

کارکردهای روایی المان «دست» به عنوان یک عنصر نشانه‌شناسی در فیلم‌های انیمیشن^۱

حامد اکرمی^۲

تاریخ دریافت: ۱۳۹۸/۰۶/۰۸

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۸/۱۰/۱۷

چکیده

در بسیاری از آثار انیمیشن و سینما نماهایی وجود دارد که دست کاراکتر، به تنهایی، یا بخش قابل ملاحظه‌ای از فضای فیزیکی کادر را به خود اختصاص داده است و یا سهم عمده‌ای از کنش دراماتیک پلان را در اختیار دارد. هدف از این پژوهش، بررسی کارکردهای نشانه‌شناسی دست در پلان‌های فیلم‌های انیمیشن است؛ تا امکاناتی که این کارکردها برای روایت داستان فراهم می‌کنند، مشخص شود. پرسش اصلی این مقاله آن است که: آیا با تکیه بر نظریه‌های روایت و اصول نشانه‌شناسی، و در کنار این دو با مشاهده و تحلیل پلان‌های آثار انیمیشن، می‌توان به الگوهایی کاربردی دست یافت که در آن‌ها، استفاده از دست کاراکتر در پلان به پیش‌برد روایت ماجرا کمک کند؟ پژوهش پیش رو، ابتدا، با استفاده از منابع موجود و روش مطالعه کتاب‌خانه‌ای، تعریفی متناسب با موضوع از روایت و نشانه ارائه می‌دهد و سپس، کارکرد دست را به عنوان یک نشانه در روایت مشخص می‌کند. بعد از آن، با تکیه بر این تعاریف و با استفاده از روش توصیفی-تحلیلی به مطالعه موردی پلان‌های آثار انیمیشن پرداخته می‌شود و کارکردهای روایی مختلف دست در این پلان‌ها استخراج می‌شود. رویکرد اصلی این پژوهش، نشانه‌شناسی روایی از منظر بوردول است. نتایج به دست آمده، به عنوان کارکردهای دست، عبارتند از: (۱) دست، نشانه قدرت؛ (۲) دست، نشانه ضعف؛ (۳) دست، نشانه مالکیت؛ (۴) دست، ابزار ارتباط، شناخت و صمیمیت؛ (۵) دست، ابزار تاکید بر گفتار و حالت چهره؛ (۶) دست، نماینده خواسته درون؛ (۷) دست، وسیله انتقال پیام.

واژگان کلیدی: دست، نشانه‌شناسی، روایت، انیمیشن

مقدمه

روایت کند که این استفاده نمادگونه، غنا و عمق بیش‌تری به اثر می‌بخشد. مُشتی که به تهدید بالا رفته، دستی که بی‌رمق بر زمین افتاده و یا انگشتی که چیزی را لمس کرده، هر یک حسی را درون تماشاگر تحریک می‌کنند. اسلین^۴ تاکید می‌کند که این «واکنش درونی»، گاه، بسیار بیش از بیان مستقیم و نمود بیرونی، میان تماشاگر و کاراکتری که او در ذهنش پروراند، «همدلی»^۵ ایجاد می‌کند (اسلین، ۱۳۷۵: ۵۹).

برای مطالعه کارکردهای دست در روایت انیمیشن، ابتدا، با توجه به نظریه‌های گوناگون، تعریفی مناسب از روایت - که در راستای هدف این پژوهش است - ارائه می‌گردد. سپس، جایگاه پلان‌هایی که دست در آن‌ها نقش پررنگی دارد در این تعریف مشخص می‌شود. بعد از آن، به اهمیت نشانه‌شناسی در روایت پرداخته می‌شود و عنصر دست، به‌عنوان یک نشانه مورد واکاوی قرار می‌گیرد؛ در نهایت، با تکیه بر تعاریف ارائه شده و مطالعه موردی پلان‌هایی از فیلم‌های مطرح انیمیشن، الگوهایی برای استفاده از این المان ارائه می‌گردد.

پیشینه پژوهش

کتاب‌ها و مقالات متعددی در حوزه روایت و نشانه‌شناسی در میان منابع داخلی و خارجی موجود است. بابک احمدی (۱۳۷۱)، در کتاب «از نشانه‌های تصویری تا متن» به مقایسه نشانه‌های تصویری و نشانه‌های زبان شناسی می‌پردازد و به تفصیل، آرای مختلف در حوزه نشانه‌شناسی را نقل کرده و هر یک را تحلیل می‌کند. بخشی از کتاب که به مبحث دلالت ضمنی و نماد می‌پردازد، اگرچه مستقیماً به عنصر دست اشاره ندارد، ولی در مورد معانی ضمنی یک تصویر به بحث می‌پردازد که به موضوع این پژوهش ارتباط دارد. این کتاب در نهایت، گریزی به مبحث روایت می‌زند و نظریات این حوزه را نقد می‌کند. کریستین متز^۶ (۱۳۷۶)، در کتاب «نشانه‌شناسی سینما»، این هنر را از بُعد نشانه‌شناسی مورد مطالعه قرار می‌دهد و آن را با عکاسی و زبان گفتاری مقایسه می‌کند. او در فصل پدیدارشناسی روایت، عنوان می‌کند که هر حرکت بدن، از جمله حرکات دست، یک عنصر معنایی در فیلم است و به یک جمله در متن شباهت دارد. در مبحث روایت، سیمور چتمن^۷ (۱۳۹۰)، در کتاب «داستان و گفتمان: ساختار روایی در داستان و فیلم»، نظریه ساختارگرا در مورد روایت را مطرح کرده و هر روایت را به دو بخش داستان و گفتمان تقسیم می‌کند. داستان محتوای

در میان اندام‌های انسان، دست و چهره بیش‌ترین تعداد حالت‌های ممکن را می‌توانند به خود بگیرند و اشکال مختلفی را بسازند. این تنوع در حالات دست، سبب می‌شود تا بتوان به‌وسیله آن، انواعی از نشانه‌ها و مفاهیم را بیان کرد؛ تا جایی که از زبان دست^۱ برای ارتباط میان ناشنویان استفاده می‌شود. در سینما و انیمیشن که نماهای نزدیک^۲ از حالت‌های چهره و دست، کاراکتر را به تماشاگر بسیار نزدیک می‌کند، داده‌ها و معنایی که از این عناصر، به‌عنوان نشانه، به نمایش درمی‌آید، افزایش می‌یابد و به همان اندازه، می‌تواند از اهمیت عناصر کلامی کاسته شود. رمز گشایی و تاویل تماشاگران از این ویژگی‌های دست و چهره، حالتی غریزی و نیمه خودآگاه دارد و می‌تواند بسی بیش از عناصر کلامی یا طراحی صحنه اثر گذار باشد. «زبان بدن» از حرکات‌های آشکار گرفته تا پرش اندک پلک چشم، در زمره بنیادی‌ترین رسانه‌های ارتباطی است. این زبان، مایه بسیاری از واکنش‌های غریزی و خودکار است (اسلین، ۱۳۷۵: ۵۹). آن‌چنان که مستر^۳ می‌گوید: «گاهی بهتر است به جای بیان مستقیم وقایع، با استفاده از اشاره و تلقین، کنشی را پیش برد. این کار سبب می‌شود که مخاطب بیش‌تر درگیر ماجرا شود» (Mestre, 2010: 15).

پرسش اصلی پژوهش پیش رو، این است که: آیا با استفاده از علم نشانه‌شناسی و نظریه‌های روایت می‌توان به تحلیل معنایی، که از حرکات و حالت‌های مختلف دست در ذهن مخاطب شکل می‌گیرد، پرداخت؟ در ساختار دکوپاژ بسیاری از فیلم‌های انیمیشن، پلان‌های بسته‌ای می‌توان یافت که در آن‌ها دست کاراکتر با حالتی خاص به نمایش درآمده و یا در حال انجام حرکتی ویژه است. هر کدام از این اداها و اشاره‌های دست، می‌تواند به‌عنوان نشانه‌ای عمل کند و مفهومی را به مخاطب منتقل کرده و بار بخشی از روایت ماجرا را بر دوش کشد. این مفاهیم گاه، بسیار واضح و صریح ادا می‌شوند و گاه، بر مضمون عمیق‌تری دلالت دارند.

