

## شیوه بیانی تکنیک متامورف در بازنمایی تخیل شاعرانه در انیمیشن\*

فرزانه قبادی<sup>۱\*</sup>، محمد رضا حسنائی<sup>۲</sup>

<sup>۱</sup> کارشناس ارشد انیمیشن، دانشگاه هنر تهران، تهران، ایران.

<sup>۲</sup> دانشیار گروه انیمیشن، دانشگاه هنر تهران، تهران، ایران.

(تاریخ دریافت مقاله: ۹۳/۸/۱۹، تاریخ پذیرش نهایی: ۹۳/۱۲/۱۶)

### چکیده

در این مقاله، متامورف فراتر از یک تکنیک انیمیشن، و به عنوان شیوه‌ای بیانی که ساختار استعاری دارد، مورد مطالعه قرار می‌گیرد. منظور از ساختار استعاری، ساختاری دو بخشی است که در آن دو شکلی که قرار است به هم تبدیل شوند، دارای شباهت‌های ظاهری و یا مفهومی با یکدیگرند. این شباهت، عامل جانشینی و معناسازی است. همچنین این تکنیک را می‌توان قابل مقایسه با شعر و روایا که مصادیق تخیل شاعرانه‌اند، دانست. هدف اصلی این پژوهش، تعیین شباهت‌های ساختاری میان تکنیک متامورف و تخیل شعرگونه است. درک شیوه بیانی متامورف، با توصیف انواع مورف در نمونه‌های انیمیشنی و مطالعه تطبیقی ساختار آنها با ساختار انواع شیوه‌های بیان در نظریات رومن یا کوبسن در زبان‌شناسی امکان‌پذیر می‌باشد. برای شناسایی ساختار تخیل شعرگونه، از نظریات زیگموند فروید در تحلیل روایا استفاده شده است. طی این پژوهش در خواهیم یافت که تکنیک متامورف، بستر مناسبی را جهت به تصویر کشیدن تخیل شاعرانه در اختیار فیلمساز انیمیشن قرار می‌دهد، که با استفاده از قواعدی که در مقاله مشخص شده است، می‌تواند مسائل خیال‌انگیز و رویاگونه را به کمک آنها به تصویر کشد.

### واژه‌های کلیدی

بیان، متامورف، تخیل شاعرانه، انیمیشن، روایا، شعر.

\* این مقاله مستخرج از پایان‌نامه کارشناسی ارشد انیمیشن نگارنده اول با عنوان «بررسی و تدوین خصوصیات بیانی تکنیک متامورف در بازنمایی تخیل شاعرانه» به راهنمایی نگارنده دوم می‌باشد.

\*\* نویسنده مسئول: تلفن: ۰۹۳۸۲۸۳۷۱۷۸، شماره: ۰۲۱-۲۲۸۷۱۰۴۴، E-mail: ghobadi.farzane@yahoo.com

## مقدمه

شامل محور جانشینی و محور همنشینی در معناسازی است را شناسایی کرده است؛ این نظام‌ها می‌توانند وارد سایر نظام‌های ارتباطی از جمله سینمای تصویر متحرک شوند. این پژوهش سعی داشته از طریق مطالعه موردی در آثار تصویر متحرک، شیوه بیانی مورف را در ساختارهای بیانی مشخص کند، سپس با تطبیق آن با ساختار شعر و رویا با نگاهی به دستاوردهای زیگموند فروید<sup>۳</sup> در مورد رویا، به درک همانندی‌های میان شعر و رویا و مورف دست یابد. امید است با شناخت ساختارها، الگویی در اختیار فیلمسازان برای خلق فضاهایی شعرگونه و الگویی برای مخاطبین جدی برای درک بهتر مفاهیم مستتر در انیمیشن بدست آورد.

مساله ارتباط دو سویه میان فرم (رسانه) و محتوا، از مسائل مطرح در حوزه هنر می‌باشد. این سوال که چگونه متنی برای ساخت فیلم انیمیشن مناسب‌تر است، دغدغه‌ی بسیاری از فیلمسازان بوده است؛ شناخت شیوه‌ای بیانی که بتواند در بازنمایی فضاهای تخیلی (تخیل شاعرانه) موثر باشد، مسئله مهمی است. از دیدگاه بسیاری از دست‌اندرکاران سینمای تصویر متحرک، تکنیک مورف با توجه به خصوصیت منحصر به فردش، از شاخص‌ترین تکنیک‌های انیمیشن است و این نکته، انگیزه‌ای برای درک شیوه‌ی بیانی مورف است. همچنین تکنیک مورف جایگاهی ویژه در میان صاحب نظرانی چون پل ولز<sup>۱</sup> دارد. یاکوبسن<sup>۲</sup> در ساختارهای ارتباطی زبان، دو محور عمده که

