

# کشمکش جهان واقعیت و خیال

## در فیلم «ترانه اندوهگین کوهستان» بارو میکرو شعرشناسی شناختی

لیلا صادقی \*

### چکیده

انسان به واسطهٔ بازنمایی ذهنی خود می‌تواند گفتمان واقعی و خیالی را پردازش کند. همچنین ساخت جهان‌های ممکن یکی از حوزه‌های مطالعاتی شعرشناسی شناختی است که علاوه بر تفسیر متن، قادر به چگونگی ساخت و بازنمایی ذهنی مفاهیم در شیوه‌های هنری مختلف از جمله داستان، شعر، فیلم و ... است. در بررسی جهان متن، فضاها، ذهنی متفاوتی دخیل‌اند که به واسطهٔ بازنمایی ذهنی مفاهیم حول سه محور متن، مؤلف و خواننده امکان تفسیر و خوانش هر اثری را ممکن می‌سازند. در بررسی فیلم مستند *ترانه اندوهگین کوهستان*، اثر حامد خسروی، با تلفیق نظریهٔ جهان متن و الگوی نشانه‌شناسی شناختی موسوم به الگوی آرهاوس، چگونگی شکل‌گیری و ساخت فضای معنا و همچنین ارزیابی عناصر جهان‌ساز تبیین شده و همچنین نشان داده می‌شود که تغییر فضا یا به عبارتی، تلقی یک فضا به جای فضای دیگر، چگونه باعث تغییر سرنوشت شخصیت‌های داستانی به عنوان یکی از عناصر جهان‌ساز می‌شود. از آنجا که فضای ارجاع و فضای ارائه در این اثر دو فضای متضاد تلقی می‌شوند که یکی به جای دیگری گرفته می‌شود، این عمل در فضای ارتباط، غیراخلاقی تلقی شده، نشان می‌دهد شکافی میان اطلاعات ارائه شده در جهان ارجاع و جهان ارائه وجود دارد، به صورتی که در کشمکش میان جهان باور/ آرزو (جهان ارائه) و جهان اجبار (جهان ارجاع) امکان سلطهٔ هیچ یک از فضاها بر دیگری وجود ندارد، چرا که قهرمانان جنگ دارای رفتارهایی ضدهنجار بوده و همین رفتارها مانع استقرار طرح‌وارهٔ اخلاقی در جهان متن می‌شود.

**واژگان کلیدی:** جهان ممکن، شعرشناسی شناختی، فضاها، ذهنی، جنگ، *ترانه اندوهگین کوهستان*.

### مقدمه

مفهوم جهان ممکن در علوم مختلف از جمله منطق، ادبیات، زبان‌شناسی و ... با عنوان‌های مختلفی از جمله جهان خیالی، فضای ذهنی و غیره به کار رفته است. از دیدگاه شعرشناسی شناختی، «جهان ممکن» مفهومی است که در ذهن بازنمایی می‌شود و فضاهای ذهنی را شکل می‌دهد. این موضوع که گفتمان واقعی و خیالی را پردازش کند، به واسطه همین بازنمایی ذهنی ممکن می‌شود که یکی از حوزه‌های مطالعاتی شعرشناسی شناختی است. جهان ممکن در مفهوم اولیه خود در معنی‌شناسی منطقی به معنای واقعیت به مثابه جهانی متشکل از جهان‌های دیگر بوده که از تضاد یک سازه مرکزی با دیگر سازه‌های مجموعه شکل می‌گیرد و سازه مرکزی (پایه) به عنوان جهان واقعی معرفی می‌شود. در حالی که دیگر سازه‌ها به عنوان جهان‌های غیرواقعی یا جایگزین تلقی می‌شوند. برای اینکه جهانی ممکن شود، باید به جهان واقعی متصل شود (see. Ryan 2013; Kripke 1963, 83-94). جهان متن در مفهوم امروزی، از خلال ساخت‌های ذهنی، جهان متن و همه محتویاتش در جزئیات به غنا و واقع‌گرایی جهان‌گفتمانی است که از آن نشئت می‌گیرد. پردازش این شبکه بازنمایی ذهنی، «فضای ذهنی» نامیده می‌شود که به تعریف سویتسر (۱۹۹۹):

فضاهای ذهنی [...] یک سازوکار کلی برای توصیف ارتباط میان بخشی از ساختارهای مفهومی پیچیده است. گرچه فضاهای ذهنی ممکن است با انواع ساختارهایی که احتمالاً در دیگر نظریه‌ها تحلیل می‌شود، مانند جهان‌های ممکن (به عنوان مثال «فضاهای» شرطی این‌گونه‌اند) مطابقت داشته باشد، اما در دیگر مثال‌ها یک فضای ذهنی با امر باور یا بازنمایی دیداری یا چیزی شبیه قلمروی معنایی منطبق است. ویژگی دقیق یک فضای ذهنی این است که یک نگاهت مفهومی نظام‌مند میان یک فضا و فضای ذهنی دیگر وجود

دارد که منجر به ارجاع می‌شود (Sweetser 1999, 134-135).

درواقع، جهان در اصطلاح فوکونیه و سویتسر فضای پایه نام دارد (Fauconnier & Sweetser 1996, 11) و این جهان، نقطهٔ عزیمت برای ساخت فضاهای دیگر تلقی می‌شود. فضای ذهنی به عبارتی، بازنمایی جهانی است که در پاره‌گفتار انگیخته می‌شود. هرگاه گوینده موقعیتی غیر از واقعیت بلافصل را فراخواند، به عنوان مثال موقعیتی در گذشته، آینده یا در خیال، رویا، آرزو و...، مخاطب به اطلاعات پایه‌ای که از سوی گوینده ارائه شده، یک فضای ذهنی اضافه می‌کند (ibid 8-11). فضاهای ذهنی نیز مانند جهان‌های ممکن می‌توانند آنچه را در جهان ممکن است، محک بزنند و با استفاده از دانش جهان واقعی و از خلال گفتمان، فضاهای زیرمجموعه‌ای را بسازند که در شرایط خاصی ایجاد می‌شوند. پاره‌گفتارهای فضای ذهنی اغلب در نگاهی به گذشته و به صورت جملات مشروط شکل می‌گیرند (Cook 2012, 247).

به باور فوکونیه، «جمله به خودی خود دارای هیچ خوانش ثابتی نیست، بلکه دارای ظرفیت ایجاد ارتباط میان فضاهای ذهنی است. برخی از خوانش‌ها و فضاهای در دسترس در بافت خاص می‌توانند محصول این ظرفیت باشند» (Fauconnier 1994, 54). تاد اوکلی این فضاهای ذهنی را به عنوان «تقلیدهایی ذهنی از زمان واقعی و به صورت پویا و تصویرپردازانه» تعریف می‌کند که بازنمایی صورت‌ها، اشیاء، رخدادها و حالت‌ها را ممکن می‌کند (Oakley 2005, 296). از نظر اوکلی این تقلیدها، شیوه‌های مختلف شناخت در انسان است: «...فضاهای ذهنی شامل بازنمایی بخشی از پدیده‌ها و روابط آنها در یک سناریوی فرضی است به آن گونه که مشارکان گفتمان دریافت می‌کنند، متصور می‌شوند، به خاطر می‌سپزند یا می‌فهمند» (ibid, 297).

از نظر لین و پراگه براندیت (۲۰۰۱) نظریهٔ ادغام مفهومی فوکونیه و ترنر (۱۹۹۶ و ۲۰۰۲) نقاط ضعف‌هایی داشته و آنها با نقد آن، الگوی معروف به

مدل آرهایوس<sup>۱</sup> را با شش فضای مفهومی پیشنهاد می‌کنند که در این الگو، نقش خواننده/گوینده و نیز بافت بیرونی اهمیت دارد و همچنین کارکرد هر یک از فضاها با فضاهای مورد نظر فوکونیه و ترنر اندکی متفاوت است. آنها با اضافه کردن فضای پایه و تغییر نام فضای درون‌داد به فضای ارائه و فضای ارجاع و همچنین در نظر گرفتن فضای رابطه‌ای که شامل طرح‌واره‌هاست، نشان می‌دهند که نظریه ادغام چگونه می‌تواند غیر از قلمروهای ذهنی که حاصل تجربه انسان هستند، به قلمروهای اجتماعی، فرهنگی و هنری نیز بپردازد. به عبارتی، برخلاف نظریه فوکونیه و ترنر که فقط مدل‌ها برای فرایند معناسازی مورد استفاده قرار می‌گیرند، در این الگو نقش فرایند نشانگی نیز لحاظ شده است. همچنین علت انتخاب هر ویژگی در هر یک از فضاهای ارجاع یا ارائه در الگوی براندیت مشخص می‌شود، در صورتی که در الگوی ادغام مفهومی فوکونیه و ترنر سخنی از آن نیست. در نتیجه، می‌توان این الگو را تکمله‌ای بر الگوی پیشین دانست که امکان بررسی متون در آن و همچنین تطبیق آن با نظریه جهان متن فراهم می‌آید.

در این مقاله، فیلم مستند *ترانه اندوهگین کوهستان* در چارچوب جهان‌های ممکن گوینز (۲۰۰۳) و الگوی آرهایوس بررسی می‌شود. این فیلم دربارهٔ جانبازان مغز و اعصاب در آسایشگاه اردبیل است که از دو هفته مانده به شروع سال نو تا لحظه تحویل سال، مصائب و دل‌تنگی‌های خود را بیان می‌کنند. طبق نظریه جهان متن، تغییر جهان از خاکستری به رنگی، انتظار تغییر اندوه به شادی را در مخاطب فعال می‌کند، اما ادامه همان روایت اندوهگین، بین ابزار بیان و مفهوم مورد بیان ناشمایل‌گونی و عدم تطابق ایجاد می‌کند که این شگرد، باعث تقویت معنای اندوه در اثر می‌شود.

