

# مؤلفه‌های بیانی انیمیشن و چگونگی اقتباس از قصه‌ها و افسانه‌های ایرانی

(بررسی موردی: انیمیشن سینمایی جمشید و خورشید)

زینب بنی اسدی<sup>۱</sup>، محمدرضا صرفی<sup>۲</sup>، یدالله آقاعباسی<sup>۳</sup>،  
محمدعلی صفورا<sup>۴</sup>

## چکیده

اقتباس از ادبیات کهن، به‌خصوص قصه‌ها و افسانه‌ها و کشف روابط و مناسبات چندلایه افسانه با سبک و سیاق بیانی انیمیشن، یکی از شیوه‌هایی است که امروزه مورد توجه بسیاری از فیلمنامه‌نویسان انیمیشن قرار گرفته است. 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. مقاله پیش‌رو، با به‌کارگیری روش اسنادی و با رویکردی توصیفی-تحلیلی، پس از بیان شرایط درام‌پذیری افسانه‌ها، به نقد تطبیقی عناصر مشترک افسانه و انیمیشن سینمایی «جمشید و خورشید» و چگونگی انتقال این عناصر در فرایند اقتباس از افسانه به انیمیشن می‌پردازد. بر اساس یافته‌های پژوهش، اولین گام در تبدیل افسانه به انیمیشن، تحلیل متن افسانه و یافتن ویژگی‌های تصویری و مؤلفه‌های مختلف دراماتیک آن است. شناخت نقاط قوت و ضعف افسانه‌ها، اضافه نمودن یا برجسته کردن عناصر دراماتیک و تقویت مؤلفه‌های گوناگون پویانمایی، باعث افزایش حرکت، تعلیق و تصویر در انیمیشن خواهد شد.

## واژه‌های کلیدی

اقتباس، عناصر دراماتیک، افسانه، پویانمایی، انیمیشن جمشید و خورشید

baniasadi.zb@gmail.com  
m\_sarfi@yahoo.com  
yaghaabasi@yahoo.com  
safoora\_m@yahoo.com

تاریخ دریافت: ۹۶/۱۲/۲۰ تاریخ پذیرش: ۹۷/۰۴/۱۱  
۱. دکتری زبان و ادبیات فارسی دانشگاه شهید باهنر کرمان (نویسنده مسئول)  
۲. استاد زبان و ادبیات فارسی دانشگاه شهید باهنر کرمان  
۳. استادیار علم ارتباطات و دانش‌شناسی دانشگاه شهید باهنر کرمان  
۴. استادیار هنر و معماری دانشگاه تربیت مدرس تهران

## ۱. مقدمه

بازگویی و بازآفرینی قصه‌ها و 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<sup>۱</sup> هنری است که جدا از جنبه سرگرمی و جذابیت، قابلیت فراوانی در استفاده از ساختار افسانه و ارائه آن را در چشم‌اندازی جدید 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 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<sup>۲</sup> و بازآفرینی<sup>۳</sup>، باعث ایجاد ارتباطی مؤثر و منطقی میان گذشته و حال خواهد شد. در یک اقتباس موفق و هوشمندانه، اقتباس‌گر با شناخت عناصر دراماتیک<sup>۴</sup> قصه‌ها و افسانه‌های ایرانی و اعمال تغییرات اساسی بر روی این عناصر، می‌تواند یک اثر پویانمایی جذاب و تأثیرگذار را ارائه دهد.

با توجه به بررسی‌های صورت گرفته، تأثیرپذیری از افسانه‌ها در خلق آثار هنری انیمیشن، همواره وجود داشته است و هنرمندان و نویسندگان با تأثیرپذیری از افسانه‌ها موفق شده‌اند آثار انیمیشن متنوع و موفق بسیاری را تولید کنند، اما تاکنون، پژوهشی که به صورت منسجم و با نگاه تطبیقی به ویژگی‌های ساختاری ادبیات داستانی کهن و مؤلفه‌های دراماتیک قصه‌ها و افسانه‌ها، به بررسی چگونگی انتقال عناصر داستانی و ارائه شیوه‌های تقویت مؤلفه‌های 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 دوباره‌زایی این افسانه‌ها چیست؟

با توجه به آنچه گفته شد، اهداف اصلی این پژوهش، بررسی و شناخت ظرفیت‌های پویانمایی قصه‌ها و افسانه‌های ایرانی و نیز تحلیل تطبیقی عناصر دراماتیک در روند تبدیل افسانه به انیمیشن است. در راستای اهداف فوق، این پژوهش به سؤال اساسی زیر پاسخ خواهد داد:

راهکارهای مناسب دخل و تصرف هنرمندانه برای منطبق‌سازی و انتقال عناصر داستانی

1. Animation.
2. Adaptation.
3. Recreation.
4. Dramatic elements.

مشترک، از افسانه به انیمیشن کدام است؟

پاسخ‌های داده شده به سؤال فوق، به رد یا قبول فرضیه پژوهش کمک می‌کند. فرضیه پژوهشی عبارت است از: با شناخت قابلیت‌های پویانمایی قصه‌ها و افسانه‌های ایرانی و اعمال تغییرات لازم بر عناصر مشترک داستان و انیمیشن، می‌توان آثار انیمیشن ماندگار و موفق خلق کرد.

## ۲. ادبیات تحقیق

بسیاری از افسانه‌های ایرانی، به دلیل دارا بودن عناصر دراماتیک از جمله درون‌مایه، کشمکش، گره‌افکنی، گره‌گشایی، تعلیق، گفت‌وشنود و پایان مناسب و نیز برخورداری از ساختار منسجم همراه با حوادث و رویدادهای تصویری، قابلیت اقتباس و تطابق برای تبدیل به یک اثر پویانمایی جذاب با ساختاری قوی را دارا هستند. 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). شناخت عناصر اصلی انیمیشن و تطبیق آن با طرح‌های اصلی و فرعی، به همراه ایجاد فضایی دراماتیک، باعث می‌شود یک طرح ساده افسانه‌ای به یک فیلم ماندگار انیمیشن تبدیل شود. البته با توجه به نامناسب بودن اکثر افسانه‌ها برای اقتباس وفادارانه و روایت عین به عین ماجراها و حوادث و نیز دشوار بودن و تخصصی بودن انتخاب افسانه‌هایی با تمام ویژگی‌های دراماتیک مورد نیاز، آشنایی نویسندگان با شیوه‌هایی مانند اقتباس آزاد و بازآفرینی ضروری می‌نماید.

اقتباس، بازگرداندن و بازسازی یک شکل هنری به شکل ساختاری جدید 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. در اقتباس هنری آزاد از قصه‌ها و افسانه‌ها، نویسنده بر اساس الهامی که از یک ایده، یک موقعیت یا یک شخصیت افسانه می‌گیرد، آن را به گونه‌ای مستقل و با روایتی بدیع در فضا، مکان و زمان متفاوت، همراه با شخصیت‌های جدید و در کشاکش روابط تازه می‌پروراند. گاهی لازم است برای حفظ خط اصلی داستان، صحنه‌هایی حذف، اضافه یا اصلاح گردد. 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 گونه‌ای که فیلم اقتباسی تولید شده، برای مخاطب ناآشنا است. هنر نوپدید 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. انیمیشن یا پویانمایی، هنر حرکت بخشیدن به اشیای بی‌جان است. انیمیشن را می‌توان راوی مدرن اساطیر و افسانه‌ها دانست که به دلیل انعطاف‌پذیری و قابلیت‌های فراوان در مقایسه با دیگر شکل‌های هنری، اختیارات فراوانی را در اختیار اقتباس‌گر قرار می‌دهد. هنر انیمیشن به شیوه‌ای جدید و در مقیاسی گسترده‌تر، با بهره‌گیری از کشش نهفته در قصه‌ها و افسانه‌ها، تصاویری منطبق با انسان امروزی را به مخاطبان ارائه می‌دهد. فرایند اقتباس با ایجاد پیوند بین فرهنگ فولکلوریک و هنر، با استفاده از رسانه‌ای مانند انیمیشن به بسیاری از قصه‌ها و افسانه‌های ایرانی کارکردی امروزی می‌دهد. اقتباس‌گر، 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. نویسنده در فرایند اقتباس، با تغییر زاویه دید و شناخت قابلیت‌های دراماتیک افسانه و شرایط زمان و مکان، نگرشی هنرمندانه و متفاوت از شکل و محتوای افسانه ارائه می‌کند. در نهایت، انیمیشن اقتباسی، باید طرحی بی‌نقص، صحنه‌هایی بی‌مانند، شخصیت‌هایی چندلایه، گفت‌وگوهای قوی و طنزی عالی داشته باشد.

### ۳. پیشینه تحقیق

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 بهره‌گیری متوّع اقتباس‌گران بوده است و هنرمندان و نویسندگان توانسته‌اند با تأثیرپذیری از افسانه‌ها، انیمیشن‌های متوّع و موفق بسیاری را تولید کنند. «در این هنر می‌توان از ساختار افسانه‌ها به فراوانی استفاده کرد. به عبارت دیگر، 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).

