

## بررسی تطبیقی متالپسیس در رمان و فیلم کتاب‌دزد با تکیه بر آرای جولیان هانک

پیام زین‌العابدینی<sup>۱</sup>فاطمه احمدی<sup>۲</sup>

## چکیده

متالپسیس نوع خاصی از روایت است که موجب تخطی میان سطوح روایی می‌شود و می‌تواند از رسانه‌ای به رسانه‌ی دیگر منتقل شود و در این انتقال ممکن است مضامین، به شکل دیگری در مقصد بروز کند. اگرچه خواص متالپسیس در شرایط پست‌مدرن مورد توجه قرار گرفته است؛ اما تحقیقات گسترده در فرهنگ‌های کهن جهان، نمایان‌گر آن است که استفاده از این شیوه‌ی روایی در ادبیات و هنر سابقه‌ی طولانی دارد. از سویی مطالعات تطبیقی و بینارشته‌ای به دلیل رمزگشایی مرزهای مرئی و نامرئی، از اهمیت قابل توجهی برخوردار است. پژوهش حاضر این رویه را از ادبیات به سینما مورد مذاقه قرار داده است و مسئله‌ی آن بررسی نحوه‌ی انتقال متالپسیس نوشتاری به متالپسیس تصویری است. هدف پژوهش حاضر تحلیل علائم و اثرات متالپسیس، از جمله غوطه‌وری، توهم زیبایی‌شناختی، نحوه‌ی شکستن دیوار چهارم در انتقال از ادبیات به سینماست. روش پژوهش کیفی با رویکرد روایت‌پژوهی است؛ از این‌رو رمان و فیلم کتاب‌دزد به صورت تطبیقی مورد مطالعه قرار گرفته است. نتیجه‌ی به‌دست‌آمده نشان از آن دارد که در فیلم برخلاف رمان، بیشترین بخش روایت را دوربین بی‌طرف پیش می‌برد و با متالپسیس سراسری مواجه نیستیم و فقط گاهی تخطی‌هایی با علائم شدید و واضح روی می‌دهد.

واژه‌های کلیدی: متالپسیس، سطوح روایت، کتاب‌دزد، جهان‌های داستانی، متالپسیس غوطه‌ور

<sup>۱</sup> استادیار دانشگاه تهران، دپارتمان هنرهای نمایشی و موسیقی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران. (نویسنده مسئول)  
payam.zinalabedin@ut.ac.ir

<sup>۲</sup> دانشجوی کارشناسی ارشد سینما، دانشگاه کمال‌الملک، نوشهر، ایران  
f.ahmadi92@gmail.com

## مقدمه

مطالعات تطبیقی به دلیل رمزگشایی مرزهای مرئی و نامرئی میان ادبیات و سینما، از اهمیت قابل توجهی برخوردار است. در عصر حاضر از آنجاکه میل و رغبت به خواندن و دیدن آثار پست‌مدرن فزونی یافته، نیاز به شناخت و تطبیق ویژگی‌های پست‌مدرن در ادبیات و سینما نیز رو به توسعه است. متالپسیس<sup>۱</sup> که نوعی از روایت پست‌مدرن محسوب می‌شود، در دهه‌های اخیر به شدت مورد توجه پژوهش‌گران قرار گرفته است؛ از این رو اهمیت بهره‌گیری از رمان‌هایی با ویژگی متالپسیس<sup>(۱)</sup> در عرصه سینما نیز امری غیرقابل انکار و اجتناب‌ناپذیر است. از آنجاکه برگردان متالپسیس نوشتاری به تصویری مستلزم شناخت کامل هر دو رسانه به لحاظ کارکردهای روایی است، در این مقاله سعی بر آن است که قدمی در مسیر شناخت تطبیقی متالپسیس در ادبیات و سینما برداشته شود.

«درحالی‌که رسانه‌های مختلف، بیان‌های متفاوتی از متالپسیس را ارائه می‌دهند، کارکردهای موضوعی که توسط متالپسیس اعمال می‌شود، صرف‌نظر از رسانه‌ای که در آن ظاهر می‌شود، می‌تواند یکسان باشد» (Bell & Alber 2012: 168). کارکردهای موضوعی متالپسیس می‌تواند در رسانه‌های متفاوت یکسان باشد؛ اما برای دستیابی به مضمون مشابه، در بهره‌گیری از ابزارهای روایی و بیانی هم‌تراز در نوشتار و تصویر می‌بایست در نظر گرفت که چه تدابیری اندیشید. «درکل روایت اغلب ممکن است توسط چندین نوع رسانه به‌طور کامل درک شود. این به این دلیل است که بسیاری از انواع رسانه‌ها تاحدی ظرفیت نمایش رویدادها، روابط زمانی، روابط معنادار و فراوانی<sup>۲</sup> سایر خصوصیات رسانه‌ای را دارند» (Ellestorm 2019: 39). از آنجاکه متالپسیس در رابطه‌ای مستقیم با راوی خودش را نشان می‌دهد، اهمیت بررسی راوی در شکل‌گیری انواع متالپسیس دوچندان می‌شود:

اهمیت همه‌جانبه راوی امری اجتناب‌ناپذیر در مطالعات آتی است؛ حتی در مورد انواع رسانه‌ای که وجود راوی در آن‌ها ضروری نیست یا وجود راوی غیرممکن است. درواقع، نظریه‌پردازان متالپسیس را در رسانه‌های بدون راوی، مانند نقاشی یا موسیقی با مقایسه با ادبیات توضیح می‌دهند و درمی‌یابند در جایی که راوی نیست، ابزارهایی خاص برای تقلید صدای روایی وجود دارند (Lutas 2021: 150). راوی جزئی لاینفک از ادبیات است و بدنه اصلی رمان را تشکیل می‌دهد؛ اما در رسانه سینما راوی می‌تواند در اشکال متفاوتی ظاهر شود که محسوس یا نامحسوس روایت‌گری می‌کند. شاید بتوانیم در اقدامی کلی‌نگرانه و بدون در نظر گرفتن جزئیات،

1. Metalepsis
2. Abundance

راوی دانای کل را با دوربین بی‌طرف هم‌سان بدانیم؛ اما برای یافتن ابزار روایی سینمایی برای شبیه‌سازی راوی اول‌شخص، دوم‌شخص و سوم‌شخص با چالش‌هایی روبه‌رو خواهیم شد؛ مثلاً هم‌تراز در نظر گرفتن راوی اول‌شخص با نمای ذهنی<sup>۱</sup> (Hanebeck 2017: 96) بدون بهره‌گیری از ابزارهای روایی مکملی هم‌چون راوی صوتی، چندان کارآمد نخواهد بود. در روایت اول‌شخص در یک رمان، راوی نه‌تنها حوادث را از زعم خود ادراک می‌کند؛ بلکه قضاوت شخصی و احساس درونی‌اش را نیز برای مخاطب بازگو می‌کند؛ اما از دریچه دوربین ذهنی، مخاطب تنها قادر به مشاهده حوادث از نظرگاه راوی اول‌شخص است و از ذهنیت و قضاوت او نسبت به مشاهداتش بی‌خبر است.

در پژوهش حاضر کوشش شده است برگردان متالپسیس از نوشتار به تصویر، با در نظر گرفتن دو عنصر اصلی بررسی شود: ۱. رویکرد وفادارانه یا غیروفادارانه فیلم‌ساز نسبت به رمان و ۲. بهره‌گیری از پتانسیل‌های تصویری برای بازنمایی متالپسیس نوشتاری. فیلم‌ساز با تعیین رویکردش نسبت به میزان وفاداری‌اش به رسانه مبداء، می‌تواند متالپسیس را یا به شکل تصویری بازنمایی یا به شکل متفاوت دیگری بازآفرینی کند. اگرچه انتقال متالپسیس به‌عنوان نوعی از روایت از یک رسانه به رسانه دیگر، در وفادارانه‌ترین حالت ممکن نیز تغییراتی خواهد کرد و این تغییرات با توجه به پتانسیل‌های رسانه‌ی مبداء و مقصد متفاوت است و با شدت متغیری بروز خواهد کرد.

همان‌طور که لوتاس<sup>۲</sup> در مقاله خود در مورد متالپسیس در رسانه‌های مختلف می‌گوید: «احتمالاً نیاز به "سطوح روایی"<sup>۳</sup> است که متالپسیس را به‌صورت تنگاتنگ به زبان پیوند می‌دهد؛ اما همان‌طور که قبلاً اشاره کردم، روایت می‌تواند از طریق ابزارهای دیگری غیر از زبان درک شود» (Lutas: 155). لوتاس سعی دارد بر پتانسیل رسانه‌های مختلف تأکید کند و تمرکز را از زبان بردارد؛ بنابراین تبدیل یک متن سراسر وابسته به زبان-رمان-در رسانه‌ای که زبان می‌تواند بخشی از آن باشد-سینما-مستلزم شناخت عوامل روایی غیرزبانی است. اگرچه در سینما نیز می‌توان با بهره‌گیری از راوی صوتی، راوی نوشتاری را تاحدی شبیه‌سازی کرد؛ اما عوامل دیگری هم‌چون صدا، موسیقی، دکوپاژ و... می‌توانند بدون نیاز به زبان، بیان‌گر و مفهوم‌ساز باشند.

