



نقش فضای فیزیکی (مکان) در خلق انیمیشن فانتزی از نوع ماورایی با تمرکز بر انیمیشن‌های کورولاین و خانه‌ی هیولا

عاطفه نجیب^۱، بهرام جلالی‌پور^{۲*}

^۱ کارشناس ارشد انیمیشن، گروه انیمیشن، دانشکده پردیس فارابی، دانشگاه هنر ایران، تهران، ایران.

^۲ استادیار گروه تئاتر، دانشکده سینما-تئاتر، دانشگاه هنر ایران، تهران، ایران.

دریافت مقاله: ۱۴۰۲/۱۲/۲۴، پذیرش نهایی: ۱۴۰۳/۰۴/۲۹

چکیده

تاکنون اغلب مطالعات مربوط به فانتزی بر خلق رویدادها یا پرسوناژهای خاص و جذاب متمرکز بوده و در آن‌ها موضوع فضای فیزیکی، به‌ویژه نقش آن در خلق فانتزی کمتر بررسی شده است. این مقاله نقش و کارکرد نشانه‌ای مکان را در آفرینش و بصری‌سازی فانتزی در فیلم‌های انیمیشن ماورایی مطالعه می‌کند. برای این امر، دو فیلم انیمیشن کورولاین و خانه‌ی هیولا که در خلق فانتزی آن‌ها فضای فیزیکی نقشی موثر داشته، به‌عنوان نمونه‌ی مطالعاتی تجزیه و تحلیل شده است. در فیلم اول فضای خانه به‌عنوان بستری برای خلق داستان و در فیلم دوم، خانه در قالب یکی از پرسوناژهای اصلی داستان ظاهر می‌شود. برای واکاوی این مسئله، از رویکرد توصیفی و تحلیلی استفاده، و نشانه‌های تصویری موجود در مکان وقوع رویدادهای داستان، و نقش آن‌ها در خلق فانتزی مطالعه شده است. نتایج حاصل از بررسی نقش موثر نشانه‌های تصویری را در آماده‌سازی ذهن مخاطب برای رویارویی با اتفاقات پیش رو در هر دو فیلم نشان داد. همچنین، ملاحظه گردید که نشانه‌های تصویری در قالب فرم بصری مشخصی، با قرارگیری در فضا، حس و حال (مانند حس ترس) و مفهومی مشخص را در سکانس‌های فیلم‌ها ایجاد می‌کنند. نشانه‌های تصویری، می‌توانند با حضور در فضا، معرف حضور یک پرسوناژ در صحنه‌های بعدی و یا بیانگر خصوصیات وی باشند. همچنین فرم‌هایی که در طراحی پرسوناژها و فضا استفاده می‌شود با داشتن شکلی مشترک، باعث ایجاد انسجام بصری در راستای مفهوم داستان و شکل دادن به ژانر فیلم می‌شوند. در واقع نشانه‌های بصری باعث تطبیق بصری فضا و پرسوناژها با هم می‌شوند. تلفیق این عناصر و نشانه‌ها که عموماً با تغییر و دگرگونی همراه است، فانتزی داستان را باورپذیرتر می‌کند.

واژگان کلیدی

انیمیشن، فضای فیزیکی، کورولاین، خانه‌ی هیولا، نشانه‌شناسی

استناد: نجیب، عاطفه و جلالی‌پور، بهرام (۳۰۴۱)، نقش فضای فیزیکی (مکان) در خلق فیلم‌های انیمیشن فانتزی از نوع ماورایی با تمرکز بر انیمیشن‌های کورولاین و خانه‌ی هیولا، رهپویه هنرهای تجسمی، ۷(۴)، ۴۵-۵۴، doi: 10.22034/ra.2025.2023233.1439

* نویسنده مسئول: تلفن: ۰۲۱۸۸۳۰۰۶۶۶، E-mail: b.jalalipour@art.ac.ir



۱. مقدمه

یکی از نقش‌های فضا، خلق فانتزی در فیلم انیمیشن است. در این فضا رویدادها، موضوع و پرسوناژها به تماشاگر معرفی می‌شود. با قرار گرفتن پرسوناژها در مکان وقوع داستان، متقابلاً ویژگی‌هایی برای فضا تعریف می‌شود و مکان و پرسوناژها در ارتباط با یکدیگر داستان را رقم می‌زنند. از این رو، تعیین کردن عناصر بصری و ویژگی‌های تصویری یک مکان نیز در مرحله‌ی پیش‌تولید و قرار دادن نشانه‌های بصری در مکان مورد نظر حائز اهمیت است. زیرا عناصر بصری در پیشبرد داستان و بیان ژانر اثر نقشی مهم ایفا می‌کنند. به همین دلیل، در این مقاله نقش و کارکرد نشانه‌های مکان را در آفرینش و بصری‌سازی فانتزی در فیلم‌های انیمیشن ماورایی مطالعه می‌شود. برای این امر، دو فیلم انیمیشن **کورولا بین و خانه‌ی هیولا** که در خلق فانتزی آن‌ها فضای فیزیکی نقشی موثر داشته، به‌عنوان نمونه‌ی مطالعاتی تجزیه و تحلیل شده است. در فیلم اول فضای خانه به‌عنوان بستری برای خلق داستان و در فیلم دوم، خانه در قالب یکی از پرسوناژهای اصلی داستان ظاهر می‌شود. برای واکاوی این مسئله، از رویکردی توصیفی و تحلیلی، استفاده خواهد شد. در بخش پیشینه‌ی پژوهش به‌طور خاص، خانه را به‌عنوان مکانی مهم برای خلق فانتزی بررسی خواهیم کرد زیرا خانه به‌عنوان مکانی مهم در زندگی کودک و به‌عنوان اولین جهان و کیهانی که کودک با آن آشنا می‌شود حائز اهمیت است. پس از آن، با تشریح فانتزی به‌عنوان چارچوب مفهومی و نشانه‌شناسی به‌عنوان ابزار بررسی، دو فیلم **کورولا بین و خانه‌ی هیولا** را جداگانه بررسی، و بعد مقایسه خواهیم کرد.

۳. پیشینه‌ی پژوهش

زهره صفدری شادلو (۱۳۹۶) در پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد خود با عنوان **ویژگی‌های طراحی فضا در فیلم سینمایی انیمیشن با تمرکز بر ساختار و نقش عناصر آن (مطالعه‌ی موردی انیمیشن‌های The Boxtrolls و Inside out)** عوامل تشکیل‌دهنده‌ی فضا را در انیمیشن‌های سینمایی بررسی کرده است. وی در این پژوهش به شناخت هویت شخصیت‌های داستان با نظر به عناصر فضا می‌پردازد. مطالعه‌ی موردی پژوهش بر روی **انیمیشن‌های غول‌های جمع‌بای و درون و بیرون** انجام شده، در این بررسی‌ها، محقق نقش کارگردان و ایده‌ی ذهنی او، همچنین فیلم‌نامه و شیوه‌ی اجرای انیمیشن را در انتخاب عناصر پایه، در طراحی فضا تأثیرگذار تلقی می‌کند. همچنین راه‌های جذاب‌سازی فضا برای مخاطب به‌طور مختصر ذکر شده است. بررسی خطوط موجود در فضاهای مختلف انیمیشن‌ها، که هدایت‌کننده‌ی توجه مخاطب هستند نیز مورد بررسی قرار گرفته شده است. در نتیجه فضا به‌عنوان یک عنصر مهم می‌تواند از طریق ساختار خود بخشی از هویت شخصیت‌های داستان را که شامل فرم، خط، شکل، بافت، رنگ، نور، پرسپکتیو است، آشکار کند. همچنین با استفاده از عناصر هارمونی، ساده‌سازی، فضای جدید را ایجاد کند و با ورود مخاطب به فضای انیمیشن بستری برای جذب او فراهم کند تا مخاطب با دنیای درون داستان بیشتر ارتباط برقرار کند. پژوهشگر، فضا را از منظر مکتب‌های مختلف مورد بررسی قرار داده است و طبق این چارچوب، به سیر تحول فضا در انیمیشن می‌پردازد. در ادامه به بررسی عناصر موجود در ارتباط با شخصیت‌های داستان، مانند متعلقات، شخصیت‌ها و وسایل موجود در صحنه، در فضای داخلی و خارجی فیلم، می‌پردازد. از نکات قابل توجه، وجه اشتراک این پژوهش با موضوع پژوهش ماست؛ استفاده از عناصر بصری در فضای داستان برای هدایت مخاطب و شکل‌گیری فضای خلاقانه. با این تفاوت که در پژوهش ما عناصر بصری موجود در فضا در ارتباط با خلق فانتزی مبنی بر ابزار بررسی نشانه‌شناسی است و نشانه‌های تصویری در ارتباط با موضوع، مورد بررسی قرار خواهد گرفت.

