

Critical Studies in Texts & Programs of Human Sciences,
Institute for Humanities and Cultural Studies (IHCS)
Monthly Journal, Vol. 20, No. 2, Spring 2020, 187-203
Doi: 10.30465/crts.2020.5263

A Book Review of *Charming Elements in Animation Cinema*

Hamid Sadeghian*

Gity Nooreddinnejad**

Abstract

Media and artistic animation is a combination of other elements of the arts. This feature, in addition to the possibility of creating a fantasy universe, has a special charm that can address all age groups. In this regard, the necessity of publishing scientific and educational texts and adapting them to the latest findings, in view of the ever-increasing development of production methods, doubles the importance of this investigation. In this regard, the issue of the elements of attractiveness in the animation cinema is necessary, useful, and valuable. Despite its drawbacks, this work is one of the sources of Farsi help for students and animation enthusiasts. However, by studying the configuration of the topics and the content of the book, it can be noted that the correction is effective in advancing the goals and strengthening the content. These include lack of light unity in the structure of the content, lack of clarity in the presentation of the content for a particular or general audience, lack of attention to the impact of contemporary achievements, the need for appropriate images for the completion and explanation of the topics and the lack of proper communication between some. The images presented with the text have been criticized in various ways. This paper, after introducing some points, reviews the content of the book and analyzes the contents of the book.

Keywords: Elements of Charm, Art, Cinema, Animation, Film, Picture

* Faculty Member of Isfahan University of Art, Faculty of Visual Arts, Graphic Department (MA in Animation) (Corresponding Author), h.sadeghian@au.ac.ir

** Visiting Lecturer at Isfahan Art University (MA in Animation), nooreddinnejad@yahoo.com

Date received: 2019-08-08, Date of acceptance: 2019-12-18

Copyright © 2010, IHCS (Institute for Humanities and Cultural Studies). This is an Open Access article. This work is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/> or send a letter to Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

نقد کتاب عناصر جذابیت در سینمای انیمیشن

حمید صادقیان*

گیتی نورالدین نژاد**

چکیده

انیمیشن رسانه و هنری ترکیبی است که از عناصر بیانی سایر هنرها استفاده می‌کند. این ویژگی، علاوه بر امکان خلق جهانی فانتزی، جذابیت‌های ویژه‌ای دارد که می‌تواند تمامی گروه‌های سنی را مخاطب قرار دهد. به همین دلیل، ضرورت انتشار متون علمی و آموزشی و انطباق آن‌ها با آخرین یافته‌ها، باتوجه به پیشرفت روزافزون شیوه‌های تولید، اهمیت این کنکاش را مضاعف می‌کند. بررسی عناصر جذابیت در سینمای انیمیشن ضروری، مفید، و ارزشمند است. این اثر در بین معدود آثار موجود، با وجود اشکالاتی، از منابع کمک‌آموزشی فارسی برای دانشجویان و علاقه‌مندان انیمیشن به‌شمار می‌آید. اگرچه با مطالعه پیکربندی مباحث و محتوای کتاب می‌توان به مواردی اشاره کرد که اصلاح آن در پیش‌برد اهداف و تقویت مطالب مؤثر است. مواردی نظیر فقدان وحدت سبک در ساختار مطالب، وضوح‌نداشتن ارائه مطالب برای مخاطب خاص یا عام، توجه ناکافی به تأثیر دستاوردهای معاصر، نیاز به تصاویر مناسب برای تکمیل و تبیین مباحث، و نبود ارتباط مناسب بین برخی تصاویر ارائه‌شده با متن آن را در ابعاد گوناگون نقدپذیر کرده است. این مقاله، پس از معرفی نکات شکلی، درون‌مایه‌ها و محتوای کتاب را تحلیل و بررسی می‌کند.

کلیدواژه‌ها: عناصر جذابیت، هنر، سینما، انیمیشن، فیلم، تصویر.

* عضو هیئت علمی (مربی)، دانشگاه هنر اصفهان، دانشکده هنرهای تجسمی، گروه ارتباط تصویری

(کارشناس ارشد انیمیشن) (نویسنده مسئول)، h.sadeghian@au.ac.ir

** مدرس مدعو دانشگاه هنر اصفهان، دانشکده هنرهای تجسمی (کارشناس ارشد انیمیشن)،

nooredinnejad@yahoo.com

تاریخ دریافت: ۱۳۹۸/۰۵/۱۷، تاریخ پذیرش: ۱۳۹۸/۰۹/۲۷

۱. مقدمه

جذابیت‌های سینمای انیمیشن در نظر نسل‌های قرن بیست و یکم با دوران قبل از آن از هر نظر متفاوت است، چه از نظر فرمی و ساختار ظاهری و چه از نظر محتوایی. تمایل به ساخت فیلم‌های تخیلی از ابتدای شکل‌گیری سینما زمینه‌های ظهور جلوه‌های ویژه را پدید آورد. پیشرفت سریع فناوری دیجیتال امکان تولید صحنه‌های خارق‌العاده‌ای را فراهم کرد که خلق رؤیاها و بیداری آن‌ها را به سازندگان نوید می‌داد. دنیای انیمیشن، به‌مدد تجربیات گذشته و پیشرفت‌های تکنولوژی، توانایی عظیمی برای نمایش و خلق رؤیاهای انسان دارد. در دنیای امروز، این توانایی هر لحظه در حال تغییر و تعالی است، به‌گونه‌ای که در گذشته این سرعت تولید برای نمایش رخدادهای تصویری گوناگون تصورناشدنی می‌نمود. جذابیت قالب‌های متنوع انیمیشن در تناسب با موضوع کار توان بررسی بی‌نظیری به آن بخشیده که با به‌کارگیری نرم‌افزارهای جدید هرروز در حال تغییر و تحول است.

در اوایل قرن بیست و یکم و طی دهه‌های اخیر، کم‌تر فیلم بلند و کوتاه تجربی انیمیشن یا حتی فیلم زنده‌ای را می‌توان یافت که از فناوری‌های CGI دست‌کم در یکی از مراحل تولیدش استفاده نکرده باشد. در دوران جدید، حتی مرز بین فیلم‌های زنده و انیمیشن شکسته شده و استفاده از CGI به‌شکل جلوه‌های ویژه تصویری در قسمت اعظم فیلم‌های زنده به‌ویژه فیلم‌های علمی-تخیلی، جنایی، ژانر، وحشت، و مستندهای علمی، هنری، و آموزشی سهم عمده‌ای را به‌خود اختصاص داده است.