هدف، کشف و ارائه الگوها و کلیشه‌هایی است که در انیمیشن‌های مطرح دنیا از آن‌ها استفاده می‌شود؛ تا به‌وسیله دست مفهومی خاص، به مخاطب القا شود. بررسی نمونه‌های موفق، می‌تواند به هنرمندان حوزه سینما و انیمیشن کمک کند؛ تا با به‌کارگیری هدفمند المان دست در آثار خود از این عنصر برای روایت ماجرا استفاده نمایند. به‌علاوه کاربرد صحیح این الگوها می‌تواند به‌طور استعاری و نمادین مفاهیمی را برای مخاطب

اصلی روایت و گفتمان شیوه بیان آن است. هم‌چنین، بوردول و تامسون^{۱۰} (۱۳۸۵)، در کتاب «روایت در فیلم داستانی» به تحلیل بازگویی داستان در فیلم می‌پردازند. آن‌ها تمام عناصر حاضر در یک فیلم، از جمله دست کاراکتر را در روایت ماجرا دخیل می‌دانند و به خوبی نقش آن‌ها را تحلیل می‌کنند. با این وجود، به جرات می‌توان گفت که هیچ پژوهشی که به‌طور خاص، حالات دست را به عنوان نشانه بررسی کرده باشد، در دسترس نیست؛ و هنوز هیچ کتاب یا مقاله‌ای به‌طور جامع و مستقل در مورد کارکرد دست در روایت، کنکاش نکرده است. اما درباره کارکردهای دست در حوزه زبان‌شناسی تحقیقاتی انجام گرفته است. یول^{۱۱} (۱۹۸۵)، در کتاب «مطالعه زبان» به اهمیت دست و شکل‌ها و اداهایی که با آن می‌توان ایجاد کرد، پرداخته است. او علایمی را - که دست می‌تواند ایجاد کند - طبقه‌بندی و نام‌گذاری کرده است. وی ضمن اشاره به نظریه «ژست‌های کلامی»^{۱۲} بیان می‌دارد که یکی از نخستین شیوه‌های ارتباط انسان‌ها، نشانه‌ها و اشاره‌هایی بوده است که با فرم بدن یا دست‌ها ایجاد می‌شدند. این ژست‌های کلامی حتی امروز هم با وجود پیشرفت مهارت‌های زبانی بشر کارایی دارند. هنگامی که کسی را به سوی خود فرا می‌خوانیم، علاوه بر استفاده از گفتار، با حرکت دست نیز واژه‌ها را همراهی می‌کنیم و در شرایطی که زبان مخاطب را ندانیم به اشاره متوسل می‌شویم. کلی، مک دویت و اچ^{۱۱} (۲۰۰۹)، در مقاله «حرکاتی که با گفتار همراه می‌شوند به یادگیری کلمات کمک می‌کنند»، خاطر نشان می‌کنند که هنگام درک و فهم یک زبان، ژست‌هایی که کلمات را همراهی می‌کنند، به معنای واقعی کلمه بخشی از گفتار هستند. آن‌ها اضافه می‌کنند که این ژست‌ها در یادگیری زبان هم نقش ایفا می‌کنند؛ و در آزمایشی به این نتیجه می‌رسند که برای آموزش یک زبان جدید به افراد، هنگامی که کلمات با حرکات دست و ژست‌های مناسب همراهی شوند، فراگیری بیش‌تری وجود خواهد داشت.

روش پژوهش

در این مقاله، ابتدا، با استفاده از منابع موجود و روش مطالعه کتاب‌خانه‌ای، فرضیات پژوهش درباره روایت و نشانه‌شناسی بنا نهاده می‌شود و سپس، با استفاده از روش توصیفی - تحلیلی و با رویکرد نشانه‌شناسی از منظر بوردول به بررسی نماهایی از فیلم‌های انیمیشن پرداخته می‌شود که عمدتاً، نزدیک به دست کاراکتر

هستند. در این‌جا، فرضیات پژوهش به عنوان مبنا قرار گرفته و نشان داده می‌شود که شکل دست و یا حرکت آن به عنوان یک نشانه عمل کرده و معنایی را در رابطه با آن لحظه از داستان در ذهن مخاطب القا می‌کند. سیزده انیمیشن در بازه زمانی بین سال‌های ۱۹۹۹-۲۰۱۱ به‌عنوان نمونه برای مورد پژوهی انتخاب شده‌اند که در انتخاب آن‌ها، دو ویژگی اهمیت داشته است. نخست آن‌که، در همه آن‌ها داستان برجسته است و ماجرابی وجود دارد. بنابراین، از انیمیشن‌های تجربی یا انتزاعی - که معمولاً روایت در آن‌ها نقش اساسی ندارد - استفاده نشده است. دوم آن‌که، نمونه‌ها از هر سه حوزه انیمیشن سینمایی، سریالی و کوتاه انتخاب شده‌اند؛ تا نتایج به‌دست آمده جامع‌تر باشد و مشخص شود که صرف روایت شدن موضوع با استفاده از دست اهمیت داشته است، نه نوع انیمیشن و یا طولانی یا کوتاه بودن داستان آن.

الف) روایت در رسانه انیمیشن

۱) تعریف روایت

بنا بر تعریف بوردول روایت عبارت است از زنجیره‌ای از رویدادهای علی واقع در زمان و فضا (بوردول و تامسون، ۱۳۷۷: ۷۴). در این مقاله، تعریف بوردول از روایت و تقسیم‌بندی او، مبنای نظری پژوهش قرار گرفته است. وی در تشریح ساختار روایت سه اصل فابیولا، سیوژت و سبک را برای آن در نظر می‌گیرد.

- فابیولا، در واقع، داستان روایت است. این داستان آن چیزی است که در حین و پس از روایت در ذهن مخاطب شکل می‌گیرد. فابیولا، شامل اتفاقات ماجرا و پیوندهای علی بین آن‌هاست که در گستره زمان و مکانی مشخص رخ می‌دهند. تینیانوف^{۱۳} می‌نویسد: «داستان هرگز ارائه نمی‌شود بلکه تنها می‌توان آن را حدس زد» (همان، ۱۳۸۵: ۱۰۶).

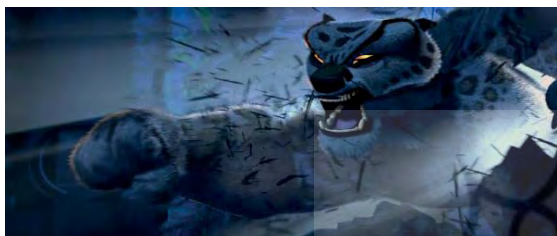
- سیوژت یا پیرنگ، آن نظامی است که ترتیب و چینش ارائه وقایع داستان را بیان می‌کند. بازگویی بالفعل داستان در پیرنگ اتفاق می‌افتد. بوریس توماشفسکی^{۱۳} می‌گوید: «پیرنگ و داستان هر دو زاینده حوادث واحدی هستند؛ اما پیرنگ به نظم رویدادهای اثر و مجموعه فرآیندهای اطلاعاتی - که بر اساس آن‌ها رویدادها را درک می‌کنیم - مربوط است» (همان). به

عبارت دیگر، پیرنگ، آن وقایعی است که تعریف می‌شوند و فابیولا، داستانی است که در ذهن مخاطب نقش می‌بندد. برگر عقیده دارد که، متن‌ها^{۱۴} جاهای خالی بسیاری دارند و مخاطبان مختلف، به شیوه‌های مختلفی این جاهای خالی را در ذهن خود پر می‌کنند (Berger, 1968: 12). هیچ پیرنگی نمی‌تواند همه چیز را بیان کند و این مخاطب است که ناگفته‌های داستان را در اندیشه خود می‌پرورد و مجسم می‌کند. اساساً، ساختار پیرنگ مستقل از رسانه‌ای است که آن را ارائه می‌دهد. این بدان معناست که یک پیرنگ خاص را می‌توان به وسیله رمان، کمیک، انیمیشن، فیلم و غیره بیان کرد.

- سبک به شیوه و نمود ظاهری ارائه داستان اشاره دارد. در سینما و انیمیشن، منظور از سبک تمام تکنیک‌های اجرایی است که کارگردان برای به تصویر کشیدن ماجرا در اختیار دارد. به عنوان مثال، این‌که یک بخش از ماجرا در نمای باز بیان شود یا بسته، ریتم تدوین نماها تند باشد یا کند، زاویه دوربین رو بالا باشد یا پایین و مواردی نظیر این، همه زیرمجموعه‌ای از سبک روایت ماجرا است. به لحاظ منطقی، در یک روایت تصویری، سبک و پیرنگ در ارتباط تنگاتنگ با یکدیگرند تا وقایع فابیولا یا داستان را در ذهن مخاطب شکل دهند.

