

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۲/۱۱/۰۵

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۳/۰۳/۰۳

تاریخ چاپ مقاله: ۱۴۰۳/۰۶/۱۵

مجید فدائی^۱، بهارک شاهرخی^۲

بررسی کاربرد و اهمیت «بافت ساختاری» در انیمیشن^۳ (نمونه موردی انیمیشن چهارگانه داستان اسباب بازی ها)

چکیده

یکی از مهم‌ترین عوامل تأثیرگذار در غنای یک انیمیشن توجه به عنصر «بافت» به‌خصوص «بافت ساختاری» است، که می‌تواند در انسجام کلی اثر و انتقال بهتر و مؤثرتر حس صحنه‌های آن به تماشاگر مؤثر باشد. موضوعی که در آثار انیمیشن ایران اگر نگوییم اصلاً به آن توجه نشده، می‌توان گفت کمتر مورد توجه و اهمیت بوده است. به نظر می‌رسد نبود شناخت کافی از نقش و کارکرد «بافت ساختاری» عامل اصلی این کاستی در انیمیشن ایران بوده است. هدف این پژوهش بررسی و بیان نقش و کارکرد «بافت ساختاری» در انیمیشن، و در پی پاسخ به سؤال چپستی و چگونگی تأثیر «بافت ساختاری» در انیمیشن است؟ به این منظور این پژوهش از روش توصیفی-تحلیلی و درعین حال اکتشافی برای پاسخ به این سؤال استفاده کرده است. اطلاعات مورد نیاز پژوهش از دو روش اسنادی (کتابخانه‌ای) و میدانی جمع‌آوری شده و برای تجزیه و تحلیل مصاحبه‌ها و همچنین سایر اطلاعات به‌دست‌آمده از روش تحلیل مضمون استفاده شده است. نتایج به‌دست‌آمده نشان می‌دهد، «بافت ساختاری» حاصل هماهنگی و درهم‌تنیدگی مؤلفه‌ها یا عناصر مختلفی شامل داستان (روایت)، شخصیت، ترکیب‌بندی، بافت تصویر، کارگردانی، تدوین و صدا است که به‌صورت عناصری که رابطه‌ی هم‌نشینی و زنجیره‌ای در ترکیب با یکدیگر دارند، رویدادها و واقعیات را در انیمیشن خلق می‌کند، و می‌تواند دارای پیام باشد. همچنین عناصر و یا مؤلفه‌هایی شامل بافت تصویر، تکنیک، رنگ، نور، پس‌زمینه، کانسپت، جزئیات، و عناصر فرهنگی به‌عنوان عناصری که رابطه‌ی جانمایی یا انتخابی دارند، بیان‌گر نشانه‌ها، رمزگان خاص و جهان ذهنی هنرمند است. این عناصر در دو محور افقی و عمودی و در ترکیب با یکدیگر، «بافت ساختاری» اثر را ایجاد می‌کنند. «بافت ساختاری» انسجام لازم را در اثر به‌وجود آورده، و اثری واجد ساختاری مستحکم به لحاظ فرم و محتوا با لایه‌های معنایی چندگانه و عمیق سامان می‌دهد، که نتیجه آن جذب مخاطب بیشتر و ارتباط مؤثرتر با اثر است.

واژگان کلیدی: بافت ساختاری، بافت تصویر، رابطه‌ی هم‌نشینی، رابطه‌ی جانمایی

^۱ استادیار گروه عکاسی، دانشکده هنرهای تجسمی دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران (نویسنده مسئول)

^۲ دانشجوی کارشناس ارشد کارگردانی انیمیشن، دانشکده هنر، دانشگاه سوره، تهران، ایران (نویسنده مسئول)

Email: shahrokhbaharak@gmail.com

^۳ این مقاله مستخرج از پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد نگارنده اول است که با عنوان «بررسی کاربرد و اهمیت «بافت ساختاری» در انیمیشن» در شهریور سال ۱۴۰۲ تحت راهنمایی نگارنده‌ی دوم در دانشگاه سوره دفاع شده است.

مقدمه

یکی از دغدغه‌ها و مسائل مهم در روند ساخت یک فیلم انیمیشن ایجاد ارتباط هرچه بهتر و مؤثرتر با مخاطب است. سازندگان انیمیشن علاوه بر محتوا توجه ویژه به مواردی همچون مبانی بصری و اصول زیبایی‌شناسی اثر دارند، آنچه به ساختار اثر قوام و استحکام لازم را می‌بخشد. یکی از مهم‌ترین عناصر تأثیرگذار در غنای اثر انیمیشن توجه به عنصر «بافت» به خصوص «بافت ساختاری» است. ارائه‌ی تعریف دقیق و مشخصی از بافت به نظر سخت و دشوار است زیرا این اصطلاح دامنه‌ی استفاده‌ی گسترده‌ای در علوم و هنرهای مختلف از جمله هنرهای تجسمی، هنرهای نمایشی، موسیقی و ادبیات دارد و با توجه به تعاریفی که در هرکدام از هنرها ارائه شده، کاربردهای متفاوت دارد. به طور مثال در ادبیات «شمیسا» بافت را زمینه‌ی اثر، فحوای کلام و سیاق کلام را معادل کانتکس^۱ آورده است که متن با توجه به این زمینه، قراین و اشارات آن فهمیده می‌شود (شمیسا، ۱۳۸۴: ۳۶۲). در «فرهنگ معین»، بافت به معنی بافتن، نسج، ساختار و ویژگی‌های متعلق به یک مجموعه تعریف شده است. در «فرهنگ هزاره» context به بافت، سیاق، عبارت و فحوای کلام ترجمه شده است. که ریشه‌ی آن واژه‌ی لاتین (Contextus) به معنای «به هم بافتن» است. بنابراین از تعاریف ذکر شده دو معنی از بافت به ذهن متبادر می‌شود «بافت قابل لمس یا تکسچر» که همان جزئیات، سازنده‌ی رویه و سطح اجسام است و معمولاً از طریق لمس و یا از طریق دیدن و به صورت بصری و تحریک حس لامسه قابل دریافت است و تجربه‌ای ملموس برای بشر محسوب می‌شود و معنای دیگر از بافت «بافت ساختاری» است. که نوعی معنای ترکیبی یا ساختاری است و بافتن (پارچه) از آن استنباط می‌شود و شامل درهمتنیدگی عناصر و مؤلفه‌های مختلف است و می‌توان در تعریف و تبیین آن گفت، «بافت ساختاری» علاوه بر بیان جنسیت اشیا و موضوعات که در سطح رویه‌ی اثر متجلی است و از طریق دیدن نیز قابل حس و درک است و می‌توان آن را لایه‌ی صریح و آشکار بافتی نامید از طریق درهم بافتن عناصر مختلف بصری و تکنیکی، حس و تأثیرات عمیق تری همچون لحن، حس و حال اثر و یا ایده مورد نظر هنرمند در انیمیشن (کارگردان و یا گروه سازنده انیمیشن) را به صورت ضمنی و در لایه‌های بعدی اثر القا می‌کند. بدین ترتیب «بافت ساختاری» می‌تواند در دو سطح صریح (آشکار) که مربوط به معنای ظاهری عناصر و کل اثر است و همچنین در سطح ضمنی که حاصل ترکیب و برآیند رشته‌ها و عناصر مختلف سازنده و دخیل در خلق یک انیمیشن و یا فیلم است و معانی عمیق تر در خود دارد عمل کند. (دونالدسون، ۲۰۱۴: ۴۰). «بافت ساختاری» نوعی انسجام معناداری به اثر می‌دهد و در تأثیرگذاری هرچه بیشتر آن نقش کلیدی دارد. موضوعی که به صورت مستقیم به بازگشت سرمایه در این هنر - صنعت مربوط بوده و از این حیث مورد توجه بسیاری از کمپانی‌های مشهور جهان از جمله دیزنی و پیکسار بوده و روزه‌روز بیشتر شناخته شده و بر اهمیت و کارکرد آن افزوده می‌شود. به نظر می‌رسد شناخت کافی از اهمیت و کارکرد «بافت ساختاری» در انیمیشن ایران می‌تواند یکی از عوامل اصلی در برطرف کردن مشکل ارتباط مخاطبان این هنر که ذائقه آن‌ها به نوعی تحت تأثیر آثار مشهور کمپانی‌های خارجی شکل گرفته است، باشد. هدف این پژوهش بررسی و بیان اهمیت و کارکرد «بافت ساختاری» در انیمیشن است. به این منظور این پژوهش در پی پاسخ به سؤال چیستی و چگونگی تأثیر «بافت ساختاری» در انیمیشن است.

