

تاریخ دریافت: ۹۹/۰۶/۱۳
تاریخ پذیرش: ۱۴۰۰/۰۲/۰۷
نوع مقاله: پژوهشی

کارکرد تکنیک‌های بصری در روایت انیمیشن‌های بدون کلام

نوشته

نوشته پیام زین‌العابدینی *

مریم حشمت‌نژاد **

چکیده

گذر از تجربه‌های ابتدایی و سینمای اولیه، فیلم‌سازان را به سوی مسیری هدایت کرد که برای جلب مخاطب، به چگونگی نمایش داستان در فیلم توجه کنند. سینمای صامت و سینمای ناطق، شیوه‌های مختلف روایت را در دوره‌های سینمای کلاسیک، مدرن و پست مدرن در فرم‌های گوناگون سینمای هنری، جنبش‌ها و سبک‌های سینمایی آزموده و تجربه کرده‌اند؛ که هر کدام ویژگی‌های منحصر به فردی دارند. سینمای اولیه، به دلیل عدم توانایی استفاده از صدا، قصه‌های بدون کلام را در تولیداتش مورد توجه قرار می‌داد، اما سینمای معاصر و به‌خصوص هنر صنعت رسانه انیمیشن، با در نظر گرفتن ارزش‌های بصری و خصایل زیبایی‌شناسی از ساختار بدون کلام، بهره می‌جوید. سینمای بدون کلام شکلی آگاهانه است که می‌تواند غالب‌های روایی گوناگونی را به شکلی تجسمی و بصری تولید کند و مخاطبان رده‌های سنی و فکری متفاوت را به سوی این نوع سینما جذب کند. این پژوهش با هدف کاربردی، ضمن مرور پیشینه روش‌های روایت‌پردازی در سینما، تلاش دارد به این مسئله بپردازد که فیلم‌های انیمیشن معاصر چگونه از کارکردها و تکنیک‌های بصری در روایت آثار بدون کلام استفاده می‌کنند. روش تحقیق حاضر کیفی، با رویکردی فرمالیستی و با استفاده از مطالعه منابع کتابخانه‌ای و آرشیوهای شنیداری و دیداری به تحلیل انیمیشن داستان خرس، به عنوان انتخابی هدفمند از انیمیشن‌های بدون کلام (۱۹۹۰-۲۰۱۷) پرداخته است. نتیجه حاصله نشان از آن دارد که در انیمیشن‌های بدون کلام، هجوم و انباشت عناصر بصری و صوتی در رساندن اطلاعات روایی تأثیر وافر دارند.

کلیدواژه: روایت، فرم، تکنیک‌های بصری، انیمیشن، انیمیشن بدون کلام.

* دکتری پژوهش هنر، دانشگاه تهران، تهران، ایران (نویسنده مسئول) payam.zinalabedin@ut.ac.ir

** دانشجوی کارشناسی ارشد انیمیشن، دانشگاه سوره، تهران، ایران Mheshmatnejad72@gmail.com

مقدمه و بیان مسئله

پیر کوپری^۱ معتقد است، انیمیشن (پویانمایی)، فیلم و داستان مصور همزمان متولد شده‌اند؛ اگرچه هر کدام جدا و مستقل از دیگری ظاهر شد، اما این سه فرم وابسته به هم، در بردارنده گرایشی عمیق‌اند که شالوده تمام قرن نوزدهم را تشکیل می‌دهند (ال. فیل، ۱۳۷۷: ۷۶). فیلم‌هایی که از برخی جنبه‌های انیمیشن استفاده کرده باشند، از نخستین روزهای پیدایش سینما وجود داشتند. امیل رینو با تصویرهایی که برای پراکسینوسکوپ خود ترسیم کرده بود، یکی از پیشگوتان مهم انیمیشن سینمایی بود. فیلم‌سازان با فیلمبرداری فریم‌به‌فریم از اشیاء و طراحی‌ها، آن‌ها را روی پرده به حرکت درمی‌آوردند. اما انیمیشن، هم در صنعت فیلم‌سازی خلاق اروپا هم در انیمیشن آمریکا اثر گذاشت و در میان فیلم‌سازان مستقل و غیرسنتی، فضایی برای رشد خود یافت. فیلم‌های تجربی از این دست که به سینمای غیرسنتی و تجربی فرانسه در سال‌های ۱۹۲۰ شباهت داشت؛ مسیر را برای دومین نمود سینمای پیشرو در سال‌های ۱۹۴۰ آماده کرد. انیمیشن آزادترین رسانه، برای آن دسته از کسانی شد که مایل به ارائه تخیل آزاد و دیدگاه‌های ناآشنا در سینما بودند و بنا بر چنین شرایطی، سینمای انتزاعی بیشتر از گذشته اهمیت پیدا کرد (بندازی^۲، ۱۳۹۶: ۱۱۴).

در سال ۱۹۵۱ دوره تجربه‌های انتزاعی (متحرک کردن اجسام خیالی) آغاز شد. الکسیف^۳ نیز در جست‌وجوی تجربه‌های تازه، با یک نورپردازی متحرک، با زمان نوردهی زیاد، تصاویری را ثبت کرد. سپس تصاویر ثبت‌شده را، که بیشتر شبیه ساچمه نورپردازی شده بودند، به یکدیگر متصل کرد و از ترکیب آن‌ها پاندول‌هایی ساخت که پراکندگی آن‌ها در صحنه می‌توانست به دقت محاسبه و برنامه‌ریزی شود. بدین ترتیب الکسیف با تشکیل فرم‌های مختلف که از طریق منبع نور دریافت می‌شد، اشیای مجازی را فیلمبرداری کرد. فیلم شبی بر فراز کوه سنگی، یک استثنا در ارائه تصاویر شاعرانه، منبعی بی‌پایان از روش‌های تغزلی و لحظه‌هایی سرشار از اشارات مبهم است. موسیقی در این فیلم به عنوان قصه و روایت عمل می‌کند و تصاویر آن، در پیچ‌های به سوی ارائه تخیل در سینماست. تخیلی که از طریق سایه و روشن‌های خاکستری به دست آمده است (بندازی، ۱۳۹۶: ۱۲۵-۱۲۷).

دودک دوویت^۴، انیماتور و کارگردان مستقل انیمیشن، از سال ۱۹۷۸، در استودیوهای مختلفی

1. Pierre Cooperi
2. Ginalberto Bendazzi
3. Alekseyev
4. Duodk de wit – michael

از قبیل ریچارد پری^۱ دوم، پشن پیکچرز^۲ و فول ایماژ^۳ به فعالیت مشغول بوده، و در بخشی از استودیوی دیزنی^۴ برای تولید فیلم‌هایی مانند: دیو و دلبر، فانتزی^۵ و ۲۰۰۰ و ... فعالیت داشته است. سبک کار دودک دو ویت به دلیل نگاه مینیمالیستی^۶ به مناظر، استفاده از هنر خطاطی در طراحی خطوط، رنگ‌های نوستالژیک و بی کلام بودن، برجسته شده است و همه این‌ها تصاویری را می‌سازد که به عمق احساس تماشاگر نفوذ می‌کند (هالاس، ۱۳۹۴: ۸۶). ژان لنینکا^۷ در کشور لهستان، فیلم یانکو نوازنده جدید^۸ (۱۹۶۰) را با گرافیکی مد روز و تجربی، شبیه به فیلم‌های آقای تیتبه و هزار تو^۹ (۱۹۶۲) کارگردانی کرد. فیلم هزار تو با ریتمی کند و غم‌انگیز، اثری است که جاودانه باقی خواهد ماند. در حقیقت ویژگی اصلی آثار این انیماتور استثنایی، در شیوه‌های گرافیکی او نهفته است. (بندازی، ۱۳۹۶: ۵۰۷-۵۰۹). فرلینگ، فریز^۹ سری کارتون را کار کرد که فقط موسیقی روی آن تنظیم شده و اولین کار به نام سرود میخ‌های پوچ بود (هالاس، ۱۳۹۴: ۱۰۵).

این یک واقعیت است که تاریخچه انیمیشن رایانه‌ای، به‌ویژه از اوایل دهه ۱۹۹۰، مرتب تغییر کرده است. پذیرش رسانه انیمیشن رایانه‌ای، به وسیله انیماتورها و قابلیت در دسترس بودن آن، تأثیر بی‌چون و چرایی در گسترش و رشد این صنعت داشته است (بندازی، ۱۳۹۶: ۵۲۰-۵۲۷). آنچه مشهود است در این گذر تاریخی، انیمیشن همواره به عناصر بصری در فرم روایی و تجربه‌گرایی خود توجه ویژه داشته است. مرور تاریخی انیمیشن گواه این مدعاست که پیشرفت فناوری و ارتقای دانش فیلم‌سازی موجب پیدایش سینمای ناطق و سینمای داستان‌گو شده است. این هنر صنعت رسانه، در حدود بیست سالگی خود، نقش صدا را در قصه‌پردازی و جلب تماشاگر تجربه کرد. با پیشرفت فناوری و فرم‌های روایی، بنیان سینمای ناطق تلاش کردند، سینمای اولیه صامت و بدون کلام را کنار زده و تماشاگر را به سینمای با کلام عادت دهند. اما چنین تصویری از همان سال‌های شروع سینمای کلاسیک محقق نشد و ویژگی‌های بصری سینما نیز به ورطه فراموشی سپرده نشد.

1. Richard perry studio
2. Passion pictures studio
3. Full Image
4. Walt disney studio
5. کمینه‌گرایی یا هنر کمینه یا هنر موجز (Minimalism) یک مکتب هنری است که اساس آثار و بیان خود را بر پایه سادگی بیان و روش‌های ساده و خالی از پیچیدگی معمول فلسفی یا شبه فلسفی بنیان گذاشته است.
6. Jan Lenica
7. Nowy Janko Muzkant
8. Labyrnth
9. freleng – friz

سینمای هنری، جنبش‌ها و سبک‌های گوناگون، با ساخت‌هایشان نشان دادند سینمای بدون کلام شکلی آگاهانه است که می‌تواند غالب‌های روایی گوناگونی را به شکلی تجسمی و بصری تولید کند و مخاطبان ویژه خود را به سوی این نوع سینما جذب کند. انیمیشن بدون کلام، نمونه هنری و ارتباطی از همین رویکرد است که از ویژگی‌های کلامی و گویش‌های منطقه‌ای و زبانی استفاده نمی‌کند و با گذشت سال‌های طولانی از تولد سینمای ناطق، توانسته در جذب مخاطب جهانی موفق باشد. پس از گذشت یک قرن از سینمای ناطق، فیلم‌های انیمیشن‌های بدون کلام از جایگاه خاصی برخوردارند و برپایی جشنواره‌ها، تولید، فروش میلیاردری، و تحسین کارشناسان حوزه‌های مختلف علمی و هنری شاهد این مدعاست. این نوع انیمیشن‌سازی با کارکردهای ویژه‌ای اعم از آموزشی، روانشناسی، دینی و غیره قادر است بر مخاطبان ملی و بین‌المللی در همه رده‌های سنی تأثیرگذار باشد. روایت سینمایی، که هنر داستان‌سرایی است، در انیمیشن‌های بی‌کلام بر ارتباط غیرزبانی تکیه می‌کند. انیمیشن‌های بی‌کلام در سینمای اولیه و دوره‌های کلاسیک، مدرن و پست‌مدرن، معمولاً فیلم‌های کوتاه و یا مجموعه‌های کوتاه دنباله‌دار هستند. ویژگی‌های بصری سینما و انیمیشن موجب شده که خالقان این آثار از شاخصه‌های دیگر در بیان روایی خود بهره‌جویند. همین امر به این نوع فیلم‌سازی شکل هنری خاصی داده است. مؤلفان به شگردها و تکنیک‌های متفاوت در بیان روایی خود دست یافته‌اند و در هر دوره، به خصوص سینمای معاصر آن را تجربه می‌کنند.