از آغاز پیدایش انیمیشن، اقتباس از قصه‌ها و 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. دلایل این امر را می‌توان رابطه‌ی تعاملی دو طرفه‌ی ادبیات داستانی و انیمیشن و نیز قابلیت‌های دراماتیک افسانه‌ها دانست. به عبارت دیگر، «از دل ادبیات شفاهی و گفتاری بود که اقتباس‌های نوشتاری پدید آمد و نقل و روایت‌های اساطیر و افسانه‌ها، جایگزینی مکتوب و مندرج یافت» (میرزاپور، ۱۳۹۵: ۷). این شیوه‌ی نه‌تنها در ایران، بلکه در سطح جهان نیز رایج بوده است. «کنش انتقال و یا آنچه که می‌توان آن را به‌کارگیری دوباره‌ی یک متن نامید، به اندازه‌ی خود هنر قدمت دارد» (میر شاه ولد، ۱۳۸۸: ۱۹). حوزه‌ی مطالعات مربوط به اقتباس و رسانه، از دیدگاه‌های متفاوتی قابل دسته‌بندی است. آثاری که به‌صورت انفرادی و مستقل به مسئله‌ی اقتباس دراماتیک پرداخته‌اند؛ آثاری که با تحلیل عناصر ساختاری، ظرفیت آثار ادبی را برای تبدیل به یک اثر دراماتیک بررسی کرده‌اند و آثاری که به مطالعه‌ی تطبیقی عناصر در دو رسانه‌ی ادبیات و سینما پرداخته‌اند.

دسته‌ی اول، آثاری هستند که با بررسی تاریخ اقتباس ادبی در ایران و جهان، به بررسی و نقد اجمالی فیلم‌های اقتباسی می‌پردازند؛ مانند اقتباس ادبی در سینمای ایران: شهباز مرادی کوچکی (۱۳۶۸)، اقتباس برای فیلمنامه: محمد خیری (۱۳۶۸)، اقتباس ادبی برای سینمای کودک و نوجوان: منوچهر اکبرلو (۱۳۸۴)، نگارش فیلمنامه‌ی اقتباسی: لیندا سیگر (۱۳۸۰)، ویژه‌نامه‌ی اقتباس: فصلنامه‌ی فارابی (۱۳۸۳)، اقتباس در سینما: محمدعلی فرشته حکمت (۱۳۹۰)، نگاهی به تاریخچه‌ی اقتباس سینمایی از متون کلاسیک ادبیات فارسی: علیرضا پورشبانان (۱۳۹۲)، اقتباس از ادبیات داستانی برای درام: زمینه‌ها و کاربردها: مهدی نصیری (۱۳۹۴)، اقتباس در سینما: فردریک سابور (۱۳۹۵). در حوزه‌ی ارتباط ادبیات عامه و انیمیشن نیز مقالاتی چون بازنویسی و بازآفرینی از فرهنگ عامه: قصه‌ها و مثل‌ها در ادبیات نمایشی کودک: جعفر پایور (۱۳۸۴)، ادبیات و پویانمایی: محمدرفیع ضیایی (۱۳۸۵)، مایه‌های پویانمایی در ادبیات فارسی: مهدی علمداری (۱۳۸۵)، قصه‌ها و افسانه‌های ایرانی در انیمیشن ایران: محمدعلی صفورا (۱۳۸۶)، کاربردهای ادبیات عامه در پویانمایی: کریم سربخش (۱۳۸۷)، شیوه‌های تبدیل افسانه به انیمیشن: ناهید جهازی (۱۳۹۰)، ایده‌یابی از افسانه‌های ایرانی برای نگارش فیلمنامه‌ی پویانمایی: ناهید جهازی (۱۳۹۱)، به بررسی نقش و کاربرد ادبیات عامه و ارائه‌ی شیوه‌هایی برای تبدیل ادبیات داستانی کهن به آثار انیمیشن

می‌پردازند.

دسته دوم، آثاری هستند که با تکیه بر عناصر روایی و سبکی، به بررسی قابلیت‌های دراماتیک ادبیات کهن می‌پردازند و خود به دو دسته تقسیم می‌شوند: گروه اول، آثاری هستند که جنبه‌های دراماتیک عناصر روایی یک اثر را بررسی می‌کنند. قابلیت‌های روایی ادبیات عامیانه ایران در اقتباس نمایشی برای تلویزیون و سینما: اصغر فهیمی فر و محمد جعفر یوسفیان کناری (۱۳۹۲)، اهمیت ساختار و درون‌مایه در اقتباس سینمایی و تلویزیونی هزارویک شب: زهرا حیاتی (۱۳۹۴)، اقتباس سینمایی از آثار غنایی ادبیات کلاسیک فارسی با تأکید بر وجوه نمایشی سندبادنامه ظهیری سمرقندی: علیرضا پورشبانان (۱۳۹۵)، ساختار روایی داستان و فیلم شازده احتجاب: سمانه ابهری و همکاران (۱۳۹۵). گروه دوم، پژوهش‌هایی هستند که علاوه بر عناصر روایی، عناصر سبکی سینما را نیز به عنوان ابزاری برای نقد و تحلیل متون ادبی به کار می‌برند. مانند از چشم سینما: علی کریمی (۱۳۸۱)، بررسی ساختار سینمایی و ادبی انیمیشن ملک خورشید، بازنشاسی یکی از ابعاد ادبیات کودک در ایران: محمدعلی صفورا و همکاران (۱۳۹۰)، بررسی ظرفیت‌های سینمایی رمان دود پشت تپه، با تکیه بر دو ویژگی سبکی و روایی: فخری رسولی گروی و فرشته شاه‌صنم (۱۳۹۵).

دسته سوم که مورد توجه این پژوهش است، مطالعات تطبیقی هستند که با تفسیر عناصر فیلم، به مطالعه تطبیقی تغییرات صورت گرفته در اثر ادبی و فیلم سینمایی می‌پردازند. مانند نگاهی تطبیقی به داستان و فیلمنامه جادوگر شهر از: مارک آی. وست (۱۳۷۸)، تطبیق ساختار داستان «شیخ صنعان» با الگوی فیلمنامه: زهرا حیاتی (۱۳۸۳)، چگونه داستان را به فیلمنامه تبدیل کنیم؟ (بررسی تطبیقی فیلمنامه و رمان از منظر شکل، ساختار و شیوه نگارش): محسن دامادی (۱۳۹۲)، ادبیات تطبیقی نو و اقتباس ادبی: نمایشنامه باغ‌وحش شیشه‌ای ویلیامز و فیلم اینجا بدون من توکلی: عذراء قندهاریون و علیرضا انوشیروانی (۱۳۹۲)، گذر از قصه‌ای اسطوره‌ای به خوانشی فیلمیک، یک بررسی تطبیقی: ایلمیرا دادور و حمیدرضا رحمت‌جو (۱۳۹۲)، نقش رسانه در تولید معنا، تحلیل تطبیقی داستان و فیلم داش آکل: زهرا حیاتی و همکاران (۱۳۹۴)، مطالعه تطبیقی رویدادهای داستان در روایت ادبی و سینمایی، مقایسه داستان آشغال‌دونی و فیلم دایره مینا: زهرا حیاتی (۱۳۹۴)، بررسی تطبیقی داستان مردگان جیمز لویس با فیلم اقتباسی پله آخر علی مصفا: عذراء قندهاریون و همکاران (۱۳۹۵)، تحلیل تطبیقی پنج فیلم سینمایی اقتباسی در سینمای ایران با متن داستان‌های مربوط به آنها: سیاوش گلشیری و نفیسه مرادی (۱۳۹۵). فرضیه و هدف پژوهش پیش‌رو بر نتایج چنین پژوهش‌هایی استوار است. از این رو این مقاله با رویکردی جدید و کاربردی،

با استفاده از روش توصیفی-تحلیلی و شیوه تحلیل محتوا، به دنبال یافتن راهکاری عملی برای پی بردن به چگونگی انتقال عناصر داستانی در فرایند اقتباس از افسانه به انیمیشن است.

#### ۴. روش تحقیق

بنا بر آنچه گفته شد، اهداف اصلی این پژوهش، بررسی و شناخت ظرفیت‌های پویانمایی قصه‌ها و افسانه‌های ایرانی و نیز تحلیل تطبیقی عناصر دراماتیک در روند تبدیل افسانه به انیمیشن است. در راستای اهداف فوق، این پژوهش به سؤال اساسی زیر پاسخ خواهد داد:

– راهکارهای مناسب دخل و تصرف هنرمندانه برای منطبق‌سازی و انتقال عناصر داستانی مشترک، از افسانه به انیمیشن کدام است؟

پاسخ‌های داده شده به سؤال فوق، به رد یا قبول فرضیه پژوهش کمک می‌کند. فرضیه پژوهشی عبارت است از: با شناخت قابلیت‌های پویانمایی قصه‌ها و افسانه‌های ایرانی و اعمال تغییرات لازم بر عناصر مشترک داستان و انیمیشن، می‌توان آثار انیمیشن ماندگار و موفق‌تری خلق کرد.