مرضیه راوند (۱۳۸۹) در پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد خود با عنوان **«بررسی کارکرد فانتزی در فیلم‌نامه بلند انیمیشن»** به کاربرد فانتزی در انیمیشن و به‌ویژه فیلم‌نامه‌ی بلند انیمیشن پرداخته است. وی مفاهیم

یکی از نقش‌های فضا، خلق فانتزی در فیلم انیمیشن است. در این فضا رویدادها، موضوع و پرسوناژها به تماشاگر معرفی می‌شود. با قرار گرفتن پرسوناژها در مکان وقوع داستان، متقابلاً ویژگی‌هایی برای فضا تعریف می‌شود و مکان و پرسوناژها در ارتباط با یکدیگر داستان را رقم می‌زنند. از این رو، تعیین کردن عناصر بصری و ویژگی‌های تصویری یک مکان نیز در مرحله‌ی پیش‌تولید و قرار دادن نشانه‌های بصری در مکان مورد نظر حائز اهمیت است. زیرا عناصر بصری در پیشبرد داستان و بیان ژانر اثر نقشی مهم ایفا می‌کنند. به همین دلیل، در این مقاله نقش و کارکرد نشانه‌های مکان را در آفرینش و بصری‌سازی فانتزی در فیلم‌های انیمیشن ماورایی مطالعه می‌شود. برای این امر، دو فیلم انیمیشن **کورولا بین و خانه‌ی هیولا** که در خلق فانتزی آن‌ها فضای فیزیکی نقشی موثر داشته، به‌عنوان نمونه‌ی مطالعاتی تجزیه و تحلیل شده است. در فیلم اول فضای خانه به‌عنوان بستری برای خلق داستان و در فیلم دوم، خانه در قالب یکی از پرسوناژهای اصلی داستان ظاهر می‌شود. برای واکاوی این مسئله، از رویکردی توصیفی و تحلیلی، استفاده خواهد شد. در بخش پیشینه‌ی پژوهش به‌طور خاص، خانه را به‌عنوان مکانی مهم برای خلق فانتزی بررسی خواهیم کرد زیرا خانه به‌عنوان مکانی مهم در زندگی کودک و به‌عنوان اولین جهان و کیهانی که کودک با آن آشنا می‌شود حائز اهمیت است. پس از آن، با تشریح فانتزی به‌عنوان چارچوب مفهومی و نشانه‌شناسی به‌عنوان ابزار بررسی، دو فیلم **کورولا بین و خانه‌ی هیولا** را جداگانه بررسی، و بعد مقایسه خواهیم کرد.

۲. روش پژوهش

در تجزیه و تحلیل نقش‌های تزئینی و کنشگرانه‌ی فضای فیزیکی (مکان) در آثار مورد بررسی، از روش نشانه‌شناسی در تعیین انواع و عملکرد نشانه‌های مکانی و نیز، از مبانی سواد بصری استفاده کرده‌ایم. در یک مفهوم کلی، هر چیزی که می‌بینیم مجموعه‌ای از نشانه‌های بصری است. دیدن مقدم بر شنیدن (واژگان و زبان) است. جهان خود را به‌عنوان چارچوب‌هایی متشکل از رابطه‌ی بین نشانه‌ها نشان می‌دهد.

نشانه‌ی بصری مفهومی کلی است، هر چیزی که با چشم می‌بینیم و با ادراک حسی می‌دانیم. خط، نقطه، شکل، سطح، رنگ، بافت و... عناصری هستند که ارتباطشان با یکدیگر تصویر را مشاهده‌پذیر می‌سازد. دیده شدن یک هدف مشترک است که در تصاویر انیمیشن اهمیت می‌یابد. هر عنصر بصری دارای انرژی بصری است و خالق اثر با توجه به قدرت و نقش آن، نحوه‌ی کنار هم قرار گرفتن و چیدمان آن‌ها در تصویر و با رعایت کیفیات بصری حالات مورد نظر را ایجاد می‌کند. «در حوزه‌ی انیمیشن تصویر را می‌توان به دو دسته‌ی کلی تصاویر شخصیت‌ها و تصاویر پس‌زمینه‌ها تقسیم کرد.» (فرنیس، ۱۳۸۳: ۷۲)، امری که بوطیقای شناختی تحت عنوان نما و زمینه و در بحث از طرح‌واره‌های تصویری تحت عنوان گذران و شاخص تعریف می‌شود. (استاک‌ول، ۱۳۹۳: ۳۷-۳۲)

همان‌طور که پیش‌تر بیان شد تلفیق، اغراق، ساده‌سازی و دگر دیسی از شگردهای خلق فانتزی هستند که می‌توانند به کمک تغییر و



آن‌ها رفت. بر اساس یافته‌های این پژوهش، نویسندگان داستان‌های مورد بررسی به طبقه‌ی ثروتمند و مرفه متعلق بوده‌اند.

با توجه به آنچه بیان شد، و با مرور پیشینه‌ی پژوهش مشخص می‌شود که بررسی فانتزی در انیمیشن، تاکنون بیشتر بر شخصیت‌ها، اسطوره‌ها، افسانه‌ها، و روایت‌پردازی آن‌ها در داستان محدود بوده است. در پژوهش‌های گذشته، بیشتر خصایص شخصیت‌ها مورد توجه بوده تا ویژگی مکانی که شخصیت‌ها در آن قرار دارند. محدود پژوهش‌هایی مبنی بر استفاده از اصول فانتزی در جهت خلق فانتزی صورت گرفته است، اما فانتزی‌سازی با تمرکز بر ظرفیت‌های یک مکان، مسئله‌ای است که کمتر مورد توجه بوده است. بنابراین پیشینه‌ی پژوهش در حوزه‌ی فانتزی بیشتر در موارد نظری و از منظرهای پدیدارشناسانه است و تاکنون مطالعه‌ی کاملی با رویکرد نقش خاص فضا و مکان در خلق فانتزی صورت نگرفته است.

۴. مبانی نظری پژوهش

۱. فانتزی

۱.۱. فانتزی و فانتزی ماورایی

ارائه‌ی تعریفی از «فانتزی» به‌عنوان امری بدیهی و کهن، کاری دشوار است. تعریف‌های موجود هم بسیار متنوع است، اما به‌طور کلی می‌توان گفت که فانتزی به دنیایی اشاره دارد که شامل عناصر غیرواقعی است. فانتزی در انیمیشن یک ژانر متشکل و مرتبط با سایر ژانرهاست و معمولاً داستان‌هایی را دربرمی‌گیرد که شامل عناصر خیالی، جادویی و فضایی هستند. این انیمیشن‌ها می‌توانند دنیاهای فانتزی خیالی را به نمایش بگذارند و پرسوناژهایی مانند جادوگران، هیولاها، موجودات افسانه‌ای و خیالی را به تصویر بکشند. فضای وسیع این گونه انیمیشن‌ها از ماجراجویی‌ها و رویدادها تا داستان‌های عاطفی، تاریخی، وحشت و حتی ترکیبی از این انواع متنوع است، که به مخاطبان امکان می‌دهد در دنیایی خیالی و شگفت‌انگیز سیر کنند. «نویسنده دنیای فانتزی را خلق می‌کند تا به تصویرهای تخیلی خود سامان بدهد و در نتیجه احساس آرامش می‌کند. همچنین مخاطب نیز به سراغ این آثار می‌رود تا به تصویرهای پراکنده‌ی ذهن خود از طریق کاری تأثیربرانگیز سروسامان دهد.» (محمدی، ۱۳۷۸: ۶۳)

به اعتقاد کاترین ای فوکس، نویسنده‌ی کتاب «سینمای فانتزی»، ژانرها چیز ثابتی نیستند و مضامین و مایه‌های فانتزی مانند تفاسیر بینندگان در طول زمان در معرض تغییرند. افزون بر این، باید انتظار داشت که تصور ما از آنچه وحشت یا فانتزی تعبیر می‌شود نیز در طول زمان تغییر کند. «آنچه در یک عصر همچون وحشت ناب به نظر می‌آید، در عصر بعد عملاً می‌تواند واقعیت را بازتاب دهد و اکثر چیزهایی که [امروز] در زندگی روزانه بدیهی می‌پنداریم، ممکن است برای نسل‌های گذشته در حکم جادو بوده باشند.» (ای فوکس، ۱۹۹۲: ۲۹).

