

## تحلیل روایت پویانمایی تلویزیونی با تأکید بر زیبایی‌شناسی ساختار عناصر بصری؛ مطالعه موردی فیلم قاصدک

ناهید سعادت سیرت<sup>۱</sup>، محمدمهدی فرقانی<sup>۲</sup>

تاریخ دریافت: ۹۸/۰۶/۲۹ تاریخ پذیرش: ۹۸/۰۹/۱۳

### چکیده

فیلم‌های پویانمایی به مثابه رسانه، از تمهیدات گوناگون برای انتقال پیام به مخاطبان خود استفاده می‌کند. روایت و روایت‌گری عامل مهمی در شکل‌دهی پویانمایی‌ها است. روایت‌ها، عموماً بیانگر گونه‌ای نگرش به جهان و چگونگی ادراک آن به‌شمار می‌روند. بخشی عظیمی از محبوبیت فیلم‌های داستانی از روایت‌های آنها کسب می‌شود؛ روایت‌ها به برنامه‌سازان کمک می‌کنند از روش القای مستقیم پیام به مخاطب فاصله بگیرند و ضمن جلوگیری از دلزدگی مخاطب، رسانه را در رساندن به اهداف کلان خود یاری رسانند. به همین دلیل نحوه شکل‌گیری، عناصر سازنده و مفاهیم صریح و ضمنی روایت‌ها باید مورد تحلیل علمی قرار گیرد. بر همین مبنا هدف از این مقاله، تحلیل عناصر روایی و بصری اثر کوتاه پویانمایی «قاصدک» که از آثار فاخر تولیدات پویانمایی صداوسیما مرکز همدان است. به منظور دستیابی به این هدف از رویکرد روایت‌شناسی و نظریه «رولان بارت» و «ژرار ژنت» برای تحلیل روایت عناصر روایی و بصری فیلم مورد بررسی استفاده شد. در نهایت یافته‌ها نشان داد عناصر بصری در خدمت بیان داستان و مفاهیم تصویری هستند و به خوبی مفاهیم اصلی داستان را روایت کرده‌اند. به‌طوری که عناصر بصری، مفاهیم صریح و ضمنی متن را در ارتباط با موضوع فیلم به خوبی بیان می‌کنند. همچنین عناصر زیباشناختی بصری این فیلم توانسته است در غنای محتوایی و زیبایی تصویری فیلم پویانمایی قاصدک تأثیر داشته باشد.

### واژه‌های کلیدی

پویانمایی، زیبایی‌شناسی، عناصر بصری، تحلیل روایت، ژرار ژنت

۱. دانشجوی دکتری علوم ارتباطات دانشگاه علامه طباطبایی (نویسنده مسئول) nahid.saadatsirat@gmail.com

mmforghani@yahoo.com

۲. دانشیار دانشکده علوم ارتباطات دانشگاه علامه طباطبایی

## ۱. مقدمه

پویانمایی تلویزیونی، یکی از اشکال رسانه‌ای و نوعی شبیه‌سازی پدیده‌های واقعی محسوب می‌شود که تأثیر بسزایی در رشد اجتماعی، اخلاقی و عاطفی در دوران کودکی یک فرد دارد. برخی افراد به رویکرد تربیتی - آموزشی و سرگرمی فیلم‌های پویانمایی اشاره می‌کنند (Habib & Soliman, 2015). توجه به نیازهای واقعی مخاطب کودک و نوجوان یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های تولیدات پویانمایی تلویزیونی به‌شمار می‌رود (Weber, 2000: 3). این نکته قابل ذکر است که پویانمایی تلویزیونی علاوه بر مخاطب کودک، برای مخاطب بزرگسال نیز بخش قابل توجهی از تولیدات را به خود اختصاص داده است (ادیب، ۱۳۸۴: ۴۴). پویانمایی به عنوان یکی از قالب‌های نمایش رسانه‌ای پرمخاطب نقش مؤثری در فرایند رشد دگیری کودک و نوجوان دارد و می‌تواند انواع مفاهیم اجتماعی و فرهنگی مورد نیاز وی را به او انتقال دهد (Ainsworth, 2008: 120). از این‌رو مفاهیم و روش‌های انتقال صحیح آنها در فرایند رشد کودک، اهمیت دارد. هرچند در خصوص پویانمایی نمی‌توان گفت، پویانمایی فقط به رسانه تلویزیون اختصاص دارد. چرا که در بعدی وسیع‌تر شامل سینما و مستند هم می‌شود. البته مراد ما در این مقاله، پویانمایی تلویزیونی است. بررسی‌های اولیه ما در مورد موضوع پژوهش نشان داد که در باب روش پژوهش یعنی همان تحلیل روایت؛ پژوهش‌هایی صورت گرفته و عمده موضوع‌های پژوهشی در مورد تحلیل روایت، آگهی‌های بازرگانی، سریال‌های تلویزیونی و فیلم‌های سینمایی می‌باشد. ازجمله پژوهش‌های نزدیک به این پژوهش می‌توان به پژوهش مهاجر و شکیب (۱۳۹۳) اشاره کرد که پویانمایی تلویزیونی را از جنبه عناصر ساختاری پویانمایی شامل متن دراماتیک، طراحی بصری، طراحی صوتی و تدوین تحلیل و با ارائه جزئیات هر یک از عناصر ساختاری پویانمایی تلویزیونی، الگویی را جهت تحلیل متون پویانمایی ارائه نموده‌اند. همچنین عطاردی (۱۳۹۴) در «مقدمه‌ای بر علوم شناختی در حوزه کودک و انیمیشن؛ مجموعه مقالات در مورد تأثیر انیمیشن بر شناخت کودکان» بیان می‌کند که: انیمیشن‌ها ترکیبی از رویا و فناوری، صنعت، زیبایی و تخیل هستند که با طعم شیرین و قدیمی کارتون‌ها، بخشی از زندگی کودکان یکصد سال اخیر را تشکیل می‌دهند. قدرت انیمیشن‌ها در تصویرسازی و زبان خاص تصویری تولیدات کارتونی باعث شده است که امروزه در کنار دغدغه‌های ناشی از ماهیت تأثیرات انیمیشن بر مخاطبان کودک و نوجوان، از نقش انیمیشن در انتقال فرهنگ و نمادهای فرهنگی و در نهایت تقویت باورهای ملی و مذهبی نیز سخن گفته شود. در این مجموعه مقالات تلاش شده است با هدف آگاهی بخشی، نسبت به ابعاد تربیتی و آموزشی انیمیشن‌ها و با

توجه به حساسیت‌های موجود در پرورش مخاطبان کودک، برخی از مهم‌ترین مضامین مطرح در حوزه، اثرات انیمیشن بر مخاطب کودک بررسی و از منظر علمی و شناختی به این موضوع پرداخته شود. حسنی‌راد (۱۳۸۹) نیز در «تحلیل روایت در رمان خانم دالووی و مقایسه آن با فیلم سینمایی ساعت‌ها»، که این پژوهش را بر اساس دیدگاه ژرار ژنت و از منظر روایت‌شناسی و با محوریت قرار دادن نظریهٔ کانونی‌سازی انجام داده است به این نتیجه دست یافت که ویرجینیا ولف<sup>۱</sup> در رمان خانم دالووی به وفور از فن کانونی‌سازی درونی بهره برده است. خائف (۱۳۹۲) نیز در تحقیق خود باعنوان «تحلیل روایت قهرمان و ضدقهرمان در سریال تلویزیونی «کوچک جنگلی» با استفاده از روش تحلیل روایت تلاش کرده است تا با نگاهی ژرف‌نگرانه و روش‌مند، پردازش یک سریال مهم و تاریخی (کوچک جنگلی) روایت قهرمان‌ها و ضدقهرمان‌ها را بررسی نماید. نتایج این تحقیق نشان می‌دهد که قهرمان‌سازی در سریال تاریخی کوچک جنگلی با تکیه به بافت اجتماعی و بستر تحولات سیاسی و فرهنگی روز جامعه، با رویکردی شبه حماسی و برآمده از نگاهی دینی - ملی انجام شده است. بر اساس یافته‌های تحلیلی از این پژوهش، قهرمان‌های سریال کوچک جنگلی از نظر عوامل سازنده شخصیت، بیشتر معطوف به عوامل جسمی فیزیکی و اعتباری - اجتماعی هستند. قهرمان‌ها و ضدقهرمان‌ها با تیپ‌های ظاهری خاص و با کمک آرایه‌های تصویری ویژه نشان داده شده‌اند. در ادامه احمدی (۱۳۸۹) نیز در «تحلیل روایت در آگهی‌های تلویزیونی بر اساس بررسی آگهی‌های پخش‌شده از شبکه‌های سراسری؛ (نشانه‌شناسی و تحلیل گفتمان انتقادی آگهی‌ها)، بر اساس الگوهای «بارت» و «ژنت» به این نتیجه دست یافت که، قطب‌بندی اشخاص داستانی در این متون بر مصرف یا اطلاع آنها از ویژگی‌های کالاها و خدمات مبتنی است و این آگهی‌ها به دلیل ماهیت متنی خود، امکان خوانش‌هایی متفاوت و گاه متضاد با خوانش آرمانی و رسمی را فراهم می‌سازند. پژوهش علیخانی (۱۳۹۴) با عنوان «روایت سریال‌های تلویزیونی از اختیار و کنشگری عامل انسانی؛ مطالعه سریال شاید برای شما هم اتفاق بیفتد» در پی پاسخگویی به این سؤال که در سریال نمونه تحقیق که جزء سریال‌های مذهبی عامه‌پسند است از مفهوم اختیار چه بر ساخت معنایی به مخاطب ارائه می‌شود انجام گرفته است. بنابراین، با اتخاذ رویکرد نظری بازنمایی برساختی، ترکیبی از رویکردهای تحلیل گفتمان برای تحلیل دیالوگ‌های سریال دربارهٔ اختیار انسان و نیز الگوی تحلیل کنشگر گریماس<sup>۲</sup> برای تحلیل ساختار اساسی کنشگری در

1. Virginia Wolfe

2. Grimas

سریال استفاده شده است. نتایج این پژوهش در نهایت نشان می‌دهد که این مجموعه با داستان‌هایی با پایان بسته و شخصیت‌پردازی کاملاً بسته و بدون تحول روان‌شناختی روایت می‌شود. پژوهش شاکری داریانی (۱۳۹۵) نیز با عنوان «ساختار روایت در تلویزیون تعاملی با تأکید بر برنامه‌های نمایشی» با هدف بررسی و ارائه ساختار روایتی تعاملی در برنامه‌های نمایشی انجام شده است. در این پژوهش نظریه‌های مربوط به ساختار و روایت تعاملی مورد مطالعه قرار گرفته‌اند و با تحلیل ارتباط بین زیبایی‌شناسی و تعامل روایت با آثار مرتبط مدلی از روایت به بحث می‌پردازد که درعین خلق روایت، امکان کنترل آن توسط بیننده و همچنین دخالت مخاطب در تغییر پیرنگ را فراهم می‌آورد. ساختار این مدل روایتی، امکان ساخت داستان‌های متفاوت از سوی بیننده را فراهم می‌کند.

