

ایده‌یابی از افسانه‌های ایرانی برای نگارش فیلمنامه پویانمایی ناهد جهازی^۱

چکیده

سنگ بنای فیلمنامه ایده است. معمولاً اقتباس از داستان‌های کهن و افسانه‌ها سرچشمه خلق ایده در دنیای پویانمایی است. آشنایی با قصه‌ها و افسانه‌ها، سرچشمه‌ای غنی در خلق ایده برای فیلم پویانمایی است. در این مقاله، ایده‌هایی که در افسانه‌های ایرانی برجسته هستند، معرفی می‌شوند. فیلمنامه‌نویس پویانمایی می‌تواند بر اساس این ایده‌ها به خلق فیلمنامه‌ای خلاق بپردازد. در مواردی نیز می‌توان با تلفیق دو یا سه ایده، داستانی جدید خلق کرد. ایده به مضمون در افسانه‌ها شباهت بسیار دارد.

کلیدواژه‌ها: فیلمنامه، پویانمایی، فیلمنامه پویانمایی، افسانه‌های ایرانی،
قصه‌های حیوانات، قصه‌های جادویی

مقدمه

در فرهنگ‌های لغت، ایده به معانی متفاوتی مثل فکر، تصوّر، نظر، عقیده و خیال آمده است. ایده نخستین سنگ بنای خلق اثر است و بدون ایده قادر به خلق اثری نخواهیم بود. در تمام هنرها ابتدا ایده و اندیشه (فکر) ظهور می‌کند، سپس بر اساس آن موضوع خلق می‌شود و اثر کامل می‌گردد. یک مجسمه‌ساز، نقّاش، فیلمساز و شاعر بدون جرقه زدن ایده در ذهن قادر به خلق اثر نخواهد بود. در فیلم پویانمایی نیز مثل هر پدیده هنری دیگر، وجود ایده خلاقانه نقشی محوری دارد. اگر فیلم پویانمایی از موضوعی بکر و اندیشه‌ای خلاقانه و نگاهی نو نسبت به زندگی و محیط اطراف و مسائل کودک برخوردار نباشد، فاقد جذابیت است و نمی‌تواند مخاطب را جذب کند.

امروزه ایده‌یابی یکی از فنون ضروری دنیای کار و زندگی محسوب می‌شود. هنر پویانمایی به ایده احتیاج فراوان دارد و می‌توان از منابع گوناگون ایده گرفت. این منابع عبارت‌اند از: داستان، ادبیات، شعر و رمان. اما در میان قصه‌ها و رمان‌ها و آثار ادبی جهان، حکایت‌ها و افسانه‌ها بیشترین قابلیت را دارا هستند. ویژگی خیالپردازانه و اغراق‌گونه افسانه‌ها و قصه‌های پریان و داستان‌های عامیانه، آنها را دستمایه مناسبی برای اقتباس قرار می‌دهد.

افسانه‌های ایرانی

یکی از غنی‌ترین منابع ایده‌یابی، در این زمینه افسانه‌های ایرانی هستند؛ اما ایده‌های موجود در افسانه‌های ایرانی کدام‌اند و این ایده‌ها را چگونه می‌توان یافت، تغییر داد و تبدیل به ایده‌ای جدید کرد؟

افسانه‌هایی مانند: «خاله سوسکه»، «نخودی»، «بز زنگوله پا»، «حسن کچل»، «ماه‌پیشونی»، «کدو قلقله‌زن» و قصه‌های تمثیلی مانند داستان‌های «کلیله و دمنه» و «مثنوی معنوی» دارای ایده‌های ناب هستند که می‌توان از آنها در پویانمایی

ایده‌یابی از افسانه‌های ایرانی برای نگارش فیلمنامه پویانمایی ❖ ۱۰۵

سود برد، اما متأسفانه تا کنون از تمام ظرفیت این منابع استفاده نشده است. مطالعه و آشنایی با افسانه‌ها، برای فیلمنامه‌نویس پویانمایی ضروری است.



