

تاریخ دریافت مقاله: ۹۴/۰۸/۰۴

تاریخ پذیرش مقاله: ۹۵/۰۲/۲۹

مهدی حیدریان کروی<sup>۱</sup>، فاطمه حسینی شکیب<sup>۲</sup>ساختار و کارکرد روایی صحنه‌های ترانه در انیمیشن‌های بلند دیزنی<sup>۳</sup>

## چکیده

در بسیاری از انیمیشن‌های بلند دیزنی یک یا چند ترانه اجرا می‌شود که در نگاه نخست، نقش سرگرم‌کنندگی در روایت اصلی دارند. این مقاله بر آن است که نشان دهد ترانه‌ها کارکردی فراتر از میان‌برده یا حتی انتقال صرف اطلاعات دارند. پرسش اصلی مقاله این است که «در صحنه‌های ترانه، چه گسست‌هایی از اسلوب و قواعد حاکم بر صحنه‌های دیگر رخ می‌دهد؟». در پاسخ به این پرسش نشان داده می‌شود که صحنه‌های ترانه تا اندازه‌ای از الگوها و قوانین واقع‌گرایانه‌ی دیگر صحنه‌ها فاصله می‌گیرند و تمهیدات و رخدادهایی که در صحنه‌های غیر ترانه، ناملوس، تصنعی و ناپذیرفتنی می‌نمودند، با نوعی آزادی نسبی، به کار می‌روند. پرسش دوم این است که «گسست‌ها چه امکاناتی برای روایتگری به وجود می‌آورند؟». پژوهش حاضر نشان می‌دهد که ترانه‌ها تا چه اندازه در شکل‌گیری ساختار روایی فیلم نقش دارند. در نهایت، تلاش می‌شود ارتباط صحنه‌های ترانه با ساختار روایی فیلم بررسی شده و نشان داده شود که این صحنه‌ها به شکلی عمیق و گسترده، با روایتگری فیلم پیوند خورده‌اند.

کلیدواژه‌ها: ترانه، دیزنی، روایت، ساختارگرایی، موزیکال

<sup>۱</sup> کارشناس ارشد انیمیشن، دانشکده‌ی سینما و تئاتر، دانشگاه هنر، تهران، ایران

E-mail: mehdi.inbox@gmail.com

<sup>۲</sup> استادیار گروه آموزشی انیمیشن، دانشکده‌ی سینما و تئاتر، دانشگاه هنر، تهران، ایران

E-mail: fhshakib@yahoo.com

<sup>۳</sup> این مقاله برگرفته از پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد مهدی حیدریان کروی به عنوان «بررسی ساختار و کارکرد روایی سکانس‌های موزیکال در انیمیشن‌های بلند دیزنی» به راهنمایی فاطمه حسینی شکیب است.

## ۱- مقدمه

در بسیاری از انیمیشن‌های بلند دیزنی صحنه‌هایی وجود دارد که ترانه‌ای روی باند صدا، تصویر را همراهی می‌کند. صحنه‌های ترانه به‌تناوب میان صحنه‌های «عادی» گنجانده شده‌اند. صحنه‌های عادی، صحنه‌هایی هستند که در آن‌ها شخصیت‌ها در حال گفت‌وگو و انجام اعمال غیر موزون در دنیای داستان نشان داده می‌شوند و باند صدا نیز صدای شخصیت‌ها و عناصر داخل صحنه را، با همراهی گاه و بیگاه موسیقی متن، ارائه می‌کند. معمولاً در این فیلم‌ها پس از چند صحنه‌ی عادی به یک صحنه‌ی ترانه می‌رسیم. ممکن است ترانه سرچشمه‌ای در داستان نداشته باشد و تنها با مجموعه‌ای از نماها همراه باشد و یا شخصیت‌ها به‌جای صحبت کردن، آواز بخوانند و برقصند و خود در اجرای ترانه نقش داشته باشند. گاه صحنه‌پردازی و نور و رنگ نیز تغییر می‌کند. پس از صحنه‌ی ترانه باز به صحنه‌های عادی بازمی‌گردیم. شخصیت‌ها دیگر موزون صحبت نمی‌کنند و روی باند صدا ترانه‌ای پخش نمی‌شود. این رفت‌وبرگشت چندین بار تا انتهای فیلم تکرار می‌شود؛ اما تبدیل شدن گفتار و حالات متعارف به آواز و رقص، تنها انتقالی نیست که در این صحنه‌ها رخ می‌دهد.

شخصیت‌ها که قبلاً از وجود تماشاگر فیلم که شاهد اعمال آن‌هاست بی‌خبر بودند، مستقیم به دوربین نگاه می‌کنند و برای دوربین می‌رقصند و آواز می‌خوانند؛ آن‌ها همراه با آهنگی می‌رقصند که به‌طور منطقی نباید آن را بشنوند؛ مردم کوچه و بازار چنان همسرایی می‌کنند که گویی ماه‌ها تمرین کرده‌اند؛ و ناگهان یک دره در آفریقا، یا یک کلیسا در فرانسه‌ی قرون وسطی به یک صحنه‌ی رقص و آواز تبدیل می‌شود. بدون این که بتوان در دنیای داستان علت یا منبعی برای آن در نظر گرفت. در صحنه‌های ترانه، روایت به شکلی آشکار از اسلوب و الگویی که در صحنه‌های دیگر فیلم دارد، فاصله می‌گیرد. این انتقالی است که در فیلم‌های موزیکال نیز می‌افتد:

به استثنای برخی کمدی‌ها، موزیکال تنها ژانری است که قواعد سفت‌وسخت سینمای روایی کلاسیک را می‌شکند. همان‌طور که گروه‌مارکس برخی از شوخی‌ها و تردستی‌هایش را مستقیماً رو به دوربین انجام می‌داد، [در موزیکال‌ها] نیز شخصیت‌ها، تنها برای انتفاع تماشاگر و نه هیچ‌یک از تماشاچی‌های حاضر در داستان فیلم، رو به دوربین می‌رقصند و آواز می‌خوانند. به همین شکل، موسیقی همراهی‌کننده‌ی ستارگان خواننده معمولاً از ناکجاآباد، جایی خارج از دنیای فیلم، می‌آید و این نادیده گرفتن قواعد واقع‌گرایی است که تقریباً بر غالب ژانرهای دیگر حاکم‌اند. (Grant, 2005, 169)

بدین ترتیب می‌توان پرسش نخست این پژوهش را مطرح کرد: «در صحنه‌های ترانه در انیمیشن‌های دیزنی، چه گسست‌هایی از اسلوب روایی دیگر صحنه‌های فیلم، رخ می‌دهد؟» در پی این پرسش می‌توان پرسش دوم پژوهش را مطرح کرد: «با توجه به این گسست‌ها، صحنه‌های ترانه چه کارکرد و تأثیری در ساختار روایی فیلم دارند؟» برای پاسخ به پرسش‌ها فرضیه‌ی پژوهشگران این است که «در انیمیشن‌های بلند دیزنی، ترانه‌ها کارکردی فراتر از سرگرمی و حتی ارائه‌ی اطلاعات به مخاطب دارند و ساختار روایی فیلم را تحت‌الشعاع قرار می‌دهند».

انیمیشن‌های دیزنی از این‌رو انتخاب شده‌اند که این آثار، از سفید برفی<sup>۲</sup> (۱۹۳۸) تا یخ‌زده<sup>۳</sup> (۲۰۱۳)، ارتباط خود را با ترانه حفظ کرده‌اند و این ارتباط حتی در دورانی که فیلم‌های موزیکال کمتری تولید می‌شدند، نیز ادامه داشته است. در فرهنگ و سرشت ما ایرانیان نیز همراهی نظم و نثر و گفت‌وگو و ترانه در آثار ادبی، نقالی‌ها و تعزیه، سابقه دارد. آثار سینمایی مانند حسن‌کچل (۱۳۴۸) و شهر موش‌ها (۱۳۶۴) نشان می‌دهند که این سرشت می‌تواند به سینما و انیمیشن ایران تسری یابد.

همراهی ترانه با انیمیشن الگوها و روش‌های خاص خود را دارد. بررسی نمونه‌های موفق و مشهور می‌تواند به شناخت این الگوها کمک کند. در این مقاله، ابتدا گسست‌های عمده‌ی صحنه‌های ترانه از اسلوب صحنه‌های عادی مطالعه، سپس با توجه به این گسست‌ها، کارکردها و نقش‌های ساختاری صحنه‌های ترانه در انیمیشن‌های دیزنی بررسی می‌شوند.

## ۲- پیشینه‌ی پژوهش

ارتباط ترانه با روایت موضوع جدیدی نیست و در آرای ارسطو نیز می‌توان ردی از آن یافت. او ترانه‌های مرتبط با داستان نمایش را بهتر از آوازهایی می‌داند که صرفاً «میان‌پرده» اند:

گروه همسرایان را باید یکی از بازیگران و عنصری در نمایشنامه به‌شمار آورد، آن‌ها باید در کنش شرکت داشته باشند، نه آن‌چنان‌که در آثار اورپیدس [که آوازه‌ها با داستان ارتباط چندانی نداشته‌اند]، بلکه آن‌چنان‌که در آثار سوفوکل [که قصاید او بیشتر به داستان مربوط می‌شدند] دیده می‌شود. در آثار نمایشنامه‌نویسان بعدی، ارتباط آوازه‌ها با داستان خود، بیشتر از ارتباط آن‌ها با یک تراژدی دیگر نیست، چنان‌که آن‌ها را میان‌پرده می‌خوانند. (ارسطو، ۱۳۸۶، ۹۱)

پس از ارسطو منتقدان و نظریه‌پردازان دیگر نیز به این موضوع پرداخته‌اند و می‌توان گفت نظریه‌های ریک آلتمن<sup>۴</sup> (۱۹۸۷) بیش از همه به موضوع این پژوهش نزدیک است. او در کتاب فیلم موزیکال آمریکایی<sup>۵</sup>، به شکل نظری و منسجم به فیلم‌های موزیکال و سازوکار صحنه‌های رقص و ترانه در این فیلم‌ها می‌پردازد.