از آنجاکه ایجاد چندین سطوح روایی منجر به وقوع متالپسیس می‌شود، در بخش

1. Subjective shot
2. Liviu Lutas
3. Narrative levels

تحلیل مورد مطالعاتی براساس طرح‌واره‌های شناختی، سطوح موجود در اثر را شناسایی می‌کنیم. «با توجه به این شرایط، باید تأکید کرد داستان‌ها یا ممکن است برای اولین بار توسط ادراک‌کنندگان محصولات رسانه‌ای تعبیر شوند (براساس ساختارهای برجسته‌ای که در ذهن ایجاد می‌شوند)؛ یا شناسایی شوند (از رویارویی‌های پیشین با روایات یا رویدادهای جهان)» (Ellestorm: 38)؛ بنابراین در ادامه براساس ساختارهای ازپیش‌تعیین‌شده در ذهن انسان، نشان می‌دهیم که رمان و فیلم کتاب‌دزد دارای بیش از یک سطح روایی هستند که امکان وقوع تخطی را میان سطوح فراهم می‌کنند. هم‌چنین با بررسی ویژگی‌های خاص راوی، نشان خواهیم داد که ماهیت وجودی راوی چه تأثیراتی بر نوع و اثرات حاصل از متالپسیس ایجادشده، خواهد گذاشت. الیویرا و ماجو<sup>۱</sup> در مقاله خود اذعان می‌کنند که روایت در رمان کتاب‌دزد از طریق دیدگاه دانای کل و با قضاوت‌های شخصی راوی اتفاق می‌افتد (Oliveira & Maggio 2017: 142) و ماهیت خاص راوی امکانات ویژه‌ای را برایش به ارمغان آورده است. «از آنجایی که او شخصیت مرگ است، دیدش نامحدود می‌باشد و به او اجازه می‌دهد فراتر از مرزهای چشم و ادراک انسان را ببیند» (140).

### هدف پژوهش

۱. شناسایی و رهگیری متالپسیس در رسانه ادبیات و سینما و نحوه انتقال متالپسیس میان رسانه‌های ادبی و تصویری.
۲. مروری بر انواع متالپسیس و الگوهای شناخته‌شده آن.
۳. مقایسه تأثیرات حاصل از متالپسیس؛ از جمله غوطه‌وری و توهم زیبایی‌شناختی در ادبیات و سینما.

### اهمیت و محدوده پژوهش

متالپسیس به‌عنوان تکنیکی روایی در ادبیات و سینمای امروزه، جایگاه ویژه‌ای به دست آورده است؛ بنابراین شناخت و تحلیل انواع متالپسیس، فرصتی برای استفاده درست و بهینه از آن ایجاد خواهد کرد. شناخت علائم و پتانسیل‌های متالپسیس در رسانه ادبیات، عرصه را برای اقتباس از آثار ادبی با ویژگی‌های متالپتیک هموارتر می‌کند. در واقع شناخت و بررسی پتانسیل‌های ساختاری ادبی برای پیاده‌سازی متالپسیس، می‌تواند مکانیزم برگردان متالپسیس نوشتاری به تصویری را ساختارمند کند. هم‌چنین واکاوی پتانسیل‌های سینما برای پیاده‌سازی متالپسیس تصویری می‌تواند رابطی بین ادبیات و سینما ایجاد کند. از آنجاکه همواره به‌دلیل غنای محتوایی در عرصه ادبیات،

سینماگران توجه ویژه‌ای به آثار فاخر و پُرفروش ادبی داشته‌اند، مطالعات تطبیقی به‌دلیل رمزگشایی مرزهای مرئی و نامرئی میان ادبیات و سینما، از اهمیت قابل توجهی برخوردار است. بدین ترتیب با این رویکرد بینارشته‌ای راه برای تولید آثار سینمایی اقتباسی از آثار ادبی با ویژگی‌های متالپسیس هموارتر خواهد شد.

### پیشینه انتقادی تحقیق

در دهه‌های اخیر شناخت متالپسیس و ترسیم مدلی کاربردی برای تحلیل انواع آن، از دغدغه‌های نظریه‌پردازان حوزه روایت‌شناسی بوده است. «در معنای روایت‌شناختی آن، متالپسیس، برای اولین بار توسط ژنت اشناسایی» (Pier 2009: 190) و مطالعات از او (۱۹۷۲) آغاز شد و پس از آن توسط افرادی هم‌چون ماری-لور رایان<sup>۲</sup> (۲۰۰۴) و (۲۰۰۶)، مونیکا فلودرنیک<sup>۳</sup> (۲۰۰۳)، جان پییر<sup>۴</sup> (۲۰۰۹) و (۲۰۱۶)، ورنر وولف<sup>۵</sup> (۲۰۰۹) و (۲۰۱۳)، سونیا کلیمک<sup>۶</sup> و کارین کوکونن<sup>۷</sup> (۲۰۱۱)، جولیان هانک<sup>۸</sup> (۲۰۱۷) و... گسترش یافت. در حوزه روایت‌شناسی، مطالعات تطبیقی بسیاری انجام گرفته؛ اما تاجایی که نگارنده مشاهده کرده، در مورد رمان کتاب‌دزد نیز پژوهش‌هایی صورت گرفته؛ اما نزدیک‌ترین پژوهش با رویکرد روایت‌شناسی متعلق، به الیویرا و ماجو (۲۰۱۷) است که روایت را در رمان با تکیه بر آرای ژنت، بال<sup>۹</sup> و کنان<sup>۱۰</sup> بررسی می‌کنند.

در ایران نیز تاکنون مطالعات چشم‌گیری در حوزه متالپسیس شکل نگرفته و به جز چند مورد، مطالعه دقیق و جامعی در مورد آن صورت پذیرفته است. سمیرا بامشکی (۱۳۹۳) متالپسیس را تعریف و انواع آن را در مقاله «تداخل سطوح روایی» معرفی کرده است. او در مقاله‌اش تعاریفی از متالپسیس‌های بلاغی و هستی‌شناسانه ارائه می‌دهد و مدل چهارگانه مونیکا فلودرنیک را معرفی می‌کند و هم‌چنین از کارکردها و اثرات متالپسیس صحبت می‌کند. الهام بابایی (۱۳۹۶) نیز در پایان‌نامه خود با عنوان *جهان‌های داستانی و سطوح روایی: طیفی از آرمان‌ها و سبک‌های ادبی*

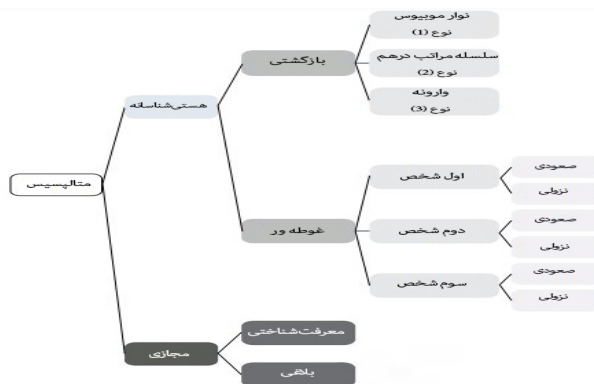
1. Gerard Genette
2. Marie-Laure Ryan
3. Monika Fludernik
4. John Pier
5. Wener Wolf
6. Sonja Klimek
7. Karin Kukkonen
8. Julain Hanebeck
9. Bal
10. Kenan

در کتابچه طلایی اثر دوریس لسینگ به بررسی متالپسیس موجود در رمان منتخب خود پرداخته است. تاجایی که نگارنده مشاهده کرده است، در مورد رمان کتاب‌دزد نیز فقط پایان‌نامه حسن نصیف جاسم‌الجوزری (۱۳۹۹) با عنوان بررسی تطبیقی ترومای پس از جنگ در فرانکستان در بغداد احمد سعداوی و کتاب‌دزد مارکوس زوساک وجود دارد. اگرچه همان‌طور که از عنوان پژوهش مشخص است، کتاب‌دزد از زوایایی دیگر بررسی شده است و مطالعه صورت‌گرفته رویکردی روایت‌شناسانه ندارد.

### چهارچوب نظری و روش تحقیق

هانبک در کتاب درک متالپسیس<sup>۱</sup> (۲۰۱۷) به‌طور مفصل به تحلیل و دسته‌بندی متالپسیس پرداخته است. او سعی دارد با در نظر گرفتن مدل‌های کاربردی دیگر، از جمله مدل چهارگانه فلودرنیک، به مدلی جدید (شکل ۱) و جزئی‌نگر دست پیدا کند؛ بنابراین با واکاوی موارد پوشش‌نیافته در مدل فلودرنیک و دیگران، سعی دارد حالت‌های گوناگونی از متالپسیس را در نظر بگیرد.