در خصوص نقش و کارکرد فانتزی نیز، همچون نقش و کارکرد هنر یا نقش و کارکرد ادبیات به تفصیل می‌توان سخن گفت. تخیل، نه تنها امری سرگرم‌کننده، بلکه از نظر اجتماعی، برانگیزنده‌ی احساس همدلی

مرتبط با فیلم‌نامه‌ی فانتزی و مختصات آن را مشخص ساخته، مولفه‌های لازم را برای یک اثر فانتزی بیان کرده است. در این پژوهش شیوه‌ی بیانی کاربرد فانتزی نیز بررسی شده است؛ به این صورت که فانتزی برای پدیدآوردن جهانی دلخواه، اصول واقعی و معقول جهان علی را تغییر می‌دهد تا بتواند فضایی برای بیان داستان‌های هیجان‌انگیز به‌وجود آورد. در نتیجه‌گیری این پژوهش تغییر و تحولی مطرح شده است که فانتزی می‌تواند در فیلم‌نامه‌ی انیمیشن ایجاد کند. از نکات مثبت این پژوهش بررسی عناصر فیلم‌نامه‌نویسی و تحلیل فانتزی در فیلم‌نامه‌های بلند انیمیشن‌های مطرح در دنیا است و نیز، کوششی به حساب می‌آید برای تبیین معنای واژه‌ی فانتزی، تاریخچه‌ی آن و استفاده از فانتزی در فیلم‌نامه‌نویسی.

زینب صادقی نقدعلی (۱۳۸۹) در «بررسی عنصر فانتزی و خیال در سینمای انیمیشن ایران (دهه‌ی ۷۰ و ۸۰)» به بررسی خیال و فانتزی می‌پردازد «که اساس هنر و ادبیات به‌عنوان یکی از مهم‌ترین عوامل تولید فیلم‌های انیمیشن است». وی فانتزی را به‌عنوان نوعی واکنش ناخودآگاه در مقابل جبرگرایی در جهان در نظر گرفته است، «شگردی مناسب جهت بیان توهمات و رویاهای انسان‌ها». وی طبق دستور زبان حوزه‌ی هنر و ادب به تحلیل آثار فیلم‌های انیمیشن ایرانی می‌پردازد و در نتیجه‌ی این بررسی، به کمبودها و نواقصی در این فیلم‌ها از جهت چگونگی و میزان فانتزی و به‌کارگیری آن، دست می‌یابد و این امر را مرتبط با با واقع‌گرایی بیش از وجه فانتزی در رویدادها و اتفاقات فیلم در بیشتر این آثار می‌داند، به این دلیل که در این آثار با ایجاد تغییراتی در حرکت، فرم و رنگ تصاویر، بر کم کردن واقع‌گرایی پرداخته شده است. با توجه به این مسئله که پژوهش فوق‌نگاهی به کمبودها و نواقص موجود در فانتزی انیمیشن‌های ایرانی، بر اساس قواعدی دستوری داشته، پژوهش ما، با در نظر گرفتن فضای بصری به‌عنوان ابزاری برای خلق فانتزی و بررسی این موضوع در انیمیشن‌های موفق مثل **کورولاین** و **خانه‌ی هیولا**، کوششی است در جهت تکمیل اطلاعات این پژوهش و رفع نواقص به‌تصویر کشیدن فانتزی و خیال‌پردازی‌های انیمیشن‌های ایرانی.

هدیه مولائی فرزام (۱۳۹۸) در **پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد خود** با عنوان «بررسی و تحلیل عوامل خلق و پیدایش داستان‌های فانتزی آلیس در سرزمین عجایب، بیست هزار فرسنگ زیر دریاها، جادوگر از داستان‌های واقع‌گرای هاکلبری فین، تام سایر و آرزوهای بزرگ بر اساس هرم آبراهام مزلو» به عوامل پیدایش و خلق داستان‌های فانتزی با نظر به هرم مزلو، در ادبیات کودک و نوجوان و تحلیل آثاری که جزء شناخته‌شده‌ترین داستان‌ها در جهان هستند، می‌پردازد. بر این اساس، وی ابتدا داستان‌های واقع‌گرا و فانتزی و انواع آن‌ها را در نظر می‌گیرد و سپس آن‌ها را با توجه به نیازهای معرفی شده در هرم مزلو تحلیل می‌کند و در نهایت با معرفی نویسندگان داستان و معرفی آن‌ها به نتایج دست می‌یابد. آبراهام مزلو معتقد است که حس رضایت و شادی با ارضای نیازهایی ایجاد می‌شود که در بالای هرم هستند. هدف داستان‌های فانتزی و لازمه‌ی آن ایجاد شادی و خشنودی است، در نتیجه برای نوشتن داستانی فانتزی، باید نیازهای احترام، رشد و خودشکوفایی ارضا شود و به سمت



هستند که در پژوهش‌های دیگر مورد بررسی قرار گرفته‌اند. در این مقاله به بررسی این اصول و استفاده‌ی از آن‌ها به‌طور عام در فانتزی‌سازی از طریق مکان و فضای انیمیشن‌های انتخابی خواهیم پرداخت. به‌طور خاص فانتزی بر طبق دو محور دگرگونی و دگردسی ایجاد می‌شود. تغییر پدیده، قوانین طبیعی و دگرگونی در شکل آن‌ها و ترکیب اشکال طبیعی به قصد به دست آوردن شکلی جدید از آن، همگی در چارچوب همین اصل قرار می‌گیرد که از سال‌های اولیه با انیمیشن همراه بوده است. این ویژگی به انیمیشن این قابلیت را می‌دهد که با تغییر شکل شخصیت‌های انیمیشن، جذابیت ایجاد کند. «دگردسی می‌تواند ابزاری برای ارتباط با حیطه‌های نیمه-خودآگاه انسان برقرار کند و بر لذت ما از دیدن تصاویر انیمیشن بیفزاید» (فرنیس، ۱۳۸۳: ۸۳).

۲.۱. نقش مکان در خلق فانتزی

مکان یکی از عناصر روایت است. شخص یا اشخاصی در فضای داستان، رویدادهایی را رقم می‌زنند و تجربه‌هایی کسب می‌کنند. در سینمای انیمیشن نیز مکان می‌تواند صرفاً عنصری تزئینی (دکوراتیو) باشد یا به گونه‌ای به‌عنوان یکی از عوامل مهم و کنشگر در پیشبرد داستان نقش ایفا کند. در واقع، مکان می‌تواند صرفاً ظرفی برای دادن اطلاعات و معرفی پرسوناژها و خلق فضا (اتمسفر) باشد، یا همچنین در مقام آنتاگونیست داستان، چالش‌های مقابل پرسوناژها را ایجاد یا تشدید کند. اما بهترین حالت این است که فضای فیزیکی (مکان)، ضمن دادن اطلاعات، معرفی پرسوناژها و خلق اتمسفر، نقشی کنشگرانه ایفا کند و داستان را به پیش ببرد. به‌قولی، «فضای داستان باید دارای هویت باشد و همانند یک شخصیت عمل کند. فضا بهترین حمایت‌کننده‌ی شخصیت‌های داستان است و تمام چیزی است که یک شخصیت در اختیار دارد و در آن دنیایش شکل می‌گیرد» (Lerew, 2010: 44).

هویت پرسوناژ در فیلم سینمایی انیمیشن از طریق جنسیت، ویژگی‌های ظاهری و تمایلات و کنش‌های وی، همچنین، از طریق مکان جغرافیایی و نقش آن تعریف می‌شود. همین امور را می‌توان از طریق طراحی فضا نشان داد. «نمودهایی از جنسیت، ویژگی‌های ظاهری و تمایلات شخصیت است، که آن‌ها را می‌توان در فضایی یافت که شخصیت داستان در آن زندگی می‌کند و ابزارهایی که با آن‌ها سروکار دارد. همچنین مکان و خصوصیات جغرافیایی شخصیت‌های آن مکان را می‌توان از طریق طراحی فضای داستان نیز به نمایش درآورد.» (Solomon, 2013: 46)

گاهی مکان نه صرفاً ظرفی برای شکل گرفتن رویدادها و شخصیت‌ها، بلکه خود یک پرسوناژ - و حتی گاهی پرسوناژ اصلی داستان است. از این رو، صرف نظر از استفاده‌ی زیبایی‌شناسانه و یا استفاده از مکان به‌عنوان پس‌زمینه، ایجاد فضایی خاص و کنشگرانه در داستان چالش و مهارتی مهم است و ایجاد این فضا می‌تواند در ایجاد فانتزی موثر باشد. در این حالت یکی از بهترین انواع به کارگیری مکان در داستان اتفاق افتاده است. به قول کورتی، «خلق یک دنیا بسیار مهم‌تر از خلق یک صحنه یا یک شخصیت است، زیرا اگر جهانی که خلق می‌کنی باورپذیر باشد و جزئیات کافی در فیلم قرار گرفته باشد، بینندگان تمایل به تماشای فیلم

است. از نظر علوم شناختی نیز تخلیخ لالو نمود ادبی و هنری آن، فانتزی، کارکردی روان‌شناختی دارد. فوکس در خصوص نقش و کارکرد نقدانه‌ی فانتزی می‌نویسد: «فانتزی قابلیت آن را دارد که وضعیت موجود را به چالش بگیرد، ژانر وحشت نیز به اضطراب‌ها اشاره دارد، و هر دو با فرآیند ذهنی مرتبط هستند. این تصور که ارواح و هیولاها می‌توانند بیان چیزهایی باشند که نمی‌توانیم و نخواهیم توانست آگاهانه به آن‌ها اعتراف کنیم، در اکثر تحلیل‌های ژانر وحشت نمود می‌یابد. تأکید فانتزی بر نیروهای جادویی و فراطبیعی، وحشت به مذهب یا جادو متمایل است، در حالی که وحشت به امور ناشناخته می‌پردازد. بنابراین اگر یکی اقناع‌کننده نبود، دیگری به میدان می‌آید. در این باب رابطه‌ی نمادین دو ژانر را منعکس می‌کند.» (همان: ۷۸).

