

بررسی ساختاری انیمیشن تلویزیونی، و ارائه الگوی تحلیل متن*

محمد علی صفورا**^۱، کامران افشار مهاجر^۲، فاطمه حسینی شکیب^۳

^۱دکترای پژوهش هنر، دانشگاه هنر و عضو هیات علمی دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.

^۲استادیار دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر، تهران، ایران.

^۳استادیار دانشکده سینما و تئاتر، دانشگاه هنر، تهران، ایران.

(تاریخ دریافت مقاله: ۹۶/۶/۲۶، تاریخ پذیرش نهایی: ۹۲/۲/۷)

چکیده

تولیدات انیمیشن به سه دسته عمده انیمیشن تجربی، انیمیشن سینمایی و انیمیشن تلویزیونی تقسیم می‌شود. با توجه به گستردگی رسانه تلویزیون، انیمیشن تلویزیونی بازار وسیعی را به خود اختصاص داده است. این تحقیق بر این فرض استوار است که عدم شناخت نسبت به «عناصر ساختاری»، تفاوت‌ها، ویژگی‌ها و کارکردهای انواع انیمیشن، باعث عدم برقراری ارتباط با مخاطب می‌گردد. براساس نظریه ساختارگرایی، با برقراری ارتباط بین اجزا (عناصر بیانی)، می‌توان به یافتن «معنی (پیام)» و دلالت‌هایی که در یک فیلم وجود دارد، رسید. بنابراین، فیلم و روایت آن راه نوعی ساختار یا به بیان دیگر، شیوه‌ای خاص برای تلفیق اجزا و پدید آوردن یک کل می‌توان تلقی کرد. هدف از این تحقیق، ارائه مدل و الگویی جامع، با توجه به نظرات فرنیس، بوردول و دیگران، برای بررسی عناصر ساختاری (نظام‌های نشانه‌شناسی) و تحلیل متن انیمیشن تلویزیونی است. بنابراین، شناخت و چگونگی عناصر ساختاری انیمیشن تلویزیونی، مسئله این تحقیق می‌باشد. این تحقیق برای رسیدن به نتیجه و طراحی الگویی جامع، عناصر ساختاری را، به عناصر ساختاری - بیانی ویژه انیمیشن، عناصر ساختاری متن دراماتیک (فیلمنامه)، عناصر ساختاری طراحی بصری، عناصر ساختاری طراحی صوتی و عناصر ساختاری تدوین تقسیم و با روش توصیفی - تحلیلی آنها را بررسی نموده است.

واژه‌های کلیدی

انیمیشن، انیمیشن تلویزیونی، انیمیشن ایران، عناصر ساختاری، تحلیل متن.

*این مقاله برگرفته از رساله دکتری نگارنده اول است، که در دانشگاه هنر به اتمام رسیده است.

** نویسنده مسئول: تلفکس: ۰۲۱-۸۸۰۰۸۰۹۰، E-mail: safoora@modares.ac.ir.

مقدمه

می‌کنند و برخی از آثاری که برای کودکان ساخته می‌شود نیز، برای بزرگسالان جذاب است. اما معمولاً کودکان از دیدن آثار مخصوص بزرگسالان نهی می‌شوند. در کشورهای پیشرفته، سیستم درجه‌بندی آثار وجود دارد که آنها را از لحاظ نوع مخاطب تقسیم‌بندی می‌کند. به هر شکل، در کنار توجه به نیازهای واقعی مخاطب، رویکرد تربیتی، آموزشی برای مخاطب کودک و نوجوان، مهم‌ترین ویژگی تولیدات انیمیشن تلویزیونی در کنار وجه سرگرمی به شمار می‌رود. «اگرچه سریال کارتون می‌تواند آموزشی هم باشد، اما در کنار آموزش، سرگرمی مهم‌ترین ویژگی است» (Weber, 2000, 51). علاوه بر مخاطب کودک، انیمیشن برای مخاطب بزرگسال نیز بخش قابل توجهی از تولیدات انیمیشن تلویزیونی را به خود اختصاص می‌دهد. مردم، انیمیشن‌هایی نیاز داشتند تا بتوانند آنها را با فرزندانشان تماشا کنند. این نیاز باعث شد انیمیشن به عنوان یکی از قالب‌های مهم «پرایم تایم» (ساعات پر بیننده) در شبکه‌های مختلف تلویزیونی به کار گرفته شود و مخاطب بزرگسال نیز بتواند با دیدن موضوعات روزمره و مورد علاقه خود، در کنار سایر افراد خانواده از جذابیت‌های انیمیشن استفاده کند. «سیمپسون‌ها و دیگر انیمیشن‌های کمدی - خانوادگی^۳ قادر بودند نگاه انتقادی و تندی به جنبه‌های زندگی خانوادگی مرسوم داشته باشند» (Stabile, 2003, 140). براین اساس، انیمیشن تلویزیونی توانست با ساخت انواع سریال‌های انیمیشن برای مخاطب عام و بزرگسال، محدوده خود را وسعت بخشد.

انیمیشن تلویزیونی ایران به طور نسبی در دو دهه گذشته، روند رو به رشدی داشته و در تمامی زمینه‌ها، به سطح قابل توجهی رسیده است. در کنار پیشرفت‌های حاصله، ضعف‌ها و آسیب‌های موجود، در بسیاری از تولیدات انیمیشن تلویزیونی ایران باعث شده، بسیاری از این آثار (سریال و مجموعه)، به لحاظ کیفی قابل قیاس با آثار مشابه خارجی نباشد، به گونه‌ای که شمار زیادی از این تولیدات، نتوانسته به نیازهای مخاطب داخلی به شکلی کامل پاسخ دهد و در ارائه به بازار جهانی نیز موفق باشد. وجود نقاط ضعف در ساختار (فرم و محتوا)، یکی از مهم‌ترین دلایل عدم توفیق انیمیشن تلویزیونی ایران به شمار می‌رود. بنابراین، داشتن انیمیشن تلویزیونی در حد استانداردهای بین‌المللی و با کیفیت حرفه‌ای که بتواند در بازار داخلی و جهانی به معرفی ایران و فرهنگ ایرانی به شکلی سرگرم‌کننده و جذاب بپردازد و نیز بتواند ابعاد این صنعت نوپا را در ایران وسعت بخشد، از طریق شناخت و به کارگیری صحیح و خلاقانه عناصر ساختاری انیمیشن تلویزیونی میسر است. بنابراین پرداخت به این موضوع بسیار ضروری به نظر می‌رسد.

در یک تقسیم‌بندی کلی، فیلم و سینما به سه گروه کلی تقسیم می‌شود. ۱- فیلم‌های داستانی^۴ - ۲- فیلم‌های غیر داستانی^۵، شامل فیلم‌های مستند و تجربی، ۳- فیلم‌های انیمیشن^۶ (بوردول و تامسون، ۱۳۸۹، ۱۹). انیمیشن به عنوان یکی از انواع سه‌گانه

امروزه بیشترین تولیدات انیمیشن را انیمیشن تلویزیونی تشکیل می‌دهد. تعداد زیاد شبکه‌های تلویزیونی در دنیا باعث شده این نوع انیمیشن، بازار بسیار وسیعی را به خود اختصاص دهد. تولیدات انیمیشن تلویزیونی بر بستر انیمیشن دیزنی شکل گرفت. انیمیشن دیزنی از زیبایی‌شناسی عام طبیعت‌گرا بهره می‌جست و استودیوی دیزنی با تلاش بسیار آن را دنبال می‌کرد. شرکت «یو پی ای»^۱ با سبک انیمیشن انتزاعی خود، زیبایی‌شناسی دیزنی را به مبارزه طلبید. سبکی با پرسپکتیو تخت، رنگ‌ها و پس‌زمینه‌های انتزاعی، سبک طراحی متفاوت با دیزنی و متحرک-سازی محدود. «یو پی ای» از یک نظر به خاطر ساده‌سازی و پیروی از هنر انتزاعی در تولیدات خود که شامل انیمیشن محدود می‌شد، شهرت زیاد به دست آورد و اگرچه آثار آنها برای نمایش در سینما بود، اما پس از مدت کوتاهی استفاده از انیمیشن محدود بیش از پیش در ارتباط با تلویزیون قرار گرفت. انیمیشن با تولید انبوه، ارزان و با مدت زمان محدود تولید و بودجه‌های اندک، در صنعت نوپای تلویزیون به خوبی عملی بود» (فرنیس، ۱۳۸۴، ۲۲۱). مزایای اقتصادی انیمیشن به سبک یو پی ای، استفاده از آن را در انیمیشن تلویزیونی میسر ساخت و با توجه به اینکه انیمیشن‌های تلویزیونی از طراحی‌های ساده و انتزاعی برخوردارند، بر شیوه روایت آن، گفتگو مسلط گردید.

