه‌های آغازین تا پایانی، بی هیچ تأثیری در روند رخدادها، همراه شخصیت‌های روایت به کنش‌های آنان واکنش نشان می دهد.

۳-۱-۶. **اغراق:** اغراق از شگردهای پیشنهادی دن هریس (۲۰۰۰) برای فیلم پارودی، در شگردهای تمرکززدایی و بینامتنیت نیز دیده می‌شود. اغراق را تکرار بی‌اندازه‌ی نشانه‌های متنی می‌آفریند. «به عبارت دیگر، اغراق، تشخیص یکی از متدهای مرکزی پارودی به واسطه‌ی تغییر شکل طنزآمیز است و با هدف قراردادن عناصر سبکی، روایی، شخصیت‌ها و صحنه عمل می‌کند... اغراق در روایت فیلم به این صورت شکل می‌گیرد که قسمتی از روایت فیلم اصلی در پارودی با اغراق در علت و معلول آن بازتولید شود» (قنبریان، ۱۳۹۰: ۶۶-۶۷).

در این روایت بازآفرینی شده نخستین اغراق نسبت به متن اصلی -هرچند هر دو روایت با اغراق آمیخته شده‌اند- در خوردن تمام درخت سیب پس از برگ‌هایش است: «سرش را بلند کرد دید شاخه‌های درخت سیب دارند تکان می‌خورند. درخت سیب را هم با شاخه‌هایش خورد و از باغ بیرون آمد». (خسرونزاد، ۱۳۸۷: ۴)

دومین نمود اغراق در خورده شدن گربه و پس از آن پیرزن توسط موش است؛ آن هم موشی که در ابتدا نحیف تصویر شده بود و به مرور برای بازکردن فضای آدمیان و چیزهایی که خورده است، بزرگ‌تر می‌شود و دم‌درازتر. اغراق در تک‌تک تصویرها نیز نمودی انکارناپذیر دارد.

۳-۲. **بررسی پارودی‌پردازی در برهم‌کنش تصویر و واژه بر مبنای رویکرد استقرایی به اثر**

۳-۲-۱. **تکرار نقیض وار:** صفحه‌ی جلد کتاب، تصویری از موش به نمایش می‌گذارد که نه تنها او را از آغازین برخورد، کانون روایت می‌نمایاند، بلکه در بازی با دم دراز موش، - دمی که مانند جاده‌ای مارپیچ الگوی یافتن ابتدا و انتها و مسیر کشف پنهان شده‌ها و ارتباط‌ها دیده می‌شود و تداعی گر بازی‌های کودکان است-، بستر حضور همه‌ی رویدادها و نقشه‌کشی‌ها را همان دم معرفی می‌کند؛ با نشانه‌هایی که تا پایان کتاب همراه مخاطب می‌مانند؛ مانند بادکنک، ماشین‌ها و گنجشک‌ها. چنین دگردیسی برای دم موش، خود، پارودی است. دمی که حتا تا پشت جلد امتداد می‌یابد و نگاه مخاطب را به تعقیب‌خویش فرامی‌خواند. در این جا تصویر هم متن افسانه‌ی اصلی و هم متن واژگانی قصه‌ی بررسی‌شده را پارودیک به بازی گرفته است.



تصویر شماره‌ی ۶: ص جلد

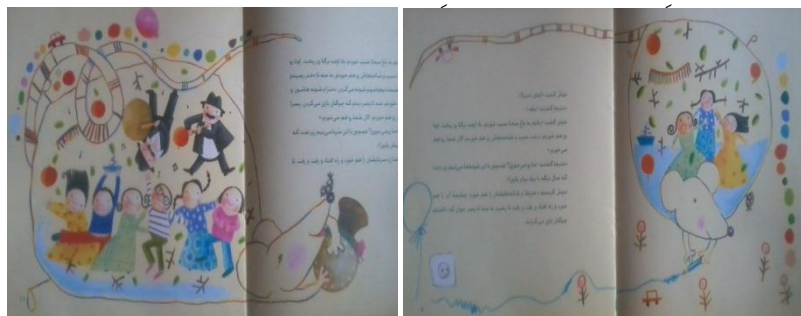
۲-۲-۳. نقیض‌گویی در غیاب موقعیت<sup>۱</sup> و فضاسازی: تصویرگر از آغاز روایت با فضاسازی نکردن، باز با روایت واژگانی از در بازی، گفت‌وگو ایجاد کرده، آن را نقض می‌کند. واژه‌ها خبر از صحرای محل زندگی موش می‌دهند؛ ولی موش تصویر، خلأ را تجربه می‌کند. به ویژه که با بی‌رنگی‌اش گویی هر لحظه انتظار حذف/پاک‌شدن دارد. این وضعیتش در حالی است که سه لکه‌ی رنگ اصلی برابر او قرار گرفته‌اند که می‌توانند جداگانه یا با ترکیب هم برایش رنگی بسازند یا حتا خودش به رنگ‌آمیزی خود دست زند یا از مخاطب دعوت به چنین کنشی کند. البته در صفحه‌های پسین جنبه‌ی دیگر این ترفند تصویرگر روشن می‌شود: دیده‌شدن خوردنی‌های موش برای بیان روایتی جداگانه و موازی که درون شکم موش جاری است. کم‌کم دلیل حضور و افزایش لکه‌های رنگی در تصویرها هم آشکار می‌شود: رنگ‌هایی که در پیوند با آنچه/که موش می‌خورد قرار دارند: رنگ سرخ سیب، سبز برگ، قهوه‌ای شاخه، پیراهن‌های دختران، بلوزهای پسران و از این دست. در این جا نیز پارودی شدن متن‌های افسانه‌ی اصلی و قصه‌ی بازآفرینی شده را از سوی تصویر شاهدیم.