تخیل و فانتزی که از پایه‌های فیلمنامه پویانمایی محسوب می‌شوند، به فراوانی در افسانه‌ها مشاهده می‌شود. فیلمنامه‌نویس می‌تواند با شناخت افسانه‌ها به خلق ایده و موضوع پردازد و از ساختار افسانه‌ها در تمام زمینه‌های فیلمنامه از جمله شخصیت‌پردازی، خلق کنش و موقعیت‌های فانتزی بهره

ببرد. از سوی دیگر، قصه‌ها و

افسانه‌هایی که امکان جان‌بخشی در آنها وجود داشته باشد، برای ساخت پویانمایی مناسب‌تر هستند. بنابراین، ابتدا باید افسانه‌ای انتخاب شود که بتوان شخصیت‌های آن را به مرحله جان‌بخشی رساند. قصه‌ها و افسانه‌های عامیانه عناصر فانتزی ساده‌ای دارند و فاقد رابطه علت و معلولی هستند و به طور معمول جنبه سرگرم‌کنندگی آنها بر سایر جنبه‌های آن غلبه دارد. به عبارتی، در پایان افسانه نتیجه اخلاقی یا تربیتی یا فلسفی مشخصی بیان نمی‌شود.

«در بیشتر این قصه‌ها موجودات کوچک و ضعیفی اعم از پرنده، حشرات، حیوانات و یا انسان‌های ساده و معمولاً کودک و نوجوان یا کشاورزان تهیدست و پیرزنان، بر زورمندان پیروز می‌شوند. مثلاً بز بر گرگ پیروز می‌شود و یا خروس از دست روباه فرار می‌کند.» (ضیایی، ۱۳۸۹: ۱۹۸)

ویژگی فیلم‌های پویانمایی

فانتزی یکی از عناصر اصلی هر فیلم پویانمایی و هر ایده مربوط به این ژانر است. تزو تودروف^۱ عقیده داشت، فانتزی زمانی خلق می‌شود که دو ویژگی «عجیب» و «جادویی» در بطن یک اثر موجود باشد. به مدد خصلت «عجیب بودن» اثر، مخاطب وارد دنیای فانتزی می‌شود و نسبت به قوانین حاکم بر این جهان تردید می‌کند، اما در پایان داستان توجیه عقلانی برای تمام اتفاقات فوق طبیعی پیش‌بینی می‌شود. در دو مین خصلت، یعنی «جادویی بودن» که در قصه‌های پریان فراوان است، مخاطب خود را برای رویارویی با هر نوع جنبه جادویی و غیر معمول در قصه آماده می‌کند. در این نوع رویدادها، مخاطب بیم و هراس کودکی را باز می‌یابد و از آن لذت می‌برد. (فیض، ۱۳۸۵: ۱۶۹)

اکثر فیلم‌های پویانمایی از دو خصلت جادویی برخوردارند، بنابراین ایده‌هایی در افسانه‌ها مورد توجه قرار می‌گیرند که دارای حداقل یکی از این دو ویژگی باشند. در پویانمایی، شناخت مدیوم سینما، تکنیک‌ها، کارکرد فانتزی در قصه، پرداخت داستانی و شخصیت‌پردازی، برای خلق ایده ضروری هستند، اما این پرسش مطرح می‌شود که آیا ایده‌ها کشف می‌شوند یا خلق می‌گردند؟ در افسانه‌ها، ایده‌ها هم کشف می‌شوند، هم خلق. در بعضی از افسانه‌ها ایده‌ها به صورت مشخص وجود دارند، کافی است افسانه را مطالعه کنیم و ایده را از آن استخراج نماییم، اما در بسیاری از افسانه‌ها، داستان ما را به ایده جدیدی رهنمون می‌کند. در مورد نخست که کشف ایده است، می‌توان به ساخت پویانمایی‌هایی که به اصل افسانه وفادارند، اشاره کرد؛ مانند فیلم‌های «سفید برفی و هفت کوتوله»، «سیندرلا»، «پیتربن»، «علاءالدین»، «پری

۱. Tzvetan Todorov از نخستین کسانی است که در کتاب خود با نام «فانتاستیک» فانتزی را به شکلی روشمند، شناسایی و طبقه‌بندی کرده است.