در مجموع، آنچه که موضوع این پژوهش را از پژوهش‌های انجام گرفته متمایز می‌نماید؛ نو و بدیع بودن موضوع پژوهش یعنی بررسی عناصر بصری در فیلم‌های پویانمایی است. بررسی پیشینه تحقیق نشان داد؛ تاکنون تحلیل روایتی در مورد فیلم و سریال‌های پویانمایی صورت نگرفته است و این پژوهش برای نخستین بار درصدد است تا ساختار عناصر بصری و نوع روایت فیلم پویانمایی را بررسی و تحلیل نماید. این تحقیق براین پیش فرض استوار است که عدم شناخت نسبت به زیبایی‌شناسی عناصر بصری، تفاوت، ویژگی‌ها و کارکردهای عناصر بصری پویانمایی، باعث عدم برقراری ارتباط پویانمایی با مخاطب می‌گردد. بر اساس نظریه ساختارگرایی با برقراری ارتباط بین اجزاء عناصر بصری می‌توان به یافتن معنی «صحنه» و دلالت‌هایی که در یک فیلم وجود دارد، دست یافت. بنابراین، فیلم و روایت آن را می‌توان نوعی ساختار و به بیان دیگر، شیوه‌ای خاص برای تلفیق اجزاء یک کل تلقی کرد. بنابراین، هدف اصلی این مقاله پرداختن به عناصر بصری اثر کوتاه پویانمایی به نام «قاصدک» از آثار فاخر تولیدات پویانمایی مرکز صداوسیما می‌همدان به عنوان یکی از مهم‌ترین قطب‌های پویانمایی در کشور است. با استفاده از روش کیفی تحلیل روایت بر مبنای تکنیک تحلیلی - توصیفی؛ عناصر بصری این اثر پویانمایی به منظور روشن شدن این موضوع که آیا برگزیده شدن این آثار به دلیل محتوی و مضمون اصلی داستان یا پیرنگ اثر است یا به علت رعایت عناصر زیبایی‌شناسی بصری یا هر دو این موارد است. اگر عناصر بصری در این اثر انیمیشنی رعایت شده است تا چه حد توانسته است در غنای محتوایی و زیبایی تصویری تولیدات کوتاه پویانمایی تأثیر داشته باشد.

سؤال اصلی این تحقیق به این صورت است که عناصر بصری در فیلم کوتاه پویانمایی قاصدک چگونه صورت‌بندی شده است؟ سؤال‌های فرعی که از بطن سؤال اصلی استخراج شده‌اند:

(الف) در فیلم کوتاه پویانمایی مورد بررسی چه عناصر روایی دیده می‌شود؟

(ب) عناصر میان متن و بینامتنیت به چه صورت است؟

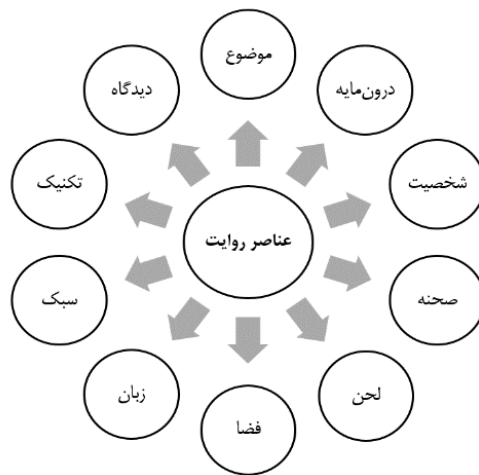
(ج) مفاهیم دلالت (صریح و ضمنی) بر اساس الگوی تحلیلی بارت در فیلم کوتاه پویانمایی مورد بررسی کدامند؟

## ۲. روش پژوهش

روش پژوهش این مقاله بر اساس نتیجه توسعه‌ای و از لحاظ هدف کاربردی است. برای نیل به اهداف مقاله حاضر از روش تحلیل روایت استفاده شده است. تحلیل روایت به مثابه یک روش‌شناسی کیفی و تکنیکی برای مطالعه مقایسه تجزیه و تحلیل داده‌های کیفی بکار می‌رود. در این تحقیق واحد تحلیل «صحنه‌های» منتخب فیلم پویانمایی «قاصدک» می‌باشد که با تکیه بر دو معنای صریح و ضمنی الگوی رولان بارت و عناصر روایت فیلم مورد نظر تحلیل شده است. نمونه تحقیق پیش‌رو بر اساس نمونه‌گیری هدفمند و غیر تصادفی است. در این مقاله تعیین مقوله‌ها مبتنی بر متن مورد مطالعه بوده و در تعریف آنها از منابع متعدد در راستای ارائه تعریف‌هایی مورد قبول و معتبر استفاده شده است.

تحلیل روایت در این مطالعه به این صورت بود که ابتدا سعی شد داستان بدون هیچ پیش‌داوری بیان شود و سپس بر اساس عناصر روایت، متن مورد تحلیل روایت قرار گیرد. در تحلیل روایت می‌توان به بینامتنیت یعنی؛ به عناصر بصری (نقطه، خط، شکل، رنگ، سایه و روشن در تصویر، هارمونی یا کنتراست (تضاد) رنگ‌ها، کادر و زاویه دوربین) فرم (تاریخی، درام، تراژدی)، ساختار (شناسایی الگوی داستان از طریق ریخت‌شناسی آن) و تحلیل مضمونی (شناسایی خطوط کلیدی داستان، پیرنگ‌ها و شخصیت‌ها) توجه نمود. از آنجا که تأکید این تحقیق بر عناصر بصری بوده، فرم و شکل شخصیت‌های داستانی فیلم از لحاظ روایی و بصری مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته است.

در این مقاله ابتدا به نوع عناصر روایتی که در متن فیلم وجود دارد، پرداخته شد و در ادامه به تحلیل عناصر بصری متن توجه گردیده است. عناصر روایتی مورد بررسی در متن فیلم پویانمایی در نمودار زیر نمایش داده شده است.



نمودار ۱. عناصر روایتی در فیلم کوتاه پویانمایی قاصدک

### ۳. مبانی نظری پژوهش

پویانمایی بر بستر پویانمایی والتر دیزنی<sup>۱</sup> شکل گرفته است. او با تأسیس استودیو والت دیزنی و تولید آثار بلند و فاخر پویانمایی همچون سفید برفی و هفت کوتوله گامی بزرگ در توسعه هنر پویانمایی برداشت (Kim, 2006: 12). پویانمایی در کنار فیلم‌های داستانی و فیلم‌های غیرداستانی (شامل فیلم‌های مستند و تجربی) یکی از انواع فیلم محسوب می‌شوند که در بستر سینما رشد یافته‌اند و امروزه هواداران بسیاری پیدا کرده است. این نوع فیلم‌ها که حاصل تحرک بخشیدن به تصویرهاست ابتدا به صورت کلیپ‌های کوتاهی، تولید و در کنار فیلم‌های سینمایی در سالن‌های سینما نمایش داده می‌شد ولی به تدریج با تولید انیمیشن‌های بلند سینمایی، این برنامه‌ها وجهه‌ای مستقل یافته و بر پرده سینما نمایش داده شدند. با ظهور تلویزیون، جایگاه جدیدی برای تولیدات انیمیشن ایجاد شده و انیمیشن‌ها از این رسانه نیز پخش شدند و بازار وسیعی را به خود اختصاص دادند (بشیر، ۱۳۹۶: ۲۴۰). پویانمایی به عنوان یکی از انواع سه گانه سینما، هنری است که ترکیبی از عناصر بیانی سایر هنرها را استفاده کرده و در شکل کلی‌تر، ترکیبی از عناصر بیانی هنرهای نمایشی (سینما) و هنرهای تجسمی (نقاشی و گرافیک) است. (Martinez, 2015:44). بنابراین شناخت تمامی این عناصر ساختاری به لحاظ ساختار متن (فیلمنامه) و ساختار فرم بصری ویژگی‌های خاص خود را دارند (فرنیس، ۱۳۸۴: ۲۲۱). ایجاد آثار هنری و درست درک کردن آنها نیاز به یک شناخت اولیه از اصول و مبانی بصری دارد. دلیل این مبانی را می‌توان به الفبا و قواعد درک

1. Walter Disney

زبان و ابداع در هنرهای تجسمی و بصری تعبیر کرد. آشنا شدن با مبانی بصری می‌تواند تا حد زیادی در درک کردن جهان بصری مؤثر باشد. آنچه در روزگار ما در قالب هنر جای می‌گیرد عبارت است از؛ عکاسی، گرافیک، نقاشی، طراحی و مجسمه‌سازی است (دونیس، ۱۳۸۸: ۴۰).

### عناصر بصری

عناصر بصری هر آنچه که موجب جذابیت تصویر می‌گردد را شامل می‌شود. مانند (خط، رنگ، توانالیه (تیرگی و روشنی)، شکل، بافت و فضا) است. ترکیب متوازن این عناصر در کنار یکدیگر موجب چشم‌نوازی و جذابیت بصری تصویر می‌شود. این عناصر عبارتند از نقطه، خط، سطح، حجم، بافت، حرکت، رنگ. کلیه عناصر فوق به صورت مشترک یا فردی در تمام رشته‌های هنرهای تجسمی، نقش اصلی و اساسی دارند و چون این عناصر همگی جنبه تصویری داشته و با چشم سر و کار دارند و به عبارت دیگر تنها از طریق چشم قابل درک هستند آنها را عناصر بصری می‌نامند.

### ساختار و عناصر ساختاری طراحی بصری در پویانمایی

ساختار<sup>۱</sup> یک فیلم پویانمایی مانند تمامی هنرها، شامل اجزاء و عناصری است که آن را بوجود آورده و ترکیب یا رابطه متقابل این اجزاء و عناصر در کنار هم است. (شارف<sup>۲</sup>، ۱۳۸۲: ۵) در تحلیل آثار هنری معمولاً تلاش برای این است تا فرم و محتوا که اجزاء ساختار را تشکیل می‌دهند جدا از یکدیگر بررسی شوند. ولی در منابع نظری، این دو مقدمه بخشی از یک کلیت را شامل می‌شوند. بوردول<sup>۳</sup> و تامپسون<sup>۴</sup> فرم را جدا از محتوا نمی‌دانند و فیلم را یک سیستم و شبکه‌ای از ارتباطات اجزاء با یکدیگر می‌دانند. از نظر آنها تشبیه ظرف و مظروف یا درون و بیرون موضوعیت ندارد. اگر فرم آن چیزی است که بیننده به فیلم منتسب می‌کند، دیگر درون و بیرون وجود نخواهد داشت. در بحث محتوا مهم‌ترین مقوله معنی است که از طریق فرم حاصل می‌شود. بوردول و تامپسون<sup>۵</sup>، روایت و داستان را بخشی از فرم و سیستم اثر هنری می‌بینند «یک مشخصه فرمال که معمولاً در جریان تماشای فرم توجه ما را جلب می‌کند «داستان» آن است. (بوردول و تامسون، ۱۳۸۹:

- 
1. Structure
  2. Charf
  3. Bordwell
  4. Thompson
  5. Bordwell and Thompson

(۴۶) در تحلیل فیلم، فرم و محتوا به عنوان عناصری تلقی می‌شوند که به نحو جداناپذیری به هم گره خورده‌اند (هیوارد<sup>۱</sup>، ۱۳۸۸: ۱۴۷).

