

تاریخ دریافت مقاله: ۹۳/۰۴/۲۲

تاریخ پذیرش مقاله: ۹۳/۰۷/۱۳

محمد رضا حسنائی<sup>۱</sup>، محمد جواد جمشیدی<sup>۲</sup>

### بررسی ساختار فرمی انیمیشن‌های بی‌کلام در دوران طلایی<sup>۳</sup>

#### چکیده

این مقاله با بررسی انیمیشن‌های بی‌کلام، به پژوهش درباره‌ی این مطلب می‌پردازد که چگونه اجزای گوناگون این نوع انیمیشن‌ها بدون استفاده از عنصر گفتاری، روایت خود را به پیش می‌برند؟ منظور از انیمیشن‌های بدون کلام فیلم‌هایی است که در آن‌ها به عمد از گفتگو استفاده نشده است. در این پژوهش پس از پرداختن به پیشینه‌ی روایت در سینمای زنده و انیمیشن، و نیز پیشینه‌ی شخصیت‌های انیمیشنی بی‌کلام، برای تحلیل ساختار روایی، ابتدا فرم فیلم‌ها مورد بررسی قرار گرفته، سپس اجزای تشکیل‌دهنده‌ی روایت و داستان مشخص شده، و به عواملی که داستان را اجرا و به زبان سینما تبدیل می‌کنند، پرداخته شده است. این عوامل، برای بررسی دقیق‌تر، به نشانه‌های دیداری و شنیداری تفکیک شده‌اند و اهمیت هر کدام از این نشانه‌ها در انیمیشن‌های بدون کلام توضیح داده شده است. در این مقاله علاوه بر نگاه به تعریف بوردول از روایت، تلاش شده است با استفاده از این مباحث، چگونگی ساختار روایت در تولید انیمیشن‌های بدون کلام برای مخاطب روشن شود. در پایان نوشتار علاوه بر برشمردن وجوه مثبت استفاده از روایت بدون کلام در دنیای تصویر متحرک، به نقصان‌های ممکن استفاده از این‌گونه روایت نیز پرداخته شده است.

**کلید واژه‌ها:** انیمیشن‌های بدون کلام، روایت، فرم فیلم، شخصیت‌های انیمیشن.

<sup>۱</sup> دانشیار گروه تصویر متحرک، دانشکده سینما و تئاتر، دانشگاه هنر، تهران، ایران (نویسنده مسئول)

E-mail: hosnaee@art.ac.ir

<sup>۲</sup> کارشناس ارشد تصویر متحرک، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران

E-mail: mjzsfz@gmail.com

<sup>۳</sup> این مقاله برگرفته از پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد محمدجواد جمشیدی با عنوان «بررسی روایت در انیمیشن‌های بدون کلام» با راهنمایی دکتر محمدرضا حسنائی است.

## ۱- مقدمه

«روایت» در واژه‌نامه‌ها به صورت‌های متنوعی تعریف شده است. فرهنگ آکسفورد در شرح این واژه چنین می‌نویسد: «شرح سازمان یافته‌ی رویدادهای مرتبط». یا در جای دیگر در تعریف این واژه چنین آمده است: «داستان یا توصیف رویدادهای واقعی یا تخیلی» (American Heritage, 2009: 1075). بوردول در توصیف این واژه می‌گوید: «روایت عبارت است از زنجیره‌ای از رویدادهای علی واقع در زمان و فضا» (بوردول، ۱۳۷۷: ۷۴). و یا به عبارت دیگر «توالی از پیش‌انگاشته‌شده‌ی رخدادهایی که بطور غیرتصادفی به هم اتصال یافته‌اند» (تولن، ۱۳۸: ۲۰). روایت و یا ساختار روایی در فیلم زیرمجموعه‌ای از فرم در فیلم است. فرم، به سیستم حاکم بر روابط بین عناصر در یک اثر هنری یا ادبی اطلاق می‌شود. در واقع فرم، یک چارچوب یا یک قالب است که اثر هنری یا ادبی را می‌توان به شکل آن قالب به مخاطب ارائه داد. «برای این که بدانیم در داستان چه رخ می‌دهد باید رویدادها را به هم پیوند دهیم و برای این کار باید قوانینی کلی را فرض بگیریم که مایه‌ی پیوند درونی رویدادهاست» (مارتین، ۱۳۸۹: ۱۴۲). فیلم‌ها از نظر فرمی به دو گروه روایی و غیرروایی تقسیم می‌شوند. فیلم‌های غیرروایی از ساختار داستان‌گونه و قصه‌گویی پیروی نمی‌کنند، فیلم‌های مستند و انتزاعی در این دسته قرار می‌گیرند. انیمیشن‌های بی‌کلام نیز از همین تقسیم‌بندی تبعیت می‌کنند. در این تحقیق نیز فرم روایی انیمیشن‌ها مد نظر است و آن دسته از انیمیشن‌های انتزاعی و یا مستند که بدون گفتگو هستند و ساختار غیرروایی دارند در قالب این پژوهش نمی‌گنجد.

## ۲- روش پژوهش

این پژوهش با تکیه بر مطالعات کتابخانه‌ای و بررسی مدارک و شواهد اسنادی دنبال شده است. پژوهش با این سؤال آغاز شده است که چه عواملی در امر روایت در یک فیلم تاثیرگذار می‌باشند؟ و این عوامل به چه صورت و با چه درصدی در انیمیشن‌های بدون کلام به کار رفته‌اند؟ بنابراین در طی مسیر و با توجه به اطلاعات و داده‌های موجود، این تحقیق بر محور قیاس و نظام مقایسه‌ای بین روایت در فیلم‌های با کلام و بدون کلام انجام شده است. این روش در نهایت بیانگر ضرورت توسعه‌ی روایت با استفاده از تمام عناصر ممکن است و پیشنهادها و نتیجه‌های ملموسی را به همراه دارد.

## ۳- روایت در سینما

تعریف کوری<sup>۱</sup> از روایت این چنین است: «روایت نقل مجموعه‌ای از رویدادهاست که پیوستگی علی و زمانی دارند و برای ارتباط آگاهانه به کار می‌روند»<sup>۲</sup>.

سینما را از زمان پیدایش آن می‌توان به دو گروه تقسیم کرد:

۱. سینمای آغازین یا سینمای جاذبه‌های بصری که در آن لذت تصویر متحرک بر داستان‌گویی اولویت داشت. همین ویژگی را در انیمیشن‌های این دوره نیز که تقلیدی از نمایش‌های صحنه‌ای<sup>۳</sup> بودند، می‌توان یافت.

۲. سینمای دوره‌ی انتقال یا سینمای انسجام روایی که در آن تماشای تصویر متحرک دیگر عادی شده بود و داستان‌گویی اهمیت پیدا کرده بود.