ایده‌یابی از افسانه‌های ایرانی برای نگارش فیلمنامه پویانمایی ❖ ۱۰۷

دریایی»، «پینوکیو»، «آلیس در سرزمین عجایب» و «زیبای خفته». در این افسانه‌ها، ایده بدون تغییر آورده می‌شود؛ یعنی حتی کشف هم نمی‌شود، زیرا



از ابتدا وجود داشته و هنرمند با تغییراتی جزئی آنها را مطرح می‌کند، اما در افسانه‌های امروزی ایده خلق می‌شود؛ مانند پویانمایی «شرک» که ایده جدیدی آفریده می‌شود و شخصیتی منفور (غول)، تبدیل به شخصیتی

دوست‌داشتنی و محبوب می‌گردد. در این پویانمایی، قصه قدیمی زیبای خفته به صورتی جدید و خلاقانه مطرح می‌شود.

در پویانمایی به هنر استفاده از ایده‌های قدیمی و مطرح کردن آنها به صورتی جدید بریکلاژ^۱ می‌گویند. «بریکلاژ ایده‌ها عبارت است از دستکاری ایده‌های موجودی که تاریخ مصرف آنها گذشته و تماشاگر سابقه ذهنی از آنها دارد و خلق ایده‌های نوین و خلاقانه بر آن اساس.» (همان: ۱۸۲)

ایده‌هایی که در قصه‌های حیوانات آورده می‌شوند، بیشتر تمثیلی و اخلاقی‌اند، این ایده‌ها به صورت پند و اندرز ارائه می‌شوند. مانند: «هر کس پیمان دوستی را بشکند، اگر چه دوست او ناتوان باشد و نتواند مجازات کند، از انتقام آسمانی نمی‌تواند فرار کند.» (حلبی، ۱۳۷۳: ۱۱۴) یا «آنکه طبیعت به او استعدادی داده است اما به سبب نداشتن پشتکار، اغلب به وسیله کم‌استعدادتر از خود شکست می‌خورد.» (همان: ۱۱۲)

1. bricolage

یا این ایده: «اگر دست به کاری بزنی که برایت سودی ندارد، گذشته از اینکه چیزی به دست نمی‌آوری، از انجام آن تأسف نیز می‌خوری.» (همان: ۸۹)

این ایده‌ها به مضمون افسانه شباهت دارند. مضمون نیز به موضوع افسانه اشاره دارد و در طبقه‌بندی افسانه‌ها به کار برده می‌شود. «مضمون یک قصه را این گونه تعریف می‌کنند: بخشی از قصه را برمی‌گزینند و کلمه «درباره» را به آن اضافه می‌کنند و به این ترتیب مضمون آن قصه را عرضه می‌دارند. به این ترتیب قصه‌ای که در آن از جنگ با اژدها سخن رفته است، قصه‌ای درباره جنگ با اژدهاست.» (پراپ، ۱۳۷۱: ۲۹)

اما در افسانه‌ها به بن‌اندیشه، بن‌مایه گفته می‌شود. «بن‌مایه‌ها در افسانه‌ها از نظر مارزلف (افسانه‌شناس آلمانی) شامل عناصر مادی، جانوران، آدمی و اصنافش، گیاهان، مفاهیم انتزاعی و کردارها می‌شود.» (حسن‌زاده توکلی، ۱۳۸۲: ۷۷)

از نظر مارزلف برای پرورش قصه می‌توان بن‌مایه‌های آن را گسترش داد و غنا بخشید. بن‌مایه به ناب‌مایه (سوژه) در نمایشنامه شباهت دارد. در بن‌مایه به طرح داستان در چند جمله اشاره می‌شود، اما نهادمایه در افسانه‌ها مضمون نامیده می‌شود که با یک جمله بیان می‌گردد. با بررسی مضامین افسانه‌ها می‌توان به شناخت مردم یک جامعه دست یافت. مهم‌ترین مضمون افسانه‌ها در آسیای شرقی، تلاش و کوشش قهرمان برای رسیدن به هدف و مهم‌ترین مضمون در افسانه‌های جهان، سرنوشت محتوم و اعتقاد به تقدیر است. مضمون «عشق» دومین مضمون غالب در افسانه‌هاست.