انیمیشن‌های بدون کلام از جایگاه ویژه‌ای بین مخاطبان و رسانه‌ها برخوردارند، اما با وجود این، پژوهش‌های محدودی در این رابطه مشاهده می‌شود. تحقیق‌های گوناگون می‌تواند در آسیب‌شناسی، چگونگی تولید و نحوه پخش این نوع انیمیشن‌سازی در وطن راهگشا باشد. به نظر می‌رسد با توجه به فقر منابع تحقیقی در این زمینه، پژوهش حاضر از اهمیت و ضرورت قابل توجهی برخوردار است. مسئله اصلی این پژوهش دریافتن این مهم است که انیمیشن‌های بی‌کلام چگونه و با چه روش‌هایی روایت خود را به پیش می‌برند؟ از این رو پاسخگویی به این سؤال‌ها مورد توجه است.

۱. ویژگی و کارکردهای ارتباط غیرکلامی در فیلم و انیمیشن در چیست؟

۲. روش‌های بیانی که می‌تواند جایگزین دیالوگ باشد چیست؟

پیشینه پژوهش

جمشیدی (۱۳۹۰) در پژوهشی با عنوان "بررسی روایت در انیمیشن‌های بدون کلام"، ضمن بررسی انیمیشن‌های بدون کلام، به این موضوع می‌پردازد که چطور این گونه از انیمیشن‌ها، بدون به‌کارگیری عنصر گفتار روایت خود را به نتیجه می‌رسانند. منظور از انیمیشن‌های بی‌کلام در این پژوهش فیلم‌هایی است که به عمد از گفت‌وگو استفاده نمی‌کنند.

صولتی (۱۳۹۴) در تحقیقی تحت عنوان "بیان مفهوم در انیمیشن بدون کلام به شیوه حرکات بدن و زبان سینمایی"، ابزارهای بیانی انیمیشن‌های بدون کلام را مورد بررسی قرار داده است. محقق در این تحقیق بیان کرده است که انیمیشن‌های بدون کلام، این برتری را دارند، که مخاطب‌شان محدود و منحصر به زبان خاصی نیست. این نوع فیلم‌سازی نیاز دارد به شیوه‌های بیانی دیگری که جهان‌شمول هستند تکیه کند. در این پژوهش تلاش شده است تا ابزارهای فیلم را به دو بخش زبان بدن و زبان سینما تقسیم و از این دیدگاه به نحوه ارتباط مخاطب و سینمای انیمیشن بدون کلام بپردازد.

الموسوی (۱۳۹۵) در پژوهش "تحلیل ساختار روایت در انیمیشن‌های کوتاه بی‌کلام برنده اسکار"، در پی یافتن مناسب‌ترین روش برای شناخت و بررسی فیلم‌های انیمیشن کوتاه بی‌کلام است. محقق بیان کرده است که انیمیشن بدون کلام، بخشی از فیلم‌های برنده اسکار و جشنواره‌های دانشجویی را تشکیل می‌دهد؛ این می‌تواند بیانگر اهمیت قدرت شیوه بیانی این گونه فیلم‌سازی باشد. این نوع فیلم، زبانی مشترک و جدا از زبان مادری، بین فیلم‌سازان و بیننده می‌سازد. علیرغم رایج بودن این نوع فیلم‌سازی، بحث‌های تخصصی در رابطه با آن بسیار اندک است. بنابراین محقق تشخیص داده است که هر کدام از انیمیشن‌های کوتاه برنده اسکار را از منظر نشانه‌شناسی بررسی کند.

علی‌راد (۱۳۹۳) در پژوهش خود به مطالعه شیوه‌های روایت‌های بصری، در آثار استودیوی یو.پی.ای^۱ و تأثیر آن‌ها بر انیمیشن‌های تلویزیونی آمریکا پرداخته است. او ضمن معرفی استودیوی یو.پی.ای، به عنوان استودیوی پیشرو، تلاش کرده است، شاخص‌ترین آثار را پیرامون شیوه‌های روایت بصری، طراحی کاراکتر، پس‌زمینه دکوپاژ، متحرک‌سازی و تکنیک‌های داستان‌گویی بررسی کند.

چارچوب نظری

نورمن مک‌لارن^۲ اذعان می‌دارد: «انیمیشن هنر طراحی متحرک نیست، بلکه هنر حرکتی است که طراحی می‌شود» (فرنس^۳ ۱۳۹۰: ۱۴-۱۵). از نظر بندازی قوانین ۱۹۸۰ آسیفا، هر حرکت مجازی که به صورت تک قاب، یکی یکی برای تصاویر متحرک یا متحرک‌سازی در سینما ساخته شود، انیمیشن نامیده می‌شود (عارف، ۱۳۹۷: ۱۶). حاصل چیدن طرح‌ها یا اشیا به شیوه‌ای است که پس از عکسبرداری و نمایش مسلسل و زنجیره‌ای آن‌ها، توهم حرکت ایجاد می‌کند (اسمیت^۴، ۱۳۷۷: ۹۴). انیمیشن به عنوان یک هنر، رویکرد، زیبایی‌شناسی یا ابزاری کاربردی، ما را به جنبه‌های مختلف

1. Universal pictures International, An American film studio
2. Norman McLaren
3. Maureen Furniss
4. smit

بصری می‌رساند (ولز،^۱ ۲۰۰۲: ۱۵). در تحلیل ساختار بصری، توجه خویش را به الگوی مسلط معطوف می‌کنیم. روابط میان اجزای یک طرح، که نوعی ترکیب‌بندی پدید می‌آورند، در مفهوم صوری عبارت‌اند از "روابط دوگانه" که به توازن، رنگمایه و تعادل مربوط می‌شوند و "روابط ردیفی"^۲ که به تکرار و تغییر جهت‌دار مربوط هستند. مجموعه عناصر از هر نوع و هر مقیاسی که باشند، گاه با یکدیگر هماهنگ و سازگارند و گاه در تضاد ... ، علاوه بر توازن و تعادل، تمرکز و هماهنگی نیز حائز اهمیت است. این چهار نوع رابطه میان اجزای اصلی طرح (یعنی توازن، تعادل، تمرکز و هماهنگی) باعث کمال و انسجام طرح می‌شوند و عوامل اصلی وحدت آن به شمار می‌آیند (کدبری^۳، ۱۳۷۶: ۱۲۴). سینما یک رسانه تعیین‌کننده است و به منظور شکل دادن به تصویر و جوهات منحصر به فرد یک سرزمین در نگاه جهانیان و تبیین مناسبات فرهنگی و سیاسی بین کشورها، نقش غیرقابل انکاری دارد (تابش، ۱۳۹۷: ۱۱۵). سینما الگوهای بصری متحرک است (پرکینز^۴، ۱۳۷۶: ۶۶). از نظر بوردول^۵ چون فرم فیلم یک سیستم (یعنی نظامی وحدت یافته از عناصر مرتبط و وابسته به هم) است، باید اصولی وجود داشته باشد که ایجاد روابط بین اجزا را یاری کند ... ، ولی در هنرها، اصول فرمال مطلقی وجود ندارد که همه هنرمندان مجبور به تبعیت از آن باشند، بنابراین بسیاری از اصول فرم^۶ هنری، قراردادی هستند ... ، ولی هر اثر هنری در بطن این قراردادهای اجتماعی، تمایل دارد که اصول فرمال خود را بنا نهد (بوردول و تامسون، ۱۳۹۵: ۶۱-۶۶). انیمیشن می‌تواند در بسیاری اصول و قواعد فیلم‌سازی، به‌خصوص در رابطه با چیدمان فضا، نماها و حرکت دوربین با فیلم زنده اشتراک داشته باشد، اما زبان خاص خود را دارد (ولز، ۲۰۰۶: ۸۷).

سینمای انیمیشن حتی زودتر از فیلم زنده فعالیت خود را آغاز کرده است ... ، سینمایی که هنوز قادر به ضبط و پخش دیالوگ کاراکترهای فیلم نبود، ضبط تکنیکی آثار را به سوی تولید انیمیشن‌های بدون کلام هدایت می‌کرد. این فیلم‌ها برای رساندن پیام و منظورشان از ترفندهای گوناگون، از جمله میان‌نویس، استفاده می‌کردند. سالواتوره پارلتو^۷ در مقاله‌ای تحت عنوان "فیلم‌های غیرکلامی"^۸ مدعی است: «این فیلم‌ها فیلم صامت نیستند» (پارلتو، ۱۹۸۰: ۷۷۸). نه تنها از جلوه‌های صوتی و موسیقی

1. Wells
2. Serial
3. William Cadbury
4. Victor perkins
5. David Bordwell
6. Form
7. Salvatore J. Parlato, Jr
8. Nonverbal Films

استفاده می‌کند، بلکه بر آن تکیه دارند و آنچنان که انتظار می‌رود، به طور عادی برای ناشنویان مفهوم نیستند. پارتو همچنین معتقد است که فیلم‌های بی‌کلام، پیام خود را به طور دیداری و بدون تکیه بر زبان نوشتاری یا گفتاری منتقل می‌کنند (الموسوی، ۱۳۹۵: ۶). این زبان، مثل زبان علائم کر و لال‌ها، یک زبان علائم نیست که به عنوان جانشینی برای کلمه‌ها به کار رود، بلکه یک وسیله ارتباط بصری، فارق از کلام پیچیده در گوشت و تن است (بالاش، ۱۳۷۶: ۴۱-۴۲).

۱. روایت

تبار واژه narration به narrara در لاتین و gnarus یونانی می‌رسد. gnarus به معنای دانش و شناخت است که خود، ریشه در تبار هند و اروپایی gna دارد (gnos یونانی مشتق دیگر آن است). واژه کهن و فراموش شده انگلیسی geenawwan نیز ریشه در همان واژه هند و اروپایی دارد. به این اعتبار، روایت به معنای یافتن دانش است. ارسطو نیز در نظریه ادبی خود داستان استوار بر تقلید را "تحقق دانش" می‌خواند (احمدی، ۱۳۸۰: ۱۷۶).

روایت به راهبردها، رمزها و قراردادهای (از جمله میزانشن و نورپردازی) که برای سازماندهی داستان به کار می‌رود، مربوط می‌شود (اوحادی، ۱۳۸۰: ۱۸۰). گفتن اینکه روایت متکی بر ملیت، زمان و فضا است، به این معناست که دیگر اصول نرمال به فیلم راهی ندارند (بوردول و تامسون، ۱۳۹۵: ۷۳). روایت شامل کنش‌ها، رویدادها، و شخصیت‌هاست (باکلند، ۱۳۹۲: ۶۴). روایت علاوه بر موارد ذکر شده، جوری طراحی می‌شود که ساختار داشته باشد (تامسون جونز، ۱۳۹۶: ۱۲۸). هر چیزی است که در رمانی خواننده و یا در فیلمی دیده می‌شود؛ در واقع همان زبانی است که به بیرون ارجاع دارد و همان زبان مقصود است (ریمونه کنان، ۱۳۸۷: ۱۲). روایت را می‌توان سازمان‌دهی پیرنگ؛ در قالب توالی‌های منسجمی دانست که معنا را منتقل می‌کنند (نیوبولد، ۲۰۰۲: ۱۳۱).