آنچه در گذشته به‌تصویرکشیدنش برای فیلم‌سازان امری ناممکن بود، امروزه به‌مدد انیمیشن کامپیوتری و جلوه‌های ویژه دیجیتال ممکن شده است. شاید اکنون انتخاب این‌که فیلم‌هایی هم‌چون *اریاب حلقه‌ها*، *هری پاتر (Harry Potter)*، یا حتی فیلم مبتدلی هم‌چون *۳۰۰*، فیلم زنده محسوب می‌شوند یا انیمیشن کامپیوتری تلفیقی کاری پیچیده باشد. از سوی دیگر، در ساخت فیلم‌های انیمیشن زمینه‌ای دیگر برای فعالیت بازیگران سینمایی به‌وجود آمده که مرز بین این دو هنر را کم‌رنگ‌تر کرده است. آن‌ها با استفاده از هنر صداپیشگی خود و یا ایفای مستقیم نقش به‌جای شخصیت‌های کارتونی (همانند آنچه در فیلم *قطار سریع‌السير قطبی* اتفاق افتاد) به فعالیت در این هنر می‌پردازند (کوپال و وزیر ۱۳۸۷: ۴۷).

این روی‌دادها بخشی از تحولاتی بود که توانست تمهیدات سینمایی را به‌مدد تکنیک‌ها و نرم‌افزارهای انیمیشن به اوج خود برساند. رخدادهایی که علاوه‌بر گرافیک تصاویر،

محتوای اخلاقی، ادبی، تربیتی، اجتماعی، و... را نیز تحت تأثیر قرار داده و آن را به شدت متحول کرده است.

مقاله حاضر کتاب عناصر جذابیت در سینمای انیمیشن را نقد کرده است و ضمن در نظر داشتن تغییر ذائقه مخاطب در قرن بیست و یکم در مقایسه با قبل، تغییرات عظیمی که با پیشرفت تکنولوژی در هنر و رسانه‌های مختلف از جمله سینما و انیمیشن رخ داده، و همچنین به پاس داشت سرمایه تجربیاتی که در بیش از یک قرن در این عرصه اتفاق افتاده است، با هدف تقویت، بهبود، و هم‌افزایی اثر کتاب را بررسی می‌کنیم. گفتنی است، باتوجه به تعداد اندک کتب فارسی و پژوهش‌ها در این حوزه و نیاز روزافزون نسل‌های جدید به فراگیری فنون تولید هم‌تراز با استانداردهای جهانی، ضرورت بررسی و تحلیل آثار محبوب و مطرح جهانی و دلایل جذابیت‌های آن‌ها بیش از پیش آشکار می‌شود. فرایند ایده اصلی کتاب، یعنی بررسی و تشریح عناصر جذابیت در سینمای انیمیشن، می‌تواند راه‌بردی اساسی برای محققان و فعالان در این زمینه باشد که این به‌نوبه خود زمینه‌ای برای نوآوری‌های بیش‌تر خواهد بود.

در این پژوهش، به‌اختصار مواردی را برمی‌شماریم که تصحیح و تکمیل آن‌ها به تقویت ایده مدد می‌رساند و در پایان پیشنهادهایی را در این باره ارائه می‌دهیم.

۲. معرفی کلی اثر

کتاب عناصر جذابیت در سینمای انیمیشن نوشته محمدهادی ایراندوست و تولید حوزه هنری استان تهران است که چاپ اول آن را سوره مهر در دی ۱۳۹۰ در ۱۵۸ صفحه، با قطع رقعی، جلد شومیز، و تیراژ ۲۵۰۰ نسخه منتشر کرده است.

در پیش‌گفتار این اثر آمده است: انیمیشن، هنر هشتم، گستره تأثیرگذاری عناصر پایه‌ای تمامی هنرهای پیش از خود است که هرکدام به‌گونه‌ای در شکل‌گیری اصولی این هنر نقشی کارکردی ایفا می‌کنند. اگر بر آن باشیم که عناصر ساختاری انیمیشن را بررسی کنیم، ناگزیر باید به عناصری نگاه بیندازیم که از هنرهای نظیر نقاشی، عکاسی، نمایش، موسیقی، معماری، و سینما به این هنر ارزانی شده است و باتوجه به هم‌زمانی انیمیشن با سینما بدیهی است که عناصر ساختاری سینمایی اهمیت بالاتری دارند.

کتاب چهار فصل دارد؛ فصل نخست شامل عناصر ساختاری سینما از جمله فیلم‌نامه، دکوپاژ، تدوین، قطع فیلم، صداگذاری، فیلم‌برداری، زوایا و حرکتهای دوربین، پلان‌ها، قاب‌ها، سکانس‌ها، و... است.

عنوان فصل دوم «عناصر جذابیت ویژه انیمیشن» است و نقش عناصر زیبایی‌شناسی مانند زمان‌بندی، اغراق، جزئیات، جان‌داری، و وزن در هنر انیمیشن را بررسی می‌کند. در فصل سوم، با نام «عناصر برگرفته از سایر هنرها»، آن دسته از عناصر مؤثر در سینما (ترکیب‌بندی، رنگ‌بندی، و نورپردازی) بررسی شده است که به‌نحوی از سایر هنرها وارد این عرصه شده و در جذابیت اثر تأثیر فراوانی دارد.

فصل چهارم، با عنوان «عناصر جذابیت فرهنگی»، عناصر فرهنگی به‌منزله عناصر جذابیت در سینما را بررسی می‌کند. بررسی این عناصر از جمله اسطوره‌ها و افسانه‌ها، مراسم و نمایش‌های بومی، موسیقی ملی و بومی، و تأثیر آن در سینمای انیمیشن موضوع این فصل است.