تصویر شماره‌ی ۷: ص ۳

<sup>1</sup> Setting

۳-۲-۳. فضاسازی موزی و واژگون: هرچند در افسانه‌ی اصلی، موش شخصیتی موذی و بدنهاد توصیف شده‌است؛ در جنبه‌ی وارونه‌گرایی این اثر، شخصیتی جسور و بازیگوش از خود به نمایش می‌گذارد. تصویر حتا پا را فراتر می‌نهد و او را با نقاشی‌ها و سازنواختن‌هایش دوست‌داشتنی، دلفریب و برتر از آفرینش‌گران خود بازمی‌نماید. گویی موش است که مشغول نقاشی همه‌چیز حتا قدرت خویش برای خوردن همه‌ی موجودات ریزودرشت پیرامونش است. به بیانی دیگر، راوی قدرتمند تصویر، موش است؛ آن هم موش بی‌رنگ که مدادرنگی‌های تصویرگر یا کودک را برداشته و با آن‌ها خلأ فضاسازی‌شده‌ی پیرامونش را پرنقش‌ونگار می‌کند؛ کاری که انتظار می‌رفته‌است تصویرگر برایش انجام دهد. تفاوت راوی در روایت‌های واژگانی و تصویری نیز می‌تواند شگردی پارودیک پنداشته شود. در همین جا کارناوال‌گونه جایگاه شخصیت آفریده‌شده و آفرینش‌گر به هم می‌ریزد و موش با ریشخندی پارودیک به روایت، پایه‌های اقتدار تصویرگر و حتی نویسنده‌ای را که گویی چشم‌وگوش‌بسته نقل‌کننده‌ی داستان خویش است، می‌لرزاند. به این شکل، در اصل پارودی روایت رخ می‌دهد. موش نه تنها دلزنده نیست و کسی را از خود نمی‌راند، که با امنیت به تصویرکشیده‌شده‌ی درون شکمش فضایی شاد، بی‌محدودیت‌های دست‌وپاگیر، خواستنی و پرآرامش را برای دیگران فراهم می‌سازد. مخاطب که شاهد همه‌ی این بازی‌ها و براندازی‌ها است، از این تقابل‌های پارودیک لذت می‌برد و به نظر می‌رسد در ذهن آماده‌ی شکستن ساختارهای کلیشه‌ای اقتدار می‌شود.



تصویر شماره‌ی ۹: صص ۱۰-۱۱

تصویر شماره‌ی ۸: صص ۶-۷

هرچند تصویر دختران با چشمه و شانه خورده‌شده، ابتدا مبهوت است؛ ولی از همین آغاز هر چه بلعیده شده‌است، در شکم موش هم نظم‌جایی مناسب خود را



یافته است؛ مانند قایقی کاغذی که بر آب روان چشمه‌ای که دیگر به رود همانندی دارد، جاری است. تغییر چشمه به رود نیز نمودی دیگر از دگردیسی پارودیک دیده می‌شود. ۳-۲-۴. **مرزشکنی:** در صفحه‌ی ۵، آنچه تصویر شده است، به نقاشی کودکانه‌ای بر دیوار اتاق کودک/خانه شباهت دارد. نقاشی رها از قانون‌ها و ساختارهای چیره، ناقض قانون جاذبه و ساختار شکن جهت‌های چهارگانه، بیان‌گر وارونگی و بی‌مرزی جهان به تصویر کشیده شده و همه‌ی آن شگردهایی است که در زیرمجموعه‌ی ویژگی‌های اثرهای پست مدرن می‌گنجد بنابراین، مخاطب با پیش‌آگهی‌هایی برای تقابل‌های درراه روبه‌رو خواهد بود.



تصویر شماره‌ی ۱۰: ص ۵

۳-۲-۵. **شخصیت نامربوطِ مداخله‌گر:** وجود دو شخصیت فرعی نامربوط ولی مداخله‌گر هم از همین صفحه آغاز می‌شود: دو گنجشک که ابتدای آشنایی‌شان از همین نقطه است و در سیر روایت، پیش‌آگهی سازِ رویداد برای دیگر شخصیت‌های روایت‌اند. جز این‌ها گربه‌ای هم پشتش به مخاطب است اما در پنهان کردن تیز شدن سبیل‌هایش به نشانه‌ی دریافت بوی طعمه (موش روایت) و در کمین بودن، ناکام است. آشنایی دو گنجشک در جایگاه شخصیت‌های نامربوط ولی مداخله‌گر، در صفحه‌ی پسین به دوستی می‌گراید. درست در جایی که با ورود پسران چوگان‌باز، فضای درون شکم موش کمی رنگ و بوی استیصال به خود می‌گیرد. پسرها سرگردان - و البته دورتر از دخترها - خود را در تعلیق فضای سیال شکم موش رها کرده‌اند. دختران خجالتی در نقطه‌ای پشت سر موش پناه می‌گیرند و به تماشای کنش‌های بازی گوشانه‌ی وی می‌پردازند. موش دست‌آغشته به رنگش را بر کاغذِ خط‌دار احتمالاً متعلق به

نویسنده می‌گذارد و اثر رنگی پنجه‌هایش را بر آن تجربه می‌کند. همین ورود به حریم نویسنده و برهم‌زدن نظم کنون دور از اقتدار او، برخوردی پارودیک از سوی موش و به یاری تصویرگر است. برخوردی بازی‌گوشانه که حتی مرز حضور مقتدرانه‌ی تصویرگر را نیز به وهم و تردید می‌سپارد؛ زیرا موش یکی از مدادرنگی‌های تصویرگر را نیز بلعیده‌است. از کجا معلوم خود تصویرگر را جایی گیر نینداخته و ناکامش نگذاشته باشد؟!