با توجه به شکل‌گیری قصه‌ها و افسانه‌ها در زمان، مکان و شرایط متفاوت و متضاد با زمان حال، ابتدا باید به چند سؤال اساسی در رابطه با شرایط درام‌پذیری افسانه‌ها پاسخ داده شود. سؤالاتی از قبیل:

- شرایط و معیارهای لازم افسانه‌های ایرانی، برای اقتباس آزاد و بازتولید در قالب انیمیشن کدام است؟
- چه عناصری در افسانه‌ها قابلیت اقتباس و ارائه به صورت پویانمایی را دارا هستند؟
- با اعمال چه تغییراتی در افسانه‌ها، می‌توان آنها را در قالب یک شکل و شیوه خاص، دراماتیزه کرد؟

در این مقاله، با به‌کارگیری روش اسنادی و با رویکردی توصیفی-تحلیلی، شرایط درام‌پذیری اساطیر و افسانه‌ها برای ساخت آثار انیمیشن، معرفی و سپس راهکارهایی برای تبدیل افسانه به انیمیشن ارائه شده است. در بخش تحلیل کاربردی، با بررسی شاخص‌های بیانی فیلمنامه انیمیشن سینمایی «جمشید و خورشید» و تغییرات صورت گرفته بر روی برخی از مهمترین عناصر دراماتیک از جمله موضوع، درون‌مایه، شخصیت، گفت‌وگو، کنش، تنش و کشمکش، صحنه، فضا و حالت، در طی فرایند اقتباس و بازآفرینی تلاش شده است از طریق تحلیل متن داستان، شناخت ظرفیت‌ها و عناصر دراماتیک آن، حذف و اضافه یا برجسته کردن عناصر دراماتیک و تقویت مؤلفه‌های گوناگون پویانمایی، شیوه‌ای کاربردی برای تبدیل

اساطیر و افسانه‌ها به انیمیشن در اختیار مخاطبان قرار دهد.

## ۵. یافته‌ها

### ۵-۱. چگونگی تبدیل افسانه به انیمیشن

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 انیمیشن، فاقد خلاقیت و نوآوری لازم هستند و از تغییرات خلاقه مورد نیاز برای تبدیل افسانه به انیمیشن، مانند انتقال فضای داستان، زمان، مکان و شخصیت‌های دراماتیک و غیره بی‌بهره‌اند.

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 مؤلفه‌های 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 قابلیت‌های 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. نویسنده پس از تحلیل افسانه، به نقاط قوت و ضعف افسانه پی برده، در نتیجه می‌تواند با حفظ پیام و محتوای اصلی داستان، قسمت‌های غیرضروری را حذف یا شخصیت‌ها و رویدادهای فرعی و جدیدی را با هدف تقویت مؤلفه‌های 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 تبدیل کنش‌های توصیفی و حادثه‌ای افسانه به کنش‌های گفتاری، رفتاری و صحنه‌ای دراماتیک و پیراستن حواشی، طرح اولیه خود را با هدف تقویت مؤلفه‌های 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 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 به‌طور غیرمستقیم ارائه دهد» (جهازی، ۱۳۹۲: ۶۱). بنابراین، آشنایی نویسنده با قابلیت انواع افسانه‌ها برای تبدیل به انیمیشن، شناخت عناصر افسانه و انیمیشن و تفاوت‌ها و شباهت‌های میان آنها، می‌تواند یاریگر نویسنده در اقتباس و بازآفرینی از افسانه‌ها برای انیمیشن باشد.

در ادامه، با انتخاب برخی از مهمترین عناصر بیانی مشترک میان داستان و انیمیشن و نقد تطبیقی تغییرات صورت گرفته، چگونگی بهره‌گیری اقتباس‌گر از این عناصر در انیمیشن «جمشید و خورشید» که اقتباسی آزاد از منظومه «جمشید و خورشید» است، بررسی خواهد شد. منظومه داستانی «جمشید و خورشید»، داستان عاشقانه کهنی است که روایت آن به ایران باستان بازمی‌گردد و نخستین بار توسط سلمان ساوجی (متوفی ۷۷۸)، در قالب مثنوی سروده شده است (ساوجی، ۱۳۴۸: ۳۵-۴۶). حوادث این اثر ترکیبی از داستان‌های عاشقانه شاهنامه فردوسی، ویس و رامین فخرالدین اسعد گرگانی، خسرو و شیرین نظامی، گل و نوروخ جاجوی کرمانی و داستان‌های عامیانه‌ای همچون سمک عیار و سندبادنامه است (اته، ۱۳۵۱: ۸۵).

انیمیشن اقتباسی «جمشید و خورشید»، به نویسندگی علی فیاض منش و کارگردانی بهروز یغمائی، محصول سال ۱۳۸۴ است که در بیستمین جشنواره بین‌المللی فیلم کودک و نوجوان، دیپلم بهترین فیلم از نظر هیأت داوران را کسب کرده است. این انیمیشن با عدم وفاداری به متن اصلی و اعمال تغییرات بنیادی در طرح داستان (افسانه)، تلاش دارد تا خوانش و اقتباسی جدید از متن منظومه ارائه دهد.

#### ۱-۱-۵. ساختار

ساختار همان نظمی است که نویسنده به وقایع داستان می‌دهد. وجود سه بخش شروع، میانه و پایان در یک افسانه، نخستین شرط ایجاد ساختار در افسانه است. بر اساس الگوهای ساختاری می‌توان به چند طرح کلی دست یافت که ساختار اصلی افسانه‌ها را تشکیل می‌دهند. پگاه خدیش در کتاب ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی، با تأکید بر اهمیت تقابل‌های دوتایی در شکل‌گیری ساختار روایت و بر اساس نتایج تجزیه و تحلیل مقدماتی افسانه‌ها، ساختار افسانه‌ها را در شش جفت - کارکرد به شرح زیر خلاصه می‌کند: ۱. وضعیت مقدماتی: بروز مشکل ۲. برخورد با یاریگر: دریافت عامل جادویی ۳. مبارزه: پیروزی، ۴. تعقیب: گریز

۵. کار دشوار: انجام دادن آن ۶. ورود به صورت ناشناس: شناسایی ۷. وضعیت پایانی: رفع مشکل. از میان این عناصر، کارکردهای اول و آخر، یعنی وضعیت مقدماتی و پایانی در حقیقت يك جفت هستند که کارکردهای دیگر میانشان فاصله انداخته است (خدیش، ۱۳۹۱: ۸۲).

در دراماتیزه کردن افسانه برای انیمیشن، هرچه 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. «پایبندی به بن‌مایه‌های اصلی و ژرف‌ساخت افسانه‌های مورد روایت، در این‌گونه بازآفرینی‌ها و نیز تجربه‌ها، از ضروریات اولیه است» (جعفری، ۱۳۵۸: ۴۵). ساختار فیلمنامه در حقیقت پیشرفت خطی حوادث، رویدادها و وقایع مرتبط با هم است، به گونه‌ای که به یک پایان و گره‌گشایی دراماتیک منجر شود. 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 آن‌چنان عمیق است که سبب محو و بی‌رنگ شدن چارچوب اولیه افسانه می‌گردد. «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. به‌ویژه آنکه ساختار خاص سینمایی انیمیشن از جمله جهان‌شمول بودن آن در این امر بسیار مهم است» (رومیانی و باقری، ۱۳۸۲: ۶۹).

این تغییرات می‌تواند با استفاده از اجزا و عناصر افسانه اولیه صورت بگیرد. جزء‌گزینش شده می‌تواند فکر اولیه، یک حادثه، یک مکان یا یکی از شخصیت‌های افسانه باشد. آنچه 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 آنرا 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 لحظه‌به‌لحظه، سخت‌تر یا بغرنج‌تر شود. به عبارت دیگر، داستان یک فیلم، باید حرکتی پیش‌رونده 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 روبه‌رو شود، به گونه‌ای که بر جذابیت آن بیافزاید. وجود نقاط فراز و فرود مختلف

در انیمیشن، به همراه کشمکش‌های متنوع از آغاز تا پایان انیمیشن بسیار ضروری است. اگر انیمیشن را ترکیبی از حوادث، اپیزودها و وقایع مرتبط با یکدیگر بدانیم، بهترین روش برای ایجاد یک ساختار محکم در انیمیشن، پیروی از ساختار سه‌پرده‌ای است. عناصر اصلی یک ساختار سه‌پرده‌ای عبارت‌اند از: پرده اول، پرده دوم، پرده سوم، نقطه عطف اول و نقطه عطف دوم. ساختار پرده‌ای 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، هم‌زمان با معرفی موضوع، درون‌مایه و لحن داستان 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 شتاب‌دهنده، نقاط اتکای 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.

### ۵-۱-۲. طرح<sup>۱</sup>

طرح یا پیرنگ، معمولاً دربرگیرنده موضوع و تم و به منظور اثبات پیام داستان است. قسمت‌های مختلف پیرنگ عبارت‌اند از: بحران و گره‌افکنی، کشمکش، حالت تعلیق یا انتظار. طرح کلی باید ساختاری دقیق داشته باشد و سرعت آن نیز متناسب با داستان‌های اصلی و فرعی پرورنده شده باشد. طرح یک خطی افسانه، طرحی فاقد قصه فرعی است. نویسنده از ابتدا تا انتها، یک موضوع و یک داستان را دنبال می‌کند، بدون آنکه 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، و وارد کردن داستان‌ها و پیرنگ‌های فرعی طرح اصلی افسانه‌ها را تقویت کرد.