## مورف

لیف به شکل نامحسوسی این انتقال را میان فضای تیره و روشن و خطوط و فضا انجام می‌دهد و بدون اینکه فید این یا فید اوت<sup>۴</sup> انجام دهد، خود آن را زیر دوربین بازسازی می‌کند و همچنین در تغییر یک شکل یا شی به ذات آنها در روایت توجه دارد. مورف به عنوان یکی از تکنیک‌های انیمیشن، زمانی که یک صحنه را به صحنه دیگر عوض می‌کند مانند یک انتقال و مشابه عمل دیزالو<sup>۵</sup> در سینما عمل می‌کند. اما گاه تغییر در کل یک صحنه اتفاق نمی‌افتد و فقط چیزی به چیز دیگری تبدیل می‌شود و پس زمینه تغییر نمی‌کند. همانند مورف‌هایی که در بازنمایی شخصیت‌های داستان‌های پریان وجود دارد که شخصیت بر اثر ورد یا جادویی به چیزی دیگر تبدیل می‌شود. در انیمیشن سفیدبرفی<sup>۱۰</sup> (۱۹۳۳) ساخته‌ی برادران فلاشر<sup>۱۱</sup>، نامادری با استفاده از آئینه جادویی، مورف و دگردیسی را در خود و سایر موجودات اعمال می‌کند. انیمیشن سفیدبرفی ساخته‌ی فلاشر، مثالی مناسب برای بازنمایی امکانات مورف است. مورف در این انیمیشن فراتر از خصلت تداوم روایی عمل می‌کند. مورف در فیلم فلاشر، ادامه دادن یک حالت فراواقع‌گرا پیش می‌گیرد و یکنواختی روایت را از بین برده و از بنیاد محیط ایستا سرپیچی می‌کند؛ با توجه به ساختار غیر واقع‌گرای داستان‌های جن و پری، مورف شدن شخصیت‌ها با استفاده از آئینه جادویی هم‌خوان است (تصویر ۱).

پل ولز در تعریف اختصاصی‌تر تکنیک مورف در حوزه فیلم‌های تصویر متحرک، اینگونه می‌نویسد: «تکنیک مورف توانایی ایجاد تغییر از یک شکل به شکل دیگر بدون دستکاری کردن است» (Wells, 2007, 22)، که با توجه به این ویژگی، نوعی بداهگی در مورف وجود دارد؛ بنابراین مورف، تکنیکی مناسب برای انیمیشن‌های نقاشی روی شیشه که روش متحرک‌سازی آنها مستقیم است، می‌باشد.

کلمه‌ی meta-morphs is از پیشوند Meta در معنای فراتر و فعل morph in to که فعلی در زبان انگلیسی است که به شکلی دیگر تبدیل شدن معنی می‌دهد، تشکیل شده است. آشوری در برگردان فارسی کلمه متامورفیس، آن را دگردیسی معنی کرده است (آشوری، ۱۳۸۴، ۱۰۰). در حوزه‌ی انیمیشن، کلمه مورف به عنوان تکنیکی خاص مورد پذیرش قرار گرفته است، بنابراین در این پروژه آن را به همین اصطلاح می‌نامیم. مورف یک تمهید منحصر به فرد در انیمیشن است و آن‌طور که ولز بحث می‌کند، ممکن است بعضی ادعا کنند هسته اصلی انیمیشن باشد (Wells, 1998, 69). مورف توانایی تبدیل شدن یک تصویر به تصویری کاملاً متفاوت می‌باشد، از طریق تکامل تدریجی خط، تغییر فرم خمیر، یا دستکاری اشیاء و فضاها. همان‌طور که نورمن کلین<sup>۴</sup> در مورد آثار استودیوی فلاشر (که از مورف در فیلم‌هایشان استفاده کردند) می‌گوید: «یک تصویر انگار بوسیله کیمیاگری به خیلی چیزهای دیگر دگرگون می‌شود به نظر می‌رسد ساختار اتمی آن از هم گسسته می‌شود» (همان). توانایی مورف تصاویر، به این معنی است که این امکان وجود دارد که ارتباط سیالی از تصاویر درون خود جریان انیمیشن صورت بگیرد و به جای ویرایش فیلم، از مورف استفاده شود. البته با این وجود، ویرایش فیلم نیز ممکن است که در همان اثر استفاده شود (همان). بنابراین مورف در جهت برهم‌زدن روایت‌های کلاسیک موثر است و به صورت یک انتقال<sup>۵</sup> عمل می‌کند، مانند انیمیشن خیابان<sup>۶</sup> (۱۹۷۶) اثر کارولین لیف<sup>۷</sup> که باز نمود خاطرات یک پسر بچه است. در این فیلم، لیف برای بیان حس خاطره و روانی در ساختار فیلمش - تکنیک جوهر نقاشی روی شیشه - دستکاری شکل‌ها (از طریق مورف) را به کار می‌گیرد و با این روش به خواسته خود جامه عمل می‌پوشاند.

## ویژگی‌های مورف

استفاده می‌شود، هدف کارگردان در استفاده از مورف است که نوع شیوه بیانی آن را مشخص می‌کند. مورف می‌تواند صرفاً یک تمهید کاملاً تزیینی و نوعی بازی بصری باشد؛ برای مثال روند تکامل از یک خط به یک شکل کامل و یا از یک توده از گل به یک حجم برسیم که رابطه میان شکل اول و دوم، نوعی از جزء به کل رسیدن است. با در نظر گرفتن مثال فوق و با توجه به نظر یاکوبسن، اگر بخواهیم شیوه بیانی مورف را در دسته‌بندی مجاز مرسل و یا استعاره قرار دهیم؛ به شیوه بیانی مجاز مرسل نزدیک‌تر است. اما اگر تصویر خانه به تصویر ساعت مورف شود، وارد نظام معناسازی جدیدی می‌شویم یعنی به شیوه استعاری. در این شیوه، ذهن مخاطب برای کشف وجه شباهت میان دو شکل (مفهوم) مجزا وارد نظام معناسازی پیچیده‌تری می‌شود.