در طراحی بصری، «فرم یا شکل<sup>۲</sup>» یک مفهوم اساسی است. فرم تشکیل شده از یک سری عناصر و نشانه‌های بصری چون خط، رنگ، تونالیته (تیرگی/روشنی)، شکل، بافت و فضا است (جنسن، ۱۳۸۸: ۳۱)؛

بلاک<sup>۳</sup> در سال ۲۰۰۸ نیز عناصر تشکیل دهنده یک فیلم را به سه جزء اساسی تقسیم می‌کند: - داستان؛ شامل پیرنگ؛

- صدا؛ شامل گفتگو، جلوه‌های صوتی و موسیقی؛

- تصویر؛ شامل فضا، وسایل صحنه و لباس‌ها.

در کنار عناصر هنرهای تجسمی که جنسن و بلاک<sup>۴</sup> به آنها اشاره کردند در برخی متون به شکل بسیار کلی‌تری به طراحی بصری در پویانمایی اشاره می‌شود. «فرنیس» تصاویر پویانمایی را به لحاظ بصری به دو قسمت شخصیت‌ها و پس زمینه‌ها تقسیم‌بندی می‌کند (فرنیس، ۱۳۸۴: ۲۴۷). در تقسیم‌بندی دیگر طراحی بصری در فیلم پویانمایی به وجوه بصری‌ای که دیده می‌شود، اشاره دارد. یعنی طراحی تولید اینکه فیلم چگونه به لحاظ بصری به چشم می‌آید. به‌طور کلی عناصر بصری در پویانمایی عبارتند از: طراحی خط، شکل، رنگ، نور، افت، ترکیب‌بندی و مواردی که در زیر دسته‌بندی می‌شوند:

**طراحی زمینه؛** طراحی شخصیت؛ طراحی وسایل صحنه؛ حرکت شامل حرکت شخصیت‌ها (بازیگری و شخصیت‌پردازی) و بیان ویژگی‌های فردی و فرهنگی، حرکت دوربین شامل دوربین ثابت (ترکیب‌بندی انواع نماها) دوربین متحرک (حرکت شخصیت‌ها و دوربین در تکنیک‌های مختلف پویانمایی) و زمان‌بندی (ارتباط زمان‌بندی و حرکت) است.

**زیبایی‌شناسی؛** زیبایی‌شناسی یا ایستتیک<sup>۵</sup> دانش گسترده‌ای است و در طول تاریخ نسبتاً کوتاه حضور رسمی‌اش در واژه‌شناسی فلسفی، مفهومی پرکاربرد یافته است. این دانش و واژه دال بر آن بین مفاهیم متعددی که در نقد هنری ادبی از آن استفاده می‌شود، نیز حضور پررنگی دارد. ایستتیک

1. Hiward

2. Form or Shape

3. Block

4. Jensen and Block

5. Aesthetics



یا زیبایی‌شناسی رشته‌ای فلسفی است که به مباحث مربوط به امر «زیبا» و به تبع آن، به مسائل ناشی شده از بررسی نقادانه هنر می‌پردازد. زیبایی‌شناسی یکی از رشته‌های فلسفه است که به عنوان نظریه تأمل در داوری‌های زیبایی‌شناختی و چیستی زیبایی و نسبت آن با ادراک آن تعریف می‌شود (آرنه‌ایم، ۱۳۸۸: ۵). زیبایی‌شناسی قابلیت است برای درک بهتر ادراکات و همچنین پدیده‌های سخت مانند (تندیس) و نرم (مانند موسیقی) و باعث تغییر در روحیه و نگرش می‌گردد (ایوازیان، ۱۳۸۱: ۵۱).

چرنیشفسکی<sup>۱</sup> در بیان زیبایی‌شناسی نشان می‌دهد که خصلت عینی زیبایی در آن دسته از ویژگی‌های واقعیت نهفته است که با نیازها و خواسته‌های حیاتی آدمی سازگار است (چرنیشفسکی، ۱۳۹۰: ۲۵۷). خصلت ذهنی زیبایی، نیز، در واکنش عاطفی و ذوقی انسان نسبت به جهان نهفته است که هستی و زندگی را برای او با معنی می‌سازد. بنابراین، زیبایی ناشی از صفات پدیده‌ها، چون هماهنگی و تناسب نیست، بلکه در این است که نظم و هماهنگی لازمه سازگاری انسان با جهان می‌باشد. جهان هستی بر نظم و هماهنگی استوار است (دریابندری، ۱۳۸۱: ۴۵).

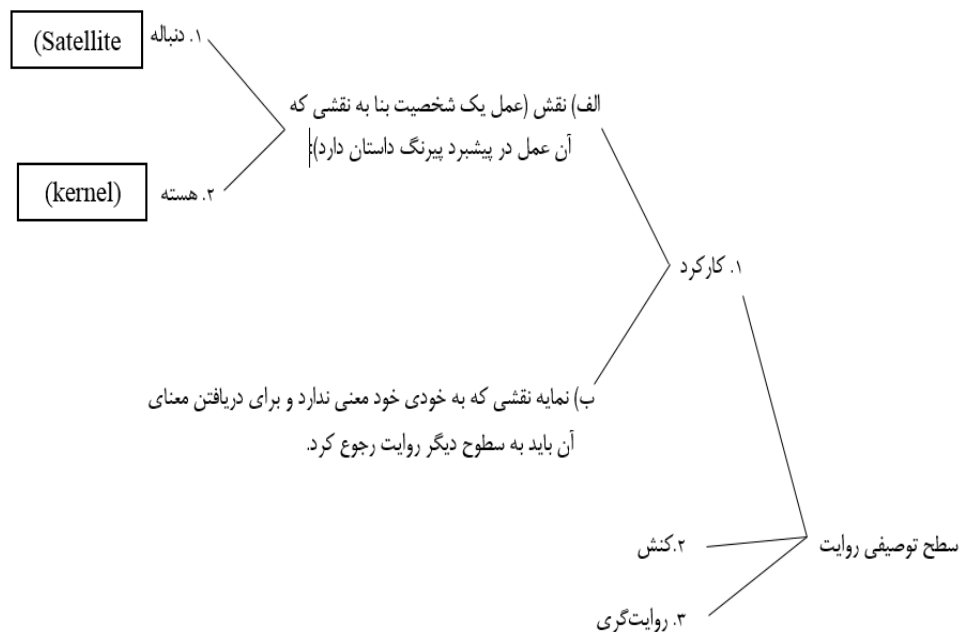
### تحلیل روایت

نخستین نظریه‌های مربوط به روایت در قرن نوزدهم میلادی، در مکتب فرمالیسم<sup>۲</sup> روسیه، از سوی «ولادیمیر پراپ»<sup>۳</sup> با مطالعه بر روی قصه‌های پریان روسی و انتشار کتاب شکل‌شناسی قصه عامیانه (۱۹۲۸) او مطرح شد تا اینکه به تبع فرمالیست‌ها، ساختارگرایی بزرگترین ارمغان خود را برای ادبیات به نمایش گذاشت و آن بحث روایت‌شناسی<sup>۴</sup> بود. بنابراین، به یاری روش پراپ آشکار شد که ساختار نهایی روایت را می‌توان یافت. این روش که به نقش ویژه شخصیت‌ها در طرح روایی اهمیت دهیم و کنش‌ها را همچون امکانات ترکیب ریاضی عناصر درآوریم، هرچند یکسره به همین صورت پذیرفته نشد، اما راهگشای تمام مباحث بعدی بود. (احمدی، ۱۳۷۲: ۱۴۳) وجه مشخصه روایت‌ها سازماندهی خطی رویدادهاست. مبنای روایت‌ها ارتباطات پی‌درپی و نمایان شدن داستان در آنهاست. به بیان دیگر، روایت‌ها دارای آغازی از مجموعه‌ای از کنش‌های مداخله‌کننده و به دنبال آن پایانی هستند که منوط به کنش‌های قبلی حادث شده است (Thon, 2015: 44).

1. Chernishofski
2. The school of Formalism
3. Vladimir Propp
4. Narratology

## نظریه روایت «رولان بارت»

رولان بارت بر آن است که تحلیل روایت فقط از طریق توصیف ساختاری یا تحلیل سطح توصیفی روایت ممکن است. بارت با قرار دادن «متن» در کانون نگاه ساختارگرایی<sup>۱</sup> اثر را پدیده‌ای مشخص و انضمامی و متن را عرصه یا میدان روش شناختی معرفی نمود (محمدی، ۱۳۹۴: ۴) بارت نیز همانند پراپ<sup>۲</sup> روایت را توصیف از یک حالت به حالت دیگر می‌داند و معتقد است که در هر روایتی سه سطح توصیفی: الف) کارکرد؛ ب) کنش؛ ج) روایتگری وجود دارد. با توجه به نظریه بارت سطوح روایت را می‌توان در نمودار زیر نشان داد (تولان، ۱۳۸۶: ۱۵۳).



نمودار ۲. توصیف حالت‌های روایت از دیدگاه بارت

رولان بارت روایت را در تمام جلوه‌های فرهنگی بشری اعم از قصه، داستان، نمایش، اسطوره، تاریخ، و نظایر آن می‌بیند و بر این باور است که جامعه بدون روایت تصورناپذیر است (دهقان، ۱۳۹۰: ۶۵).