روایت داستان با بازی بازیگران، میان نوشتارها و مهم‌ترین ابزاری که سینمای صامت با آن به روایت می‌پرداخت، یعنی «تدوین»، انجام می‌گرفت. در انیمیشن دوره‌ی صامت که در واقع داستان‌های مصور<sup>۴</sup> متحرک بودند، داستان‌ها از طریق ویژگی‌های خاص انیمیشن، از قبیل اغراق

و ایجاد فضاهای فانتزی و سورئال و نیز حباب‌های گفتگو<sup>۶</sup> به جای نوشتار، روایت می‌شد. هیچکاک<sup>۷</sup> درباره‌ی سینمای زنده بر این باور است که

فیلم صامت ناب‌ترین شکل سینما بود، نقصش فقدان صدای آدم و سر و صدای صحنه بود. اما این ایراد مختصر، تغییرات عمده‌ای را که با ظهور صدا در سینما رخ داد؛ توجیه نمی‌کرد. در بسیاری از فیلم‌هایی که امروزه ساخته می‌شود؛ نشانه‌ی بسیار ناچیزی از سینما دیده می‌شود. خیلی از فیلم‌ها آن چیزی هستند که من اسم‌شان را تصویر آدم‌های متکلم گذاشته‌ام. (تروفو، ۱۳۹۰: ص ۴۸)

اما این نکته در مورد فیلم‌های انیمیشن تا حدود زیادی صدق نمی‌کرد زیرا بسیاری از فیلم‌های انیمیشن توانستند وابستگی فیلم زنده به آدم‌های متکلم را نادیده بگیرند و دیگر عناصر وابسته به صدا را نیز فقط در کمترین میزان مورد نیاز بکارگیرند. «روایت، فرآیندی است که در طی آن سیوژت (طرح) و سبک با همدیگر تعامل داشته و در ارتباط با یکدیگر قرار می‌گیرند تا از این طریق فابیولا (داستان) را در ذهن مخاطب ایجاد کنند» (بورردول، ۱۹۸۵: ۵۰).

### ۳-۱- طبقه‌بندی انیمیشن‌های بی‌کلام

انیمیشن‌های بی‌کلام به دو طبقه‌ی انیمیشن‌های کوتاه تلویزیونی، که به صورت مجموعه‌های چند قسمتی‌اند، و انیمیشن‌های کوتاه مستقل، که به صورت فیلم کوتاه‌اند، تقسیم می‌شوند. در زمینه‌ی فیلم‌های بلند، انیمیشن بدون کلامی ساخته نشده است، به استثنای تعدادی انگشت شمار -مانند انیمیشن «سه قلوهای بلویل»<sup>۸</sup>- که فیلم‌هایی خاص هستند و فیلم‌سازان آن‌ها بیشتر انگیزه‌های شخصی و هنری داشته‌اند. می‌توان انیمیشن‌های تلویزیونی را از نظر روایی به سه بخش تقسیم کرد: نخست، انیمیشن‌هایی با ساختار کم‌دی موقعیت<sup>۹</sup> که همگی گفتگو محورند و معمولاً برای ساعت‌های پربیننده<sup>۱۰</sup> ساخته می‌شوند. دسته‌ی دیگر، انیمیشن‌هایی‌اند که به یک موضوع جدی و غیرکمدی می‌پردازند و از نوع باکلام‌اند. دسته‌ی سوم انیمیشن‌هایی مشابه کم‌دی‌های بزنجوب<sup>۱۱</sup>‌اند که بیشتر در کارتون‌های کم‌دی آمریکایی از آن‌ها استفاده می‌شود. این انیمیشن‌ها معمولاً در طول هر قسمت یا اپیزود خود یک روایت ثابت دارند و آن را در کل مجموعه نیز حفظ می‌کنند. به طور مثال، در کارتون‌های تام و جری، همیشه گربه دنبال موش است اما هیچگاه نمی‌تواند او را به طور کامل بگیرد. این روایت اصلی کل مجموعه است، اما در هر قسمت ما تنها درگیری این دو با یکدیگر را می‌بینیم و گاهی ممکن است گربه، موش را هم بگیرد اما با شروع قسمت بعدی باز همان ماجرای همیشگی شروع می‌شود و گربه در حال دنبال کردن موش است. همچنین در هر قسمت، اتفاق‌هایی نظیر له شدن، مرگ، انفجار و ... برای شخصیت‌ها رخ می‌دهد، اما آن‌ها چند لحظه بعد صحیح و سالم به کار خود ادامه می‌دهند. در این نوع انیمیشن‌ها، شخصیت‌ها، فیلم را جلو می‌برند و محور فیلم‌اند. انیمیشن‌های بی‌کلام تلویزیونی در این دسته قرار می‌گیرند. اما تمامی انیمیشن‌های این گروه بی‌کلام نیستند، مانند کارتون‌های آهنگ‌های احمقانه<sup>۱۲</sup> که همین نوع ساختار روایی را با کم‌دی کلامی ایجاد کرده‌اند. نوع دیگر روایت در انیمیشن‌های تلویزیونی، سبک کم‌دی موقعیت<sup>۱۳</sup> است.

### ۳-۲- شخصیت‌های بی‌کلام<sup>۱۳</sup> در انیمیشن

احساسات شخصیت‌های بی‌کلام باید از طریق حالت‌های روانی صورت<sup>۱۴</sup> بیان می‌شد، و به همین سبب برای انیماتورها چالش برانگیز بوده‌اند. انیماتورهای کمپانی دیزنی، به خوبی از عهده‌ی این



امر برآمدند و نقش مؤثری در طراحی شخصیت‌های بی‌کلام داشتند. دیزنی، شخصیت‌های بی‌کلام را تجربه می‌کرد و نیز حضور این شخصیت‌ها را در کنار دسته‌ای از شخصیت‌های سخنگو می‌آزمود. «پلوتو»<sup>۱۵</sup> یکی از نخستین شخصیت‌های بی‌کلامی بود که دیزنی خلق کرد. «دوپی»<sup>۱۶</sup> در فیلم «سفید برفی و هفت کوتوله» (۱۹۳۷) اولین شخصیت بدون کلام در

یک فیلم بلند بود و چگونگی عملکرد یک شخصیت بی‌کلام را در انیمیشن به نمایش گذاشت. والت دیزنی با رصد خواسته‌های بینندگان، و موفقیت این نوع شخصیت‌ها در بین آنان، شخصیت‌های مشابهی را در فیلم‌های بلند بعدی در نظر گرفت. تمامی شخصیت‌های انیمیشن فانتازیا<sup>۱۷</sup>، بی‌کلام‌اند زیرا موسیقی تمام داستان را تعریف می‌کند. فیگارو<sup>۱۸</sup> (گرچه) در انیمیشن پینوکیو<sup>۱۹</sup> شخصیت بعدی بی‌کلام و محبوب دیزنی بود. فیگارو در انیمیشن پینوکیو، باهوش‌ترین شخصیت است که در کنار جیمی کریکت<sup>۲۰</sup>، که شخصیتی حرف‌دار دارد، قرار می‌گیرد. تا پیش از دهه‌ی ۱۹۵۰ در محصولات دیگر استودیوها، شخصیت بی‌کلامی که فوق ستاره‌ی یک انیمیشن شود دیده نشده است، زیرا انیمیشن‌های کوتاه لونی تونز، محصول استودیو برادران وارنر<sup>۲۱</sup>، با شخصیت‌های حرف‌دار و بی‌ادب که هنرشان گفتگوهای سریع و بذله‌گویی بود، مجال برای بروز شخصیت‌های بی‌کلام در دهه‌ی ۱۹۴۰، نگذاشته بودند. اما در انیمیشن‌های لونی تونز، یک مجموعه با شخصیت‌های بی‌کلام در سال ۱۹۴۸ خلق شد که آن وایلی، ای کایوت و رودرانر<sup>۲۲</sup> بود.