از جمله ویژگی‌های انیمیشن تلویزیونی با توجه به اندازه صفحه نمایش آن، داشتن زمینه‌های ساده و فرم‌های ساده در طراحی کاراکترها است. «در مقابل زیبایی‌شناسی دیزنی، این زیبایی‌شناسی مینی‌مالیستی بود که برای پیشرفت از مسیر زیبایی‌شناسی، به شیوه دیزنی فاصله گرفت» (ادیب، ۱۳۸۹، ۴۹). باتلر در کتاب تلویزیون کاربرد و شیوه‌های نقد (۱۳۸۸)، ویژگی‌های انیمیشن تلویزیونی را در چهار ویژگی ساختار برنامه، ساختار روایتی، انیمیشن محدود و تاکید بر گفتگو تقسیم می‌کند (باتلر، ۱۳۸۸، ۳۳۱). با توجه به گستره وسیع تلویزیون، انیمیشن‌های تلویزیونی نسبت به انیمیشن تجربی و سینمایی، در نزد مخاطب کاربردی‌تر و شناخته‌شده‌تر است. مخاطب تولیدات انیمیشن تلویزیونی به دو گروه عمده قابل تقسیم است، الف: خردسالان، کودکان و نوجوانان و ب: مخاطب عام و بزرگسال. در ایران تقریباً تمامی تولیدات برای مخاطبین گروه اول ساخته می‌شوند و تاکنون کمتر مجموعه یا سریالی برای مخاطب عام و بزرگسال تولید شده است. «سری‌های انیمیشن تلویزیونی طیف گسترده‌ای از بینندگان را از لحاظ سنی هدف قرار می‌دهند. دسته بندی‌های کلی از این قرار است:

- پیش دبستانی: ۲ تا ۴ سال

- سال‌های آغاز آموزش: ۵ تا ۸ سال

- دبستان: ۹ تا ۱۲ سال

- نوجوان: ۱۳ تا ۱۶ سال

- بالغ: ۱۶ سال به بالا» (Milic & McConville, 2006, 15).

البته بعضی از آثار طیف وسیعی از مخاطبان را جلب

ویژگی‌های خاص خود را دارند؛ عناصر بصری مانند (خط، رنگ، توانالیه (تیرگی/روشنی) شکل، بافت و فضا) و نیز (ترکیب‌بندی، نورپردازی، حرکت، مواد و متریال و ...) عناصر صدا (موسیقی، دیالوگ و جلوه‌های صوتی)، و ویژگی‌های ساختار فیلمنامه نیز بسته به نوع رسانه و مخاطب هدف (خردسال، کودک، نوجوان و عام) در انواع تولیدات انیمیشن متفاوت است. این پژوهش به این پرسش پاسخ می‌دهد که: ویژگی‌های انیمیشن تلویزیونی چیست، و عناصر ساختاری (فرمی و محتوایی) آن، شامل چه مواردی می‌باشد؟ مراد از «انیمیشن تلویزیونی» در این تحقیق، «سریال‌ها و مجموعه‌های» انیمیشن است و شامل دیگر انواع انیمیشن مانند تیزرهای بازرگانی و غیره نمی‌باشد.

سینما، رسانه و هنری است ترکیبی که از عناصر بیانی سایر هنرها استفاده کرده و در شکل کلی‌تر، ترکیبی است از عناصر بیانی هنرهای نمایشی (سینما) و هنرهای تجسمی (نقاشی و گرافیک)، بنابراین، شناخت تمامی این «عناصر ساختاری»^۷ و به‌کارگیری صحیح و مناسب آنها بسته و به هر رسانه و نیز در تولیدات انیمیشن تلویزیونی، می‌تواند آثاری تاثیرگذار برای مخاطب بوجود آورد. تولیدات انیمیشن به سه دسته عمده (انیمیشن کوتاه تجربی- هنری)^۸، انیمیشن سینمایی^۹ و انیمیشن تلویزیونی^{۱۰} تقسیم می‌شود. عناصر ساختاری این سه نوع انیمیشن، در عین داشتن اشتراکات بسیار، بسته به «ویژگی‌های هر رسانه»، از اختلافاتی نیز برخوردار است. هر یک از این انواع، به لحاظ ساختار متن (فیلمنامه)، ساختار فرم بصری و غیره،

«ترکیب یا رابطه متقابل اجزای یک کل... آرایش اجزا یا عناصر در کنار هم» (فیلد، ۱۳۷۴، ۲۲). براساس نظریه ساختارگرایی، با برقراری ارتباط بین این اجزا می‌توان به یافتن معنی و دلالت‌هایی که در روایت یک فیلم وجود دارد، رسید. در تحلیل متون هنری، ابتدا لازم است دو مقوله «فرم و محتوا» که اجزای ساختار را تشکیل می‌دهند و ارتباط آنها با یکدیگر، همیشه مناقشه برانگیز بوده، تعریف شوند. رنه‌ولک منتقد هنری به نقل از شارف در این باره می‌گوید: «ساختار مفهومی است شامل شکل و محتوا تا آنجا که هر دو در جهت اهداف زیبایی‌شناختی سازمان یافته باشند، در این صورت اثر هنری دستگاه کاملی از نشانه‌ها و یا ساختارهایی از نشانه‌ها قلمداد می‌شوند که در خدمت هدف زیبایی‌شناختی ویژه‌ای باشند» (شارف، ۱۳۸۲، ۵). ساختارگراها هر نظامی را پذیرای تحلیل نشانه‌شناختی می‌دانند، هر چند برخی از آنها مشخصاً در مقایسه با برخی دیگر (چراغ‌های راهنمایی و رانندگی)، شناخت بیشتری درباره نحوه زندگی انسان‌ها به دست می‌دهند. «هنرها ثابت کرده‌اند که حوزه پرباری برای پژوهش و مطالعه در اختیار می‌گذارند و ادبیات، فیلم و نقاشی همگی مناسب تحلیل ساختارگرایانه‌اند» (سیم، ۱۳۸۸، ۲۸). تحلیل ساختارگرا براساس علم نشانه‌شناسی بوجود آمده است و اساساً محصول نشانه‌شناسی و زبان‌شناسی ساختاری است.

فرم^{۱۳} و محتوا^{۱۴}

در تحلیل آثار هنری معمولاً تلاش بر این است تا فرم و محتوا جدای از یکدیگر بررسی شوند، اما در منابع نظری، این دو مقوله بخشی از یک کلیت را شامل می‌شوند. بوردول و تامپسون در کتاب هنر سینما (۱۳۸۹)، توضیح می‌دهند که به جدایی مفهوم فرم از محتوا قائل نیستند. آنها فیلم را یک سیستم و شبکه‌ای از ارتباطات اجزا با یکدیگر می‌دانند، بنابراین از نظر آنها تشبیه ظرف و مظروف یا درون و بیرون موضوعیت ندارد. «اگر فرم آن چیزی است که بیننده به فیلم منتسب می‌کند، دیگر درون یا بیرونی وجود نخواهد داشت. هر جزء متشکله به عنوان بخشی

روش تحقیق

با توجه به موضوع تحقیق، رویکرد اصلی این تحقیق کیفی است و روش تحقیق، ترکیبی از روش‌های توصیفی-تحلیلی می‌باشد. شیوه‌های گردآوری داده‌ها عبارتند از: مطالعات کتابخانه‌ای، مشاهده، و برداشت‌های عینی.