1. Action

2. Plot

در انیمیشن، پیرنگ‌ها و داستان‌های فرعی، با افزایش خطوط داستانی و ایجاد کشمکش و ستیز، باعث جان بخشیدن به محتوا و داستان فیلمنامه می‌شوند. طرح‌های فرعی در انیمیشن، همگی باعث انعکاس طرح اصلی و مرکزی داستان شده و به جذابیت اثر می‌افزایند. طرح افسانه‌ها معمولاً ساده و بدون روابط علت و معلولی است. اضافه کردن روابط علت و معلولی مناسب، میان حوادث و رویدادها، موجب ارائه ساختاری منسجم و دراماتیک از طرح اولیه خواهد شد. نویسنده در حقیقت، طرح ساده و اولیه افسانه را جدا می‌نویسد و با ایجاد تغییرات عمده و دراماتیک از جزء به کل می‌رسد.

### ۵-۱-۲-۱. روایت و طرح داستان «جمشید و خورشید»

۱. جمشید پسر فغفور چین، خورشید، دختر پادشاه روم را در خواب می‌بیند و عاشق او می‌شود. ۲. جمشید با یاری طلبیدن از مهرباب، نقاش و بازرگان جهان‌دیده، به همراه جمعی از غلامان و کنیزان عازم روم می‌شود و پس از عبور از سرزمین پریان، روبه‌رو شدن با اکوان دیو و نبرد با اژدها وارد روم می‌شود. ۳. جمشید و مهرباب در لباس بازرگانان وارد دربار قیصر می‌شوند. ۴. جمشید و خورشید با یکدیگر آشنا می‌شوند و هر دو شیفته یکدیگر می‌گردند. ۵. افسر، مادر خورشید از عشق دخترش به جمشید باخبر می‌شود و خورشید را زندانی می‌کند. ۶. جمشید در فراق خورشید بی‌تاب شده و سر به بیابان می‌نهد. ۷. مهرباب پس از یک ماه جست‌وجو جمشید را در کوهی می‌یابد و او را با خود به دربار قیصر آورد. ۸. جمشید و مهرباب پس از اقامت دوباره در قصر، از مقربان قیصر می‌شوند و قیصر جمشید را به وزیری انتخاب می‌کند. ۹. با وساطت مهرباب، خورشید آزاد می‌شود و شادیشاه، پسر خسروشام به خواستگاری او می‌آید. ۱۰. شادیشاه هم در آزمون قیصر و هم در مسابقه چوگان شکست می‌خورد. در همان مسابقه جمشید با هلاکت شیر، جان قیصر را نجات می‌دهد و قیصر با مشاهده شجاعت جمشید، از شادیشاه ناامید شده و با آوردن بهانه در پذیرش دامادی او، مطالبات دشواری را از او درخواست می‌کند. ۱۱. با بازگشت شادیشاه به روم، افسر نگرانی خود از حمله شادیشاه به روم را با جمشید در میان می‌گذارد. ۱۲. جمشید با کسب اجازه از قیصر، پیش‌دستی کرده و به شام حمله می‌کند. ۱۳. جمشید پس از تصرف شام به روم بازمی‌گردد و با خورشید ازدواج می‌کند. ۱۴. جمشید به همراه خورشید به چین می‌رود و فغفور، پدر جمشید، پادشاهی را به او واگذار می‌کند.

طرح داستان منظومه، در عین بدیع بودن، ساده، قابل باور و کلیشه‌ای است و سیر خطی حوادث و رویدادها به دلیل تعداد کم نقاط اوج فاقد کشش و جذابیت است. با وجود حوادث غیرطبیعی و غیرواقعی مانند رفتن جمشید به مهمانی پریان و یا نبرد او با اژدها و اکوان دیو،

اکثر ماجراها، طبیعی و قابل پیش‌بینی است. حادثه اصلی و نقطه اوج داستان، رسیدن جمشید به خورشید است، که آن‌هم به دلیل فقدان حوادث و رویدادهای جذاب و پرکشش، هیجانی را در خواننده ایجاد نمی‌کند. در کنار حادثه اصلی، حوادث فرعی دیگری نیز در داستان وجود دارد که به دلیل فرعی و زاید بودن، حذف برخی از آنها خللی در اصل داستان ایجاد نمی‌کند.

### ۵-۱-۲-۲. طرح کلی و ساختار سه‌پرده‌ای انیمیشن «جمشید و خورشید»

**پرده اول:** ۱. جمشید، چوپان جوانی که به‌تنهایی در کلبه جنگلی زندگی می‌کند، به همراه دوستش به پایتخت می‌رود و با دیدن خورشید، شاهزاده ایرانی عاشق او می‌شود. ۲. پادشاه، بدون اطلاع خورشید، شاهزادگان سرزمین‌های همسایه را برای شرکت در مسابقه انتخاب داماد و جانشین آینده به پایتخت دعوت می‌کند. ۳. منجم دربار که تاکنون چندین بار از خورشید خواستگاری کرده و جواب رد شنیده است، ماجرا را به خورشید اطلاع می‌دهد. ۴. خورشید که نمی‌خواهد جایزه این مسابقه باشد به همراه ندیمه‌اش شبانه قصر را ترک کرده و در جنگل اسیر گرگ‌ها می‌شود. ۵. جمشید، خورشید و ندیمه‌اش را نجات می‌دهد و آنها را به کلبه جنگلی خود می‌برد. رفته‌رفته خورشید نیز عاشق جمشید می‌شود. ۶. منجم با کمک سحر و جادو، محل اختفای خورشید را پیدا می‌کند و سربازان پادشاه را برای بازگرداندن خورشید به کلبه جنگلی می‌فرستد. ۷. خورشید و ندیمه‌اش با این تصور که جمشید به طمع جایزه پادشاه، سربازان را خبر کرده است، با ناراحتی به قصر بازمی‌گردند. ۸. جمشید در مسابقه انتخاب داماد پادشاه شرکت می‌کند و پس از عبور از مراحل سخت و دشوار برنده مسابقه می‌شود. ۹. با انتخاب جمشید به عنوان داماد آینده پادشاه، خورشید که هنوز به جمشید اعتماد ندارد تصمیم می‌گیرد دوباره قصر را ترک کند. اما منجم که با پوشیدن کلاه خود جادویی قدرتی سحرآمیز به دست آورده، سوار بر اژدها به قصر حمله کرده و خورشید را که بیهوش شده است به قلعه‌ای در کوهستان می‌برد (نقطه عطف اول).

**پرده دوم:** ۱۰. پیرمردی دانا و کوتوله به نام کارام، از سرزمینی دور دست به دیدن جمشید می‌آید و به او خبر می‌دهد که منجم خورشید را در کوهستان طلا زندانی کرده است. کارام شمشیر و گردنبند پدر جمشید را که روزگاری ناجی سرزمین کارام بوده است به جمشید می‌دهد و از او می‌خواهد که برای نابودی طلسم سیاه منجم و نجات خورشید و مردم کوهستان با او به کوهستان طلا برود. ۱۱. جمشید پس از عبور از چهار وادی باد و آب و خاک و آتش، به همراه کارام وارد کوهستان می‌شود. ۱۲. جمشید و کارام پس از مبارزه با غول‌های نگهبان کوهستان وارد قلعه منجم می‌شوند. ۱۳. کارام به دیدن خورشید می‌رود و خبر آمدن جمشید را به او می‌دهد. خورشید که فکر می‌کند جمشید به طمع جانشینی پادشاه و رسیدن به طلاهای

کوهستان به آنجا آمده حاضر به دیدن جمشید نمی‌شود. ۱۴. جمشید با شنیدن صحبت‌های خورشید از زبان کارام، آشفته و ناامید شده و تصمیم می‌گیرد کوهستان را ترک کند، اما با شنیدن صحبت‌های کارام در مورد ارزش فداکاری و عشق، منصرف شده و به همراه کارام وارد قلعه می‌شود (نقطه عطف دوم).

پرده سوم: ۱۵. منجم با نگاه کردن به گوی بلورین، متوجه حضور جمشید و کارام در قلعه شده و با پوشیدن کلاه‌خود و زره جادویی به استقبال آنها می‌رود. ۱۶. هم‌زمان خورشید با متحد کردن کوتوله‌های کوهستان که اسیر طلسم سیاه منجم‌اند، با گول‌های محافظ قلعه مبارزه کرده و آنها را شکست می‌دهند. ۱۷. در نبرد سختی که میان جمشید و منجم روی می‌دهد، جمشید با برداشتن کلاه‌خود جادویی منجم، قدرت جادویی او را از بین می‌برد. منجم که در آستانه شکست قرار دارد با گروگان گرفتن خورشید از جمشید می‌خواهد که میان زندگی خود و خورشید یکی را انتخاب کند (نقطه اوج). ۱۸. جمشید، شمشیر پدرش را بر زمین می‌اندازد و از منجم می‌خواهد که خورشید را آزاد کند. ۱۹. با حمله کارام و یاران جمشید به منجم که قصد کشتن جمشید را دارد، منجم به دره کوهستانی سقوط می‌کند.

