



Semiotic Analysis of Text-Image Interaction in Ashkan Rahgozar's Graphic Novels

Seyyed Ali Seraj¹, Sajjad Ahmadian^{*2}

Abstract

Graphic novels, as a modern form of multimodal narratives, create a complex intersemiotic structure by simultaneously employing two sign systems: verbal and visual. In this narrative form, the interaction between image and text not only possesses aesthetic dimensions but also establishes specific signification mechanisms. This study utilizes Peircean semiotics framework and qualitative content analysis to examine the interaction mechanisms of textual and visual sign systems in Ashkan Rahgozar's graphic novels. The research corpus comprises six volumes of Rahgozar's works: Arshia (Volumes 1 & 2), Tolu'-e Jamshid (Volumes 1 & 2), and Ghurub-e Jamshid (Volumes 1 & 2). Peirce's focus on semiosis and the interaction between signifier and signified through three types of signs provides the analytical framework for this study. Findings indicate that textual and visual codes in Rahgozar's works interact complementarily, creating an integrated structure with multilayered narration. Iconic elements in

Received: 24/04/2025

Accepted: 22/07/2025

* Corresponding Author's E-mail:
ali.seraj@neyshabur.ac.ir

1. Associate professor in persian language and literature, Faculty of Literature and Humanities, University of Neyshabur, Neyshabur, Iran.
<https://orcid.org/0000-0001-5851-0933>
2. Master's degree in Persian Language and Literature, Faculty of Literature and Humanities, University of Neyshabur, Neyshabur, Iran.
<https://orcid.org/0009-0008-7977-6587>



Copyright: © 2026 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY - NC) license <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.



illustrations, indexical narrative cues in actions, and cultural symbols in text all contribute to creating a coherent visual-narrative experience.

Keywords: Ashkan Rahgozar, Peircean semiotics, graphic novel, Narrative studies.

1. Introduction

The study of fundamental meaning-making structures in modern literary texts, particularly multimodal works such as graphic novels, constitutes an indispensable necessity in contemporary semiotic studies. Graphic novels, as an emerging interdisciplinary genre, create a complex intersemiotic structure by simultaneously employing two distinct sign systems: the verbal and the visual. Unlike traditional literary texts, the narrative in graphic novels is not merely supported by images; rather, meaning emerges from the dynamic and complementary interaction between text and image. This interaction is not merely decorative or explanatory but a synergistic process where each system expands and deepens the other, resulting in a unified yet multilayered narrative (Athari-Nik & Iran-Nejad, 2020, p. 45).

The central problem this research addresses is how this semiotic-signification process is structured through the interaction of graphic and textual systems in the works of Ashkan Rahgozar, specifically the six-volume series *Arshia*, *Tolu-e Jamshid* (The Rise of Jamshid), and *Ghuroob-e Jamshid* (The Sunset of Jamshid). These works, by focusing on the capacities of Iranian mythology and culture through visual-textual codes, have created a new model for producing and representing meaning in contemporary Persian literature. This study aims to analyze these mechanisms using Peirce's semiotic framework.

Research Questions:

1. How do the textual and visual sign systems interact in Rahgozar's graphic novels to produce meaning based on Peirce's triadic model?

2. Based on Peirce's trichotomy (icon/index/symbol), what are the dominant signification mechanisms in these works?



3. What capacities and limitations does this interaction create for the production, transmission, and reception of meaning for the reader?

2. Literature Review

Research on graphic novels in Persian is scarce and often challenging due to the lack of established theoretical work. Most existing studies focus on semiotics in children's literature for pedagogical purposes or are tailored to other fields such as art and cinema, often neglecting this modern narrative genre. Despite Ashkan Rahgozar's significant role in the evolution and establishment of the graphic novel in Iran, no comprehensive research has been conducted on his works prior to this study.

Among the limited studies conducted on illustrated books and, to some extent, graphic novels in Persian, the following are notable. Aflaki (2005), in his article "An Inquiry into the Aesthetics of the Relationship between Image and Fictional Literature," argues that the most beautiful forms of imagery are presented in illustrated literary texts. Golbaz (2013) examined the semiotics of writing in visual poetry. Hesampour and Mosleh (2015) conducted a comparative study on the text-image relationship in contemporary Iranian and European-American picture books, concluding: Contemporary Iranian and European-American stories have significant differences in terms of the text-image relationship. The text-image relationship in contemporary European-American stories is more dynamic and powerful, with an artistic and measured structure. In contrast, Iranian stories suffer from a less skillful and narrative-building text-image relationship, which seems to be the result of the separate thinking of the author and illustrator. (Hesampour & Mosleh, 2015, p. 47)

Athari-Nik and Iran-Nejad Koohi (2020) analyzed the text-image relationship in graphic novels including *Persepolis* (volume 1) by Marjan Satrapi, *Stay* by Lewis Trondheim and Hubert Chevillard and *Tangles: A Story About Alzheimer's, My Mother, and Me* by Sarah Leavit. Hatefi (2020) also analyzed, in his book *Discourse Crossing*,



the causal relationships and signs related to different levels of the text in some texts and addressed issues such as deep forgery changes in images

This research advances beyond previous studies in subject, method, and contribution. Unlike past research that primarily analyzed single images or scattered samples of literary-visual works, this study investigates, for the first time, six complete volumes of Ashkan Rahgozar's graphic novels using Peirce's semiotic approach. It provides a systematic analysis of elements such as speech bubbles, cartouches, and color palettes, offering a model for understanding fully visual narration in contemporary Iranian literature.

3. Methodology

This study employs a qualitative content analysis method, utilizing Peircean semiotics as its theoretical framework. Peirce's model, which emphasizes the triadic relationship of the sign and the process of semiosis, provides the primary analytical perspective. The research corpus comprises six volumes of Ashkan Rahgozar's graphic novels: Arshia (Volumes 1 and 2), Tolu-e Jamshid (Volumes 1 and 2), and Ghuroob-e Jamshid (Volumes 1 and 2). Data analysis was conducted in three systematic stages. First, textual analysis examined structural elements including font typography, speech balloons (shape, size, connectors), and cartouches (narrative captions and onomatopoeia). Second, visual analysis investigated character design, unity and sequence, hidden meaning, spatial atmosphere, genre markers, narrative point of view (camera angles), color symbolism, and framing. Third, intersemiotic analysis analyzed how textual and visual elements interact, complement, or contrast with each other to produce a unified, multilayered narrative.

4. Results

The analysis revealed a dynamic and complementary relationship between text and image across all six volumes. Regarding font, the use



of font typography, especially in representing sound, demonstrates a dual function. In one key image, the enlarged, sharp font for the name "Jamshid" breaking out of the frame acts as an Icon of sound (an audio icon). Simultaneously, through cultural and graphic conventions, it plays a Symbolic role, representing power, presence, or the summoning of a force beyond the individual. Regarding speech balloons, these function as composite signs. Rahgozar uses their form and composition not just to convey dialogue but to encode the emotional tone of characters. Regarding cartouches and onomatopoeia, sound words (e.g., "Khooooo") operate on three levels: Iconic, visual simulation of a crash or explosion sound; Indexical, causal link to an event like a rock shattering; and Symbolic, graphic design using comic conventions to produce specific cultural meaning.

Regarding character design, character creation is based on a complex coding of icons, indices, and symbols. For example, a skeletal figure within concentric circles acts as an Icon of death, while the circles serve as Indices of magical protection. A monstrous figure with red and black colors and exaggerated forms uses Symbolic codes, to embody demonic power.

Regarding genre epic-heroic, an image of a hero on a white horse addressing his army utilizes conventional Symbols of the epic genre; army formation, red sky, banners, armor. The hero's position and exhortative language place him as an inspirational leader, firmly situating the work within a "heroic-epic" genre.

About point of view, different camera angles convey distinct psychological roles. A front-facing angle acts as an Icon of direct, trustworthy communication. A high angle acts as an Index of the character's vulnerable or judged position. A low angle elevates the character to a heroic or mythical status through iconic magnification.

In this works, color functions strategically. Vibrant colors in Tolu-e Jamshid act as Indexes of joy and warmth. The yellow and red palette in Ghuroob-e Jamshid functions as an Index of the sunset and



metaphorically of the end of Jamshid's reign. Black is used as a powerful Icon and Index of tragedy, loss, and despair.

The findings demonstrate that Rahgozar's graphic novels are not merely illustrated texts but cohesive intersemiotic systems where text and image engage in a synergistic meaning-making process. The textual elements, primarily fulfill explanatory and narrative-bridging roles, while the visual elements, create non-verbal meaning through emotional coding and evocation of mythological spaces. In Arshia, a creative interaction exists between text and image, each helping to expand and explain the other. In Tolu-e Jamshid, the visual narrative is dominant, conveying the atmosphere and emotion of the story with richness. In contrast, Ghuroob-e Jamshid gives text a more prominent, explanatory role, guiding the reader toward deeper contemplation of themes. This dynamic Interaction demonstrates the author's conscious manipulation of the two sign systems to create distinct narrative experiences.

تحلیل نشانه‌شناختی تعامل متن و تصویر

در رمان‌های گرافیکی اشکان رهگذر

سیدعلی سراج،^{۱*} سجاد احمدیان^۲

(دریافت: ۱۴۰۴/۰۲/۰۴ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۴/۳۱)

چکیده

رمان گرافیکی به عنوان گونه‌ای نوین از روایت‌های چندوجهی، با بهره‌گیری هم‌زمان از دو نظام نشانه‌ای، کلامی و تصویری، ساختاری پیچیده و میان‌نشانه‌ای پدید می‌آورد. در این نوع روایت، تعامل تصویر و متن نه تنها بُعد زیبایی‌شناختی دارد، بلکه سازوکار دلالتی خاصی نیز ایجاد می‌کند. پژوهش حاضر با بهره‌گیری از چارچوب نشانه‌شناسی پیرس و با استفاده از روش تحلیل محتوای کیفی، به تحلیل سازوکارهای تعامل نظام‌های نشانه‌ای متنی و تصویری در رمان‌های گرافیکی اشکان رهگذر می‌پردازد. جامعه آماری پژوهش شامل شش جلد آثار گرافیکی رهگذر شامل ارشیا (جلد ۱ و ۲)، طلوع جمشید (جلد ۱ و ۲) و غروب جمشید (جلد ۱ و ۲) است. پیرس با تمرکز بر فرایند نشانه‌زایی و تعامل میان دال و مدلول از طریق سه

۱. دانشیار گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه نیشابور، نیشابور، ایران (نویسنده

مسئول)

<https://orcid.org/0000-0001-5851-0933>

*ali.seraj@neyshabur.ac.ir

۲. دانش‌آموخته کارشناسی ارشد زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه نیشابور، نیشابور، ایران.

<https://orcid.org/0009-0008-7977-6587>



Copyright: © 2026 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY - NC) license <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.

گونه نشانه‌ای، ابزار تحلیلی این پژوهش را فراهم آورده است. یافته‌ها نشان می‌دهد که رمزگان‌های متنی و تصویری در آثار رهگذر به صورت تعاملی و مکمل با یکدیگر عمل می‌کنند و ترکیب آن‌ها ساختاری یکپارچه و روایی چندلایه ایجاد کرده است. عناصر شماییلی در تصویرسازی، نمایه‌های روایی در کنش‌ها، و نمادهای فرهنگی در متن، همگی در خلق تجربه‌ای بصری - روایی منسجم نقش دارند.

واژه‌های کلیدی: اشکان رهگذر، نشانه‌شناسی پیرس، رمان گرافیکی، طلوع جمشید، غروب جمشید، ارشیا.

