

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and
Research in Persian culture, language and literature

شیوه‌های تقویت جنبه‌های پویانمایی افسانه‌های ایرانی

۱- زینب بنی اسدی، ۲- دکتر محمدرضا صرفی، ۳- دکتر یدالله آقاعباسی

۱- دکتری دانشگاه شهید باهنر کرمان، دانشکده علوم انسانی، بخش زبان و ادبیات فارسی

۲- استاد دانشگاه شهید باهنر کرمان، دانشکده علوم انسانی، بخش زبان و ادبیات فارسی

۳- استاد دانشگاه شهید باهنر کرمان، دانشکده علوم انسانی، بخش زبان و ادبیات فارسی

Email: baniasadi.zb@gmail.com

Email: m_sarfi@yahoo.com

Email: yaghaabasi@yahoo.com

چکیده

با توجه به ویژگی‌های ساختاری و قابلیت‌های شگفت‌انگیز قصه‌ها و افسانه‌های ایرانی برای انطباق با زبان انیمیشن، فراگیری زبان رسانه و استفاده از شیوه‌هایی چون اقتباس و بازآفرینی برای تبدیل افسانه به انیمیشن بسیار ضروری می‌نماید. در این مقاله به با کارگیری روش اسنادی، پس از معرفی انواع شیوه‌های اقتباس، شرایط اقتباس از افسانه‌ها برای ساخت انیمیشن شده و در نهایت شیوه‌هایی برای تقویت جنبه‌های پویانمایی در افسانه‌ها ارائه می‌شود. بر اساس یافته‌های پژوهش، اولین گام در تبدیل افسانه به انیمیشن، تحلیل متن افسانه و یافتن ویژگی‌های تصویری و جنبه‌های مختلف دراماتیک آن است. شناخت نقاط قوت و ضعف افسانه‌ها، اضافه نمودن و یا برجسته کردن عناصر دراماتیک و تقویت جنبه‌های گوناگون پویانمایی، باعث افزایش حرکت، تعلیق و تصویر در انیمیشن خواهد شد. واژه‌های کلیدی: اقتباس، بازآفرینی، افسانه، انیمیشن.

کلمات کلیدی: اقتباس، بازآفرینی، افسانه، انیمیشن

۱. مقدمه

بازگویی و بازآفرینی افسانه‌ها، با هدف انتقال مفهوم و اندیشه نهفته در آن‌ها، به گونه‌ای متفاوت و در شکل و قالبی جدید، بیشترین تأثیرگذاری را در حوزه‌های مختلف بر ذهن و روان مخاطبان خود می‌گذارد. انیمیشن هنری است که جدا از جنبه سرگرمی و جذابیت، قابلیت فراوانی در استفاده از ساختار افسانه و ارائه آن در چشم اندازی جدید را دارد. افسانه‌ها بخش گسترده‌ای از فرهنگ و هنر سرزمین ایران هستند و به دلیل برخورداری از انسجام و گیرایی زیاد و نیز عناصر و ویژگی‌های

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and Research in Persian culture, language and literature

ساختاری مناسب، دستمایه مناسبی برای خلق یک اثر انیمیشن هستند. بهره‌گیری از قابلیت‌های فراوان انیمیشن برای انتقال اندیشه‌ها و مفاهیم گرانقدر نهفته در قصه‌ها و افسانه‌های ایرانی، با استفاده از شیوه‌هایی مانند اقتباس و بازآفرینی، باعث ایجاد ارتباطی مؤثر و منطقی میان گذشته و حال خواهد شد. در یک اقتباس موفق و هوشمندانه، اقتباس‌گر با بهره‌گیری از قابلیت‌ها و ظرفیت‌های پویانمایی قصه‌ها و افسانه‌های ایرانی برای تبدیل شدن به روایتی امروزی، می‌تواند یک اثر پویانمایی جذاب و تأثیرگذار را ارائه دهد.

با توجه به بررسی‌های صورت گرفته، تأثیرپذیری از افسانه‌ها در خلق آثار هنری پویانمایی، همواره وجود داشته است و هنرمندان و نویسندگان با تأثیرپذیری از افسانه‌ها موفق شده‌اند آثار پویانمایی متنوع و موفق بسیاری را تولید کنند، اما تاکنون، پژوهشی که به صورت منسجم و با نگاه تخصصی به عناصر دراماتیک و ویژگی‌های ساختاری افسانه‌ها، به بررسی انواع شیوه‌های تقویت جنبه‌های پویانمایی افسانه‌های ایرانی بپردازد، صورت نگرفته است. با توجه به نظر بسیاری از متخصصان مبنی بر اینکه خاستگاه بسیاری از افسانه‌های ملل سرزمین ایران است، باید بدانیم سهم ما در زنده کردن و دوباره زایی این افسانه‌ها چیست؟

با توجه به آن‌چه گفته شد، اهداف اصلی این مقاله، بررسی و شناخت ظرفیت‌های قصه‌ها و افسانه‌های ایرانی برای نگارش فیلمنامه پویانمایی و نیز ارائه شیوه‌هایی برای تقویت عناصر پویانمایی در اقتباس آزاد از افسانه‌ها است. در راستای اهداف فوق، این پژوهش به سه سؤال پاسخ خواهد داد:

- ویژگی‌های پویانمایی و عناصر ساختاری (فرمی و محتوایی) افسانه شامل چه مواردی است؟
 - شرایط و معیارهای لازم افسانه‌های ایرانی، برای اقتباس آزاد و بازتولید در قالب فیلمنامه پویانمایی کدام است؟
 - راهکارهای مناسب دخل و تصرف هنرمندان، منطبق سازی و تقویت عناصر پویانمایی در افسانه‌های ایرانی کدام است؟
- پاسخ‌های داده شده به سؤال‌های فوق، به رد یا قبول فرضیه پژوهش کمک می‌کند. فرضیه پژوهشی عبارت است از: با شناخت قابلیت‌های پویانمایی قصه‌ها و افسانه‌های ایرانی و یافتن شیوه‌هایی برای انطباق سازی و تقویت جنبه‌های پویانمایی آن، می‌توان آثار پویانمایی ماندگار و موفق خلق کرد.
- با توجه به آن‌چه که بیان شد، مسأله اصلی این پژوهش، ارائه شیوه‌هایی برای تقویت قابلیت‌ها و ظرفیت‌های پویانمایی قصه‌ها و افسانه‌های ایرانی است.

۲. اقتباس^۱

اقتباس به عنوان یک فن و شیوه، تعاریف و قواعد خاص خود را دارد. برای اقتباس یا آداپتاسیون، معانی مشابه فراوانی ارائه شده است. اقتباس در اصطلاح یعنی خلق یک اثر هنری، به واسطه استفاده از یک الگو و با استفاده از سه اصل گرفتن و اخذ کردن، تبدیل از شکلی به شکل دیگر، سازگاری و تطابق شکلی با محیط خلق شده جدید. بنابراین اقتباس، خلق یک اثر هنری جدید، با بهره گرفتن از آثار هنری خلق شده در گذشته است.

اقتباس، بازگرداندن و بازسازی یک شکل هنری به شکل ساختاری جدید است. از آغاز پیدایش پویانمایی، اقتباس از افسانه‌ها، با ایجاد ارتباط میان این دو هنر توانسته است آثار ارزشمند و ماندگاری را در سطح گسترده و با مخاطب فراوان به جهانیان ارائه دهد. در اقتباس هنری آزاد از قصه‌ها و افسانه‌ها، نویسندگان بر اساس الهامی که از یک ایده، یک موقعیت یا یک

^۱-Adaptation

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and Research in Persian culture, language and literature

شخصیت افسانه می گیرد، آن را به گونه ای مستقل و با روایتی بدیع در فضا، مکان و زمان متفاوت، همراه با شخصیت‌های جدید، و در کشاکش روابطی تازه می‌پروراند. گاهی لازم است برای حفظ خط اصلی داستان، صحنه‌هایی حذف، اضافه یا اصلاح گردد. در فرایند اقتباس «وقایع را به دقت انتخاب کنید تا فیلمنامه با اجزای تصویری و نمایشی خوب، برجسته و به تصویر کشیده شود، فیلمنامه باید به نیازهای نمایشی داستان شما مبتنی باشد. متن اصلی در هر صورت متن مبدأ است؛ نقطه شروع است و در خود پایان نمی یابد.» (فیلد، ۱۳۹۳: ۳۶۲).

