

بررسی ظرفیت‌های نمایشی حکایت‌های فابل مثنوی برای اقتباس پویانمایی

طیبه پرتوی راد

چکیده

مثنوی مولوی از آثار ارزشمندی است که مانند بسیاری دیگر از آثار ادبی جایگاه خود را در عرصه‌های نمایشی از جمله پویانمایی نیافته است. این اثر اگرچه برای مخاطب کودک و نوجوان خلق نشده، شامل حکایت‌هایی است که می‌تواند در سطح و بطن لایه اول، که همان قصه و داستان است، به مخاطب عرضه شود و در عین ایجاد سرگرمی، غیرمستقیم به انتقال مفاهیم اخلاقی- اجتماعی بپردازد. بهره‌گیری مولانا از فابل برای بیان اندیشه‌ها و مقاصد عرفانی و تعلیمی خود، راه اقتباس از مثنوی را برای پویانمایی هموار ساخته است. در این مقاله ظرفیت‌های نمایشی حکایت‌های فابل مثنوی برای اقتباس پویانمایی به روش توصیفی-تحلیلی بررسی شده است و از مجموع ۵۳ حکایت مربوط به حیوانات، ظرفیت‌های نمایشی مهم‌ترین آن‌ها، با توجه به عناصر نمایشی، برای پویانمایی اثبات و به مخاطب معرفی می‌شود. واژگان کلیدی: مثنوی، اقتباس، پویانمایی (انیمیشن)، ظرفیت‌های نمایشی

مقدمه

یکی از حوزه‌های نمایشی که دهه‌هاست با اقبال گسترده مخاطبان به‌ویژه کودکان و نوجوانان، در سراسر جهان، مواجه شده است، حوزه پویانمایی (انیمیشن) است. زیرا «از کودکان خردسال و انسان‌های ساده‌اندیش ابتدایی تا متفکران و اندیشمندان و شاعران، همه تحت تأثیر هنر پندارنمایی (visualization) بوده و هستند و بسیاری از آثار عظیم ادبی جهان، اعم از داستان‌های کودکانه، قصه‌ها و افسانه‌ها، آفرینش شخصیت‌های خارق‌العاده و شگفت‌انگیز ادبیات عامیانه (فولکلوریک) و کلاسیک حاصل همین تخیلات ذهن پویای بشر است» (علمداری، ۱۳۸۵: ۱۴۰). اقتباس (adaption) که «عبارت است از انتخاب موضوع یا موضوعاتی برای فیلم از منابع گوناگون ادبی و بیان آن‌ها از طریق علائم و قراردادهای موجود در سینما» (خیری، ۱۳۶۸: ۱۴) هم‌پای سینما در پویانمایی هم نفوذ و گسترش یافت، به‌گونه‌ای که «در تمامی کشورهای پیشرفته جهان همه آثار آثاری که ظرفیت ساخت انیمیشن را در خود داشته‌اند، از آثار ویکتور هوگو و چارلز دیکنز گرفته تا اسطوره‌ها و حکایت‌های عامیانه ژاپنی و چینی، همه به قالب انیمیشن درآمده‌اند» (ضیایی، ۱۳۸۶: ۸۹).

ایران یکی از کشورهای است که باوجود آشنایی بیش از پنجاه‌ساله خود با این حوزه نمایشی، علی‌رغم کوشش‌های صورت گرفته در چند سال اخیر، هنوز نتوانسته است چنان‌که باید و شاید از گنجینه ادبیات کهن و عامه و معاصر خود بهره جوید و در مسیر اقتباس‌های پویانمایی به‌درستی گام بردارد و «اگر کمک ابزارها و تکنولوژی جدید نبود شاید تا سال‌ها حرکت قابل‌توجهی در گسترش این هنر در ایران به وجود نمی‌آمد» (همان). یکی از موانع این پیشرفت آشنا نبودن هنرمندان و فیلم‌نامه‌نویسان با ظرفیت‌های نمایشی حکایت‌های کهن ایرانی و شگردهای اقتباس از آن است، زیرا به باور بسیاری از آنان، از آن‌جاکه متون کهن ما برای نمایش (درام) به نگارش درنیامده‌اند از این جنبه‌ها تهی هستند و نمایشی کردن آن‌ها امکان‌پذیر نیست. با این پیش‌فرض در این مقاله ظرفیت‌های نمایشی حکایت‌های فابل مثنوی برای پویانمایی به روش توصیفی-تحلیلی بررسی شده است و از مجموع ۵۳ حکایت مربوط به حیوانات، ظرفیت‌های نمایشی مهم‌ترین آن‌ها، با توجه به مؤلفه‌های نمایشی، برای پویانمایی اثبات و به مخاطب معرفی می‌شوند.

روش اجرای پژوهش بدین شکل است که ابتدا کل حکایت‌های مثنوی مطالعه و سپس از بین آن حکایت‌ها، ۵۳ حکایت فابل که ظرفیت‌های بیشتری برای پویانمایی داشتند انتخاب شد. با تکیه بر عناصر نمایشی مندرج در متونی چون شناخت عوامل نمایش و ساختار درام و سایر منابع نمایشی، وجوه نمایشی حکایت‌ها ظرفیت‌سنجی و حکایت‌ها از لحاظ ساختار دراماتیک یعنی: گره‌افکنی، کشمکش، تعلیق، اوج، گره‌گشایی و سایر عناصر نمایشی مانند: موضوع و مضمون، حادثه، شخصیت، گفتگو، صحنه‌پردازی و ... بررسی شد. وجود، نبود و یا شدت و ضعف این عناصر در حکایت‌های منتخب در جدولی که ستون‌های عمودی آن مختص به عناصر نمایشی و ستون‌های افقی آن مختص به اسامی حکایت‌ها است، در پایان مقاله مشخص شده است.