آلتمن برای فیلم‌های داستانی دو نوار صوتی داستانی<sup>۶</sup> و نوار موسیقی<sup>۷</sup> قائل است. نوار صوتی شامل صداهایی است که به واقع‌گرایی مربوط می‌شوند، یعنی صدای شخصیت‌ها، اشیاء، بهم‌خوردن در، صدای قدم زدن و... و نوار موسیقی شامل موسیقی متن فیلم است. در فیلم غیر موزیکال این دو نوار از یکدیگر مجزا هستند اما در فیلم‌های موزیکال پیوسته یکدیگر را قطع می‌کنند و در نتیجه نوار سومی پدید می‌آید که آلتمن آن را موسیقی داستانی<sup>۸</sup> می‌نامد. در این نوار، شخصیت‌ها آواز می‌خوانند و حرکت لب‌های آن‌ها کاملاً با ترانه همخوانی دارد، اما موسیقی از منبعی خارج از دنیای داستان پخش می‌شود. آلتمن در ادامه شرح می‌دهد که در صحنه‌های عادی، صدا در سلسله مراتبی علی، معلول تصویر است. برای مثال، بسته شدن در علت منطقی پخش صدای آن روی نوار داستانی است. موسیقی نیز از لحاظ مضمون، احساس و ریتم با تصویر ارتباط دارد؛ اما در صحنه‌های موزیکال، هر دو رابطه وجود دارد: «قوانین علی طبیعی (حرکت لب‌ها صدا تولید می‌کند)<sup>۹</sup> و قوانین علی ریتمیک (موسیقی حرکت‌های موزون تولید می‌کند) همزمان برقرارند» (Altman, 1987, 61-4).

می‌توان برای نمونه به صحنه‌ای مشهور از فیلم آواز در باران (۱۹۵۲) اشاره کرد. جین کلی<sup>۱۰</sup> پس از خداحافظی با «دی رینولدز»<sup>۱۱</sup> در پیاده‌روی بارانی آواز می‌خواند. صدای آواز معلول طبیعی خواندن کلی است. در میانه‌ی ترانه، موسیقی از بیرون دنیای داستان پخش می‌شود. کلی شروع به رقصیدن می‌کند و حرکت‌های او معلول ریتمیک موسیقی اند. این اتفاق در فیلم‌های غیر موزیکال نمی‌افتد، زیرا شخصیت‌ها موسیقی پخش‌شده روی نوار موسیقی (برای مثال، موسیقی متن فیلم) را نمی‌شنوند و انتظار می‌رود که نسبت به آن واکنشی نداشته باشند.

آلتمن گروهی از انیمیشن‌های دیزنی را، با وجود این‌که به تعاریف این ژانر بسیار نزدیک‌اند،

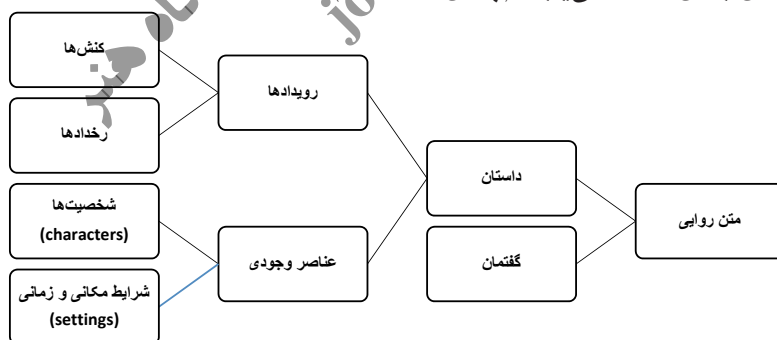
به این دلیل که «انرژی روایی را از الگوی ضمنی عاشقانه دور می‌کنند» (همان، ۱۰۴)، از این ژانر خارج می‌کند و شایسته‌ی تحلیلی جداگانه می‌داند. از سوی دیگر، فیلم‌هایی مانند پینوکیو (۱۹۴۰) و پیتر پین (۱۹۵۳) را به شکلی «سامانمند»، جدا از بدنه‌ی ژانر می‌داند. با این وجود آلتمن بر این باور است که انیمیشن‌های دیزنی و بدنه‌ی ژانر موزیکال اشتراکات فراوانی دارند، برای نمونه، «عنصرهای خیال‌پردازی و تحقق آرزوها» (همان، ۱۰۵) در هر دوی آن‌ها وجود دارند. با وجود این‌که از نظر آلتمن هیچ‌یک از فیلم‌های دیزنی در جامعه‌ی آماری موزیکال‌ها قرار نمی‌گیرند، می‌توان از نظریه‌های او برای تحلیل صحنه‌های ترانه در فیلم‌های دیزنی الهام گرفت.

### ۳- روایت‌شناسی ساختارگرا

فرضیه‌ی پژوهش حاضر از این ایده‌ی اولیه گرفته شده که روایت در انیمیشن‌های بلند دیزنی از نوعی وحدت کلی برخوردار است. بر اساس این فرضیه، ترانه‌ها نیز باید با کلیت روایت فیلم پیوند داشته باشند و عناصری دلخواهی یا الصافی نباشند. از این رو روایت‌شناسی ساختارگرا که روایت را یک کلیت هماهنگ می‌داند، به‌عنوان روش نظری پژوهش انتخاب شده است.

روایت‌شناسی ساختارگرا با الهام از نظریه‌های زبان‌شناسی به طبقه‌بندی و تحلیل روایت‌ها می‌پردازد. این رویکرد تلاش می‌کند فارغ از داوری ارزشی، ابزاری برای تحلیل و نقد همه‌ی روایت‌ها، و نه تنها روایت‌های «خوب» یا «ایده‌آل»، فراهم سازد. در این مقاله از مفاهیم روایت‌شناسی ساختارگرا، مانند داستان و گفتمان، استمرار و متعارف‌سازی، استفاده می‌شود و توضیح هر یک در قسمت مربوط به خود ارائه خواهد شد. در اینجا تنها عناصر ساختاری روایت و گزاره‌های روایی معرفی می‌شوند.

روایت‌شناسی ساختارگرا یک متن روایی را به دو بخش تقسیم می‌کند: «بخش اول» داستان، محتوا یا زنجیره‌ی رویدادها (کنش‌ها و رخدادها) [است]، به علاوه‌ی آنچه شاید نام عناصر وجودی (شخصیت‌ها، عناصر صحنه) بر آن بگذارند؛ و «بخش دوم» گفتمان است که بیان‌گری یا ابزاری است که داستان با آن انتقال می‌یابد» (چتمن، ۱۳۹۰، ۹).



نمودار ۱. عناصر ساختار روایی در روایت‌شناسی ساختارگرا (چتمن، ۱۳۹۰، ۹)

چتمن داستان را «سطح محتوایی» و گفتمان را «سطح بیانی» ساختار روایی می‌داند. سطح محتوایی، مجموعه‌ی رویدادها، شخصیت‌ها، فضاها و زمان‌هایی است که داستان در آن روی می‌دهد. سطح بیانی، یا همان گفتمان، چگونگی روایت داستان را تعیین می‌کند: این‌که کدام رویداد روایت شود و کدام مسکوت بماند، روایت به شکل خطی پیش برود یا رویدادها از آخر به اول نقل شوند. گفتمان ساختاری است که داستان به‌واسطه‌ی آن روایت می‌شود.

گفتمان مجموعه‌ای از «گزاره‌های روایی» است. برای مثال، اعلان جنگ دو قبیله به یکدیگر، یک رویداد روایی است که می‌تواند به شکل ژست‌های خاص دو بازیگر در پانتومیم، پاراگرافی در رمان، سکansı در فیلم، حرکت دو چادر بدوی با پرچم‌های متفاوت به سمت یکدیگر و برخورد آن‌ها در انیمیشن و... نشان داده شود. تمامی این‌ها، گزاره‌ی روایی «اعلان جنگ» را عینیت می‌بخشد. بدین ترتیب گزاره‌ی روایی مستقل از رسانه‌ای است که آن را عینیت می‌بخشد. چتمن گزاره‌های روایی را به دو دسته‌ی «ایستا» و «روندگونه» تقسیم می‌کند. «گزاره‌های روندگونه به وجه (انجام دادن) می‌پردازند... [و] گزاره‌های ایستا به وجه (بودن)» (همان، ۲۳). برای مثال، «او به دوستش شلیک کرد» و یا «زندانی گریخت» هر دو عمل و رویدادی را شرح می‌دهند و زنجیره‌ی علی رویدادها را پیش می‌برند؛ از این رو گزاره‌های روایی روندگونه‌اند. اما «لباس زن از مخمل قرمز بود» و یا «اتاق با کاغذ دیواری رنگ‌ورورفته‌ای پوشیده شده بود» تنها عناصری را برمی‌شمرند و توصیف می‌کنند؛ و از این رو گزاره‌های روایی ایستا هستند.

#### ۴- انحراف از اسلوب روایتگری صحنه‌های عادی

##### ۴-۱- اجرای مستقیم برای تماشاگر فیلم

در صحنه‌های عادی انیمیشن‌های دیزنی (و تقریباً بیشتر فیلم‌های داستانی)، شخصیت‌ها از وجود شاهده‌ی که آن‌ها را نظاره می‌کند، بی‌خبرند. صحنه‌های ترانه نیز می‌توانند این چنین باشند. می‌توان به اجرای سباستین خرچنگ و پری‌های دریایی در سکانس آغازین فیلم پری دریایی کوچولو<sup>۱۲</sup> (۱۹۸۹) اشاره کرد. مخاطب مستقیم این ترانه، پادشاه تریتون و دیگر پری‌های دریایی‌اند که روی صندلی‌های سالن نشسته‌اند؛ اما شخصیت‌های انیمیشن‌های دیزنی نیز می‌توانند مانند فیلم‌های موزیکال، ترانه‌ی خود را به‌طور مستقیم، برای انتفاع تماشاگران فیلم، اجرا کنند.

