

## بررسی روایت پسامدرن در ساختار انیمیشن سینمایی معاصر (بررسی موردی، آقای پی بادی و شرمین، هتل ترانسیلوانیا، پرنسس و قورباغه)

دکترامیرحسین ندایی \*

لیلا تبریزی \*\*

### چکیده

آگاهی و واکنش بشر امروزی نسبت به عواقب بحران ناشی از مدرنیسم سبب‌ساز ظهور پسامدرنیسم در زمینه‌های مختلف از جمله در حوزه روایت و رسانه شد. در این میان انیمیشن نیز به رویکردهای جدید روایتی روی آورده است. هستی متناقض انیمیشن پتانسیل‌های مناسبی جهت تبلور رویکردهای جدید فکری در اختیار این رسانه قرار می‌دهد. فرضیه‌ی این پژوهش آن است که روایت پسامدرن دارای شاخصه‌هایی است که در آثار انیمیشن قابل شناسایی و ردگیری است و باب تازه‌ای را در روند تحلیل آثار انیمیشن معاصر باز می‌کند. بر این مبنا هدف از این پژوهش بررسی مفاهیم پسامدرن در روایت انیمیشن‌های سینمایی در حیطه‌ی مفهوم بینامتنیت و در حیطه‌ی نقد و نفی فراروایت‌ها و نقد و نفی روایت در شکل کلاسیک آن است، تا ویژگی‌های این شیوه‌ی روایی را تبیین نموده و جلوه‌های آن را در سه اثر شاخص سینمایی بلند معاصر به نام‌های هتل ترانسیلوانیا<sup>۱</sup> (۲۰۱۲)، پرنسس و قورباغه<sup>۲</sup> (۲۰۰۹)، آقای پی بادی و شرمین<sup>۳</sup> (۲۰۱۴) مورد بحث و بررسی قرار دهد. سوال اصلی این پژوهش آن است که فیلم‌های بلند تجاری انیمیشن چگونه از راهکارهای روایی پسامدرن استفاده می‌کنند تا با بهره‌گیری از ارجاعات کنایه‌آمیز معانی نوین خلق کنند. براساس مشاهدات عینی و دستاوردهای حاصل شده، عناصر بینامتنیت، هجو و ارجاع به گذشته، بریکولاژ و التقاط فرهنگ‌ها، جنسیت و اقلیت به حاشیه رانده شده در نمونه‌های مورد پژوهش مورد بررسی قرار گرفته است.

واژگان کلیدی: روایت پسامدرن، انیمیشن پسامدرن، بینامتنیت در انیمیشن، بریکولاژ در انیمیشن، فراروایت پسامدرن

\* استادیار دانشگاه تربیت مدرس (نویسنده مسئول) amir\_nedaei@modares.ac.ir

\*\* کارشناسی ارشد انیمیشن، دانشکده هنر دانشگاه تربیت مدرس leylatabrizi1983@gmail.com

عصر پسامدرن زمانه ناهمگنی، انتخاب‌های متعدد، تکرار و بازی است. دوره‌های که به زعم جنکز<sup>۴</sup> «هیچ روش تثبیت شده‌ای را نمی‌توان بی‌خود آگاهی و کنایه دنبال کرد، زیرا به نظر می‌رسد تمامی سنت‌ها به نوعی اعتبار دارند» (جنکز، ۱۳۷۶، ۹). در حقیقت امروزه انسان در عصر التقاط، آشفتگی، و وانمودگی، در هنگامه‌ی گذار از وحدت به تکرار، فرهنگ به خرده فرهنگ، واقعیت به حاد واقعیت، قطعیت به تردید، تاریخ به داستان، والا به عام و به طور کلی تولید به مصرف‌گرایی قرار دارد. بنابراین «حذف مرز بین هنر و زندگی روزمره، فروریختن تمایز سلسله مراتبی بین فرهنگ نخبگان و فرهنگ عامه، التقاط‌گرایی یا گلچین‌گرایی سبک ادبی و آمیختن قاعده‌ها از جمله‌ی ویژگی‌های اصلی در هنر پسامدرن محسوب می‌شود» (ندایی، ۱۳۹۰، ۳۸).

ماهیت متناقض، هجوآمیز و وهم‌آلود رسانه‌ی انیمیشن باعث می‌شود که با توجه به دستاوردهای تکنولوژیکی-ارتباطی اخیر، پتانسیل‌های بالقوه مناسبی جهت تبلور رویکردهای جدید روایتی در انیمیشن به وجود آید. بنابراین «انیمیشن می‌تواند جایگاهی باشد برای سیاحت جنبه‌های مشخصی از پسامدرنیسم، به خصوص قلمروهای کدگذاری‌های دوگانه، بینامتنیت و کم‌دی کارناوال. استفاده فیلم متحرک از پاستیش<sup>۵</sup> (تقلید از آثار استادان فن) و پارودی<sup>۶</sup> (تقلیدی مسخره‌آمیز از آثار دیگر)، نقل قول‌ها و پرسپکتیوهای چندگانه-حضور دو یا چند صدا در درون یک گفتمان کوچک-آن را تبدیل به مکانی عالی برای تحلیل پسامدرنی می‌گرداند» (Lindvall&Melton, 1997, 217). با توجه به سیاست‌های کلی شرکت‌های بزرگ تولید انیمیشن بلند تجاری در استفاده از روش‌های کلاسیک و آزموده شده، این پژوهش بر آن است تا خصوصیات روایتی پسامدرن را جهت متمرکز ساختن بحث، در روایت آثار سه نمونه‌ی شاخص سینمایی جدید انیمیشن از دیدگاهی آکادمیک مورد بررسی قرار

دهد. لذا تلاش شده تا با بررسی روایت به توضیح و بررسی چگونگی ساخت‌شکنی روایت پسامدرن از روایت کلاسیک به عنوان یک فراروایت پردازیم. سوال اصلی این پژوهش آن است که فیلم‌های بلند تجاری انیمیشن چگونه از راهکارهای روایتی پسامدرن استفاده می‌کنند تا با بهره‌گیری از ارجاعات کنایه‌آمیز معانی نوین خلق کنند؟ خصوصیات روایت پسامدرن در سینمای انیمیشن معاصر چیست؟ و مفاهیم آن در روایت انیمیشن (براساس نمونه‌های موردی) چگونه تحقق می‌یابد؟

این پژوهش تحلیل-توصیفی بوده و شیوه‌ی گردآوری مطالب آن به روش اسنادی با مراجعه به کتاب‌ها، مقالات و فیلم‌های مورد بررسی است.

### پیشینه پژوهش

مهم‌ترین آثاری که درباره‌ی روایت پسامدرن در حوزه سینمای انیمیشن وجود دارند کتب و مقالات ترجمه نشده‌ای هستند که برخی از آنها توسط نگارندگان ترجمه و در متن مورد استفاده قرار گرفته‌اند. کتاب *تئوری روایت پسامدرن*<sup>۷</sup> از مارک کوری<sup>۸</sup> (۲۰۱۱) و کتاب *به سوی تئوری روایت پسامدرن*<sup>۹</sup> از اندرو گیسن<sup>۱۰</sup> که به بررسی روایت پسامدرن به شکل ادبی آن می‌پردازند از جمله کتب مورد استفاده در این پژوهش هستند. همچنین مقاله «به سوی گفتمان متحرک پسامدرن»<sup>۱۱</sup> از متیو ملتون<sup>۱۲</sup> که از کتاب *A Reader In Animation Studies* جین پیلینگ<sup>۱۳</sup> (۱۹۹۷) استخراج شده است و مقاله «مانورهای بینامتنی حول موضوع تابعیت علاالدین به عنوان یک متن پسامدرن»<sup>۱۴</sup> از مارون ام. کردی<sup>۱۵</sup> (۱۹۹۸) که از کتاب *پسامدرنیسم در سینما*<sup>۱۶</sup> نوشته کریستینا دگلی-اسپوستی<sup>۱۷</sup> گرفته شده است از جمله مقالاتی در زمینه انیمیشن پسامدرن هستند که ترجمه و مورد استفاده قرار گرفته‌اند. آثار نام برده شده آثاری هستند که به مفهوم ساختار فیلم‌های پست‌مدرن می‌پردازند و روایت تنها بخشی از موضوعات مورد بحث در