برخی از مضامین خاص فیلم فانتزی‌اند و موجب می‌شوند تا به یاری آن‌ها ژانر فانتزی را از ژانرهای همجوارش تشخیص دهیم. بنابراین، هر ژانری شمایل‌نگاری خاص خود را دارد. با این حال، بین ژانر فانتزی و دیگر ژانرها همپوشانی‌های زیادی نیز وجود دارد. مثلاً هیولا یکی از پرسوناژهایی است که می‌تواند در هر دو گونه‌ی فانتزی و غیرفانتزی ظاهر شود. اکثر آثار فانتزی به موجودات افسانه‌ای و یا رویدادهایی می‌پردازند که قوانین فیزیکی و قوانین این جهانی را نقض می‌کنند اما حدود و مرزهای گونه‌ی فانتزی چندان سفت و سخت نیست. آثار بسیاری را می‌توان نام برد که فانتزی موزیکال و یا کمدی-رمانتیک و فانتزی نیز هستند. تفکیک گونه‌های متفاوت از فانتزی، به‌ویژه گونه‌ی علمی-تخیلی و وحشت، از فانتزی بسیار دشوار و پیچیده است زیرا این گونه‌ها به شدت با گونه‌ی فانتزی مرتبط و درهم‌تنیده هستند. اینکه نسبت دادن مفهوم ژانر به فانتزی گاهی مغشوش و گریزپاست و هربار که به چنگ می‌آید از دست می‌گریزد، می‌تواند به‌اندازه‌ی فانتزی توجه را به مفهوم واژه‌ی «گونه» جلب کند. گونه‌ها برای طبقه‌بندی گروهی از آثار با ویژگی‌های مشترک و منحصر به فرد استفاده می‌شوند اما هم‌زمان آمیزش گونه‌ها پدیده‌ای جدید و یا استثنایی نیست.

برایان اتبری^۱ اصطلاح «فانتزیک» را مطرح می‌کند، «عنوانی برای رده‌ای فراگیر از آثار که با این شیوه‌ی جامع داستانی را توصیف می‌کند. بر این اساس اصطلاح فانتزی عنوانی اختصاصی خواهد بود که با علمی-تخیلی و وحشت مرتبط و در عین حال منفک از آن‌هاست.» (همان: ۱۵). ما نیز در این مقاله، با این پیش‌فرض که بین همه‌ی گونه‌ها همپوشانی وجود دارد و تفکیک کامل آن‌ها امکان‌پذیر نیست، و نیز، با توجه به این که در گونه‌ی فانتزی نیز همچون بسیاری از دیگر گونه‌ها خرده‌گونه‌هایی وجود دارد، از اصطلاح «فانتزی ماورایی» به‌عنوان خرده‌گونه‌ای در فیلم‌های فانتزی ذیل گونه‌ی وحشت استفاده خواهیم کرد که فیلم‌های فراطبیعی حاوی موجودات و امور ناشناخته را دربرمی‌گیرد. این گونه‌ی ای است که «بر اساس اندیشه هوسناک و خیالی یا تفکر درباره ارواح، اشیاء خیالی و حضور وهمی» (مسعودی، ۱۳۸۷: ۱۱) شکل می‌گیرد. دقیقاً بر اساس چنین منطقی است که بریجید چری (۱۳۹۸) برخی از فیلم‌های فانتزی را به عنوان نمونه‌هایی از فیلم‌های گونه‌ی نام می‌برد.

تلفیق، اغراق، ساده‌سازی و دگردسی از اصول شگردهای خلق فانتزی



گیمین ساخته شد. داستان فیلم درباره‌ی دختر بچه‌ای به نام کورولاین است که با خانواده‌اش از میشیگان به اورگون مهاجرت می‌کند. آن‌ها درون خانه‌ای مستقر می‌شوند که رازهایی در خود دارد. مادر و پدر کورولاین سرگرم کار هستند و کورولاین به دنبال سرگرمی به هر گوشه‌ی خانه سرک می‌کشد. در یکی از این جست‌وجوها کورولاین در کوچکی پیدا می‌کند که در واقع تونلی برای ورود به دنیای موازی است. کورولاین با قدم نهادن به دنیای موازی وارد بازی با زین جادوگری می‌شود که خود را به مادر کورولاین شبیه کرده است و در این مسیر مسائل مختلف و اتفاقاتی را تجربه می‌کند.

در این انیمیشن رنگ یکی از پرنقش‌ترین عناصر نشانه‌ساز است. وجود درون‌مایه و هارمونی رنگی از نقاط مثبت این انیمیشن است. از ابتدا، دنیای واقعی با رنگ‌های صورتی و آبی ملایم معرفی می‌شود، همچنین مهم‌ترین کاربرد آن ایجاد تمایز بین دنیای واقعی و ساختگی است. زیرا داستان حول محور دو مکان مشابه روایت می‌شود، در دنیای ساختگی، رنگ‌ها براق‌تر و متنوع‌تر و در اکثر مواقع همراه با نور هستند، در صورتی که در دنیای واقعی کورولاین محدودیت‌های رنگی وجود دارد. به این صورت که حداکثر در یک نما دو یا سه رنگ غالب و گاهی در کنار رنگ خاکستری دیده می‌شود. بنابراین تکنیک هارمونی رنگی در مکان این انیمیشن به‌طور واضح دیده می‌شود و به خلق فانتزی کمک بسزایی کرده است.

همچنین رنگ‌ها در طول داستان بیانگر و نشانی از خیر، شر و خطر هستند و گاهی یک پرسوناژ را معرفی می‌کنند. مثال رنگ سبز که نشانی از حضور و وجود جادوگر، نارنجی و آبی نشانی از کورولاین، سفید، چشم‌ها و سیاه، دکمه است. وجود رنگ‌ها در فضا نیز در روایت داستان نقشی موثر دارد، رنگ خاکستری غالب در دنیای واقعی نشانی از بی‌روح بودن فضا برای کورولاین است. رنگارنگ بودن فضای دنیای ساختگی و وجود نور و رنگ‌های گرم، مثل رنگ نارنجی نشانی از دنیایی است که شگفتی‌های مورد علاقه‌ی کورولاین در آن وجود دارد.

نور نیز در کنار رنگ، نشانه‌ی تصویری تأثیرگذاری در این فیلم است. به‌ویژه در نماهایی مانند لحظه‌ی ورود کورولاین به تونل جادویی، هنگام تماشای باغچه‌ی پراز گل، سیرک آقای باینسکی و تئاتر خانم‌های همسایه و... که حس جادویی بودن را القا می‌کنند. به‌طور کلی، نور در دنیای واقعی کورولاین یکنواخت است و در این دنیا سایه‌های زیادی دیده نمی‌شود اما در دنیای ساختگی، نور شدید، بیشتر در کل فضا پخش است و با فضای نورانی روبه‌رو هستیم و گاهی نیز به‌صورت نقطه‌ای و دنبال‌کننده، و افزاینده است و گاهی همراه با یک کاراکتر ظاهر می‌شود. سایه‌ها نیز قوی، شدید و با فرهای تیز هستند. برای مثال زمانی که کورولاین وارد باغچه‌ی دنیای ساختگی می‌شود، هم‌زمان با ورود قدم به قدم او، گل‌های باغچه نورانی می‌شوند و در نهایت نور، فضا را در برمی‌گیرد (نور افزاینده) و حس جادویی بودن را به وجود می‌آورد.

از میان اشکال، فرم دایره پرتکرارترین فرم و نشانه در فیلم است، که نشانه‌ای از روایت داستانی درباره‌ی چشم‌ها است و نوع نگاه به یک مکان و شرایط است، این فرم را در صورت مادر کورولاین، ماه، دکمه،

و گذراندن وقت با مردمان آن را پیدا خواهند کرد و متوجه می‌شوند که فیلم، یک فیلم ارزشمند و پراز تجربه است (Kurtti, 2010: 44).