می‌توان برای نمونه، به صحنه‌ی موزیکالی در ابتدای فیلم زندگی جدید امپراتور<sup>۱۳</sup> (۲۰۰۱) اشاره کرد. امپراتور کوزکو به همراه خدمتگزاران و خواننده‌های که از کیک بیرون می‌پرد، به اجرای ترانه و رقص می‌پردازند. این ترانه برای اهالی قصر اجرا نمی‌شود. حتی نمی‌توان گفت که شخصیت‌ها برای تفریح و شادمانی خود ترانه می‌خوانند. در طول این اجرا، آرایش رقص‌ها به شکلی است که از زاویه‌ی دوربین خوشایند باشد. کوزکو و دیگران، با نگاه و انگشت دوربین (و در پی آن بیننده‌ی فیلم) را به‌طور مستقیم خطاب قرار می‌دهند. نمونه‌های دیگری از این دست را می‌توان در اجرای الهگان موز در هرکول<sup>۱۴</sup> (۱۹۹۷)، اجرای ملکه آنا پس از فرار از قصر در یخ‌زده (۲۰۱۳) و اجرای گاستن و مردم ده در اولین ترانه‌ی فیلم دیو و دلبر<sup>۱۵</sup> (۱۹۹۱) نیز دید.

##### ۴-۲- علیت

در صحنه‌های ترانه، روایتگری می‌تواند تا اندازه‌ای از چارچوب علی، قوانین و منطق دنیای داستان که بر صحنه‌های دیگر حاکم است، فاصله بگیرد. در صحنه‌های عادی، شخصیت‌ها تنها به صداها، داستانی که در گوش‌رس آن‌هاست عکس‌العمل نشان می‌دهند و به‌طور طبیعی، انتظار نمی‌رود که صداها، غیرداستانی<sup>۱۶</sup> (برای مثال، صدای راوی و یا موسیقی متن فیلم) را بشنوند؛ اما در ترانه‌ها، افراد، هماهنگ با موسیقی غیرداستانی که منبعی بیرون از دنیای داستان دارد، می‌رقصند و آواز می‌خوانند. نورهای موضعی، از منبعی نامعلوم بر رقصندگان می‌تابند و ناگهان، بدون هیچ توجیه منطقی، عناصر و اشیایی از مکان‌ها و افق‌های تاریخی متفاوت وارد صحنه می‌شوند.

در صحنه‌ای از فیلم *گوژپشت نوتردام*<sup>۱۷</sup> (۱۹۹۶)، سردیس‌های سنگی کلیسا برای سرحال آوردن کازیمودو ترانه می‌خوانند و اشیایی مانند پیانو، میز پوکر، سیگار برگ و عناصری که متعلق به دوره‌ی تاریخی داستان نیستند، در صحنه به نمایش درمی‌آیند و هیچ توجیه منطقی (برای مثال، سفر در زمان) برای حضور آن‌ها وجود ندارد. حتی جنس موسیقی متعلق به قرن بیستم است. ترانه‌ی آن‌ها به محض ورود ازمرالدا به صحنه قطع می‌شود و به همین سرعت می‌بینیم که اثری از پیانو و سایر اشیاء نیست.



تصویر ۱. صحنه‌پردازی آزادانه در صحنه‌ی ترانه‌ای از *گوژپشت نوتردام* (تصویر ثابت برگرفته از قاب فیلم)

از سوی دیگر، در این صحنه‌ها، شخصیت‌ها می‌توانند آزادانه دست به اعمالی بزنند که انجام آن‌ها در صحنه‌های عادی، می‌توانست عواقب قابل‌توجهی برای آن‌ها داشته باشد. آن‌ها می‌توانند در میان جمع، اسرار خود را با صدای بلند فریاد بزنند و در پایان ترانه، گویی هیچ اتفاقی نیفتاده و حرفی زده نشده است. در صحنه‌ی دیگری از فیلم *دیو و دلبر*، بل در شلوغی میدان دهکده، با آواز بلند زندگی روزمره‌ی روستاییان و آمل کوتاه آن‌ها را به باد تمسخر می‌گیرد؛ اما مردم بدون هیچ واکنشی از کنار او عبور می‌کنند، گویی صحنه‌ای او را نمی‌شنوند. این اتفاق در فیلم‌های موزیکال نیز رخ می‌دهد:

به فرد این حق داده می‌شود که رؤیاهای شخصی خود را بازی کند، بدون آن‌که قضاوت شود. قضاوتی که به‌طور طبیعی درباره‌ی فعالیت‌های خودآگاه است. شخصیت می‌تواند هر آنچه را که دوست دارد بگوید و با این وجود از دید حسگر ذهنی او، گویی هیچ اتفاقی رخ نداده است. (Altman, 1987, 83)

### ۳-۴- اجرای اغراق‌شده و نمایشی

حالت‌های بدن، حرکات و حتی شیوه‌ی ادای واژه‌ها در صحنه‌های ترانه، می‌توانند از حالت‌های طبیعت‌گرایانه و متعارف صحنه‌های عادی فاصله بگیرند. حرکات و حالت‌های افراد در این صحنه‌ها معمولاً اغراق‌شده و نمایشی است. می‌توان برای نمونه به ترانه‌های بسیاری در فیلم‌های *گوژپشت نوتردام*، *پوکاهونتاس*<sup>۱۸</sup> (۱۹۹۵)، *هرکول*، *یخ‌زده* و... اشاره کرد. رفتار، حرکات و حالت‌های شخصیت‌ها در صحنه‌های عادی، بسیار شبیه به رفتار، حرکات و حالت‌های متعارف ما در زندگی روزمره‌اند؛ اما در صحنه‌ی ترانه، اطوارها و حالت‌هایی نمایشی، مانند خواننده‌های اپرا و یا هنرمندان تئاتر، دارند.

#### ۴-۴- صحنه‌پردازی و سبک بصری

عناصر صحنه و سبک بصری این صحنه‌ها نیز می‌تواند با صحنه‌های عادی متفاوت باشد. در فیلم پرنسس و قورباغه<sup>۱۹</sup> (۲۰۰۹)، تیانا در ترانه‌ای رؤیای داشتن یک رستوران را برای مادرش شرح می‌دهد. در شروع ترانه، ساختمان متروکی که تیانا و مادرش در آن ایستاده‌اند، تغییر رنگ می‌دهد و ناگهان به یک رستوران مجلل تبدیل و رنگ، نور، طراحی و در کل سبک‌پردازی بصری کاملاً دگرگون می‌شود.

#### ۴-۵- روابط فضایی و زمانی

باند صدا و تصویر در یک صحنه‌ی عادی می‌توانند قطع شوند. برای مثال، در نمایی، تصویر جشنی روستایی و صدای سازها و همهمه‌ی مردم پخش می‌شود؛ ناگهان با برشی، تصویر راهزنانی که به سمت روستا در حرکت‌اند و صدای سم اسب‌ها روی باند صدا و تصویر قرار می‌گیرند؛ اما ترانه در فیلم، جریان زمانی پیوسته و منظمی را ارائه می‌دهد. این پیوستگی تا حدی متعارف است که ما معمولاً پرش زمانی یا قطع ناگهانی در باند موسیقی را اشکالی فنی قلمداد می‌کنیم. در صحنه‌ی ترانه، ممکن است تصویر بارها بین نماهای گوناگون برش بخورد اما ترانه کاملاً پیوسته است. اگر صحنه‌ای عادی استمرار داشته باشد (مانند بیشتر صحنه‌ها در این انیمیشن‌ها)، صدای داستانی به شکل پیوسته ارائه می‌شود و تصویر با وجود برش‌ها، فضا و مکانی ثابت را نمایش می‌دهد. برای مثال، در صحنه‌ی گفت‌وگو یا درگیری، صدا پیوسته است و تصویر نیز چنین القا می‌کند که رویداد در فضای پیوسته‌ای اتفاق می‌افتد و شخصیت‌ها در میانه‌ی درگیری یا گفت‌وگو، از داخل اتاق به قله‌ی کوه و یا زمان دیگری پرتاب نمی‌شوند. در صحنه‌های ترانه، باند صدا کماکان پیوسته است اما تصویر می‌تواند فضا و زمانی ناپیوسته را ارائه دهد. درست مانند یک نماهنگ که در نماهایی متوالی، خواننده را در حال اجرای ترانه، در مکان‌ها و زمان‌های گوناگون نشان می‌دهد. خواننده یک بیت را صبح در کنار ساحل و بیت بعدی را شب‌هنگام و در لابی هتل اجرا می‌کند. با این وجود، باند صدا پیوسته است و حرکت لب‌های خواننده با صدا هماهنگ‌اند. می‌توان با نمونه‌ای این موضوع را بهتر توضیح داد: ترانه‌ی «از هیچ به قهرمان» در فیلم هرکول، سفر دور و دراز او به کوه المپ را در دو دقیقه خلاصه می‌کند. هرکول در زمان‌ها، حالت‌ها و مکان‌های گوناگون دیده می‌شود، اما اجرای ترانه پیوسته است، گویی هرکول بیتی را روز و در تهِ دره خوانده است و بیت بعد را شب و بالای کوه.

#### ۴-۶- کاربرد آزادانه‌ی تک‌گویی

تک‌گویی دراماتیک<sup>۲۰</sup> به اشکال کوتاه نوشتاری (معمولاً شعر) گفته می‌شود که گفتار طولانی یک شخصیت منفرد را (که در پیشبرد پیرنگ سهیم است) به نمایش می‌گذارد. هرمان<sup>۲۱</sup> چهار نوع فرعی تک‌گویی دراماتیک را از یکدیگر تفکیک می‌کند و شرح می‌دهد که این اصطلاح از قید ریشه‌های شعری خود رها شده است و در انواع روایت، از رمان گرفته تا تئاتر و نمایش تلویزیونی، دیده می‌شود. نگارنده، خلاصه‌ای از دسته‌بندی هرمان را در زیر آورده است:

۱. تک‌گویی دراماتیک مکالمه‌ای که در آن عاملی روایی در سطحی بالاتر، گفت‌وگو را به شکلی دست‌کاری می‌کند که تنها نوبت سخن گفتن یکی از شخصیت‌ها بازنمایی می‌شود.
۲. تک‌گویی دراماتیک درونی که افکار و اندیشه‌های فردی شخصیت را بیان می‌کند.
۳. تک‌گویی دراماتیک خطابه‌ای که شامل سخنرانی‌های عمومی، دفاعیات و... است.