کوهن در مورد استعاره اینگونه توضیح می‌دهد: «استعاره یکی از کاربردهای گوناگون زبان است که آنچه در آن بیان می‌شود، دال بر معنای واقعی کلمات نیست» (کوهن، ۱۳۸۷، ۱۲۰). در واقع استعاره آن است که چیزی را به نامی بخوانیم که این نام در اصل مربوط و متعلق به چیزی دیگر است. این در حالی است که ارسطو در تعریف نهایی خود از استعاره و تشبیه چنین بیان می‌کند: «تشبیه نیز استعاره است و تفاوت بین آن دو اندک، هنگامی که شاعر در مورد آشیل می‌گوید بسان شیری بر دشمن جهید تشبیه است و زمانی که می‌گوید شیر جهید استعاره است. در اینجا شاعر نام شیر را به آشیل انتقال داده است چون هر دو مظهر شجاعت‌اند» (مهرگان، ۱۳۷۷، ۱۶۰). به نظر می‌رسد تکنیک مورف به دلیل حضور دو شکل در آن، به تشبیه نزدیک است اما از آنجا که دو شکل هم زمان وجود ندارد، مورف را نوعی استعاره بدانیم، محتمل‌تر است.

مورف به عنوان یک انتقال، شباهت فراوانی به تکنیک دیزالو<sup>۱۴</sup> دارد. می‌توان گفت که دیزالو هم دارای خصلت استعاری است. در دیزالو دو تصویر روی هم محو می‌شوند؛ با کمی دقت می‌توان به رابطه مبتنی بر شباهت میان آن دو نما پی برد. همچنین تدوین برشی که نماها بدون محوی به هم برش می‌خورند، از سنتزی که میان دو نمای جدا ایجاد می‌شود، نوعی رابطه تعاملی میان دو نما

مورف در بخش‌های مختلف انیمیشن از خلق ایده، شخصیت‌پردازی، روایت و دکوپاژ و متحرک‌سازی می‌تواند شیوه‌ای برای خلق و بیان در اختیار فیلمساز قرار دهد. منظور از بیان، پیام‌رسانی به مخاطب توسط رسانه است؛ مورف می‌تواند در حکم یک شیوه بیان در رسانه‌ی انیمیشن عمل می‌کند و فراتر از یک تکنیک بصری، در انتقال مفهوم و ارتباط ایفای نقش کند.

برای درک پیام و مفهوم در دنیای ارتباطی انسان‌ها، کلمات در نسبتی که در یک جمله با هم دارند، ایجاد معنا می‌کنند. ذهن برای درک معنا، الفاظ صوتی را به تصاویر ذهنی تغییر می‌دهد و آن را در دو مسیر قرار می‌دهد که یکی مسیر زبان ملفوظ است که ساختاری دو بخشی دارد که شامل نهاد و گزاره است (که در نسبت کاملاً عقلانی واجد معنا می‌شود)، و دیگری مسیر استعاری که سرشتی سه بخشی و مبتنی بر شباهت دارد. در استعاره ذهن، میان تصاویر مقایسه صورت داده و وجوه تشابه آنها را ادراک می‌کند (و معنا در تعاملی میان سه بخش که یافتن وجه شباهت است، رخ می‌دهد). در این حالت، زبان از حالتی که هدفش ارتباط است، خارج شده و در ساحتی دیگر، که فراتر از ارتباط معمول و دارای بعد زیبایی‌شناختی است وارد می‌گردد و به عرصه‌ی شعر نزدیک می‌شود (مهرگان، ۱۳۸۵، ۷۶). ویژگی استعاری شعر به آن ابهام می‌دهد و مخاطب را در درک معنا به چالش وا می‌دارد.

در مبحث انواع شیوه‌های بیان، بابک احمدی، نظر رومن یاکوبسن را اینگونه بیان می‌کند: «بحثی که یاکوبسن در زمینه‌ی نظریه ادبی (یکی از مهم‌ترین جنبه‌های کار فکری است که در سایر هنرهای کلامی راه یافته است) طرح کرده، درباره‌ی دو شیوه بیان استوار بر استعاره<sup>۱۵</sup> و استوار به مجاز مرسل<sup>۱۶</sup> است» (احمدی، ۱۳۸۰، ۸۰). بیان استعاری، بیانی است که عناصر براساس رابطه‌ی شباهت و جاننشینی برای مخاطب معناسازی می‌کنند، اما در بیان استوار بر مجاز مرسل از طریق رابطه‌ی همنشینی معنا زاده می‌شود. باتوجه به اینکه در انیمیشن از تکنیک مورف گاهی در انتقال نماها و گاه در تغییر شکل‌ها



تصویر ۱- نمایی از مورف شدن ملکه برگرفته از فیلم سفیدبرفی.

دست می‌یابد. برای درک تخیل مشترک میان انسان‌ها که منجر به معناسازی می‌شود، شناخت رویا دارای اهمیت فراوانی است. طبق نظر فروید، در خواب، ناخودآگاه و میل‌های ارضاء نشده در قالبی نمادین به سطح می‌آیند.

ماده‌ی خام رویا، بنا به گفته‌ی فروید، محتوای نهفته<sup>۱۸</sup> آن است شامل: آرزوی ناخودآگاه، محرک‌های جسمی در حال خواب و تجارب رسیده از روز قبل؛ اما خود رویا محصول تحول شدید این مواد است که کار رویا<sup>۱۹</sup> نامیده می‌شود. رویا دارای دو کارکرد فشرده‌سازی و جابه‌جایی است. به بیان روشن‌تر، آنچه فرد تحت عنوان ماده‌ی خام رویا از محیط و ناخودآگاه می‌گیرد، در فرآیند رویا دست‌خوش تحول می‌شود. پیروان فروید، دو مکانیسم اصلی را از نظریات وی در باب رویا بیرون کشیدند؛ «اصل جابه‌جایی<sup>۲۰</sup>» و «اصل تراکم<sup>۲۱</sup>»، که اینها مکانیسم‌های ذهن ما نیز می‌باشند. ژاک لاکان<sup>۲۲</sup> همچون یاکوبسن تأکید می‌کند که دو ساز و کار اصلی رویا که فروید یافته است، یعنی چکیده ساختن یا ادغام و جابه‌جایی، با دو مجاز اصلی یعنی استعاره و مجاز مرسل یکی است (احمدی، ۱۳۸۰، ۵۱۳).