۱. مقدمه

مطالعه ساختارها و سازوکارهای بنیادین معناسازی در متون ادبی نوین، به‌ویژه در آثار چندوجهی مانند رمان گرافیکی، ضرورتی بی‌بدیل در سپهر مطالعات نشانه‌شناسی معاصر محسوب می‌شود. شواهد تاریخی و پژوهش‌های زبان‌شناختی نشان می‌دهد که نظام‌های ارتباطی بشر، از ابتدا تا به امروز، مبتنی بر فرایند رمزگذاری و بازنمایی ذهنیت انسانی از طریق نشانگان متنوع بوده است (اطهاری نیک‌عزم و ایران‌نژاد، ۱۳۹۹، ص. ۴۵). این روند از نقوش نخستین تا پیدایش خط و سپس واژه‌های مکتوب، مؤید نقش حیاتی نشانه‌ها و گسترش تدریجی رمزگان‌های ارتباط در تمدن بشری است؛ رمزگانی که در قرون معاصر با ابداع گونه‌هایی چون رمان گرافیکی، به تعامل نظام‌های چندگانه کلامی و تصویری ارتقا یافته‌اند (بخشایش، ۱۳۹۲، ص. ۳۱). در این چارچوب، نشانه‌شناسی نه صرفاً یک دستگاه نظری بلکه رویکردی روشمند جهت واکاوی فرایندهای پیچیده معناسازی قلمداد می‌گردد؛ به گونه‌ای که بررسی کنش‌های دلالتی متن و تصویر و ارزیابی نقش مقولات شماییلی، نمایه‌ای و نمادین، واجد اهمیت بنیادین است (شعیری و همکاران، ۱۳۸۸، ص. ۴۵). بر همین اساس، رمان گرافیکی به عنوان

ژانری نوپا و میان‌رشته‌ای، بستری برای تبلور ظرفیت‌های نشانه‌ای و ارجاعات چندلایه است؛ بستری که پیوستار تاریخی ادبیات تصویری ایران را به‌درستی به عصر مدرن پیوند می‌زند (اطهاری نیک‌عزم و ایران‌نژاد، ۱۳۹۹، صص. ۴۴ - ۴۶). اگرچه برخی متفکران همچون بارت به نسبت معنا و گشودگی تفسیر در آثار هنری تأکید کرده‌اند (پین، ۱۳۸۲، ص. ۵؛ کالر، ۱۳۸۰، ص. ۲۰)، رویکردهای تحلیلی قرن اخیر و به‌طور خاص نشانه‌شناسی پیرس، امکان رمزگشایی ساختاری و نظام‌مند دلالت‌های زبانی و بصری را فراهم ساخته است (آدامز، ۱۳۸۷، ص. ۱۸). این ظرفیت نه‌تنها مبنای تبیین زیبایی‌شناسی روایت‌های گرافیکی، بلکه کلید ورود به نظام معنایی لایه‌مند و بینامتنی این آثار است.

پیوند نظام‌های نشانه‌ای متن و تصویر - که در ساختار روایی رمان‌های گرافیکی ایرانی جلوه‌ای بارز یافته - فارغ از کارکرد تزئینی یا توضیحی صرف، متضمن تولید معنای مشترک و هدفمند است. مطالعات اخیر نشان می‌دهد که در چنین متونی، روایت غالباً مبتنی بر منطق هم‌افزایی دوسویه کلام و تصویر است؛ بدین معنا که هرکدام از این دو نظام به تکمیل و بسط دیگری می‌پردازد و حاصل این هم‌نشینی، ایجاد روایتی واحد اما چندسطحی و چندلایه است (شعیری و همکاران، ۱۳۸۸، صص. ۴۳ - ۴۴). این مسئله عمدتاً در متن آثار اشکان رهگذر، به‌ویژه مجموعه‌های ارشیا، طلوع جمشید و غروب جمشید، قابل رهگیری است؛ آثاری که با تمرکز بر ظرفیت‌های اسطوره‌ای و فرهنگی، از طریق رمزگان تصویری - متنی، توانسته‌اند الگوی تازه‌ای در تولید و بازنمایی معنا در سپهر ادبیات معاصر فارسی پدید آورند. مسئله اصلی پژوهش حاضر آن است که این فرایند نشانه‌ای - دلالتی چگونه به‌واسطه برهم‌کنش نظام‌های گرافیکی و متنی در آثار یادشده ساختار می‌یابد و این تعامل چه ظرفیت‌ها و محدودیت‌هایی را در

زمینه تولید، انتقال و دریافت معنا نزد خواننده ایجاد می‌کند؟ واکاوی این پرسش مبتنی بر چارچوب نشانه‌شناسی پیرس، رویکرد تحلیل محتوا و رمزگشایی دلالت‌های متنی و تصویری را در کانون پژوهش قرار می‌دهد.

۲. پیشینه پژوهش

مطالعهٔ رمان‌های گرافیکی به دلیل فقدان کار نظری در مورد این موضوع چالش‌برانگیز است. بررسی پیشینه پژوهش نشان می‌دهد که در موضوع نشانه‌شناسی متن و تصویر در رمان‌های گرافیکی تاکنون تحقیق چندانی صورت نپذیرفته است. تحقیق‌های انجام‌شده بیشتر دربارهٔ نشانه‌شناسی در آثار کودکان و نوجوانان در ارتباط با یادگیری و یاددهی و یا تحقیق‌هایی متناسب برای سایر رشته‌ها از جمله هنر و سینما بوده و کمتر به این حوزه نو و مدرن توجه شده است. علی‌رغم جایگاه اشکان رهگذر در تکامل و تثبیت رمان گرافیکی در ایران، تاکنون دربارهٔ آثار وی هیچ تحقیقی صورت نگرفته و این خود نشان از غفلت جامعهٔ ادبی ما نسبت به گونه‌های نوپدید ادبیات داستانی و روایی است.

ازجمله اندک تحقیق‌هایی که در مورد کتاب‌های مصور و تاحدودی رمان گرافیکی در زبان فارسی انجام‌شده است، می‌توان به موارد ذیل، به ترتیب زمانی، اشاره کرد: افلاکی (۱۳۸۴) نیز در مقاله «جستاری در زیباشناسی نسبت تصویر با ادبیات داستانی» معتقد است زیباترین صور خیالی در متون ادبی مصور ارائه شده است. تصویرگر براساس شناخت خصوصیات گروه اجتماعی یا سنی و موقعیت‌های مخاطبان، برای متن گفتاری یا نوشتاری، متن تصویری می‌آفریند. گلباز (۱۳۹۲) در پایان‌نامه کارشناسی ارشد خود به «بررسی نشانه‌شناسی نوشتار در شعر تصویری» پرداخته و متن

و شکل آن را در شعر بررسی کرده است. حسام‌پور و مصلح (۱۳۹۴) در مقاله‌ای با عنوان «مقایسه رابطه متن و تصویر در کتاب‌های داستانی - تصویری برگزیده ایرانی و اروپایی . آمریکایی معاصر برپایه نظریه ماریا نیکولایوا و کارول اسکات» معتقدند کتاب‌های داستانی - تصویری، شکل ویژه‌ای از هنر است که از پیوند متن و تصویر هستی یافته‌اند. همچنین نویسندگان به این موضوع اشاره کرده‌اند که: «داستان‌های ایرانی و اروپایی - آمریکایی معاصر، از نظر رابطه متن و تصویر، تفاوت‌های چشمگیری دارند؛ رابطه متن و تصویر در داستان‌های اروپایی - آمریکایی معاصر، با ساختاری هنرمندانه و سنجیده، پویا و نیرومندتر است. درمقابل در داستان‌های ایرانی، با رابطه متن و تصویر نه‌چندان ماهرانه و روایت‌ساز، آسیب‌هایی وجود دارد که به نظر می‌رسد بیشتر برآیند جدالاندیشی نویسنده و تصویرگر باشد» (ص. ۴۷). اطهاری نیک‌عزم و ایران‌نژاد کوهی (۱۳۹۹) در مقاله «تصویر و متن، بررسی نشانه‌شناسی رمان گرافیک»، به بررسی رابطه متن و تصویر در رمان‌های گرافیکی «پرسپولیس» (جلد اول) اثر مرجان ساتراپی؛ «خواهم ماند» اثر لوئیس تروندم و هوبرت شویبار؛ «بی‌نظمی بزرگ»، «آلزامر» و «مادرم و من» اثر سارا لویت پرداخته است. نویسنده معتقد است رمان گرافیکی درحقیقت نوعی کمیک استریپ پیشرفته است که ادبی‌تر نوشته می‌شود و داستان پیچیده‌تری دارد و مخاطب آن بزرگسالان است. در ساختار این آثار، دو زبان کلامی و تصویری به‌کار گرفته شده است. نحوه تولید معنا از طریق تعامل متن و تصویر ایجاد شده است. هاتفی (۱۳۹۹) نیز در کتاب عبور از گفتمان، روابط علی معلولی و نشانه‌های مربوط به سطوح مختلف متن را در برخی از متون تحلیل کرده‌اند و به مواردی نظیر تغییرات جعل عمیق در تصاویر پرداخته‌اند.

این پژوهش از حیث موضوع، روش و دستاورد، گامی فراتر از مطالعات پیشین محسوب می‌شود. برخلاف پژوهش‌های گذشته که عمدتاً به تحلیل تک‌تصاویر یا نمونه‌های پراکنده از آثار ادبی - تصویری پرداخته‌اند، این تحقیق برای نخستین بار شش جلد کامل از رمان‌های گرافیکی اشکان رهگذر را با رویکرد نشانه‌شناسی پیرس بررسی می‌کند. همچنین، با تحلیل نظام‌مند عناصری مانند حباب گفتار، کارتوش و رنگ‌پردازی، الگویی برای درک روایت‌گری تمام‌تصویری در ادبیات معاصر ایران ارائه می‌دهد که تاکنون در تحقیقات مشابه مغفول مانده است. ضرورت تحلیل مسئله‌محور ساختارهای نشانه‌ای و دلالتی میان‌رشته‌ای رمان گرافیکی اشکان رهگذر، نه تنها از منظر گسترش دانش نشانه‌شناسی معاصر بلکه در راستای بازخوانی هویت فرهنگی و روایی ادبیات مدرن فارسی، واجد جایگاه استراتژیک و مرجعیت‌آفرین برای توسعه مطالعات مشابه در حوزه آثار ادبی است.

۳. چارچوب نظری: رویکرد نشانه‌شناسی پیرس

برای تعریف نشانه باید گفت هر چیزی که در اطراف ما وجود دارد، نشانه است. صداها، بوها، رنگ‌ها، کلمات، تصاویر، حرکات و ... تمامی این‌ها یک نشانه می‌شوند. هر چیزی که نماینده چیزی دیگری جز خودش باشد یا به عبارتی دیگر، بر چیز دیگری جز خودش دلالت کند، نشانه نامیده می‌شود (نجفی، ۱۳۹۰، ص. ۱۴). پیرس اعتقاد داشت که تمام جهان از نشانه تشکیل شده است و حتی اندیشه‌های انسان‌ها نیز نشانه‌اند؛ چون به دیگر اندیشه‌ها ارجاع می‌دهند و به این نتیجه رسید که هر اندیشه‌ای یک نشانه است؛ بنابراین انسان نیز یک نشانه است. این جهان سرشار از نشانه‌هاست؛

هرچند که منحصرأ از آن‌ها تشکیل نشده باشد. هرچه را انجام دهیم، می‌توان پیامی یا به قول پیرس نشانه‌ای تلقی کرد (آسابرگر، ۱۳۸۷، ص. ۱۸).