مبانی نظری

مورین فرنیس در کتاب زیبایی‌شناسی انیمیشن (۱۳۸۴)، به موارد اساسی در ارتباط با زیبایی‌شناسی انیمیشن و عناصر ساختاری آن اشاره می‌کند. او الگویی بر اساس مفهوم کلی «میزانسن» برای تفکیک عناصر ساختاری انیمیشن ارائه می‌دهد. مارتین اسلین نیز در کتاب دنیای درام (۱۳۷۵)، عناصر و عوامل موثر در میزانسن را تحت عنوان «نظام‌های نشانه‌ای» نام می‌برد. براساس این دو الگو و نظرات بوردول و تامپسون در کتاب هنر سینما (۱۳۸۹)، که فیلم را یک سیستم و شبکه‌ای از ارتباطات اجزا با یکدیگر می‌دانند و از طریق ایجاد روابط تازه، مدل و الگویی جامع در این تحقیق برای شناخت و بررسی عناصر ساختاری انیمیشن تلویزیونی توسط نگارنده، پیشنهاد می‌گردد. لازم به ذکر است، در ارائه این الگو، از طریق مطالعه، مشاهده و تحلیل، تمامی عناصر ساختاری موجود در یک اثر انیمیشن، مورد بررسی و توجه قرار گرفته است. در ادامه لازم است مفاهیم کلیدی^{۱۱} مرتبط با موضوع تحقیق (عناصر ساختاری) تعریف شوند.

ساختار^{۱۲}

یک فیلم انیمیشن مانند تمامی هنرها، شامل اجزا و عناصری است که آن را بوجود آورده است. از نظر سید فیلد، نویسنده کتاب راهنمای فیلمنامه‌نویسی (۱۳۷۴)، تعریف ساختار عبارت است از:

از الگوی فراگیری که ادراک می‌شود، کارکرد دارد. بنابراین، خیلی چیزها که بعضی‌ها به عنوان محتوا تلقی می‌کنند، ما به مثابه عناصر فرمال در نظر می‌گیریم. از نظر ما، موضوع^{۱۵} و مفاهیم انتزاعی، همه در سیستم کلی اثر هنری حل می‌شود» (بوردول و تامسون، ۱۳۸۹، ۴۹).

بوردول و تامسون در تعریف خود از مفهوم فرم و محتوا دیدگاهی شبیه به دیدگاه ساختارگرایانه دارند و اثر هنری را در قالب سیستم‌های سازمان‌دهی شده بررسی می‌کنند. آنها اشاره می‌کنند که، سیستم عبارت است از گروهی از عناصر که به هم وابسته‌اند و روی هم تاثیر می‌گذارند. ولی کل سیستم به کار همه اجزا وابسته است. برهیمی در این باره انتقاد دارد. در هنر، شکل (فرم) عبارتست از سازمان بخشیدن به اجزا برای دستیابی به کلیتی واحد و هر هنرمندی برای آفرینش این سازمان البته آگاهانه اصول معین نظم و ترتیب به کار می‌برد، همچنانکه هنرمند این اصول را در یک اثر تفصیل و تخصیص می‌بخشد، آن اثر ساختاری به خود می‌گیرد. ساختار یعنی مجموعه‌ای روابط که برای شکل دادن به کل، اجزا را به هم پیوند می‌دهد از این رو در هر اثر هنری شکل یعنی «ساختار اختصاصی شده»^{۱۶} (برهیمی، ۱۳۷۸، ۳۵). برهیمی از شکل به عنوان خود ساختار نام می‌برد و ساختار بوجود آورنده ارتباط بین اجزا و بوجود آورنده فرم می‌باشد. در بحث محتوا، مهم‌ترین مقوله «معنی» است که از طریق فرم حاصل می‌شود. بوردول و تامسون، روایت و داستان را نیز بخشی از فرم و سیستم اثر هنری می‌بینند. «یک مشخصه فرمال که معمولاً در جریان تماشای فرم توجه ما را جلب می‌کند، «داستان» آن است» (بوردول و تامسون، ۱۳۸۹، ۴۶). سوزان هیوارد نیز در کتاب مفاهیم کلیدی در مطالعات سینمایی (۱۳۸۸)، بر جدایی ناپذیر بودن فرم و محتوا صحه می‌گذارد. «در تحلیل فیلم، فرم و محتوا به عنوان عناصری تلقی می‌شوند که به نحو جدایی ناپذیری به هم گره خورده‌اند. فرم یک فیلم از دل محتوای آن بیرون می‌زند و محتوا مخلوق عناصر فرمال آن فیلم است» (هیوارد، ۱۳۸۸، ۲۱۷). به هر شکل ضمن تأیید نظرات فوق در ارتباط با جدا نبودن فرم از محتوا، در این تحقیق لازم است برای طراحی و رسیدن به الگوی مشخص در بررسی ساختاری و تحلیل محتوای متون انیمیشن، بویژه در مقولاتی مانند موضوع، درونمایه، الگوهای روایت، الگوهای متن دراماتیک (فیلمنامه)، الگوهای ژانر و تفکیک دیگر عناصر ساختاری و تشکیل دهنده فیلم انیمیشن، مقوله فرم و محتوا در سیستمی یکپارچه و تحت عنوان (عناصر ساختاری) بررسی شوند.

عناصر ساختاری (نظام‌های نشانه‌ای)^{۱۷} انیمیشن و ارائه الگوی تحلیل متن

همانطور که اشاره شد، ارائه الگوی تحلیل متن و تفکیک عناصر ساختاری انیمیشن در این تحقیق، با نگاه به تحلیل نشانه‌شناسانه، صورت می‌گیرد. در ادامه به الگوهای دیگری که براساس نشانه‌شناسی شکل گرفته و به نوعی بستر شکل‌گیری الگوی

تحلیل در این تحقیق را شکل می‌دهد، اشاره می‌شود. آثار هنری همچون آثار ادبی به عنوان یک «متن» خوانش و مطالعه می‌شوند. علاوه بر بارت (۱۳۸۹) و بوردول و تامسون (۱۳۸۹)، لازم است به تعداد دیگری از نظرات مانند سلبی (۱۳۸۰)، اسلین (۱۳۷۵) و دیگران نیز در این خصوص اشاره شود. کیت سلبی در کتاب راهنمای بررسی تلویزیون (۱۳۸۰)، در بررسی متون تلویزیون رویکردی نشانه‌شناسانه دارد. او ضمن اشاره به عرصه‌های مهم در تحلیل متن رسانه تلویزیون مانند سازه (امکانات بیانی سینما مانند اندازه نما، زاویه دوربین و غیره) و عناصر میزانشن، از طریق نشانه‌شناسی سینما، به تحلیل و استخراج معانی از این امکانات بیانی می‌پردازد و اشاره می‌کند که، این عرصه از ارتباطات و مطالعات رسانه‌ای اغلب به منزله تحلیل نشانه‌شناسانه توصیف شده است (سلبی، ۱۳۸۰، ۶۳).

اسلین نیز در کتاب دنیای درام (۱۹۸۶)، براساس رویکرد نشانه‌شناختی از عناصر ساختاری فیلم با عنوان «نظام‌های نشانه‌ای» رسانه‌های دراماتیک (نمایشی) نام می‌برد و این عناصر ساختاری را در شکل زیر دسته‌بندی کرده است. لازم به اشاره است، موارد مشترک در الگوهایی که نام برده شد و دیگر الگوها و دسته‌بندی‌هایی که عموماً در تحلیل متون هنرهای دراماتیک وجود دارد، در ارائه الگوی نهایی این تحقیق که در بخش بعد توسط نگارنده ارائه خواهد شد، مورد استفاده قرار خواهد گرفت. اسلین نظام‌های نشانه‌ای یا عناصر ساختاری یک متن دراماتیک را شامل این موارد می‌داند.

نظام‌های نشانه‌ای مشترک میان همه رسانه‌های دراماتیک:

- ۱- نظام‌های کادربندی بیرون از خود درام
 - ۲- نظام‌های نشانه‌ای در اختیار بازیگر
 - ۳- نظام‌های نشانه‌ای جنبه‌های دیداری
 - ۴- متن
 - ۵- نظام‌های نشانه‌ای شنیداری
- نظام‌های نشانه‌ای ویژه سینما و تلویزیون:
- ۱- نظام‌های نشانه‌ای ناشی از کار دوربین

۱۹۸۶، ۹۹-

۲

(۱۰۰).

