

An Aesthetic Analysis of Texture in Film Based on Lucy Fife Donaldson's Structural Model: A Case Study of Ali Hatami's *Mother*¹

Majid Fadaei²

Receive Date 16 June 2026, Accept Date 01 August 2026

Doi: 10.22034/rpa.2026.2091826.1242

Abstract

Texture in cinema is one of the most fundamental aesthetic components, having an important role in determining the viewer's perceptual, sensory, and emotional experience. Unlike visual arts, where texture primarily refers to surface quality and material substance, in cinema this concept has acquired a considerably broader scope, encompassing the interaction of visual, auditory, narrative, temporal, and even ideological elements. All films have texture; however, this texture is not merely a function of the material quality of the image, but pertains to the manner in which various elements are organized, combined, and interwoven into a coherent whole that constitutes the viewer's aesthetic experience. In contemporary cinema studies, three key concepts contribute to a deeper understanding of texture: Materiality, which refers to the physical and sensory aspects of film and emphasizes the embodied experience of the audience; Grain, which denotes the physical and random texture resulting from silver particles in analog films, imparting a visual and tactile quality to the image; and Fabric, which operates on two levels: on the concrete level, it signifies fabrics and textiles used in mise-en-scène and production design, and on the abstract level, it serves as a metaphor for the overall and intertwined structure of the film. Despite this fundamental importance, a review of the research background in Iranian cinema reveals that the concept of "structural texture" has not yet been systematically and independently studied. As far as the researcher has investigated, no dissertation, book, or article specifically dedicated to the analysis of structural texture in Iranian cinematic films was found. This research gap highlights the imperative to establish a theoretical and operational framework for the analysis of texture in Iranian cinema. Although a

1. This article is extracted from the research project entitled "An Investigation into the Characteristics and Application of Texture in Photography and Cinema" (No. 60/3629), conducted at Art University of Isfahan.

2. Associate Professor, Department of Photography, Faculty of Visual Arts, Isfahan University of Art, Isfahan, Iran
Email: m.fadaei@aui.ac.ir

study titled “Investigating the Application and Importance of Structural Texture in Animation” has been conducted, it focused solely on animation and aimed to explain the importance of texture in animation production and narration; in contrast, the present study seeks to conduct an aesthetic analysis of texture in cinematic film and propose a structural model for film criticism. Therefore, the current research is considered the first scholarly study in the field of Iranian cinema that directly and systematically addresses the subject of “structural texture” in film. The main objective of the present study is to fill this theoretical and analytical gap in Persian cinema studies. This research seeks to utilize Lucy Fife Donaldson’s theory of “structural texture” and, by adding the complementary concepts of Materiality, Grain, and Fabric, to provide an operational model for analyzing texture in film and to apply this model to a prominent example of Iranian poetic cinema. The main question of this research is, “How is structural texture formed in cinematic film, and based on Donaldson’s model, what is the relationship between material and semantic elements in creating the aesthetic experience?” Two sub-questions are also posed: “What are the main components of texture in the horizontal and vertical axes in the film *Mother*?” and “How does the interaction of these components lead to the creation of a sense of nostalgia and generational conflict in the film?” Based on the theoretical foundations, the research question (instead of a hypothesis in qualitative research) is formulated as follows: it appears that the texture of the film *Mother* is the result of a systematic interaction between temporal-performative elements (on the horizontal axis) and semantic-ideological elements (on the vertical axis), and this interaction has created a multi-layered texture full of a sense of nostalgia, loss, and generational rupture, which reaches the viewer’s perceptual experience through material qualities (such as materiality, grain, and fabrics) and structural qualities (such as patterns of repetition and emotional rhythm). The theoretical framework of the research is based on Donaldson’s model, which, inspired by the weaving metaphor of warp and weft, conceptualizes filmic structure along two principal axes: the horizontal or weft axis (syntagmatic), encompassing linear, temporal, and performative elements such as narrative, editing, sound, music, mood, and genre; and the vertical or warp axis (paradigmatic), encompassing thematic and semantic elements such as *mise-en-scène* (with technique integrated into it), characters, tone, performance, dialogue, ideology, and style. The present study is accompanied by a critique of Donaldson’s model (particularly the conceptual overlap between technique and *mise-en-scène*) and offers a revised model in which technique is integrated into *mise-en-scène* and the boundaries of the two axes are redefined based on a clearer criterion (temporal-performative versus semantic-thematic). Additionally, the concepts of Materiality, Grain, and Fabric have been added as complementary components to the model. The research method is qualitative, of the directed content analysis type, which, using a researcher-made checklist based on the

components of the two axes, has recorded and coded the visual, auditory, and narrative elements of the film. The theoretical approach of the research is a synthesis of Saussurean semiotics (emphasizing the syntagmatic and paradigmatic axes) and perceptual aesthetics, operationalized within the framework of Donaldson's structural texture model. The primary unit of analysis is the scene, and in cases where audio elements or *mise-en-scène* details were of particular importance, the shot or dialogue was also considered as a unit of analysis. The film *Mother* (1989) directed by Ali Hatami was purposefully selected as the analytical sample due to its deep and organic connection between visual, auditory, and narrative elements, as well as its high capacity for representing semantic and ideological layers. The researcher viewed the film in six sessions and analyzed the resulting data qualitatively and inferentially. To increase the validity of the findings, triangulation at the level of sources (theoretical texts, existing critiques of the film, and interviews with Ali Hatami) was employed. The findings of the research indicate that the texture of the film *Mother* is the simultaneous result of three levels of decision-making: the material level (technological-sensory), encompassing the physical and material qualities of the film, including Grain resulting from the nature of celluloid; the Materiality of objects and spaces; and the role of fabrics and textiles (Fabric) in atmosphere creation and characterization; the structural level (formal-expressive), encompassing the syntagmatic arrangement of temporal and performative elements on the horizontal axis (narrative, editing, sound, music, mood, genre) that creates the perceptual quality and coherence of the work; and the semantic level (cultural-ideological), encompassing conceptual and meaning-making choices on the vertical axis (*mise-en-scène* with technique integrated, characters, tone, performance, dialogue, ideology, style) that determine the meaning and worldview of the film. The analysis of the film reveals that on the horizontal axis, the linear-emotional narrative, soft and poetic editing, symbolic sounds (the sound of the clock and rain), recurring music with the main theme, a mood combining bittersweet melancholy and gentle humor, and the hybrid genre of family melodrama with poetic realism have created a calm and emotional rhythm that immerses the viewer in an experience of "emotional time." On the vertical axis, the metaphorical *mise-en-scène* emphasizing the old house, closed frames, warm light, earthy colors, and the concepts of Materiality, Grain, and Fabric (handwoven fabrics of the mother's clothing, the grain of the image in low-light scenes, the texture of mud-brick walls); the cultural character archetypes of the mother (tradition), Jamal al-Din (modernity), and Arab (mediator); the tone shifting from gentle humor to poetic sorrow; introverted performance with lingering gazes and minimal gestures; poetic and metaphorical dialogues with archaic language; the ideology emphasizing a return to roots; and Hatami's unique style with warm lighting, minimal camera movement, and the use of literary language from the Qajar era—all together construct deep semantic layers that artisti-

cally represent the sense of loss, nostalgia, and generational conflict. This dual interaction ultimately leads to the creation of a multi-layered texture full of poetic sensibility, making it a distinguished example of nostalgic and ethical film in Iranian cinema. Finally, by presenting a dual-axis model (horizontal/weft and vertical/warp) for analyzing texture in film, the research provides an operational framework for researchers and film critics that enables the simultaneous study of material and semantic, technical and ideological, sensory and structural aspects of cinematic works. This model, which has been revised based on critiques of Donaldson's model (integrating technique into *mise-en-scène* and more clearly distinguishing sound from dialogue) and supplemented with the concepts of Materiality, Grain, and Fabric, can serve as an effective tool in film aesthetics and structural criticism of Iranian cinema. The results indicate that despite the analytical efficacy of Donaldson's model, his categorization requires revision, and the revised model presented in this research is more compatible with the structure of Iranian cinema and can serve as a foundation for comparative and typological studies in the future, opening new horizons in the study of the relationship between form, meaning, and perception in cinema. In other words, "film texture" is the result of a balance between form and meaning, technology and sensation, and aesthetics and culture, and understanding this balance requires an analytical framework that simultaneously attends to the material, structural, and semantic dimensions of the work a framework that this research has sought to provide.

Keywords: Ali Hatami, Cinematic Structure, Film Aesthetics, Mother, Texture

تحلیل زیبایی شناسانه بافت در فیلم با تأکید بر الگوی ساختاری لوسی دونالدسون (مطالعه موردی فیلم «مادر» اثر علی حاتمی)^۱

مجید فدائی^۲

تاریخ دریافت: ۱۴۰۵/۳/۲۶، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۵/۵/۱۰

Doi: 10.22034/rpa.2026.2091826.1242

چکیده

بافت، به عنوان یکی از بنیادی ترین عناصر زیبایی شناختی در سینما، نقشی محوری در شکل دهی به تجربه ادراکی و عاطفی مخاطب ایفا می کند. این مفهوم که ریشه در هنرهای تجسمی و موسیقی دارد، در مطالعات سینمایی فارسی، تا جایی که پژوهشگر بررسی کرده است، به گونه ای نظام مند و مستقل مورد واکاوی قرار نگرفته است. هدف اصلی پژوهش حاضر، پر کردن همین خلأ نظری و تحلیلی در مطالعات سینمایی فارسی است. به این منظور پژوهش حاضر در پی پاسخ به این پرسش اصلی است که بافت ساختاری در فیلم سینمایی چگونه شکل می گیرد و بر اساس الگوی لوسی فایف دونالدسون، چه رابطه ای میان عناصر مادی و معنایی در خلق تجربه زیبایی شناسانه برقرار است؟ برای پاسخ به این پرسش، پژوهش با تکیه بر نظریه «بافت ساختاری» دونالدسون شکل گرفته است. او با الهام از استعاره تار و پود در پارچه، ساختار فیلم را متشکل از دو محور اصلی می داند: محور افقی یا پود (هم نشینی) که شامل عناصر زمانی و اجرایی چون روایت، تدوین، صدا، موسیقی، تکنیک و ژانر است؛ و محور عمودی یا تار (جان نشینی) که به عناصر معنایی و مضمونی مانند میزانشن، شخصیت پردازی، لحن، بازیگری، دیالوگ، ایدئولوژی و سبک بازمی گردد.

پژوهش حاضر با رویکرد کیفی و با استفاده از روش تحلیل محتوای جهت دار، فیلم «مادر» (۱۳۶۸) ساخته علی حاتمی را به عنوان نمونه ای شاخص از سینمای شاعرانه و نوستالژیک ایران برگزیده است. انتخاب این فیلم به دلیل پیوند عمیق و ارگانیک میان عناصر تصویری، صوتی و روایی و نیز ظرفیت بالای آن در بازنمایی لایه های معنایی و ایدئولوژیک صورت گرفته است. تحلیل داده ها بر اساس تطبیق مؤلفه های فیلم با دو محور افقی و عمودی مدل دونالدسون نشان می دهد که بافت فیلم «مادر» نه تنها برآمده از کیفیت های مادی و فناورانه تصویر و صدا نیست، بلکه حاصل تعامل هم زمان عناصر زمانی-اجرایی (روایت، تدوین، موسیقی) و عناصر معنایی-ایدئولوژیک (میزانشن،

۱. این مقاله مستخرج از طرح پژوهشی «بررسی ویژگی ها و کاربرد بافت در عکاسی و سینما» به شماره ۶۰/۳۶۲۹ است که در دانشگاه هنر اصفهان انجام شده است.

۲. دانشیار گروه عکاسی، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران.
Email: m.fadaei@au.ac.ir

شخصیت‌پردازی، سبک) است و این تعامل، حس نوستالژی، فقدان و کشمکش نسلی را در لایه‌های بافت اثر ایجاد کرده است.

در نهایت، پژوهش با ارائه الگویی دو-محوری (افقی/عمودی و عمودی/تار) برای تحلیل بافت در فیلم، چارچوبی عملیاتی در اختیار پژوهشگران قرار می‌دهد. نتایج پژوهش نشان می‌دهد که الگوی دونالدسون علیرغم کارایی تحلیلی بالا، از نظر دسته‌بندی عناصر دارای اشکالات نظری است و بسیاری از مؤلفه‌ها (مانند تکنیک و میزانسن) هم‌پوشانی مفهومی دارند؛ از این‌رو، پژوهش حاضر در الگوی پیشنهادی خود، اصلاحاتی را بر این دسته‌بندی اعمال کرده است تا چارچوبی منسجم‌تر و عملیاتی‌تر برای تحلیل سینمای ایران ارائه دهد.