آنها است. مقالاتی نیز در زمینه روایت پسامدرن در شکل ادبی و سینمایی در زبان فارسی نوشته شده‌اند. حسین پاینده در مقاله «سلام بر پست‌مدرنیسم در سینما» به این نکته اشاره می‌کند که «تعدد فرجام‌های رمان پست‌مدرنیستی و آزادی خواننده در انتخاب آنچه خود مطلوب‌ترین فرجام تلقی می‌کند نیز ایضا حاکی از دعوت ضمنی رمان‌نویس معاصر از همه‌ی مخاطبان هنر و ادبیات برای رقم‌زدن آینده‌ای دیگرگونه و شایسته برای بشر است، آینده‌ای که در آن نایمنی و جود، هراس‌ها و کشمکش‌های درونی انسان معاصر جای خود را به آرامش معنوی و پایبندی به ارزش‌های انسانی داده باشد» (پاینده، ۱۳۷۴، ۴۵۵). در مقاله «پست‌مدرنیسم از نظریه تا داستان»، تسلیم معتقد است که در «داستان‌های مدرن و پست‌مدرن هنوز مرزبندی مورد توافق و مشخصی میان داستان مدرن و پست‌مدرن ارائه نشده است، اما گمان می‌رود که بررسی «جریان سیال ذهن» در برابر «شالوده افکنی، بخشی از این معضل را برطرف سازد، مناسب‌ترین زاویه دید تک‌گویی درونی است؛ حتی برخی از صاحب‌نظران، این دو را دارای یک مدلول می‌دانند. تک‌گویی درونی تصویرهایی را ارائه می‌کند که دارای تداعی‌های شخصی است. با این همه، دریدا بر این نظر است که هر آدمی نسبت به دیگران به تأویل ویژه و متمایز خود دست می‌یابد و فهم نشانه‌ها مدام در تعویق است، اما برای پرهیز از متافیزیک حضور و آگاهی بر خطای فهم مشترک باید از تقابل‌ها آغاز کرد، ساختار و شالوده تقابل‌ها را که کلیشه ساز ذهن بشر است، ویران نمود» (تسلیمی، ۱۳۸۴، ۵۶). این دیدگاه‌ها بیشتر به زمینه‌های نظری روایت پست‌مدرن می‌پردازند همچنانکه آفرین در مقاله‌اش معتقد است که «ادبیات و سینمای پست‌مدرن را نمی‌توان به مثابه جنبش و حرکتی جدا و متفاوت از نوع مدرن آن دانست. به عبارت دیگر ادبیات و سینمای پست‌مدرن به علت تشدید و تحول ویژگی‌های مدرن در آثارشان بازتعریف نوع

مدرن خود به حساب می‌آیند» (آفرین، ۱۳۸۹، ۱۰). این مباحث نظری در آثاری مانند مقاله «رمان پست‌مدرن چیست» نوشته حسین پاینده نیز تداوم می‌یابد اما هیچ تقسیم‌بندی آشکاری در این زمینه ارائه نمی‌دهد (پاینده، ۱۳۸۶). وحید حیاتی با نمونه قرار دادن فیلم بتمن به تحلیل این سینما می‌پردازد و به این نتیجه می‌رسد که «هر نقد فیلم نیز، گزینشی است از قسمت‌های مختلف فیلم که منتقد آن‌ها را به میل خود کنار هم قرار می‌دهد تا به نتیجه‌ی موردنظر دست پیدا کند ولی باید توجه داشت که حتی این نتیجه نیز تأویل کاملاً شخصی و مبتنی بر داوری شخصی منتقد است» (حیاتی، ۱۳۸۸، ۶۴). یکی از قدیمی‌ترین نوشته‌ها در حوزه‌ی سینمای پست‌مدرن مقاله صابره محمدکاشی است که در یک نتیجه‌گیری کلی اعتقاد دارد «فیلم‌سازان پست‌مدرن هر نوع ارزش و باوری مثل نیک بودن قهرمان‌های مثبت، هنجارهای اجتماعی و روانی، قواعد پذیرفته شده ژانر، و خوشایند بودن فیلم برای تماشاگر را کنار می‌گذارند؛ اما از آن جا که خود گزینه‌ای در برابر آن ندارند، به شوخی و هجو ارزش‌های تثبیت شده‌ی پیشین می‌پردازند» (محمدکاشی، ۱۳۷۸، ۷۰). پیش از او اوحدی در مقاله‌ای منطق پست‌مدرن در سینما را واکاوی می‌کند و می‌نویسد با در نظر داشتن اشکال روایی که قصه‌های ما را ساختار می‌بخشند می‌توانیم به یک جامعه‌شناسی تفسیری از نوع سینمایی-قوم‌نگاری با ویژگی‌های شخصی روی آوریم که همواره با تجربه‌های شخصی خودمان آغاز می‌شود و عملکردی نمایان و قابل مشاهده داشته و در تلاش آن است که به کشف سبکی از بازنمایی نایل شود که تجربه‌های ما را جهانی می‌کند و این در حالی است که از متون ساخته‌ی خود کسب لذت نیز می‌کنیم» (اوحدی، ۱۳۷۳، ۲۰۳). نکته‌ی مهم آن است که مقاله‌ی حاضر با بررسی نظرگاه‌های متفاوت در تلاش است تا دیدگاهی نظام‌مند از شیوه‌های گوناگون روایت در سینمای پست‌مدرن ارائه دهد.

## مبانی نظری

است. روایت در این فیلم‌ها متکثر و چند لایه است و همچنین به تعداد شخصیت‌ها، پیرنگ وجود دارد» (همان، ۵۷).

### بینامتنیت<sup>۲۱</sup>

هر متنی جهت دستیابی به حوزه معنا نیازمند خوانش دیگر متون در زمینه خویش است. «از ساده‌ترین گفته گرفته تا پیچیده‌ترین اثر متعلق به گفتمان علمی یا ادبی، هیچ گفته‌یی به تنهایی وجود ندارد» (آلن، ۱۳۸۰، ۳۰). به زبان دیگر بینامتنیت به صورت حضور، خوانش و گفت‌وگوی ناگزیر دیگر متون در زمینه یک متن میزبان تعریف می‌شود. در فیلم *من نفرت انگیز*<sup>۲۲</sup> (۲۰۱۳، پیر کافن، کریس رنو<sup>۲۳</sup>) در صحنه‌ای از فیلم که مینیون ویروسی شده به خانه حمله می‌کند بچه‌ها به اتاق پایین می‌روند که در آنجا کودک سوم در حال پینگ پونگ بازی کردن با نانچیکو است. این صحنه مشخصاً به ویدیویی از بروس لی ارجاع دارد که در حرکاتی نمایشی به وسیله نانچیکو، پینگ پونگ بازی می‌کند. مفهوم بینامتنیت در روایت پسامدرن، در تمایز با نمونه‌های پیشین، شیوه، فراوانی و کیفیت استفاده پسامدرنیسم از بینامتنیت و همچنین رویکرد پارودیوار و مشخصاً هجوآمیزی است که در پرداختن به این مقوله دارد.

### خود-ارجاعی<sup>۲۴</sup>

خود-ارجاعیت یا خودبازتابندگی یعنی ارجاع اثر به رسانه‌ی خود، به گونه‌ای که مخاطب، فیلم بودن اثر را متوجه شود. در قوانین هنری کلاسیک، «هنرمند موظف بود تصنع هنری اثر را برای مخاطب به امری نامحسوس تبدیل کند» (پاینده، ۱۳۸۶، ۵۲). امری که امروزه توسط مفهوم خود-ارجاعی، به صورت تعمدی، به امری محسوس تبدیل شده است. انیمیشن خود-ارجاع، «ساختار خود را بازتاب می‌دهد و همچنین رابطه‌اش را با زمینه‌ای که از آن پدید آمده است نشان می‌دهد بنابراین رئالیته‌ی تحمیل‌شده‌ی گفتمان

دیدگاه نظری این پژوهش بر مبنای نظریات میخائیل باختین<sup>۱۸</sup> و ژولیا کریستوا<sup>۱۹</sup> در حیطه‌ی مفهوم بینامتنیت و ژان فرانسوا لیوتارد در حیطه‌ی نقد و نفی فراروایت‌ها<sup>۲۰</sup> و نیز نقد و نفی روایت در شکل کلاسیک آن است. کریستوا بر این اعتقاد است که یک متن «جایگشتی از متون، و بینامتنی در فضای یک متن مفروض» است که در آن، «گفته‌های متعددی، اخذ شده از دیگر متون، باهم مصادف شده و یکدیگر را خنثی می‌کنند» (کریستوا به نقل از آلن، ۱۳۸۰، ۵۳). بر این اساس یک فیلم نیز انباشته از نشانه‌های روایی، فرم‌های بصری و عناصر مفهومی‌ای است که هر کدام حاوی معانی چندگانه است که از یک طرف به مثلث ارتباطی فیلمساز، مخاطب و پیام روایی مربوط است و از طرف دیگر به رابطه متن فیلم با متون ادبی، سینمایی و زمینه‌های فرهنگی و اجتماعی‌ای که فیلم در آن واقع شده است، مربوط می‌شود.

از سوی دیگر در نظریه نفی فراروایت‌ها از دیدگاه لیوتارد، «وضعیت پسامدرن وضعیتی است که در آن کلان روایت‌های مدرنیته... همه اعتبار خود را از دست می‌دهند... کلان روایت‌ها، روایت‌های تسلط و برتری‌اند، روایت برتری انسانی که به دنبال سرنوشت خویش در فتح طبیعت است» (ساراپ، ۱۳۸۲، ۱۹۵). بنابراین پسامدرنیسم با بازتاب عواقب ناشی از ایمان و اعتقاد به فراروایت‌ها و آرمان‌های مدرنیسم، روایت‌های بزرگ را بی‌اعتبار ساخته و آنها را به خرده‌روایت‌ها تقسیم می‌کند. بر همین مبنا اصول بنیادین روایت کلاسیک به عنوان فراروایتی فراگیر به چالش کشیده می‌شود. روایت کلاسیک «قرار دادن آگاهانه یا ناخودآگاه رویدادهای خارجی در یک الگوی قابل فهم است (ندایی، ۱۳۹۰، ۵۶) در صورتیکه «روایت در فیلم‌های پسامدرن، فاقد تداوم خطی و انسجام و یکپارچگی است. در فیلم پسامدرن به نظر می‌رسد پیشرفت روایت، تصادفی و اتفاقی است و ترکیب رویدادها پیچیده، تو در تو، بی‌نظم و مبهم

سینمایی را وانمایی می‌کند» (Lindvall&Melton, 204, 1997). بنابراین خود-ارجاعی یا خودبازتابندگی اقتدار روایت کلاسیک و واقع‌نمایی تصنعی جهان اثر به چالش می‌کشد.