بنابراین اصل مهم در اقتباس آزاد یا قیاسی خلق اثر هنری تازه با استفاده از عناصر و رویدادهایی است که ارزش و بار دراماتیک داشته باشند. در این نوع اقتباس، نویسنده با قیاس عناصری از منبع اولیه با اثر اقتباسی و یافتن رابطه‌ای تناظری میان بعضی از عناصر، اثری متفاوت خلق می‌کند به گونه ای که فیلم اقتباسی تولید شده، برای مخاطب ناآشنا است. اقتباس گر، قبل از انتخاب افسانه برای تبدیل به انیمیشن، لازم است که موارد مهمی را مدنظر داشته باشد، از جمله: اهداف و انگیزه‌های اقتباس، تم و پیام اصلی، شخصیت‌های اصلی و فرعی، شخصیت‌های منفی و مثبت، رویدادها و حوادث، فضای ماجراها و رویدادها، چگونگی حرکت داستان به سمت جلو، مخاطبین اصلی، نقاط آغاز، اوج و پایان. بنابراین، «اگر موضوع دقت و توجه به تمام ابعاد اقتباس، مورد نظر اقتباس کننده و فیلم ساز قرار بگیرد، اثر نمایشی به اندازه اثر ادبی(اصلی)، جذاب و گاهی حتی اثرگذار خواهد شد.» (بالند، ۱۳۸۴: ۱۰). در نهایت، فیلمنامه اقتباس شده، باید طرحی بی نقص، صحنه‌هایی بی مانند، شخصیت‌هایی چند لایه، گفت‌وگوهای قوی و طنزی عالی داشته باشد.

۳. قابلیت‌های پویانمایی افسانه‌های ایرانی

با توجه به شکل گیری افسانه‌ها در زمان، مکان و شرایط متفاوت و متضاد با زمان حال، ابتدا باید به چند سؤال اساسی در رابطه با شرایط درام پذیری افسانه‌ها پاسخ داده شود. سؤالاتی از قبیل:

- آیا افسانه‌ها شرایط لازم برای ساخت آثار پویانمایی را دارا هستند؟
- چه عناصری در افسانه‌ها قابلیت اقتباس و ارائه به صورت پویانمایی را دارا هستند؟
- چه نوع اقتباسی مناسب افسانه‌ها است؟

- با اعمال چه تغییراتی در افسانه‌ها، می‌توان آن‌ها را در قالب یک شکل و شیوه خاص، دراماتیزه کرد؟

افسانه‌های ایرانی، به دلیل برخورداری از ساختار منسجم، روایت مستقیم، درون‌مایه‌های ارزشمند، همراه با حوادث و رویدادهای تصویری، قابلیت اقتباس و تطابق برای تبدیل به یک اثر پویانمایی جذاباً ساختاری قوی را دارا هستند. «یک قصه را دراماتیزه کردن یعنی از امتیازات و خواص بالقوه نمایشی آن استفاده کردن و کمبودها و نواقص آن را از بین بردن، در یک شکل و شیوه نمایشی نو یا کهنه. اما بعضی از قصه‌ها از نکات و امتیازات خاصی که بشود آن را نمایشی کرد و یا از عوامل بالقوه ای که بشود آن را در قالب شکل و شیوه نمایشی بیان کرد، برخوردار نیستند.» (کرم رضایی، ۱۳۸۳: ۵۴).

هنر نو پدید انیمیشن، در کنار ذوق و خلاقیت هنری، با اقتباس از افسانه‌ها چه در ساختار و روایت و چه در محتوا، توانسته است در کنار ذوق و خلاقیت هنری، به یکی از پرنفوذترین رسانه‌های ارتباطی دنیای امروز تبدیل شود. اقتباس از افسانه‌ها و هماهنگ کردن آن با بیان تصویری و حرکتی انیمیشن در ارتباطی متقابل، موجبات رونق و گسترش این دو گونه ادبی را در سطحی گسترده فراهم می‌سازد. تأثیرپذیری از افسانه‌ها در خلق آثار هنری و از جمله پویانمایی، همواره مورد توجه و بهره گیری متنوع اقتباس‌گران بوده است و هنرمندان و نویسندگان توانسته اند با تأثیرپذیری از افسانه‌ها، انیمیشن‌های متنوع و

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and Research in Persian culture, language and literature

موفق بسیاری را تولید کنند. «در این هنر می‌توان از ساختار افسانه‌ها به فراوانی استفاده کرد. در واقع انیمیشن یکی از وفادارترین رسانه‌ها به درون‌مایه و ساختار افسانه‌ها است و می‌تواند داستان و روایت را در چشم‌اندازی جدید به تماشاگران ارائه دهد.» (جهازی، ۱۳۹۰: ۳۳).

در فرایند اقتباس از افسانه برای انیمیشن، عناصر بصری در ارتباطی مناسب با مخاطب جایگزین عناصر روایت می‌شوند. «پویانمایی قادر است تخیل‌های نامرئی متن‌ها یا فضاهای پنهان ذهن هنرمندان را در متن تصویری خود مرئی کند.» (خطائی، ۱۳۹۲: ۹). در واقع افسانه‌ها برای تصویری شدن و ارتباط مؤثر با مخاطب، نیاز به فضا سازی و طراحی و بافت خاص دارند. نویسنده در طی فرایند اقتباس، با تغییر زاویه دید و شناخت قابلیت‌های نمایشی افسانه و شرایط زمان و مکان، نگرشی هنرمندانه و متفاوت از شکل و محتوای افسانه ارائه می‌کند. انیمیشن به دلیل برخورداری از قابلیت‌های ویژه، رسانه‌ای مناسب برای نمایش شخصیت‌های فرازمینی، حرکات اعجاب‌انگیز، اعمال غیرواقعی و فوق‌بشری افسانه‌ها محسوب می‌شود. «افسانه‌ها حاوی موقعیت‌ها و ویژگی‌هایی هستند که می‌توان آن‌ها را از طریق انیمیشن نمایش داد. به عبارت دیگر، عناصر موجود در افسانه‌ها دستمایه مناسبی برای خلق انیمیشن هستند.» (جهازی، ۱۳۹۰: ۳۳). ایده فیلم‌های انیمیشن چه واقعی چه خیالی، حاوی پیام است. در فرایند اقتباس، انتقال پیام افسانه به گونه‌ای صورت می‌گیرد که برای بیننده جذاب باشد. ایده اصلی خط کلی داستان را بیان می‌کند. ایده‌های فرعی نیز به روایت بهتر ایده اصلی کمک می‌کنند. «یک ایده قدیمی به اضافه زمان جدید و مکان جدید یا شخصیت‌های جدید، مساوی یک ایده تازه است.» (اسکات، ۱۳۹۳: ۳۸).

با توجه به آن‌چه بیان شد، در فرایند اقتباس از افسانه برای انیمیشن، افسانه‌هایی مورد توجه قرار می‌گیرند که ویژگی اقتباس‌پذیری داشته و نیز دارای نقاط مشترکی از جنس زمان و عصر حاضر باشند. نویسنده اقتباس‌گر باید بتواند با انجام تغییرات و تحولات لازم و با کاستن و افزودن‌های ضروری و کارآمد، در یک قالب جدید، حیاتی نو به افسانه ببخشد و عناصر داستانی افسانه را که خیال‌پردازانه و ذهن‌گرایانه است، به عناصر خلاقانه صوت و تصویر تبدیل کند. «برای یافتن اثری درخور اقتباس باید از خود پرسیم، آیا داستان مورد نظر فیلمی ماندگار را حاصل خواهد کرد؟ آیا شخصیت‌ها برای پیشبرد داستان همراه با حوادث و در جهت داستان وجود دارند؟ آیا درون‌مایه مناسبی وجود دارد و می‌توان آن را با بیان سینمایی قابل فهم کرد؟ و سرانجام آیا سبکی برای ارائه این متن به صورت نمایشی وجود دارد؟» (سینگر، ۱۳۸۰: ۲۲۰).