1. Structuralism

2. Prop

او مهم‌ترین ویژگی روایت را تغییر از وضعیتی به وضعیت دیگر می‌داند و بر آن است که ارتباط ساده حوادث و توالی خطی آنها می‌تواند روایتی را به وجود آورد. نویسنده یا روایتگر به کمک گستارهایی که بکار می‌گیرد، حوادث را آن گونه که روایتگر خود می‌خواهد جابه‌جا می‌کند و شکل می‌دهد (بارت، ۱۳۷۰: ۱۲). در نگاه «بارت» هر واژه‌ای علاوه بر معنای تحت‌اللفظی و صریح، خود یک معنای ضمنی نیز دارد که هر دو در رابطه دال و مدلول پدیدار می‌شود که باعث تمایز دو نوع مدلول از هم می‌شود؛ مدلول صریح و مدلول ضمنی و معنا شامل هر دوی آنها می‌گردد که در بافت و زمینه تعیین می‌شود. در نگاه بارت نشانه‌شناسی به‌طور عمده عبارت است از شکلی از دلالت و معنای صریح است. نشانه خود می‌تواند به دلالت‌کننده تازه‌ایی برای نشانه تبدیل شود. بارت این دلالت را نشانه مرتبه دوم می‌داند. چنین نشانه‌ایی خود به ارزش‌های فرهنگی تازه‌ای دلالت دارد که به میانجی جدیدی برای نشانه که تداعی‌کننده جنبه‌های التزام فرهنگی است تبدیل می‌شود. لباس در مرحله اول به عنوان پوشاکی برای محافظت از سرما بکار می‌رود، اما در مرحله بعد همین لباس بر پایگاه و موقعیت فرد در جامعه دلالت می‌کند که می‌تواند برای تشخیص جنبه‌های اجتماعی نظم اجتماعی، مثل تفاوت‌های مقامی بکار رود. در اینجا است که نشانه مذکور دارای معنای ضمنی می‌شود (ضیمران، ۱۳۸۲: ۴۵).

در تحلیل‌های بارت از نشانه‌ها، دلالت‌های ضمنی و صریح نشانه‌ها درواقع به صورت سطوح باز یا سطوح معنی تحلیل می‌شوند. بارت می‌گوید «دیگر نمی‌توان به سادگی دال را از مدلول، امر ایدئولوژیک را از امر حقیقی جدا کرد.» دال و مدلول بودن در این نگاه به سطح عملکرد و تحلیل بستگی دارد و آنچه که در یک سطح مدلول است ممکن است در سطح دیگری به دال تبدیل شود. (سجودی، ۱۳۸۲: ۱۰۸).

#### ۴. یافته‌های پژوهش

تحلیل یافته‌های کیفی تحلیل روایی و بصری فیلم انیمیشنی (قاصدک) در دو مرحله بر اساس الگوی رولان بارت<sup>۱</sup> و ژرار ژنت<sup>۲</sup> دسته‌بندی و تحلیل می‌شوند:

مرحله اول: تحلیل عناصر روایی فیلم طبق الگوی «رولان بارت»

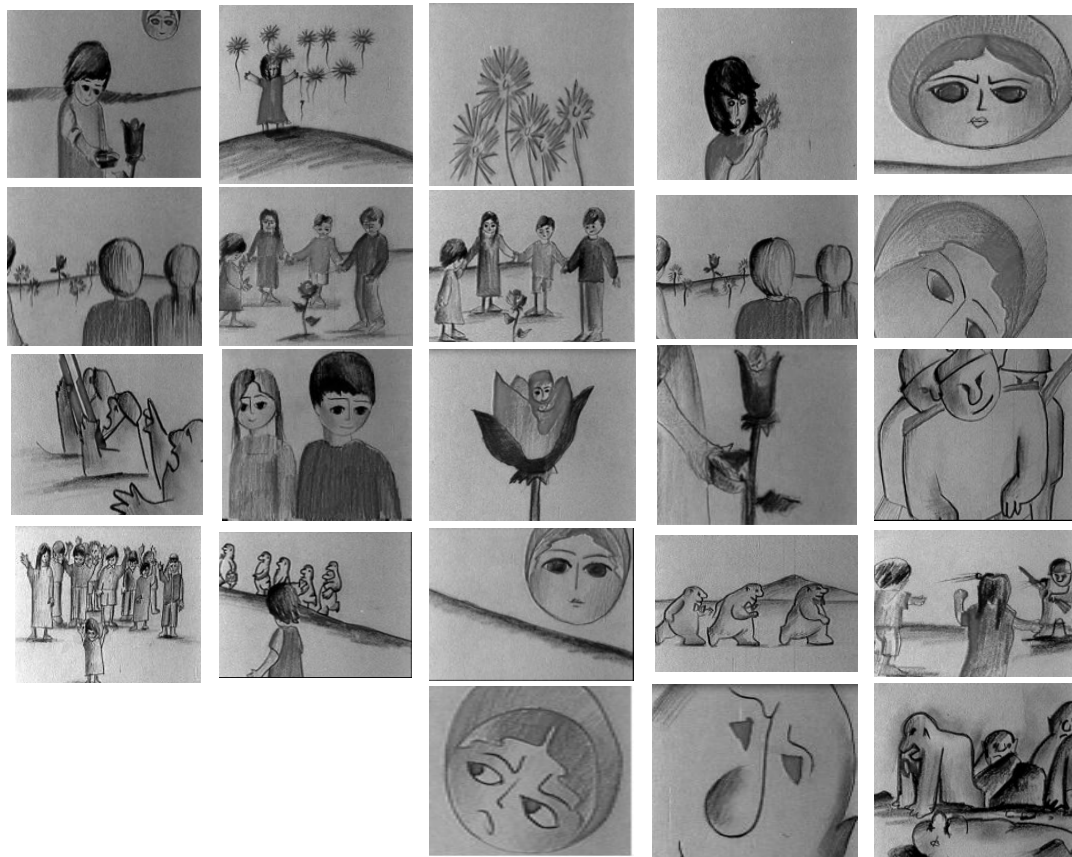
1. Roland Bart  
2. Gerard Jounette

جدول ۱. تحلیل عناصر روایی فیلم قاصدک

ردیف	عناصر روایت	شرح عناصر روایت در فیلم پویانمایی قاصدک
۱	موضوع	موضوع پویانمایی قاصدک در مورد اشغال سرزمین فلسطین توسط اسرائیل و دفاع مردم فلسطین (کودکان) از سرزمین مادری شان و باز پس‌گیری آن می‌باشد، بنابراین موضوع پویانمایی در مورد جنگ و دفاع از وطن است.
۲	درون‌مایه	درون‌مایه اثر پویانمایی دفاع از سرزمین و موطن خویش است که تمام عناصر بصری داستان حول این مضمون می‌چرخند، داستان از قول کودکان فلسطینی روایت می‌شود.
۳	شخصیت	شخصیت‌های داستان شامل مردم فلسطین (کودکان) و اشیائی چون گل که نماد سرزمین مادری است. سربازان نماد زورگویی و اشغالگری محسوب می‌شوند.
۴	صحنه	صحنه‌های داستان متشکل از سرزمین فلسطین، تانک‌های دشمن، اتحاد کودکان، گل قاصدک که نمادی از خبر رسانی است و سنگ که وسیله‌ای برای دفاع از سرزمین مادری و در نهایت اتحاد و پیروزی است.
۵	لحن	لحن اثر پویانمایی رسمی و دارای ضرباهنگ خشونت‌آمیز است.
۶	فضا	فضای داستان، فضایی اضطراب‌آور و خشونت‌بار است. فضا در نماهای نزدیک تا متوسط دوربین؛ بین دفاع و اشغال‌گری موج می‌زند.
۷	زبان	زبان بکاررفته در این اثر، زبان توصیفی است به این معنی که آنچه که اتفاق افتاده است را توصیف می‌نماید.
۸	سبک	سبک واقع‌گرایانه به موضوع داستان به شکل بارزی مورد استفاده قرار گرفته است. این اثر پویانمایی توسط شخصیت‌های داستان اتفاق می‌افتد و یک ناظر کل با نماد «خورشید» وجود دارد که تمام صحن‌ها را می‌بیند و با حالت چهره به اتفاقات عکس‌العمل نشان می‌دهد.
۹	تکنیک	تکنیک مورد استفاده در این اثر پویانمایی «مداد رنگی» است.
۱۰	دیدگاه	دیدگاه دانای کل نمایشی است. در این اثر راوی، دانای کل است و تنها آنچه را که می‌بیند گزارش می‌دهد، خورشید یک دانای کل است که نظاره‌گر رویدادهاست.

در پاسخ به این سؤال پژوهش که موضوع فیلم انیمیشن قاصدک چیست و دارای چه عناصر روایی است؟ طبق جدول شماره (۱) باید گفت؛ موضوع فیلم انیمیشن قاصدک درباره اشغال سرزمین فلسطین توسط اسرائیل و دفاع مردم فلسطین (کودکان) از سرزمین شان و بازپس‌گیری آن از دست اشغالگران است. عناصر روایی مورد بررسی در این فیلم شامل مواردی چون «درون‌مایه» است. عنصر درون‌مایه، در فیلم پویانمایی قاصدک، دفاع از سرزمین است که تمام عناصر بصری داستان حول این مضمون معنوی می‌چرخد. «شخصیت‌های» داستان شامل مردم فلسطین (کودکان) و

تصاویری از صحنه‌های فیلم انیمیشنی قاصدک که مورد تحلیل روایی قرار گرفته است:



در پاسخ به دو سؤال دیگر پژوهش که چه عناصری میان متن و بینامتنیت (شکل، بافت، رنگ، هارمونی، کادر، نور و زاویه دوربین) در فیلم قاصدک وجود دارد؟ و مفاهیم دلالت (صریح و ضمنی) بر اساس الگوی تحلیلی «بارت» و «ژنت» در فیلم کوتاه پویانمایی مورد بررسی کدامند؟ تحلیل روایت فیلم مورد بررسی بر اساس واحد تحلیل که همان صحنه است به این صورت است که پویانمایی با تصویر کودکی آغاز می‌شود، همزمان کودکانی که از دور نظاره‌گر این تصویر هستند در گوشه کادر دیده می‌شوند.

**تحلیل فیلم:** کودکی با لباس آبی، که نماد آرامش درونی کودکان قبل از ورود اشغالگران است، در مرکز کادر و از نمای متوسط دوربین دیده می‌شود. لباس عنصر بصری در شخصیت پردازی فیلم است که در مردم و کودکان فلسطینی دیده می‌شود؛ رنگ لباس کودکان هارمونی با شخصیت آنها دارد و مفهوم صریح، شاد بودن کودکان فلسطینی را روایت تصویری می‌کند.

سرزمین منحنی شکل که باز هم نمادی از تعادل است در نمای خارجی کادر نمایان می‌شود. قاصدک‌ها در مرکز توجه قرار دارند. رنگ نارنجی قاصدک‌ها معنای صریح پیام رسانی و شادی بخشی است. گل قاصدک نماد «پیام رسانی» است که معنای ضمنی آن آگاه کردن مردم فلسطین از حمله دشمنان را روایت می‌کند. از نظر بصری، گل قاصدک مفهوم ضمنی خبررسانی و آگاه کردن مردم فلسطین از ورود اشغالگران را می‌رساند. گل سرخ در این فیلم طبق نظام دوم دلالت (ضمنی) «رولان بارت» نماد عشق به سرزمین فلسطین است. از سوی دیگر رنگ قرمز مفهوم ضمنی جنگ و شهادت را می‌رساند. گل‌های قاصدک به رنگ نارنجی که نماد شادی است و همچنین رنگ لباس کودکان به رنگ‌های اصلی و گرم (آبی، سبز، قرمز) نماد آرامش و شادی کودکان فلسطینی است. گل قاصدک نماد آگاه کردن مردم فلسطین از وجود دشمنان است. حرکت زنجیروار کودکان معنای ضمنی اتحاد و همبستگی کودکان فلسطینی را می‌رساند.