این مکانیسم به مکانیسم متناقض کارناوال باختین شبیه است. انیمیشن‌های خودبازتابنده به نوعی با مکانیسم سرشت سرزنده کارناوال باختین مرتبط هستند. کم‌دی کارناوال باختین یک کم‌دی ناب و قوی قرون وسطایی بود که دو وجهی و گروتسک بودن خصیصه آن بود و خنده‌ی هجوآمیزی که می‌آفرید با مکانیسم شالوده‌شکنی و سپس بازسازی، در عین آن که دستگاه اجتماعی و فرهنگی آن روزگار را مسخره می‌کرد، از آن لذت نیز می‌برد. بر همین مبنا انیمیشن‌های خود-بازتابنده نیز همانند کم‌دی کارناوال قرون وسطی عمل کرده و با به سخره گرفتن خود در عین آنکه خود را از نو می‌سازند، از آن لذت نیز می‌برند (Lindvall&Melton, 203, 1997). به عبارت دیگر در این فیلم‌ها مکانیسم قوی کم‌دی کارناوال بازسازی و مولف همراه با مخاطب خود در این لذت بازی‌گوشانه شریک می‌شود.

خود-ارجاعیت به سه شیوه‌ی کلی تقسیم می‌شود، «نخست با نشان دادن متنیت خود که از مجرای اظهار نظر درباره‌ی فیلمسازی و صنعت فیلم و با پرده برداشتن از روند ساخت فیلم تحقق می‌یابد. دوم از طریق تعامل با تماشاگر. در این شیوه فیلم در نقش یک گفتمان عمل کرده و به طور مستقیم با مخاطب صحبت می‌کند. سوم از طریق تعامل با مؤلف خود. در این شیوه فیلم ارتباط خود را با سازندگان بازتاب می‌دهد» (ibid, 204-205).

از نمونه‌های خود-ارجاعی می‌توان به صحنه‌ای از فیلم **شرک**<sup>۲۵</sup> (۲۰۰۱)، ویکی جنسون، اندرو آدامسون<sup>۲۶</sup> اشاره کرد که در آن شرک به روستاییان ترسان، با صدایی آهسته می‌گوید، «طبق داستان شماها الان باید فرار کنید».

### هجو (پارودی) و ارجاع به گذشته

انیمیشن رسانه‌ای بالقوه هجوآمیز است. هجو «به نوعی بازگشت به فیلم‌های گذشته و استفاده از عناصر آن است» (آفرین، ۱۳۸۹، ۱۴). در فیلم کوتاه **بتی خفته**<sup>۲۷</sup> (۲۰۰۷، کلود کلوته<sup>۲۸</sup>) که به داستان (و انیمیشن) **زیبای خفته**<sup>۲۹</sup> (۱۹۵۹، والت دیزنی<sup>۳۰</sup>) ارجاع دارد، ساختار و عناصر این قصه پریوار اساسا به هجو کشیده می‌شود. چنانکه حتی نام فیلم (در زبان انگلیسی (Beauty Sleeping و Betty Sleeping) نیز خالی از کنایه و بازی نیست. فیلم سرشار از پارودی است و در نهایت بتی نه با بوسه عشق حقیقی که با زنگ ساعت شماطه‌دارش از خواب بیدار می‌شود.

### فرا داستان

فرا داستان‌ها داستان‌هایی خود-ارجاع محسوب می‌شوند. به عبارت دیگر «فرا داستان آن نوعی از داستان‌نویسی است که به نحوی خودآگاهانه و نظام‌مند توجه خواننده را به تصنعی بودنش جلب می‌کند تا از این طریق پرسش‌هایی را در خصوص رابطه‌ی داستان و واقعیت مطرح سازد» (و، به نقل از پاینده، ۱۳۸۶، ۵۴). بدین مفهوم فیلم با اشاره به داستان‌بودگی یا مراحل شکل‌گیری‌اش، غیرواقعی بودن خود را بازتاب می‌دهد. فیلم‌هایی در مورد فیلم‌بودگی، فیلمسازی، صنعت سینما و مواد خام آن در این گروه قرار می‌گیرند. در نمونه اولیه، فیلم **آنها را حرکت بده**<sup>۳۱</sup> (یا **در یک استودیو کارتون**) (۱۹۳۱) مخاطب به درون یک استودیو انیمیشن برده می‌شود که در آنجا تعدادی انیماتور در بند اما خوشحال، سخت‌کوشانه در حال ساخت فیلیپ بوکی<sup>۳۲</sup> از یک رقاصه‌ی هوچی کوچی هستند که با دوربینی از آن فیلمبرداری می‌گردد و سپس گروه موسیقی (که جانورانی کارتونی از یک باغ وحش هستند) وظیفه ساخت موسیقی فیلم را بر عهده می‌گیرند. در حقیقت این کارتون روند طاقت‌فرسا و آنارشی خلاق یک استودیو انیمیشن را به وضوح به تصویر می‌کشد (Lindvall&Melton, 1997).

### بریکولاژ<sup>۳۳</sup> و التقاط فرهنگ‌ها

هنر پسامدرن، «تمامی میراث هنری از یونان و روم باستان گرفته تا هنر مسیحیت- قرون میانه- و کلاسیک، رمانتیک و رئالیسم و تمامی عرصه هنر مدرن را وارد فضای پسامدرن می‌کند. همه را در کنار هم می‌چیند بی‌آنکه یکی را بر دیگری برتری دهد. انگار صحنه تظاهرات عمومی و یا یک مهمانی و جشن همگانی است» (بازرگانی، به نقل از سجودی و دیگران، ۱۳۸۹، ۱۶۵). بر همین مبنا امروزه در فیلم‌های پسامدرن انیمیشن تلفیق کمیک استریپ، فیلم‌ها، بافت‌ها، سبک‌ها، قصه‌ها، فیلم‌های انیمیشن و... را در یک زمینه کلاژگونه و سرشار از التقاط‌های فرهنگی، ادبی و اجتماعی شاهد هستیم. در همان فیلم **پتی خفته** کلاژی از انواع داستان‌ها، افسانه‌ها و مسایل روز فرهنگ انگلستان در زمینه‌ای هجوآمیز از یک قصه پریوار قرار گرفته است.

### پایان روایت‌های بزرگ و روایت‌گریزی

فیلم‌سازان پسامدرن، «بسیاری از قواعد زبانی سینمای کلاسیک را نادیده می‌گیرند. از روایت خطی، سوژه معین و شخصیت‌پردازی متعارف فاصله می‌گیرند و روشی کاملاً متفاوت و شخصی را جایگزین آن می‌کنند» (محمدکاشی، ۱۳۷۸، ۸۵). در فیلم **شرک** مرتباً تداوم و پیوستگی داستانی یک قصه پریوار کلاسیک با ارجاعاتی به زمینه و متن‌بودگی خود داستان برهم زده می‌شود. مثلاً هنگامی که شرک می‌گوید، «ولی این توی داستان نبود!» با ارجاعی که به داستان بودن خود می‌دهد، روند روایتی خطی را در ذهن مخاطب بر هم می‌زند.

### خودریختی<sup>۳۴</sup>

خودریختی به معنای ورود خالق به خلقت خویش است که زیرمجموعه‌ای از مفهوم خود-ارجاعی محسوب می‌شود. در واقع «ورود خالق دیگر جهانی که وارد خلقت خودش می‌شود نوعی تجسد است... نفوذ واقعیت بیرونی، حتی به جزئی‌ترین شکل مثل

دست کارتونیست با ابزار طراحی، جهان کارتون را دگرگون می‌سازد. حضور سازنده به حضور بی‌جان محسوسیتی هستی‌شناسانه و جادویی اعطا می‌کند که به نحوی کاراکتر کارتونی خیالی... را واقعی‌تر می‌سازد» (Lindvall&Melton, 1997, 212).

از نمونه‌های خود ریختی مولف در انیمیشن می‌توان به **آقای خط**<sup>۳۵</sup> (۱۹۸۶-۱۹۷۱، اوسوالدو کاواندولی<sup>۳۶</sup>) اشاره داشت. کل روند داستانی فیلم توسط دستی مداخله‌گر (که می‌تواند دست انیماتور و یا مولف فیلم باشد) و شخصیت کارتونی‌ای به نام آقای خط و تعامل آنها با یکدیگر شکل می‌گیرد.