---

1. Aarhus model

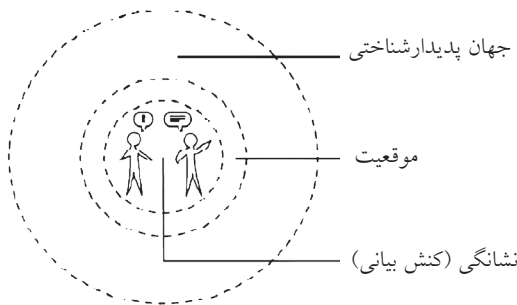
### ۱. جهان گفتمان!؛ ترانه اهالی کوهستان اندوهگین است

جهان گفتمان شامل «دو یا چند مشارک است که در رخدادهای زبانی با یکدیگر در تعامل هستند که این تعامل می‌تواند چهره به چهره یا دورادور، به صورت نوشتاری یا مکالمه‌ای باشد» (Gavins 2003, 130). در برخی موارد، مشارکان در محیط فیزیکی بلافاصله و نزدیک به هم قرار دارند و در برخی موارد در محیطی با مکان و زمانی منفصل و جدای از هم. در هر دو مورد، جهان گفتمان آنها با قواعد گفتمانی خاصی که مورد پذیرش هر دو مشارک باشد، به صورتی منسجم و در ارتباطی دوجانبه تنظیم می‌شود. در این جهان، هر دو مشارک اطلاعاتی شخصی را با خود وارد متن می‌کنند که از جمله می‌توان به خاطرات، دانش و انگیزه‌ها اشاره کرد که امکان تأثیرگذاری بر موضوع گفتمان را دارند (ibid).

جهان گفتمان با فضای نشانه‌ای پایه در نظریه ادغام مورد نظر براندیت در تطابق است. از نظر براندیت، فضای نشانه‌ای، فضایی است که پاره‌گفتار در آن بیان می‌شود، عمل دلالت در آن رخ می‌دهد و پایه‌ای برای ساخت دیگر فضاهاست. همچنین فرایند معناسازی، یا به عبارتی نشانگی، در فضای پایه رخ می‌دهد که بازنمایی کنش ساخت معنا از سوی فرد است. در واقع، نشانگی (وقوع پاره‌گفتار یا دیگر تبادلهای نشانه‌ای) به عنوان پایه‌ای برای ساخت فضا در نظر گرفته می‌شود و ساخت معنا در گفته‌پردازی را تثبیت می‌کند. فضای نشانه‌ای پایه فضایی ذهنی است که در آن یک فرد موقعیت کنونی درک پیرامون را بازنمایی می‌کند (Brandt 2012, 257). از منظر پدیدارشناختی، وقتی مردم با یکدیگر ارتباط برقرار می‌کنند، موقعیت ارتباط را بازنمایی می‌کنند.

فضای نشانه‌ای شامل سه لایه است:

لایه کنش بیانی<sup>۱</sup> که نشانگی را شامل می‌شود، در فضای بزرگ‌تری به نام سپهر موقعیت قرار گرفته و مشارکان این قاب را ایجاد می‌کنند. سپهر پدیدارشناختی<sup>۲</sup> خود بزرگ‌ترین فضایی است که این هر دو را دربرمی‌گیرد. فکر کردن یا ارتباط برقرار کردن از درونی‌ترین بخش سپهر پدیدارشناختی بیرون می‌آید و کنش‌ها و فرایندهای دلالتی را شکل می‌دهد. دلالت یا نشانگی نیز به مثابه کنش ارتباط بخشی از موقعیتی است که کنش بیانی و تفسیر مدلول‌ها را برعهده دارد (ibid, 258).



شکل ۱: فضای نشانه‌ای و جهان گفتمان (Brandt 2012, 259)

نشانگی درون لایه موقعیت و هر دو درون جهان پدیدارشناختی قرار دارند و شامل باورها و ضدواقعات و جهان فیزیکی با همه ویژگی‌ها، قوانین و محدودیت‌هایش برای کنش انسان است. این جهان قلمروی تجربه‌های فردی و بینافردی است که مستقل از فکر انسان وجود دارد. این سپهر و سپهر موقعیت شامل فضاهای ممکن برای انسان به مثابه فرد درک‌کننده جهان در فضای نشانه‌ای است. هر مشخصه‌ای در ارتباط یا موقعیت درونه‌گیری شده یا هر جهانی که از نظر انسانی در دسترس باشد، به صورت

1. expressive act  
2. phenol-world

بالقوه می‌تواند به شناخت مربوط باشد (ibid).

جهان‌گفتمان یا فضای نشانه‌ای در فیلم مستند ترانه‌اندوهگین کوهستان، جهانی است که میان سازنده فیلم و مخاطب آن در سه لایه شکل می‌گیرد. لایه نخست سپهر رخداد زبانی است که این فیلم مستند با همه جزئیاتش را دربر می‌گیرد. نام فیلم حکایت از اندوهی دارد که به صورت ترانه در کوهستان خوانده می‌شود. در فیلم کوهستانی به چشم نمی‌خورد، اما بنا بر دانش پیش‌زمینه‌ای مخاطب مکانی سرد تلقی می‌شود و سرما نیز استعاره‌ای از ناامیدی و اندوه است. همچنین از آنجا که جنگ ایران و عراق در مرز غربی کشور رخ داده که مشخصاً کوهستان است؛ ترانه کوهستان مجازاً ترانه افرادی است که در کوهستان به جنگ دشمن رفته بودند.

طبق جهان‌گفتمانی، کل فیلم که حکایت آسیب‌دیدگان جنگ است، ترانه‌ای اندوهناک است که مخاطب را به همدردی فرا می‌خواند. پس ترانه‌ای که از کوهستان شنیده خواهد شد و همان داستان فیلم است، به مثابه جهان متن، حکایت انسان‌هایی است که در خلال جنگ آسیب دیده‌اند، اما آسیب آنها به دو بخش دوره جنگ و بعد از جنگ تقسیم می‌شود. روایت فیلم نیز به دو بخش پیش از سال نو و پس از سال نو تقسیم می‌شود که روایت اول خاکستری و روایت دوم رنگی است. بخش رنگی رابطه‌ای ناشمایل‌گونه با درون‌مایه خود دارد، چراکه علی‌رغم تحویل سال نو و رنگی شدن فیلم، درون‌مایه همچنان حکایت از اندوه دارد. نام فیلم نشان می‌دهد که حکایت این آدم‌ها اندوهگین است و در سپهر موقعیتی از سوی اجتماع پس زده شده‌اند. سپهر موقعیتی لایه‌ای است که به بررسی بافت موقعیتی مشارکان می‌پردازد. مخاطبان به عنوان کسانی که ترانه اندوهگین شخصیت‌های داستان را می‌شنوند و سازنده اثر به عنوان کسی که دیدگاه خود را در لایه‌های تودرتوی جهان متن پنهان کرده است، در

این جهان حضور دارند. سپهر پدیدارشناختی، به جهانی اشاره دارد که پس لرزه‌های جنگ و موقعیت انسان را نسبت به جنگ نشان می‌دهد. جهانی که به علت سیاست‌های دولت‌ها، دستخوش جنگ‌ها می‌شود و انسان‌هایی نیز برای دفاع از هویت انسانی، فردی و ملی خود، روانهٔ این جنگ‌ها می‌شوند، اما پس از جنگ فراموش می‌شوند و غیر از آسیب‌های جسمی، متحمل آسیب‌های روحی فراوان هم می‌شوند.

### ۲. جهان متن<sup>۱</sup>: جهان واقعی و خیالی

وقتی رخدادهای زبانی پردازش می‌شوند، هر مشارک یک بازنمایی ذهنی یا جهان متنی از آنچه دریافت یا پردازش می‌کند، می‌سازد و سطح بعدی نظریهٔ جهان متن ساخته می‌شود. ساختار و مفهوم دقیق جهان متن به‌واسطهٔ شاخص‌های زبانی درون گفتمان و استنباط‌هایی که مبتنی بر پیش‌انگاشت‌ها و تجربه‌های مشارکان است، شکل می‌گیرد (Gavins 2003, 130). برای بررسی اثر در سطح جهان متن، باید از دو ابزار عناصر جهان‌ساز<sup>۲</sup> و گزاره‌های نقش‌گستر<sup>۳</sup> استفاده کرد. گرچه همهٔ جهان‌های متن از ترکیب این دو عنصر ساخته می‌شوند، بسیاری از مشارکان بازنمایی‌های ذهنی خود را براساس اطلاعات زبانی مشابه شکل می‌دهند (صادقی ۱۳۹۳، ۲۰۶) و در نتیجه، جهان متن هریک ضمن اینکه متفاوت با جهان متن سازندهٔ فیلم است، می‌تواند اشتراکاتی هم داشته باشد که به دلیل همان عناصر متنی مشترک است. عناصر جهان‌ساز، عبارات اشاره‌ای و ارجاعی درون متن هستند که به گفتهٔ ورث<sup>۴</sup> چیدمان اشاره‌ای و ارجاعی متن را برای ساختن مکان، زمان،