لازم به ذکر است، در دسته‌بندی اسلین از عناصر ساختاری، به انیمیشن به عنوان یکی از هنرهای نمایشی به شکل جدا و یا یکی از انواع سه‌گانه سینما اشاره‌ای نشده است. با توجه به اینکه همه دسته‌بندی‌ها براساس سینمای زنده صورت گرفته است و از عمر مطالعات انیمیشن بیش از سه دهه گذشته است، در هیچ‌کدام از این دسته‌بندی‌ها به عناصر بیانی ویژه انیمیشن اشاره‌ای نشده است. بنابراین این تحقیق قصد دارد، در کنار بررسی و تفکیک عناصر ساختاری مشترک انیمیشن با سینما که در الگوی اسلین و دیگران اشاره شده، به عناصر ساختاری ویژه انیمیشن مانند مورف، نفوذ، ایجاز، جهان خاص، و غیره که از جمله امکانات «بیانی ویژه» انیمیشن است و پل ولز در کتاب فیلمنامه‌نویسی (۲۰۰۷) به آنها اشاره کرده، به عنوان «نظام‌های نشانه‌ای ویژه انیمیشن» به الگوی تفکیک عناصر ساختاری این تحقیق، اضافه

ساده» (سلبی، ۱۳۸۰، ۲۸). او اضافه می‌کند، تحلیل میزانشن صرفاً مشتمل بر ابعادی است که به تئاتر (صحنه‌پردازی، وسایل صحنه، رفتار بازیگران یا شخصیت‌ها، لباس و چهره‌آرایی) تداخل می‌یابد و «رمزهای فنی» شامل زاویه دوربین، اندازه نما، نورپردازی و غیره هستند (همان، ۲۸). در الگوی این تحقیق، مواردی که سلبی در تحلیل متن رسانه تلویزیون به آنها اشاره کرده، برای رسیدن به الگوی مناسب در تحلیل متون انیمیشن، به گونه تازه‌ای با دیگر الگوهای نام برده شده ترکیب شده است.

همانطور که اشاره شد منظور سلبی از سازه، میزانشن و موارد مربوط به کار دوربین است. بر این اساس، به تعریف بوردول و تامسون و دیگران مبنی بر «به صحنه آوردن یک کنش» نزدیک است. بسیاری از متون دیگر نیز میزانشن را تنها موارد مربوط به دوربین نمی‌دانند و در شکل کلی هر آنچه که در فیلم وجود دارد را، میزانشن می‌نامند. این تعبیر با تعبیر بوردول که همه سینما و حتی روایت را یک سیستم به هم پیوسته می‌داند، مطابقت می‌کند. بر این اساس، نگارنده نیز اصطلاح میزانشن را گسترش داده و آن را شامل تمامی «عناصر بیانی بصری و حتی صوتی» می‌داند که در یک فیلم وجود دارد و مورد خوانش قرار می‌گیرد. بنابراین، براساس الگوهای سلبی (۱۳۸۰)، اسلین (۱۳۷۵) و نظرات بوردول و تامسون (۱۳۸۹) درخصوص میزانشن، و از طریق ایجاد روابط تازه، مدل و الگویی جامع برای بررسی عناصر ساختاری انیمیشن در شکل زیر توسط نگارندگان پیشنهاد می‌گردد؛ لازم به ذکر است در این الگو، تمامی عناصر ساختاری در یک اثر انیمیشن، مانند عناصر بصری، متن دراماتیک (فیلمنامه)، صدا، روایت، تدوین و امکانات بیانی ویژه انیمیشن مورد توجه قرار گرفته است.

ارائه الگوی تفکیک عناصر ساختاری در رسانه انیمیشن

- ۱- عناصر ساختاری-بیانی ویژه انیمیشن
- ۲- عناصر ساختاری متن دراماتیک (فیلمنامه) در انیمیشن
- ۳- عناصر ساختاری طراحی بصری در انیمیشن
- ۴- عناصر ساختاری طراحی صوتی در انیمیشن
- ۵- عناصر ساختاری تدوین در انیمیشن

نماید. همچنین قابل اشاره است تمامی الگوهای فوق به عناصر بیانی‌ای اشاره کرده‌اند که وجه مشترک آنها «میزانشن»^{۱۸} به مفهوم (هر آنچه به صحنه آورده شده) می‌باشد. بنابراین از آنجا که در تحلیل هنرهای نمایشی (دراماتیک) اغلب الگوها با بررسی و تحلیل مفهوم کلیدی میزانشن آغاز می‌شود، در ادامه، مباحث نظری درخصوص میزانشن مطرح می‌شود و در نهایت الگوی تحلیل، ارائه خواهد گردید.

میزانشن

تعبیر و معانی مختلفی از کلمه «میزانشن» در هنرهای دراماتیک وجود دارد.^{۱۹} در زبان فرانسه، میزانشن به معنی «به صحنه آوردن یک کنش» و اولین بار به کارگردانی نمایشنامه اطلاق شد. «نظریه‌پردازان سینما که این اصطلاح را به کارگردانی فیلم هم تعمیم داده‌اند، آن را برای تاکید بر کنترل کارگردان بر آنچه در قاب فیلم دیده می‌شود، به کار می‌برند. همچنانکه از منظر تئاتری این اصطلاح برمی‌آید، میزانشن شامل آن جنبه‌هایی است که با هنر تئاتر تداخل می‌کنند: صحنه‌آرایی، نورپردازی، لباس و رفتار بازیگران. کارگردان [فیلم] با کنترل میزانشن رویدادی را برای دوربین به روی صحنه می‌برد» (بوردول و تامسون، ۱۳۸۹، ۱۵۷). برای درک فرم در هنرهای مختلف، باید با عناصر بیانی آن هنر و رسانه آشنا بود. بوردول در مقدمه فصل میزانشن در کتاب هنر فیلم (۱۳۸۹)، خصایص رسانه فیلم را به چهار دسته تقسیم می‌کند. میزانشن و فیلمبرداری (تکنیک‌های مربوط به نما)، تدوین، یعنی تکنیکی که یک نما را به نمای دیگر مربوط می‌کند، و رابطه صدا با تصاویر فیلم. (همان، ۱۵۶). این تقسیم‌بندی اگر چه کلی است، اما تقریباً شبیه به تقسیم‌بندی نظام‌های نشانه‌ای اسلین است، که در بالا به آن اشاره شد. در کتاب راهنمای بررسی تلویزیون (۱۳۸۰)، کیت سلبی، پنج عرصه مهم را در تحلیل متن رسانه، تلویزیون مد نظر قرار داده است. این پنج عرصه عبارتند از: سازه (میزانشن و رمزهای فنی)، مخاطب، روایت، رده بندی (دسته‌بندی‌های ژانری) و عوامل تولید. او در تعریف سازه می‌گوید: «هر متن رسانه‌ای با استفاده از زبان رسانه ساخته می‌شود و رمزهایی برای انتقال اطلاعات خاص فرهنگی انتخاب می‌شود. سازه دو وجه دارد که ضروری است آنها را در نظر بگیریم: (۱) میزانشن (۲) رمزهای فنی



نمودار ۱- مدل پیشنهادی نگارندگان برای تفکیک عناصر ساختاری در رسانه انیمیشن.

چارچوب و جزئیات عناصر ساختاری در انیمیشن

در الگوی این تحقیق پس از بررسی مدل‌های مختلف، علاوه بر ایجاد یک دسته‌بندی سیستماتیک براساس مفهوم کلیدی «میزانسن»، تلاش گردیده تمامی عناصر و جزئیات مرتبط با عناصر ساختاری از جمله عناصر بیانی ویژه انیمیشن در جای خود و در این الگو قرار گیرند. بنابراین، این الگو دربردارنده تمامی عناصر بیانی موجود در یک فیلم انیمیشن است که در تحلیل یک متن می‌تواند اهمیت داشته باشد. براین اساس، برای اولین بار «عناصر بیانی ویژه انیمیشن» که اصولی بسیار تعیین کننده در چگونگی عناصر ساختاری رسانه انیمیشن به شمار می‌روند، در این الگو در کنار دیگر عناصر بیانی مانند، تصویر، صدا و غیره مطرح شده است. لازم به ذکر است در این مدل، در طراحی عناصر بیانی ویژه انیمیشن، از تقسیم‌بندی ولز (۲۰۰۷) استفاده گردیده است.