شخصیت‌های بی‌کلام انیمیشن‌های کوتاه و مستقل را نمی‌توان به عنوان شخصیت‌هایی شاخص در میان شخصیت‌های بی‌کلام گنجانده، زیرا تعداد مخاطبان و همچنین گستردگی پخش آن‌ها در سراسر دنیا محدود است و هدف این فیلم‌ها نیز مخاطب‌های خاص است. بیشتر شخصیت‌های بی‌کلام مشهور در انیمیشن‌های تلویزیونی کوتاه با محوریت کم‌دی

فیزیکی<sup>۲۳</sup> خلق شده‌اند، نظیر تام و جری، پلنگ صورتی، کایوت و رودرانر و بسیاری دیگر. اما می‌توان گفت که در سال‌های اخیر، شخصیت‌های ماندگار از تلویزیون به سینما نقل مکان کرده‌اند، شخصیت «وال‌ای»<sup>۲۷</sup> در فیلمی به همین نام توانست به عنوان شخصیتی تقریباً بی‌کلام شهرت قابل توجهی (گاهی اوقات واژه‌های نامفهومی نیز از او شنیده می‌شد) به دست آورد.



استودیو دیزنی- پیکسار<sup>۲۰</sup> در سال ۲۰۰۸ فیلم «وال‌ای» را به نمایش درآورد که در آن شخصیت وال‌ای پس از مدت‌ها یک شخصیت بی‌کلام بود. با وال‌ای ما شاهد نخستین سوپرستار بی‌کلام در میان کارهای پیکساریم که توانست نسل جدیدی از کودکان را که ناگزیر از تماشای کارتون‌های شلوغ و پر حرف آمریکایی‌اند، جذب کند. (Brian, 2008: 67)

#### ۴- ساختار در انیمیشن‌های بی‌کلام

##### ۴-۱- مفهوم فرم

در فرهنگ انگلیسی به فارسی آریانپور در خصوص واژه‌ی Form چنین آمده است: «۱. شکل (اشکال)، ریخت، ترکیب، ظاهر، ... ۴. روش، طریقه، طرز، ... ۵. جور، قسم (اقسام)، نوع (انواع)، جنس ۶. آیین، ... ۷. ترتیب، ... قالب، نمونه، ترکیب» (آریانپور کاشانی، ۱۳۶۳: ۱۸۱۷). بر این اساس می‌توان چنین گفت که فرم قانون یا سیستمی است که اجزا و عناصر تشکیل‌دهنده‌ی یک اثر هنری اعم از نقاشی، شعر، موسیقی و فیلم بر پایه‌ی آن ساخته می‌شوند. یکی از عناصر اصلی بسیاری از انیمیشن‌ها، اعمال غیرقابل‌باور آن‌هاست. اما با ایجاد قوانین و انتظارات خاص در تماشاگر، این اعمال برای بیننده باورپذیر می‌شوند. بسیاری از ساختارهای روایی در انیمیشن‌ها با اعتماد به فضاهای خلق‌شده‌ای که عناصر غیرقابل‌باور دارند (نظیر شکستن قوانین فیزیکی)، به نوعی آزادی در بیان روایی رسیده‌اند. برای نمونه، هنگامی که شخصیت کایوت<sup>۲۶</sup> در انیمیشن رودرانر<sup>۲۷</sup> در حال افتادن از صخره‌ای بلند، مدتی در هوا باقی می‌ماند، از نظر منطقی تعجبی در بیننده ایجاد نمی‌کند. با توجه به این مفهوم فرم، و با استفاده از امکانات سبکی و تکنیکی بی‌شمار انیمیشن، می‌توان بی‌نهایت فضا و روش‌های بیان خلق کرد و بر اساس آن به روایت داستان پرداخت. در واقع، با تمرکز بر مفهوم فرم می‌توان قانونی در ذهن بیننده‌ی فیلم طرح کرد که مجوزی برای عملکرد عناصر انیمیشن خواهد بود. حقیقتی که با بررسی انیمیشن‌های کوتاه و غالباً بی‌کلام، و به خصوص فیلم‌های مستقل و غیرتجاری، نیز مشاهده می‌کنیم. عدم استفاده از گفتار در انیمیشن‌های بدون کلام همچون قراردادی است که فیلمساز برای ساخت فیلم خود در نظر می‌گیرد، قراردادی که می‌تواند یکی از چند قراردادی باشد که در فیلم تعریف می‌شوند. برای مثال، چاک جونز<sup>۲۸</sup> انیماتور معروف انیمیشن وایلی‌ای کایوت و رودرانر برای ساخت این انیمیشن، قراردادهایی را در نظر گرفته بوده است. یکی از این قراردادهای این بود که نباید از هیچ گفتگویی استفاده شود مگر کلام میپ میپ!

##### ۴-۲- فیلمنامه

داستان در بسیاری از انیمیشن‌های بدون کلام «تلویزیونی» از راه کمدهای فیزیکی و خنده، پیش می‌رود. در این نوع انیمیشن‌ها برای ساده بودن داستان، از یک شخصیت با هدفی مشخص و عناصر متضاد آن شخصیت، استفاده می‌شود. این نوع فیلم‌ها با در دست داشتن فضا (مکان)، شخصیت‌های لازم، و چند عنصر دیگر موجود در فضا، شکل می‌گیرند. سپس یک کمدهای فیزیکی برجسته برای رسیدن به نقطه‌ی اوج داستان خلق می‌شود، و بهترین، وحشیانه‌ترین و خنده‌دارترین حرکت‌های کمیک حول نقطه‌ی اوج داستان قرار می‌گیرند. (Wright, 2005: 114)

نوشتن فیلمنامه برای انیمیشن‌های کوتاه مستقل و بدون گفتار، با انیمیشن‌های تلویزیونی بدون گفتار تفاوت دارد. این نوع فیلم‌ها محدودیت تلویزیون را برای جذب مخاطب ندارند و فیلمساز آزادانه از هر روشی برای روایت داستان خود استفاده می‌کند. گاهی این انیمیشن‌ها

به کارتون‌های تلویزیونی شبیه می‌شوند و از اصول مشترکی بهره می‌برند، گاهی ترکیبی از کارتون‌های تلویزیونی و ویژگی‌های دراماتیک‌تر داستان-گویی‌اند و دسته‌ای دیگر روایت‌های تجربی و خاصی را دنبال می‌کنند.