۴. تک‌گویی دراماتیک روایت‌گرایانه که شخصیتی را در فرایند نقل تجربه‌ای شخصی، نشان می‌دهد (اعترافات، گزارش مشاهدات و...) (Herman, 2005,196).

تک‌گویی روشی صریح و موجز برای انتقال اطلاعات به مخاطب است. در فیلم‌های دیزنی از انواع تک‌گویی دراماتیک استفاده شده است. وجود سنگ صبور و شنونده‌ای بی‌زبان، مانند گربه‌ی پدر ژپتو و یا گنجشک‌هایی که همیشه در اطراف سفید برفی هستند، این فرصت را به راوی می‌دهد که بدون نیاز به هیچ‌گونه زمینه‌سازی و طراحی کنشی خاص، از افکار و درونیات شخصیت پرده بردارد. آفتاب‌پرست کوچک راپونزل، مرغ و خروس‌های خانه‌ی پدري بل و حیوانات بی‌زبان جنگل آلیس در سرزمین عجایب<sup>۲۲</sup> (۱۹۵۱)، همه چنین کارکردی دارند. در واقع، کمتر صحنه‌ای در فیلم‌های دیزنی وجود دارد که شخصیتی در تنهایی مطلق با خودش صحبت کند.

شخصیت‌های دیزنی ممکن است علاوه بر مخاطبان بی‌زبان، برای یک جمعیت سخنرانی کنند، برای نمونه می‌توان به تک‌گویی خطابه‌ای گاستن در دیو و دلبر<sup>۲۳</sup> (۱۹۹۱) اشاره کرد که مردم را برای حمله به قصر دیو تهییج می‌کند، یا تک‌گویی موش برای سرزنش کلاغ‌هایی که دامبو را آزار داده‌اند. در این تک‌گویی‌ها نیز ترانه‌ها کاربرد دارند و معمولاً زمانی که تک‌گویی‌های دراماتیک بیرونی به درازا می‌کشند، گفتار به آواز تبدیل می‌شود؛ سخنرانی گاستون در نیمه‌ی راه موزون و آهنگین می‌شود، تک‌گویی آریل درباره‌ی آرزوهایش، تک‌گویی مادر راپونزل درباره‌ی خطرات بیرون، تک‌گویی غول چراغ درباره‌ی توانایی‌هایش و بسیاری تک‌گویی‌های دیگر در قالب ترانه ارائه شده‌اند.

تک‌گویی درونی نیز چنین است. چتمن اشاره می‌کند که این نوع تک‌گویی در رسانه‌ی سینما نامتداول است، اما اجرای آن از نظر فنی ساده بوده، کافی است «صدای روی صحنه به‌عنوان صدای شخصیتی که می‌بینیم لب‌های او تکان نمی‌خورد قابل‌شناسایی باشد» (چتمن، ۱۳۹۰، ۲۵۷). وی در ادامه شرح می‌دهد که کارگردان‌ها تا آنجا که ممکن است از این روش دم‌دستی و سرراست امتناع می‌کنند و می‌توان گفت به همین سبب است که در صحنه‌های عادی فیلم‌های دیزنی، به‌استثنای صحنه‌ی افتتاحیه‌ی ۱۰۱ سگ‌خالداری<sup>۲۴</sup> (۱۹۶۱)، اثری از تک‌گویی درونی نیست. نمونه‌ی این نوع تک‌گویی درونی، صحنه‌ای از فیلم دیو و دلبر (۱۹۹۱) است که در آن بل و دیو به حیاط رفته‌اند که برای پرنده‌ها دانه پاشند. ترانه‌ی در حال پخش، صدای بل و دیو است، لب‌های آن‌ها تکان نمی‌خورد اما حالت‌های چهره و ژست‌هایشان کاملاً با جمله‌های ترانه هماهنگ است و چنین القا می‌کند که در آن لحظه همین جمله‌ها (شاید به شکل غیر موزون) در ذهن آن‌ها بوده است و ترانه تنها موسیقی بیان‌کننده‌ی حس و حال<sup>۲۵</sup> نیست.

البته گروه دیگری از ترانه‌ها نیز هستند که کارکردی نزدیک به تک‌گویی درونی دارند. ترانه‌ی بل در ابتدای فیلم دیو و دلبر که پیش‌تر به آن اشاره شد، می‌تواند نمونه‌ای از این ترانه‌ها باشد. ترانه‌ی بل درباره‌ی آرزوهای دور و درازش، اگرچه با صدای بلند در خیابان‌های روستا فریاد زده می‌شود، گویی به گوش هیچ‌یک از عابران نمی‌رسد و شنونده‌ی آن تنها تماشاگران فیلم‌اند. به همین سبب این ترانه نیز مانند تک‌گویی درونی، عواطف و افکار شخصیت را به شکل مستقیم بیان می‌کند، بدون بیم آن که شخصیت دیگری به آن‌ها پی ببرد.

#### ۵- نقش و کارکرد صحنه‌های ترانه در ساختار روایی فیلم‌های دیزنی

گسست ترانه از اسلوب صحنه‌های عادی سبب می‌شود صحنه‌های ترانه، محدودیت‌ها و امکانات ویژه‌ای در روایتگری فیلم داشته باشند.

صحنه‌های ترانه گزاره‌های روایی ایستا هستند: می‌توان گفت بسیاری از ترانه‌های فیلم‌های



دیزنی در صحنه‌هایی اجرا می‌شوند که کنش یا رویدادی ویژه یا محوری نمایش داده نمی‌شود. بسیاری از صحنه‌های ترانه یا در جریان انجام کارهای روزانه‌اند، همان‌طور که در سفیدبرفی (۱۹۳۷)، سیندرلا (۱۹۵۰) و پرنسس و قورباغه (۲۰۰۹)، یا در خلوت شخصیت‌ها و برای بیان بیم‌ها و امیدهایشان، همان‌طور که در گوژپشت نوتردام (۱۹۹۶)، دیو و دلبر (۱۹۹۱)، گیسو کمند (۲۰۱۰)، پری دریایی کوچک (۱۹۸۹)، و یا در توصیف شخصیت‌ها، دوره‌های تاریخی و فضاها برای مخاطب، همان‌طور که در آلیس (۱۹۵۱)، کتاب جنگل (۱۹۶۷) و پرنسس و قورباغه (۲۰۰۹). ممکن است شخصیت‌ها در صحنه‌ی ترانه دست به اعمال و رفتارهایی بزنند که کنش‌گرانه به نظر می‌رسند؛ اما این اعمال، بیش از آن که کنشی داستانی را نمایش دهند، جنبه‌ی توصیفی دارند. در نخستین صحنه‌ی ترانه‌ی فیلم زندگی جدید امپراتور (۲۰۰۰)، کوزکو را در حال انجام اموری مانند امضای قراردادهای، تبرک نوزادان، فرستادن کشتی‌ها و... می‌بینیم. تمامی این کارها نوعی عمل‌اند؛ اما این اعمال نقشی در زنجیره‌ی علی رویدادهای داستان ندارند و تنها کارکرد آن‌ها معرفی شخصیت کوزکوست. این نکته در مورد صحنه‌های عادی نیز می‌تواند صادق باشد. هنگامی که گفت‌وگو یا عملی تنها به سبب معرفی شخصیت یا عنصری داستانی نمایش داده می‌شود حذف این عمل زنجیره‌ی علی رویدادها را مختل نخواهد کرد. بیشتر صحنه‌های ترانه به شرح آنچه «هست» می‌پردازند و نه شرح آنچه «اتفاق می‌افتد» و از این رو بیشتر گزاره‌های روایی «ایستا» هستند و نه «روندگونه».

برای مثال، گاتل (مادر دروغین راپونزل) در فیلم تنگدل (۲۰۱۰) با خواندن ترانه‌ی «مامان همیشه درست می‌گه»<sup>۳۶</sup>، که وصف خطرهای و شرارت‌های دنیای بیرون است، راپونزل را می‌ترساند و فکر بیرون رفتن را از سر او بیرون می‌کند. این صحنه، گرچه با عمل فریب دادن راپونزل همراه است، اما در واقع عملی را نشان می‌دهد که بارها اتفاق افتاده و بیشتر شرح آن چیزی است که «هست» و تغییری در شرایط داستان ایجاد نمی‌کند. این صحنه وضعیت دو شخصیت و ارتباط آن‌ها را توصیف می‌کند. در مقابل، صحنه‌ای که راپونزل در آن تصمیم می‌گیرد این وضعیت را تغییر دهد و به مخالفت با گاتل برخیزد، در قالب ترانه ارائه نمی‌شود.

**تعلیق و حیرت:** بیشتر صحنه‌های ترانه خالی از حیرت و تعلیق‌اند. معمولاً در ترانه‌ها رازی افشا نمی‌شود و پیچشی در داستان اتفاق نمی‌افتد. می‌توان این امر را تا اندازه‌ای به فاصله گرفتن صحنه‌پردازی و نیز حالت‌ها و گفتار شخصیت‌ها از واقع‌گرایی متعارف صحنه‌های عادی نسبت داد. ترانه بر تصنعی بودن صحنه و فاصله‌ی دنیای داستان با دنیای واقعی تأکید و واسطه‌گری راوی را آشکار می‌کند. بدین ترتیب باور و توهم حضور در صحنه برای مخاطب کمرنگ و تأثیر تعلیق و غافلگیری دگرگون می‌شود. شاید به همین سبب است که تلاش می‌شود رویدادهای محوری و پر تنش داستان در قالب ترانه روایت نشوند.