۱- عناصر بیانی ویژه انیمیشن

فیلم زنده و انیمیشن، دارای مبانی، مراحل تولید و عناصر بیانی نسبتاً مشترکی هستند. اشتراک در عناصر بیانی مانند حرکت، تصویر، نور، رنگ، صدا و غیره، اشتراک در شیوه‌های روایت، داستان‌گویی و بازیگری و نیز اشتراک در شکل ارائه و نحوه نمایش از طریق سالن سینما، صفحه تلویزیون، اینترنت و غیره دیده می‌شود. تفاوت‌هایی نیز میان این دو رسانه وجود دارد که ناشی از ماهیت و عناصر بیانی ویژه آنها است. جاندارپنداری، فانتزی، استیلیزاسیون، اغراق، مورف، سمبل، حرکت، زمانبندی، مواد کار در انیمیشن و صدا از جمله مهم‌ترین عناصر بیانی انیمیشن است (صفورا، ۱۳۹۰، ۱۰۱). علاوه بر موارد فوق، به دیگر ویژگی‌ها و امکانات بیانی ویژه انیمیشن، مانند سیر دایم در فضا (به عنوان تکنیکی در دکوپاژ)، تنوع سبک بصری و غیره، به عنوان دیگر عناصر ویژه بیانی انیمیشن، می‌توان اشاره داشت. «هرچند انیمیشن می‌تواند در بسیاری از اصول و قراردادهای فیلمسازی، بخصوص در رابطه با چیدمان فضا، ساختار نماها و حرکت دوربین، با فیلم زنده اشتراک داشته باشد، اما زبان خاص خود را دارد، که باید مورد توجه قرار گیرد» (Wells, 2006, 87). پل ولز در کتاب فیلمنامه‌نویسی (۲۰۰۷)، به هفت ویژگی و تمهید ویژه در انیمیشن اشاره می‌کند. از آنجا که مهم‌ترین امکانات بیانی خاص انیمیشن، مواردی است که پل ولز اشاره کرده، در ادامه ضمن استفاده از نظرات ولز، نظرات تکمیلی نگارنده نیز در این خصوص ارائه خواهد گردید.

ولز اشاره می‌کند: «عناصر بیانی خاص انیمیشن می‌تواند به شکل کلی، در این موارد خلاصه شود، که (هر یک [یا چند] از این عناصر ممکن است زیر مجموعه‌هایی نیز داشته باشند):

- متامورف^{۲۰}: قابلیت اعمال تغییر از شکلی به شکل دیگر بدون

استفاده از تدوین

- ایجاز^{۲۱}: ایجاز در بیان، بیشترین میزان القادر کمترین تصویر

- جاندار پنداری^{۲۲}: اعمال خصلت‌های انسانی بر حیوانات،

اشیاء و عناصر طبیعت

- ایجاد جهانی خاص^{۲۳}: (فابریکیشن) را می‌توان به ساخت و ایجاد جهان خاص انیمیشنی تعبیر کرد

- نفوذ^{۲۴}: نفوذ و نمایش درون پدیده‌ها، به تصویر درآوردن و نمایش «درونیات» روانی/فیزیکی/تکنیکی

- بیان نمادین^{۲۵}: استفاده از نشانه‌ها و نمادهای تجربیدی بصری و معانی مرتبط با آنها

- توهّم صوتی^{۲۶}: خلق صدای کاملاً ساختگی برای تصاویر متحرک‌سازی شده فیلم انیمیشن، که به دلیل ساختگی و مصنوع بودن^{۲۷}، از سکوت ذاتی برخوردارند» (Ibid, 21). علاوه بر امکانات

بیانی خاص نامبرده شده، نامیرایی^{۲۸} و عناصر بیانی دیگری مانند، استیلیزاسیون، گستره بیانی و آزادی سبکی، موادکار در

انیمیشن، خلق تدریجی تصویر، انواع انتقال بصری، انواع فانتزی، اغراق، حرکت و زمان بندی (سیر دائمی در فضا، انیمیشن کامل

و محدود...) در انیمیشن وجود دارند که می‌توانند به دسته‌بندی

ولز به عنوان عناصر ویژه بیانی انیمیشن اضافه شود. جدای از

هستی‌شناسی این عناصر که به عنوان نمونه «موادکار» می‌تواند با

«جاندار پنداری» متفاوت باشد، همه این عناصر بیانی به نوعی ویژه

انیمیشن است و می‌توانند در انیمیشن، جهانی خاص و متفاوت از

سینمای زنده بوجود آورند. اگر در تقسیم‌بندی ولز، جاندار پنداری

با جان بخشیدن به عناصر بی‌جان، جهانی خاص ایجاد می‌کند، به

عنوان نمونه، نامیرایی شخصیت‌ها در انیمیشن نیز می‌تواند، بوجود

آورنده جهانی خاص باشد، که فضا و روایت در فیلم انیمیشن را

کاملاً تحت تاثیر خود قرار می‌دهد و به ساختگی (غیرواقعی) بودن

شخصیت‌های انیمیشنی اشاره می‌کند. عناصر ویژه بیانی انیمیشن،

اصولاً امکاناتی فراتر از عوامل و عناصر بصری‌ای که در فیلم زنده

وجود دارد را برای انیمیشن فراهم می‌کند. اگر چه امروزه سینمای

زنده نیز، به کمک تکنولوژی دیجیتال به نوعی از این عناصر استفاده

می‌کند، اما این عناصر بیانی متعلق به دنیای انیمیشن می‌باشد.



نمودار ۲- تفکیک عناصر ساختاری-بیانی ویژه انیمیشن.

۲- عناصر ساختاری متن دراماتیک (فیلمنامه) در انیمیشن تلویزیونی

تعریف ساده فیلمنامه، فیلم روی کاغذ است؛ یعنی نوشتن هر آنچه در فیلم بعداً دیده می‌شود. بنابراین، نویسنده فیلمنامه لازم است شناخت کاملی از تمامی عناصر بیانی رسانه مورد نظر داشته باشد. «برای نویسندگی انیمیشن، نویسنده باید توانایی‌ها و دانشی که مبنای فیلمنامه نویسی سنتی است را با دانش انیمیشن به عنوان یک زبان ویژه بیانی، که از طریق تکنیک‌های مختلف اجرا می‌شود، بیامیزد» (Wells, 2007, 99). برای بررسی عناصر ساختاری متن دراماتیک (فیلمنامه)، ابتدا لازم است به مفاهیم کلیدی مرتبط با آن مانند موضوع، محتوا، و تم اشاره شود. لوئیس فیچنر^{۲۹} در کتاب فهم هنر^{۳۰} (۲۰۰۸)، که در ارتباط با تحلیل آثار هنری است، تفاوت موضوع و محتوا را اینگونه بیان می‌کند. او می‌گوید: «شام آخر، موضوع است اما محتوا چیزهایی است که در تابلو می‌بینیم مثل مسیح، یهودا و غیره؛ محتوا در واقع روابط داستانی اجزا در یک موضوع است» (Fichner, 2008, 37). موضوع را گاه تم^{۳۱} نیز تعبیر کرده‌اند. بورگ و گل در کتاب روش‌های تحقیق کمی و کیفی در علوم تربیتی و روانشناسی (۱۳۸۳)، می‌نویسند تم عبارت است از: «موضوع اصلی، پیام، در پژوهش موردی، این استنباط که جلوه‌ای از یک مورد، جلوه برجسته و خصیصه آن مورد است» (گال و مرویت، ۱۳۸۳، ۱۳۸۹). این تعریف از این منظر که تم موضوع کلی یک اثر هنری است، قابل پذیرش می‌باشد؛ یعنی اینکه در شکل کلی آن، اثر درباره چه موضوعی است. تعریف مشخص تم در متون دراماتیک عبارت است از خلاصه کردن محتوای اثر در یک جمله سلبی یا ایجابی، در این صورت تم مانند یک پیش فرض عمل می‌کند. به عنوان مثال «جاه طلب ظالم سرانجام به دست خود، اسباب نابودی خود را مهیا می‌کند»، تم مکث است.