۲) جایگاه پلان‌های حاوی دست در روایت بررسی رابطه میان پلان‌هایی که در آن‌ها، دست به عنوان یک موضوع اصلی حضور دارد، از یک سو، و سه اصل روایت یعنی فابیولا، سیوژت و سبک از سوی دیگر، نقطه آغازی مناسب برای واکاوی کارکردهای روایی دست است. این واقعیت که هر تصویری که از یک دست در فیلم یا انیمیشن می‌بینیم، بخشی از طرح کارگردان یا نویسنده برای روایت ماجراست، این عنصر را به مقوله سیوژت پیوند می‌زند. از این منظر، دست بخشی از پیرنگ است که کارگردان یا نویسنده تصمیم گرفته آن را در جای مشخصی از چینش داستان به مخاطب نشان دهد. به عنوان مثال، در

انیمیشن کونگ فو پاندا^{۱۵} (۲۰۰۸) در دقیقه ۴۰، هنگامی که کاراکتر منفی فیلم، تایلانگ^{۱۶} در قصر را با مشت می‌شکند و وارد می‌شود، این ساختار پیرنگ روایت است؛ که مشخص می‌کند، این موضوع در کجای فیلم نشان داده شود. چراکه این خاطره‌ای است که از زبان کاراکتر دیگری نقل می‌شود و می‌شد آن را در جای دیگری از داستان نیز بیان کرد. حتی امکان آن وجود داشت که این واقعه را بی‌آن‌که از زبان کاراکتر دیگری نقل شود، به عنوان قسمتی از روند اصلی داستان نشان داد. این نظام، سیوژت است که جایگاه ارائه این بخش از ماجرا را در متن تعیین کرده است.



تصویر ۱- پلانی از انیمیشن کونگ فو پاندا (۲۰۰۸)، که در آن تایلانگ در قصر را با مشت می‌شکند و وارد می‌شود.

از سوی دیگر، هر دستی که در یک انیمیشن به نمایش در می‌آید، در واقع، بخشی از یک پلان است و برای هر پلان، گستره‌ای از امکانات تکنیکی برای به تصویر کشیدن موضوع در اختیار کارگردان قرار دارد. از این رو، می‌توان نمود ظاهری دست در یک نما را به سبک فیلم نیز وابسته دانست. در مثال ذکر شده، شکستن در توسط مشت تایلانگ، می‌توانست در نمایی باز و از زاویه‌ای دیگر به نمایش درآید؛ بی‌آن‌که خللی در ساختار پیرنگ روایت وارد شود. پس پلان‌هایی که دست در آن‌ها، نقش بارزی دارد، هم با سیوژت و هم با سبک روایت در ارتباط هستند.

۳) دست در پلان به مثابه جمله روایی در متن برخلاف واژه‌ها، که در زبان‌شناسی کوچک‌ترین واحد معنایی متن هستند، نما، کوچک‌ترین واحد معنایی تصویر نیست. احمدی معتقد است که حتی یک فریم از یک پلان را هم نمی‌توان واحد معنایی دانست. چراکه حتی در یک فریم هم اطلاعات زیادی وجود دارد که می‌توانند معادل چندین جمله در متن باشند (احمدی، ۱۳۷۱: ۱۶۳). در حقیقت، ممکن است هر کدام از المان‌هایی که در یک پلان حضور دارند، در بردارنده معنایی باشند و این معنا را یا با شکل

خود و یا با کنشی که در پلان دارند القا کنند. کریستین متز نیز در مبحث پدیدارشناسی روایت بیان می‌دارد که، سینما، نوعی از روایت است که محمل آن، تصویر است و یک تصویر، نه با یک کلمه در متن، بلکه با یک گزاره کامل - که می‌تواند ترکیبی از چند جمله باشد - مطابقت دارد. او همین نکته را درباره روایتی که از حرکات بدنی به عنوان محملی برای پیش برد داستان استفاده می‌کند، صادق می‌داند و معتقد است که این حرکات به جمله‌هایی روایی نزدیک هستند (متز، ۱۳۷۶: ۵۴). می‌توان چنین نتیجه گرفت که چه حالت دست، در یک فریم و چه حرکت آن در یک پلان انیمیشن، معادل جمله یا جملاتی در نوشتار است. جملاتی که «دست» آن‌ها را روایت می‌کند نه کلمات.

(ب) دست در جایگاه نشانه

دست، به واسطه تنوع حالات و حرکاتی که دارد، می‌تواند علاوه بر بیان مستقیم، به طور ضمنی نیز بر مفاهیمی دلالت کند. در واقع، نشانه‌ای باشد برای رساندن پیامی خاص در بخشی از روایت. چنان که گفته شد، داستان مفهومی است که مخاطبان روایت، از خلال مفروضات و استنباط‌های خویش خلق می‌کنند. بوردول معتقد است که، بخشی از این خلق معنا از رهگذر درک نشانه‌ها و اشارات فیلم، صورت واقع به خود می‌گیرد (بوردول و تامسون، ۱۳۸۵: ۱۰۵). در نتیجه، تصویر دست در یک پلان علاوه بر ارتباطی که با روایت دارد، از منظر نشانه‌شناسی نیز قابل بررسی است.

(۱) نشانه‌شناسی و روایت

بنا بر نظر بوردول، تمامی عناصر دخیل در سینما، از جمله گفتگوها، حرکات بازیگران، چهره‌آرایی، نورپردازی، حرکت دوربین و غیره، هر کدام به نحوی در روایت‌گری نقشی بر عهده دارند (Bordwell, 1985: 20). از سوی دیگر، اسلین بر این باور است که، هر یک از این عناصر - از جمله دست کاراکتر - را می‌توان «نشانه‌ای» دانست که بخشی از معنای کلی یک صحنه یا یک لحظه رویداد را در خود دارد (اسلین، ۱۳۷۵: ۱۰). اطلاعات داستان از طریق خوانش این نشانه‌های تصویری برای مخاطب بازگو می‌شود. در واقع، «خواندن تصویر» پدیده‌ای اندیشگرانه است و تصویر،

پیش از آن که به شیوه‌ای فیزیکی خوانده شود، به گونه‌ای ذهنی یا اندیشگون دانسته می‌شود. احمدی معتقد است که، هدف نشانه‌شناسی تصویری کشف قاعده‌های این خواندن است (احمدی، ۱۳۷۱: ۲۰). از این رو، هر پلان انیمیشن را می‌توان از دیدگاه نشانه‌شناسی نیز مورد مطالعه قرار داد و موضوع این واکاوی نشانه‌شناسانه آن خواهد بود که روایت در این فیلم‌ها با چه ابزاری و با چه نشانه‌هایی، اطلاعات اساسی را ارائه می‌دهد، تا داستان، به تدریج، از طریق آن‌ها در ذهن مخاطب پی‌ریزی شود و شخصیت‌ها و زمان و مکان رویدادها شکل گیرند. به گفته اسلین، اگر رسانه‌های دراماتیک را با برخی از روش‌ها و ابزارهایی که نشانه‌شناسی در اختیارمان قرار داده است، مورد مطالعه قرار دهیم، می‌توان برای درک و نقد درام، دیدگاهی ملموس و بسیار عملی یافت (اسلین، ۱۳۷۵: ۱۰). بدین ترتیب، می‌توان چنین نتیجه گرفت که، نشانه‌شناسی قاعده و روشی در اختیار ما می‌گذارد که به وسیله آن، می‌توان معنای دستی را که در یک پلان، حالت یا کنشی خاص دارد، تحلیل و واکاوی کرد.

(۲) نشانه چیست؟

نشانه، ابزاری است که فرد یا گروهی به واسطه آن، معنا یا پیام ویژه‌ای را به دیگران می‌رسانند و نشانه‌شناسی، شاخه‌ای از دانش بشری است که موضوعش نشانه‌ها و چگونگی کاربرد آن‌ها برای ارتباط میان انسان‌ها و برای انتقال معناست (همان). نشانه‌شناسی معلوم خواهد کرد که نشانه‌ها از چه چیزهایی ساخته می‌شوند و قوانین حاکم بر آن‌ها کدامند. نخستین بار، سوسور^{۱۷} در سال ۱۹۱۰م، از نشانه‌شناسی یاد کرد و پس از او شاگردانش آن را گسترش دادند. او عنوان کرد که هر نشانه، وجهی محسوس و مادی دارد که توسط ادراک حسی مخاطب دریافت می‌شود و آن را «دال»^{۱۸} نامید. «مدلول»^{۱۹} جنبه پنهان نشانه است و آن معنایی است که مخاطب از دیدن یا شنیدن نشانه درک می‌کند؛ یا به عبارت بهتر در ذهن خود می‌سازد. احمدی معتقد است که، نشانه به این اعتبار حضوری اعجاز گون دارد: حضور هم‌زمان چیزی موجود و محسوس است

با چیزی پنهان و غایب (احمدی، ۱۳۷۱: ۳۳). از این رو، هر جز از آن چه در نمایش دراماتیک بر پرده یا صحنه نمایش داده می‌شود، به یک نشانه یا دال تبدیل می‌شود. این نشانه‌ها، اطلاعات لازم را درباره رویدادهای درام در ذهن تماشاگر ایجاد می‌کنند و با به هم پیوستن این اطلاعات، او داستان یا فابیولا را در ضمیر خود می‌سازد. از این نگاه، حضور دست در یک پلان، دالی است که می‌تواند بر معنایی در ذهن مخاطب دلالت کند و مفهومی را در راستای پیش‌برد ماجرا برای او خلق نماید.