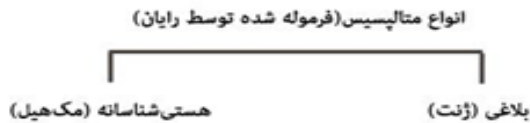
شکل ۱. دسته‌بندی متالپسیس از دیدگاه جولیان هانبک (Hanebeck: 83)



هانبک متالپسیس را در حالت کلی در دو دسته‌ی مجازی<sup>۲</sup> و هستی‌شناسانه<sup>۳</sup> در نظر می‌گیرد. این دسته‌بندی ظاهراً شبیه قدیمی‌ترین دسته‌بندی متالپسیس در دو گروه بلاغی<sup>۴</sup> و هستی‌شناسانه است. همان‌طور که پیر در مقاله مروری‌اش می‌گوید: «یکی از گروه‌های تئوری‌هایی که به‌طور گسترده پذیرفته شده است، که در اصل توسط رایان (۲۰۰۴) فرموله شد، شامل تقسیم متالپسیس به اشکال بلاغی (ژنت) و

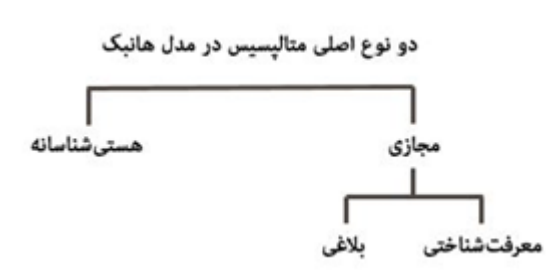
1. Understanding Metalepsis
2. Figurative
3. ontological
4. Rhetorical

هستی‌شناسی (مک‌هیل<sup>۱</sup>) است» (شکل ۲) (Pier 2016: 5).  
شکل ۲. مدل پذیرفته‌شده متالپسیس (نگارندگان ۱۴۰۲)



اما هانبک دسته‌بندی بلاغی را کمی توسعه می‌دهد و به جای متالپسیس بلاغی از متالپسیس مجازی استفاده می‌کند و سپس نوع بلاغی را در دسته‌بندی مجازی جای می‌دهد (شکل ۳).

شکل ۳. دسته‌بندی هانبک (نگارندگان ۱۴۰۲)



تلاش برای توسعه و گسترش نوع بلاغی متالپسیس در مدل هانبک، نشان می‌دهد بخش گفتمان (فلودرنیک) یا بلاغی نیاز به مرزگذاری‌های دقیق‌تری دارد: با توجه به انتقال سیال بین این انواع (انواع متالپسیس از دیدگاه فلودرنیک)، می‌توان مشاهده کرد که شکل‌های برجسته‌تر متالپسیس به‌صورت جنینی در نوع چهارم (متالپسیس بلاغی یا گفتمانی) وجود دارد که نشان می‌دهد متالپسیس بلاغی هر چهار مورد را دربرمی‌گیرد؛ از این رو پیشنهاد نویسنده حاضر (جان پی‌یر) برای تغییر نام متالپسیس بلاغی فلودرنیک و رایان به «حداقل» است<sup>(۳)</sup> (Pier 2009: 192).

همان‌طور که پییر هم اذعان دارد، نوع بلاغی در واقع متالپسیس حداقل است و نمی‌توان آن را در یک دسته‌بندی کلی، یکی از شاخه‌های اصلی متالپسیس دانست؛ بنابراین دووجهی کردن نوع بلاغی متالپسیس در مدل هانبک، آن را کاربردی‌تر می‌کند.

#### ۴-۱. متالپسیس مجازی

هانبک متالپسیس مجازی را به ایجاد تجسمی از تداخل روایی نسبت می‌دهد:

من اصطلاح «متالپسیس مجازی» را برای آن دسته از تخطی‌هایی<sup>۱</sup> پیشنهاد می‌کنم که یا «فرضی» هستند یا محدود به انکار برخی ویژگی‌های جهان‌های داستانی<sup>۲</sup> (یا حداقل تخطی از آن ویژگی‌ها) هستند. ... این نوع از تخطی نه کامل است (هیچ موجود روایی وجود ندارد که به طور فیزیکی و غیرقانونی از یک جهان داستانی به جهان دیگر منتقل شود) و نه منطق عمل نمایش روایت را به شیوه‌ای بنیادی انکار می‌کند (Hanebeck: 84).

#### ۴-۱-۱. متالپسیس مجازی معرفت‌شناختی<sup>۳</sup>

همان‌طور که پیشتر (شکل ۳) به آن اشاره شد، هانبک متالپسیس مجازی را در دو گروه معرفت‌شناختی و بلاغی دسته‌بندی می‌کند. در واقع او قصد دارد میان روایتی که از شناخت دنیای داستانی ایجاد می‌شود و روایتی که صرفاً در روند موجود تداخل ایجاد می‌کند، تفاوت قائل شود: «هیچ تخطی فیزیکی واقعی از عمل نمایش روایت وجود ندارد؛ بلکه فقط نمایش دانش یک شخصیت از جهان‌های داستانی برتر در تخلفی متناقض از منطق بازنمایی است» (Hanebeck: 85).

#### ۴-۱-۲. متالپسیس مجازی بلاغی

هانبک نوع دوم متالپسیس مجازی را بلاغی در نظر می‌گیرد و با همان تعاریفی که از قبل وجود دارد آن را می‌پذیرد. شناخته‌شده‌ترین تعریف متالپسیس بلاغی که هانبک نیز از آن یاد می‌کند مربوط به رایان است:

متالپسیس بلاغی پنجره کوچکی را باز می‌کند که اجازه می‌دهد نگاهی سریع به سطوح انداخته شود؛ اما پنجره پس از چند جمله بسته شده و عملیات با تأیید مرزهای موجود به پایان می‌رسد. این نقض موقتی توهم، ساختار اساسی جهان روایی را تهدید نمی‌کند (Ryan 2006: 207).

#### ۴-۲. متالپسیس هستی‌شناسانه (حالت علامت‌دار<sup>۴</sup>)

هانبک برای تعریف این نوع از متالپسیس به تعریف رایان اشاره می‌کند:

1. Transgressions
2. Diegetic universes
3. Epistemological
4. The Marked Case



«متالپسیس هستی‌شناسانه گذرگاهی را بین سطوح باز می‌کند که منجر به درهم‌آمیختگی<sup>۱</sup> یا آلودگی متقابل سطوح می‌شود» (Ryan: 207).

#### ۴-۲-۱. متالپسیس هستی‌شناسانه بازگشتی<sup>۲</sup>

هانیک این دسته از متالپسیس را به آن دسته از تخطی‌هایی نسبت می‌دهد که حرکت از یک سطح بالاتر به پایین‌تر (یا برعکس) تکرار می‌شود و با این جابه‌جایی‌های تکرارشونده، منطق جاری در سطوح انکار می‌شود (۱۰۰). او متالپسیس‌های بازگشتی را به سه نوع نوار مویوس<sup>۳</sup>، سلسله‌مراتب درهم<sup>۴</sup> و وارونه<sup>۵</sup> تقسیم می‌کند. او اذعان می‌کند که دو نوع اول توسط کلیمک ارائه شده و نوع سوم (وارونه) را به آن اضافه کرده است؛ البته هانیک، کلیمک را مدیون وولف می‌داند که برای اولین بار داستان‌های مویوس را جزء متالپسیس‌های پیچیده در نظر گرفت (Hanebeck: 101).

#### ۴-۲-۱-۱. نوع ۱ (نوار مویوس)

هانیک داستان‌هایی را که به شکل نوار مویوس ایجاد می‌شوند، دارای ویژگی‌های متالپسیس می‌داند. نوار مویوس اشاره به حلقه عجیب<sup>۶</sup> دارد که با ایجاد پیچشی خاص، امکان شکل‌گیری جهانی داستانی را در دل جهان داستانی موجود فراهم می‌کند (Hanebeck: 101).

#### ۴-۲-۱-۲. نوع ۲ (سلسله‌مراتب درهم)

این نوع از متالپسیس شبیه به نوع ۱ است؛ اما از آن پیچیده‌تر است. «برخلاف نوار مویوس، سلسله‌مراتب درهم، بازگشت بی‌نهایت دو آینه را نشان نمی‌دهد که کاملاً با یکدیگر موازی هستند؛ اما مفهوم یک سلسله‌مراتب را در شکل پیچیده‌تری رد می‌کند» (Hanebeck: 103).

#### ۴-۲-۱-۳. نوع ۳ (وارونه)

هانیک اصطلاح «متالپسیس وارونه» را برای تخطی‌های کم‌یابی پیشنهاد می‌دهد که در آن‌ها رابطه سلسله‌مراتبی دو جهان داستانی که با عمل نمایش روایت

1. Interpenetration
2. Ontological Recursive
3. Moebius strip
4. Tangled Heterarchy
5. Inversive
6. strange loop

ارتباط دارند به‌وضوح وارونه می‌شود (Hanebeck: 105).

#### ۲-۲-۴. متالپسیس هستی‌شناسانه غوطه‌ور

«متالپسیس غوطه‌ورانه به پدیده‌ای روایی اشاره می‌کند که باعث ایجاد راوی، موجود، رویداد یا گفته‌ای می‌شود که «به معنای واقعی کلمه» از حوزه مدلول به حوزه دال (یا برعکس) در نفی منطق عمل نمایش روایت حرکت می‌کند» (Hanebeck: 94). همان‌طور که هانبک خاطر نشان می‌کند، این نوع از متالپسیس به تخطی‌هایی اشاره دارد که راوی در دنیایی که به آن نفوذ کرده، به لحاظ عاطفی و ادراکی غوطه‌ور می‌شود و با آن رابطه‌ای تنگاتنگ پیدا می‌کند. در واقع در نوع غوطه‌ور راوی، تنها روایت‌کننده یا نفوذکننده نیست؛ بلکه نسبت به دنیای پیش‌روی خود، قضاوت و احساس دارد. متالپسیس غوطه‌ور به سه نوع اول‌شخص، دوم‌شخص و سوم‌شخص در دو جهت نزولی و صعودی دسته‌بندی می‌شود.