با توجه به اینکه در طی این پژوهش، مورف را یک نظام بیانی فرض کردیم که کارکرد آن بازنمایی تخیل شاعرانه است، درک ساختار رویا دارای اهمیت است. رویا حالتی ناخودآگاه و تجربه‌ی مشترک آدمی است. رویاها حالتی رمزی دارند که باید رمز آنها را گشود. ناخودآگاه با شیوه مقتصد و منفعل خود، مجموعه کاملی از تصاویر را در عبارتی واحد (رویا) گرد می‌آورد، یا معنای یک چیز را با چیز دیگری که به نوعی وابسته به آن است، جابه‌جا می‌کند. این فشرده‌گی و جابه‌جایی مدام معنا را یاکوبسن، همانطور که پیشتر بررسی کردیم، دو عملکرد اولیه زبان انسان می‌داند (ایگیلتون، ۱۳۶۸، ۲۱۶).

فروید، رویایی را که در خاطره ما باقی می‌ماند، محتوای آشکار<sup>۲۳</sup> می‌نامد. پس رویا صرفاً بیان یا بازتولید ناخودآگاه نیست؛ میان ناخودآگاه و رویا، فرآیندی از تولید یا تبدیل مداخله کرده است. از نظر فروید، جوهر رویا، مواد خام یا محتوای نهفته نیست، بلکه همان «کار رویا» است، همین عمل است که موضوع کار او می‌شود. برای بازنمایی رویا، استفاده از تمهید مورف با توجه به قابلیت استعاری آن امکان‌پذیر است زیرا برای نمایاندن منابع رویا نیاز به مورف نیست. برای مثال کارگردان می‌تواند برای بازنمایی حوادث روز قبل به شکل واقع‌نمایانه آنها را نشان دهد و محرک‌های جسمی بدن را در حین خواب بازنمایی کند. اما زمانی که کارگردان بخواهد رویا را بازنمایی کند، باید از ترکیب فشرده‌سازی و جابه‌جایی نشانه‌های صحنه‌های قبل که برای بیننده آشناست، استفاده کرده و با استفاده از مورف، تضاد میان واقعیت و رویا را علنی کند. مثال مناسب این بازنمایی، انیمیشن عشق من<sup>۲۴</sup> (۲۰۰۶) ساخته‌ی پتروف<sup>۲۵</sup> است. ماده خام رویا در این انیمیشن، صحنه‌هایی از ورود عروسی فربه به ده و صحنه جفت‌گیری گاو سیاه و آتش‌سوزی است. آتش محرک اطراف پسر در حین خواب محسوب می‌شود، همزمان در دهکده آتش‌سوزی

ایجاد می‌کند و معنایی فراتر از دو نمای مجزا به فیلم می‌دهد، تدوینی استعاری است. پل ولز در ویژگی‌های روایی انیمیشن، از روابط وابسته<sup>۱۵</sup> نام می‌برد که اصولاً بر اساس مدل‌های پیشنهادی می‌باشند که تصاویر قبلاً نامتصل یا جداشده را به صورت منطقی، به گونه‌ای سورئال به یکدیگر متصل می‌کنند (Wells, 1998, 93). ولز در ادامه بحث می‌کند که اغلب روابط به ظاهر ممکن، از طریق اتصال فیگورها و فرم‌های متضاد خلق می‌شوند که عناصر منفصل یا غیرمربوط قبلی را در یک اتصال جدید قرار می‌دهند. این موضوع اساساً منطق روایی‌ای را بین دو فرم تصویری باز می‌کند که اساس نظریه مونتاژ این‌نشتاین<sup>۱۶</sup> می‌باشد. روشی که در آن ترکیب و برخورد تصاویر قبلاً نامتصل، انگیزه روایی جدیدی را تولید می‌کند که گفتمان تصویری و برداشت آزاد می‌باشد نه داستان‌گویی آشکار(همان).

در روایت، نمای نزدیک (که کل را به یاری اجزا نشان می‌دهد)، از لحاظ سیستم بیانی بر مجاز مرسل استوار است. طبق نظر ولز، از ابزارهای خاص روایت انیمیشن در روند خلاصه‌کردن می‌توان به «هم دریافت<sup>۱۷</sup>» اشاره کرد. در هم دریافت می‌توان با نشان‌دادن بخشی از موضوع یا شخصیت، کل شی یا شخصیت را معرفی کرد (برای مثال نشان دادن یک بطری به جای بیان عمل نوشیدن). ولز در ادامه به دو کارکرد هم دریافت اشاره می‌کند؛ نخست برای تأکید یک اتفاق روایی (به عنوان نمونه، زاویه بسته از دستی در حال بازکردن گاو صندوق). مورد دوم استفاده از هم دریافت، برای نشان‌دادن استعاره در یک روایت مثلاً دست (برای بیان کل شخصیت یا یک معنای خاص وابسته دوم)، برای عملکرد به‌عنوان یک استعاره در روایت مورد استفاده قرار می‌گیرد و در ادامه همان، دست به رمزی برای بیان ایده‌ی یک شخصیت یا ارتباط‌دهنده‌ی یک معنی خاص به کار می‌رود. واضح است که این ابزار می‌تواند منطق پیشرفت روایی و معنای غالب را در یک تصویر منفرد بگنجانند.