برخلاف طرح ساده منظومه، طرح انیمیشن «جمشید و خورشید»، به دلیل وجود عناصر دراماتیک از جمله گره‌افکنی، تعلیق، گره‌گشایی، نقاط اوج، نتیجه‌گیری و پایان مناسب، پیچیده و غیرقابل پیش‌بینی است. اقتباس‌گر با افزودن چند طرح فرعی از جمله یاری خواستن کارام از جمشید برای نابوی طلسم سیاه منجم و نجات مردم سرزمینش، ساختاری منطقی و منسجم را ارائه داده است. جایگزین کردن برخی از صحنه‌های منظومه با صحنه‌های جدید و نیز حذف و اضافه برخی شخصیت‌ها، بُعد خیالی و فانتزی اثر را افزایش داده است. شخصیت‌های اصلی منظومه، دو شاهزاده چینی و رومی هستند که در انیمیشن با عنوان شاهزاده ایرانی معرفی می‌شوند. برخلاف ساختار غیرمنطقی صحنه‌هایی از منظومه، همانند اقامت جمشید و مهرباب در دربار و یا انتخاب جمشید به عنوان وزیر قیصر، حوادث و رویدادهای انیمیشن، اغلب منطقی، بر اساس روابط علت و معلولی و مطابق با رفتار و اعمال شخصیت و سایر عوامل بیرونی به یکدیگر پیوند خورده‌اند.

### ۵-۱-۳. موضوع<sup>۱</sup>

دراماتیک بودن و قابل تبدیل بودن موضوع، یکی از عوامل مهم در تبدیل افسانه به انیمیشن است. هسته اصلی و موضوع افسانه باید برای انیمیشن مناسب باشد، به گونه‌ای 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. نویسندگان باید با بهره‌گیری از موضوعاتی چون عشق، جادو، حسادت، موجودات و رویدادهای شگفت‌انگیز 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. موضوع منظومه «جمشید و خورشید»، داستانی ساختگی در عشق جمشید به خورشید و شرح دلاوری‌ها و قهرمانی‌های او در راه وصال خورشید است. انتخاب داستان کهن «جمشید و خورشید»، با توجه به آشنا نبودن اکثر نوجوانان متن اصلی داستان، برای اقتباس مناسب به نظر می‌رسد. در انتخاب موضوع به مسائل ذهنی و عاطفی و تخیلات و تمایلات نوجوان توجه شده است.

موضوع انیمیشن «جمشید و خورشید»، عشق، آزادگی، شجاعت و فداکاری است. اقتباس گر با بهره‌گیری از مضامینی چون عشق، جادو، موجودات و رویدادهای شگفت‌انگیز و سایر موضوعاتی که به فراوانی در افسانه‌ها دیده می‌شوند و اعمال تغییر در ساختار اجتماعی و هنجارهای جامعه نشان داده شده در افسانه، موضوعاتی چون عشق و آزادی را با توجه به شرایط زمان ارائه دهد.

#### ۱-۵-۴. درون‌مایه

درون‌مایه، تم یا پیام اصلی داستان است. محتوای فکری قصه‌ها و افسانه‌ها، جدال نیکی و بدی، تقدیر و سرنوشت، برادری و برابری، عدل و داد و اصول انسانی و اجتماعی است. افسانه‌هایی با درون‌مایه‌های جذاب و تصویری، انتخاب مناسب‌تری برای تبدیل به انیمیشن هستند. فیلمنامه انیمیشن می‌تواند با توجه به نیاز و هدف قهرمان چندین مضمون داشته باشد. درون‌مایه و پیام در فیلم انیمیشن، باید مناسب با سن مخاطب باشد و هرگز به شکل یک پرسش بیان نشود. پیام چه به‌طور 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. در فرایند اقتباس، انتقال پیام افسانه به گونه‌ای صورت می‌گیرد که برای بیننده جذاب باشد. درون‌مایه منظومه «جمشید و خورشید»، عشق بی‌آلایش و پاک و تلاش و مبارزه برای رسیدن به معشوق است. مضامین منظومه، اخلاقی و عرفانی و شیوه ارائه درون‌مایه اغلب مستقیم است.

در انیمیشن «جمشید و خورشید»، درون‌مایه‌های متنوع و جذابی وجود دارد. مضامین مطرح شده در انیمیشن از جمله عشق و دلدادگی، شجاعت و فداکاری، جدال با نیروهای اهریمنی و آزادی حقیقی، برای گروه سنی نوجوان جذابیت زیادی دارد. حذف و یا برجسته کردن برخی از صحنه‌های متن اولیه و افزودن صحنه‌های تصویری جدید، جذابیت محتوایی اثر را افزایش داده است، اما با وجود ایجاد تغییرات ساختاری در انیمیشن، هماهنگی لازم میان محتوا و ساخت داستان و انیمیشن وجود دارد. ایجاد این تغییرات ساختاری، بدون تغییر در چارچوب موضوعی و بن‌مایه‌های اصلی و ژرف‌ساخت روایت کهن، صورت پذیرفته است.

### ۵-۱-۵. شخصیت

شخصیت‌پردازی دقیق و چندبُعدی، یکی از عوامل تأثیرگذار در افزایش جنبه‌های دراماتیک افسانه‌ها و ایجاد کشمکش و مبارزه میان شخصیت‌ها است. شخصیت‌ها در افسانه‌ها، معمولاً شخصیت‌هایی کلیشه‌ای و قراردادی با خصوصیات ایستا و ثابت هستند، اما برخی از افسانه‌ها، به دلیل برخورداری از شخصیت‌هایی چون قهرمان و ضدقهرمان و انواع شخصیت‌های ساده و پیچیده دیگر که برای رسیدن به هدف، با موانع فراوان روبه‌رو هستند، منبعی ارزشمند برای ساخت آثار انیمیشن محسوب می‌شوند. شخصیت‌های این نوع از افسانه‌ها، معمولاً قابل درک، باورپذیر، قابل تجسم، زنده و پویا هستند. با وجود تشابه فراوان میان داستان و انیمیشن، بیان شخصیتی و داستانی، تصاویر ذهنی یا شخصیت‌پردازی در انیمیشن دقیق‌تر است. 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<sup>۱</sup> مشخص می‌شود. به عبارت دیگر شخصیت‌پردازی<sup>۲</sup> در انیمیشن، باید به شیوه غیرمستقیم و از راه توصیف ظاهر و نمایش اعمال و رفتار، کشمکش‌ها و تضادها و گفت‌وگوها صورت پذیرد. 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. مسئله 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

1. Scene action

2. Characterizations



بیننده با شخصیت‌های انیمیشن می‌شود. 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.

شخصیت‌های متعدّد منظومه «جمشید و خورشید»، شخصیت‌هایی ساده، ایستا و غیرپویا هستند که در قالب واقعی خویش قرار گرفته‌اند و تا پایان داستان پیچیدگی رفتاری یا تغییر خاصی در آنها دیده نمی‌شود. شخصیت‌های اصلی داستان، جمشید و خورشید و شخصیت‌هایی چون مهرباب، افسر، قیصر و شادشاه شخصیت‌های فرعی داستان هستند. جمشید، قهرمان نمادین و قراردادی داستان و نماد عشق پایدار و بی‌آلایش و نماینده تام و تمام نوع خود است. اکثر شخصیت‌های منظومه، ساده و تک‌بعدی هستند و شخصیت‌پردازی به شیوه‌ای مستقیم و توصیفی صورت گرفته است.

شخصیت‌پردازی در انیمیشن «جمشید و خورشید»، به صورت ضمنی و از طریق نمایش کنش و رفتار شخصیت‌ها صورت می‌گیرد. اقتباس‌گر با بهره‌گیری از رفتار کلامی و دادن زبان و لحن مناسب به هر شخصیت، مخاطب را با هویت واقعی شخصیت‌ها آشنا می‌سازد. شخصیت‌های اصلی داستان، شخصیت‌هایی باورپذیر، همه‌جانبه، چندبعدی و پویا هستند. پویا بودن شخصیت‌ها، منجر به تحوّل شخصیت‌ها در پایان داستان می‌شود. قرار دادن شخصیت‌های قهرمان و ضدقهرمان در برابر یکدیگر و نیز افزودن برخی از شخصیت‌های فرعی چون ماهان و ندیمه و یا شخصیت‌ها و موجودات فانتزی چون کارام، ققنوس، دیوهای نگهبان باعث افزایش تنوع و جذابیت اثر اقتباسی شده است. همچنین ارائه تصاویر متعدّد از گفت‌وگوها، کنش‌ها، کشمکش‌ها، تضادها و توافقات در ایجاد ارتباط مناسب میان مخاطب و انیمیشن مؤثر بوده است.

#### ۵-۱-۶. گفت‌وگو

گفت‌وگو در انیمیشن با گفت‌وگوهای دیگر متفاوت است. انیمیشن یک رسانه تصویری است، بنابراین گفت‌وگو در انیمیشن باید کوتاه و مفید و پیش‌برنده داستان باشد. در افسانه، بیشتر از توضیحات برای شرح و بیان استفاده می‌شود و گفت‌وگوها نقش تکمیلی دارند. در فرایند اقتباس، نویسنده با استفاده از گفت‌وگوهای میان شخصیت‌های افسانه، می‌تواند ویژگی‌های درونی و برونی شخصیت‌ها و بخشی از موقعیت و رویداد و مفاهیم را استخراج و گسترش دهد. گفت‌وگوها باید داستان پس‌زمینه را آشکار سازد و یا اطلاعاتی را در مورد طرح اصلی یا فرعی یا شخصیت‌های فیلمنامه به مخاطبان ارائه دهد. از مراحل مهم دیگر،

در دراماتیزه کردن افسانه برای انیمیشن، استفاده از گفت‌وشنودهای 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 میان شخصیت‌ها باید از لحاظ محتوا و واژگان متناسب با سن مخاطب باشد. نوع و سبک گفت‌وگو در انیمیشن به عواملی چون: معیارها و رفتارهای شخصیت، نشانه‌های شخصیت، روابط شخصیت و نوع ژانر بستگی دارد. گفت‌وگوی مناسب و به‌جا، باعث القای فضاسازی، نمایش شخصیت‌ها و باورپذیر شدن آنها خواهد شد.