در نظام نشانه‌شناسی، دال و مدلول براساس یک قرارداد مشترک میان اعضای جامعهٔ زبانی با یکدیگر هم‌بسته می‌شوند و نشانه به‌وجود می‌آید. این قرارداد یک رمز را به‌وجود می‌آورد؛ لذا هر نشانه یک رمز است و مجموعهٔ نشانگان، یک مجموعهٔ رمزگان را شکل می‌دهد. لانگ یا رمزگان در کنار پارول، دو رکن هر نوع زبانی را تشکیل می‌دهد (امرایی، ۱۳۹۳، ص. ۲۷). سوسور انواع نظام‌های رمزگان غیرزبانی را نیز در حیطهٔ دانش نشانه‌شناسی قرار داد. پیرس، از بنیان‌گذاران نشانه‌شناسی، نیز از همان ابتدا به انواع نشانه توجه نشان داد، پس از وی نیز طبقه‌بندی انواع نشانه همواره مورد توجه نشانه‌شناسان بوده است (همانجا).

نخستین و اساسی‌ترین گام در مطالعات نشانه‌شناختی، گزینش رویکردی متناسب از میان رویکردهای گوناگون حوزه‌ی نشانه‌شناسی درخور موضوع پژوهش است. نشانه‌شناسی به‌عنوان رویکردی در تحلیل‌های ساختاری متن به مطالعهٔ چگونگی شکل‌گیری معنای متن می‌پردازد. از این منظر، یک متن ترکیبی از نشانه‌هاست که می‌تواند به شکل کلمات و تصاویر ظاهر شده و با ارجاع به قراردادهای یک نظام معنایی در یک صورت ارتباطی تفسیر شود (چندلر، ۱۳۸۷، ص. ۱۴۶).

نشانه چیزی است که به جای چیز دیگر می‌نشیند و دانش نشانه‌شناسی به مطالعهٔ نظام‌های نشانه‌ای نظیر زبان‌ها، رمزگان‌ها، نظام‌های علامتی و ... می‌پردازد (گیرو، ۱۳۸۷، ص. ۱۳). این نظریه را فردینان دوسوسور و پیرس نزدیک به دو قرن پیش مطرح کردند. در اواخر قرن نوزدهم علم نشانه‌شناسی توسط پیرس فیلسوف آمریکایی، و سوسور، زبان‌شناس سوئیسی پایه‌گذاری شد. به نظر سوسور،

نشانه‌شناسی علم پژوهش دلالت‌های معنایی است. «هر نوع علامت بر بیننده اثر می‌گذارد و این علامت‌ها دارای دو جنبه می‌باشند یکی جنبه ظاهری که بیان‌کننده فرم و رنگ و دیگر خصوصیات ظاهری و جنبه دیگر، جنبه معنایی است» (سجودی، ۱۳۸۳، ص. ۴۲).

پیرس چنین می‌اندیشید که تمام عالم سرشار از نشانه است (Pirce, 1906, p. 106) و هر شیء به هر ترتیبی که اطلاعاتی را انتقال بدهد، یک نشانه است (Pirce, 1902, p. 62). نشانه‌شناسی پیرس نظریه‌ای چند بعدی برای حل مسائلی در زمینه معرفت‌شناسی، فلسفه ذهن، فلسفه زبان و تصویر است (Hoopes, 1991, p. 77)؛ رویکردی که در برابر ساختارگرایی دوگانه فردینان دوسوسور و رمزگان‌های هم‌زمان بارت، تأکید بیشتری بر پویایی معنا، فرایند تفسیر و ارتباط بین متن و ذهن مخاطب دارد.

نکته قابل تأمل در نشانه‌شناسی پیرس این است که برای او اندیشه‌ها هم نشانه هستند؛ بنابراین اگر بخواهیم اندیشه‌ها را بفهمیم باید آن‌ها را تفسیر کنیم. نشانه زمانی به‌عنوان اندیشه دارای نقش است که تفسیر شود (Gallie, 1952, p. 32).

در نشانه‌شناسی پیرس، نشانه چیزی است که جای چیزی دیگر می‌نشیند و این جایگزینی در ذهن تفسیرگر معنا می‌یابد؛ بر همین مبنا، پیرس نشانه‌ها را در قالب سه‌گانه معروف خود تعریف می‌کند:

۱. باز نمود: فرم محسوس نشانه (کلمه، تصویر، صدا، حرکت)؛ ۲. ارجاع: آنچه نشانه به آن اشاره دارد؛ ۳. تفسیرگر: معنایی که نشانه در ذهن مخاطب برمی‌انگیزد.

بر خلاف دیدگاه سوسور که نشانه را نتیجه پیوند قراردادی میان دال و مدلول می‌داند، پیرس نشانه را فرایندی پویا می‌داند که در زنجیره‌ای بی‌پایان از تفسیرها گسترش می‌یابد؛ این دیدگاه، اساس مفهومی نشانه‌زایی را بنا می‌نهد، یعنی هر نشانه،

خود به نشانه‌ای دیگر ارجاع می‌دهد و در نتیجه معنا به‌طور پیوسته در حال تولید و بازتولید است.

پیرس نشانه‌شناسی را مناسبات معرفتی میان دال و مدلول می‌داند و از این‌رو به سه نوع نشانه اشاره می‌کند:

۱. وجه نمادین: نشانه‌هایی که براساس قرارداد به مصداقش مربوط می‌شود و هیچ شباهت یا رابطه طبیعی بین دال با مصداقش وجود ندارد. فهم این گونه نشانه‌ها وابسته به پیش‌فرض‌هایی است که در نشانه‌ها قرار داده شده است.

۲. وجه شمایی: در این نشانه‌ها، ارتباط بین دال و مصداقش بر پایه شباهت واقع شده است. براساس دیدگاه پیرس، آثار هنری جزو نشانه‌های شمایی هستند. پیرس نشانه‌های شمایی را براساس مراتب شباهت میان نمود و موضوع نشانه در سه گروه دسته‌بندی می‌کند: ۱. نشانه‌های شمایی تصویری؛ ۲. نشانه‌های شمایی نموداری؛ و ۳. نشانه‌های شمایی استعاری (Pirce, 1958, p. 298).

۱ - ۲. نشانه‌های شمایی تصویری: آن دسته از نشانه‌هایی هستند که بیشترین شباهت میان نمود و موضوع را دارند. ۲ - ۲. نشانه‌های شمایی نموداری: به واسطه روابط قیاسی که با اجزای خودشان دارند به‌وجود می‌آیند و همین‌طور نشانه‌هایی که به موجب یک خصیصه جزئی، مشخصه‌های کلیدی یک چیز و یا یک ایده را به نمایش می‌گذارند. ۲ - ۳. نشانه‌های شمایی استعاری: نشانه‌هایی هستند که از طریق به‌کار گرفتن عنصری معنادار، توانایی و یا ویژگی‌های یک چیز را نمایش می‌دهند. در این نشانه‌ها شباهت بر مبنای یک استعاره است.

۳. وجه نمایه‌ای: در آن بین دال با مصداقش رابطه علی یا طبیعی یا مادی برقرار است. البته یک نشانه ممکن است جوهری از هر سه گونه را در خود داشته باشد (چندلر، ۱۳۸۷، صص. ۶۶ - ۶۷).

پیرس به دسته‌بندی نشانه‌ها پرداخت و وجوه گوناگون نشانه‌ها را تا حدودی نام‌گذاری کرد. وی دلالت‌های نشانه‌ای خود را از گونه‌های شباهتی، ضروری و نمایه‌ای دانست و عنوان کرد که این نشانه‌ها بسته به زمان‌های مختلف تغییر می‌کنند (سجودی، ۱۳۸۳، ص. ۳۸۳). نشانه‌شناسی پیرس بر زبان‌شناسی استوار است، اما امروزه در کنار نشانه‌شناسی زبانی، نشانه‌شناسی تصویری مطرح شده است. در این رویکرد، رابطه نشانه‌ها در بستر تصویر بررسی و تحلیل شده و دلالت‌های فرازبانی و تعبیر آن‌ها آشکار می‌شود.

در رمان گرافیکی، برخلاف سایر متون ادبی، با دونوع رمزگان روبه‌رو هستیم؛ لذا متن از دو نظام نشانه‌ای متفاوت تشکیل شده است. مخاطب در مطالعه این نوع از آثار داستانی با دو گونه نظام نشانه‌شناختی، کلام و تصویر، روبه‌روست. نکته درخور توجه این است که نویسندگان داستان کوشیده این دو نظام متفاوت را در یک بستر به کار گیرند؛ لذا دو نظام نشانه‌ای تصویر و متن در تعامل‌اند. تصویر اغلب نقش شمایل یا نمایه را دارد و متن در لایه نمادین عمل می‌کند. نشانه‌های بصری به واسطه شباهت (شمایل)، رابطه علی (نمایه) یا کدهای فرهنگی (نماد) معنا تولید می‌کنند. خواننده با خوانش توأمان این دو نظام، به معناهای پیچیده‌تری دست می‌یابد. این سه‌گانه نه تنها به صورت مجزا بلکه به شکل ترکیبی نیز در متون بصری دیده می‌شوند؛ بدین معنا که یک نشانه ممکن است هم‌زمان شمایل، نمایه و نماد باشد. می‌توان چنین استدلال کرد که در گونه رمان گرافیکی «ساختارهای معنایی همواره تابع وابستگی بین صورت بیان و صورت محتوا هستند. صورت‌های زبانی، اشکالی هستند که با صورت‌های معنایی، یعنی محتوا پیوند می‌خورند» (شعیری، ۱۴۰۱، ص. ۱۵۵).

۴. رمان‌های گرافیکی اشکان رهگذر

اشکان رهگذر، نویسنده و کارگردان ایرانی فیلم‌های انیمیشن است. او فارغ‌التحصیل کارشناسی طراحی گرافیک و کارشناسی ارشد تصویرسازی است. وی سابقه فعالیت در پروژه تولید آثاری همچون آخرین داستان، علامت سؤال، کافه دولابه، در امواج سند، وایس ورسا، اتل متل، زاغ و پنیر، همیشه فارس، گربه قجری، کات، خواب آلودگی، درباره‌اش فکر کن، جاحکایتی، جبیر و سه رمان مصور دوجلدی با نام ارشیا، طلوع جمشید و غروب جمشید در کارنامه هنری خود دارد.

رمان گرافیکی ارشیا زندگی شخصیتی پرمزورازی است. ارشیای نوجوان زندگی خود را از دوران پادشاهی تهمورث دیوبند آغاز می‌کند و زندگی او در دوران آفریدون همراه با شکست ضحاک ماردوش پایان می‌یابد. در خلال سرگذشت ارشیا، مخاطب با پیشامدهای دوران حکومت تهمورث دیوبند آشنا می‌شود (رهگذر، ۱۳۹۷، ارشیا، ص. ۱).

در جلد ۱ ارشیا همراه با پدرش در تلاش بودند تا با دیوی که تهمورث دیوبند به تهم‌جم آورده بود، ارتباط برقرار کنند. در تلاش بودند تا محل اختفای اهریمن را بیابند که نفرین دیو باعث مرگ مردمان تهم‌جم و دلدادۀ ارشیا، آرا، شد. دوران پادشاهی جمشید دوران طلایی تاریخ اساطیری ایران است. دورانی که به دستور یزدان و خواست جمشید گله‌های پربار مهیا می‌شود؛ مرگ از میان مردمان برمی‌خیزد و گرسنگی و تشنگی برمی‌افتد.

جمشید قدم درراه ساخت اولین آرمان‌شهر بشری، یعنی «جمکرد» می‌نهد تا مردمانش را از گزند سرما که در قالب اهریمن معنا شده، دور بدارد. او از یزدان فنون مختلف را فرامی‌گیرد و به مردمانش آموزش می‌دهد. از سویی دیگر همچون مبلغی مذهبی مردمانش را به پاکی روح و رستگاری فرامی‌خواند.