تصویر شماره‌ی ۱۱: ص ۹

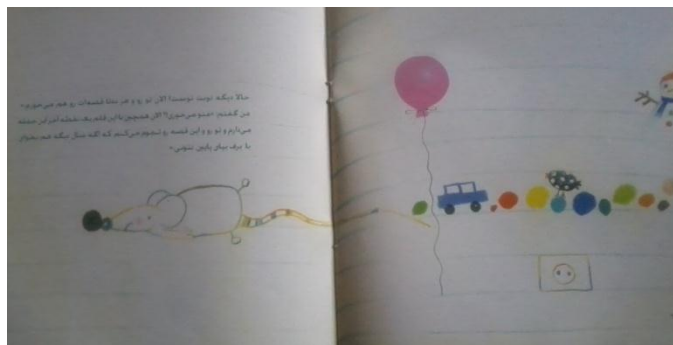
اکنون دیگر این موش است که همگان را به رقص و شادی و سرود و دوستی برانگیخته‌است. تنبک مطربان را به امانت گرفته‌است، می‌نوازد، با سرضرب‌های هدایت‌گرانه مطربان را برای نواختن آهنگی شاد اشارت می‌دهد، پرده‌ی شرم را برای دختران و پسران کنار می‌زند و آن‌ها را دوبه‌دو به رقص فرامی‌خواند. سکوت واژه‌ها به مخاطب مجال شنیدن این موسیقی شاد را در تصویر می‌دهد. مخاطب گام‌ها از نویسنده پیش‌تازتر است و آگاه به رویدادهایی که او نمی‌داند و این خود لذت‌آفرین است. لکه‌رنگ‌های تصویرگر او را به حال بی‌کنشی و تسلیمش وانهاده‌اند و بر دُم موش به رقص درآمده‌اند.

با ورق‌زدن شگفتی مخاطب بیش‌تر می‌شود؛ روایت تصویری، پیش‌تر از روایت واژگانی و به دور از قیل‌وقال‌های آن، خواب موش و اهالی شکمش را به نمایش می‌گذارد. همه در کنار هم، حتی گربه، با آرامش، احتمالاً خواب هفت‌پادشاه را می‌بینند. زیر پتویی که با طرح‌هایی از پیکر نمود گربه آراسته شده‌است. تنها بیدار جمع، گنجشکِ همواره‌حاضر و کنجکاو است که بر فرازشان رویدادها را لحظه‌به‌لحظه رصد می‌کند. ولی این شگفتی کم‌تر از آن است که در صفحه‌ی پسین مخاطب را درگیر می‌کند؛ زیرا حتی پیرزن هم درون شکم موش، سر بر متکای دلخواه خود گذاشته، به خوابِ ناز رفته‌است.

### ۳-۳. بررسی پارودی‌پردازی در برهم‌کنش تصویر و تصویر بر مبنای رویکرد استقرایی به اثر

تصویرگر ابتدا با برهم‌کنشی افزایشی آنچه را نویسنده در تلاش بیانش است در تصویر جلد نمایان می‌سازد. سپس در صفحه‌ی عنوان با آشکارسازی پایان‌روایت واژگانی، هم‌زمان سخن نویسنده و تصویر پیشین خود را پارودی می‌کند. در گام پسین، در صفحه‌های ۲۰ و ۲۱ کتاب، هم‌چنان خلاف‌گویی کرده؛ برهم‌کنشی متناقض و به‌انحراف‌گراینده را برای پارودی کردن واژگان به نمایش می‌گذارد. باز در صفحه‌ی پسینش ۲۳، پیروی اقتدار نویسنده برهم‌کنشی متقارن را نشان می‌دهد و از نو در صفحه‌ی پایانی ۲۴، به پارودی هم‌زمان روایت واژگانی و تصویر پیشین خویش می‌پردازد.

موش با قاشق‌چنگال و سس گوجه، خود را به میز نویسنده رسانده‌است؛ پس از به‌گوشه‌فرستادن تصویرگر، اکنون می‌خواهد نویسنده را هم به سزای آن همه قدرت‌نمایی‌های یک‌جانبه برساند. برتری موش نسبت به جایگاه نویسنده، در لکت زبانی ناشی از ترس نویسنده قد برمی‌افرازد. در حالی که متن واژگانی مدعای پیروزی نویسنده بر موش است؛ روایت تصویری نشان از خورده‌شدن نویسنده دارد. در تصویر شماره‌ی ۴، زاویه‌دید تصویر تنها در این قسمت تغییر کرده‌است و با توجه به وجود کاغذِ خط‌دار، خودنویس، و جامدادی، صحنه ممکن است میز کار نویسنده، و زاویه‌دید، از چشم نویسنده ترسیم شده‌باشد. این نکته از این جهت مهم است، که در مرکز اقتدار، موش تصویر، جسورانه‌تر از موش واژگانی (موجود اسیر آفرینش‌گر)، بر نویسنده (دارنده‌ی قدرت) می‌شورد و گویی حتا قصد دخالت در پیشبرد داستان دارد. زیرا در صفحه‌های پسین، خودنویس نویسنده را در دست می‌گیرد و بر کاغذ او خط‌خطی می‌کند. کتاب‌ها و دیگر وسایل نویسنده نیز در شکم موش دیده می‌شوند. چنین کنش کارناوال‌گونه‌ای از راه تغییر زاویه‌دید در پردازش موقعیت پارودیک نقش دارد.