۳. تحلیل ابعاد شکلی اثر

تصویر اصلی روی جلد کتاب برگرفته از دستگاه ساده‌ای از اختراعات اولیه سینمایی با عنوان فناکسیس‌توسکوپ (phenakistoscope) و استروبوسکوپ (stroboscope) است که ژوزف پلاتو (Joseph Plateau) بلژیکی در سال ۱۸۳۲م آن را اختراع کرد و نمونه‌ای از اختراعات اولیه تصاویر متحرک است. این دستگاه از صفحه‌ای گرد با شکاف‌های منظم در لبه‌های آن تشکیل شده که یک‌سری تصاویر بر روی آن و بین شکاف‌ها چاپ می‌شده و امکان چرخش بر حول مرکز داشته است. هر تصویر یک موضوع واحد در حال حرکت را نشان می‌دهد که تصویر روی جلد صحنه‌هایی از سوارکاری با تغییرات حرکتی و تدریجی را نشان می‌دهد. صحنه‌های منتخب تلاش‌های ادوارد مایبریج (James Muybridge Edward) در ثبت حرکت با دوربین عکاسی است که در سال ۱۸۷۷م در کتاب حرکت حیوانات منتشر شد. با حرکت دادن (گرداندن) صفحه در مقابل آینه و نگاه کردن از میان شکاف‌ها، تماشاچی بازتاب تصاویری را که پشت سرهم و با سرعت از مقابل چشمانش می‌گذشت می‌دید و تصاویر را در حال حرکت مشاهده می‌کرد (صادقیان ۱۳۹۵: ۲۲).

در مرکز جلد لوگوی سوره مهر به‌هم‌راه چرخه‌هایی دوار و در حال حرکت طراحی و عنوان کتاب در دو ردیف پایین و بالای آن درج شده است. وجود چرخه‌ها نشان‌دهنده تولید و حرکت است. رنگ صفحه دوار یادآور قدمت صفحه و کرم‌قهوه‌ای است که در میان حلقه‌هایی با طیف آبی و سیاه مکرر، که پشت جلد را هم شامل می‌شود، به‌نوعی تداعی‌کننده پویایی و حرکت رؤیاگونه و عمق حلقه‌هاست. هم‌چنین قرارگرفتن عنوان کتاب (تیترو

سوتیتر) در امتداد عناصر بصری در ترکیب دایره‌وار احساس حرکت عناصر را تشدید می‌کند. طرح جلد بیش‌تر به تاریخ اختراعات و ماهیت متحرک‌سازی انیمیشن اشاره دارد. ممکن است در نگاه اول قطع کتاب برای مخاطب آشنا با مسائل تخصصی انیمیشن اندکی در تناسب با عنوان تأمل برانگیز باشد. البته با ورود به متن، نوع قلم، اندازه آن، و فواصل سطور متناسب با قطع کتاب است. بنابراین در گرافیک و صفحه‌آرایی تلاش چندانی برای خلاقیت در ترکیب سطور، پاراگراف‌ها، و چیدمان تصاویر به چشم نمی‌خورد. با توجه به عنوان کتاب و گرافیک جلد، لزوم ایجاد تمهیداتی برای ایجاد پویایی و تنوع در صفحه‌آرایی، تعدد تصاویر در تناسب با مباحث، و پرهیز از یک‌نواختی احساس می‌شود. بنابراین در صورت انتخاب قطع رحلی برای کتاب، در صفحه‌آرایی، پرداختن به تصاویر، جزئیات نماها، و تجزیه و تحلیل آن‌ها در ترکیب با متن آزادی عمل بیش‌تری در اختیار نگارنده قرار می‌گرفت. با توجه به موضوع کتاب، ارائه تصاویر و اسکرین‌شات‌ها در این مبحث اهمیت زیادی دارد و بهتر بود در نقش مکمل متن و نوشتار در فضای وسیع‌تری بیان شود.

۴. تحلیل ابعاد محتوایی اثر

به لحاظ ضرورت وجود کلیدواژه‌های تخصصی و لاتین و نیاز به ارجاعات و پانوشته‌های درون متن، ضمن وجود نقایصی، لحن و توالی متن تحت تأثیر قرار گرفته است. در پاره‌ای از موارد متن بیان لازم را ندارد و چنان‌که اشاره شد جای خالی تصاویر و مثال‌هایی از موضوع مورد نظر در آن احساس می‌شود.

کتاب اطلاعاتی با عنوان جذابیت در سینمای انیمیشن ارائه کرده و در حد عنوان به توضیح تیتروایی از اصول و مبانی تولید انیمیشن کلاسیک بسنده کرده است. در پیش‌گفتار نویسنده مباحث را در چهار فصل تشریح کرده است.

فصل اول: عناصر جذابیت سینمایی؛ این فصل در ابتدا مباحثی درباره تاریخ تولد سینما را در یک صفحه توضیح داده، سپس درباره عناوین زیر توضیحاتی داده است:

۱. فیلم‌نامه (ص ۲۲-۲۶): دو صفحه از آن نیز به فیلم‌نامه قصه‌های میرکفن‌پوش بهرام بیضایی اختصاص دارد، بدون هیچ‌گونه توضیح یا تجزیه و تحلیل درباره عناصر جذابیت در این فیلم‌نامه. به‌طور کلی عوامل جذابیت فیلم‌نامه را تیتروار ذکر کرده است. در صورتی که فیلم‌نامه شالوده ساخت انیمیشن و از مهم‌ترین ارکان جذابیت آن است که