از سوی دیگر

روایت راهی است برای سامان دادن به اطلاعات مکانی و زمانی به منظور دست یافتن به زنجیره علت و معلولی از رویدادها با آغاز، میانه و پایان؛ زنجیره‌ای که در بردارنده قضاوتی باشد درباره ماهیت آن رویدادها (باکلند، ۱۳۹۳: ۶۴-۶۵).

1. Kristin Thompson

2. Warren Buckland

3. Rimmon - Kenan, Shlomith

۴. پیرنگ (Plot)، نقشه و نحوه هدایت و بیان داستان است (طرح؛ نقل وقایع داستان براساس روابط و علی و معلولی).

5. Newbold

گزینش و ترتیب عناصر بصری، مسئولیت اصلی تهیه‌کنندگان شمرده می‌شود، در حالی که اینها را باید در زمره مسئولیت فیلمنامه‌نویس به شمار آورد. وظیفه فیلمنامه‌نویس این است که شخصیت‌ها، کنش^۲، مکان و فضا^۳ و جریان تبادل‌های عاطفی و عقلانی را برای هر قاب خلق کند.... قاب، حمل‌کننده محتوا و نگهدارنده اطلاعاتی است که می‌خواهید آن‌ها را انتقال دهید. قاب، در بردارنده نیروست. این نیرو از عناصری که شما داخل قاب قرار می‌دهید، از شیوه‌ای که شما آن‌ها را در کنار هم می‌چینید تا نسبت به یکدیگر واکنش نشان دهند، از طریقی که آن‌ها با خود قاب تعامل می‌کنند، و از راهی که ذهن این عناصر و تعامل‌های آن‌ها را ادراک می‌کند، ایجاد می‌شود (میرینگ^۴، ۱۳۹۳: ۳۷-۳۹). از دیدگاه گریماس^۵ هر داستان از چندین "پیرفت"^۶ ساخته شده که هر پیرفت، به‌تنهایی مجموعه چند الگوی کنش است. در واقع گریماس با کنار گذاشتن کارکرد از مفهوم پیرفت بهره گرفت: سه پیرفت به مثابه سه قاعده نحوی: **الف. زنجیره اجرایی^۷**: که بر عمل یا انجام مأموریتی دلالت می‌کند. به زمینه‌چینی وظایف، نقش ویژه‌ها، کنش‌ها و... اشاره می‌کند. این توالی همان زنجیره‌ای است که به طور معمول و سنتی هر وقت صحبت از طرح به میان می‌آید، آن را مثال می‌زنند.

ب. پیمانی یا هدفمند^۸: که راهنمایی وضعیت داستان را به سوی یک هدف پیگیری می‌کند؛ مانند اراده انجام عملی یا سرباز زدن از آن.

ج. زنجیره متمایزکننده^۹: که در برگزیده دگرگونی‌ها و حرکت‌های موجود در داستان است (نارویی، ۱۳۹۱: ۲۵۵-۲۵۶).

۲. تکنیک‌های بصری

تکنیک‌های بصری^{۱۰} امکانات فراوانی را در خلق و بیان بصری معانی در اختیار آفریننده

1. characters
2. action
3. setting
4. Margaret Mehring
5. A.J.Greimas
۶. پیرفت یا فصل (sequence) به مجموعه‌ای از صحنه‌ها گفته می‌شود که دارای وحدت مکانی، زمانی و یا موضوعی هستند.
7. performative
8. contractual
9. disjunctive
10. Visual Techniques

قرار می‌دهد و باعث نوآوری در شیوه‌ارائه اثر هنری و جذابیت نزد مخاطبان می‌شوند. «فنون بصری هر یک به نحوی معنا را در ترکیب‌بندی تقویت می‌کنند و مجموعاً وسایل خوبی برای فهم بیانات بصری هستند. هنرمند و بیننده هر دو از آن‌ها بهره می‌جویند» (داندیس^۱، ۱۳۹۶: ۱۷۵).

سادگی در برابر پیچیدگی، وحدت در برابر چندپارگی، حرکت در برابر سکون، تک‌عنصری در برابر چند عنصری، وضع در برابر ابهام و موارد متعدد دیگر از جمله این تکنیک‌های بصری هستند که هنرمند یک یا چند مورد از آن‌ها را به‌طور همزمان در ساختار اثرش به کار می‌گیرد تا پیام بصری مؤثری برای تأثیر مخاطب خود به وجود آورد. آن‌چه مبنای این دسته‌بندی‌ها قرار گرفته ساختار ادراک بصری انسان و سیستم بینایی اوست (مرادخانی، ۱۳۹۴: ۵۲).

تکنیک فنون بصری، وسیله‌ای برای انتقال از یک فرستنده به یک دریافت‌کننده است که هیچ چیز نمی‌تواند جایگزین آن شود، ولی شرایط اولیه آن، دقیق بودن اطلاعات، عینیت داشتن علامت‌ها، وجود سیستم رمزی واحد و نبود سوء تفاهم است (موناری، ۱۳۸۹، ۶۵). بدین ترتیب اندیشه بصری^۲ به اندیشه‌ای خوانا و فرهنگ بصری به فرهنگ مفاهیم مبدل شد (بالاش، ۱۳۷۶: ۴۰). ترکیب‌بندی می‌تواند معانی باز نمودی و گذرای تصویر را با سه شیوه به هم پیوسته، به یکدیگر مرتبط سازد. این شیوه‌ها عبارت‌اند از:

۱. **ارزش اطلاعاتی**^۳: محل قرارگیری عناصر موجود در تصویر، باعث می‌شود تا هر یک از عناصر با توجه به آن محل، دارای ارزش اطلاعاتی خاصی باشند. چنانچه عناصر در سمت چپ یا راست و بالا و پائین حاشیه یا مرکز قرار بگیرند، می‌توانند بر مفهوم تصویر تأثیر بگذارند.

۲. **برجستگی**^۴: عناصر درون تصویر به گونه‌ای در تصویر ظاهر می‌شوند که به درجه‌های گوناگون، توجه بینندگان را به خود جلب کنند. در این صورت، عناصر می‌توانند در پیش‌زمینه یا پس‌زمینه قرار بگیرند، دارای اندازه‌های گوناگون باشند، با کنتراست‌های متفاوت نمایش داده شوند، با وضوح متفاوت نشان داده شوند و ...

۳. **قاب‌بندی**^۵: حضور یا عدم حضور ابزارهای قاب‌بندی، می‌تواند عناصر درون تصویر را به یکدیگر مرتبط سازند، یا از هم جدا کند. با این عمل، تصویر سعی می‌کند به ما بگوید که

1. Donis A.Dondis
2. Visual Spirit
3. Information Value
4. Saliencie
5. Farming

این عناصر به یک گروه تعلق دارند یا از جنسی متفاوت هستند (کرس و لیوون، ۱۳۹۵: ۲۴۵-۲۴۴).

فنون بصری، هر یک به نحوی معنا را در ترکیب‌بندی تقویت می‌کنند و در مجموع وسایل خوبی برای فهم بیانات بصری هستند (داندیس، ۱۳۹۶: ۱۷۵).

۳. عناصر بصری

عناصر اولیه بصری، در اساس کلیه پدیده‌های دیداری و تعداد آن‌ها محدود و معین است: نقطه، خط، شکل، جهت، سایه - روشن یا رنگ‌مایه، رنگ، بافت، بُعد، مقیاس و حرکت. این عناصر ماده خام تمام اخبار بصری هستند و به شکل‌های مختلف با یکدیگر ترکیب و تلفیق می‌شوند (همان: ۳۴ - ۶۹). شرح این تکنیک‌های وابسته به عناصر بصری و تجسمی، به این صورت است:

الف. نقطه. نقطه ساده‌ترین و غیرقابل تقلیل‌ترین واحد در ارتباط بصری است (همان: ۷۹). معمولاً هر تصویر، یک کانون توجه بدون ابهام دارد که آن‌ها را نقطه کانونی، نقطه تأکید، نقطه تمرکز، مرکز توجه یا "نقطه قوی" می‌نامیم. در هر صورت، چشم از طریق مرکز توجه، با سایر عناصر مرتبط می‌شود و مفهوم تصویر را درک می‌کند. برای ایجاد نقطه قوی، از این روش‌های عمده می‌توان استفاده کرد:

۱. تسلط از طریق اندازه؛ ۲. مکان مرکزی تصویر؛ ۳. نقطه طلایی کادر؛ ۴. تقاطع خطوط واقعی یا تلویحی تصویر (مثل خطوط پرسپکتیوی)؛ ۵. حمایت و پشتیبانی عناصر ثانویه تصویر (هدایت تصویر)؛ ۶. جهت نگاه؛ ۷. قرارگیری در رأس ترکیب‌بندی مثلثی؛ ۸. جداسازی در عمق صحنه؛ ۹. تضاد سوژه با محیط؛ ۱۰. بافت متمایز؛ ۱۱. رنگ‌های پر تضاد و مشخص؛ ۱۲. نورپردازی؛ ۱۳. حرکت بازیگر (حافظی، ۱۳۹۴: ۱۶۷-۱۶۹).

ب. خط. خط می‌تواند در طرح، تأکید را بیفزاید، تحرک ببخشد، فضا را مشخص کند، عمق بدهد و ساختار را نمایان کند (شرین، ۱۳۹۴: ۹۲). خط گونه‌ای از سیستم‌های ثبت است که نشانه و رمز چیز دیگری نیست، اما با فشرده کردن اطلاعات بصری و حذف اطلاعات بصری غیرضروری، اطلاعات لازم را برجسته‌تر می‌کند (داندیس، ۱۳۶۹: ۸۴). فرم به دو دلیل خط شناخته می‌شود. ۱. پهنای بی‌نهایت کم؛ ۲. طول کاملاً مشخص. اگر نسبت اندازه طول و عرض، شکلی بی‌نهایت زیاد باشد، آن شکل یک خط است، اما طبقه‌بندی قطعی برای این تعریف وجود ندارد (ونگ^۱، ۱۳۸۷: ۴۷). می‌توان به صورت نسبی، تعابیر جدول ۱ را در این خصوص بر شمرد.

جدول ۱. انواع خط‌های غالب

خطوط عمودی	خطوط افقی	خطوط مایل	خطوط منحنی
ابهت، عظمت و شکوه	آرامش	تشویش و اضطراب	مظهر زیبایی
قدرت	صلح	بی‌ثباتی	حسن ظرافت
ارتفاع، کشیدگی و بلندی	سکون	بی‌نظمی	بیانگر احساس عاطفی
ایستایی، استقامت، استحکام	سردی	نیود تعادل	محبت
انکا به خویش	غیرفعال بودن	ناپایداری	حرکت
استقلال	وسعت و گستردگی	سردرگمی	ریتم
رسمیت	یادآوری خط افق	تهاجم	حسی از زندگی
توازن	نخستین خط ساختاری در تساوی منظره	هشدار	خطوط منحنی تکرار شونده، القاء‌کننده هماهنگی
گرم	متواضع و فروتن	شور و هیجان	خطوط منحنی تکرار شونده، تداعی‌کننده وحدت
فعال	غمگین	سرعت	داشتن جلوۀ سطح
مغرور	استراحت	تحرك	
رقابت	پنهان‌کار	تنوع	
مردانه	ضد روحیه جمعی	پیش‌بینی ناپذیری	
فضای جدی		عمق بخشی به تصویر	
معرف روحیه مثبت			
عمل‌گرا			
نخستین خط ساختاری در تصاویر چهره			
مظهر فشار و قوه جاذبه زمین			
خبررسان			
روحیه جمعی و اجتماعی			
ضد عمق بخشی به تصویر			

منبع: حافظی، ۱۳۹۴: ۱۹۲-۲۱۳

ج. **تعادل**، چه از نظر فیزیکی و چه از نظر بصری، وضعیتی است که عناصر در آن به نحوی توزیع یافته‌اند که هرگونه کنشی به حالت سکون درآمده است (آرنه‌ایم، ۱۳۸۶: ۳۱). حس تعادل می‌تواند میان یک منطقه کوچک با رنگ قوی و یک فضای خالی وسیع به وجود آید (اوکویرک^۳ و دیگران، ۱۳۹۴: ۸۰-۸۵) تعادل و کشش بصری دو هدف اصلی را برآورده می‌کند: نخست، این امر توجه شما را بر اهمیت شمول نیروهای بصری متعادل‌کننده در فیلمنامه متمرکز می‌سازد. دوم، اگر شما این مفاهیم مربوط به کشش و تعادل بصری را آن‌گونه که به قاب ساکن مربوط می‌شوند، به طور کامل درک کنید و درونی سازید، حصول و به‌کارگیری کشش و تعادل در مورد شخصیت، طرح، مضمون و میزانشن برایتان آسان‌تر خواهد شد (مرینگ، ۱۳۹۳: ۶۶-۶۷).