1. text world

2. world-building elements

3. function-advancing propositions

4. Paul Werth



شخصیت و اشیاء درون متن شکل می‌دهند. این عناصر باعث ساختن پس‌زمینه در مقابل رویدادهای پیش‌زمینه متن می‌شوند و مرزهای زمانی و مکانی را در متن مشخص می‌کنند. مکان‌نماها، زمان‌نماها و اسم‌های اشاره از جمله این عناصر هستند. یکی دیگر از عناصر جهان‌ساز، شخصیت‌هایی است که مشارکان به آنها اشاره می‌کنند یا اشیاء پیرامون‌شان در هر موقعیت ارتباطی (صادقی ۱۳۸۹، ۱۲۵) که قرار دارند. عناصر جهان‌ساز در فیلم مستند ترانه اندوهگین کوهستان به دو شیوه تصویری و زبانی وارد متن می‌شوند و متنی چندشیوه را ارائه می‌دهند. مکان کلی که از جهان‌گفتمان استنباط می‌شود، آسایشگاه معلولین اعصاب است البته مکان‌نماهای بسیاری در تصویرها و پاره‌گفتارهای زبانی وجود دارند که در شکل‌گیری یک جهان ممکن باز نمود دارند. زمان، دوره پس از جنگ ایران و عراق در اردبیل است. شخصیت‌های داستان حدود نُه نفر از افرادی که در برابر دوربین صحبت می‌کنند و نیز افراد دیگری هستند که در پس‌زمینه دیده می‌شوند. در تکه آغازین فیلم، مصاحبه‌شونده اول چند پاره‌گفتار زیر را در فضای نشانه‌ای تولید می‌کند: «مادر... مادرم فوت کرد. گریه‌ای که می‌کنم بر سر او نه. خدایا مادرمو برسون». عناصر جهان‌ساز در این بخش عبارت‌اند از:

زمان	مکان	شخصیت‌ها	اشیاء
گذشته (فوت کرد)	کادر بسته	مصاحبه‌شونده اول	دیوار
حال (گریه می‌کنم)		مادر	عینک
حال (برسون)		خدایا	سه رنگ سیاه، سفید و خاکستری

جدول ۱: عناصر جهان‌ساز در سخن مصاحبه‌شونده نخست

در نظریه جهان متن، یک قلمرو، قلمروی واقعی در نظر گرفته می‌شود که همان فضای پایه است و جهان‌های دیگری مرتبط با آن، جهان‌های غیرواقعی یا فرضی هستند که باعث تمایز واقعیت از غیر از آن می‌شوند (صادقی ۱۳۹۳، ۲۰۷). جهان واقعی این فیلم، جهانی است که زندگی ناکام و شکست‌خورده افرادی را به نمایش می‌گذارد که در جریان جنگ برای دفاع از میهن مبارزه کرده‌اند، اما بر اثر آسیب‌های ناشی از جنگ در آسایشگاه روانی تنها رها شده‌اند و در انتظار برگشت به خانه هستند. مصاحبه‌شونده نخست، آرزوی آمدن مادرش را دارد؛ مادری که فوت کرده و منتظر است تا بیاید و او را به خانه برگرداند. این آرزو به صورت استعاری به معنای آرزوی مرگ است و این همان ترانه اندوهگینی است که از رزمندگان کوهستان شنیده می‌شود؛ کسانی که در جنگ کشته نشدند، اما به دلیل آسیب‌های جسمی و پس از آن آسیب‌های روحی، در وطن خود آرزوی مرگ می‌کنند. عینک یکی از عنصرهای جهان‌ساز در این بخش است که مصاحبه‌شونده اول، نقل می‌کند تیری به بینی‌اش خورده و باعث کوری چشمش شده است. عینک قرار است به او بینایی بدهد، اما می‌گوید چشمش بینایی ندارد. سپس به چشم راستش اشاره می‌کند که تیر خورده، و به چشم چپش که بینایی ندارد. این تناقض درباره تیر خوردن و بینایی چشم و همچنین استفاده از عینک برای چشمی که شبکه ندارد، باعث می‌شود مخاطب جهان‌گفتمانی، شخصیت فیلم را فردی دارای اختلال و ناآگاه از اوضاع خود فرض کند و این ناآگاهی بر اثر آسیب‌های مختلفی است که او دیده است. به همین دلیل مخاطب نیز در دوراهی میان جهان آرزوی شخصیت‌ها برای داشتن یک زندگی عادی و جهان واقعی مبتنی بر ناتوانی در ساختن زندگی عادی به دلیل آسیب‌دیدگی، با ترانه اندوهگین هم‌صدا می‌شود.

هر یک از شخصیت‌هایی که در آن آسایشگاه زندگی می‌کنند، آرزوی بیرون آمدن از آنجا و برگشتن به خانه را دارد؛ چنان‌که هفتمین فرد مصاحبه‌شونده رو به دوربین می‌گوید: «موقعی که چشم‌ام رو باز می‌کنم، ترجیح می‌دم خونه باشم، اما می‌بینم همونجایی هستم که دیروز بودم». تمام این افراد نسبت به ماندن در آسایشگاه اعتراض دارند و بر این باورند که دیوانه نیستند. فرد مورد مصاحبه دوم در جهان آرزوی خود باور دارد که زنش دوستش دارد و پسرش منتظر اوست. او می‌گوید که دیوانه نیست و فقط گاهی بیهوش می‌شود و علت کتک زدن زنش نیز همین بوده است. همچنین یکی از آنها می‌گوید که اگر مشکلی دارد، پس چرا کارت جانبازی به او نمی‌دهند.

در واقع، در جهان واقعی، تمام شخصیت‌ها دارای ویژگی‌های مشابهی هستند: همه آنها از جنگ آسیب دیده و موجی شده‌اند. در واقع، وقتی جهان متن ساخته و گسترده می‌شود، جهان‌های دیگری بر مبنای آن شکل می‌گیرند که جهان‌های زیرشمول تلقی می‌شوند و آن جهان متن اولیه، پایه داستان را بنا می‌گذارد. بر مبنای جهان اولیه، این افراد آسیب‌دیده در آسایشگاه نگهداری می‌شوند و جهان‌های زیرشمول دیگری بر مبنای این جهان پایه شکل می‌گیرد که جهان آرزو، باور و ... است.

عناصر جهان‌ساز، پس‌زمینه رخداد‌های اصلی داستان را می‌سازند و به زمان، مکان، اشیاء و شخصیت‌های موجود در داستان معنا می‌دهند. آنچه موضوع متن را مشخص می‌کند، گزاره‌های نقش‌گستر نامیده می‌شوند که کنش‌ها، رخدادها، حالت‌ها و فرایندهایی را شکل می‌دهند که با حضورشان داستان را پیش می‌برند و هریک در داستان نقشی برعهده دارند که عبارت‌اند از: گسترش پیرنگ، گسترش صحنه، گسترش موضوع، گسترش شخصیت‌پردازی و ... (صادقی ۱۳۸۹).

نوع متن	نوع اسناد	کارکرد	کارگفت
روایی	کنشی	پیرنگ‌گستر	گزارش، برشمردن
توصیفی: صحنه (Scene) شخص روال روزمره (Routine)	حالت حالت، وصفی عادتی (Habitual)	صحنه‌گستر شخص‌گستر عادت‌گستر (Routine-advancing)	توصیف صحنه توصیف شخصیت توصیف عادت
گفتمانی (Discursive)	ربطی	موضوع‌گستر (Argument-advancing)	فرض، نتیجه
دستوری (Instructive)	امری	هدف‌گستر	درخواست، فرمان

جدول ۲: گزاره‌های نقش‌گستر (Stockwell 2002, 138).

در همین بخش اول، نوع متن روایی و دستوری است. اینکه فرد مردن مادرش را گزارش می‌دهد، متن را روایی می‌سازد و اینکه درخواست رساندن مادر برای رهایی از آسایشگاه را دارد، متن را دستوری می‌کند. در بقیه بخش‌ها نیز به همین منوال، متن روایی-دستوری است. هر یک از شخصیت‌ها گزارشی از زندگی خود ارائه می‌دهند و درخواست دریافت کارت جانبازی، بیرون آمدن از آسایشگاه یا بازگشت به خانه و خانواده را دارند. براساس الگوی آرهاوس، عناصر جهان‌ساز و نقش‌گستر در دو فضای ارجاع و ارائه شکل می‌گیرند و تلفیق این دو فضا، فضای دیگری به نام فضای مجازی را شکل می‌دهد. فضای ارجاع در این فیلم، موقعیت کنونی افراد مورد مصاحبه به عنوان بیماران اعصاب است. این فضا با واقعیت مرتبط است و در تقابل با آنچه در فضای ارائه قرار دارد. فضای ارائه فضایی غیرواقعی یا در گذشته است که در زمان حال وجود ندارد. گفته‌پرداز در فضای ارجاع، بیمار اعصاب و روان است. اما در فضای ارائه، چیزی در گذشته است؛ یعنی رزمنده‌ای که

برای دفاع از میهن به جبهه رفته است. تلفیق این دو فضا در فضای دیگری به نام فضای مجازی رخ می‌دهد که گویا تاحدودی با محتویات فضای ارائه یکسان است. این فضا نیز غیرواقعی است یا به عبارتی، جهان آرزو، رؤیا، باور و ... را به تصویر می‌کشد. اگر این فضا واقعی بود، دیگر فقط به یک فضا نیاز بود که آن هم فضای ارجاع بود. فرق واقعیت و هنر نیز با تفاوت فضای ارجاع و ارائه رقم می‌خورد و هرچه شکاف میان این دو فضا بیشتر باشد، یک اثر می‌تواند هنری تر تلقی شود.

در این فیلم، شرایط واقعی افراد در زمان حال در فضای ارجاع با شرایط مورد نظر آنها در زمان گذشته در فضای ارائه تلفیق می‌شود و مخاطب با استفاده از فضای دیگری به نام فضای ارتباط، قادر به تحلیل موقعیت شخصیت‌های فیلم و ارزیابی آنها خواهد بود. طبق نمودار ۱، شخصیت فیلم خود را نه یک بیمار اعصاب، که رزمنده‌ای می‌داند که باید مدال افتخار کسب می‌کرد.