در فیلمنامه‌ی انیمیشن بدون گفتگو، ابتدا باید فضا و مکان رویداد مشخص شود. امکانات و ویژگی‌هایی که هر مکان دارد، می‌تواند دستمایه‌ای برای بازگویی روایت در فیلم باشد. بعد از تعریف فضا، شخصیت باید به روشنی تعریف شود. می‌توان از شکل ظاهری شخصیت‌ها، آداب و رسوم و فرهنگ‌های گوناگونی که به واسطه‌ی رفتار انسان‌ها نشان داده می‌شوند، یا تمهیدات فیزیکی و فرمی یا رفتاری که در شخصیت ساخته‌ایم، فارغ از واژه‌ها، در جهت پیشبرد فیلمنامه استفاده کرد. پس از آن، باید عملی را در نظر داشت که شخصیت برای پیشبرد داستان انجام می‌دهد. اگر شخصیت ما نیاز به حرف زدن دارد دوباره موقعیت او را مورد بررسی قرار دهیم تا راه‌حلی برای بیان او به شکلی متفاوت پیدا کنیم. (Barkley, 2010, 83)

استفاده از عنصر فانتزی در انیمیشن می‌تواند جایگزین روابط واقعی میان اجزای یک داستان شود. برای نمونه، در انیمیشن کوتاه آنچه روی زمین است!<sup>۲۱</sup> (۱۹۶۶)، محصول بنیاد ملی فیلم کانادا<sup>۲۰</sup>، برای نشان دادن چگونگی بازیافت و ساخت یک اتومبیل، ادوات و دستگاه‌های گوناگونی که در کارخانه برای ساخت اتومبیل به کارگرفته می‌شوند، با رفتارهای فانتزی دستگاه‌ها نشان داده شده است، برای مثال دستگاه پرس به شکل دست‌هایی که دستکش بوکس پوشیده و به اتومبیل می‌کوبد نمایش داده شده است.

از مجموعه‌های انیمیشنی که از عنصر اغراق در پیشبرد روایت استفاده‌ی فراوانی داشته است، مجموعه‌ی انیمیشن پلنگ صورتی است. در یکی از قسمت‌ها پلنگ صورتی می‌خواهد یک مگس موزی را بگیرد، در نهایت پس از انجام کارهایی که هیچ کدام به نتیجه نمی‌رسند، از جاروبرقی استفاده می‌کند و تمامی اشیاء و حتی مکان‌ها را درون جاروبرقی می‌کشد اما نمی‌تواند مگس را بگیرد، سرانجام جاروبرقی، او، کره‌ی زمین و حتی بدنه‌ی خود را به درون خود می‌کشد، اما مگس زنده می‌ماند.

ایجاز و خلاصه‌گویی در بیان نیز از دیگر ابزارهای انیمیشن برای ارائه‌ی راه حل در کشمکش‌های روایی است. استفاده از این ویژگی به سبب محدودیت زمانی انیمیشن‌های کوتاه از اهمیت فراوانی برخوردار است. در انیمیشن ملخ‌ها<sup>۲۱</sup> (۱۹۹۰) ساخته‌ی برونو بوزتو<sup>۲۲</sup>، تمامی تاریخ جهان و جنگ‌ها به شکل دوره‌ای و پشت سر هم نشان داده می‌شوند و ظهور و سقوط یک دوره در کمتر از چند ثانیه به شیوه‌ای بسیار گویا بیان می‌شود.

## ۵- سبک

### ۵-۱- بررسی سبک فیلم از طریق نشانه‌ها

در سینمای زنده، سبک فیلم، تکنیک‌های میزانشن، فیلمبرداری، تدوین و صدا را در بر می‌گیرد. این موارد در سینمای انیمیشن نیز با اندکی تغییر و در یک طبقه‌بندی کلی شبیه سینمای زنده است. با تماشا و تحلیل فیلم‌ها، می‌توانیم این تکنیک‌ها را به صورت نشانه‌های دیداری یا شنیداری طبقه‌بندی کنیم. در واقع بیننده، روایت داستان فیلم را به واسطه‌ی همین نشانه‌ها دریافت می‌کند. برای طبقه‌بندی این نشانه‌ها، نظریه‌ی چارلز سندرس پیرس<sup>۲۳</sup> فیلسوف امریکایی، را درباره‌ی



نشانه‌ها بیان می‌کنیم. از نظر پیرس «نشانه‌ها به سه دسته‌ی شمایی<sup>۳۴</sup>، نمایه‌ای و نمادین تقسیم می‌شوند» (احمدی، ۱۳۷۱: ۴۳). نشانه‌های شمایی، معادل و برابر یک شیء‌اند. برای نمونه، شکل گرافیکی یا کارتونی یک ابر یا یک درخت در انیمیشن، نشان دهنده‌ی یک ابر یا یک درخت است و نه چیز دیگری. احمدی (۱۳۷۱: ۴۵-۴۴) نشانه‌های نمایه‌ای را این‌گونه تعریف می‌کند:

نشانه‌های نمایه‌ای بر اساس گونه‌ای نسبت درونی و وجودی، شکلی از پیوستگی معنایی (و گاه علت و معلولی) میان موضوع و نشانه شناخته می‌شوند. ساعت نشانه‌ی زمان است، تلو تلو خوردن مردی نشانه‌ی مستی یا بیماری اوست، ردپا نشانه‌ی گذر، جهت بادنما نشانه‌ی راستای باد، بخاری که از فنجان قهوه برمی‌خیزد نشانه‌ی گرمای قهوه، و تب نشانه‌ی بیماری است. به عبارت دیگر، آنچه جز به یاری چیزی دیگر وجود نداشته باشد نشانه‌ای نمایه‌ای است.

نشانه‌های نمایه‌ای در انیمیشن‌های بدون کلام نقش ویژه‌ای دارند. این نشانه‌ها در نبود کلام، بار زبانی انیمیشن را به دوش می‌کشند و فیلم به وسیله‌ی این نشانه‌ها سخن می‌گوید و روایت را پیش می‌برد. مثال‌هایی که در بالا ذکر شد بارها در انیمیشن‌های گوناگون استفاده شده‌اند. علاوه بر این نشانه‌ها، برای بیان یک مطلب یا مفهوم از عناصر دیگری نیز به شکل فانتزی استفاده می‌شود. در یکی از قسمت‌های انیمیشن هپی تری فرندز<sup>۳۵</sup> برای نشان دادن خطر برق گرفتگی از سیم‌های برق، پرنده‌ی کوچکی روی سیم می‌نشیند و بی درنگ نابود و بخار می‌شود. اصل «نگو، نشان بده»<sup>۳۶</sup> که در فیلمنامه‌نویسی رایج است، برای نشانه‌های نمایه‌ای صادق است. این نشانه‌ها با نمایش یک فعل یا عمل، به وجود یک صفت یا ویژگی اشاره می‌کنند، چیزی که در مبحث پانتومیم به آن خواهیم پرداخت. سومین گروه از نشانه‌ها نشانه‌های نمادین<sup>۳۷</sup>‌اند، نشانه‌هایی که بر خلاف نشانه‌های شمایی و نمایه‌ای هیچ رابطه‌ی اندام‌وار (ارگانیک) روشنی با مدلول خود ندارند. «آنچه وجودش به رابطه‌ی دو چیز دیگر وابسته باشد. نت‌های موسیقی، الفبای مورش، پوشیدن لباس سیاه در ایام عزاداری، از جمله نشانه‌های نمادین هستند» (احمدی، ۱۳۷۱: ۴۵-۴۴). برای نمونه در انیمیشن کوتاه شب و روز<sup>۳۸</sup> (۲۰۱۰) محصول پیکسار، دو شخصیت موجود در فیلم نمادهایی از شب و روزند، حتی فضاهای شب و روزی که در از داخل بدن آن‌ها دیده می‌شود نیز به واسطه‌ی اعمال شخصیت‌ها، مفهومی نمادین پیدا کرده‌اند. شخصیت روز وقتی از خواب بیدار می‌شود، با کسالت به لب آبشاری می‌رسد و آبشار به عنوان نمادی از ادرارکردن در میان بدن او قرار می‌گیرد و سپس لبخندی حاکی از راحتی و تخلیه شدن بر صورت او نقش می‌بندد. یا وقتی که شب، روز را کتک می‌زند، مردی در درون روز در حال قطع کردن درخت است و او همراه با درخت، همزمان به زمین می‌افتد. این سه گروه نشانه‌ها را می‌توان در سینما و انیمیشن به شکل دیگری طبقه‌بندی کرد: «۱) نشانه‌های تصویری، ۲) نشانه‌های حرکتی، ۳) نشانه‌های زبان‌شناسیک گفتاری، ۴) نشانه‌های زبان‌شناسیک نوشتاری، ۵) نظام نشانه‌های آوایی غیر زبان‌شناسیک، و ۶) نشانه‌های موسیقایی» (احمدی، ۱۳۷۱: ۹۳).