د. **وزن**، در جهان کالبد‌های مادی، قدرت نیروی جاذبه را وزن می‌نامیم؛ نیرویی که اشیاء را به پایین می‌کشد. کشش روبه‌پایین مشابهی نیز در عناصر تصویری و حجمی به چشم می‌خورد، منتها وزن بصری در سایر جهت‌ها نیز فعال است.

● **تک‌افتادگی**؛ عاملی است که به وزن می‌افزاید؛ در هنرهای اجرایی استفاده از تک‌افتادگی برای تأکید، تکنیک‌های متعارفی به شمار می‌آید.

● **شکل**؛ نیز در وزن، به نظر می‌رسد تأثیر داشته باشد. شکل منتظم، اشکال هندسی ساده، آن‌ها را سنگین‌تر می‌نمایاند. این تأثیر را می‌توان در نقاشی‌های آبستره مورد بررسی قرار داد؛ به‌ویژه برخی از آثار کاندینسکی که در آن‌ها دایره‌ها یا مربع‌ها، به واسطه قرار گرفتن در میان ترکیبی از اشکال غیرمشخص‌تر، کاملاً مؤکد و چشم‌گیر شده‌اند.

● **فشردگی**؛ یعنی درجه تمرکز توده، حول کانون خود نیز نوعی وزن ایجاد می‌کند (آرنه‌ایم، ۱۳۸۶: ۳۵-۳۷).

ه. **جهت**، جهت نیروهای بصری، تحت تأثیر چندین عامل از جمله جاذبه اعمال‌شده توسط وزن عناصر مجاور شکل می‌گیرد. شکل عناصر نیز، در راستای محورهای استخوان‌بندی ساختاری آن‌ها، ایجاد جهت می‌کند. موضوع کار هم می‌تواند با ایجاد جهت و حرکت پیش‌رونده یا پس‌نشیننده، یک فیگور انسانی را تعیین کند (همان: ۴۰).

1. balance
2. Rudolf Arnheim
3. ocvirk
4. plot

و. شکل، در هنرهای تجسمی، خط، سازمان دهنده پیچیدگی شکل است. سه شکل اصلی وجود دارد: مربع، دایره، مثلث متساوی الاضلاع. هر کدام از این شکل‌های اصلی ویژگی‌های مخصوص به خود را دارند که به هر کدام از آن‌ها معانی بسیاری نسبت داده شده است؛ برخی از این معانی از طریق مفاهیم قراردادی و برخی دیگر از طریق ادراک روانی و فیزیولوژیکی خود مابیه وجود آمده‌اند؛ مثلاً مربع، حاوی معنی کندی، راستی، درستی و مهارت؛ مثلث دربرگیرنده معنی کنش، برخورد و کشش؛ و دایره حاکی از بی‌انتهایی، گرما و حفاظت است. تمام فرم‌های فیزیکی در طبیعت و تصور انسان، ریشه در ترکیبات و گونه‌گونی‌های بی‌انتهای این اشکال اصلی دارند (داندیس، ۱۳۹۶: ۸۴). اصول تعیین‌کننده شکل‌ها با عناصر دیگر فرم، مشترک‌اند. هنرمندان در پی نظم و بیانی پر معنی، عناصر را تغییر می‌دهند تا:

۱. نوع و میزان مورد نظر تعادل حاصل شود؛
۲. توجه بیننده هم از حیث جهت و هم استمرار هدایت شود؛
۳. نسبت مناسبی میان هماهنگی و تنوع حاصل شود؛
۴. تصور فضا در سراسر اثر یکدست شود (اوکویک و دیگران، ۱۳۹۴: ۱۴۵).

ز. رنگ، رنگ‌ها نماد و نقش مایه به حساب می‌آیند. رنگ سرخ هیجان، انرژی، اشتیاق و هوس را نمادپردازی می‌کند. زرد نمایانگر شادکامی، آرمان‌گرایی، تخیل و آرزوست. آبی صلح، آرامش، هماهنگی، سردی، فناوری و افسردگی را نشان می‌دهد. سبز طبیعت، سلامتی، تجدید حیات، جوانی، باروری، حسادت و بداقبالی را می‌نمایاند. سیاه و سفید را نیز فراموش نکنیم. سفید به خلوص، سادگی، پاکدامنی، تولد، زمستان، نازایی، ازدواج (در فرهنگ غربی) و مرگ (فرهنگ شرقی) اشاره می‌کند، در حالی که سیاه بر قدرت، وقار، ثروت، راز و رمز، پلیدی، ناشناختگی، سوگواری و مرگ (در فرهنگ غربی) دلالت دارد (ایگلسیاس، ۱۳۹۵: ۲۷۶-۲۷۷) آخرین وجه رنگ، وجه غیررنگی است که همان نسبت روشنایی یا درجه‌بندی بین روشن و تیره است (داندیس، ۱۳۹۶: ۹۵).

ح. بافت، بافت آ یک عنصر بصری است که اغلب نقش جایگزین را برای یک کیفیت حسی دیگر (حس لامسه) ایفا می‌کند. اما در حقیقت می‌توان بافت را جداگانه، هم به صورت بصری و هم به صورت لامسه و یا ترکیبی از آن دو، حس کرد و تمیز داد (داندیس، ۱۳۸۹: ۹۹-۱۰۰). می‌توانند احساس نرمی، سختی، زبری، لطافت، سردی، گرمی، آرامش و یا اضطراب ایجاد کنند. میان بافت‌های بصری و حس لامسه، رابطه‌ی خاطره‌انگیزی وجود دارد. خاطره‌چگونگی حس کردن چیزهای مختلف، واکنش‌های عاطفی را در ما برمی‌انگیزد. چشم ما که به کفش‌های چرمی براق می‌افتد، احساس نرمی

1. Karl Iglesias

2. texture

و صافی به ما دست می‌دهد، احساس لمس خن یک خرس اسباب‌بازی، نرمی است و احساس زبری پشم گرمی و احساس نازکی لبه یک کارد تیزی است (مرینگ، ۱۳۹۳: ۵۵).

ط. بُعد، مهم‌ترین وسیله برای ایجاد بُعد، به صورت تلویحی، روش مرسوم پرسپکتیو است. اثراتی را که پرسپکتیو ایجاد می‌کند، می‌توان از طریق فن سایه - روشن و تأکید بر نور و سایه برجسته کرد (داندیس، ۱۳۹۶: ۱۰۶). افزودن عناصر پرسپکتیو می‌تواند به نمودارها و تصاویر مقطع، که تصاویری دوبعدی و انتزاعی هستند، حالتی واقعی و ملموس (فیزیکی) بدهد. این تصاویر، ریشه در دنیای ملموس و سه بُعدی انسان‌ها دارند (کرس^۱ و لیون، ۱۳۹۵: ۲۰۱).

ی. حرکت، حرکت شاید از عمده‌ترین نیروهای بصری در تجربه انسان باشد (داندیس، ۱۳۹۶: ۱۱۱). در واقع حرکت، گذر^۲ از میان توقفگاه‌ها یا واحدهای دیدنی است ...، خطوط، شکل‌ها (عموماً آن‌هایی که پر طول و تفضیل ارز) و کناره‌های شکل‌ها، به طور کلی با جهتی یکسان به سوی یکدیگر نشانه رفته‌اند؛ ممکن است گاهی مماس باشند، به طور معمول حرکت چشم توسط فاصله میان آن‌ها قطع می‌شود (اوکویرک و دیگران، ۱۳۹۴: ۹۷). جلوه‌های بصری یک حرکت و تأثیری که بر بینایی تماشاگر می‌گذارد به دو عامل بستگی دارد: یکی چشم‌گیر بودن خود حرکت و دیگری چشم‌گیر نشان دادن به وسیله خلاقیت کارگردان (ندایی، ۱۳۹۰: ۱۲۰).

جدول ۲. تکنیک‌های بصری

متعادل - ناپایدار	ناپایداری حالت فقدان تعادل است و از نظر بصری بسیار ناآرام و تحریک‌کننده است. «تعادل هنگامی حاصل می‌شود که نیروهای بصری یکدیگر را جبران کنند. این تعادل یافتن یا ممکن است به صورت متقارن باشد یا به صورت نامتقارن باشد» (مرینگ، ۱۳۹۳: ۶۵).
متقارن - نامتقارن	«آرایش‌هایی که به طور متقارن تعادل می‌یابند دارای کنش بسیار اندک و ثبات بسیار زیادند... به تبادل احساس اطمینان، اقتدار و هماهنگی می‌پردازند. آرایش‌های نامتقارن، کشش در بر دارند و احساس هیجانی، بی‌نظمی، و بی‌ثباتی را منتقل می‌کنند. عدم تقارن اساساً از طریق مقابله نیروهای متعادل‌کننده یعنی اندازه، شکل، مکان و رنگ ایجاد می‌شود» (مرینگ، ۱۳۹۳: ۶۵).
منظم - نامنظم	منظم بودن طرح، بدان معنا است که همه عناصر در آن، به تبعیت از یک شیوه و نقشه واحد مورد استفاده قرار گرفته باشند. ضد این حالت نامنظم بودن طرح است.
ساده - بغرنج	نظم و ترتیب سهم بسزایی در به وجود آوردن یک طرح ساده دارد. در نقطه مقابل این فن، بغرنج بودن قرار دارد که در آن ریزه‌کاری‌ها و عناصر و نیروهای بصری بسیار وجود دارد که در نتیجه، جمع‌آوری آن‌ها به وسیله ذهن برای یافتن معنای موجود در نقش کلی کمی دشوار است.