پیشینه پژوهش

درباره ابعاد مختلف مثنوی کتاب‌ها و مقالات بسیاری به نگارش درآمده است. داستان‌گویی مولوی در مثنوی هم در چند سال اخیر مورد توجه بسیار قرار گرفته و در بحث روایت‌شناسی مثنوی نیز کتاب‌ها و مقالات مختلفی به چاپ رسیده است. با وجود ظرفیت‌های بالای نمایشی در مثنوی درباره نمایشی کردن حکایت‌های آن به غیر از کتاب جلوه‌های نمایشی مثنوی مولوی (۱۳۹۰) نوشته‌ی مریم کهنسال که در آن ظرفیت‌های نمایشی مثنوی را از منظر ادبی به صورت کلی بررسی کرده است و مقاله‌های «طرحی برای ارائه مثنوی مولوی به صورت انیمیشن» (۱۳۸۶) نوشته محمدرفیع ضیایی که به صورت کلی مثنوی را دارای ویژگی‌های نمایشی می‌داند و «کاربرد تعلیمی داستان‌های مثنوی در اجرای نمایش‌های کاربردی برای کودکان و نوجوانان» (۱۳۹۳) نوشته دکتر محسن پورمختار و منصور نادری پور و سعید رمشکی که به مبحث تئاتر پرداخته‌اند، همچنین اخبار و مطالب پراکنده در فضای مجازی مبنی بر لزوم و اهمیت چنین حرکتی، مقاله یا کتاب دیگری به این مهم پرداخته است. مقاله حاضر می‌کوشد ظرفیت‌های نمایشی حکایت‌های فابل مثنوی را بررسی و اثبات کند و مهم‌ترین این حکایت‌ها را با توجه به داشتن عناصر و وجوه نمایشی برای اقتباس پویانمایی معرفی کند و علاوه بر حکایت‌های فابل مثنوی، الگویی برای ظرفیت‌سنجی سایر حکایت‌های ادبی ارائه دهد تا فیلم‌نامه‌نویسان به وسیله آن به سهولت بتوانند به تشخیص متون برای اقتباس نمایشی دست یابند.

هشتمین همایش پژوهش‌های زبان و ادبیات فارسی

تعریف پویانمایی (انیمیشن)

واژه‌ی (Animation) در لغت‌نامه‌ی ویستر (Webster) به الف: فیلمی متحرک که از توالی عکاسی وضعیت‌های قابل‌تغییر یک موضوع یا شیء (مانند عروسک‌های مفصل‌دار و بخش‌های مکانیکی) حاصل می‌شود و ب: فیلم‌های کارتون، به این مفهوم که فیلم از توالی طرح‌هایی که توهم حرکت را از طریق تغییرات جزئی پیاپی به دست دهد، به وجود آمده است، اطلاق می‌شود. این واژه از ریشه‌ی (Anima) به انگلیسی و (Anime) به فرانسه به معنای جان، حیات و زندگی است و در فرهنگ‌های انگلیسی به فارسی به جان‌بخشی، انگیزش، تحریک و سرزندگی (آرینپور، ۱۳۶۳: ۲۲) ترجمه شده است. در ایران واژه‌هایی مانند جان‌بخشی، متحرک‌سازی و پرکاربردتر از همه «پویانمایی» معادل آن به کار گرفته می‌شوند.

امروزه هنر پویانمایی به‌عنوان واقعیتی مستقل از فیلم و تئاتر و سایر هنرهای نمایشی در دنیا مورد پذیرش است، زیرا دارای ظرفیت‌های خاصی است که آن را از هنرهای نمایشی دیگر متمایز می‌کند. از حدود یک‌صد سال پیش، پویانمایی با بار مسئولیتی که برای انتقال مفاهیم اجتماعی و سیاسی به عهده گرفت وارد عرصه‌ی مطبوعات شد. از همان ابتدا هنرمندان این رشته دریافتند که بیان بسیاری از معضلات فرهنگی و اجتماعی و سیاسی در قالب یک کادر «فریم Frame»

کافی نیست و آن‌ها در موارد متعددی احتیاج دارند که مفاهیم تصویری را در «زمان و مکانی» پیوسته به مخاطب نشان دهند. به این جهت از قرن هیجدهم در اروپا، کارتون‌های طوماری که در صحنه‌های متعدد به دنبال هم می‌آمد رایج شد. این روایت‌های تصویری در اصل یک واقعه، رویداد و یا حکایت را نقل می‌کرد که اصطلاحاً داستان مصور (کمیک استریپ) نام گرفت. در این حالت تصویرها یا به صورت «جدی» طراحی می‌شد و یا به صورت اغراق‌شده‌ای مانند کارتون. مرحله‌ی تکمیلی این روند «جان‌بخشی» به طرح‌هایی بود که در یک فرایند به دنبال هم می‌آمد. در این حالت چند عنصر دیگر هم به کمک گرفته شد، «حرکت، نور و صدا» باعث شد که «جان‌بخشی» در «مکان و زمان» گسترده‌تر با هم ادغام شود. پویانمایی در این راه یک گام از فیلم‌سازی هم جلوتر رفت زیرا در ساخت پویانمایی هنرمند قادر است که دست به تخیلاتی پایان‌ناپذیر بزند و اشیاء و پدیده‌ها را به گونه‌ای که خود می‌خواهد خلق کند و همه‌چیز را به حرکت وادارد. به این جهت پویانمایی دروازه‌ای را بر روی تخیلات بی‌پایان بشر گشود. هیچ فیلم‌برداری با تصویرپردازی از واقعیت‌ها نمی‌توانست به مرزهای خاصی از «جاندارپنداری animism» برسد که انیماتورها به سادگی قادرند به آن دست یابند (ضیایی، ۱۳۸۶: ۸۹-۸۸).

آشنایی ایرانیان با این پدیده «از حدود پنج دهه‌ی قبل آغاز شد. با این‌همه، کار نظری چندان گسترده‌ای در باب این صنعت صورت نگرفته است. گواه این مسئله، آمار بسیار پایین کتاب‌های تألیفی و ترجمه‌شده در این زمینه است» (عبدعلی، ۱۳۸۲: ۸۹).