واژگان کلیدی: بافت، ساختار سینمایی، زیبایی‌شناسی فیلم، فیلم مادر، علی حاتمی

مقدمه

بافت، در معنایی دوگانه، هم به کیفیت بصری و مادی سطوح و اشیاء اشاره دارد و هم به ترکیب و ساختار عناصر در یک کل هنری. در سینما، این مفهوم از سطح تصویر فراتر رفته و در حوزه صدا، میزانسن، روایت و حتی ایدئولوژی اثر نیز حضور می‌یابد. از این‌رو، بافت را می‌توان یکی از عناصر کلیدی در شکل‌گیری تجربه زیباشناسانه فیلم دانست؛ تجربه‌ای که میان ادراک حسی و دریافت معنایی مخاطب پیوند برقرار می‌کند. با وجود این اهمیت بنیادین، در ادبیات نقد سینمایی ایران، تاکنون پژوهش مستقلی در زمینه مفهوم بافت ساختاری و کارکرد آن انجام نشده و در اغلب تحلیل‌ها، توجه اصلی به عناصر شناخته‌شده‌تری همچون روایت، میزانسن، یا تدوین معطوف بوده است. در حالی که درک چگونگی تأثیر بافت بر کیفیت ادراکی فیلم، می‌تواند افق تازه‌ای در نقد زیبایی‌شناسانه بگشاید و امکان سنجش منسجم‌تری از ساختار فیلم فراهم آورد. از سوی دیگر، بسیاری از پژوهش‌های موجود در سینمای ایران، رویکردی جزیره‌ای و تک‌بعدی به عناصر فیلم دارند و کمتر به تعامل و درهم‌تیدگی این عناصر در شکل‌دهی به تجربه کلی اثر توجه کرده‌اند. مسئله اصلی این پژوهش، فقدان چارچوبی نظری-تحلیلی برای مطالعه نظام‌مند بافت در سینمای ایران است و این خلأ، نه تنها به تحلیل‌های سطحی از آثار سینمایی انجامیده، بلکه امکان مقایسه ساختاری میان فیلم‌های مختلف را نیز دشوار ساخته است.

این پژوهش در پی پاسخ به پرسش اصلی زیر است: «بافت ساختاری در فیلم سینمایی چگونه شکل می‌گیرد و بر اساس الگوی لوسی فایف دونالدسون^۱، چه رابطه‌ای میان عناصر مادی (فنی، زمانی و اجرایی) و عناصر معنایی (مضمونی، ایدئولوژیک و سبکی) در خلق تجربه زیبایی‌شناسانه برقرار است؟» در راستای این پرسش اصلی، دو پرسش فرعی نیز مطرح می‌شود: ۱. مؤلفه‌های اصلی بافت در دو محور افقی (زمانی-اجرایی) و عمودی (معنایی-مضمونی) در فیلم «مادر» کدام‌اند و هر یک چگونه قابل‌شناسایی و تحلیل هستند؟ ۲. تعامل این مؤلفه‌ها در فیلم «مادر» چگونه به ایجاد حس نوستالژی، فقدان و کشمکش نسلی انجامیده است و این حس از طریق چه سازوکارهای بافتی به مخاطب منتقل می‌شود؟

پژوهش حاضر از دو جهت حایز اهمیت است: نخست، از نظر نظری، این پژوهش به معرفی و بومی‌سازی الگوی «بافت ساختاری» لوسی فایف دونالدسون (۲۰۱۴) می‌پردازد و با نقدی بر دسته‌بندی او (به‌ویژه هم‌پوشانی مفهومی میان تکنیک و میزانسن)، چارچوبی اصلاح‌شده و متناسب‌تر با سینمای ایران ارائه می‌دهد. این الگو می‌تواند به عنوان ابزاری نظری برای پژوهش‌های آتی در زمینه زیبایی‌شناسی فیلم و تحلیل ساختاری آثار سینمایی مورد استفاده قرار گیرد. همچنین، این پژوهش با بهره‌گیری از مفاهیمی همچون مادیت (متریالیستی^۲)، دانه‌دانه‌گی (گرین^۳) و پارچه/ساختار (فابریک^۴)، دامنه تحلیلی بافت را از سطح صرفاً فرمال به سطح حسی-ادراکی گسترش می‌دهد و آن را با رویکردهای معاصر در مطالعات سینمایی هم‌سو می‌کند. دوم، از نظر کاربردی، به نظر می‌رسد الگوی پیشنهادی این پژوهش بتواند به منتقدان سینمایی، پژوهشگران و حتی فیلم‌سازان این امکان را بدهد تا با نگاهی ساختاری و نظام‌مند، رابطه میان فرم و معنا را در آثار سینمایی شناسایی کرده و از آن برای تحلیل، نقد و حتی خلق آثاری با بافتی منسجم‌تر بهره گیرند. همچنین، این پژوهش با ارائه تحلیلی عمیق از فیلم «مادر» به عنوان نمونه‌ای شاخص از سینمای شاعرانه ایران، می‌تواند الگویی برای تحلیل سایر آثار این حوزه (همچون فیلم‌های کیارستمی، مهرجویی یا بیضایی) فراهم آورد و زمینه‌ساز پژوهش‌های تطبیقی در سینمای ایران و جهان شود.

۲. روش پژوهش

این پژوهش از نظر هدف، کاربردی و از حیث ماهیت و روش، کیفی از نوع تحلیل محتوای جهت‌دار^۵ است.

۳. پیشینه پژوهش

بررسی پیشینه پژوهش نشان می‌دهد که علی‌رغم اهمیت بنیادین بافت در سینما، تاکنون پژوهش مستقلی در ایران به‌طور نظام‌مند به این مفهوم نپرداخته است. در جست‌وجوی منابع علمی، پژوهشگر به هیچ پایان‌نامه، کتاب یا مقاله‌ای که به‌طور مشخص به تحلیل «بافت ساختاری» در فیلم‌های سینمایی ایران پرداخته باشد، دست نیافت. با این حال، برخی پژوهش‌ها به‌طور غیرمستقیم به جنبه‌هایی از بافت در سینما اشاره کرده‌اند.

فدائی و شاه‌رخی (۱۴۰۳) در مقاله «بررسی کاربرد و اهمیت بافت ساختاری در انیمیشن (نمونه‌موردی: چهارگانه *دستان/اسباب‌بازی‌ها*)» که نگارندگان با تمرکز بر انیمیشن، نقش و جایگاه بافت ساختاری را به عنوان مجموعه‌ای از عناصر همنشینی و جانشینی بررسی کرده و نشان داده است که انسجام کلی یک اثر انیمیشن وابسته به پیوند نظام‌مند میان روایت، شخصیت‌ها، ترکیب‌بندی، بافت تصویری، کارگردانی، تدوین و صدا است. در این مطالعه، همچنین عناصر دیگری مانند رنگ، نور، تکنیک، کانسپت، جزئیات و نشانه‌های فرهنگی به عنوان عناصر جانشینی معرفی شده‌اند که لایه‌های معنایی اثر را می‌سازند.

زین العابدینی و آبادیان (۱۴۰۲) در مقاله «کارکرد عناصر تجسمی در فضا‌سازی فیلم‌های سینمایی (موردپژوهی هتل بزرگ بوداپست)» به نقش بافت به عنوان یک عنصر تجسمی در میزانشن توجه شده است.

همچنین پژوهش‌هایی مانند «کارکرد تکنیک‌های بصری در روایت انیمیشن‌های بدون کلام» از زین العابدینی و حشمت‌نژاد (۱۴۰۰) پژوهش «مطالعه کاربرد استیجینگ در انیمیشن» از زین العابدینی و تقی‌زاده پیام (۱۳۹۹) هرچند مستقیماً به بافت ساختاری نپرداخته‌اند، اما به عناصر فرمال و بصری نزدیک به این مفهوم توجه داشته‌اند. در سطح بین‌المللی، پژوهش‌هایی مانند آثار خوان آنتونیو گارسیا درباره «مادیت تصویر» (متریالیتی) و مقالاتی که به کیفیت‌های حسی فیلم مانند دانه دانگی (گرین) و پارچه/ساختار (فابریک) پرداخته‌اند، به بافت فیلم از جنبه‌ی مادی و ادراکی نزدیک شده‌اند، اما الگوی دوجویی منسجمی که هم‌زمان عناصر زمانی و معنایی را دربرگیرد، تا پیش از نظریه‌ی دونالدسون ارائه نشده بود.

با توجه به مرور منابع، پژوهش حاضر تلاش دارد تا با بهره‌گیری از مدل دونالدسون، الگویی عملیاتی برای تحلیل

با توجه به ماهیت موضوع و تمرکز آن بر کیفیت‌های ادراکی و زیبایی‌شناسانه فیلم، روش تحقیق کیفی انتخاب شده است. رویکرد نظری پژوهش، تلفیقی از نشانه‌شناسی سوسوری (با تأکید بر دو محور همنشینی و جانشینی) و زیبایی‌شناسی ادراکی است که در قالب مدل بافت ساختاری دونالدسون عملیاتی شده است.

در این پژوهش فیلم «مادر» (۱۳۶۸) به کارگردانی علی حاتمی، به دلیل ویژگی‌های منحصر به فرد در پیوند عناصر بصری، صوتی و روایی، و نیز جایگاه برجسته‌اش در سینمای شاعرانه ایران، به عنوان نمونه تحلیلی به صورت هدفمند انتخاب شد. واحد اصلی تحلیل، صحنه است؛ اما در مواردی که عناصر صوتی یا جزئیات میزانشن اهمیت ویژه‌ای داشته‌اند، نما یا دیالوگ نیز به عنوان واحد تحلیل در نظر گرفته شده‌اند. پژوهشگر با استفاده از چک‌لیست که براساس مؤلفه‌های دو محور افقی و عمودی مدل دونالدسون تدوین شده بود، به ثبت و کدگذاری عناصر بصری، صوتی و روایی فیلم پرداخت. این چک‌لیست شامل هفت مؤلفه برای محور افقی (روایت، تدوین، صدا، موسیقی، حال‌وهوا، تکنیک، ژانر) و هفت مؤلفه برای محور عمودی (میزانشن، شخصیت‌ها، لحن، بازیگری، دیالوگ، ایدئولوژی، سبک) بوده است.

شیوه تحلیل داده‌ها حاصل از مشاهده مکرر فیلم (۶ بار مشاهده کامل) و ثبت جزئیات در چک لیست، به صورت کیفی-استنباطی تحلیل شدند؛ منظور از «کیفی-استنباطی» در این پژوهش، فرایندی تحلیلی است که در آن پژوهشگر با تکیه بر چارچوب نظری از پیش تعیین شده (مدل دونالدسون و مفاهیم مرتبط)، داده‌های عینی فیلم را با آن چارچوب تطبیق داده و سپس از طریق استنتاج منطقی به کشف روابط میان عناصر، الگوهای تعامل و درنهایت، چگونگی شکل‌گیری بافت کلی فیلم می‌پردازد. به عبارتی، استنباط در این پژوهش به معنای حرکت از داده‌های عینی (مشاهده‌شده) به سوی تحلیل روابط انتزاعی میان آنها است؛ نه صرفاً توصیف داده‌ها و نه تفسیر ذهنی صرف (بر اساس پیش‌فرض‌های شخصی) (حسنی، ۱۳۸۸: ۱۵). به این معنا که پژوهشگر با تطبیق هر مؤلفه با مصادیق عینی در فیلم، به استنتاج رابطه میان عناصر و نحوه شکل‌گیری بافت پرداخته است. در ضمن برای افزایش اعتبار یافته‌ها، از مثلث‌سازی در سطح منابع (استفاده از متون نظری، نقدهای موجود بر فیلم و مصاحبه‌های علی حاتمی) نیز بهره گرفته شد.

بافت ساختاری در فیلم ارائه دهد و این الگو را در یک اثر شاخص از سینمای ایران به کار گیرد..

۴. چارچوب نظری

مفهوم «بافت» در هنر، دارای دو سطح معنایی است: نخست، معنای ظاهری و مادی آن که به کیفیت سطح اشیا و اجسام اشاره دارد و دوم، معنای ساختاری و مجازی آن که ناظر به نحوه ترکیب، سازمان و ارتباط اجزای تشکیل دهنده یک کل هنری است (Donaldson, 2014: 6). در این معنا، بافت نه تنها به ویژگی‌های بصری و فیزیکی عناصر مربوط می‌شود، بلکه به کیفیت روابط میان عناصر و تصمیمات خلاقانه هنرمند نیز دلالت دارد. به عبارتی، بافت در سینما را می‌توان از دو منظر اصلی مورد بررسی قرار داد: مادیت (متریالیستی) و ساختار^۷ (Donaldson, 2014: 7-8). از منظر مادیت، فیلم به عنوان یک شیء فیزیکی با کیفیت‌های لمسی و سطحی قابل درک است؛ کیفیت‌هایی که از جنس نوار سلولوئیدی، امولسیون، خراش‌ها و دانه‌دانه‌گی ناشی می‌شوند (Jutz, 2019). به زعم گابریله جوتز (۲۰۱۹)، رویکرد به یک تصویر سینمایی از منظر مادیت، به معنای توجه به «شرایط سطحی» آن اثر است؛ جایی که مادیت فیلم، خود را از طریق کیفیت‌های سطحی (همانند بافت، دانه‌دانه‌گی و خراش‌ها) نشان می‌دهد. عوامل فناورانه و زمانی متعددی بر ظاهر این سطح تأثیر می‌گذارند: جنس نوار سلولوئیدی و امولسیون، نوع دوربین، نوع ابزار نمایش (پروژکتور و پرده)، و حتی نشانه‌های ناشی از استفاده، پخش و کهنگی نسخه‌ها مانند خط‌وخش‌ها و آثار فرسودگی (همان). بدین ترتیب، مادیت فیلم نه تنها به سوژه تصویر شده، بلکه به خود فرایند فناورانه ضبط و نمایش نیز بازمی‌گردد. صنعت سینما همواره در تلاش برای پنهان کردن این جنبه‌های مادی و دستیابی به تصاویری «بی‌عیب و نقص» بوده است، اما برخی هنرمندان و فیلم‌سازان با برجسته کردن مادیت (مانند استفاده از فیلم‌های کهنه، خراش‌های عمدی یا دانه‌دانه‌گی قابل توجه)، به دنبال خلق تجربه‌ای حسی و بدنی برای مخاطب هستند که در تقابل با «شفافیت» تصاویر دیجیتال قرار می‌گیرد (همان). مفهوم «مادیت» در پژوهش حاضر از آن جهت اهمیت دارد که امکان تحلیل هم‌زمان جنبه‌های فیزیکی و حسی فیلم (همچون جنس اشیا، کیفیت نور، دانه‌دانه‌گی تصویر و...) را در کنار جنبه‌های ساختاری و معنایی فراهم می‌آورد.