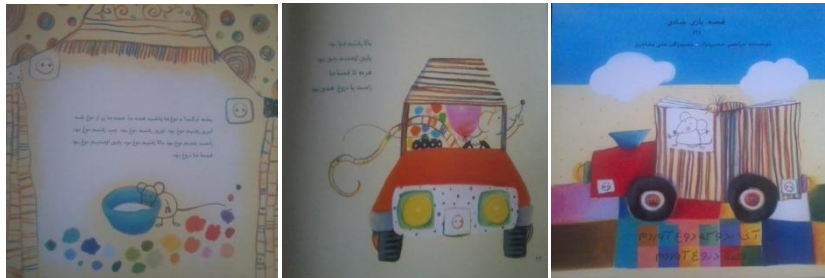
تصویر شماره‌ی ۱۲: صص ۲۲-۲۳

موش تا این جا هر که را با دارایی‌هایش خورده‌است؛ در این جا هم جامدادی با طرح موش نویسنده و کتاب داستانی با همان طرح که احتمالاً همین داستان است، در شکم موش و در دستان یکی از پسرها نمایانده می‌شود. پس حتی اگر خود نویسنده خورده نشده‌باشد - در تصویر نیمی از موش بیرون از کادر قرار دارد و شاید نویسنده در همان نیمه‌ی دیده‌ناشدنی شکم موش باشد؛ ابزار او نوشتن دیگر در اختیارش نیست؛ همان ابزاری که موجب قدرت‌نمایی یا برتری جایگاهی‌اش می‌شد. خودنویس و کتاب‌هایش در دستان موش جای دارد و به جای نوشتن واژه، به خط‌خطی واداشته شده‌است. اوج برهم‌کنش پارودیک واژه و تصویر در صفحه‌ی ۲۰ کتاب نمود دارد. کاغذ خط‌دار، وارونه مقابل موش قرار دارد؛ پس خط‌های موازی در حالت طبیعی افقی آن، به صورت عمودی برابر مخاطب دیده می‌شوند. خط‌های موازی می‌تواند یادآور و نماد سلطه‌ی اقتدار، نظم، محدودیت، اسارت، ساختار، استانداردها، هم‌گرایی و جامعه‌پذیری تحمیل‌شده از سوی نظام آموزش و پرورش به کودک باشد. ولی موش با خودنویس نویسنده در حال کشیدن خط‌هایی نه راست، که مارپیچ‌گون و منحنی‌مانند دم مارپیچ خویش - در خلاف جهت خط‌های اقتدارنما و نماد انعطاف‌پذیری و خلاقیت کودک است. حتا ماشین‌اسباب‌بازس کوچکی که بر کاغذ نویسنده قرار دارد، در جهت خلاف خط‌های موازی و کتاب، در حرکت است. پس، باز هم نشانه‌ای بر - اگر نه به سخره‌گیری - شوخی براندازانه با کنش نویسنده، از سوی تصویرگر دیده می‌شود. برخلاف افسانه‌ی اصلی که با تمهید پیرزن همواره چاره‌اندیش افسانه‌های ایرانی، سرانجام موش متوقف می‌شود؛ در این اثر پارودیک نویسنده او را با نقطه‌ی نشان‌گر پایان زبان، ناگزیر به سکوت کنشی می‌کند.



تصویر شماره‌ی ۱۳: صص ۲۰-۲۱

پس تصویرگر و موش هم‌دست شده؛ معنایی جز پنداشت کامیابی نویسنده را می‌رساند. موش نه تنها با نقطه‌گذاری نویسنده برای پایان‌بخشی به داستان و مجموعه، تسلیم اقتدار نویسنده و متن نشده‌است؛ بلکه شاد و رها سوار بر همان ماشینی که در جلد ۱ مجموعه‌ی قصه بازی شادی نمایان است، از نویسنده و کتاب و مجموعه دور می‌شود. تصویر پایانی کتاب، می‌تواند تأییدی بر همین برداشت باشد؛ زیرا موش هم‌چنان حاضر و بازی‌گوش، سوار بر ماشین از کتاب می‌گریزد و دستی به نشانه‌ی خداحافظی به سوی ماجراهای نوشته‌شده از سوی نویسنده تکان می‌دهد. او را با داستان راست یا دروغش تنها می‌گذارد و به خاطره‌ی شاد مخاطب می‌پیوندد. تصویرگر جلد ۱ مجموعه نیز علی‌مفاخری است. پس انتخاب یک تصویرگر برای قصه‌های آغازین و پایانی مجموعه آگاهانه و هدفمند به نظر می‌رسد. مقایسه‌ی تصویر روی جلد کتاب اول با تصویر صفحه‌ی آخر کتاب آخر از این مجموعه، نشان می‌دهد که راوی هر ده کتاب، خودِ موش است. او زنده است و در پایان با رفتنش هر ده کتاب را پایان می‌بخشد.