فابل (Fable)

حکایت‌ها و قصه‌های تمثیلی را می‌توان به دو قسم: تمثیل حیوانی (فابل) و تمثیل انسانی تقسیم کرد. تمثیل حیوانی قصه‌ای است تمثیلی که شخصیت‌های آن را حیوانات تشکیل می‌دهند. در حکایت‌های فابل «در سطح حقیقی قصه‌ای درباره‌ی موضوعی نقل می‌شود و در سطح مجازی درون‌مایه قصه یا خصلت و سیرت شخصیت قصه اشاره به موضوع دیگری دارد. سطح حقیقی اغلب با حیوانات سروکار دارد و در آنجا حیوانات چون انسان رفتار می‌کنند و سخن می‌گویند و سطح مجازی همیشه جنبه‌ای از رفتار و کردار انسان را نشان می‌دهد» (میرصادقی، ۱۳۹۰: ۸۳-۸۴). در این‌گونه حکایت‌ها «مفاهیمی مجسم، جان‌شین مفهوم، درون‌مایه، سیرت، شخصیت و خصلت داستانی می‌شود. بدین‌جهت داستان دو بُعد می‌یابد؛ نخست بعد نزدیک که صورت مجسم (ممثل به) است و دیگر بعد دور که موردنظر قصه‌پرداز است (ممثل) (جعفری، ۱۳۸۱: ۶۷).

با شکل‌گیری پویانمایی از یک‌صد سال پیش تاکنون، غالب آثار داستانی مورد استفاده در آن را داستان‌های حیوانات تشکیل داده‌اند، زیرا سایر اشکال نمایشی برای نشان دادن و به نمایش گذاشتن دنیای حیوانات با محدودیت‌های فیزیکی مواجه‌اند و «نمی‌توان در آن‌ها مقولات ناممکن در واقعیت را به تصویر کشاند» (بولتون، ۱۳۹۲: ۲۰-۲۱). نگاهی به آثار فراوان عرضه‌شده از سوی شرکت‌های فیلم‌سازی پویانمایی گویای این مطلب است که هم مباحث مختلف اجتماعی-فرهنگی و ... را از طریق انیمیشن حیوانی بهتر می‌توان به کودک منتقل ساخت و هم کودک رابطه‌ی بهتر و هیجان‌انگیزتری را با شخصیت‌های حیوانی که دارای خصایص انسانی‌اند می‌تواند برقرار کند زیرا «کودک کنجکاو و صاحب تخیلی باریک است. از این‌رو فیلم‌های مناسب به حال او فیلم‌های داستانی و افسانه‌ای است که نیاز تماشاگر جوان را به خیال‌بافی برمی‌آورند» (ستاری، ۱۳۴۶: ۲۸). «مولوی از داستان‌پردازان بزرگ ادب فارسی است که هنر داستان‌گویی او در مثنوی بسیار جالب، درس‌آموز و در مواردی نو و قابل‌مقایسه با شیوه‌های داستان‌پردازی نوین در مغرب زمین است (ذکاوئی قراگوزلو، ۱۳۸۶: ۵۴). در میان شاعران عارف، او شاید «تنها کسی است که داستان را تنها برای بیان معانی

عرفانی به کار نمی‌گیرد، بلکه نفس داستان‌پردازی و جذاب بودن آن نیز برای او بسیار اهمیت دارد» (شاکری، ۱۳۸۶: ۴۰۹). وجود ساختار داستانی کامل و بهره‌گیری او از فابل برای بیان اندیشه‌ها و مقاصد عرفانی و تعلیمی، راه اقتباس از مثنوی را برای پویانمایی هموار ساخته است.

«از مجموع ۲۷۳ داستان شخصیت‌محور مثنوی، ۵۳ داستان مربوط به حیوانات است که در آن ۳۲ نوع جانور به نقش‌آفرینی پرداخته‌اند. در این میان، جز تعداد محدودی که ساخته‌وپرداخته‌اندیشه‌ی خلاقانه‌ی مولانا است مابقی از قصه‌های قرآنی، حکایات عامیانه، کلیله‌ودمنه، حدیقه‌الحقیقه سنایی، سندبادنامه، اسرارنامه، الهی‌نامه عطار نیشابوری، فراندالسلوک، لب‌الب‌العرفی، کیمیای سعادت غزالی و مقالات شمس گرفته شده است (زرین‌کوب، ۱۳۷۴: ۳۵۰). انواع گوناگونی از حیوانات در داستان‌های مثنوی حضور پیدا کرده‌اند که «حیوانات وحشی و صحرایی با ۳۹/۵٪ کاربرد بالاترین بسامد، پرندگان با ۳۱/۵٪، حیوانات اهلی با ۱۶٪، حیوانات دریایی با ۸٪، و حشرات با ۵٪ نقش‌آفرینی در داستان‌های مثنوی را به خود اختصاص داده‌اند» (زندى، ۱۳۹۲: ۳۲).

در این مقاله حکایت‌هایی که در آن حیوانات به ایفای نقش می‌پردازند و داستان بر اساس کنش‌ها و گفت و گوها و ... آنان شکل می‌گیرد مورد توجه و بررسی قرار گرفته‌اند.

ظرفیت‌های نمایشی حکایت‌های فابل مثنوی

الف. موضوع (subject) و مضمون (theme)

گام اول و شاید مهم‌ترین مرحله‌ی موفقیت و یا عدم موفقیت یک فیلم انیمیشن مانند سایر هنرهای نمایشی، انتخاب موضوع و سوژه است. «موضوع مفهومی است که داستان درباره‌ی آن نوشته می‌شود و رخداد‌های داستان به‌طور مستقیم و غیرمستقیم به آن مربوط است» (بی‌نیاز، ۱۳۸۸: ۵۰-۵۲) و درون‌مایه یا مضمون «سویه‌ی فکری نویسنده را نسبت به موضوع داستان دربردارد» (Letwin, 2008: 94). حکایت‌های مثنوی موضوعات مختلف و متفاوتی را دربرمی‌گیرد و شاعر زوایای دید متنوعی را در آفرینش حکایات برگزیده است که این تنوع می‌تواند در اقتباس از حکایت‌های مثنوی سودمند باشد و مخاطب را با نگرش‌های نو و مفاهیم و موضوعات جالب و جدید مواجه سازد. در اقتباس برای کودک همواره باید دقت داشت که روایت برای کودک باید متفاوت از روایت برای بزرگسال باشد. بدین معنی که درک پیچیدگی‌های روایی و معنایی برای کودک بسیار دشوار است. سطح‌بندی حکایت‌های مولوی این امکان را به اقتباس‌گر می‌دهد که بدون درگیری با مسائل عمیق عرفانی و مذهبی به روایت و بیان حکایت در لایه‌ی اول که همان قصه است بپردازد، در عین اینکه حکایت از بار ارزشی تهی نباشد.