البته در فیلم‌های دیزنی استثناهایی مانند سکانس آغازین گوژپشت نوتردام (قتل مادر گوژپشت به دست قاضی فرولو) و سکانس تعقیب و گریز علاءالدین و نگهبان‌ها وجود دارند؛ اما در این صحنه‌ها نیز هر جا رویدادی تعیین‌کننده اتفاق می‌افتد، ترانه قطع و آواز به گفتار تبدیل می‌شود. بدین ترتیب صحنه‌های ترانه در روایت رویدادهای داستانی نقش کمرنگ‌تری دارند و این صحنه‌ها به واسطه‌ی کارکردهای دیگری به ساختار روایی فیلم پیوند داده می‌شوند.

**بیان صریح:** جرال د پرنسس<sup>۳۷</sup> صراحت در ارائه‌ی اطلاعات به روایت‌شنو را این‌گونه توضیح می‌دهد:

بیشتر اطلاعاتی که در روایت فاش می‌شوند، اظهارات صریح به‌شمار می‌آیند؛ یعنی به شیوه‌ای ارائه می‌شوند که به‌طور طبیعی می‌توان آن‌ها را نفی کرد یا زیر سؤال برد ...

به علاوه اطلاعات فراوانی ممکن است به تلویحی انتقال یابند؛ یعنی اطلاعات به جای آن که اظهار شوند با تمهیدهای زمینه‌ای، بلاغی، معنای ضمنی یا دیگر تمهیدها با شدت کمتر یا بیشتر القا شوند... و گیرندگان یک پیام واحد شاید در این نکته توافق نداشته باشند که آن پیام چه اطلاعات تلویحی در خود دارد. (پرینس، ۱۳۹۱، ۴۲)

معمولاً در صحنه‌های عادی، اطلاعاتی مانند ویژگی‌های شخصیت‌ها، موقعیت آن‌ها در دنیای داستان و خواسته‌هایشان، به شکلی ضمنی و با نمایش رخدادها، کنش‌ها و اعمال شخصیت‌ها به مخاطب ارائه می‌شوند. حتی گفت‌وگوهای شخصیت‌ها را نمی‌توان ارائه‌ی بی‌واسطه و مستقیم اطلاعات به مخاطب دانست زیرا مخاطب باید با تفسیر این دیالوگ‌ها اطلاعات را دریابد. صراحت بیان در صحنه‌های عادی، بیشتر با تمهیداتی مانند تک‌گویی‌های درونی، نوشته‌های میان‌پرده و صدای راوی فراهم می‌شود. این تمهیدات شاید به سبب دمدستی و تصنعی بودن کمتر استفاده می‌شوند. معمولاً با طرح‌ریزی یک کنش یا رخداد، خصلت‌ها و درونیات شخصیت‌ها بر اساس اعمال، حالت‌ها و گفت‌وگوهای آن‌ها توضیح داده می‌شود. سیندرلا (۱۹۵۰) نمونه‌ی خوبی است که روابط میان شخصیت‌ها و موقعیت داستانی را هم با صدای راوی و به شکل مستقیم و هم با طرح‌ریزی کنش‌ها و صحنه‌ها ارائه می‌دهد:

در آغاز فیلم، صدای راوی به‌طور مستقیم، به شرح گذشته‌ی سیندرلا و چگونگی تجدید فراش پدرش می‌پردازد و با صراحت درباره‌ی نامادری سیندرلا اظهارنظر می‌کند: «سرد، بی‌رحم و حسود نسبت به زیبایی و دلربایی سیندرلا». سپس شرح می‌دهد که پس از مرگ پدر، سیندرلا به اتاقی در برج فرستاده می‌شود و مورد استهزاء و بی‌مهری نامادری قرار می‌گیرد؛ اما با این وجود، دختری مهربان و نجیب باقی می‌ماند. هنگام ارائه‌ی این توضیحات، ما تنها چند تصویر نسبتاً ثابت از کودکی سیندرلا و نامادری او دیده‌ایم و هنوز تصویر سیندرلا در جوانی را ندیده‌ایم؛ اما می‌دانیم که سیندرلا چقدر عذاب کشیده ولی با این وجود دختری مهربان است. در ادامه صحنه‌هایی از آزار سیندرلا به دست نامادری و ناخواهری‌هایش و همچنین دوستی سیندرلا با حیوانات کوچک ساکن خانه را می‌بینیم. می‌توان گفت بیست دقیقه‌ی ابتدایی فیلم، به نمایش ستمی اختصاص داده شده که بر سیندرلای نجیب و مهربان رفته است. برای این منظور، کنش‌ها و رخدادهایی طراحی شده‌اند که شخصیت‌ها با اعمالشان خود را معرفی کنند. این ارائه‌ی ضمنی اطلاعات به مخاطب می‌تواند پیچیده باشد، چراکه کنش‌ها و رخدادها باید با منطق داستان سازگار باشند و در زنجیره‌ی علی رویدادها قرار بگیرند.

بیان صریح اطلاعات، ساده‌تر و سراسرتر است، زمان کمتری می‌خواهد و رویداد خاصی را به روایت تحمیل نمی‌کند. همان‌طور که گفته شد، بیان صریح به شکل تک‌گویی درونی و صدای راوی سهل‌الوصول و خسته‌کننده است و به همین سبب در صحنه‌های عادی کمتر از آن‌ها استفاده می‌شود؛ اما در صحنه‌های ترانه، می‌توان به راحتی چنین تمهیداتی را به شکل موزون و جذاب به کار برد. بسیاری از ترانه‌ها، اطلاعات داستانی را به شکل مستقیم و موجز به مخاطب منتقل می‌کنند: ترانه‌ای که غول چراغ در علاءالدین (۱۹۹۲) برای معرفی خود و توانایی‌هایش اجرا می‌کند، ترانه‌ای که توماس در گربه‌های اشرافی (۱۹۷۰) برای توصیف خودش می‌خواند، ترانه‌ی خانم میم جادوگر در وصف خودش در شمشیر در سنگ (۱۹۶۳) یا ترانه‌ای که در ابتدای فیلم زندگی جدید امپراتور (۲۰۰۰) در وصف امپراتور کوزکو خوانده می‌شود، نمونه‌هایی از بیان صریح ویژگی‌های شخصیت‌ها هستند. از سوی دیگر، می‌توان ترانه‌های تک‌نفره‌ی گوژپشت، ازمرالدو و قاضی فرولو در فیلم گوژپشت نوتردام را نمونه‌ی کارکرد ترانه در بیان صریح افکار

و احساسات نهفته‌ی شخصیت‌ها دانست. همان‌طور که دایر می‌گوید: «بی‌تردید یکی از رایج‌ترین کارکردهای ترانه در سینمای غرب، در ارتباط با شخصیت است» (Dyer, 2012, 11). کارکرد ترانه در بیان صریح اطلاعات، تنها به شخصیت‌ها محدود نمی‌شود و برخی ترانه‌ها به مضمون و معنای داستان فیلم می‌پردازند. معمولاً در صحنه‌های عادی، جهت‌گیری‌های ایدئولوژیک فیلم نه به شکل مستقیم، بلکه به شکل ضمنی بیان می‌شوند. می‌توان گفت فیلم‌های دیزنی از اسلوبی که چتمن آن را سبک یکپارچه یا بی‌درز<sup>۲۸</sup> هالیوود نامیده است، پیروی می‌کنند. سبکی که به گفته‌ی چتمن:

همه‌ی نشانه‌های تصنعی بودن را پنهان می‌کند... تمامی نماها را به شکلی نامحسوس برش می‌زند... همه‌ی رویدادها و شخصیت‌ها را به شکلی طبیعی ارائه می‌کند، البته طبیعی بودن که به شدت از وضعیت موجود حمایت می‌کند. فیلم‌های هالیوود نگاه ایدئولوژیک حقیقی خود را با نقاب رئالیسم متعارف پنهان می‌کنند. (Chatman, 1990, 154)

در فیلم‌های دیزنی نیز گرایش ایدئولوژیک راوی پنهان و ضمنی است. گرایش راوی شیر شاه (۱۹۹۴) به حمایت از طبقه‌ی نخبه‌ی حاکم، در پس پیرنگی پنهان شده که ظاهراً تلاش هملت‌گونه‌ی سیمبا برای بازپس‌گیری آنچه را که عمویش به‌ناحق از او گرفته است، روایت می‌کند. جالب است که هر کجا راوی از القای ضمنی گرایش خود فاصله می‌گیرد و تلاش می‌کند آن را به شکلی نسبتاً مستقیم ارائه کند، با خطر تصنعی به نظر رسیدن تمهیدات خود روبه‌رو می‌شود. راوی در گفت‌وگوهای موفاسا و سیمبا درباره‌ی نقش شاه در تعادل چرخه‌ی زندگی، گرایش ایدئولوژیک خود را از زبان شخصیت‌ها بیان می‌کند. سیمبا از پدرش می‌پرسد: «اما ما بقیه‌ی حیوان‌ها را می‌خوریم؟!» و سپس سخنرانی موفاسا آغاز می‌شود. گویی مؤلف می‌خواهد پیشاپیش به پرسشی که ممکن است در ذهن مخاطب ایجاد شود پاسخ گوید. دیالوگ‌های این صحنه مصنوعی و تحمیلی به نظر می‌رسند. پرسش‌های سیمبا و پاسخ‌های موفاسا بیش از آن‌که پرسش و پاسخ‌های شخصیت‌ها باشند، توضیحات و توجیهاتی برای بیننده‌اند و اگرچه با هدف طبیعی‌سازی طراحی شده‌اند اما «طبیعی» به نظر نمی‌رسند. در واقع، بیان و توجیه صریح گرایش ایدئولوژیک راوی، با خطر دور شدن از سبک یکپارچه و تحمیلی و مصنوعی به نظر رسیدن گفت‌وگوها همراه است.

در صحنه‌های ترانه، راوی بر واسطه‌گری خود صحه می‌گذارد و به همین سبب تا اندازه‌ای از محدودیت‌های پیشین رها می‌شود. جمله‌هایی که در قالب صدای راوی یا دیالوگ، تصنعی و شعاری به نظر می‌رسند، در قالب ترانه پذیرفتنی‌تر و طبیعی‌تر جلوه می‌کنند. ترانه‌ی افتتاحیه‌ی شیر شاه (۱۹۹۴) با صدای التون جان<sup>۲۹</sup>، از همبستگی تمامی حیوانات در چرخه‌ی زندگی می‌گوید: درحالی‌که در تصویر، شیر شاه و خانواده‌اش را نه در یک چرخه، بلکه بالای هرم غذایی می‌بینیم. با این وجود ترانه در القای جهت‌گیری ایدئولوژیک خود موفق‌تر عمل می‌کند.