نشانه‌شناسان برای تحلیل نشانه‌ها، آن‌ها را به انواع مختلف طبقه‌بندی کرده‌اند. برای دستیابی به کارکرد دست، به عنوان نشانه در یک پلان، باید ابتدا، مشخص کنیم که در کدام دسته از انواع نشانه‌ها جای می‌گیرد.

۳) انواع نشانه

از میان انواع دسته‌بندی‌هایی که تاکنون از نشانه‌ها ارائه شده، هیچ یک از نظر استحکام نظری و کارایی به اندازه تقسیم‌بندی پیرس^{۲۰} مقبولیت ندارند (احمدی، ۱۳۷۱: ۴۳). پیرس، نشانه‌ها را به سه گونه بنیادین شمایل^{۲۱}، نمایه^{۲۲} و نماد^{۲۳} تقسیم کرد.

- «نشانه‌های شمایلی» بر اساس شباهت نشانه با موضوع استوارند (همان) و معمولاً، بی‌درنگ بازشناخته می‌شوند. شمایل‌ها می‌توانند بسیار واقع‌گرایانه باشند، مثل تصویر عکاسی شده یک فرد؛ و یا ساده و گرافیکی باشند، مثل کاریکاتور او. حتی تصویر دامن یا شلواری که برای مشخص کردن دست‌شویی زنانه و مردانه به کار می‌رود نیز نوعی نشانه شمایلی است (اسلین، ۱۳۷۵: ۳۵). بدین معنا، همه یک انیمیشن داستانی یا یک فیلم سینمایی در بنیاد شمایلی است. زیرا هر لحظه آن، تصویری بازسازی شده از داستان است که ما آن را بر اساس شباهت با واقعیت تشخیص می‌دهیم.

- «نشانه‌های نمایه‌ای» بر اساس گونه‌ای رابطه درونی و معنایی با موضوع شناخته می‌شوند (احمدی، ۱۳۷۱: ۴۳-۴۴). این رابطه، گاه، می‌تواند علت و معلولی نیز باشد؛ مثلاً، لرزیدن مردی می‌تواند نشانه

سرمای هوا باشد. دود نیز نشانه‌ای از آتش است؛ اما نه به دلیل شباهت، بلکه چون رابطه‌ای درونی و علت و معلولی با آن دارد. آشکار است که این نشانه در نمایش دراماتیک نقش مهمی دارد.

- «نشانه‌های نمادین» نه شباهتی به مدلول خود دارند و نه رابطه و پیوندی وجودی با آن. این نشانه‌ها بر قرارداد استوارند (وولن، ۱۳۸۹: ۱۲۸). به عنوان مثال، حروف «آ» و «ب» (آب)، به مایعی که همه می‌شناسیم، اشاره دارند؛ اما این حروف نه شباهتی به آب دارند و نه رابطه درونی با آن. این قراردادی است میان فارسی‌زبانان که این مایع را با این واژه (آب) صدا کنند و کسانی که از این قرارداد آگاه نیستند، معنی آن را نمی‌فهمند.

این نوع سوم از نشانه علی‌رغم ظاهر خشک و قانونمند آن توانمندی قابل ملاحظه‌ای در دلالت ضمنی و ارجاع غیر مستقیم دارد. مثلاً تصویر آتش، نه شباهتی به عشق دارد و نه رابطه درونی با آن؛ ولی کسانی که از قبل با مثال مشابهی برخورد کرده باشند، با این قرارداد آشنا هستند و معنای آن را درمی‌یابند. این مثال مشابه می‌تواند شعری در ادبیات باشد؛ مثلاً، «یک شب آتش در نیستانی فتاد - سوخت چون عشقی که در جانی فتاد»^{۲۴} و یا فیلم دیگری باشد که قبلاً دیده‌اند و در آن، تشبیه عشق به آتش را به نوعی تشخیص داده‌اند. در این حالت، بسیار محتمل است که در ذهن مخاطب با دیدن آتش به طور نمادین مدلول عشق تداعی شود. جالب این‌جاست که در آن لحظه، احتمالاً، هیچ کدام از این اشعار یا فیلم‌ها به ذهن مخاطب نمی‌رسد؛ اما او در ناخودآگاهش این پشتوانه را دارد و قرارداد را درک می‌کند.

در سینما و انیمیشن، اغلب، هر سه جنبه نشانه با هم تداخل می‌کنند و هر عنصر تصویری می‌تواند هم‌زمان چند وجه از نشانه را دارا باشد. به نظر وولن، غنای زیبایی‌شناختی سینما، در واقع، از این امر ریشه می‌گیرد که در آن، هر سه بُعد نشانه متمکن است (احمدی، ۱۳۷۱: ۴۵).

۴) دست در جایگاه هر یک از انواع نشانه

ج) مورد پژوهی: کارکردهای دست در پلان‌ها در راستای روایت ماجرا



تصویر ۲- دو پلان از انیمیشن مرد کاغذی (۲۰۱۲)، که دست در آن‌ها روایت‌گر قدرت رییس شرکت است.

۱) دست، نشانه قدرت

دست، یکی از مهم‌ترین اندام‌های ما در انجام فعالیت‌های روزانه است و بخشی از توانمندی نوع بشر مربوط به دست‌های اوست. از این رو، در بسیاری مواقع، حضور دست کاراکتر در یک پلان، به عنوان نشانه‌ای نمادین از قدرت او و در اختیار داشتن ابتکار عمل صحنه است. این اثر به‌خصوص، هنگامی که دست کاراکتر، مشت باشد یا چیزی را محکم در دست گرفته باشد، تقویت می‌شود. فشار و تنش عضلات دست، هنگام مشت شدن رابطه‌ای نمایه‌ای میان قدرت و فشار از یک سو، و دست مشت شده از سوی دیگر، ایجاد می‌کند. علاوه بر این در طول سال‌ها، استفاده از مشت، به‌عنوان نشانه‌ای از قدرت، انسجام و خشم در تصاویر مختلف و حتی اعتراضات مردمی، آن را به قراردادی نانوشته بدل کرده است که می‌تواند به‌عنوان نشانه‌ای نمادین مورد استفاده قرار گیرد. نماهایی در انیمیشن‌ها وجود دارد که برتری کاراکتر در آن‌ها به واسطه دست او روایت می‌شود. در انیمیشن مرد کاغذی^{۲۵} (۲۰۱۲)، در دو پلان مشابه، ضعف مرد جوان در مقابل رییسش در محل کار، توسط حضور دست رییس مورد تاکید قرار می‌گیرد. همان طور که در تصویر ۲، مشاهده می‌شود، استفاده از لنز واید و بزرگی دست نسبت

تصویر دست در یک پلان انیمیشن در درجه اول، نشانه‌ای شمایی است، چراکه مخاطب بر اساس شباهت آن با دست واقعی تصویر ذهنی‌اش را می‌سازد. این وجه از کارکرد نشانه‌ای دست تفاوت ویژه‌ای با سایر المان‌های موجود در یک پلان ندارد؛ و چنان که عنوان شد، تمام عناصر یک فیلم را می‌توان نشانه‌های شمایی دانست. اما در سطحی دیگر، دست می‌تواند به عنوان نشانه‌ای نمایه‌ای عمل کند، به‌خصوص، اگر علاوه بر حالات دست، حرکات آن را نیز به حساب آوریم. به عنوان مثال، دستی که در یک پلان بر زمین می‌افتد، با توجه به شرایط ماجرا و پلان‌های قبل از آن، می‌تواند نشانه شکست یا مرگ کاراکتر باشد. نشانه‌ای که رابطه‌ای درونی یا علت و معلولی با ضعف و ناتوانی دارد. بدین ترتیب، اتفاقی مهم در روایت را می‌توان نه با نشان دادن همه آن، بلکه با به تصویر کشیدن نشانه‌ای از آن، تعریف کرد.