دونالدسون با الهام از استعاره «پارچه» (فابریک)، فیلم را همچون بافته‌ای می‌داند که از دو محور اصلی تشکیل شده است (Donaldson, 2014: 25-28): محور افقی یا بود که شامل عناصر خطی و زمانی مانند روایت، تدوین، صدا، موسیقی، ریتم، تکنیک و ژانر است؛ و محور عمودی یا تار که شامل عناصر مضمونی و معنایی مانند میزانشن، شخصیت‌ها، دیالوگ، لحن، بازیگری، ایدئولوژی و سبک است. واژه «فابریک» در اینجا دو کاربرد دارد: از یک سو، به معنای عینی «پارچه» و منسوجات است که در میزانشن و طراحی صحنه و لباس نقش اساسی دارند (McElhaney, 2021)؛ و از سوی دیگر، در معنایی استعاری، به «ساختار کلی و درهم تنیده فیلم» اشاره دارد (Donaldson, 2014: 70). جو مک‌الهنی (۲۰۲۱) در کتاب خود با عنوان «لوکینو ویسکونتی و بافت پارچه‌ای سینما»^۸ نشان می‌دهد که پارچه‌ها در فیلم‌های ویسکونتی نه تنها به عنوان عناصر تزئینی، بلکه به عنوان تعیین کننده‌های فرایند فیلم‌سازی و ابزاری برای بیان فضای عاطفی، سیاسی و جنسی عمل می‌کنند. او از اصطلاح «سینمای پارچه‌ای»^۹ برای توصیف آثاری استفاده می‌کند که در آنها منسوجات (لباس، پرده، رومیزی و ملحفه) نقشی محوری در شکل‌دهی به فضا، زمان و روایت ایفا می‌کنند. در پژوهش حاضر، «فابریک» در هر دو سطح مدنظر است: هم به عنوان استعاره‌ای از ساختار کلی فیلم (که حاصل درهم تنیدگی دو محور افقی و عمودی است) و هم به عنوان عنصری عینی در میزانشن که کیفیت‌های حسی و بصری خاصی به اثر می‌بخشد. به زعم دونالدسون، «همه فیلم‌ها بافت دارند» (Donaldson, 2014: 1)؛ اما بافت فیلم از تعامل و درهم تنیدگی این دو محور شکل می‌گیرد؛ همان‌گونه که تار و بود پارچه در کنار هم ساختاری یکپارچه می‌سازند. این مدل را می‌توان با نظریه زبان‌شناختی سوسور درباره دو محور هم‌نشینی^{۱۰} و جانشینی^{۱۱} مقایسه کرد (احمدی، ۱۳۷۱: ۳۷). در محور هم‌نشینی، عناصر در توالی زمانی و خطی کنار هم قرار می‌گیرند تا معنا بسازند و در محور جانشینی، عناصر قابل جایگزینی‌اند و معنا از انتخاب یکی به جای دیگری پدید می‌آید. این تشابه، نشان‌دهنده پیوند نظری مدل دونالدسون با سنت نشانه‌شناسی است و به پژوهشگر امکان می‌دهد تا از هر دو چارچوب برای تحلیل نظام‌مند بافت فیلم بهره‌گیرد.

یکی از مفاهیم کلیدی در بحث مادیت و بافت فناورانه فیلم، دانه‌دانه‌گی (گرین) است که به بافت فیزیکی و

به نظر می‌رسد (Donaldson, 2014: 70-74)؛ دونالدسون خود نیز در کتاب خود، به این چالش اشاره‌ای ضمنی دارد و اذعان می‌کند که «مرزهای این دو محور گاه سیال می‌شوند» (Donaldson, 2014: 72). اما راه حل روشنی برای رفع این هم‌پوشانی ارائه نمی‌دهد و این مسئله، یکی از نقاط ضعف نظری مدل او محسوب می‌شود.

با وجود این نقد، الگوی دونالدسون همچنان به عنوان یکی از معدود چارچوب‌های نظری است که به‌طور مستقل به مفهوم «بافت» در فیلم پرداخته و امکان تحلیل هم‌زمان عناصر مادی و معنایی را فراهم می‌آورد. از این رو، پژوهش حاضر با آگاهی از این نقد، دسته‌بندی دونالدسون را به عنوان مبنای اولیهٔ تحلیل می‌پذیرد، در پژوهش حاضر، الگوی دونالدسون با توجه به اقتضائات سینمای ایران توسط پژوهشگر بازتفسیر شده و علاوه بر عناصر مطرح‌شدهٔ او، مؤلفه‌هایی چون «ایدئولوژی» و «سبک» نیز به عنوان عناصر مکمل محور عمودی در نظر گرفته شده‌اند. اما در انتها و در بخش الگوی پیشنهادی، اصلاحاتی را بر اساس نقد مذکور اعمال می‌کند تا چارچوبی منسجم‌تر و متناسب‌تر با سینمای ایران ارائه دهد. این اصلاحات شامل تلفیق برخی مؤلفه‌های هم‌پوشان (مانند تکنیک در میزانشن) و بازتعریف مرزهای دو محور بر اساس معیاری روشن‌تر (زمانی-اجرایی در برابر معنایی-مضمونی) خواهد بود. حاصل این رویکرد، الگویی است که «بافت ساختاری فیلم» را در پیوند دوگانهٔ عناصر مادی و معنایی تحلیل می‌کند و چارچوبی جامع‌تر و منسجم‌تر برای مطالعهٔ بافت در سینمای ایران ارائه می‌دهد.

بافت

مفهوم «بافت» در گستره‌ای از هنرها از جمله هنرهای تجسمی، موسیقی، ادبیات و هنرهای نمایشی کاربرد دارد و در تحلیل معنا و تجربه زیبایی‌شناسانه نقشی بنیادین ایفا می‌کند. صفوی بافت را «مجموعه عواملی می‌داند که در تعبیر معنی مؤثرند» (صفوی، ۱۳۷۹: ۲۱۲). بدین ترتیب بافت را باید یکی از عناصر مهم و متمایز در تولید تجربهٔ زیبایی‌شناسانه دانست؛ زیرا از یک سو دارای کیفیتی مادی و قابل لمس است و از سوی دیگر می‌تواند حسی، ادراکی و حتی توهمی باشد. اوگریک و همکاران نیز تأکید می‌کنند که بافت یا به‌طور طبیعی و بر اثر نیروهای محیطی شکل می‌گیرد یا توسط هنرمند و از طریق انتخاب عناصر خاص به شیوه‌ای آگاهانه ایجاد می‌شود (اوگریک و دیگران، ۱۳۹۰:

تصادفی ناشی از ذرات نقره در فیلم‌های آنالوگ اطلاق می‌شود (Studiobinder, 2020). جوتز (۲۰۱۹) معتقد است که دانه‌دانه‌گی یکی از مهم‌ترین نشانه‌های «مادیت سطحی» در فیلم است؛ چراکه به عنوان یک کیفیت بصری عینی، برخاسته از خود فرایند فناوریانه ضبط است و نه از محتوای تصویر. در سینمای دیجیتال، «گرین» دیگر به‌صورت طبیعی وجود ندارد، اما بسیاری از فیلم‌سازان با افزودن عمدی آن در مرحلهٔ پس‌تولید، به دنبال بازآفرینی حس کهنگی، نوستالژی و «سینمایی» بودن اثر هستند (Studiobinder, 2020).

با وجود کارایی تحلیلی الگوی مذکور، باید اذعان کرد که دسته‌بندی دونالدسون از برخی جهات محل تأمل نظری است. مهم‌ترین نقد وارد بر این الگو، هم‌پوشانی مفهومی میان مؤلفه‌های دو محور است. برای نمونه، «میزانشن» که خود ترکیبی پیچیده از نورپردازی، صحنه‌آرایی، حرکت دوربین، طراحی لباس، چهره‌پردازی، و چیدمان عناصر در قاب است، از یک سو در محور عمودی قرار گرفته، در حالی که تکنیک (که شامل نورپردازی و حرکت دوربین نیز می‌شود) در محور افقی جای داده شده است. این در حالی است که در تعریف کلاسیک میزانشن، تمامی این عناصر زیرمجموعهٔ میزانشن محسوب می‌شوند (بوردرول و تامسون، ۱۳۷۷: ۱۵۷-۱۶۷). گیبز^۱ نیز میزانشن را ترکیبی از «صحنه‌آرایی، نورپردازی، لباس، حرکت فیگورها و نحوهٔ چیدمان آنها در قاب» می‌داند که همگی شامل تصمیمات تکنیکی نیز هستند. همچنین صدا (که شامل موسیقی، گفتار و جلوه‌های صوتی است) در محور افقی قرار دارد، در حالی که دیالوگ (که خود نوعی صدا محسوب می‌شود) در محور عمودی جای گرفته است. بازیگری نیز از یک سو در میزانشن (به عنوان حرکت فیگورها) و از سوی دیگر در روایت و تدوین (به عنوان اجرای زمان‌مند) نقش دارد و قرار دادن آن صرفاً در یک محور، ساده‌سازی نادرستی است (Gibbs, 2002: 11-15). به‌زعم گیبز (۲۰۰۲: ۱۱)، میزانشن نه فقط آنچه در معرض دید بیننده قرار دارد، بلکه روشی است که ما را به تماشای آن دعوت می‌کند و این دعوت، از طریق تعامل نور، حرکت، چیدمان و اجرا شکل می‌گیرد. بنابراین، تفکیک دقیق عناصر یادشده در دو محور مجزا، بیش از آنکه مبتنی بر ماهیت عناصر باشد، به نظر می‌رسد بر اساس کارکرد مورد نظر دونالدسون (زمانی بودن در برابر معنایی بودن) صورت گرفته است و تا حدی سلیقه‌ای و غیرروشنمند

(۱۸۴). به تعبیر دونالدسون «همه فیلم‌ها بافت دارند» (Donaldson, 2014: 1). اما برخلاف هنرهای تجسمی، بافت در فیلم تنها به کیفیت بصری محدود نمی‌شود، بلکه مجموعه‌ای از کیفیت‌های معنایی، زمانی، فضایی، روایی و صوتی را نیز در بر می‌گیرد. از این منظر، شیوه‌ای که یک فیلم روایی پیچیده، رویدادها و فضا-زمان‌های گوناگون را در یک کلیت منسجم به هم می‌پیوندد نیز بخشی از «بافت» آن به شمار می‌آید.

در سینما، بافت بیانگر ساختار کلی اثر است؛ ساختاری که حاصل هم‌نواختی و ارکستراسیون عناصر سمعی و بصری در چارچوب انتخاب‌های کارگردان است. بافت یک فیلم از تعامل عناصری چون سبک، روایت و ژانر در ایجاد شکل و احساس کلی اثر حاصل می‌شود (Donaldson, 2014: 40).

۱. انواع بافت در فیلم

بر اساس ماهیت مادی و کارکرد معنایی، می‌توان بافت فیلم را به دو دسته کلی تقسیم کرد: «بافت مادی (لمسی-بصری)» و «بافت ساختاری-ترکیبی». این تقسیم‌بندی برگرفته از مطالعات هنرهای تجسمی است که در آن بافت به عنوان یکی از عناصر هفت‌گانه زبان بصری (نقطه، خط، سطح، رنگ، حجم، فضا و بافت) شناخته می‌شود و نقشی بنیادین در ایجاد کیفیت‌های حسی و ادراکی اثر هنری ایفا می‌کند (ونگ، ۱۳۸۰: ۱۱۹-۱۲۴). در مطالعات سینمایی معاصر، دو مفهوم کلیدی به‌درک عمیق‌تر بافت مادی کمک می‌کنند: مادیت (متریالیتی) و دانه‌دانه‌گی (گرین) از منظر مادیت، فیلم به عنوان یک شیء فیزیکی با کیفیت‌های لمسی و سطحی قابل‌درک است؛ کیفیت‌هایی که از جنس نوار سلولوئیدی، امولسیون، خراش‌ها و دانه‌دانه‌گی ناشی می‌شوند (Jutz, 2019). همچنین مفهوم فابریک (پارچه/ساختار) در دو سطح قابل‌بررسی است: در سطح عینی به معنای پارچه‌ها و منسوجات به‌کاررفته در میزانشن و طراحی صحنه، و در سطح انتزاعی به عنوان استعاره‌ای از ساختار کلی و درهم‌تنیده فیلم (McElhaney, 2021)، (Donaldson, 2014: 70).