انواع ایده در افسانه‌های ایرانی

۱. ایده سرنوشت

یکی از مضامین برجسته در افسانه‌های ایرانی تأکید بر سرنوشت محتوم است. در این افسانه‌ها مرد فقیر به علت بخت و اقبال نیک به ثروت و مال فراوان می‌رسد. مثلاً در افسانه‌ای، به مرد تاجری گفته می‌شود که دخترش نصیب پسر خارکنی می‌شود. مرد تاجر برای تغییر سرنوشت دخترش تلاش فراوانی می‌کند، اما در انتها پسر خارکن با دختر تاجر ازدواج می‌کند. در افسانه «جويا» (ن.ک. جهازی، ۱۳۸۱) قهرمان، پسر فقیری است که سرنوشت باعث می‌شود به دختر پادشاه و ثروت فراوان برسد. به عقیده مردم، سرنوشت مهم‌ترین عامل برای خوشبختی یا بدبختی انسان است که به آن «پیشونی‌نوشت» می‌گویند. مضمون تصادف و اتفاق غیرمنتظره را نیز می‌توان در ردیف مضمون سرنوشت قرار داد. قهرمان به صورت اتفاقی با یاریگر برخورد می‌کند، با حوادث گوناگون روبه‌رو می‌شود و سرانجام به خوشبختی می‌رسد. افسانه‌ها از نیازها و آرزوهای انسان نشئت گرفته‌اند، این آرزو می‌تواند به صورت افسانه جوان فقیری نمود پیدا کند که با کمک سرنوشت و توکل به خدا به ثروت می‌رسد و خودش و پدر و مادر پیرش را بی‌نیاز می‌کند.

۲. ایده عشق

این مضمون در افسانه‌های ایرانی به صورت یکی از مضامین اصلی دیده می‌شود. رایج‌ترین این مضامین، عاشق شدن شاهزاده‌ای با شنیدن وصف زیبایی‌های یک دختر یا دیدن او در خواب یا دیدن تصویر دختر زیباست. در افسانه‌های ایرانی، این مضمون به صورت عشق بین دخترعمو و پسرعمو دیده می‌شود. معمولاً پسرعمو عاشق دخترعمویش می‌شود، اما به علت فقر

نمی‌تواند با او ازدواج کند، ولی با نشان دادن لیاقت خود یا با کمک یاریگر، به هدفش می‌رسد.

۳. جدال بین نیکی و بدی

مهم‌ترین مضمون قصه‌ها، جدال بین نیکی و بدی است که قدمت آن به اسطوره آفرینش و جدال بین قابیل و هابیل برمی‌گردد. در این نبرد، همیشه نیروی خوب سرانجام پیروز و نیروی بد مغلوب است. همچنین نیروی خوب به پاداش می‌رسد و نیروی بد شکست می‌خورد. این مضمون در اکثر آثار نمایشی وجود دارد؛ زیرا عنصر کشمکش را در نمایشنامه تقویت می‌کند. عنصر کشمکش یکی از مهم‌ترین عناصر نمایشی‌ساز است. این مضمون در اکثر افسانه‌ها به صورت مضمون اصلی یا فرعی به کار می‌رود. افسانه بدون ستیزه (کشمکش) از کشش لازم برخوردار نیست.

۴. ایده مرگ

یکی دیگر از عناصری که با قصه‌های جادویی سروکار دارد، مضمون مرگ است. بسیاری از افسانه‌ها با مرگ پدر یا مادر آغاز می‌شوند. در افسانه «ننه‌ماهی»، (ن.ک. روانی‌پور، ۱۳۶۹) گلابتون مادرش را از دست می‌دهد. با مرگ مادر، مصایب گلابتون شروع می‌شوند. این مشکلات در زندگی واقعی نیز ممکن است برای کودک روی دهند. در افسانه‌ها به مضمون مرگ به صورت تلویحی پرداخته می‌شود، مانند قهرمانی که با سهل‌انگاری دچار مصیبت (مرگی موقت) می‌شود، اما با یاری یاریگر، جانی دوباره می‌یابد؛ مانند افسانه «جان تیغ» (ن.ک. جهازی، ۱۳۸۱)؛ قهرمانی که جانش از تیغی است که در پهلویش فرو رفته، اما با درآمدن تیغ دچار مرگی موقت می‌شود. در مواردی

ایده‌یابی از افسانه‌های ایرانی برای نگارش فیلمنامه پویانمایی ❖ ۱۱۱

قهرمان با انداختن خود روی علامتی به زیر زمین می‌رود و متوجه می‌شود که در آنجا هم زندگی عادی جریان دارد.