جمشید به اراده یزدان کمر به ساخت ابرشهر جمکرد می‌بندد تا زندگی را از گزند دیو سرما، ملکوس، حفظ کند، اما گرفتار طمع برادر خود سپیتور می‌شود و در کارزار شکار دیوان به اعماق زمین سقوط می‌کند. بعد از بیهوشی طولانی، ازگهن رئیس دیوان تنبلی را ملاقات می‌کند و از او می‌خواهد تا در به پایان رساندن ساخت دیوارهای جمکرد به او کمک کند؛ اما ازگهن از جمشید به خاطر شکار دیوان و هم‌نژادانش عصبانی است؛ بنابراین از کمک به جمشید سرباز می‌زند. جمشید تنها به جمکرد بازمی‌گردد و شهر را خفته در سرما، قحطی و نحسی می‌بیند. او به یاری ارشیا درمی‌یابد که سپیتور به طمع تاج‌وتخت مقابل ملکوس تسلیم شده، مردمانش در تباهی و قحطی و سرما فرورفتند. همچنین درمی‌یابد که همسرش پری‌چهر نیز در هیاهو و هرج‌ومرج جمکرد جان‌باخته است. جمشید بار دیگر چشم به یاری یزدان می‌دوزد و یک‌تنه مقابل سپاه ملکوس قد علم می‌کند. به خواست یزدان، دیوان ازگهن و مردم به کمک جمشید آمده و سپاه ملکوس را شهر بیرون می‌رانند. بعد از آن جمشید به کمک دیوان و ظفرمندان کار ساخت دیوارهای جمکرد را به پایان می‌رساند و بر تخت خود تکیه می‌زند. جمشید کمر همت برای جنگی دیگر می‌بندد، ولی این بار نه برای نجات هستی بلکه برای تسلط بر آن. این خود آغازگر ماجراهایی است که در پایان به قسمت‌های ابتدایی انیمیشن سینمای آخرین داستان پیوند می‌خورد.

۵. تجزیه تحلیل داده‌ها

۵-۱. تحلیل متن

تحلیل متن در یک کتاب مصور شامل رویکردی جامع است که هم روایت نوشتاری و هم عناصر بصری را در نظر می‌گیرد. از آنجا که بر مبنای الگوی نشانه‌شناختی پیرس،

رمان گرافیکی یک تعامل پیچیده بین دو سیستم معنایی متمایز، اما به هم پیوسته است، در ذیل به بررسی طرح و خطوط داستانی پرداخته می‌شود سپس نظام تصویری تحلیل می‌شود.

۱-۱-۵. فونت: در این کتاب از فونت آماده استفاده شده و از فونت دست‌نویس استفاده نشده است و جایگاه آن در کتاب خللی به تصویر کتاب وارد نمی‌کند. در بعضی از تصاویر، فونت به گونه‌ای است (از کوچک به بزرگ) که نشانه پیچیدن یک صداست که به خوبی نشان داده شده است. مانند تصویر زیر که با صدا زدن جمشید حالتی مانند پیچیدن صدا در کوه را تداعی می‌کند.



تصویر ۱. خطاب قرار دادن جمشید (غروب جمشید، ج. ۱ / ص. ۱۳)

Image 1. Addressing Jamshid (The Sunset of Jamshid, Vol. 1 / p. 13)

در این تصویر، فونت درشت کلمه جمشید که از قاب تصویر بیرون می‌زند، نمونه گویا از ترکیب سه‌گانه نشانه‌شناسی پیرس است. در سطح شمایی، بازنمایی واقع‌گرایانه شخصیت انسانی، انعکاس سایه در آب و ساختار بصری موج‌ها، نشانه‌هایی هستند که به سبب شباهت مستقیم با دنیای واقعی، معانی را بی‌واسطه منتقل می‌کنند. در سطح نمایه‌ای سایه تیره و نامتناسب با پیکر فرد، شاخصی از درگیری درونی یا تهدیدی بیرونی است؛ همچنین خطوط سیال و پیچیده اطراف تصویر، نشانه‌هایی از حرکت، صدا، یا آشوب روانی‌اند. اما وجه نمادین این تصویر در نحوه نمایش نوشتار «جمشید» برجسته می‌شود. استفاده از فونت درشت، تیز، رو به بیرون و سفید بر زمینه‌ای تیره، بازتابی نمادین از قدرت، حضور یا حتی احضار نیرویی فراتر از فرد است. این فرم نوشتار که از دل آب یا انرژی بیرون جهیده به نظر می‌رسد، نشانگر تقابل خیر و شر و مواجهه فرد با بخش‌های ناشناخته وجود خویش است. به تعبیر پیرس، چنین فونتی عملکردی دوگانه دارد: از یک سو شمایی از صداست (آیکون صوتی) و از سوی دیگر، به واسطه قراردادهای فرهنگی و گرافیکی، نقش نمادین ایفا می‌کند. در مجموع، این تصویر به واسطه کاربست هم‌زمان سه نوع نشانه شمایی، نمایه‌ای و نمادین، فضایی میان‌نشانه‌ای و چندلایه خلق می‌کند که خواننده را به تجربه‌ای هم‌زمان از روایت، هیجان و تفسیر سوق می‌دهد.

۵ - ۱ - ۲. حباب گفتار (بالون گفت‌وگو): که به عنوان بالون گفت‌وگو نیز شناخته می‌شود، عنصر مهمی در رمان‌های گرافیکی است که برای انتقال مستقیم کلمات و افکار شخصیت‌ها استفاده می‌شود و معمولاً محل قرارگیری متن است. انواع مختلفی از حباب‌های گفتاری وجود دارد که هرکدام عملکرد و هدف خاص خود را دارند. یکی از انواع حباب گفتار آپاندیس است که یک دنباله کوچک است که به حباب متصل

است و به خواننده اجازه تشخیص می‌دهد که کدام شخصیت صحبت می‌کند. این به‌ویژه در صحنه‌هایی با شخصیت‌های متعدد مفید است، زیرا به جلوگیری از سردرگمی کمک می‌کند و اطمینان حاصل می‌کند که دیالوگ واضح و آسان است.

شایان ذکر است که شکل‌ها و سبک‌های مختلفی از حباب‌های گفتاری وجود دارد که می‌توان از آن‌ها برای انتقال انواع دیالوگ استفاده کرد، برای مثال: دایره‌ها اغلب برای بیان افکار یک شخصیت استفاده می‌شوند، درحالی که از فلش‌ها برای کلمات گفتاری استفاده می‌شود. هنرمندان با استفاده از اشکال و سبک‌های مختلف حباب‌های گفتاری می‌توانند حس تنوع و علاقه بصری را در کار خود ایجاد کنند.

در مثال زیر مشاهده می‌شود که چگونه از حباب گفتار با یک ضمیمه برای شناسایی کاراکتر صحبت‌کننده استفاده می‌شود. به لطف حباب، می‌فهمیم که شخصیتی که صحبت می‌کند ارشیاست و می‌توانیم دیالوگ را راحت‌تر دنبال کنیم.



تصویر ۲. حباب گفتاری از دیالوگ ارشیا (ارشیا، ج. ۲ / ص. ۲۹)

Image 2. Speech bubble from Arshia's dialogue (Arshia, Vol. 2 / p. 29)



تصویر ۳. نمونه دیگر از حباب گفتار (ارشیا، ج. ۲ / ص. ۱۳)

Image 3. Another example of a speech bubble (Arshia, Vol. 2 / p. 13)

به‌طور کلی، حباب گفتار یک عنصر ضروری در رمان‌های گرافیکی است که به هنرمندان اجازه می‌دهد گفت‌وگوها و افکار را به روشی واضح و از نظر بصری متقاعدکننده منتقل کنند. هنرمندان با استفاده از انواع حباب گفتار و ضمایم می‌توانند حس تنوع و وضوح را در کار خود ایجاد کنند (اطهاری نیک‌عزم و ایران‌نژاد، ۱۳۹۹، ص. ۴۵).

در رمان‌های گرافیکی اشکان رهگذر، حباب گفتار به‌عنوان یکی از عناصر کلیدی روایت بصری، نقشی فراتر از بازنمایی صرفِ گفت‌وگو ایفا می‌کند. این عنصر در چارچوب نشانه‌شناسی پیرس، نمونه‌ای از نشانه ترکیبی است که هم‌زمان دارای ابعاد شمایی، نمایه‌ای و نمادین است. حباب گفتار در تصاویر شماره ۳ و ۴ در سطح شمایی، شکل ابرمانند یا بیضی شکل حباب‌ها شبیه گفتار معلق در فضا است و حضور نوشتار درون آن بازنمایی تصویری از صدا و مکالمه است. در سطح نمایه‌ای، اتصال نوک حباب به دهان شخصیت، رابطه‌ای علی و مستقیم میان گوینده و نشانه برقرار

می‌کند؛ به گونه‌ای که مسیر خط، مکان صدا را نشان می‌دهد. علاوه بر این، نوع خطوط، اندازه حباب، و میزان تراکم نوشتار در آن‌ها نمایه‌هایی از شدت صدا، هیجان یا تردید در لحن شخصیت‌ها هستند. در سطح نمادین، نوشتار درون حباب‌ها با اتکا به زبان نوشتاری فارسی و قراردادهای زبانی - فرهنگی معنا را منتقل می‌کند و از این حیث بخشی از نظام رمزگان فرهنگی کمیک استریپ محسوب می‌شود. تحلیل موردی تصاویر گفت‌وگومحور در جلدهای ارشیا و جمشید نشان می‌دهد که رهگذر با استفاده هوشمندانه از فرم و ترکیب‌بندی حباب‌ها، نه تنها به روایت جهت می‌دهد، بلکه با رمزگذاری احساسی صداها، لحن شخصیت‌ها را نیز در قالبی تصویری بازنمایی می‌کند.

۵ - ۱ - ۳. کارتوش: فضای کوچکی است که در بالای صفحه در یک کتاب مصور قرار دارد و به راوی اجازه می‌دهد تا عناصر روایی یا توصیفی را ارائه دهد. کارتوش یکی از عناصر مهم رمان‌های گرافیکی است که به راوی اجازه می‌دهد اطلاعات یا زمینه بیشتری را در اختیار خواننده قرار دهد. بسته به عملکردش می‌تواند اشکال مختلفی داشته باشد، مانند ارائه شرح صحنه یا شخصیت، یا انتقال جلوه‌های صوتی از طریق نام‌آوا.

کارتوش‌های خوانشی برای انتقال عناصر روایی مانند توصیف افکار یا اعمال یک شخصیت استفاده می‌شود. کارتوش‌های نام‌آوا برای انتقال جلوه‌های صوتی مانند صدای به هم خوردن در یا بوق ماشین استفاده می‌شود. کارتوش‌های ایدئوگرام برای انتقال مفاهیم یا ایده‌های انتزاعی، مانند نماد استفاده می‌شود که نشان‌دهنده عشق یا صلح است. در تصویر زیر کارتوش نام‌آوا استفاده شده که نشان‌دهنده ضربه زدن است.



تصویر ۴ و ۵. کارتوش نام‌آوا (غروب جمشید، ج. ۲ / ص. ۷)

Images 4 and 5. Cartouche of onomatopoeia (The Sunset of Jamshid, Vol. 2 / p. 7)

مثال بالا یک نام‌آواست که نوعی کارتوش برای انتقال جلوه‌های صوتی در این کتاب استفاده شده است. به‌طور کلی، استفاده از نام‌آوا در این مثال، با ارائه نمایشی واضح و قابل تشخیص از یک صدا، به ایجاد حس واقع‌گرایی در داستان کمک می‌کند. به‌طور خلاصه، نام‌آوا ابزار مهمی برای رمان‌نویسان گرافیک برای انتقال جلوه‌های صوتی و افزودن عمق و واقع‌گرایی به داستان‌های خود است.