حضور دست، به‌عنوان نشانه نمادین در پلان، وجه دیگری است که بعضاً، کاربرد می‌یابد. به‌عنوان نمونه، ممکن است کاراکترها با زبان اشاره با هم صحبت کنند و اگر مخاطب، قرارداد آن اشاره‌ها را بشناسد، مفهومی را درک می‌کند. اما انتقال معنا از طریق نشانه‌های نمادین فقط به این گونه قراردادهای آشکار محدود نمی‌شود. مخاطبان انیمیشن‌های امروز، بسیار آموخته‌تر از مخاطبین سال‌های نخستین سینما هستند. چراکه فیلم‌های پیش‌تری دیده‌اند و این اندوخته‌های تصویری، ناخواسته و به‌تدریج، قوانینی را در ذهن آن‌ها ایجاد کرده است. این قوانین نانوشته، نقش به‌سزایی در خلق و درک نشانه‌های نمادین ایفا می‌کنند. بوردول می‌گوید: «آگاهی و اطلاعات ما از سایر فیلم‌های متداول، نقش مهمی در شکل دادن انتظارات و پیش‌بینی هایمان ایفا می‌کند» (بوردول و تامسون، ۱۳۸۵: ۹۵).

از آن‌جا که کارکرد شمایی دست در انیمیشن، تفاوت ویژه‌ای با سایر عناصر حاضر در پلان ندارد، این پژوهش در ادامه، به کارکردهای دست، به‌عنوان نشانه نمایه‌ای و نمادین، توجه می‌کند و تاثیر آن را در روایت و انتقال مفاهیم ضمنی بررسی می‌نماید.

بازگو می‌شود. در بین دیالوگ، نمایی بسته از دستان خالی و باز یکی از سربازان، استعاره‌ای بصری است از ناامیدی و وضعی که در این لحظه بر گروه حاکم است.



تصویر ۴- دست خالی سرباز در انیمیشن حمله به تایتان (۲۰۱۳)، استیصال و درماندگی وی در این لحظه از داستان را روایت می‌کند.

آسابرگر معتقد است که دادن اطلاعات به خواننده بخش مهمی از روایت است و لزومی ندارد روایت‌ها، همواره، کنشی مادی و فیزیکی را بازگو کنند؛ بلکه توضیح و توصیف شرایط نیز نقشی به‌سزا در روایت دارد (برگر، ۱۳۸۰: ۲۲). با توجه به آن‌چه در بخش الف) ۳، بیان شد، این نما، جمله یا گزاره‌ای بصری است که بخشی از اطلاعات روایی ماجرا را عرضه می‌کند. این جمله با قرار گرفتن در کنار جملات شفاهی سربازان به درک درست ماجرا و القای حس درماندگی گروه کمک می‌کند و روایت را گامی به پیش می‌برد.

این مبحث از سوی دیگری نیز قابل مطالعه و بررسی است. هرگاه در داستان کاراکتر، جسم یا وسیله‌ای در دست داشته باشد، افتادن آن بر زمین می‌تواند به طور ضمنی بر مفهوم شکست، ضعف و حتی مرگ کاراکتر دلالت کند. موارد متعددی از این کنش در انیمیشن‌های مختلف دیده می‌شود که ممکن است در آن‌ها، دست کاراکتر در پلان دیده شود و یا بدون نشان دادن آن، تنها به افتادن جسم اکتفا شود. در هر دو صورت، دست به طور مستقیم یا غیر مستقیم مفهوم ضعف را در این بخش از روایت القا می‌کند. در سکانسی از انیمیشن تارزان^{۲۸} (۱۹۹۹)، کاراکتر منفی فیلم در حالی که خنجری به دست دارد، بالای درختی با تارزان مبارزه می‌کند. او در این مبارزه شکست خورده و کشته می‌شود. اما آن‌چه به مخاطب ارائه می‌شود، پلانی از لحظه مرگ یا جسد وی نیست؛ بلکه خنجری است که از دست او رها شده و در زمین

به کاراکتر اصلی بر قدرت رییس می‌افزاید. در همین حال، مرد جوان از لحاظ بصری نیز با دست مقام بالاترش و کاغذهایی که او روی میز گذاشته در کادر محصور شده است. دست، نشانه ضعف

با همان استدلالی که از دست، به‌عنوان نماد قدرت استفاده می‌شود، می‌توان برای القای ضعف و ناتوانی کاراکتر نیز بهره برد. دستی که سست باشد، خالی باشد، بر زمین افتاده باشد و یا چیزی را در اختیار نداشته باشد، می‌تواند به عنوان نشانه‌ای از ضعف مورد استفاده قرار گیرد. این‌جا نیز رابطه میان شکل و حرکت دست، به عنوان دال و حس ناتوانی به عنوان مدلول، نمایه‌ای است؛ چراکه ارتباطی علی و معلولی بین حسی که القا می‌شود و فرم و حرکتی که دست به خود می‌گیرد، وجود دارد.

در انیمیشن آن گنت^{۲۶} (۲۰۱۳)، پسرچه‌ای برای نجات مادرش، با پدر خشمگینش درگیر می‌شود، در این درگیری، پدر گلوی او را می‌گیرد و پسر از حال می‌رود. اما کارگردان برای نشان دادن از هوش رفتن پسر، تنها، به نمایی از دست او - که از بالای کادر، بی‌اختیار به پایین می‌افتد و در وسط کادر باقی می‌ماند- اکتفا می‌کند (شکل ۳). او قدرت و ابتکار عملش را در صحنه از دست داده است و مخاطب با این نشانه، اتفاق اصلی را درک می‌کند.



تصویر ۳- پلانی از انیمیشن آن گنت (۲۰۱۳)، که در آن، دست کودک به نشانه ضعف و شکست او، بی‌اختیار، پایین می‌افتد. متیو، یکی از نموده‌های برتری یا ضعف یک کاراکتر در صحنه را دست بسته یا باز او می‌داند (Mateu, 2010: 40) البته، همان طور که اشاره شد، منظور از دست باز در این‌جا، دستی است که ناتوان است و اختیاری از خود ندارد.

نمونه‌ای دیگر از این موضوع را می‌توان در انیمیشن سریالی حمله به تایتان^{۲۷} دید. در قسمت هفتم از فصل اول، گروهی از سربازان جوان در مبارزه شکست خورده و در آستانه محاصره شدن هستند. نیروهای کمکی نیز نیامده‌اند و گروه، امکان عقب نشینی ندارد. این شرایط توسط دیالوگ دو سرباز

دارد، خانه‌اش را تصاحب کند. در ادامه، نه خانه، بلکه صندوقی که علامت دست زوج روی آن بوده، به طور اتفاقی، توسط کارگران شرکت مورد تعرض قرار می‌گیرد و پیرمرد با آن‌ها مشاجره کرده و درگیر می‌شود. پس از این ماجرا، رییس شرکت موفق می‌شود رای دادگاه را برای تصاحب خانه پیرمرد به دست آورد. اما پیتر داکتر^{۳۰} کارگردان انیمیشن بالا، پیش از آن‌که رای دادگاه مشخص شود با پلانی سنجیده، نتیجه نهایی را در ذهن بیننده رقم می‌زند و او را برای وقایع پیش رو آماده می‌کند. در این نمای واضح و ساده رییس شرکت دستش را روی نرده خانه می‌گذارد و مالکیت و تصاحب خانه را ابراز می‌کند.



تصویر ۶- سه نما از انیمیشن بالا (۲۰۰۹)، که در آن‌ها دست به نوعی در القای حس مالکیت تاثیرگذار است. به خصوص در پلان آخر که رییس شرکت دستش را بر روی نرده‌های خانه می‌گذارد.

۴) دست، ابزار ارتباط، شناخت و صمیمیت بخشی از آگاهی ما از دنیای پیرامونمان به واسطه حس لامسه و تماس با اشیا حاصل می‌شود. لمس کردن - که عموماً با دست انجام می‌شود - راهی برای شناخت است. از سوی دیگر، لمس کردن روشی برای ابراز احساسات مثبت و نزدیکی عاطفی

فرو می‌رود. در این‌جا، سیوژت و سبک، به یاری هم و با استفاده از نشانه‌ها، بخشی از فایبولا را در ذهن مخاطب شکل می‌دهند که او واقعا ندیده است. با پیوند زدن این نما به پلان‌های پیشین، مخاطب آن‌چه بر سر کاراکتر آمده را استنباط می‌کند و نیازی به دیدن چیزی بیش از آن ندارد. آن‌چنان که بوردول خاطر نشان می‌کند: «روایت در فیلم داستانی، فرآیندی است که از رهگذر آن، پیرنگ و سبک فیلم در مسیر هدایت تماشاگر و ارائه نشانه‌هایی به او جهت ساختن داستان، بر یک‌دیگر تاثیر می‌گذارند» (بوردول و تامسون، ۱۳۸۵: ۱۱۲).



تصویر ۵- نمایی از انیمیشن تارزان (۱۹۹۹)، که افتادن سلاح از دست کاراکتر منفی، به‌عنوان نشانه‌ای از شکست او به کار رفته است.