### هنر مردمی یا پاپ

جان هیل<sup>۳۷</sup> در این خصوص مین‌ویسد، «در فیلم‌های پسامدرن به انتخاب موضوعات ساده و پیش پا افتاده و ارجاع به فرهنگ عامه و به ویژه هنر پاپ پرداخته می‌شود» (آفرین، ۱۳۸۹، ۱۶). امروزه شاهد ساخت انیمیشن‌هایی هستیم که در آن دغدغه‌های روزمره مردم کوچه و بازار و تکنولوژی و امکانات روز نمایش داده می‌شود. در فیلم **شرک** دیده می‌شود که شرک در گلی که در کف قصر ایجاد کرده است مانند هاکی روی یخ حرکت می‌کند و یا کشتی کچ می‌گیرد. هاکی و کشتی کچ، نه به‌عنوان نمود هنر پاپ که به‌عنوان عنصری عامه‌پسند مورد استفاده قرار گرفته‌اند.

### واقعیت و وانموده<sup>۳۸</sup>

وانموده ناواقعیتی است که با تقلید از واقعیت، غیرواقعی بودن خود را پنهان ساخته است. به زعم بودریار<sup>۳۹</sup>، «وانمودن یعنی تظاهر به داشتن آنچه نداریم». زیرا «وانمودن، تولید الگوهای امری واقعی است، امری فاقد خاستگاه و فاقد واقعیت، امر حاد-واقعی» (بودریار، ۱۳۷۸، ۸۵). انیمیشن به صورت ذاتی سرشار از وانموده‌هاست. شخصیت‌های کارتونی تبدیل به ستاره‌های سینمایی‌ای شده‌اند که نه تنها در برابر مخاطب خود بازیگری می‌کنند بلکه گاهی



مستقیماً او را مورد خطاب قرار می‌دهند. ستاره‌هایی که عروسک‌ها و مدل‌های آنان در بازار موجود است ولی هیچ‌کدام در دنیای واقعی وجود خارجی ندارند. باگربانی وجود دارد در عین آنکه وجود ندارد. «کلیبی از ارول فلین»<sup>۴۰</sup> در نقش رابین هود پایان کارتونی رابین هود<sup>۴۱</sup> (۱۹۴۹) را قطع می‌کند و پس از این صحنه باگربانی ایرادگیر و شکاک در حالی که به دوربین نگاه می‌کند، غرولندکنان می‌گوید، «نه، این احمقانه‌اس، این نمی‌تونه اون باشه!». این اپیزود [علیرغم خصوصیت خود-ارجاعی به دلیل نگاه شخصیت به دوربین] به طرز هوشمندانه‌ای مفهوم واقعیت و وهم را وارونه می‌سازد چرا که به کارتونی اجازه داده است که درباره یک فیلم زنده‌ی اکشن قضاوت کند حتی اگر معقولیت‌اش را زیر سوال ببرد» (Lindvall&Melton, 1997, 208).

فیلم‌هایی که به کمک انیمیشن توهمی از واقعیت ایجاد می‌کنند و طبق تعریف بودریار با الگوبرداری از واقعیت سعی در نشان دادن فراواقعیت‌ها یا حادواقعیت دارند، بهترین نمونه‌ها در این زمینه هستند. چنانکه مرز واقعیت و توهم چنان باریک می‌شود که دیگر تشخیص واقعی از غیرواقعی اگر ناممکن نشود دستکم بسیار دشوار می‌شود.

#### بی‌اعتباری و فروپاشی ارزش‌ها

یکی از ویژگی‌های وضعیت پسامدرن، رنگ باختن و به بازی گرفته شدن تمامی ارزش‌ها است. در حقیقت «بی‌اعتقادی جهان (و در نتیجه هنرمند) پسامدرن به ارزش‌ها، بدون این که خود به نظام ارزشی دیگری بدل شود، او را واداشته است که به شوخی و هجو ارزش‌هایی که زمانی جزء لاینفک سینما تصور می‌شدند، دست بزند» (محمدکاشی، ۱۳۷۸، ۷۶). در فیلم **شرک** پدر ژپتو پسر چوبی خود یعنی پینوکیو را به چند شلینگ می‌فروشد. بدین ترتیب فیلمساز هنجارهای اخلاقی را به سخره می‌گیرد و دیگر دغدغه حفظ ارزش‌ها و مخاطب را ندارد.

#### جایگاه و هویت انسانی قهرمان پسامدرن

قهرمان یا ابرقهرمان پسامدرن انسانی دووجهی و متناقض است. او خارج از تعاریف سنتی از قهرمان، در مرز بین قهرمان بودن یا ضدقهرمان بودن به صورت همزمان در نوسان است. برای نمونه می‌توان به شخصیتی مانند هالک (آخرین نسخه، **هالک شکست‌ناپذیر**<sup>۴۲</sup>، ۲۰۰۸، لوییس لتریه<sup>۴۳</sup>) اشاره داشت. او که در شرایط عادی انسانی معمولی و بی‌آزار است، با تبدیل شدن به هالک ناگهان هیولایی خارج از کنترل می‌شود که حتی در حالت وجه انسانی خود نمی‌توان مطمئن بود که به واقع این هالک است که سخن می‌گوید و یا دکتر بروس بنر<sup>۴۴</sup>. در رویکردی دیگر حتی جایگاه قهرمان پسامدرن به عنوان یک انسان به چالش کشیده می‌شود.

#### اقلیت‌های به حاشیه رانده‌شده

در سینمای پسامدرن قهرمانان اقلیت‌هایی همچون سیاهپوستان، زنان و... هستند که نه تنها تا به اکنون صدایی در متون نداشته‌اند بلکه در جایگاهی پایین‌تر نسبت به اکثریت غالب قرار داشته‌اند. آثار اصیل ملی «همانند خود ملت‌ها دچار انقلابی شده‌اند که فرآیندهایی دوتایی را شامل می‌شوند، از یک سو افزایش به رسمیت شناختن تنوع و چندقومیتی بودن در درون سنت‌های ملی و از سوی دیگر، کنار زدن آثار اصیل برای روایت کردن تاریخ ادبیات هویت‌هایی که روایت نشده‌اند» (Currie, 2011, 112). در فیلم **شجاع**<sup>۴۵</sup> (۲۰۱۲، برندا چاپمن، مارک اندروز<sup>۴۶</sup>) فیلم مشخصاً حول محور زنان می‌چرخد و شخصیت‌های مرد داستان موجوداتی در حاشیه بازنمایی شده‌اند که هیچ حضور مثبتی در روند داستان ندارند. در نهایت نیز بر خلاف معمول روایت‌های کلاسیک، قهرمان زن ازدواج نکرده و سرنوشت‌اش را به دست خویش می‌گیرد و یا پرنسس یاسمین در انیمیشن **علاءالدین**<sup>۴۷</sup> (۱۹۹۲، ران کلمنتس، جان ماسکر<sup>۴۸</sup>) از حالت متعارف قهرمانان زن دیزنی خارج است. به این

سینمایی گزینش شده انیمیشن بر مبنای بحث‌ها و نظریات مطرح شده می‌پردازیم.

### تحلیل نمونه‌های گزینش شده هتل ترانسیلوانیا

داستان فیلم مربوط به دراکولایی است که صاحب هتلی به نام ترانسیلوانیا است که آن را برای هیولاهایی که همیشه از دست انسان‌ها مخفی می‌شدند، ساخته است. بینامتنیت

فیلم خوانشی نو از فیلم‌ها و داستان‌های کلاسیک به دست می‌دهد که ضمن ارجاع به عناصر آنها زمینه‌ای نو می‌آفریند. دکوپاژ اولین صحنه فیلم، یادآور فیلم نوسفراتو<sup>۵۴</sup> (۱۹۲۲)، فریدریش مورنائو<sup>۵۵</sup> از مهم‌ترین فیلم‌های سینمای اکسپرسیونیسم آلمان است.



نوسفراتو، ۱۹۲۲ (منبع، اصل فیلم)



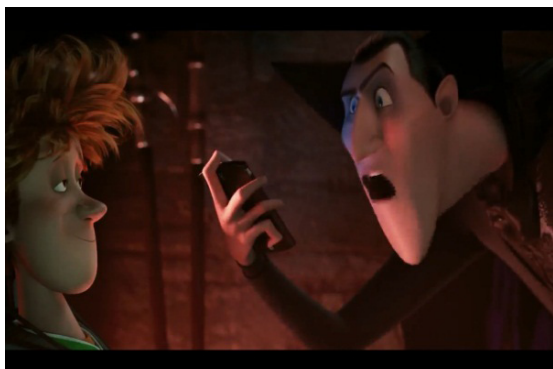
هتل ترانسیلوانیا، ۲۰۱۲ (منبع، اصل فیلم)

معنا که «یاسمین به صورت پرنسسی زیبا... به صورت زنی قوی نمود می‌یابد... [در جایی از داستان] یاسمین به اتاقی می‌رود که سلطان (پدرش) و جعفر و پرنس علی/علاءالدین در حال صحبت درباره ازدواج یاسمین هستند، او فریاد می‌زند، «چطور جرأت می‌کنید؟... من جایزه‌ای برای برنده شدن نیستم» (Kraidy, 1998). هر چند که کردی در ادامه معتقد است که «متن فرعی فمینیستی جعلی که در سطح متنی نشان داده شده است به صورت نقابی برای پنهان کردن معنای متنی فرعی مردسالارانه عمل میکند» (Ibid).