در رمان‌های گرافیکی اشکان رهگذر، کارتوش یا نام‌آواها به‌عنوان نشانه‌های صوتی - دیداری، جایگاه ویژه‌ای در تولید معنا و پویایی روایت دارند. این عناصر در چارچوب نشانه‌شناسی پیرس، در سه سطح قابل تحلیل‌اند: نخست، در سطح شمایی، شکل کشیده یا شکسته واژه‌ها (نظیر «خوووو» یا «بووووم») شبیه‌سازی دیداری صداهایی چون ریزش، ضربه یا انفجار است. دوم، در سطح نمایه‌ای، این صداها با اتفاقات درون قاب همچون شکستن سنگ، پرتاب شخصیت یا افتادن جسم، رابطه‌ای علی برقرار می‌کنند. سوم، در سطح نمادین، طراحی گرافیکی صداها از طریق رمزگان‌های کمیکی (مانند رنگ، اندازه یا حالت فونت) برای خواننده معنای فرهنگی خاصی تولید می‌کند. چنین نام‌آواهایی، تجربه‌ای چندحسی برای مخاطب فراهم کرده و به ساختار میان‌نشانه‌ای متن گرافیکی غنا می‌بخشند.

تصویر زیرنمونه‌ای از کارتوش خوانشی است که برای انتقال عناصر روایی یا توصیفی استفاده شده است. در این مورد، روی کارتوش نوشته شده است: «پایان نیمه‌شب بارانی» که اطلاعات تکمیلی درباره افکار یا نیت شخصیت به خواننده ارائه می‌دهد.



تصویر ۶. کارتوش خوانشی برای انتقال عناصر روایی (ارشیا، ج. ۱ / ص. ۷)

**Image 6. Reading cartouche for conveying narrative elements
(Arshia, Vol. 1 / p. 7)**

۵-۲. تحلیل تصویر

۵-۲-۱. شخصیت

طراحی شخصیت یکی از جنبه‌های مهم و حساس داستان‌گویی بصری است، زیرا نقش مهمی در انتقال مفهوم و پیام اصلی یک روایت دارد. مشکلات در طراحی شخصیت می‌تواند به از بین رفتن تأثیر و معنای موردنظر شخصیت‌ها منجر شود. در حوزه شخصیت‌پردازی، انیمیشن و کاریکاتور خلاقانه می‌تواند با رویکرد سطحی یا ساده‌انگارانه هنرمند تضعیف شود.

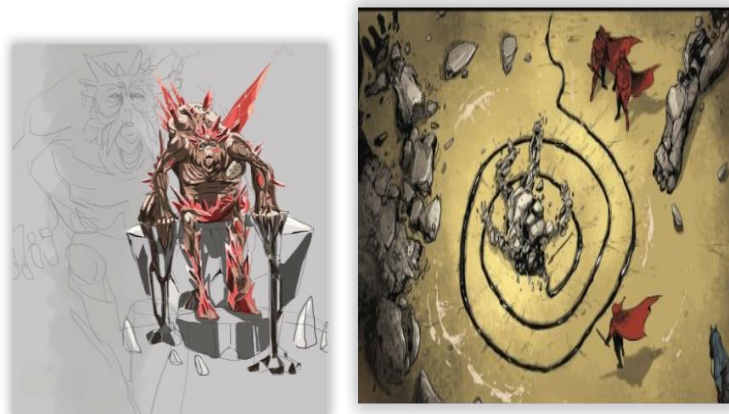
شخصیت‌ها در طیفی بین الگویی کهن و فردی وجود دارند، دارای ویژگی‌های مشترک با گروه، دسته، طبقه یا نژاد هستند، درحالی که دارای ویژگی‌های منحصربه‌فردی هستند که آن‌ها را از دیگران متمایز می‌کند. این تمایز نه تنها درمورد شخصیت‌های انسانی بلکه درمورد اشیا نیز صدق می‌کند. تیپ‌ها و شخصیت‌ها به‌عنوان

زبان بیانی هنرمند عمل می‌کنند و ارتباط با مخاطب را تسهیل می‌کنند و امکان درک و قدردانی از آن‌ها را فراهم می‌کنند. برای کاراکترها ضروری است که با مخاطب طنین‌انداز شوند و امکان شناسایی و ارتباط عاطفی مشابه افراد واقعی در زندگی آن‌ها را فراهم کنند.

شخصیت با یک محور اصلی تعریف می‌شود که تیپ شخصیت را مشخص می‌کند، خواه در قالب کلیشه‌ای منفی یا مثبت قرار گیرد. در کنار این محور اصلی، طیفی از ویژگی‌های ثانویه و جانبی وجود دارد که به قانع‌کننده و قابل ربط‌سازی شخصیت کمک می‌کند و از تک‌بعدی بودن آن‌ها جلوگیری می‌کند. این ویژگی‌های ثانویه متنوع هستند و به شخصیت عمق و پیچیدگی می‌بخشند، برای مثال: شخصیت ارشیا در کتاب باید با محور اولیه مثبت، دارای نقاط ضعف و جنبه‌های منفی مشابه انسان‌های واقعی باشد. بدون این ایرادات، شخصیت در خطر تبدیل شدن به یک چهره ایدئال یا روباتیک بدون احساسات واقعی است. این ویژگی‌های منفی ممکن است فقط در موقعیت‌های خاص ظاهر شوند و به هنرمند اجازه دهند تا به‌طور منطقی سناریوهایی خلق کند که داستان و موضوع را به سمت هدف موردنظر خود سوق دهد. این رویکرد فرصت‌هایی را برای آزمایش و تکامل شخصیت ایجاد می‌کند و آن‌ها را قادر می‌سازد تا از حالت اولیه خود فراتر رفته و در نهایت نقش چندوجهی را ایفا کنند.

با ادغام ماهرانه این ویژگی‌ها و پیشرفت‌های ظریف، هنرمند می‌تواند شخصیت را هدایت کند و اطمینان حاصل کند که آن‌ها یک‌بعدی نمی‌مانند، بلکه در عوض به شکلی پویا و جذاب در روایت تکامل می‌یابند، مانند جمشید که پادشاهی شکوهمند و فرمانروایی مناسب برای مردمش بود، اما بعد دچار کبر و غرور شد.

در خلق شخصیت، تحقیق کامل درمورد این عوامل امکان نزدیک شدن به تیپ و شخصیت موردنظر را فراهم می‌کند، خواه شامل طراحی یک شخصیت خاص، تهیه لیست شخصیت‌ها یا ساختن یک شخصیت خیالی و غیرواقعی در یک محیط اجتماعی باشد. موقعیت جغرافیایی، منطقه آب و هوایی و ویژگی‌های محیطی، نقش مهمی در درک شخصیت موردنظر دارد، برای مثال، بیابانی بودن محیط، فضای سبز یا منطقه ساحلی به‌طور قابل‌توجهی بر روی منش و رفتار شخصیت تأثیر می‌گذارد. مانند بدن دیو آژگهن که به‌علت زندگی در زیرزمین، از سنگ است و تمام بدنش را سنگ فراگرفته است و با ضربه‌ای بدنش مانند سنگ خرد می‌شوند.



تصاویر ۷ و ۸. طراحی و خلق شخصیت (غروب جمشید، ج. ۲ / ص. ۱۲ و طلوع جمشید، ج. ۱ / ص. ۴۷)

Images 7 and 8. Character design and creation (The Sunset of Jamshid, Vol. 2 / p. 12 and The Sunrise of Jamshid, Vol. 1 / p. 47)

در تصویر نخست، بازنمایی شمایی اسکلت درون دایره‌های متحدالمرکز، با شباهت مستقیم به پیکر انسانی، بار معنایی مرگ و آیین قربانی را در ذهن تداعی می‌کند.

حلقه‌ها نیز به‌مثابه نمایه‌هایی از نفوذ انرژی یا حفاظت جادویی عمل می‌کنند. در تصویر دوم، شخصیت هیولایی با ترکیب رنگ‌های قرمز و سیاه، فرم تیزاندام و تاج‌مانند شانه‌ها، هم از نظر شمایی (بازنمایی بصری هیولا) و هم نمادین (استعاره از قدرت اهریمنی)، سازوکار نشانه‌ای دقیقی دارد. رنگ‌ها، خطوط اغراق‌شده و فرم تخت نیز در بستر رمزگان فرهنگی کمیک، تداعی‌گر شخصیت‌های شیطانی یا پادشاهان آخرالزمانی هستند. این طراحی‌ها نشان می‌دهند که شخصیت‌پردازی در آثار رهگذر، صرفاً تصویری نیست، بلکه مبتنی بر رمزگذاری پیچیده‌ای از شمایل، نمایه و نماد است که ساختار نشانه‌ای چندلایه‌ای در روایت ایجاد می‌کند.

۵-۲-۲. وحدت و توالی

در قلمرو رمان‌های مصور، وحدت طرح و تصویر به‌عنوان اساسی‌ترین اصل هنر مطرح است. هنر پی‌درپی رمان‌های مصور، طرح و داستان را به‌طور جدایی‌ناپذیری در هم می‌آمیزد و تضمین می‌کند که هیچ جنبه‌ای از طراحی شخصیت به‌تنهایی وجود نداشته باشد یا صرفاً به‌عنوان تزیین عمل کند. در عوض، هر عنصری در داستان کارکردی به‌هم‌پیوسته دارد و به روایت منسجم کمک می‌کند. درحالی که شخصیت‌های رمان‌های گرافیکی شباهت‌هایی با شخصیت‌های دیگر اشکال هنر روایی دارند، در سه حوزه کلیدی تأثیر متمایز بر وحدت و توالی دارند.

۱. تأثیر بصری: در این کتاب شخصیت‌ها دارای تأثیر بصری هستند که فراتر از نقش آن‌ها در روایت است. ظاهر، بیان و اعمال آن‌ها به داستان‌سرایی بصری کلی کمک کرده است و بر تعامل و درک خواننده از طرح تأثیرگذار بوده‌اند.



تصویر ۹. وحدت و توالی (تأثیر بصری) (ارشیا، ج. ۲ / ص. ۵۵)

Image 9. Unity and sequence (visual impact) (Arshia, Vol. 2 / p. 55)

۲. طنین عاطفی: شخصیت‌ها در این رمان‌های گرافیکی از طریق رشد، تعامل و تجربیات خود، پاسخ‌های احساسی را از مخاطب برمی‌انگیزند. عمق عاطفی و قابلیت ارتباط آن‌ها وحدت طرح و تصویر را افزایش داده و باعث ایجاد ارتباط عمیق‌تر بین خواننده و روایت می‌شود.

۳. اهمیت نمادین: شخصیت‌های این رمان‌های گرافیکی اغلب دارای اهمیت نمادین هستند و مضامین، ایدئولوژی‌ها یا ساختارهای اجتماعی گسترده‌تری را نشان می‌دهند. نقش‌های نمادین آن‌ها به وحدت موضوعی روایت کمک کرده است.



تصویر ۱۰. وحدت و توالی (نماد) (غروب جمشید، ج. ۲ / ص. ۲۶)

Image 10. Unity and sequence (symbol) (The Sunset of Jamshid, Vol. 2 / p. 26)

۵ - ۲ - ۳. پویایی و ایستایی

شخصیت‌پردازی داستان‌های مصور را می‌توان از طریق ایستا یا پویا مشاهده کرد. در این زمینه، «ایستا» به معنای بی‌حرکتی یا عدم‌تغییر نیست، بلکه به شخصیتی با طرح یا الگوی اساسی اشاره دارد که در تصاویر ثابت می‌ماند. از سوی دیگر، شخصیت‌پردازی پویا، مستلزم شخصیتی بدون طرح ایدئال ثابت است. ظاهر آن‌ها را نویسنده لحظه‌به‌لحظه تعیین می‌کند. هیچ‌کدام از آن‌ها ذاتاً بر دیگری برتری ندارند و همپوشانی‌های متعددی در این طیف وجود دارد.