گفت‌وگو در منظومه «جمشید و خورشید» از جایگاه ویژه‌ای برخوردار است. زبان و لحن شخصیت‌های منظومه و گفت‌وگوی میان شخصیت‌ها، کم‌وبیش مناسب و هماهنگ با جایگاه اجتماعی آنان است. گفت‌وگوها اغلب میان دو شخصیت اصلی و فرعی یا به صورت تک‌گویی درونی از زبان یکی از شخصیت‌ها بیان می‌شود.

گفت‌وگوها در انیمیشن «جمشید و خورشید»، هدف اصلی، هدف‌های فرعی، موضوع اصلی و موضوع فرعی را بیان می‌کنند. بیشتر گفت‌وگوها، با هدف فضاسازی، تصویرسازی، انتقال افکار و عواطف، ایجاد حالت تعلیق و انتظار، مشخص کردن زمان و مکان، تعیین ژانر و بیان ویژگی‌های فردی شخصیت‌ها صورت می‌گیرد. گفت‌وگوها، کوتاه و غیرمستقیم و متناسب با خصوصیات و هویت شخصیت‌ها و نیز نوع داستان است. از گفت‌وگوی میان شخصیت‌ها، برای انتقال معنا و درون‌مایه و پیش بردن وقایع و رخدادها استفاده می‌شود. مخاطب با توجه به گفت‌وگوهای هریک از شخصیت‌ها با نوع نگرش و احساس شخصیت‌ها آشنا می‌شود. برای نمونه، گفتار منجم فریبکارانه و پنهان‌کارانه، و گفتار کارام حمایت‌گرانه و دلسوزانه است.

#### ۵-۱-۷. تعلیق و بحران

تعلیق، ایجاد انتظار و دلهره و نگرانی است. بحران‌ها و گره‌افکنی‌ها، نقاط عطف یا دوره‌هایی برای تحوّل قطعی شخصیت‌ها هستند. بحران‌ها در یک طرح داستانی موفق، به صورتی فزاینده به سمت نقطه اوج یا گره‌گشایی نهایی حرکت می‌کنند. در افسانه‌ها، تمامی رویدادهای داستان، یکی پس از دیگری و بدون هیچ مانع و گره خاصی، طرح داستان را به سمت نتیجه نهایی پیش می‌برند. فقدان تنوع و جذابیت و فراز و فرود در سیر حوادث داستان با وجود برخی از حوادث کلیشه‌ای، باعث می‌شود که خواننده در پایان افسانه، بدون هیچ هیجان و یا ترس و نگرانی در مورد سرنوشت قهرمان، به همان نتیجه‌ای که انتظار دارد برسد. تعلیق در انیمیشن، بر اثر رفتار شخصیت‌ها و نیز تضادها و کشمکش‌های داستان پیش می‌آید

و باعث افزایش قابلیت‌های دراماتیک و نیز پیشرفت طرح اصلی فیلمنامه می‌گردد. «تعلیق در فرایند بحران‌های داستان شکل می‌گیرد و موجب دلهره و پریشانی مخاطب درباره سرنوشت قهرمان می‌شود» (رسولی گروی و شاه‌صنم، ۱۳۹۶: ۵۷). در منظومه «جمشید و خورشید»، تعلیق‌ها و گره‌گشایی‌ها، با وجود بحران‌های فراوانی که در مسیر رسیدن جمشید به خورشید روی می‌دهد، بسیار سطحی و طبیعی هستند. طرح ساده منظومه، شامل یک بحران و حادثه اصلی، یعنی رسیدن جمشید به خورشید است. خط مستقیم پیشرفت رویدادها و فقدان تنوع و جذابیت و فراز و فرود در سیر حوادث داستان، با وجود برخی از حوادث کلیشه‌ای مانند عبور از خان‌های گوناگون یا پیدا شدن ناگهانی شادشاه، بدون ایجاد هیچ احساسی از هیجان و انتظار در خواننده، او را به همان نتیجه‌ای که از پایان منظومه انتظار دارد می‌رساند. از دلایل سست بودن و غیرجذاب بودن طرح منظومه، می‌توان به ورود جمشید و مهرباب به روم و اقامت راحت آنان در قصر قیصر، رفتن مهرباب به اقامتگاه خورشید و سخن گفتن از جمشید، انتخاب شدن جمشید به عنوان وزیر قیصر هم‌زمان با زندانی شدن خورشید به دلیل عشق به جمشید، اشاره کرد.

در انیمیشن «جمشید و خورشید»، اقتباس گر با بزرگ کردن و گسترش مشکل دراماتیک قهرمان و قرار دادن موانع فراوان در مسیر قهرمان، توانسته است حس تعلیق و انتظار را در مخاطب ایجاد نماید. تعلیق‌های متعدد انیمیشن به شکل متغیر و متناوب، تا رسیدن به بحران و گره‌گشایی نهایی، به تدریج شدیدتر و جذاب‌تر می‌شوند. صحنه‌هایی نظیر حمله گرگ‌ها به خورشید، تصمیم جمشید برای شرکت در مسابقه شاهزاده‌ها، مواجه شدن جمشید با موانع و آزمون‌های پی‌درپی، گروگان گرفته شدن خورشید از سوی منجم و بسیاری از صحنه‌های دیگر، شکل‌هایی متنوع از ایجاد تعلیق و انتظار هستند که با ایجاد دلهره و اضطراب، بر تحرک و جذابیت انیمیشن می‌افزایند.

#### ۵-۱-۸. کنش<sup>۱</sup>

کنش را می‌توان مجموعه‌ای از تغییرات مربوط به شخصیت دانست. این تغییرات از موقعیتی اولیه آغاز و مطابق با زنجیره علت و معلولی به موقعیتی نهایی ختم می‌شوند. بنابراین می‌توان یک ساختار سه‌بخشی را برای کنش در نظر گرفت: موقعیت موجود، تلاش برای تغییر این موقعیت و موقعیت جدید. کنش دراماتیک را به اعتبار نقشی که در غنی کردن جنبه‌های تصویری و دراماتیک بر عهده دارد، می‌توان در قالب عمل دراماتیک تعریف کرد. مهمترین وظیفه اعمال دراماتیک در انیمیشن، فضاسازی و ایجاد تنوع در صحنه، معرفی و شناساندن

ویژگی شخصیت‌ها و گسترش طرح داستانی 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، آنچه که او انجام می‌دهد، نشان‌دهنده 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 منطق بر عمل صحنه‌ای، مانع پراکندگی موضوع و یا حذف و اضافه غیرمنطقی شخصیت‌ها خواهد شد. قضاوت و نتیجه‌گیری مخاطب از وقایع و اتفاقات، به آنچه 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 شتاب‌زده 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.

ساختار منظومه «جمشید و خورشید» بر پایه‌ای از کنش‌ها و رویدادها استوار است. گرچه روابط علت و معلولی در آغاز، ادامه و پایان بسیاری از کنش‌ها وجود ندارد، اما ساختار سه‌بخشی کنش در اکثر کنش‌ها رعایت شده است. خواب دیدن جمشید و عاشق شدن او بر خورشید، نخستین حادثه مهم یا حادثه محرک داستان که علت اولیه و اصلی تمام حوادث بعدی است. حادثه محرک با برهم زدن زندگی عادی قهرمان و مواجه ساختن او با زنجیره‌ای از کنش‌ها و رویدادها، سیر صعودی طرح و ساختار انیمیشن را به پیش می‌برد.

#### ۵-۱-۹ تنش و کشمکش

اساس یک فیلم انیمیشن، به وجود درگیری و تنش میان نیروهای مخالف هم است؛ نیروهایی که هر بار در قالب و شکل متفاوتی به جان هم می‌افتند، از توطئه اشخاص مختلف علیه هم تا کشمکش و درگیری بین شخصیت‌های گوناگون. با توجه به تصویری بودن رسانه انیمیشن، نویسنده باید به دنبال راه‌هایی برای بیان تصویری انواع کشمکش باشد. در فرایند دراماتیزه کردن افسانه به انیمیشن، کنش‌های توصیفی و حادثه‌ای افسانه، باید به کنش‌های گفتاری، رفتاری و صحنه‌ای دراماتیک تبدیل شود. ایجاد پیچش و غافلگیری در طرح فیلمنامه، یکی از ابزارهای به وجود آوردن درگیری و تنش میان شخصیت‌ها و تغییر وضعیت است. «تغییر وضعیت، حالتی است که در آن، کنش داستان نتیجه‌ای در جهت عکس خود

نشان می‌دهد» (رومیانی و باقری، ۱۳۸۲: ۶۸). یکی دیگر از ابزارهای ایجاد تنش و درگیری در انیمیشن، قرار دادن قهرمان یا ضدقهرمان، در موقعیتی است که مجبور شود در یک محدوده زمانی کوتاه، عمل خاصی را انجام دهد. این ابزار می‌تواند در هر نقطه‌ای از انیمیشن 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 شخصیت‌ها و درگیری آنان با یکدیگر روی می‌دهد. مهمترین نوع درگیری و تنش، کشمکش است که در مخاطب ترس و هیجان و ترشح به وجود می‌آورد. کشمکش می‌تواند درونی باشد یا بیرونی، جسمی باشد یا عاطفی و ذهنی. همچنین کشمکش و درگیری می‌تواند کاملاً آشکار یا پنهان باشد. کشمکش در انیمیشن، باید مبتنی بر حادثه و تحرک و بر اساس نیاز شخصیت باشد. ماجراهای انیمیشن با بسط و گسترش انواع کشمکش‌ها پیش می‌روند. اگر شخصیت به آسانی و بدون هیچ درگیری و کشمکشی به هدف خود برسد، فیلمنامه فاقد جذابیت دراماتیک خواهد بود.