**شخصیت:** شکل ظاهری شخصیت زیرمجموعه‌ی نشانه‌های تصویری است. اگر چه نمی‌توان اصولی مشخص برای خلق تیپ‌هایی با ظاهری خاص برای شخصیت‌ها تعریف کرد، اما برای مثال در حدود سال‌های دهه‌ی ۱۹۳۰، برای این که انیماتورهای مختلف بتوانند بدون تغییر در ظاهر شخصیت‌ها روی یک یا تعدادی از آن‌ها کارکنند، برای طراحی شخصیت‌ها اصولی مطرح شد. این اصول می‌توانند فارغ از کلام، شخصیت کاراکتر را القا کنند.

پرستون بلر<sup>۳۹</sup> که روزگاری از انیماتورهای استودیو دیزنی بود، درباره‌ی طراحی شخصیت پیشنهادهایی ارائه داده است که عبارتند از: شخصیت‌های بامزه باید با نسبت‌های بچه‌گانه و حالتی خجالتی و کمرو طراحی شوند. شخصیت‌های عجیب و غریب با طنزی اغراق‌شده، سر دراز، گردن باریک و پاهای بزرگ، شخصیت‌های مضحک و ساده‌لوح با گردن دراز، کمر خمیده، شانه‌هایی به شکل منحنی، بینی‌گنده، بدون چانه، دست‌های آویزان بلند و چشمان خواب‌آلوده، شخصیت‌های سنگین و عظیم‌الجثه با علامت چانه و فک بزرگ، تنه‌ی درشت، بازوهای قوی، دست‌های بزرگ و پاهای کوتاه. بسیاری از شخصیت‌های اولیه با همین مشخصه‌ها قابل تشخیص هستند. (بندازی، ۱۳۸۵: ۹۶)

**نشانه‌های حرکتی:** این نشانه‌ها در سینما و انیمیشن شامل این موارد است: حرکت شخصیت‌ها، که از طریق بازیگری انجام می‌شود، حرکت عناصر دیگر در قاب بجز شخصیت‌ها، مانند اشیاء و عناصر طبیعی و ... حرکت قاب تصویر که از طریق حرکت دوربین انجام می‌شود، و حرکت بین نماها، که همان تدوین است. اما حرکت‌های دیگری نیز در برخی انیمیشن‌ها وجود دارند که مخصوص این رسانه‌اند، و آن نمایش تصویری صداها یا غیرزبانی به صورت افکت‌های انیمیشنی است. القای امواج صوتی و یا نشان دادن ضربه با اشکال گرافیکی خاص، استفاده از خطوط حرکت که به اغراق بیشتر در تداعی حرکت کمک می‌کنند (و بیشتر در انیمیشن‌های دو بعدی استفاده می‌شوند)، از این دسته‌اند.

**بازیگری:** بازیگری زیرمجموعه‌ای از نشانه‌های حرکتی است. در انیمیشن‌های بدون کلام، بازیگری مبتنی بر رفتارهای فیزیکی و حرکت‌های بدن شخصیت است. شخصیت‌ها در نبود زبان گفتاری، از زبان بدن<sup>۴۰</sup> برای بیان داستان و بازیگری استفاده می‌کنند، به همین سبب در انیمیشن‌های بدون کلام، مانند فیلم‌های صامت، بسیاری از حرکات و اصولی که در هنر پانتومیم<sup>۴۱</sup> به کار می‌روند، کاربرد دارند. علاوه بر آن، ویژگی‌های خاص انیمیشن مانند اغراق<sup>۴۲</sup>، کشیده و جمع شدن<sup>۴۳</sup>، و قابلیت تبدیل<sup>۴۴</sup> نیز می‌توانند به بازیگری عادی شخصیت اضافه شوند. ویژگی‌های خاص رفتاری و حرکتی را می‌توان در شخصیت کاراکتر ساخت تا هنگام رویارویی با مسائل گوناگون واکنش مناسبی داشته باشد. برای مثال، شخصیت فلیکس گربه<sup>۴۵</sup>، «وقتی فلیکس عصبی است در یک محیط دایره‌ای قدم می‌زند. و واکنش‌های شدید او تا مدت‌ها به یاد می‌ماند» (بندازی، ۱۳۸۵: ۶۵).

**پانتومیم:** پانتومیم نقش مهمی در بازیگری انیمیشن‌های بدون کلام دارد. در دوران سینمای صامت نیز از اصول پانتومیم برای بازیگری استفاده می‌شد. در پانتومیم تمامی واژه‌ها به وسیله‌ی افعال بیان می‌شوند. مثلاً واژه‌ی «گریه» با «گریه‌کردن» نشان داده می‌شود. در انیمیشن‌های بدون کلام نیز تمامی مفاهیم با افعال، کنش‌ها و واکنش‌های شخصیت‌ها نشان داده می‌شود. «شماری از صفت‌ها هستند که به هیچ روشی نمی‌توان آن‌ها را در پانتومیم نشان داد، چرا که مفهومی انتزاعی دارند: صفت‌هایی مانند مفید، واجب، ساده، پیچیده، زودگذر، تقریبی، علمی، فلسفی، نمادین، اداری، موقتی و ...» (اوبر، ۱۳۸۵: ۱۶۱). در انیمیشن بی‌کلام، قسمت عمده‌ای از این صفت‌ها، قیدها، حروف اضافه، حروف ربط و حروف ندا، از جریان روایی داستان فهمیده می‌شوند اما بیان برخی دیگر بدون ادای واژه‌ها بسیار دشوار است که در این صورت می‌توان از عناصر نوشتاری برای بیان آن‌ها استفاده کرد. این مشکل هنگام اقتباس و تبدیل یک داستان به انیمیشن بی‌کلام پیش می‌آید. در واقع، در داستانی که انتخاب می‌شود، مفاهیمی مانند مثال‌های بالا را به سختی می‌توان به تصویر تبدیل کرد، البته می‌توان داستان را طوری تغییر داد که مفهوم



مورد نظر قصه از آن استنتاج شود، هر چند اتفاق‌ها با داستان اصلی تفاوت داشته باشد. شاید بتوان این کار را شبیه به کاری دانست که مترجم‌ها در ترجمه‌ی مفهومی اصطلاحات و متون به زبان مقصد انجام می‌دهند، با این تفاوت که حاصل تلاش مترجم وفاداری به متن است اما حاصل ترجمه به زبان سینما می‌تواند کاملاً متفاوت از متن قصه‌ی مورد نظر باشد.