#### ۱-۲-۲-۴. اول‌شخص و سوم‌شخص (صعودی یا نزولی)

هانبک از اصطلاح «غوطه‌وری متالپتیک درونی<sup>۱</sup>» برای معرفی متالپسیس غوطه‌ور اول‌شخص استفاده می‌کند. در واقع زمانی که از نقطه‌نظر ذهن و فیزیک راوی تخطی صورت می‌گیرد، حالت اول‌شخص روی می‌دهد. هانبک برای این حالت معادلی سینمایی نیز ارائه می‌دهد:

اگر راویان (شخصیت) در تخطی غوطه‌ورانه‌ای که متحمل می‌شوند یا انجام می‌دهند، واسطه شوند، آن‌گاه این نمونه‌ای از متالپسیس اول‌شخص را نشان می‌دهد. معادل فیلمی، نمای ذهنی است که غوطه‌وری حاصل از متالپسیس را از منظر شخصیت‌های داستانی نشان می‌دهد که به‌طور متالپتیکی به سطح داستانی متفاوتی سفر می‌کنند (Hanebeck: 96).

در مورد سوم‌شخص نیز تمرکز و هدف روی روایت‌گر نیست و راوی تنها ناظر است و به‌عنوان عنصری ناهمگون در صحنه حاضر است.

#### ۲-۲-۲-۴. دوم‌شخص (صعودی یا نزولی)

«متالپسیس سخنور تعاملی<sup>۲</sup> یا دوم‌شخص به آن دسته از تخطی‌هایی اشاره می‌کند که در آن‌ها قهرمان داستان یا راوی<sup>۳</sup> با خطاب‌کردن مخاطب به صورت مستقیم از یک سطح داستانی به سطح دیگر می‌رود» (Hanebeck: 96) در این حالت

1. metaleptic immersion from the inside
2. lectorial
3. narratee

که راوی به‌طور مستقیم خواننده-رمان-یا بیننده-سینما-را مورد خطاب مستقیم قرار می‌دهد، دیوار چهارم<sup>۱</sup> را نیز می‌شکند.

### غوطه‌وری و توهم زیبایی‌شناسی در متالپسیس هستی‌شناسانه غوطه‌ور

متالپسیس با درهم‌شکستن مرزهای روایی و قواعد کلاسیک پذیرفته‌شده، خودش را در زمرهٔ مواردی جای می‌دهد که موجب فاصله‌گذاری با مخاطب می‌شود. وولف در این‌باره خاطر نشان می‌کند: «متالپسیس به‌طور کلی وسیله‌ای قدرتمند برای فاصله‌گرفتن از گیرنده است که تحت شرایطی خاص، ممکن است با غوطه‌وری سازگار باشد» (Wolf 2013: 124-125). بنابراین تحت شرایطی امکان دارد نه‌تنها متالپسیس غوطه‌وری را مختل نکند؛ بلکه با آن سازگار نیز باشد. وولف در جایی دیگر، قطب غوطه‌وری را توهم زیبایی‌شناسی<sup>۲</sup> می‌داند (Wolf: 121). بنابراین در جایی که غوطه‌وری به حد قابل توجهی برسد، توهم زیبایی‌شناسی روی می‌دهد. با توجه به نگاه وولف به غوطه‌وری و توهم زیبایی‌شناسی، (از میان عوامل گوناگون) سه عامل مهم را در ایجاد غوطه‌وری در متالپسیس هستی‌شناسانه غوطه‌ور مورد بررسی قرار می‌دهیم: مشارکت عاطفی، چهارچوب‌های تاریخی و فرهنگی و شبیه‌سازی از تجربهٔ زندگی واقعی.

**مشارکت عاطفی:** «یکی از شرایطی که ممکن است اثر ضد‌غوطه‌وری را حتی در غیرطبیعی‌ترین حالت خنثی کند، قطعاً میزان بالای مشارکت عاطفی در دنیای داستان است» (Wolf: 125)؛ بنابراین در متالپسیس هستی‌شناسانه غوطه‌ور که راوی یا شخصیت در نفوذ به جهانی دیگر، خود درگیر روابط و اثرات جابه‌جایی است، غوطه‌وری ممکن است با آسیب کمتری مواجه شود.

**چهارچوب‌های تاریخی و فرهنگی:** به زعم وولف عوامل دیگری که بر تقویت یا تضعیف غوطه‌وری و به تبع آن توهم زیبایی‌شناسی تأثیر می‌گذارد، بدین شرح است:

برای مثال برای ذهن رنسانس، ورود جادوگران به دنیای تجربیات روزمره، همان‌طور که در صحنهٔ افتتاحیهٔ مکبث شکسپیر نشان داده شد، لزوماً «غیرطبیعی» نبود؛ درحالی‌که ایدهٔ چنین نفوذهایی در دوره‌های بعدی به‌طور فزاینده‌ای به وجود آمد. در نتیجه، روایت غیرممکن را باید به‌خودی‌خود مقوله‌ای وابسته به چهارچوب‌های تاریخی و دیگر فرهنگی دانست (118).

متالپسیس هستی‌شناسانه به‌علت بروزش به شکل تخطی‌ای آشکار، عملاً

1. The forth wall  
2. aesthetic illusion

غیرطبیعی به نظر می‌رسد؛ اما اگر محتوا در چهارچوب فرهنگ و تاریخ، پیشینه‌ای شناخته‌شده و قابل قبول داشته باشد، مخاطب آن را می‌پذیرد و روایت را طبیعی می‌انگارد.

### شبیه‌سازی از تجربه زندگی واقعی:

از آنجاکه آثار توه‌م‌گرایانه یک شبیه‌سازی از تجربه زندگی واقعی فراهم می‌کند، توه‌م زیبایی‌شناختی همیشه دارای کیفیتی شبه‌تجربی در مورد آن است و گاهی علاوه بر آن، بُعدی ارجاعی دارد: تمایل به اعتباربخشیدن به بازنمایی توه‌م‌گرایانه که واقعاً در دنیای واقعی اتفاق افتاده است (Wolf 2009: 145).

از آنجاکه در متالپسیس هستی‌شناسانه غوطه‌ور، راوی یا شخصیت خود در عملیات تخطی به جهان دیگر دخیل است (به‌عنوان یک انسان یا موجودی که انسان‌ها بتوانند وجودش را تصور کنند)، می‌تواند تجربه‌ای مشابه برای مخاطب به شمار آید. در این موارد مخاطب سعی دارد ماجرای خوانده‌شده یا دیده‌شده را به دنیای حقیقی تعمیم دهد و در صورت یافتن الگویی شبیه به آن در زندگی واقعی، آن را بپذیرد. در این صورت نه تنها میزان غوطه‌وری؛ بلکه توه‌م زیبایی‌شناختی نیز افزایش می‌یابد. روش پژوهش حاضر کیفی با رویکرد روایت‌پژوهی و براساس مطالعه تطبیقی است؛ از این‌رو رمان و فیلم کتاب‌دزد<sup>۱</sup> مورد بررسی و تحلیل قرار گرفته است. رمان کتاب‌دزد در سال ۲۰۰۵ توسط نویسنده استرالیایی مارکوس زوساک<sup>۲</sup> نوشته شد و در سال ۲۰۱۳؛ یعنی هشت سال پس از انتشار اولین نسخه کتاب، توسط بری‌ان پرسیوال<sup>۳</sup> تبدیل به فیلم سینمایی شد. این رمان موفق جوایز متعددی را کسب کرده و همین‌طور فروش قابل توجهی داشته و به چندین زبان ترجمه شده است. در ایران نیز توسط انتشارات نگاه و ملیکان و... ترجمه شده است. برای این مقاله ترجمه مرضیه خسروی در انتشارات نگاه مورد استفاده قرار گرفته است.

### تعاریف مهم

#### میزان آیم<sup>۴</sup>

برای ایجاد چندین سطح در روایت، تکنیک‌های روایی متعددی وجود دارد که میزان آیم از مهم‌ترین آن‌هاست. میزان آیم با ایجاد قابی در قابی دیگر،

1. The Book Thief
2. Markus Zusak
3. Brian Percival
4. Mise en abyme

امکان ایجاد سطوح روایی را فراهم می‌کند. دوریت کوهن<sup>۱</sup> رابطه میان متالپسیس و میزان‌آبیم را این‌گونه توصیف می‌کند:

در داستان کوتاه «تسلسل بوستان‌ها» از خولیو کورتاسار، مردی که در حال خواندن رمان است، قربانی قتلی می‌شود که در رمانی که در حال خواندن آن است، صورت می‌گیرد. در اینجا مرز بین داستان اولیه (داستان خواننده) و داستان ثانویه (رمان قاب‌شده) نقض می‌شود و منجر به سردرگمی بین سطوح هستی‌شناختی متمایز می‌شود (2012: 106).

در انواعی از هنر هم‌چون نقاشی که ایجاد قاب و به تبع آن، شکستن قاب، تصویری و قابل مشاهده است، تکنیک میزان‌آبیم می‌تواند به شکل بصری و واضح، جهان‌های روایی را ترسیم و مرزبندی کند.