سناریوی موجود در فضای ارجاع مربوط به موقعیت کنونی گفته‌پرداز به عنوان بیمار اعصاب در بیمارستان است که به صورت کسی که دچار اختلال \_ چه به لحاظ روانی چه به لحاظ زندگی \_ شده است، قاب‌بندی می‌شود. این سناریو در زمان حال و در جایی که کنشگر و نتیجه‌کنش او ارزیابی می‌شوند، شکل می‌گیرند و در نتیجه معنای نو در ادغام مجازی ساخته شود. این محتوای معنایی نمی‌تواند در یک فضای ذهنی جداگانه بازنمایی شود، چراکه بخش بنیادین فرایند ساخت معناست و معنا در ذهن بازنمایی می‌شود و بدون آن امکان حضور ندارد. از دیدگاه گفته‌پرداز، این بحث مرتبط می‌تواند سناریوهای ممکن بسیاری را ارائه دهد که مربوط به ساخت جهان‌های ممکن می‌شود و متعاقباً بحث خواهد شد.

### ۳. جهان‌های ممکن (زیرشمول)

وقتی جهان متن شکل می‌گیرد و گسترش پیدا می‌کند، جهان‌های بی‌شمار دیگری یا به عبارتی، فضاهای ارائه‌دیگری براساس این متن اولیه شکل می‌گیرند که سطح سوم یا جهان‌های زیرشمول یا «جهان‌های ممکن» نام دارند. الگوی گوینز و ورث برای بحث درباره‌ی جهان ممکن، اندکی با یکدیگر متفاوت هستند و گوینز عزیمت از هر یک از این جهان‌ها را که سبب شکل‌گیری یک جهان تازه می‌شود، به دو بخش تقسیم می‌کند: «تغییر جهان»<sup>۱</sup> و «جهان‌های وجهی»<sup>۲</sup>. جهان وجهی خود به دو دسته‌ی تصمیمی<sup>۳</sup> و معرفتی<sup>۴</sup> تقسیم می‌شود، اما ورث جهان ممکن را «جهان زیرشمول» می‌نامد و آن را به سه نوع فعالیت مفهومی مرکزی تقسیم می‌کند که عبارت است از: جهان اشاری<sup>۵</sup>، جهان نگرشی<sup>۶</sup> و جهان معرفتی<sup>۷</sup> (Stockwell 2002, 140). جهان اشاری مورد نظر ورث، با مفهوم «تغییر جهان» مورد نظر گوینز مشابهت دارد. همچنین، دسته‌بندی «جهان‌های وجهی» مورد نظر گوینز به دو دسته‌ی «تصمیمی» و «معرفتی» با جهان «نگرشی» و «معرفتی» مورد نظر ورث هماهنگی دارد.

### ۲-۲-۱. تغییر جهان

وقتی کانون توجه مرکزی گفتمان تغییر می‌کند، یک جهان تازه با صحنه‌ای تازه شکل می‌گیرد که ورث این شگرد را «جهان زیرشمول عبارت اشاری» می‌نامد که همان «تغییر جهان» در دیدگاه گوینز است. عقب‌رفت (فلش بک)،

- 
1. world-switches
  2. modal worlds
  3. deontic modality
  4. epistemic modality
  5. deictic sub-worlds
  6. attitudinal sub-worlds
  7. epistemic sub-worlds

جلو رفت (فلش فوروارد) یا هر نوع عزیمت از یک موقعیت به موقعیت دیگر در این جهان شکل می‌گیرد. نقل قول مستقیم نیز باعث تغییر جهان می‌شود، چراکه مشصحهٔ زمانی جهان متن از حال به گذشته تغییر می‌کند و تأثیر اصلی آن، تغییر زمان اصلی جهان متن است که به واسطهٔ تغییر زمان حال در پاره‌گفتار به زمان روایی گذشته رخ می‌دهد. این حرکت مخاطب را مستقیماً به جهان گفتمان شخصیت می‌برد. در نتیجه زمان پیرامون جهان متن شخصیت‌ها و نه مشارکان بازسازی می‌شود (Werth 1999, 221).

در این فیلم، چند روایت موازی از زندگی حدود نه نفر از جانبازان جنگ، جهان‌های زیرشمول مختلف را می‌سازد و داستان‌های موازی مختلف را پیش می‌برد. روایت از نقطه‌ای آغاز می‌شود و در نقطه‌ای به پایان می‌رسد. عقب‌رفت‌ها در روایت افراد برای ارائهٔ تصویر ذهنی خود از واقعیت شکل می‌گیرد. هیچ یک از افراد تصویر کنونی خود را نمی‌پذیرد و همگی مدام به عقب برمی‌گردند و در واقع، بازگشت به عقب یا تمرکز شخصیت‌ها بر فضای ارائه و نه فضای کنونی ارجاع، باعث ایجاد گسست میان اکنون و گذشته می‌شود. تغییر جهان یا فضا یا به عبارتی، تلقی یک فضا به جای فضای دیگر، باعث تغییر سرنوشت شخصیت‌های داستانی به عنوان یکی از عناصر جهان‌ساز می‌شود، به صورتی که هریک از شخصیت‌های فیلم به مثابهٔ یکی از عناصر جهان‌ساز در روایت‌های موازی، تمایل به بازگشت به گذشته را دارد: بازگشت به زن و بچه‌ها، به خانه، به داشتن خواهر و برادرهایی که هم‌اکنون مرده‌اند، درخواست حضور مادری که مرده است، درخواست ازدواج مجدد با همسر سابق که یک سال قبل با شخص دیگری ازدواج کرده است. نپذیرفتن جهان واقعی، باعث شکل‌گیری جهان‌های زیرشمول بسیاری از جمله جهان رویا و آرزو و تبدیل این جهان‌ها به جهان باور می‌شود. زمان فیلم بین گذشته و حال در کشمکش است. زمان گذشته

به کنش‌های افراد در دوره جنگ اختصاص دارد و زمان حال به واماندگی آنها، کنش‌ورزی و واماندگی در تقابل با یکدیگر باعث شکل‌گیری زمان فرضی دیگری در ذهن شخصیت‌ها می‌شود و آن زمانی است که برای انجام کنش‌ها، فرد دیگری به خدمت گرفته می‌شود. یکی از شخصیت‌ها از زنش طلاق گرفته و دخترش را نیز به سرپرستی گرفته است، اما در واقع، خواهر اوست که مشغول بزرگ کردن دختر است، چراکه فرد در زمان کنونی، توان انجام کنشی برای کارهای خود ندارد، اما در عین حال مدعی سلامت کامل برای بازگشت به زندگی است.

همچنین، در نقل قول‌های مستقیم، مدام جهان دیگری ساخته می‌شود که متعلق به فردی است که سخنش نقل می‌شود. به عنوان مثال، مصاحبه‌شونده دوم می‌گوید که پسرش دوستش دارد، ولی تلفنی با او حرف نمی‌زند، بلکه منتظر برگشت پدر است تا او را در آغوش بگیرد. در این نقل قول پدر از پسر، به علت تناقض موجود در جملات، جهان زیرشمول آرزو ساخته می‌شود که پدر تصورات خود را درباره پسرش می‌گوید و در واقع، درخواست او از پسرش این است که او را بخواهد. پدر دوست دارد که بچه اینگونه بگوید و در جهان رؤیای خود از جانب کودک چنین نقل می‌کند؛ چراکه فرزندی که حاضر نیست با پدرش تلفنی صحبت کند، چگونه به او می‌گوید منتظر بازگشت اوست. در واقع، تغییر جهان در این فیلم صرفاً به واسطه عناصر جهان‌ساز کلامی رخ نمی‌دهد، بلکه شیوه‌های دیگری چون تصویر، آواز و تقابل کلام و گفتار نیز در ساخت متن فیلم نقش دارند. آوازهایی که افراد می‌خوانند، با درون‌مایه آندوه یا آرزوست. آهنگ «دل‌م می‌خواد به اصفهان برگردم» وقتی خوانده می‌شود که فرد آرزوی برگشت به خانه را دارد. هنگام سبزه انداختن نیز آوازی که خوانده می‌شود، حکایت از غم و آندوه دارد. تصویر سیم خاردار در زمان جنگ و نیز پیرامون

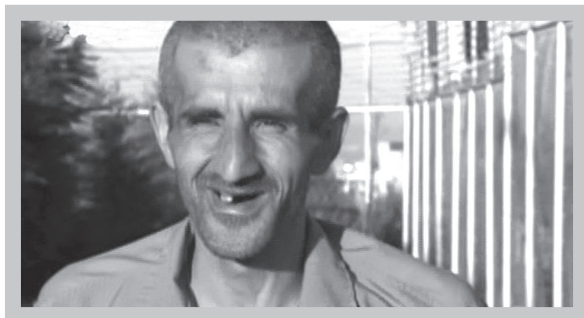


آسایشگاه روانی، جهان جدیدی را شکل می‌دهد و در واقع، استعاره‌ای است که آسایشگاه را به زندان اسرای جنگی تبدیل می‌کند؛ گویی این افراد در سرزمین خود و از جانب اجتماع و خانواده‌شان و نیز مسئولان و برنامه‌ریزان خدمات اجتماعی اسیر شده‌اند؛ به‌گونه‌ای که قطع شدن حقوق قبلی، عدم دریافت کارت جانبازی، طلاق، از دست دادن خانواده و عدم امکان خروج از آسایشگاه به علت ترس از آسیب‌دیدن اجتماع دلیل بر اسارت این افراد در محوطهٔ محصور سیم‌خاردار آسایشگاه به مثابهٔ میدان جنگ است.