کشمکش در منظومه «جمشید و خورشید»، اغلب از نوع بیرونی و به صورت کشمکش جسمانی قهرمان با موانع بیرونی، از جمله نبرد با شامیان و یا نبرد با موجوداتی چون شیر، دیو و اژدها نمایش داده می‌شود. کشمکش‌های عاطفی و درونی در صحنه‌هایی نظیر شور و عشق جمشید پس از دیدن خورشید در رؤیا و یا جدال درونی پادشاه در پذیرش دامادی شادیشاه پس از مشاهده دلآوری‌های جمشید در میدان چوگان مشاهده می‌شود. عبور قهرمان از بسیاری از موانع پیش‌رو، به راحتی و بدون هیچ کشمکش خاصی از نقاط ضعف منظومه محسوب می‌شود.

کشمکش در انیمیشن «جمشید و خورشید»، پیچیده‌تر و پرفراز و نشیب‌تر از متن منظومه است. طرح کلی انیمیشن بر اساس درگیری و رویارویی در برابر یکدیگر شکل گرفته است. اقتباس‌گر با تقویت هیجان و ضرب‌آهنگ ماجرا و افزایش پیچیدگی‌ها، گره‌افکنی‌ها و گره‌گشایی‌های پی‌درپی بر جذابیت اثر افزوده است. شور و عشق جمشید و بی‌قراری او در فراق خورشید و یا تصمیم‌گیری برای ماندن در کوهستان با وجود رانده شدن از سوی خورشید، نمونه‌هایی از کشمکش‌های درونی و ذهنی قهرمان و رویارویی و درگیری جمشید با دیوهای نگهبان کوهستان، عناصر چهارگانه طبیعت و نبرد نهایی و تن‌به‌تن او با منجم، از جمله کشمکش‌های بیرونی انیمیشن به‌شمار می‌آیند. ظرفیت‌های تصویری فراوان این صحنه‌ها که اغلب بر مبنای تضاد، کنش، عمل و عکس‌العمل است، منجر به خلق صحنه‌هایی جذاب و پرهیجان در انیمیشن شده 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» (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 انیمیشن و پیش بردن ماجراها صورت پذیرد. آنچه مهم است، حفظ تعادل فیلمنامه با ایجاد تعادل میان شخصیت‌ها و موقعیت‌های داستانی است. ساختار تمامی صحنه‌ها در انیمیشن، به یک صورت است. حرکت در انیمیشن امری حیاتی است. صحنه‌های غیرمنتظره و خنده‌دار، بهترین روش برای ایجاد کم‌دی، تعلیق و درام است. در افسانه، زمان و مکان رویدادها و تمامی افکار و اعمال شخصیت‌ها، توسط عنصر توصیف و 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، آنچه که او انجام می‌دهد، نشان‌دهنده آن است که او کیست» (فیلد، ۱۳۹۳: ۱۰۲). عمل افسانه‌ای متفاوت با عمل صحنه‌ای است. 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. انیمیشن، با استفاده از عمل صحنه‌ای، فضا را ایجاد، شخصیت‌ها را معرفی و وقایع را پیش می‌برد. در طول تمامی پرده‌ها، قهرمان باید فعالانه و با سرعت، با موانع پرمخاطره روبه‌رو شود و رویدادها و ماجراهای انیمیشن را پیش ببرد. در فرایند تبدیل افسانه به انیمیشن، اقتباس‌گر با مهار حرکات شتاب‌زده و متعادل کردن ریتم تند افسانه، اجازه درک حرکات و اعمال دراماتیک را به مخاطب می‌دهد. 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. حوادث و ماجراها می‌توانند برحسب نوع روایت افسانه، از فضاها و الزامات فرهنگی و روابط سنتی حاکم بر افسانه فاصله بگیرد. به دلیل ابداعی و ساختگی بودن منظومه «جمشید و خورشید»، زمان وقوع داستان، نامشخص است. با وجود تنوع مکان مکان‌ها، اکثر ماجراها در دربار روم اتفاق می‌افتد. مواجه شدن قهرمان با حوادث گوناگون، مخاطب را با فضا، رنگ و حال و هوای داستان آشنا می‌سازد.

برای رسیدن به یک طرح کاربردی و منسجم در انیمیشن «جمشید و خورشید»، تمامی صحنه‌های انیمیشن به‌طور منطقی دنباله‌رو صحنه قبلی خود هستند و رویدادهای متوالی صحنه‌های انیمیشن، یکی پس از دیگری در مکان و زمان معین خود شکل می‌پذیرند. البته به نظر می‌رسد که اقتباس‌گر در بازآفرینی اثر، ضرورتی به آشنازدایی از زمان گذشته دور و مکان مبهم رویدادها ندیده است. فضای خاص حاکم بر داستان در مبهم نمودن زمان و مکان وقوع رویدادها نقش داشته است. با وجود مرتب‌سازی رویدادها بر طبق زمان وقوع رویدادها، زمان انیمیشن، مانند زمان منظومه، نامشخص است. اغلب صحنه‌ها شامل یک آغاز، یک میانه، یک پایان و یک اوج‌گیری به سمت خطر هستند که این شیب در هر صحنه شدیدتر می‌شود. با وجود عدم هم‌خوانی رفتار شخصیت‌هایی چون پادشاه و ملکه با موقعیت اجتماعی خود، بسیاری از ویژگی‌های شخصیت‌ها، توسط عمل صحنه‌ای و متناسب با جایگاه آنان مشخص شده است. زمان و مکان برخی از رویدادها و نیز افکار و اعمال تعدادی از شخصیت‌ها، توسط راوی و با استفاده از عنصر توصیف بیان می‌شود. گاهی برای افزایش سرعت انیمیشن، چندین صحنه در یک صحنه نمایش داده شده است. حذف برخی از مکان‌ها و اضافه نمودن مکان‌هایی چون کلبه جنگلی، بیابان برهوت، رودخانه سوزان و کوهستان طلا بر تنوع و جذابیت مکان‌ها افزوده 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.

#### ۱-۵-۱۱. فضا

در فرایند اقتباس از افسانه برای انیمیشن، عناصر بصری در ارتباطی مناسب با مخاطب جایگزین عناصر روایت می‌شوند. فضاسازی مناسب و استفاده هم‌زمان از ابزارهای ساختاری مناسب، در خلاقیت هنری اثر اقتباسی، نقشی بسزا دارد. فضاسازی می‌تواند با تجسم بخشی به حالات شخصیت‌ها و موقعیت‌های داستان یا با استفاده از صحنه‌سازی‌های بیرونی صورت بگیرد. در اغلب قصه‌ها و افسانه‌ها، فضا و محیطی که در آن حوادث و رویدادها روی می‌دهند، توصیف نمی‌شود. «پویانمایی قادر است تخیل‌های نامرئی متن‌ها یا فضاهای پنهان ذهن هنرمندان را در متن تصویری خود مرئی کند» (خطایی، ۱۳۹۲: ۹). به عبارت دیگر افسانه‌ها برای تصویری شدن و ارتباط مؤثر با مخاطب، نیاز به فضاسازی و طراحی و بافت خاص دارند. اقتباس‌گر و بازآفرین می‌تواند با تغییر چارچوب هویتی متن مبدأ، فضاآفرینی و پرداخت صحنه‌های جدید به خلق فضای جدید برسد و وجه ساختاری اثر خود را به‌وجود آورد. فضا در انیمیشن باید نشاط‌آور و طنزآمیز باشد. خلق فضاهای شاد و نشاط‌آور در

انیمیشن مخاطب را به تعامل و تأمل وامی دارد و او را وادار به انتخاب می‌نماید. نویسنده باید با استفاده تصویری از دو عنصر طنز هوشمندانه تصویری یا کلامی، فضایی شاد را بر انیمیشن حاکم کند. در انیمیشن کودک، بهتر است، فضاهای دلهره‌آور و ترسناک موجود در افسانه حذف گردد. در این مرحله همچنین لازم است فضای مناسب برای رفع بحران و کشمکش ایجاد شود.

در منظومه «جمشید و خورشید»، با وجود روی دادن ماجراها در سرزمین چین و روم، اندیشه حاکم بر فضای داستان مانند اسامی شخصیت‌ها، ایرانی و اسلامی است. لحن منظومه، گاهی اخلاقی و عرفانی، گاهی عاشقانه و گاهی حماسی است. لحن شخصیت‌ها متناسب با موقعیت و جایگاه اجتماعی آنان است. ایراد اساسی منظومه در رابطه با عنصر لحن، از نظر زبانی است. اصرار نویسنده برای بیان داستانی عاشقانه و اسطوره‌ای با لحن دینی، با فضا و زمان و مکان داستان هماهنگ نیست.

