

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

جنبه‌های بویانمایی اساطیر و افسانه‌های ایرانی

www.ketab.ir

زینب بنی‌اسدی

تعریف واژه ها و اصطلاحات.....	۲۲
-------------------------------	----

فصل اول - تعاریف

مبانی نظری.....	۲۵
-----------------	----

فصل دوم- کاربرد اساطیر و افسانه‌های ایرانی در پویانمایی

اساطیر و افسانه‌های ایرانی.....	۲۸
ادبیات کهن و عامه ایران	۲۸
داستان‌های عامه.....	۲۸
طبقه‌بندی داستان‌های عامه.....	۳۱
ویژگی‌های داستان‌های عامه فارسی.....	۳۵
ادبیات داستانی کهن و پویانمایی.....	۳۷
اساطیر و افسانه‌های ایرانی.....	۳۹
نوع ادبی افسانه و اسطوره.....	۴۰
اسطوره.....	۴۰
افسانه.....	۴۲
وجوه اشتراک و افتراق افسانه و اسطوره.....	۵۶
کاربرد اساطیر و افسانه‌ها.....	۶۱
کارکرد اسطوره.....	۶۲
کارکرد افسانه.....	۶۴
کاربرد بن‌مایه‌های اساطیری و افسانه‌ای در پویانمایی.....	۶۸
فانتزی در انیمیشن.....	۷۲
عناصر تخیلی و جادویی و فانتزی در اساطیر و افسانه‌ها.....	۷۶

فصل سوم- اقتباس و بازآفرینی برای پویانمایی

اقتباس از ادبیات داستانی کهن برای ساخت آثار انیمیشن.....	۸۲
--	----

۸۸.....	بازآفرینی روایات داستانی کهن برای انیمیشن
۸۹.....	قابلیت‌های پویانمایی ادبیات داستانی کهن
۹۱.....	انتخاب اساطیر و افسانه‌ها برای انیمیشن
۹۳.....	شیوه‌های تقویت جنبه‌های پویانمایی اساطیر و افسانه‌های ایرانی
۹۵.....	بررسی مؤلفه‌های بیانی انیمیشن در فرایند اقتباس و بازآفرینی
۹۵.....	ساختار
۹۶.....	طرح
۹۸.....	موضوع
۹۹.....	درون‌مایه
۱۰۰.....	شخصیت‌پردازی
۱۰۵.....	قهرمان
۱۰۵.....	ضد قهرمان
۱۰۶.....	شخصیت مکمل
۱۰۶.....	شخصیت وردست
۱۰۷.....	گفت‌وگو
۱۱۰.....	صحنه
۱۱۲.....	عمل صحنه‌ای
۱۱۳.....	سکانس
۱۱۵.....	اکشن
۱۱۶.....	درگیری و کشمکش
۱۱۷.....	فضا
۱۱۸.....	سبک و ژانر
۱۲۱.....	شیوه تبدیل اساطیر و افسانه‌ها به انیمیشن
۱۲۳.....	مراحل نگارش فیلمنامه انیمیشن
۱۲۴.....	پیش‌طرح
۱۲۴.....	طرح کلی
۱۲۴.....	فیلمنامه
۱۲۶.....	ساختار سه‌پرده‌ای فیلمنامه نویسی

۱۲۷.....	پردهٔ اول
۱۲۹.....	پردهٔ دوم
۱۳۰.....	پردهٔ سوم
۱۳۲.....	نقاط عطف

فصل چهارم - تحلیل‌های کاربردی

۱۳۴.....	قابلیت‌های پویانمایی افسانهٔ «آقا حسنک» و روایت‌های گوناگون آن
۱۳۴.....	افسانهٔ «آقا حسنک» و روایت‌های گوناگون آن
۱۳۴.....	خلاصهٔ روایت اول (افسانهٔ آقا حسنک)
۱۳۵.....	خلاصهٔ روایت دوم (افسانهٔ تنبلو)
۱۳۷.....	خلاصهٔ سکانس فیلمنامهٔ انیمیشن «راز گل سرخ»
۱۴۲.....	تحلیل عناصر دراماتیک فیلمنامهٔ «راز گل سرخ»
۱۴۲.....	درون‌مایه
۱۴۲.....	کشمکش و کشش
۱۴۳.....	شخصیت
۱۴۴.....	گفت‌و شنود
۱۴۴.....	صحنه
۱۴۵.....	فضا و حالت
۱۴۶.....	تعلیق و بحران
۱۴۷.....	زاویه دید
۱۴۸.....	سبک و ژانر
۱۴۸.....	بررسی مؤلفه‌های بیانی و چگونگی فرایند اقتباس در انیمیشن سینمایی «جمشید و خورشید»
۱۴۸.....	خورشید
۱۴۸.....	روایت و طرح داستان «جمشید و خورشید»
۱۵۰.....	طرح کلی و ساختار سه پرده‌ای انیمیشن «جمشید و خورشید»
۱۵۲.....	تحلیل عناصر دراماتیک فیلمنامهٔ «جمشید و خورشید»
۱۵۲.....	موضوع
۱۵۳.....	درون‌مایه