روش تحقیق

این پژوهش از نظر هدف، از نوع پژوهش‌های کاربردی در حوزه‌ی انیمیشن است و از نظر روش اجرا، پژوهشی توصیفی-تحلیلی و درعین حال اکتشافی است. با توجه به نوع و هدف این پژوهش و در یک تقسیم‌بندی کلی روش و ابزار گردآوری اطلاعات در این پژوهش به دو دسته‌ی کلی: اسنادی (کتابخانه‌ای) و میدانی (مصاحبه) تقسیم شده و اطلاعات و داده‌های مورد نیاز پژوهش از هر دو روش اسنادی (کتابخانه‌ای) و میدانی به دست آمده‌اند. پژوهش‌گران برای انجام مصاحبه، ۶ نفر از اساتید و دست‌اندرکاران تهیه و تولید انیمیشن ایران را از طریق بررسی آثار پژوهشی، سابقه‌ی آموزشی و آثار تولیدی‌شان انتخاب و بر اساس روش کار در مصاحبه‌ی نیمه‌ساختاریافته، فهرستی از سؤالات را از پیش تهیه کردند. درعین حال هنگام مصاحبه موارد جدیدتر که به صورت اکتشافی طرح شده و یا پاسخ‌ها، سؤالاتی دیگر را در ذهن پژوهش‌گران ایجاد کرده، نیز مطرح و پاسخ آن نیز دریافت شده است. در این پژوهش، پژوهش‌گران از روش تحلیل مضمون برای تجزیه و تحلیل مصاحبه‌ها و همچنین سایر اطلاعات استفاده کرده‌اند. جهت بررسی دقیق‌تر موضوع، با استفاده از نمونه‌گیری هدفمند انیمیشن چهارگانه «داستان اسباب‌بازی‌ها» محصول شرکت «پیکسار» و «دیزنی» را انتخاب و مورد بررسی قرار گرفته است.

پیشینه پژوهش

پژوهش‌گران با وجود جست‌وجوی فراوان به پژوهشی با موضوع «بافت» به خصوص «بافت ساختاری» در انیمیشن دست پیدا نکردند. باید گفت تعداد پژوهش‌های انجام‌گرفته در زمینه «بافت» و «بافت ساختاری» در انیمیشن، در ایران و حتی خارج از کشور بسیار اندک است. با این حال با موضوع «بافت» در هنرهای تجسمی چند پژوهش صورت گرفته که تا حدود زیادی می‌تواند بیان‌گر اهمیت و نقش بافت در اثر هنری باشد.

ترک‌زاده اشنی (۱۳۹۶) در پایان‌نامه‌ی کارشناسی خود «بررسی تحلیلی بافت در آثار نقاشان معاصر ایران (سی سال اخیر)» با روش توصیفی-تحلیلی به مطالعه بافت به عنوان یکی از عناصر بصری تأثیرگذار در آثار هنری، به ویژه آثار نقاشی نقاشان ایران جهت ایجاد جلوه‌ی بصری، ایجاد جذابیت و تأثیرگذاری بیشتر آثارشان بر مخاطب پرداخته و نتیجه گرفته است. هریک از نقاشان و هنرمندان ایرانی با توجه به دغدغه‌های اجتماعی، فکری، روحی و هنری از بافت‌های مختلف رایج در هنرهای بصری از جمله بافت واقعی، بافت ساختگی، بافت انتزاعی، بافت ابداعی برای بیان ایده‌ها و احساس خود بهره برده و آثار قابل توجه و متنوعی به لحاظ ترکیب‌بندی و ویژگی‌های احساسی و بصری ایجاد کردند.

عبدل پناه (۱۳۹۵) در پایان‌نامه ارشد خود «تأثیر نقش عملکرد بافت بر انتقال مفهوم در نقاشی‌های نقاشان معاصر غربی» با تأکید بر نظریه گشتالت) «به روش توصیفی-تحلیلی صورت گرفته است. ابتدا به تأثیر عناصر بصری در نقاشی پرداخته و بیان می‌کند عنصر بافت به عنوان عنصری که ارزش و تأثیر فراوانی در اثر هنری به خصوص تجسمی دارد باعث می‌شود، مخاطب حسی دقیق‌تر و مؤثرتر از اثر دریافت کند.

امام دادی (۱۳۹۲) در پایان‌نامه ارشد خود «بررسی جلوه‌های ویژه بافت در مجموعه آثار نقاشی جشنواره‌ی اول و دوم هنر جهانی مقاومت» تعدادی از آثار نقاشی ارائه شده به این جشنواره که در آن‌ها از عنصر بافت استفاده شده را مورد بررسی قرار داده است و در پژوهش خود آثاری که دارای بافت تزیینی، بافت متناسب با

موضوع و بافت‌هایی که در آن‌ها موضوع آثار قابل تشخیص نبوده را بیان می‌کند. احمدیه (۱۳۹۳) نیز در پایان‌نامه خود «بررسی و تحلیل بازنمود بافت سنتی معماری یزد در آثار نقاشان معاصر ایران» به بررسی بافت الهام گرفته‌شده از بافت سنتی معماری یزد در آثار نقاشان معاصر ایران می‌پردازد و این آثار را مورد تجزیه و تحلیل قرار داده است.

چارچوب نظری

از دیدگاه دونالدسون^۱ در کتاب بافت فیلم معناشناسی «بافت» ارتباط این واژه را با ساخت و ترکیب در دو معنای واقعی و مجازی نشان می‌دهد. به بیانی دیگر «بافت» دارای دو معنای کاربردی ساخت و ترکیب است. معنای اول آن که به نوعی معنای تحت‌لفظی است، ساخت یا ساختار پارچه را بیان یا تداعی می‌کند که شامل رابطه متقابل تاروپود، یا عمل بافتن پارچه است. در این معنا «بافت» نشان‌دهنده‌ی فرآیند ساخت است. هنرمند با قرار دادن فرم به‌عنوان سوژه و شکل به‌عنوان مصالح کاری دست به خلاقیت هنری می‌زند. در این حالت هنرمند توجه خود را به این موضوع جلب می‌کند که چگونه با استفاده از اشیا و ماده کار، بافت اثر خود را شکل دهد. به طور مثال نقاشی‌های دوکونینگ^۲ یا جکسون پولاک^۳ نمونه‌ای از هنر انتزاعی است و سطوح دریل‌شده نقاشی‌هایشان نشانه‌هایی از فرآیند ساختن را نشان می‌دهد (دونالدسون، ۲۰۱۴: ۱۴). در معنای دوم، بافت به یک رابطه‌ی مشخص‌تر بین ماهیت یک ترکیب (شکل یا سبک آن) و معنی اشاره دارد. در این معنا «بافت» نتیجه تماس بین تاروپود و مواد مورد استفاده و تصمیماتی است که بر نتیجه و محصول یا پارچه، در بیان احساسی و عملکرد آن همچون ضخیمی، نازکی، شکنندگی، محکمی و غیره تأثیر می‌گذارد. در این حالت ارتباط بین مواد و اقلام مادی یا دیگر خصوصیات پارچه، ناشی از ساخت مواد آن، و چیزهای غیرمادی طبیعت یا کیفیت ناشی از ترکیب را، بیان می‌کند. به بیانی دقیق‌تر «بافت» از تاروپود پارچه حاصل می‌شود و نتیجه «بافت»، ترکیب ساخته‌شده، از طریق تارهای بافته‌شده به‌هم است. دونالدسون با استفاده از این معنای «بافت» این موضوع را در فیلم مورد بررسی قرار داده است. در واقع وی بررسی می‌کند، چگونه عناصر و اجزای یک فیلم به طور مثال صدا و تصویر با یکدیگر ارتباط دارند و از طریق «بافت» یا ترکیب با یکدیگر، کیفیت‌های عاطفی بیشتر ایجاد کرده و در نتیجه در برانگیختن احساسات خاص مؤثرتر واقع می‌شوند (دونالدسون، ۲۰۱۴). نقش ترکیب تاروپود در بافت، در واقع یادآور رابطه‌ای ساختی است که در زبان‌شناسی توسط سوسور مطرح شده و شامل دو محور همنشینی (پود) و جاننشینی (تار) است. رابطه‌ی همنشینی رابطه میان واحدهایی است که در ترکیب با یکدیگر قرار می‌گیرند و رابطه‌ی جاننشینی در محور عمودی رابطه بین واحدهایی است که به‌جای هم انتخاب و گزینش می‌شوند (صفوی، ۱۳۸۰: ۲۷-۲۸).

یافته‌های پژوهش

«بافت ساختاری» در انیمیشن همچون فیلم، می‌تواند حاصل درهم تنیدگی و ارتباط متقابل عناصر و مؤلفه‌های مختلف سازنده یک انیمیشن باشد. شناخت این عناصر و آگاهی به نقش و کارکرد هر یک از آن‌ها در ایجاد «بافت ساختاری» مناسب در انیمیشن نقش کلیدی دارد. بنابراین برای دست‌یابی به «بافت ساختاری» مؤثر و مناسب در انیمیشن، شناخت نقش هر یک از عناصر مؤثر در شکل‌گیری یک انیمیشن که می‌توان آن‌ها را دخیل در ترکیب و ساخت یک انیمیشن تلقی کرد، الزامی است. در این پژوهش،

پژوهش‌گران از طریق تجزیه و تحلیل داده‌های حاصل از بررسی اسناد کتابخانه‌ای، مشاهده و مصاحبه با اساتید خبره انیمیشن‌ساز ایران، مبتنی بر نظریات دونالدسون به عناصر مؤثر در ایجاد «بافت ساختاری» در انیمیشن دست پیدا کرده‌اند که در ادامه به آن پرداخته می‌شود. این عناصر طبق نظر دونالدسون و تعریف او از بافت برای بررسی «بافت ساختاری» و همچنین معنا و کارکرد دو محور افقی یا همنشینی (بود) و محور عمودی یا جانشینی (تار) تفکیک شده و در قالب نمودار ذیل تعریف شد.