باتوجه به موضوع کار به تأکید بیش‌تری نیاز دارد. باید توجه داشت که بنابه نظر هوارد بکرمن (Howard Beckerman): «مرحله تولید با ایده شروع می‌شود، ولی چگونگی جذابیت ایده اهمیتی ندارد: این فقط نقطه شروع کار است. یک ایده برای جلب توجه مخاطب باید مجموعه‌ای از اتفاقات را که باعث به‌وجود آمدن یک نمایش کامل می‌شود به‌تفصیل شرح دهد» (بکرمن ۱۳۹۰: ۱۱۸). چنان‌که اهمیت فیلم‌نامه و پرداخت داستان را در توالی وقایع و رخدادها می‌توان به زنجیره‌ای تشبیه کرد که ارتباط هر حلقه با حلقه دیگر درنهایت به شکل‌گیری کل آن می‌انجامد. بندازی (Giannalberto Bendazzi) می‌نویسد که انیمیشن هنری در دهه ۱۹۶۰م بر تصاویر بیش‌تر از داستان‌پردازی تأکید داشت، بر نقاشی بیش‌تر از سینما، و بر حس شاعرانه بیش‌تر از داستان‌سرایی. بنابراین، هدفش را با قطع رابطه با منطق پیش برد. به بیان خلاصه‌تر، رنگ‌هایی که برای نشان‌دادن اتفاق به‌کار می‌روند، از اصل موضوع و داستان اهمیت بیش‌تری یافتند (بندازی ۱۳۸۵: ۵۱۶). بنابر آنچه گفته شد و لزوم تأکید آن در کتاب، اجزای فیلم انیمیشن برپایه ساختار و توالی اندام‌گونه فیلم‌نامه استوارند و هر یک متناسب با نظام تعیین‌شده در این گستره ایفای نقش می‌کنند و این موضوع بیش‌تر از هر چیز در جذابیت اثر تأثیر می‌گذارد، ضمن این‌که بررسی ویژگی‌های فیلم‌نامه انیمیشن در مقایسه با فیلم‌نامه فیلم زنده می‌تواند تا حد زیادی مخاطب را در جریان خصوصیت‌های فیلم‌نامه انیمیشن و جذابیت‌های آن قرار دهد.

۲. دکوپاژ (ص ۲۷-۲۹): توضیحات ارائه‌شده در کتاب در این‌باره به‌نظر کافی است. لیکن هیچ توضیحی درباره استفاده بهینه از دکوپاژ و تأثیر آن در جذابیت اثر ارائه نشده است. شاید پلان‌بندی و تقطیع نماهای داستانی، که برای مثال در ابتدای توضیح ارائه شده، بتواند به‌طور عملی مخاطب را با این مقوله آشنا کند. در این بخش اطلاعات و منابع درباره دکوپاژ و تقطیع نماها در پانوشته ارائه شده است، اما مخاطب امکان مواجهه و یادگیری آن را ندارد. در واقع، هنر انتخاب آغاز و پایان و تقطیع هر نما در ارتباط با دیگر نماها و نحوه چیدمان آن در یک ترکیب منسجم از عناصر مهمی است که در جذابیت اثر مؤثر واقع می‌شود. چنان‌که در انیمیشن مانند سینمای زنده با پلان‌های واحد فیلم‌برداری شده مواجه نیستیم که در فاصله روشن‌شدن تا خاموش‌شدن دورین ضبط شده‌اند، بلکه در این هنر (صنعت) هر فریم از کار و هر یک بیست و چهارم (سیستم فیلم‌برداری کلاسیک) یا بیست و پنجم (سیستم دیجیتال) فریم با برنامه دقیق و ازپیش تعیین‌شده شکل گرفته است. بنابراین دکوپاژ در انیمیشن می‌تواند هم به‌لحاظ نحوه قصه‌گویی و توالی داستان و هم تقسیم پلان‌ها در صحنه‌های متنوع حسی یا فعال و پرتحرک جذابیت ایجاد کند. باتوجه به

ویژگی‌های روانی اکثریت مخاطبان فیلم‌های انیمیشن، یعنی کودکان و نوجوانان، دکوپاژ می‌تواند در ترکیبی پویا فضایی مفرح و دل‌نشین در چیدمان و ترکیب پلان‌ها خلق کند.

۳. فیلم‌نامه‌مصور (story board): «امروزه استوری‌بورد قسمت مهمی از مرحله‌پیش‌تولید است؛ به طوری که همه آگهی‌های ویژه هالیوود دارای استوری‌بوردند» (بکرمن ۱۳۹۰: ۱۱۹). استوری‌بورد ابزاری است که فیلم‌سازها با آن داستان فیلم را قبل از ساخته‌شدن به صورت یک سلسله عکس ثابت به تصویر می‌کشند تا تداوم و روان بودن تصویر، یک‌پارچگی سبک، و شفافیت داستان را بسنجند. استوری‌بورد پیش‌نمایشی از کل فیلم است که با استفاده از تصاویر تک‌تک صحنه‌های فیلم شکل می‌گیرد و در تبدیل ایده داستانی به تصویر اهمیتی حیاتی دارد. استوری‌بورد باید قدرت داستان‌گویی تصویر را نشان دهد (سالیوان و دیگران ۱۳۹۰: ۱۶۷). اساساً اولین مرحله تبدیل متن به تصویر در پیش‌تولید و انعکاس داستان در قالب تصویر در این مرحله اتفاق می‌افتد. شاید بتوان گفت، تأثیر این دگرذیسی در شکل‌گیری متون به تصاویر نهایی فیلم بسیار درخور توجه و نوعی ترجمان متن و گفتار به تصویر است که خلاقیت طراح استوری‌بورد در به تصویر کشیدن وقایع و نوع نگاه او در راستای خواسته‌های کارگردانی در فیلم‌نامه، اولین و مهم‌ترین قدم در به تصویر کشیدن فیلم‌نامه، و ایجاد جذابیت‌های تصویری در انتخاب زوایا، ترکیب‌بندی، و کلاً بیان تصویری متن است.

در کل، استوری‌بوردها راهی برای پیش‌تجسم داستان و متشکل از یک‌سری تصاویر طراحی شده براساس دکوپاژ است که برعهده طراح یا طراحان استوری‌بورد قرار دارد. این تصاویر تداوم حرکت و جزئیات مختلف را شامل می‌شود. در تولیدات بزرگ استوری‌بورد عاملی حیاتی برای تمامی عوامل درگیر تولید در تمامی بخش‌هاست. آن‌ها می‌توانند تمامی اتفاقات داستانی را مشاهده کنند و بدانند که در حال تولید چه فیلمی‌اند.

در ابتدا تصاویر تامبنیل (استوری‌بورد اولیه) استوری‌بورد با همکاری گروه طراحی استوری‌بورد انجام می‌شود. ایده‌های اولیه‌ای که می‌تواند به روند روایت داستان کمک کند بر روی کاغذ پیاده و نظرهای تیم درباره آن‌ها ثبت می‌شود. این تصاویر تامبنیل بسیار ساده است و فقط شامل تداوم عناصر در کادر و اندازه نما خواهد بود. طراحی‌های سریع و استفاده از فلش‌ها و نمودارها برای این مرحله کافی خواهد بود. در طراحی تامبنیل جزئیات مطرح نیست و فقط فهم بصری اتفاقات اهمیت دارد.