در فیلم «قاصدک» رنگ پس زمینه سفید است که معنای صریح پاکی سرزمین فلسطین، کودکان و مردم آنجا را می‌رساند. اشیاء یا درختانی با خطوط منحنی و اشکال دایره‌ای و مستطیلی شکل نوعی تحکیم و توازن سرزمین فلسطین را نشان می‌دهد. استفاده از رنگ‌های گرم برای زمینه صحنه مانند درختان و سرزمین فلسطین و همچنین رنگ‌های شاد مثل قرمز و صورتی و آبی با درجه درخشندگی متوسط معنای صریح آرامش و امنیت را قبل از ورود اشغالگران می‌رساند. عناصر بصری پا به پای شخصیت‌ها می‌آیند تا داستان را روایت کنند. در این زمینه رولان بارت معتقد است که تحلیل روایت فقط از طریق توصیف ساختاری یا تحلیل سطح توصیفی روایت

ممکن است. «بارت» نیز همانند «پراپ» روایت را توصیف از یک حالت به حالت دیگر می‌داند. وی بر آن است که در هر روایتی سه سطح توصیفی با عنوان کارکرد<sup>۱</sup>، کنش<sup>۲</sup> و روایتگری<sup>۳</sup> وجود دارد. بر این اساس، کارکرد، نقشی است که به شخصیت‌های داستان داده می‌شود. به اعتقاد «بارت» گاهی نقش به خودی خود معنایی ندارد و برای درک آن باید به سطوح دیگر روایت مراجعه نمود. کنش نحوه روایت‌گری است که توسط عناصر بصری روایت می‌شود (لوت<sup>۴</sup>، ۱۳۸۶: ۷۸).

پسر و دختر فلسطینی با نمای نزدیک دوربین و در مرکز کادر که همان نقطه طلایی کادر است حاضر می‌شوند. خطوط منحنی توازن و زیبایی خاصی در طراحی شخصیت آنها روایت می‌نماید. حرکت چشم‌ها به خارج کادر است؛ گویی اتفاقی در حال وقوع است و این اتفاق قرار است از بیرون کادر به درون کادر بیاید. رولان بارت مهم‌ترین ویژگی روایت را تغییر از وضعیتی به وضعیت دیگر می‌داند و معتقد است که ارتباط ساده‌ی حوادث و توالی خطی آنها می‌تواند روایتی را به وجود آورد (شفر، ۱۳۸۰: ۱۴). در صحنه‌های فیلم قاصدک؛ تغییر عناصر بصری در صحنه‌ها موجب روایت تصویری داستان شده است. نویسنده یا روایتگر به کمک گشتارهایی<sup>۵</sup> که بکار می‌گیرد، حوادث را آن‌گونه که روایتگر خود می‌خواهد جابه‌جا می‌کند و شکل می‌دهد. اصولاً باید میان سلسله حوادث روایت، پیوستگی وجود داشته باشد و نیز پیوند سببی راه حل پیوند زمانی انگیزه حضور اصل سببیت در قصه‌های عامیانه که «رولان بارت» آن را در تمام جلوه‌های فرهنگی - بشری می‌بیند مانند: قصه، داستان، نمایش، اسطوره، تاریخ و نظایر آن بیان کرد (گل‌پرور، ۱۳۹۳: ۱۷). نکته مورد بررسی این فیلم استفاده از رنگ‌های قرمز، آبی و سبز برای سرزمین فلسطین و لباس کودکان است که این دو را پیوسته با یکدیگر روایت می‌کند. پیوستگی کودکان با سرزمین فلسطین در خطوط منحنی و رنگ‌های گرم معنای صریح عناصر بصری در روایت فیلم قاصدک است. تصویر سه کودک با لباس‌هایی به رنگ قرمز، صورتی و آبی با نمای درشت دوربین برای تأکید بر روی کودکان فلسطینی نشان داده می‌شود. این صحنه با استفاده از رنگ‌های مهیج شخصیت‌های فیلم دیده می‌شود. کودکان در زاویه طلایی کادر قرار «قرمز» و آرام بخش «آبی» دارند. خورشید؛ معنای ضمنی، نظاره‌گر تمام وقایع، در تمام صحنه‌های فیلم هست.

- 
1. Functio
  2. Action
  3. Narration
  4. Lotte
  5. Transformations

**تحلیل فیلم:** خطوط بکار رفته در کادر، ترکیبی از خطوط افقی و عمودی است. بنابراین باید گفت، این ساختار عمودی افقی اصلی‌ترین ارتباط انسان با پیرامونش است. تجربیات بصری انسان در طول زندگی، نوعی شعور ذاتی در او ایجاد می‌کند که پایداری یک جسم را با توجه به اندازه شکل و همچنین شکل پایه‌اش می‌سنجد و ایستایی آن را تخمین می‌زند. در نمایی که، کودکی با لباس آبی که نماد آرامش است و از نمای نزدیک دوربین در حال آب دادن به گل است نمایان می‌شود، کودک کاملاً در وسط کادر و با نمای درشت نشان داده می‌شود که مفهوم صریح عشق به سرزمین فلسطین و محافظت از آن را می‌رساند. در صحنه‌ای که اشغالگران حمله می‌کنند؛ نور در حد متوسط یا کمتر وجود دارد. به طور قطع می‌توان گفت عنصر نور در این اثر بکار گرفته نشده است و بیشتر برجستگی‌ها و مفاهیم تصویری به وسیله سایه و روشن نمایش داده شده است.

**تحلیل فیلم:** در صحنه‌ای که داخل کادر تصویر سه کودک در حال آمدن نشان داده می‌شود، خطوط به کار رفته در طراحی شخصیت کودکان به شکل افقی است که با خود آرامش و سکون را القاء می‌کنند. دو کودک به طور دقیق در مرکز کادر و با نمای نزدیک دوربین نشان داده می‌شوند. رنگ‌های کروما با خطوط هاشور نور مناسبی را به تصویر داده است. عنصر بصری حرکت؛ همچون عنصر بعد، به صورت ضمنی از تجربیات ذهنی بیننده استفاده می‌کند و حس حرکت را به او القاء می‌کند. برخی از ویژگی‌های تداوم دید می‌تواند دلیل صحیح استفاده از واژه حرکت در توصیف ریتم‌ها و تنش‌های بصری در تصاویری باشد که بی‌حرکت دیده می‌شود. (دونیس، ۱۳۸۸: ۲۵).

**تحلیل فیلم:** زمانی که دشمن یا اشغالگران می‌آیند رنگ از کروما<sup>۱</sup> به آکروما<sup>۲</sup> یعنی خاکستری مایل به سیاه می‌گراید. رنگ‌های آکروما معنای ضمنی، ترس و درگیری و عدم توازن را در ایجاد فضای نا امن روایت می‌کنند. رنگ‌های آکروما خاصیت منفی بر روح انسان می‌گذارند. خورشید یک ناظر بیرونی در روایت بصری است. استفاده از رنگ قرمز برای خورشید معنای صریح اضطراب و دلهره را به خوبی روایت می‌کند. شکل دایره‌ای و خطوط منحنی به همراه نمای نزدیک دوربین به خورشید، حیات بخشیده است. زیرا خطوط اخم و شادی در چهره خورشید روح و باطن اتفاق‌ها را در فلسطین، به خوبی بازتاب می‌دهند. دوربین برای تأکید بیشتر چند ثانیه بر چهره خورشید که با خطوط دایره‌ای شکل بسته شده است؛ مکث می‌کند. دایره معنای ضمنی، خلاقیت، یعنی خلق رویدادها در مقابل خالق را می‌رساند. حرکت دایره‌ای چهره خورشید کامل و تغییر ناپذیر است،

1. Chroma

2. Acroma



بدون آغاز، بدون انجام و بدون تغییر است. به همین دلیل است که دایره نمادی از زمان، یعنی زمانی که به عنوان مجموعه زنجیره واری از لحظات که به نحوی پی در پی، بدون تغییر و شبیه یکدیگر دنبال هم تکرار می‌شوند، تعریف می‌گردد. خورشید با خطوط دایره‌ای شکل، نمادی از جهان معنوی و متعالی است. بین زمان و حرکت دوربین هماهنگی وجود دارد هر دو در راستای یکدیگر و برای هدفی چون درک تصویری از آمدن اشغالگران و رفتن آرامش و امنیت از فلسطین بکار گرفته شده‌اند. درواقع معنای صریح ناامنی در هنگام ورود اشغالگران وجود دارد.

**تحلیل فیلم:** وجود رنگ‌های کروماتیک برای سرزمین، رنگ سبز است و پایپون (به رنگ قرمز) معنای ضمنی عداوت اشغالگران را می‌رساند. آکروما (رنگ خاکستری و تیره) در شخصیت اشغالگران نوعی معنای صریح خشونت و جنگ را تداعی می‌کند. درواقع نوعی کنتراست تصویری را ایجاد می‌نماید. به‌طوری که می‌توان گفت؛ گاهی عناصر را می‌توان به صورت هارمونی یا تضاد شدید بکار برد. مواردی که نام برده شد مانند ساختار بصری، عناصر بصری و در نهایت هارمونی و کنتراست در واقع نیروهایی هستند که به وسیله شناخت آنها می‌توان به یک بینش بصری خوب دست یافت (دونیس، ۱۳۸۸: ۲۷).

وجود کنتراست در رنگ‌های کروما و آکروما، فیلم را در قالب عنصر رنگ روایت تصویری می‌کند. این کنتراست در رنگ‌های بکار رفته، مفهوم ضمنی حمله اشغالگران را می‌رساند. بنابراین می‌توان گفت در طراحی شخصیت‌های داستان، رنگ قرمز و آبی در اشکال مستطیلی، نمادی از سکون، استحکام، کمال، استقرار، صداقت و صراحت کودکان فلسطین را می‌رساند. حرکت دوربین در جهت چرخش دستان کودکان فلسطینی، مفهوم ضمنی اتحاد را می‌رساند.