نمودار ۱. الگوی عناصر محورهای افقی و عمودی در ایجاد «بافت ساختاری»
منبع: نگارندگان

عناصر محور افقی یا همنشینی (بود) در «بافت ساختاری»

محور افقی شامل عناصر اصلی و کلیدی است که در یک فرایند همنشینی عناصر اصلی و تشکیل‌دهنده‌ی ساخت یک اثر را فراهم می‌کنند. این عناصر در انیمیشن می‌تواند شامل موارد ذیل باشد:

داستان یا روایت

داستان، نقش کلیدی و به‌سزایی در تشکیل «بافت ساختاری» انیمیشن ایفا می‌کند. «بدون یک داستان خوب، نمی‌توان تصویر متحرک خوب ساخت (بکرمن^۵، ۱۳۹۰: ۱۱۸). به‌بیانی‌دیگر پایه‌و‌اساس انیمیشن، داستان است و داستان تعیین‌کننده‌ی نوع و چگونگی اجرای عناصر دیگر انیمیشن است. این موضوع را می‌توان به‌خوبی در فیلم انیمیشن «داستان اسباب‌بازی‌های ۱» مشاهده کرد. داستان در این انیمیشن، به دقت پرداخته شده است و راهنمای عوامل سازنده انیمیشن در طراحی کاراکترها، فضاها، عناصر بصری و درنهایت مؤثر در «بافت ساختاری» اثر است. زندگی در این زمینه می‌گوید: «اگر داستان یا روایت در کار، انقطاع داشته باشد یا اوج و فرودش مشکل داشته باشد، طبیعتاً هرچند به لحاظ بصری غنی باشد بازهم

بیننده را ارضا نخواهد کرد» (مصاحبه با زندگی، ۱۴۰۲). گلپایگانی مؤلفه‌های مؤثر در «بافت ساختاری» را براساس داستان در سه بخش تقسیم‌بندی می‌کند: پیشینه [تاریخی]، زمان و مکان. از نظر گلپایگانی پیشینه [تاریخی] داستان در مرحله طراحی شخصیت‌ها، کانسپت‌ها، زمینه و در کل ابتدا در «بافت تصویری» و در مرحله بعدی ایجاد «بافت ساختاری» آن مؤثر است (مصاحبه با گلپایگانی، ۱۴۰۲). این مورد را به خوبی در مورد انیمیشن «داستان اسباب‌بازی‌های ۲» شاهد هستیم. در این انیمیشن، پیشینه‌ی تاریخی عروسک‌ها به صورتی ماهرانه گنجانده شده است. به عنوان مثال: زمانی که وودی به صورت اتفاقی به خانه آل، برده می‌شود با سه عروسک دیگر که از جهات زیادی شبیه او هستند، آشنا می‌شود. جسی دختری گاوچران، معدنچی و یک اسب. سؤالاتی در مورد اینکه این عروسک‌ها که هستند؟ وودی را از کجا می‌شناسند؟ توسط وودی پرسیده می‌شود، جسی با نمایش یک سریال قدیمی در مورد وودی و عروسک‌ها، به سؤالات پاسخ می‌دهد و از طرفی پیشینه‌ی تاریخی نمایش عروسک‌های نخی در آمریکا و ساخت سریال با این تکنیک را نشان می‌دهد. درحقیقت نویسنده‌ی اثر، یک پیشینه‌ی تاریخی برای کار، ایجاد می‌کند. دقت در «بافت تصویر» ایجادشده توسط لوازم و اسباب‌بازی‌های قدیمی مربوط به دهه‌های ۲۰ و ۳۰ در آمریکا مانند لیوان، گرامافون، دفتر و... با عکس وودی و درنهایت، نمایش سریال قدیمی وودی، تماشاگر را به دوران وسترن و تب طلا در آمریکا می‌کشاند. از جهتی دیگر به عروسک وودی، غنا و اصالت می‌بخشد که درنهایت متناسب با «بافت ساختاری» اثر است.

مکان وقوع داستان و عناصر تشکیل‌دهنده‌ی آن نیز هم در ایجاد «بافت تصویر» و هم در «بافت ساختاری» انیمیشن مؤثر است. «مکان، مجموعه‌ای از روابط، نظرگاه‌ها و دیدگاه‌های به هم پیوسته و دارای انسجام است، که فضای داستانی را می‌سازد. مکان به همان اندازه منظم و سازمان‌یافته است که دیگر عناصر داستان به نظم رسیده‌اند. از این رو، مکان در دیگر عناصر داستان مؤثر، نفوذ و حضور آن را تقویت کرده و اهداف نویسنده را روشن می‌کند» (بحراوی، ۱۳۶۶: ۶۲). پالاسما^۶ در مورد عنصر مکان معتقد است: «در تجارب غنی و نیروبخش از یک مکان، همه قلمروهای حسی بر یکدیگر، اثر متقابل می‌گذارند و باعث ایجاد تصویر به‌یادماندنی از آن مکان می‌شوند» (پالاسما، ۱۳۹۰: ۶۲). به عنوان نمونه در داستان «اسباب‌بازی‌های ۱» مکان وقوع حوادث در سال ۱۹۹۹ و در کشور آمریکا است. بنابراین جنس و بافت خانه‌ی اندی از چوب و لوازم و وسایل صحنه آن هم متعلق به همان دوره‌ی زمانی مشخص در آمریکا است. بافت و نوع لباس‌های کلاتر وودی، شخصیت اصلی فیلم نیز برگرفته از لباس‌های گاوچران‌های آمریکایی که پیش‌تر در فیلم‌های وسترن دیده شده و به صورت فرهنگ درآمده است، که این موضوع هماهنگ با «بافت ساختاری» اثر بوده و در ایجاد آن مؤثر است.

شخصیت یا کاراکتر^۷

شخصیت یا کاراکتر، یکی از عناصر مهم و تأثیرگذار در ایجاد «بافت ساختاری» انیمیشن است. گلپایگانی در زمینه‌ی طراحی شخصیت معتقد است: «طراحی شخصیت، به صورت کاملاً ذهنی نیست و پیرو فیلم‌نامه [داستان] است و به طور مثال: شخصیت خجالتی، کم حرف یا پرخاشگر، پیر یا جوان، زن یا مرد، انسان یا حیوان، یا... به دلیل نوع واکنشی که در داستان دارد از طریق خصوصیات که در فیلم‌نامه هست، الهام گرفته و طراحی می‌شود (مصاحبه با گلپایگانی، ۱۴۰۲). شخصیت را می‌توان از عناصر محور جانشینی (محور

عمودی یا بود) در نظر گرفت. طبق تعریف، در محور جانشینی هنرمند بر اساس اولویت‌های خود می‌تواند دست به انتخاب و یا جایگزینی مورد دلخواه خود بزند تا مخاطب را به ماقبل ارجاع داده و معنای مورد نظر را بیان کند و یا اینکه مخاطب را در تجربه اثر و دریافت شخصی از آن دخیل کند. توجه به خصوصیات کاراکتر و پرداخت دقیق هر شخصیت در انیمیشن تأثیر مستقیمی در ایجاد «بافت ساختاری» اثر دارد. به طور مثال در سکانسی از «داستان اسباب‌بازی‌ها ۴» کاراکتر فورکی که شخصیتی جدید در داستان است، کاراکتری قابل توجه و تحلیل است. قاشق چنگالی که بافت و تکسچر آن از جنس پلاستیک یک‌بار مصرف، اتصال آن از خمیربازی، دوتکه چوب بستنی شکسته و نخ است و ترکیب همین اجزای دورریختنی که در نظر اول اشیائی ساده و پیش‌پاافتاده هستند، بافت یکشی را ایجاد کرده که بیشتر از آنکه حس اسباب‌بازی را القا کند، یک تکه آشغال دورریختنی را تداعی می‌کند. این کاراکتر در پیشروی روایت این انیمیشن باور دارد که آشغال است اما پس از آن که درمی‌یابد برای صاحبش مالی کوچولو ارزشمند است، ارزش وجودی خود را می‌شناسد و سپس خود را به‌عنوان اسباب‌بازی مهم می‌پذیرد.