ب. عناصر نمایشی حکایت‌های مثنوی

۱. تعریف

اگرچه برخی تعریف را در مفهوم تئاتری آن و مختص به ابتدای نمایش می‌شمارند ولی با تطور مفاهیم تئاتر و نمایش در طول اعصار مختلف، امروزه تعریف جزئی‌جداشدنی از تمام لحظات نمایش است که در طول نمایش، بی‌وقفه جریان دارد و به‌وسیله‌ی آن، اطلاعاتی درباره‌ی مکان و زمان واقعه، افکار و خلق‌وخوی شخصیت‌ها، نوع ارتباط شخصیت‌ها با یکدیگر و ... داده می‌شود. این توضیحات به کارگردان و عوامل نمایش و خواننده، کمک می‌کند تا کنش‌های نمایش را بهتر درک و تجسم کنند. در حکایت‌های منتخب فابل مثنوی این عنصر حضوری فعال و محسوس دارد.

از مجاعت و اشتها هر گاو و خر کاه را می‌خورد خوشتر از شکر

گاه آهو می‌رمید از سو به سو / گه ز دود و گرد که می‌تافت رو
(مولوی، ۱۳۸۴: ۶۵۰)

۲. الگوی منسجم و نمایشی حکایت

مهم‌ترین الگویی که در ساختار نمایشی وجود دارد ساختار داستانی مستحکم آن است. زیرا بدون داستان، با آغاز و میانه و پایان خوب، نمایشی وجود نخواهد داشت. در اکثر حکایت‌های عرفانی، از آنجاکه برای انتقال معنی پدید آمده‌اند و نه به قصد بیان داستان، این ساختار رعایت نشده است و ما با حکایت‌هایی روبرو هستیم که نمایشی کردن آن‌ها علی‌رغم موضوع و مضمون عالی بسیار مشکل است. از عناصر مشترک بین داستان و نمایش که به استحکام ساختاری نمایش می‌افزاید می‌توان به مؤلفه‌های «گره‌افکنی، اوج و گره‌گشایی اشاره کرد که به‌عنوان فرمول در بیشتر ساختارهای نمایشی به کار گرفته می‌شود» (فیلد، ۱۳۸۷: ۳۳).

الف. ایجاد آشفتگی و گره‌افکنی

فاصله‌ی میان نقطه‌ی آغاز عمل تا نقطه‌ی بحران در ساخت نمایش و داستان را گره‌افکنی می‌نامند (شهریاری، ۱۳۶۵: ۲۵۳). ارسطو گره‌افکنی را وقایعی می‌داند که از آغاز داستان تا پیش از تغییر بخت قهرمان (از نیکبختی به بدبختی و بالعکس) رخ می‌دهند. حکایت‌های خرگوش و شیر، گرگ و روباه و شیر در دفتر اول، مرد و خرس در دفتر دوم؛ حکایت خرگوشان و مردی که از موسی زبان حیوانات را آموخت در دفتر سوم؛ قصه آبگیر و سه ماهی در دفتر چهارم؛ ماجرای خر هیزم‌فروش در دفتر پنجم؛ سائل و مرغ در دفتر ششم و برخی دیگر از حکایت‌ها، همه دارای آشفتگی و گره‌افکنی هستند. این حکایت‌ها که اساس آن‌ها را حادثه تشکیل می‌دهد بهترین نمونه‌های اقتباسی مثنوی به شمار می‌روند.

ب. کشمکش

یکی از مهم‌ترین و اصلی‌ترین عناصر تشکیل‌دهنده‌ی نمایش تضاد و کشمکش است. «به مقابله‌ی شخصیت‌ها یا نیروها با یکدیگر کشمکش می‌گویند» (میرصادقی، ۱۳۹۰: ۷۳). از آنجاکه نمایش‌نامه و فیلم‌نامه بیان تجسمی یک قصه نیست، هر قصه نیز قابلیت تبدیل به نمایش را ندارد، تنها قصه‌هایی قابل تبدیل به نمایش‌نامه و فیلم‌نامه هستند که عنصر درگیری از عناصر محوری آن‌ها باشد. در آثار داستانی و نمایشی معمولاً قهرمان در کانون تمرکز قرار می‌گیرد و با شخصیت‌ها و یا با نیروهای مخالف خود به نزاع و مجادله می‌پردازد. «کشمکش، اساس درام است. درام از کشمکش به وجود می‌آید. رمان می‌تواند درونی و آرام باشد، شعر می‌تواند خوش عبارت و بدیع باشد؛ اما درام نیاز به اصطکاک، چفت‌وبست و درگیری دارد» (سیگر، ۱۳۸۳: ۱۹۵). در اکثر حکایت‌های مثنوی عنصر کشمکش انتزاعی و بین خیر و شر ذهنی است، حال‌آنکه برای نمایش کودک هرچه کشمکش عینی‌تر باشد بهتر و قابل فهم‌تر است. حکایت‌های شیر و خرگوش در دفتر اول و مردی که از موسی زبان حیوانات را آموخت در دفتر سوم و خر هیزم‌فروش در دفتر پنجم، از کشمکش بیشتری برخوردارند زیرا تضاد منافع و تفاوت میزان قدرتمندی و ... بین این حیوانات می‌تواند به کشش نمایش برای مخاطب بیفزاید.

ج. بحران

بحران عاملی است که در تحلیل ساختار هر نمایش جایگاهی ویژه دارد و شامل سلسله کنش‌هایی است که «به وقایع نمایش‌نامه شدت می‌دهد و با ایجاد درگیری عاطفی، میزان هیجان تماشاگر را بالا می‌برد و پایه و اساس آن بر دگرگونی و تغییر وضع از حالی به حالی دیگر نهاده شده است» (قادری، ۱۳۹۱: ۶۸ و مکی، ۱۳۹۰: ۲۲۳)، این عنصر با تعلیق، پیوندی ناگسستنی دارد. در حکایت‌های شیر و خرگوش، خر هیزم‌فروش و مردی که از موسی زبان حیوانات را آموخت بحران به شکل محسوس قابل مشاهده است. وضعیتی که خرگوش و خر در مواجهه با شیر و روباه، در آن قرار گرفته‌اند نشان از بحران به وجود آمده برای آنان دارد. بحرانی که با عملکرد شخصیت‌ها به پایان خوش یا بالعکس به فاجعه می‌انجامد. بهره‌گیری خرگوش از عقل و هوش خود و تلاش برای غلبه بر شیر او را از مرگ نجات می‌دهد حال آنکه ساده‌لوحی خر و اعتماد او به روباه عنان زندگی او را به دست مرگ می‌سپارد.