در انیمیشن «جمشید و خورشید»، فضا و حس و حال داستان، به شیوه‌ای غیرمستقیم و از طریق توصیف، لحن، صحنه‌پردازی و شرح شرایط و موقعیت‌های گوناگون به مخاطب القا می‌شود. فضاسازی مناسب انیمیشن، با تغییر چارچوب هویتی افسانه، با هدف انتقال پیام و درون‌مایه داستان و نیز الگوبرداری و هم‌ذات‌پنداری مخاطب با شخصیت‌های انیمیشن صورت گرفته است. فضای آرام و رمانتیک ابتدای انیمیشن، به دلیل رویدادهایی چون حمله منجم به قصر و زندانی کردن خورشید در قلعه، اندکی ترسناک و وهم‌آلود می‌شود. با پیش رفتن داستان و روبه‌رو شدن جمشید با صحنه‌های مهیج و دلهره‌آور، مخاطب با فضایی رعب‌آور، حساس و رو به اوج مواجه می‌شود. استفاده از فضاهای مؤثر و خلاق و به‌کارگیری اشعار حماسی و عاشقانه از زبان شخصیت‌ها و در خلال ماجراهای انیمیشن، بُعد حماسی و عاشقانه اثر و استفاده از موجودات غیرطبیعی همچون اژدها، دیو، ققنوس و کوتوله‌های بال‌دار، بُعد خیالی و فانتزی اثر را تقویت کرده است. ماجراهای خنده‌دار و کلام و لحن خاص و کمدی شخصیت‌هایی چون ماهان و پیروزی قهرمانان و شکست منجم، در پایان انیمیشن، صحنه‌هایی صمیمی و شاد را در انیمیشن به‌وجود آورده است.

## ۶. بحث و نتیجه‌گیری

سیاری از افسانه‌ها برای تصویری شدن و ارتباط با مخاطب، نیاز به فضاسازی 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. بنابراین نویسنده اقتباس‌گر با شناخت



عناصر مشترک میان افسانه و انیمیشن و انجام تغییرات و تحولات لازم و باکاستن و افزودن‌های ضروری و کارآمد، عناصر گوناگون افسانه و انیمیشن را تلفیق کرده و عناصر داستانی افسانه را که خیال‌پردازانه و ذهن‌گرایانه است، به عناصر خلاقانه صوت و تصویر تبدیل می‌نماید. شناخت قابلیت‌های پویانمایی ادبیات داستانی کهن، افزودن‌گفت‌وشنودهای دراماتیک، شخصیت‌پردازی دقیق و جذاب و بهره‌برداری خلاقانه از عمل صحنه‌ای، می‌تواند یاری‌دهنده نویسنده اقتباس‌گر در مراحل اقتباس باشد. در فرایند اقتباس از افسانه برای انیمیشن، به افسانه‌هایی توجه می‌شود که ویژگی اقتباس‌پذیری داشته و نیز دارای نقاط مشترکی از جنس زمان و عصر حاضر باشند. با توجه به مسئله اصلی این پژوهش، یعنی بررسی چگونگی انتقال مؤلفه‌های بیانی در فرایند اقتباس از افسانه به انیمیشن، در این مقاله معیارهای لازم برای دراماتیزه کردن افسانه در قالب انیمیشن، به صورت اجمالی معرفی شد، و چگونگی اعمال تغییرات بر روی برخی از مهمترین عناصر بیانی مشترک میان داستان و انیمیشن «جمشید و خورشید» که اقتباسی آزاد از منظومه عاشقانه «جمشید و خورشید» است، بررسی گردید. با توجه به آنچه بیان شد، اقتباس از افسانه‌ها زمانی می‌تواند موفق باشد که اثری کاملاً جدید و مستقل ارائه شود. برای رسیدن به طرح داستانی مشخص، نقاط فراز و فرود که شامل گره‌افکنی، نقطه اوج و گره‌گشایی است و به عبارتی ساختار داستان، باید مشخص باشد. برای تصویری کردن فضای افسانه و ایجاد فضاها و مکان‌های متمایز و گوناگون، می‌توان برخی از صحنه‌ها را که معمولاً حوادث پیش‌زمینه هستند، حذف و صحنه‌های متنوع و جدیدی را اضافه نمود. شخصیت‌پردازی و به‌ویژه تحول شخصیت‌ها در انیمیشن بسیار مهم است. شخصیت‌ها معمولاً در مقایسه با افسانه پیچیده‌تر هستند، و توسط اعمال و گفتار خود و به کمک شیوه‌های تصویری و کلامی متنوع به مخاطب شناسانده می‌شوند. حوادث و رویدادهای کلیدی، باید تصویری و دارای عناصر دراماتیک فعال باشند. کشمکش باید مبتنی بر حادثه و پیچیده‌تر از افسانه باشد. تمامی صحنه‌های انیمیشن باید پرفراز و نشیب و سرشار از تحرک و هیجان باشد.

مسئله آنچه در این مقاله بیان شد، دربرگیرنده روش و الگویی جامع برای چگونگی تبدیل افسانه به انیمیشن نیست؛ زیرا انیمیشن رسانه‌ای گسترده است و شیوه‌های متعددی برای ارائه آن وجود دارد. آنچه مسلم است این است که بسیاری از افسانه‌های ایرانی، با حفظ چارچوب کلی روایت در کنار تغییر و تعدیل‌های مناسب، قابلیت تبدیل شدن به یک انیمیشن جذاب و ماندگار را دارا هستند.

### منابع و مأخذ

- اسکات، جفری (۱۳۹۳). *فیلمنامه‌نویسی انیمیشن*. ترجمه امیرمسعود علمداری؛ پریسا کاشانیان، تهران: هنر نو.
- آرامی، مریم و همکاران (۱۳۸۸). «پژوهشگران از ادبیات نمایشی می‌گویند: نظرخواهی: دشواری‌های برقراری ارتباط ادبیات داستانی و نمایشی». *فصلنامه نمایش*، شماره ۱۱۹ و ۱۲۰: ۳۲-۳۶.
- پورشبانان، علیرضا (۱۳۹۴). «نگاهی به ظرفیت‌های نمایشی و اقتباسی خاوران‌نامه ابن‌حسام خسفی»، *پژوهش‌های ادبیات تطبیقی*، شماره ۱: ۷۸-۵۵.
- جعفری، محمد (۱۳۸۵). «زیرسایه روایت‌های معتبر، نگاهی به بازآفرینی افسانه‌ها در مجموعه قصه شب»، *کتاب ماه کودک و نوجوان*، شماره ۱۰۹-۱۱۱: ۴۹-۴۳.
- جواهریان، مهین (۱۳۸۷). *تاریخچه انیمیشن در ایران*، تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی.
- جهازی، بدری (۱۳۹۲). «اقتباس از افسانه‌های حماسی شاهنامه»، *فرهنگ مردم ایران*، شماره ۳۳: ۷۱-۵۳.
- جهازی، ناهید (۱۳۸۷). «جنبه‌های نمایشی افسانه‌های شفاهی کودک و نوجوان»، *فرهنگ مردم ایران*، شماره ۲۷: ۴۴-۱۵.
- جهازی، ناهید (۱۳۹۰). «شیوه‌های تبدیل افسانه به انیمیشن»، *فرهنگ مردم ایران*، شماره ۲۴: ۴۰-۳۳.
- حنیف، محمّد (۱۳۸۹). *قابلیت‌های نمایشی شاهنامه*، چاپ دوم. تهران: سروش.
- خدیش، پگاه (۱۳۹۱). *ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی*، چاپ دوم. تهران: شرکت انتشارات علمی و فرهنگی.
- خطایی، سوسن (۱۳۹۲). «نقش فرهنگ و هنر ایران بر اقتباس ادبی در فیلم‌های پویانمایی ایران»، *جلوه هنر*، شماره ۶: ۱۴-۵.
- رسولی‌گروی، فخری؛ شاه‌صنم، فرشته (۱۳۹۶). «بررسی ظرفیت‌های سینمایی رمان دود پشت تپه؛ با تکیه بر دو ویژگی روایی و سبکی»، *مطالعات ادبیات کودک شیراز*، شماره ۱: ۶۸-۴۵.
- رومیانی، فرجاد و علی باقری (۱۳۸۲). «قصه‌پردازی در انیمیشن»، *کتاب ماه هنر*: ۶۹-۶۷.
- شورای کتاب کودک (۱۳۹۰). *فرهنگ‌نامه کودکان و نوجوانان*، جلد ۳، تهران: فرهنگ‌نامه کودکان و نوجوانان.
- فیلد، سید (۱۳۹۳). *مبانی فیلمنامه‌نویسی*، ترجمه سیدجلیل شاهری لنگرودی، چاپ دوم. تهران: سوره مهر.
- کرم‌رضایی، رضا (۱۳۸۳). «یادداشت‌هایی درباره تبدیل قصه به نمایشنامه»، *هنر*، شماره ۶۱: ۵۴-۴۹.
- محسنی، مرتضی و علیرضا پورشبانان (۱۳۸۸). «وجوه اقتباس سینمایی از *سیرالعباد سنایی*»، *ادب‌پژوهی*، شماره ۹: ۱۳۹-۱۲۹.