

بررسی عناصر ساختاری در آثار موشن کمیک‌های منتخب ایرانی و آمریکایی با رویکرد مخاطب نوجوان

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۰۷/۰۶

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۸/۱۴

کد مقاله: ۳۸۵۲۶

زهرا تیموری نژاد قادیکلایی^{۱*}، محمدباقر فرقانی اوزرودی^۲

چکیده

هدف از پژوهش حاضر بررسی عناصر ساختاری در آثار موشن کمیک‌های منتخب ایرانی و آمریکایی با رویکرد مخاطب نوجوان است. اطلاعات و نمونه‌های مطالعاتی این پژوهش، به صورت نمونه‌های موردی انتخاب شدند که به شیوه کتابخانه‌ای و اینترنتی این داده‌ها گردآوری شده‌اند. یافته‌های پژوهش نشان داد در ساختار آثار موشن کمیک می‌توان چهار مؤلفه (روایت، عناصر بصری، حرکت و عناصر صوتی) و چهارده زیر مؤلفه را در نظر گرفت که شامل مؤلفه‌ها روایت شامل داستان، شکست روایت، عناصر بصری شامل خط، رنگ، ترکیب‌بندی، کادر و نما، طراحی شخصیت، طراحی پس-زمینه، مؤلفه‌ی حرکت شامل حرکت شخصیت، حرکت اشیاء، حرکت دوربین، حرکت انتقالی و نهایتاً عناصر صوتی شامل دیالوگ، جلوه‌های صوتی، موسیقی متن بودند. در بررسی ساختار بصری در آثار موشن کمیک‌های آمریکایی و ایرانی نشان داد که اغلب موشن کمیک‌های ایرانی از نظر استفاده از خط و رنگ، ایجاد یک ترکیب‌بندی مناسب با استفاده از تضاد رنگی و تیره و روشن، طراحی شخصیت و پس‌زمینه در جایگاهی مناسب و تقریباً مشابه آثار آمریکایی قرار دارند. اما از ویژگی‌های مهم آثار آمریکایی رویکرد سینمایی این آثار در نحوه دکوپاژ، انتخاب نما و زاویه‌های متفاوت، متحرک‌سازی، حرکت دوربین و حرکت انتقالی است که در آثار ایرانی کمتر با این موارد مواجه هستیم. نهایتاً تجزیه و تحلیل داده‌ها بیان نمود که مهم‌ترین تفاوت آثار موشن کمیک ایرانی و آمریکایی، کم‌توجهی تولیدکنندگان این آثار در ایران به رویکرد سینمایی ساختار آثار منتخب تولیدی بود.

واژگان کلیدی: ساختار، موشن کمیک، کمیک استریپ، انیمیشن، مخاطب نوجوانان.

۱- کارشناس ارشد، رشته ارتباط تصویری، آموزش و پرورش، بابل، ایران (نویسنده مسئول)

zahra.teymoorinejad@gmail.com

۲- گروه آموزش فنی و حرفه‌ای، آموزش و پرورش، بابل، ایران

موشن کمیک به دلیل جذابیت‌هایی که دارد برای طیف‌های مختلف مخاطبان تولید می‌شود، اما در کشور ما تصویری نادرست از مخاطبان موشن کمیک وجود دارد. در ابتدای قرن بیست و یکم تکنیک موشن کمیک^۱ برای ارائه محصولات دنیای سرگرمی و رسانه مورد استفاده قرار گرفت. موشن کمیک مانند انیمیشن از حرکت و صدا در تولید اثر بهره می‌گیرد و این شباهت موجب شده در برخی موارد از واژه‌ی انیمیشن کمیک یا انیمیتد کمیک به جای موشن کمیک استفاده شود و آن‌را گونه‌ای از انیمیشن معرفی کنند (زنگ^۲، ۲۰۲۳: ۱۵).

میثم حسینی در کانال اختصاصی موشن کمیک این گونه می‌نویسد: «آنچه در این سال‌های فعالیت در عرصه موشن کمیک دیده‌ام تصور نادرست مدیران و تولید کنندگان انیمیشن درباره‌ی این موضوع است که تکنیک تولید موشن کمیک برای گروه سنی نوجوان و بزرگسال است» (حسینی، ۱۳۹۵: ۷۲). شاید به همین دلیل است که در این رسانه تولیدات ویژه مخاطب کودک و خردسال کمتر به چشم می‌خورد و معمولاً بیشتر محصولات تولید شده مربوط به مخاطب نوجوان و بزرگسال است. در آمریکا نیز به رغم این که تولیدات موشن کمیک شامل تمام گروه‌های سنی است (موگنولو^۳، ۲۰۲۱: ۲۷)؛ موشن کمیک‌های ویژه مخاطب نوجوان و بزرگسال از فراوانی بیشتری برخوردار است. به دلیل گستردگی تولیدات موشن کمیک برای مخاطب نوجوان در ایران و آمریکا، نمونه‌های موردی این پژوهش نیز با رویکرد مخاطب نوجوان انتخاب شده‌اند.

در حال حاضر از تکنیک موشن کمیک در تولیدات مختلفی استفاده می‌شود، اما مهم‌ترین آثار تولید شده با تکنیک موشن-کمیک مربوط به کمیک‌استریپ^۴ است که مخاطب آن نوجوانان هستند (آریانی^۵ و همکاران، ۲۰۲۳: ۲). موشن کمیک‌های تولید شده برای مخاطب نوجوان اغلب براساس کتاب‌های کمیک که موضوعاتی ابرقهرمانانه دارند ساخته می‌شود و از ساختار و محتوای کمیک‌استریپ وام می‌گیرد. این موضوع اهمیت نقش کمیک‌استریپ در تولید آثار موشن کمیک برای مخاطب نوجوان را مشخص می‌کند. کمیک‌استریپ یا همان داستان مصور، با نمایش تصاویر به صورت کادرهای متوالی و دنباله‌دار و بهره‌گیری از بالون گفتگو یک داستان را در قالب تصویر روایت می‌کند (فریتز^۶، ۲۰۲۳: ۳۹).

کمیک‌استریپ به دلیل ویژگی‌های ساختاری مانند سرعت در انتقال داستان و آسان فهمی، مخاطبان بسیاری را مجذوب خود می‌کند. پیشینه‌ی کمیک‌استریپ به دو قرن پیش بر می‌گردد و کشورهایی مانند آمریکا و ژاپن به واسطه کشف ظرفیت‌های بسیار این رسانه آن را به یک صنعت پردرآمد و پول‌ساز تبدیل کرده‌اند. اکنون نیز با به کارگیری تکنیک موشن کمیک به این صنعت جانی دوباره بخشیده‌اند (بوکارت^۷ و همکاران، ۲۰۲۲: ۱۳). بسیاری از سینماتیک‌های بازی‌های رایانه‌ای که با تکنیک موشن کمیک ساخته می‌شود نیز مخاطب نوجوان دارند. به طور کلی موشن کمیک‌های ساخته شده برای گروه سنی نوجوان علاوه بر جذب مخاطب خود، افراد بزرگسال را نیز جذب می‌کند (هپساری^۸ و همکاران، ۲۰۲۲: ۴۴).

امروزه به واسطه توسعه و پیشرفت سریع تکنولوژی، شاهد تغییرات وسیعی در سبک زندگی و سلیقه مخاطبان هستیم. با روی کار آمدن گوشی‌های هوشمند و به دنبال آن ظهور برنامه‌های کاربردی و رسانه‌های اجتماعی متعدد، رغبت برخی مخاطبان و بخصوص مخاطب نوجوان، به مطالعه متون چاپی از جمله کمیک‌استریپ کاهش یافته است. از آنجا که سرعت و حرکت از مؤلفه‌های اصلی عصر تکنولوژی محسوب می‌شود، تولیدکنندگان کمیک برای حفظ مخاطبان پیشین و جذب حداکثری مخاطبان جدید و همچنین افزایش سود حاصل از این رسانه، راه حل دیگری ارائه دادند. آن‌ها علاوه بر تولید کمیک‌استریپ‌های چاپی و دیجیتال، با ترکیب صدا و تصویر متحرک محصولی جدید با تکنیک موشن کمیک تولید کردند (وانگ و لیو^۹، ۲۰۲۱: ۳). مخاطبانی که به واسطه‌ی زندگی ماشینی در عصر تکنولوژی، فرصت خواندن بالون‌های گفتگوی کمیک‌استریپ را ندارند؛ می‌توانند به راحتی و با جذابیت بیشتر، کمیک‌استریپ مورد علاقه خود را در قالبی جدید به نام موشن کمیک دنبال کنند.

پیام‌رسانی را می‌توان هدف اصلی بسیاری از فعالیت‌های رسانه‌ای دانست. پیام، گیرنده‌ی پیام و رسانه مانند سه ضلع یک مثلث در پیام‌رسانی هستند. اگرچه هر سه از اهمیت بالایی برخوردارند و به گونه‌ای در هم تنیده شده‌اند اما باید گفت این گیرنده‌ی پیام یا مخاطب است که نقشی اساسی در موفقیت و یا شکست یک پیام ایفا می‌کند. مخاطب به گروهی خاص از افراد جامعه گفته می‌شود که گیرنده‌ی پیام یک رسانه هستند. امروزه هر رسانه برای موفقیت در رساندن پیام خود، ناگزیر به شناخت کامل از طبقات و طیف‌های متنوع و مختلف مخاطبان خود است. «توجه به گیرندگان پیام و شناخت آن‌ها، گستره وسیعی از مشخصات فردی،

1 Comic motion
2 Zeng
3 Mugnolo
4 Comic strip
5 Aryani
6 Fritz
7 Bocart
8 Cinematic
9 Hapsari
10 Wang & Liu

اجتماعی، روانی، سن، جنس، مذهب، شغل، میزان تحصیلات، گرایش فکری و عواملی دیگر را شامل می‌شود» (بهرامیان، ۱۳۸۳: ۳۷).

شناخت کامل مخاطب و کاربرد ساختار و محتوای متناسب برای مخاطب تعیین شده از سوی رسانه‌ها، ضامن موفقیت محصول ارائه شده است. یکی از اصلی‌ترین و مهم‌ترین مخاطبان رسانه‌ها نوجوانان هستند. شرکت‌های آمریکایی اکثر محصولات موشن کمیک خود را برای گروه سنی نوجوان تولید می‌کنند؛ چرا که به اهمیت و جایگاه مخاطب نوجوان در تأثیرگذاری پیام پی برده‌اند. این شرکت‌ها با ارائه ساختار و محتوای متناسب با مخاطبان نوجوان، توانسته‌اند به اهداف خود دست پیدا کنند و به سودهای کلان برسند. شرکت‌های آمریکایی کتاب‌های کمیک که از سال‌ها پیش مخاطبان بسیاری در گروه نوجوان داشت را به موشن کمیک تبدیل کردند تا همچنان مخاطبان خود را حفظ کنند.