تصویر شماره‌ی ۱۶: ص ۲۴ کتاب ۱ مجموعه

تصویر شماره‌ی ۱۵: ص ۲۴

تصویر شماره‌ی ۱۴: ص جلد کتاب ۱ مجموعه

کنشی از تصویرگر در سراسر کتاب جلوه‌گر است که می‌توان آن را **ابهام‌زایی** پارودیک در ترتیب و توالی **چیدمان تصویرها برای واژگان** خواند. تصویرهای این کتاب، به‌ویژه هرچه به انتهای آن نزدیک‌تر می‌شویم، سیر خواندن کتاب را هم توسط مخاطب به بازی می‌گیرند. می‌توان حتی تصویرها را در برخی صفحه‌ها جابه‌جا کرد؛ برای نمونه تصویرهای صفحه‌های ۲۰ و ۲۳ در صورت جابه‌جایی نه تنها موجب کاستی یا خلل در کل اثر نمی‌شوند؛ که حتی می‌توانند زمینه‌ساز خوانش پارودیک‌تری از آن شوند.

### ۴-۳. بررسی پارودی‌پردازی در برهم‌کنش واژه و واژه بر مبنای رویکرد استقرایی به اثر

نویسنده در این اثر نه تنها به پارودی پیش‌متن‌ها؛ که در جایگاه راوی به خودپارودی در روایت واژگانی نیز می‌پردازد. راوی در هر بخش زنجیره‌ی رویدادهای روایت خود چنین می‌گوید: «ما رو می‌خوری؟! همچنین با این ... می‌زنیم زیر دُمت که سال دیگه با برف بیای پایین!»، ولی در حساس‌ترین بخش روایت خود، از زبان نویسنده/راوی با بیانش، شخصیت اصلی - موش -، مخاطب و شاید تصویرگر را غافلگیر می‌کند: «منو می‌خوری؟! الان همچنین با این قلم یک نقطه آخر این جمله می‌ذارم و تو رو و این قصه رو تموم می‌کنم که اگه سال دیگه هم بخوای با برف بیای پایین، نتونی.» (همان، ۲۳). او با جمله‌های پایانی خویش، موش را جایی میان بود و نبود، راست و دروغ، آفریده‌شده و خلق‌ناشده، نگه دارد؛ آن‌هم با پایه‌ای‌ترین ابزار خود: افسون قصه و روایت. تصویرگر هم درست از همین ابزار سود می‌جوید تا تلاش شخصیت نویسنده‌ی در داستان را ناکام کرده، موش را رها ساخته، در ذهن مخاطب به پایکوبی می‌پردازد. در کل می‌توان **تمرکزگرایی** بیش‌ازاندازه و شاید عامدانه‌ی نویسنده‌ی در داستان - بیان داستان تنها از دیدگاه خود- و ناهشیاری او را، شگردی برای امکان ساخته‌شدن پارودی پنداشت. این رویداد را می‌توان به دلیل نبود عنصر صدا در کتاب، برخلاف فیلم، دانست؛ که در برآیند **غیاب صدا**، کنش‌ها و واکنش‌ها پارودیک جلوه می‌کنند و مخاطب را برای تشخیص میزان آگاهی یا ناآگاهی آفرینندگان و شخصیت‌ها در تعلیقی بازی‌گوشانه جای می‌دهند که نوسان تمرکزگرایی و تمرکززدایی آنان را افزونی‌بخش است.

#### ۴. نتیجه‌گیری

در پاسخ به پرسش‌های آغازین این پژوهش، کتاب‌های تصویری داستانی و سینما، به دلیل همانندی‌های کاربرد دو رسانه‌ی واژه و تصویر در آن‌ها، می‌توانند از نظریه‌های یکسانی بهره‌برند؛ پس، امکان خوانش پارودیک این کتاب بر پایه‌ی ۶ شگرد پیشنهادی دن هریس تأیید شد. هرچند، در این سیر، شگردخواندن تکرار، برای پارودی‌پردازی در کتاب‌های تصویری داستانی چندان شایسته به نظر نمی‌رسد. زیرا در برهم‌کنش پارودیک تصویر و واژه، تکرار پیش‌شرط و ذاتی پنداشته می‌شود؛ و از آن‌جا که تکرار و تقلید در تعریف پارودی است، نمی‌توان آن را شگرد برشمرد. واژگونی و گمراهی نیز اغلب در پی هم و باهم رخ می‌دهند؛ بنابراین بهتر است یک شگرد در نظر گرفته‌شوند. جز این، هر کتاب تصویری داستانی، به فراخور موضوع خود و هم‌چنین سبک و تعامل دو پدیدآور با هم، می‌توانند دربردارنده‌ی شگردهای ویژه‌ی خود باشند. در این نمونه، آنچه به تقسیم‌بندی هریس افزون شد، از این قرار است: ۱. تکرار نقیض‌وار؛ ۲. دگردیسی؛ ۳. پیش‌آگهی‌سازی‌های پارودیک؛ ۴. خودپارودی تصویر؛ ۵. خودفاش‌سازی پارودیک؛ ۶. پرامتنیت پارودیک؛ ۷. نقیض‌گویی در غیاب موقعیت و فضا‌سازی؛ ۸. کارناوال؛ ۹. فضا‌سازی موازی و واژگون؛ ۱۰. پارودی روایت؛ ۱۱. مرزشکنی؛ ۱۲. شخصیت نامربوط مداخله‌گر؛ ۱۳. خودپارودی راوی واژگانی؛ ۱۴. نوسان مبهم حضور و غیاب راوی‌های متن‌های نوشتاری و دیداری؛ ۱۵. تعلیق پارودیک؛ ۱۶. تفاوت راوی در روایت‌های واژگانی و تصویری؛ ۱۷. تمرکزگرایی و ناهشیاری راوی واژگانی؛ ۱۸. غیاب صدا؛ ۱۹. ابهام‌زایی پارودیک در ترتیب و توالی چیدمان تصویرها برای واژگان؛ ۲۰. خودارجاعی پارودیک بینامتنی؛ ۲۱. تغییر زاویه‌دید برای کنشی کارناوال‌گون. این شگردها را می‌توان در سه سطح ۱. برهم‌کنش پارودیک تصویر و واژه؛ ۲. برهم‌کنش پارودیک تصویر و تصویر؛ ۳. برهم‌کنش پارودیک واژه و واژه؛ بخش‌پذیر دانست.