بافت تصویر

«بافت تصویری» معمولاً به‌صورت شبیه‌سازی از اشکال و اشیای طبیعی و به‌صورت واقع‌نما ساخته می‌شود و دوبعدی است. این نوع بافت با چشم مشاهده و درک می‌شود و معمولاً حس لامسه را نیز به کار می‌گیرد. توجه به «بافت تصویر» در انیمیشن اهمیت بسیاری دارد. مخاطب از طریق تأثیرات بافت، حس‌هایی چون نرمی، سختی، زبری، گرمی، لطافت، سردی و حتی آرامش، اضطراب، ترس و... را تجربه خواهد کرد. بین بافت‌های بصری و حس لامسه رابطه‌هایی وجود دارد. مرینگ^۱ در مورد اهمیت شناخت و به‌کاربردن بافت، چنین استدلال دارد: «خاطره‌ی چگونگی حس کردن چیزهای مختلف، واکنش‌های عاطفی را در ما برمی‌انگیزد. چشممان که به کفش‌های چرمی براق می‌افتد احساس نرمی و صافی به ما دست می‌دهد. احساس لمس خز یک خرس اسباب‌بازی، نرمی است و احساس زبری پشم، گرمی و احساس نازکی لبه‌ی یک کارد، تیزی است (مرینگ، ۱۳۹۲: ۵۴). توجه به بافت و تکسچر را به‌خوبی در چهارگانه داستان اسباب‌بازی می‌توان دید به‌طور مثال در «داستان اسباب‌بازی ۳» وودی و دوستان عروسکی‌اش وارد مهدکودک می‌شوند. خرس عروسکی، به نام لاتسو با ظاهری پشمالو به رنگ ارغوانی و بوی خوش توت‌فرنگی (کاراکترهای دیگر در ضمن روند فیلم از آن صحبت می‌کنند تا بیننده درک بهتری از بوی او هم داشته باشد) است، که حس نرمی و لطافت را القا می‌کند، با تن صدایی آرام و باتجربه همانند یک پدربزرگ یا پیشوا، و برای خوش‌آمدگویی وارد می‌شود. تمام این عوامل «بافت تصویری» خاصی از لاتسو به‌عنوان خرس عروسکی مهربان و اسباب‌بازی دوست‌داشتنی ایجاد می‌کند تا لاتسو، شخصیتی مورد اعتماد به مخاطب معرفی شود. اما رفته‌رفته با پیشروی فیلم، حس اعتماد تماشاگر به او جای خود را به بی‌اعتمادی می‌دهد. قدرت‌طلبی و زورگو بودن لاتسو در پایان فیلم، همراه چرک شدن خزهای بدنش، بافت منزجرکننده‌ای از این کاراکتر ارائه می‌کند که در «بافت ساختاری» انیمیشن، مؤثر است.



تصویر ۱. شخصیت لاتسو در «داستان اسباب بازی‌های ۳».
(منبع: تصویر ثابت از انیمیشن)

ترکیب‌بندی

اگر ترکیب‌بندی را به‌عنوان یک کل منسجم در نظر بگیریم، عناصر بصری همچون: تعادل، تناسب، توازن و ریتم جزئیات آن را تشکیل می‌دهند. درنهایت تمام این عناصر بصری باید به‌گونه‌ای و در چارچوبی مشخص (کادر نقاشی، کادر دوربین عکاسی، قاب سینما و...) چیده شوند تا علاوه بر خلق اثری چشم‌نواز و دارای هارمونی؛ تأثیرگذاری بصری لازم را نیز به وجود آورند. ایراندوست در این زمینه معتقد است: «برای سامان بخشیدن به یک طرح یا اثر تجسمی، توجه به چگونگی ترکیب کردن عناصر بصری و اجرای آن از مهم‌ترین مراحل کار یک هنرمند است. چراکه ایجاد یک ترکیب‌بندی موفق هم در جلب توجه مخاطب مؤثر است و هم در رساندن پیام بصری مورد نظر هنرمند به مخاطب... در ترکیب‌بندی رنگ، فرم یا نور، آنچه نباید نادیده گرفته شود این است که ترکیب‌بندی مناسب هر قاب و کنترل این مقوله درکل سینما و به‌ویژه انیمیشن می‌تواند زمینه جذابیت‌های نهایی اثر را فراهم کند» (ایراندوست، ۱۳۹۹: ۱۲۲). عنصر ترکیب‌بندی در انیمیشن یکی از مهم‌ترین مسائل در ساخت اثر است که تحت نظر مستقیم کارگردان انجام می‌پذیرد و البته معمولاً کارگردان در این امر از تجارب بسیاری از هنرمندان و به‌ویژه نقاشان و همکاران خود بهره می‌گیرد. به‌طور مثال در سکانسی از «داستان اسباب بازی ۳» هنگامی که وودی و عروسک‌ها در کارخانه بازیافت به‌سوی کوره ذوب زباله‌ها در حرکت‌اند، وودی تمام تلاشش را برای نجات آن‌ها انجام می‌دهد و درنهایت ناکام و نگران به دوستانش از سرنگرانی نگاه می‌کند. ترکیب‌بندی این صحنه به‌گونه‌ای است که وودی در نقطه‌ی طلایی کادر است و پس‌زمینه‌ی او پر از خردریزها و درنهایت روشنایی کوره است. رنگ و نور و عناصر بصری همه در خدمت توجه تماشاگر به صورت وودی است. ترکیب‌بندی از آن‌رو در محور

افقی جای می‌گیرد که به‌نوعی در ساخت تصویر نقش مهمی دارد.



تصویر ۲. وودی در مرکز توجه کادر است، نگاه به‌صورت او و سپس کوره هدایت می‌شود. (منبع: تصویر ثابت از انیمیشن)

کارگردانی

کارگردان نقش مهم و کلیدی در ساخت هر انیمیشن دارد و هماهنگی و یکپارچه کردن عوامل ساخت، زیر نظر کارگردان صورت می‌گیرد. گلپایگانی معتقد است: «تیم طراحی و کانسپت و فضاسازی و دیگر عوامل سازنده انیمیشن باید باهم همگون و هماهنگ باشند و تفکرات و تجسماتی که در داستان و ساخت آن اتفاق می‌افتد با هماهنگی کارگردان باید رخ بدهد. یعنی طراح فضا، طراح گرافیک و شخصیت‌ها و... نباید به‌صورت ذهنی هرکدام کاری انجام دهند بلکه با تأمل با کارگردان و تیم اجرایی و پشتوانه تحقیق و مطالعه در مورد آنچه می‌خواهند بسازند و آنچه قرار است از ذهنیت کارگردان به‌عنوان محتوای داستان صورت پذیرد، انجام شود (مصاحبه با گلپایگانی، ۱۴۰۲). نظارت بر تمام عوامل همچون نویسندگی، انتخاب تکنیک و بافت عناصر، لی‌اوت، اجرای پس‌زمینه، جان‌بخشی، کانسپت و فضاسازی، تدوین، صداگذاری و افکت و دوبله و... زیر نظر کارگردان به وحدت رسیده و هماهنگ و یکپارچه می‌شود. به‌طورکلی وظیفه‌ی کارگردان، همچون خالق اثر، نگاه‌داشتن عوامل سازنده انیمیشن در مسیر اصلی است. براین‌اساس باید گفت عوامل و عناصر «بافت ساختاری» به‌طور مستقیم زیر نظر کارگردان انتخاب شده و کارگردان نقش کلیدی در انتخاب «بافت ساختاری» از همان ابتدا یعنی از زمان انتخاب داستان در محور افقی را دارد.

تدوین

تدوین، نقش تأثیرگذار در تاریخ و زیباشناسی سینما داشته و همچنین در تولید انیمیشن نیز از مؤلفه‌های مؤثر و تأثیرگذار است. تدوین عبارت است از «فرآیند قرار دادن مجموعه‌ای از نماها در کنار هم به‌نوعی که سکansı منطقی از آن شکل گیرد. ضرباهنگ، معنای پنهان، و توان انتقال احساس می‌تواند به‌شدت تحت تأثیر تصمیماتی قرار گیرد که در اتاق [تدوین] اتخاذ شده است (تومارک^۹، ۱۳۹۴: ۳۷۶). تدوین خود جنبه‌ی بافتی (ترکیب و بافته شدن از مجموعه‌ای از نماهای مختلف) دارد و جز عناصر و یا رشته‌های

اصلی محور افقی (پود) محسوب می‌شود. تدوین به‌علاوه نقش مهمی در ایجاد لحن و بیان روایت و ارتباط مخاطب با اثر و در اینجا با انیمیشن دارد. کنار هم قرار گرفتن نماهای مختلف می‌تواند حس و لحظاتی خاص را در روایت و احساس مخاطب ایجاد کند که در «بافت ساختاری» اثر نقش تعیین‌کننده‌ای دارد. تدوین مناسب در چهارگانه داستان اسباب‌بازی‌ها قابل توجه است. به‌عنوان مثال در «داستان اسباب‌بازی ۴» و ابتدای انیمیشن که پس از حدود ۲۴ سال از انیمیشن اول ساخته شده، رجعت به گذشته‌ی خوبی برای معرفی کاراکتر بو چراغ خواب و علاقه او به وودی و بزرگ شدن اندی از کودکی تا دوران دانشگاه است که روایت انیمیشن را از حالت خطی خارج کرده و تدوین خاص آن به جذابیت اثر افزوده و در ایجاد «بافت ساختاری» هم‌جهت با سیر روایت داستان تأثیر به‌سزایی داشته است.