شناخت عناصر افسانه و انیمیشن، افزودن گفت‌وگوهای دراماتیک، بهره برداری خلاقانه از عمل صحنه‌ای و نیز شناخت و آشنایی با سبک‌ها و ژانرهای دراماتیک، در کنار شناخت شیوه‌های گوناگون اقتباس، می‌تواند یاری دهنده نویسنده اقتباس‌گر در طی مراحل اقتباس باشد. نویسنده قبل از فرایند اقتباس، باید بداند که آیا افسانه مورد نظر قابلیت تبدیل شدن به یک اثر پویانمایی را دارد یا خیر. «داستانی بودن اثر ادبی از مهم‌ترین ویژگی‌هایی است که در انتخاب یک اثر برای تبدیل شدن به نسخه نمایشی مورد توجه قرار می‌گیرد. در متنی که روایتی سراسر است و خط داستانی مشخصی وجود داشته باشد، هم مراحل نمایشی کردن و تصویر سازی، ساده تر و بهتر پیش می‌رود، هم در نسخه تصویری به دلیل جذابیت‌های داستانی، توجه مخاطبان بیشتری را به خود جلب می‌کند.» (پورشبانان، عبدی، ۱۳۹۲: ۳۰۰).

از موارد دیگر وجود قابلیت‌های نمایشی در افسانه، وجود توضیحات دقیق و موشکافانه از فضا، مکان، اشخاص و وقایع و اتفاقات است. چنانچه این عناصر به گونه‌ای منطقی و متوازن و براساس روابط علی و معلولی با یکدیگر ترکیب شوند، با افزایش ظرفیت‌های پویانمایی، فضای کلی افسانه را تصویری‌تر می‌نماید. عنصر دیگری که در سازگاری و تبدیل افسانه به پویانمایی مورد توجه قرار می‌گیرد، تعمیم‌پذیری و توجه به مقتضیات زمان و تحولاتی است که در شیوه زندگی جدید و نیز

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and Research in Persian culture, language and literature

باورهای فکری نسل نو روی داده است. تعمیم‌پذیری بسیاری از مضامین و رویدادها، در شکلی جدید و متناسب با زندگی عصر حاضر، بازسازی می‌شوند. «زیرا با حذف فاصله از مخاطب امروزی، امکان همذات‌پنداری و درک ملموس‌تری از آن‌چه روی داده، به مخاطب داده می‌شود.» (ارجمندی، ۱۳۷۸: ۲۲). نویسنده با شناخت عناصر افسانه و انیمیشن، به تناسب سبک و شیوه نگارش و انتخاب زاویه دید مناسب می‌تواند عناصر گوناگون افسانه و انیمیشن را تلفیق کرده و با دادن هویتی تازه به شخصیت‌ها، آن‌ها را در فضایی مناسب اعمال صحنه‌ای قرار دهد. تمامی این کارها باید با هدف رسیدن به هدف اصلی، یعنی یک نقطه اوج قوی و پایانی دراماتیک روی دهد. «گاهی مواقع نویسنده دو یا سه افسانه را با هم تلفیق کرده و افسانه واحدی خلق می‌کند یا یک قهرمان اصلی انتخاب می‌کند و او را در افسانه‌های مختلف با ماجراهای گوناگون قرار می‌دهد.» (جهازی، ۱۳۸۷: ۴۱). به دلیل نزدیکی برخی از ویژگی‌های افسانه و انیمیشن، اقتباس از افسانه‌ها، شیوه‌ای مناسب برای تصویری کردن و نمایاندن دنیای فانتزی و سرشار از تخیل افسانه به مخاطبان است.

۴. شیوه‌های تقویت جنبه‌های پویانمایی افسانه‌های ایرانی

پس از انتخاب یک قصه یا افسانه برای تبدیل به انیمیشن، باید به یاد داشته باشیم که افسانه و انیمیشن دو ژانر یا دو گونه ادبی متفاوت هستند و هر یک از آن‌ها ساختار و قواعد خاص خود را دارند. اکثر تغییرات اعمال شده در افسانه‌ها، به منظور تبدیل به فیلمنامه انیمیشن، فاقد خلاقیت و نوآوری لازم هستند و از تغییرات خلاقانه مورد نیاز برای تبدیل افسانه به انیمیشن، مانند انتقال فضای داستان، زمان، مکان و شخصیت‌های دراماتیک و غیره بی بهره‌اند.

از مهم‌ترین مراحل جذب مخاطب و افزودن جنبه‌های تصویری متن، انتخاب موضوع مناسب برای فیلمنامه، خلق شخصیت‌های مثبت و منفی دوست داشتنی و ایجاد حوادث جذاب و هیجان‌انگیز است. «درون‌مایه‌های متنوع و جذاب، حوادث و ماجراهای عمل و عکس‌العمل محور، انواع گفت‌وگوها، توضیحات دقیق و موشکافانه از فضا، مکان، اشخاص و موقعیت‌های گوناگون، از ویژگی‌های دیگری هستند که جنبه‌های تصویری متن را بالا می‌برند.» (پورشبانان، ۱۳۹۴: ۶۰).

تقویت جنبه‌های پویانمایی باعث می‌شود مخاطب فضا، کشمکش‌ها، ماجراها و شخصیت‌ها را در ذهن خود مجسم و ارتباط بهتری با انیمیشن برقرار نماید. بنابراین، اولین قدم، تحلیل متن افسانه مورد نظر به منظور یافتن جنبه‌های گوناگون دراماتیک آن است. تحلیل متن افسانه به نویسنده کمک خواهد کرد عناصری را که می‌تواند باعث افزایش حرکت، تعلیق و تصویر در انیمیشن شود، تقویت نماید. «تنها پس از تحلیل داستان است که شخص محوری و کشمکش‌های اصلی، خود را نشان می‌دهند، در این صورت اقتباس‌گر قادر خواهد بود اشخاص بازی و کشمکش‌های فرعی را هم شناسایی کند تا در صورت لزوم، آن‌ها را کنار هم بگذارد.» (حنیف، ۱۳۸۹: ۱۴۳). نویسنده پس از تحلیل افسانه، به نقاط قوت و ضعف افسانه پی برده، در نتیجه می‌تواند با حفظ پیام و محتوای اصلی داستان، قسمت‌های غیر ضروری را حذف یا شخصیت‌ها و رویدادهای فرعی و جدیدی را با هدف تقویت جنبه‌های پویانمایی به داستان اضافه نماید. برای این هدف، نویسنده باید پس از مشخص کردن موضوع، شخصیت‌های اصلی و رویدادهای اصلی، ساختار ساده و بدون انسجام دراماتیک افسانه را با افزودن ماجراها و رویدادهای جذاب و نیز ایجاد رابطه علیت میان رویدادها و حوادث و نیز تبدیل کنش‌های توصیفی و حادثه‌ای افسانه به کنش‌های گفتاری، رفتاری و صحنه‌ای دراماتیک و پیراستن حواشی، طرح اولیه خود را با هدف تقویت جنبه‌های پویانمایی آن بسط و گسترش دهد. «در هنگام دراماتیزه کردن اثر، اقتباس‌گر باید به عناصر مختلف یک اثر نمایشی مانند شخص بازی، حرکت، مکالمه، صحنه، هماهنگی، کشمکش، بحران، تعلیق، نتیجه و فرود، توجه نشان دهد و برای ایجاد کشمکش

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and Research in Persian culture, language and literature

دراماتیک که از جمله عناصر کیفی نمایش است، تلاش کند. همچنین، با ایجاد گره در سیر حوادث نمایشی، مخاطب را با داستان درگیر سازد و از طریق عوامل دیگری مانند بحران و اوج، نتیجه اخلاقی مورد نظر را به طور غیرمستقیم ارائه دهد.» (جهازی، ۱۳۹۲: ۶۱).