۵. ایده اتاق ممنوع

در این افسانه‌ها قهرمان از ورود به اتاقی منع می‌شود. این اتاق در قصر شیرین قرار دارد و در صورت ورود به آن، راز شیرین برملا می‌شود. قهرمان به علت کنجکاوی، در غیبت شیرین وارد اتاق مرموز می‌شود و شیرین در همان لحظه از راه می‌رسد. قهرمان که زیرک و شجاع است، از شیرین مهلتی کوتاه می‌گیرد و در آن فاصله شیرین رسوا و نابود می‌گردد. در افسانه «هفت دختران» (ن.ک. اردلانی، ۱۳۸۲)، قهرمان افسانه به اسم نمکو از سوی دیو دزدیده می‌شود. شیرین، نمکو را به خانه‌اش می‌برد. نمکو در زیرزمین دخترانی را می‌بیند که دیو آنها را از سقف آویزان کرده است. نمکو با زیرکی دیو را از بین می‌برد و دختران را آزاد می‌کند.

۶. ایده انتقال

قهرمان در مواردی از جایی به جایی دیگر (که شیء مورد جستجو در آنجاست) انتقال پیدا می‌کند. البته نحوه انتقال و وسیله‌ای که قهرمان به کمک آن منتقل می‌شود، متفاوت است. از نظر پراپ «همه انواع زادن‌ها و توکدهای معجزه‌آسا، بازگشت از دنیای مرگ و با کفش آهنین عزم سفرکردن، سفری طولانی به وسیله عقاب و اسب» از انواع انتقال محسوب می‌شوند. (پراپ، ۱۳۷۱: ۲۱۷ - ۲۱۶) در افسانه‌های ایرانی، وسیله انتقال، پرنده‌ای اساطیری مانند سیمرغ است. دیو یا غولی که به خدمت انسان درمی‌آید، نیز وسیله دیگر انتقال است. انتقال ممکن است به کمک فرس جادویی یا غول چراغ جادو نیز انجام شود. مضمون انتقال، گاهی با ربودن یا تبعید یا اخراج یا

۱۱۲ ❖ فصلنامه تخصصی فرهنگ مردم ایران

فرستادن قهرمان به دنبال چیزی آغاز می‌شود و با حرکت قهرمان از خانه‌اش و روبه‌رو شدن با بخشنده که به او وسیله‌ای جادویی می‌دهد که او را در رسیدن به مقصودش یاری می‌کند، بسط و تکامل می‌یابد. بعدها در جریان قصه، قهرمان با دشمن یا رقیبی نبرد می‌کند. مهم‌ترین هدف در این نوع از ایده‌پردازی کشتن اژدهاست.

۷. ایده کار دشوار

این مضمون نیز در افسانه‌ها فراوان است. از خواستگار فقیر که برای ازدواج با شاهزاده خانم قدم پیش گذاشته است، خواسته می‌شود برای آوردن اشیایی دست‌نیافتنی به جای دوری برود یا کار و مأموریتی غیر ممکن را انجام دهد. خواستگار مجبور است کاخی از استخوان فیل بسازد، یا برای آوردن جامی گرانبها به یک جزیره ناشناخته عزم سفر کند. در افسانه «جوبا» (جهازی، پیشین) پادشاه، عاشق را برای آوردن اشیایی دست‌نیافتنی روانه می‌کند تا او در این راه کشته شود یا در افسانه‌ای دیگر، قهرمان باید بتواند قصری بنا کند که یک خشت آن از طلا و خشت دیگر از نقره باشد.