صدا (افکت، دوبله، موسیقی)

شاید کمی پذیرش این نکته سخت باشد که صدا می‌تواند در «بافت ساختاری» نقش مهم و تأثیرگذاری داشته باشد. اما صدا پس از ناطق شدن سینما تا به امروز، جز جدایی‌ناپذیر فیلم و انیمیشن است و باید گفت یکی دیگر از عناصر تأثیرگذار بر «بافت ساختاری» در فیلم و انیمیشن صدا است. مرینگ در این‌باره معتقد است: «ارتباط و انتقال بصری از راه به‌کارگیری ماهرانه‌ی فضا، زمان، حرکت و تصویرسازی انجام می‌گیرد. صدا از طریق اصوات انسانی، صداهای حاکی از موقعیت، صداهای بیانگر، صداهای نمادین و موسیقی ادراک و شناخته می‌شود. صدا با همه‌ی جنبه‌ها یکی از عناصر و مؤلفه‌های شکل فیلم است و همانند عناصر بصری در بردارنده‌ی لایه‌های متعدد اطلاعاتی است (مرینگ، ۱۳۹۲: ۲۲۵). استفاده‌ی درست و به‌جا از اصوات و افکت‌های بیانگر، در انیمیشن برای ایجاد «بافت ساختاری» و انتقال حس صحنه به تماشاگر مؤثر است. با توجه به نظر فرنیس، صداها نیز دارای بافت و عمق هستند. هنگامی که صدایی گوش‌خراش یا دلنواز خوانده می‌شود، درحقیقت از طنین و بافت آن سخن گفته می‌شود. گوش، اصوات را شنیده و با حرکت لب‌های کاراکتر یا شیء مطابقت داده و حس آن، انتقال می‌یابد (فرنیس، ۱۳۸۲: ۹۳). نمونه این مطلب را به‌خوبی در نمایی از «داستان اسباب‌بازی ۱» می‌توان دید، در این نما بازلاپتیر از داخل لباس فضانوردی‌اش اتاق اندی را برای اولین بار می‌بیند. صدای نفس‌نفس زدن بازلاپتیر و برخورد صوت آن به کلاه شفاف فضانوردی‌اش، حس ورود یک فضانورد به سیاره‌ای ناشناخته و دلهره او از ورود به مکانی ناشناخته را منتقل می‌سازد و یادآور صحنه‌هایی از فیلم‌های فضایی است. این صوت هماهنگ با حالت وحشت‌زده چهره او هماهنگ با «بافت ساختاری» اثر و در انسجام‌بخشی آن مهم است.

دیالوگ و دوبله بین کاراکترها در انیمیشن نیز زیرمجموعه‌ی مؤلفه‌ی صدا بوده و در ایجاد «بافت ساختاری» بسیار مؤثر است. باربارا رایت^{۱۰} در مورد اهمیت دیالوگ و دوبله در انیمیشن این‌گونه توضیح می‌دهد: «از بازیگران خواسته می‌شود تا کارهایی انجام دهند که معمولاً برای تولیدات فیلم زنده هرگز از آن‌ها خواسته نشده که انجام دهند. شما می‌دانید که آن‌ها توانایی‌های فوق‌العاده‌ای دارند و شنیدن آنچه آن‌ها با طنین و بافت صدای خود انجام می‌دهند و اینکه چطور برعکس بازیگری مطلق با کاراکتر از طریق صدا می‌توان ارتباط برقرار کرد خالی از لطف نیست» (فرنیس، ۱۳۸۲: ۹۱). کمپانی «دیزنی»، همچون آثار گذشته‌اش، برای داستان اسباب‌بازی‌ها از بازیگران صاحب‌نام هالیوودی همچون تام هنکس^{۱۱} در نقش وودی. تیم آلن^{۱۲} در نقش بازلاپتیر و دون ریگلز^{۱۳} در نقش آقای سیب‌زمینی و... استفاده کرد تا به‌نوعی فروش اثر خود را در

گیشه تضمین کند کند و از طرفی بافتی که صدای این بازیگران برای اثر ایجاد می‌کردند، حسی نوستالژیک برای مخاطب بزرگسال داشت تا در کنار کودکان به تماشای فیلم بنشینند. در ایران نیز صدای پیشگان مشهوری چون منوچهر والی‌زاده به‌جای وودی، اکبر منافی به‌جای دایناسور، مرحوم حسین عرفانی به‌جای بازلا پتیر، محمد عبادی به‌جای خوک قلکی، مینو غزنوی به‌جای کاراکتر جسی و مرحوم ناصر طهماسب به‌جای لائسو خرس عروسکی صحبت کردند و بافت کلامی خاصی به کار بخشیده و گروه سنی بزرگسال را هم مجذوب ساختند.

عناصر محور عمودی یا جانشینی (تار) در «بافت ساختاری»

محور عمودی شامل عناصر و رشته‌هایی (تار) است که در یک فرایند جانشینی و انتخابی در ترکیب با عناصر دیگر و به‌خصوص با عناصر محور افقی قرار می‌گیرند. عناصر جانشینی از آن جهت که ذهن مخاطب را به موضوعات و ایده‌های ماقبل ارجاع می‌دهد، سبب ارتباط اجزاء و عناصر مختلف اثر می‌شود و «بافت ساختاری» مناسبی را فراهم می‌کند. برخی از عناصر مهم انیمیشن در محور عمودی می‌تواند شامل موارد ذیل باشد:

تکنیک

توجه به نوع تکنیک در ایجاد نوع «بافت تصویری» و در نهایت ایجاد یک «بافت ساختاری» مناسب ضروری و کلیدی است. معمولاً اولین چیزی که یک کارگردان انیمیشن بعد از انتخاب موضوع به آن فکر می‌کند، انتخاب شیوه یا تکنیک مناسب برای تولید است که تعیین‌کننده «بافت ساختاری» است. به طور مثال انیمیشن داستان اسباب‌بازی‌ها جدا از نوع و متفاوت بودن تکنیک، به لحاظ فن‌آوری سه‌بعدی رایانه‌ای که جذابیت خاصی در زمان ارائه داشت، اگر با هر تکنیک دیگری مثل عروسکی، دوبعدی یا کات‌اوت و... ساخته می‌شد، تأثیر و «بافت ساختاری» اثر به‌طور کلی تغییر می‌کرد. انتخاب تکنیک سه‌بعدی رایانه‌ای در این انیمیشن باعث زنده‌نمایی شد و سازندگان را در خلق احساس واقع‌گرایی تصویر یاری رساند و باعث هیجان و تحسین منتقدین از نحوه‌ی زنده‌نمایی در این اثر شد (فرنیس، ۱۳۸۳: ۱۷۸). حال آنکه این نوع زنده‌نمایی مورد تحسین مخاطبان در تکنیک‌های دیگر میسر نبود.

پس‌زمینه (بک‌گراند)

پس‌زمینه، سبک تولید را در انیمیشن تعیین کرده، محل و موقعیت داستان را نشان می‌دهد. از آنجایی که پس‌زمینه، فضای مکانی و زمانی را بیان می‌کند در ایجاد «بافت ساختاری» بسیار مؤثر است. «در بسیاری از آثار انیمیشن، تصاویر را می‌توان در دو گروه بررسی کرد. شخصیت‌ها و پس‌زمینه‌ها... مسلماً لزومی ندارد که به نقش شخصیت‌ها (که هسته‌ی مرکزی انیمیشن هستند) در جذب بینندگان تأکید شود. در حالی که، پس‌زمینه‌ها تقریباً ساکن هستند و عرصه‌ی تحرک شخصیت را فراهم می‌آورند... بینندگان معمولاً شخصیت‌ها را به‌خاطر می‌سپارند، اما هنر پس‌زمینه را که بر برداشت بیننده تأثیر به‌سزایی می‌گذارند، نمی‌توان در بحث طراحی تصویر نادیده انگاشت» (فرنیس، ۱۳۸۳: ۷۲). به طور مثال در «داستان اسباب‌بازی ۱»، وودی و بازلا پتیر در خانه سید؛ پسر شرور همسایه گرفتاده‌اند. فضای خانه تیره‌تر از خانه اندی و به‌گونه‌ای وهم‌انگیز

است. در پس زمینه این سکانس موکت کف سالن خانه سید قابل توجه است. موکتی با الگویی تکراری و بافتی که شباهت زیادی به موکت کف هتل جن زده در فیلم ترسناک «درخشش»^{۱۴} (۱۹۸۰) ساخته‌ی استنلی کوبریک^{۱۵} دارد. استفاده از این موکت، کدهایی آشنا ایجاد می‌کند و در پس ذهن، یادآور این فیلم ترسناک است. کاربرد پس زمینه در انیمیشن بسیار متنوع بوده و پس زمینه یکی از عناصر اصلی در محور عمودی محسوب شده و در «بافت ساختاری» انیمیشن مؤثر است.