فراداستان تاریخ‌گرایانه یا فرافیلم تاریخ‌گرایانه فراداستان تاریخ‌گرایانه «یعنی داستان‌هایی که پرسش‌هایی را درباره فلسفه تاریخ، یا مسایل مربوط به واقعیت یا شناخت‌پذیر بودن گذشته طرح می‌کنند؛ داستان‌هایی که توجه ما را به تصنعی بودن باز نمودهای تاریخی، یا تکنیک‌های روایی مورد استفاده برای شکل دادن به مواد تاریخی جلب می‌کنند» (Currie, 2011). اصولاً بحث فراداستان تاریخ‌گرایانه از نظریات لیندا هاجن<sup>۴۹</sup> سرچشمه می‌گیرد و ریشه در این تفکر پسامدرنیسم دارد که روایت‌های تاریخی قابل اعتماد نیستند. سوزان هیوارد<sup>۵۰</sup> می‌گوید، «فرهنگ پسامدرن فرهنگی ضدتاریخی است» (هیوارد، ۱۳۷۷، ۱۰۸). فیلمساز پسامدرن در عین برخوردی تاریخ‌گرایانه روایت جدید خود را از اتفاقات و روایت‌های تاریخی برمی‌سازد. در فیلم **حرامزاده‌های لعنتی**<sup>۵۱</sup> (تارانتینو<sup>۵۲</sup>، ۲۰۰۹) فیلمساز روایت جنگ جهانی دوم را تحریف می‌کند زیرا در نهایت هیتلر در یک سینما به آتش کشیده می‌شود. در **آقای پی‌بادی و شرم**، فیلم با حوادث و روایت‌های مشهور تاریخی بازی می‌کند. در فیلم از بچه‌های کلاس پرسیده می‌شود که در مورد خاطره جرج واشنگتن<sup>۵۳</sup> و درخت گیلاس توضیح بدهند ولی شرم آن روایت را رد کرده و می‌گوید که خودش از جرج واشنگتن ماجرا را پرسیده است. با توجه به ویژگی‌های به دست آمده به تحلیل سه فیلم



تغییر جایگاه و هویت انسانی قهرمان پسامدرن برعکس عرف معمول داستان‌ها که هیولاها شریر و ترسناک هستند و انسانها قربانی خشونت آنها می‌شوند، در این فیلم این هیولاها هستند که قربانی شرارت انسان‌ها شده‌اند.



فرهنگ پاپ، هتل ترانسیلوانیا، ۲۰۱۲ (منبع، اصل فیلم)

بی‌اعتباری و فروپاشی ارزش‌ها در فیلم زندگی و نوع رژیم غذایی غیرعادی هیولاها به عنوان یک پدیده‌ی عادی و قابل قبول جلوه داده می‌شود. حتی هیولاها را دیگر با مومیایی در مورد گاز معده‌اش شوخی می‌کنند. بنابراین فیلمساز به هیچ‌وجه از نشان دادن چنین شوخی‌های نازلی آن‌هم به صورت یک امر مطلوب ابایی ندارد.

جنسیت و اقلیت‌های به حاشیه رانده شده روایت هیولاهایی که از ترس انسان‌ها مخفیانه زندگی می‌کنند در واقع روایت اقلیتی است که تقریباً هیچ‌گاه صدایی نداشته‌اند یا به عبارت دیگر به صورت مثبت بازنمایی نشده‌اند.

بریکولاژ و التقاط فرهنگ‌ها فیلم کلاژی از انواع داستان‌ها و افسانه‌های هیولاهاست. از فرانکشتاین، دراکولا، مرد نامرئی گرفته تا افسانه‌ی پاگنده. حتی خود ساختار هتل ترانسیلوانیا که بیشتر

شخصیت دیگر برگرفته از رمان فرانکشتاین<sup>۵۶</sup> اثر مری شلی<sup>۵۷</sup>، موجودی ترسناک است که تکه‌های بدنش به یکدیگر دوخته شده‌است. او در فیلم از ترس آتش با پست سفر می‌کند.

اثر دیگر **مرد نامریی**<sup>۵۸</sup> داستانی از هربرت جرج ولز<sup>۵۹</sup> (۱۸۹۷) است، که در آن دانشمندی به نام گریفین با کشف ماده‌ای شیمیایی باعث نامریی شدن خودش می‌شود و دیگر نمی‌تواند به حالت اول بازگردد. مرد نامریی یا گریفین یکی از مهمانان هتل است که هیولاها را دیگر با موضوع نامریی بودن او شوخی می‌کنند. کازیمودو<sup>۶۰</sup> و اسمرالدا<sup>۶۱</sup> نیز شخصیت‌های داستان گوژپشت نتردام<sup>۶۲</sup> هستند. کازیمودو آشپز است که به نوعی به فرانسوی‌الاصل بودن وی اشاره دارد. اسمرالدا نیز به صورت یک موش سیاه بازنمایی شده است. از دیگر هیولاها فیلم می‌توان به جرمیلین‌ها اشاره کرد که یادآور فیلم جرمیلین<sup>۶۳</sup> (۱۹۸۴)، جو دانته<sup>۶۴</sup> است.

#### هجو

عناصر ژانر وحشت در این فیلم به هجو گرفته می‌شود. در ابتدای فیلم، دراکولا بالای سر تختخواب نوزادی می‌رود ولی ناگهان شروع به شکلک در آوردن می‌کند و متوجه می‌شویم که نوزاد، دختر اوست. از اینجا فیلمی که با مؤلفه‌های ژانر وحشت شروع شده است به یک ملودرام کمیک بدل می‌شود. دراکولا (نوسفراتو) خون انسان را برای رژیم غذایی‌اش مناسب نمی‌بیند.

#### فرهنگ پاپ

در فیلم هیولاها و دختر دراکولا به جای آهنگ‌های کلاسیک خواستار آهنگ‌های رپ و امروزی هستند و فضای قلعه را به یک دیسکو تبدیل می‌کنند. همچنین در هتل شاهد بسیاری از عناصر امروزی، از موسیقی روز گرفته تا سیستم قرعه‌کشی، ایروبیک و پدیده‌های تکنولوژیک امروزی هستیم.

یک قلعه است نیز کلاژی از بافت‌های مختلف جدید و قدیم است. فیلم کلاژی از ژانر وحشت و فیلم‌های کم‌دی است.

### آقای پی‌بادی و شرمن

داستان فیلم در مورد پسری به نام شرمن و سگی دانشمند به نام پی‌بادی است که او را به فرزندگی گرفته است و در ادامه به دلیل رابطه پدر و فرزندگی بین آنها، مشکلاتی پیدا می‌کنند.

تغییر جایگاه و هویت انسانی قهرمان پسامدرن در فیلم، یک سگ (آقای پی‌بادی) در مقایسه با سوژه انسانی به لحاظ هوش و استعداد از جایگاه برتری برخوردار است و حتی حضانت یک انسان به او سپرده می‌شود. فیلم نشان می‌دهد که یک سگ می‌تواند به مراتب پدر لایق‌تری برای یک کودک باشد و در نهایت نقطه اوج بی‌هویتی سوژه انسانی را در آخر فیلم و هنگامی داریم که پی‌بادی رو به دوربین می‌گوید، «هر سگی باید یک بچه داشته باشد!».

### خود-ارجاعی

در ابتدای فیلم می‌بینیم که پی‌بادی رو به دوربین و خطاب به بیننده شروع به صحبت می‌کند و روایت را آغاز می‌کند.

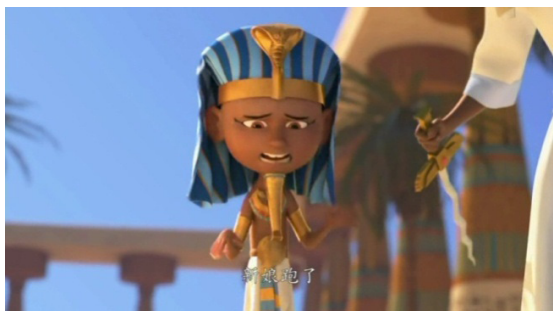
### بی‌اعتباری و فروپاشی ارزش‌ها

مفهوم خانواده که به‌ویژه در سینمای کلاسیک آمریکا بسیار مقدس پنداشته می‌شد در این فیلم زیر سوال می‌رود. یک سگ انسانی را به فرزندگی گرفته و به همراه هم یک خانواده کامل را تشکیل می‌دهند.

### بریکولاژ و التقاط فرهنگ‌ها

فیلم کلاژی از بافت‌ها و ادوار مختلف تاریخی است. قهرمانان فیلم دایم به زمان‌های مختلف سفر کرده و همزمان پوشش خود را تغییر می‌دهند. در پایان فیلم

نیز همه زمان‌ها در کنار هم قرار می‌گیرند. همچنین تنوع غذاهایی که توسط پی‌بادی برای میهمانانش سرو می‌شود و قابلیت‌های پی‌بادی از ماساژ تایلندی گرفته تا موسیقی فلامینکو، زبان چینی و... به تنهایی به بحث کثرت‌گرایی و التقاط فرهنگی زندگی امروزی بشر اشاره دارد.