در نهایت، می‌توان به کاربرد رنگ در فیلم اشاره کرد که تا قبل از تحویل سال و عید نوروز، فیلم به صورت خاکستری پخش می‌شود و بعد از تحویل سال، صحنه‌ها رنگی می‌شوند. در این بخش، رنگ به عنوان فضا‌ساز عمل می‌کند و یک فضا را به فضای دیگر تبدیل می‌کند: فضای سال گذشته و فضای سال نو. از آنجا که رنگ خاکستری با درون‌مایهٔ اندوه در تطابق است، انتظار می‌رود نیمهٔ دوم فیلم که رنگ‌های دیگر وارد می‌شوند، دارای درون‌مایهٔ شادی باشد، اما این عدم تطابق رنگ به عنوان صورت و درون‌مایه به عنوان معنی، نوعی ناشمایل‌گونه‌گی است که باعث تقویت درون‌مایه و تأثیر کلام بر مخاطب می‌شود. شمایل‌گونه‌گی باعث تقویت معنای موجود در متن می‌شود و به گفتهٔ فیشر، «تأثیر کلی اثر هنری را افزایش می‌دهد» (Fischer 1999, 257)، اما آلوین فیل بر این باور است که در بسیاری از موارد معنای بیشتر از خلال شمایل‌گونه‌گی کمتر یا به عبارتی، ناشمایل‌گونه‌گی ایجاد می‌شود (Fill 2005, 97). در واقع، او به بررسی مواردی می‌پردازد که شرایط ایجاد شمایل‌گونه‌گی موجود است، اما غیاب نسبی یا کامل آن نقش عمده‌ای در تقویت معنا و همچنین ساختن فضاهای معنایی جدید دارد. آلوین فیل این عملکرد زبانی را طبق اصل «فقدان ماندسازي - معنای به دست آمده» مطرح می‌کند و بر این باور

است که معنا به صورت سلبی و در تمایز با دیگر نشانه‌ها ایجاد می‌شود. در نتیجه فقدان همانندی و شباهت برای شکل‌دهی به معنا لازم است. بدین سان ناشمایلی‌گونگی در این فیلم گاهی در سطح استعاری، گاهی در سطح آهنگ کلام، گاهی هنگام ادغام تصویر و متن کلامی و در نهایت متن و موسیقی رخ می‌دهد. ناشمایلی‌گونگی متن و موسیقی وقتی است که شخصیت‌های فیلم با آهنگی اندوهگین می‌رقصند و این رقص نشانه شادی نیست و بر درون مایه اندوهگین فیلم می‌افزاید. در واقع عدم تقارن میان متن و آواز یا ریتم با معنا و احساساتی که در کلمات بیان می‌شوند، باعث افزایش و تشدید معنا می‌شود، در نتیجه ریتم تند که باید دلالت بر شادی، لذت و سرزندگی داشته باشد، دلالت بر اندوه و اسارت می‌کند. به باور آلون، ترانه‌ای که لزوماً با آهنگ خود در شمایل‌گونگی نیست، معنای عمیق‌تری می‌تواند ایجاد کند (ibid, 108).

نمونه دیگر ناشمایلی‌گونگی، هنگامی است که چند نفر از جانبازان مشغول سبزه انداختن در ظرف یکبار مصرف هستند. یکی از آنها آواز «همه زندگی من غمه...» می‌خواند، و بعد می‌گوید: «سبزه درست کردم تا ببرم برای بچه‌هام، بعد سبزه را نگاه کنند و خوششون بیاد که پدر به یاد اونها بوده، و هست و خواهد بود». این بخش مربوط به تدارکات عید نوروز است، آماده شدن برای تغییر و شادی و جشن سال نو که عدم تطابق صورت و معنای موجود، همانطور که پیش‌تر گفته شد، باعث ایجاد معنایی افزون بر آنچه وجود دارد، می‌شود. در ناشمایلی‌گونگی میان تصویر و متن، تصویر به جای اینکه شمایی از متن باشد، حرف دیگری را بیان می‌کند. به عنوان مثال، یکی از جانبازان با تصویری که حکایت از اضمحلال او دارد (نداشتن دندان، تراشیدن مو و حرف‌های ضد و نقیض)، درباره زیبایی خدا صحبت می‌کند و بعد از چشم‌هایش می‌گوید که نمی‌بیند.



تصویر ۱: یکی از جانبازان اعصاب و روان در فیلم ترانه اندوهگین کومستان

این نابینایی و اضمحلال و سخن گفتن از زیبایی به گونه‌ای در ناشمایل‌گونه‌گی با یکدیگر قرار دارند که به تعبیری استعاری منجر می‌شود و بر معنای متن و تصویر در ذهن مخاطب می‌افزاید. نوع دیگری از جهان‌های زیرشمول که در دل جهان واقعی شکل می‌گیرد، انواع مختلف جهان‌های وجهی است که از دید گویند به دو وجه تصمیمی و معرفتی تقسیم می‌شود.

#### ۴. جهان‌های وجهی

##### ۴-۱. جهان‌های وجهی تصمیمی

وجه تصمیمی، شدت اجبار درون کنش‌ها را بیان می‌کند و شامل فعل‌های وجهی مانند توانستن، بایستن، ممکن بودن و... است. کنش‌هایی که در عبارات دارای افعال وجهی از این دست به کار می‌روند، موقعیتی را در آینده رقم می‌زنند که از جهان متن واقعی فاصله دارد. این جهان به سه جهان: جهان آرزو<sup>۱</sup>، جهان باور<sup>۲</sup> و جهان هدف<sup>۳</sup> تقسیم می‌شود.

- 
1. want-worlds
  2. believe-worlds
  3. intend-worlds

جهان آرزو از فعل‌هایی مانند آرزو کردن، خواستن، امیدوار بودن و خواب دیدن تشکیل می‌شود و نقطه ثقل فیلم نیز شکل‌گیری جهان آرزویی است که با واقعیت فاصله بسیار دارد. در واقع، در جهان آرزو شخصیت‌ها مایل به بازگشت به وضعیتی شبیه گذشته خود هستند، اما موقعیت کنونی آنان در فضای نشانه‌ای، اجازه تحقق این آرزو را به آنان نمی‌دهد. کارکرد عکس و تصویر در این فیلم بیشتر با هدف ارائه موقعیت در جهان واقعی و ایجاد کشمکش و تناقض میان جهان واقعی و جهان آرزوست. در واقع، وجه آرزویی<sup>۱</sup> به بیان خواسته‌های گوینده یا نویسنده می‌پردازد و شرایطی را فرض می‌کند که در آن این آرزوها محقق می‌شوند. کنش‌ها در این جهان، دنیایی غیرواقعی را ترسیم می‌کنند که از جهان متن اولیه فاصله دارند (Gavins 2003, 131). به عنوان مثال، پس از اینکه مصاحبه‌شونده اول از کوری چشمش می‌گوید، تصویری از بیمارستان از بیرون (درخت‌زار، پنجره و دیوار) و درون (اشیاء روی میز، پای فردی که ناتوان روی تخت افتاده و نوشته‌های روی تخته) ارائه می‌شود که این تصاویر میان جهان آرزو/ باور شخصیت‌ها مبنی بر سلامت و جهان واقعی مبنی بر آسیب‌دیدگی کشمکش ایجاد می‌کند. از سوی دیگر، کشمکشی میان بایدها و نبایدها ایجاد می‌کند. ورث می‌گوید: «این عناصر کمابیش جهان‌های زیرشمول فرضی را می‌سازند که نقش آنها بیان چیزی است که آرزو را اغناء می‌کند. به بیان ساده، این فرض مطرح می‌شود که چنین چیزی بهتر است وجود داشته باشد» (Werth 1999, 230). به عنوان مثال، روی تخته نوشته شده است: «شهیدان زنده‌اند الله اکبر، به خون غلتیده‌اند الله اکبر». اما تصویر بعدی همین افراد آسیب‌دیده را نشان می‌دهد که روی تخت‌های بیمارستان خوابیده‌اند. گویی زنده‌بودن شهیدان، اما مرده

---

1. boulomaic modality

بودن آنان که در راه شهادت رفته‌اند، اما شهید نشده‌اند، به چالش کشیده می‌شود. فیلم نشان می‌دهد که شکاف میان جهان آرزوی اجتماع و جهان آرزوی جانبازان آنقدر عمیق است که نزدیک کردن آنها به هم ممکن نیست. در جهان آرزوی اجتماع، شهیدان ارزشمند تلقی می‌شوند و آنان که در این راه رفته‌اند، اما زنده مانده‌اند، طرد می‌شوند. این عمل از دید جانبازان و نیز مخاطب فیلم، غیراخلاقی است و جهان متن بارها آن را به نقد می‌کشد و در الگوی آرهاوس در بخش ۳ چگونگی عملکرد آن نشان داده خواهد شد.

جهان دیگری که در جهان وجهی شکل می‌گیرد، «جهان باور» نام دارد که در آن شخصیت یا مشارک باور خود را در گزاره‌ای خاص بیان می‌کند. به عنوان مثال، در نوحه‌ای که یکی از افراد آسایشگاه درباره‌ی امام حسین (ع) سر می‌دهد و سینه می‌زند، جهان ممکن داستان امام حسین (ع) در کربلا بازسازی می‌شود. سپس با نشان دادن این افراد که از جنگ برگشته‌اند، تشنگی و مظلومیت حسین به زندگی این افراد پیوند زده می‌شود. این ادغام میان نوحه و تصویر افراد و پیش‌انگاشت‌های موجود شکل می‌گیرد و واکنش جامعه را نسبت به این آسیب‌دیدگان به نقد می‌کشد که گویی افراد جامعه همان اهالی کوفه هستند که به امام حسین (ع) پشت کرده‌اند. کشمکش میان جهان‌های متفاوت، مثلاً جهان آرزو و باور یا هدف در جهان متن می‌تواند پیرنگ‌های متفاوتی را موجب شود (Ryan 1991, 120) و شکل‌های مختلف پیرنگ، به معنای مواجهه با چند جهان واقعی است که در این فیلم، با ساخت چند جهان متناقض به موازات یکدیگر مواجه هستیم.