برای مثال در این داستان چند جلدی، شخصیت ارشیا یک شخصیت ایستاست. استفاده از طرح‌های ایستا در کتاب اغلب به شخصیت‌هایی منجر می‌شود که گذر زمان، آب‌وهوا یا خشونت فیزیکی بر آن‌ها تأثیری نگذاشته است. این شخصیت ایستا جاودانه است و در سه جلد کتاب نیز حضور دارد و از نظر ظاهری ثابت می‌ماند. هنگامی که با طرح‌های شخصیتی پویاتر تضاد می‌شود، طرح‌های ایستا توجه را به غیرواقعی بودن و انعطاف مفهومی ذاتی قالب داستان جلب می‌کند که می‌تواند جنبه مثبت این داستان باشد.

نمونه‌ای از این تضاد را می‌توان در کتاب «ارشیا» مشاهده کرد. شخصیت اصلی، مظهر ظاهری ایستاست که علی‌رغم عدم تغییرات چشمگیر بصری، شخصیتی قوی از خود بیرون می‌دهد. در مقابل، شخصیت اصلی دیگر، جمشید، در طول کتاب دستخوش تغییرات ظاهری و باطنی پویاتر و چشمگیرتری می‌شود (ر.ک. رهگذر، ۱۳۹۷، ارشیا، ج. ۱/ صص. ۵۶ و ۸).

۵ - ۲ - ۴. تصاویر کارتونی

اسکات مک کلود در کتاب «درک کمیک» خود، فرایند طراحی کارتون، «بسط از طریق ساده‌سازی» را توصیف می‌کند و بر عمل کاهش یک تصویر به معنای اصلی آن تأکید می‌کند. این مفهوم با مفهوم گسترده‌تر طراحی کارتون که طیفی از سبک‌ها را فراتر از مینیمالیسم گسترش می‌دهد و از محدوده رئالیسم فراتر می‌رود، همسو می‌کند. در این قلمرو گسترده، مقوله‌ای وجود دارد که نقاشی متحرک شناخته می‌شود و عناصر کارتونی و طراحی بصری را در خود جای داده است (مک کلود، ۱۴۰۲، ص. ۲۳).

نقاشی متحرک نشان‌دهنده یک رویکرد سبکی است که از مرزهای سنتی فراتر می‌رود و آزادی بیانی نقاشی را با انرژی پویای انیمیشن ترکیب می‌کند. این سبک اغلب

دارای زیبایی‌شناسی و جنب‌وجوش است و سبکی است که حس شگفتی و طنز کودکان را برمی‌انگیزد.



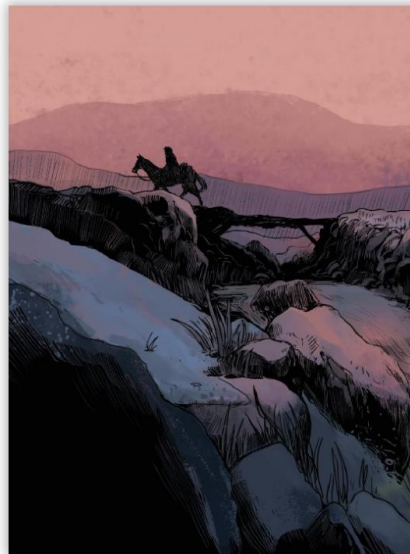
تصویر ۱۱. تصاویر کارتونی و غیر واقعی (غروب جمشید، ج. ۲ / ص. ۱۳)

Image 11. Cartoonish and unrealistic images (The Sunset of Jamshid, Vol. 2 / p. 13)

۵-۲-۵. معنای پنهان

معنای پنهان در داستان‌های مصور، اهمیت اساسی عناصر آشکارا بیان‌شده را در برمی‌گیرد و برای شخصیت‌پردازی مؤثر ضروری است. درحالی‌که دیالوگ بیانگر چیزی است که یک شخصیت می‌گوید، معنای پنهان در افکار و مقاصد واقعی شخصیت می‌کاود. هنرمندان رمان‌های گرافیکی اغلب این معنای پنهان را به‌صورت بصری منتقل می‌کنند.

نشانه‌های بصری مانند زبان بدن شخصیت، حالات چهره و موقعیت مکانی می‌تواند معنای پنهان را به‌طور قابل‌توجهی آشکار کند. علاوه‌براین، ترکیب‌بندی، زوایای نور و پرسپکتیوهای مشاهده، ابزاری برای انتقال معانی پنهان عمل می‌کنند. یک نمای نزدیک می‌تواند تنش عاطفی را تشدید کند، درحالی‌که یک عکس بلند با یک پانل بزرگ ممکن است احساس انزوا یا تنهایی را برانگیزد، برای مثال: در زیر به تصویر کشیدن عظمت در محیط اطراف، وضعیت درونی آن را منعکس کند. علاوه بر این، عناصر خارجی مانند شرایط آب و هوایی منعکس‌کننده حال و هوای شخصیت می‌تواند آشفتگی درونی آن‌ها را بیشتر روشن کند.



تصاویر ۱۲ و ۱۳. استفاده از عناصر بیرونی برای بیان وضعیت درونی شخصیت (ارشیا، ج. ۲ /

صص. ۷۲ و ۸۲)

Images 12 and 13. Use of external elements to express the character's inner state (Arshia, Vol. 2 / pp. 72 and 82)

۵-۲-۶. فضای داستان

در بستر داستان‌های مصور با زیبایی‌شناسی ایرانی، فضای بصری به تصویر کشیده شده در تصاویر دارای کیفیتی متمایز و بدیع است که با محیط‌های بدیع و غیرتکراری مشخص می‌شود. هنرمندان ایرانی با به‌کارگیری ماهرانه طیف متنوعی از رنگ‌ها برای تداعی فضای مناسب برای هر موقعیت و صحنه، توانایی خود را در ساختن فضاهای بصری جذاب نشان داده‌اند. این رویکرد منعکس‌کننده تلاش تصویرگران است که تلاش می‌کند وفاداری متن اصلی را در ترجمه خود حفظ کند. به همین ترتیب، تصویرگران و نقاشان تلاش می‌کنند تا بازنمایی‌های بصری خود را با فضای متنی هماهنگ کنند، شبیه به ترجمه‌های متنوع یک متن که باعث ایجاد تصاویر متنوع برای یک داستان می‌شود.

فضای بصری ایرانی در داستان با منحصربه‌فرد بودن و طراوت خود مشخص می‌شود که نشان‌دهنده میراث غنی فرهنگی و حساسیت‌های هنری ایران است. هنرمندان به طرز ماهرانه‌ای تصاویر خود را با عناصری القا می‌کنند که با ماهیت روایت طنین‌انداز می‌شوند و در نتیجه هماهنگی یکپارچه بین اجزای متنی و بصری ایجاد می‌کنند. این تلفیقی از داستان‌گویی و بیان هنری به تجربه‌ای چندلایه و همه‌جانبه برای مخاطب منجر می‌شود، جایی که تصاویر به‌عنوان همراهان پویا برای روایت عمل می‌کنند. علاوه بر این، استفاده از تصویر در داستان‌های مصور ایرانی نقشی محوری در انتقال احساسات، ایجاد حالات و ترسیم ظرایف هر صحنه دارد. برای مثال با آوردن داستان و نحوه شکل‌گیری اولین سرزمین‌ها به دست جمشید که در افسانه‌های ایرانی ریشه دارد انتخاب و کاربرد عمده تصویرها با اشاره به جمشید پادشاه ایرانی، به

نحوی این کتاب را با فضای باستانی و حماسی ایران گره می‌زند (ر.ک. رهگذر، ۱۳۹۷، طلوع جمشید، ج. ۱/ صص. ۴۷ - ۴۸).

۵ - ۲ - ۷. ژانر

ژانر وسیله‌ای برای درک بهتر یک داستان و روایت است که در شبکه‌های مختلف استفاده می‌شود. دسته‌بندی ژانرها براساس محتوای آن‌ها انجام می‌شود و البته امروزه شاخص‌های ژانرشناسی در ادبیات به‌عنوان شناسایی ژانرهای مصور به‌وجود آمدند و ممکن است ژانرها بین سینما، داستان، کتاب مصور و غیره شبیه به هم باشد.

در کتاب‌های ایرانی ژانرها به پنج دسته تقسیم می‌شوند که البته این تعداد دسته‌بندی در مورد کتاب‌های مصور در سایر کشورها متفاوت است. اما شش جلد کتاب اشکان رهگذر همان‌گونه که پیداست در ژانر حماسی و قهرمانی تصویر شده است، زیرا از آنجاکه بیشتر آن ریشه اسطوره‌ای دارد و از کتاب شاهنامه اقتباس شده است، مانند داستان تهمورث دیوبند جمشید، ضحاک که همگی داستان‌های شاهنامه‌اند و چون شاهنامه اثر حماسی و اسطوره است، می‌توان آن را ژانر حماسی نامید. تمام اتفاقات بیان‌شده در داستان جمشید و تهمورث و ارشیا همگی مربوط به زمان باستان است، اما از این نظر که به بیان داستان‌هایی قهرمانانی چون تهمورث و جمشید پرداخته است و آن را می‌توان در ژانر کتاب‌های قهرمانی نیز جای داد؛ در نتیجه این داستان در ژانر قهرمانی و حماسی نوشته شده است.



تصویر ۱۴. تصویر بیان‌کننده ژانر حماسی و قهرمانی آثار رهگذر (غروب جمشید، ج. ۲ /

ص. ۴۰)

Image 14. Image expressing the epic and heroic genre of Rahgozar's works (The Sunset of Jamshid, Vol. 2 / p. 40)

در تصویر شماره ۱۵، حضور قهرمان زره‌پوش بر اسب سفید، به الگوهای کلاسیک روایت‌های حماسی اشاره مستقیم دارد. خطابه او به سپاهیان، زمینه‌ای از فراخوان نبرد و وحدت قومی را تداعی می‌کند که یکی از ارکان اساسی در ژانر حماسی است. عناصر بصری مانند سپاه منظم در پس‌زمینه، آسمان سرخ‌رنگ، بیرق‌های برافراشته، زره و اسب، همگی از مؤلفه‌های قراردادی ژانر حماسی هستند که در آثار تصویری از جمله کمیک‌ها، برای خلق فضای شکوه، خطر و سرنوشت‌سازی به کار می‌روند. در سطح روایی، موقعیت تصویر یادآور لحظاتی سرنوشت‌ساز در ادبیات حماسی است: پیش از نبرد بزرگ، در آستانه تصمیم‌گیری یا فداکاری قهرمان. استفاده از زبان تهییجی («برای نابودی اهریمن با من همراه شوید!») و روایت مستقیم نیز از دیگر شاخصه‌های ژانر

حماسی است که قهرمان را در جایگاه الهام‌بخش و رهبری حماسی قرار می‌دهد. به این ترتیب، این تصویر و کلیت رمان‌های گرافیکی اشکان رهگذر را می‌توان در طبقه ژانری «حماسی - قهرمانانه» جای داد؛ ژانری که نه تنها با اسطوره و تاریخ پیوند دارد، بلکه با نشانه‌شناسی قهرمان، هویت جمعی و مقاومت فرهنگی نیز در ارتباط است.

۵-۲-۸. راوی و زاویه دید

در زمینه کتاب‌های مصور، انتخاب زاویه دید جنبه مهمی از داستان‌گویی بصری است، زیرا به طور قابل توجهی بر تصویر صحنه‌ها، شخصیت‌ها و تجربه کلی روایت تأثیر می‌گذارد. در حالی که انواع مختلفی از زاویه دید در تصویربرداری وجود دارد، در قلمرو کتاب‌های مصور، تصویرگران در درجه اول بر پنج زاویه دید کلیدی تمرکز می‌کنند: جلو، بالا، پایین، دور و نزدیک. هر یک از این زوایای دید هدف مشخصی را در شکل دادن به روایت بصری و در گیرکردن خوانندگان با دنیای تصویرشده انجام می‌دهد که در این آثار از تمام زاویه دیدها استفاده شده است. با ترکیب استراتژیک این پنج زاویه دید، تصویرگران توانسته‌اند یک دنیای تصویری چندبعدی را در کتاب‌های مصور ایجاد کنند. استفاده عمده از زوایای دید جلو، بالا، پایین، دور و نزدیک، تصویرگران را قادر می‌سازد تا خوانندگان را در یک تجربه روایی غنی و جذاب از لحاظ بصری راهنمایی کنند و از آن‌ها دعوت به کاوش و ارتباط با داستان در سطح بصری عمیق کنند (پهلوان، ۱۳۸۷، ص. ۲۴).