۳.۱. فضای خانه

خانه یکی از مهم‌ترین فضاهای زیست انسان است. مردم به خانه برای امنیت، آسایش، و نیز رویاپردازی احتیاج دارند. این مسئله‌ی یکی از مهیج‌ترین و درعین حال قابل قبول‌ترین مباحث فلسفه‌ی غرب است. گاستون باشلار در کتاب **بوطیقای فضا** از مفهوم خانه به استعاره‌ی انسانی دست می‌یابد. او مفهوم فضای خانگی را در نظر دارد. خانه یک ماده‌ی هندسی از طرح‌ها و زاویه‌های دقیق است. این خطوط هندسی دقیق ویژگی‌ها و پیچیدگی‌های انسانی را در خود می‌پذیرند، و در نتیجه خانه با ساکنانش تطبیق می‌یابد. بنابراین خانه‌ای که زمانی در آن ساکن بوده‌ایم، موضوعی برای بررسی تأثیر متقابل سکونت آدمی می‌شود. زیرا اولین جهان کودک و اولین کیهان او خانه‌ای است که تمام دانش بعدی او را درباره‌ی مکان‌های بعدی شکل می‌دهد. از دیدگاه باشلار، در بیرون خانه جهان‌ها در هم می‌پیچند. خانه چیزی بیش از صحنه در اثر هنری است، محوری است که اثر در حول آن می‌چرخد. باشلار فضای اثر را از شخصیت و طرح می‌گذراند تا جایگاه رفیع آن را تعالی بخشد. هر فضای مسکونی با خود بن‌مایه‌ای از مفهوم خانه دارد، تخیل نیز به مانند آدمی، خانه را با واقعیت و استعاره در اندیشه و رویا به تجربه در می‌آورد. خانه پناه رویا در ذهن انسان است. خانه از رویاپرداز حمایت می‌کند. به فرد امکان رویاپردازی می‌دهد. «خانه پناه‌گاه رویاپردازی است. خانه به آدمی امکان می‌دهد که در آسودگی رویا بپردازد. اندیشه و تجربه تنها ارزش‌های آدمی را نمی‌سازد، بلکه ارزش‌های وابسته به رویا، نشان عمق انسانیت است.» (Bachelard, 1962: 46) بنابراین، مکان‌هایی که در آن‌ها رویاپردازی کرده‌ایم، در برخوردی جدید گرد هم می‌آیند و از این رو خاطرات ما از خانه‌های گذشته با رویاپردازی زنده می‌شود. به این معنی که خانه یکی از بزرگ‌ترین و قدرتمندترین فضاهایی است که افکار، خاطرات و رویاهای انسان را با هم ترکیب می‌کند.

با در نظر گرفتن اهمیت فضای خانه در زندگی و زیست، دور از انتظار نیست که در فیلم‌های انیمیشن نیز خانه نقشی مهم ایفا کند. در انیمیشن‌های منتخب مورد بررسی، خانه به‌عنوان فضایی که پرسوناژ در آن قرار گرفته، سرنوشت و تجربه‌هایی را رقم می‌زند (انیمیشن **کورولاین**) و همچنین به‌عنوان پرسوناژ انیمیشن **خانه‌ی هیولا** تحلیل می‌شود.

۵. بدنه‌ی پژوهش

در این بخش، با تجزیه و تحلیل‌های نشانه‌شناسانه، دو فیلم **کورولاین** و **خانه‌ی هیولا** را به‌طور جداگانه از نظر نقش فضای فیزیکی (مکان) در خلق فانتزی ماورایی بررسی می‌کنیم و آنگاه با مقایسه آن‌ها استنتاج خود را از یافته‌ها ارائه می‌دهیم.

۵.۱. تحلیل انیمیشن کورولاین

فیلم انیمیشن **کورولاین** با تکنیک استاپ‌موشن و به کارگردانی هنری سیلیک در سال ۲۰۰۹، بر اساس رمانی به همین نام، نوشته‌ی نیل



جذاب نشان داده می‌شود. اما زمانی که کورولاین متوجهی تله‌ی جادوگر می‌شود، فضای اطراف خانه نیز با تغییر شکل و رنگ و پیکسلی شدن، این امر را تایید می‌کند (تصویر ۲)، که نشانی است از غیرواقعی بودن فضای زیبا، نورانی و سرگرمی‌های خانه در دنیای جادوگر. استفاده از اغراق در نور و رنگ‌ها باعث ایجاد تفاوت بین خانه‌ی کورولاین در دنیای واقعی و خانه‌ی مشابه با آن در دنیای فانتزی داستان شده است.

اتاق کورولاین نیز با تزئین‌های بالای تخت و عروسک‌ها بیشتر، تصویری از خلوت بودن و کم بودن سرگرمی را نمایش می‌دهد. بیشترین استفاده از تکنیک اغراق برای خلق فانتزی این اثر را می‌توان در جادوگر و همسایه‌ها به نسبت میزان عجیب بودن آن‌ها دید. دست و پاهای کشیده‌ی آقای بابینسکی و اغراق در بدن خانم‌های همسایه به گونه‌ای عجیب‌تر بودن آن‌ها را نشان می‌دهد.

نوع چهره و تیپ شخصیت‌ها از لحاظ بصری به این صورت است که هر پرسوناژ در قالب یک فرم طراحی شده است. مادر واقعی کورولاین در صورت و بدن فرمی گرد و دایره شکل دارد، صورت و بدن پدر کورولاین نیز فرمی بیضی و کشیده است. کورولاین ترکیبی از فرم صورت دایره و بیضی با بدنی کشیده است. مادر چشم دکمه‌ای ابتدا که خود را شبیه به مادر اصلی کورولاین نشان می‌دهد فرمی همانند مادر واقعی او و دایره دارد به مرور زمان و نشان دادن هویت اصلی خود، فرم صورت و بدن کشیده‌تر و تیزتر می‌شود. آقای بابینسکی شکمی دوار و گرد با دست و پاهای کشیده و لاغر و دو خانم همسایه یکی بیضی و دیگری در غالب فرم دایره طراحی شده‌اند. وایبی نیز صورتی گرد و فرم دایره دارد و تقریباً همه‌ی کاراکترهای داستان بجز جادوگر دارای انسجام فرمی هستند. در طراحی تمامی این کاراکترها از اصل ساده‌سازی در فانتزی استفاده شده است و تمامی کاراکترها در قالب فرم خاصی که عموماً دایره و بیضی است قرار گرفته‌اند.

هر کدام از پرسوناژهای اصلی با حضور در نماهای اولیه، در فضای مخصوص به خود قرار دارند به گونه‌ای که فضا بیانگر شخصیت و هویت و علاقه‌ی آن‌ها است و با فضای اطراف خود معرفی می‌شوند. برای مثال مادر کورولاین در آشپزخانه‌ی خلوت قرار دارد. این امر می‌تواند نشان از علاقه‌ی مادر به حضور در مکانی خلوت و منظم بدون سرو صدا باشد. اما پدر کورولاین در اتاقی شلوغ و پر از جعبه‌های مکعب شکل کار می‌کند که این امر می‌تواند نشانگر بی‌نظمی و شلختگی او باشد؛ چیزی که در ظاهر او نیز بارز است.

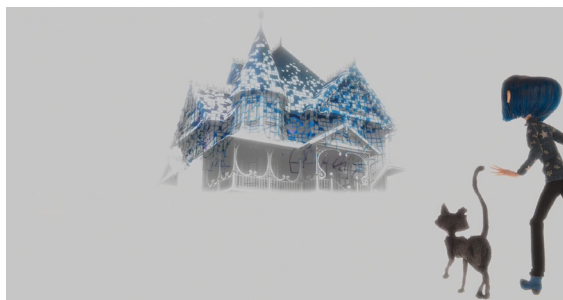
مرواریدهای چشم‌های ارواح، چراغ‌ها و لوسترهای خانه‌ی ساختگی، گوی‌های تزئینی، کلاه کورولاین، فرم و بدن خانم‌های همسایه و موش‌های آقای بابینسکی و... می‌توان مشاهده کرد.

ستاره و مثلث، فرم‌هایی هستند که از نیمه‌ی فیلم، زمانی که کورولاین وارد خانه‌ی ساختگی می‌شود نشان داده شده و در زمان شروع بازی با جادوگر بیشتر نمایان می‌شود، فرم ستاره‌ی روی لباس کورولاین که مادر چشم دکمه‌ای به او هدیه می‌دهد و نقش ستاره‌ی روی آخرین مروارید چشمان ارواح که نشان از برنده شدن و هدف است.

فرم مارپیچی نمادی از جادوگر است، و از ابتدا تا زمان بسته شدن در جادویی دیده می‌شود، این فرم در شاخه‌های درختان اطراف خانه‌ی ساختگی جادوگر بیشتر به چشم می‌خورد، همچنین ابرها نیز در آسمان به جز در سکانس آخر که دنیای واقعی و پس از نجات کورولاین، به شکل مارپیچی هستند، آخرین حضور این فرم را در تار عنکبوت جادوگر می‌توان دید. فرم سوزنی نیز نشانی از هدف جادوگر و دوختن دکمه به چشمان کورولاین است و از ابتدا در پلان‌های اولیه شاهد تماشای داستانی با انگشتان به شکل سوزن و در حال دوختن عروسکی چشم دکمه‌ای با سوزن هستیم، نماهای نزدیک زیادی از سوزن دیده می‌شود. پس از آن فرم سوزنی شکل در فضا، بیشتر در شاخه‌های درختان و علف‌های جنگل دیده می‌شود.