**تحلیل فیلم:** خطوط پس زمینه کادر در بیشتر صحنه‌ها، به شکل افقی است که سکون و آرامش را در تصویر روایت می‌کند و با استفاده از رنگ سبز بر روی خط افقی نوعی ثبات و آرامش در ذهن تداعی می‌شود. در اینجا می‌توان گفت؛ کارگردان فیلم پویانمایی با انتخاب بخشی از فضا و جدا ساختن آن از سایر بخش‌ها و فضای پیرامون توسط کادری مشخص دو کار انجام داده است؛ اول اینکه ارتباط کادر را با محدوده داخلی اثر برقرار کرده است و انرژی بصری را که از درون به بیرون گرایش دارد، محصور ساخته است. دوم اینکه انرژی‌های بصری بیرون از کادر را که می‌خواهند به درون آن نفوذ کنند به کنترل درآورده است. این انرژی‌های بصری منفی همان خطوط به کار رفته در طراحی شخصیت اشغالگران صهیونیستی هست که با رنگ‌های خاکستری مصور شده است.

**تحلیل فیلم:** چشمان دشمنان به رنگ قرمز و مثلثی شکل مفهوم ضمنی خدعه و نیرنگ را به تصویر می‌کشد. زیرا خطوط شکسته نوعی ارتجاع و گسستگی را تداعی می‌کنند. رنگ قرمز معنای ضمنی جنگ و خونریزی و چشمان مثلثی شکل، معنای صریح عداوت و خصومت را روایت می‌کند. به عبارت دیگر؛ مثلثی که رأس آن رو به بالا باشد نمادی از آتش، جنس مذکر و خطر است. در توضیح این مطلب باید گفت اگر مثلث بر قاعده‌اش قرار گیرد نمادی از ایستایی و توازن است به واسطه زوایای تیزی که دارد سطحی مهاجم و شکلی ستیزنده در خود به وجود می‌آورد.

**تحلیل فیلم:** خطوط شکسته و افقی در چشمان کودکان نوعی ترکیب‌بندی متقاطع است که معنای صریح تضاد میان آرامش و عدم آرامش و توازن را تداعی می‌کنند. ترکیب متقاطع به دلیل داشتن چند نوع ساختار بصری، نوعی تضاد را تداعی می‌کند. مثلاً در یک ترکیب متقاطع عمودی و افقی معنای آرامش و ایستایی با هم تداعی می‌شوند. تصویر اشغالگران با حجم پر و به رنگ خاکستری که با خطوط مورب توانالیده شده‌اند، مفهوم صریح عدم سکون و بی‌ثباتی شخصیت اشغالگران را می‌رساند. به کار بردن رنگ قرمز برای چشم افراد و پاپیون در لباس اشغالگران نمادی از خشم و جنگ را در کنار رنگ خاکستری (لباس) اشغالگران تداعی می‌کند. وجود نقشه و میز مذاکره به رنگ قرمز نشانه شروع جنگ و خشونت است. وجود خطوط مورب برای حجم بخشیدن به شخصیت دژخیمان روایتی از خشونت و درگیری است. به عبارت دیگر خطوط شکسته و زاویه‌دار در یک کادر معرف حالتی خشن و سخت هستند، عموماً چشم را آزار می‌دهد و اعصاب را متشنج می‌کند.

**تحلیل فیلم:** استفاده از رنگ نارنجی برای گل قاصدک نماد انرژی فعال و پر شور کودکان و مردم فلسطین است. استفاده از دو رنگ سبز و قرمز برای سرزمین فلسطین که به صورت نماد گل نشان داده شده از یک سو معنای صریح آرامش و ثبات این سرزمین و از سوی دیگر معنای ضمنی وقوع جنگ، درگیری و نزاع را روایت می‌کند. بچه‌های فلسطین از طریق نماد گل قاصدک همه مردم را از وجود اشغالگران در موطن خویش آگاه می‌کنند و آنها را به یاری و مدد برای دفاع از سرزمین فرا می‌خوانند. قاصدک‌ها معنای ضمنی اتحاد مردم فلسطین هستند. زیرا نماد قاصدک سبب می‌شود، مردم فلسطین دست به دست هم دهند و اشغالگران را بیرون برانند.

**تحلیل فیلم:** در بخشی از فیلم، ابزار جنگ کودکان فلسطینی با سنگ و اشغالگران با اسلحه نشان داده می‌شود. بزرگ نمایی در ابزار دفاعی، نمادی از زورگویی و قلدری اشغالگران و مظلومیت و تهی دستی کودکان فلسطینی را روایت می‌کند. در صحنه‌ای از فیلم اشغالگران با کادوهایی به رنگ‌های صورتی، زرد و نارنجی سعی در اغفال کودکان فلسطینی را دارند. رنگ‌های مهیج در

طراحی بافت هدایا و استفاده از رنگ‌هایی به رنگ قرمز و صورتی در اشکال دایره‌ای و مکعب که زیبایی و توازن را می‌رسانند؛ مفهوم صریح اغفال مردم فلسطین را دارد.

مرحله دوم: تحلیل روایت فیلم قاصدک؛ طبق الگوی تحلیلی «ژرار ژنت»

جدول ۲. تحلیل روایت فیلم انیمیشنی قاصدک

طبقه‌بندی	عناصر تحلیلی	مؤلفه‌ها
وجه روایت	فاصله و نقش‌های روایت کننده	بر اساس الگوی تحلیل روایی ژرار ژنت می‌توان فیلم کوتاه قاصدک را بر اساس این عناصر روایی تحلیل نمود؛ وجه روایت؛ در فیلم کوتاه قاصدک، به صورت «سختن انتقالی سبک غیرمستقیم» بیان می‌شود به این صورت که داستان از طریق شخصیت یک کودک فلسطینی بازگو می‌گردد. کودک فلسطینی کارکرد هدایت کننده و ارتباط دهنده را برعهده دارد. صدایی در روایت وجود ندارد در حقیقت خود روایتی است. بنا به نظر ژنت روایت، نمایش یک داستان تخیلی یا واقعی نیست، بلکه گزارشی از آن است. روایت به وسیله زبان بیان می‌شود و در روایت جایی برای تقلید نیست (لوته، ۱۳۸۶: ۳۵).
مرجع روایت	صدای روایی / زمان روایت / دیدگاه روایت	طبق الگوی تحلیلی ژنت، مرجع روایت در این انیمیشن، کودکان فلسطینی است و داستان از طریق آنها روایت می‌شود. زمان روایت پسین یا گذشته نگر است. روایت در سطح درون نگری بیان می‌شود. یعنی شخصیت‌های داستان در داخل متن فیلم هستند. همه چیز داخل متن است و از درون داستان روایت می‌شود. زمان روایت به گذشته برمی‌گردد یعنی زمان اشغال سرزمین فلسطین توسط اشغالگران صهیونیستی است. این فیلم انیمیشنی مخاطب روایت را علاوه بر کودک که راوی اصلی فیلم است، از طریق یک ناظر غیر مستقیم یعنی خورشید می‌بیند. این ناظر بیرونی به کرات در صحنه‌های فیلم دیده می‌شود. این ناظر بیرونی حتی با عکس‌العمل‌های چهره نسبت به اتفاق‌ها واکنش نشان می‌دهد.
سطح روایت	روایت‌های درون‌گیری شده	در فیلم قاصدک سطح روایت؛ درون روایتی است. درواقع کودک فلسطینی تمام اتفاق‌ها و رویدادهایی که در سرزمین فلسطین می‌افتد را در درون متن فیلم روایت می‌کند. همه چیز در درون متن فیلم اتفاق می‌افتد.
زمان روایت	نظم و سرعت روایت	در فیلم قاصدک، کودک به ترتیب حوادث را روایت می‌کند. توالی منظمی در بیان رویدادهای صورت گرفته در فلسطین وجود دارد. در متن فیلم روایت با سرعت بالایی صورت می‌گیرد. یعنی هیچ وقفه‌ای در روایت داستان فیلم وجود ندارد. در برخی از صحنه‌ها حمله اشغالگران، تکرار می‌شود ولی سرعت و نظم روایت همچنان حفظ می‌شود.

با توجه به جدول شماره (۲) بر اساس الگوی تحلیل روایی «ژرار ژنت» می‌توان فیلم قاصدک را بر اساس این عناصر روایی تحلیل نمود؛ سطح اول روایت، مفهوم ضمنی گل قاصدک با خبررسانی آن را به یک سمبل و نماد تبدیل شده است. وجه روایت، در فیلم روایت به صورت «سخن انتقالی سبک غیرمستقیم» بیان می‌شود به این صورت که داستان از طریق شخصیت یک کودک فلسطینی بیان می‌شود. کودک فلسطینی کارکرد هدایت کننده و ارتباط دهنده را برعهده دارد. راوی در فیلم‌های انیمیشنی به گونه‌ای متفاوت از متون ادبی حضور دارد. در فیلم قاصدک، کودک فلسطینی شخصیت نخست فیلم را بر عهده دارد. دفاع از سرزمین فلسطین را به شیوه گفتار انتقالی با سبک غیر مستقیم روایت می‌کند. فاصله کودک با داستان به گونه‌ای است که راوی با بیان سرزمین فلسطین شروع به روایت نحوه اشغال سرزمین فلسطین توسط اشغالگران می‌کند.

در ادامه تحلیل فیلم باید گفت؛ راوی (کودک) در ابتدا و انتهای فیلم حضور دارد. او علاوه بر کارکرد روایی، کارکرد هدایت کننده نیز دارد. در آغاز فیلم، کودکان و گل‌های قاصدک که سمبل اتحاد و خبررسانی هستند، به دور گل سرخ که نماد سرزمین فلسطین است می‌چرخند. در اینجا علاوه بر کارکرد روایی و هدایتی می‌توان به کارکرد گواهی دهنده راوی در فیلم نیز اشاره کرد. بر اساس الگوی تحلیل روایی «ژنت» است می‌توانیم به این فرضیه تحقیق در مورد اینکه؛ به نظر می‌رسد عناصر روایی (وجه روایت و مرجع روایت) بیشتر در فیلم‌های کوتاه انیمیشنی دیده می‌شود؛ پاسخ مثبت بدهیم و به نوعی این فرضیه تحقیق را تأیید کنیم. زیرا تحلیل روایی سه فیلم کوتاه انیمیشنی نشان داد که عناصر وجه روایت و مرجع روایت بیشتر از زمان و سطح روایت در فیلم بکار رفته است. زیرا بر اساس دیدگاه «ژنت»، وجه روایت، فاصله‌گیری و تمام تأثیرات و جلوه‌های دیگر را به خدمت می‌گیرد تا وجه روایی ویژه‌ای خلق کند. به عقیده «ژنت»، تمام روایت‌ها گفتنی‌اند و بنابراین با زنده و واقعی ساختن داستان نمی‌توان به چیزی بیشتر از توهم نشان دادن دست یافت.