۳) دست، نشانه مالکیت

این واقعیت که دست، نماد توانمندی و برتری است سبب می‌شود که گذاشتن آن روی جسمی دیگر، اعمال این توانمندی و قدرت بر آن جسم را تداعی کند و به طور ضمنی بر مالکیت و تسلط کاراکتر دلالت نماید. در این مورد نیز وجه نمادین و نمایه‌ای نشانه هم‌پوشانی دارند. از سویی، گذاشتن دست بر روی یک شی، واقعا، رابطه‌ای دورنی و واقعی با تسلط داشتن بر آن دارد و این جنبه نمایه‌ای نشانه را تقویت می‌کند و از سوی دیگر، این حرکت قراردادی ذهنی و شناخته شده در میان بسیاری از مردم است. به‌طوری‌که که در فارسی عبارت «فلانی روی چیزی دست گذاشته است»، کاملاً به این معناست، شخصی قصد مالکیت شیئی را دارد و این سوی نمادین این نشانه است. در انیمیشن بالا^{۳۱} (۲۰۰۹)، زوج جوانی، هنگام ساختن خانه خود، علامت دستشان را روی صندوق پستی خانه می‌گذارند.

کارگردان از این صندوق، به عنوان نمادی از مالکیت آن‌ها بر این خانه استفاده می‌کند. هنگامی که مرد به سن پیری می‌رسد، یک شرکت ساختمان سازی قصد



تصویر ۹- در انیمیشن تارزان (۱۹۹۹)، شناخت و ارتباط کاراکتر اصلی در نمایی توسط دست‌ها تعریف می‌شود.

۵) دست، ابزار تاکید بر گفتار و حالات چهره انتقال مفاهیم با دست‌ها موضوعی گسترده و ریشه‌دار است. یول، ادعا می‌کند که اشارات و حرکات دست، به تدریج و در طول زمان به اشاره‌هایی کلامی تبدیل شده‌اند و بشر، این سیر تحول را طی کرده است، تا از زبان اشاره به زبان گفتار رسیده است (Yule, 1985: 3). استفاده از این نشانه‌های نمادین در انیمیشن‌ها هم بسیار رایج است. بخش عمده‌ای از حرکات دست در پلان‌ها در همراهی گفتار و حالت‌های چهره کاراکترهاست و به واقع، بخشی از دیالوگ‌ها و حس کاراکتر در روایت توسط اشارات دست بیان می‌شود. نمونه‌ای از این مورد در تصویر ۱۰، آمده است. متر در کتاب نشانه‌شناسی سینما بیان می‌کند که، در دوره سینمای صامت، حرکات اغراق شده‌ای در دست و بدن بازیگران حضور داشت که دلیل واقعی وجودشان، کاستی‌های تصویر صامت یا عادت‌هایی که به طور مصنوعی از تاتر به سینما به ارث رسیده بودند، نبود؛ بلکه کوشش ناخودآگاهانه‌ای بود برای حرف زدن بدون کلمات (متر، ۱۳۷۶: ۸۴).



تصویر ۱۰- نمایی از انیمیشن موش سراسبز^{۳۵} (۲۰۰۷)، که در آن، تهدید و عصبانیت کاراکتر در حالت دست او نیز نمایان است.

۶) دست، نماینده خواسته درون دستی که به سوی کسی یا چیزی دراز می‌شود، می‌تواند نمایانگر خواسته و نیاز صاحب دست به آن شخص یا جسم باشد. ما به طور طبیعی برای

با دیگران است. ما عموماً با کسانی دست می‌دهیم یا کسانی را در آغوش می‌گیریم که می‌شناسیم یا رابطه‌ای صمیمی و نزدیک با ایشان داریم. از این رو، برخی کارگردان‌ها، از عنصر دست به‌عنوان نشانه‌ای از برقراری ارتباط و دوستی میان دو کاراکتر استفاده می‌کنند. در انیمیشن اسپریت^{۳۱} (۲۰۱۰)، هنگامی که اسپری که کاراکتر اصلی ماجراست و سرخ‌پوستی که تلاش دارد با او دوست شود، با هم ارتباط برقرار می‌کنند، این صمیمیت از طریق نمایی بسته از دست سرخ‌پوست که صورت اسب را لمس می‌کند، نمایش داده می‌شود (تصویر ۷). این نوع از رابطه میان حیوان و انسان در فیلم‌های دیگری نظیر چگونه اژدهای خود را تربیت کنید^{۳۲} (۲۰۱۰) نیز دیده می‌شود (تصویر ۸).



تصویر ۷- انیمیشن اسپریت (۲۰۰۲)، شکل‌گیری رابطه دوستی میان اسب و سرخ‌پوست.



تصویر ۸- پلانی از انیمیشن چگونه اژدهای خود را تربیت کنیم (۲۰۱۰)، که در آن دست، به‌عنوان ابزاری برای ایجاد ارتباط مورد استفاده قرار گرفته است.

اما در تارزان هر دو کارکرد شناخت و ارتباط عاطفی در نمایی بسته از دست تارزان و جین^{۳۳} جلوه‌گر می‌شود. در این نما هم بنیان شناخت تارزان از ماهیت خودش گذاشته می‌شود و هم به شیوه‌ای موثر شکل‌گیری رابطه‌ای عاطفی میان جین و او در ذهن مخاطب تعریف می‌شود (تصویر ۹). مشابه این نما در انیمیشن غول‌های جعبه‌ای^{۳۴} (۲۰۱۴) نیز دیده می‌شود که البته، به دلیل ریتم نماها و شرایط پلان‌های قبل و بعد، بار عاطفی پلان تارزان بیش‌تر است.

گرفتن او باشد، نمایانگر نیت درونی او برای نجات مادرش است. نشانه‌ای که بر بار دراماتیک صحنه می‌افزاید و شدت خطر و هیجان این لحظه از داستان را برای مخاطب روایت می‌کند.

۷) دست، وسیله انتقال پیام بسته به شرایط داستان، ممکن است کارگردان تصمیم بگیرد که در صحنه‌ای کاراکترها بدون دیالوگ با یکدیگر ارتباط برقرار کنند. این مورد، به‌خصوص در لحظاتی که استفاده از صدا و کلمات، ممکن است موقعیت کاراکترها را به خطر بیندازد، کاربرد فراوان دارد. در این شرایط از زبان اشاره و دست برای انتقال مفاهیم بین کاراکترها استفاده می‌شود. در چنین مواردی، بسته به نظر کارگردان، ممکن است مخاطب همه آن‌چه را که بین شخصیت‌ها رد و بدل می‌شود، درک نکند؛ اما به وضوح، متوجه ارتباط و گفتگوی غیر کلامی آن‌ها با یکدیگر می‌شود. در انیمیشن کوتاه خَز^{۳۷} (۲۰۱۱)، دو کاراکتر، در نیمه شب، مشغول گفتگو هستند و یکی نقشه اقدام مخفیانه‌ای را برای دیگری توضیح می‌دهد. برای این‌که ادامه داستان لو نرود، کارگردان صدای دیالوگ را در این صحنه حذف کرده‌است و مخاطب از جزئیات مکالمه آن دو، آگاه نمی‌شود؛ اما از حرکات دست آن‌ها درمی‌یابد که قصدی دارند و با دنبال کردن داستان، به تدریج، به مفهوم آنچه بین‌شان گذشته بود، پی می‌برد.



تصویر ۱۳- نمایی از انیمیشن خَز (۲۰۱۱)، که کاراکترها با زبان اشاره با هم صحبت می‌کنند.

جدول زیر، موارد بررسی شده در این پژوهش به همراه توضیحات تکمیلی آن‌ها و نتایج به‌دست آمده را نشان می‌دهد. اطلاعات ذکر شده در ستون توضیحات فیلم در این جدول از سایت معتبری^{۳۸} استخراج شده است.

رسیدن یا گرفتن یک جسم دست خود را به سوی آن دراز می‌کنیم؛ از این رو، این حرکت در بسیاری از فیلم‌های انیمیشن، به‌عنوان نشانه‌ای نمایه‌ای برای القای حس نیاز استفاده می‌شود. در انیمیشن مرد کاغذی، باد آخرین کاغذ کاراکتر اصلی را -که امید او برای رسیدن به کاراکتر مورد علاقه‌اش است- با خود می‌برد و دست او برای گرفتن کاغذ دراز می‌شود و هم‌زمان، خواسته درونی او نیز مورد تأکید قرار می‌گیرد.



تصویر ۱۱- انیمیشن مرد کاغذی (۲۰۱۲)، دست کاراکتر به سوی آن‌چه می‌خواهد به‌دست آورد، دراز می‌شود.



تصویر ۱۲- انیمیشن شجاع (۲۰۱۲)، دست کاراکتر به سمت آن‌چه که می‌خواهد، دراز می‌شود.