بافت ترک‌خورده که روی سقف اتاق کورولاین دیده می‌شود و بافت چوبی قدیمی خانه نشانی بر قدیمی بودن خانه است، بافت ترک خورده‌ی روی سقف اتاق را، که کورولاین از آن بیزار است و هر وقت از خواب بیدار می‌شود این صحنه را می‌بیند و اخم می‌کند، در انتهای داستان، روی صورت جادوگر مشاهده می‌کنیم (نشان داده شدن چهره‌ی واقعی مادر چشم‌دکمه‌ای بافت ترک خورده‌ی مشابه با ترک‌های دیوار دارد). علاوه بر اینکه این بافت کاراکتر جادوگر را در ترسناک‌ترین حالت ممکن نشان می‌دهد، نشانی از تنفر کورولاین نسبت به او نیز هست. به این ترتیب، ملاحظه می‌کنیم که به کارگیری عناصر سواد بصری در ایجاد فضایی فانتزی، به‌ویژه در دنیای موازی فیلم نقشی فعال و موثر ایفا می‌کنند. با قدم نهادن کورولاین در هر قسمت از خانه‌ی جدید و آشنایی او با مکان، مخاطب نیز با مکان و فضای فیزیکی داستان و همچنین با شخصیت و علایق پرسوناژ آشنا می‌شود.

در سکانس‌هایی از این انیمیشن، که در آن‌ها کورولاین در دنیای موازی قرار دارد (مانند تصویر ۱)، در ابتدا خانه با نور و رنگ‌های زیاد و



تصویر ۲: فضای بیرونی خانه، بیانگر ذهنیت پرسوناژ در انیمیشن کورولاین



تصویر ۱: فضای بیرونی خانه در انیمیشن کورولاین



کورولاین به دنیای حقیقی با همان زاویه، خانه را غرق در فضای نورانی نشان می‌دهد و درختان و طبیعت سبز رنگ اطراف آن، با حس و حال شروع فصل بهار را تماشا می‌کنیم.

۲.۵. تحلیل انیمیشن خانه‌ی هیولا

انیمیشن **خانه‌ی هیولا** در سال ۲۰۰۶ به کارگردانی جیل کنان با تکنیک سه‌بعدی ساخته شده است. داستان در مورد خانه‌ای قدیمی و فرسوده در محله است که دو پسر بچه با نام‌های دی‌جی و چاور متوجه عجیب بودن آن می‌شوند، خانه‌ی دی‌جی مقابل این خانه‌ی عجیب قرار دارد و این دو کودک با زیر نظر گرفتن خانه‌ی عجیب و ثبت وقایعی که اتفاق می‌افتد متوجه می‌شوند که پیرمرد ترسناک و عجیب صاحب خانه می‌کوشد دیگران را از اطراف آن دور کند. در این ماجراجویی دو پسر بچه با دختری به نام جنی آشنا می‌شوند و سپس این سه نفر تصمیم می‌گیرند راز خانه را کشف کنند. آن‌ها متوجه می‌شوند که روح همسر پیرمرد که از کودکان متنفر بوده است در این خانه اسیر، و خانه به هیولا تبدیل شده است و افراد را می‌بلعد. پیرمرد نیز اسیر خانه شده است، بنابراین سه کودک و پیرمرد تصمیم می‌گیرند خانه‌ی هیولا را نابود کنند و سرانجام موفق می‌شوند آن را منفجر و پیرمرد را از اسارت آزاد کنند. در بررسی این انیمیشن نشانه‌ها ارتباطی مستقیم با موضوع دارند. فضاسازی و طراحی پرسوناژها به فیلم‌های سینمایی شباهت دارد و پرسوناژ هیولا خانه‌ای است که ویژگی‌های انسان به آن نسبت داده شده است. برای مثال، در خانه در حکم دهان آن است، زبان آن فرشی قرمز است، دندان‌های آن چوب‌های شکسته است و... وجود سایه‌های تیز و زیاد و نورپردازی خانه با این هدف ایجاد ترس صورت گرفته است. تصاویر زیادی از نمای نزدیک پاهای سه کودک در هنگام نزدیک شدن به خانه، نشانی از موضوع فیلم (قدم نهادن کودکان به محوطه‌ی ممنوعه‌ی خانه‌ی هیولا و درگیری با آن) است. طیف و استفاده از طیف و هارمونی رنگی نیز به رنگ‌های غالب تر قرمز، آبی، سبز، زرد؛ و نارنجی به عنوان رنگی با حضور کمتر و رنگ بنفش نیز در یک سکانس همراه با حضور پرسوناژ ریچارد به نشانه‌ای از هیجان در فضای گیم‌نت حضور دارد. همچنین رنگ‌ها در اکثر مواقع با شدت و قدرت حضور دارند.

در این انیمیشن بافت‌هایی از طبیعت بیشتر دیده می‌شود، زیرا پرسوناژ اصلی خانه‌ای است از جنس چوب و بسیار قدیمی. بنابراین بافت چوب خانه‌ها و درختان و برگ‌های پاییزی و چمن خانه به عنوان بافتی از طبیعت، و به‌طور خاص بافت چوب خانه به‌عنوان بافتی خشن و

فرم مادر چشم دکمه‌ای نیز به مرور زمان و ظاهر شدن هویت واقعی‌اش خشن‌تر و تیزتر می‌شود، همین نوع تغییر در مکان اطراف او نیز اتفاق می‌افتد، پشت پنجره‌ها به جای آسمان تار عنکبوت دیده می‌شود و طرح‌های مارپیچی و اهریمنی و تیز شکل با نور و سایه‌های سبز و تیره‌تر در فضا نمایان می‌شوند و این دگرگونی در شکل مکان و پرسوناژ نمونه‌ی استفاده از دگرپرسی در فانتزی است و روند آرام این دگرگونی و تغییر، نقشی موثر در پذیرفتن فانتزی این اثر دارد.

نماهای بسته از فرم دست کورولاین که بیشتر موقع باز کردن در و پنجره است و فرم ابرها و رعد و برق نیز به شکل دست جادوگر در این انیمیشن مدام دیده می‌شود، وجود این نماهای نزدیک از دست کورولاین و دست مادر چشم دکمه‌ای نشانه‌ای پرتکرار است که نماهای نزدیک از دست‌های مادر چشم دکمه‌ای و کورولاین را به‌عنوان نشانه‌ای با معنای درگیری، بازی و چالشی که بین دو پرسوناژی که نماهای نزدیک از دست آن‌ها نمایش داده می‌شود و در ارتباط با موضوع اصلی است، در نظر گرفت.

به‌طور کلی، مهم‌ترین اصلی که در این انیمیشن موجب خلق فانتزی شده، استفاده از دگرپرسی در مکان است، به این صورت که پرسوناژ اصلی متوجه‌ی ویژگی خاصی از مکان زندگی خود (در کوچک ورود به دنیای موازی) می‌شود و با قدم نهادن در تونل جادویی و ورود به خانه‌ای که در آن پرسوناژهای مشابه با زندگی واقعی وجود دارد وارد ماجراجویی می‌شود. نقش اصلی مکان در روند داستان به گونه‌ای است که گویی پرسوناژ با کشف کردن مکانی دیگر و قدم نهادن در خانه‌ی جادویی که در ابتدا بسیار برای او جذاب است، با چالش‌هایی مواجه می‌شود و داستان را رقم می‌زند، بنابراین داشتن ویژگی‌های خاص فضا، (خانه‌ای که دری کوچک به روی دنیای موازی و مشابه با خانه‌ی واقعی دارد) موجب خلق داستان فانتزی این اثر شده است.

تصویر ۳: نمایی باز از فضای بیرونی خانه در انیمیشن کورولاین

بهترین نمونه‌ی مثال کاربرد فضا در ایجاد حس و حال داستان و فانتزی، مقایسه‌ی صحنه‌های نخستین و آخرین انیمیشن **کورولاین** است. در دو نمای مشابه لانگ‌شات (تصاویر ۳ و ۴)، در ابتدا خانه‌ای شبیه به خانه‌ی عروسک‌ها دیده می‌شود که در ابتدای داستان، گویی خانه‌ای که اطراف آن جنگل و درختان خشکی قرار دارد، رنگ غالب قهوه‌ای و خاکستری است و نشان دادن فصل زمستان در فضا معنای سردی داستان را القا می‌کند. مشابه با همین سکانس، در انتهای داستان پس از بازگشت



تصویر ۴: نمایی باز از فضای بیرونی خانه در انیمیشن کورولاین



تصویر ۳: نمایی باز از فضای بیرونی خانه در انیمیشن کورولاین



الفاکننده‌ی وحشت، نقش ایفا می‌کند.