### دیوار چهارم

تکنیک دیگری که برای تخطی از سطوح روایی وجود دارد، شکستن دیوار چهارم است:

دیوار چهارم یک ساختار نمایش‌پردازانه است که برای مفهوم‌سازی فضای نمایشی به کار می‌رود که در آن یک «دیوار چهارم» خیالی، بازیگر را از تماشاگر جلوی صحنه جدا می‌کند. در رسانه‌های متکی به دوربین، مثل فیلم و تلویزیون، دیوار به لنز دوربین منتقل می‌شود. نمونه‌هایی از ارجاع یا نگاه مستقیم بازیگر به دوربین به‌عنوان «شکستن دیوار چهارم» شناخته می‌شود (Lam 2014: 76).

از طریق این تکنیک، مرز میان دو جهان، متزلزل و موجب در هم‌آمیزی سطوح می‌شود.

### پرسش‌های تحقیق

پژوهش حاضر در تلاش است تا ویژگی‌های رسانه ادبیات و ابزارهای روایی نوشتاری را برای پیاده‌سازی متالپسیس بررسی کند؛ سپس ابزارهای روایی سینما را در شبیه‌سازی متالپسیس ایجادشده در ادبیات شناسایی کند و پاسخگوی سؤالات زیر باشد:

۱. مزیت‌ها و محدودیت‌های رسانه نوشتاری ادبیات در ایجاد انواع متالپسیس کدامند؟

۲. سینما با پتانسیل‌ها و محدودیت‌های روایی خود چگونه قادر به شبیه‌سازی یا بازآفرینی متالپسیس نوشتاری است؟

### ۳. اثرات ایجادشده توسط متالپسیس در رسانه‌ی نوشتاری و تصویری چه تفاوت‌هایی دارد؟

#### بحث و بررسی

در حالت کلی با توجه به حفظ نظام محتوایی رمان در فیلم، می‌توان این برگردان تصویری را نوعی اقتباس وفادارانه به حساب آورد؛ البته شاهد تفاوت‌هایی جزئی در فیلم‌نامه هستیم که احتمالاً به دلیل کوتاه‌کردن زمان روایت در قالب فیلم به وجود آمده‌اند. هم‌چنین با اتخاذ رویکرد ساختاری فیلم توسط پرسبیوال، می‌توان این‌طور نتیجه‌گیری کرد که کارگردان سعی دارد بیشترین بخش روایت تصویری را از طریق دوربین خنثی پیش ببرد. در رمان با ساختاری یکدست در روایت مواجه هستیم که راوی همه ماجرا را به زعم خودش برای مخاطب شرح می‌دهد؛ اما در فیلم که حدوداً ۱۲۵ دقیقه است (بدون احتساب تیتراژ پایانی)، حدوداً ۱۱۷ دقیقه آن که معادل ۹۴٪ کل روایت تصویری است، از طریق دوربین خنثی و بدون هیچ نقطه‌نظر خاص و قضاوتی روایت می‌شود. کارگردان در حدوداً ۸ دقیقه (حدوداً ۶٪ کل روایت) که در قسمت‌های مختلف فیلم به چشم می‌خورد، سعی کرده است از طریق دوربین ذهنی راوی اول‌شخص را شبیه‌سازی کند و با بهره‌گیری از صوت، افکار راوی را برای ما قابل شنیدن کند.

در یک نگاه کلی اگر بخواهیم نگاهی به جهان‌های روایی رمان بیاندازیم (شکل ۵) خواهیم دید که رمان دربرگیرنده چهار جهان روایی؛ شامل جهان واقعی/مخاطب (بالاترین سطح روایی)، جهان مربوط به راوی داستان/مرگ، جهان داستانی و داستانک‌های درونی (پایین‌ترین سطح روایی) است. پیکان‌های سبزرنگ متالپسیس بلاغی را که نوعی اشاره به سطحی دیگر است، نمایش می‌دهند. پیکان سیاه‌رنگ خطابه‌های مستقیم راوی با مخاطب را نشان می‌دهند که با شکسته‌شدن دیوار چهارم، متالپسیس بلاغی را به وجود می‌آورد. پیکان قرمز رنگ نفوذ هستی‌شناسانه مرگ را به جهان داستانی نشان می‌دهد و پیکان نارنجی رنگ حمل ارواح را از جهان داستانی توسط مرگ به سطح بالاتر نشان می‌دهد. ورود و خروج متناوب مرگ به جهان داستانی که به لحاظ مفهومی در داستان تنیده شده است، برای روایت، ساختاری یکدست از وقوع متالپسیس فراهم کرده است. راوی در بخش‌هایی از رمان، از گرفتن روح آدم‌ها و انتقال آن‌ها به جایی دیگر صحبت می‌کند که گاهی آن جایی دیگر را «دوردست» یا «افق ابدیت» می‌نامد:

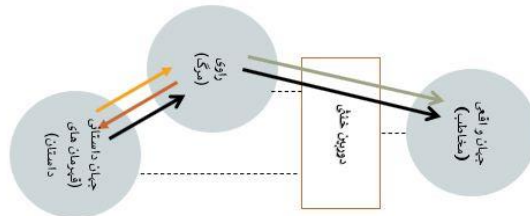
هنگامی که بدن‌هایشان از یافتن حفره‌هایی روی در ناامید شدند<sup>(۳)</sup>، روحشان به بالا صعود کرد. ناخن‌هایشان در چوبی را خراشید و گاه از شدت ناامیدی مثل میخ در آن فرورفت و روحشان به سمت من، به آغوش من آمد. از سالن‌های

دوش گرفتن بالا رفتیم و به پشت‌بام رسیدیم و از آنجا به پهنه روشن ابدیت صعود کردیم (زوساک ۳۷۳).

شاید به صورت مداوم در مورد ورود و خروجش صحبت نکند؛ اما از آنجا که مخاطب می‌داند فرشته مرگ روزانه هزاران هزار روح را در سراسر جهان می‌گیرد و با خود به جایی دیگر می‌برد، این نوع از متالپسیس سراسری (ورود و خروج متناوبی که مفهوم داستانی آن را به وجود می‌آورد و گاهی مستقیم نیز به آن اشاره می‌شود) در ساختار رمان ایجاد می‌شود. شکل ۵. جهان‌های روایی در رمان کتاب‌دزد (نگارندگان ۱۴۰۲)



در شکل شماره ۶ می‌توانیم جهان‌های روایی ایجادشده در فیلم را ببینیم. همان‌طور که از شکل مشخص است، به لحاظ ساختار جهان‌های روایی رمان، در فیلم با تغییراتی مواجه هستیم. بدین‌گونه که مخاطب همه چیز را از طریق دوربین خنثی تماشا می‌کند و حتی گاهی که راوی به شکل دوربین ذهنی درمی‌آید، با اضافه شدن موسیقی یا متنی در صفحه از فیلتر دوربین خنثی (نگاه و انتخاب فیلم‌ساز) می‌گذرد. شکل ۶. جهان‌های روایی در فیلم کتاب‌دزد (نگارندگان ۱۴۰۲)



برای ارائه مثال‌های وقوع متالپسیس در رمان و فیلم براساس الگوی جولیان هانیک می‌بایست ابتدا نکاتی را در نظر بگیریم؛ اول از همه در نظر گرفتن مرگ به‌عنوان موجودی که تخطی‌ای فیزیکی مرتکب شده و عملاً به جهان‌داستانی نفوذ می‌کند کمی گنگ خواهد بود؛ بنابراین ابتدا می‌بایست براساس شواهدی که در داستان به چشم می‌خورد، این امر را نوعی انتقال فیزیکی در نظر بگیریم. به‌طور کلی شاید مرگ به‌عنوان نوعی نیرو یا قدرتی دیده شود که می‌تواند روح انسان‌ها را از آن‌ها دریافت کند و به جایی دیگر که معمولاً جهان آخرت نامیده می‌شود، ببرد؛ اما در این داستان به مرگ، بدنی انسان‌گونه داده شده که اجزای انسانی هم‌چون دست، قلب و... دارد. «در ظلمت قلب تپنده در ظلمتم مطمئنم از تمام این‌ها خوشحال می‌شد. می‌بینید؟ حتی مرگ هم قلب دارد» (زوساک ۲۶۲). هم‌چنین در بخش‌هایی از رمان، راوی از انجام فعل‌هایی انسانی؛ مثل پریدن، دویدن، بالارفتن یا... صحبت می‌کند که گویی موجودی شبیه به انسان با قدرت‌هایی ماورایی است. در فیلم نیز هیبت انسان‌گونه مرگ در اواخر فیلم روی صفحه، نمایش داده می‌شود.