در کشور ما نیز می‌توان گفت نوجوانان مخاطبان اصلی موشن کمیک‌های تولید شده هستند، اما با این وجود این رسانه آن گونه که باید در میان مخاطب نوجوان مورد استقبال گسترده قرار نگرفته است. نشریات مختلف در آغاز قرن بیستم و پس از انقلاب اسلامی تلاش کردند تا با چاپ نمونه‌های ترجمه شده‌ی خارجی یا استفاده از نمونه‌های داخلی، به کمیک‌استریپ رونق دهند، اما این تلاش‌ها بی‌نتیجه ماند. در دهه‌های اخیر نیز با وجود نیروهای خلاق و حرفه‌ای و چاپ کتاب‌های کمیک و حتی مجلات مخصوص کمیک، باز هم شاهد رونق کمیک‌استریپ در ایران نیستیم. موشن کمیک نیز به مثابه رسانه‌ای نوظهور و با داشتن ظرفیت‌هایی به مراتب بالاتر از کمیک‌استریپ در جذب مخاطب هنوز جایگاه خود را در ایران پیدا نکرده است.

در کشوری مانند آمریکا کمیک‌استریپ آن چنان مورد اقبال عمومی قرار گرفته است که تولیدکنندگان بزرگ فیلم یا انیمیشن با بهره‌مندی از داستان و شخصیت این کمیک‌ها دست به تولید موشن کمیک، فیلم و انیمیشن با صرف هزینه‌های زیاد می‌زنند. تولید کمیک‌استریپ و به دنبال آن موشن کمیک مستلزم شناخت مخاطب، ساختار و محتوای متناسب با مخاطب و همچنین به-کارگیری نیروی کار حرفه‌ایست. هنگامی که آثار کمیک‌استریپ و موشن کمیک مورد اقبال عمومی قرار بگیرد؛ به دنبال این موفقیت محصولات جانبی مانند لوازم تحریر و اسباب بازی مرتبط با همان کمیک و... به بازار عرضه می‌شود و در نتیجه درآمد بیشتری حاصل خواهد شد. علاوه بر این می‌توان از محتوا و داستان کمیک‌استریپ و موشن کمیک برای تبلیغ اهداف فرهنگی و حتی سیاسی نیز استفاده کرد. سرمایه‌گذاری برای تأثیرگذاری بر شیوه تفکر و انگیزه‌های مخاطبان نوجوان تأثیر به‌سزایی بر اقتصاد و فرهنگ خواهد داشت. بنابر آن چه گفته شد ضرورت بررسی ساختار موشن کمیک و یافتن راه‌های مؤثر در جذب بیشتر مخاطب نوجوان مشخص می‌شود. تا با بهره‌گیری از نتایج پژوهش راه حل‌های مناسبی برای شکوفایی این رسانه بیان شود.

اغلب آثار تولید شده به شیوه موشن کمیک برای مخاطب نوجوان از کتاب کمیک اقتباس می‌شود. در کشور ما به دلیل نبود منابع کمیک ایرانی شاهد استفاده گسترده از این شیوه در روایت‌های مستند برای نوجوانان هستیم. این آثار مستند روایت‌های دفاع مقدس، زندگی فرماندهان و سرداران ایرانی، انقلاب، موضوعات مذهبی و... را به تصویر می‌کشند که به نوعی جنبه فرهنگ‌سازی دارد. اما فرهنگ‌سازی برای مخاطب نوجوان که در دوران بلوغ به‌سر می‌برد باید با داستان‌گویی و جذابیت‌های بصری همراه باشد تا مورد پذیرش این گروه سنی حساس قرار بگیرد. کشورهایی مانند آمریکا با آگاهی از این موضوع دست به قهرمان‌پروری می‌زنند و با استفاده از ظرفیت‌های ساختار روایی اهداف خود را به‌صورت غیرمستقیم به مخاطب نوجوان ارائه می‌دهند. در این پژوهش با بررسی و مقایسه ساختار موشن کمیک‌های ایرانی و آمریکایی سعی در یافتن دلایل موفقیت و پرمخاطب بودن موشن کمیک‌های آمریکایی و ضعف در تولیدات موشن کمیک برای مخاطب نوجوان در ایران دارد.

۲- مبانی نظری پژوهش

هرگونه تحلیل طراحی ساختاری یک اثر باید در درجه اول، کارکرد ابتدایی اثر را در نظر بگیرد. ساختار موشن کمیک مانند بسیاری از هنرهای دیگر از جمله سینما و انیمیشن از اجزا و عناصری تشکیل شده است. ترکیب یا رابطه‌ی متقابل میان اجزا و عناصر ساختاری در کنار هم اثر هنری را به‌وجود می‌آورد (شارف، ۱۳۹۶: ۵). فرم و محتوا از جمله اجزا و عناصر اساسی تشکیل دهنده یک ساختار هستند و معمولاً در تحلیل آثار هنری تلاش بر این است تا این دو جدا از یکدیگر بررسی شوند. اما در صنعت سینما و انیمیشن فرم و محتوا دو اصل جداناپذیر از یکدیگر می‌باشند چرا که در بسیاری موارد فرم با توجه به محتوای اثر شکل می‌گیرد. بلاک^۱ در سال ۲۰۰۸ عناصر تشکیل دهنده یک فیلم را به سه جز داستان؛ شامل پیرنگ، صدا؛ شامل دیالوگ، جلوه‌های صوتی و موسیقی، و تصویر؛ شامل فضا، وسایل صحنه و لباس‌ها تقسیم می‌کند (سعادت سیرت و فرقانی، ۱۳۹۸: ۱۰). هانس باخر^۲ طراح تولید انیمیشن معتقد است طراحی بصری در فیلم انیمیشن به وجوه بصری که دیده می‌شوند اشاره دارد که این شامل حرکت نیز می‌شود (صفورا و همکاران، ۱۳۹۳: ۷۴). فرنیس عناصر ساختاری در انیمیشن را از لحاظ بصری به دو بخش شخصیت‌ها و

1 Block
2 Hans Bacher

پس‌زمینه‌ها تقسیم‌بندی می‌کند (فرنیس، ۱۳۹۱: ۱۸). رابرت سی. هاروی^۱، نویسنده کتاب هنر کتاب‌کمیک: تاریخچه‌ی زیبایی‌شناسی^۲، چهار ویژگی ساختاری برای کمیک‌استریپ بیان می‌کند. این چهار ویژگی عبارتند از: ترسیم چهره‌ها، ترکیب‌بندی کادرها، صفحه‌آرایی و شکست روایت (کریر و همکاران، ۱۳۹۵: ۳۹).

عناصر ساختاری در موشن‌کمیک

با توجه به تقسیم‌بندی‌های فوق در مورد انیمیشن و کمیک‌استریپ و شباهت‌های این دو رسانه با موشن‌کمیک، می‌توان در یک جمع‌بندی کلی عناصر ساختاری موشن‌کمیک را در زمینه‌های روایت، عناصر بصری، حرکت و عناصر صوتی بررسی کرد. در ادامه در مورد هر یک از این بخش‌ها توضیحات لازم ارائه می‌شود.

• روایت

برای ساختن یک فیلم یا انیمیشن خوب به یک داستان عالی و یک داستان‌گویی قوی نیاز است (سالیوان و همکاران، ۱۴۰۰: ۲۲). اغلب منتقدان، داستان را نوعی روایت می‌دانند. اچ. پورتر ابوت^۳ در کتاب سواد روایت^۴، روایت را به زبان ساده «بازنمایی یک رویداد یا مجموع رویدادها» معرفی می‌کند (ابوت، ۱۳۹۹: ۱۶). 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 (سعادت سیرت و فرقانی، ۱۳۹۸: ۱۷). روایت‌ها به دو نوع غیرداستانی و داستان تقسیم می‌شوند. طبق تعریف روایت که شامل داستان هم می‌شود، داستان باید حداقل یک اتفاق داشته باشد و این ویژگی شامل روایت‌های غیرداستانی از جمله خاطره‌نویسی یا تاریخ‌نگاری نیز می‌شود. تفاوت روایت غیرداستانی با داستان در این است که داستان علاوه بر اتفاق، نیاز به شخصیت هم دارد. یعنی اتفاق یا اتفاق‌هایی که برای شخصیت‌های تخیلی می‌افتد و داستان‌نویس به ما درباره روابط آن شخصیت‌ها با هم و یا اتفاقات و حوادث داستان، توضیح‌خلاقانه و باورپذیری می‌دهد (رضایی، ۱۳۹۸). کارل ایگلسیاس^۵ در کتاب نوشتن به منظور تأثیر عاطفی^۶، تعریف ساده‌ای از داستان بیان می‌کند: هر داستان شامل کسی است که مصراغه به دنبال به‌دست آوردن چیزی است، ولی در این راه به مشکل برمی‌خورد. ۲۳۰۰ سال پیش ارسطو به این نتیجه رسید که همه‌ی داستان‌ها از یک ساختار سه قسمتی تبعیت می‌کنند. او این ساختار را طرح داستان می‌نامد. قسمت اول ساختار داستان ایجاد حس دل‌سوزی و همدردی با قهرمان در مخاطب به منظور همراهی شخصیت در طول داستان است. قسمت دوم شامل تلاش، رنج و مبارزه‌ی قهرمان داستان و قسمت پایانی فروکش کردن اضطراب و تنش ایجاد شده در قسمت دوم برای به‌وجود آوردن حس رهایی عاطفی و احساسی است تا فضا برای خاتمه‌ی داستان آماده شود (سالیوان و همکاران، ۱۴۰۰: ۳۱).

ساخت موشن‌کمیک با هرنوع کاربرد مستلزم یک روایت است. موشن‌کمیک از هر دو نوع روایت یعنی غیرداستانی و داستان بهره می‌برد. روایت در موشن‌کمیک‌های مجموعه و سریال، سینماتیک و ضمیمه، داستانی است و در کاربردهای دیگر غیرداستانی؛ مانند یک مستند بر مبنای خاطره‌نویسی و یا تاریخ‌نگاری، روایتی دارند.