تصویر ۳. شباهت موکت در «داستان اسباب بازی‌ها» و فیلم «درخشش»
(منبع: تصویر ثابت از انیمیشن و فیلم)

نور

نور نقش مهمی در شیوه‌های مختلف انیمیشن دارد. نوع نور اعم از نورپردازی تخت، واقعی یا اغراق‌آمیز، نیروی بالقوه‌ای در درک تماشاگر از روند روانی داستان دارد (فرنیس، ۱۳۸۳: ۱۶۰). گلپایگانی بر اساس تجربیات عملی خود در ساخت انیمیشن بر اهمیت نور در ایجاد بافت تصویر تأکید دارد: «توجه داشته باشید که وقتی قرار است ضمن نمودن یک داستان، احساسی را هم به کار بیفزاییم، نورپردازی بسیار اهمیت دارد. به‌عنوان مثال: من از نور و تأثیرات آن در فیلم انیمیشن آقای مهربان بسیار بهره بردم و برای خلق صحنه‌های معنوی و خاصی که در داستان وجود داشت از تأثیراتی که نور می‌تواند در باور داستان و تأثیرگذاری روی مخاطب داشته باشد، استفاده نمودم، تا بتوانم آن فضای معنوی را در کار خود ایجاد کنم» (مصاحبه با گلپایگانی، ۱۴۰۲). خرمیان نیز در رابطه با تأثیر نور در شکل‌گیری «بافت ساختاری» مناسب در شیوه انیمیشن عروسکی و یا استاپ موشن^{۱۶} معتقد است: «...مسئله مهم دیگر نور است، نورپردازی هم بر مبنای فضاسازی و کانسپتی که مد نظر سازندگان انیمیشن سه‌بعدی است در انتقال حس و حال و هوایی که مدنظر کارگردان است اهمیت بسزایی دارد» (مصاحبه با خرمیان، ۱۴۰۲). استفاده هوشمندانه و دقیق از نور را می‌توان به‌خوبی در سکانسی از «داستان اسباب بازی ۳» شاهد بود. در این

انیمیشن در نمای معرفی مهدکودک، نور خورشید صبحگاهی که بر همه‌ی اشیا و مکان‌ها تأثیر گذارده، شروع زندگی، حس مکانی شاد، کودکانه و امن را انتقال می‌دهد که احساسی خوشایند و امیدبخش را منتقل می‌کند. رفته‌رفته در هنگام غروب و کم شدن نور، همان فضا به جایی مخوف و ناامن تبدیل می‌شود. عواملی چون نورپردازی موضعی روی کاراکترها، کنتراست شدید، «بافت تصویری» خاصی همانند اتاق اعتراف زندان، ایجاد کرده است.



تصویر ۴. فضای مهدکودک در نور شب و صبح
(منبع: تصویر ثابت از انیمیشن)

رنگ

استفاده از رنگ‌ها و پالت رنگی برای ایجاد فضا و لحنی ترسناک، خاطره‌انگیز، عاشقانه، کودکانه، آرام‌بخش و... متناسب با سایر عناصر شکل‌دهنده‌ی انیمیشن و در نهایت رسیدن به «بافت ساختاری» هماهنگ و مستحکم، از اهمیت فراوانی برخوردار است. به‌همین دلیل سازندگان حرفه‌ای انیمیشن به مباحث رنگ و تأثیرات آن، توجه ویژه داشته و نیروی متخصص آن را به کار می‌گیرند. به‌خصوص در انیمیشن‌هایی که گفت‌وگو ندارند، رنگ یکی از عناصر مهمی است که معانی و احساس کاراکترها و در کل حس فیلم را به تماشاگر منتقل می‌کند و از آن جایی که این عنصر جز عناصر محور جانشینی محسوب می‌شود، نوع و شیوه‌ی استفاده از آن در «بافت ساختاری» بسیار مؤثر است. جان لستر^۷، کارگردان «داستان اسباب‌بازی

۱ و ۴) در این زمینه معتقد است: «... من همیشه این حس را داشته‌ام که دو عنصری که بیش از هر چیز دیگری با حس اساسی و اصلی داستان ارتباط برقرار می‌کنند، موسیقی و رنگ هستند. به این دلیل که رنگ بسیار با احساس، آمیخته و غنی شده است و باعث برانگیخته شدن پاسخی قوی در مخاطب می‌شود. رنگ یکی از قدرتمندترین ابزار در دسترس یک فیلم‌ساز است. شخصیت‌ها ممکن است یک چیز را بیان کنند، اما اگر رنگ‌ها و نورپردازی حالتی دلگیر و غم‌انگیز به صحنه بدهند و یا موسیقی با صحنه همخوانی نداشته باشد، مخاطب متوجه می‌شود که یک جای کار می‌لنگد و گفتگوی شخصیت‌ها ارزش خود را از دست می‌دهد» (یزدانی ۱۳۹۷: ۹۸). انتخاب و کار برد خلاقانه رنگ در پوشش و لباس کاراکتر و هویت بخشی به آن نیز بسیار مهم است. در سکانسی از «داستان اسباب‌بازی ۳» جسی و دیگر عروسک‌ها در کیسه‌زباله سیاهی گیر افتاده‌اند. فضای این سکانس دارای رنگ‌های پرکنتراست، نورپردازی کم و بافتی سیاه‌رنگ - که همان کیسه‌زباله است - فضایی تنگ و خفقان‌آور ایجاد کرده که هماهنگ با عناصر دیگر و متناسب با «بافت ساختاری» کل اثر است.

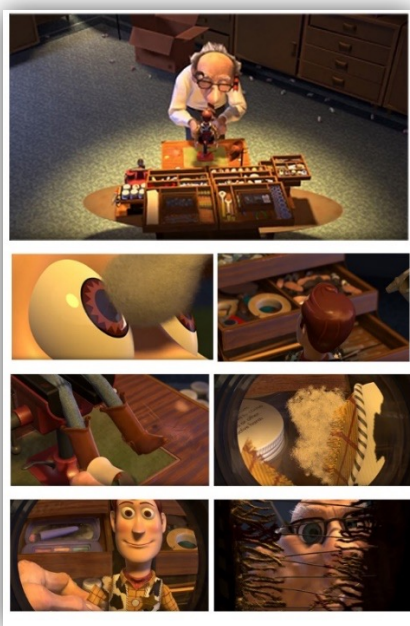
کانسپت^{۱۸}

عنصر مهم و مؤثر دیگر در محور عمودی «بافت ساختاری» انیمیشن، کانسپت یا فضا سازی در انیمیشن است. کانسپت از اولین مراحل است که «بافت تصویری» و اولیه انیمیشن، به وسیله آن پیدا می‌شود و این «بافت تصویری» در شکل دهی «بافت ساختاری» نیز نقش عمده دارد. خوارزمی در خصوص اهمیت کانسپت معتقد است: «به بافت اثر پس از داستان و فیلم‌نامه و قبل از دکوپاژ و بقیه‌ی عناصر بصری باید فکر کنیم، همچنین در اولین کانسپت‌هایی که طراحی می‌کنیم به بافتی (بافت تصویری و بافت ساختاری) که قرار است داشته باشیم، هم باید فکر کنیم زیرا نمی‌توان در نیمه‌های راه آن را تغییر داد زیرا در سینما و انیمیشن بسیار هزینه‌بر و وقت‌گیر است» (مصاحبه با خوارزمی، ۱۴۰۲). به‌عنوان نمونه کانسپت‌های ارائه شده برای انیمیشن «داستان اسباب‌بازی‌ها» دارای «بافت تصویری» قابل توجهی همچون فضای رئالیستی، زندگی روزمره‌ی انسان‌ها و کودکان و کانسپت و فضا سازی زندگی عروسک‌های داستان است که ضمن هم‌جواری با یکدیگر هر کدام به صورت مجزا از هم کارکرد خاص خود را در پیشبرد روایت و انیمیشن دارند و همین امر باعث جذب تماشاگر و پیگیری آن است.