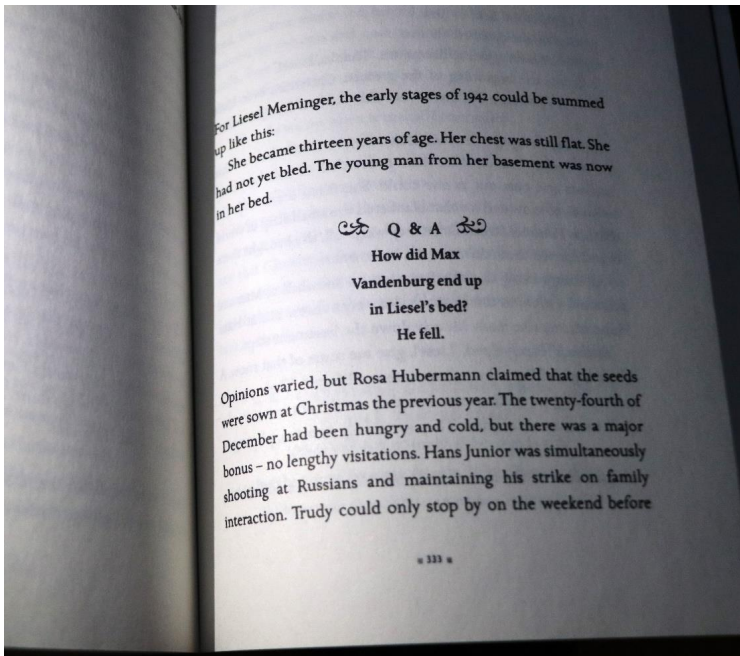
راوی در پایان رمان و فیلم نیز به این حقیقت اعتراف می‌کند: «آخرین عبارت از راوی شما، من توسط انسان‌ها تسخیر شده‌ام» (زوساک ۵۷۵)؛ بنابراین با توجه به شواهدی که در این رمان و فیلم به چشم می‌خورد، مرگ را موجودی تصور خواهیم کرد که به شکل فیزیکی به جهان انسانی وارد می‌شود و با گرفتن ارواح، خارج می‌شود و در چرخه‌ای تکرارشونده دوباره به آن وارد می‌شود.

در رمان با دو نوع مجازی و هستی‌شناسانه متالپسیس مواجه هستیم که به‌ترتیب به ارائه مثال‌هایی از انواع آن خواهیم پرداخت. ابتدا به متالپسیس مجازی بلاغی می‌پردازیم که از طریق تکنیک‌های متفاوتی در متن ایجاد می‌شوند. اولین نوع متالپسیس مجازی بلاغی مربوط به متن‌هایی توضیحی است که در جای‌جای رمان به چشم می‌خورند. این متن‌ها (برای نشان‌دادن بافت کتاب از عکس‌های رمان اصلی به زبان انگلیسی استفاده خواهیم کرد) که شامل توضیحاتی اضافی پیرامون متن است، با قلمی متفاوت از متن اصلی و هم‌چنین به صورت توپُر نمایش داده می‌شوند (عکس ۱). تداخلی که این متن‌ها در روند روایت ایجاد می‌کنند، نوعی تداخل بلاغی است که برای لحظاتی مخاطب را از روند متن اصلی جدا می‌کند.

نمونه دیگری از متالپسیس مجازی بلاغی مربوط به داستانک‌هایی تصویری است که در دل روایت اصلی گنجانده شده‌اند. نویسنده با تکنیک میزان‌آبیم (داستان در داستان) سطح دیگری از روایت را درون روایت اصلی ایجاد کرده است. همان‌طور که در عکس ۲ مشاهده می‌شود مخاطب با داستانی در دل روایت اصلی مواجه می‌شود که داری شکل و قلمی متفاوتی نسبت به روایت اصلی است. از آنجاکه

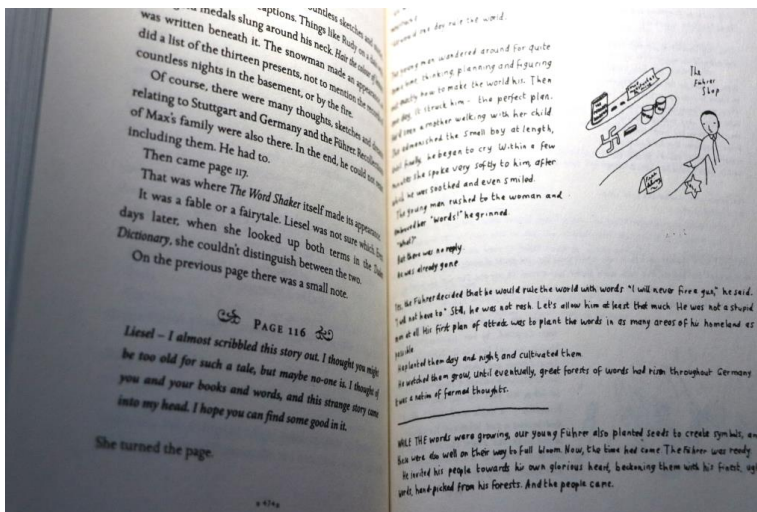


## عکس ۱. تغییر بافت در صفحات رمان (متالپسیس بلاغی)



تختگی‌ای به صورت فیزیکی صورت نمی‌گیرد و فقط سطحی درونی به مخاطب رمان نشان داده می‌شود، این تداخل را نوعی تداخل بلاغی که اشاره به سطحی دیگر است در نظر می‌گیریم.

## عکس ۲. داستان در رمان کتاب‌دزد



سرتاسر رمان را متالپسیس هستی‌شناسانه غوطه‌ور تشکیل می‌دهد که می‌توانیم مصداق‌هایی در هر سه دسته اول‌شخص، دوم‌شخص و سوم‌شخص برای آن ارائه دهیم.

### متالپسیس هستی‌شناسانه غوطه‌ور اول‌شخص نزولی

از پنجره کامیون خودم را بالا کشیدم، مرد بیمار را پیدا کردم و بیرون پریدم. روحش لاغر و نزار بود. ریشش یک توپ و یک زنجیر. پاهایم هنگام فرود بر ماسه‌ها صدای بلندی داد، چنان بلند نبود که سربازها یا زندانی‌ها بتوانند بشنوند؛ اما همه‌شان می‌توانستند بویم را حس کنند (زوساک ۴۱۶).

در مواقعی که راوی بخشی از جهان داستانی می‌شود و عملی انجام می‌دهد که به ماجرا جهت می‌دهد، در واقع راوی خود بخشی از داستان شده است و بر آن تأثیر می‌گذارد. از آنجاکه راوی مرگ است، زمان‌هایی که جان شخصیت‌های داستانی، از جمله برادر لیزل را می‌گیرد، عملی انجام داده و مسیر داستان را تغییر می‌دهد. «اما خود من چند دقیقه دیگر آنجا ماندم. دست تکان دادم. هیچ‌کس برایم دست تکان نداد» (۲۶). در مواقعی نیز راوی اعمالی را انجام می‌دهد که برای انسان‌ها قابل‌رؤیت نیست؛ اما او در پی هم‌ذات‌پنداری با بعضی از شخصیت‌های داستانی، کارهایی هرچند کوچک و بی‌تأثیر انجام می‌دهد.

### متالپسیس هستی‌شناسانه غوطه‌ور دوم‌شخص نزولی

هریک از این داستان‌ها تلاشی است، آن هم تلاشی عظیم تا به من ثابت کند شما و وجود انسانیتان، چقدر باارزشید. بفرمایید اینجاست. داستانی از میان مثنی داستان. کتاب دزد. اگر شما چنین احساسی دارید با من همراه شوید. می‌خواهم برایتان داستانی تعریف کنم. می‌خواهم چیزی نشانان بدهم (۱۸).

در نمونه‌های دوم‌شخص، راوی آشکارا با مخاطب رمان سخن می‌گوید و دیوار چهارم را نیز می‌شکند و هم‌زمان مرتکب نفوذی فیزیکی به سطح پایین‌تر می‌شود.

### متالپسیس هستی‌شناسانه غوطه‌ور سوم‌شخص نزولی

لیزل در هم شکست. هیجان نادیده‌انگاشته‌شدن! حالا کتاب آن‌قدر سرد شده بود که بتواند آن را زیر یونیفورمش پنهان کند. در ابتدا کتاب بر روی سینه‌اش حس خوب و گرمی ایجاد می‌کرد؛ اما زمانی که شروع به راه‌رفتن کرد، دوباره داغ شد (۱۳۰).

در این حالت راوی هم‌چون ناظری که در صحنه حاضر و از درون لیزل آگاه است،

روایت را پیش می‌برد. زمانی که راوی تنها ناظر است و شخصیت‌ها را - به‌خصوص لیزل ممینگر - تعقیب می‌کند، بخشی از داستان نبوده و تنها ناظر و واقف به افکار آن‌هاست. این نوع از متالپسیس در رمان، تقریباً بر انواع دیگر غالب بوده و به‌شکلی یکدست در سراسر رمان در جریان است.