- شکست روایت

شکست روایت درواقع تقطیع داستان به قسمت‌هایی است که باید در کادرهای کمیک جای گیرند و پس از آن به موشن‌کمیک تبدیل شوند. به این عمل دکوپاژ یا تصویرنامه گفته می‌شود. به منظور رعایت توالی حوادث، وقایع، ریتم و نظم داستان در کمیک-استریپ، قصه را به چند بخش تقسیم می‌کنند. در فیلم‌نامه‌نویسی، به هر کدام از این بخش‌ها، سکانس گفته می‌شود. سکانس‌ها را نیز به بخش‌هایی کوچک‌تر تقسیم کرده که به هر کدام از آن‌ها صحنه می‌گویند (اسماعیلی سهی، ۱۳۷۷: ۹۷). تقطیع داستان باید به گونه‌ای صورت گیرد که خط روایی داستان حفظ شود. اگر دکوپاژ به درستی انجام نگیرد مخاطب کمیک در حین خواندن کمیک و یا تماشای موشن‌کمیکی که از روی این کمیک تهیه شده دچار سردرگمی خواهد شد و از پیگیری داستان صرف نظر خواهد کرد. با این‌که بخش‌های توصیفی در داستان مهم است اما در دکوپاژ کمیک معمولاً بخش‌های توصیفی کاربرد کم‌تری دارند، چرا که در کمیک این ریتم و تصاویر است که مخاطب را به خود جذب می‌کند. «نویسنده کمیک‌استریپ، داستان را برای سهولت کار، سکانس‌بندی می‌کند تا فضای کلی شناخته شود. آن‌گاه، هر سکانس را صحنه‌بندی می‌کند تا گفتار شخصیت‌های داستان مشخص شود. نویسنده، از زمان و مکان به‌طوری ماهرانه استفاده می‌کند و حوادث را به‌گونه‌ای تنظیم می‌کند که تصویرسازی آن‌ها آسان شود (همان، ص ۹۸)». با وجود آن‌که صداها قابل نمایش نیست، اما تصویرگر با توضیحاتی که نویسنده در دکوپاژ می‌آورد به کمک

1 Robert C Harvey

2 The Art of the Comic Book: An Aesthetic History

3 H. Porter Abbott

4 The Cambridge Introduction to Narrative

5 Karl Iglesias

6 Writing for emotional impact

نشانه‌ها و خط‌های گرافیکی سعی می‌کند صداها را برای مخاطب به تصویر بکشد. در تولید موشن کمیک علاوه بر نشانه‌ها و خط‌های گرافیکی که برای فهم صدا در تصویر دیده می‌شود، جلوه‌های صوتی نیز اضافه خواهد شد. در دکوپاژی که برای موشن کمیک تهیه می‌شود علاوه بر توضیحات کامل برای تهیه کمیک‌استریپ اولیه، باید توضیحات تکمیلی دیگر در رابطه با حرکت و صدا نیز آورده شود تا گروه تولید در هنگام تهیه موشن کمیک به کمک این توضیحات کار را پیش ببرند.

• عناصر بصری

هر نقش یا طرح به هر صورت، از یک سلسله عناصر اولیه تشکیل یافته است. کلیه پدیده‌های قابل دیدن مانند خط، رنگ، توانالیه (تیرگی و روشنی)، شکل، بافت و فضا، از جمله عناصر بصری هستند که بکارگیری صحیح آن‌ها در کنار هم موجب جذابیت بصری می‌گردد (داندیس، ۱۳۸۷، ص. ۶۹). این عناصر به صورت مشترک یا به تنهایی در تمام رشته‌های هنرهای تجسمی، نقش اصلی و اساسی دارند و ماهیت یک اثر هنری را تشکیل می‌دهند. از آن‌جا که این عناصر از طریق چشم قابل درک هستند به آن‌ها عناصر بصری گفته می‌شود. کمیک‌استریپ، انیمیشن و موشن کمیک نیز رسانه‌های تصویری هستند که از عناصر بصری تشکیل شده‌اند. اساس سینما و انیمیشن پلان است و پلان‌ها تداوم تصویری فریم‌های مرتبط هستند. در انیمیشن، به خصوص انیمیشن دو بعدی، هر فریم یا قاب نقاشی می‌شود، بنابراین هر قاب به مثابه یک تابلوی عکس یا نقاشی است که عناصر اولیه هنرهای تجسمی باید در آن‌ها به شکلی اصولی به کار گرفته شود تا از این طریق به ترکیب‌بندی درست فرم، نور و رنگ متناسب با محتوای اثر دست یافت. به کارگیری صحیح عناصر ذکر شده، به علاوه کنتراست‌های مختلف فرم، رنگ و نور، لازمه رسانه‌های متحرک در بخش تصویری است و بدون به کارگیری اصولی این عناصر نمی‌توان از این رسانه‌ها نتیجه‌ای مطلوب انتظار داشت (ایراندوست، ۱۳۹۰: ۱۸).

- خط

خط اولین نوع نمایش تصویرهای ذهنی روی صفحه است و اصلی‌ترین عنصر بصری محسوب می‌شود. خطوط در طبیعت حضوری همیشگی دارند، برای مثال خط را می‌توان در انحناهای کوه‌ها و تپه‌ها یا امتداد خط راست افق مشاهده کرد (اصغرزاده و سجادی، ۱۴۰۰: ۱۹). «در هنرهای بصری خط به دلیل ماهیت خاصش، دارای توان و انرژی بسیار است. خط هرگز ساکن و ایستا نیست، بلکه همیشه پرتحرک است و عنصر مهمی در طرح‌های اولیه و خطی است، در نتیجه ابزار پر اهمیتی برای تجسم بخشیدن‌های اولیه هر اثر بصری است» (داندیس، ۱۳۹۸: ۱۰۱). هنرمندان با استفاده از خط به تصویرها جهت، حرکت، نیرو و احساس می‌بخشند. خط از لحاظ بصری و روانی تأثیر به‌سزایی در تصویر دارد و از گونه‌های مختلف آن برای بیان احساسات و حالت‌ها استفاده می‌شود.

خط از نظر ساختاری به صورت عمودی، افقی، مایل، ممتد یا بریده بریده، نازک یا کلفت، شکسته یا منحنی، یکنواخت یا ناهمگون و سیاه یا رنگی کشیده می‌شود. بار احساسی و عاطفی خط به ساختار خط بستگی دارد.

- رنگ

رنگ زندگی است؛ چراکه جهان بدون رنگ برای ما مرده جلوه می‌کند. تاریکی بدون رنگ است و در مقابل، نور از طریق رنگ‌ها روح و طبیعت جهان زنده را آشکار می‌کند (ایتن، ۱۴۰۱: ۳۶). انسان از ابتدای خلقت با هارمونی شگفت‌انگیز طبیعت روبرو شده است و چشمانش به دیدن ترکیب شگفت‌انگیز رنگ‌ها در پیرامون خود عادت کرده است. انسان در طول تاریخ با الهام گرفتن از طبیعت و ترکیب رنگ‌ها، دست به خلق آثار هنری زده است. رنگ‌هایی که می‌بینیم تحت تأثیر احساسات ما هستند (اصغرزاده و سجادی، ۱۴۰۰: ۲۶). رنگ مهم‌ترین عنصر بصری است که نیروی ویژه‌ای در انتقال بار احساسی و عاطفی دارد. رنگ علاوه بر داشتن معانی عام، دارای معانی رمزی نیز هست. با وجود اهمیت رنگ، در بسیاری مواقع رنگ‌ها بدون تجزیه و تحلیل درست و حساب شده انتخاب می‌شوند. در هر صورت وقتی رنگی را انتخاب می‌کنیم، خواه درست یا نادرست، معانی بسیار زیادی با آن منتقل می‌گردد (داندیس، ۱۳۹۸: ۲۳).

رنگ‌ها به واسطه سه کیفیت از هم متمایز می‌شوند و به انتقال مفاهیم کمک می‌کنند. این سه کیفیت عبارتند از: اول خود رنگ یا فام^۱ مثل رنگ زرد، قرمز، آبی و نارنجی. دوم میزان تیرگی و روشنی^۲ رنگ‌ها مثل تمایز رنگ نارنجی و بنفش، زرد و آبی. سوم میزان خلوص و اشباع^۳ رنگ مانند تمایز رنگ نارنجی با رنگ نارنجی دیگری که با سفید، سیاه یا رنگ دیگر ترکیب شده است (ایراندوست، ۱۳۹۰: ۲۹). دامنه‌هایی که یک رنگ ایجاد می‌کند به کیفیت یعنی به میزان تیرگی و روشنی و خلوص آن رنگ بستگی دارد؛ برای مثال سبز مایل به زرد بر بیماری دلالت دارد، سبز تیره جاه‌طلبی است و سبز خالص سمبل سلامتی، امنیت و طبیعت است. برای یک طراحی خوب و استفاده مناسب از تمام ویژگی‌های حسی و زیبایی‌شناختی رنگ‌ها در صحنه، باید از دامنه

1 Hue
2 Value
3 Saturation

حس‌هایی که یک رنگ ایجاد می‌کند آگاهی کافی داشت تا بتوان به‌صورت سنجیده از آن‌ها استفاده کرد (سالیوان و همکاران، ۱۴۰۰: ۵۲).

- ترکیب‌بندی

ترکیب‌بندی، بر ترکیب عناصر در مجموعه‌ای واحد تأکید دارد و وحدتی خاص را در یک تصویر و نهایتاً در کل تصاویر ایجاد می‌کند. در ترکیب‌بندی، سه مسئله از اهمیت برخوردار است؛ قرار گرفتن اجسام در فضای تصویر و رابطه آن‌ها با یکدیگر، تقسیم موزون سطح، نقطه دید یا عمق میدان (اسماعیلی سهی، ۱۳۷۷: ۱۰۰). مهم‌ترین گام در حل یک مسئله بصری، ترکیب‌بندی آن است. رسیدن به معنای مورد نظر در یک عبارت تصویری بستگی زیادی به نوع ترکیب‌بندی آن دارد، علاوه بر آن، ترکیب‌بندی یک اثر در جلب توجه بیننده نیز نقش بسیار مهمی را ایفا می‌کند. ترکیب‌بندی طرحی است که به‌وسیله رنگ‌ها، شکل‌ها، خطوط، بافت‌ها و اندازه‌هایی به‌وجود می‌آید و همه عناصر این طرح را به یکدیگر مربوط می‌سازد (داندیس، ۱۳۹۸: ۴۵-۴۶). عناصر به کمک هم یک کل منسجم را پی‌ریزی می‌کنند و کل نیز باید با بکارگیری تمهیداتی در خدمت معرفی اجزاء کوچک‌تر باشد. اگر این کل کادر و یا فضا در نظر گرفته شود، برای یک ترکیب‌بندی درست و مناسب هر کادر باید تعادل، تناسب، توازن و ریتمی مناسب داشته باشد. ترکیب‌بندی با سامان بخشیدن به چگونگی چیدمان و نظم عناصر بصری در یک فضا و کادر مشخص، به مخاطبان کمک می‌کند ارتباط مؤثرتری با کار برقرار کند (ایراندوست، ۱۳۹۰: ۴۷).