بنابراین در ساختار کلی انیمیشن، هم روابط استعاری در تدوین حاکم است هم مجاز مرسل؛ مورف نیز به عنوان یکی از شاخصه‌های انیمیشن، دارای ساختاری بیانی است که براساس ماهیت ارتباط میان دو جزء تبدیل‌شونده می‌تواند مجاز مرسل و یا استعاره باشد.

## عالم خیال و شاعرانه

ذهن انسان شامل سه بخش هشیار، نیمه هشیار و ناخودآگاه است. بخش نیمه هشیار رابط میان نیمه هشیار و ناخودآگاه است. اگر خواب را بخش نیمه هشیار ذهن به حساب آوریم، طبق تعریف مهرگان: «رویا، آیینه تمام‌نمای ذهن ناخودآگاه و ماهیت حقیقی و تجلی واقعی و بالفعل ناخودآگاه ذهن است» (مهرگان، ۱۳۸۵، ۲۲). رویا، واجد فطرتی تداعی‌گر است که در تمام انسان‌ها با توجه به تجربیات هر شخص اتفاق می‌افتد. استعاره نیز به عنوان ساختاری شعرگون، ساحت چندمعنایی ذهن را به تخیل برای کشف معنا وامی‌دارد و در این راستا ذهن به التذاد

مفهوم را دارد که البته شیوه بیانی آن، فشرده‌سازی و جابه‌جایی است. این شیوه‌ها در سایر عرصه‌های زبان مانند خواب و شعر با توجه به ساختار آنها وجود دارد. ویژگی‌های مشترکی که میان خواب و شعر و مورف به عنوان بستر بیانی وجود دارد را می‌توان به گونه‌ی زیر تقسیم نمود.

### ۱. تصویری بودن

شعر و رویا در اولین گام دارای ماهیتی تصویری‌اند همانطور که تکنیک مورف در رسانه‌ی انیمیشن بصری است. شعر و رویا در زمان جریان می‌یابند، مورف نیز عنصری زمان‌مند و متحرک است. مهرگان طبق نقل قولی از فروید در کتاب تفسیر رویاها در ارتباط با زبان تصویری رویا می‌نویسد:

«رویاها مخصوصاً با محسوسات و تصاویر بصری فکر می‌کنند» (مهرگان، ۱۳۸۵، ۲۶). بنابراین بازنمایی رویا و شعر توسط مورف کاملاً منطقی و ممکن می‌باشد.

### ۲. نمادین بودن

فروید در خصوص نمادین بودن زبان رویا می‌نویسد: «فعالیت‌های نمادی در حکم قدرت مرکزی تمام رویاهاست» (فروید، ۱۳۸۲، ۷۳). نماد در وجه دو سویه نظام استعاره مورف مطرح است؛ مورف لایه‌ای درونی و پنهان دارد که رمزگشایی می‌طلبید. زمانی که مورف اتفاق می‌افتد، مخاطب دانا باید در جست و جوی وجه شبه پنهان باشد. وجهی که مورف را تبدیل به یک دلالت نمادین کرده است. نمادهایی که باید کشف شوند. در شعر نیز نماد حضور چشم‌گیری دارد؛ شعرا برای بیان مفاهیم خود بنا به علل متفاوت از جمله بُعد زیبایی‌شناسی و گاه بیان اعتراضات خود، به نمادپردازی روی می‌آورند.

در فیلم دیوار<sup>۲۶</sup> (۱۹۸۲) ساخته‌ی آلن پارکر<sup>۲۷</sup>، افکار ناپیدای شخصیت نسبت به زنش، از طریق مورف شدن سایه زن روی دیوار به موجود خیالی ترسناک و چندش‌آور، به صورتی نمادین نشان داده می‌شوند (تصویر ۲)؛ مهرگان معتقد است رویاها از نمادها برای مبدل کردن لباس ناپیدای افکار خود بهره می‌گیرند (مهرگان، ۱۳۸۵، ۲۷).

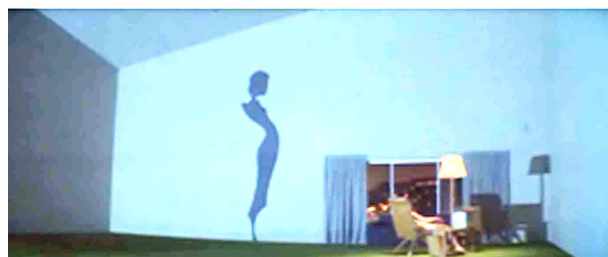
### ۳. اصل تشابه

اصل تشابه که خود مجهز به مکانیسم مقایسه است، اساسی‌ترین مکانیسم رویا و شعر می‌باشد. در چارچوب همین اصل است که تصاویر پراکنده رویا سامان می‌یابند و در ترکیبی که مبتنی بر شباهت است، تولید معنا می‌کنند. نسبت مبتنی بر مشابهت نیز اساسی‌ترین و بنیادی‌ترین ویژگی شعر است که منجر به اندیشه استعاره در شعر می‌شود (همان، ۳۱).