بحران، گره‌گشایی، تعلیق، غافلگیری، روایت و غیره می‌باشند. این عناصر، ابزار بیانی و عناصر ساختاری متن دراماتیک را تشکیل می‌دهند. لازم به ذکر است اگر چه در اینجا «روایت» به عنوان یکی از عناصر ساختاری فیلمنامه اشاره می‌شود، اما لازم است روایت در فیلمنامه را به عنوان یکی از عناصر ساختاری پی‌رنگ^{۳۲} مطرح کرد؛ به این معنی که پی‌رنگ با چه عناصری و چگونه طراحی می‌شود تا یک داستان در فیلمنامه بیان و روایت شود. به این دلیل در تقسیم‌بندی عناصر ساختاری متن دراماتیک در این تحقیق، روایت در زیر مجموعه طراحی داستان بررسی می‌شود. از سویی به مفهوم روایت از زاویه «نحوه چینش اطلاعات» در فرایند تدوین، نیز اشاره خواهد گردید. با توجه به موارد مطرح شده، در شکل کلی عناصر ساختاری فیلمنامه در انیمیشن، به دو سرفصل کلی زیر دسته‌بندی می‌شوند.

– عناصر و ابزار ساختار دراماتیک، در فیلمنامه انیمیشن
– عناصر و ابزار در طراحی داستان و فیلمنامه (پی‌رنگ) انیمیشن

۳- عناصر ساختاری طراحی بصری^{۳۳} در انیمیشن

در طراحی بصری، «فرم یا شکل» یک «مفهوم اساسی» است. فرم تشکیل شده از یک سری از عناصر و نشانه‌های بصری است. جنسن در کتاب تجزیه و تحلیل آثار هنرهای تجسمی (۱۳۸۸)، به این عناصر که عناصر هنرهای تجسمی به شمار می‌روند، اشاره می‌کند: «عناصر هنرهای تجسمی چون خط، رنگ، تونالیته (تیرگی/روشنی) شکل، بافت و فضا اولین اجزایی است که چشم ادراک می‌کند» (جنسن، ۱۳۸۸، ۸۹). همچنین بلاک در کتاب داستان بصری (۲۰۰۸)، عناصر تشکیل‌دهنده یک فیلم را به سه جزء اساسی الف: داستان شامل پی‌رنگ، شخصیت‌ها و دیالوگ ب: صدا شامل گفتگو، جلوه‌های صوتی و موسیقی و ج: تصویر شامل فضا، وسایل صحنه و لباس‌ها تقسیم و در ادامه اشاره می‌کند: «اما این موارد شامل همه جزئیات فرم بصری نمی‌شود. ساختار فرم بصری شامل، فضا، شکل، روشنی/تیرگی، رنگ، حرکت و ریتم است. این اجزا را می‌توان در هر فیلم و تصویری دید» (Block, 2008, 2). درکنار عناصر هنرهای تجسمی که جنسن و بلاک با جزئیات آنها را مطرح کرده‌اند، در برخی متون به شکل بسیار کلی‌تری به طراحی بصری در انیمیشن اشاره می‌شود. فرنیس تصاویر انیمیشن را به لحاظ بصری به دو قسمت شخصیت‌ها و پس‌زمینه‌ها تقسیم بندی می‌کند (فرنیس، ۱۳۸۴، ۱۰۷). در تقسیم‌بندی دیگر، طراحی بصری در فیلم انیمیشن به وجوه بصری‌ای که «دیده» می‌شوند، اشاره دارد. «طراحی تولید یعنی اینکه، فیلم چگونه به لحاظ بصری به چشم می‌آید» (bacher, 2008, 8). این تحقیق برای رسیدن به الگوی جامع و مناسب در تحلیل عناصر بصری، تنها به



نمودار ۳- تفکیک عناصر ساختاری متن دراماتیک (فیلمنامه).

به هر شکل، عناصر ساختاری فیلمنامه، عناصری مانند موضوع، درونمایه، شخصیت، کنش، موقعیت، گره‌افکنی، کشمکش،

- تناسب و هماهنگی وسایل صحنه با طراحی شخصیت و زمینه (هماهنگی بصری)
- ۵- حرکت:
- ۵-۱- حرکت شخصیت‌ها: (بازیگری و شخصیت‌پردازی)
- بیان ویژگی‌های فردی و شخصیتی (حالت‌های بیانی چهره، اشاره‌ها و زبان بدن)
- نوع حرکات خاص در بازیگری (زمینه فرهنگی)
- ۵-۲- حرکت دوربین:
- دوربین ثابت: (ترکیب‌بندی انواع نماها: نمای دور، نمای متوسط، نمای نزدیک و...)
- دوربین متحرک: (حرکت شخصیت‌ها و دوربین در تکنیک‌های مختلف انیمیشن)
- ۶- زمان‌بندی:
- ارتباط زمان‌بندی و حرکت

کلیات اشاره نداشته و علاوه بر عناصر ساختاری هنرهای تجسمی که اشاره شد، در بررسی طراحی بصری انیمیشن تلویزیونی، به تقسیم‌بندی انیمیشن به لحاظ فرم بصری (کارتون، انیمیشن واقع‌گرا، انیمیشن تجربیدی و انیمیشن تجربی)، تکنیک‌های مختلف انیمیشن (دو بعدی، سه بعدی)، و مواد و متریال مورد استفاده در تکنیک‌های مختلف انیمیشن تجربی نیز توجه خواهد داشت. چراکه تمامی این مباحث، بخشی از فرم بصری را در انواع انیمیشن تشکیل می‌دهند. عناصر ساختاری طراحی بصری انیمیشن، در تقسیم‌بندی این تحقیق عبارتند از:

۱- عناصر بصری در انیمیشن:

طراحی خط، شکل، رنگ، نور، بافت، ترکیب‌بندی و مواد کار

در انیمیشن

۲- طراحی زمینه: (دیزاین و کانسپت)

- استیلیزاسیون

- اغراق

۳- طراحی شخصیت:

- چهره

- لباس و پوشش

۴- طراحی وسایل صحنه:

۴- عناصر ساختاری طراحی صوتی در انیمیشن

ورود صدا به عالم سینما، با فیلم آوازخوان جاز (۱۹۲۷)



نمودار ۳- تفکیک عناصر ساختاری طراحی بصری.

صدا، تاکید و تقویت عاطفی تصاویر، ایجاد ریتم از طریق صدا و خلق لحظات طنز به کمک آن، تنها بخشی از قابلیت‌های بیانی صدا است، که به وسیله سه باند اصلی دیالوگ، موسیقی و جلوه‌های صوتی بر عناصر بیانی تصاویر افزوده می‌شود. تفکیک عناصر ساختاری طراحی صوتی را می‌توان در این دسته‌بندی قرار داد:

- کلام (دیالوگ، مونولوگ، صدای گوینده)
- موسیقی متن
- جلوه‌های صوتی



نمودار ۵- تفکیک عناصر ساختاری طراحی صوتی.

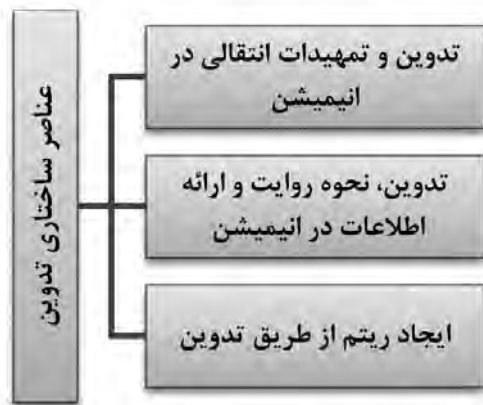
۵- عناصر ساختاری تدوین در انیمیشن

تدوین، مهم‌ترین مرحله پس از تولید است که به شکل مشترک در سینمای زنده و انیمیشن وجود دارد. در این مرحله، یک فیلم شکل نهایی خود را پیدا کرده و برای نمایش آماده می‌شود. تدوین، ارتباط دهنده و تداوم بخش تصاویر و نماهایی است که به شکل جداگانه و پراکنده در مرحله تولید به وجود آمده است. این مرحله به عنوان آخرین فرآیند خلاقه در تولید فیلم به‌شمار می‌رود. «باید همکاری نزدیکی میان کارگردان و تدوین‌گر فیلم برقرار شود، زیرا در دستکاری نهایی نیز، باید نقشی که کارگردان در موقع فیلمبرداری (تولید) برای هر نما در نظر گرفته است، ملحوظ شود» (لیندگرن، ۱۳۸۵، ۱۶). اما اختلاف مرحله تدوین در فیلم انیمیشن با فیلم زنده در این است که اگرچه در فیلم انیمیشن نیز تدوین در مرحله پس از تولید صورت می‌گیرد، اما نقش خلاقه‌ای که تدوین در فیلم زنده دارد و گاه حتی روایت داستان را تغییر می‌دهد، در انیمیشن وجود ندارد. چراکه به دلیل مسائل اقتصادی و استفاده از شیوه‌های تولید مانند استوری‌بورد و استوری‌ریل، که در مرحله پیش تولید به کمک آنها ماکت فیلم انیمیشن ساخته می‌شود، تدوین در فیلم انیمیشن در مرحله پس از تولید، شکلی ساده دارد. البته باید اشاره کرد که خلاقیت‌های مربوط به تدوین در انیمیشن در