- کادر و نما

به محدوده‌ای که هنرمند برای ارائه و اجرای اثر خود انتخاب می‌کند، کادر می‌گویند. این اثر ممکن است یک عکس، نقاشی، نقش برجسته یا حتی یک فریم در سینما باشد. کادر کلیه عناصر بصری یک اثر را در خود جمع کرده و به آن شکل می‌دهد. بنابراین معیار مهمی برای ارزیابی روابط موجود بین اجزای تشکیل دهنده یک اثر هنری و یکی از عوامل بسیار مهم در شناخت و بررسی عناصر بصری در یک ترکیب‌بندی به‌شمار می‌رود. یک کادر در سینما، انیمیشن و یا موشن کمیک همان نمای ثابت یک فریم است که مخاطب مشاهده می‌کند. درواقع کادر در یک فیلم تغییر نمی‌کند بلکه این نماهای ثابت در یک کادر هستند که تغییر می‌کنند. هر نما مفهوم خاصی را به مخاطب منتقل می‌کند و به‌کارگیری صحیح از نماهای مختلف در روند فیلم موجب جذابیت اثر خواهد شد.

نمای بسیار دور که نمای معرفی نیز شناخته می‌شود، فضا و موقعیت محلی داستان را معرفی می‌کند و معمولاً در داستان‌های تاریخی، حماسی و جنگی کاربرد بیشتری دارد. «نمای دور: این نما طول قامت یک انسان را در ارتباط با فضا و شخصیت‌ها و اشیای دیگر، نشان می‌دهد و تماشای آن همانند دیدن صحنه‌های تئاتر است. این نما احساس حرکت را کند کرده و بیشتر برای نشان دادن وجود انسان در محل‌های مختلف به‌کار می‌رود» (اسماعیلی سهی، ۱۳۷۷: ۹۷). نمای متوسط که برای نمایش تمام قد انسان به‌کار می‌رود درواقع نمای عامه‌پسند و پرکاربرد است که برای نشان دادن حالت‌ها و حرکات‌های شخصیت استفاده می‌شود. در نمای نزدیک بیشتر به حالات چهره و همچنین احوالات روحی و روانی شخصیت تأکید می‌شود. «نمای درشت این احساس را در مخاطب ایجاد می‌کند که به حریم خصوصی دیگران وارد شده یا در لحظات آسیب‌پذیری آنان شریک شده است» (داگلاس کتس، ۱۴۰۱: ۱۰۲).

- طراحی شخصیت و پس‌زمینه

طراحی شخصیت در رسانه‌هایی مانند انیمیشن و کمیک‌استریپ به دلیل نقش پررنگ شخصیت‌ها در انتقال مفاهیم، از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. در موشن کمیک نیز شخصیت‌ها نقش مهمی ایفا می‌کنند و مشابه طراحی شخصیت در کمیک‌استریپ است. شخصیت‌های کمیک‌استریپ به‌دلیل حرکت در جهان خیال و رویا تمایل زیادی به تغییر مدل مو، حمام کردن و حتی تغییر لباس ندارند. شخصیت‌های زنده بلافاصله قابل شناسایی و تمایز از یکدیگرند، اما برای طراحی همین شخصیت‌ها روی کاغذ، باید ویژگی‌های خاصی برای آن‌ها در نظر گرفته شود تا برای اثرگذاری بر مخاطب به حدی از برجستگی برسند. در مرحله اول طراحی شخصیت کمیک‌استریپ باید بر روی سایه‌واره یا پیکره کلی شخصیت تمرکز شود تا در تمامی قاب‌بندی‌ها و نورپردازی‌ها قابل شناسایی باشد (ماتئوس، ۱۳۹۶: ۳۵).

استفاده‌ی مناسب از عواملی مانند زاویه دید، نورپردازی و حالات چهره، در انتقال درست مفهوم تأثیرگذار است. چهره‌پردازی، پوشش و آرایش چهره و موی شخصیت، با تیپ شخصیتی او در ارتباط هستند. برای مثال احمق‌ها دارای شخصیتی گنده، بی‌حواس و به روایتی مغز فندقی‌اند که با حماقتشان مخاطب را به خنده وامی‌دارند (ودکوک، ۱۴۰۱: ۵۹). می‌توان با حالت چشم‌ها، فاصله بین ابرو و چشم، مدل و رنگ مو، میزان مو، درشتی یا پهنای لب، ارتفاع بینی، اندازه اندام‌ها و دیگر ویژگی‌های چهره و بدن بازی کرد تا به شخصیت مدنظر رسید (ماتئوس، ۱۳۹۶: ۴۷). برای مثال یکی از ویژگی‌های شخصیت احمق مدل موی اوست که در بیشتر مواقع کار دست خودش است و یا یک قهرمان را می‌توان با چشمانی تیزبین و شانه‌های پهن نشان داد. بدون تردید وجود

شخصیت‌ها، جایگاه و حالات مناسب آن‌ها در پیش‌طرح‌ها الزامی است. هرچند گفته می‌شود طراحی شخصیت‌های داستان باید نمایانگر تیپ شخصیتی و ویژگی‌های اخلاقی آن شخصیت باشد، اما «هیچ شخصیتی را نمی‌توان به همان شیوه‌ای که به نظر می‌رسد نشان داد. در حقیقت تا زمانی که طراحی شما با جنبه‌هایی از شخصیتش آمیخته نشود، نمی‌توان آن را یک شخصیت نامید» (ودکوک، ۱۴۰۱: ۶۳).

شخصیت‌ها علاوه بر ویژگی‌های ظاهری، خصوصیات درونی نیز دارند که در مسیر روایت با آن خصوصیات مواجه می‌شویم. غالباً شخصیت‌ها با رفتارشان تیپ شخصیتی خود را به مخاطب انتقال می‌دهند، بنابراین طراح شخصیت در پیش‌طرح‌های خود علاوه بر نشان دادن شخصیت از زوایای مختلف، با استفاده از پویایی و حرکت، انتخاب نورپردازی و زاویه دید مناسب سعی می‌کند ویژگی‌های شخصیت را بهتر و کامل‌تر منتقل کند (سپهرافغان، ۱۳۹۰: ۳۲).

پس زمینه صحنه‌هایی هستند که شخصیت‌ها روی آن، ایفای نقش می‌کنند و محل و موقعیت داستان را نشان می‌دهند. هنرمندی که پس‌زمینه را اجرا می‌کند باید شناخت کافی در زمینه شیوه‌های نقاشی، سطح، رنگ، نور و ترکیب‌بندی داشته باشد. شکل و رنگ زمینه باید مکمل هم باشد. اگر رنگ‌های به کار رفته در پس‌زمینه خیلی شبیه رنگ‌های شخصیت‌ها باشد، شخصیت‌ها در صحنه به خوبی دیده نمی‌شوند. استفاده از خط، شکل و رنگ‌های درهم و برهم در پس‌زمینه، جریان روان حرکت را بهم می‌زند (بکرمن، ۱۳۹۷: ۲۲).

• حرکت

حرکت یکی از مؤلفه‌هایی است که موشن کمیک را به انیمیشن نزدیک می‌کند. به‌طور کلی سه جنبه متمایز از حرکت در زمینه موشن کمیک‌ها وجود دارد. این موارد عبارتند از: لایه‌های جداگانه از شخصیت‌ها یا اشیاء در داخل تصویر مبتنی بر صفحه، شخصیت‌های ثابت و پس‌زمینه‌ها با تأثیراتی از حرکت و حرکت دوربین (اسمیت^۱، ۲۰۱۵: ۷).

– حرکت شخصیت‌ها و اشیاء

همان‌طور که پیش‌تر اشاره شد حرکت در موشن کمیک شباهت‌های بسیاری با انیمیشن محدود دارد و متحرک‌سازی به دو صورت کامل و محدود انجام می‌گیرد. در موشن کمیک انیماتور برای انتقال حس و حال صحنه و کمک به روند پیش‌روی داستان، علاوه بر حرکت‌های محدود کاراکترها از عوامل دیگر مانند حرکت دوربین و عوامل گرافیکی نیز بهره می‌برد. میزان محدودیت حرکت شخصیت‌ها در موشن کمیک به نظر کارگردان بستگی دارد. در بعضی موشن کمیک‌ها حرکت شخصیت‌ها بسیار کم است تا جایی که کارگردان تنها به جابجایی و تکان خوردن شخصیت‌ها اکتفا می‌کند و مانند انیمیشن محدود با بهره‌گیری از عواملی مثل حرکت پی‌درپی دوربین و صدا هیجان بیشتری به کار می‌بخشد. برخی موشن کمیک‌ها از حرکت‌های بیشتری استفاده می‌کنند، برای مثال علاوه بر حرکت محدود اندام‌های کاراکتر، لب و اجزای صورت نیز در هنگام حرف زدن حرکت می‌کنند.

– حرکت دوربین

حرکت دوربین در انیمیشن و موشن کمیک مشابه ویژگی‌های حرکت دوربین در سینماست. «دوربین در سینمای زنده ابزاری فیزیکی است که از آن طریق حوادث و اتفاقات داستان ثبت می‌شود. در برخی از شیوه‌های تولید انیمیشن، مانند شیوه عروسکی، نیز دوربین به مثابه ابزاری فیزیکی معنا می‌یابد. در انیمیشن‌های رایانه‌ای، دوربین به شکل مجازی وجود دارد. اما در این‌جا، تعریف دوربین به هیچ وجه به مواردی که ذکر شد محدود نیست و فرض بر این است که هر آن‌چه در یک قاب از فیلم انیمیشن دیده می‌شود، بدون توجه به شیوه مورد استفاده در آن، تصویری است که از دید یک دوربین گرفته شده است، دوربینی که لزوماً در مراحل تولید حضور فیزیکی و یا حضور مجازی نداشته است و از درون آن‌چه که این دوربین نشان می‌دهد، مخاطب با موضوع فیلم انیمیشن ارتباط برقرار می‌کند و آن را درک می‌کند» (حسنایی و ملکی، ۱۳۹۴: ۸۳). بنابراین از آن‌جا که در موشن کمیک نیز دوربین به صورت فیزیکی وجود ندارد، وقتی از حرکت دوربین صحبت می‌کنیم منظور شبیه‌سازی حرکت دوربین است و در مقایسه با حرکات واقعی دوربین، این نوع انتقال و حرکت روی صفحه مجازی بسیار اغراق آمیزتر و قدرتمندتر است. در نرم‌افزارهای رایانه‌ای ساخت انیمیشن دوربین مجازی وجود دارد که می‌توان حرکت‌های مختلف دوربین را به راحتی شبیه‌سازی کرد.