جدول شماره‌ی ۲: تقسیم‌بندی برهم‌کنش‌های پارودیک یافته در کتاب واکاوی‌شده

برهم‌کنش پارودیک و واژه	برهم‌کنش پارودیک تصویر و تصویر	برهم‌کنش پارودیک تصویر و واژه
خودپارودی	خودپارودی	تکرار نقیض‌وار
کارناوال	مرزشکنی	دگردیسی
پارودی روایت		شخصیت نامربوطِ مداخله‌گر
خودارجاعی پارودیک بینامتنی	تغییر زاویه‌دید برای کنشی کارناوال‌گون	غیاب صدا
	خودارجاعی پارودیک بینامتنی	پیش‌آگهی‌سازی‌های پارودیک
		پرامتنیت پارودیک
		نقیض‌گویی در غیاب موقعیت و فضاسازی
		فضاسازی موازی و واژگون
		نوسان مبهم حضور و غیاب راوی‌های متن‌های نوشتاری و دیداری
		تعلیق پارودیک
		تفاوت راوی در روایت‌های واژگانی و تصویری
		تمرکزگرایی و ناهشیاری راوی واژگانی
		ابهام‌زایی پارودیک در ترتیب و توالی چیدمان تصویرها برای واژگان
		خودفانش‌سازی پارودیک

جز این و از آن‌جا که کتاب بررسی‌شده بازآفرینی افسانه‌ای قدیمی است، بررسی‌ها ضمنی در ۵ سطح انجام شد: ۱. در مقایسه‌ی روایت واژگانی قصه‌ی بازآفرینی‌شده با اصل افسانه، نویسنده‌ی بازآفرین با تغییر در عناصرها و شخصیت‌های روایت، حتا تغییر در چینش و شخصیت‌پردازی آن‌ها، افزودن شگرد فراداستانی مداخله‌ی راوی، تغییر در پایان روایت و نیز جابه‌جایی گذرا در ساختار قدرت نمایان در پایان، به پارودی اصل قصه‌ی خود (افسانه‌ی موش‌گرسنه) می‌پردازد. ۲. او هم‌چنین با بهره‌گیری از شگرد گفته‌شده، ابزار روایت (پایان‌بخشی)، ابزار نگارش (نقطه‌گذاری)



و گونه‌ای که این قصه را به مجموعه‌ی داستان‌های قصه بازی شادی پیوند می‌دهد، همه‌ی مجموعه را پارودیک به بازی می‌گیرد: «من گفتم: "منو می‌خوری؟! الان همچین با این قلم یک نقطه آخر این جمله می‌ذارم و تو رو و این قصه رو تموم می‌کنم که اگه سال دیگه هم بخوای با برف بیای پایین، نتونی." بالا رفتیم هوا بود/ پایین اومدیم زمین بود/ هر ده تا قصه‌ی ما/ راست یا دروغ، همین بود.» (همان). او هر یک از دو قصه‌ی آغازین مجموعه را با بیان آبرونیک راست بودن یا دروغ بودن همان قصه به پایان می‌برد و در این قصه سایه‌ی تردیدی بر درستی سخن خود می‌افکند: خودفاش‌سازی پارودیک. ۳. همان‌گونه که پیش‌تر گفته شد، همین که تصویر منتقدانه در کنار واژه به روایت بنشیند پارودی رخ می‌دهد. پس تصویرگر نه تنها با شگردهای برشمرده با افسانه‌ی اصلی گفت‌گویی پارودیک برقرار می‌کند؛ ۴. که روایت واژگانی کتاب را نیز به بازی پارودیک فرامی‌خواند. ۵. هم‌چنین، تصویرگر با بهره‌گیری از شگرد خودارجاعی بینامتنی (متن=تصویر)، خوانشی پارودیک از نخستین اثر خود در مجموعه‌ی قصه بازی شادی (قصه‌ی نخست از مجموعه‌ی ۱۰ تایی: آی بدو که دوغ آوردم/ قصه‌ی دروغ آوردم) بازتاب می‌دهد. در آن‌جا کارناوال‌گون، تصویر بلوز گربه با نقش موش و در این‌جا تصویر پتوی موش با نقش گربه است. در آن‌جا موش که همین موش بی‌رنگ قصه‌ی دهم است، نه تنها در روایت واژگانی حضوری ندارد؛ که در تصویر نیز تنها در صفحه‌ی عنوان کتاب که بر جلد کتابی دیگر نقش بسته است - شبیه به همان کتابی که در داستان بررسیده در داستان یکی از پسرهای درون شکم موش نمایان می‌شود- و صفحه‌ی پایانی اثر دیده می‌شود؛ آن هم در حال خوردن دوغی که دیگران تشنه‌اش بودند. شاید برای همین دزدی از سر پُرخوری، تصویرگر با دگردیسی کاربری روسری پیرزن و بلوز گربه با نقش موش، می‌خواهد به مخاطب پیش‌آگهی در دسربودن موش برای پیرزن و همگان در روایت دهم مجموعه را هدیه دهد.<sup>(۷)</sup>