د. تعلیق

تعلیق از عناصر اصلی و ارکان پیش‌برنده‌ی نمایش به شمار می‌رود و در ساختمان دراماتیک هر اثر نمایشی، رابطه‌ای اساسی با «بحران» دارد. تعلیق «کیفیتی است که نویسنده برای وقایعی که در شرف تکوین است در داستان خود می‌آفریند و خواننده را مشتاق و کنجکاو به ادامه دادن داستان می‌کند و هیجان و التهاب او را برمی‌انگیزد» (میرصادقی، ۱۳۹۰: ۷۶). با این شگرد، نویسنده مخاطب را نسبت به سرنوشت شخصیت نمایش حساس می‌کند و موجبات نگرانی او را از آینده-ی قهرمان، فراهم می‌آورد (مک‌کی، ۱۳۸۷: ۲۳۰). بدین شکل، هم به پویایی و گیرایی اثر کمک می‌کند و هم با مشارکت مخاطب در حساسیت به سرنوشت قهرمان نمایش، تأثیر بیشتری بر فکر و ذهن او باقی می‌گذارد. دانستن سرنوشت خرگوش در مبارزه با شیر همچنین فهمیدن عاقبت تصمیم خر در برابر فریب‌ها و وسوسه‌های روباه و شیر و ... عامل تعلیق حکایت‌هاست. امری که مخاطب را به پیگیری داستان و سرنوشت شخصیت‌های داستانی/نمایشی وامی‌دارد.

هـ. نقطه‌ی اوج

اوج یا بزنگاه در اصطلاح ادبیات داستانی و ادبیات نمایشی، «شورانگیزترین و تنش‌زاترین لحظه‌ای است که طی آن بحران به نهایت تعارض خود می‌رسد و گره‌گشایی به دنبال آن می‌آید» (Letwin, 2008: 62). مواجهه شیر با خرگوش و فریب دادن خرگوش شیر را با عکس او در چاه، فریب خوردن خر و آمدن دوباره او به نزد شیر، فهمیدن زمان مرگ شخصی که زبان حیوانات را از موسی آموخته بود، از طرف همان حیوانات و ... نقاط اوج حکایت‌ها را می‌سازد.

و. گره‌گشایی (فرود)

گشودن گره‌ها و معماها و یافتن پاسخ پرسش‌ها در طول داستان/نمایش است. بدین ترتیب، عمل داستانی، سامان می‌یابد و سرنوشت داستان و حوادث آن و شخصیت‌ها مشخص می‌شود. موفقیت طوطی در نجات دادن خود از قفس بازرگان، شکست دادن شیر به دست خرگوش، کشته شدن خر به وسیله شیر، به دام افتادن موش به دلیل اتصال با چغز و ... گره‌گشایی حکایت‌ها به شمار می‌روند.

۳. شخصیت‌پردازی (characterization)

شخصیت اعم از انسان، حیوان، شیء و هر چیز دیگر (میرصادقی، ۱۳۸۸: ۱۹۹)، «وجود منحصر به فردی است که از طریق گفتار و عمل، خود را به ما معرفی می‌کند» (فورستر، ۱۳۸۴: ۹۸)، محوری که «تمامیت قصه (نمایش) بر مدار آن می‌چرخد» (براهنی، ۱۳۶۸: ۲۴۲). شخصیت‌های حکایت‌های منتخب فابل مثنوی این ظرفیت را دارند که در قالب پویانمایی به کمک اقتباس درخور و شگردهای نمایشی، از بازی‌های جالب و جذاب برخوردار شوند و با تعمق پویانما (انیماتور) در شناخت شخصیت هر یک از آن‌ها، به شخصیت‌هایی باورپذیر و عینی بدل شوند که مخاطب بتواند با آن‌ها هم‌ذات‌پنداری کند. بی‌شک درک کامل تمثیل هر یک از حیوانات و شناخت تیپ انسانی او که دارای اندیشه‌ها، احساسات و هیجان‌های خاص خود است، می‌تواند در تسهیل روند اقتباس اثرگذار باشد.

شخصیت‌پردازی به سه شکل توصیف، کنش و گفت‌وگو شکل می‌گیرد. مولوی با بهره‌گیری از هر سه این اشکال شخصیت‌هایی قابل‌تصور و باورپذیر برای مخاطبان خود خلق کرده است، شخصیت‌هایی که مخاطب می‌تواند به راحتی با آن‌ها هم‌ذات‌پنداری کند. خود را جای طوطی و خرگوش‌های حکایات و مرغی که از دام صیاد رست بگذارد و با بهره‌گیری از ذکاوت و هوش بر قفس و شیر و فیل و ... مشکلات غلبه یابد یا از اشتباه خر هیزم‌فروش و مردی که به وفای خرس اعتماد کرد و موشی که خود را به چغز وصل کرد، درس بگیرد و به راه خطا نرود.

الف. توصیف (description)

ارائه صریح شخصیت‌ها با یاری‌گرفتن از شرح و توضیح مستقیم، عام‌ترین شیوه معرفی شخصیت است و به گونه‌های مختلف صورت می‌گیرد.