حرکت دوربین به دو بخش پایه ثابت و پایه متحرک تقسیم می‌شود. حرکت‌های پَن^۲ یا افقی، تیلِت^۳ یا عمودی و رُتیت^۴ یا مورب حرکت‌های دوربین روی پایه ثابت هستند. چرخش سر دوربین به طرف چپ یا راست در حالی که پایه آن ثابت است را حرکت افقی می‌گویند. از حرکت افقی بیشتر برای حذف موقعیت‌های اضافی و معرفی موقعیت‌های جدید استفاده می‌شود. در

1 Smith
2 Pan
3 Tilt
4 Rotate

حرکت عمودی سر دوربین روی پایه‌ی ثابت به‌صورت عمودی رو به بالا یا پایین حرکت می‌کند. از این حرکت دوربین در نمای معرفی، مورد توجه قرار دادن چیزی خاص، نشان دادن احساسات روانی شخصیت و... استفاده می‌شود. وقتی حرکت افقی و عمودی با هم ترکیب شوند حرکت مورب ایجاد می‌شود؛ برای مثال سر دوربین همزمان به سمت چپ و بالا حرکت کند. این حرکت خصوصیات حرکت افقی و عمودی را با هم دارد (ایراندوست، ۱۳۹۰: ۸۱).

حرکت‌های دالی^۱، تراکینگ^۲ یا تعقیبی و پدِستال^۳ یا جرثقیل حرکت‌های مربوط به دوربین روی پایه متحرک است. حرکت دالی حرکتی است که دوربین به سمت سوژه به عقب یا جلو حرکت می‌کند. تفاوت این حرکت با حرکت زوم در این است که در حرکت دالی محیط اطراف سوژه حرکت کرده و بخشی از آن از کادر خارج و یا وارد می‌شود. برای نشان دادن حس صمیمیت یا شناخت بیشتر، می‌توان با حرکت دالی روبه جلو به سوژه نزدیک شد و یا برای نشان دادن رابطه او با محیطش از حرکت دالی رو به عقب استفاده کرد. یکی از مشهورترین انواع حرکت دالی، دالی زوم نام دارد که به آن اصطلاحاً زالی هم گفته می‌شود. وقتی دالی رو به جلو یا عقب انجام می‌شود، زوم پس‌زمینه در جهت معکوس اتفاق می‌افتد، به‌طوری که اندازه سوژه‌ی اصلی ثابت به‌نظر می‌آید ولی پس‌زمینه بازتر یا بسته‌تر از قبل نشان داده می‌شود. تصویری که از این روش به‌دست می‌آید حس ناخوشایندی شبیه هیپنوتیزم و پیچیدگی فضایی در بیننده ایجاد می‌کند (متین فر، ۱۴۰۰).

حرکت تعقیبی یا تراکینگ همان‌طور که از اسمش پیداست برای تعقیب یا همراهی سوژه به‌صورت موازی به سمت چپ یا راست به کار می‌رود. حرکت تعقیبی برای حرکت در امتداد یک منظره و یا نشان دادن جمعیت انبوه نیز بسیار مورد استفاده قرار می‌گیرد. حرکت جرثقیل نیز مشابه حرکت تعقیبی است با این تفاوت که در حرکت تعقیبی کل دوربین روی محور افقی در جهت چپ یا راست حرکت می‌کند ولی در حرکت جرثقیل کل دوربین به صورت عمودی در جهت بالا یا پایین جابه‌جا می‌شود. از این حرکت برای معرفی فضا و محیط فیلم در نماهای معرف استفاده می‌شود (ایراندوست، ۱۳۹۰: ۸۷).

- حرکت انتقالی

یکی دیگر از حرکت‌هایی که در موشن کمیک کاربرد دارد و از عناصر مهم در جذابیت محسوب می‌شود، ترنزشن^۴ یا انتقال است. منظور از انتقال حرکتی است که در آن اشکال صفحه را پر می‌کنند تا فضا برای صحنه‌ی بعدی آماده شود. این حرکت عملکردی مانند پرده تئاتر دارد. همان‌طور که در مرحله دکوپاژ تقطیع سکانس‌ها و صحنه‌ها در جذابیت روایت داستان تأثیر دارد، نحوه انتقال بصری از نمایی به نمای دیگر در مرحله تدوین ارزش زیبایی‌شناختی کار را افزایش می‌دهد و جذابیت ویژه‌ای به اثر می‌بخشد. در این زمینه از تمهیداتی مانند برش، محو تدریجی، ظهور تدریجی، روی‌هم‌اندازی، چرخش و یا ترکیبات دیگر استفاده می‌شود (ایراندوست، ۱۳۹۰: ۱۰۹). حرکت‌های پویاتری مانند حرکت مایعات، بخار و یا انفجار نیز برای انتقال کاربرد دارد.

• عناصر صوتی

شاید این‌گونه به‌نظر برسد که ادراک ما از محیط اطراف با دیدن صورت می‌گیرد، اما این واقعیتی غیر قابل انکار است که ما به‌دلیل محدود بودن زاویه دید، بیشتر از چیزی که می‌بینیم می‌شنویم. اصولاً صدا ناشی از حرکت است. هرگاه حرکتی وجود نداشته باشد، صدایی هم نخواهد بود (هاشمی، ۱۳۸۷: ۲۴۴). حرکت بدون صدا از واقعیت فاصله دارد. صدا هیچ‌گاه جدا از رسانه‌های تصویری نبوده است؛ حتی در زمان سینمای صامت نیز از موسیقی به‌طور هم‌زمان با پخش فیلم استفاده می‌شد تا تأثیر بیشتری بر مخاطبان بگذارند. صدا یکی از ویژگی‌های مهم و تأثیرگذار در جذب مخاطب و موفقیت یک رسانه‌ی تصویری محسوب می‌شود. استفاده‌ی درست از مؤلفه‌های صوتی به کار معنی می‌بخشد و بر روی احساسات و هیجانات ما تأثیر بسیار زیادی دارد. بسیاری از فیلم‌هایی که جوایزی کسب کرده‌اند، مدیون دقت و توجه به شیوه‌ی استفاده از عناصر شنیداری صداها، جلوه‌های صوتی و موسیقی هستند (فرنس، ۱۳۹۱: ۲۹). نقش صدا در موشن کمیک مانند حرکت دوربین اهمیت زیادی دارد. این دو مؤلفه برای جبران حرکات محدود شخصیت‌ها، عهده‌دار اصلی انتقال حس و حال صحنه هستند. صدا در موشن کمیک به سه بخش تقسیم می‌شود؛ دیالوگ، جلوه‌های صوتی و موسیقی متن.

- دیالوگ

دیالوگ‌ها توسط شخصیت‌ها بیان می‌شوند و اهمیت بسیاری در انتقال مفاهیم داستان دارند، بنابراین باید از صداها و دیالوگ‌ها استفاده کرد. دیالوگ‌ها تنها به‌صورت ابر سخن در صحنه ظاهر می‌شود و مخاطب خودش باید متن و دیالوگ‌های نوشته شده را مانند کمیک‌استریپ بخواند. اما به‌طور معمول در بسیاری از موشن کمیک‌ها تمام دیالوگ‌های مربوط به

1 Dolly
2 Trucking
3 Pedestal
4 Transition

کاراکترهای مختلف توسط نریتور خوانده می‌شود. در برخی موشن کمیک‌ها نیز با استفاده از گویندگان متعدد، کار تولید شده را مانند انیمیشن صداگذاری می‌کنند.

– جلوه‌های صوتی

جلوه‌های صوتی در تعریف عمومی به صداهایی مانند صدای راه رفتن، بهم خوردن اشیاء، صدای باران، رعد و برق، آتش‌سوزی، انفجار و... گفته می‌شود. هر صدایی در فیلم اگر از جنس دیالوگ و موسیقی نباشد، جلوه‌های صوتی نامیده می‌شود. طراح صدا با به‌کارگیری عناصری که در صحنه حضور دارند، یا منطق حضور آن‌ها وجود دارد، به ایجاد اصواتی می‌پردازد تا هنرمند سینماگر را در کار انتقال اندیشه و عاطفه به مخاطب یاری دهد (هاشمی، ۱۳۸۷: ۳۴۸). جلوه‌های صوتی در موشن کمیک نیز کاربرد زیادی دارد. استفاده از جلوه‌های صوتی تنها به عناصر حاضر در صحنه ختم نمی‌شود و عناصر خارج صحنه را نیز دربر می‌گیرد. استفاده از جلوه‌های صوتی برای عناصر خارج از صحنه می‌تواند به درک موقعیت داستانی صحنه کمک کند و یا بیانگر موقعیت مکانی و زمانی باشد. برای مثال صحنه‌ای را در نظر بگیرید که کاراکتر روی تخت خوابیده، صدای باز شدن قفل در و هم‌زمان صدای بوق ماشین از خیابان شنیده می‌شود؛ با وجود این صداها مخاطب می‌فهمد موقعیت مکانی آپارتمانی میان یک شهر شلوغ است و فرد آشنایی در حال ورود به آپارتمان است.

– موسیقی متن

موسیقی متن نیز از دیگر عناصر صدا است که تأثیر ویژه‌ای بر احساسات و بیان بار عاطفی صحنه و موقعیت داستانی دارد. هدف اصلی موسیقی متن، تقویت کنش است. همان‌طور که انتخاب موسیقی مناسب داستان را به سمت جلو سوق می‌دهد، یک موسیقی نادرست می‌تواند داستان را بی‌هدف کند (بکرم، ۱۳۹۷: ۴۷).

«موسیقی می‌تواند باعث ایجاد ترس در ما شود، یا ما را خوشحال کند و یا حتی ما را به گریه اندازد. تصور کنید یکی از فیلم‌های ژانر وحشت، بدون موسیقی پخش شود! قطعاً میزان احساس ترس که در تماشای ایجاد می‌کند بسیار کمتر از وقتی است که با موسیقی ترسناک همراه باشد. به‌همین دلیل، از سالیان پیش همواره برای تأثیرگذاری بیشتر بر روی مخاطبان و تماشاگران، از موسیقی‌های مختلف مطابق با سبک نمایش یا فیلم استفاده می‌شده است» (حیدری، ۱۳۹۵).

۳- روش پژوهش

پژوهش حاضر از نوع کیفی و به روش توصیفی، تطبیقی و تحلیلی انجام شده و روش گردآوری اطلاعات، با استفاده از منابع کتابخانه‌ای و اینترنتی صورت گرفته است. هدف از این پژوهش شناسایی عناصر ساختاری و مقایسه آثار موشن کمیک ایرانی و آمریکایی در گروه سنی نوجوان بود. بنابراین ابتدا به شناسایی عناصر موجود در ساختار موشن کمیک‌های مطرح جهان که اقتباسی از کتاب کمیک و یا رمان گرافیکی پرفروش از شرکت دی‌سی کامیکز و مارول (شناخته شده ترین شرکت‌ها در انتشار این کتاب‌ها در آمریکا و جهان) بر اساس پژوهش‌ها و منابع علمی پرداخته شد در ادامه پس از بررسی عناصر موجود در آثار منتخب شناسایی و دسته‌بندی شدند (جدول ۱) و در انتها به مقایسه تطبیقی این عناصر در آثار موشن کمیک رده سنی نوجوانان پرداخته شد.