۱.۱. بافت مادی

بافت مادی یا از ماهیت طبیعی اشیاء ناشی می‌شود یا به‌صورت ساختگی و هدفمند توسط هنرمند خلق می‌گردد. به عبارتی، بافت مادی بیانگر کیفیت فیزیکی و سطحی

عناصر به‌کاررفته در اثر است و می‌تواند به‌صورت لمسی (قابل لمس با دست) یا بصری (قابل درک با چشم) ظاهر شود (اوگریک و دیگران، ۱۳۹۰: ۱۸۴). در هنرهای تجسمی، بافت مادی از دیرباز مورد توجه هنرمندان بوده است؛ برای نمونه، نقاشان امپرسیونیست مانند ونسان وان‌گوگ با ضربات ضخیم و برجسته قلم‌مو بر روی بوم، بافت مادی رنگ را به عنوان بخشی از زبان بیانی خود به کار گرفتند تا علاوه بر جنبه‌های بصری، کیفیتی فیزیکی و قابل لمس نیز به اثر خود ببخشند (حسینی‌راد، ۱۳۸۲: ۵۹-۶۲). به بیانی، آنها نه تنها تصویر را نقاشی می‌کردند، بلکه خود ماده رنگ و نحوه قرارگیری آن بر روی بوم نیز بخشی از معنای اثر محسوب می‌شد. در سینما نیز بافت مادی از دو مسیر اصلی وارد فیلم می‌شود: یکی از طریق جنس و ماهیت خود نوار سلولوئیدی (در سینمای آنالوگ) که به مفهوم مادیت پیوند می‌خورد، و دیگری از طریق انتخاب آگاهانه فیلمساز در زمینه جنس اشیاء، لباس‌ها، دکور و سایر عناصر مادی صحنه (صمدی، ۱۳۷۶: ۱۰۲-۱۰۵). این نوع بافت در دو شکل کلی، یعنی «بافت لمسی» و «بافت بصری» قابل بررسی است.

۱.۱.۱. بافت لمسی^{۱۲}

بافت لمسی کیفیتی است که می‌توان آن را با دست لمس کرد و اغلب وابسته به جنس، ساختار و شیوه شکل‌گیری ماده است. بنابراین همه اجسام مادی دارای سطوح بافتی قابل لمس‌اند؛ برای مثال، تفاوت میان انواع کاغذ، پارچه یا سطوح رنگی به‌صورت فیزیکی قابل تشخیص است (ونگ، ۱۳۸۰: ۱۲۴). برخلاف بافت بصری که صرفاً از طریق دیدن درک می‌شود، بافت لمسی نیازمند تماس مستقیم و فیزیکی با سطح است و تجربه‌ای بدنی و ملموس را برای مخاطب فراهم می‌آورد (کیپس، ۱۳۶۸: ۱۳۷-۱۳۹). تمام سطوح فیزیکی، هرچند بسیار صاف و یکدست، دارای بافت لمسی مختص به خود هستند؛ مثلاً سطح صاف کاغذ، جوهر یا رنگ، همگی دارای کیفیت لامسه‌ای خاصی‌اند که با حس لامسه قابل ادراک است و بخشی از تجربه حسی مواجهه با اثر را تشکیل می‌دهد (شاهنده، ۱۳۷۰: ۷۹). در فیلم، این نوع بافت در دو سطح ظاهر می‌شود که هر یک از نظر ماهیت و کارکرد با دیگری تفاوت دارد:

۱.۱.۱.۱. بافت فناورانه نوار سلولوئیدی

در سینمای آنالوگ، بخشی از بافت فیلم از جنس نوار

را به همراه دارند (Gibbs, 2002: 15-18).

در این سطح، مفهوم فابریک (پارچه و منسوجات) نقشی کلیدی ایفا می‌کند. جو مک‌الهنی (۲۰۲۱) در کتاب خود با عنوان «لوکینو ویسکونتو و بافت پارچه‌ای سینما» نشان می‌دهد که پارچه‌ها در فیلم‌ها نه تنها به عنوان عناصر تزئینی، بلکه به عنوان تعیین‌کننده‌های فرایند فیلم‌سازی و ابزاری برای بیان فضای عاطفی، سیاسی و جنسی عمل می‌کنند. او از اصطلاح «سینمای پارچه‌ای» برای توصیف آثاری استفاده می‌کند که در آنها منسوجات (لباس، پرده، رومیزی و ملحفه) نقشی محوری در شکل‌دهی به فضا، زمان و روایت ایفا می‌کنند. پارچه‌ها با کیفیت لمسی و بصری خود (جنس نخ، نوع بافت، طرح و رنگ) می‌توانند حس صمیمیت، تعلق، سنت، یا برعکس، مدرنیته و سردی را به فضا تزریق کنند.

۲.۱. بافت بصری^{۱۳}

بافت بصری توسط چشم درک می‌شود و می‌تواند حس لامسه را نیز تحریک کند. این بافت معمولاً ساختگی است و توسط هنرمند از طریق ابزار، تکنیک یا مواد خاص ایجاد می‌شود. در هنرهای تجسمی، بافت بصری کاملاً دو بعدی است و با استفاده از خطوط، نقاط، تیرگی-روشنی‌ها و ترکیب‌های رنگی به وجود می‌آید، به گونه‌ای که بیننده در مواجهه با اثر، حس لمس یک سطح واقعی را به صورت خیالی تجربه می‌کند (کیپس، ۱۳۶۸: ۱۳۸-۱۴۰). به بیانی، بافت بصری نوعی توهم حسی است که هنرمند از طریق ابزارهای ترسیمی در مخاطب ایجاد می‌کند. در عکاسی و سینما نیز بافت بصری از طریق انتخاب سوژه، زاویه دید، نورپردازی، و کیفیت فنی تصویر (مثل وضوح، کنتراست و دانه‌دانه‌گی) به وجود می‌آید (پراکل، ۱۳۹۰: ۲۶). مفهوم مادیت (متریالیتی) در این سطح نیز کاربرد دارد، زیرا کیفیت‌های سطحی تصویر (مانند دانه‌دانه‌گی، نرمی یا زبری بصری) می‌توانند حس لامسه را به صورت مجازی تحریک کرده و تجربه‌ای بدنی برای مخاطب ایجاد کنند (Jutz, 2019). ونگ سه نوع بافت بصری را برمی‌شمارد که در ادامه به تفکیک توضیح داده می‌شوند (ونگ، ۱۳۸۰: ۱۲۴-۱۲۱).

۱.۲.۱. بافت تزئینی^{۱۴}

افزوده‌ای است که حذف آن در ساختار اثر خللی ایجاد

سلولوئیدی و امولسیون حساس به نور ناشی می‌شود. سلولوئید، پایه‌ای است که لایه حساس به نور بر آن کشیده شده و تصاویر را ثبت می‌کند (صمدی، ۱۳۷۶: ۱۰۲). این ماده کیفیتی مادی و قابل لمس دارد که بخشی از تجربه فیزیکی فیلم را شکل می‌دهد. سلولوئید خود دارای بافتی خاص و قابل تشخیص است که در لمس، حس نرمی و انعطاف‌پذیری خاصی را منتقل می‌کند. همچنین، لایه ژلاتینی امولسیون که حاوی کریستال‌های هالید نقره است، بافتی ریزدانه و تقریباً مخملی دارد که در تماس با انگشتان قابل احساس است (صمدی، ۱۳۷۶: ۱۰۳-۱۰۴).

یکی از بارزترین مصادیق بافت فناوریانه، دانه‌دانه‌گی (گرین) است که به بافت فیزیکی و تصادفی ناشی از ذرات نقره در فیلم‌های آنالوگ اطلاق می‌شود (Studiobinder, 2020). جوتر (۲۰۱۹) معتقد است که دانه‌دانه‌گی یکی از مهم‌ترین نشانه‌های «مادیت سطحی» در فیلم است؛ چراکه به عنوان یک کیفیت بصری عینی، برخاسته از خود فرایند فناوریانه ضبط است و نه از محتوای تصویر. این ویژگی‌های مادی، بخشی از هویت فیزیکی فیلم آنالوگ محسوب می‌شوند که در دوران دیجیتال، به دلیل بی‌نشانی و بی‌جسمی تصویر، دیگر به همان شکل تجربه نمی‌شوند. افزون بر این، خراش‌ها، خطوط و خش‌ها و دانه‌های (گرین) نوار، همگی بخشی از بافت فناوریانه‌ای هستند که در فرایند ساخت، نسخه‌برداری و نمایش فیلم پدید می‌آیند و می‌توانند به عنوان عنصری زیبایی‌شناختی، مورد توجه فیلم‌ساز قرار گیرند (پراکل، ۱۳۹۰: ۲۵). این بافت فناوریانه، برخلاف بافت اشیاء درون فیلم، به خود رسانه سینما بازمی‌گردد و یادآور ماهیت مادی و صنعتی این هنر است.

۲.۱.۱. بافت مادی سوژه‌ها و اشیای جهان فیلم

این بافت به انتخاب فیلم‌ساز وابسته است و شامل جنس اشیاء، لباس، گریم، وسایل صحنه، دکور و جزئیات تشکیل‌دهنده فضا است. نوع مواد و کیفیت‌های سطحی انتخاب‌شده، در ایجاد تأثیرات بصری، احساسی و فضا‌سازانه نقش مهمی ایفا می‌کنند. فیلم‌ساز با انتخاب آگاهانه مواد و مصالح صحنه (از جنس چوب، پارچه، فلز، سنگ، شیشه و...) می‌تواند حس خاصی را به تماشاگر منتقل کند؛ برای نمونه، استفاده از سطوح زبر و خشن می‌تواند حس درون‌گرایی، محصوریت و کهنگی را تداعی کند، در حالی که سطوح صاف و براق، حس مدرنیته، شفافیت و گشودگی

نمی‌کند، اما کیفیت بصری ویژه‌ای می‌سازد. در فیلم، نمونه آن را می‌توان در خراش روی سلولوئید یا استفاده از افکت‌های دیجیتال دید. بافت تزئینی ممکن است بسیار منظم یا نامنظم باشد، اما معمولاً نظم نسبی دارد و برای تزئین سطح به کار می‌رود؛ یعنی تابع فرم نیست و می‌توان آن را از اثر جدا کرد، بدون آنکه به ساختار اصلی لطمه‌ای وارد شود (ونگ، ۱۳۸۰: ۱۲۲). در سینما، فیلم‌سازان آوانگارد گاه از خراش دادن عمده نوار سلولوئیدی یا ایجاد لکه‌های رنگی بر روی آن، به عنوان بافت تزئینی برای افزودن کیفیتی دست‌ساز و هنرمندانه به اثر خود استفاده کرده‌اند (پراکل، ۱۳۹۰: ۲۵). همچنین در سینمای دیجیتال، استفاده از فیلترهای مختلف (مانند افزودن نویز، بافت کهنگی، یا افکت‌های گرافیکی) می‌تواند نوعی بافت تزئینی ایجاد کند که به فضای فیلم کیفیتی خاص می‌بخشد، اما در صورت حذف، درک روایت و ساختار اصلی فیلم با مشکل جدی مواجه نمی‌شود (بورردول و تامسون، ۱۴۰۰: ۲۸۴). این نوع بافت را می‌توان با مفهوم فابریک در سطح تزئینی آن مقایسه کرد، جایی که پارچه‌ها صرفاً برای زیباسازی فضا به کار می‌روند، نه برای انتقال معنا (Mcelhaney, 2021).

۱.۲.۲. بافت خودجوش^{۱۵} (وابسته به شکل)

بخشی از فرایند تولید است و جدا از فرم وجود ندارد. در فیلم، نویز، گرین، یا محدودیت‌های مواد خام می‌توانند چنین بافتی ایجاد کنند. بافت خودجوش برخلاف بافت تزئینی، تابع شکل است و از آن جدا نیست؛ یعنی شکل و بافت با هم عجین شده‌اند و نمی‌توان آنها را از یکدیگر تفکیک کرد (ونگ، ۱۳۸۰: ۱۲۳). برای نمونه، دانه‌های امولسیون (گرین) در فیلم‌های آنالوگ، بافتی خودجوش محسوب می‌شوند که از ماهیت ماده حساس به نور ناشی می‌شوند و جدا از خود تصویر وجود ندارند (صمدی، ۱۳۷۶: ۱۰۴). جوتز (۲۰۱۹) نیز بر این نکته تأکید دارد که دانه‌دانه‌گی به عنوان یکی از مهم‌ترین نشانه‌های «مادیت سطحی» در فیلم، برخاسته از خود فرایند فناوریانه ضبط است و نه از محتوای تصویر. همچنین، نویز دیجیتال در نور کم، یا محدودیت‌های کیفی لنزها و حسگرهای دوربین، نمونه‌هایی از بافت خودجوش در سینمای دیجیتال هستند که به‌ناچار بخشی از کیفیت بصری فیلم می‌شوند و جدا از آن قابل تصور نیستند.