ضابطی جهرمی، مورف را یک شیوه و روش ادبی می‌داند که در زمره‌ی هنر بیان و بلاغت شعری است. او همچنین مورف را با عنصر تشبیه در شعر یکی می‌داند. از نظر وی، سبک خراسانی که دارای غنی‌ترین توصیفات و تصاویر شاعرانه از طبیعت و زندگی

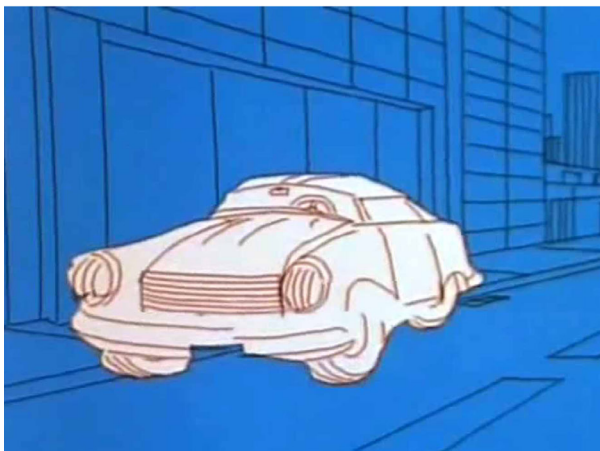
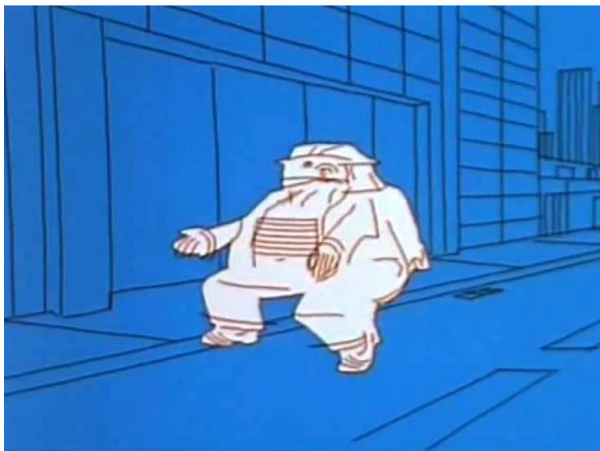
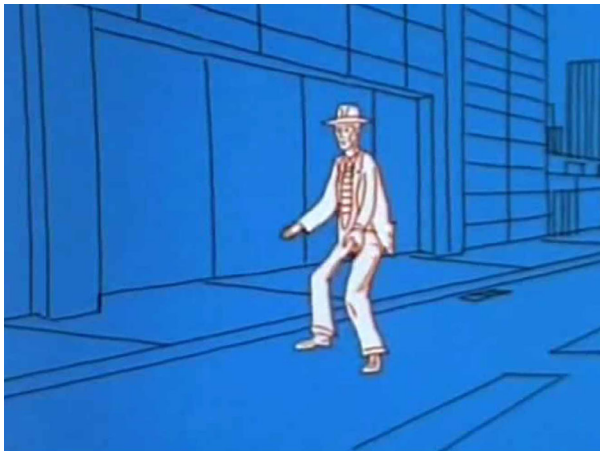
رخ داده است. در بازنمایی این مواد خام، کار رویا وارد عمل می‌شود و این مواد را دست‌کاری می‌کند. پتروف، سکانس خواب پسر را که کابوس‌وار است، تماماً با مورف این مناظر به هم نشان می‌دهد. زن و گاو و آتش در هم مورف می‌شوند. با مورف، این تصاویر در هم فشرده می‌شوند و زمان آن بسیار کوتاه‌تر از زمان اتفاقات به صورت مجزا در واقعیت است. همچنین تصاویر با هم جابه‌جا می‌شوند. در این کابوس دو عنصر تراکم و جابه‌جایی در رویا توسط تکنیک مورف به مناسب‌ترین شکل بازنمایی می‌شود. زبان استعاره‌ی این صحنه تخیل‌گون و رویایی با مورف و کشف وجه شباهت میان این صحنه‌ها، تمایلات درونی پسر در دوران بلوغ را بیان می‌کند.

رویا این مواد را دست‌کاری می‌کند تا محتوایی نهفته و پیچیده خلق کند. همانطور که رویا فضایی غریب دارد، با استفاده از مورف، هم پیچیدگی و هم غیرمعمول بودن را می‌توان به بیننده‌ی در جستجوی عالم ناخودآگاه نشان داد. مورف با داشتن ارتباط دو سویه در ساختارش، قدرت پروراندن معنا و انتقال



تصویر ۲- نمایی از مورف شدن برگرفته از فیلم دیوار.

از دید یک مرد یا حتی می‌تواند بینش یک جامعه باشد، بیان نوعی شی‌شدگی و استحاله انسان‌ها در کالا است. شی‌شدگی یا چیزگون شدن، فرایندی است که در جامعه سرمایه‌داری متأخر به صورت یک واگیر درآمده‌است؛ فرایندی که در آن انسان‌ها جهان خود و خودشان را به صورت ابژه یا چیزهای بی‌خاصیت و تک افتاده می‌بینند و یا خارج شدن از ارزش انسانی زن و تبدیل شدن او به کالایی جهت استفاده مرد است. در نماهای دیگر این انیمیشن، زن به ساعت، مبل، بستنی، لیست غذا، قلب، ظروف آشپزخانه تبدیل می‌شود.



تصویر ۳- نمایی از مورف شدن برگرفته از فیلم گرسنگی.