جهان دیگری که در دل جهان‌های وجهی شکل می‌گیرد، «جهان هدف» نام دارد که به کنش‌های گفتاری یا گزاره‌هایی مربوط است که پیرامون مفهوم قصد کردن کنشی در آینده می‌چرخد. فعل‌هایی مانند قول دادن، ارائه دادن، درخواست کردن و دستور دادن از جمله عناصر جهان‌ساز این حوزه هستند.

هر یک از شخصیت‌های این داستان به شکلی «جهان هدف» خود را می‌سازد. به عنوان مثال، یکی از شخصیت‌هایی که مشغول سبزه انداختن برای سال نو است، بیان می‌کند که هدفش از این کار این بوده است که به فرزندانش بگوید به یاد آنها بوده، هست و خواهد بود. به عقیده ورث، «میان جهان هدف و آرزو گاهی ممکن است هم‌پوشی‌هایی وجود داشته باشد، اما در نهایت، برعکس جهان هدف، در جهان آرزو هیچ قصدی برای تحقق آرزو دیده نمی‌شود» (Werth 1999, 231).

#### ۲-۴. جهان‌های وجهی معرفتی

جهان معرفتی نیز جهان جدیدی را در ذهن مشارکان گفتمان یا شخصیت‌های جهان متن شکل می‌دهد. جهانی که به واسطهٔ افعال وجهی معرفتی شکل می‌گیرد، موقعیت‌هایی را ترسیم می‌کند که از دانش مشارکان گفتمان یا شخصیت‌های داستان فاصله دارد و این فاصله می‌تواند باعث بحران، عدم تحقق یک امر، کشمکش یا اوج داستان بشود. فعل‌های وجهی که این جهان را می‌سازند، عبارت‌اند: از فکر کردن، دانستن، فرض کردن، باورداشتن، شرط بستن، بایستن، توانستن، ممکن بودن و... (Gavins 2003, 132). به عنوان مثال، شخصیتی که عاشق کونگفو است، ابراز می‌دارد که «من مدرک دارم. به من رسیدگی نمی‌کنن. کارت جانبازی منو نمی‌دین. نه اینکه بگم پیکان بدید، نه. واقعیت موجی هستم. کونفو عشقمه. بروسلی روحمه. به خدا من آدمم». در این جهان، موقعیت فردی ترسیم می‌شود که باید کارت موجی بودن را دریافت کند و فکر می‌کند که موجی واقعی است، اما حقیقت ضایع شده است. او در جای دیگری می‌گوید: «دیوانه نیستم، موجی هستم. اگه مرخصمون نمی‌کنن، پس چرا کارت موجی‌ام رو نمی‌دن؟» فرد دیگری می‌گوید: «اگر مرتکب قتل هم شده بودیم، تا حالا عفو خورده بودیم. حالا چرا ما رو نگه

داشتن؟ لابد می‌خوان عتیقه‌مون کنن». منطقی که در گفته این افراد دیده می‌شود، ناشی از خودآگاهی آنهاست که شرایط خود را می‌دانند، اما معرفت نسبت به خود، باعث درد بیشترشان می‌شود. در این جهان معرفتی، فرد خود را به عنوان آسیب‌دیده جنگ معرفی می‌کند که پس از جنگ نیز آسیب اجتماعی دیده است و او را آدم فرض نکرده‌اند. در واقع، جهان معرفتی هرگونه فرض یا بعید بودن را بیان می‌کند که درون جهان متن مطرح شده و به نوعی، یک موقعیت غیرواقعی و بعید از متن اصلی ساخته می‌شود.

### ۵. تعامل و کشمکش فضاهای داستانی در ادغام نشانه‌شناختی

ایجاد شبکه پیچیده‌ای از امکانات غیرواقعی در داستان، نقش مرکزی در ظرفیت زیبایی‌شناختی پیرنگ دارد که راین این اصل را اصل گوناگونی<sup>۱</sup> می‌نامد. به باور او، طبق این اصل باید در پی ایجاد گوناگونی و تنوع در جهان‌های ممکن جهان روایت باشیم (Ryan 1991, 156) و این گوناگونی، با حضور جهان‌های فرضی و ممکن متعلق به شخصیت‌های مختلف و کشمکش و تقابل میان جهان‌های مختلف باعث گسترش پیرنگ و شکل‌گیری جهان‌های نو می‌شود که بر ظرفیت زیبایی‌شناختی اثر می‌افزاید. داستان ترانه اندوهگین کوهستان براساس جهان پایه‌ای شکل می‌گیرد که شرایط زندگی برخی آدم‌ها را بعد از جنگ در موقعیتی خاص ترسیم می‌کند و براساس این جهان، آسیب‌دیدگی و واکنش اجتماع نسبت به این آسیب موضوع اصلی این جهان است. در لایه گفتمان (هسته مرکزی فضای پایه)، گفته‌پرداز و گفته‌خوان مکالمه‌ای را درباره موقعیت آسیب‌دیدگان جنگ ایران و عراق شکل می‌دهند. در جهان موقعیت، آسیب‌دیدگان جنگ را می‌بینیم که در بیمارستان اعصاب و روان بستری

---

1. diversification

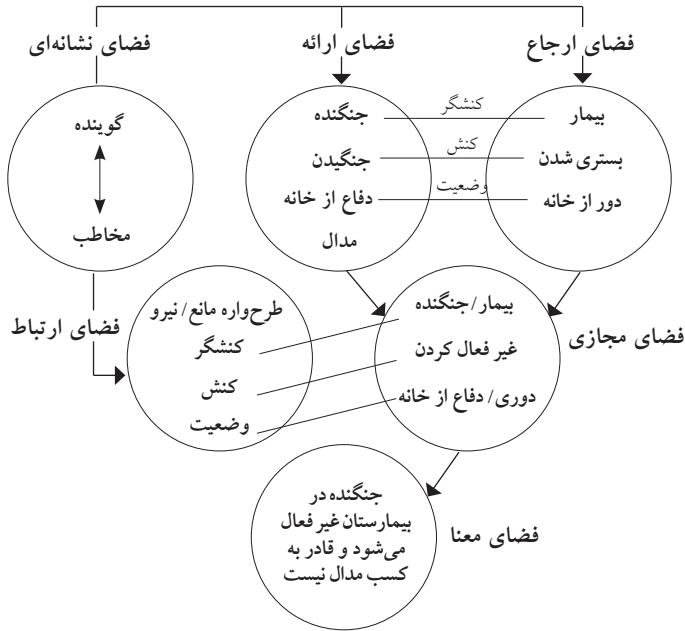
شده‌اند. در جهان پدیدارشناختی، کسانی که به دفاع از کشور خود می‌پردازند، باید در صورت آسیب نیز مورد تقدیر واقع می‌شوند و دولت و جامعه از آنها قدردانی کند. درواقع، از لحاظ پدیدارشناختی، وقتی گفته‌پرداز و مخاطب با یکدیگر ارتباط برقرار می‌کنند، موقعیت ارتباط را - که همان آسیب بعد از جنگ است - بازنمایی می‌کنند و قلمروی تجربه‌های فردی و بینافردی را که مستقل از فکر انسان وجود دارد، نشان می‌دهند. گفته‌پرداز در این فیلم، افراد مورد مصاحبه و همچنین زاویه دید کارگردان است و گفته‌خوان، تماشاگر فیلم است. پاره‌گفتارها در فضای نشانه‌ای پایه تولید می‌شوند و عمل دلالت نیز در همین فضا رخ می‌دهد. درواقع، این فضا پایه‌ای برای ساخت دیگر فضاها از جمله فضای ارجاع و ارائه (معادل تقریبی فضای درون داد در نظریه فوکونیه و ترنر) است و ساخت معنا در گفته‌پردازی را تثبیت می‌کند (Line Brandt 2012, 258). دلالت به مثابه کنش ارتباط بخشی از موقعیتی است که تفسیر مدلول‌ها را برعهده دارد و شامل باورها و ضدواقع‌ها و جهان فیزیکی با همه ویژگی‌ها، قوانین و محدودیت‌هایش است. یکی از فضاهایی که از فضای پایه منشعب می‌شود، جایی که پاره‌گفتار تولید می‌شود، فضای ارجاع نام دارد که در این فیلم، موقعیت کنونی افراد مورد مصاحبه به عنوان بیماران اعصاب است. این فضا به واقعیت مرتبط است و در تقابل با محتویات فضای ارائه قرار دارد. فضای ارائه یک فضای غیرواقعی یا فضایی در گذشته است که در زمان حال وجود ندارد. گفته‌پرداز در فضای ارجاع، بیمار اعصاب و روان است. اما در فضای ارائه، چیزی در گذشته است؛ یعنی رزمنده‌ای که برای دفاع از میهن به جبهه رفته است. تلفیق این دو فضا در فضای دیگری به نام فضای مجازی رخ می‌دهد که تاحدودی با محتویات فضای ارائه یکسان است. این فضا نیز غیرواقعی است یا به عبارتی، جهان آرزو، رویا، باور و... را به تصویر می‌کشد.

ادغام فضای ارائه و ارجاع در فضای مجازی به گونه‌ای رخ می‌دهد که گویی



واقعی است، حتی اگر باور نشود؛ چراکه یک بازنمایی مجازی است که چیزی را دربارهٔ ارجاع مشخص می‌کند (ibid, 261). در این فیلم، شرایط واقعی افراد در زمان حال در فضای ارجاع با شرایط مورد نظر آنها در زمان گذشته در فضای ارائه تلفیق می‌شود و مخاطب با استفاده از فضای دیگری به نام فضای ارتباط، قادر به تحلیل موقعیت شخصیت‌های فیلم و ارزیابی آنها خواهد بود.