تصویر ۱۵. زاویه دید از جلو (غروب جمشید، ج. ۱ / ص. ۲۹)

Image 15. Front-view angle (The Sunset of Jamshid, Vol. 1 / p. 29)



تصویر ۱۶. زاویه دید از نمای بالا (غروب جمشید، ج. ۱ / ص. ۲۷)

Image 16. High-angle view (The Sunset of Jamshid, Vol. 1 / p. 27)



تصویر ۱۷. زاویه دید از نمای پایین (غروب جمشید، ج. ۱ / ص. ۱۵)

Image 17. Low-angle view (The Sunset of Jamshid, Vol. 1 / p. 15)

زاویه دید در تصاویر گرافیکی اشکان رهگذر، عاملی تعیین‌کننده در معناپردازی نشانه‌شناختی و القای نقش روانی شخصیت‌هاست. در تصویر شماره ۱۶، زاویه مستقیم و رو در رو، نشانه‌ای شمایی از ارتباط بی‌واسطه و اعتمادبرانگیز میان مخاطب و شخصیت است. در تصویر شماره ۱۷، زاویه دید از بالا جایگاه متزلزل یا در معرض قضاوت شخصیت را برجسته می‌سازد و در تصویر شماره ۱۸، زاویه پایین با بزرگ‌نمایی شخصیت بر زمینه حماسی، او را به جایگاه قهرمان برتر یا موجودی اسطوره‌ای ارتقا می‌دهد. این تنوع در زوایای دید، با بهره‌گیری از ظرفیت‌های شمایی و نمایه‌ای تصویر، ابزاری مؤثر برای القای هیبت، تهدید، یا هم‌ذات‌پنداری است و نقشی کلیدی در ساختار تعاملی نشانه‌های متنی و تصویر روایت‌های حماسی رهگذر ایفا می‌کند.

۵-۲-۹. رنگ

استفاده از رنگ در داستان‌سرایی، به‌ویژه در زمینه روایت‌های مصور، نقش بسزایی در انتقال روحیات، احساسات و عناصر موضوعی دارد. درمورد دو داستان طلوع جمشید، استفاده عمده نویسنده از رنگ‌های زنده به ایجاد حس شادی و صمیمیت در روایت تصویری کمک می‌کند. انتخاب رنگ‌ها در تصاویر و طرح‌های گرافیکی به یک فضای کلی کمک می‌کند که با مثبت و گرمی طنین‌انداز می‌شود و به‌طور مؤثر مخاطب را درگیر می‌کند و ارتباط عاطفی او را با داستان تقویت می‌کند.

برعکس، در دو داستان دیگر، مانند غروب جمشید، نویسنده از یک پالت رنگی متمایز استفاده می‌کند که با رنگ‌های زرد و قرمز مشخص می‌شود و تداعی‌کننده تصاویر و فضای مرتبط با غروب خورشید است. این استفاده عمده از رنگ نه‌تنها غروب خورشید را در روایت منعکس می‌کند، بلکه نشان‌دهنده پایان حکومت جمشید و برای انتقال یک حال و هوا و لحن داستان‌گویی برای مخاطب عمل می‌کند.

به‌طور خلاصه، استفاده استراتژیک نویسنده از رنگ در روایت‌های مصور طلوع جمشید، حال و هوا، فضا و جوهر موضوعی هر داستان را به‌طور مؤثر منتقل می‌کند. از طریق رنگ‌های پرجنب‌وجوش و زنده در یک نمونه و یک پالت ظریف که غروب خورشید را در نمونه دیگر منعکس می‌کند، تصاویر به میزان قابل‌توجهی به تأثیر احساسی و عمق داستان‌گویی کمک می‌کنند و تجربه و ارتباط مخاطب با روایت‌ها را غنی می‌کنند، برای مثال: در شکل زیر رنگ مشکی در تصویر، فضای غم‌انگیزی ایجاد می‌کند که به‌طور مؤثر ماهیت تراژیک این لحظه را منتقل می‌کند. رنگ سیاه برای بیان افکار و احساسات ارشیا در هنگام کنار آمدن با احساس از دست دادن و ناامیدی را برجسته می‌کند. این استفاده از رنگ، نمونه‌ای قدرتمند از این است که چگونه می‌توان از عناصر بصری برای انتقال احساسات و ایده‌های پیچیده به روشی فوری و تأثیرگذار

استفاده کرد. با ترکیب این بازنمایی بصری با توصیف دقیق و کامل تجربه ارشیا، این تأثیر عاطفی قدرتمندی بر خواننده ایجاد می‌کند و احساسات غمگینی، همدلی و حتی ترس را برمی‌انگیزد.



تصاویر ۱۸ و ۱۹. استفاده از رنگ در روایت مصور (رنگ مشکی و بیان فضای غم‌انگیز)

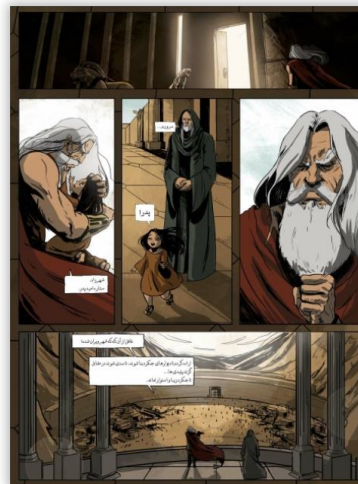
(ارشیا، ج. ۱ / ص. ۵۳)

Images 18 and 19. Use of color in the illustrated narrative (black color and conveying a sorrowful atmosphere) (Arshia, Vol. 1 / p. 53)

۵-۲-۱۰. قاب یا کادر

تصویر کتاب معمولاً توسط کادر از هم جدا شده‌اند و قرار دادن عکس‌ها در قاب‌های بسته که فاقد آزادی و رهایی هستند، می‌تواند به‌طور قابل‌توجهی بر ارائه بصری و دسترسی به محتوای یک کتاب تأثیر بگذارد. هنگامی‌که چندین عکس در یک قاب محصور می‌شوند، می‌تواند به‌ظاهر شلوغ یا درهم و برهم منجر شود و تمرکز بر روی تصاویر را برای بیننده چالش‌برانگیز می‌کند. این می‌تواند باعث شود که برخی از تصاویر کوچک‌تر از آنچه در نظر گرفته‌شده به نظر برسند و از تأثیر و وضوح آن‌ها کاسته شود. علاوه‌براین، محصورشدن در قاب‌های بسته ممکن است توانایی برخی از تصاویر را برای انتقال جزئیات کامل و تفاوت‌های ظریف خود محدود کند و به‌طور بالقوه تجربه بیننده را کاهش دهد.

برعکس، زمانی که تنها یک تصویر در یک قاب قرار می‌گیرد، امکان نمایش متمرکزتر و برجسته‌تر را فراهم می‌کند و بیننده را قادر می‌سازد تا به‌طور مؤثرتری با محتوای بصری درگیر شود. با این حال، توزیع تصاویر در فریم‌های مختلف باید به‌دقت در نظر گرفته شود تا از روایت تصویری متعادل و منسجم در سراسر کتاب اطمینان حاصل شود. تغییرات در تعداد تصاویر در فریم‌های مختلف می‌تواند ناسازگاری بصری ایجاد کند و بر جریان کلی و انسجام داستان‌سرایی بصری تأثیر بگذارد.



تصاویر ۲۰ و ۲۱. قراردادن عکس‌ها در قاب برای تأثیرگذاری بصری (طلوع جمشید، ج. ۲ / ص.

(۲۰)

Images 20 and 21. Placing pictures within frames for visual impact (The Sunrise of Jamshid, Vol. 2 / p. 20)

۵-۳. قرارگیری متن و واژگان در تصاویر

متن در تصاویر ادغام می‌شود تا یک معنا یا احساس خاص را منتقل کند. این تکنیک از جملات مختصر و تأثیرگذار بصری استفاده می‌کند که اغلب در داخل یا در کنار تصاویر قرار می‌گیرند تا ارتباطی یکپارچه بین متن و تصاویر ایجاد کنند. استفاده از حباب گفتار با پس‌زمینه سفید برای متن، خوانایی را افزایش می‌دهد و اطمینان می‌دهد که مخاطب می‌تواند به راحتی با محتوای نوشته‌شده درگیر شود. این رویکرد به داستان‌گویی عمق و بُعد می‌بخشد و تجربه‌ای منسجم و فراگیر برای مخاطب ایجاد می‌کند. قرار گرفتن پراکنده متن در داستان ممکن است حسی از پویایی و سیال بودن را منعکس کند و به روایت تصویری کلی کمک کند.

واژگان مانند یک عنصر تصویری عمل کردند، مانند تصویر زیر که کلمه و جملات تا جایی که توانستند کوتاه و مختصر نوشته شده و به جای استفاده بیشتر از کلمات، سعی شده است تا تصویر، آن را نشان دهد. متن‌ها کاملاً هماهنگ با تصویر است یا داخل کادر با پس‌زمینه سفید قرار گرفتند که برای مخاطب، خواندن آن را آسان می‌کند. معمولاً این نوشته‌ها در داخل داستان پراکنده‌اند.



تصویر ۲۲. هماهنگی متن و تصویر (ارشیا، ج. ۱ / ص. ۱۴)

Image 22. Coordination of text and image (Arshia, Vol. 1 / p. 14)

۶. نتیجه

رمان گرافیکی، به عنوان یکی از شاخص‌ترین جلوه‌های روایت چندوجهی در عصر معاصر، بستر تازه‌ای برای تلاقی نظام‌های نشانه‌ای کلامی و تصویری فراهم آورده است. بررسی آثار گرافیکی اشکان رهگذر، شامل مجموعه‌های ارشیا، طلوع جمشید و غروب جمشید، نشان می‌دهد که این گونه روایی، فراتر از بازنمایی صرف اسطوره‌ها و روایت‌های ملی، دریچه‌ای نو به سوی تجربه و درک پیچیده‌تر، چندلایه‌تر و عمیق‌تر از مفاهیم فرهنگی و هویتی گشوده است. در این آثار، میان متن و تصویر پیوندی ارگانیک و تعاملی شکل می‌گیرد؛ به گونه‌ای که هر یک با ایفای نقشی خاص، به تعمیق دلالت‌ها و معناسازی مشارکتی می‌انجامند. در ساختار این رمان‌ها، تعامل متن و تصویر نه تنها ابزاری برای جذابیت بصری و روایی است، بلکه بستری برای هم‌افزایی معنایی به‌شمار

می‌رود. در «ارشیا»، توازنی خلاقانه میان تصویر و متن به چشم می‌خورد و هر یک به بسط و تبیین دیگری یاری می‌رساند. در طلوع جمشید، محور روایت بیشتر بر پایه تصویر استوار است و روایت بصری به انتقال حس و فضای داستان غنا می‌بخشد، در حالی که در غروب جمشید، متن نقش پررنگ‌تر و توضیحی‌تری دارد و خواننده را به ژرف‌نگری و تأمل درون‌مایه‌ها سوق می‌دهد. این تحولات باعث شده است تا هر رمان، بسته به ساختار و هدف روایی خود، تعادل متفاوتی میان دو نظام نشانه‌ای برقرار کند و تجربه‌ای متمایز برای مخاطب رقم بزند. زبان کلامی این آثار، شامل دیالوگ‌ها، روایت‌ها و حاشیه‌نویسی‌ها، عمدتاً به نقش تبیینی و برجسته‌سازی عناصر روایت اختصاص یافته است. در مقابل، زبان نمادین و تصویری، متشکل از فرم، رنگ، نماد و چینش صفحه، از طریق رمزگذاری احساسی و تداعی‌گری فضاهای اسطوره‌ای و تاریخی، بستری برای انتقال وجوه غیرکلامی معنا فراهم آورده است. هم‌افزایی پیوسته این دو زبان، سازوکار ایجاد معانی چندبعدی و چندسطحی را پدید آورده که رمزگشایی آن نیازمند توجه هم‌زمان به کدها و نشانه‌های متنی و بصری است. به این ترتیب، نقش مخاطب به شکل کنش‌گرایانه در فرایند تفسیر و رمزگشایی تقویت می‌شود و معنا در بستری تعاملی و فعال تولید می‌گردد. نتیجه چنین رویکردی، عرضه روایتی نو از اسطوره‌ها و مفاهیم کهن ایران با زبانی جدید و متناسب با نیازهای مخاطب معاصر است. این آثار افزون‌بر ارتقای سواد بصری و گسترش ظرفیت تفسیر ادبی، امکان دسترسی نسل‌های جدید به لایه‌های پنهان‌تر فرهنگ و هویت ایرانی را نیز مهیا می‌کنند. بهره‌گیری هدفمند از رنگ و تصویر، انتخاب فرم‌های خلاقانه و ایجاد پیوند ارگانیک میان متن و تصویر، این رمان‌ها را به ابزاری کارآمد برای آموزش مفاهیم عمیق ادبیات اسطوره‌ای و تقویت احساس پیوند فرهنگی بدل ساخته است.