و نبرد و تراژدی است، بیشترین بیان‌ها و روش‌های سینمایی در خلق صور خیال را دارا می‌باشد. پرکاربردترین صنعت ادبی در خلق تخیل شاعرانه در این دوره، صنعت تشبیه است. او در مقاله‌اش نمونه‌هایی از شعر کلاسیک پارسی شاهنامه فردوسی را برای اثبات ادعای خود می‌آورد.

چو خورشید از چرخ گردنده سر  
برآورد برسان زرین سپر  
دگر روز چون بردمید آفتاب  
چو زرین سپر می‌نمود اندر آب  
چو بینم رخ سیب بیجاده رنگ  
شود آسمان همچو پشت پلنگ  
ز باریدن تیرگفتی ز ابر  
همی ژاله بارید بر خود و ببر  
(ضابطی جهرمی، ۱۳۸۸، ۳۳۵).

می‌توان از مورف در بازنمایی انیمیشنی صحنه‌های این شعر که در آن مفاهیم به هم تشبیه شدند؛ بهره گرفت. در سایر اشعار که از استعاره استفاده شده است و یکی از طرفین تشبیه محذوف است، با درک مفهوم شعر می‌توان در ذهن، طرف محذوف را بازسازی کرد و با درک معنای ضمنی استعاره، همچنان و به شکلی بسیار ظریف دو سوپیه‌ی مورف را شناسایی و شکل داد. در سینما، تدوین اگر بر اساس تشابه مفهومی باشد آن‌را تدوین تماتیک<sup>۲۸</sup> می‌خوانند. در این نوع از تدوین، درون مایه دو نما باید به هم شبیه باشد. در فیلم *اعتصاب*<sup>۲۹</sup> (۱۹۲۴) ساخته‌ی آیزنشتاین، نمای تیر باران مردم به سلاخی گاوی برش می‌خورد که درونمایه مشترکی میان دو نما وجود دارد و در فیلم یک *اودیسه فضایی*<sup>۳۰</sup> (۱۹۶۸) ساخته‌ی استنلی کوبریک،<sup>۳۱</sup> برش میان نمای پرتاب استخوان به آسمان و حرکت سفینه، در واقع از نظر درون‌مایه شباهت دارد. صحنه‌ای از میمون‌ها (که با هم در حال نزاع بر سر استخوان هستند)، با پرتاب استخوان به طرف آسمان و جایگزینی استخوان با سفینه، و شباهتی که میان سفینه در فضا و استخوان از لحاظ فرم ظاهری ایجاد می‌شود. در واقع کوبریک با این برش، مفهوم عظیمی از تکامل انسان را به صورت ضمنی بیان می‌کند و برداشت مخاطب را از دو نمای جدا فراتر می‌برد. از ترکیب دو نما، سنتزی بوجود می‌آید که معنا را فراتر از ظواهر برده و به ساحت چندمعنایی شعر نزدیک می‌نماید. نماها در اینجا همچون دو سوپیه یک نظامند؛ درک وجه شبه مفهومی، آنها را وارد ساحتی پیچیده می‌کند و روایت را غنا می‌بخشد. با استفاده از مورف، با تبدیل از نمایی به نمایی که از لحاظ درون‌مایه با آن یکی است، می‌توان به تدوین تماتیک با ظاهری نرم در روایت با کارکردی شاعرانه استعاری رسید.

در انیمیشن *گرسنگی* (۱۹۷۴) ساخته‌ی پیتر فلدرز<sup>۳۲</sup>، زن به اشیاء گوناگون از جمله مبل تبدیل می‌شود؛ زن با مورف شدن به چیز دیگری نسبت داده می‌شود. در ترجمان این مورف، جمله زن، مبل است، جمله کذبی است. میان مبل و زن از نظر ظاهری هیچ ارتباطی وجود ندارد، اما با توجه به بستر فیلم که این تبدیل

را می‌توان عرصه حکومت بی‌منطقی نامید» (آریانپور، ۱۳۵۷، ۲۳۲). بنا به این تعریف، در رسانه انیمیشن که اتفاقات غریب و فراواقعی رخ می‌دهد، این عرصه محل توجه دارد. فروید در تعبیر خواب می‌گوید: شیوه‌های که در رویا برای بیان مقولات تضاد و تناقض وجود دارد، واقعاً جالب است. گویی از کلمه «نه» آگاه نیست بلکه در این ماهر است که چیزهای مابین و متناقض را یکجا جمع کند و به صورت یک چیز واحد نشان دهد (فروید، ۱۳۸۲، ۲۲۷).

در مورف، اجتماع ضدین بسیار رخ می‌دهد. زمانی که چیزی به چیزی دیگر مورف می‌شود، یک تناقض رخ داده است که بیننده با توجه به بستر و منطق کلی فیلم تصویر متحرک آن را قبول می‌کند. همانطور که اشاره شد، در فیلم و در بستر داستان‌های پریان، مورف شدن برای مخاطب قابل قبول است (به عنوان مثال، در علاءالدین قالی پرده به یک گل‌گوله نخ تبدیل می‌شود). در بازنمایی خواب نیز که ماهیت آن تناقض‌گویی است و با توجه به بستر جابه‌جایی در خواب که چیزها و اشخاص آشنا را غریب می‌سازد، بازنمایی دو چیز یا دو فرد مجزا توسط مورف امکان‌پذیر است.

در نمایی دیگر از گرسنگی، مرد به بلدزر تبدیل می‌شود اگر جزء دوم (بلدوزر) را به جزء اول (مرد) اسناد دهیم؛ اینطور می‌توان این صحنه را تفسیر و بیان کرد که مرد از وضعیت انسانی خارج شده و تبدیل به یک تخریب‌گر شده است. کل این فیلم استعاره‌ای از یک جامعه مسخ شده است؛ که زیرساخت مورف‌محور فیلم، در عینیت بخشیدن با این دیدگاه مطابقت دارد.