پیشگفتار:

اقتباس و بازآفرینی، بازگرداندن و بازسازی شکل هنری قدیم، به شکل ساختاری جدید است. بسیاری از اساطیر و افسانه‌های ایرانی به دلیل اینکه از موضوعاتی چون عشق و حسادت، سحر و جادو، موجودات عجیب و فراطبیعی، رویدادهای شگفت‌انگیز، شاهزادگان و حیوانات سخن گو برخوردارند، قابلیت تبدیل به یک انیمیشن ناب دراماتیک را دارند.

انیمیشن، هنری است که جدا از جنبه سرگرمی و جذابیت، در استفاده از ساختار اسطوره و افسانه و ارائه آن در چشماندازی جدید، قابلیت فراوانی دارد. به دلیل نزدیکی برخی از ویژگی‌های افسانه و انیمیشن، بازآفرینی و اقتباس هوشمندانه و آگاهانه از موضوعات، موجودات و دنیای سرشار از تخیل و فانتزی اساطیر و افسانه‌ها با هدف ساخت آثار انیمیشن جذاب و تأثیرگذار، می‌تواند باعث ترویج هنر، فرهنگ و آیین این سرزمین گردد.

بسیاری از اساطیر و افسانه‌های تصویری شدن و ارتباط با مخاطب، نیاز به فضا سازی، طراحی و بافت خاص خود دارند. تجزیه و تحلیل متن داستانی در سطح کلان، بر اساس مطالعه و بررسی مواردی همچون حوادث و رویدادها، شخصیت‌ها و نقش هر یک از آنها، از نتایج تحقیقات بینارسانه‌ای، از جمله اقتباس سینمایی است. 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 با کاستن 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، افزودن گفت‌وگوهای دراماتیک، شخصیت‌پردازی دقیق و جذاب و بهره‌برداری خلاقانه از عمل صحنه‌ای، می‌تواند یاری‌دهنده نویسنده اقتباس‌گر در طی مراحل اقتباس باشد. در فرایند بازآفرینی و اقتباس از اساطیر و افسانه‌ها برای انیمیشن، داستان‌هایی مورد توجه قرار می‌گیرند که ویژگی اقتباس‌پذیری و نیز، نقاط مشترکی از جنس زمان و عصر حاضر داشته باشند. با توجه به مسئله اصلی این کتاب، یعنی بررسی

چگونگی انتقال مؤلفه‌های بیانی در فرایند اقتباس از افسانه به انیمیشن، در این کتاب معیارهای لازم برای دراماتیزه کردن داستان‌های اساطیری و افسانه‌ها در قالب انیمیشن معرفی و نیز، چگونگی اعمال تغییرات بر روی برخی از مهم‌ترین عناصر بیانی مشترک میان داستان و دو فیلمنامه انیمیشن سینمایی «راز گل سرخ» و «جمشید و خورشید» که به ترتیب، اقتباس‌هایی آزاد از افسانه «آقاسنک» و منظومه «جمشید و خورشید» هستند، بررسی می‌گردد.

بر مبنای نتایج پژوهش، 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 و به وسیله اعمال و گفتار خود و به کمک شیوه‌های تصویری و کلامی متنوع به مخاطب شناسانده می‌شوند. حوادث و رویدادهای کلیدی، باید تصویری بوده و عناصر دراماتیک فعال داشته باشند. کشمکش، باید مبتنی بر حادثه و پیچیده‌تر از افسانه باشد. تمامی صحنه‌های انیمیشن باید پر فراز و نشیب و سرشار از تحرک و هیجان باشد.