1. Gunther Kress

2. transition

وحدت در طرح به معنای آن است که عناصر مختلف به نحوی با یکدیگر ادغام شده باشند که همه آنها روی هم تبدیل به یک واحد و یکپارچه شوند. پراکندگی زمانی است که عناصر و واحدهای بصری در طرح با آنکه به یکدیگر مربوط هستند، ولی هر یک خصوصیت فردی خود را حفظ کنند.	وحدت - پراکندگی
در فن مختصرگیری، طراح حداکثر وسواس و محدودیت را برای خود قائل می‌شود تا با حداقل انرژی و عناصر بصری، حداکثر واکنش و توجه بیننده را برانگیزد. روش مبالغه درست نقطه مقابل آن است.	مختصرگیری - مبالغه
قابلیت پیش‌بینی، از نظر فنی، استفاده از نوعی نظم یا نقشه در طراحی است، که به آسانی قابل فهم باشد ... ولی در فن ارتجال نقشه آشکاری دیده نمی‌شود. این فن از لحاظ عاطفی تأثیری بس قوی و محرک دارد. «هر ضربان در صحنه می‌باید میان کنش و واکنش در رقص باشد و در این میان واکنش پیش‌بینی‌ناپذیر مزیت بزرگی قلمداد می‌شود» (ایگلسیاس، ۱۳۹۵: ۲۱۲).	قابلیت پیش‌بینی - ارتجال
تحرک به عنوان یک فن بصری، عبارت است از نوعی شبیه‌سازی یا استفاده از نقوش انتزاعی که تلویحاً تداعی‌کننده حرکت باشند. فن تحرک بصری دارای حالتی پر انرژی و زنده است، در حالی که فن آرام حالت بی‌حرکتی و سکون را منعکس می‌کند.	پر تحرک - آرام
در یک پیام بصری فن تلویح وقتی به کار می‌رود که طراح برای نمایاندن تمایزی ظریف آن را بر می‌گزیند و از دادن کیفیت قدرت و وضوح زیاد به بیان پیام پرهیز می‌کند ... بی‌پردگی، در ماهیت فن آشکارجویی بصری است.	تلویح - بی‌پردگی
در حالت شفافیت جزئیات و عناصر از خلال یکدیگر پیدا هستند، یا به عبارت دیگر از پشت طرح اصلی، عناصر دیگری نیز مشاهده می‌شوند، مات بودن، حالت عکس آن را دارد، آنچه در جلو یا پیش طرح وجود دارد جزئیات دیگر را به کلی می‌پوشاند.	شفافیت - مات
یکدستی فنی در ترکیب‌بندی است که در آن از یک موضوع به صورت یکنواخت استفاده می‌شود. در حالت تنوع عکس این معنا صدق می‌کند. تنوع در یک کمپوزسیون بصری شبیه به تنوع در موسیقی است، یعنی هر چند موضوع‌ها و تم‌های مختلفی در آن وجود دارد، همیشه همگی تحت الشعاع یک تم اصلی است.	یکدستی - تنوع
در این فن، به اصطلاح در واقعیت دست برده می‌شود. شکل‌ها از حالت عادی خود خارج می‌شوند و در نتیجه تأثیری تحریک‌کننده و قوی بر بیننده دارند.	مطابقت با واقع - انحراف از واقع
استفاده یا عدم استفاده از پرسپکتیو و سایه - روشن می‌شود و بستگی دارد به اینکه آیا می‌خواهیم در طرح از طریق ایجاد یک فضای سه بعدی مصنوعی مشابه محیط خارج را ایجاد کنیم یا نه.	تخت - سه بعدی
تک عنصری عبارت از تمرکز و توجه تمام به تنها یکی از عناصر موجود در کمپوزسیون است. مهم‌ترین کیفیت این تکنیک در این است که تأکید بسیار زیادی روی یک موضوع دارد. دو یا چند عنصر بصری را به نحوی در جوار یکدیگر قرار می‌دهیم که به علت هم‌جوار بودن، به یکدیگر معنایی خاص بخشند.	تک عنصری - چندعنصری
در فیلم‌سازی، معماری و آثار گرافیک اتصال و تداوم فقط به معنای گام‌هایی مجزا و به دنبال هم نیست، بلکه شامل نیروی منسجم‌کننده‌ای نیز می‌شود که به کل ترکیب‌بندی استحکام و قوام می‌بخشد، ولی هنگام استفاده از فن سست پیوندی بیشتر برجدايي و یا حداقل اتصالی بسیار ضعیف تأکید می‌شود.	تکرار - سست پیوندی

منبع: داندیس، ۱۳۹۶: ۱۵۷ - ۱۷۵

۴. عناصر مونتاژی (ایجاد متغیرهای تدوین^۱ و روابط نماها)

اصلی‌ترین کاربردهای هنری تدوین، کاربردهای ساختاری، روایتی است که انواع رابطه بین نماها

1. Editing Variables

و صداهای جداگانه را ایجاد می‌کند به گونه‌ای که از دیگر شیوه‌های بیانی و ساختار ساز فیلم متمایز می‌شود. روابط یا این متغیرهای تدوینی مسلط عبارت‌اند از:

۱. متغیر حرکتی؛ ۲. متغیر موضوعی (محتوایی)؛ ۳. متغیر فضایی؛ ۴. متغیر زمانی؛ ۵. متغیر صوتی؛ ۶. متغیر گرافیکی (بصری-اپتیکی) (ضابطی جهرمی، ۱۳۹۶: ۱۱۴-۱۱۵).

جدول ۳. متغیرهای تدوینی

متغیر حرکتی	متغیر موضوعی	متغیر فضایی	متغیر زمانی	متغیر صوتی	متغیر گرافیکی
۱. الف - عینی نیست و جنبه ادراکی، باطنی یا ذهنی دارد. مثل ریتم در موسیقی که موسیقی بدون آن موجودیت و مفهوم ندارد و یا موجد آهنگ گذر (پویایی) یا تغییرات زمان است.	۲. مکان و زمان را می‌تواند از یکدیگر جدا کند... این تغییرات می‌تواند به صورت آنی یا ناگهانی، تدریجی، تند، فشرده... ایستا، پویا... باشد.	۳. با استفاده از حرکت، دو مکان نامرتب از لحاظ جغرافیایی را به هم مربوط می‌کند.	۴. دو حرکت نخست (حرکت اولیه تصویر (فیلم) می‌تواند مبنای حرکت ثانویه (حرکت تدوینی) قرار گیرند... وقتی تصاویر متحرک سریع تر قطع شوند، به نظر می‌رسد که حرکت موضوع تصاویر نیز تسریع می‌شود.	۱. الف. صدای حقیقی Actual Sound: صدایی که منبع آن در نما دیده می‌شود و یا در جغرافیای رویداد فیلم حضور دارد.	الف. حرکت (درون نما) - شامل: شکل و جهت حرکت. (هم جهت - خلاف جهت). سرعت حرکت (کند، تند، ایسا) ب. نور و رنگ - شامل: تجانس و هماهنگی و توازن) تضاد (کنتراست) ج. ترکیب بندی عمومی نما شامل: تقارن شکلی
۲. مکان و زمان را می‌تواند از یکدیگر جدا کند... این تغییرات می‌تواند به صورت آنی یا ناگهانی، تدریجی، تند، فشرده... ایستا، پویا... باشد.	۳. با استفاده از حرکت، دو مکان نامرتب از لحاظ جغرافیایی را به هم مربوط می‌کند.	۴. دو حرکت نخست (حرکت اولیه تصویر (فیلم) می‌تواند مبنای حرکت ثانویه (حرکت تدوینی) قرار گیرند... وقتی تصاویر متحرک سریع تر قطع شوند، به نظر می‌رسد که حرکت موضوع تصاویر نیز تسریع می‌شود.	۱. تکه‌های منفصل و جداگانه‌ای را که مربوط به فضاهای متفاوت‌اند. می‌توان تلفیق کرد که یک مکان یا یک فضای واحد (یکپارچه) تصور شود.	ب - صدای تفسیری Commentative Sound: صدایی است که منبع آن در نما دیده می‌شود و نه دلالتی بر حضور یا وجود آن در فضای رویداد فیلم وجود دارد. این صدا به طور ساختگی یا عمدی برای کارکردهای روایتی و خلق جنبه‌های بیانی و توصیفی به نما اضافه می‌شود. گاه به جای صدای تفسیری از اصطلاح موسیقایی «صدای کنتربوان Counterpoint Sound» به جای صدای حقیقی از اصطلاح «صدای غیر کنتربوان Non-Counterpoint Sound» استفاده می‌شود.	۱. تکه‌های منفصل و جداگانه‌ای را که مربوط به فضاهای متفاوت‌اند. می‌توان تلفیق کرد که یک مکان یا یک فضای واحد (یکپارچه) تصور شود.
۲. مکان و زمان را می‌تواند از یکدیگر جدا کند... این تغییرات می‌تواند به صورت آنی یا ناگهانی، تدریجی، تند، فشرده... ایستا، پویا... باشد.	۳. با استفاده از حرکت، دو مکان نامرتب از لحاظ جغرافیایی را به هم مربوط می‌کند.	۴. دو حرکت نخست (حرکت اولیه تصویر (فیلم) می‌تواند مبنای حرکت ثانویه (حرکت تدوینی) قرار گیرند... وقتی تصاویر متحرک سریع تر قطع شوند، به نظر می‌رسد که حرکت موضوع تصاویر نیز تسریع می‌شود.	۲. تدوین می‌تواند فضاهای طبیعی را از هم بگسلد. از هم دور سازد و یا تکه‌های آن را برای خلق فضای مناسب رویداد، در نظمی دوباره یا در ساختاری جدید، نظم دهد.	ب - صدای تفسیری Commentative Sound: صدایی است که منبع آن در نما دیده می‌شود و نه دلالتی بر حضور یا وجود آن در فضای رویداد فیلم وجود دارد. این صدا به طور ساختگی یا عمدی برای کارکردهای روایتی و خلق جنبه‌های بیانی و توصیفی به نما اضافه می‌شود. گاه به جای صدای تفسیری از اصطلاح موسیقایی «صدای کنتربوان Counterpoint Sound» به جای صدای حقیقی از اصطلاح «صدای غیر کنتربوان Non-Counterpoint Sound» استفاده می‌شود.	۲. تدوین می‌تواند فضاهای طبیعی را از هم بگسلد. از هم دور سازد و یا تکه‌های آن را برای خلق فضای مناسب رویداد، در نظمی دوباره یا در ساختاری جدید، نظم دهد.
۲. مکان و زمان را می‌تواند از یکدیگر جدا کند... این تغییرات می‌تواند به صورت آنی یا ناگهانی، تدریجی، تند، فشرده... ایستا، پویا... باشد.	۳. با استفاده از حرکت، دو مکان نامرتب از لحاظ جغرافیایی را به هم مربوط می‌کند.	۴. دو حرکت نخست (حرکت اولیه تصویر (فیلم) می‌تواند مبنای حرکت ثانویه (حرکت تدوینی) قرار گیرند... وقتی تصاویر متحرک سریع تر قطع شوند، به نظر می‌رسد که حرکت موضوع تصاویر نیز تسریع می‌شود.	۳. تدوین «در غیاب یک نمای جامع یا نود یک نمای معرف» می‌تواند فضاهای سینمایی مبهم و نامشخص بیافریند که نتوان با قاطعیت و یقین، موقعیت‌های فضایی استقرار بازیگران، اشیاء صحنه و یا فواصل آن‌ها را با یکدیگر تمیز داد.	ب - صدای تفسیری Commentative Sound: صدایی است که منبع آن در نما دیده می‌شود و نه دلالتی بر حضور یا وجود آن در فضای رویداد فیلم وجود دارد. این صدا به طور ساختگی یا عمدی برای کارکردهای روایتی و خلق جنبه‌های بیانی و توصیفی به نما اضافه می‌شود. گاه به جای صدای تفسیری از اصطلاح موسیقایی «صدای کنتربوان Counterpoint Sound» به جای صدای حقیقی از اصطلاح «صدای غیر کنتربوان Non-Counterpoint Sound» استفاده می‌شود.	۳. تدوین «در غیاب یک نمای جامع یا نود یک نمای معرف» می‌تواند فضاهای سینمایی مبهم و نامشخص بیافریند که نتوان با قاطعیت و یقین، موقعیت‌های فضایی استقرار بازیگران، اشیاء صحنه و یا فواصل آن‌ها را با یکدیگر تمیز داد.