۱.۲.۳. بافت مکانیکی^{۱۶}

محصول ابزار مکانیکی مانند دستگاه چاپ یا پروژکتور

است و خارج از اراده هنرمند شکل می‌گیرد. بافت مکانیکی نه با دست هنرمند، بلکه با ابزارهای مکانیکی خاصی پدید می‌آید و تابع الزامی شکل نیست (همان، ۱۲۴). رگه‌های بافت در چاپ افست، ترام‌های چاپی که از نقاط ریز تشکیل شده‌اند، یا خطوط ناشی از فتوکپی، همگی نمونه‌هایی از بافت مکانیکی در هنرهای گرافیک محسوب می‌شوند (کیس، ۱۳۶۸: ۱۴۰). در سینما، بافت مکانیکی را می‌توان در کیفیت نمایش فیلم توسط پروژکتورهای سینمایی (مانند لرزش جزئی تصویر یا خطوط ناشی از فرسودگی نسخه چاپی) مشاهده کرد که خارج از اراده فیلمساز و عمدتاً ناشی از عملکرد مکانیکی دستگاه‌های دخیل در تولید و نمایش فیلم است (پراکل، ۱۳۹۰: ۲۶). با وجود این که در سینمای دیجیتال، این نوع بافت تا حد زیادی حذف شده است، برخی فیلم‌سازان آگاهانه به شبیه‌سازی آن روی می‌آورند تا کیفیتی «سینمایی» و یادآور دوران آنالوگ به اثر خود ببخشند (بورردول و تامسون، ۱۴۰۰: ۲۸۶-۲۸۷). این نوع بافت را می‌توان با مفهوم مادیت از منظر فناوریانه آن پیوند داد، جایی که خود ابزارهای مکانیکی و فناوری نمایش، بخشی از تجربه حسی مخاطب را شکل می‌دهند (Jutz, 2019).

۲.۲. بافت ساختاری-ترکیبی در فیلم

برخلاف بافت مادی که به کیفیت فیزیکی و سطحی عناصر تصویر می‌پردازد، بافت ساختاری-ترکیبی به نحوه سازمان‌دهی، ارتباط و تعامل عناصر مختلف فیلم در یک کل منسجم اشاره دارد. به عبارتی، اگر بافت مادی به «چستی مواد» پاسخ می‌دهد، بافت ساختاری به «چگونگی ترکیب مواد» می‌پردازد و از طریق تحلیل روابط میان عناصر، کیفیت کلی اثر را مورد بررسی قرار می‌دهد (Donaldson, 2014: 6-8). دونالدسون با الهام از استعاره «پارچه»، فیلم را همچون بافته‌ای می‌داند که از دو محور اصلی تشکیل شده است: محور افقی یا پود (شامل عناصر زمانی-اجرایی چون روایت، تدوین، صدا، موسیقی و ژانر) و محور عمودی یا تار (شامل عناصر مضمونی-معنایی چون میزانشن، شخصیت‌پردازی، لحن و ایدئولوژی)؛ و بافت نهایی فیلم حاصل درهم‌تنیدگی این دو محور است (Donaldson, 2014: 70-74). برخلاف بافت مادی که اغلب به‌صورت مجزا و در سطح عناصر قابل شناسایی است، بافت ساختاری در سطحی بالاتر و به عنوان کیفیتی کلی و برآمده از کل اثر، ادراک می‌شود و نیازمند تحلیلی نظام‌مند

و نظریه‌محور است.

در سینما، بافت ساختاری شامل در نظر گرفتن نوع انتخاب فیلمساز، ایجاد ارتباط متقابل بین رشته‌های (عناصر) مختلف فیلمیک و در نهایت برقراری تعادل میان تصمیمات و اهداف سازنده یا سازندگان اثر است. در واقع بافت ساختاری یک فیلم، شامل در نظر گرفتن نوع انتخاب، ایجاد ارتباط متقابل بین رشته‌های (عناصر) مختلف فیلمیک و در نهایت برقراری تعادل بین تصمیمات و اهداف سازنده یا سازندگان اثر است. دونالدسون بر همین مبنا و با الهام از معنی بافت و با نوعی قیاس بافتی، فیلم را همچون بافته‌ای می‌داند که از دو محور اصلی تشکیل شده است: محور افقی یا بود (شامل عناصر زمانی-اجرایی چون روایت، تدوین، صدا، موسیقی و ژانر) و محور عمودی یا تار (شامل عناصر مضمونی-معنایی چون میزانشن، شخصیت‌پردازی، لحن و ایدئولوژی)؛ و بافت نهایی فیلم حاصل درهم‌تنیدگی این دو محور است (دونالدسون، ۲۰۱۴: ۷۰-۷۴).

این مدل را می‌توان با نظریه زبان‌شناختی سوسور درباره دو محور هم‌نشینی و جانشینی مقایسه کرد (احمدی، ۱۳۷۱: ۳۷). در محور هم‌نشینی، عناصر در توالی زمانی و خطی کنار هم قرار می‌گیرند تا معنا بسازند و در محور جانشینی، عناصر قابل جایگزینی‌اند و معنا از انتخاب یکی به جای دیگری پدید می‌آید.

بافت ساختاری فیلم، برخلاف بافت مادی که اغلب به صورت مجزا و در سطح عناصر قابل شناسایی است، در سطحی بالاتر و به عنوان کیفیتی کلی و برآمده از کل اثر،

ادراک می‌شود و نیازمند تحلیلی نظام‌مند و نظریه‌محور است. از این‌رو، تحلیل بافت ساختاری یک فیلم، مستلزم بررسی هم‌زمان روابط درون‌عنصری (در هر محور) و میان‌عنصری (میان دو محور) است تا بتوان به درکی عمیق‌تر از چگونگی شکل‌گیری تجربه زیبایی‌شناسانه مخاطب دست یافت (احمدی، ۱۳۷۱: ۷۳-۷۴).

بدین ترتیب بر اساس نقد وارد بر مدل دونالدسون (هم‌پوشانی مفهومی میان تکنیک و میزانشن) الگوی تحلیلی زیر برای بررسی بافت ساختاری در فیلم تدوین شده است. این الگو، با تلفیق تکنیک در میزانشن و بازتعریف مرزهای دو محور بر اساس معیار کارکرد غالب (زمانی-اجرایی در برابر معنایی-مضمونی)، چارچوبی منسجم‌تر برای تحلیل بافت در سینمای ایران ارائه می‌دهد. البته در جدول زیر، مفاهیم مادیت (متریالیتی) دانه‌دانه‌گی (گرین) و پارچه/ساختار (فابریک) که در بخش بافت مادی (جدول ۱) تعریف شده‌اند، در مؤلفه‌های میزانشن و سبک به کار گرفته شده‌اند و به عنوان مؤلفه‌های جداگانه درج نشده‌اند تا از هم‌پوشانی با «جدول ۱» جلوگیری شود.

تحلیل فیلم «مادر» بر اساس الگوی اصلاح‌شده
فیلم «مادر» (۱۳۶۸) به کارگردانی علی حاتمی، یکی از شاخص‌ترین نمونه‌های سینمای شاعرانه و نوستالژیک ایران است. این فیلم در ساختار بصری، صوتی و روایی خود، تبلور نوعی بافت ترکیبی و چندسطحی است که از درهم‌تنیدگی عناصر تصویری، صوتی، روایی و ایدئولوژیک

جدول ۱. الگوی بررسی و تحلیل بافت مادی (لمسی-بصری) در فیلم (تدوین: نگارندگان).

نوع بافت مادی	زیر شاخه	توضیح
لمسی	فن آوران	بافتی که به واسطه یا ناشی از ساخت و فناوری فیلم ایجاد می‌شود؛ در سینما و عکاسی آنالوگ، این بافت ناشی از جنس نوار سلولونیدی و ماده حساس به نور (امولسیون) فیلم است. دانه‌دانه‌گی، خراش‌ها و خطوط خرابی‌ها نمونه‌های آن هستند.
	سوژه و اشیا	بافتی که مربوط به نوع جنس و ساخت سوژه‌ها و اشیای جهان فیلم می‌شود؛ شامل لباس (فابریک)، دکور، وسایل صحنه، گریم و جنس سطوح
بصری	ترئینی	بافتی که توسط هنرمند به صورت افزوده ایجاد می‌شود و قسمتی اضافه‌شده به اثر محسوب می‌شود؛ حذف آن در ساختار اصلی خللی ایجاد نمی‌کند. (مانند خراش‌های عمدی، فیلترهای دیجیتال)
	خودجوش	بافتی وابسته به شکل که حالت ترئینی ندارد و جزئی از روند خلاقیت بصری محسوب می‌شود؛ از ماهیت خود مواد و محدودیت‌های فنی ناشی می‌شود (مانند دانه‌های امولسیون، نویز دیجیتال).
	مکانیکی	بافتی که از طریق عملکرد مکانیکی دستگاه‌های دخیل در تولید اثر (دستگاه چاپ، پروژکتور، اسکنر و...) به وجود می‌آید و خارج از اراده هنرمند شکل می‌گیرد.

جدول ۲. الگوی پیشنهادی تحلیل بافت ساختاری در فیلم (تدوین: نگارنده؛ بر اساس بازبینی و اصلاح مدل دونالدسون: Donaldson, 2014).

محور	مؤلفه	توضیحات
اثر (هنرینی) زمانی / اجرایی	روایت	ساختار خطی یا غیرخطی داستان؛ الگوی تکرار، تداعی و بازگشت؛ رابطه میان طرح و روایت؛ نحوه بیان محتوا و تأثیر آن بر کیفیت بافتی فیلم (Donaldson, 2014: 40).
	تدوین	شیوه کنار هم قرار گرفتن نماها؛ ریتم و سرعت حرکت فیلم؛ تأثیر برش‌های سریع یا برداشت‌های طولانی بر حس زمان و فضا؛ نقش تدوین در ایجاد ضرب‌آهنگ احساسی (بازن، ۱۳۷۶: ۳۱)؛ (Donaldson, 2014: 42).
	صدا	سه نوع صدای سینمایی: گفتار، جلوه‌های صوتی (دیژتیک/ غیردیژتیک) و موسیقی؛ نقش صدا در شکل‌گیری روایت، ایجاد فرم و هدایت ادراک مخاطب از تصاویر (بوردول و تامسون، ۱۳۷۷: ۳۱۱-۳۱۷).
	موسیقی	کارکرد موسیقی به عنوان عنصر روایتی (پیش‌برنده داستان) یا الگوی ریتمی (ایجاد ضرب‌آهنگ و حال‌وهوا)؛ تأثیر حضور یا عدم حضور موسیقی بر بافت فیلم (Donaldson, 2014: 54-56).
	حال و هوا	احساس عمومی و پایدار فیلم (مثلاً تاریک، شاد، اضطراب‌آور) که از تعامل عناصر تصویری و صوتی شکل می‌گیرد و تماشاگر را به سوی جهان فیلم هدایت می‌کند (Pye, 2007: 22).
صوتی (هنرینی) معنایی / مضمونی	ژانر	نظامی از قراردادهای سبکی و معنایی که انتظارات مخاطب را تنظیم می‌کند؛ نقش ژانر در تعیین نحوه چینش عناصر در محور هم‌نشینی و تأثیر آن بر شکل‌گیری بافت (Donaldson, 2014: 63-65).
	میزانسن	میزانسن (شامل تکنیک) ترکیب صحنه‌آرایی، لباس، گریم، نورپردازی، حرکت دوربین، کادربندی، و چیدمان عناصر در قاب؛ دعوت مخاطب به تماشا از طریق کیفیت‌های مادی (Gibbs, 2002: 11-15) (بوردول و تامسون، ۱۳۷۷: ۱۵۷-۱۶۷). همچنین شامل کیفیت‌های مادی صحنه (مادیت، دانه‌دانه‌گی تصویر (گرین) و نقش پارچه‌ها و منسوجات (فابریک) در فضاسازی و شخصیت‌پردازی است (Jutz, 2019)؛ (Mcelhaney, 2021).
	شخصیت	تپ‌شناسی، کارکرد نمادین، تعاملات و تضادهای شخصیت‌ها؛ انتقال معنا از طریق «نشان دادن» و نه «گفتن» (Branigan, 1992: 100).
	لحن	نحوه خطاب فیلم با مخاطب؛ تغییرات موضعی و متغیر لحن (طنز، جدی، شاعرانه) که از طریق انتخاب‌های بیانی مؤلف شکل می‌گیرد (Pye, 2007: 18).
	بازیگری	سبک اجرا (درونی یا نمایشی)؛ نقش بازیگر در ایجاد ریتم، لحن و حال‌وهوا؛ پیوند بازیگری با میزانسن، صدا و تدوین (Donaldson, 2014: 80-82).
	دیالوگ	کارکرد گفت‌وگو به عنوان کنش؛ انتقال زیرمتن‌ها و معانی ضمنی؛ نقشی زبان استعاری و شاعرانه در خلق بافت معنایی (هاج، ۱۳۸۲: ۷۳-۷۴).
	ایدئولوژی	ارزش‌های نهفته و جهان‌بینی فیلم؛ طبیعی‌سازی معنا از طریق انتخاب‌های آگاهانه یا ناخودآگاه فیلمساز (هیوارد، ۱۳۸۸: ۱۴).
	سبک	نظام انتخاب‌های تکنیکی و بیانی فیلمساز (نورپردازی، حرکت دوربین، تدوین، رنگ، صدا و ریتم) که از میان گزینه‌های ممکن انتخاب می‌شوند و حامل دلالت‌های معنایی و فرهنگی‌اند؛ همچنین بهره‌گیری از کیفیت‌های مادی فیلم (گرین و فابریک) به عنوان بخشی از سبک بصری (بوردول، ۱۳۷۷: ۱۲۵-۱۳۰)؛ (Jutz, 2019)؛ (Mcelhaney, 2021).