اتفاق افتاد و به وسیله صدا بر امکانات بیانی این رسانه افزوده شد؛ صدا در جهت فضاسازی، مکملی برای فضاسازی از طریق تصویر است و غنای یک فیلم، وابسته به هر دو عامل صدا و تصویر می‌باشد. صدا، عنصر اصلی در تمام روایات تصویرمتحرک است و برای فیلم‌های زنده و انیمیشن به یک اندازه اهمیت دارد. «طراحی خلاقانه صدا بشدت در باورپذیری هر روایت تصویری اهمیت داشته و نه تنها در ایجاد صدای مرتبط برای کنش واقعگرایانه سودمند است، بلکه برای صداهایی که ممکن است ویژگی‌های انتزاعی‌تر داستان، از قبیل اشاره به حالات روانی یا عاطفی و عوالم ناشناخته را بیان می‌کند، نیز مؤثر است» (Wells, 2007, 37). صدا در فیلم انیمیشن مانند سینمای زنده شامل سه جزء اصلی موسیقی، جلوه‌های صوتی و کلام می‌باشد. ولز اشاره می‌کند که این منابع می‌توانند از صداهای همگام (صداهایی که منبع آن در تصویر دیده می‌شود) و صداهای غیرهمگام (صداهایی که منبع در تصاویر دیده نمی‌شود و خارج از پرده است) حاصل شود (Ibid, 37). وجود اغراق و فانتزی در باندهای صوتی، از جمله ویژگی‌هایی است که به عنوان اصل مهم در طراحی صوتی انیمیشن شناخته می‌شود. «از این گذشته، صدا همواره نقشی کاملاً فانتزی در کارتون به عهده داشته و تطبیق صدا بر چهره‌های کارتونی و کاریکاتوری و نقش‌های حیوانی سبب گردیده که صدا برای کارتون‌ها بصورت تندتر، کندتر، زیرتر، بم‌تر، غیر واقعی، تودماغی و یا کشیده باشد» (فرشاد، ۱۳۸۶، ۲). به هر شکل، استفاده از صداهای مناسب جهت فضاسازی و شخصیت‌پردازی همواره از دغدغه‌های فیلم انیمیشن به شمار می‌رود.

در مراحل تولید، صدای انیمیشن به سه شکل تولید می‌شود. ۱- تکنیک پیش ضبط صدا، ۲- تکنیک صداگذاری پس از ضبط تصاویر و ۳- روش تلفیقی. روش اول بسته به میزان اهمیت صدا در باند دیالوگ و موسیقی است. وجود صحنه‌های موزیکال و یا پرتحرک، ارتباط نزدیک بین موسیقی و حرکت را بوجود می‌آورد و لازم است باند صدا پیش از تصویر ساخته شود، تا تصاویر براساس زمانبندی صدای ساخته شده، طراحی و ایجاد شوند. همگامی^{۳۴} حرکات لب با گفتگوی شخصیت‌ها نیز از جمله مواردی است که ضرورت استفاده از این شیوه را تعیین می‌کند. این روش پُرهزینه است و بیشتر مناسب تولیدات انیمیشن سینمایی و فیلم‌های کوتاه تجربی و هنری است و در تولیدات تلویزیونی نیز بسته به کیفیت مورد نظر از آن استفاده می‌شود.

استفاده از صدا از جنبه‌های متعدد از جمله میزان افزودن وجه واقع‌گرایی به تصاویر در انیمیشن قابل بررسی است. در ادامه لازم است به تعدادی از کارکردهای اطلاع‌رسانی و زیبایی‌شناسانه صدا اشاره شود. این کارکردها عبارتند از: اطلاع‌رسانی در مدت‌زمان اندک، تقویت عنصر ایجاز، گسترش فضای پرده با استفاده از صدای خارج از کادر، قدرت تجسم بخشیدن و وسعت دادن به موضوع از طریق



نمودار ۶- تفکیک عناصر ساختاری تدوین.

مرحله پیش تولید، به فیلم اضافه می‌شود. عناصر ساختاری و بیانی در تدوین را می‌توان در اشکال زیر خلاصه کرد.

- تدوین و تمهیدات انتقالی در انیمیشن
- تدوین، نحوه روایت و ارائه اطلاعات در انیمیشن
- ایجاد ریتم از طریق تدوین

نتیجه

انیمیشن تلویزیونی نیز در اغلب وجوه ساختاری نسبت به انیمیشن سینمایی و انیمیشن تجربی تفاوت‌هایی دارد؛ ویژگی‌ها و قواعدی برای تولید انیمیشن‌های تلویزیونی وجود دارد، که با انواع دیگر متفاوت است. دکوپاژ، حرکت و زمان‌بندی، تعداد فریم در ثانیه، رنگ، بافت، ترکیب‌بندی، صدا، لی‌آوت و سایر عناصر بیانی در انیمیشن تلویزیونی تفاوت اساسی با دیگر انواع انیمیشن دارد. ویژگی‌هایی که وجه رسانه‌ای و صنعتی انیمیشن تلویزیونی را نسبت به وجه هنری آن برجسته‌تر می‌کند. بنابراین لازم است در انواع تولیدات انیمیشن، این ملاحظات فنی و زیبایی‌شناسانه مورد نظر قرار گیرد. بررسی ساختار انیمیشن تلویزیونی که از جنبه‌های گوناگون مانند بررسی عناصر ساختاری-بیانی ویژه انیمیشن، بررسی عناصر ساختاری-دراماتیک، بررسی عناصر ساختاری طراحی بصری، بررسی عناصر ساختاری طراحی صوتی و بررسی عناصر ساختاری تدوین، در این تحقیق انجام پذیرفت، به جزئیات بسیار گسترده عناصر ساختاری در انواع انیمیشن و انیمیشن تلویزیونی اشاره می‌کند. از آنجا که یک اثر دراماتیک مانند انیمیشن قبل از هر چیز باید بتواند به عنوان یک اثر هنری بر مخاطب خود تاثیر بگذارد، تا بتواند در کنار ایجاد سرگرمی به اهداف رسانه‌ای (انتقال معنی و پیام) نایل آید. به کارگیری نتایج حاصل از این تحقیق، یعنی توجه به تمامی عناصر ساختاری در شکل‌تاثیرگذار آن، می‌تواند تولیدات انیمیشن تلویزیونی ایران را در بُعد کیفی ارتقا بخشیده و با ساخت آثاری استاندارد و تاثیرگذار، زمینه صادرات آنها را به بازارهای منطقه‌ای و جهانی فراهم آورد. همچنین در این تحقیق تلاش گردید، الگویی در تحلیل متون انیمیشن ارائه گردد که استفاده از این الگو، در تحلیل زیبایی‌شناسانه، نشانه‌شناسانه و غیره و نقد آثار انیمیشن تلویزیونی می‌تواند مفید واقع شده و به کمک آن آسیب‌شناسی سیستماتیک، در وجه ساختاری تولیدات انیمیشن صورت پذیرد.