۵. عناصر شنیداری

اشتراک یا تعارضی که منجر به انتقال اثر یا مفهوم مورد نظر می‌شود ... ، صدا و آنچه از این نظر در ریتم صوتی وجود دارد، نه در بیان نمادین که در ماهیت، مستتر در آن است (امامی، ۱۳۷۳: ۱۸۰-۱۸۱). از نظر پودفگین وحدت صدا و تصویر از طریق تأثیر متقابل معناها درک می‌شود (مرینگ، ۱۳۹۳: ۲۲۷).

الف. افکت: افکت مجموعه‌ای از اصوات طبیعی است که یا به ضرورت طبیعت صحنه یا برای ایجاد احساس و مفهوم خاصی (در شکل کامل‌تر آن با کاربرد مضاعف) به کار گرفته می‌شود (امامی، ۱۳۷۳: ۱۷۹).

ب. موسیقی: سه رکن مهم موسیقی یعنی "ریتم"، "ملودی" و "هارمونی" است. از طرف دیگر خمیرمایه سینمایی آن را سه کیفیت اصلی در رابطه با شخصیت، یعنی "اندیشه"، "احساس" و "موقعیت" تشکیل می‌دهد.

ج. کاربردهای دراماتیک فضای شنیداری: موسیقی، افکت، صدای محیطی، سکوت در انیمیشن بدون کلام را در بر می‌گیرد. «گزینش صدا بر تصویر در شرایط تأثیرگذاری مساوی، به حجم آن‌ها برمی‌گردد که ارتباطی مستقیم با اختصار و ایجاز در اثر هنری دارد.» (امامی، ۱۳۷۳: ۱۷۵). کاربرد جلوه‌های صوتی در فیلم را می‌توان به این شرح تقسیم‌بندی کرد:

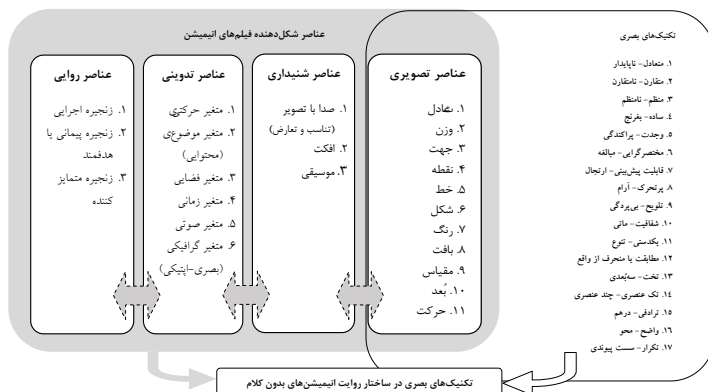
۱. شبیه‌سازی از روی واقعیت (بازسازی صدای طبیعی)؛
۲. افزایش ابعاد فضایی (جایگزینی صدا به جای گسترش تصویر)؛
۳. خلق حالت عاطفی (تجسم یک موقعیت احساسی)؛
۴. بیان‌های مجازی و نمادین؛
۵. انتقالات زمانی - مکانی و فلاش‌بک‌ها (ضابطی جهرمی، ۱۳۸۷: ۴۰۲).

روش تحقیق

روش این تحقیق کیفی با رویکردی فرمالیستی و بر اساس گردآوری اطلاعات از منابع کتابخانه‌ای و آرشیوهای صوتی و تصویری انجام می‌شود. بر اساس روش انتخاب هدفمند، انیمیشن دارنده جایزه اسکار داستان خرس را گزینش کرده و پس از ارائه تعاریف، پیشینه و چارچوب نظری، به بررسی ویژگی‌ها و تحلیل آن خواهیم پرداخت.

یافته پژوهش

بر اساس آنچه نگاشته شد، این مدل در روایت انیمیشن‌های بدون کلام، که از دیالوگ بهره نمی‌گیرد و توجه و تمرکزش به عناصر دیگر حوزه مونتاز، صدا و تصویر است قابل پیشنهاد است.



تکنیک‌های بصری

۱. تعادل- پایابدار
۲. متوازن- نامتوازن
۳. منظم- نامنظم
۴. ساده- پیچیده
۵. وحدت- پراکنندگی
۶. مختصرگرایی- مبالغه
۷. قابلیت پیش‌بینی- ارنجال
۸. پرتحرک- آرام
۹. تلویح- صریحگی
۱۰. شفاهت- مانی
۱۱. یکدستی- تنوع
۱۲. مطابقت یا تعریف از واقع
۱۳. نعت- سازهی
۱۴. تکه عنصری- چند عنصری
۱۵. ترفندی- درهم
۱۶. واضح- محو
۱۷. تکرار- سنت پرورانه

نمودار ۱. فرم و ساختار ارگانیک انیمیشن بدون کلام

خلاصه و بیوگرافی فیلم انیمیشن کوتاه و بدون کلام داستان خرس

خرس پیری، قصه زندگی‌اش را برای بچه خرسی که مشتری‌اش است به شکلی جادویی و تصویری از طریق دایوراما حکایت می‌کند. فیلم کوتاه داستان خرس^۱ محصول کشور شیلی بوده و کارگردانی آن را "گابریل اوسوریو وارگاس"^۲ برعهده داشته است. داستان خرس، به مدت ۱۱ دقیقه، در هشتمین دوره جوایز اسکار، برنده جایزه اسکار بهترین انیمیشن شد.^۳

۱. تحلیل فیلم انیمیشن کوتاه و بدون کلام داستان خرس

انیمیشن کوتاه داستان خرس قصه‌اش را، به صورت بصری و بدون کلام روایت می‌کند. روایت این فیلم از دو قسمت تشکیل شده است، قسمت نخست زندگی واقعی و عادی کنونی خرس پیری است که تنها زندگی می‌کند و قسمت دوم فضایی کاملاً متفاوت داشته و از طریق دایوراما و به صورت فلاش‌بک روایت می‌شود. فضاسازی و بهره‌گیری از عناصر بصری، در قسمت نخست سعی دارد قصه را واقعی جلوه دهد؛ اما در بخش دوم، زندگی شخصیت‌ها از دریچه دایوراما به شکل مصنوعی و مکانیکی طراحی و به تصویر کشیده شده است. این عناصر، به گذشته اسباب‌بازی‌ها و تأثیر گذر زمان بر آن‌ها اشاره داشته و به خوبی تلاش‌ها و زحمتهایی را که خرس برای ساخت آن‌ها کشیده است، به نمایش می‌گذارند.

1. *Bear Story*

2. Gabriel Osorio Vargas

3. A Short Animated Film by UDLA Professors, *Bear Story*, Wins 2016 Oscar

۲. تحلیل زنجیره‌های روایی در انیمیشن بدون کلام داستان خرس بدین شرح است:

زنجیره‌های روایی در انیمیشن بدون کلام داستان خرس به شرح جدول ۴ است.

جدول ۴. تحلیل روایی فیلم بدون کلام داستان خرس

روایت در فیلم داستان خرس	
خرس شغلی را در پیش گرفته و تلاش دارد با انجام دادن آن، آنچه را که بر او گذشته به صورت تصویری و صحنه‌های نمایشی، با دستگاه دایوراما برای مخاطبان کودک به نمایش بگذارد و این‌گونه آن‌ها را از ظلمی که بر او گذشته آگاه کند.	زنجیره اجرایی
خرس تلاش می‌کند با ارتباطی که می‌تواند به وسیلهٔ دستگاه دایورامای ساخته خود، تولید کند و برای کودکان ناملايمات و ظلم و ستم را بیان و آشکار کند.	زنجیره پیمانی یا هدفمند
زندگی خرس پر از خاطره‌های تلخ است. او تنهاست و اعضای خانواده‌اش را از دست داده. او با کودکی که همراه پدرش برای دیدن دایوراما آمده و شاد است توفیر دارد.	زنجیره متمایزکننده

۳. کاربرد عناصر صوتی مجزا از کلام در انیمیشن داستان خرس

صدا در انیمیشن بدون کلام داستان خرس از جایگاه ویژه‌ای برخوردار است. جدول ۵ نشان از واکاوی جایگاه صدا در این فیلم دارد.

جدول ۵. تحلیل صدا در انیمیشن بدون کلام داستان خرس

کاربرد صدا در انیمیشن بدون کلام داستان خرس	
صداهاى محیطی مثل صدای خیابان، صدای در، صدای چرخ‌دنده‌ها، صدای زنگ، صدای لوکوموتیوها و ... شبیه‌سازی صدای واقعیت است.	شبیه‌سازی از روی واقعیت (بازسازی صدای طبیعی)
صحنه‌ای که در دایوراما مشاهده می‌شود و ضد نور است. متجاوزان به در می‌کوبند تا وارد اطاق شوند. در به‌خوبی دیده نمی‌شود اما صدای پر حجم کوبیدن به در بعد پیدا کرده و بلند شنیده می‌شود.	افزایش ابعاد فضای صحنه (جایگزینی صدا به جای تصویر)
نقاشی‌های کودکانه روی دیوار دیده می‌شود و صدای موسیقی روی آن فضای عاطفی ایجاد می‌کند. صدای پول دادن پدر به بچه خرس و صدای زنگ، روی تصویر بچه خرس، فضای احساسی ایجاد می‌کند.	خلق حالت عاطفی (تجسم یک موقعیت احساسی)
صدای گشودن ساعت و دیدن عکس داخل ساعت شمانه‌دار و نواختن زنگ توسط خرس، و موسیقی که در صحنه‌ها و کنش‌های گوناگون شنیده می‌شود نیز جنبه‌های نمادین و مجازی می‌گردد.	بیان‌های مجازی و نمادین
صدای چرخاندن دسته دایوراما توسط خرس روی تصویر بچه خرس و نمای دید بچه خرس که گویی صدا باعث انتقال به سوی خاطره‌ها و گذشته خرس برای بچه خرس است.	انتقالات زمانی - مکانی و فلاش‌بک‌ها

۴. تحلیل عناصر بصری در انیمیشن بدون کلام داستان خرس

در این بخش به صورت گزینشی برخی از صحنه‌های فیلم انتخاب شده و بر اساس خصایص عناصر بصری تحلیل شده است.