توت عنخ آمون، آقای پی‌بادی و شرمن، (منبع، اصل فیلم)

### بینامتنیت و هجو

فیلم سرشار از ارجاعات به متون، داستان‌ها، فیلم‌ها و عناصر گذشته است. به عنوان مثال فیلم عروس فراری<sup>۶۵</sup> (۱۹۹۹، گری مارشال<sup>۶۶</sup>) داستان زنی است که روز ازدواج از محراب کلیسا فرار می‌کند. در صحنه ازدواج توت عنخ آمون و پنی (دوست شرمن) وقتی پنی به همراه پی‌بادی و شرمن می‌گریزد توت عنخ آمون جمله‌ی عروس فراری را بر زبان می‌آورد.



توت عنخ آمون، آقای پی‌بادی و شرمن، (منبع، اصل فیلم)

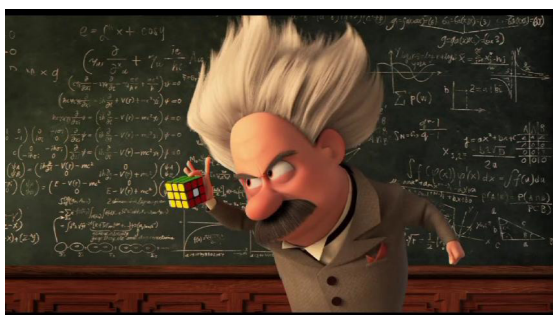
در جایی دیگر از فیلم، وقتی ماشین زمان نیاز به تعمیر دارد پی‌بادی، شرمن و پنی به عصر رنسانس و به

ارجاعاتی است که در فیلم دیده می‌شود. پی‌بادی و پنی برای ورود به اسب تروا، از یک اسب تروای کوچک استفاده می‌کنند و آنها نیز همانند تروجان‌ها آن را به داخل می‌آورند بی‌آنکه متوجه باشند این حيله مشابه حيله خودشان است. فیلم نشان می‌دهد که این قهرمانان در حقیقت مردانی کم‌هوش ولی با زور بدنی بسیار هستند.

در بخشی دیگر از فیلم، در صحنه‌ای که پی‌بادی توسط رییس‌جمهورهای قبلی آمریکا از جمله جرج واشنگتن مورد عفو قرار می‌گیرد بیل کلیتتون<sup>۶۹</sup> نیز او را عفو کرده و می‌گوید که حتی بدترش را هم انجام داده است که این جمله به رسوایی اخلاقی کلیتتون



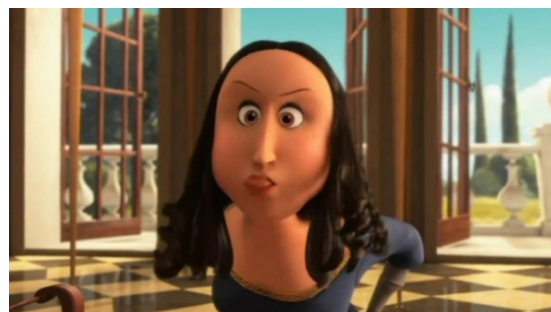
بیل کلیتتون، لینکلن و واشنگتن



آلبرت انیشتین، آقای پی‌بادی و شرمن (منبع، اصل فیلم)

ارجاع دارد. ضمن آنکه جرج واشنگتن و آبراهام لینکلن نیز در این صحنه حضور دارند. متن فیلم با نبوغ انیشتین نیز شوخی می‌کند. او که به شدت با مکعب روبیک درگیر است، در نهایت موفق به حل آن نشده و با عصبانیت آن را می‌شکند.

در صحنه‌ای از فیلم، اسپار تاکوس<sup>۷۰</sup> را می‌بینیم که



توت عنخ آمون، آقای پی‌بادی و شرمن، (منبع، اصل فیلم)

دیدار داوینچی می‌روند، تا او کمک‌شان کند. فیلم ضمن اشاره به نبوغ داوینچی همزمان با آن شوخی نیز می‌کند. او در حال کشیدن تابلو مونالیزا است اما مونالیزا برعکس نقاشی‌اش زنی بد اخم است که اصلاً نمی‌خندد و داوینچی درگیر کشمکش مضحک با او بر سر یک لبخند طبیعی است. در نهایت این لبخند مشهور توسط یک اتفاق مضحک شکل می‌گیرد. در جایی دیگر نیز، ضمن ارجاع به داستان جنگ تروا وقتی شرمن و پی‌بادی در حال مبارزه و فرار هستند صحنه‌های رزمی آن یادآور فیلم **قهرمان**<sup>۶۷</sup> (۲۰۰۲، ژانگ ییمو<sup>۶۸</sup>) است. اسب تروا نیز از دیگر

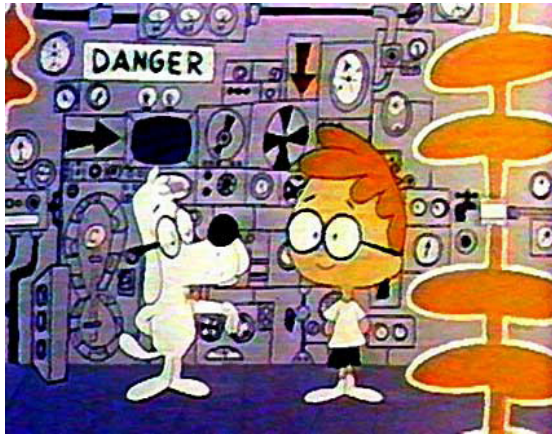


نمای برگرفته از فیلم قهرمان



اسب تروا، آقای پی‌بادی و شرمن (منبع، اصل فیلم)





راکی و بولوینکل و دوستان، ۱۹۵۹ (منبع، اصل فیلم)



راکی و بولوینکل و دوستان، ۱۹۵۹ (منبع، اصل فیلم)

این فیلم را می‌بینیم که در حال جارو کشیدن است و برای مخاطبین فیلم دست تکان می‌دهد. بدین ترتیب فیلم با بینامتنیتی ظریف متن فیلم مذکور را در ذهن مخاطب فرا می‌خواند.

فراداستان تاریخ نگارانه فیلم به وضوح بر بی‌اعتمادی پسامدرنیسم به تاریخ صحنه می‌گذارد و نشان می‌دهد که روایت‌های تاریخی آنچه به نظر می‌رسند، نیستند.

می‌گوید من اسپارتاکوسم. طراحی این شخصیت به کرگ داگلاس هنرپیشه فیلم اسپارتاکوس (۱۹۶۰، کوبریک<sup>۷۱</sup>) ارجاع دارد.



اسپارتاکوس، ۱۹۶۰ (منبع، اصل فیلم)



اسپارتاکوس، آقای پی بادی و شرمین، (منبع، اصل فیلم)

راکی و بولوینکل و دوستان<sup>۷۲</sup> کارتونی تلویزیونی بود که از سال ۱۹۵۹ تا ۱۹۶۴ در شبکه‌های ای.بی.سی و ان.بی.سی<sup>۷۳</sup> آمریکا پخش می‌شد. در صحنه آغازین فیلم بر روی دیوار آپارتمان پی بادی پوستر مربوط به این فیلم (که شخصیت‌های پی بادی و شرمین نیز در واقع از آن اقتباس شده‌اند) به صورت نامحسوسی دیده می‌شود و حتی در صحنه پایانی یکی از شخصیت‌های



آقای پی بادی و شرمین، (منبع، اصل فیلم)

اقلیت محسوب می‌شوند. درجایی تیانا می‌گوید که رستورانی می‌سازیم که مردم از همه دنیا برای چشیدن



پرنسس و قورباغه (منبع، اصل فیلم)



پری دریایی کوچک (منبع، اصل فیلم)

غذاهای ما بیایند ولی در پوستری که پدرش به او می‌دهد (که تصویری از رستوران آرمانی آنهاست) مشتریان، گارسون‌ها و... همه سیاهپوست هستند. گویی این رستوران تنها برای سیاهپوستان دنیاست. نکته‌ی دیگر، تاکید فیلم بر زیبایی و عاقلی تیانا در مقایسه با کاراکترهای سفیدپوست فیلم است. در ابتدای فیلم ترانه‌ای شنیده می‌شود که می‌گوید نیوآرلئان جایی است که دخترهای زیبا در آن هستند و در همان لحظه تیانا مجله دستور پخت غذا را پایین آورده و صورتش نمایان می‌شود که این به معنی آن است که یک دختر سیاهپوست می‌تواند مصداقی از یک زیبایی کامل باشد. ضمن آنکه نیوآرلئان جایگاه سیاهپوستان و محل تولد موسیقی جاز<sup>۷۴</sup> است.

فرهنگ پاپ و کثرت‌گرایی

در فیلم دیده می‌شود که پی‌بادی یوگا تمرین می‌کند، زومبا می‌رقصد و... در کل بسیاری از نمودهای فرهنگی پاپ در خلال فیلم نشان داده می‌شود.

جنسیت و اقلیت به حاشیه رانده شده

محور اصلی روایت فیلم یک سگ است. فیلم به اقلیتی که شاید هیچگاه صدایی در روایت برای خود نداشته‌اند می‌پردازد.

پرنسس و قورباغه

داستان مربوط به یک دختر سیاهپوست آمریکایی آفریقایی تبار به نام تیانا است که با شاهزاده‌ای رنگین پوست که به شکل یک قورباغه طلسم شده‌است روبه‌رو می‌شود. ولیکن چون تیانا یک شاهزاده واقعی نیست، با بوسیدن شاهزاده طلسم شده او نیز به یک قورباغه تبدیل می‌شود.