در طراحی اصلی و ارائه استوری‌بوردها (presentatio story boards) تمامی جزئیات براساس هدف پروژه و در کادرهای بزرگ‌تر طراحی خواهد شد، به نحوی که تمامی عوامل آن را بفهمند و بدانند که چه اتفاقی در حال رخ دادن است.

توضیحات این بخش سه صفحه و طرح کلیاتی در این باره و لزوم وجود آن در تولید فیلم است. در حالی که توضیح تأثیر استوری بورد در نقش یکی از عوامل بسیار مؤثر در اساس شکل‌گیری تصاویر بسیار ضروری است و این نیز از مهم‌ترین مواردی است که می‌تواند در جذابیت اثر ایفای نقش کند. شاید بتوان تأثیر طراحی استوری بورد در سینمای انیمیشن و حتی سینمای زنده را عنصری کلیدی در تصمیم‌گیری برای آفرینش نماهای بصری فیلم‌نامه دانست. به نحوی که غلبه چشم‌اندازهایی که این مرحله در اختیار عوامل برای شکل‌گیری مراحل بعد قرار می‌دهد کاملاً مشهود است و چهارچوب‌های تصویری فیلم را در این مرحله بنا می‌نهد. هم‌چنین در این مرحله فانتزی و اغراق‌های انیمیشن و این‌که اساساً چرا باید از قالب‌های متحرک‌سازی برای ساخت فیلم‌نامه استفاده کرد به‌عینیت درمی‌آید.

۴. لیکاریل (Leica reel): ماهیت لیکاریل در دو صفحه شرح داده شده است که البته ارائه این مطالب برای متخصصان ناکافی و برای مخاطب عام قابل درک و لازم به‌نظر نمی‌رسد. این مرحله از پیش‌تولید اولین گام برای انتقال تصاویر به رسانه ویدیو و آغاز ترکیب آن‌ها با صدا و دیگر تمهیدات سینمایی است و به چندین شکل اجرا می‌شود. در این مرحله زمان‌بندی کار عملاً در محیط ویدیویی آزمایش شده است و عوامل را برای ورود به مراحل تولید ره‌نمون می‌کند.

۵. عناصر کارگردانی (ص ۳۴-۶۸): در این قسمت عوامل و عناصر موردنیاز کارگردانی برای دستیابی به توالی تصویری، هدایت مخاطب، و آماده‌سازی ذهنی او به درک روایت تصویری آن تشریح شده است. تأثیرات عوامل مذکور، که تیتروار در این بخش ارائه شده، در جهت ایجاد کشش و جذابیت در سینمای انیمیشن بسیار اهمیت دارد. بنابراین نیاز به تجزیه و تحلیل کافی برای دستیابی به چگونگی بهره‌برداری و استفاده از تک‌تک این عوامل در تولید فیلم جذاب احساس می‌شود. اما نویسنده با در نظر داشتن اهمیت موضوع از توضیح و تشریح آن صرف‌نظر کرده است، چنان‌که با استفاده از توضیحات و تصاویر متناسب با بحث کارگردانی فیلم انیمیشن و آنچه اساساً آن را از سینمای زنده متمایز یا گاهی به آن نزدیک می‌کند، می‌توان بر نقش کارگردانی سینمای انیمیشن تأکید کرد.

۶. باندهای صوتی (ص ۶۸-۷۴): درباره صدا در شش صفحه مطالبی خلاصه و با تیرهای دیالوگ، موسیقی، و صدای زمینه توضیح داده شده است. بدیهی است، صدا در تولیدات سینمایی و انیمیشن جایگاه ویژه‌ای دارد و از عوامل بسیار مهم در جذابیت آن است. چنان‌که در بسیاری از موارد صدا و موسیقی عامل اصلی ماندگاری و جذابیت یک اثر سینمایی و انیمیشن و شناسه اصلی آن است.

طراحی خلاقانه صدا به شدت در باورپذیری تصویری اهمیت دارد و نه فقط در ایجاد صدای هر روایت 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 کند مؤثر است (Wells 2007: 37).

صدا در جهت فضاسازی مکملی برای فضاسازی از طریق تصویر است و غنای یک فیلم وابسته به هر دو عامل صدا و تصویر است. صدا عنصر اصلی در تمام روایات تصویر متحرک است و برای فیلم‌های زنده و انیمیشن به یک اندازه اهمیت دارد (صفورا و دیگران ۱۳۹۳: ۷۹).

نیز

برخلاف فیلم زنده که صدا هم‌زمان با تصویر ضبط می‌گردد، در انیمیشن باید ابتدا صدا را روی نوار ضبط کرد و سپس حرکت‌ها را متناسب با صدا طراحی و فیلم‌برداری کرد. به عبارت ساده‌تر، تصویر باید به صدا خورانده شود. این اصل اساسی انیمیشن است (ویتاکر و هالاس ۱۳۸۳: ۱۳۲).

«ضبط صدا در انیمیشن نه فقط برای تحول حرکت‌ها حائز اهمیت است، بلکه بر شخصیت‌پردازی تأثیر به‌سزایی دارد» (فرنس ۱۳۸۳: ۹۰). بنابراین لازم است درباره نحوه به‌کارگیری به‌جا از صدا در ساخت اثر و تأثیرات فوق‌العاده آن در درازمدت در ذهن مخاطب در جهت استفاده به‌منزله یکی از عناصر بی‌بدیل جذابیت تأکید شود.

۷. تدوین (ص ۷۴، ۷۵): موضوع تأثیر تدوین در جذابیت در این دو صفحه به‌طور کلی ارائه شده است که نظر به اهمیت آن و چنان‌که خود نویسنده به‌نقل از پودوفکین در کتاب *فن سینما می‌نویسد*: «تدوین نیروی خلاقه واقعیت سینمایی است» و این به‌خودی‌خود ضرورت تدوین را بیان می‌کند. چنان‌که در آموزش‌های آکادمیک سینمایی تدوین از بخش‌های کلیدی و تأثیرگذار است. بنابراین لازم است، ضمن پرداخت به ذکر کلیات آنچه در سینمای انیمیشن ویژگی تدوین شمرده می‌شود، عناصر مؤثر در جذابیت تدوین در سینمای انیمیشن شناسایی و به بحث گذاشته شود.