#### ۴. اصل تناقض

در مورد اصل تناقض لازم است بدانیم، عدم اجتماع ضدین در قلمرو اندیشه خودآگاه ما جریان دارد و در عرصه ناخودآگاه ذهن قواعد دیگری برقرار است که در میان آنها اجتماع ضدین (تناقض) بلامانع است. به بیان روشن‌تر، در منطق ما دو چیز متضاد یک چیز نیستند و خیلی بی‌معناست که بگوییم شیر سیاه است، اما اگر در خواب چنین چیزی را ببینیم می‌پذیریم و راهی برای نفی وجود ندارد. گنگی که بعد از بیداری نسبت به خواب وجود دارد، ناشی از آن است در خواب، گریزی برای رد کردن جمع اضداد وجود ندارد. فروید در این مورد می‌نویسد: «قوانین حاکم بر منطق، در ناخودآگاه نافذ نیست. ناخودآگاه

## نتیجه

دو وجه فشرده‌سازی و جابه‌جایی قرار دارد. از لحاظ ساختاری، میان مورف به عنوان یک شیوه بیانی و مصادیق تخیل شاعرانه (شعر و رویا)، مطابقت وجود دارد؛ اکنون و با توجه به یافته‌های تحقیق فوق، می‌توان اینگونه بیان داشت که تکنیک مورف ابزاری مناسب برای بازنمایی تخیل شاعرانه است. از این روی، تسلط سازنده فیلم تصویر متحرک بر تکنیک متامورف و استفاده به جا از خصوصیات این تکنیک، می‌تواند روش بسیار مناسبی در بیان مسایل بغرنج و در عین حال زیبایی باشد که دست‌پرورده تخیل شاعرانه هستند، امری که با دیگر روش‌ها به آسانی قابل دستیابی نمی‌باشد.

تکنیک مورف فراتر از یک ابزار در انیمیشن است. به بیان بهتر می‌توان گفت که این تکنیک، یک شیوه بیانی در روایت است که با توجه به نوع ارتباطی که میان دو شکل مورف شونده وجود دارد، یکی از انواع استعاره یا مجاز مرسل می‌باشد. چنانچه رابطه ایجاد شده از طریق مورف از نوع جز به کل باشد، مجاز مرسل است اما اگر میان دو شکل مورف شده رابطه از نوع شباهت و جانمایی باشد، ساختار مورف استعاره خواهد بود. از سوی دیگر شعر ماهیتاً دارای نظامی استعاره است و دلیل خیال‌انگیزی آن نیز همین ویژگی است. این در حالی است که رویا نیز حالتی خیالی دارد و ساختار رویا نیز مانند مورف بر

## پی‌نوشت‌ها

- 9 Dissolve.
- 10 Snow White.
- 11 Fleischer Brothers.
- 12 Metaphor.
- 13 Allegory.
- 14 Dissolve.
- 15 Associative Relations.
- 16 Sergei Eisenstein.
- 17 Synecdoche.
- 18 Latent Content.

- 1 Paul Wells.
- 2 Roman Jacobson.
- 3 Sigmund Freud.
- 4 Norman M. Klein.
- 5 Transition، عبارت است از هر تکنیکی که در تغییر صحنه و ایجاد ارتباط، به ویژه از صحنه‌ای به صحنه دیگر مورد استفاده قرار گیرد که معمولاً معرف تغییر در زمان یا مکان است.
- 6 The Street.
- 7 Caroline Leaf.
- 8 Fade Out – Fade In به سوی تاریک بردن تصویر و روشن کردن تصویر.

## فهرست منابع

احمدی، بابک (۱۳۸۰)، *ساختار و تاویل متن*، نشر مرکزی، تهران.  
 آریانپور، ا.ح. (۱۳۵۷)، *فرویدیسیم*، انتشارات امیر کبیر، تهران.  
 آشوری، داریوش (۱۳۸۴)، *فرهنگ علوم انسانی: انگلیسی-فارسی*، مرکز، تهران.  
 ایگیلتون، تری (۱۳۶۸)، *پیش درآمدی بر نظریه‌ی ادبی*، ترجمه: عباس مخبر، نشر مرکز، تهران.  
 ضابطی جهرمی، احمد (۱۳۸۸)، *جلوه های تکنیک سینمایی مورف در شعر کلاسیک پارسی*، در مجموعه مقالات نخستین همایش ملی انیمیشن ایران، دانشکده صدا و سیما، تهران.  
 فروید، زیگموند (۱۳۸۲)، *تعبیر خواب*، ترجمه: ایرج پورباقر، چاپ هفتم، موسسه انتشارات آسیا، تهران.  
 کوهن، تد (۱۳۸۷)، *استعاره: از کتاب مسائل زیبایی شناسی*، فرهنگستان هنر، تهران.

Wells, Paul (1998), *Understanding animation*, Rutledge, London.

Wells, Paul (2007), *Scriptwriting for Animation*, AVA, London.

- 19 Dream Work.
- 20 Displacement.
- 21 Condensation.
- 22 Jacques LA Can.
- 23 Manifest Content.
- 24 My Love.
- 25 Alexander Petrov.
- 26 The Wall.
- 27 Alan Parker.
- 28 Thematic Editing.
- 29 Strike.
- 30 2001: A Space Odyssey.
- 31 Stanley Kubrick.
- 32 Peter Foldes.