طبق نمودار ۱، شخصیت فیلم خود را رزمنده‌ای می‌بیند که بایستی مدال افتخار کسب می‌کرد، نه اینکه همچون یک بیمار اعصاب با او برخورد شود. یکی از شخصیت‌های فیلم که از انگلیس به ایران آمده و عازم جبهه شده بود، با حالتی بسیار منطقی روی تخت بیمارستان نشسته و از شرایط خود برای مخاطب می‌گوید. جهان آرزوی او چندان رؤیایی نیست و حق طبیعی او جلوه می‌کند: بازگشت به خانه. اما این جهان به رؤیایی‌ترین جهان او بدل شده است. به گفتهٔ او: «موقعی که چشم رو باز می‌کنم، ترجیح می‌دم در خانه باشم، اما می‌بینم همونجایی هستم که دیروز بودم.» یکی دیگر از شخصیت‌ها می‌گوید: «دوست دارم پیش مادرم باشم، مادرم که شهید شد، پیش مادر خونده‌ام». یکی دیگر از آنها می‌گوید: «دوست دارم پیش بچه‌هام باشم. خیلی دوستشون دارم. پسرم تلفن زده بود اینجا. باهام حرف نمی‌زد... می‌گفت من می‌خوام بچسبم به قلبت.» در واقع، فضای ارائه برای تمام شخصیت‌ها، منطبق با شرایط آنها در گذشته است؛ یعنی زمانی که هنوز به جبهه نرفته بودند و در کنار همسر و خانواده به خوشی زندگی می‌کردند. آنان پس از جنگ، به جای دریافت مدال قهرمانی، خانوادهٔ خود را از دست دادند، از سوی جامعه طرد شدند، مورد غفلت مسئولان قرار گرفتند و حتی کارت جانبازی دریافت نکردند. جهان باور و آرزوی این افراد بر هم منطبق است و خواستهٔ آنها چیزی نیست مگر بازگشت به موقعیت قبل از جنگ یا دست کم، کسب ارزش در برابر کنشی که در جنگ انجام داده‌اند.

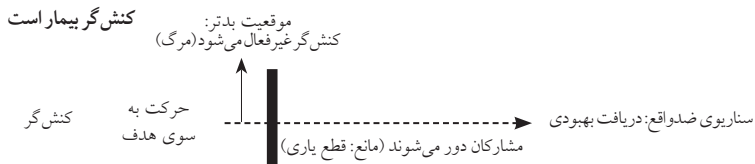


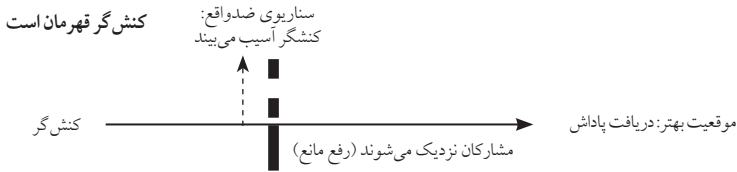
نمودار ۱: ارزیابی موقعیت کنشگران براساس مدل آرهاوس

سناریوی موجود در فضای ارجاع مربوط به موقعیت کنونی گفته‌پرداز به عنوان بیمار اعصاب در بیمارستان است که به صورت کسی که دچار اختلال - چه به لحاظ روانی و چه به لحاظ زندگی شده است - قاب‌بندی می‌شود. این سناریو در زمان حال و در جایی که کنشگر و نتیجه کنش او ارزیابی می‌شوند، شکل می‌گیرند. سناریوی فضای ارائه به فضای باور و آرزوی گفته‌پرداز اختصاص دارد؛ آرزو برای بازگشت به گذشته‌ای که در آن دارای احترام اجتماعی بود و خانواده او را طرد نکرده بودند. معنای نوظهور ادغام به فضای پایه برمی‌گردد و فرافکنی می‌شود تا موضوع مکالمه و نیز تغییرات روند مکالمه، ادراک مشترک مشارکان را تحت تأثیر قرار دهد. ادغام در فضای مجازی به عنوان زاویه دید گوینده گزاره‌بندی می‌شود. سازوکار شناختی که به معنا اجازه می‌دهد تا در

ادغام ظاهر شود، باید در تحلیل دریافته شود و بنابراین، توصیفی از دانش پس‌زمینه‌ای، طرح‌واره‌ای برای ادغام دو درون‌داد ارائه دهد و در نتیجه معنای نو در ادغام مجازی ساخته شود. این محتوای معنایی نمی‌تواند در فضای ذهنی جداگانه‌ای بازنمایی شود؛ چراکه بخش بنیادین فرایند ساخت معناست و معنا در ذهن بازنمایی می‌شود و بدون آن امکان حضور ندارد. دانش پس‌زمینه‌ای یا طرح‌واره‌ها در جهان پدیدارشناختی حضور دارند و در فضای ادغام به‌واسطه فضای ارتباط مورد استفاده واقع می‌شوند. به عبارتی، این طرح‌واره‌ها برای قاب‌بندی ادغام استفاده می‌شوند. از آنجا که این فضا شامل دانش ذهنی گوینده است، زمانی که مطلبی را برای ارائه به عنوان نشانه‌ای برای ارجاع فرامی‌خواند، فضای ارتباط نامیده می‌شود. این فضا شامل محتویات فکری مرتبط با قاب‌بندی در ادغام است و برای ظهور استنباط‌های معقول در سطح دلالت ضمنی کاربردشناختی مورد استفاده قرار می‌گیرد.

معنای تولید شده، محصول یک نگاشت میان ادغام و طرح‌واره‌های مرتبطی است که ادغام را ساخت‌بندی می‌کنند. از چشم‌انداز گوینده، ادغام ممکن است نگاشت‌های طرح‌واره‌ای مختلفی را جذب کند و بستگی به این دارد که کدام ساختارها بتوانند میان درون‌دادها مشترک فرض شوند. از دیدگاه گفته‌پرداز، بحث مرتبط می‌تواند سناریوهای ممکن بسیاری را ارائه دهد. نگاشت اجازه می‌دهد که طرح‌واره مرتبط در فضای ارتباط بر بازنمایی ادغام شده، فراقنی شود و آن را به عنوان روایت درباره ارجاع ساخت‌بندی کند. طرح‌واره مناسب برای پیرنگ کلی این فیلم این است که کنشگر بیمار یا قهرمان فرض شود:





شکل ۲: طرح‌واره نیرو/مانع (Brandit, 2012: 277)

ارزیابی واکنش جامعه نسبت به رزمنده/بیمار به صورت پیرنگ داستانی این فیلم و به صورت طرح‌واره مانع/نیرو مطرح می‌شود که طبق آن نشان داده می‌شود چگونه تلقی یک فضا (بیمار) به جای دیگری (قهرمان)، می‌تواند سرنوشت کسی را تغییر دهد. به عنوان مثال، تلقی بیمار از فردی که خود را قهرمان می‌داند یا تلقی قهرمان از فردی که بیمار است، می‌تواند سرنوشت کنشگر را تغییر دهد. در این فیلم، افرادی که برای دفاع از سرزمین خود به میدان جنگ رفته‌اند و آسیب‌دیده بازگشته‌اند، از سوی بخشی از جامعه بیمار تلقی می‌شوند و این نگاه باعث فاصله گرفتن افراد خانواده و جامعه از آنها می‌شود، در صورتی که آنها خود را ایثارگرانی می‌دانند که در زندگی خود به خاطر دیگران اخلاقی ایجاد کرده‌اند. این ایثار از نگاه جامعه پوشیده مانده و تلقی عنوان نادرست، باعث کنش متفاوت نسبت به این افراد می‌شود. بدین معنی که یک فرد موقعیت دیگری را تحت تأثیر قرار می‌دهد و دیگری چگونه با سرنوشت خود رها می‌شود. این طرح‌واره برای ارزیابی کنش انسان به عنوان اخلاقی یا غیر اخلاقی به کار می‌رود و می‌توان آن را طرح‌واره اخلاقی نامید؛ چراکه یک نامگذاری غلط باعث تغییر سرنوشت بخشی از جامعه می‌شود. کنش‌ها به صورت یاری‌رسان (اخلاقی) یا آسیب‌رسان (غیر اخلاقی) ارزش‌گذاری می‌شوند. وقتی مردم به هم‌نوع خود کمک می‌کنند، فعل «یاری کردن» از لحاظ نخستین‌الگویی فعلی اخلاقی تلقی می‌شود که به معنی زندگی را برای کسی سهل کردن است. در حالی که فعل «آسیب رساندن» به معنی

سخت کردن زندگی کسی است و غیراخلاقی تلقی می‌شود.

در نتیجه یک داستان در فضای ارجاع وجود دارد که کسی بیمار است و بیماری او مسری است و به همین علت در بیمارستان بستری می‌شود تا از خانواده دور باشد و بیماری به جامعه سرایت نکند. در فضای ارائه داستان رزمنده‌ای روایت می‌شود که برای دفاع از تمامیت ارضی کشورش به مبارزه می‌رود و دیگران از او به دلیل این از خودگذشتگی قدردانی می‌کنند. قدردانی دیگران به مثابه پاداشی است که در برابر کنش جنگجو انتظار می‌رود، اما شخصیت‌های درون فیلم به جای قدردانی با طردشدگی مواجه می‌شوند و طبق طرح‌واره‌ای که فضای ارتباط آن را وارد فضای ادغام می‌کند، این کنش غیراخلاقی است.