جنسیت و اقلیت به حاشیه رانده شده

داستان پرنسس و قورباغه یک داستان پریوار غربی است که قهرمانان اصلی آن سفیدپوست هستند ولی در این فیلم پرنسس و شاهزاده هر دو رنگین‌پوست‌اند. حتی در ابتدای فیلم با نشان دادن تصویر کتاب، به سفید بودن قهرمانان داستان اصلی تاکید می‌شود. به‌طور کلی فیلم بر محور سیاهپوستان می‌چرخد و می‌توان گفت که در اینجا این سفیدپوستان هستند که



پرنسس و قورباغه، (منبع، اصل فیلم)

## بینامتنیت

از عناصر بینامتنی فیلم می‌توان به طراحی شخصیت شاهزاده ناوین که به شاهزاده اریک در فیلم پری دریایی کوچولو<sup>۷۵</sup> (۱۹۸۹، ران کلمتس، جان ماسکر) شبیه است، اشاره داشت. با این تفاوت که در اینجا سیاهپوست است اما همانند اریک از اصول و عرف رفتاری یک شاهزاده تخطی می‌کند.

فیلم، همچنین ارجاعاتی به جادوی سیاه مناطق آفریقایی از جمله ماسک‌ها و عروسک‌های وودو<sup>۷۶</sup> دارد. در متن، داستان سیندرلا<sup>۷۷</sup> نیز خوانش می‌شود چون شارلوت (کاراکتر سفید داستان) فقط تا نیمه‌شب در حکم یک پرنسس است.

## بریکولاژ و التقاط فرهنگ‌ها

در سبک بصری فیلم ارجاعاتی به دیگر فیلم‌های کلاسیک دیزنی دیده می‌شود و در واقع کلاژی از آنها محسوب می‌شود. به‌عنوان مثال طراحی بافت شهری و ساختمان‌ها متأثر از فیلم انیمیشن بانو و ولگرد<sup>۷۸</sup> (۱۹۵۵، والت دیزنی) است.



بانو و ولگرد، ۱۹۵۵ (منبع، اصل فیلم)



پرنسس و قورباغه (منبع، اصل فیلم)

## ارجاع به گذشته

فیلم به داستان‌های پریواری چون شاهزاده و قورباغه و داستان‌های کلاسیک دیزنی مانند زیبای خفته و سیندرلا رجوع می‌کند. به‌طور مثال تیانا در قسمتی از فیلم که شاهزاده ناوین را از خواب بیدار می‌کند به او می‌گوید «زیبای خفته بیدار شو» که این دیالوگ علاوه بر ارجاع به داستان زیبای خفته آن را به هجو نیز می‌کشد. چرا که به یک قورباغه نر لقب زیبای خفته می‌دهد. «این قصه‌های پریوار پسامدرن از روایتی بزرگسالانه برخوردار بوده و عامل جنسیت، سیاست و مسایل نژادی و قومی در آنها پررنگتر هستند» (Bacchilega, 1999).

بنابراین براساس مشاهدات عینی نگارندگان و بر مبنای مطالعات و یافته‌های پژوهش جدول مقابل به دست می‌آید.



جدول (۱) بررسی فراوانی عناصر روایتی پسامدرن (منبع، نگارندگان)

پرنسس و قورباغه	آقای پی‌بادی و شرمین	هتل ترانسیلوانیا	فیلم عناصر روایت پسامدرن
*	*	*	هجو و ارجاع به گذشته
-	-	-	واقعیت و وانموده
-	*	*	بی‌اعتباری و فروپاشی ارزشها
-	-	-	پایان روایت‌های بزرگ و روایتگریزی
*	*	*	بینامتنیت
-	*	*	تغییر جایگاه و هویت انسانی قهرمان پسامدرن
-	*	-	خود-ارجاعی، آشکارسازی تصنع، فراداستان، خودریختی
*	*	*	بریکولاژ و التقاط فرهنگها
-	*	*	فرهنگ پاپ و کثرت-گرایی
*	*	*	جنسیت و اقلیت به حاشیه رانده شده
-	-	-	غیبت مؤلف و براندازی معنا
-	*	-	فراداستان تاریخنگارانه

#### نتیجه‌گیری

انیمیشن‌های سینمایی که به ویژه از خصلت خودبازتابندگی برخوردارند بستری مناسب برای تحقق روایت پسامدرن از مجرای تعامل مولف با متن، تعامل متن با مخاطب و در نهایت خود-ریختی مؤلف فراهم می‌آورند. در واقع انیمیشن‌های خودبازتابنده با تداعی سرشت سرزنده کارناوالی، خود را به هجو و سخره گرفته و از این طریق لذت می‌آفرینند. مفهوم بینامتنیت در ساختار روایتی انیمیشن‌های پسامدرن، رویکردی هجوآمیز داشته و به صورت گسترده و با استفاده از اصل پارودی تحقق می‌یابد. بر اساس یافته‌های جدول نتایج زیر بر مبنای بررسی ویژگی‌های روایی پسامدرن به صورت زیر خوانش می‌شود:

خصیصه هجو و ارجاع به گذشته در فیلم هتل ترانسیلوانیا به صورت هجو ژانرهای سینمایی مانند ژانر وحشت خود را نشان می‌دهد و این کار را بیشتر با به هجو کشیدن شخصیت‌های شناخته‌شده آنها انجام می‌دهد. عنصر مذکور در فیلم آقای پی‌بادی و شرمین خود را بیشتر به صورت هجو روایت‌های تاریخی و حوادث مشهور، نشان می‌دهد. در فیلم پرنسس و قورباغه عنصر ارجاع به گذشته و هجو خود را به صورت یک مفهوم سیاسی و در غالب هجو و بازسازی داستانی پریوار از طریق مفاهیم نژادی و جنسیتی نشان می‌دهد. در این فیلم جایگاه سوژه سفید غربی به یک رنگین‌پوست داده می‌شود. از سوی دیگر ویژگی واقعیت و وانموده در سه فیلم گزینش شده، به مفهومی که در اندیشه‌های بودریار مطرح می‌شود، یافت نشد. خصیصه بی‌اعتباری و فروپاشی ارزش‌ها در فیلم هتل ترانسیلوانیا خود را به صورت نمایش شوخی‌های بزرگسالانه و دور از هنجار نشان می‌دهد. در فیلم آقای پی‌بادی و شرمین، این ویژگی به صورت جدی‌تری مطرح است. در این فیلم مفاهیم مقدس و خط قرمزهای زیادی به چالش

کشیده می‌شود. مفهوم خانواده کامل توسط یک سگ و یک بچه محقق شده و سرپرستی یک انسان به یک سگ سپرده می‌شود. خصیصه پایان روایت‌های بزرگ یا روایت‌گریزی در سه فیلم مذکور یافت نشد. احتمالاً این نکته به این سبب است که انیمیشن‌های سینمای تجاری با وجود استفاده از شاخص‌ها و عناصر سینمای پسامدرن هنوز از ساختارهای روایی غالب در سینمای جریان اصلی بهره می‌برد. این امر دلایل مختلفی دارد که شاید یکی از آنها توجه به ذائقه مخاطب عام و مخاطب کودک و نوجوان بوده باشد. زیرا این گروه از مخاطبان با روایت‌گریزی به مفهوم پسامدرن آن ارتباط برقرار نمی‌کنند و کشش اصلی آنها به شیوه روایت کلاسیک است. بینامتنیت در فیلم هتل ترانسیلوانیا به صورت رجوع به داستان‌ها و شخصیت‌های تخیلی ترسناک نمود می‌یابد. در فیلم آقای پی‌بادی و شرمن به صورت رجوع به داستان‌ها و روایت‌های تاریخی و در کل عناصر فرهنگی و تاریخی و در فیلم پرنسس و قورباغه این خصیصه به صورت رجوع به داستانهای کلاسیک و پریوار و همچنین انیمیشن‌های کلاسیک نمود می‌یابند. تغییر جایگاه و هویت انسانی قهرمان پسامدرن در فیلم هتل ترانسیلوانیا به صورت بی‌اعتمادی به سوژه انسانی و نزول خصوصیات انسانی در کل فیلم نمود یافته. در فیلم آقای پی‌بادی و شرمن نیز این خصیصه از طریق فروریختن جایگاه انسان به عنوان اشرف مخلوقات با فرزندخواندگی یک انسان توسط یک سگ، به نمایش درآمده‌اند. ویژگی خود-ارجاعی، فراداستان، آشکارسازی تصنع، خود-ریختی در فیلم آقای پی‌بادی و شرمن به صورت گفتگو و ارتباط مستقیم شخصیت‌های داستان با مخاطب صورت می‌گیرد. خصیصه بریکولاژ و التقاط فرهنگ‌ها در فیلم هتل ترانسیلوانیا از طریق قرار دادن شخصیت‌ها و متن داستان‌های تخیلی ترسناک در کنار یکدیگر تحقق می‌یابد. همچنین در فیلم آقای پی‌بادی و شرمن با کلاژی از ادوار و روایت‌های تاریخی در کنار یکدیگر