اکنون که وقوع متالپسیس در رمان مورد بررسی قرار گرفت و از انواع آن مثال‌هایی ارائه شد، انتقال متالپسیس از رمان به فیلم بررسی خواهد شد. همان‌طور که پیشتر در بررسی ساختاری متالپسیس در رمان و فیلم به آن اشاره شد، بیشترین حجم روایت را دوربین بی‌طرف پیش می‌برد و فقط در بخش‌هایی از دوربین ذهنی به‌عنوان راوی - مرگ - استفاده می‌شود. شروع ماجرا در فیلم با حرکات دوربین که به‌شکل فیزیکی از ابرها پایین می‌آید، شکل دیگری از متالپسیس را آشکار می‌کند. در برگردان رمان به فیلم در این صحنه ابتدایی، هم‌چون رمان، از راوی - به‌شکل صوتی - استفاده شده است؛ اما وقتی مرگ، خودش را به‌عنوان راوی به مخاطب معرفی می‌کند، دوربین ذهنی از بالای ابرها به‌شکل نزولی پایین می‌آید و به قطاری در حال حرکت نزدیک می‌شود. این حرکت که عملاً یک نفوذ هستی‌شناسانه نزولی را یادآوری می‌کند و چون با دوربین ذهنی اتفاق می‌افتد، می‌توان آن را طبق دسته‌بندی هانبک نوعی متالپسیس هستی‌شناسانه غوطه‌ور اول‌شخص نزولی به حساب آورد. در این صحنه راوی با بهره‌گیری از دوربین ذهنی (راوی اول‌شخص) و با مخاطب‌قرار دادن بیننده فیلم (راوی دوم‌شخص) مرتکب نفوذی هستی‌شناسانه به جهان داستانی می‌شود (عکس ۳). هم‌چنین با اشاره به لیزل ممینگر که قهرمان اصلی داستان است، به طرف قطار در حال حرکت ورود می‌کند (عکس ۴) می‌توان این حرکت را ترکیبی از متالپسیس هستی‌شناسانه غوطه‌ور اول‌شخص، دوم‌شخص و سوم‌شخص نزولی در نظر گرفت. با چنین ترکیبی از انواع متالپسیس که از طریق ترکیب صدا و تصویر ایجاد شده است، شدت متالپسیس ایجادشده در فیلم افزایش می‌یابد.

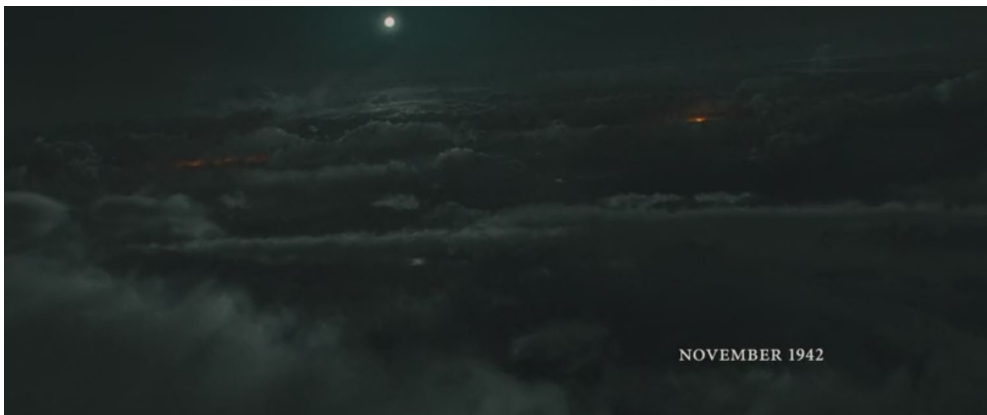


عکس ۳. نمایی از حرکت غیرانسانی راوی داخل ابرها در فیلم کتاب‌دزد



عکس ۴. نمایی از حرکت نزولی راوی به سمت قطار در فیلم کتاب‌دزد نکته مهم دیگری که در ارتباط با این سکانس و برخی سکانس‌های فیلم که با بهره‌گیری از دوربین ذهنی (از نگاه مرگ) روایت پیش می‌رود، موسیقی‌ای است که همراه با صدای راوی به گوش می‌رسد. در واقع برخلاف رمان که راوی در بالاترین سطح ممکن روایی به صورت مستقیم با مخاطب ارتباط می‌گرفت، در فیلم توسط فیلتری که همان دوربین بی‌طرف است، تحت تأثیر قرار می‌گیرد. هم‌چنین در نمای ذهنی دیگری نوشته‌ای که مکان و تاریخ را نشان می‌دهد، بر روی تصویر نمایش داده می‌شود (عکس ۵). در واقع نمای ذهنی و صوت راوی از فیلتر دوربین بی‌طرف می‌گذرد. این دوربین بی‌طرف شامل گروه فیلم‌سازی در سه بخش فیلم‌نامه، دکوپاژ و تدوین است که تصمیم می‌گیرند چگونه روایت را پیش ببرند و از ابزارهای روایی استفاده کنند.

عکس ۵. اعمال نفوذ فیلم‌ساز بر نمای ذهنی راوی



نکته دیگر در مورد نحوه شکستن دیوار چهارم در رمان و فیلم است. در رمان، دیوار چهارم فقط از طریق صحبت کردن مستقیم راوی با مخاطب می‌شکند؛ اما در فیلم علاوه بر این مورد، با نوع دیگری از شکستن دیوار چهارم مواجه هستیم. در حدوداً دقیقه بیستم فیلم، یکی از قهرمان‌های داستانی مورد تعقیب دوربین ذهنی

(مرگ) قرار می‌گیرد. قهرمان داستان با نگاه‌کردن مستقیم به دوربین ذهنی (عکس ۶) دیوار چهارم را می‌شکند. در این صحنه درواقع قهرمان است که به مرگ نگاه می‌کند؛ اما از آنجاکه دوربین تنها مرز میان مخاطب و جهان داستانی (شامل راوی و قهرمان‌های داستان) است، گویی قهرمان داستان به مخاطب نگاه می‌کند و از این طریق دیواری که میان جهان داستانی و جهان واقعی است شکسته می‌شود.



عکس ۶. نمای ذهنی (دوربین = دریچه نگاه مرگ) در فیلم کتاب‌دزد

درنهایت در بخش انتهایی فیلم که قرار است مرگ، جان اطرافیان لیزل را بگیرد، عملاً به شکل سایه‌ای سیاه در هیبت انسانی در صفحه‌نمایش دیده می‌شود (عکس ۷). با اضافه‌شدن راوی صوتی در این صحنه، عملاً متالپسیس غوطه‌ور سوم‌شخص نزولی روی می‌دهد. این در حالی است که در رمان امکان خواندن و نمایش راوی در سطحی بالاتر از خودش امکان‌پذیر نیست. در این صحنه، دوربین بی‌طرف به‌عنوان سطحی بالاتر از سطح راوی، خود او را روی صفحه نشان می‌دهد و همزمان مخاطب صدای راوی را نیز می‌شنود.



عکس ۷. هیبت انسان‌گونه مرگ در فیلم کتاب‌دزد

### اثرات متالپسیس در رمان و فیلم کتاب‌دزد

براساس سه عاملی که از ورنر وولف در جهت افزایش غوطه‌وری در

متالپسیس‌های هستی‌شناسانه غوطه‌ور ارائه دادیم، اکنون به تحلیل مورد پژوهشی در آن قالب می‌پردازیم.

**مشارکت عاطفی:** این مورد هم به محتوا و هم به ساختار بستگی دارد. در رمان راوی-مرگ-ماجرا را به‌زعم و قضاوت خودش روایت می‌کند. از آنجاکه او گاهی برخی از انسان‌ها، از جمله قهرمان اصلی-لیزل-را تحسین می‌کند و با غم‌ها و حتی گرفتن جان برخی از آدم‌ها احساساتی می‌شود، مخاطب نیز که ماجرا را از زبان او می‌خواند- یا از دریچه نگاه او می‌بیند- در این درگیری عاطفی سهیم می‌شود. موضع راوی در شکل‌گیری موضع مخاطب نسبت به اثر و میزان مشارکت عاطفی او تأثیرگذار است؛ اما در فیلم چون بخش عمده روایت را دوربین بی‌طرف پیش می‌برد، مشارکت عاطفی نیز کاهش می‌یابد و غوطه‌وری بینندگان فیلم نیز به‌اندازه غوطه‌وری خوانندگان رمان نخواهد بود.

**چهارچوب‌های تاریخی و فرهنگی:** این مورد بیشتر متکی بر محتواست. از آنجاکه فیلم‌ساز تلاش کرده است نظام محتوایی رمان را تا حد امکان تغییر ندهد، ارتباط مخاطب با روایت در رمان و فیلم در این مورد تفاوت چندانی ندارد. با تکیه بر طرح‌واره‌های شناختی که پیشتر به آن اشاره شد (خالق-فرشته مرگ-انسان)، مخاطبانی که براساس آموزه‌های دینی به راوی-فرشته مرگ-معتقد هستند، خواندن داستان از زبان مرگ را روایتی ممکن می‌دانند و می‌توانند در عمق آن غوطه‌ور شوند. برای این مخاطبان توهم زیبایی‌شناختی نیز می‌تواند روی دهد که بالاترین میزان غوطه‌وری است. در طرف دیگر مخاطبانی که برای مرگ هویتی قائل نیستند، از همان ابتدا این روایت را روایتی غیرممکن تلقی می‌کنند و غوطه‌وری و به تبع آن توهم زیبایی‌شناختی دچار آسیب می‌شود.

**شبیه‌سازی از تجربه زندگی واقعی:** این مورد نیز بیشتر متکی بر محتواست. جهان داستانی رمان و فیلم کتاب‌دزد، جهانی انسانی و واقع‌گرایانه است که زندگی افراد درگیر جنگ را در دهه‌های ۳۰ و ۴۰ میلادی در آلمان نشان می‌دهد. مخاطبانی که در آن زمان زندگی می‌کرده‌اند یا خاطراتی از آن زمان از زبان افرادی واقعی شنیده‌اند، روایت برایشان حقیقی می‌نماید. «صادقانه بگویم (و می‌دانم که بیش از حد ناله می‌کنم) تازه داشتم از شر استالین در روسیه خلاص می‌شدم. از آن چیزی که خودش آن را "انقلاب دوم" می‌خواند؛ یعنی قتل عام مردم کشور خودش. بعد نوبت هیتلر شد» (۳۳۳). با تعمیم اتفاقات آلمان به حوادث روسیه و نتایج مشابه- کشتار انسان‌ها- مخاطب ماجرا را تجربه‌ای واقعی می‌انگارد که از زبان عنصر مشترک حوادث؛ یعنی «مرگ» روایت می‌شود.