جدول ۶. تحلیل عناصر بصری در فیلم انیمیشن کوتاه بدون کلام داستان خرس

 <p>شکل ۱. نمای چرخ‌دنده‌های در حال حرکت</p>	 <p>آنالیز شکل ۱</p>	<p>وجود خطوط افقی و عمودی و ایجاد شکل مربع در پس زمینه بیانگر سکون و قدرت نهفته در زندگی شخصی اصلی داستان است (شکل ۱). احساس بافت زبر و جنس آهنی چرخ‌دنده‌ها و قهوه‌ای بودن رنگ آن‌ها برای بیان اسرارآمیز بودن فضا و آبی بودن لباس شخصیت، تنهایی را وانمود می‌کند. در آخر این صحنه متغیر صوتی موجب درک ما برای از کار افتادن عروسک می‌شود و محتوای زندگی پویا و پر از صمیمیت، با ایست و از کار افتادن شخصیت خرس، دچار نابودی می‌شود.</p>
 <p>شکل ۲. نمایی از فضای یاس با رنگ، نور و خط</p>	 <p>آنالیز فضای شکل ۲</p>	<p>ایجاد تعادل و توازن در صفحه با قرارگیری متناسب عناصر در فضا و کنتراست کم بین آن‌ها و جهت سر عروسک (شکل ۲) رو به پایین شکست را نشان می‌دهد. وجود نور در پشت شخصیت و تاریکی روبه‌روی او نیز القاء‌کننده همین شکست و توقف است.</p>
 <p>شکل ۳. نمای از ایجاد حس پاکی و صلابت</p>	 <p>آنالیز فضای شکل ۳</p>	<p>ایجاد فضایی پر از سطوح مربع و خطوط افقی، القاکننده حس صلابت و سکون و مظهر قدرت است که شخصیت داستان درست در نقطه مرکز این فضا قرار گرفته. خطوط مایل با نور و سایه، ثبات و خشونت ظاهری و در پس آن تحرک و پویایی و کنتراست نور و تاریکی، مهر تأیید بر همین تضاد است. تناژ رنگ گرم و قهوه‌ای همراه با نور مایل به زرد در این تصویر نشانه غم و یکنواختی و مقهورشدگی است. بافت نرم و پشمی بدن خرس، در کنار بافت صاف و کدر چوب‌ها در کادر تصویر و رنگ سفید لباسش، نشان از پاکی و فداکاری اوست (شکل ۳). صدای محیط بدون هیچ موسیقی و افکت صوتی تنهایی‌اش را بیش‌ازپیش ابراز می‌کند.</p>
 <p>شکل ۴. نمای از جاگذاری شخصیت‌ها در سه راس مثلث</p>	 <p>آنالیز شکل ۴</p>	<p>وجود دایره‌های چرخ‌دنده حاکی از درون‌گرایی و صمیمیت شخصیت خرس است که با این دایره‌ها در ارتباط است. همچنین جاگذاری شخصیت‌های اصلی در سه رأس شکل ۴ (یک مثلث) نشان از انسجام این سه شخص است. خطوط افقی در تصویر آرامش این سه را در کنار یکدیگر تلقی می‌کنند. تشکیل دادن سه رأس یک مثلث با استفاده از شخصیت‌ها و قرار گرفتن قاعده مثلث روی زمین برای بیان استحکام و پایداری و سکون است. رنگ گرم قهوه‌ای مایل به قرمز و نارنجی برای بیان غم همراه با فداکاری و توانگری است. رنگ سبز پیراهن مادر نشانه کنجکاوی و آرامش است.</p>

 <p>شکل ۵. نمایی از ورود خرس به اتاق بچه‌ها</p>	 <p>آنالیز شکل ۵</p>	<p>صحنه ورود خرس به اتاق بچه (شکل ۵) تضاد شدید نور و تاریکی ایجاد کشمکش در ذهن شخصیت را بیان می‌کند و او را بین دوراهی گذاشتن عروسک‌های در دستش بین عروسک‌های دیگر یا استفاده ابزاری از آن‌ها برای خیال‌پردازی‌اش مردد می‌سازد. اشکال عمودی و مربع، مقاومت و ایستادگی وی را نشان می‌دهد. چهار گوش بودن شکل تخت ولی قرارگیری کمی مایل آن در کادر، برای بیان سکونی است که قرار است به حرکت تبدیل شود. آبی بودن روختی نمایانگر تنهایی و صلح است.</p>
 <p>شکل ۶. نمایی از عدم سکون و ایجاد پویایی</p>	 <p>آنالیز شکل ۶</p>	<p>حالت توقف خرس به صورت مایل (شکل ۶) نشان از عدم سکون و وجود حس پویایی و تحرک است. سردی رنگ‌های پس‌زمینه و تنالیت رنگی آبی و خاکستری کف و سمت چپ تصویر، نشانه گذشتن بی‌روح و کسالت‌بار و تنهایی و احساس بی‌نیازی وی است. وجود خطوط عمودی و افقی و شکل مکعب ساختمان‌ها نشان از مقاومت و ایستادگی و اقتدار وی در موقعیتی است که در آن قرار گرفته. تناژ رنگی گرم سفید به همراه زرد و نارنجی در سمت راست کادر برای بیان صداقت و فداکاری و مظهر پاکی است.</p>
 <p>شکل ۷. نمایی از تغییر بصری روایت واقعی به روایت خیالی</p>	 <p>آنالیز شکل ۷</p>	<p>تغییر فضای گرافیکی از واقعی به خیالی و تغییر حرکت‌های روان اولیه به حرکت‌های مصنوعی عروسک‌های داخل اسباب‌بازی و تغییر رنگ‌های پخته و بی‌روح به رنگ‌های زنده، رنگ‌های سبز طبیعت و پس‌زمینه آبی (شکل ۷)، قرار گرفتن سه شخصیت در یک مثلث روایتگر نمایش استحکام، پایداری، استمرار، آرامش، تداوم و ایستایی نیرومندی است. موسیقی زیرزمینه به همراه ریتم کند پیانو و صدای فضای عروسکی و عناصر مکانیکی، و سپس موسیقی روایتی با ریتم تکاملی‌تر که به جای موسیقی ریتمیک و یکنواخت نواخته می‌شود.</p>
 <p>شکل ۸. نمایی از خطوط مایل سربازان سیرک</p>	 <p>آنالیز شکل ۸</p>	<p>ایجاد خطوط مایل سربازان سیرک (شکل ۸) با راه رفتن و گرفتن چوب به صورت مایل در دست برای القای خشونت، استفاده از رنگ قرمز برای پوشش جهت القای حس سرکشی و افسارگسیختگی، کنتراست شدید نور و تاریکی پنجره‌ها و سایه‌ها، برای نشان دادن قوی‌تر حس خشونت است. فرم مربع ساختمان‌ها به منظور تعادل و ایستایی و فرم مثلث شکل سربازان به منظور تهاجم و پویایی، ریتم تند و یکنواخت پیانو برای ایجاد اضطراب و کنجکاوی و صدای هم‌زمان راه رفتن و پای بر زمین کوبیدن سربازان روایتگر خشونت است.</p>
 <p>شکل ۹. کنتراست شدید نور و تاریکی پنجره‌ها</p>	 <p>آنالیز شکل ۹</p>	<p>کنتراست موجود در تصویر (شکل ۹) تضادی بر این سکون ایجاد می‌کند و خشونت و کشمکش را چندین برابر می‌کند. رنگ مشکی برای نمایش سلطه و قدرت، رنگ سفید برای نمایش صداقت و فداکاری و معصومیت، همین‌طور مایل بودن محور بدن به منظور نمایش تزلزل و فروپاشی به همه این موارد قدرت روایی می‌بخشد. ریتم تند پیانو برای ایجاد آشفتگی و نگرانی روی صدای کم ریتم موسیقی کودکانه، و افکت صداهای ضرب و شتم، بر کنش این صحنه می‌افزاید.</p>

		<p>قرار گرفتن سوژه روی نقطه‌ی طلایی (شکل ۱۰) و ایجاد ریتم خطوط مایل به سمت آن، فضای تنهایی را بیشتر می‌کند و با این ریتم تکاملی خطوط حرکت چشم را به سمت سوژه افزایش می‌دهد. رنگ‌های خاکستری روی مشکی در کنار رنگ قهوه‌ای، برای ایجاد فضایی غم‌انگیز و یاس آور و تحت سلطه مناسب است. بافت حصار آهنین زندان برای خشونت بیشتر، صدای موسیقی کودکانه‌ای که ریتم کند و مایوس‌کننده‌ای پیدا کرده، صدای به هم خوردن زنجیر آهنین و افکت‌های محیطی بر حس روایی صحنه نقش بصری بارزی را ایفا می‌کند.</p>
		<p>خطوط و اشکال مایل تند تصویر (شکل ۱۱)، دایره‌های کوچک در یک سوم کادر، خشونت و تحرک و موضوع را نمایش می‌دهد. قرار گرفتن سوژه روی خط طلایی و وجود نور روی آن، توجه را به این نقطه از کادر جلب می‌کند. مربع‌های رنگی قرمز پس‌زمینه برای ایجاد تعادل و هیجان و توانمندی به کار رفته‌اند و مربع‌های خاکستری برای توازن و احساس بی‌نیازی‌ست.</p>
		<p>شکل دایره‌ای به حالت سیبیل (شکل ۱۲) در نقطه طلایی کادر تصویر و همچنین جهت خطوط مایل به سمت نقطه وسط آن به منظور هدف سوژه، سطوحی به رنگ قرمز برای ایجاد هیجان توانگری و پرخاش، و همین‌طور نور به طرف مرکز دایره برای تمرکز بیشتر روی آن، ایجاد توازن در کادر با قرارگیری سوژه در یک طرف و هدف در طرف دیگر روایتگر کنش و عزم راسخ شخصیت به سوی هدف و مقصد است.</p>
		<p>قرار گرفتن خانواده (شکل ۱۳) در قسمتی روشن از وسط تصویر به صورت مثلثی که بیانگر تحول و انسجام شرایط زندگی کاراکتر است و این کنتراست تیرگی و روشنی بیانگر تضاد بین زندگی واقعی شخصیت و دنیای خیالی اوست. حرکت و چرخیدن حول یک محور دایره‌ای برای بیان پویایی و صمیمیت به کار گرفته شده است.</p>

۵. تحلیل متغیرهای تدوینی در انیمیشن بدون کلام داستان خرس

پس از بررسی انیمیشن بدون کلام داستان خرس، می‌توان میزان تأثیرگذاری عناصر و تکنیک‌های بصری را بر اساس جدول ۷ برشمرد.

جدول ۷. عناصر تدوینی در انیمیشن بدون کلام داستان خرس

متغیر حرکتی	متغیر موضوعی	متغیر فضایی	متغیر زمانی	متغیر صوتی	متغیر گرافیکی
دارد	دارد	دارد	دارد	دارد	دارد

۶. تحلیل عناصر و تکنیک‌های بصری در انیمیشن بدون کلام داستان خرس

در بررسی انیمیشن بدون کلام داستان خرس تأثیرگذاری عناصر و تکنیک‌های بصری به شرح جدول ۸ است.

جدول ۸. عناصر بصری و تکنیک‌های بصری در انیمیشن بدون کلام داستان خرس

تعداد	وزن	جهت	نقطه	خط	شکل	رنگ	بافت	مقیاس	بُعد	حرکت
متعادل-ناپایدار	✓		✓	✓	✓	✓			✓	✓
متقارن-نامتقارن	✓	✓		✓	✓	✓		✓	✓	
منظم-نامنظم	✓	✓		✓	✓	✓	✓		✓	✓
ساده-بفرنج				✓	✓	✓	✓			✓
وحدت-پراکندگی	✓		✓		✓	✓	✓		✓	✓
مختصرگرایی-مبالغه	✓			✓			✓	✓	✓	✓
قابلیت پیش‌بینی-ارتجال		✓							✓	✓
پر تحرک-آرام		✓		✓	✓	✓				✓
تلویح-بی‌پردگی	✓			✓	✓	✓	✓			✓
شفافیت-ماتی				✓	✓	✓	✓		✓	
یکدستی-تنوع	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
مطابقت با واقع-انحراف از واقع					✓	✓	✓	✓		
تخت-سه‌بُعدی		✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓
تک‌عنصری-چند عنصری										
ترادفی-درهم	✓			✓	✓	✓	✓		✓	
واضح-محو	✓			✓	✓	✓	✓		✓	
تکرار-سسست پیوندی	✓			✓	✓	✓	✓		✓	✓

تکنیک‌های بصری در انیمیشن بدون کلام داستان خرس

۷. نتیجه تحلیل انیمیشن داستان خرس

انیمیشن به جای زبان و کلام، داستانش را به صورت بصری روایت می‌کند. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد، اطلاعات روایی بدون تکیه بر هیچ کلام یا المان زبانی، به صورت بصری و شنیداری بیان شده و نقطه ابهامی برای مخاطب در پایان باقی نمی‌ماند.