تردیدی نیست که تصویرهای این کتاب افزون‌تر از واژه‌هایش برای مخاطب داده به همراه دارند. «تمام کتاب‌های مصوّر خوب، نه تنها تصاویرشان بیش‌تر از کلمات اطلاعات در اختیار ما قرار می‌دهند؛ بلکه به همان چیزی دست می‌یابند که بارت<sup>۱</sup> آن را "یکی شدن در لایه‌ی بالاتر"<sup>۲</sup> می‌نامد، و این امر با تفاوت قائل شدن بین کلمات و تصاویر به‌عنوان یک منبع لذت معنادار حاصل می‌گردد.» (نودلמן، ۱۳۸۸: ۱۶۶)

<sup>1</sup> Roland Barthes

<sup>2</sup> Unity on a higher level

پارودی نه در یک برهم‌کنش تنها آمده در بخش یا صفحه‌ای از یک اثر؛ بلکه در فرایند آفرینش/چینش/خوانش اثر بروز می‌نماید. از این رو بستری است برای همه‌ی برهم‌کنش‌های ممکن در اثری تصویری داستانی برای مخاطب دوگانه‌ی کودک/بزرگ‌سال. همه‌ی برهم‌کنش‌های پارودیک در فرایند الگوهای خانه/دور از خانه/خانه و واقعیت/خیال/واقعیت و روایت سنتی/روایت منهدم‌شده/روایت سنتی نمود می‌یابند. همان‌گونه که پیش‌تر نیز گفته شد، برهم‌کنش پارودیک رو سوی براندازی دارد؛ پس می‌تواند با سودای بازی و براندازی نه تنها برای مخاطب خود لذت‌بخش و بازی‌گوشانه باشد؛ که او را در خوانش انتقادی متن همواره ایدئولوژی‌مند یاری رساند. این‌گونه کودک مخاطب در برابر اقتدار بزرگ‌سال نویسنده/تصویرگر/منتقد می‌تواند از موضع قدرت، و نه تسلیم، به تفسیر متن بپردازد.

#### یادداشت‌ها

۱. برای تبیین اصطلاح بیناجنشی نک: لوئیس، ۲۰۰۱: ۳۵.
۲. در این بررسی، پژوهش‌گر متن مرجع و اصلی روایت را افسانه‌ی ضبط‌شده توسط صمد بهرنگی در نظر گرفته است؛ زیرا به نسخه‌ی دیگری از ضبط این افسانه برنخورده است.
۳. در این بخش از پژوهش، شگردهای برگرفته از دن هریس در سینما، جز برای بررسی برهم‌کنش پارودیک واژه و تصویر، به فراخور نیاز، گاه برای بیان پیوندهای آیرونیک و پارودیک میان افسانه‌ی اصلی و اثر بازآفرینی شده نیز به کار می‌روند.
۴. پیوند شگردهای پارودی‌پردازی با دیگر نظریه‌های ادبیات کودک برای نمایش بهتر امکان بررسی کتاب‌های تصویری داستانی کودکان با نظریه‌های بین‌رشته‌ای دیگر؛ هم‌چنین بیان کامل‌تر اهمیت پارودی‌پردازی در این کتاب‌ها است.
۵. نک: خسرونژاد، ۱۳۸۳: ۱۷۶-۱۷۷؛ باهوش نشان‌دادن‌الاغ که همگان آن را حیوانی نادان می‌دانند در افسانه‌ی کک به تنور.
۶. هر چند ممکن است چنین ترفندهایی از سوی صفحه‌آرا انجام شده باشد و نه تصویرگر؛ ولی نگرش این مقاله، بر کلیتی‌یگانه‌دیدن کتاب است.
۷. در کتاب *آی بدو که دوغ آوردم/قصه‌ی دروغ آوردم*، روسری پیرزن به لانه‌ای پناهگاه‌مانند برای حیوانات بدل می‌شود و بلوز گربه با نقش موش به جای روسری بر سر پیرزن است. گویی موش نه تنها از قفس گربه رهایی یافته؛ که اکنون بر سر پیرزن افتاده، در فکر به‌دام‌انداختن او است. البته موش بی‌رنگ تصویر پایانی می‌تواند همان موش نقش‌شده روی پیراهن گربه/روسری پیرزن، باشد؛ که در انتها نه تنها از اقتدار و اسارت گربه و پیرزن، که حتی از اقتدار داستان‌ها و کل مجموعه نیز، رهایی می‌یابد.