توصیف راوی:

بود بازرگان و او را طوطی‌ای در قفس محبوس زیبا طوطی‌ای
هشتمین همایش پژوهش‌های زبان و ادبیات فارسی (مولوی، ۱۳۸۴: ۶۱)
بود سقایی مر او را یک خری گشته از محنت دو تا چون چنبری

پشتش از بار گران صد جای ریش عاشق و جویان روز مرگ خویش
www.anjomanfarsi.ir

(مولوی، ۱۳۸۴، ۷۰۹)

توصیف از زبان خود شخصیت یا دیگر شخصیت‌ها:

ای که من زشت و خصلالم جمله زشت چون شوم گل چون مرا از خار کشت

(مولوی، ۱۳۸۴، ۸۸۴)

تو فرشته آسمانی یا پری نی تو عزرائیل شیران نری

(مولوی، ۱۳۸۴، ۵۴)

ب. گفت‌وگو (dialogue)

آنچه همهٔ درام‌ها به‌طور مشترک واجد آن هستند، «تبعیت از نوعی کنش تقلیدی است که گاه در قالب گفت‌وگو به پیشرفت ماجرا کمک می‌کند» (Shepherd and Wallis, 2004: 76). صحبتی را که میان دو شخص یا بیشتر ردوبدل می‌شود یا آزادانه در ذهن شخصیت واحدی در اثری ادبی (داستان، نمایشنامه، شعر و ...) پیش می‌آید، گفت‌وگو می‌نامند. گفت‌وگو مهم‌ترین ویژگی نمایش است و بنیاد تئاتر را پی می‌ریزد، پی‌رنگ را گسترش می‌دهد؛ شخصیت را معرفی می‌کند و عمل داستانی را به‌پیش می‌برد (میرصادقی، ۱۳۸۸: ۲۵۵ و مکی، ۱۳۹۰: ۱۳۷-۱۳۸).

گفت روبه شیر را ای شاه ما
چون نکردی صبر در وقت و غا

تا به نزدیک تو آید آن غوی
تا به اندک حمله‌ای غالب شوی ...

گفت من پنداشتم برجاست زور
تا بدین حد می‌ندانستم فتور

(مولوی، ۱۳۸۴: ۷۱۷-۷۱۸)

ج. کنش (act)

«ارسطو درام را بازنمودی از عمل می‌شمارد که می‌تواند مقدمه‌ی تعامل میان اشخاص ماجرا، بسط و گسترش رخدادها و حتی شکل‌گیری پی‌رنگ داستانی باشد» (Halliwell, 1987:37). هنر بازیگری هنر حرکت و هنر عمل است. تنها زمانی که اتفاقی می‌افتد، یا چیزی درخواست می‌شود یا کاری انجام می‌شود یا دیالوگی ردوبدل می‌شود تنها در این زمان است که یک آکسیون عمل یا حرکت به وجود می‌آید و توجه ما را نسبت به آن چیزی که روی صحنه می‌گذرد جلب می‌کند (استانیسلاوسکی، ۱۳۸۴: ۱۴). اگرچه حوادث و کنش‌های اکثر حکایت‌های فابل مثنوی برای ساخت فیلم سینمایی دو ساعته، کافی نیست ولی با نوآوری در اقتباس، فیلم‌نامه‌نویس می‌تواند از ظرفیت‌های موجود حکایت‌ها بهره‌گیری و با ایجاد موانع و مشکلات مختلف به جذابیت‌ها و تنوع حرکتی فیلم بیفزاید و یا حکایت‌ها را در ظرف زمانی کمتری به کار گیرد.

فیلم‌های انیمیشن برخلاف فیلم زنده از انعطاف بیشتری برای کاربرد خلاقانه‌ی کنش و حرکت برخوردار است، به‌طوری‌که با تند و کند کردن حرکات و یا کاربرد طنزآمیز و ...، می‌توان به توانایی‌های جسمانی جلوه‌ای اغراق‌آمیز بخشید. «یکی از بزرگ‌ترین مؤلفه‌هایی که سینمای انیمیشن را موفق‌ترین ژانر در ارتباط با کودک کرده است وجود عناصر اغراق در انیمیشن است. در انیمیشن تمام قوانین طبیعی به‌هم‌ریخته می‌شود و باعث جذب کودکان و حتی بزرگ‌سالان می‌گردد» (بهزاد، ۱۳۸۵: ۲۹۲).

مرکب استانید پس آواز داد
آن سلام و آن امانت باز داد

طوطی‌ای زان طوطیان لرزید بس
اوفتاد و مرد و بگسستش نفس

(مولوی، ۱۳۸۴: ۶۲)

اژدهایی خرس را درمی‌کشید شیرمردی رفت و فریادش رسید ...
چون سگ اصحاب کهف آن خرس زار شد ملازم در پی آن بردبار

(مولوی، ۱۳۸۴: ۲۲۳-۲۲۰)

۴. صحنه‌پردازی (setting)

مهم‌ترین وسیله بیان داستان، ذهن خواننده است که به فضا، مکان، زمان و ... داستان بعد می‌دهد ولی در فیلم‌نامه «قصد این نبوده است که چشم ما نشانه‌هایی را روی کاغذ ببیند و تخیل ما آن‌ها را به صورت تصاویر، آواها و اعمال درآورد؛ منظور این است که متن نمایش باید به تصاویر، آواها و اعمالی که حقیقتاً و به صورتی ملموس بر صحنه روی می‌دهند، برگردانده شود» (بولتن، ۱۳۸۰: ۴۷).

در هنر پویانمایی با به‌کارگیری فضاها و صحنه‌هایی که در تئاتر و سینما و ... کمتر می‌توان آن‌ها را ترسیم کرد و به تصویر کشید، می‌توان به جذابیت‌های نمایش افزود. صحنه‌های حمله شیر به حیوانات مختلف هنگام چرا در دشت و جنگل با بهره‌گیری از نمای کاملاً باز و دور (long shot)، که کم‌کم متوسط یا میانه (mid shot) و خیلی نزدیک (close up) می‌شود. صحنه‌های مختلف سفر مرد بازرگان و رسیدن او به هندوستان، آنگیز حکایت سه ماهی و حرکت ماهی‌ها برای نجات خود، صحنه غاری که شیر در آن برای کشتن خر پنهان است و ... می‌تواند همراه با نور و کاربرد رنگ و افکت‌های صوتی در این هنر، ظرفیت‌های خود را نشان دهد و مخاطب را مسحور سازد، به‌ویژه که غالب حوادث این حکایت‌ها در روز و در جنگل و در فضایی باز رخ می‌دهند و همین امر دست پویانما (انیماتور) را برای ترسیم فضایی زنده و جذاب برای مخاطب، کاملاً باز می‌گذارد.