فصل دوم: عناصر جذابیت ویژه انیمیشن (ص ۷۹-۱۱۴): در این فصل مواردی درباره ساختار کلی انیمیشن ذکر شده است. موضوعات مذکور بسیار ضروری و کلیدی است، اما در بیان مطالب اصلی بسیاری از نکات مهم از جمله طراحی شخصیت (شخصیت‌پردازی از ارکان مهم جذابیت انیمیشن) از قلم افتاده است.

ساخت فیلم انیمیشن قالب‌ها و تکنیک‌های اجرایی متنوعی دارد که در بسیاری موارد جذابیت آثار انیمیشن به انتخاب به‌جای این روش‌ها متناسب با داستان، خلاقیت، و تجربیات خاص سازنده در به‌کارگیری آن منوط است. جای خالی موضوع تکنیک‌های گوناگون در ایجاد جذابیت‌های ویژه انیمیشن در این فصل به‌وضوح مشخص است. شکل‌گیری فیلم‌های انیمیشن در قالب‌های دوبعدی (نقاشی روی کاغذ، بریده مقوا، و تکنیک‌های 2D کامپیوتری)، سه‌بعدی (عروسکی، متحرک‌سازی اشیا و اجسام، یا 3D کامپیوتری)، و ترکیبی (ترکیب فیلم زنده و انیمیشن) همگی ساختار یکسانی در تولید دارند، اما هر یک به‌لحاظ تکنیکی و شیوه‌های ساخت می‌توانند تنوع و جذابیت‌های متفاوتی داشته باشند که ذکر آن در این جا اهمیت دارد. «تولیدات انیمیشن به سه دسته عمده انیمیشن تجربی، انیمیشن سینمایی، و انیمیشن تلویزیونی تقسیم می‌شود» (صفورا و دیگران ۱۳۹۳: ۷۱). در هر یک از این سه بستر عوامل جذابیت یکسان نیست که باید ویژگی‌های هر کدام جداگانه شرح داده شود. در بحث انیمیشن کامل (full animation)، انیمیشن کافی (enough animation)، و انیمیشن محدود (limited animation) هر کدام در شیوه متحرک‌سازی تابع قواعد زیبایی‌شناسی و جذابیت‌های خاصی اند. در این تعاریف نیز به‌لحاظ علمی و آکادمیک هم‌چنان جای بحث و مناقشه است، اما ساختار هر یک از آن‌ها به‌لحاظ وجود عناصر کیفی باید در بستر و حیطه مخصوص خود بررسی شود. برای مثال، تولید انیمیشن‌های به سبک دیزنی با تولیداتی نظیر زاگرب (Zagreb) یا UPA (United Productions of America) به‌لحاظ کیفی و زیبایی‌شناسی متفاوت است، هم‌چنان‌که آثار سینمایی با تولیدات تلویزیونی.

باتوجه به مباحث این فصل، برای تکمیل مطالب استفاده از تصاویر متناسب ضرورت دارد. تصاویر کتاب کافی و گویا نیست. برای مثال، در بحث آرک (قوس) در صفحه ۸۸ تصویر پاندول (شکل ۱) گویا نیست، ضمن این‌که در متن همین بحث تعریف مفاهیمی نظیر «slow in» و «slow out» به تصویر مناسب نیاز دارند. ارجاع به «متن انگلیسی» بدون مشخص کردن منبع آن، که در قبل و بعد از این مطلب نیز به‌دفعات با عنوان «اصول دوازده‌گانه انیمیشن» (The 12 Fundamental Principles of Animation of by Frank Thomas and Ollie Johnston) به آن اشاره شده، حاکی از فقدان وحدت سبک در ساختار مطالب و ناهمگونی در ارجاع‌دهی است.

در این مرحله انتظار می‌رود که، به‌منزله بخش اصلی بحث پس از تمهید مقدمات، نویسنده مخاطب را با جذابیت‌های متنوع شخصیت‌های انیمیشن، پویایی فضاها، فانتزی،

رنگ، اغراق، و هرآنچه موضوع اصلی کتاب را تشکیل داده است، کاملاً و به‌صراحت درگیر و قانع‌کننده. اما این انتظار مرتفع نمی‌شود و به‌نظر می‌رسد که متن و تصاویر قدرت و توانایی لازم برای کشیدن بار معانی موردنظر را ندارد. قواعد عمومی نگارش و توضیحات کامل نیست و ابعاد فنی و محتوایی متن قوام لازم را ندارد.

فصل سوم: عناصر برگرفته از سایر هنرها (ص ۱۱۷-۱۳۵): در این فصل تأثیرات هنرهای مختلف در ساختار تولید انیمیشن تشریح می‌شود. ترکیب‌بندی، نورپردازی، و رنگ‌پردازی عناوین کلی این فصل‌اند و عناصر و کیفیت‌های بصری و کاربست آن در فیلم انیمیشن را توضیح داده‌اند. در این فصل نیز، نظر به تنوع و تفاوت کاربرد هر یک از این مباحث در شیوه‌ها و قالب‌های مختلف تولید انیمیشن، تشریح هر یک به‌طور جداگانه ضرورت دارد. انیمیشن فصل مشترک هنرهای تجسمی و سینما است. به‌قول فرنیس:

هرگونه ارزیابی کارشناسانه از زیبایی‌شناسی انیمیشن نه‌فقط نیازمند دانشی کلی درباره تاریخ است، بلکه برای شروع و در مرحله اول به داشتن اطلاعات کافی درباره تئوری و تاریخ طراحی، نقاشی، عکاسی، مجسمه‌سازی، موسیقی، بازیگری، رقص، و سینما نیاز دارد. بدیهی است چنین پیش‌نهادی دلهره‌آور است. آنچه احتمالاً بیش‌ترین اهمیت را دارد، آن است که تحلیل‌گران انیمیشن دست‌کم متوجه شمار بسیار عوامل تأثیرگذار بر زیبایی‌شناسی آثار انیمیشن باشند (فرنیس ۱۳۸۳: ۶۷).