### فهرست منابع

- بهرنگی، صمد. (بی تا). مجموعه آثار صمد بهرنگی (۱) (نسخه‌ی برخط). بی جا: بی نا.  
<http://korpu.net/text/samad/majmueh-samad.pdf> (بازیابی، ۱۳۹۳/۰۶/۲۷)
- خزایی، داود. (چاپ نشده). فرهنگ ادبیات کودک. تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- خسرونژاد، مرتضی. (۱۳۸۳). معصومیت و تجربه. تهران: مرکز.
- \_\_\_\_\_ (۱۳۸۷). مجموعه‌ی داستان‌های فکری ۱۰ جلدی (قصه بازی شادی). قصه‌ی «منم موش گرسنه/ می خورمت درسته». تصویرگری علی مفاخری، مشهد: شرکت به نشر، کتاب‌های پروانه.
- \_\_\_\_\_ (۱۳۸۷). مجموعه‌ی داستان‌های فکری ۱۰ جلدی (قصه بازی شادی). قصه‌ی «آی بدو که دوغ آوردم/ قصه‌ی دروغ آوردم». تصویرگری علی مفاخری، مشهد: شرکت به نشر، کتاب‌های پروانه.
- \_\_\_\_\_ (۱۳۸۷). مجموعه‌ی داستان‌های فکری ۱۰ جلدی (قصه بازی شادی). قصه‌ی «دلت می‌خواد ماست بخری؟/ یه قصه‌ی راست بخری؟». تصویرگری امین حسن‌زاده، مشهد: شرکت به نشر، کتاب‌های پروانه.
- \_\_\_\_\_ (۱۳۹۲). سلسله‌بحث‌های نظری ادبیات کودک در دانشگاه شیراز. سخن شفاهی.
- داد، سیما. (۱۳۹۰). فرهنگ اصطلاحات ادبی: واژه‌نامه‌ی مفاهیم و اصطلاحات ادبی فارسی و اروپایی (تطبیقی و توضیحی). تهران: مروارید.
- دوستی، فرزانه. (۱۳۹۱). «کلام و تصویر، از مقابله تا مکالمه: درآمدی بر نظریه‌ی دو متنیّت لورن جی. کوئیسترا». نقدنامه‌ی هنر (کتاب تخصصی در حوزه‌ی پژوهش و نقد هنر): ویژه‌ی نقد بینامتنی هنر، شماره‌ی ۲، صص ۸۱-۱۰۲.
- قنبریان، شیوا. (۱۳۹۰). زیبایی‌شناسی پارودی در سینما با نگاهی به آثار مل بروکس. پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد دانشگاه تهران.
- نودلמן، پری. (۱۳۸۷). «لذت و گونه‌ی ادبی، ژرف‌اندیشی‌هایی درباره‌ی ویژگی‌های ادبیات داستانی کودکان». ترجمه‌ی داود خزایی، دیگرخوانی‌های ناگزیر، مرتضی خسرونژاد، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، صص ۴۲۱-۴۴۴.

\_\_\_\_\_ (۱۳۸۸). «ارتباط تصاویر و کلمات». ترجمه‌ی آزاده اخلاقی، حرفه هنرمند (نشریه‌ی هنرهای تصویری): ویژه‌ی گرافیک: تصویرسازی، شماره‌ی ۳۰، صص ۱۵۷-۱۷۳.

\_\_\_\_\_ (۱۳۸۹). «کنایه در کتب مصور: ذهنیت و عینیت، زمان و فضا». ترجمه‌ی بنفشه عرفانیان، کتاب ماه کودک و نوجوان، آبان، صص ۸۲-۹۰.

Beckett, Sandra (2001). Parodic play with paintings in picture books. *Children's Literature* 29: 175-195.

Doonan, Jane (1999). Drawing out ideas: A second decade of the work of Anthony Browne. *The Lion and The Unicorn* 23(1): 30-56.

Greever, Ellen A. (1995). Fractured fairy tales: Parody in literary fairy tales for children. ProQuest Dissertation and Theses.

Haase, Donald (2008). *The Greenwood encyclopedia of folktales and fairy tales*, 3Vols. Greenwood Press.

Harries, Dan (2000). *Film parody*. London: British Film Institute.

Lewis, David (2001). *Reading contemporary picturebooks: Picturing Text*. London: Routledge.

\_\_\_\_\_ (2001). *Showing and telling: the difference that makes a difference*. Oxford: Blackwell.

Morgenstern, John (2006). Parody. *The Oxford Encyclopedia of Children's Literature*. Oxford: Oxford UP. 216.

Nikolajeva, Maria & Scott, Carole (2006). *How picturebooks work*. New York: Routledge.

\_\_\_\_\_ (2000). The dynamics of picturebook communication. *Children's Literature in Education* 31(4): 225-239.

Nodelman, Perry. (1988). *Words about pictures: The narrative art of children's picture book*. Athens, GA: University of Georgia Press.

\_\_\_\_\_ (2003). How, But Not What or Why. *Children's Literature* 31: 192-228.

\_\_\_\_\_ & Reimer, Mavis. (2003). *The pleasures of children's literature*. 3<sup>rd</sup> ed. Boston: Allyn and Bacon.

Pantaleo, Sylvia (2007). Scieszka's *The Stinky Cheese Man*: A tossed salad of parodic re-versions. *Children's Literature in Education* 38:277-295.

Sipe, Lawrence R. (1998). How picture books work: A semiotically framed theory of text-picture relationships. *Children's Literature in Education* 29(2): 97-108.

\_\_\_\_\_ & Pantaleo, Sylvia (2008). *Postmodern picturebooks: Play, parody, and self-referentiality*. New York: Routledge.