## نتیجه

همان‌طور که در این مقاله بررسی شد، تبدیل متالپسیس نوشتاری به تصویری، امری ممکن است که با ترکیب ابزارهای سینمایی می‌توان به‌نوعی آن را شبیه‌سازی و یا بازسازی کرد. نویسنده با ایجاد تغییر در بافت کلمات کتاب (متن‌های توضیحی کوتاه) توانسته بود نوعی از متالپسیس بلاغی را ایجاد کند که موجب وقفه‌ای مقطعی در روند روایت شوند. هم‌چنین با به‌کارگیری تکنیک میزان‌آییم سطحی درونی به داستان اضافه کرده بود که آن را با تغییر در فونت و اضافه‌کردن نقاشی، از بدنه اصلی روایت متمایز می‌کرد. در رمان، راوی به‌عنوان تنها روایت‌کننده و عنصری که مدام در حال رفت‌وآمد به جهان داستانی بود، ساختاری یکدست از وقوع متالپسیس هستی‌شناسانه را ایجاد می‌کرد؛ اما در فیلم روایت به دو شکل راوی و دوربین ختشی تقسیم شده است که موجب از دست رفتن ساختار یکدست روایت می‌شد. دوربین بی‌طرف (فیلم‌ساز) می‌توانست روی راوی ذهنی نیز اثرگذار باشد و به‌طور کلی سطحی بالاتر از سطح راوی را ایجاد کند. بدین شکل که با اضافه‌کردن متن دوربین ذهنی راوی یا اضافه‌کردن موسیقی به راوی صوتی، حتی بخش‌های مربوط به راوی ذهنی را نیز تحت تاثیر قرار می‌داد. راوی در فیلم روی صفحه به نمایش درآمد؛ در صورتی که در رمان راوی به‌عنوان بالاترین سطح روایی در ارتباط مستقیم با مخاطب، قابل دیدن نبود. در رمان به‌دلیل روایت یکپارچه و وقوع سراسری متالپسیس، غوطه‌وری در صورت ایجاد با توجه به نکات گفته‌شده با تداوم بیشتری جریان داشت و می‌توانست به توهم زیبایی‌شناختی نیز منجر شود؛ اما در فیلم به‌دلیل اینکه روایت یکپارچه نبود و دوربین گاهی بی‌طرف و گاهی ذهنی می‌شد، غوطه‌وری نیز دچار آسیب بیشتری می‌شد. از طرفی خواندن یک متالپسیس هستی‌شناسانه در رمان، با دیدن انتقال فیزیکی در صفحه‌نمایش، احساسات متفاوتی را در مخاطب برمی‌انگیزد که خود قابل‌بحث است و ارزش مطالعه دارد.

این مقاله برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد دانشجو در دانشگاه کمال‌الملک نوشهر است.

## پی‌نوشت‌ها

(<sup>۱</sup>) هر نوع دخالت راوی یا روایت‌شنوی برون‌داستانی در سطح داستانی یا هر نوع دخالت شخصیت‌های سطح داستانی در دنیای روایت و برعکس.

(<sup>۲</sup>) متالپسیس بلاغی در مدل چهارگانه مونیکا فلودرنیک، چهارمین نوع متالپسیس است. جان پیپر عقیده دارد که متالپسیس بلاغی در سه نوع دیگر مدل فلودرنیک

نیز موجود است؛ بنابراین متالپسیس بلاغی را متالپسیس حداقل می‌نامد که در همهٔ انواع متالپسیس یافت می‌شود.  
(۳) هر نوع دخالت راوی یا روایت‌شنوی برون‌داستانی در سطح داستانی یا هر نوع دخالت شخصیت‌های سطح داستانی در دنیای روایت و برعکس.



## منابع

زوساک، مارکوس (۱۳۹۳). کتاب دزد. ترجمه مرضیه خسروی، چاپ دهم، تهران: نگاه.

Bell, Alice & Jan Alber (2012). "Ontological metalepsis and unnatural narratology". *Journal of Narrative Theory*, 42:2, pp. 166-192. <https://doi.org/10.1353/jnt.2012.0005>

Cohn, Dorrit (2012). "Metalepsis and mise en abyme." Trans. Lewis S. Gleich. *Narrative*, 20:1, pp. 105-114. <https://doi.org/10.1353/nar.2012.0003>

Elleström, Lars (2019). *Transmedial narration: Narratives and stories in different media*. Springer Nature. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-01294-6>

Hanebeck, Julian (2017). *Understanding Metalepsis: The Hermeneutics of Narrative Transgression*. Berlin/Boston: De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110516920>

Lam, Celia (2014). "Breaking the fourth wall: dynamics of fan fiction production." *Living in the Limelight: Dynamics of the Celebrity Experience*. Edited by Kyo-Patrick R. Hart. Brill, pp. 75-85. [https://doi.org/10.1163/9781848883963\\_009](https://doi.org/10.1163/9781848883963_009)

Lutas, Liviu (2021). "Metalepsis in Different Media." *Beyond Media Borders*. Edited by Lars Elleström, 2: Palgrave Macmillan, pp. 149-173. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-49683-86>

Ryan, Marie-Laure (2006). *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Oliveira, Débora Almeida de & Maggio, Sandra Sirangelo (2017). "The deadly perception of the witness: Focalization in Markus Zusak's the Book Thief." *Ilha do Deserto A Journal of English Language Literatures in English and Cultural Studies*, 70:1, pp. 135-142. <https://doi.org/10.5007/2175-8026.2017v70n1p135>.

Pier, John (2009). "Metalepsis." *Handbook of narratology*. Edited by Peter Hühn, and Jan Christoph Meister, and John Pier, and Wolf Schmid, and Jörg Schönert. Hamburg: Hamburg University. pp. 190-203. <https://doi.org/10.1515/9783110217445.190>

---

Pier, John (2016). "Metalepsis." *The living handbook of narratology*, pp. 1-21 (revised version; uploaded 13 July 2016). <https://www-archiv.fdm.uni-hamburg.de/lhn/printpdf/article/metalepsis-revised-version-uploaded-13-july-2016>

Wolf, Werner (2009). "Illusion (aesthetic)." *Handbook of narratology*. Edited by Peter Hühn, and Jan Christoph Meister, and John Pier, and Wolf Schmid, and Jörg Schönert. Hamburg: Hamburg University. pp. 144-160. <https://doi.org/10.1515/9783110217445.144>

Wolf, Werner (2013). "Unnatural Metalepsis and Immersion: Necessarily Incompatible?" *A Poetics of Unnatural Narrative*. Edited by Henrik Skov Nielsen, Jan Alber, and Brian Richardson. Columbus: Ohio State UP. pp. 113-141.

## A Comparative Study of Metalepsis in the Novel and Film "The Book Thief" Based on the Model of Julian Hanebeck

Payam Zinalabedini<sup>1</sup>

Fatemeh Ahmadi<sup>2</sup>

### Abstract

Metalepsis that causes transgression between levels of narrative, can be transmitted from one medium to another as a special type of narrative. At the origin, it appears in a different form at the destination. Although the properties of metalepsis have been considered in the postmodern situation, extensive research on it in the ancient cultures of the world shows that the use of this method in literature and art has a long history. In today's era, since the desire to read and see postmodern works has increased, the need to recognize and adapt the characteristics of these works in literature and cinema is also developing. The present study has examined this procedure from literature to cinema and its concern is to investigate the transmission of written metalepsis to visual metalepsis. The present study aimed to analyze the signs and effects of metalepsis, including immersion, aesthetic illusion, and how to break the fourth wall in the transition from literature to cinema. The research method is qualitative with a narrative research approach. Therefore, the novel and the movie *The Book Thief* have been studied in a comparative way to identify the cognitive schemas of the levels in the work. The result shows that in the novel with continued metalepsis, we usually encounter even minimal transgression and sometimes stronger signs. In the film, since most of the narrative is carried out by a neutral camera, unlike in the novel, we do not encounter continued metalepsis, and only occasionally does metalepsis occur with intense and obvious signs.

**Keywords:** Metalepsis, Narrative Levels, *The Book Thief*, Diegetic Universes, Immersive Metalepsis.

<sup>1</sup> Assistant Professor, Department of Performing Arts, School of Performing Arts and Music, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran., (Corresponding Author), payam.zinalabedin@ut.ac.ir.

<sup>2</sup> Fatemeh Ahmadi, A Master's student in Cinema, Kamal-Ol-Molk University Nowshahr, Iran. f.ahmadi92@gmail.com

#### How to cite this article:

payam Zinalabedini; Fatemeh Ahmadi. "A Comparative Study of Metalepsis in the Novel and Film "The Book Thief" Based on the Model of Julian Hanebeck". *Interdisciplinary Studies of Literature, Arts and Humanities*, 3, 2, 2023, 191-218. doi: 10.22077/islah.2023.6744.1334



Copyright: © 2023 by the authors. Licensee Journal of *Interdisciplinary Studies of Literature, Arts & Humanities*. This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