از میان موشن کمیک‌های برتر در رده سنی نوجوانان چهار نمونه از موشن کمیک‌های ایرانی و سه نمونه از موشن کمیک‌های آمریکایی که مخاطب آن‌ها نوجوانان هستند مورد بررسی قرار گرفت. قطعاً تعداد آثار موشن کمیک آمریکایی به‌دلیل سابقه بیش‌تر در این زمینه و هم‌چنین سابقه طولانی و درخشان در صنعت کمیک‌استریپ، قابل مقایسه با تعداد آثار موشن کمیک ایرانی نخواهد بود، اما آن‌چه در این پژوهش از اهمیت برخوردار است کیفیت آثار و نحوه استفاده از مؤلفه‌های ساختاری در این آثار است، بنابراین نمونه‌ها از میان آثار مطرح و شناخته شده ایرانی و آمریکایی انتخاب شده‌اند. با این‌وجود ممکن است برخی از این نمونه‌ها به‌دلیل توزیع و ارائه نامناسب، برای بسیاری از نوجوانان کشورمان ناآشنا باشند.

جدول ۱- ویژگی‌های مؤلفه‌های ساختاری در موشن کمیک‌های برتر جهان

مؤلفه‌ها		موشن کمیک‌های برتر
روایت	داستان	- اقتباس از کمیک‌استریپ - به کارگیری عنصر تخیل در جهت جذابیت روایت
	شکست روایت	- رعایت اصول دکوپاژ - تقطیع داستان به اجزای کوچک
عناصر بصری	خط	- کاربرد خط در انتقال مفاهیم علاوه بر جذابیت بصری
	رنگ	- کاربرد رنگ در انتقال مفاهیم علاوه بر جذابیت بصری
	ترکیب‌بندی	- خلاقیت در ترکیب‌بندی در کنار به کارگیری اصول رایج ترکیب‌بندی در هنرهای تجسمی - استفاده از تضاد رنگ و تیره و روشن در ترکیب‌بندی
	کادر و نما	- اولویت استفاده از نماهای بسته و نزدیک - تنوع نماها و زاویه - رویکرد سینمایی در انتخاب نماها
	طراحی شخصیت	- توجه به شخصیت‌پردازی و شخصیت محوری - پیروی از الگوهای تعیین شده در طراحی شخصیت - استفاده از قدرت‌های ماوراءالطبیعه در قهرمان
	طراحی پس‌زمینه	- استفاده از خط و رنگ در پس‌زمینه برای ایجاد ترکیب‌بندی‌های مناسب - توجه به جداسازی پس‌زمینه از شخصیت‌ها برای اولویت بخشیدن به شخصیت
	حرکت شخصیت	- حرکت به شیوه کات‌اوت ^۱ - حرکت شخصیت‌ها متناسب با روایت - تغییر حالات صورت
حرکت	حرکت اشیاء	- حرکت اشیاء در جهت پیش‌برد روایت - حذف و یا اضافه کردن اشیاء متناسب با روایت و اهمیت این عناصر
	حرکت دوربین	- استفاده از حرکت‌های متفاوت دوربین برای انتقال مفاهیم - حرکت دوربین برای نمایش تمام قسمت‌های پانل - کاربرد حرکت دوربین در انتقال یک نما به نمای دیگر
	حرکت انتقالی	- استفاده از حرکت‌های انتقالی متفاوت متناسب با صحنه و روایت
عناصر صوتی	دیالوگ	- بیان دیالوگ‌ها توسط نریتور یا صداییشان
	جلوه‌های صوتی	- استفاده از جلوه‌های صوتی متناسب با صحنه و روایت
	موسیقی متن	- موسیقی متناسب با روایت

نمونه‌های موردی موشن کمیک ایرانی و آمریکایی

در ایران تنها دو مجموعه ایلیا: تولد یک قهرمان و قدمگاه خورشید اقتباسی از کمیک‌استریپ و ویژه مخاطب نوجوان هستند. مجموعه موشن کمیک ایلیا: تولد یک قهرمان براساس مجموعه کتاب کمیک با همین نام و موشن کمیک قدمگاه خورشید براساس کتاب‌مصور داستان عاشورا تولید شده‌اند. مجموعه موشن کمیک شاهنامه یکی دیگر از نمونه‌های ایرانی است که برای مخاطب نوجوان و براساس کتاب شاهنامه فردوسی تولید شده است. نمونه‌های دیگر موشن کمیک‌های ایرانی روایتی مستند دارند که اقتباسی از وقایع تاریخی، ملی و مذهبی هستند. مجموعه مستند موشن کمیک نام‌ها نمونه‌ی دیگر مورد بررسی این پژوهش است که مخاطب اصلی آن نوجوانان هستند. سه نمونه از موشن کمیک‌های مطرح و شناخته شده آمریکایی با نام‌های سوپرمن: پسر سرخ، اربابان جنگ، و گادکیلر: در میان ما قدم بزن نیز برای بررسی انتخاب شده‌اند که مخاطب آن‌ها نوجوانان هستند.

۴- یافته‌های تحقیق

بر اساس مولفه‌های شناسایی شده در جدول (۱) که عناصر ساختاری و زیر مجموعه‌های آن‌ها را معرفی می‌نماید به تحلیل آثار موشن کمیک‌های منتخب ایرانی و آمریکایی پرداخته شد و در جدول (۲) هرکدام از مولفه‌های بر اساس عناصر ساختاری به کار گرفته شده در آن‌ه تجزیه و تحلیل گردید.

جدول ۲- ویژگی‌های مؤلفه‌های ساختاری در موشن کمیک‌های منتخب ایرانی و آمریکایی

مؤلفه‌ها			گزاره	ایرانی			آمریکایی			
				ایلیا	قدمگاه خورشید	شاهنامه	نام‌ها	سوپرمن	اربابان جنگ	گادکیلر
روایت	داستان	۱	✓	✓	-	-	✓	✓	✓	
		۲	✓	-	✓	-	✓	✓	✓	
	شکست روایت	۱	✓	-	-	✓	✓	✓	-	
		۲	-	✓	✓	✓	✓	✓	-	
عناصر بصری	خط	۱	✓	✓	-	-	✓	✓	✓	
	رنگ	۱	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
	ترکیب‌بندی	۱	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
		۲	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
	کادر و نما	۱	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
		۲	✓	-	-	✓	✓	✓	-	
		۳	-	-	✓	✓	✓	✓	-	
	طراحی شخصیت	۱	✓	-	✓	✓	✓	✓	-	
		۲	✓	✓	-	✓	✓	✓	-	
		۳	✓	-	-	-	✓	-	-	
	طراحی پس‌زمینه	۱	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
		۲	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	
	حرکت	حرکت شخصیت	۱	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓
			۲	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓
۳			-	-	-	-	✓	✓	-	
حرکت اشیاء		۱	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
		۲	-	✓	-	✓	-	-	-	
حرکت دوربین		۱	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
		۲	✓	✓	-	-	✓	✓	-	
		۳	-	-	✓	-	✓	-	-	
حرکت انتقالی		۱	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
عناصر صوتی		دیالوگ	۱	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	جلوه‌های صوتی	۱	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
	موسیقی متن	۱	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	

پس از بررسی عناصر ساختاری در موشن کمیک‌های منتخب ایرانی و آمریکایی به مقایسه تطبیقی آنها پرداخته شد که نتایج آن در جدول (۳) ارائه شده است.

جدول ۳- مقایسه مؤلفه‌های ساختاری در آثار موشن کمیک ایران و آمریکا

مؤلفه‌ها		موشن کمیک‌های ایرانی	موشن کمیک‌های آمریکایی
داستان	داستان	-اولویت انتخاب روایت‌های مستند -کم‌توجهی به رویکرد سینمایی در بیان روایت -استفاده محدود از روایت‌های داستانی در ساخت موشن کمیک	-اقتباس روایت و تصویر از کمیک‌استریپ -انتخاب داستان‌های ابرقهرمانی و پیچیده -به‌کارگیری عنصر تخیل در جهت جذابیت روایت -رویکرد سینمایی در بیان روایت -متناسب نبودن روایت با گروه سنی نوجوان در اغلب موارد
	شکست روایت	-کم‌توجهی به اصول دکوپاژ و تقطیع متن	-رعایت اصول دکوپاژ -تقطیع داستان به اجزای کوچک
عناصر بصری	خط	-به‌کارگیری ویژگی‌های خط در انتقال برخی مفاهیم در کنار کاربردهای بصری خط در ایجاد جذابیت بصری	-به‌کارگیری ویژگی‌های خط در انتقال مفاهیم در کنار کاربردهای بصری خط در ایجاد جذابیت بصری
	رنگ	-به‌کارگیری ویژگی‌های رنگ در انتقال برخی مفاهیم در کنار کاربردهای بصری رنگ در ایجاد جذابیت‌های بصری	-به‌کارگیری ویژگی‌های رنگ در انتقال مفاهیم در کنار کاربردهای بصری رنگ در ایجاد جذابیت‌های بصری
	ترکیب بندی	-به‌کارگیری اصول رایج ترکیب‌بندی در هنرهای تجسمی -استفاده از تضاد رنگ و تیره و روشن در ترکیب‌بندی	-خلاقیت در ترکیب‌بندی در کنار به‌کارگیری اصول رایج ترکیب‌بندی در هنرهای تجسمی -استفاده از تضاد رنگ و تیره و روشن در ترکیب‌بندی
	کادر و نما	-استفاده محدود از نماهای بسته و نزدیک -استفاده محدود از نماها و زاویه‌های مختلف -استفاده محدود از نماهای سینمایی	-اولویت استفاده از نماهای بسته و نزدیک -تنوع نماها و زاویه -رویکرد سینمایی در انتخاب نماها
	طراحی شخصیت	-کم‌توجه به محوریت اصلی شخصیت‌ها -پیروی از الگوهای تعیین شده در طراحی شخصیت -استفاده از شخصیت‌های حقیقی به‌دلیل مستند بودن اغلب آثار	-توجه به شخصیت‌پردازی و شخصیت محوری -پیروی از الگوهای تعیین شده در طراحی شخصیت -استفاده از قدرت‌های ماوراءالطبیعه در قهرمان
	طراحی پس‌زمینه	-استفاده از خط و رنگ در پس‌زمینه برای ایجاد ترکیب‌بندی‌های مناسب -کم‌توجه به جداسازی پس‌زمینه از شخصیت‌ها -طراحی پس‌زمینه متناسب با زمان و مکان روایت -بازسازی محدود پس‌زمینه در جهت پرکردن شکاف‌ها	-استفاده از خط و رنگ در پس‌زمینه برای ایجاد ترکیب‌بندی‌های مناسب -توجه به جداسازی پس‌زمینه از شخصیت‌ها -طراحی پس‌زمینه متناسب با زمان و مکان روایت -بازسازی کامل پس‌زمینه در جهت پرکردن شکاف‌ها
	حرکت شخصیت	-اولویت حرکت به شیوه انیماتیک و پس‌از آن کات‌اوت -حرکت بسیار محدود شخصیت‌ها در اغلب صحنه‌ها -استفاده محدود از حرکت شخصیت‌ها در انتقال مفاهیم -عدم حرکت اجزای صورت	-اولویت حرکت به شیوه کات‌اوت و پس‌از آن انیماتیک -حرکت شخصیت‌ها متناسب با روایت -استفاده از حرکت شخصیت‌ها در انتقال مفاهیم -تغییر حالات صورت در اغلب صحنه‌ها
حرکت	حرکت اشیاء	-حرکت اشیاء در جهت پیش‌برد روایت	-حرکت اشیاء در جهت پیش‌برد روایت -حذف و یا اضافه کردن اشیاء متناسب با روایت و اهمیت این عناصر
	حرکت دوربین	-اولویت حرکت افقی و عمودی -کم‌توجهی به رویکرد سینمایی حرکت‌های دوربین -حرکت دوربین در جهت جبران حرکت‌های محدود شخصیت‌ها	-اولویت حرکت‌های مختلف دوربین با رویکرد سینمایی -کاربرد حرکت دوربین به‌صورت هدفمند در انتقال مفاهیم و یا انتقال یک نما به نمای دیگر
	حرکت انتقالی	-استفاده محدود از حرکت‌های انتقالی متناسب با صحنه و روایت	-استفاده از حرکت‌های انتقالی متفاوت متناسب با صحنه و روایت
	دیالوگ	-استفاده از نریتور در اغلب آثار مستند -استفاده از صدای پشه برای مجموعه -به‌کارگیری لحن درست و مناسب در بیان دیالوگ‌ها	-اولویت بیان دیالوگ‌ها توسط صدای پشه‌ها -به‌کارگیری لحن درست و مناسب در بیان دیالوگ‌ها
عناصر صوتی	جلوه‌های صوتی	-استفاده از جلوه‌های صوتی مطابق با رویدادهای داستان	-استفاده از ظرفیت‌های جلوه‌های صوتی برای انتقال مفاهیم
	موسیقی متن	-انتخاب موسیقی به‌جای ساخت موسیقی مخصوص اثر -تناسب موسیقی متن با رویدادهای داستان در اغلب صحنه‌ها	-ساخت موسیقی مخصوص مجموعه مورد نظر -تناسب موسیقی متن با رویدادهای داستان