**گفتگو:** به علل گوناگون ساخت انیمیشن‌های بدون کلام از سوی بسیاری از شرکت‌های بزرگ تولید فیلم‌های انیمیشن به عنوان یک هدف دنبال نمی‌شود. «انیمیشن‌های تجاری امروز به شدت به کلام وابسته هستند، زیرا نوشتن گفتگوی شوخی‌آمیز بسیار آسان‌تر و ارزان‌تر از انیمه کردن یک موقعیت کمدی است» (کشاورزی، ۱۳۸۹: ۱۶۳). این امر گذشته از آنچه که گفته شد می‌تواند دلایل دیگری نیز داشته باشد که بیشتر تجاری‌اند. «اگر همه چیز را با واژه‌ها بیان کنید، تمام ژست‌ها حول دهان متمرکز خواهند شد» (Moins, 2003: 66) بنابراین، ساخت این‌گونه انیمیشن‌ها ساده‌تر و سریع‌تر است. از سوی دیگر، ساخت انیمیشن بدون کلام به همین دلایل بسیار سخت‌تر و از نظر اقتصادی بدون صرفه است. اما دلایل دیگری وجود دارد که فیلمسازان انیمیشن را به ساخت چنین فیلم‌هایی تشویق می‌کند:

*روایت یک قصه بدون گفتگو بسیار وقت‌گیرتر است، زیرا تمام آنچه که نمایش می‌دهید، باید داستان را پیش برند. با گفتگو می‌توان چندین صفحه از فیلمنامه را در مجموعه‌ای اندک از صحنه‌ها و عوامل، خلاصه کرد. ساخت فیلم بدون گفتگو طاقت‌فرساست اما جذاب، ارزشمند و لذت‌آور است. (Raskin, 2005: 90)*

کشاورزی (۱۳۸۹: ۱۶۳) درباره‌ی جنبه‌ی فرهنگی انیمیشن‌های گفتگو محور می‌نویسد:

*با گفتگو محور بودن انیمیشن‌های تلویزیونی، جنبه‌ی فرهنگی آن‌ها نیز مطرح خواهد شد، زیرا این فیلم‌ها دیگر با زبان جهانی که همان زبان تصویر و موسیقی است سخن نمی‌گویند بلکه زبان هر منطقه‌ای که انیمیشن در آن پخش خواهد شد نیز باید در نظر گرفته شود.*

«در نوشتن فیلمنامه باید به خاطر داشت که اصطلاحات و کنایه‌ها درست ترجمه نخواهند شد. در نتیجه، کمدی فیزیکی برای این کار بهترین راه حل است. اکشن نیازی به ترجمه ندارد» (Wright, 2005: 105). **جلوه‌های صوتی:** استفاده از افکت‌های صوتی در فیلم‌های باکلام و بدون کلام از اهمیت یکسانی برخوردار است، اما در انیمیشن‌های بی‌کلام می‌توان از آن به عنوان نوعی زبان و عامل ارتباطی نیز استفاده کرد. استفاده از جلوه‌های صوتی به جای سخن گفتن شخصیت‌ها در برخی آثار، به خلق زبان‌هایی جدید نیز منجر شده است. مجموعه‌ی انیمیشنی «پینگو»<sup>۴۶</sup> مثال خوبی از این نوع کارکرد جلوه‌های صوتی است.

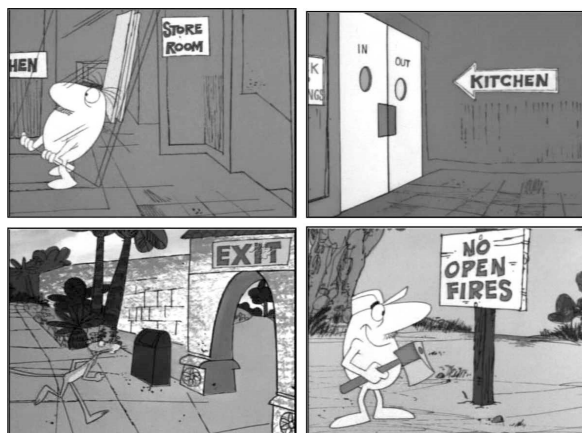


شخصیت‌های این انیمیشن، روش مخصوصی از برقراری ارتباط را با یکدیگر و با بیننده به نمایش می‌گذارند. آن‌ها به زبان پنگوئنی<sup>۴۷</sup> صحبت می‌کنند، این زبان عجیب و غریب بچه‌ها و بزرگترها را شیفته‌ی خود می‌کند. زبان پنگوئنی با افزایش محبوبیت خود و همچنین به واسطه‌ی پخش جهانی انیمیشن پینگو، باعث تشکیل یک خرده فرهنگ<sup>۴۸</sup> شد، آنچنان که در برخی نقاط، بچه‌ها و دانش‌آموزان به این زبان با یکدیگر حرف می‌زدند. زبان پنگوئنی، یک زبان مصنوعی و ساختگی است که هرکس با شنیدن آن، دریافت شخصی خود را خواهد داشت . . . در واقع، پنگوئنی زبانی بود که هر کسی آن را می‌شنید، لحن زبان منطقه‌ی خود را از آن متصور می‌شد و با آن ارتباط برقرار می‌کرد. پنگوئنی زبانی است که زیر وبمی<sup>۴۹</sup> یا «موسیقی گفتار» پیچیده‌ای دارد و شبیه به نوعی تقلید از زبان حیوانات (مانند زبان پرندگان) است تا زبان انسان. پنگوئنی یک زبان متعارف و با مفهوم، همچون انگلیسی یا سایر زبان‌ها نیست اما به تمامی انسان‌ها اجازه می‌دهد برداشت شخصی خود را از مفهوم این زبان داشته باشند و آن را متعلق به خود بدانند. (Thorne, 2004: 1)

## نوشتار:

در نبود گفتار به عنوان نشانه‌ای زبان‌شناسیک در فیلم، نوشتار می‌تواند، در صورت لزوم، جایگزین آن شود. در دوره‌ی سینمای صامت نیز از نوشتار به صورت «میان-نوشتار» استفاده می‌شد. در سینمای صامت میان-نوشتارها رمزگان ویژه‌ی خود را آفریده بودند. هرگاه واژه‌ای درشت نوشته می‌شد و علامت «!» در پی آن می‌آمد، معنای فریاد داشت. اگر در حاشیه‌ی تصویر قلبی ترسیم می‌شد به نشانه‌ی لحن عاشقانه بود. (احمدی، ۱۳۷۱: ۱۲۴)

استفاده از نوشتار در انیمیشن‌های دوره‌ی صامت نیز رواج بیشتری داشت زیرا در انیمیشن‌هایی که ملهم از داستان‌های مصور بودند گفتگوی شخصیت‌ها در حباب گفتگو بالای سر آن‌ها ظاهر می‌شد. در انیمیشن‌های بی‌کلام نیز این‌گونه استفاده از نوشتار بسیار رایج است. برای نمونه در انیمیشن‌های پلنگ صورتی، ما همیشه بسیاری از مکان‌ها و وسایلی را که شخصیت پلنگ صورتی با آن‌ها روبه‌رو می‌شود، به وسیله‌ی عناصر نوشتاری درمی‌یابیم. البته حضور نوشتار در بسیاری از انیمیشن‌های بی‌کلام با دغدغه‌ی زبان جهانی داشتن این نوع انیمیشن‌ها تناقض دارد، زیرا به هر حال اگر انیمیشن برای پخش جهانی تولید شود باید این نوشته‌ها نیز ترجمه شوند.