متعارف‌سازی<sup>۳۱</sup> (واقع‌نمایی): «باید امر ناممکن را که باورکردنی باشد، به امر ممکن باورکردنی ترجیح داد» (ارسطو، ۱۳۸۶: ۱۱۲). از این جمله‌ی ارسطو می‌توان دریافت که واقع‌نمایی، بیش از آن‌که با «جهان واقعی» و روزمره سروکار داشته باشد، به باور ما، به‌عنوان شنونده‌ی روایت، مربوط می‌شود. واقع‌نمایی داستان‌هایی مانند غول چراغ جادو، جنگ ستارگان<sup>۳۲</sup>، پارک ژوراسیک<sup>۳۳</sup> و سوپرمن<sup>۳۴</sup>، لزوماً کم‌تر از واقع‌نمایی داستان‌هایی مانند راننده تاکسی<sup>۳۵</sup>، دزد دوچرخه<sup>۳۶</sup> یا چهارصد ضربه<sup>۳۷</sup> نیست. درست است که ما وجود یک مرد پرندگی رویین‌تن یا غولی را که

آرزوها را برآورده می‌کند، ناممکن می‌دانیم اما در داستان آن‌ها را باور می‌کنیم. انطباق یک رویداد یا شخصیت با برداشت ما از واقعیت و دنیای واقعی تنها یکی از روش‌های باورپذیر کردن روایت است. متن با فراهم ساختن اصول و الگوهایی به ما کمک می‌کند که به‌طور موقتی و در طول روایت، عناصر و قوانین داستان را جایگزین برداشت خود از واقعیت کنیم و از این طریق با روایت پیش برویم. روش‌های واقع‌نمایی سبب می‌شوند که خواننده متن را متعارف و طبیعی بداند و از سوی دیگر، الگویی در اختیار او قرار می‌دهند که بر اساس آن متن را درک کند و قسمت‌هایی که حذف شده‌اند را حدس بزند و پُر کند. این فرایند از این پیش‌فرض ما که در متن معنا و غایتی وجود دارد، سرچشمه می‌گیرد. کالر باور داشتن وجود معنا و غایت در متن را متعارف‌سازی متن می‌داند یعنی «قرار دادن آن متن در ارتباط با نوعی گفتمان یا الگویی که به شکلی، همین حالا طبیعی و قابل‌درک به حساب بیاید» (کالر، ۱۳۸۸، ۱۹۴).

ترانه‌ها می‌توانند به متعارف‌سازی رویدادها کمک کنند. یک سکانس مونتاژی با همراهی ترانه، می‌تواند فرایند تحول یک شخصیت را به شکلی خلاصه و باورپذیر نمایش دهد: در طول دو یا سه دقیقه مولان و همراهانش از عده‌ای رعیت به جنگجویانی ماهر تبدیل می‌شوند، روباه و سگ شکاری (۱۹۸۱) به دوستانی صمیمی، و تارزان (۱۹۹۰) زبان انگلیسی را فرامی‌گیرد. شاید راهی ساده‌تر و موجزتر برای باورپذیرسازی این تحولات وجود نداشته باشد. صدای راوی خارج از تصویر<sup>۲۸</sup> می‌تواند در یک جمله بگوید: «آن‌ها مشکلات زیادی داشتند» یا «او خیلی تلاش کرد»، اما نمی‌تواند این تحولات را باورپذیر و طبیعی جلوه دهد.

ترانه می‌تواند به شکلی پیچیده‌تر نیز به واقع‌نمایی رویدادها کمک کند. صحنه‌ی اوچ‌گیری درگیری سرخ‌پوست‌ها و مهاجمان سفیدپوست در فیلم پوکاهونتاس می‌تواند مثال خوبی باشد. سرخ‌پوست‌ها و سفیدپوست‌ها راهی میدان نبرد می‌شوند. در آخرین لحظه، پوکوهانتس خود را میان سلاح پدرش و سر جان اسمیت قرار می‌دهد و مانع از اعدام اسمیت می‌شود. در پی این عمل پوکوهانتس و به دنبال آن خودداری پدرش از اعدام اسمیت و شلیک ناجوانمردانه، دو گروه تحت تأثیر قرار گرفته، صلح می‌کنند. تغییر عقیده‌ی نهایی دو طرف به سبب اقدام احساساتی پوکوهانتس در میدان نبرد، نه تنها به خودی‌خود باورنکردنی است، بلکه در بافت فیلم و زنجیره‌ی علی داستان نیز تحمیلی و مصنوعی به نظر می‌رسد؛ اما برای پنهان ساختن این تصنعی بودن راه‌حلی وجود دارد: هر دو صحنه در قالب ترانه ارائه شده‌اند. بدین ترتیب کنش‌های مصنوعی و تحمیلی شخصیت‌ها به خوانندگان و رقصندگان فرافکنی می‌شود و تصنع رویداد، در سایه‌ی تصنع آواز و حرکات موزون، پنهان می‌ماند.

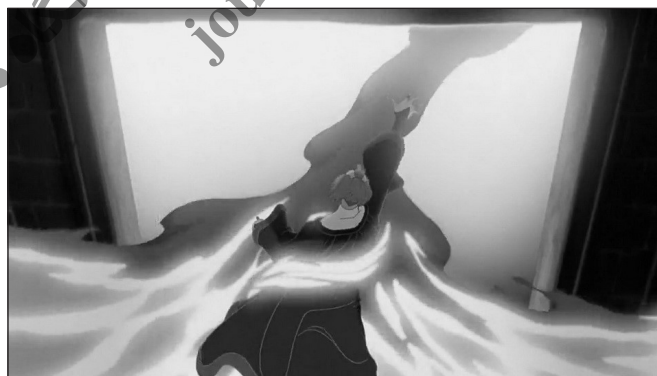
استعاره و ایده‌های خلاقانه: آزادی نسبی صحنه‌های ترانه در صحنه‌پردازی، کاربرد حرکت‌ها و ژست‌های با واقع‌نمایی کمتر و الگوی متفاوت فضایی و زمانی این صحنه‌ها، فرصت گنجاندن آزادانه‌ی استعاره-های بصری و ایده‌ها و شوخی‌های خلاقانه را فراهم می‌کند. در صحنه‌های عادی، پیش از خلق یک استعاره‌ی بصری یا ایده‌ی خلاقانه یا گنجاندن یک شوخی در فیلم، باید به ارتباط آن با چارچوب علی و منطق داستانی فکر شود. البته این محدودیت خود زمینه‌ساز شکل‌گیری خلاقیت‌های چشمگیری شده است. برای نمونه، در رویارویی نهایی کازیمودو و قاضی فرولو در فیلم گوژپشت نوتردام، قاضی فرولو روی ناودانی سنگی می‌ایستد تا کازیمودو را با ضربه‌ی شمشیر به کام مرگ بفرستد. ناودان می‌شکند و فرولو، درحالی‌که ناودان سنگی را در آغوش گرفته است، سقوط می‌کند. این تصویر به شکلی استعاری، تمنای شهوانی فرولو را که عامل سقوط او در جهنم است، نشان می‌دهد. چنین استعاره‌ی زیبا و خلاقانه‌ای مستلزم آن است

که در جریان درگیری، آتش‌سوزی رخ دهد و همچنین فرولو و کازیمودو روی ناودان‌های سنگی ایستاده باشند و ناودانی که زیر پای فرولو است، بشکند. در نهایت خلق این استعاره مستلزم آن است که فرولو بمیرد و در آتش بسوزد.



تصویر ۲. سقوط فرولوی شهوت‌ران در آتش جهنم، گوژپشت نوتردام (تصویر ثابت برگرفته از قاب فیلم)

همان‌طور که پیشتر از آلتمن نقل شد، در صحنه‌های ترانه شخصیت‌ها تا اندازه‌ای از قوانین فیزیکی دنیای داستان و پی‌آمدهای منطقی اعمال خود رها می‌شوند. بدین ترتیب استعاره‌های بصری و ایده‌های خلاقانه با آزادی بسیار بیشتری در فیلم گنجانده شوند. می‌توان در یک صحنه‌ی ترانه، چندین شوخی، خلاقیت بصری و یا استعاره‌ی هوشمندانه و جذاب را گنجانده، بدون این‌که ارتباط علی محکمی با رویدادهای داستان داشته باشند. برای نمونه می‌توان به صحنه‌ای دیگر از فیلم گوژپشت نوتردام اشاره کرد که در آن فرولو در خلوت خود، از آتش عشق ازمرالدا می‌خواند، تصویر ازمرالدا در شعله‌ها پدیدار می‌شود و فرولو شعله‌ها را در آغوش می‌کشد، بدون این‌که آسیبی به او برسد. ترانه، این فرصت را به فرولو داده است که درونیات خود را، بدون واژه‌ها از پی‌آمد منطقی آن‌ها، آشکار کند.



تصویر ۳. استعاره‌های بصری در صحنه‌ی ترانه در گوژپشت نوتردام (تصویر ثابت برگرفته از قاب فیلم)

سکانس‌های مونتاژی نیز فرصت گنجاندن آزادانه‌ی ایده‌های خلاقانه و شوخی‌ها را فراهم می‌آورند. صحنه‌های تمرین نظامی رعیت‌ها و اشتباهات مضحکی که در تمرین‌ها انجام می‌دهند، در فیلم مولان (۱۹۹۸)، صحنه‌های تمرین هرکول یا شیطنت‌های تارزان، همگی سرشار از شوخی‌ها و ایده‌های خلاقانه‌اند. بدون ترانه، نشان دادن تک‌تک اشتباهات رعیت‌ها، یا انواع تمرین‌های هرکول و یا اتفاقات مضحکی که تارزان نوجوان در گله‌ی گوریل‌ها رقم می‌زند، می‌توانست حشو قلمداد

شود، زیرا نمایش یک یا دو اتفاق برای بیان این که رعیت‌ها دست و پا چلفتی‌اند، هرکول تمرینات سختی را می‌گذرانند یا گوریل‌ها با تارزان مشکل دارند، کافی است و دیگر اتفاق‌ها اطلاعات جدیدی اضافه نمی‌کنند؛ اما ترانه این حشو را پنهان و فرصت ارائه‌ی شوخی‌ها و خلاقیت‌های بیشتری را فراهم می‌کند.