شکل گرفته است. تحلیل فیلم بر اساس الگوی اصلاح‌شده «بافت ساختاری» (که در آن تکنیک در میزانسن تلفیق شده)، امکان می‌دهد تا روابط میان اجزای مادی و معنایی فیلم، در دو محور افقی (زمانی-اجرایی) و عمودی (معنایی-مضمونی)، به‌صورت نظام‌مند شناسایی و تبیین شود.

محور افقی (زمانی-اجرایی): سازمان اجرایی بافت محور افقی بیانگر نحوه چینش عناصر در امتداد زمان و در ساختار خطی فیلم است. در فیلم «مادر»، این محور شامل شش مؤلفه اصلی است: روایت، تدوین، صدا، موسیقی، حال‌وهوا و ژانر. این عناصر در پیوندی ارگانیک، بافت روایی و حسی اثر را می‌سازند.

۱. روایت^{۱۷}

روایت در «مادر» بر ساختار خطی-عاطفی استوار است. علی حاتمی از ترتیب زمانی وقایع تبعیت می‌کند، اما در هر صحنه تأکید خود را بر خاطره، احساس و درون‌مایه‌های عاطفی شخصیت‌ها قرار می‌دهد. رابطه میان صحنه‌ها بر اساس تداعی، تکرار و بازگشت است، نه صرفاً منطق علت و معلولی. از این‌رو، روایت همچون رشته‌ای از خاطرات مشترک عمل می‌کند. که درون‌مایه‌هایی چون گذر زمان، گسست نسل‌ها و تنهایی مادر را شکل می‌دهد.

مصدق عینی؛ صحنه خاطره مادر از دوران جوانی (صحنه ۲۳): در میانه فیلم، مادر در حالی که به آینه نگاه می‌کند، با نگاهی دور از زمان، به‌نظر می‌رسد در خاطرات غرق شده است. این لحظه که با نورپردازی نرم و موسیقی غم‌انگیز همراه شده، بدون آنکه دیالوگی بیان شود، تمامی کشمکش درونی مادر را بازتاب می‌دهد و روایت را از سطح پیرنگ به عمق عاطفی می‌کشاند.

چیدمان دقیق صحنه‌ها، پیوند میان گفت‌وگوها و نمادها (مانند عکس‌های قدیمی، صدای ساعت و تکرار فضای خانه) موجب می‌شود تا روایت از طریق الگوی تکرار و بازتاب، نوعی بافت روایی منسجم و احساسی بیافریند که دونالدسون آن را «کیفیت بافتی روایت» می‌نامد (حاتمی، ۱۳۶۸).

۲. تدوین^{۱۸}

تدوین در این فیلم، نقش بنیادین در شکل‌گیری ریتم احساسی و معنایی دارد. با استفاده از برش‌های نرم، تقابل

اصلی فیلم با تکرار و تغییرات جزئی، همانند نخ پیونددهنده صحنه‌ها عمل می‌کند. تضاد میان نواهای سنتی و مدرن، به‌ویژه در صحنه‌های تقابل فرزندان با مادر، نمودار تفاوت نسل‌هاست. در عین حال، سکوت در بسیاری از لحظات جایگزین موسیقی می‌شود و خود به عنصری موسیقایی بدل می‌گردد.

مصدق عینی؛ تضاد موسیقایی در صحنه ورود جمال‌الدین (صحنه ۷): در صحنه‌ای که جمال‌الدین با لباس مدرن و با صدای موسیقی غربی (جاز) وارد حیاط می‌شود، این موسیقی با فضای سنتی خانه و موسیقی اصیل ایرانی که در پس‌زمینه در حال نواختن است، تضاد آشکاری دارد. این تضاد موسیقایی، نمادین از کشمکش میان سنت و مدرنیته است و بافتی از «دوگانگی فرهنگی» را به نمایش می‌گذارد. در این فیلم، موسیقی نه پس‌زمینه، بلکه بخشی از روایت است؛ زبانی مستقل که احساسات و معانی را بدون کلام منتقل می‌کند (حاتمی، ۱۳۶۸).

۵. حال‌وهوا^{۲۲}

حال‌وهوای کلی فیلم، از پیوند میان همه عناصر فوق حاصل می‌شود. همان‌طور که پای (۲۰۰۷: ۲۲) اشاره می‌کند، حال‌وهوا احساس کلی و پایدار فیلم است، در حالی که لحن، جنبه‌ای موضعی و تغییرپذیر دارد. در «مادر»، حال‌وهوا ترکیبی از غم شیرین، طنز ملایم و حس فقدان است. این حال‌وهوا در نتیجه هماهنگی عناصر بصری (نور، رنگ، قاب) و صوتی (صدا، سکوت، موسیقی) شکل گرفته و تماشاگر را در تجربه‌ای احساسی و جمعی از «نوستالژی ایرانی» شریک می‌سازد.

مصدق عینی؛ طنز تلخ در دیالوگ‌های عرب (صحنه‌های ۴، ۱۱ و ۲۷): دیالوگ‌های شخصیت عرب (برادر کوچک) که اغلب با لحنی طنزآمیز و شکایت‌گونه بیان می‌شود، در کنار غم عمیق مادر، حال‌وهوایی از «طنز تلخ» می‌آفریند. برای مثال، وقتی عرب از خواهرانش شکایت می‌کند که چرا به مادر سر نمی‌زنند، هم‌زمان با لبخند تماشاگر، حس گناه و دلتنگی نیز منتقل می‌شود.

حال‌وهوای فیلم، پیش‌ازآنکه از روایت نشأت بگیرد، از کیفیت بافتی عناصر تصویری و صوتی ساخته می‌شود و تجربه‌ای است که تماشاگر را از پیش‌فرض‌های اولیه‌اش به سمت جهان خاص فیلم هدایت می‌کند (حاتمی، ۱۳۶۸).

نماها و تکرار تصویرها، فیلم‌ساز بین لحظات گذشته و حال پیوندی شاعرانه برقرار می‌کند. تدوین به‌گونه‌ای طراحی شده است که تماشاگر، زمان را نه به‌صورت خطی، بلکه به‌شکل «زمان احساسی» تجربه می‌کند.

مصدق عینی؛ تدوین موازی در صحنه باران (صحنه ۲۵): در صحنه‌ای که باران می‌بارد و مادر به پنجره خیره شده است، تدوین به‌صورت موازی، نماهایی از باران بر روی شیروانی، نگاه مادر، و خاطرات گذشته (که به‌صورت فلش‌بک کوتاه نشان داده می‌شود) را در کنار هم قرار می‌دهد. این تدوین، پیوندی میان زمان حال (باران) و زمان گذشته (خاطرات) ایجاد می‌کند و بافتی سیال و شاعرانه می‌آفریند.

در «مادر»، تدوین این نقش را به‌خوبی ایفا می‌کند؛ بافت فیلم از طریق پیوندهای احساسی میان نماها و ریتمی متناسب با حالات درونی شخصیت‌ها شکل گرفته است (حاتمی، ۱۳۶۸).

۳. صدا^{۱۹}

صدا در فیلم، نقشی فعال در ساختار بافتی اثر دارد. حاتمی با مهارت از سه گونه صدای گفتاری، محیطی و جلوه‌های صوتی استفاده می‌کند تا پیوندی حسی میان گذشته و حال برقرار سازد. تناوب سکوت و گفت‌وگو، تکرار صداهای خاطره‌انگیز مانند ساعت و باران، و ناهم‌زمانی میان تصویر و صدا از ویژگی‌های اصلی بافت صوتی فیلم است.

مصدق عینی؛ صدای ساعت دیواری (صحنه‌های ۱۰، ۲۲ و ۳۵): در چندین صحنه از فیلم، صدای بلند و منظم ساعت دیواری، به عنوان صدای محیطی (دیژتیک^{۲۰}) با صدای بلندی ضبط شده است که تقریباً بر سایر صداها غلبه می‌کند. این صدا نه تنها به فضای خانه هویت می‌بخشد، بلکه به عنوان استعاره‌ای از گذر زمان و انتظار مادر برای بازگشت فرزندانش عمل می‌کند. در صحنه‌ای که مادر به تنهایی در اتاق نشسته است، صدای ساعت با هر تیک‌تاک، حس تنهایی و رخوت را تشدید می‌کند.

این استفاده شاعرانه از صدا، نه تنها وجه نوستالژیک فیلم را تقویت می‌کند، بلکه گسست نسل‌ها و انزوای مادر را نیز در لایه‌های زیرین روایت برجسته می‌سازد (حاتمی، ۱۳۶۸).

۴. موسیقی^{۲۱}

موسیقی در «مادر»، در خدمت عاطفه و معناست. تم

۶. ژانر^{۲۳}

«مادر» در ظاهر یک ملودرام خانوادگی است، اما حاتمی با تلفیق آن با رئالیسم شاعرانه، ژانری میان‌مرزی می‌سازد که در آن احساسات، خاطره و استعاره جایگزین حادثه و کنش می‌شوند. این انتخاب ژانری، خود بخشی از بافت ساختاری فیلم است که ارزش‌های عاطفی و فرهنگی را در قالبی بومی بازنمایی می‌کند.

مصادیق عینی؛ تلفیق ژانر با فرهنگ بومی: حاتمی با بهره‌گیری از آیین‌های ایرانی مانند مهمانی‌های سنتی، عید دیدنی، و سوگواری، ژانر ملودرام را در قالبی بومی و ایرانی بازتعریف می‌کند. برای نمونه، صحنه‌های مهمانی شب که با غذاهای سنتی، موسیقی اصیل و آیین‌های خاص همراه است، به فیلم هویتی فرهنگی می‌بخشد که فراتر از یک ملودرام معمولی است.

ژانر در «مادر» به عنوان نظامی از قراردادهای سبکی و معنایی عمل می‌کند که انتظارات مخاطب را تنظیم کرده و در شکل‌گیری بافت ساختاری فیلم نقشی تعیین‌کننده دارد. محور عمودی (معنایی - مضمونی): سازمان معنایی و ایدئولوژیک بافت

محور عمودی به ساختار انتخاب‌ها و ارزش‌های معنایی فیلم اشاره دارد. این محور شامل عناصر مضمونی و بیانی است که معنا و نگرش فیلم‌ساز را تعیین می‌کنند. در «مادر»، مؤلفه‌های اصلی این محور شامل میزانسن (با تلفیق تکنیک)، شخصیت‌ها، لحن، بازیگری، دیالوگ، ایدئولوژی و سبک است.

۱. میزانسن^{۲۴}

میزانسن در «مادر» مجموعه‌ای از عناصر بصری هماهنگ است که فضا، شخصیت و معنا را هم‌زمان می‌سازد. بر اساس بازتعریف انجام‌شده در این پژوهش، تکنیک (نورپردازی، حرکت دوربین، کادربندی و انتخاب لنز) در میزانسن تلفیق شده است. و مفاهیم مادیت، ساختار (فابریک) و گرین به عنوان بخشی از تحلیل بافت مادی به‌کار گرفته شده‌اند. خانه قدیمی با حیاط مرکزی، قاب‌های بسته، رنگ‌های گرم و وسایل سنتی، در حکم استعاره‌ای از بدن مادر و خاطره جمعی خانواده است.

مصادیق عینی؛ فضای خانه قدیمی و مادیت (متریالیتی) آن (تمام صحنه‌ها): خانه فیلم با دیوارهای کاه‌گلی با ترک‌های عمیق، پنجره‌های ارسی با شیشه‌های قدیمی، حوض وسط

حیاط با سنگ‌های خزه‌زده، و وسایل قدیمی مثل سماور برنجی، گلیم‌های دست‌بافت و عکس‌های سیاه‌وسفید، نه تنها فضای فیزیکی فیلم را می‌سازد، بلکه به عنوان استعاره‌ای از جهان سنتی و درون‌گرای مادر عمل می‌کند. مادیت این فضا (جنس کاهگل، زبری سنگ‌ها، و بافت پارچه‌ها) حس لمسی خاصی به فیلم می‌بخشد که تماشاگر را به تجربه‌ای بدنی از فضا دعوت می‌کند (جوتز، ۲۰۱۹). هر بار که دوربین وارد این فضا می‌شود، گویی وارد حافظه جمعی یک خانواده ایرانی می‌شویم.