در این نمونه، کاغذ از دست مرد رها می‌شود و تلاش او برای گرفتن آن، توجیه منطقی دارد؛ اما نوع اغراق شده‌ای از این حرکت وجود دارد که نمونه آن در انیمیشن‌های مختلف بسیار است. در این حالت، شرایط صحنه و فاصله کاراکتر با موضوع به‌گونه‌ای است که او امکان دست یافتن به هدفش را ندارد. اما با این وجود، برای تأکید بر شدت نیاز و خواسته کاراکتر، او دستش را به سمت چیزی دراز می‌کند که یقیناً به آن نخواهد رسید. در انیمیشن شجاع^{۳۶} (۲۰۱۲)، کاراکتر اصلی در اتاقی داخل قصر محبوس شده و مادرش بیرون قصر در فاصله‌ای دور، در خطر است و توسط عده‌ای تعقیب می‌شود. او برای نجات مادرش فریاد می‌زند و هم‌زمان دستش را به سوی او دراز می‌کند. در این صحنه، مادر و دختر حدود ۱۰۰ متر با یکدیگر فاصله دارند و حرکت دست کاراکتر بیش از آن‌که برای رسیدن به مادر و یا

جدول ۱. اطلاعات مربوط به پلان‌ها و فیلم‌های بررسی شده (URL1).

کارکرد دست در پلان	نام انیمیشن	توضیحات پلان	توضیحات فیلم
نشانه قدرت	Kung Fu Panda	این پلان نخستین یکی از سکانس‌های این انیمیشن است. قدرت کاراکتر منفی با مشت او به نمایش در آمده. نکته جالب توجه این‌جاست که این کاراکتر در این سکانس شکست می‌خورد و در پلان پایانی، نمایی از او داریم که با دستی باز بر زمین افتاده است.	سینمایی، محصول سال (۲۰۰۸) کارگردان: John Stevenson, Mark Osborne نامزد جایزه اسکار بهترین انیمیشن سال (۲۰۰۹) برنده جایزه Golden Globe سال (۲۰۰۹)
نشانه قدرت	Paperman	قدرت رییس شرکت با کمک نمایی نزدیک از دست او مورد تاکید قرار گرفته است.	کوتاه، محصول سال (۲۰۱۲) کارگردان: John Kahrs برنده جایزه اسکار بهترین انیمیشن کوتاه سال (۲۰۱۳)
نشانه ضعف	Un Conte	از حال رفتن کودک تنها با نشان دادن نمایی از دست او به‌نمایش در آمده است.	کوتاه، محصول سال (۲۰۱۳) کارگردان: Guillaume Aranes
نشانه ضعف	Attack on Titan	ضعف و شکست سربازان و استیصال آن‌ها با نمایی از دستان باز و خالی یک سرباز به نمایش در آمده است.	سریالی، محصول سال (۲۰۱۳) کارگردان: Tetsuro Araki
نشانه ضعف	Tarzan	مرگ کاراکتر منفی داستان با بر زمین افتادن چیزی که در دست داشته است به نمایش در آمده.	سینمایی، محصول سال (۱۹۹۹) کارگردان: Chris Buck, Kevin Lima برنده اسکار بهترین موسیقی متن سال (۲۰۰۰)
نشانه مالکیت	Up	مالکیت کاراکترها بر خانه با دست آن‌ها - که بر روی صندوق پستی یا نرده‌های حیاط گذاشته شده - نشان داده می‌شود.	سینمایی، محصول سال (۲۰۰۹) کارگردان: Peter Docter برنده جایزه اسکار بهترین انیمیشن و بهترین موسیقی متن سال (۲۰۱۰)
نشانه ارتباط	Sprit	نخستین رابطه دوستی بین اسب و سرخ‌پوست در فیلم از طریق لمس با دست، صورت می‌گیرد.	سینمایی، محصول سال (۲۰۰۲) کارگردان: Kelly Asbury, Lorna Cook نامزد جایزه اسکار بهترین انیمیشن سال (۲۰۰۳)
نشانه ارتباط	How to Train Your Dragon	در این فیلم کاراکتر اصلی با لمس کردن صورت زدها اولین ارتباط سازنده را با او برقرار می‌کند.	سینمایی، محصول سال (۲۰۱۰) کارگردان: Dean DeBlois, Chris Sanders نامزد جایزه اسکار بهترین فیلم انیمیشن و بهترین موسیقی متن سال (۲۰۱۱)
نشانه ارتباط	Tarzan	در تارزان قرار گرفتن دست او و جین (کاراکتر دیگر) نقطه عطفی در فیلم است و باعث شناخت او از خودش می‌شود.	سینمایی، محصول سال (۱۹۹۹) کارگردان: Chris Buck, Kevin Lima برنده اسکار بهترین موسیقی متن سال (۲۰۰۰)
تاکید بر گفتار	Ratatouille	عصبانیت و تهدید کاراکتر منفی در این پلان با حرکت دست او مورد تاکید قرار می‌گیرد.	سینمایی، محصول سال (۲۰۰۷) کارگردان: Brad Bird, Jan Pinkava برنده جایزه اسکار بهترین انیمیشن سال (۲۰۰۸)
نشانه خواسته	Paperman	کارگردان با نشان دادن دست کاراکتر، نیت درونی او و آنچه را که مشتاقانه می‌خواهد، نشان داده است.	کوتاه، محصول سال (۲۰۱۲) کارگردان: John Kahrs برنده جایزه اسکار بهترین انیمیشن کوتاه سال (۲۰۱۳)
نشانه خواسته	Brave	علی‌رغم فاصله زیاد، دست کاراکتر به سمت چیزی که می‌خواهد دراز می‌شود، تا خواسته او را نشان دهد.	سینمایی، محصول سال (۲۰۱۲) کارگردان: Mark Andrews, Brenda Chapman برنده جایزه اسکار بهترین انیمیشن سال (۲۰۱۳)
انتقال پیام	Fur	دو کاراکتر با زبان اشاره سخن می‌گویند. مخاطب نمی‌فهمد آن‌ها چه می‌گویند؛ ولی درک می‌کند که مشغول صحبت هستند.	کوتاه، محصول سال (۲۰۱۱) کارگردان: Francois Barreau, Marion Delannoy, ...

نتیجه‌گیری

آن‌چنان که عنوان شد، نشانه‌های تصویری نقشی کاربردی در ساختار روایت یک نمایش دارند و دست، با توجه به تنوعی از حالات و حرکات - که می‌تواند به‌خود بگیرد - قابلیت ایجاد انواعی از نشانه‌ها را دارد. روشن است که در یک فیلم یا انیمیشن، رویدادها کنترل شده و قابل تاکید هستند. در نتیجه، کارگردان‌ها در بسیاری مواقع با استفاده از ابزارهای مختلف، نظیر نماهای بسته، نورپردازی، حرکت دوربین، ترکیب‌بندی و غیره روی نشانه‌های موجود در پلان، تاکید می‌کنند و حالتی شدیدتر و نیرومندتر به آن‌ها می‌بخشند. دست، به‌عنوان یکی از این نشانه‌های تاکید شده، می‌تواند در خدمت انتقال مفهوم به مخاطب درآید و به تمهیدی موثر برای روایت‌گری خلاقانه تبدیل شود. باید توجه داشت که شمار نشانه‌های موجود در هر صحنه، معمولاً، بیش از آن است که مخاطب بتواند به‌طور کامل و خودآگاه، آن‌ها را درک یا رمزگشایی کند. ولی همه این نشانه‌ها، به گونه‌ای نیمه خودآگاه در حال و هوا و جلوه فیلم تاثیر می‌گذارند و به‌طور ضمنی و استعاری برخی وقایع یا شرایط را برای مخاطب بازگو می‌کنند. این مقاله با بررسی نقش نشانه در روایت به استخراج و طبقه‌بندی الگوهای کاربردی برای استفاده از دست در راستای بیان داستان پرداخته است. با توجه به یافته‌های به‌دست آمده، این کارکردها عبارتند از:

- ۱) استفاده از دست برای نشان دادن قدرت کاراکتر؛
- ۲) استفاده از دست برای نشان دادن ضعف کاراکتر؛
- ۳) دست به عنوان نشانه‌ای از مالکیت؛
- ۴) دست به عنوان ابزاری برای ارتباط، شناخت و یا نمایش صمیمیت؛
- ۵) دست به عنوان ابزاری برای تاکید بر گفتار و حالت چهره کاراکتر؛
- ۶) استفاده از دست برای نشان دادن خواسته درونی کاراکتر؛
- ۷) دست به عنوان وسیله برای انتقال پیام.