هم‌چنین توضیح مراحل تولید (اعم از پیش‌تولید، تولید، و پساتولید) و اهمیت و تأثیر هر یک در جذابیت فیلم به تأویل بیش‌تری نیاز دارد.

«از آن‌جاکه وسایل و مراحل تولید به‌شدت بر مسائل زیبایی‌شناختی هر اثر انیمیشنی تأثیر می‌گذارد، داشتن اطلاعات جامع از مراحل تولید ضروری است» (همان). محدود تصاویر ارائه‌شده از شیوه‌های سل انیمیشن (شهر/شباح/ میازاکی) و عروسکی (عروس مرده/ تیم برتون) نمایان‌گر اراده نویسنده در همین زمینه است. در بحث نورپردازی (ص ۱۲۳) تأکید فقط بر شیوه انیمیشن سه‌بعدی عروسکی است. در خلق تصاویر انیمیشن از ابزار گوناگونی می‌توان استفاده کرد که هر یک کیفیت نهفته‌ای دارند و تأثیر چشم‌گیری در جلوه نهایی اثر می‌گذارند (همان: ۶۸). بنابراین لازمه بررسی تأثیرات نورپردازی در جذابیت‌های سینمای انیمیشن به بررسی همه‌جانبه نورپردازی در سایر تکنیک‌ها منوط است.

فصل چهارم: عناصر جذابیت فرهنگی (ص ۱۳۹-۱۵۳): داستان‌ها، اسطوره‌ها، افسانه‌ها و مراسم و نمایش‌های بومی، معماری‌های بومی، موسیقی ملی و بومی، پوشش‌ها، و نقش مایه‌ها و رنگ‌مایه‌ها عناوین اصلی این فصل است.

تولیدات بصری محصول زمان و مکانی هستند که در آن خلق می‌شوند و از سوی دیگر، آن زمان و مکان خاص را بازنمایی می‌کنند. مطالعه و فهم زندگی بشر بنابراین، می‌تواند به‌طور روش‌شناسانه، به‌عنوان مواد در دوره‌های خاص، مطرح شده و محققان را جهت دستیابی به فهم دقیق‌تر و عمیق‌تر یک پدیده یا دوره خاص تاریخی، اجتماعی، و فرهنگی یاری رسانند (صالحی ۱۳۹۴: ۲۵۴).

صرف‌نظر از نیاز به ارائه تصاویر بیش‌تر، با توجه به منابع بی‌شمار و این‌که رجوع به هیچ منبعی در این فصل به‌چشم نمی‌خورد، مطالب ارائه‌شده و توصیه نهایی نویسنده در صفحه ۱۵۳ معقول و مطلوب است.

در مباحث کتاب درباره نوآوری‌ها و مسائل مربوط به تأثیرات فناوری و تکنیک‌های روز دنیا سخنی به‌میان نیامده است. درحالی‌که جذابیت‌های سینمای امروز انیمیشن به‌واسطه تأثیر فناوری دیجیتال و تنوع رسانه‌ها انتظار مخاطبان را به‌کلی دگرگون کرده است. امروزه کیفیت تولید، شیوه‌ها، و حتی سیستم‌های ضبط و پخش اهمیتی حیاتی در موفقیت بسیاری از تولیدات انیمیشن دارد. سینمای امروز انیمیشن در تفاوت اساسی با چند دهه پیش به‌کلی وارد فضایی جدید شده است. بنابراین لازم است تا معرفی جذابیت‌های انیمیشن با در نظر گرفتن شیوه‌ها، تمهیدات دیجیتال، و تأثیر تکنولوژی در کنار مبانی زیبایی‌شناسی و تولید باشد.

توسعه ادبیات در حوزه هنر نیازمند تدوین روش‌های نقد و پژوهشی است که هدایت‌گر ما در قراردعی داده‌ها و مواد بصری در زمینه آن‌ها و سپس بنیان فرایند تحلیل و تفسیر آن‌ها برای رسیدن به فهم عمیق‌تر باشند. نقد و تفسیر و متعاقب آن فهم در حوزه هنرهای دیداری به‌طور فزاینده‌ای با تجزیه و تحلیل تصویر همراه است (همان: ۲۵۲).

رویکرد نگارش در کتاب حاضر بیش از جذابیت‌های سینمای انیمیشن، بررسی، تفسیر، و تأویل مبانی تولید و ساختار کلاسیک انیمیشن بوده است. در پرداخت و توضیح اصطلاحات گاهی کاملاً متمرکز (مانند تعاریف لیکاریل) و گاهی نیز بسیار گذرا و سریع (مثال مبحث دکوپاژ) از آن عبور می‌شود. نیاز به تحقیق بصری^۱ (جمع‌آوری داده‌ها و تحلیل

آن‌ها به واسطه تصاویر اعم از: طراحی، نقاشی، عکاسی، فیلم، یا تصاویر ویدئویی) استخراج شواهد، اطلاعاتی از منابع دیداری و تحلیل منابع بصری، استفاده از چهارچوب نظری مشخص برای دسته‌بندی، و ارائه داده‌ها کاملاً محسوس است.

۵. نتیجه‌گیری

۱. ارتباط میان عنوان و محتوای کتاب باید تقویت شود. متن عناصر ساختاری سینما و انیمیشن را توضیح داده است و غالب رئوس و توضیحات ارائه‌شده محتوای ویژه‌شناسی دارد.
۲. انتظار مخاطب در جهت یافتن مطالبی مبتنی بر چگونگی به‌کارگیری این عناصر ساختاری به بهترین صورت ممکن در جهت جذاب‌شدن هرچه بیشتر تر انیمیشن یا شناخت عوامل کاربردی در این زمینه محقق نمی‌شود.

۳. نادیده‌گرفتن مراحل تولید انیمیشن (پیش‌تولید، تولید، و پس‌تولید) باعث حذف مطالب مرتبط و بااهمیت در راستای ایجاد جذابیت شده است.

۴. شیوه ارجاع و معرفی برخی از منابع ارائه‌شده ناقص و بی‌اعتبار است.