۴.۱ ساختار

ساختار بندی کردن فیلمنامه، یعنی انسجام بخشیدن به آن و ایجاد ارتباط میان اجزا و کل فیلمنامه. هر چه توانایی نویسنده در ترکیب شکل‌ها و ساختارهای جدید، با ارزش نو بیشتر باشد، اثر جدید مؤثرتر و در عین حال موفق‌تر خواهد بود. البته، این تغییرات نباید بی‌ضابطه و همراه با برهم زدن منطق افسانه باشد. اعمال تغییرات ساختاری بی‌ضابطه در افسانه ممکن است منجر به برهم زدن منطق اثر گردد. «بازآفرینی و تجدید، زمانی می‌تواند مؤثر و در عین حال موفق باشد که بر مبنای و ژرف ساخت افسانه‌های مورد روایت متکی باشد. به عبارت دیگر، پایبندی به بن‌مایه‌های اصلی و ژرف ساخت افسانه‌های مورد روایت، در این گونه بازآفرینی‌ها و نیز تجربه‌ها، از ضروریات اولیه است. در حقیقت کسی که تصمیم می‌گیرد روایتی جدید و منطبق با پسند خود از افسانه‌ها ارائه کند، پسند او باید منطبق با پسند تاریخی مردمانی باشد که همین افسانه‌ها را خلق کرده اند.» (جعفری، ۱۳۵۸: ۴۵).

ساختار فیلمنامه در واقع، پیشرفت خطی حوادث، رویدادها و وقایع مرتبط با هم است، به گونه ای که به یک پایان و گره‌گشایی دراماتیک منجر شود. در دراماتیزه کردن افسانه برای انیمیشن، نویسنده گاه برای بیان اندیشه خود و ساخت اثری جدید، ناگزیر از برهم زدن ساختار افسانه و تغییر عناصر و پیام داستان است. گاه این تغییرات، آن چنان عمیق است که سبب محو و بی‌رنگ شدن چارچوب اولیه افسانه می‌گردد. در واقع، نویسنده با دادن ساختار هنری، به اثر خود وجه هنری می‌بخشد. «داستان در شکل اولیه و خام خود قابلیت تبدیل به یک انیمیشن را دارا نیست، و می‌باید پس از گذر از مراحل به این قابلیت دست پیدا کند. به ویژه آن که ساختار خاص سینمایی انیمیشن از جمله جهان شمول بودن آن در این امر بسیار مهم است.» (رومیانی و باقری، ۱۳۸۲: ۶۹).

در این میان توانایی، خلاقیت، دانش و آگاهی، و آشنایی نویسنده با ساختار انواع کهن برای دادن ساخت مناسب به اثر، بسیار ضروری است. این تغییرات می‌تواند با استفاده از اجزا و عناصر افسانه اولیه صورت بگیرد. جزء گزینش شده می‌تواند فکر اولیه، یک حادثه، یک مکان یا یکی از شخصیت‌های افسانه باشد. «در افسانه ممکن است مواقعی پیش آید که مجبور شوید شخصیت‌های جدیدی اضافه و شخصیت‌هایی را حذف کنید، حوادث یا وقایع تازه ای به وجود آورید، و شاید کل ساختار کتاب را تغییر دهید.» (فیلد، ۱۳۹۳: ۳۵۰). آن چه مهم است، ایجاد تعادل میان شخصیت‌ها و موقعیت‌های فیلمنامه و در عین حال، حفظ یکپارچگی داستان است. «در تبدیل افسانه به انیمیشن، در ابتدا باید ساختمان آن را تغییر بدهیم، وقتی ساختمان تغییر می‌کند، یعنی مناسباتی که به این ساختمان عارض می‌شود، دگرگون می‌شود و عناصر ساختاری اعم از شخصیت، زبان، مناسبات، روابط، نوع حرکت، تم یا مفهوم سراسری، همه دگرگون می‌شود و مطابق با ساختار جدید شکل می‌گیرد.» (آرامی و دیگران، ۱۳۸۸: ۳۵).

در انیمیشن، ساختار داستانی، شرایط و موقعیت شخصیت اصلی و دیگر شخصیت‌های فرعی، باید لحظه به لحظه، سخت تر یا بغرنج‌تر شود. به عبارت دیگر، داستان یک فیلم، باید حرکتی پیش رونده از طریق حوادثی ساده و تازه، پیچیدگی‌های جدید و یا افشای اطلاعات و رمز و رازها داشته باشد و از لحظه شروع تا پایان، با تنش‌ها و درگیری‌های بیشتر و گسترده‌تری

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and Research in Persian culture, language and literature

روبرو شود، به گونه‌ای که بر جذابیت آن بیافزاید. شیوه‌های مختلفی برای شروع و پایان داستان انیمیشن وجود دارد. وجود نقاط فراز و فرود مختلف در انیمیشن، به همراه کشمکش‌های متنوع از آغاز تا پایان انیمیشن بسیار ضروری است. اگر فیلمنامه را ترکیبی از حوادث، اپیزودها و وقایع مرتبط با یکدیگر بدانیم، بهترین روش برای ایجاد یک ساختار محکم در فیلمنامه، پیروی از ساختار سه پرده ای است. عناصر اصلی فیلمنامه در ساختار سه پرده ای عبارتند از: پرده اول، پرده دوم، پرده سوم، نقطه عطف اول و نقطه عطف دوم. ساختار سه پرده ای فیلمنامه انیمیشن و نقاط عطف آن باید به گونه‌ای باشد که بتواند کشش و جذابیت لازم را در بیننده، برای پیگیری ماجراها از ابتدا تا انتهای انیمیشن، به وجود بیاورد. در پرده اول، شخصیت‌های اصلی معرفی و اهداف و موانع رسیدن قهرمان به هدف مشخص می‌شود. پس از گذر از مراحل اولیه، پرده دوم آغاز می‌شود. پرده دوم، مرحله گسترش کشمکش و بحران است. درگیری‌ها و کنش میان شخصیت‌ها در پایان مرحله دوم به اوج خود می‌رسد. در پرده سوم، پس از رسیدن قهرمان به نقطه اوج یا رویارویی نهایی، گره‌گشایی رخ می‌دهد و نتیجه نهایی و پایان انیمیشن چه خوب، چه بد مشخص می‌شود.

نقاط عطف یا شتاب دهنده، نقاط اُتکای خط داستانی هستند و خط داستانی را در مسیر اصلی خود تثبیت می‌کنند. نقاط عطف، مسیر جدید داستان را مشخص و با هدایت قهرمان به مسیر اصلی، داستان را به پیش می‌برند، ماجراهای دراماتیک را تقویت و جنبه‌های متفاوتی از شخصیت‌های داستانی را آشکار می‌سازند. فیلمنامه انیمیشن می‌تواند چندین نقطه عطف داشته باشد، اما اکثر نقاط عطف فیلمنامه در پرده دوم روی می‌دهند. نقطه عطف ۱، ماجرا را به درون پرده دوم می‌برد و نقطه عطف ۲، ماجرا را به درون پرده سوم پیش می‌برد.

۴.۲ طرح

طرح ۱ یا پیرنگ، معمولاً دربرگیرنده موضوع و تم و در جهت اثبات پیام داستان است. در دراماتیزه کردن افسانه برای انیمیشن، «آن چه مهم است، به دست آوردن درک خوبی از ساختار اولیه داستان است و این که بتوانیم آن را بیت ۲ به بیت ۳ بچینیم، طوری که داستان، منطقی، دراماتیک و احساس برانگیز باشد و طنز در جای مناسب قرار گیرد و بیش از همه این‌ها، سرگرم کننده باشد.» (اسکات، ۱۳۹۳: ۷۲).