انیمیشن، هنری پیچیده و ترکیبی است از عناصر بیانی سایر هنرها. هم‌زمانی گسترش این هنر با تکنولوژی دیجیتال و عصر ارتباطات و استفاده ابزاری از آن به عنوان رسانه‌ای قدرتمند، برای تبلیغ فرهنگ‌ها و اندیشه‌ها، انیمیشن را به عنوان یکی از مهم‌ترین رسانه‌های حال حاضر مطرح کرده است. آگاهی نسبت به اهمیت این هنر-صنعت-رسانه، باعث شده در دو دهه اخیر، بسیاری از کشورهای غربی و کشورهای در حال توسعه با به‌کارگیری مناسبات حرفه‌ای و صنعتی، بتوانند بازار جهانی را در اختیار گیرند؛ به گونه‌ای که بخش مهمی از بازار انیمیشن ایران، با توجه به تفاوت‌های فرهنگی در محتوای آثار خارجی، در اختیار تولیدات انیمیشن آن کشورها قرار گرفته است. این موضوع، یعنی تاثیرات اقتصادی و مهم‌تر از آن تاثیرات فرهنگی، در تحقیقی مستقل قابل بررسی می‌باشد. چنانچه انیمیشن تلویزیونی ایران همگام با رشد این صنعت در جهان، در جهت کمی و مهم‌تر از آن در بُعد کیفی نتواند گام بردارد، همچنان وارد کننده این محصولات خواهد بود و در موضوع جهانی شدن^{۳۰} در تعاملات فرهنگی، عرصه را به دیگر کشورها واگذار خواهد کرد.

در این مسیر، علاوه بر ایجاد زیر ساخت‌ها در زمینه ایجاد سیستم تولید انبوه و به‌کارگیری تکنولوژی روز در تولیدات انیمیشن، شناخت و به‌کارگیری دانش در زمینه عناصر بیانی و ساختاری رسانه مورد نظر، بسیار حیاتی می‌باشد. رسانه تلویزیون از جنبه‌های گوناگون با رسانه سینما تفاوت دارد. به همین دلیل، عناصر بیانی این دو رسانه در عین داشتن وجوه اشتراک فراوان، تفاوت‌هایی نیز با یکدیگر دارند. از مسائل فنی مرتبط با ضبط و پخش سیستم‌های تلویزیونی، که محدودیت‌هایی در انتخاب رنگ، خطوط و سطوح تصویری در تلویزیون بوجود می‌آورد، تا نسبت ابعاد صفحه تلویزیون در برابر پرده بزرگ سینما، که به لحاظ بصری با هم تفاوت دارند.

پی‌نوشت‌ها

فهرست منابع

- ادیب، ملانکه (۱۳۸۹)، انیمیشن و ساعات پرمخاطب تلویزیون، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه هنر، تهران.
- اسلین، مارتین (۱۳۷۵)، دنیای درام، مترجم: محمد شهباء، فارابی، تهران.
- باتلر، جرمی جی (۱۳۸۸)، تلویزیون کاربرد و شیوه‌های نقد، مترجم: مهدی رحیمیان، دانشکده صدا و سیما، (نشر اصلی ۲۰۰۲) تهران.
- بارت، رولان (۱۳۸۹)، پیام عکس، ترجمه: راز گلستانی فر، مرکز، تهران.
- براهیمی، منصور (۱۳۷۸)، کاوشی در ساختار جدید روایت، فصلنامه فارابی، شماره ۳۲/۳۳ سال ۷۸، صص ۳۳-۳۹.
- بوردول، دیوید، تامسون، کریستین (۱۳۸۹)، هنر سینما، ترجمه: فتاح محمدی، مرکز سینمایی فارابی، تهران.
- پسیان، ساسان (۱۳۸۸)، تولید ناب انیمیشن؛ ضرورت پذیرش جهانی، مجموعه مقالات نخستین همایش ملی انیمیشن ایران، انتشارات دانشکده صدا و سیما، تهران، صص ۱۷-۲۶، تهران.
- جنسن، چارلز (۱۳۸۸)، تجزیه و تحلیل آثار هنرهای تجسمی، ترجمه: بتی آواکیان، سمت، تهران.
- خانه ادبیات و هنر کودکان و نوجوانان (۱۳۶۷)، در جستجوی ویژگی‌های سینمای کودک و نوجوان؛ مجموعه گفته‌ها، تهران.
- سلبی، کیت، ران، کاودری (۱۳۸۰)، راهنمای بررسی تلویزیون، ترجمه: علی عامری مهابادی، سروش، تهران.
- سیم، استوارت (۱۳۸۸)، ساختارگرایی و پساساختارگرایی، ترجمه: بابک محقق، موسسه تالیف ترجمه و نشر آثار هنری، تهران.
- شارف، استفان (۱۳۸۲)، عناصر سینما، ترجمه: محمد شهباء، فریدون خاмене‌پور، چاپ دوم، انتشارات هرمس، تهران.
- صفورا، محمدعلی (۱۳۹۰)، بررسی و تحلیل تطبیقی شاخص‌های اثر گذار بر مدیریت تولید فیلم انیمیشن، نامه هنرهای نمایشی و موسیقی، پاییز و زمستان ۹۰، صص ۹۹-۱۱۸.
- فرشاد، برزو (۱۳۸۶)، صدایپیشگی در انیمیشن: پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه تربیت مدرس، تهران.
- فرنس، مورین (۱۳۸۴)، زیبایی‌شناسی انیمیشن، مترجم: اردشیر کشاورز، دانشکده صدا و سیما، تهران.
- فیلد، سید (۱۳۷۴)، راهنمای فیلم‌نامه‌نویسی، ترجمه: عباس اکبری، وزارت فرهنگ و ارشاد، تهران.
- گال، بورگ، مردیت، والتر (۱۳۸۳)، روش‌های تحقیق کمی و کیفی در علوم تربیتی و روانشناسی، ترجمه: احمد رضا نصر، نشر سمت و دانشگاه شهید بهشتی، تهران.
- لیندگرن، ارنست (۱۳۸۵)، هنر فیلم، ترجمه: حمیدرضا احمدی لاری، انتشارات بنیاد سینمایی فارابی، تهران.
- هیوارد، سوزان (۱۳۸۸)، مفاهیم کلیدی در مطالعات سینمایی، ترجمه: فتاح محمدی، هزاره سوم، تهران.

- 1 United Productions of America (UPA).
 - 2 Prime Time Animation.
 - 3 Sitcom.
 - 4 Fiction Film.
 - 5 Non Fiction Film.
 - 6 Animation.
 - 7 The Structural Elements.
 - 8 Experimental Animation.
 - 9 Feature Animation.
 - 10 TV Animation.
 - 11 Key Concepts.
 - 12 Structure.
 - 13 Form.
 - 14 Content.
 - 15 Subject Matter.
 - 16 Particularized Structure.
 - 17 Sign-Systems.
 - 18 Mis-en-Scene.
- ۱۹ در تکنیک‌های کارگردانی فیلم «سبک میزانشن» در تقابل با سبک «مونتاژ» قرار می‌گیرد؛ این دو به عنوان دو سبک متفاوت در کارگردانی و دکوپاژ فیلم شناخته می‌شوند، که این تعریف از میزانشن مورد نظر این تحقیق نمی‌باشد. در تکنیک‌های کارگردانی، سبک میزانشن در شکل خلاصه شامل استفاده از نماهای طولانی، از ترکیب حرکت بازیگر با حرکت دوربین در صحنه بوجود می‌آید. و سبک مونتاژ ترکیب نماهای متعدد برای نشان دادن کنش‌های یک صحنه است.
- 20 Metamorphosis.
 - 21 Condensation.
 - 22 Anthropomorphism.
 - 23 Fabrication.
 - 24 Penetration.
 - 25 Symbolic Association.
 - 26 Sound Illusion.
 - 27 Artificial.
 - 28 Undying.
 - 29 Lois Fichner.
 - 30 Understanding Art.
 - 31 Theme.
 - 32 Plot.
 - 33 Visual Elements.
 - 34 Lip Sync.
 - 35 Globalization.

Bacher, Hans (2008), *Dream Worlds*, Production design for Animation, focal press.

Block, Bruce (2008), *The Visual Story (2th Edition ed.)*, Creating the Visual Structure of, Film, TV and Digital Me-

dia, Published by Elsevier Inc, USA.

Milic, McConville, Lea, Yasmin (2006) *The Animation Producers Handbook*, Open University press, Berkshire, England.

Fichner, Lois -Rathus (2008), *Understanding Art*, Cengage Learning.

Stabile, Carol A. and Mark Harrison (2003), *prime Time Animation (Television Animation and American culture)*; London and New York; Routledge.

Weber, Marilin (2000), *Animation Scriptwriting*, (The writer's Road map), GGC, Canada.

Wells, Paul (2007), *Scriptwriting, n. developing and creating text for a play, film or broadcast*, AVA Publishing (UK).

Wells, Paull (2006), *Fundamentals of Animation*, (Lausanne: AVA) (UK).