۵. نبود منابع جدید به‌منظور تبیین موضوع. کتب تألیفی فارسی در این زمینه بسیار اندک است، بنابراین می‌توان از فیلم‌های انیمیشن جدید یا منابع دیداری غیرفارسی بهره برد. باتوجه‌به تغییرات اساسی در نظام تولید انیمیشن (تأثیر تکنولوژی و چنان‌که اشاره شد تنوع شیوه‌های تولید، سخت‌افزار و نرم‌افزار، کیفیت ضبط و پخش، و...) به‌جرت می‌توان گفت، این تأثیرات در دهه‌های اخیر جذابیت‌های انیمیشن را به‌کلی دگرگون کرده است، به‌طوری‌که تشریح مبانی کلاسیک تولید منهای تمهیدات نوین به‌تنهایی توان بیان جذابیت‌های سینمای انیمیشن را ندارد.

۶. کمبود تصاویر مناسب و مرتبط با متن در قسمت‌های زیادی از کتاب به‌شدت محسوس است. هم‌چنین در بخش‌هایی که در آن به کیفیت رنگ و نور یا تأثیرات آن‌ها بر هم اشاره دارد، فقدان تصاویر رنگی مشهود است.

۶. پیش‌نهادهای کاربردی

الف) باتوجه‌به تنوع تکنیک‌ها و مراحل تولید فیلم انیمیشن، لازم است ضمن معرفی آن‌ها، درباره جذابیت‌های هر تکنیک جداگانه و متناسب با ویژگی‌های خاص آن بحث و تدقیق

شود و مطابق با آن فریم‌هایی از الگوهای شناخته‌شده و موفق هر فیلم ارائه، تجزیه و تحلیل، و دلایل جذابیت آن‌ها بیان شود.

ب) ارائه تصاویر مناسب برای هر بخش به‌ویژه روش‌های متحرک‌سازی و اصول دوازده‌گانه (پیش‌نهاد می‌شود به کتاب *The Animator's Survival Kit* اثر Richard Williams که در ایران با عنوان *دانشتنی‌های نجات‌بخش انیمیشن (راهنمای اصول، قواعد، و روش‌ها)* برای طراحان انیمیشن کلاسیک، رایانه‌ای، بازی‌های ویدیویی و اینترنتی، ترجمه فرناز خوشبخت، انتشارات بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۹۰ چاپ شده است رجوع شود). مباحث و تصاویر کتاب، به‌ویژه برای تکمیل فصل دوم کتاب (عناصر جذابیت ویژه انیمیشن) و اصول متحرک‌سازی مبتنی بر قوانین فیزیک بسیار مناسب‌اند.

ج) در بخش‌هایی از متن مثال‌های روشن می‌تواند به فهم آسان‌تر مطالب کمک کند. برای مثال، درباره تشریح دکوپاژ یا استوری بورد مثال‌هایی از متن ارائه‌شده و اجرای عملی آن تأثیر زیادی خواهد داشت. همچنین در طراحی استوری بوردها، باوجود قواعد و ساختار یک‌سان، طراحی استوری بوردهای اولیه (تامبیل) تا استوری بورد نهایی به توضیحاتی هم‌راه با ارائه تصویر نیاز دارد تا خصوصاً در سینمای انیمیشن، مراحل انتقال متن به تصویر، انتظام فصول، پلان‌ها تا سازمان‌دهی کار نهایی به‌روشنی تبیین شود.

پی‌نوشت‌ها

۱. در تصاویر تولیدشده کامپیوتری (CGI, Computer-Generated Imagery) ممکن است صحنه‌های بصری پویا یا استاتیک باشند و نیز ممکن است دوبعدی باشند (2D)، گرچه اصطلاح «CGI» اغلب برای اشاره به گرافیک کامپیوتر سه‌بعدی (3D) استفاده می‌شود که برای ایجاد صحنه‌ها یا جلوه‌های ویژه در فیلم‌ها و تلویزیون استفاده می‌شود.

۲. در تحقیق بصری روش‌ها و راه‌بردهای پژوهش، متناسب با نوع داده‌های بصری، اتخاذ می‌شود (صالحی ۱۳۹۴ به نقل از Holm 2008).

کتاب‌نامه

ایراندوست، محمدهادی (۱۳۹۰)، *عناصر جذابیت در سینمای انیمیشن*، تهران: سوره مهر.
کوپال، عطاالله و شیوا وزیری (۱۳۸۷)، «تحولات نوین در زیبایی‌شناسی تصویر متحرک»، *باغ نظر*، س ۵، ش ۱۰.

نقد کتاب عناصر جذابیت در سینمای انیمیشن (حمید صادقیان و حمید صادقیان) ۲۰۳

- صادقیان، حمید (۱۳۹۵)، *طراحی گرافیک متحرک*، تهران: فاطمی.
- فرنیس، مارین (۱۳۸۳)، *هنر در حرکت (زیبایی‌شناسی انیمیشن)*، ترجمه سارا سعیدان و شهرزاد اکرمی، تهران: بنیاد سینمایی فارابی.
- صفورا، محمدعلی، کامران افشار مهاجر، و فاطمه حسینی شکیب (۱۳۹۳)، «بررسی ساختاری انیمیشن تلویزیونی و ارائه الگوی تحلیل متن»، *هنرهای زیبا - هنرهای نمایشی و موسیقی*، ش ۱۹.
- سالیوان، کارن، گری شومر، و کیت الکساندر (۱۳۹۰)، *ایده‌هایی برای انیمیشن کوتاه*، ترجمه تورج سلحشور، تهران: آبان.
- بکرمن، هوارد (۱۳۹۰)، *همه‌چیز درباره انیمیشن*، ترجمه مریم کشکولی‌نیا و فرناز خوش‌بخت، تهران: سوره مهر و حوزه هنری.
- بندازی، جیان آبرتو (۱۳۸۵)، *یک‌صدسال سینمای انیمیشن*، ترجمه سعید توکل‌یان، تهران: دانشکده صدا و سیما.
- صالحی، سودابه (۱۳۹۴)، «روش‌شناسی‌های تحقیق بصری: خوانش تصویر»، *نقد کتاب*، س ۲، ش ۵.

Wells, Paul (2007), *ScriptWriting, N. Developing and Creating Text for a Play, film or Broadcast*, United King: AVA Publishing.

Holm, G. (2008), "Visual Research Methods: Where are We and Where are We Going?", in: *Handbook of Emergent Methods*, S. N. Hesse-Biber and P. Leavy (eds.), New York: Guilford Press.