نگارنده در پایان یادآور می‌شود که تمام آن‌چه در این نوشته درباره کارکرد دست در انیمیشن آمده در مورد سینما نیز می‌تواند مصداق داشته باشد؛ اما در این‌جا به منظور محدود کردن گستره مورد پژوهی تنها به فیلم‌های انیمیشن بسنده شده است.

بوردول، دیوید و تامسون، کریستین (۱۳۸۵). *روایت در فیلم داستانی*، ترجمه سیدعلاءالدین طباطبایی، تهران: بنیاد سینمایی فارابی.

چتمن، سیمور (۱۳۹۰). *داستان و گفت‌مان: ساختار روایی در داستان و فیلم*، ترجمه راضیه سادات میرخندان، قم: صدا و سیما، جمهوری اسلامی ایران، مرکز پژوهش‌های اسلامی.

متز، کریستین (۱۳۷۶). *زبان فیلم: نشانه‌شناسی سینما*، ترجمه روبرت صافاریان، تهران: کانون فرهنگی ایثارگران. مجذوب تبریزی، محمدین محمدرضا (۱۳۹۰). *دیوان مجذوب تبریزی*، تهران: اقبال.

وولن، پیتر (۱۳۸۹). *نشانه‌ها و معنا در سینما*، ترجمه عبدالله تربیت و بهمن طاهری، تهران: سروش.

References:

- Ahmadi, B. (1992). *From Pictorial Signs to the Text*, Tehran: Markaz (Text in Persian).
- Berger, A. A. (1968). *Narratives in Popular Culture, Media, and Everyday Life*, SAGE Publications: London.
- Bordwell, David (1985). *Narration in the Fiction Film*, Wisconsin: The University of Wisconsin Press.
- Bordwell, David (2006). *Narration in the Fiction Film*, Translated by Seyed Alaeddin Tabatabai, Tehran: Farabi Cinema Foundation (Text in Persian).
- Bordwell, D., Thompson, K. (1998). *Filmart: an Introduction*, Translated by Fattah Mohammadi, Tehran: Markaz (Text in Persian).
- Metz, Ch. (1997). *Film Language; A Semiotics of Cinema*, Translated by Robert Safarian, Tehran: Isargaran Cultural Center (Text in Persian).
- Esslin, M. (1996). *The Field of Drama: How the Signs of Drama Create Meaning on Stage and Screen*, Tehran: Farabi Cinema Foundation (Text in Persian).
- Majzoob Tabrizi, M. (2011). *Divan-e Majzoobe Tabrizi*, Tehran: Eghbal (Text in Persian).
- Mateu-Mestre, M. (2010). *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers*, Design Studio Press: Culver City.
- Chatman, S. B (2011). *Story and Discourse : Narrative Structure in Fiction and Film*, Translated by Razieh Sadat Mirkhandan, Qom: Radio and Television of the Islamic Republic of Iran, Islamic Research Center.
- Spencer, K., McDevitt, T and Esch M. (2009). Brief Training with Co-Speech Gesture Lends a Hand to Word Learning in a Foreign Language, *Language and Cognitive Processes*, 24(2), 313-334.

¹ Hand Language.

² Close Shots.

^۳ Marcos Mateu-Mestre, طراح کانسپت و لی‌اوت در

استدیوی دریم ورکس.

⁴ Martin Esslin.

⁵ Empathy.

⁶ Christian Metz.

⁷ Seymour Benjamin Chatman.

⁸ David Bordwell, Kristin Thompson.

⁹ George Yule.

¹⁰ oral-gesture theory.

¹¹ Spencer Kelly, Tara McDevitt, Megan Esch.

¹² Tinianov.

¹³ Boris Tomashevsky.

^{۱۴} در این جا منظور از متن، هر متن روایی از جمله فیلم و

انیمیشن است.

¹⁵ Kung Fu Panda.

¹⁶ Tai Lung.

¹⁷ Ferdinand de Saussure.

¹⁸ Signifier.

¹⁹ Signified.

²⁰ Charles Sanders Peirce.

²¹ Icon.

²² Index.

²³ Symbol.

^{۲۴} نک. (مجذوب تبریزی، ۱۳۹۰).

²⁵ Paperman.

²⁶ Un Conte.

²⁷ Attack on titan.

²⁸ Tarzan.

²⁹ Up.

³⁰ Peter Hans Docter.

³¹ Sprit.

³² How to train your dragon.

³³ Jane.

³⁴ The Boxtrolls.

³⁵ Ratatouille.

³⁶ Brave.

³⁷ Fur.

^{۳۸} (URL1)، وب سایت معتبری است که اطلاعات مربوط به

فیلم‌ها، برنامه‌های تلویزیونی و بازی‌های رایانه‌ای را ارائه می‌دهد.

منابع

- احمدی، بابک (۱۳۷۱). *از نشانه‌های تصویری تا متن*، تهران: مرکز.
- اسلین، مارتین (۱۳۷۵). *دنیای درام: نشانه‌شناسی عناصر نمایشی در سینما، تلویزیون و تئاتر*، ترجمه محمد شهباء، تهران: بنیاد سینمایی فارابی.
- برگر، آرتور آسا (۱۳۸۰). *روایت در فرهنگ عامیانه، رسانه و زندگی روزمره*، ترجمه محمدرضا لیراوی، تهران: سروش.
- بوردول، دیوید و تامسون، کریستین (۱۳۷۷). *هنر سینما*، ترجمه فتاح محمدی، تهران: مرکز.

Wollen, P. (2010). *Signs and Meaning in the Cinema*, Tehran: Soroush (Text in Persian).
Yule, G. (1985). *The Study of Language*, Cambridge University Press.

پایگاه های اینترنتی

URLs:

URL1. www.imdb.com



Narrative Functions of “Hand” As A Semiotic Factor In Animation Movies¹

H. Akrami²

Received: 2019-08-30

Accepted: 2020-01-07

Abstract

In many animations and live action movies there are some shots in which either a considerable part of the physical space of the frame is allocated to the hand of the character alone, or hand has a significant role in driving the emotions in the shot. It may seem to the amateur audience that these scenes are included randomly or just to add diversity to the film, but the truth is that almost these shots are intentionally and with a certain purpose placed among others. This means that the director has preferred to tell part of the story of the film, the relationships between the characters, the emotions and feelings between them, or the conditions of the scene simply by showing the hands of the characters to the audience. For example, a close-up of a hand holding a blood-soaked knife and shaking rapidly, or a glass that falls involuntarily to the ground may help convey a sense of the scene far more than showing the character's face or showing what has happened before. The anatomy of the human hand is such that it can take on a variety of different gestures and shapes, and if we add the movements of the hand or the objects to these which can be placed in it, the result would be countless. Each of these states and movements can be a sign that sparks a concept in the mind of the audience. This induction of concepts by decoding hand gestures can have a much more profound effect than directly telling or showing some of the events of the story. The application of such shots adds depth to the narrative and causes the audience to subconsciously visualize and construct some parts of the story in their mind instead of just watching it. This study will address the semiotic functions of hand in animation shots; in order to determine the possibilities provided by these functions for storytelling. In the other words, what signs do hand postures and movements create? And then how these signs affect the audience to form the story in their mind. The main question of this article is: By relying on narrative theories and principles of semiotics, and along with these two by observing and analyzing specific shots of animation movies, is that possible to achieve practical models in which the use of character's hand in the shot, help the narration of story? Although taste, talent and innovation are key elements in achieving a pure artwork, but the study and even the proper use of patterns and stereotypes can be very effective in achieving this goal. Moreover, without knowing the patterns and stereotypes, it is not possible to break them and go beyond their boundaries. The present research first, using the available sources and the library study method, provides a suitable definition of the narrative and explains its components and elements. It then briefly introduces the sign and its types and examines the position of the hand as each of the types of signs. Finally, the function of the hand is examined as a sign in the narrative, and based on these definitions and using a descriptive-analytical method, this article studies certain shots of some animations as case studies. By examining these shots, different narrative functions of the hand are extracted from them. Because the reader may not have seen the animations mentioned in this article or may not remember the shots mentioned, by reviewing these shots, images of each are accompanied by text to make it easier to understand the concepts mentioned. The main approach of this research is narrative semiotics from Bordwell's perspective. The results obtained as hand functions are: 1) hand, a sign of power; 2) hand, a sign of weakness; 3) hand, sign of ownership; 4) hands, communication tools, cognition and intimacy; 5) hands, tools for emphasizing speech and facial expressions; 6) hand, representative of the inner desire; 7) hand, as means of transmitting a message.

Keywords: Hand, Semiotics, Narration, Animation.

¹DOI: 10.22051/jjh.2020.27981.1443

² Instructor at Animation Department, Faculty of Cinema and Theatre, Tehran University of Arts, Tehran, Iran.
akrami@art.ac.ir