استفاده‌ی مکرر از نوشتار در «پلنگ صورتی»

ماخذ: اصل فیلم

از سویی دیگر، نوشتار در انیمیشن‌های بی‌کلام، همانند رمان‌های مصور و کمیک استریپ‌ها، به عنوان نوعی افکت نیز به کار می‌رود. در این حالت علاوه بر نوشتارهایی که با صداهای غیرزبانی (صداهایی که در اثر ضربه و...) از شخصیت‌ها برمی‌خیزد، اشکال قراردادی نمادین نیز می‌توانند همراه با نوشته به کار روند، مانند لامپی که به سبب کشف چیزی در ذهن شخصیت، بالای سر او ظاهر می‌شود.

## ۶- نتیجه‌گیری

انیمیشن‌های بی‌کلام از تمامی امکانات تصویری، نوشتاری و صوتی غیرزبان‌شناسی کمک می‌گیرند تا روایت خود را شکل دهند و تا زمانی که این عوامل گویای روایت داستان‌اند حضور گفتگو ضروری به نظر نمی‌رسد و تنها در مرحله‌ای که این عناصر از بیان باز می‌مانند از کلام استفاده می‌شود. بنابراین می‌توان نتیجه گرفت که هر نوع داستان یا قصه‌ای را نمی‌توان به شکل بی‌کلام روایت کرد. بحث دیگری که در روایت به شیوه‌ی بی‌کلام مطرح است مدت زمان فیلم‌ها است. تمامی انیمیشن‌های بی‌کلام، فیلم‌هایی کوتاه و یا سریال‌هایی در اپیزودهای کوتاه‌اند (به استثنای موارد خاص)، اولویت جنبه‌ی تصویری سینما موجب می‌شود کاربرد گفتگو تا آن‌جا که ممکن است، اندک باشد و بویژه در فیلم‌های کوتاه به دلیل زمانبندی کم آن‌ها، بسیاری معتقدند که نباید از گفتگو استفاده نمود. کوتاه بودن فیلم‌های بی‌کلام، به این دلیل نیست که نمی‌توان فیلم بلند را به طریق بی‌کلام روایت کرد بلکه به این دلیل است که فیلم‌ها معمولاً برای مخاطب عام ساخته می‌شوند و نمی‌توان این نوع مخاطب را بدون استفاده از عناصر کلامی و زبانی تا انتهای فیلم نگهداشت. فیلم بی‌کلام از حوصله‌ی مخاطب عام خارج است. دلیل دیگر این امر آن است که ارتباط کلامی مهمترین نوع ارتباط در زندگی انسان است، موضوع اصلی در این نوع ارتباط، کلام است و عوامل دیگر به عنوان تسهیل‌کننده<sup>۹۰</sup>، برای بیان بهتر کلام به کار گرفته می‌شوند، حتی اگر سهم آن‌ها در این ارتباط بیشتر باشد.

اگر بخواهیم تمامی ویژگی‌های یک فیلم زنده<sup>۹۱</sup> را به وسیله‌ی تصاویر بیان کنیم، قطعاً امکان‌پذیر نخواهد بود، زیرا داستان باید بر اساس فضایی واقعی و رئالیستی‌ای که فیلم در اختیار ما قرار می‌دهد، روایت شود و بیننده نیز اعمال و اتفاقاتی را که در فیلم نشان داده می‌شوند، با جهان واقعی قیاس می‌کند، و نمی‌توان برای بیان هر چیزی از تصاویر، موسیقی و جلوه‌های صوتی کمک گرفت. اما در انیمیشن، یک فرم غیرواقعی در ذهن بیننده شکل گرفته (انتظارات فرمال) و بیننده از فضایی که با انیمیشن در مقابل چشمان او نمایش داده می‌شود انتظار تطابق کامل با جهان واقعی را ندارد، بنابراین برای روایت داستان می‌توان از اعمال غیرواقعی سود جست، استفاده نکردن شخصیت‌ها از گفتگو نیز می‌تواند یکی از ویژگی‌های این جهان ساختگی باشد. از سویی دیگر، تمامی ویژگی‌های گفتگو را می‌توان در جهان انیمیشن با راه‌حل‌های خلاقانه و امکانات گوناگون تصویری و صوتی، بدون استفاده از گفتار، به تصویر کشید. این که چرا با این همه امکان گفتاری، فیلم بدون گفتگو ساخته می‌شود، به دلیل ضرورت فنی نیست بلکه به خاطر سبک اختیار شده است. «بیشتر مثل سیاه‌قلم کاری که از به کار بردن رنگ امتناع می‌کند» (بالاش، ۱۳۷۶: ۸۶). «روبر برسون گفته است؛ اداها و کلام چیزی را برمی‌انگیزند، اما در سینماتوگراف نکته‌ی مهم اداها و کلام نیست، آن چیزی است که برانگیخته می‌شود» (احمدی، ۱۳۷۱: ۱۰۶) جان لستر<sup>۹۲</sup> می‌گوید «هنر انیمیشن دربارهِ بازیگری‌ای است که شخصیت برای بیان داستان شما انجام می‌دهد، خواه با گفتگو باشد و خواه با پانتومیم» (Murray, 2007: 2). در واقع، انیمیشن‌های بدون کلام نیز نوعی

احساس متفاوت را در بیننده ایجاد می‌کنند. بنابراین می‌توان نتیجه گرفت که استفاده از امکانات بیانی خلاقانه و متنوع انیمیشن در جهت رسیدن به زبان بصری سینما و انتخاب روش قصه‌گویی بی‌کلام توسط فیلمساز، منجر به ساخته شدن انیمیشن‌های بی‌کلام می‌شود.