در فضای ادغام، کنشگر دارای هویتی متناقض است: رزمنده/ بیمار. رزمنده کسی است که از لحاظ جسمی بسیار سلامت است و بیمار، کسی است که سلامتیش را از دست داده است. میدان جنگ فضایی برای درگیری است و بیمارستان فضایی برای آرامش. رزمنده کسی است که برای خانه (وطن) می‌جنگد و بیمار کسی است که از خانه دور می‌شود. رزمنده برای مردم قابل احترام است و همچون قهرمان بازگشت او به خانه مورد تقدیر قرار می‌گیرد. بیمار کسی است که از ترس سرایت بیماری، از او دوری می‌کنند. فضای ارجاع و فضای ارائه در این فیلم دو فضای متضاد هستند که یکی به جای دیگری گرفته می‌شود (ر.ک. تغییر فضا/جهان) و بحران از همین جا شروع می‌شود که میان سناریوی مقصد و سناریوی مبدأ هیچ‌گونه شباهتی وجود ندارد، اما در فضای نشانه‌ای موقعیت یکی به جای دیگری گرفته می‌شود و در فضای ارتباط این عمل، غیراخلاقی تلقی می‌شود. در واقع، شکافی میان اطلاعات ارائه شده در جهان ارجاع و جهان ارائه وجود دارد، به صورتی که میان جهان باور و آرزو (جهان ارائه) و جهان اجبار (جهان ارجاع) همیشه کشمکش هست که در نهایت هیچ یک از این دو فضا کاملاً حکمفرما نمی‌شوند، چرا که قهرمانان

جنگ دارای رفتارهایی ضدهنجار هستند و همین رفتارها مانع استقرار طرح‌واره اخلاقی در جهان متن می‌شود.

### نتیجه

در این پژوهش، با تلفیق نظریه جهان متن گوینز/ورث و مدل آرهاوس (اصلاحیه نظریه ادغام مفهومی فوکونیه و ترنر)، به تحلیل فیلم مستند ترانه اندوهگین کوهستان، اثر حامد خسروی پرداخته می‌شود. براساس نظریه جهان متن، یک قلمرو به عنوان قلمروی واقعی در نظر گرفته می‌شود که همان فضای پایه است و جهان‌های دیگری که به آن مرتبط می‌شوند، جهان‌های غیرواقعی یا فرضی هستند که باعث تمایز واقعیت از ناواقعیت می‌شوند. جهان پایه دارای سه لایه است و ساخت معنا یا نشانگی در همین لایه قرار دارد. جهان واقعی این فیلم، جهانی است که زندگی ناکام و شکست‌خورده افرادی را به نمایش می‌گذارد که در جریان جنگ برای دفاع از میهن مبارزه کرده‌اند، اما پس از دریافت آسیب‌های جنگ در آسایشگاه روانی تنها رها شده‌اند و در انتظار برگشت به خانه هستند. براساس الگوی آرهاوس، فیلم از جهان پایه شروع می‌شود و عناصر جهان‌ساز و نقش‌گستر در دو فضای ارجاع و ارائه به هم پیوند می‌خورند. موقعیت فعلی افراد مورد مصاحبه به عنوان بیماران اعصاب در فضای ارجاع قرار دارد که این فضا به واقعیت مرتبط است و در تقابل با محتویاتی است که در فضای ارائه قرار دارد. فضای ارائه با توجه به موقعیت کنونی یک فضای غیرواقعی است که در زمان گذشته وجود داشته است. گفته‌پرداز در فضای ارجاع، بیمار اعصاب و روان است اما در فضای ارائه، جنگنده‌ای است که در گذشته بوده و برای دفاع از میهن به جبهه رفته است. تلفیق این دو فضا در فضای دیگری به نام فضای مجازی رخ می‌دهد که جهان آرزو، رویا، باور و ... را به تصویر می‌کشد. فضای ارجاع و فضای ارائه

در این فیلم دو فضای متضاد هستند که در فضای نشانه‌ای موقعیت یکی به جای دیگری گرفته می‌شود و ارزیابی واکنش جامعه نسبت به رزمنده/بیمار به صورت طرح‌واره مانع/نیرو در فضای ارتباط نشان داده می‌شود که تلقی یک فضا (بیمار) به جای دیگری (قهرمان)، می‌تواند سرنوشت کسی را تغییر دهد. افرادی که برای دفاع از سرزمین خود به میدان جنگ رفته‌اند و آسیب‌دیده بازگشته‌اند، از سوی بخشی از جامعه بیمار تلقی می‌شوند و این نگاه باعث فاصله گرفتن افراد خانواده و جامعه از آنها می‌شود، در صورتی که تلقی عنوان نادرست، باعث کنش متفاوت نسبت به این افراد می‌شود. این طرح‌واره برای ارزیابی کنش انسان به عنوان اخلاقی یا غیر اخلاقی به کار می‌رود و در فضای ارتباط قرار دارد که الگوی آرهاوس آن را به الگوی ادغام مفهومی فوکونیه و ترنر می‌افزاید. طبق طرح‌واره‌ای که فضای ارتباط آن را وارد فضای ادغام می‌کند، کنش افراد اجتماع و مسئولان نسبت به آسیب‌دیدگان جنگ، کنشی غیر اخلاقی است. در واقع، شکافی میان اطلاعات ارائه شده در جهان ارجاع و جهان ارائه وجود دارد، به صورتی که میان جهان باور و آرزو (جهان ارائه) و جهان اجبار (جهان ارجاع) همیشه کشمکشی هست که در نهایت، هیچ‌یک از این دو فضا کاملاً حکمفرما نمی‌شود؛ چرا که قهرمانان جنگ دارای رفتارهایی ضدهنجار هستند و همین رفتارها مانع استقرار طرح‌واره اخلاقی در جهان متن می‌شود.

از دیگر دستاوردهای این مطالعه این است که در برخی موارد، شرایط ایجاد شمایل‌گونگی موجود است، اما غیاب نسبی یا کامل آن نقش عمده‌ای در تقویت معنا و همچنین ساختن فضاهای معنایی جدید دارد. در واقع، معنا به صورت سلبی و در تمایز با دیگر نشانه‌ها ایجاد می‌شود، در نتیجه فقدان همانندی و شباهت برای شکل‌دهی به معنا لازم است. در نتیجه ناشمایل‌گونگی در این فیلم گاهی در سطح استعاری، گاهی در سطح آهنگ کلام، گاهی هنگام ادغام تصویر و متن کلامی و سرانجام متن و موسیقی رخ می‌دهد و معنای عمیق‌تری ایجاد می‌کند.

## منابع

- صادقی، لیلا. ۱۳۸۹. «بررسی عناصر «جهان متن» براساس رویکرد بوطیقایی شناختی در یوزپلنگانی که با من دویده‌اند اثر بیژن نجدی»، فصلنامه نقد ادبی، دانشگاه تربیت مدرس، مرکز تحقیقات زبان و ادبیات فارسی، سال سوم، شماره دهم، تابستان، صص ۱۱۵-۱۴۲.
- ۱۳۹۳. «کشمکش جهان های ممکن در «شهری چون بهشت» اثر سمین دانشور»، در: نشانه‌شناسی و نقد ادبیات داستانی: نقد و بررسی آثار صادق چوبک و سمین دانشور، تهران: نشر سخن. ۱۹۵-۲۲۵.
- استاکول، پیتر. ۱۳۹۳. درآمدهای بر شعرشناسی شناختی. برگردان: لیلا صادقی، تهران: مروارید.

- Brandt, Line. 2012. *The Communicative Mind: A Linguistic Exploration of Conceptual Integration and Meaning Construction*. Cambridge Scholars Publishing
- Brandt, Per Aage and Brandt , Line .2005. "Cognitive Poetics and Imagery", *European Journal of English Studies*, vol. 9, n. 2, pp. 117-130.
- Cook, Catherine L. 2012. "Multiple World Expression", *International Journal of Linguistics*. 2012, Vol. 4, No. 4.
- Fauconnier, Gilles and Sweetser, Eve 1996. "Cognitive Links and Domains: Basic Aspects of Mental Space Theory" , in: *paces, Worlds, and Grammar*, Eds. Gilles Fauconnier and Eve Sweetser. Chicago: University of Chicago Press, Pp. 1-28.
- Fauconnier, G. and Turner, M. 1996. 'Blending as a Central Process of Grammar'. In: *Conceptual Structure, Discourse, and Language*, Adele Goldberg (ed.): 113-130. Stanford: Center for the Study of Language and Information (CSLI).
2002. *The Way We Think: Conceptual Blendings and the Mind's Hidden Complexities*. New York: Basic Books.



- Fill, A.2005. "Mimesis lost – meaning gained". In: Outside-In—Inside-Out (Iconicity in Language and Literature 4). eds. Costantino Maeder, Olga Fischer & William J. Herlofsky. Amsterdam/ Philadelphia: John Benjamins, Pp: 97-111.
- Fischer, O.1999. "On the role played by iconicity in grammaticalisation processes". In: Form Miming Meaning (Iconicity in Language and Literature 1), eds. M. Nanny and O. Fischer, Amsterdam: John Benjamins, Pp: 345– 374.
- Gavins, J.2003. 'Too much blague? An exploration of the text worlds of Donald Barthelme's Snow White', in: Cognitive Poetics in Practice, Gavins, J. and Steen, G. (eds), London: Routledge, pp.129-44. [Reprinted in 2008 in Carter, R. and Stockwell, P. (eds) The Language and Literature Reader, London: Routledge, pp. 255-67.]
- Kripke, Saul 1963. "Semantical Considerations on Modal Logic", Acta Philosophica Fennica, 16, 83–94.
- Ryan, M.L.1991. Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory, Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- 2013, "Possible Worlds", The Living Handbook of Narratology, internet access: <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/possible-worlds>
- Oakley, Todd 2005. "Implied Narratives of Medical Practice in Learning-for-Doing Texts: A Simulation Semantic Approach to Rhetorical Analysis", Language and Literature, 14(3): 295-310.
- Stockwell, P.2002. Cognitive Poetics: An Introduction. New York: Routledge.
- Sweetser, Eve 1999. "Compositionality and blending: semantic composition in a cognitively realistic framework". In: Cognitive Linguistics: Foundations, Scope and Methodology, eds. Gisela Redeker and Theo Janssen. Berlin: Mouton de Gruyter. pp. 129-162.
- Werth, P.1999. Text Worlds: Representing Conceptual Space in Discourse, London: Longman.