طرح کلی باید ساختاری دقیق داشته باشد و سرعت آن نیز متناسب با داستان‌های اصلی و فرعی پرورانه شده باشد. طرح یک خطی افسانه، طرحی فاقد قصه فرعی است. نویسنده از ابتدا تا انتهای فیلمنامه، یک موضوع و یک داستان را دنبال می‌کند، بدون آن که برای تنوع، پیچشی به داستان دهد و آن را تغییر دهد. با گسترش فیلمنامه انیمیشن و پس از محکم کردن ساختار اصلی و تعیین نقاط عطف فیلمنامه، می‌توان با کمی فاصله گرفتن از شخصیت‌های اصلی، داستان‌ها و پیرنگ‌های فرعی را وارد داستان کرد. استفاده از یک یا چند طرح فرعی که موازی با طرح اصلی پیش بروند، یکی از شیوه‌های تقویت طرح اصلی افسانه‌ها است. است.

در انیمیشن، پیرنگ‌ها و داستان‌های فرعی، با افزایش خطوط داستانی و ایجاد کشمکش و ستیز، باعث جان بخشیدن به محتوا و داستان فیلمنامه می‌شوند. داستان‌های فرعی باید به اندازه داستان اصلی، پرکشش و پرجاذبه باشند. وجود ارتباط مؤثر میان پیرنگ‌های اصلی و فرعی داستان، سبب ایجاد بحران‌هایی در بخش میانی فیلمنامه و پیشرفت داستان در مسیر خط

^۱- Plot

^۲- یک بیت داستانی، توضیح کوتاهی است از آن چه در صحنه قرار می‌گیرد.

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and
Research in Persian culture, language and literature

داستانی اصلی خواهد شد. طرح های فرعی در انیمیشن، همگی باعث انعکاس طرح اصلی و مرکزی داستان شده و به جذابیت اثر می افزایند. داستان فرعی در انیمیشن، بر مبنای شخصیت ها روی می دهد و مسیر رسیدن به داستان اصلی را دچار پیچیدگی می کند یا مانعی بر سر راه قهرمان یا ضد قهرمان قرار می دهد. از آنجا که معمولاً این اشخاص هستند که داستان ها را پیچیده می کنند، این مانع بهتر است که یک فرد یا چندین فرد باشد. شخصیت اصلی، در داستان های فرعی نیز، مانند داستان اصلی، با مانعی روبه رو می شود.

طرح افسانه ها معمولاً ساده و بدون روابط علی و معلولی است. اضافه کردن روابط علی و معلولی مناسب، میان حوادث و رویدادها، موجب ارائه ساختاری منسجم و دراماتیک از طرح اولیه خواهد شد. «در افسانه ها روابط علی وجود ندارد و ماجراها و اتفاقات به صورت تصادفی روی می دهند، اما در یک اثر نمایشی، اتفاقات و ماجراها، در عین وجود فانتزی و تخیل، باید دارای روابط علی و معلولی باشند، زیرا مخاطب با مشاهده اتفاقات تصادفی ارضا نمی شود.» (جهازی، ۱۳۸۷: ۴۲). نویسنده در واقع، طرح ساده و اولیه و ساده افسانه را جدا و با ایجاد تغییرات عمده و دراماتیک از جزء به کل می رسد.

۴.۳. موضوع

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and Research in Persian culture, language and literature

دراماتیک بودن و قابل تبدیل بودن موضوع ۴ یکی از عوامل مهم در تبدیل افسانه به انیمیشن است. هسته اصلی و موضوع افسانه باید برای انیمیشن مناسب باشد، به گونه ای که بتوان با اعمال تغییراتی آن را دراماتیزه کرد. اکثر افسانه‌ها دارای کثرت موضوع هستند و وحدت موضوع کمتر در آن‌ها رعایت می‌شود. در تبدیل افسانه به انیمیشن، ایجاد وحدت موضوعی بسیار مهم است. همچنین، موضوعات خام و ساده افسانه‌ها باید در انیمیشن به موضوعات سخت و پیچیده و پرمعنا، که مطابق فهم و سلیقه مخاطبان امروزی باشند، تبدیل شوند. «هرگاه توانستید موضوع خود را در چند جمله، بر حسب رویداد (ماجرای) و شخصیت داستانی، به روشنی بیان کنید، آن گاه به مرحله ای از آمادگی رسیده اید که می‌توانید عناصر ساختار و داستان را بسط دهید.» (فیلد، ۱۳۹۳: ۵۳). نویسنده باید با بهره گیری از موضوعاتی چون عشق، جادو، حسادت، موجودات و رویدادهای شگفت انگیز و موضوعات دیگری که به فراوانی در افسانه‌ها یافت می‌شوند و اعمال تغییر در ساختار اجتماعی و هنجارهای جامعه نشان داده شده در افسانه، این موضوعات را با توجه به شرایط زمان، ارائه دهد.

۴.۴. درون‌مایه

درون‌مایه ۵، تم یا پیام اصلی داستان است. افسانه‌هایی با درون‌مایه‌های جذاب و تصویری، انتخاب مناسب‌تری برای تبدیل به انیمیشن هستند. درون‌مایه در خدمت داستان است و بعدی به ابعاد داستان می‌افزاید. «داشتن درون‌مایه قوی، یکی از نقاط اتکا در انتخاب یک داستان برای تبدیل به فیلم است. درون‌مایه، حاصل کاوش مخاطب در حین دیدن فیلم است که می‌تواند او را در ناخودآگاه، راضی به ادامه تماشای فیلم کند.» (محسنی و پورشناسان، ۱۳۸۸: ۱۳۵). مضمون و درون‌مایه، در واقع فکر غالبی است که در تمام طول طرح اصلی مشاهده می‌شود و پیام و احساسات شخصیت‌های فیلمنامه را تقویت می‌کند. فیلمنامه‌انیمیشن می‌تواند با توجه به نیاز و هدف قهرمان چندین مضمون داشته باشد.

درون‌مایه و پیام در فیلم انیمیشن، باید مناسب با مخاطب باشد و هرگز به شکل یک پرسش بیان نشود. پیام چه به طور مستقیم از زبان یکی از شخصیت‌های انیمیشن گفته شود و چه تلویحی بیان شود، بهتر است در قالب شخصیت اصلی و یا یکی از شخصیت‌های انیمیشن گنجانده شود.

۴.۵. شخصیت‌پردازی

یکی از وظایف اصلی نویسنده فیلمنامه انیمیشن، شخصیت‌پردازی یا شخصیت‌سازی دقیق و جذاب است. شخصیت‌پردازی در انیمیشن، باید به شیوه غیرمستقیم و از راه توصیف ظاهر و نمایش اعمال و رفتار، کشمکش‌ها و تضادها و گفت‌وگوها صورت پذیرد. با وجود تشابه فراوان میان داستان و فیلمنامه انیمیشن، از لحاظ بیان شخصیتی و داستانی، تصاویر ذهنی یا شخصیت‌پردازی در انیمیشن دقیق‌تر است. در داستان حالات درونی شخصیت‌ها، افکار و احساسات آن‌ها، عواطف و خاطرات آن‌ها، همگی با استفاده از یک راوی و بدون هیچ گونه تصویرسازی بیان می‌شود. اما از آن جا که شخصیت‌های فیلمنامه انیمیشن، همگی تبدیل به تصویر می‌شوند، می‌توان فیلمنامه را بسیار بزرگ‌تر، فراتر و پیچیده‌تر از یک داستان دانست.