فرم‌های تیز، مکعب، دایره و فرم شکل دست در پلان‌ها تکرار می‌شود و فرم مثلث نیز در سقف‌های خانه‌ها (مطابق تصاویر ۵ و ۶) وجود دارد. فرم‌های تیز را در درختان اطراف خانه و هنگامی که خانه‌ی هیولا ظاهر واقعی خود را نمایش می‌دهد در لبه‌های شکسته‌ی چوب‌ها می‌توان دید. دیگر فرم مهم، فرم دایره است که می‌توان آن را در کدو تنبل‌ها، ماسک شکل هیولا و چشمانش، چشمان گرد پرسوناژها، توپ بسکتبال و سه چرخه و چرخ‌های بلانکاردر آمبولانس و چرخ وسایل جنی و تلسکوپ دی‌جی مشاهده کرد.

از مهم‌ترین ویژگی‌های این انیمیشن شباهت‌سازی خانه با انسان است، علاوه بر اینکه ظاهر خانه شبیه به صورت یک انسان است، درون خانه نیز شبیه به درون بدن انسان و تاریک است، اعضای داخلی بدن انسان مثل زبان (تصویر ۶)، قلب (تصویر ۸)، معده، روده و... همگی شبیه‌سازی شده‌اند و پرسوناژها با ورود به خانه متوجهی این موضوع می‌شوند، همچنین از رفتارهای انسانی این پرسوناژ می‌توان به لحظه‌ی بالا آوردن خانه (تصویر ۷) و بیرون انداختن پرسوناژها اشاره کرد که این موارد و شباهت‌ها، جاندار بودن خانه‌ی هیولا را باورپذیرتر می‌کند.

۳.۵. مقایسه‌ی کورولاین و خانه‌ی هیولا

در انیمیشن کورولاین، نشانه‌ها کم کم در نماهای متوالی معرف حضور یک پرسوناژ، یا یک اتفاق می‌شوند و معرفی آن رویداد یا پرسوناژ به صورت غیرمستقیم شکل می‌گیرد؛ اما در انیمیشن خانه‌ی هیولا، این معرفی به صورت مستقیم و بسیار واضح در پلان‌های کم‌تری نسبت به فیلم کورولاین صورت می‌گیرد. برای مثال در فیلم کورولاین در نماهای زیادی قبل از نشان داده شدن هویت واقعی جادوگر، فرم‌های معرف جادوگر (سوزنی، تیز، مارپیچی) را در فضا، در شکل ابرها،

درختان، چراغ‌های خانه و... می‌بینیم؛ اما در خانه‌ی هیولا در دو سکانس قبل از دیدن اسکلت همسر پیرمرد در خانه، دو بار فرم اسکلت را، یکی در سکانس بازی در گیم‌نت و نمایش اسکلت به منظور باخت در بازی و دیگر فرم اسکلت را در سکانس داروخانه به صورت واقع‌گرایانه می‌بینیم.

به‌طور کلی نشانه‌ها در انیمیشن کورولاین در فضا به صورت‌های متفاوت و با تنوع بیشتری نمایان می‌شوند؛ مثل فرم مارپیچی و دایره و سوزنی که در باغچه، درختان، چراغ‌ها، آسمان و ابرها و وسایل در آشپزخانه خودنمایی می‌کنند؛ اما در خانه‌ی هیولا این تنوع قرارگیری نشانه‌ها در فضا کمتر است و معمولاً نشانه‌ها در یک قالب، معرفی و تکرار می‌شوند؛ مانند فرم توپ بسکتبال دایره‌ای شکل. نشانه‌های تصویری نیز در کورولاین به صورت اشکال انتزاعی و در خانه‌ی هیولا به صورت اشکال واقع‌گرا قرار دارند.

یکی از شباهت‌های بین این دو اثر نماد دست است، که در فیلم کورولاین بیشتر در نماهای کلوزشات و در خانه‌ی هیولا بیشتر در نماهای مدیوم‌شات دیده می‌شود و نشانه‌ای از دست اهریمنی است. شباهت دیگر وجود رنگ سبز و نشانه‌ی وجود اهریمن است.

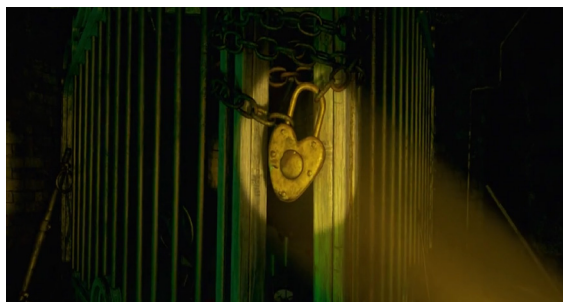
در فیلم خانه‌ی هیولا پرسوناژ اهریمنی دارای نقش منفی، به‌طور واضح‌تری نسبت به فیلم کورولاین معرفی می‌شود؛ به این صورت که در سکانس اولیه‌ی داستان، کودکی با پیرمرد مواجه می‌شود و پس از آن ماهیت هیولایی خانه مشخص می‌شود؛ و این امر به وسیله‌ی نشانه‌ها، رنگ و نور تیره و متفاوت خانه با سایر خانه‌ها و ترسناک و رازآلود بودن ظاهر آن از ابتدای داستان مشخص می‌شود؛ اما در فیلم کورولاین مادر چشم‌دکمه‌ای و فضای ساختگی در ابتدا زیباتر و شادتر نسبت به خانه‌ی واقعی کورولاین به نظر می‌رسد و رنگ و نور، بیشتر و متنوع‌تر است. بنابراین، روند آشکار شدن هویت واقعی جادوگر و فضای خانه‌ی



تصویر ۶: نمایی از انیمیشن خانه‌ی هیولا



تصویر ۵: نمایی از انیمیشن خانه‌ی هیولا



تصویر ۸: نمایی از انیمیشن خانه‌ی هیولا



تصویر ۷: نمایی از انیمیشن خانه‌ی هیولا



داده می‌شود در انیمیشن **خانه‌ی هیولا**، ترس بیشتری را نسبت به تصویر انتزاعی اسکلت روی لباس وایی در انیمیشن **کورولاین** ایجاد می‌کند. در هر دو انیمیشن تاثیر فضا برای ساخت فانتزی به‌طور بارز مشخص است. طراحی داستان بر مبنای خانه‌ای که ویژگی‌هایی خاص دارد (دری جادویی که به خانه‌ی دیگر می‌رسد) که پرسوناژ با ماجراجویی در آن با چالش‌هایی مواجه می‌شود که داستان را شکل می‌دهد. این چالش‌ها درون فضا و در ارتباط با آن صورت می‌گیرد. بنابراین داستان بر مبنای قابلیت‌هایی که مکان به پرسوناژ برای ایفای نقش می‌دهد و معرف ویژگی‌های خود و همچنین ویژگی‌های درونی پرسوناژ است (چه چیزهایی برای کورولاین در خانه ملال‌آور است و بالعکس). در فیلم **خانه‌ی هیولا** سبک کارگردانی انیمیشن به فیلم‌های سینمایی وحشت نزدیک است. فضاهای تاریک و سایه‌پردازی‌های شدید نیز، عناصری کاربردی در فضا هستند علاوه بر آن در این فیلم، خلق یک مکان به عنوان یک پرسوناژ با خلق و خوی انسان ویژگی‌های هیولا، موثر در خلق فضای فانتزی این اثر است.

همان‌طور که پیش‌تر بیان شد، تلفیق، اغراق، ساده‌سازی و دگرذیسی از شگردهای خلق فانتزی هستند که می‌توانند به کمک تغییر و ترکیب اشکال بصری ایجاد شوند. بنابراین، با بررسی اشکال و فرم‌ها و دگرگونی‌های ایجاد شده در داستان به نحوی استفاده از نشانه‌ها در فانتزی‌سازی پی بردیم. در بررسی ما تمرکز اصلی روی نشانه‌ها و اشکالی بود که در پس‌زمینه قرار دارند ولی به موضوع مرتبط هستند. بنابراین، با شناسایی نشانه‌های تصویری در پلان‌های انیمیشن و ارتباط آن‌ها با شگردهای خلق فانتزی به چگونگی استفاده از این اشکال را در خلق فضای خاص و مکان انیمیشن نشان دادیم.