روبه رو هستیم. در فیلم پرنسس و قورباغه نیز سبک بصری فیلم کلاژی از انیمیشن‌های کلاسیک گذشته است. فرهنگ پاپ و کثرت‌گرایی، در فیلم هتل ترانسیلوانیا به صورت عناصر فرهنگی پاپ از جمله موسیقی رپ و تفریحات طیف نوجوان و جوان نمود می‌یابد و در فیلم آقای پی‌بادی و شرمن، فرهنگ پاپ به صورت موسیقی، تمرینات ورزشی، مسایل سیاسی روز و... به نمایش درمی‌آید. ویژگی جنسیت و اقلیت به حاشیه‌رانده شده در فیلم هتل ترانسیلوانیا به صورت روایت داستان اقلیت منفور هیولاهایی که در طول تاریخ همیشه در حاشیه و مطرود بوده‌اند نمود می‌یابد. این ویژگی در فیلم آقای پی‌بادی و شرمن به صورت پرداختن به روایت اقلیتی که در قیاس با سوژه انسانی هیچگاه صدایی از خود نداشته‌اند مانند صدای حیوانات در هنگام قرارگیری در کنار سوژه انسانی که عموماً یا بی‌صدا بوده و یا در سایه سوژه انسانی هستند، دیده می‌شود. در فیلم پرنسس و قورباغه این ویژگی به دو صورت نمایش داده شده. یکی از طریق صدای نژادهایی که به سبب رنگین‌پوست بودنشان در حاشیه بوده‌اند و دیگری از طریق پرداختن به روایت سوژه زنانه‌ای که از معیارهای ایدئولوژیک روایت کلاسیک مبنی بر بی‌هدفی، ضعف و اغواگری ذاتی قهرمان زن دوری می‌جوید. ویژگی غیبت مولف و براندازی معنا در سه فیلم گزینش شده یافت نشد. فراداستان تاریخ‌نگارانه در فیلم آقای پی‌بادی و شرمن به صورت بازسازی لحظات تاریخی حساس و مشهور با روایتی جدید و به شیوه دلخواه مولف نمود می‌یابد. با بررسی و خوانش جدول به‌دست آمده بر اساس ردیابی ویژگی‌های روایی پسامدرن در سه فیلم مورد نظر این پژوهش و بر مبنای مشاهدات عینی به این نتیجه دست یافتیم که عناصر هجو و ارجاع به گذشته، بینامتنیت، بریکولاژ و التقاط فرهنگ‌ها، پرداختن به جنسیت و اقلیت‌های به حاشیه رانده شده در فیلم‌های مورد نظر این پژوهش به طور کامل و به وضوح یافت شد.

- 1- Hotel Transilvania
- 2- Princess and Frog
- 3- Mr Pbody and Sherman
- 4- Charles Jencks
- 5- Pastiche
- 7- Parody
- 8- postmodern narrative theory
- 9- Mark Currie
- 10- Towards a postmodern theory of narrative
- 11- Andrew Gibson
- 12- Toward A Post-Modern Animated Discourse
- 13- Matthew Melton
- 14- Jayne Pilling
- 15- Intertextual Maneuvers Around the Subaltern· Aladdin as A Postmodern Text
- 16- Marwan M. Kraidy
- 17- Postmodernism in the Cinema
- 18- Cristina Degli-Esposti
- 19- Mikhail Bakhtin
- 20- Julia Kristeva
- 21- Metanarrative
- 22- Intertextuality
- 23- Despicable Me 2
- 24- Pierre Coffin, Chris Renaud
- 25- Self-Reflexivity
- 26- Shrek
- 27- Vicky Jenson, Andrew Adamson
- 28- Betty Sleeping
- 29- Claude Cloutier
- 30- Beauty Sleeping
- 31- Walt Diesney
- 32- Making 'Em Move
- 33- Flip book
- 34- Bricolage
- 35- self-figuration
- 36- La Linea
- 37- Osvaldo Cavandoli
- 38- John Hill
- 39- Simulation
- 40- Jean Baudrillard

- 41- Errol Flynn
- 42- Rabbit Hood
- 43- The Incredible Hulk
- 44- Louis Leterrier
- 45- Dr. Bruce Banner
- 46- Brave
- 47- Brenda Chapman, Mark Andrews
- 48- Aladdin
- 49- Ron Clements, John Musker
- 50- Linda Hutcheon
- 51- Susan Hayward
- 52- Inglourious Basterds
- 53- Quentin Tarantino
- 54- George Washington
- 55- Nosferatu
- 56- F. W. Murnau
- 57- Frankenstein
- 58- Mary Shelley
- 59- The Invisible Man
- 60- Herbert George Wells
- 61- Quasimodo
- 62- Esmeralda
- 63- The Hunchback of Notre-Dame
- 64- Gremlins
- 65- Joe Dante
- 66- Runaway Bride
- 67- Garry Marshall
- 68- Hero
- 69- Yimou Zhang
- 70- Bill Clinton
- 71- Spartacus
- 72- Stanley Kubrick
- 73- Rocky & Bullwinkle & His Friends
- 74- ABC - NBC
- 75- Jazz (۱۹۳۳، فیلیپس، ر. ک. فیلپس، موسیقی جاز در واقع توسط سیاهان آمریکا و در شهر نیواورلئان شکل گرفت).
- 76- The Little Mermaid
- 77- Voodoo
- 79- Cinderella
- 80- Lady & The Tramp

## فهرست منابع:

- آفرین، فریده (۱۳۸۹)، «بررسی ویژگی‌های ادبیات و سینمای پست مدرن»، کتاب ماه هنر، شماره ۱۴۹، صص ۱۰ تا ۱۷
- اوحدی، مسعود (۱۳۷۳)، «سینما و منطق فرهنگی پست مدرن»، فصلنامه هنر، شماره ۲۵، صص ۲۰۳ تا ۲۰۸
- آلن، گراهام (۱۳۸۰)، *بینامتنیت*، ترجمه پیام یزدانجو، تهران، نشر مرکز
- بودریار، ژان (۱۳۷۸)، «وانموده‌ها»، *سرگشتگی نشانه‌ها*، نمونه‌هایی از نقد پسامدرن، گزینش و ویرایش مانی حقیقی، چاپ دوم، تهران، نشر مرکز
- پاینده، حسین (۱۳۸۶)، *رمان پسامدرن و فیلم، نگاهی به ساختار و صناعات فیلم میکس*، چاپ اول، تهران، انتشارات هرمس
- تسلیمی، علی (۱۳۸۴)، «پست مدرنیسم از نظریه تا داستان»، کتاب ماه ادبیات و فلسفه، شماره ۹۴، صص ۵۶ تا ۶۱
- پاینده، حسین (۱۳۸۶)، «رمان پست مدرن چیست؟» (بررسی شیوه‌های روایت در رمان)، فصلنامه ادب‌پژوهی، تابستان، دوره ۱، شماره ۲، صص ۱ تا ۴۷
- پاینده، حسین (۱۳۷۴)، «سلام بر پست مدرنیسم در سینما»، فصلنامه هنر، شماره ۲۹، صص ۴۵۵ تا ۴۶۱
- جنکز، چارلز (۱۳۷۶)، *پست مدرنیسم چیست؟*، ترجمه فرهاد مرتضایی، گناباد، مرن‌دیز
- حیاتی، وحید (۱۳۸۸)، «سینمای پست مدرن»، فصلنامه رواق هنر و اندیشه، شماره ۳۵، صص ۶۴ تا ۷۹
- ساراپ، مادن، (۱۳۸۲)، *راهنمای مقدماتی بر پاسا ساختارگرایی و پسامدرنیسم*، برگردان محمدرضا تاجیک، تهران، نشر نی
- سجودی، فرزانه (۱۳۸۹)، «بررسی تحول روایت، از روایت کلاسیک تا روایت پست مدرن»، جستارهای زبانی، شماره ۴
- فیلیپس، آلن (۱۳۷۳)، *موسیقی جاز؛ تاریخچه، تئوری، بداهه نوازی و هارمونی*، ترجمه عبدالحسین دی‌پیر، تهران، انتشارات هنر و فرهنگ
- محمدکاشی، صابره (۱۳۷۸)، «بررسی تطبیقی بنیان‌های نظری پست‌مدرنیسم و سینمای پست‌مدرن»، فصلنامه فارابی، شماره ۳۴، صص ۷۰ تا ۸۹
- ندایی، امیر حسن (۱۳۹۰)، *۳۰ فریم در ثانیه*، تهران، افراز
- هیوارد، سوزان (۱۳۷۷)، «پسامدرنیسم در سینما»، ترجمه مازیار اسلامی، فصلنامه فارابی، شماره ۲۸

- Bacchilega, C., (1999) *Postmodern Fairy Tales: Gender and Narrative Strategies*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press.

- Currie, M., (2011) *Postmodern Narrative Theory*, 2nd Edition, New York, Palgrave Macmillan.

- Kraidy, Marwan M. 1998. "Intertextual maneuvers around the subaltern: Aladdin as a Postmodern Text." , *Postmodernism in the Cinema*, Cristina Degli-Esposti(ed.), New York, Berghahn Books.

- Lindvall, Terrance R., Melton, Matthew J. 1997. "Towards a post-modern animated discourse: Bakhtin, intertextuality and the cartoon carnival." , *A Reader in Animation Studies*, Jayne Pilling(ed.), Sydney, John Libbey.