برای جذب توجه و علاقه مخاطب، شخصیت‌ها در انیمیشن باید بی‌مانند، منسجم و بامزه باشند و اهداف و انگیزه‌های آن‌ها، باید کاملاً روشن و قابل فهم باشند. در انیمیشن، شخصیت‌ها می‌توانند ساده یا پیچیده باشند. مسأله مهم منطقی بودن و باورپذیر بودن شخصیت برای بیننده است، شخصیت‌ها می‌توانند مثبت یا منفی باشند، اما نباید کاملاً مثبت یا کاملاً منفی باشند. وجود برخی از خصوصیات منفی در شخصیت‌های مثبت و یا بالعکس، باعث همذات‌پنداری و ارتباط بهتر بیننده با شخصیت‌های انیمیشن می‌شود.

۴- Subject

۵- Theme

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and Research in Persian culture, language and literature

شخصیت‌پردازی دقیق و چند بعدی، یکی از عوامل تأثیرگذار در افزایش جنبه‌های دراماتیک افسانه‌ها و ایجاد کشمکش و مبارزه میان شخصیت‌ها است. افسانه‌ها، به دلیل برخورداری از شخصیت‌هایی چون قهرمان و انواع شخصیت‌های ساده و پیچیده دیگر که برای رسیدن به هدف، با موانع فراوان روبرو هستند، منبعی ارزشمند برای ساخت آثار انیمیشن محسوب می‌شوند. شخصیت‌سازی و تشریح و معرفی شخصیت‌های قهرمان و ابرقهرمان، با همه ویژگی‌های شخصیتی و رفتاری‌شان، اولین روابط با شخصیت‌های دیگر، اعم از دوستی‌ها و دشمنی‌ها و انواع تضادها و همراهی‌ها، از شاخصه‌های افزایش ظرفیت‌های دراماتیک افسانه‌ها به حساب می‌آید. در افسانه‌ها، تمامی افکار و اعمال شخصیت‌ها و خوب یا بد بودن آن‌ها، به وسیله عنصر توصیف و توسط راوی بیان می‌شود. اما در انیمیشن، خوب بودن یا بد بودن شخصیت‌ها، به وسیله کلام و رفتار و عمل صحنه‌ای مشخص می‌شود. «تنها دو روش برای پی‌بردن به شخصیت یک فرد وجود دارد: اول از طریق آن‌چه می‌گوید و دوم به وسیله آن‌چه انجام می‌دهد. پس، از طریق اکشن و کلمات است که می‌فهمیم یک فرد چگونه آدمی است. بنابراین، اکشن‌ها و دیالوگ‌ها، شخصیت را تعریف می‌کنند.» (اسکات، ۱۳۹۳: ۱۶۲).

برای خلق یک شخصیت داستانی جذاب، نویسنده باید در کنار توجه به نیازها و خواسته‌های فردی شخصیت‌های داستانی، چهار ویژگی اصلی را در نظر داشته باشد: نیاز نمایشی شخصیت‌های داستانی، دیدگاه فردی و خاص شخصیت‌های داستانی، نگرش و شیوه تفکر خاص شخصیت‌های داستانی، تغییر و تحول شخصیت‌های داستانی.

۴.۶. گفت‌وگو

از مراحل مهم دیگر، در دراماتیزه کردن افسانه برای انیمیشن، استفاده از گفت‌وگوهای دراماتیک با مفاهیم بالا، برای تبدیل شخصیت‌های ساده و بدون بُعد افسانه، به شخصیت‌های پیچیده با خصوصیات و ویژگی‌های روحی، روانی، اجتماعی و فرهنگی ویژه است. گفت‌وگوی مناسب و به جا، باعث القای فضا سازی، نمایش شخصیت‌ها و باور پذیر شدن آن‌ها خواهد شد. گفت‌وگو در انیمیشن با گفت‌وگوهای دیگر متفاوت است، نوع و سبک گفت‌وگو در انیمیشن به عواملی چون: معیار و رفتارهای جهت‌یاب شخصیت، نشانه‌های شخصیت، روابط شخصیت و نوع ژانر بستگی دارد. همچنین گفت‌وگوها باید از لحاظ محتوا و واژگان، متناسب با سن مخاطبان انیمیشن باشد.

انیمیشن یک رسانه تصویری است، بنابراین گفت‌وگو در انیمیشن باید کوتاه و مفید و پیش برنده داستان باشد. گفت‌وگوهای طولانی میان شخصیت‌ها، سرعت داستان را کند و مخاطبان را برای دنبال کردن داستان بی‌رغبت می‌کند. سرعت گفت‌وگو در انیمیشن باید سریع و رو به جلو و همراه با حرکت شخصیت‌ها باشد. گفت‌وگوها باید داستان پس‌زمینه را آشکار سازد و یا اطلاعاتی را در مورد طرح اصلی یا فرعی یا شخصیت‌های فیلمنامه به مخاطبان ارائه دهد. گفت‌وگو در انیمیشن باید از لحاظ محتوا و واژگان متناسب با سن مخاطب باشد. در فیلمنامه انیمیشن جایی برای گفت‌وگوهای طولانی و بیهوده شخصیت‌ها وجود ندارد. محدوده گفتار هر شخصیت نباید بیش از سه جمله باشد و در صورت طولانی بودن گفتار هر یک از شخصیت‌ها، می‌توان با استفاده از یک کنش مناسب، گفت‌وگو را به بحث‌های کوچک تر تقسیم نمود.

۴.۷. صحنه و سکانس

یکی از عوامل تأثیرگذار بر کل فیلمنامه انیمیشن، چگونگی توصیف صحنه در متن فیلمنامه است. صحنه، واحدی از وحدت مکان و زمان در فیلمنامه است. «یک فیلمنامه کامل انیمیشن، داستانی را شرح می‌دهد که شامل کلیه فضاهایی است که صحنه‌ها در آن اتفاق می‌افتد. فضاهایی که تمام اکشن‌ها و تمام دیالوگ‌هایی که شخصیت‌ها می‌گویند، در آن‌ها اتفاق می‌افتد.» (اسکات، ۱۳۹۳: ۱۷).

گاهی لازم است برای حفظ خط اصلی داستان، صحنه‌هایی حذف، اضافه و یا اصلاح گردد. در تبدیل افسانه به انیمیشن، خلق صحنه‌های جدید و حذف برخی صحنه‌ها، باید با هدف تصویری کردن فیلمنامه و پیش بردن ماجراها صورت پذیرد. آن چه مهم

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and Research in Persian culture, language and literature

است، حفظ تعادل فیلمنامه با ایجاد تعادل میان شخصیت‌ها و موقعیت‌های داستانی است. صحنه اصلی فیلمنامه انیمیشن، باید اغراق‌آمیز، تکان‌دهنده و پرتحرک باشد. در خلق صحنه‌های اصلی فیلمنامه باید به مکان، زمان، فضا و موقعیت صحنه توجه شود. مکان‌ها باید تازه، کمتر دیده شده و جذاب باشند.

ساختار تمامی صحنه‌ها در فیلمنامه انیمیشن، به یک صورت است. تمامی صحنه‌ها شامل یک آغاز، یک میانه، یک پایان و یک اوج‌گیری به سمت خطر هستند که این شیب در هر صحنه شدیدتر می‌شود. برای رسیدن به یک طرح کاربردی و مستقیم در فیلمنامه انیمیشن، ابتدا باید صحنه‌های ضروری و پایه طرح تنظیم و سپس این صحنه‌ها، توسط صحنه‌های میانی به یکدیگر متصل شوند. برای افزایش سرعت در فیلمنامه انیمیشن، بهتر است که چندین صحنه را در یک صحنه نمایش داد. حرکت در فیلمنامه انیمیشن امری حیاتی است. عدم تحرک صحنه‌ها، مخاطب را خسته و بی‌علاقه خواهد کرد. در صورت طولانی شدن صحنه‌های اکشن و هیجان‌انگیز، این صحنه‌ها باید به طور موقت قطع و به مخاطب فرصتی برای کسب انرژی تازه داده شود، زیرا طولانی شدن این گونه صحنه‌ها ممکن است منجر به راکد شدن داستان و شخصیت‌های داستانی شود.