## ۵. بحث و نتیجه‌گیری

در این مقاله، به بررسی و تحلیل روایت فیلم کوتاه پویانمایی قاصدک - که از آثار برگزیده و منتخب پویانمایی است؛ با تأکید بر زیبایی‌شناسی عناصر بصری پرداخته است. در این مقاله تحلیل عناصر روایی و بصری فیلم قاصدک از طریق الگوی «رولان بارت» و «ژرار ژنت» مورد بررسی و تحلیل قرار گرفت. در تحلیل روایت فیلم پویانمایی قاصدک، رنگ معنای صریح خوبی با مفهوم شادی و حتی هیجان و قدرت دارد. برای مثال رنگ قرمز از نظر بصری روایت کننده جنگ و خطر

است یا رنگ سبز و آبی که دو رنگ مکمل هستند، مفهوم صریح آرامش و معنویت را تداعی می‌کنند. در برخی از تصاویر کاربرد رنگ زرد در کنار آبی دلپذیر و درخشان است. معمولاً استفاده از این رنگ‌ها از لحاظ بصری هارمونی زیبایی ایجاد نموده است. ادراک رنگ، بخش احساسی فرایند بصری است. این بستگی به مفهومی است که از طریق زاویه دوربین، کادر و اشکال روایت تصویری می‌شود. کاربرد رنگ گرم و سرد بر روی یکدیگر معنای خوبی برای القای مفاهیم ضمنی داستان فیلم دارند. کادر مکمل رنگ در تحلیل مفهوم و روایت فیلم است.

نور از دیگر عناصر بصری بکار رفته در فیلم قاصدک است. نور در یک سطح ایجاد کننده سایه و روشن است. در واقع سایه و روشن بهترین ابزار برای معرفی عمق و بعد در کنار سبک‌هایی مثل پرسپکتیو است که در پویانمایی قاصدک به خوبی این تحلیل بصری دیده می‌شود.

در نهایت باید گفت محبوبیت هنر به خاطر این است که هنرمند در آفرینش هنری‌اش نیازی به رویکرد عقلی ندارد. اما از سوی دیگر خلق یک اثر زیبا با یاری نیروی خلاق ذهن هم کاری بعید نیست. تحلیل روایی عناصر بصری فیلم پویانمایی کوتاه قاصدک ما را به نتایج زیر رهنمون می‌کند:

استفاده صحیح از چهار عنصر خط، رنگ، شکل و بافت. رنگ بارزترین عنصر بصری بکار رفته در فیلم پویانمایی است و خط، شکل و بافت به ترتیب از پرکاربردترین عناصر بصری فیلم بودند. در پویانمایی مورد بررسی به خوبی از عنصر خط برای بیان اهداف استفاده گردیده است. خطوط منحنی برای توازن و آرامش و خطوط مورب و شکسته برای کشمکش و درگیری بکار گرفته شده‌اند. در پویانمایی قاصدک، استفاده زیاد از خط افقی نشانگر؛ تعادل، آرامش و سکون در صحنه-های فیلم است. مکمل آن خط عمودی است که نشانگر ایستایی، نیرومندی، استحکام، صلابت و دارای تعادل و توازن می‌باشد. طبق عقیده بارت؛ در عکاسی و به‌طور کلی عکس، دلالت‌ها و معانی ضمنی را می‌توان از دلالت‌های صریح و بلاواسطه بازشناخت. البته بارت ابتدا معتقد بود که فقط در سطحی بالاتر از سطح معنای تحت‌اللفظی می‌توان به سطح رمزگان معنی ضمنی دست یافت (ضمیران، ۱۳۸۲: ۱۹۹).

در تحلیل پویانمایی «قاصدک» حتی از خطوط سایه و روشن نیز استفاده شده است. سایه و روشن از طریق خطوط؛ از جمله حالات دیگری است که با قرار گرفتن خطوط در کنار یکدیگر ایجاد می‌شود. تصاویر در صحنه‌های فیلم پویانمایی مورد بررسی به گونه‌ای است که هر چقدر خطوط به یکدیگر نزدیکتر می‌شوند از نظر بصری نوعی تیرگی را پدید می‌آورند و بالعکس با افزایش

فواصل خطوط صحنه‌های فیلم، روشن‌تر دیده می‌شوند. عنصر بصری سطح نیز به خوبی در پویانمایی مورد بررسی رعایت شده است. در میان شکل‌های هندسی (سطح) سه شکل مثلث، مربع و دایره وجود دارد. هر کدام از این سطوح که در وضعیت و شرایط مختلفی قرار می‌گیرند، بیان تصویری تازه‌ای را به خود می‌گیرند.

رنگ عنصر مهم بصری دیگری است که با تکنیک مداد رنگی و رنگ گواش برای بیان مضمون داستان در فیلم پویانمایی قاصدک استفاده شده است. رنگ‌های کروماتیک و رنگ‌های آکروماتیک؛ یعنی سیاه و سفید و درجات خاکستری یا بی‌رنگ یا خنثی است (استوار، ۱۳۹۱: ۵۷۹). ترکیب‌بندی و کمپوزسیون در فیلم پویانمایی مورد بررسی بیشتر به صورت ترکیب‌بندی افقی، عمودی و در سطح دو بعدی کار شده بود. بافت در پس زمینه و همچنین شخصیت‌های داستان فیلم پویانمایی مورد بررسی به کرات بکار رفته است که روایت تصویری را به شکل معنی‌داری به تصویر می‌کشد. پس زمینه، از مواردی است که در آثار کوتاه پویانمایی استفاده و رنگ پس زمینه نقش مهمی در گیرایی تصویری دارد.

نور نیز یکی دیگر از عناصر مورد بررسی در پویانمای مورد نظر بود که از نور برای ایجاد تیرگی و روشنایی تصویر استفاده شده است. حتی نور در برخی از کادرها و تصاویر معنای صریح امید و زندگی را می‌رساند. در صحنه‌هایی که جنگ و خشونت موج می‌زند، نور در حداقل ممکن استفاده شده است. حتی از نور برای جان بخشیدن به رنگ‌ها و برعکس تیره نمودن رنگ‌ها نیز استفاده شده است.

در اثر پویانمایی مورد بررسی در کنار عناصر بصری نوعی سطح ادراک بصری نیز وجود داشت مانند نماد یا سمبل؛ همان‌گونه که پیشتر اشاره شد، گل نماد عشق و این نماد جانشین سرزمین فلسطین شده است (محور جانشینی ساختار گزینشی دارند به‌طوری که با گزینش هر مفهوم به جای دیگری معنای آن در متن تغییر می‌کند) و همچنین قاصدک نماد خبر رسانی عاشق به معشوق است و از نظر دلالت، معنای ضمنی کمک خواستن و صدا زدن برای اتحاد مردم استفاده شده است. گل قاصدک مفهوم ضمنی خبر رسانی است. بنا به اعتقاد بارت، معنای صریح، نخستین معنی نیست؛ بلکه وانمود می‌کند که چنین است؛ براین اساس، معنای صریح، در واقع چیزی بیش از آخرین معناهای ضمنی نیست. معنایی که به‌نظر می‌رسد هم متن را تثبیت می‌کند و هم آن را می‌بندد، اسطوره برتری، که متن به‌واسطه آن تظاهر می‌کند که به زبان، به‌مثابه طبیعت بازگشته است (سجودی، ۱۳۸۳: ۱۰۳).

هماهنگی متن و بینامتن در فیلم کوتاه پویانمای قاصدک؛ نشان داد که موضوع روایت که در مورد اشغال سرزمین فلسطین توسط اشغالگران صهیونیستی؛ از عنصر رنگ، کادر و نمای دوربین بیشترین استفاده را به عنوان بینامتن برای روایت داستان فیلم استفاده کرده است. به طوری که کودکان فلسطینی لباس‌هایی به رنگ شاد و چهره‌هایی با خطوط منحنی و دایره که نوعی معصومیت و تعادل را می‌رساند به تصویر می‌کشند. عنصر سایه و روشن که توسط نور ایجاد می‌شود به خوبی تداعی گر نوعی آرامش و ثبات در سرزمین فلسطین قبل از ورود اشغالگران است. نقش و ویژگی‌های بینامتن در آراء بارت بینامتنیت، به تدریج به عنوان یکی از مهم‌ترین مبانی فکری بارت در شکل‌گیری دیدگاه‌ها و آراء او نقش مهمی را ایفاء می‌کند، چنان که در اغلب نظریاتی که بارت آنها را مطرح می‌کند می‌توان نقش و اهمیت بینامتنیت را مشاهده کرد (تولان، ۱۳۸۶: ۹۷). بنابراین می‌توان نتیجه گرفت که؛ در تمامی صحنه‌ها؛ ارتباط بین متن (داستان) و بینامتن (عناصر بصری؛ رنگ، شکل، خطوط، حجم و توانالیه و زاویه دوربین) در فیلم پویانمایی قاصدک وجود دارد. درواقع بینامتن در خدمت روایت متن یا همان پیرنگ (داستان) است.

بر اساس یافته‌های بدست آمده و تحلیل روایی و بصری فیلم پویانمایی قاصدک می‌توان گفت؛ این فیلم به همان مسیری رسیده است که تحقیق احمدی (۱۳۸۹) در تحلیل روایت آگهی‌های بازرگانی به آن دست یافته است. این تحقیق نیز بر اساس الگوی رمزگان و دلالت‌های ضمنی و صریح بارت، آگهی‌های تلویزیونی را به چهار دسته تقسیم نموده و هر دسته رمزگان و مفاهیم ضمنی و صریح آن را مورد بررسی تحلیل قرار داده است. رمزگان معناشناسانه، به نشانه‌های روان‌شناسانه و مفهومی و محیطی متن اطلاق می‌شود و به ایجاد یک حس خاص نسبت به شخصیت‌های داستانی اشاره دارد (گل‌پرور، ۱۳۹۳: ۱۸۴). رمزگان هرمنوتیکی که به رمزگان پازل ها نیز معروف است؛ هر وقت پرسش‌هایی مطرح شوند و فیلم در نهایت به آن پاسخ دهد با این رمزگان سرو کار داریم. این رمزگان توجه مخاطب را به خود جلب می‌کند و او را به پیگیری فیلم علاقمند می‌کند و درواقع با معماها و گشودن آنها مرتبط است. چرا سرزمین فلسطین اشغال می‌شود؟ علت اتحاد کودکان فلسطینی چیست؟ بر این اساس گریزی هم به نتایج تحقیق تحلیل روایت سریال شاید برای شما هم اتفاق بیفتد در پیشینه تحقیق می‌زنیم که متن فیلم بینامتن را از دو دال تقدیرگرایی و خواب محوری و بر اساس نظریه بارت تحلیل می‌نماید. در این پژوهش نیز بینامتنیت یعنی اعتقادات مذهبی، جبرگرایی، مکافات عمل و غیره همگی در پیشبرد و روایت متن فیلم می‌باشند. نتایج این مقاله همچنین با پژوهش «تحلیل روایت قهرمان و ضدقهرمان در

سریال‌های تلویزیونی؛ مطالعه موردی، سریال کوچک جنگلی» همسو است. بارت با کمک بینامتن هر آنچه می‌تواند با متن ارتباط برقرار کند را نیز متن تلقی می‌کند. او ویژگی بینامتنیت یعنی ارتباط و تعامل میان متن‌ها را برخاسته از خود متن و حتی از معنای واژه متن می‌داند و بر همین اساس می‌گوید: این مفاهیم اساسی که پیوستار نظریه هستند، در کل همگی با تصویر القائی به وسیله ریشه‌شناسی خود واژه «متن» مطابقت دارد (بارت، ۱۳۸۹: ۲۵). درنهایت بر اساس یافته‌های این پژوهش می‌توان گفت که بین متن و بینامتنیت هماهنگی وجود دارد. به عبارت دیگر، عناصر بصری در خدمت بیان داستان و مفاهیم تصویری هستند و به خوبی مفاهیم اصلی داستان را روایت کرده‌اند. به‌طوری که عناصر بصری مفاهیم صریح و ضمنی متن را در ارتباط با موضوع فیلم به خوبی بیان می‌کنند. بنابراین، در نهایت می‌توان گفت انجام پژوهش‌هایی در زمینه تحلیل روایت، عناصر بصری؛ تولیدات پویانمایی می‌تواند فرم و شکل یعنی اینکه فیلم به لحاظ بصری چگونه به چشم می‌آید را در داستان‌های کوتاه (مینی مالیستی)<sup>۱</sup> و بلند پویانمایی روشن ساخته و گامی در جهت بهبود کیفیت فرمی و عناصر بصری تولیدات پویانمایی داشته باشند.