جزئیات

توجه به جزئیات در ساخت انیمیشن و به خصوص «بافت تصویر»، عنصری با اهمیت است. جزئیات همانند چاشنی برای تصویر عمل کرده و باعث ایجاد حسی زیبایی‌شناختی در اثر می‌شود. در انیمیشن جزئیات شامل: جزئیات در داستان، جزئیات شخصی کاراکتر، جزئیات در جان‌بخشی، جزئیات در پس‌زمینه، جزئیات در صدا و موارد دیگر در ارتباط با تماشاگر و جذابیت اثر نقش مهمی و تعیین‌کننده‌ای دارد. البته این موضوع باید با دقت لازم و به اندازه صورت گیرد. یک کاراکتر روی پس‌زمینه‌ی شلوغ و پر از جزئیات گم می‌شود. از طرفی اگر خیلی هم ساده اجرا شود، چندان جذابیت ندارد. در متحرک‌سازی کاراکترها و غیره نیز این نکته اهمیت دارد. به‌عنوان مثال اگر توجه اصلی به دست‌های یک کاراکتر است جان‌بخشی صورت او هم تاحدی باید مورد توجه و اهمیت قرار گیرد. گاهی اوقات تفاوت میان یک انیمیشن خوب و

یک انیمیشن عالی از توجه مفید و مؤثر به جزئیات پیدا می‌شود. «... جزئیات می‌توانند هم در پویانمایی جذاب کاراکتر نقش اساسی ایفا نمایند و هم خود به‌عنوان عنصری مستقل عامل زیبایی‌شناختی باشند و هم در بیان و روایت داستان نقشی نمادین داشته باشند» (ایراندوست، ۱۳۹۹: ۱۰۳). عنصر جزئیات در یک اثر انیمیشن به‌عنوان عنصری در محور عمودی تلقی می‌شود و در «بافت ساختاری» اثر نقش مهمی ایفا می‌کند. این مورد به‌خوبی در انیمیشن «داستان اسباب‌بازی‌های ۲» قابل مشاهده و تأمل است. در این انیمیشن پیرمرد عروسک‌ساز، برای تعمیر عروسک وودی که یک دستش کنده شده است، به خانه آل می‌آید و پس از بررسی او با وسواس شروع به تعمیر و دوخت و دوز عروسک می‌کند. دقت و اشاره به جزئیاتی همچون بافت پارچه‌ی لباس کابویی وودی، چکمه‌های چرمی او، صورت پلاستیکی، شلواری از جنس جین از سویی و جان‌بخشی دقیق حرکات پیرمرد و نشان دادن مهارت او در تعمیر عروسک و لرزش اندک دستانش از سوی دیگر، پدیدآورنده‌ی سکانسی دقیق، ارزشمند و غنی است و در القای حس دلهره‌ی زیاد وودی، هنگامی که پیرمرد، سوزن تیز را به‌سمت وی با دستان لرزانش نشانه می‌رود، مؤثر است.



تصویر ۵. دقت در جزئیات، «داستان اسباب‌بازی ۲»
(منبع: تصاویر ثابت از انیمیشن)

عناصر فرهنگی

یکی از مهم‌ترین عناصر «بافت ساختاری» عناصر فرهنگی هستند. عناصر فرهنگی عامل متمایزکننده‌ی یک انیمیشن در میان انبوه انیمیشن‌های تولیدشده در کشورها و فرهنگ‌های مختلف است. از آن جایی که هر انیمیشن اصیل، بیان‌گر مشخصه‌های فرهنگی و هویتی یک سرزمین یا اقلیم خاص است، توجه به این عنصر بسیار حیاتی و ضروری است. نگاه ریزبینانه سازندگان انیمیشن به عناصر فرهنگی سرزمین خود و حتی خرده‌فرهنگ‌های آن علاوه‌بر ایجاد وحدت هویتی و فرهنگی در آن سرزمین، باعث آشنایی تماشاگران سایر

کشورها با عناصر فرهنگی بازنمایی شده در انیمیشن می‌شود. توجه و اهمیت به عناصر فرهنگی، در ساخت یک انیمیشن می‌تواند «بافت ساختاری» خاصی را در انیمیشن به وجود آورد که باعث تمایز آن انیمیشن با آثار دیگر در سایر نقاط جهان شود. یک‌دانه در خصوص ضرورت به‌کارگیری عناصر فرهنگی در انیمیشن چنین توضیح می‌دهد: «زمانی که کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان ایران، یک‌سری نگارگر و تصویرگر ایرانی را دعوت به ساخت انیمیشن کرد، همچون استاد صادقی یا زرین‌کلک و... آن‌ها نقاشی و نگارگری ایرانی را به‌خوبی می‌شناختند و انعکاس آن در کارهای انیمیشن آن‌زمان به‌خوبی وجود داشت. کار آن‌ها از جهتی می‌لنگید، اینکه سینما و انیمیشن را درست نمی‌شناختند. خوب، در واقع یک‌سری تصویرسازی متحرک بود، اما هویت ایرانی داشتند. امروزه شاهد هستیم که دانشجویان و هنرمندان انیمیشن، نرم‌افزارهای مختلفی را از حفظ‌اند اما کارهایشان هویت ایرانی ندارد و کپی از انیمیشن‌های خارجی است» (مصاحبه با یک‌دانه، ۱۴۰۲). حضور همیشگی و عناصر فرهنگی، در آثار کمپانی‌های شاخص انیمیشن‌سازی دنیا، به‌طور مثال «دیزنی» و «پیکسار» تأکیدی بر اهمیت این عنصر در ایجاد «بافت ساختاری» مناسب در هر انیمیشن است.

جدول ۱. عناصر «بافت ساختاری» در انیمیشن

محور افقی		
ردیف	عناصر	کارکرد
۱	داستان	پیشینه، زمان و مکان داستان بافت‌های بصری متفاوتی را ایجاد می‌کند و در شکل‌گیری «بافت ساختاری» اثر مؤثر است.
۲	شخصیت	شخصیت و نوع پرداخت آن در انیمیشن در بافت ساختاری نقش کلیدی و تعیین‌کننده دارد.
۳	ترکیب‌بندی	چیدمان و نحوه قرارگیری عناصر بصری در قاب تصویر در ایجاد «بافت ساختاری» مؤثر است.
۴	بافت تصویر	«بافت تصویری» معمولاً به‌صورت شبیه‌سازی از اشکال و اشیای طبیعی و به‌صورت واقع‌نما ساخته می‌شود و دوبعدی است. این نوع بافت با چشم مشاهده و درک می‌شود و معمولاً حس لامسه را نیز به‌کار می‌گیرد.
۵	کارگردانی	کارگردان نقش مهم و کلیدی در ساخت اثر، هماهنگی و یکپارچه کردن عناصر مختلف در رسیدن به «بافت ساختاری» مناسب دارد.
۶	تدوین	تدوین در ماهیت جنبه بافتی (ترکیب و بافته شدن از مجموعه‌ای از نماهای مختلف) دارد به‌علاوه نقش مهمی در ایجاد لحن و بیان روایت و ارتباط مخاطب انیمیشن دارد.
۷	موسیقی	موسیقی به‌عنوان عنصری فرعی نقش تعیین‌کننده و مهمی در «بافت ساختاری» دارد.
	صدا	طنین و بافت صدای پیشگان (دوبلورها) در حس و حال «بافت ساختاری» بسیار مؤثر است.
	دوبله	افکت
محور عمودی		
ردیف	عناصر	کارکرد
۱	تکنیک	انتخاب شیوه یا تکنیک مناسب برای تولید، تعیین‌کننده «بافت ساختاری» مناسب است.
۲	نور	نورپردازی تأثیر مستقیم بر بافت تصویر و عنصر مهم بیانی در «بافت ساختاری» است.
۳	رنگ	تعیین پالت رنگی متناسب با انیمیشن نقش به‌سزایی در «بافت ساختاری» دارد.
۴	پس‌زمینه	پس‌زمینه، سبک تولید، محل و موقعیت وقوع داستان را نشان می‌دهد که در «بافت ساختاری» مؤثر است.
۵	کانسپت	کانسپت یا فضاسازی در انیمیشن نقش مهمی در «بافت تصویر» و «بافت ساختاری» دارد.
۶	جزئیات	جزئیات کاراکترها، جان‌بخشی‌ها، صحنه‌ها، وسایل و... در ایجاد «بافت ساختاری» مؤثر است.
۷	عناصر فرهنگی	توجه و اهمیت به عناصر فرهنگی، در ساخت یک انیمیشن می‌تواند «بافت ساختاری» خاصی را در انیمیشن به وجود آورد.

منبع: نگارندگان

نتیجه‌گیری

برای آنکه یک انیمیشن بتواند با تماشاگر ارتباط مؤثر و کاملی برقرار کند و لذت، احساسات و مضمون مورد نظر را به بهترین روش انتقال دهد، توجه به عناصر و مؤلفه‌های گوناگون از جمله «بافت تصویر» و به‌خصوص «بافت ساختاری» تعیین‌کننده و ضروری است. «بافت ساختاری» بیان‌گر درهم‌تنیده‌شدن و ترکیب عناصر تشکیل‌دهنده‌ی یک اثر است. این بافت شامل دو محور افقی و عمودی است که مبنایی ترکیبی و انتخابی دارد. محور افقی یا هم‌نشینی حاصل در کنار هم قرار گرفتن و ترکیب عناصری است که واقعیات و رویدادها را در انیمیشن خلق می‌کند و می‌تواند دارای پیام باشد. در واقع محور افقی به‌نوعی امکان ساخت اثر از طریق کنار هم قرار گرفتن عناصر اصلی را فراهم می‌کند. محور عمودی یا جان‌نشینی نیز حاصل انتخاب‌های هنرمند و استفاده از نشانه‌ها و رمزگان خاص جهان ذهنی اوست که می‌تواند معنای اثر را غنا ببخشد. درهم‌تنیدگی عناصر دو محور افقی و عمودی در انیمیشن، انسجام لازم را در اثر به‌وجود آورده، و اثری واجد ساختاری مستحکم به لحاظ فرم و محتوا با لایه‌های معنایی چندگانه و عمیق سامان می‌دهد که نتیجه‌ی آن جذب مخاطب گسترده، لذت بیشتر و ارتباط مؤثرتر با اثر است. از آنجایی که «بافت ساختاری» در ایران کمتر محل توجه و اهمیت بوده، انتظار می‌رود متصدیان انیمیشن در ایران جهت تأثیرگذاری بیشتر آثارشان بر مخاطب و همچنین انسجام دقیق‌تر آثار، توجه بیشتر و دقیق‌تری به نقش و کارکرد هر یک از عناصر دخیل در شکل‌گیری «بافت ساختاری» داشته تا بتوانند آثار قابل‌توجه‌تری ارائه دهند. شکی نیست که پژوهش‌های آینده با موضوع بررسی «بافت ساختاری» در آثار انیمیشن ایران می‌توانند نقاط قوت و ضعف این آثار را به لحاظ «بافت ساختاری» بهتر بیان کرده و تصویر روشن‌تری از ضرورت و اهمیت توجه به «بافت ساختاری» را بیان کنند.