خلق صحنه‌های غیرمنتظره و خنده دار، بهترین روش برای ایجاد کمدی، تعلیق و درام است. تمرکز نویسنده، در تمامی صحنه‌ها، باید روی شخصیت‌ها و رفتار طنزآمیز آن‌ها باشد. تغییر یک صحنه آشنا و دادن صورتی جدید به آن یکی از راه‌های ایجاد طنز در صحنه است.

در افسانه، زمان و مکان رویدادها و تمامی افکار و اعمال شخصیت‌ها، توسط عنصر توصیف و توسط راوی بیان می‌شود. اما در انیمیشن، رفتار شخصیت‌ها و خوب بودن یا بد بودن آن‌ها، توسط عمل صحنه‌ای مشخص می‌شود. «اساس شخصیت داستانی عمل است، آن چه که او انجام می‌دهد، نشان دهنده آن است که او کیست.» (فیلد، ۱۳۹۳: ۱۰۲). عمل صحنه‌ای در افسانه دیده نمی‌شود و راوی با استفاده از زاویه دید بیرونی، داستان و ماجراها را روایت می‌کند. در انیمیشن، وحدت منطبق بر عمل صحنه‌ای، مانع پراکندگی موضوع و یا حذف و اضافه غیرمنطقی شخصیت‌ها خواهد شد. در انیمیشن، قضاوت و نتیجه‌گیری مخاطب از وقایع و اتفاقات، به آن چه که در صحنه می‌بیند، بستگی دارد. عمل افسانه‌ای متفاوت با عمل صحنه‌ای است. در انیمیشن، نویسنده با استفاده از عمل صحنه‌ای، فضا را ایجاد، شخصیت‌ها را معرفی و وقایع را پیش می‌برد. در فرایند تبدیل افسانه به انیمیشن، نویسنده با مهار حرکات شتاب زده و متعادل کردن ریتم تند افسانه، اجازه درک حرکات و اعمال دراماتیک را به مخاطب می‌دهد. طراحی حرکات صحنه باید اصولی و مناسب و در جهت تکمیل و تقویت گفتار دراماتیک باشد.

در انیمیشن، تمامی صحنه‌ها باید به طور منطقی دنباله‌رو صحنه قبلی خود باشند. حوادث و رویدادها باید روان و قابل درک باشند. پایان حوادث و رویدادها باید دراماتیک، مؤثر و طنزآلود باشد. در انیمیشن، نویسنده باید از روابط پیچیده‌ای که مخاطب را مجبور به تمرکز روی داستان و بسط آن می‌کند، بپرهیزد، زیرا زمان و ویژگی‌های خاص رسانه انیمیشن، فرصت چنین روابط پیچیده‌ای را به مخاطب نمی‌دهد. در دراماتیزه کردن افسانه‌ها، حوادث و ماجراها می‌توانند بر حسب نوع روایت افسانه، از فضاها و الزامات فرهنگی و روابط سنتی حاکم بر افسانه فاصله بگیرد. در طول تمامی پرده‌ها، قهرمان باید فعالانه و با سرعت، با موانع پرمخاطره روبه‌رو و رویدادها و ماجراهای انیمیشن را پیش ببرد.

۴.۸. تنش و کشمکش

اساس یک فیلمنامه انیمیشن، به وجود درگیری و تنش میان نیروهای مخالف هم است. هر عمل شخصیت داستانی در فیلمنامه، واکنشی را به دنبال خواهد داشت و به این ترتیب سلسله‌ای از کنش و واکنش در فیلمنامه به وجود خواهد آمد. انیمیشن رسانه‌ای تصویری است و نویسنده باید به دنبال راه‌هایی برای بیان تصویری انواع کشمکش باشد. در فرآیند دراماتیزه کردن افسانه به انیمیشن،

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and Research in Persian culture, language and literature

کنش های توصیفی و حادثه ای افسانه، باید به کنش های گفتاری، رفتاری و صحنه ای دراماتیک تبدیل شود. با توجه به این که در فیلمنامه، اساس شخصیت داستانی عمل است و نه عکس العمل، کنش شخصیت های فیلمنامه، باید با توجه به نیاز نمایشی آن ها باشد و کنش شخصیت در برابر موقعیت خود، باعث محو یا کم رنگ شدن شخصیت داستانی خواهد شد. بنابراین، روابط و تعارضات میان شخصیت ها، باید به گونه ای باشد که باعث افزایش جنبه های دراماتیک اثر شود.

ایجاد پیچش و غافلگیری در طرح فیلمنامه، یکی از ابزارهای به وجود آوردن درگیری و تنش میان شخصیت ها و تغییر وضعیت است. «تغییر وضعیت، حالتی است که در آن، کنش داستان نتیجه ای در جهت عکس خود نشان می دهد. به عبارت ساده تر، وقتی که یک شخصیت در پی به دست آوردن چیزی است و کنش و فعالیت اش باعث ایجاد وضعیتی مخالف با هدفش می گردد، تغییر وضعیت رخ می دهد.» (رومیانی و باقری، ۱۳۸۲: ۶۸). یکی دیگر از ابزارهای ایجاد تنش و درگیری در انیمیشن، قرار دادن قهرمان یا ضد قهرمان، در موقعیتی است که مجبور شود در یک محدوده زمانی کوتاه، عمل خاصی را انجام دهد. این ابزار می تواند در هر نقطه ای از فیلمنامه رخ دهد. اما بهتر است زمانی رخ دهد که قهرمان در انتهای پرده دوم قرار دارد و به سوی نقطه اوج داستان در حرکت است.

تنش در انیمیشن در نتیجه عواقب اعمال شخصیت ها و درگیری آنان با یکدیگر روی می دهد. مهم ترین نوع درگیری و تنش، کشمکش است که در مخاطب ترس و هیجان و ترحم به وجود می آورد. کشمکش در انیمیشن، باید مبتنی بر حادثه و تحرک باشد. ماجراهای انیمیشن با بسط و گسترش انواع کشمکش ها پیش می روند. اگر شخصیت به آسانی و بدون هیچ درگیری و کشمکشی به هدف خود برسد، فیلمنامه فاقد جذابیت دراماتیک خواهد بود.

۴.۹. سبک و ژانر

در فیلمنامه انیمیشن، چند تکنیک ثابت، ساختار اصلی فیلمنامه را تشکیل می دهد که به آن سبک انیمیشن گفته می شود. «باید لحن کلی، داستان، وساختار را در سراسر یک انیمیشن سینمایی منسجم نگه دارید تا سبک آن گونه را در آن انیمیشن ایجاد کنید.» (وهر، ۱۳۹۱: ۱۹). ژانرها، زیر مجموعه ای از سبک ها هستند. در حقیقت هم ژانر و هم سبک، به دنبال کشف ویژگی های مشترکی برای هویت دادن به آثار هنری هستند. تنها تفاوت فاحش آن ها در نوع این ویژگی ها است. ژانرها بیشتر به ویژگی های مشترکی که مربوط به عرضه فیلم ها می شود و در بحث مخاطب شناسی کاربرد دارد، اشاره می کنند، در حالی که سبک ها بیشتر به ویژگی های زیباشناسانه فیلم اشاره می کنند و در مورد این ویژگی های مشترک بحث می کنند.