از آنجا که مبحث بازآفرینی و اقتباس، یکی از مباحث مطالعات نظری و تحلیلی حوزه پژوهش‌های ادبیات تطبیقی به شمار می‌آید، آشنایی پژوهشگر با نظریه‌های گوناگون مطالعات میان‌رشته‌ای و درک اهمیت، نقش و کاربرد آن، سبب کشف راه‌حل‌های جدید و وسعت بخشیدن به مرزهای مطالعات تطبیقی اقتباس خواهد شد. یکی از مهم‌ترین نظریات در اقتباس بینامتنی، نظریه فزون‌متنیت است که با در نظر گرفتن متن اولیه به عنوان پیش‌متن و اثر سینمایی به عنوان بیش‌متن، به بررسی تغییرات روی داده در فرایند اقتباس می‌پردازد. با توجه به مزیت و کاربرد این نظریه در تحلیل و بررسی تطبیقی متن و رسانه، با بررسی تطبیقی متن روایت داستانی «اصحاب اخذود» به عنوان پیش‌متن و انیمیشن سینمایی «فهرست مقدس» به عنوان بیش‌متن، انواع تغییرات روی داده

در این فرایند اقتباس بینارسانه‌ای بر مبنای نظریهٔ فزون‌متنیت بررسی و تأثیر روابط بیش‌متنی در تغییر عناصر روایی ارزیابی می‌شود. بنا بر نتایج تحلیل‌ها و داوری‌ها، اقتباس‌گر با استفادهٔ حداکثری از گشتارهای کمی و ارزش‌گذاری مکرر، در انتقال نظام فکری و ارزشی خود به مخاطبان موفق بوده است.

بنا بر نظر بسیاری از پژوهشگران، ارائهٔ یک فیلمنامهٔ موفق، نیاز به ساختاری محکم دارد که با شناخت الگوهای برتر حاصل می‌شود. مهم‌ترین گونه‌های ساختار سینمایی که می‌توانند ساختارهای مشابه یا متفاوتی داشته باشند، گونه‌های سینمایی داستان‌محور، شخصیت‌محور، درون‌مایه‌محور و سینمایی آزاد هستند. با توجه به نقش و کاربرد استفاده از الگوهای ساختاری در نگارش فیلمنامهٔ موفق، در بخش پایانی کتاب، سه الگوی فیلمنامه‌نویسی سید فیلد، وُگلر و الگوی گسترش‌یافتهٔ داستانی که از مهم‌ترین گونه‌های سینمایی داستان‌محور و شخصیت‌محور هستند، معرفی و فیلمنامهٔ انیمیشن «ارسلان» که به شیوهٔ اقتباس آزاد از داستان «امیر ارسلان» نگارش یافته است، تحلیل و بررسی می‌شود.

انیمیشن، رسانه‌ای گسترده است که شیوه‌های متعددی برای ارائهٔ آن وجود دارد. آنچه مسلم است، این است که بسیاری از اساطیر و افسانه‌های ایرانی، با حفظ چارچوب کلی روایت در کنار تغییر و تعدیل‌های مناسب، قابلیت تبدیل شدن به یک انیمیشن جذاب و ماندگار را دارند. بازآفرینی و اقتباس از اساطیر و افسانه‌ها، نیازمند بازاندیشی، بازشناخت و درک ویژگی‌های بارز و شاخص افسانه‌هاست. بسیاری از داستان‌های اساطیری و افسانه‌ها به دلیل ساختار ساده و شفاهی و نیز نبودن پیچیدگی دراماتیک، فاقد کشش و ظرفیت لازم برای پذیرش ساختار پیچیدهٔ انیمیشن هستند؛ بنابراین نویسندهٔ اقتباس‌گر با شناخت عناصر افسانه و انیمیشن، باید به تناسب سبک و شیوهٔ نگارش و انتخاب زاویهٔ دید مناسب، 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 نقطهٔ اوج قوی و پایانی دراماتیک روی دهد.

بر اساس یافته‌های پژوهش، بهترین شیوه برای تبدیل یک افسانه به انیمیشن، تحلیل متن افسانه، شناخت ظرفیت‌ها و عناصر دراماتیک آن، اعمال تغییرات

مورد نیاز برای تطابق افسانه با انیمیشن و استفاده از الگوی ساختار سه پرده‌ای
فیلمنامه‌نویسی است.

www.ketab.ir