پی‌نوشت

1. Context
2. Fife Lucy Donaldson
3. Willem de Kooning
4. Jackson Pollock
5. Howard Beckerman
6. Palasma
7. Character
8. Mering
9. Tumarck
10. Barbara Rayit
11. Tom Hanks
12. Tim Allen
13. Don Rickles
14. Shining
15. Stanley Kubrick
16. Stop motion

17. John Lasseter
18. Consept

فهرست منابع

- احمدیه یزدی، جاوید (۱۳۹۳) «بررسی و تحلیل بازنمود بافت سنتی معماری یزد در آثار نقاشان معاصر»، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه آزاد یزد.
- امام دادی، فاطمه (۱۳۹۲) «بررسی جلوه‌های ویژه بافت در مجموعه آثار نقاشی جشنواره اول و دوم هنر جهانی مقاومت»، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه شاهد.
- اوکریک، استینسون، ویگ، بون، کاتیون (۱۳۹۴) مبانی هنر / نظریه و عمل، مترجم: محمدرضا یگانه دوست، تهران: انتشارات سمت.
- ایراندوست، محمدهادی (۱۳۸۹) عناصر جذابیت در سینمای انیمیشن، تهران: انتشارات سوره مهر.
- بحراری، حسن (۱۳۶۹) بنیه الشكل والروائی، بیروت: المركزالثقافی العربی.
- بکرمن، هوارد (۱۳۹۰) همه چیز درباره‌ی انیمیشن، مترجمان: فرناز خوشبخت، مریم کشکولی نیا، تهران: انتشارات سوره مهر (وابسته به حوزه هنری)
- پالاسما، یوهان (۱۳۹۵) چشمان پوست، با مقاله‌ای تحلیلی بر فلسفه موریس مرلوپوتی و معماری، ترجمه: رامین قدس، تهران: انتشارات پرهام نقش
- پیلینگ، جین (۱۳۹۵) مطالعات پویانمایی (گزیده مقالات)، مترجم: آزاده دهقانی، تهران: انتشارات سمت.
- ترکزاده اشنی، ابراهیم (۱۳۹۶) «بررسی تحلیلی بافت در آثار نقاشان معاصر ایران (سی سال اخیر)»، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه شاهد
- تومارک، جیسن جی (۱۳۹۴) جعبه‌ابزاری برای فیلم‌ساز. ترجمه لیدا کاووسی، تهران: انتشارات بنیاد سینمایی فارابی
- جواهریان، مهین (۱۳۷۸) تاریخچه انیمیشن در ایران، تهران: انتشارات دفتر پژوهش‌های فرهنگی.
- خاکی، غلامرضا (۱۳۸۷) روش تحقیق در مدیریت. تهران: انتشارات بازتاب.
- خاکی، محمدرضا (۱۳۸۶) روش تحقیق با رویکردی به پایان‌نامه نویسی، چاپ سوم، تهران: انتشارات بازتاب.
- ساغروانینان، جلال (۱۳۶۹). فرهنگ اصطلاحات زبانشناسی. مشهد: نشر نما.
- صفوی، کوروش (۱۳۸۳) از زبان‌شناسی به ادبیات، جلد ۲، تهران: سوره مهر.
- عابدی جعفری، حسن و همکاران (۱۳۹۰) «مضامین: روشی ساده و کارآمد برای تبیین الگوهای موجود در داده‌های کیفی» نشریه اندیشه مدیریت راهبردی، مقاله ۵، دوره ۵، شماره ۲، پاییز و زمستان.
- عبدل پناه، سلاله (۱۳۹۵) «تأثیر نقش عملکرد بافت بر انتقال مفهوم در نقاشی‌های نقاشان معاصر غربی (با تأکید بر نظریه گشتالت)»، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، تهران: دانشگاه هنر تهران.
- علی احمدی، علیرضا، سعید نهانی، وحید (۱۳۸۷) توصیفی جامع از روش‌های تحقیق، چاپ ششم، تهران: انتشارات تولید دانش.
- فرنیس، مارین (۱۳۹۴) هنر در حرکت: زیبایی‌شناسی انیمیشن، ترجمه: سارا سعیدیان، شهرزاد اکرمی، تهران: انتشارات بنیاد سینمایی فارابی.
- قاضی‌زاده، خشایار، علی (۱۴۰۰) سینمای انیمیشن ایران: شخصیت و هویت، تهران: انتشارات پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی.
- محمد پور، احمد (۱۳۹۲) روش تحقیق کیفی، ضد روش ۱، تهران: نشر جامعه‌شناسان.
- مرینگ، مارگارت (۱۳۹۲) فیلم‌نامه‌نویسی آمیزه‌ای از شکل و محتوای فیلم، ترجمه: داود دانشور، تهران: انتشارات سمت.

- هیوارد، استن (۱۳۸۵) فیلم‌نامه‌نویسی انیمیشن، سرپرست گروه مترجمان: سارا خلیلی، تهران: دانشگاه هنر.
- یزدانی، کسری (۱۳۹۷) «بررسی نقش نور و رنگ در انیمیشن‌های سینمایی کمپانی‌های شاخص از سال ۲۰۰۰ تا ۲۰۱۵»، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، تهران: دانشگاه سوره.

- Chase, Samuel (2022). What Is Texture in Music? A Complete Guide,
- Donaldson, Lucy Fife (۲۰۱۴) Texture in Film. UK, PALGRAVE MACMILLAN
- Gee, James Paul (2010) How to do Discourse Analysis, Taylor& Francis
- <https://hellomusictheory.com/learn/texture/>

مصاحبه‌ها

- خوارزمی، شهرام (۱۴۰۲) مصاحبه شخصی.
- زندی، کیارش (۱۴۰۲) مصاحبه شخصی.
- خرمیان، مهدی (۱۴۰۲) مصاحبه شخصی.
- گلپایگانی، علیرضا، (۱۴۰۲) مصاحبه شخصی.
- یک‌دانه، فرخ (۱۴۰۲) مصاحبه شخصی

Received: 2024/01/25
Accepted: 2024/05/23
Published: 2024/09/05

Investigating the Use and Importance of “Structural Texture” in Animation (Case example of Toy Story Animation Quartet)

Baharak Shahrokhi, MA. Student, Department of Animation, Faculty of Art, University of Soore, Tehran, Iran.

Majid Fadaei, Assistant Professor, Department of Photography, Faculty of Visual and Fine Arts, Art University of Isfahan, Isfahan, Iran.

Abstract

The element of “texture”, especially the “structural texture”, is among the most important factors influencing the richness of an animation. This texture can be effective in the overall coherence of the work and the better and more effective transfer of the sense of its scenes to the audience. This issue has been given less attention in Iranian animation works. In this respect, lack of sufficient understanding of the role and function of “structural texture” in animation is among the main causes of this shortcoming in Iranian animation. This research aims to investigate and explain the role and function of “structural texture” in animation. In addition, it aims to answer the question “what structural texture is and how it affects animation?” For this purpose, this research has used descriptive–analytical and at the same time exploratory method to answer this question. The information needed for the research was collected from two documentary (library) and field methods. Interviews and other information obtained from thematic analysis were also used for this purpose. The obtained results show that “structural texture” results from coordination and interweaving of different components or elements including story (narrative), character, composition, image texture, direction, editing, and sound which are elements that have a relationship of companionship and they chain together, create events and facts in the animation, and can contain messages. These elements have a syntagmatic relation and a chain in combination with each other. Besides, elements or components including image texture, technique, color, light, background, concept, details, and cultural elements as components that have a substitute or selective relationship express signs, special codes and the mental world of the artist. These elements create the “structural texture” of the work in both horizontal and vertical axes and in combination and interweaving with each other. “Structural texture” creates the necessary coherence in the work, and organizes a work with a strong structure in terms of form and content with multiple and deep layers of meaning, which results in attracting more audience and more effective communication with the work, which should be considered by animation creators in Iran.

Keywords: Structural Texture, Texture Image, Substitution Relation, Syntagmatic Relation