۸. ایده‌های مذهبی

این مضمون اغلب در مورد پیامبران، مانند حضرت مسیح علیه السلام و حواریونش، حضرت موسی علیه السلام و قومش، حضرت خضر علیه السلام و در مواردی پیامبر اسلام صلی الله علیه و آله و امام علی علیه السلام می‌آید. در پایان این قصه‌ها نتیجه‌ای اخلاقی گرفته می‌شود. در افسانه‌های «آجیل مشکل‌گشا»، (جهازی، پیشین) پیرمردی که احتمالاً حضرت خضر علیه السلام است، به پیرمرد قصه چند سنگ قیمتی می‌دهد که او را پولدار می‌کند، پیرمرد از خدا غافل می‌شود اما دوباره روحیه مذهبی‌اش را به دست می‌آورد.

ایده‌یابی از افسانه‌های ایرانی برای نگارش فیلمنامه پویانمایی ❖ ۱۱۳

۹. دستیابی به اصل خویش

در این مضمون قهرمان، ماجراهای فراوانی را پشت‌سرمی‌گذارد و در پایان به اصل خویش دست می‌یابد. مانند افسانه آخروس یا گنجشک فضول. در این افسانه‌ها پرنده، تیغی را که در پایش فرو رفته است، به پیرزنی می‌دهد، اما بعد آن را از پیرزن طلب می‌کند و در ازای تیغ، نان‌های پیرزن را برمی‌دارد. نان‌ها را به چوپان می‌دهد و گوسفندانش را می‌گیرد و این ماجراها همچنان ادامه می‌یابد تا قهرمان به اصل خودش بازمی‌گردد.

۱۰. زیرکی باعث نجات انسان می‌شود

در افسانه‌هایی با این مضمون، قهرمان با زیرکی بر شریر (دیو، غول، ارباب بدجنس) پیروز می‌شود. در افسانه «گیولی و کنگانی» (ن.ک. جهازی، ۱۳۸۱) برادر عاقل به نام کنگانی پیش اربابی برای کارگری می‌رود. ارباب بدجنس برای کنگانی شرط‌های عجیبی می‌گذارد و به او می‌گوید، هر کس پشیمان شد، صد سکه بدهکار می‌شود. براساس شرط‌های ارباب، کنگانی باید تمام مزرعه را گندم بکارد؛ به طوری که غروب خورشید تمام گندم سبز شده باشد، همین‌طور مقداری گوشت برای مصرف روزانه به خانه بیاورد و هیزم جمع کند و به خانه ببرد. انجام تمام این کارها در یک روز غیرممکن است. از طرفی غذایی که به کنگانی داده می‌شد، باید دست نخورده می‌ماند. ماست را باید به نحوی می‌خورد که قیماق رویش سالم می‌ماند و نان را هم طوری می‌خورد که اطراف نان تکه نمی‌شد. کنگانی بعد از چند روز خسته و گرسنه و بدهکار فرار می‌کند و به خانه برمی‌گردد. برادر دوّم که به ظاهر دیوانه است، پیش ارباب ظالم می‌رود و بلایی به سرش می‌آورد که ارباب و همسرش خانه و زندگی‌شان را رها می‌کنند و از دست گیولی فرار می‌کنند و می‌روند.

۱۱. آرزوی داشتن فرزند

این مضمون در افسانه‌ها به فراوانی به چشم می‌خورد. یکی از دلایل وجود این مضمون، ارزش باروری در جامعه انسانی است. فرزند، پشتوانه اقتصادی خانواده محسوب می‌شود و اگر خانواده‌ای فاقد فرزند باشد، نیروی کار کمتری دارد. همچنین ازدیاد فرزندان در خانواده قدرت اقتصادی و اجتماعی خانواده را بالا می‌برد.

۱۲. داماد - غول، یا داماد - درخت

در افسانه‌های داماد - غول دختر نصیب یک غول (اژدها، یا دیو) می‌شود. البته این الگو در اکثر افسانه‌ها دیده می‌شود. معمولاً در پایان افسانه مشخص می‌شود که داماد به وسیله جادوی جادوگر به دیو یا عفريت یا اژدها تبدیل شده است و دختر قهرمان قصه با عشقی که نسبت به غول پیدا می‌کند، باعث شکسته شدن طلسم می‌شود. در افسانه‌های ایرانی این مضمون بیشتر به صورت داماد - درخت دیده می‌شود.