بحث و نتیجه‌گیری

نتایج حاصله در این پژوهش نشان از آن دارد که در انیمیشن‌های بدون کلام، هجوم و انباشت عناصر بصری و صوتی در رساندن اطلاعات روایی تأثیر وافر دارند. یافته‌ها و نتایج کلی تحقیق حاضر به این شرح است:

- فیلم‌ها و انیمیشن‌های بی‌کلام، چون از ویژگی‌های کلامی و گویش‌های منطقه‌ای و زبانی استفاده نمی‌کنند، توانسته‌اند مخاطبان بی‌شماری را در همه جهان داشته باشند و به راحتی با ملل گوناگون، که دارای زبان‌ها و گویش‌های مختلفی هستند، ارتباط برقرار می‌کنند؛ به همین دلیل، در سینمای معاصر جهان از جایگاه قابل توجهی برخوردار شده‌اند. این نوع انیمیشن‌سازی با کارکردهای ویژه‌اش، می‌تواند در انواع فیلم‌های داستانی، آموزشی، روانشناسی و غیره، بر مخاطبان ملی و بین‌المللی تأثیرگذار باشد. همچنین با توجه به اینکه زبان و گویش در فیلم وجود ندارد، مخاطبان آن از هر رده سنی، می‌توانند برداشتی متناسب بر اساس احساسات و ادراک خود از فیلم داشته باشند.

- سه عنصر تشکیل‌دهنده یک فیلم، فضای تصویری، فضای شنیداری و فضای پیوندی یا مونتاژی است. با بهبود این فضاها می‌توان نیاز به کلام را در فیلم کاهش داد.

الف. فضای تصویری: در برگیرنده تمام عناصر قابل رویت است، نظیر قاب‌بندی، نور، رنگ، ترکیب‌بندی، کادربندی، پرسپکتیو، کنتراست، اندازه، میزانشن، میزان‌شات، تعادل و تقارن، بافت و غیره.

ب. فضای شنیداری: شامل اجزایی است نظیر موسیقی، افکت، صدای زمینه و محیطی، و سکوت. سکوت در انیمیشن کلام را از بین می‌برد، اما هرگز اصالت تصویر را از بین نبرده و جایگزین آن نمی‌شود.

ج. فضای پیوندی یا مونتاژی: شامل معانی است که از به هم پیوند خوردن صدا و تصاویر مختلف ایجاد می‌شود. ترکیب نماها، محصولی را پدید می‌آورد که در بردارنده توصیف یا برداشت فیلم‌ساز از رویداد یا متن است. تلقین قطعات تصویری، مفاهیم و ایده‌هایی را می‌آفریند که ممکن است صرفاً عینی نباشند و در ذهن شکل بگیرند. همچنین به کارگیری عواملی همچون برخورد، ستیز و تضاد در مونتاژ باعث برانگیخته شدن عواطف تماشاگر می‌شود؛ مانند ستیز در ریتم، ستیز در حجم، ستیز بین صدا و سکوت و غیره.

پیشنهادها

- تشکیل گروه‌های پژوهشی برای شناسایی بیشتر ویژگی‌های انیمیشن‌های بی‌کلام، در پژوهشکده‌های هنر، رسانه و تلویزیون.
- ترغیب تولیدکنندگان برای تولید آثار ارزشی و فاخر انیمیشن، در قالب و ساختار بدون کلام.
- تولید آثار آموزشی گسترده در قالب انیمیشن‌های بی‌کلام برای مخاطبان مختلف ملی و بین‌المللی.
- بخش انیمیشن‌های بی‌کلام برای کودکان در ژانرها و سبک‌های مختلف جهت آموزش.
- تشویق فیلم‌سازان تجربی برای تولید محتوی در قالب فیلم‌های انیمیشن بدون کلام.

منابع

- آرنه‌ایم، رودولف. ۱۳۸۶. هنر و ادراک بصری. ترجمه مجید اخگر. تهران: انتشارات سمت.
- احمدی، بابک. ۱۳۸۰. ساختار و تایلر متن. تهران: نشر مرکز.
- اسمیت، ناول. ۱۳۷۷. تاریخ تحلیلی سینمای جهان. ترجمه گروه مترجمان. تهران: بنیاد سینمایی فارابی.
- ال. فیل، جان. ۱۳۷۷. "آقای گریفیت، وینسور مک‌کی را ملاقات می‌کند". ترجمه لیلا هدایت‌پور. فصلنامه فارابی. شماره ۲۸. ۷۶-۸۱.
- علی‌راد، دریا. ۱۳۹۳. مطالعه شیوه‌های روایت‌های بصری در آثار استودیوی یویی‌ای و تأثیر آن‌ها بر انیمیشن‌های تلویزیونی آمریکا. پایان‌نامه کارشناسی ارشد انیمیشن. دانشگاه هنر تهران.
- الموسوی، علی. ۱۳۹۵. تحلیل ساختار روایت در انیمیشن‌های کوتاه بی‌کلام برنده اسکار. پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه هنر تهران: دانشکده سینما و تئاتر.
- امامی، مجید. ۱۳۷۳. شخصیت‌پردازی در سینما. تهران: انتشارات برگ.
- اوحدی، مسعود. ۱۳۸۰. "روایت سینمایی: غرض بزرگ‌گفتمان زیبایی شناسی سینما". دو فصلنامه هنر. شماره ۴۷. ۱۸۰-۱۹۴.
- اوکویک، استینسون، ویگ، بون، کاپتون. ۱۳۹۴. مبانی هنر نظریه و عمل. ترجمه محمدرضا یگانه‌دوست. تهران: سمت.
- ایگلسیاس، کارل. ۱۳۹۵. فیلمنامه‌نویسی: برانگیختن احساسات تکنیک‌های دراماتیک پیشرفته برای مسحور کردن مخاطب. ترجمه متین خاکپور و فرهاد دعوت‌خوا. تهران: سمت.
- باکلند، وارن. ۱۳۹۳. آشنایی با مبانی سینما و نقد فیلم. ترجمه پژمان طهرانیان. تهران: معین.
- بالاش، بلا. ۱۳۷۶. تئوری فیلم اختصاصیت و رشد هنری جدید. ترجمه کامران ناظر عمو. تهران: دانشگاه هنر.
- بوردول، دیوید و کریستین تامسون. ۱۳۸۶. تاریخ سینما. ترجمه روبرت صافاریان. تهران: مرکز.
- بوردول، دیوید و کریستین تامسون. ۱۳۹۵. هنر سینما. ترجمه فتح محمدی. تهران: مرکز.
- بندازی، جیان آبرتو. ۱۳۹۶. یکصدسال سینمای انیمیشن. ترجمه سعید توکلین. تهران: دانشکده صداوسیما.
- پرکینز، ویکتور. ۱۳۷۶. فیلم به عنوان فیلم: درک و داوری فیلم‌ها. ترجمه عبدالله تربیت. تهران: خجسته.
- تامسون جونز، کاترین. ۱۳۹۶. زیباشناسی و فیلم. ترجمه عبدالله سالاروند، تهران: نشر نقش جهان.

- حافظی، حمیدرضا. ۱۳۹۴. زیبایی‌شناسی تصویر در سینما و تلویزیون. تهران: مرکز پژوهش و سنجش افکار صداوسیما.
- داندیس، دونیس آ. ۱۳۸۹. مبادی سواد بصری. ترجمه نسیم منوچهر آبادی. تهران: خانه هنرمندان.
- ریمون - کنان، شلومیت. ۱۳۸۷. روایت داستانی: بوطیقای معاصر. ترجمه ابوالفضل حری. تهران: انتشارات نیلوفر.
- شرین، آریس. ۱۳۹۴. عناصر ساختار طرح: اصول رنگ. ترجمه آرمینه آواک قهرمانی، تهران: فرهنگسرای میردشتی.
- ضابطی جهرمی، احمد. ۱۳۸۷. سی سال سینما / گزیده مقالات سینمایی (۱۳۵۵-۱۳۸۵). تهران: نشر: نی.
- ضابطی جهرمی، احمد. ۱۳۹۶. تکنیک‌های تدوین: تدوین غیر تداومی. تهران: انتشارات دانشگاه صداوسیما.
- فرنیس، مارین. ۱۳۹۰. هنر در حرکت، زیبایی‌شناسی انیمیشن. ترجمه سارا سعیدان و شهرداد اکرمی. تهران: بنیاد سینمایی فارابی.
- تابش، علیرضا. ۱۳۹۷. "نقش رسانه سینما به عنوان ابزار دیپلماسی در القای بین‌المللی محتوای هدف و فرهنگ ایران". فصلنامه رسانه. پیاپی ۱۱۴. ۱۰۱-۱۱۸.
- جمشیدی، محمدجواد. ۱۳۹۰. بررسی روایت در انیمیشن‌های بدون کلام. پایان‌نامه کارشناسی ارشد انیمیشن. دانشگاه هنر تهران.
- صوتی، سیده‌هدی. ۱۳۹۴. بیان مفهوم در انیمیشن بدون کلام به شیوه حرکات بدن و زبان سینمایی. پایان‌نامه کارشناسی ارشد انیمیشن. دانشگاه هنر تهران.
- کدبری، ویلیام. ۱۳۷۶. نظریه‌های زیباشناسی فیلم، زیباشناسی از دیدگاه بردزلی و نقد فیلم. ترجمه علاالدین طباطبایی. تهران: بنیاد سینمایی فارابی.
- کرس، گوئتر و لیون تنون. ۱۳۹۵. دستور طراحی بصری خوانش تصاویر. ترجمه سجاد کبگانی. تهران: هنر نو.
- عارف، محمد. ۱۳۹۷. "کشف اندیشه انیمیشن هزار و پانصد ساله‌ی ایرانی در تابلو سنگی شکار گراز - تاق‌بستان کرمانشاه ایران". فصلنامه هنرهای نمایشی و موسیقی. دوره ۲۳. شماره ۲. ۱۵-۲۲.
- مرادخانی، حجت‌اله. ۱۳۹۴. "ساختار پیام‌های بصری و دریافت توسط مخاطبان". ماهنامه مدیریت ارتباطات. شماره ۶۷.
- مرینگ، مارگارت. ۱۳۹۳. فیلمنامه‌نویسی آمیزه‌ای از شکل و محتوای فیلم. ترجمه داود دانشور. تهران: سمت.
- موناری، برونو. ۱۳۸۹. طراحی و ارتباطات بصری، رهیافتی بر روش‌شناسی بصری. ترجمه پاینده شاهنده. تهران: سروش.
- نارویی، صدیقه. ۱۳۹۱. "تحلیلی ساختاری داستان جولاهه با مار بر پایه نظریه گریماس". فصلنامه سبک‌شناسی نظم و نثر. دوره ۵. شماره ۱. ۲۵۳-۲۶۲.
- ندایی، امیرحسین. ۱۳۹۰. ۳۰ فریم در ثانیه / پژوهشی درباره‌ی موسیقی تصویر. تهران: افراز.
- ونگ، ویسوس. ۱۳۸۷. اصول فرم و طرح. ترجمه آزاده بیداربخت و نسترن لواسانی، تهران: نشر نی.
- هالاس، جان. ۱۳۹۴. استادان پویانمایی. ترجمه سلما محسنی اردهالی و پریسا کاشانیان. تهران: سوره مهر.
- Chris Newbold, Hilde Van den Bulck and Oliver Boyd-Barrett. 2002. *The Media Book*. London: Arnold.
- Parlato, Jr. Salvatore J. 1980. *Nonverbal Films: Guidelines for Their Utilization With Deaf Learners*. American Annals of the Deaf Gallaudet University Press
- Wells, Paul. 2002. *Animation – Genre and Authorship*. London: Wallflower Press.
- Wells, Paul. 2006. *Scriptwriting*. New York: AVA Publishing.