طایفه نخجیر در وادی خوش بوده‌اند از شیر اندر کش مکش

بس که آن شیر از کمین در می‌ربود آن چرا بر جمله ناخوش کرده بود

(مولوی، ۱۳۸۴: ۳۷)

حکایت‌های فابلی مثنوی با توجه به انواع اقتباس می‌تواند به سه شکل به فیلم‌نامه انیمیشنی مبدل شود. گستره‌ی اقتباس در این فرآیند منوط به حکایت بوده و می‌تواند اقتباس وفادارانه (روشی که در آن نمایشنامه‌نویس و فیلم‌نامه‌نویس در پی بهره‌گیری حداکثری از متن ادبی است و تمایل دارد اثر خود را با تطابق کامل از متن بسازد)؛ اقتباس غیروفادارانه (شیوه‌ای که در آن ساختمان روایی ثابت می‌ماند ولی متن تفسیری نو می‌یابد) و اقتباس آزاد (شیوه‌ای که توجه به متن در آن، فقط برای گرفتن ایده برای خلق اثر کاربرد دارد) (مرادی، ۱۳۶۸: ۱۸-۱۹) را در برگیرد. این گزینش با توجه به حجم، مضمون، ساختار داستانی و عناصر نمایشی حکایت‌ها همچنین سلیقه‌ی اقتباس‌گر در انتخاب نوع اقتباس صورت می‌گیرد، بدین شکل که حکایت‌های نخجیران (خرگوش و شیر)، بازرگان و طوطی، رفتن گرگ و روباه و شیر به شکار، صیادان و سه ماهی، خر هیزم‌فروش، بقال و طوطی، اعتماد کردن به وفای خرس، خرگوشی که به رسالت پیش پیل رفت، مردی که از موسی زبان طیور آموخت، محبوس شدن آهوبچه در آخور خران، مرغ و صیاد و تعلق موش با چغز می‌توانند در فهرست اقتباس‌های وفادارانه و حتی غیروفادارانه قرار گیرند و با گذر از مرحله‌ی بازنویسی و اقتباس یعنی با حذف، اضافه، تلفیق، جابه‌جایی و یا تبدیل، با توجه به داشتن وجوه و عناصر نمایشی قوی به‌راحتی به فیلم انیمیشنی

تبدیل شوند. گرچه این حکایات با تسامح در یک گروه گنجانده شده‌اند ولی جدول عناصر نمایشی این حکایات در پایان مقاله نشانگر تفاوت‌های این حکایات از منظر نمایشی است. برخی دیگر از حکایات‌ها در عین نداشتن ساختار داستانی مناسب (آغاز، میانه و پایان)، روابط علی و معلولی قوی و شخصیت‌پردازی و سایر عناصر نمایشی و تنها داشتن موضوع جالب می‌توانند به ایده‌ای برای نگارش اقتباسی آزاد مبدل شوند. حکایت‌هایی مانند دزدیدن مارگیر ماری را از مارگیری دیگر، گرفتار شدن باز میان جغدان، قصه بط بچگان که مرغ خانگی پروردشان، افتادن شغال در خم رنگ و رنگین شدن و دعوی طاووسی کردن میان شغالان، مارگیری که اژدهای فسرده را مرده پنداشت، باز شاه و کمپیر زن، گاوی که در جزیره‌ای بزرگ تنها است و گاو بحری‌ای که گوهر کاویان از قعر دریا برمی‌آورد، حکایت‌هایی هستند که می‌توانند زمینه‌ای فکری برای تولید اقتباسی آزاد فراهم آورند یا در اثنای حکایت‌های دیگر به کار گرفته شوند.

جدول عناصر نمایشی حکایت‌های فابل مثنوی

| عناصر نمایشی حکایت | موضوع | تعریف | گرافیک | کشمکش | تعلیق | گره‌گشایی | شخصیت | گفت‌وگو | کنش و حرکت | صحنه‌پردازی |
|--------------------------|-------|-------|--------|-------|-------|-----------|-------|---------|------------|-------------|
| مرد بقال و طوطی ص ۱۴ | * | * | * | ندارد | * | * | * | ضعیف | * | * |
| شیر و خرگوش ص ۳۷ | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * |
| طوطی و بازرگان ص ۶۱ | * | * | * | ندارد | * | * | * | * | * | * |
| گرگ و روباه و شیر ص ۱۱۵ | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * |
| اعتماد بر وفای خرس ص ۲۲۰ | * | * | * | * | * | * | ضعیف | ضعیف | ضعیف | * |
| خورندگان بچه پیل | * | * | * | * | * | * | ضعیف | ضعیف | * | * |

| | | | | | | | | | | |
|---|-----------|------|-------|---|---|-------|---|---|---|--|
| | | | | | | | | | | ص ۲۹۳ |
| * | ضعیف ف | ضعیف | * | * | * | * | * | * | * | خرگوشی که به رسالت نزد پیل رفت. ص ۳۹۰ |
| * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | آموختن زبان بهایم و طیور از موسی. ص ۴۱۱ |
| * | * | ضعیف | * | * | * | * | * | * | * | آبگیر و صیادان و سه ماهی. ص ۵۵۳ |
| * | ندارد | ضعیف | ندارد | | | | | | | محبوس شدن آهو بچه در آخور ص ۶۵۰ |
| * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | خر هیزم فرو ش. ص. ۷۰۹ |
| * | ضعیف ف | * | * | * | * | * | * | * | * | مرغ و صیاد. ص ۸۰۴ |
| * | ضعیف ف | ضعیف | * | * | * | ندارد | * | * | * | موش و چغز ص ۸۸۱ |

نتیجه‌گیری

علی‌رغم گذشت پنج دهه از شکل‌گیری پویانمایی در ایران، متون ادبی چنانکه باید و شاید نتوانسته‌اند در ساحت اقتباس جایی برای خود باز کنند و مورداستفاده هنرمندان عرصه‌ی نمایش قرار گیرند. ازجمله این متون، مثنوی مولوی است که با وجود داشتن حکایت‌هایی با ساختار داستانی و وجوه و ظرفیت‌های نمایشی بسیار، مغفول مانده است. نه تنها موضوع و مضمون برخی از این حکایت‌ها، به دلیل بیان مسائل انسانی برای کودکان، جالب است بلکه بیان آن‌ها در قالب فابل و داستان و وجود عناصر نمایشی در این حکایات زمینه را برای اقتباس پویانمایی از آن‌ها فراهم ساخته است. در این مقاله ظرفیت‌های نمایشی حکایت‌های فابل مثنوی برشمرده و نشان داده شد که به دلیل محدودیت‌های فیزیکی سایر اشکال نمایشی حکایت‌های فابل مثنوی که دارای ظرفیت‌های نمایشی هستند می‌توانند در اقتباس‌های پویانمایی به‌راحتی به کار گرفته شوند.