## ۶. پیشنهادها

- با توجه به یافته‌های این پژوهش، پیشنهاد می‌شود پویانمایی شبکه استانی:
- استفاده از فیلم‌نامه قوی که بتواند ویژگی‌های تکنیکی و ساختاری را به شکل مطلوب به مخاطب پویانمایی بازتاب دهد. داستان‌هایی که برپایه یک درام زیبا با کشش داستانی بتواند مخاطب را از ابتدا تا انتها به دنبال خود بکشد.
  - فیلم‌های انیمیشنی می‌توانند از تدوین بهتری برخوردار باشند؛ به گونه‌ای که بشود روایت داستانی را به شکل پیوستگی محتوایی و تصویری به مخاطب ارائه داد.
  - پویانمایی شبکه استانی اگر از نظر فنی تکامل یافته‌تر باشد و در تنظیم نور صحنه، زاویه دوربین، حرکت دوربین، میزانش و غیره؛ می‌تواند به قوام و جان بخشیدن به شخصیت‌های داستان‌های پویانمایی کمک قابل توجهی داشته باشد.
  - در راستای ارتقای سطح کیفی تولیدات پویانمایی مرکز همدان سعی شود آثار پویانمایی در دو سطح درون نگر (متن و فیلم‌نامه) و برون نگر (از نگاه مخاطب) مورد تحلیل قرار گیرند تا در هر دو سطح شاهد پیشرفت و ارتقای کمی و کیفی تولیدات پویانمایی باشیم.



- وارد شدن پویانمایی همدان به درون حوزه تولیدات مستند؛ به گونه‌ای که بتوان بخش مستند و فانتزی پویانمایی را با هم ترکیب نمود و به اثری بدیع و جذاب در این زمینه دست یافت.
- توجه کارگردان پویانمایی به زمینه‌های عناصر بصری چون؛ (خط، شکل، بافت، کادر و زاویه) می‌تواند تأثیر قابل ملاحظه‌ای در سطح کیفی متون پویانمایی شبکه استانی داشته باشد.
- اتخاذ نگاه بومی با توجه به بافت فرهنگی و تاریخی همدان به تولیدات پویانمایی.

## منابع و مأخذ

- آرنه‌ایم، رودولف (۱۳۸۳). **پویه‌شناسی صور معماری**، ترجمه مهرداد قیومی بید هندی، سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه‌ها (سمت).
- آیوازیان، سیمون (۱۳۸۱). «زیبایی‌شناسی و خاستگاه آن در نقد معماری»، **مجله هنرهای زیبا**، شماره ۱۲: ۶۹-۶۴.
- احمدی، بابک (۱۳۷۲). **ساختار و تأویل متن**، جلد دوم، چاپ دوم، تهران: نشر مرکز.
- احمدی، شهرام (۱۳۸۹). **تحلیل روایت در آگهی‌های داستانی تلویزیون**، پایان‌نامه کارشناسی ارشد دانشگاه صداوسیما.
- ادیب، ملائکه (۱۳۸۹). **انیمیشن و ساعات پرمخاطب**، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه هنر، تهران.
- استوار، مسیب (۱۳۹۱). **روان‌شناسی رنگ‌ها**، تهران: نشر نی.
- بارت، رولان (۱۳۷۰). **عناصر نشانه‌شناسی**، ترجمه مجید محمدی، تهران: نشر الهدی.
- بارت، رولان (۱۳۸۹). **پیام عکس**، ترجمه راز گلستانی فرد، تهران: نشر مرکز.
- باتلز، جرمی (۱۳۸۸). **تلویزیون؛ کاربرد و شیوه‌های نقد**، ترجمه مهدی رحیمیان، تهران: دانشکده صداوسیما.
- بشیر، حسن و جواد جواهری (۱۳۹۶). «تحلیل انیمیشن‌های هالیوودی با رویکرد تربیتی»، **فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران**، شماره ۱۰، ۸۷-۱۱۶.
- بوردول، دیوید، تامسون، کریستین (۱۳۸۹). **هنر سینما**، ترجمه فتح ممدی، تهران: مرکز سینمایی فارابی.
- تولان، مایکل (۱۳۸۶). **روایت‌شناسی؛ درآمدی زبان‌شناختی - انتقادی**، ترجمه فاطمه علوی و فاطمه نعمتی، چاپ اول، تهران: انتشارات سمت.
- جنسن، چالز (۱۳۸۸). **تجزیه و تحلیل آثار هنرهای تجسمی**، ترجمه بتی آواکیان، تهران: انتشارات سمت.
- چرنیشفسکی، ساموئل (۱۳۹۰). **رابطه هنر با واقعیت از دیدگاه زیبایی‌شناسی**، ترجمه امین مؤید، تهران: نشر نوید.
- حسینی‌راد، مرجان (۱۳۸۹). **تحلیل روایت در رمان خانم دالووی و مقایسه آن با فیلم سینمایی ساعت‌ها**، پایان‌نامه دوره کارشناسی ارشد ادبیات انگلیسی، دانشگاه شهید بهشتی.
- خائف، علی (۱۳۹۲). **تحلیل روایت قهرمان و ضدقهرمان در سریال‌های تلویزیون ایران مطالعه موردی؛ سریال کوچک جنگلی**، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه صداوسیما.
- دریابندری، نجف (۱۳۸۱). «فلسفه هنر معاصر»، **فصلنامه هنر امروز**، شماره ۱۶، ۴۵-۵۴.
- دونیس، ا. دانیس (۱۳۸۸). **مبادی سواد بصری**، ترجمه سعید آقایی، تهران: انتشارات گنج هنر.
- سجودی، فرزاد (۱۳۸۲). **نشانه‌شناسی کاربردی**، چاپ اول، تهران: نشر قصه.
- شارف، استفان (۱۳۸۲). **عناصر سینما**، ترجمه مهدی شهباز، فریدون خامنه‌پور، چاپ دوم، تهران: انتشارات هرمس.
- شاکری داریانی، الهه (۱۳۹۳). **ساختار روایت در فیلم تعاملی**، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه تهران.
- صفورا، محمدعلی؛ کامران افشار مهاجر و فاطمه حسینی شکیب (۱۳۹۳). «بررسی ساختاری انیمیشن تلویزیونی و ارائه الگوی تحلیل متن»، **نشریه هنرهای زیبا - هنرهای نمایشی و موسیقی**، شماره ۱۹: ۷۱-۸۲.
- ضمیران، محمد (۱۳۸۲). **درآمدی بر نشانه‌شناسی هنر**، چاپ اول، نشر قصه.

علیخانی، زهره (۱۳۹۴). **روایت سریال‌های تلویزیونی از اختیار و کنشگری عامل انسانی؛ مطالعه سریال شاید برای شما هم اتفاق بیفتد**، پایان‌نامه دکتری رشته علوم ارتباطات، دانشگاه تهران.

فرنیس، مورین (۱۳۸۴). **زیبایی‌شناسی انیمیشن**، ترجمه اردشیر کشاورز، تهران: انتشارات دانشکده صداوسیما.

گل پرور، یوسف (۱۳۹۳). «تحلیل ساختاری داستان کوتاه آداب سفر از دیدگاه بارت و گریماس، از مجموعه داستان‌های طعم باروت»، **فصلنامه زبان و ادب فارسی**، شماره ۵: ۱۹۵-۱۸۴.

لوتی، یاکوب (۱۳۸۶). **مقدمه‌ای بر روایت در ادبیات و سینما**، ترجمه امید نیک‌فرجام، تهران: انتشارات مینوی خرد.

محمدی کله‌سر، علیرضا (۱۳۹۴). «روایت‌شناسی ساختارگرا و مطالعات میان‌رشته‌ای»، **فصلنامه مطالعات میان‌رشته‌ای در علوم انسانی**، شماره ۸: ۲۰-۱. 10.129.2016.isih/7508.

هیوارد، سوزان (۱۳۸۸). **مفاهیم کلیدی در مطالعات سینمایی**، ترجمه فتاح محمدی، تهران: هزاره سوم.

- Ainsworth, S. (2008). "How do animations influence learning?" In D. Robinson & G. Schraw (Eds.), "Current Perspectives on Cognition, Learning, and Instruction: Recent Innovations in Educational Technology that Facilitate Student Learning". **Journal of Information Age Publishing**. pp 37-67
- Block, B (2008). **"The Visual Story"** (2th Edition ed.), Creating the Visual Structure of, Film, TV and Digital Media, Published by Elsevier Inc, USA.
- Habib, KH. Soliman, T. (2015). "Cartoons' Effect in Changing Children Mental Response and Behavior". **Journal of Social Sciences**, Vol. 3, pp. 248-264.
- Martinez, O. (2015). **"Criteria for Defining Animation: A Revision of the Definition of Animation in the Advent of Digital Moving Images"**. SAGE. Vol 10, Issue 1, pp. 42 – 57
- Kim, S. M. Yoon, S.M. Whang, B. Tversky, J. & B. Morrison. (2006). **"Journal of Computer Assisted Learning"**, 23, 260–270
- Thon, J.-N. (2015). **"Transmedial narratology and contemporary media culture"**. University of Nebraska Press.
- Weber, Marilyn (2000), **"Animation Scriptwriting"**, (The writer's Road map), GGC, Canada.
- WenLiang, D. (2007). "The Aesthetical Narratology Study of Animation. China's Outstanding Master's Theses", **China Papers**. P- 410-416.