نویسنده پس از انتخاب ژانر، متناسب با داستان فیلمنامه، باید در چارچوب حد و مرزهای ژانر انتخابی حرکت کند. البته می توان در کنار استفاده از ژانر اصلی برای طرح اصلی، از ژانرهای دیگر نیز برای طرح فرعی فیلمنامه استفاده کرد. رایج ترین ژانرهای انیمیشن عبارتند از: حادثه ای، کمدی-حادثه ای، ۷، درام شخصیتی، ۸، عاشقانه، ۹، هجویه، ۱۰ و دوراهه، ۱۱. در انیمیشن های حادثه ای، برای شکل گیری طرح و اوج گیری طرح، از سکانس های حادثه ای متحرک استفاده می شود. شخصیت ها در این نوع ژانر، با موانع گوناگون مواجه می شوند و برای غلبه بر این موانع مجبور به مبارزه و یا فرار می شوند. ژانر کمدی-حادثه ای، حادثه را با انواع طنز و بذله گویی

^۱- Action

^۲- Comedy-Action

^۳- Character-Draman

^۴- Romance

^۵- Spoof

^۶- Two-way

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and Research in Persian culture, language and literature

و شیرین کاری شخصیت‌ها ترکیب می‌کند. اصل مهم، حفظ تعادل میان انواع طنز و سکانس‌های حادثه‌ای متعدد است. ژانر درام-شخصیت، دارای خط طرح و شخصیت‌های دراماتیک قوی است. گرچه ژانر درام-شخصیت می‌تواند شامل حوادث بسیاری باشد، اما اساس این ژانر، خط داستانی عاطفی فیلمنامه است. در ژانر عاشقانه، نیاز یا هدف قهرمان، رسیدن به عشق واقعی است. ژانر هجویه، با استفاده از یک شیوه روایتی مناسب، شخصیت و یا داستانی معروف را روایت می‌کند. طنز در این گونه از هجو و شوخی، با یک شخصیت افسانه‌ای یا یک داستان حاصل می‌شود. در ژانر دوراها، فیلم زنده و انیمیشن با یکدیگر ترکیب می‌شوند. می‌توان این ژانر را با ژانر دیگری ترکیب و داستان جدیدی ساخت.

۵. نتیجه گیری

اقتباس از ادبیات کهن، به خصوص قصه‌ها و افسانه‌ها و کشف روابط و مناسبات چند لایه افسانه با سبک و سیاق بیانی انیمیشن، یکی از شیوه‌هایی است که امروزه مورد توجه بسیاری از فیلمنامه نویسان انیمیشن قرار گرفته است. بسیاری از افسانه‌ها برای تصویری شدن و ارتباط با مخاطب، نیاز به فضا سازی و طراحی و بافت خاص خود را دارند. تطبیق و تلفیق ویژگی‌ها و عناصر دراماتیک افسانه با انیمیشن، می‌تواند منجر به خلق اثری جدید و تأثیرگذار گردد.

در این مقاله، معیارهای لازم برای دراماتیزه کردن افسانه در قالب انیمیشن، به صورت اجمالی معرفی و شیوه‌هایی برای تقویت جنبه‌های پویانمایی افسانه‌های ایرانی، متناسب با الگوهای روز جامعه ارائه گردید. مسلماً آنچه بیان شد، دربرگیرنده تمامی شیوه‌هایی که منجر به تقویت جنبه‌های پویانمایی افسانه می‌گردد، نیست، زیرا انیمیشن رسانه‌ای گسترده است و شیوه‌های متعددی برای ارائه آن وجود دارد. در هر صورت، آنچه مسلم است این است که بسیاری از افسانه‌های ایرانی، با حفظ چارچوب کلی روایت افسانه در کنار تغییر و تعدیل‌های مناسب، قابلیت تبدیل شدن به یک انیمیشن جذاب و ماندگار را دارا هستند.

۶. مراجع

۱. ارجمندی، مهدی؛ تبدیل و تحول متن مذهبی به متن دراماتیک، انتشارات پژوهشگاه فرهنگ و هنر اسلامی: تهران، ۱۳۷۸.
۲. اسکات؛ جفری؛ فیلمنامه نویسی انیمیشن، ترجمه امیر مسعود علمداری، پریسا کاشانیان، ویرایش ملیحه اسکندری، انتشارات هنر نو: تهران، ۱۳۹۳.
۳. آرامی، مریم و همکاران، پژوهشگران از ادبیات نمایشی می‌گویند: نظرخواهی: دشواری‌های برقراری ارتباط ادبیات داستانی و نمایشی، نمایش، مرداد و شهریور ۱۳۸۸، شماره ۱۱۹ و ۱۲۰، صص ۳۶-۳۲.
۴. بلاند، جوئل.ک؛ بازآفرینی صحنه‌هایی از ادبیات کلاسیک. ترجمه شبنم میرزین‌الدین، تهران: سروش، ۱۳۸۴.
۵. پورشبانان، عبدی، نگاهی به تاریخچه اقتباس سینمایی از متون کلاسیک ادبیات فارسی، هفتمین همایش پژوهش‌های زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه هرمزگان، ۱۳۹۲، صص ۳۰۳-۲۹۲.
۶. پورشبانان، علیرضا، نگاهی به ظرفیت‌های نمایشی و اقتباسی خاوران‌نامه ابن‌حسام خسفی، دوفصل نامه علمی- پژوهشی پژوهش‌های ادبیات تطبیقی، دوره ۳، شماره ۱ (پیاپی ۵)، بهار و تابستان ۱۳۹۴، صص ۷۸-۵۵.
۷. جعفری، محمد، زیرسایه روایت‌های معتبر، نگاهی به بازآفرینی افسانه‌ها در مجموعه قصه شب، کتاب ماه کودک و نوجوان، شماره ۱۱۱-۱۰۹، آبان، آذر و دی ۱۳۸۵، صص ۴۹-۴۳.
۸. چهارزی، بدری، اقتباس از افسانه‌های حماسی شاهنامه، فصلنامه فرهنگ مردم ایران، شماره ۳۳، تابستان ۱۳۹۲، صص ۷۱-۵۳.
۹. چهارزی، ناهید، جنبه‌های نمایشی افسانه‌های شفاهی کودک و نوجوان، فصلنامه فرهنگ مردم ایران، شماره ۱۵، زمستان ۱۳۸۷، صص ۴۴-۲۷.

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در
فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and
Research in Persian culture, language and literature

۱۰. جهازی، ناهید، شیوه‌های تبدیل افسانه به انیمیشن، فصلنامه فرهنگ مردم ایران، شماره ۲۴، بهار ۱۳۹۰، صص ۳۳-۴۰.
۱۱. حنیف، محمد؛ قابلیت‌های نمایشی شاهنامه، چاپ دوم، انتشارات سروش: تهران، ۱۳۸۹.
۱۲. خطایی، سوسن، نقش فرهنگ و هنر ایران بر اقتباس ادبی در فیلم‌های پویانمایی ایران، جلوه هنر، شماره ۶ (دوره جدید)، تابستان، ۱۳۹۲، صص ۵-۱۴.
۱۳. رومیانی، فرجاد؛ باقری، علی، قصه پردازی در انیمیشن، کتاب ماه هنر، مرداد و شهریور، ۱۳۸۲، صص ۶۷-۶۹.
۱۴. سینگر، لیندا؛ فیلمنامه اقتباسی، ترجمه عباس اکبری، جلد اول، انتشارات نقش و نگار: تهران، ۱۳۸۰.
۱۵. فیلد، سید، مبانی فیلمنامه نویسی، ترجمه سیدجلیل شاهری لنگرودی، چاپ دوم، انتشارات سوره مهر: تهران، ۱۳۹۳.
۱۶. کرم رضایی، رضا، یادداشت‌هایی درباره تبدیل قصه به نمایشنامه، فصلنامه هنر، شماره ۶۱، ۱۳۸۳، صص ۴۹-۵۴.
۱۷. محسنی، مرتضی؛ پورشبانان، علیرضا؛ وجوه اقتباس سینمایی از سیرالعباد سنایی، ادب پژوهی، شماره ۹، پاییز ۱۳۸۸، صص ۱۲۹-۱۴۹.
۱۸. وبر، مریلین؛ راهنمای فیلمنامه‌نویسی انیمیشن، ترجمه حسین فراهانی، چاپ اول، نشر ساقی: تهران، ۱۳۹۱.