منابع

- آریانپور کاشانی، عباس (۱۳۶۳). فرهنگ کامل انگلیسی فارسی، تهران: امیرکبیر.
- استانیسلاوسکی، کنستانتین (۱۳۸۴). آخرین درس بازیگری. ترجمه مهین اسکویی و ناصر حسینی مهر، تهران: نگاه.
- براهنی، رضا (۱۳۶۸). قصه‌نویسی. چ چهارم، تهران: البرز.
- بولتن، مارگری (۱۳۸۰). «ادبیاتی که راه می‌رود». ترجمه یدالله آقا عباسی، مجله نمایش، سال چهارم، ش ۴۷، صص ۴۷-۵۶.
- بهزاد، فریال (۱۳۸۵). «انیمیشن و سینمای کودک». فارابی، شماره ۶۲، صص ۲۹۱-۲۹۶.
- بی‌نیاز، فتح‌الله (۱۳۸۸). درآمدی بر داستان‌نویسی و روایت‌شناسی. تهران: افراز.
- بولتون، مارگری (۱۳۹۲). کالبدشناسی درام. ترجمه رضا شیرمرز. تهران: قطره.
- جعفری، اسدالله (۱۳۸۱). «قصه و قصه‌پردازی در مثنوی مولوی». ادبیات داستانی، شماره ۶۲، صص ۶۶-۶۹.
- خیری، محمد (۱۳۶۸). اقتباس برای فیلمنامه. تهران: سروش.
- زرین‌کوب، عبدالحسین (۱۳۷۴). «از قصه‌های مثنوی». مجموعه مقالات نامه‌ی شهیدی، به اهتمام علی‌اصغر محمدخانی، تهران: طرح نو.
- زندگی، حاتم (۱۳۹۲). «بررسی عناصر داستانی در حکایات جانورمحور مثنوی». کهن‌نامه ادب پارسی، سال چهارم، شماره اول، صص ۲۹-۵۲.
- ذکاوتی قراگوزلو، علیرضا (۱۳۸۶). «بطن اول مثنوی، هنر داستان‌پردازی مولوی». مطالعات عرفانی، شماره ۵، صص ۵۴-۶۸.
- ستاری، جلال (۱۳۴۶). «تأثیر سینما در کودکان و نوجوانان». نگین، ویژه نوز، شماره ۲۲، صص ۲۶-۳۰.
- سیگر، لیندا. (۱۳۸۳). فیلمنامه اقتباسی. ترجمه عباس اکبری، تهران: نقش و نگار.
- شاکری، جلیل (۱۳۸۶). «مولوی و هنر داستان‌پردازی در مثنوی». فرهنگ، شماره ۶۳-۶۴، صص ۴۰۹-۴۲۲.
- شهریاری، خسرو (۱۳۶۵). کتاب نمایش. تهران: امیرکبیر.
- ضیایی، محمدرفیع (۱۳۸۶). «طرحی برای ارائه مثنوی مولوی به‌صورت انیمیشن». فرهنگ مردم، شماره ۲۳، صص ۸۸-۱۰۲.

- عبدعلی، محمد (۱۳۸۲). «انیمیشن و واژه‌های معادل آن در زبان فارسی». کتاب ماه هنر، شماره ۵۹ و ۶۰، صص ۸۹-۹۱.
- علمداری، مهدی (۱۳۸۵). «مایه‌های پویانمایی در ادبیات فارسی». فارابی، شماره ۶۲، صص ۱۳۹-۱۶۶.
- قادری، نصرالله (۱۳۹۱). *آنتومی ساختار درام*. چ چهارم، تهران: نیستان.
- فورستر، ادوارد مورگان (۱۳۸۴). *جنبه‌های رمان*. ترجمه ابراهیم یونسی، تهران: امیرکبیر.
- فیلد، سید (۱۳۸۷). *چگونه فیلمنامه بنویسیم*. ترجمه مسعود مدنی، تهران: رهروان پویا.
- میرصادقی، جمال (۱۳۹۰). *ادبیات داستانی*. چ ششم، تهران: سخن.
- مک‌کی، رابرت (۱۳۹۱). *داستان، ساختار، سبک و اصول فیلم‌نامه‌نویسی*. ترجمه محمد گذرآبادی، چ سوم، تهران: هرمس.
- مرادی، شهناز (۱۳۶۸). *اقتباس ادبی در سینمای ایران*. تهران: آگاه.
- مکی، ابراهیم (۱۳۹۰). *شناخت عوامل نمایش*. چ هفتم، تهران: سروش.
- مولوی، جلال‌الدین محمد بلخی (۱۳۸۴). *مثنوی معنوی*. تصحیح رینولد نیکلسون. تهران: اهورا.
- میرصادقی، جمال و میمنت میرصادقی (۱۳۸۸). *واژه‌نامه هنر داستان‌نویسی*. چ دوم، تهران: کتاب مهناز.
- میرصادقی، جمال (۱۳۹۰). *عناصر داستان*. چ هفتم، تهران: سخن.
- Shepherd, Simon and Mick Wallis (2004). *Drama/Theatre/Performans*. Oxford & New York: Routledge.
- Letwin, David & Joe Stockdale and Robin Stockdale (2008). *The Architecture of Drama*. Lanham: Maryland.
- Merriam-Webster's (2004). *Collegiate Dictionary*. <http://www.webster-dictionary.org/definition/Animation>

هشتمین همایش پژوهش‌های زبان و ادبیات فارسی

www.anjomanfarsi.ir