## پی‌نوشت‌ها

1. Gregory Currie
۲. به نقل از سخنرانی دکتر محمد شهباء، ۱۳۹۱/۷/۲۷ تالار امیرخانی - خانه هنرمندان. موضوع نقد و بررسی کتاب «راوی‌ها و روایت‌ها» نوشته گریگوری کوری
3. Vaudeville
4. Comic Strips
5. Speech bubble
6. Hitchcock
7. Triplets of Belleville
8. Sitcom
9. Prime-time
10. Slapstick
11. Looney Tunes
12. Sitcom
13. Mute characters
14. Facial expressions
15. Pluto
16. Dopey
17. Fantasia
18. Figaro
19. Pinocchio
20. Jimmy Cricket
21. Warner Brothers
22. Wile E. Coyote & Roadrunner
23. Gag
24. Wall.E
25. Pixar
26. Wile E. Coyote
27. Roadrunner
28. Chuck Jones
29. What on Earth!
30. NFB (National Film Board of Canada)
31. Grasshoppers
32. Bruno Bozzetto
33. Charles S. Peirce (1839-1916)
34. iconic
35. Happy Tree Friends
36. Show, don't tell
37. symbolic
38. Day & Night
39. Preston Blair (1908-1995)
40. Body Language

41. Pantomime
42. Exaggeration
43. Squash and Stretch
44. Metamorphosis
45. Felix the Cat
46. Pingu
47. Penguinese
48. Cult
49. intonation
50. Catalyzer
51. Live action
52. John Lasseter

### فهرست منابع

- آریانپور کاشانی، عباس (۱۳۶۳)، *فرهنگ کامل انگلیسی/فارسی*، چاپ دوم، انتشارات امیر کبیر، تهران.
- احمدی، بابک (۱۳۷۱)، *از نشانه‌های تصویری تا متن*، نشر مرکز، تهران.
- اوپر، شارل (۱۳۸۵)، *هنر پانتومیم*. ترجمه‌ی بابک تبرایی، سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه‌ها (سمت)، تهران.
- بالاش، بلا (۱۳۷۶)، *تئوری فیلم، خصوصیت و رشد هنری جدید*، ترجمه‌ی کامران ناظرعمو، انتشارات دانشگاه هنر، تهران.
- بندازی، جیان آلبرتو (۱۳۸۵)، *یکصد سال سینمای انیمیشن*، ترجمه‌ی سعید توکلین، انتشارات دانشکده صدا و سیما، تهران.
- بوردول، دیوید؛ تامپسون، کریستین (۱۳۷۷)، *هنر سینما*، ترجمه‌ی فتاح محمدی، نشر مرکز، تهران.
- تروفو، فرانسوا (۱۳۹۰)، *سینما به روایت هیچکاک*، ترجمه‌ی پرویز دوایی، چاپ ششم، انتشارات سروش، تهران.
- تولن، مایکل (۱۳۸۳)، *درآمدی نقادانه-زبان شناختی بر روایت*، ترجمه‌ی ابوالفضل حری، انتشارات بنیاد سینمایی فارابی، تهران.
- کشاورزی، اردشیر (۱۳۸۹)، *فیلمنامه‌نویسی برای انیمیشن*، چاپ دوم، انتشارات دانشکده‌ی صدا و سیما، تهران.
- مارتین-والاس (۱۳۸۹)، *نظریه‌های روایت*، ترجمه‌ی محمد شهباء، چاپ چهارم، انتشارات هرمس، تهران.
- ناول-اسمیت، جفری (۱۳۷۷)، *تاریخ تحلیلی سینمای جهان*، ترجمه‌ی گروه مترجمان، انتشارات بنیاد سینمایی فارابی، تهران.
- Barkley, Alan. (2010), *Writing Screenplays without Dialogue*, Available from: <http://www.suite101.com/content/further-tips-on-writing-the-short-film-dialogue-free-action-a296019> [July 2011]
- Brian, Greg. (2008), *WALL-E & Mute Cartoon Characters in History*, associatedcontent, Available at: [http://www.associatedcontent.com/article/857075/walle\\_mute\\_cartoon\\_characters\\_in\\_history.html](http://www.associatedcontent.com/article/857075/walle_mute_cartoon_characters_in_history.html) [July 2011]
- Bordwell, David, (1985), *Narrarion in the fiction film*. Wisconsin: The University of Winsconsin Press.
- Wright, Jean Ann. (2005), *Animation Writing and Development: From Script Development to pitch*, Oxford: Focal Press

## منابع اينترنتى

- [http://looneytunes.warnerbros.co.uk/stars\\_of\\_the\\_show/wile\\_roadrunner/wile\\_story.html](http://looneytunes.warnerbros.co.uk/stars_of_the_show/wile_roadrunner/wile_story.html) [July 2011]
- [https://honors.rit.edu/amitraywiki/index.php/Narrative\\_and\\_TV\\_Animation](https://honors.rit.edu/amitraywiki/index.php/Narrative_and_TV_Animation) [July 2011]
- Moins, Philippe. (2003), *Sylvain Chomet's The Triplets of Belleville*, Animation World Network (AWN), Available at: <http://www.awn.com/articles/people/sylvain-chomet-s-ithe-triplets-bellevillei> [July 2011]
- Murray, Rebecca. (2007), *John Lasseter Discusses Short Films and the Pixar Short Films Collection DVD*, About.com Guide, Available at: <http://movies.about.com/od/directorinterviews/a/lasseter110507.htm> [May 2011]
- Raskin, Richard. (2005), *An interview with director Hanna Andersson on Staircase*, P.O.V No.21, A Danish Journal of Film Studies, Department of Information and Media Studies – Aarhus University, Available at: [http://pov.imv.au.dk/Issue\\_21/section\\_2/artc2A.html](http://pov.imv.au.dk/Issue_21/section_2/artc2A.html) [July 2011]
- Thorne, Tony. (2004), *Pingu's Lingo, or How to Get By in Penguinese*, King's Collage London, Available at: [www.kcl.ac.uk/study/elc/resources/tonythorne/pinguslingo.doc](http://www.kcl.ac.uk/study/elc/resources/tonythorne/pinguslingo.doc) [July 2011]



Received: 13 July 2014  
Accepted: 05 Oct 2014

## **The study of Formal Structure of animated films with no spoken words in golden era**

**Mohammad Reza Hosnaee**, Assistant Prof., University of Arts, Tehran  
**Mohammad Javad Jamshidi**, M.A in Animation, Tarbiat Modarres University, Tehran

### **Abstract**

Narration has more importance in theatre, cinema and animation in comparison with other arts, because theatre, cinema and animation are based on the story. However, narration does not necessarily include articulation as most of the cinema and animated movies do not articulate the storyline. Although one cannot tell all stories without using words. These kinds of movies can but not necessarily include silent films. Animated film with no spoken words is of this kind. Here, by animated films with no spoken words we mean the films in which articulation has been deliberately avoided. It should be noted that animated film with no spoken words can be divided into narrative and non-narrative forms. But here whenever we talk about an animated film with no spoken words, we actually refer to narrative one. Actually it's a matter of style. This article is going to find out how an animated film with no spoken words, tells us a story without articulate it. In this article, we track down the antecedent of narration in cinema and animation. We also track down the characters in animated films with no spoken words. So we can determine the forms, structures and the respective features and details to figure out how they could manage to tell us a story. In this way, we spot some audio and visual factors and features and discuss their importance in animated films with no spoken words. Mentioning Bordwell's definition of narration, we try to discuss the narration structure in producing animated films with no spoken words. Articulate abilities and creative possibilities in animated films enable animators to tell a story without using words. Here telling a story without articulating it would be the bold topic. At the end, we enumerate the positive and negative points of narrating a story in an animation film without articulating it. Actually, these kinds of films can arouse different feelings. And we come to some suggestions for producing animated films with no spoken words which can also apply to spoken ones. Being nonchalant to produce animated films with no spoken words, Iranian animation producers will find this article encouraging to take an attempt.

**Key words:** animated films with no spoken words, narration, film formation, animated movie characters