۱۳. لاف شجاعت، پیروزی می‌آورد

این مضمون در بسیاری از افسانه‌های خارجی و ایرانی وجود دارد. در این افسانه‌ها، مردی تنبل از سوی همسرش از خانه بیرون انداخته می‌شود، او زیر درختی به خواب می‌رود و در عالم خواب و بیداری چند مگس را می‌کشد، این عمل به نظرش بزرگ می‌آید و آن را روی کمر بندش می‌نویسد، سربازان پادشاه گمان می‌برند، مرد تنبل چندین پهلوان را کشته، او را با خود به جنگ دشمن می‌برند، مرد تنبل برای فرار از دست سربازان پادشاه، ناخواسته دشمن را تارومار می‌کند و به فرماندهی لشکر پادشاه می‌رسد. مانند افسانه‌های «خیاط

ایده‌یابی از افسانه‌های ایرانی برای نگارش فیلمنامه پویانمایی ❖ ۱۱۵

شجاع»، «حسن ترسالو» (ن.ک.جهازی، ۱۳۸۱) و «حسن تنبل پهلوان» نیز از دیگر نمونه‌های این مضمون است.

۱۴. رسیدن به پاداش علی‌رغم داشتن نقص جسمی

در مواردی، قهرمان یک نقص جسمی دارد که باعث می‌شود دیگران او را حقیر بشمرند، اما قهرمان با یاری نقصش بر شریر پیروز می‌شود. در افسانه «سره»، (ن.ک.درویشیان، ۱۳۷۸) قهرمان قصه، یک سر بدون تن است. این سر هرچند بدون تن است، اما اعتماد به نفس فراوانی دارد و عاشق دختر پادشاه می‌شود. پیرمردی به سره کمک می‌کند و او دختر پادشاه را به دست می‌آورد. در افسانه «نصفه»، در خانواده‌ای همه پسران سالم هستند، اما آخرین پسر ناقص است. پسران سالم برای گرفتن طلب پدرشان از دیو به راه می‌افتند، اما دیو آنان را اسیر می‌کند. نصفه به تنهایی به راه می‌افتد و به دیو می‌رسد و او را به ستوه می‌آورد و طلب پدرش را از دیو می‌گیرد.

۱۵. رسیدن نیکوکار به پاداش

در این مضمون، فرد نیکوکار با انجام اعمال نیک به پاداشی درخور دست می‌یابد و فرد بدکار به جزای عملش می‌رسد. افسانه‌های بسیاری با این مضمون وجود دارند، مانند «تبهکار و نیکوکار» (ن.ک.جهازی، ۱۳۸۱)

۱۶. رسوایی خیانتکار

در افسانه‌هایی با این مضمون، شریر خود را به جای قهرمان جا می‌زند (قهرمان دروغین) و اطرافیان را فریب می‌دهد و قهرمان راستین به صورتهای دیگر مسخ می‌شود (درخت، گهواره، دانه انار، نی). اما در مرحله گره‌گشایی، قهرمان با یاری یک شیء (سنگ صبور) رازش را برملا می‌کند. به این ترتیب،

قهرمان دروغین شناخته و مجازات می‌شود. این مضمون در افسانه‌های نارنج و ترنج و سنگ صبور دیده می‌شود. در افسانه کره‌دریایی و افسانه «کره اورباد»، زن بدجنس که باعث آوارگی پسر (قهرمان افسانه) شده است، رسوا و مجازات می‌شود.

در افسانه‌های سنگ صبور و دختر نارنجون، دختر رنج‌های بسیاری برای رسیدن به جوان تحمل می‌کند، اما کنیزی (شریر) از راه می‌رسد و در آخرین لحظات صاحب پاداش (پسر پادشاه) می‌شود. گاهی مواقع دختر از سوی شریر کشته می‌شود، اما بعد به گونه‌ای معجزه‌آسا شریر را رسوا می‌کند.