ساختار زمانی: انیمیشن‌های بلند دیزنی معمولاً روایتی کاملاً خطی دارند و رویدادها با همان ترتیبی که اتفاق افتاده‌اند روایت می‌شوند. روایت تا اندازه‌ای غیرخطی زندگی جدید امپراتور و پس‌نگری‌های<sup>۲۹</sup> اندک فیلم‌هایی مانند یخ‌زده و تنگد انحرافات کوچکی از روایت خطی‌اند. البته گاهی برای توضیح گذشته‌ی شخصیت‌ها از فلاش‌بک استفاده می‌شود. برای نمونه، در فیلم شیر شاه، تیمون و پومبا در فلاش‌بک و در قالب ترانه به شرح گذشته‌ی غم‌انگیز پومبا می‌پردازند. ترانه‌ها نیز می‌توانند در پس‌نگری به کار روند، اما تغییر اصلی که ترانه‌ها در الگوی زمانی فیلم‌های دیزنی ایجاد می‌کنند، تغییر در استمرار و ضرباهنگ روایت است. استمرار رابطه‌ی میان مدت زمان لازم برای خواندن روایت و مدت زمان لازم برای شکل‌گیری رویدادهای داستان است. چتمن به پیروی از ژنت<sup>۳۰</sup> (۱۹۳۰) پنج رابطه‌ی محتمل را برمی‌شمرد:

۱. خلاصه: زمان گفتمان کوتاه‌تر از زمان داستان است؛ ۲. حذف: مانند خلاصه است
- با این تفاوت که زمان گفتمان صفر است؛ ۳. صحنه: زمان گفتمان و زمان داستان با یکدیگر برابرند؛ ۴. انبساط: زمان گفتمان طولانی‌تر از زمان داستان است؛ و ۵. وقفه:
- مانند انبساط است، با این تفاوت که زمان داستان، صفر است. (Chatman, 1978, 67)

در فیلم‌های دیزنی (شاید مانند بسیاری از دیگر فیلم‌های داستانی) معمولاً رویدادی به شکل صحنه روایت و سپس (معمولاً با حذف بخشی از زمان داستان) به رویداد دیگری پرداخته می‌شود. اگر صحنه‌های ترانه را از فیلم‌های دیزنی حذف کنیم، صحنه‌ها از نظر استمرار زمانی چنین الگویی خواهند داشت:

((صحنه))((صحنه))((صحنه))((صحنه))((صحنه))

علامت‌های ( ) نشانگر حذف‌هایی هستند که بین صحنه‌ها رخ می‌دهند. استمرار «صحنه» بدان معناست که مدت نمایش یک رویداد با مدت رخ دادن آن برابر است. در اغلب صحنه‌های عادی، تدوین زمان و فضایی پیوسته را به نمایش درمی‌آورد. در صحنه‌های عادی، استمرارهای وقفه و انبساط (مثل صحنه‌ی آهسته) بسیار نادرند. در این صحنه‌ها، استمرار خلاصه با کمک تمهیداتی مانند صدای راوی و سکانس مونتاژی (بدون ترانه) تحقق می‌پذیرد؛ اما احتمالاً به دلیل تکراری بودن، کاربرد کمی دارد. کاربرد استمرار وقفه و انبساط (مثل صحنه‌ی آهسته) آنچنان کم است که می‌توان از آن‌ها صرف نظر کرد.

بدین ترتیب می‌توان غالب صحنه‌های عادی را دارای استمرار صحنه دانست؛ اما در صحنه‌های ترانه، صدای راوی و سکانس مونتاژی، برای خلاصه کردن رویدادها آزادانه به‌کار می‌روند. سکانس‌های مونتاژی در فیلم‌های برادر خرس (۲۰۰۳)، هرکول (۱۹۹۷)، لیلو و استیج (۲۰۰۲)، مولان (۱۹۹۸) و... با همراهی ترانه، سفری طولانی، ماه‌ها تمرین یا گردش‌هایی که در طول روز اتفاق افتاده‌اند را در یکی‌دو دقیقه خلاصه می‌کنند.

می‌توان گفت صحنه‌های ترانه گستره‌ای وسیع‌تر از سرعت روایت به فیلم‌های دیزنی بخشیده‌اند و این بر ضرباهنگ فیلم و شکل روایتگری اثرگذار است. وجود صحنه‌های ترانه سبب می‌شود الگوی استمرار زمانی فیلم‌ها به چنین الگویی تبدیل شود:

((خلاصه))((صحنه))((صحنه))((صحنه))((صحنه))((صحنه))((صحنه))((صحنه))((صحنه))((صحنه))  
 ((صحنه))...

بدون وجود صحنه‌های ترانه، حفظ ضرباهنگ داستان و همچنین پرش‌های زمانی، مستلزم تمهیداتی مانند خطوط موازی داستانی، داستان‌های فرعی و یا روایت غیرخطی بود؛ تا هرگاه یک خط داستانی کسل‌کننده شد یا برعکس، بیش از اندازه با رویدادها و پیچش‌ها انباشته شد، به خط داستانی دیگر یا زمانی در گذشته یا آینده پرداخته شود. صحنه‌های ترانه کمک می‌کنند بدون چنین تمهیداتی و با رهایی نسبی از ضرباهنگی که داستان و دینامیسم رویدادها به روایت تحمیل می‌کند، در میانه‌ی راه به مخاطب فرصتی برای تنفس داده شود، یا با سرعتی بیشتر به پیش رانده شود. ترانه‌ها این فرصت را فراهم می‌کنند که بتوان زمان زیادی از گفت‌وگو را به شکل پیوسته، به یک خط داستانی اختصاص داد. برای مثال، در فیلم دیو و دلبر (۱۹۹۱)، از لحظه‌ی اسارت بل در قصر دیو تا بازگشت او به دهکده، حدود چهل دقیقه از فیلم به رابطه‌ی درحال شکل‌گیری بل و دیو در قصر اختصاص داده شده است. این زمان به‌طور کامل اتفاقات احساسی میان این دو شخصیت را در بر می‌گیرد و تنها مجال تنفس و وقفه‌ای کوتاه در میانه‌ی این چهل دقیقه است که گاستن را در روستا و در حال طراحی نقشه‌ای شرورانه نشان می‌دهد. می‌توان گفت بدون ترانه‌ها، این چهل دقیقه بسیار ملال‌آور و کسل‌کننده به نظر می‌رسید.

در مقابل، می‌توان به فیلم سیندرلا (۱۹۵۰) اشاره کرد. این فیلم به‌جای ترانه، از داستان‌های فرعی با محوریت موش‌ها و لوسپور (گره‌ی خانگی)، استفاده کرده است. نیم ساعت ابتدایی فیلم تنها به نمایش مرارت‌های سیندرلا در خانه‌ی نامادری‌اش اختصاص یافته است. داستان‌های فرعی اگرچه زنگ تفریحی در میان این کارهای خسته‌کننده‌اند (هم برای بیننده و هم برای سیندرلا)، اما با خط داستانی اصلی ارتباط محکمی ندارند و از انسجام روایی فیلم می‌کاهند.

جابجایی کانون تمرکز از رویداد به شخصیت، در بسیاری از صحنه‌های ترانه اطلاعاتی به ما داده می‌شود که از صفت‌های ظاهری و کنش‌های شخصیت‌ها نیز قابل استنباط است. در فیلم گوژپشت نوتردام (۱۹۹۶)، ما حقایقی مانند شوق کازیمودو برای خارج شدن از نوتردام، عشق هوس‌آلود فرولو به ازمردا و همدلی ازمردا با کولی‌ها و بیچارگان شهر را از رویدادها و کنش‌های شخصیت‌ها استنباط کرده‌ایم؛ اما این اطلاعات به شکلی مضاعف در ابیات ترانه به ما عرضه می‌شوند. تفاوت این دو شکل انتقال اطلاعات این است که در صحنه‌های عادی، رویدادها و کنش‌ها در اولویت‌اند و اطلاعات استنباط‌شده درباره‌ی موقعیت و خصلت شخصیت‌ها در درجه‌ی دوم اهمیت قرار می‌گیرند؛ اما در صحنه‌های ترانه، تأکید نه بر رویدادها بلکه بر شخصیت‌هاست. این که گوژپشت، قاضی فرولو و ازمردا که بودند و چه می‌خواستند، در مقابل این که چه کردند و چه بر سر آن‌ها آمد، برجسته‌تر می‌شود. بدین ترتیب فیلم بیش از آن که زنجیره‌ای از رویدادها باشد، تابلویی از شخصیت‌هاست.

## ۶- نتیجه‌گیری

در صحنه‌های ترانه در انیمیشن‌های دیزنی، گسست‌هایی از اسلوب و قواعد صحنه‌های عادی رخ می‌دهند که بارزترین آن‌ها عبارت‌اند از:

- اجرای مستقیم برای تماشاگر
- رهایی نسبی از قید رابطه‌ی علی و منطقی داستان

- اجرای اغراق‌شده و نمایشی
- تغییر در صحنه‌پردازی و سبک بصری
- تغییر در روابط فضایی و زمانی صدا و تصویر
- کاربرد آزادانه‌ی تک‌گویی

این گسسته‌ها سبب می‌شوند صحنه‌های ترانه محدودیت‌هایی نسبت به صحنه‌های عادی داشته باشند:

- صحنه‌های ترانه گزاره‌های روایی ایستا هستند و در آن‌ها رویدادهای اصلی اتفاق نمی‌افتند.
- صحنه‌های ترانه معمولاً خالی از تعلیق و حیرت‌اند.