به‌طور کلی مکان با داشتن ویژگی‌های خاص (ویژگی‌های انسانی، ظاهری منحصر به فرد، جادویی و...)، می‌تواند به‌عنوان پرسوناژ نقش ایفا کند یا نماینده و معرف پرسوناژی دیگر باشد. همین نقش آفرینی مکان در مقام پرسوناژ، که نوعی جاندار پنداری به حساب می‌آید، باب ورود به فضا و گونه‌ی فانتزی را می‌گشاید. با در نظر گرفتن یک مکان به‌عنوان پرسوناژ و استفاده از اصول فانتزی، اغراق دگرگونی و دگرذیسی می‌توان از مکان برای خلق داستان فانتزی بهره‌مند شد؛ زیرا خانه در ذهن انسان مکانی است ایستا و کمتر از آن برای روایت داستان و در قالب کاراکتر استفاده شده است. در راستای این موضوع بررسی نشانه‌های حرکتی به‌طور خاص در انیمیشن‌های فانتزی ماورایی، به‌خصوص در سکانس‌هایی که حس هیجان و ترس دارند پیشنهاد می‌شود. بررسی نشانه‌های زبان شناسانه در انیمیشن‌هایی که از آن‌ها به‌عنوان کدهای انتقال پیام استفاده می‌شود که مانند آن را در انیمیشن **کورولاین** و چالشی بر مبنای تلفظ صحیح و غلط اسم او می‌بینیم، می‌تواند دریچه‌ای جدید برای پژوهش‌های آینده بگشاید. همچنین، تجزیه تحلیل مکان به‌صورت جامع‌تر و کلی‌تر، از نگاه علوم‌شناختی که بررسی مفاهیم را با توجه به تجربه‌های زیسته تعریف می‌کند و یا مقایسه‌ی نسخه‌ی داستانی و رمان **کورولاین** با نسخه‌ی انیمیشن آن به‌عنوان اثری اقتباسی می‌تواند ابعاد دیگری از موضوع را روشن کند.

زیبای ساختگی به تدریج در طول داستان مشخص می‌شود. از شباهت‌های دیگر بین این دو فیلم، تغییر شکل ظاهری پرسوناژ اهریمن و استفاده از اصل دگرذیسی در طول داستان برای خلق فانتزی است. خانه‌ی هیولا که ابتدا در قالب فرم یک خانه است، در طول داستان ابتدا دستانش را که درخت‌ها هستند مشاهده می‌کنیم و تا انتهای داستان به یک هیولای بزرگ با دهان و دندان‌هایی از چوب‌های شکسته تغییر شکل می‌دهد. جادوگر نیز در فیلم **کورولاین**، ابتدا شبیه به مادر کورولاین با چشمانی دکمه‌ای است و به مرور زمان فرم و شکل صورت و بدنش تیز و کشیده‌تر می‌شود و در نهایت به عنکبوتی با اسکلتی سوزنی تبدیل می‌شود.

هر دو انیمیشن دارای طیف و درون‌مایه‌ی رنگی هستند که از ابتدا تا انتها این رنگ‌ها، نشانه‌هایی را معرفی می‌کنند؛ با این تفاوت که در **خانه‌ی هیولا** رنگ‌ها بیشتر حس فضا را القا می‌کنند: مانند رنگ قرمز که مدام حس خطر را انتقال می‌دهد، اما در **کورولاین**، رنگ‌ها علاوه بر انتقال حس در سکانس، بیانگر حضور یک پرسوناژ و یا درست و غلط بودن یک اتفاق و مکان هستند: مثل رنگ زرد و آبی که نشانی از کورولاین است و رنگ قرمز که رنگ غالب در دنیای ساختگی جادوگر است.

نتیجه‌گیری

اهمیت فانتزی به‌عنوان عنصری جدایی‌ناپذیر از انیمیشن امری واضح است. تاکنون کوشش‌هایی برای بررسی چگونگی خلق فانتزی با استفاده از رویدادهای خرق عادت، پرسوناژهای منحصر به فرد و...، همچنین، اقتباس از اسطوره‌ها، افسانه‌ها و قصه‌های کهن، الگوها و افسانه‌ها و... صورت گرفته است. بررسی‌هایی نیز حول محور عناصری (تلفیر خط، نقطه، شکل، رنگ، پرسپکتیو و...) انجام شده است که در طراحی بصری داستان استفاده می‌شوند. در ادامه‌ی پژوهش‌های صورت گرفته، مقاله‌ی حاضر کوششی است برای بررسی نحوی خلق فانتزی ماورایی با کمک فضای فیزیکی و با بهره‌گیری از ابزار نشانه‌های تصویری.

بنابر تحلیل آثار منتخب، نشانه‌های تصویری در قالب شکل و رنگ، در این انیمیشن‌ها تاثیری بسزا در آماده کردن ذهن مخاطب برای آشنایی و رویارویی آن‌ها با موضوع داستان و اتفاقات دارند و این امر باعث می‌شود آمادگی برای پذیرش یک فانتزی و یک اتفاق جدید در داستان برای تماشاگر امکان پذیرد. در واقع اشکال و فرم‌ها با قرارگیری در فضا تلفیق می‌شوند و این تلفیق که عموماً همراه با تغییر و دگرذیسی است فانتزی داستان را باورپذیرتر می‌کند.

همچنین به کمک نشانه‌های تصویری و اشکال هندسی، تغییر و استفاده‌ی به‌جا از آن‌ها در نماها می‌توان شگردهای خلق فانتزی را به‌وجود آورد و علاوه بر آن، روند پیشبرد داستان را به لحاظ بصری انسجام بخشید. از تحلیل صورت گرفته می‌توان نتیجه گرفت، نشانه‌هایی که به‌صورت اشکال واقع‌گرا در انیمیشن حضور دارند ترس بیشتری را نسبت به اشکال انتزاعی ایجاد می‌کنند. مثال بارز آن در دو انیمیشن مورد بحث حضور تصویر اسکلت است، قطعاً نمایش اسکلت زن در قبر در فضای تاریک زیرزمین خانه و همچنین اسکلتی که در داروخانه نشان



پی‌نوشت‌ها

1. Brian Attebery

فهرست منابع فارسی

کتاب‌ها

- استاک‌ول، پیتر، (۱۳۹۷)، بوطیقای شناختی، محمدرضا گلشنی، نشر علمی، چاپ اول.
- چری، بریجید، (۱۳۹۷)، ژانر وحشت، شاهین رحمانی، نشر بیدگل، چاپ اول.
- صفورا و همکاران، محمدعلی و همکاران، (۱۳۸۹)، جایگاه طراحی محیطی و مدیریت فضا سازی در سینمای انیمیشن رویکرد تحلیلی-آموزشی، نشریه هنرهای زیبا، هنرهای نمایشی و موسیقی.
- فرنیس، مورین، (۱۳۸۴)، زیبایی‌شناسی انیمیشن، اردشیر کشاورزی، انتشارات دانشکده صدا و سیما، چاپ اول.
- ای فوکس، کاترین، (۱۳۹۵)، سینمای فانتزی، علی ظفر قهرمانی، نشر بیدگل، چاپ اول.
- محمدی، محمد، (۱۳۷۸)، فانتزی در ادبیات کودکان، نشر روزگار، چاپ اول.
- مسعودی، شیوا، (۱۳۸۷)، مقدمه‌ای بر فانتزی، نمایش (انجمن نمایش)، چاپ اول.
- هالاس، جان، (۱۳۹۳)، استادان پویانمایی، پریسا کاشانیان، سلما محسنی اردهانی، فرناز خوشبخت، نشر سوره مهر، چاپ اول.
۲. پایان‌نامه‌ها
- راوند، مرضیه، (۱۳۸۹)، بررسی کارکرد فانتزی در فیلم‌نامه بلند

انیمیشن. پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد، دانشکده سینما تئاتر، ۱۳۰-۱.

صادقی نقدعلی، زینب، (۱۳۸۹)، بررسی عنصر فانتزی و خیال در سینمای انیمیشن ایران (دهه ۷۰ و ۸۰)، پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس.

صفدری شادلو، زهرا، (۱۳۹۶). ویژگی‌های طراحی فضا در فیلم سینمایی انیمیشن با تمرکز بر ساختار و نقش عناصر آن. مطالعه‌ی موردی انیمیشن‌های The Boxtrolls و Inside out. پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد. دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، ۷۳-۱.

مولائی فرزام، هدیه، (۱۳۹۸)، بررسی و تحلیل عوامل خلق و پیدایش داستان‌های فانتزی آلیس در سرزمین عجایب، بیست هزار فرسنگ زیر دریاها، جادوگر آرزو و واقع‌گرای هاکلبری فین، نام سایر آرزوهای بزرگ بر اساس هرم مزلو. پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد رشته زبان و ادبیات فارسی (گرایش کودک و نوجوان)، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه پیام نور، ۱۲۴-۱.

فهرست منابع لاتین

- Bachelard, Gaston, (1994), The poetics of space, France, Presses Universitaires .
- A Fowkes, Katherine, (2010), The Fantasy film, Chichester, UK, Wiley-Blackwell.
- Kurtti, Ieff, (2010), Chronicle books, San Francisco, Art of tangled.
- Lerew, Jenny, (2010), Chronicle books, San Francisco, Art of brave, Charles (2013) Chronicle books, San Francisco, Art of frozen.
- Solomon, Charles, (2013), Chronicle books, San Francisco, Art of frozen.