۵- بحث و نتیجه‌گیری

ظهور موشن کمیک‌ها از رشد فرهنگ دیجیتال در سال‌های اخیر سرچشمه می‌گیرد. تأثیر عواملی مانند فرهنگ، تکنولوژی و تبلیغات در پیدایش این شیوه از ابتدای قرن بیست و یکم غیرقابل انکار است. موشن کمیک‌ها معمولاً روایتی از یک کتاب کمیک و یا آثار هنری ایستا هستند. این آثار به صورت لایه‌هایی جدا از هم درمی‌آیند و پس از آن توسط نرم‌افزاری مانند افترافکت^۱ دستکاری می‌شوند تا تصویری شبیه به انیمیشن‌های کات‌اوت تولید شود (اسمیت، ۲۰۱۵: ۷). موشن کمیک مانند انیمیشن از متحرک‌سازی تصاویر نقاشی شده و صدا بهره می‌گیرد تا بر مخاطب خود تأثیر بگذارد. اشتراکات ساختاری میان انیمیشن و موشن کمیک موجب شده بسیاری از صاحب‌نظران آن را نوعی شیوه در انیمیشن‌سازی معرفی کنند. از سوی دیگر رابطه میان موشن کمیک و کمیک-استریپ را نباید نادیده گرفت. موشن کمیک رسانه‌ای است که ناشران و تهیه‌کنندگان مستقل آن را برای ارائه کتاب‌های مصور خود در بسترهای رسانه‌ای مختلف، مانند فیلم، تلویزیون، اینترنت، تبلت‌های دیجیتال و تلفن‌های هوشمند انتخاب می‌کنند (همان). موشن کمیک‌های ویژه‌ی مخاطبان نوجوان یعنی جامعه مورد بررسی این پژوهش، اقتباسی از کتاب‌های کمیک هستند. توالی تصاویر و کادرهای تصویرسازی شده، روایت تصویری داستان و ایجاد توهم حرکت از اشتراکات موشن کمیک و کمیک‌استریپ است. بررسی آثار منتخب و شناسایی نقاط قوت و ضعف هر کدام، می‌تواند به راه‌کارهایی جدیدی برای شکوفایی این رسانه نوظهور دست یافت. اگرچه موشن کمیک رسانه‌ای نوظهور محسوب می‌شود، اما شیوه به‌کار رفته در این رسانه تاریخچه‌ای به قدمت انیمیشن محدود و کات‌اوت دارد. درمورد رابطه موشن کمیک و کمیک‌استریپ نیز پیش‌تر به این موضوع اشاره شد که اغلب موشن-کمیک‌ها با اقتباس از کمیک‌استریپ‌ها ساخته می‌شوند. رابطه میان انیمیشن و کمیک‌استریپ با موشن کمیک موجب شده میزان اقبال عمومی و موفقیت در انیمیشن و کمیک‌استریپ نقش مستقیم در میزان پذیرش و گستردگی مخاطب در موشن کمیک داشته باشد. خواستگاه انیمیشن و کمیک‌استریپ کشور آمریکا است و این کشور بیش از یک قرن است که توانسته با خلق ابرقهرمانانی با نیروهای ماورایی و روایت‌های دنباله‌دار در کنار ساختار بصری مناسب، مخاطبان بسیاری را چه در آمریکا و چه در جهان مجذوب این رسانه‌ها کند و در این مسیر هدف اصلی خود را مخاطب نوجوان قرار داده است. آمریکا با داشتن این پیشینه موفق، با شروع قرن بیست و یکم و کم شدن مخاطبان نسخه‌های چاپی کمیک‌استریپ دست به تجربه‌ای جدید زد و کتاب‌های کمیک را با شیوه موشن کمیک به مخاطبان ارائه داد. وجود منابع تصویری موفق و فراوان کمیک‌استریپ در آمریکا باعث بالا بودن تولیدات موشن-کمیک در این کشور شده است. اما در ایران متأسفانه با وجود پیشینه تصویری، داستان‌های پرمحتوا و قهرمانان ملی، کمیک-استریپ و انیمیشن هنوز جایگاه مناسب خود را در جامعه پیدا نکرده است. بنابراین ساخت آثار موشن کمیک حتی برای مخاطب نوجوان نیز با محوریت موضوعات مستند صورت می‌گیرد و آثار موشن کمیک با اقتباس از کمیک‌استریپ بسیار اندک هستند و از نظر تعداد حتی به انگلستان یک دست هم نمی‌رسند.

در آمریکا علاوه بر تولید مجموعه با اقتباس از کمیک‌استریپ به شیوه موشن کمیک، از این شیوه برای تولید آثاری با موضوعات مجموعه بدون اقتباس از کمیک‌استریپ، مستند-انیمیشن، سینماتیک، ضمیمه، عنوان‌بندی فیلم و تبلیغ نیز استفاده می‌کند. علاوه بر مجموعه‌ها، اغلب موضوعات نام برده شده مانند سینماتیک، ضمیمه و تبلیغ نیز می‌توانند برای مخاطب نوجوان تولید شوند. این گستردگی در موضوعات موجب افزایش مخاطبان نیز خواهد شد. در ایران موضوعات کار شده با شیوه موشن کمیک بسیار محدود است و بیشترین گستردگی تولیدات موشن کمیک در بخش ساخت مستندهای کوتاه چند دقیقه‌ای با محوریت رویداد مذهبی یا ملی، بیان خاطرات یک شخصیت و یا شهدا مشاهده می‌شود. این محدودیت در موضوع‌های قابل تولید با شیوه موشن کمیک یکی دیگر از دلایل تعداد پایین آثار و همچنین مخاطبان اندک این رسانه در ایران است.

در روایت‌های آثار موشن کمیک آمریکایی شاهد رعایت اصول دکوپاژ، تقطیع داستان به اجزای کوچک‌تر و همچنین استفاده از عنصر تخیل در جذب مخاطبان نوجوان هستیم، اما با این وجود ذکر این مطلب ضروری است که اغلب موشن کمیک‌های آمریکایی ویژه مخاطب نوجوان در مقایسه با نمونه‌های ایرانی دارای صحنه‌های خشونت‌آمیز و حتی غیراخلاقی هستند. روایت موشن کمیک-های ایرانی اگرچه مبلغ فرهنگ، سبک زندگی درست، روایت داستان‌های کهن و حتی در مواردی به کارگیری عنصر تخیل هستند، اما در اغلب موارد به دلیل کم‌توجهی به اصول دکوپاژ و تقطیع داستان جذابیت کافی برای جذب مخاطب نوجوان را ندارند.

مؤلفه‌های ساختاری در موشن کمیک‌های آمریکایی ویژه مخاطب نوجوان، به دلیل اقتباس از یک منبع تصویری از پیش تولید شده دارای استانداردهای مشخص و جذابیت بصری هستند. بررسی ساختار بصری موشن کمیک‌های آمریکایی و ایرانی نشان می‌دهد اغلب موشن کمیک‌های ایرانی از نظر استفاده از خط و رنگ، ایجاد یک ترکیب‌بندی مناسب با استفاده از تضاد رنگی و تیره و روشن، طراحی شخصیت و پس‌زمینه در جایگاهی مناسب و تقریباً مشابه آثار آمریکایی قرار دارند. اما از ویژگی‌های مهم آثار آمریکایی رویکرد سینمایی این آثار در نحوه دکوپاژ، انتخاب نما و زاویه‌های متفاوت، متحرک‌سازی، حرکت دوربین و حرکت انتقالی

1 Adobe After Effects

است که در آثار ایرانی کم‌تر با این موارد مواجه هستیم. درواقع مهم‌ترین تفاوت موشن‌کمیک‌های ایرانی و آمریکایی کم‌توجهی تولیدکنندگان ایرانی به رویکرد سینمایی ساختار آثار تولید شده است.