کارکرد کلان این ژانر در تصویر فرهنگ روایی ایران این‌گونه است که با رویکرد نشانه‌شناسانه، توانسته است افق تازه‌ای بر پژوهش‌های روایی و مطالعات میان‌رشته‌ای بگشاید. این گونه روایی با خلق ساختاری سیال، تلفیقی و تعاملی، ضمن پاسداشت سنت‌های اسطوره‌ای، زمینه تحول ادبیات و بازتولید هویت فرهنگی را در فضای امروز فراهم ساخته است. لذا توسعه و تعمیق مطالعات نشانه‌شناختی در حوزه رمان گرافیکی می‌تواند سهم به‌سزایی در فهم لایه‌های معنایی و روایت‌های ترکیبی ادبیات فارسی ایفا کند و مسیر پژوهش‌های آینده را روشن‌تر سازد.

منابع

- آدامز، ل. (۱۳۸۷). *روشن‌شناسی هنر*. ترجمه ع. معصومی. تهران: چاپ و نشر نظر.
- آسابرگر، آ. (۱۳۸۷). *روش‌های تحلیل رسانه‌ها*. ترجمه پ. اجلالی. چ سوم. تهران: وزارت فرهنگ ارشاد دفتر مطالعات و توسعه رسانه‌ها.
- اطهاری نیک عزم، م، ایران‌نژاد کوهی، ن. (۱۳۹۹). تصویر و متن، بررسی نشانه‌شناسی رمان گرافیک مورد مطالعه: پرسپولیس (ج. ۱)، خواهم ماند و بی‌نظمی بزرگ، آلزایمر، مادرم و من. *پژوهش زبان و ادبیات فرانسه*، ۱۴ (۲۶)، ۴۰ - ۶۴.
- افلاکی، ع. (۱۳۸۴). جستاری در زیباشناسی نسبت تصویر با ادبیات داستانی. *مجله باغ نظر*، ۲ (۳)، ۲۱ - ۲۶.
- امرای، ب. (۱۳۹۳). تحلیل بینان‌شناسی روابط فرم و فضا. *نشریه هنرهای زیبا - هنرهای تجسمی*، ۱۹ (۴)، ۲۵ - ۳۶.
- بخشایش، ا. (۱۳۹۲). بررسی روایت تصویری به روش گرافیک نوول. *پایان‌نامه کارشناسی ارشد*. دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی.
- پهلوان، ف. (۱۳۸۷). *ارتباط تصویری از چشم‌انداز نشانه‌شناسی*. تهران: دانشگاه هنر.

- پین، م. (۱۳۸۲). بارت، فوکو، آلتوسر. ترجمه پ. یزدانجو. تهران: نشر مرکز.
- چندلر، د. (۱۳۸۷). مبانی نشانه‌شناسی. ترجمه م. پارسا. تهران: سوره.
- حسام‌پور، س.، و مصلح، م. (۱۳۹۴). مقایسه رابطه متن و تصویر در کتاب‌های داستانی - تصویری برگزیده ایرانی و اروپایی - آمریکایی معاصر برپایه نظریه ماریا نیکولایوا و کارول اسکات. مطالعات تطبیقی هنر، ۵ (۹)، ۴۷ - ۶۲.
- رهگذر، ا. (۱۳۹۷). *رمان مصور/ارشیا* (ج. ۱). تهران: هورخش.
- رهگذر، ا. (۱۳۹۷). *رمان مصور طلوع جمشید* (ج. ۱). تهران: هورخش.
- رهگذر، ا. (۱۳۹۷). *رمان مصور طلوع جمشید* (ج. ۲). تهران: هورخش.
- رهگذر، ا. (۱۳۹۷). *رمان مصور غروب جمشید* (ج. ۱). تهران: هورخش.
- رهگذر، ا. (۱۳۹۷). *رمان مصور غروب جمشید* (ج. ۲). تهران: هورخش.
- رهگذر، ا. (۱۳۹۸). *رمان مصور/ارشیا* (ج. ۲). تهران: هورخش.
- سجودی، ف. (۱۳۸۳). نشانه‌شناسی کاربردی. تهران: قصه.
- شعیری، ح. (۱۴۰۱). دیدگاه نشانه‌شناختی - معناشناختی به سبک زندگی. نشریه پژوهش‌های زبان‌شناسی، ۱ (۱)، ۱۵۳ - ۱۷۰.
- شعیری، ح.، قبادی، ح.، و هاتفی، م. (۱۳۸۸). معنا در تعامل متن و تصویر مطالعه نشانه - معناشناختی دو شعر دیداری از طاهره صفارزاده. پژوهش‌های ادبی، ۲۵، ۳۹ - ۷۰.
- کالر، ج. (۱۳۸۰). *فردینان دوسوسور*. ترجمه ک. صفوی. تهران: هرمس.
- گلباز، ص. (۱۳۹۲). بررسی نشانه‌شناختی نوشتار در شعر تصویری. پایان‌نامه کارشناسی ارشد. دانشگاه علامه طباطبائی.
- گیرو، پ. (۱۳۸۷). نشانه‌شناسی. ترجمه م. نبوی. تهران: آگاه.
- مک‌کلود، ا. (۱۴۰۲). کتاب هنر کمیک ۱. ترجمه ر. رحیمی. تهران: کتاب آبان.
- نجفی، ا. (۱۳۹۰). مبانی زبان‌شناسی و کاربرد آن در زبان فارسی. چ یازدهم، تهران: گلشن.
- هاتفی، م. (۱۳۹۹). عبور از گفتمان. تهران: پژوهشگاه علوم انسانی.

References

- Adams, L. (2008). *Art Methodology* (A. Masoumi, Trans.). Nazar Publishing. [in persian]
- Aflaki, A. (2005). An Inquiry into the Aesthetics of the Relationship between Image and Fictional Literature. *Bagh-e Nazar Magazine*, 2(3), 21-26. [in persian]
- Asa Berger, A. (2008). *Methods of Media Analysis* (P. Ejlali, Trans.). Ministry of Culture and Islamic Guidance, Office of Media Studies and Development. [in persian]
- Bakhshayesh, E. (2013). *A Study of Visual Narrative in the Graphic Novel Method* (Master's Thesis). Islamic Azad University, Central Tehran Branch. [in persian]
- Chandler, D. (2008). *Basics of Semiotics* (M. Parsa, Trans.). Sureh Publications. [in persian]
- Culler, J. (2001). *Ferdinand de Saussure* (K. Safavi, Trans.). Hermes Publications. [in persian]
- Amraei, B. (2014). An Intersemiotic Analysis of Form and Space Relations. *Journal of Fine Arts - Visual Arts*, 19(4), 25-36. [in persian]
- Athari-Nik Azm, M., & Iran-Nejad Koohi, N. (2020). Text and Image: A Semiotic Study of Graphic Novels (Case Study: Persepolis Vol. 1, I Will Remain, The Big Disorder, Alzheimer, My Mother and I). *Journal of French Language and Literature*, 14(26), 40-64. [in persian]
- Gallie, W.B. (1952). *Peirce and Pragmatism*. Penguin Books.
- Golbaz, S. (2013). *A Semiotic Study of Writing in Visual Poetry* (Master's Thesis). Allameh Tabatabaei University. [in persian]
- Guerot, P. (2008). *Semiotics* (M. Nabavi, Trans.). Agah Publications. [in persian]
- Hatefi, M. (2020). *Discourse Crossing*. Institute for Humanities and Cultural Studies. [in persian]
- Hesampour, S., & Mosleh, M. (2015). A Comparison of the Text-Image Relationship in Contemporary Iranian and European-American Selected Picture Storybooks Based on the Theory of Maria Nikolajeva and Carole Scott. *Comparative Art Studies*, 5(9), 47-62. [in persian]
- Hoopes, J. (ed.) (1991). *Peirce on signs: Writing on semiotic by Charles Sandres Peirce*. The University of North Carolina press.
- McCloud, S. (2023). *The Art of Comic Book 1* (R. Rahimi, Trans.). Aban Book Publishing. [in persian]

- Najafi, A. (2011). *Fundamentals of Linguistics and Its Application in Persian*. Golshan Publications. [in persian]
- Pahlevan, F. (2008). *Visual Communication from a Semiotic Perspective*. University of Art Publications. [in persian]
- Payne, M. (2003). *Barthes, Foucault, Althusser* (P. Yazdanjou, Trans.). Markaz Publishing. [in persian]
- Peirce, Ch. S. (1902). *Logic, regarded as semeiotic*. Stanford Encyclopedia of Philosophy.
- Peirce, Ch. S. (1906). *The basis of Pragmatism*. Stanford Encyclopedia of Philosophy.
- Peirce, Ch. S. (1958). *Collected Writing Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Cambridge: Belknap Press of Harvard University.
- Rahgozar, A. (2017). *Arshia: A Graphic Novel* (Vol. 1). Hoorakhsh Publications. [in persian]
- Rahgozar, A. (2017). *Ghuroob-e Jamshid (The Sunset of Jamshid): A Graphic Novel* (Vol. 1). Hoorakhsh Publications. [in persian]
- Rahgozar, A. (2017). *Ghuroob-e Jamshid (The Sunset of Jamshid): A Graphic Novel* (Vol. 2). Hoorakhsh Publications. [in persian]
- Rahgozar, A. (2017). *Tolu-e Jamshid (The Rise of Jamshid): A Graphic Novel* (Vol. 1). Hoorakhsh Publications. [in persian]
- Rahgozar, A. (2017). *Tolu-e Jamshid (The Rise of Jamshid): A Graphic Novel* (Vol. 2). Hoorakhsh Publications. [in persian]
- Rahgozar, A. (2018). *Arshia: A Graphic Novel* (Vol. 2). Hoorakhsh Publications. [in persian]
- Sojoodi, F. (2004). *Applied Semiotics*. Gheseh Publishing. [in persian]
- Shairi, H. (2022). A Semiotic-Semantic Perspective on Lifestyle. *Journal of Linguistic Research*, 1(1), 153-170. [in persian]
- Shairi, H., Ghobadi, H., & Hatefi, M. (2009). Meaning in the Interaction of Text and Image: A Semiotic-Semantic Study of Two Visual Poems by Tahereh Saffarzadeh. *Literary Research*, 25, 39-70. [in persian]