دانه‌دانه‌گی (گرین) در صحنه‌های کم نور (صحنه‌های ۱۰، ۲۳ و ۳۵): در صحنه‌های شب‌های حیاط، اتاق‌های با نور شمع، و تنهایی مادر، دانه‌های ریز امولسیون (گرین) به وضوح قابل مشاهده است و به فضای فیلم کیفیتی «ملموس» و «خاطره‌انگیز» می‌بخشد که با تم نوستالژیک فیلم هماهنگ است (استودیو بایندر، ۲۰۲۰). این دانه‌دانه‌گی نه یک نقص فنی، بلکه بخشی از زبان بصری حاتمی است که به‌کارگیری آگاهانه آن، حس کهنگی، اصالت و حضور فیزیکی تصویر را در مخاطب برمی‌انگیزد. به‌زعم جوتز (۲۰۱۹)، دانه‌دانه‌گی به عنوان یکی از عوامل «مادیت سطح» در فیلم، تماشاگر را به تجربه‌ای بدنی و حسی از تصویر دعوت می‌کند که فراتر از نگاه صرفاً بصری است.

پارچه‌ها و منسوجات به عنوان عنصر معناساز (صحنه‌های ۸، ۱۸ و ۳۸): در فیلم «مادر»، پارچه‌ها و منسوجات نقشی فراتر از تزئین دارند. لباس‌های سنتی مادر (پارچه‌های ساده و تیره، روسری‌های قدیمی با طرح‌های گل‌دار)، پرده‌های ضخیم و گل‌دار اتاق‌ها، رومیزی‌های دست‌بافت و گلیم‌های کف‌پوش، همگی بخشی از «سینمای پارچه‌ای» فیلم هستند (مک‌الهنی، ۲۰۲۱). این منسوجات با کیفیت لمسی و بصری خود، به فضای فیلم حس صمیمیت، تعلق و سنت می‌بخشند. به طور مثال در صحنه شام خانوادگی (صحنه ۱۸)، رومیزی سفید با طرح‌های سنتی و بشقاب‌های قدیمی، نظم و سنت را به تصویر می‌کشند، در حالی که در صحنه ورود جمال‌الدین (صحنه ۷)، کت و شلوار مدرن او با پارچه‌های براق و صنعتی، در تضاد آشکار با پارچه‌های طبیعی و دست‌بافت مادر قرار می‌گیرد و بازنمایی بصری تضاد سنت و مدرنیته را به تصویر می‌کشد (مک‌الهنی، ۲۰۲۱).

قاب‌های بسته و محصور (صحنه‌های ۱۰، ۱۹ و ۳۸): در

شخصیت‌ها در «مادر» از طریق «نشان دادن» و نه «گفتن»، روایت را پیش می‌برند و هر یک به عنوان یک «نشانه فرهنگی» عمل می‌کنند که بافت معنایی فیلم را می‌سازند.

۳. لحن^{۲۶}

لحن فیلم آمیزه‌ای از طنز ملایم، غم عمیق و شاعرانه‌گی است. از نگاه پای (۲۰۰۷: ۱۸)، لحن نخستین نقطه تماس فیلم با مخاطب است و نحوه خطاب او را تعیین می‌کند. در «مادر» لحن از خلال گفت‌وگوها، موسیقی و ریتم صحنه‌ها ساخته می‌شود و به تدریج از شوخ طبعی به سوگ بدل می‌گردد. این تغییر تدریجی لحن، به بافت عاطفی فیلم عمق می‌بخشد.

مصادق عینی؛ لحن طنزآمیز در ابتدای فیلم (صحنه‌های ۱ تا ۱۰): در صحنه‌های ابتدایی که برادر عرب با خواهرانش شوخی می‌کند و دیالوگ‌هایی مثل «خواهر جان، تو که هیچ وقت به فکر مادر نبودی، حالا چرا انقدر نگرانی» گفته می‌شود، لحن فیلم طنزآمیز و سبک است. این لحن، تماشاگر را وارد فضای آشنای یک خانواده ایرانی می‌کند.

تغییر تدریجی به لحن غم‌انگیز (صحنه‌های ۲۰ تا ۳۸): با پیشرفت فیلم، لحن به تدریج به سمت غم و اندوه تغییر می‌کند. در صحنه تنهایی مادر در شب (صحنه ۳۵)، زمانی که او زیر نور مهتاب به عکس پدر نگاه می‌کند، لحن کاملاً جدی، غم‌انگیز و شاعرانه می‌شود. این تغییر لحن، در بافت فیلم نوسانی عاطفی ایجاد می‌کند که مخاطب را درگیر می‌سازد.

لحن در «مادر» همچون نخ تسبیح، قطعات مختلف فیلم را به هم متصل می‌کند و تجربه‌ای یکدست و عمیق از «نوستالژی ایرانی» را به مخاطب منتقل می‌سازد.

۴. بازیگری^{۲۷}

بازی‌ها در «مادر» بر اساس تعادلی میان نمایش‌گری نمادین و واقع‌گرایی درونی طراحی شده‌اند. انتخاب بازیگران و سبک اجرای آنها در هماهنگی کامل با لحن شاعرانه فیلم است. حرکات اندک، نگاه‌های طولانی و گفت‌وگوهای شمرده، ریتمی احساسی ایجاد کرده که با موسیقی و تصویر در هم تنیده است.

مصادق عینی؛ بازی امین تارخ در نقش جمال‌الدین (صحنه‌های ۷، ۱۸ و ۲۸): امین تارخ در این فیلم، شخصیت

بسیاری از نماها، مادر در قاب‌هایی بسته و با دیوارهای بلند در پشت سرش نشان داده می‌شود. برای مثال، در صحنه‌ای که مادر در گوشه حیاط نشسته است (صحنه ۱۰)، دوربین او را در محاصره دیوارها و درختان نشان می‌دهد. این قاب‌بندی (که در این پژوهش به عنوان بخشی از میزانسن در نظر گرفته شده است)، حس محصوریت، تنهایی و درون‌گرایی مادر را به تصویر می‌کشد و بافتی از «انسداد عاطفی» را می‌آفریند. نورپردازی گرم و کم‌کنتراست (تمام صحنه‌ها): تقریباً تمام صحنه‌های فیلم با نورپردازی گرم (رنگ‌های زرد و نارنجی) و کنتراست پایین ضبط شده‌اند. این انتخاب تکنیکی (که در میزانسن تلفیق شده)، فضایی رویایی و خاطره‌انگیز می‌آفریند که یادآور نقاشی‌های دوران قاجار است. حتی در صحنه‌های شب، از نور آبی سرد استفاده نشده و نور گرم شمع یا چراغ‌های نفتی غالب است. این نورپردازی به بافت فیلم کیفیتی صمیمی و نوستالژیک می‌بخشد که با درون‌مایه فیلم هماهنگ است.

میزانسن در این فیلم بیش از آنکه روایت‌گر باشد، «حس‌آفرین» است؛ یعنی به جای گفتن داستان، فضایی می‌سازد که مخاطب در آن غرق شود. تلفیق تکنیک در میزانسن و بهره‌گیری از مفاهیم مادیت، فابریک و گرین، امکان تحلیل عمیق‌تری از بافت مادی و حسی فیلم فراهم می‌آورد (حاتمی، ۱۳۶۸).

۲. شخصیت‌ها^{۲۵}

شخصیت‌های فیلم ترکیبی از تیپ‌های فرهنگی‌اند: مادر، نماد فداکاری و حافظ پیوندهای خانوادگی؛ فرزندان، نماینده تضاد میان سنت و مدرنیته. هر شخصیت، وجهی از جامعه ایرانی را نشان می‌دهد و در تعامل با یکدیگر، بافت معنایی فیلم را می‌سازند. حضور شخصیت‌های میانه‌رو (برادر عرب) نشان‌دهنده تلاش برای آشتی میان دو جهان متقابل است.

مصادق عینی؛ مادر (با بازی رقیه چهره‌آزاد) (تمام صحنه‌ها): شخصیت مادر با لباس‌های سنتی، حرکات آرام و شمرده، و نگاه‌های طولانی و پر از اشک، نماد صبوری، فداکاری و حافظه جمعی است. در صحنه‌ای که فرزندان برای سفر آماده می‌شوند (صحنه ۳۰)، او فقط نگاه می‌کند و هیچ چیز نمی‌گوید، اما این سکوت، بیش از دیالوگ، شخصیت او را می‌سازد. این شخصیت، بافتی از «سکوت معنادار» را به فیلم تزریق می‌کند.

مدرن و سرخورده‌ای را بازی می‌کند که با حرکات عصبی (کشیدن سیگار، تند راه رفتن، و نگاه‌های مضطرب)، تضاد خود را با فضای آرام خانه نشان می‌دهد. در صحنه‌ای که از مادر دلخور می‌شود (صحنه ۱۸)، او فقط با مکتی طولانی و سپس خروج از قاب، تمامی کشمکش درونی خود را نشان می‌دهد.

بازیگری در «مادر» نه فقط اجرای نقش، بلکه عنصر زنده‌ای است که لحن و حال‌وهوای روایت را می‌سازد و در سطح انتخاب به محور جانشینی و در سطح اجرا به محور هم‌نشینی تعلق دارد.

۵. دیالوگ^{۲۸}

دیالوگ‌ها در سینمای علی حاتمی همواره جنبه‌ای ادبی و شاعرانه دارند. در «مادر»، زبان استعاری و نصیحت‌گونه جایگزین گفت‌وگوی روزمره شده است. این زبان نه صرفاً برای انتقال معنا، بلکه برای ایجاد موسیقی گفتار و بازآفرینی حافظه جمعی به کار می‌رود.

مصادق عینی؛ دیالوگ‌های نصیحت‌گونه (صحنه‌های ۲۰، ۳۰ و ۳۸): بسیاری از دیالوگ‌های مادر، حالت نصیحت و پند دارد؛ مانند «بچه‌ها، دنیا که نمی‌مونه، آدم‌ها نمی‌مونن، اما خاطره‌ها می‌مونن» (صحنه ۳۸). این جملات که بیش از گفت‌وگوی روزمره، شبیه به قطعات ادبی هستند، بافتی از «حکمت عامیانه» را به فیلم تزریق می‌کنند.

زبان استعاری (صحنه ۱۸): جمال‌الدین در پاسخ به مادر می‌گوید: «مادر، تو در این خانه مونده‌ای، اما ما در دنیا مونده‌ایم». این دیالوگ، با استفاده از استعاره «ماندن»، تفاوت نگاه دو نسل را به تصویر می‌کشد؛ بافتی از «دوگانگی مکانی - معنایی».

در این فیلم، کنش گفتاری تبدیل به نیرویی احساسی و فرهنگی می‌شود که لایه‌های عمیق‌تری از معنا را آشکار می‌سازد (حاتمی، ۱۳۶۸).

۶. ایدئولوژی^{۲۹}

از منظر ایدئولوژیک، «مادر» بازتاب نگاه علی حاتمی به جهان سنتی ایرانی است. مادر در این فیلم نماد ایران، سنت و پیوندهای از دست‌رفته خانوادگی است. تضاد میان فرزندان (نماد نسل جدید) و مادر (نماد سنت) بازنمایی استعاری از بحران هویتی جامعه معاصر است.

مصادق عینی؛ مادر به عنوان نماد ایران (تمام صحنه‌ها): در

سراسر فیلم، مادر با ایران به مثابه یک کلان‌استعاره تداعی می‌شود. خانه قدیمی، گلیم، سماور، و تمامی جزئیات سنتی، یادآور ایران گذشته هستند. وقتی فرزندان از مادر فاصله می‌گیرند، گویی از هویت ایرانی خود فاصله گرفته‌اند. سینما به دلیل ماهیت بازنمایی‌گر خود، حامل ایدئولوژی است و آن را طبیعی جلوه می‌دهد (هیوارد، ۱۳۸۸: ۱۴)، حاتمی در فیلم مادر با انتخاب‌های آگاهانه در فضا، زبان و شخصیت‌پردازی، ایدئولوژی «بازگشت به ریشه‌ها» را به عنوان یک حقیقت طبیعی و بدیهی به نمایش می‌گذارد (حاتمی، ۱۳۶۸).

۷. سبک^{۳۰}

سبک در فیلم، حاصل مجموعه‌ای از انتخاب‌های آگاهانه در محور جانشینی است؛ انتخاب‌هایی که جهان شاعرانه و نوستالژیک فیلم را شکل می‌دهند. گزینش زبان آرکانیک و آیینی به جای گفتار روزمره، نورپردازی گرم، رنگ‌های قهوه‌ای، حرکت حداقلی دوربین، طراحی صحنه پُر جزئیات و سنتی، و بهره‌گیری از کیفیت‌های مادی فیلم (گرین و فابریک) همگی مؤلفه‌های سبک حاتمی در این فیلم هستند. مصادق عینی؛ زبان آرکانیک (تمام صحنه‌ها): دیالوگ‌های فیلم عمدتاً از زبان محاوره امروزی فاصله دارند و بیشتر به نثر ادبی دوران قاجار شبیه هستند. برای مثال، جمال‌الدین در پاسخ به مادر می‌گوید: «مادر، با اجازه، این خانه دیگر جایی برای زندگی نیست» (صحنه ۱۸). این زبان که برای مخاطب امروزی تا حدی غریب است، سبکی خاص به فیلم می‌بخشد که یادآور فیلم‌های تاریخی حاتمی (مثل «کمال‌الملک») است.