وجود منابع تصویری مناسب از جمله کتاب‌کمیک و کتاب‌های مصور برای گروه سنی نوجوان، همچنین توزیع مناسب این آثار در میان نوجوانان زمینه‌ساز شکوفایی موشن‌کمیک است. پس از آن در مرحله تبدیل این منابع تصویری به موشن‌کمیک مهم‌ترین نکته توجه به رویکرد سینمایی اثر در مؤلفه‌های ساختاری است. خوشبختانه در چند سال اخیر شاهد گسترش تولیدات کمیک در ایران برای مخاطب نوجوان هستیم. هرچند در برخی موارد این کمیک‌ها به سرانجام نرسیده‌اند اما می‌توان به آینده این رسانه به‌عنوان یک منبع تصویری مناسب برای تولید موشن‌کمیک امیدوار بود. در سال ۱۳۹۳ کمیک‌استریپی به‌نام ساسوسک در قالب کتاب‌کمیک و با رویکرد کمیک‌های ابرقهرمانی آمریکایی، به نویسندگی امیر محمد دهستانی تولید شد که حمید بهرامی کارگردانی هنری آن را به‌عهده داشت. مهدی علی‌بیگی دو جلد اول این کمیک و مهیار چاره‌جو جلد سوم آن را طراحی و اجرا کردند. ساسوسک ماجراهای مبارزه‌ی نوجوانی ابر قهرمان با افرادی است که قصد نابودی آثار باستانی را دارند. متأسفانه ساسوک یکی از چند نمونه فعالیت‌هایی است که به‌دلیل کمبود بودجه به انتشار نرسید و طراحی آن متوقف شد.

در دو دهه گذشته مؤسسه‌هایی مانند هورخش و مؤسسه فرهنگی هنری خراسان با بهره‌گیری از هنرمندان جوان ایرانی و اقتباس از منابع داستانی کهن دست به چاپ کتاب‌های مصور با موضوعات مختلف زده‌اند. مؤسسه فرهنگی هنری خراسان با چاپ مجموعه داستان‌های شاهنامه و پهلوانان نامی ایران از پیشگامان این عرصه محسوب می‌شود. رستم ۲۰۱۹، زال و رودابه ۲۰۱۹، زال و سیمرغ، رستم نامه، آریو برزن و طاهر ذوالیمینین از جمله کتاب‌هایی هستند که این مؤسسه برای مخاطب نوجوان به چاپ رسانده است. مؤسسه هورخش نیز علاوه بر فعالیت در زمینه انیمیشن به چاپ کتاب‌هایی در دسته‌ی رمان گرافیکی می‌پردازد. برخی از این کتاب‌ها رمان مصور انیمیشن‌های تولید شده توسط همین مؤسسه است مانند کتاب آخرین داستان. نمونه‌هایی از رمان‌های گرافیکی منتشر شده توسط هورخش: تخت جاویدان، ارشیا در دوجلد، طلوع جمشید و غروب جمشید هر دو در دو جلد و دوزخ ضحاک. اکثر این کتاب‌ها در گروه رمان گرافیکی و رمان مصور قرار می‌گیرند و می‌توانند به موشن‌کمیک تبدیل شوند. علاوه بر کتاب‌هایی که در بالا به آن اشاره شد، در سال‌های اخیر هنرمندان جوانی هستند که در زمینه کمیک‌استریپ و مانگا فعالیت می‌کنند و فعالیت‌هایشان معمولاً از طریق وب‌تون و یا رسانه‌های اجتماعی دیگر در اختیار مخاطبان قرار می‌گیرد. شیرین و خسرو یکی از این نمونه‌هاست که توسط هنرمند جوان بهاره جابری طراحی و تهیه می‌شود. شیرین و خسرو در حال حاضر به‌صورت ماهانه در وب‌تون قرار می‌گیرد.

با توجه به منابع غنی داستان‌های کهن ایرانی و تلاش‌های جوانان مستعد در تولید محصولات کمیک‌استریپ می‌توان آینده روشنی برای رسانه موشن‌کمیک متصور شد. آسمان باز، کمیکا و آوین رسانه از پیشگامان تولید موشن‌کمیک برای نوجوانان با اقتباس از کتاب‌کمیک و کتاب‌مصور هستند که می‌توانند با توجه بیش‌تر به رویکردهای سینمایی و توزیع مناسب اثر بر میزان جذابیت و افزایش مخاطب بیافزایند.

منابع

۱. ایتن، یوهانس (۱۴۰۱). عناصر رنگ ایتن. مترجم: بهروز ژاله دوست ثانی، تهران: انتشارات مارلیک.
۲. ابوت، اچ. پورتر (۱۳۹۹). سواد روایت. تهران: نشر اطراف.
۳. داندیس، دونیس (۱۳۹۸). مبادی سواد بصری. تهران: انتشارات سروش.
۴. اصغرزاده، الهه؛ سجادی، فرح سادات (۱۴۰۰). عناصر دیداری و اهمیت آن در کتاب‌های کودک و نوجوان. تهران: انتشارات گیوا.
۵. اسماعیلی سہی، مرتضی (۱۳۷۷). زنجیره و پیوستگی تصاویر کمیک استریپ. نقد سینما، ۱۴، ۹۶-۱۰۷.
۶. ایران‌دوست، محمد‌هادی (۱۳۹۰). عناصر جذابیت در سینمای انیمیشن. تهران: انتشارات سوره مهر.
۷. بکرمن، هوارد (۱۳۹۷). همه چیز درباره ی انیمیشن. تهران: انتشارات سوره مهر، چاپ دوم.
۸. بهرامیان، شفیق (۱۳۸۳). مخاطب شناسی؛ رمز بقای جامعه. ماهنامه تخصصی انجمن روابط عمومی ایران، ۳۵، ۳۱-۳۲.
۹. حسینی، میثم (۱۳۹۵). موشن کمیک، <https://t.me/s/mocoart?before=72>
۱۰. حسنائی، محمدرضا، و ملکی، فاطمه (۱۳۹۴). حرکت دوربین در رابطه با روایت در انیمیشن: مطالعه ای در جهت استخراج الگوهای کاربردی. نامه هنرهای نمایشی و موسیقی، ۶(۱۱)، ۸۱-۹۵.
۱۱. حیدری، عاطفه (۱۳۹۵). ارتباط موسیقی و فیلم از گذشته تا به امروز - تاثیر موسیقی بر هیجان، مجله قرمز، <https://redmag.ir/%D8%A7%D8%B1%D8%AA%D8%A8%D8%A7%D8%B7-%D9%85%D9%88%D8%B3%DB%8C%D9%82%DB%8C-%D9%88-%D9%81%DB%8C%D9%84%D9%85/>

۱۲. داگلاس کتس، استیون (۱۴۰۱). کارگردانی فیلم: نما به نما از تصور تا تصویر. تهران: چاپ عصر.
۱۳. رضایی، احسان (۱۳۹۸)، اسفند (۱۷). فرق داستان و روایت. پایگاه نقد داستان
<http://www.naghdedastan.ir/review/4768>
۱۴. سالیوان، کارن، شومر گری، و الکساندر، کیت (۱۴۰۰). ایده‌هایی برای انیمیشن کوتاه، چگونه داستان بنویسیم؟. تهران: انتشارات کتاب آبان، چاپ سوم.
۱۵. سپهرافغان، محمدعلی (۱۳۹۰). فنون تصویرسازی و خلق جذابیت در کمیک. تهران: سروش.
۱۶. سعادت سیرت، ناهید و فرقانی، محمدمهدی (۱۳۹۸). تحلیل روایت پویانمایی تلویزیونی با تأکید بر زیبایی شناسی ساختار عناصر بصری، فصلنامه علمی رسانه‌های دیداری و شنیداری، ۱۳(۳۱)، ۳۳-۷.
۱۷. شارف، استفان (۱۳۹۶). عناصر سینما. تهران: انتشارات هرمس، چاپ نهم.
۱۸. صفورا، محمدعلی، افشار مهاجر، کامران و حسینی شکیب، فاطمه (۱۳۹۳). بررسی ساختار انیمیشن تلویزیونی، و ارائه الگوی تحلیل متن، نشریه هنرهای زیبا- هنرهای نمایشی و موسیقی، ۱۹(۱)، ۸۲-۷۱.
۱۹. فرنیس، مارین (۱۳۹۱). هنر در حرکت، زیبایی‌شناسی انیمیشن. تهران: انتشارات بنیاد سینمایی فارابی. چاپ دوم.
۲۰. کریر، دیوید؛ سی. هاروی، رابرت؛ ساین، راجر (۱۳۹۵). کتاب کمیک، با ترجمه مرجان نعمتی. تهران: موسسه فرهنگی پژوهشی چاپ و نشر نظر.
۲۱. ماتئوس، مارکوس (۱۳۹۶). داستان‌گویی با تصویر، طراحی و ترکیب بندی در انیمیشن، فیلم و کمیک استریپ. تهران: نشر نیلفام.
۲۲. متین فر، علی (۱۴۰۰، فروردین ۲۹). حرکت های دوربین. نوشیکا،
<https://nooshika.com/camera-movements/>
۲۳. ودکوک، وینسنت (۱۴۰۱). شخصیت پردازی در انیمیشن. تهران: فرهنگسرای میردشتی، چاپ چهارم.
۲۴. هاشمی، سیدمحسن (۱۳۸۷). کارکرد سینمایی جلوه های صوتی در شاهنامه فردوسی. فصلنامه هنر، ۷۵، ۳۴۲-۳۵۲.
25. Aryani, T., Rokhayati, T., & Ngafif, A. (2023). The Effectiveness of Using Comic Strips in Teaching Reading Comprehension of Narrative Text at the Ninth Grade Students of SMP N 4 Purworejo in the Academic Year of 2022/2023. GRAPHIEN: English Education Journal, 1(1), 1-9.
26. Bocart, F. Y., Hafner, C. M., Kasperskaya, Y., & Sagarra, M. (2022). Investing in superheroes? Comic art as a new alternative investment. The Journal of Alternative Investments, 25(3), 9-27.
27. Fritz, R. (2023). Superheroes: Reflecting and Influencing America: 1930-2022 (Doctoral dissertation, Southern Connecticut State University).
28. Hapsari, A. N., Risdianto, E., & Medriati, R. (2022). Analysis of Needs Response to the Development of Digital Comic on Straight Motion Kinematics Materials. Indonesian Journal of E-learning and Multimedia (IJOEM), 1(2), 42-51.
29. Mugnolo, C. E. (2021). The Adolescent in American Print and Comics. University of California, Irvine.
30. Smith, C. (2015). Motion Comics: The Emergence of a Hybrid Medium. Writing Visual Culture, 7.
31. Wang, Y., & Liu, X. (2021, March). Study on digital design of comic strip. In Journal of Physics: Conference Series (Vol. 1802, No. 3, p. 032097). IOP Publishing.
32. Zeng, Z. (2023). Exploring the Essence of the Rise of Motion Comics in the Information Age. Journal of Theory and Practice of Social Science, 3(3), 14-19.