و از سوی دیگر، امکانات و کارکردهای ویژه‌ای به این صحنه‌ها می‌بخشند:

- ارائه‌ی صریح و موجز اطلاعات
- کمک به متعارف‌سازی
- کاربرد آزادانه‌ی شوخی‌ها و ایده‌های سرگرم‌کننده
- تغییر الگوی زمانی روایت
- تغییر کانون تمرکز از رویداد به شخصیت

با توجه به تحلیل‌های انجام شده، نمی‌توان به ترانه به شکل تنفس و تفریحی در انیمیشن‌های دیزنی نگاه کرد. اگر به محدودیت‌ها و قابلیت‌های روایی صحنه‌های ترانه توجه شود، می‌توان از آن به‌عنوان تمهیدی مؤثر در روایتگری فیلم استفاده کرد. نگارندگان عقیده دارند که می‌توان تأثیر کاربرد صحیح و ناصحیح ترانه در روایتگری را در فیلم‌های دوره‌ی طلایی دیزنی و دوران افول آن مقایسه کرد و این خود موضوع پژوهش دیگری است. شاید به نظر برسد ترانه، راهی برای فرار از پیچیدگی‌های روایتگری است؛ اما چنین اظهار نظری بیشتر نوعی داوری ارزشی است. حتی با پذیرفتن این باور، می‌توان گفت با این روش و به بهای از دست دادن پیچیدگی، دست‌آوردهای دیگری وجود خواهد داشت. همچنین باید توجه داشت که گنجاندن ترانه در یک فیلم، می‌تواند امر پیچیده‌ای باشد. با توجه به نتایج پژوهش حاضر، می‌توان گفت صحنه‌های ترانه الصاقی و اضافی نیستند. اگرچه در بسیاری از موارد این صحنه‌ها رویدادهای اصلی داستان را روایت نمی‌کنند، اما حذف آن‌ها روایت را از نظر ارائه‌ی اطلاعات، ضرباهنگ و ساختار دچار نقصان می‌کند. این صحنه‌ها از طریق کارکردهای ویژه‌ی خود با ساختار و کلیت روایت فیلم پیوند خورده، بر شکل ساختار روایی فیلم اثرگذارند.

## پی‌نوشت‌ها

1. Groucho Marx
2. Snow White
3. Frozen
4. Rick Altman

استاد سینما و ادبیات تطبیقی دانشگاه آیووا آمریکا و مؤلف کتاب‌هایی در زمینه‌ی سینما

5. The American Film Musical
6. Diegetic Track
7. Music Track
8. Diegetic Music



۹. در اینجا منظور نویسندگان فرایند فیزیکی تولید صدا نیست، بلکه حرکت لب‌ها در باند تصویر را انگیزه‌ی قرار دادن صدای سخن گفتن شخصیت‌ها روی باند صدا می‌دانند.

10. Gene Kelly
11. Debby Raynolds
12. Little Mermaid
13. Emperor's New Groove
14. Hercules
15. Beauty and the Beast
16. Non Diegetic
17. The Hunchback of Notre Dame
18. Pocahontas
19. The Princes and the Frog
20. Dramatic Monologue
21. David Herman

استاد کرسی زبان انگلیسی دانشگاه اوهایو آمریکا

22. Alice in Wonderland
23. Beauty and the Beast
24. 101 Dalmations
25. Mood Music
26. Mom Knows Best
27. Jerrald Prince

نظریه‌پرداز ادبی آمریکایی و استاد زبان رومی دانشگاه پنسیلوانیا

28. Seamless
29. Lion King
30. Elton John
31. verisimilitude
32. Star Wars
33. Jurassic Park
34. Super Man
35. Taxi Driver
36. The Bicycle Thief
37. The 400 Blows
38. Voice Over Narrator
39. Flashback
40. Gerard Genette

## منابع

- ارسطو (۱۳۸۶) *بوطیقا*، ترجمه‌ی هلن اولیایی‌نیا، فردا، اصفهان.
- پرینس، جرالد (۱۳۹۱) *روایت‌شناسی: شکل و کارکرد روایت*، ترجمه‌ی محمد شهباء، مینوی خرد، تهران.
- چتمن، سیمور (۱۳۹۰) *داستان و گفتمان*، ترجمه‌ی راضیه‌السادات میرخندان، مرکز پژوهش‌های اسلامی صدا و سیما، قم.
- کالر، جان‌اتان (۱۳۸۸) *بوطیقای ساخت‌گرا: ساخت‌گرایی، زبان‌شناسی و مطالعه‌ی ادبیات*، ترجمه‌ی کوروش صفوی، مینوی خرد، تهران.
- Altman, Rick (1987) *the American Film Musical*, US: Indiana University Press.
- Chatman, Seymour (1978) *Story and Discourse: Narrative Structure in fiction and film*, Cornell University Press, London.
- Dyer, Richard (2012) *In the Space of a Song: The Uses of Song in Film*, Taylor & Francis, London.

- Grant, Barry Keith (2005) *Schirmer Encyclopedia of Film*, London: Thomson Gale.
- Herman, David (2005) *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, London and New York: Routledge.

## فیلم‌شناسی

- حسن کچل (۱۳۴۸) علی حاتمی، ایران
- شهر موش‌ها (۱۳۶۴) محمدعلی طالبی و مرضیه برومند، ایران
- Aladdin (1992) Ron Clements and John Musker, US
- Alice in Wonderland (1951) Clyde Geronimi, Hamilton Luske and Wilfred Jackson, US
- Beauty and the Beast (1991) Gary Trousdale and Kirk Wise, US
- Brother Bear (2003) Aaron Blaise and Robert Walker, US
- Cinderella (1950) Wilfred Jackson, Hamilton Luske and Clyde Geronimi, US
- Frozen (2003) Chris Buck and Jennifer Lee, US
- Hercules (1997) Ron Clements and John Musker, US
- Lilo & Stitch (2002) Chris Sanders and Dean DeBlois, US
- Little Mermaid (1989) Ron Clements and John Musker, US
- Mulan (1998) Barry Cook and Tony Bancroft, US
- One Hundred and One Dalmation (1961) Wolfgang Reitherman, Hamilton Luske and Clyde Geronimi, US
- Peter Pan (1953) Hamilton Luske, Clyde Geronimi and Wilfred Jackson
- Pinocchio (1940), Ben Sharpsteen and Hamilton Luske, US
- Pocahontas (1995) Mike Gabriel and Eric Goldberg, US
- Singing in the Rain (1952) Gene Kelly and Stanley, US
- Snow White and the Seven Dwarfs (1937), David Hand, US
- Tangled (2010) Nathan Greno and Byron Howard, US
- Tarzan (1999) Chris Buck and Kevin Lima, US
- The Aristocats (1970) Wolfgang Reitherman, US
- The Emperor's New Groove (2000) Mark Dindal, US
- The Fox and the Hound (1981) Art Stevens, Ted Berman and Richard Rich, US
- The Hunchback of Notre Dame (1996) Gary Trousdale and Kirk Wise, US
- The Jungle Book (1967) Larry Clemmons, Ralph Wright, Ken Anderson and Vance Gerry, US
- The Lion King (1994) Roger Allers and Rob Minkoff, US
- The Princess and the Frog (2009) Ron Clements and John Musker, US
- The Sword in The Stone (1963) Wolfgang Reitherman, US

Received: 26 Oct 2015

Accepted: 18 Mar 2016

## Narrative Structure and Functions of Song Scenes in Disney Animated Feature Films

**Mehdi Heidarian Korouyeh**, MA in Animation, Faculty of Cinema and Theater, University of Art, Tehran, Iran.

**Fatemeh Hosseini-Shakib**, PhD in Animation Studies, Assistant Professor, Faculty of Cinema and Theater, University of Art, Tehran, Iran.

### Abstract

In this essay, narrative functions and structural designation of song and dance scenes in Disney feature animations are studied. Most of Disney feature animations contain more than one song and/or dance scene. On the surface, these scenes are merely intermissions, devised to entertain the spectator. Some scratch the surface and point their capability to give information about characters or settings. But this essay tries to show that song and dance scenes do much more and are heavily interconnected with narrative structure of the film. The first question is: what deviations do song/dance scenes have from ordinary realism and narrative rules of "ordinary scenes"? It is argued that song/dance scenes have some relative freedom from causality and ordinary realism, ruling ordinary (which here means non song/dance) scenes. Song/dance scenes violate the rules of realism, governing other scenes and most other genres. Characters dance and sing for the benefit of camera, instead of any character in the film and the non-diegetic music accompanies their performance. Sometimes a person cries out his inner secrets and desires loud in a song and in the end it's like no one has ever noticed. The story/discourse time and space relationship, causality and story logic can be different in such scenes. Also the visual style can change. After examining the main deviations, the second and main question is taken into account: what narrative capabilities and special functions do these deviations prepare for the song/dance scenes in Disney feature animations? In other words, how do song and dance scenes shape the narrative structure of films, and how could special features of such scenes contribute to the narration? Having a structural narratological point of view, it is shown that these scenes have functions like explicit presentation of story information, as character traits and settings or the theme of story; more freely integration of gags, jokes and visual and metaphorical creativities in the film; intuitive expression of characters inner feelings. Also it is shown that these scenes deeply contribute to the narrative structure of the films. They change narrative temporal pattern by adding summaries and halts between scenes, take part in resemblance of particular events or existents. Most of all, song and dance scenes are less likely to induce less suspense and surprise in the viewer. They are meant for existents more than events. Songs usually talk about how a character is, or feels about something, instead of worrying about what happened to him/her. A considerable number of songs are representing characters, their inner feelings, goals, fears, or even places they live in. This changes the overall structure of narrative. Because with song and dance, instead of a chain of events, we have portraits of characters. Having these at hand, it is concluded that song/dance scenes are closely interconnected with the narrative structure of Disney animated feature films. Since these scenes have critical functions in narrative, they can't be considered arbitrary or just intermissions. This means they can't be separated from the film without altering the narrative.

**Keywords:** Song, Narrative, Disney, Structuralism, Musical