سبک در «مادر» نظامی از گزینش‌های تکنیکی، معنایی و فرهنگی است که هم‌چون امضایی بر فیلم نشسته و آن را از سایر ملودرام‌های خانوادگی متمایز می‌سازد. این سبک، درنهایت، به عنوان مجموعه‌ای از انتخاب‌های هوشمندانه، بافتی یکپارچه (بوردول، ۱۳۷۷: ۱۲۵-۱۳۰) و منحصر به فرد خلق کرده است که هم‌چنان در سینمای ایران بی‌نظیر به نظر می‌رسد.

نتیجه‌گیری

«بافت» در سینما مفهومی چندوجهی است که از پیوند میان سطوح مادی، ساختاری و معنایی فیلم شکل می‌گیرد. همان‌گونه که تار و پود در پارچه، ساختاری منسجم

انتخاب‌های آگاهانه فیلمساز، لایه‌های معنایی عمیقی را می‌سازند و جهان‌بینی اثر را مشخص می‌کنند. تحلیل فیلم «مادر» بر اساس الگوی اصلاح‌شده (با تلفیق تکنیک در میزانشن، بازتعریف دو محور با معیار زمانی-اجرائی و معنایی-مضمونی، و بهره‌گیری از مفاهیم مادیت، فابریک و گرین نشان می‌دهد که بافت این فیلم، حاصل تعامل نظام‌مند دو محور افقی و عمودی است. در محور افقی، روایت خطی-عاطفی با الگوی تکرار و تداعی (صحنه‌های تکراری چای در حیاط)، تدوین نرم و شاعرانه با برش‌های آهسته و مکث‌های معنادار، صداها و نمادین (صدای ساعت و باران)، موسیقی تکرارشونده با تم اصلی، حال‌وهوای ترکیبی از غم شیرین و طنز تلخ، و ژانر تلفیقی ملودرام خانوادگی با رئالیسم شاعرانه، همگی در کنار یکدیگر، ریتمی آرام و احساسی پدید می‌آورند که تماشاگر را در تجربه‌ای از «زمان احساسی» غرق می‌کند. در محور عمودی، میزانشن استعاری با تأکید بر خانه قدیمی، قاب‌های بسته، نور گرم، رنگ‌های خاکی، و مفاهیم مادیت، گرین و فابریک (مانند پارچه‌های دست‌بافت لباس مادر، دانه‌دانه‌گی تصویر در صحنه‌های کم نور، و جنس کاه‌گلی دیوارها)؛ شخصیت‌های فرهنگی مادر (سنت)، جمال‌الدین (مدرن) و عرب (میانجی)؛ لحن متغیر از طنز ملایم تا غم شاعرانه؛ بازیگری درون‌گرا با نگاه‌های طولانی و حرکات اندک؛ دیالوگ‌های شاعرانه و استعاری با زبان آرکانیک؛ ایدئولوژی تأکید بر بازگشت به ریشه‌ها و خانواده سنتی؛ و سبک منحصر به فرد حاتمی با نورپردازی گرم، حرکت حداقلی دوربین، و بهره‌گیری از زبان ادبی دوران قاجار، همگی در کنار یکدیگر لایه‌های معنایی عمیقی را می‌سازند که حس فقدان، نوستالژی و کشمکش نسلی را به صورتی هنرمندانه بازنمایی می‌کنند. این تعامل دوگانه، در نهایت به خلق بافتی چندلایه و سرشار از حس شاعرانه منجر شده است که در سینمای ایران، نمونه‌ای شاخص از سینمای نوستالژیک و اخلاق‌گرا محسوب می‌شود.

الگوی اصلاح‌شده ارائه‌شده در این پژوهش، سعی دارد با رفع هم‌پوشانی‌های مفهومی مدل اولیه تلاش دارد چارچوبی کارآمدتر و منسجم‌تر برای تحلیل بافت ساختاری در آثار سینمایی ایران پیشنهاد و در اختیار پژوهشگران قرار دهد. امید است این پژوهش، زمینه‌ساز تحقیقات بیشتر در حوزه زیبایی‌شناسی فیلم و نقد ساختاری سینمای ایران شود و به غنای ادبیات نظری این حوزه بیفزاید.

می‌آفرینند، در فیلم نیز عناصر بصری، صوتی و روایی از طریق درهم‌تنیدگی و تعامل، کیفیتی ادراکی و احساسی ایجاد می‌کنند که اساس تجربه زیبایی‌شناسانه تماشاگر را تشکیل می‌دهد. پژوهش حاضر با تکیه بر نظریه بافت ساختاری لوسی فایف دونالدسون تلاش کرد تا الگویی تحلیلی برای مطالعه بافت در فیلم ارائه دهد و از این منظر، فیلم «مادر» اثر علی حاتمی را به عنوان نمونه‌ای شاخص از سینمای شاعرانه ایران تحلیل کند. یکی از مهم‌ترین دستاوردهای این پژوهش، نقد بر مدل دونالدسون و ارائه الگویی اصلاح‌شده است که هم‌پوشانی‌های مفهومی مدل اولیه (به‌ویژه میان تکنیک و میزانشن) را مرتفع می‌سازد و با بازتعریف مرزهای دو محور بر اساس معیار کارکرد غالب (زمانی-اجرائی در برابر معنایی-مضمونی)، چارچوبی منسجم‌تر و متناسب‌تر با سینمای ایران ارائه می‌دهد. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که بافت فیلم، نتیجه هم‌زمان سه سطح تصمیم‌گیری است که در دو محور افقی و عمودی قابل‌ردیابی هستند:

سطح اول، سطح مادی (فناورانه-حسی): این سطح شامل کیفیت‌های فیزیکی و مادی فیلم است که از دو مسیر وارد اثر می‌شوند: نخست، از طریق جنس و ماهیت خود نوار سلولوئیدی (در سینمای آنالوگ) که مفاهیمی چون دانه‌دانه‌گی (گرین) و مادیت (متریالیتی) را به همراه دارد و دوم، از طریق انتخاب آگاهانه فیلمساز در زمینه جنس اشیاء، لباس‌ها (فابریک)، دکور و سایر عناصر مادی صحنه که به فضای فیلم کیفیتی لمسی و حسی می‌بخشند این سطح، اگرچه در تحلیل‌های سنتی سینمایی اغلب نادیده گرفته می‌شود، در شکل‌گیری تجربه ادراکی مخاطب نقشی بنیادین دارد.

سطح دوم، سطح ساختاری (فرمی-بیانی): شامل هم‌نشینی عناصر زمانی و اجرائی است که در محور افقی (پود/هم‌نشینی) قرار می‌گیرند. این عناصر عبارت‌اند از: روایت، تدوین، صدا، موسیقی، حال‌وهوا و ژانر. این مؤلفه‌ها در امتداد زمان و در توالی خطی فیلم قرار می‌گیرند و کیفیت ادراکی اثر (همچون ریتم، حس زمان، و انسجام روایی) را پدید می‌آورند.

سطح سوم: سطح معنایی (فرهنگی-ایدئولوژیک): شامل انتخاب‌های مفهومی و معنا‌ساز است که در محور عمودی (تار/جانشینی) قرار می‌گیرند. این عناصر عبارت‌اند از: میزانشن (با تلفیق تکنیک در آن)، شخصیت‌ها، لحن، بازیگری، دیالوگ، ایدئولوژی و سبک. این مؤلفه‌ها از طریق

پی‌نوشت‌ها

- | | | |
|------------------------|--|------------------------|
| 1. Lucy Fife Donaldson | 2. Materiality | 3. Grain |
| 4. Fabric | 5. Directed Content Analysis | |
| 6. Structure | 7. Luchino Visconti and the Fabric of Cinema | |
| 8. Cinema of Fabric | 9. Syntagmatic | 10. Paradigmatic |
| 11. John Gibbs | 12. Tactile Texture | 13. Visual Texture |
| 14. Decorative Texture | 15. Automatic/Organic Texture | 16. Mechanical Texture |
| 17. Narrative | 18. Editing | 19. Sound |
| 20. Diegetic | 21. Music | 22. Mood |
| 23. Genre | 24. Mise-en-scène | 25. Characters |
| 26. Tone | 27. Performance | 28. Dialogue |
| 29. Ideology | 30. Style | |

فهرست منابع

- احمدی، بابک (۱۳۸۸)، *از نشانه‌های تصویری تا متن*، تهران: نشر مرکز.
- اوکریک، استینسون؛ ویگ، بون؛ کاتین (۱۳۹۴)، *مبانی هنر/نظریه و عمل*، ترجمه محمدرضا یگانه دوست، سمت.
- بازن، آندره (۱۳۷۶)، *سینما چیست*، ترجمه محمد شهباز، تهران: انتشارات بنیاد سینمایی فارابی جلد اول.
- بوردول، دیوید؛ تامسون، کریستین (۱۳۷۷)، *هنر سینما*، ترجمه فتح محمدی، تهران: مرکز.
- پراکل، دیوید (۱۳۹۰)، *بافت، ماهنامه دوربین عکاسی*، سال دهم، شماره ۱۱۰، ۲۴ - ۲۷ ترجمه سودابه کیانی مطلق.
- حسینی، حمیدرضا (۱۳۸۸)، *روش‌شناسی پژوهش‌های کیفی در علوم انسانی، فصلنامه روش‌شناسی علوم انسانی*، ۵۸، ۱-۲۵.
- حسینی‌راد، عبدالمجید (۱۳۸۲)، *مبانی هنرهای تجسمی (قسمت اول)*، تهران: شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران.
- زین العابدینی، پیام؛ آبادیان، اکبر (۱۳۹۸)، *کارکرد عناصر تجسمی در فضا‌سازی فیلم‌های سینمایی (موردپژوهی هتل بزرگ بوداپست)*، نشریه نامه هنرهای نمایشی و موسیقی، ۱۳۹۸، پیاپی ۳۳ (تابستان ۱۴۰۲)، ۹۵-۱۱۵.
- زین العابدینی، پیام؛ تقی‌زاده، فاطمه (۱۳۹۹)، *مطالعه کاربرد استیجینگ در انیمیشن، دوفصلنامه پژوهش هنر و علوم انسانی*، دوره ۵، شماره ۳۰، ۱۳-۲۴.
- زین العابدینی، پیام؛ حشمت‌نژاد، مریم (۱۴۰۰)، *کارکرد تکنیک‌های بصری در روایت انیمیشن‌های بدون کلام*، دوره ۳۲، شماره ۱، ۸۵-۱۱۰ شماره پیاپی ۱۲۲.
- شاهنده، پاینده (۱۳۷۰)، *طراحی و ارتباطات بصری: رهنمودی بر روش‌شناسی بصری*، ترجمه برونو موناری، تهران: سروش.
- صفوی، کوروش (۱۳۷۹)، *درآمدی بر معنی‌شناسی*، تهران: انتشارات سوره مهر.
- صمدی، روشن (۱۳۷۶)، *فرهنگ فن سینما و تلویزیون*، تهران: نشر علم.
- فدائی، مجید؛ شاهرخی، بهارک (۱۴۰۳)، *بررسی کاربرد و اهمیت بافت ساختاری در انیمیشن (نمونه موردی: چهارگانه داستان اسباب‌بازی‌ها)*، دوفصلنامه مطالعات انیمیشن و رسانه‌های دیداری، ۱۵، ۳۷، ۴۷-۶۵.
- کیپس، جنورگی (۱۳۶۸)، *زبان تصویر*، ترجمه فیروزه مهاجر، تهران: سروش.
- هاج، فرانسیس (۱۳۸۲)، *کارگردانی نمایشنامه، تحلیل، ارتباط‌شناسی و سبک*، ترجمه منصور براهیمی و علی اکبر علیزاده، تهران: انتشارات سمت.
- هیوارد، سوزان (۱۳۸۱)، *مفاهیم کلیدی در مطالعات سینمایی*، ترجمه فتح محمدی، تهران: هزاره سوم.
- ونگ، ویسوس (۱۳۸۰)، *اصول فرم و طرح*، ترجمه آزاده بیدار بخت و نسترن لواسانی، تهران: نشر نی.

Branigan, Edward (1992). *Narrative Comprehension and Film*. London: Routledge.

Donaldson, Lucy Fife (2014). *Texture in Film*. UK, PALGRAVE MACMILLAN.

Gibbs, John (2002). *Mise-en-scène. Film Style and Interpretation*. London: Wallflower Press.

Gibbs, John (2006). *Filmmakers' Choices'* in Gibbs, John & Douglas Pye (eds) *Close-Up01: Filmmakers' Choices/The Pop Song in Film/Reading Buffy*. London: Wallflower Press, 1-87.

Jutz, Gabriele (2019). "Striking Textures, Sensuous Surfaces in Photography and Film" *Open Arts Journal*.

McElhaney, Joe, (2021). *Luchino Visconti and the Fabric of Cinema*. Wayne State University Press

Pye, Douglas (2007). 'Movies and Tone', in Gibbs, John & Douglas Pye (eds) *Close-Up 02: Movies and Tone/Reading Rohmer/Voices in Film*. London: Wallflower Press, 1-80.

StudioBinder (2020). *What is Film Grain? Definition & Examples*. Retrieved October 2024 from <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-film-grain-definition/>