۱۷. زیرکی زن باعث نجات مرد می‌شود

در افسانه «کچل تنوری» (ن.ک. اردلانی، ۱۳۸۲) پادشاهی از دخترانش می‌پرسد: موفقیت مرد از خودش است یا با کمک همسرش به دست می‌آید؟ کوچک‌ترین دختر پادشاه موفقیت مرد را مدیون همسرش می‌داند. پادشاه عصبانی می‌شود و او را به همسری مردی که در تنور زندگی می‌کند، درمی‌آورد. دختر با زیرکی، مرد را صاحب ثروت فراوان می‌کند. در افسانه دیگری مردی تاجر به شهر دیگری می‌رود، آنجا مردی شیاد، مال‌التجاره‌اش را از دستش درمی‌آورد. همسر تاجر مطلع می‌شود و به صورت ناشناس به شهر مزبور می‌رود و مرد شیاد را شکست می‌دهد و مال‌التجاره همسرش را پس می‌گیرد.

در افسانه مشهور «قاضی و زن دانا»، مرد کارگری پولش را نزد قاضی شیاد شهر به امانت می‌گذارد، قاضی امانت پول را انکار می‌کند، زنی که به طور اتفاقی از قضیه مطلع می‌شود، به ظاهر برای امانت جواهراتش نزد قاضی می‌رود. قاضی به طمع جواهرات زن، پول کارگر را به او پس می‌دهد. اما بعد

ایده‌یابی از افسانه‌های ایرانی برای نگارش فیلمنامه پویانمایی ❖ ۱۱۷

زن به بهانه‌ای جواهراتش را برمی‌دارد و می‌رود و قاضی متوجه نقشه زیرکانه او می‌شود.

۱۸. نذر و نیاز

این مضمون مانند مضمون سرنوشت در افسانه‌های ایرانی فراوان دیده می‌شود. در افسانه «نارنجون» پادشاه با نذر کردن صاحب پسر می‌شود. در افسانه‌های «سبز قبا» و «ملک محمد» زن قصه با نذر کردن صاحب دختر می‌شود.

۱۹. بهروزی هنرمند

در برخی افسانه‌ها، شخصی مالدار (شاهزاده جوان، تاجر جوان) به دلیل دولتمند بودن، خود را بی‌نیاز از یادگیری هر هنری می‌داند، اما دختری که شاهزاده قصد ازدواج با او را دارد، شاهزاده را مجبور به آموختن هنری (فرشبافی، حصیربافی) می‌کند. شاهزاده طی حادثه‌ای به دست دزدان اسیر می‌شود و با یاری این هنر نجات می‌یابد. افسانه «حرفه فرشبافی» (ن.ک. مقیمی، ۱۳۷۵) نمونه‌ای از این مضمون است.

۲۰. با تلاش و کوشش می‌توان به هدف رسید

این ایده در افسانه‌های «برگ خاک ظلمات» (ن.ک. میرکازمی، ۱۳۷۹) و «گاو حصیری» (ن.ک. میهن‌دوست، ۱۳۷۸) دیده می‌شود. در افسانه «برگ خاک ظلمات» قهرمان برای به دست آوردن برگی که با آن می‌توان چشم پادشاه را درمان کرد، به راه می‌افتد و با یاریگر روبه‌رو می‌شود. شاهزاده ابتدا تنبلی می‌کند، اما به تدریج تن به کار می‌دهد و به هدفش که به دست آوردن برگ درخت است، دست می‌یابد. در افسانه «گاو حصیری»، گرگ و سایر حیوانات

وحشی به سراغ پیرزن و پیرمرد مزرعه‌داری می‌روند و حیوانات اهلی آنها را می‌دزدند و می‌برند، اما آنها با کار و تلاش، گاوی حصیری درست می‌کنند و به بدن آن قیر می‌مالند. حیوانات وحشی فریب می‌خورند و به گاو حصیری نزدیک می‌شوند تا آن را هم بدزدند، اما به آن می‌چسبند و با برگرداندن حیوانات دزدیده شده، پیرزن و پیرمرد آنها را از گاو حصیری قیری جدا می‌کنند.

۲۱. با کمک یاریگر می‌توان بر دشمن غلبه کرد

در افسانه‌ها وقتی قهرمان دچار مصیبت یا مشکلی می‌شود یا نیاز به داشتن شیء دارد، فردی (یاریگر) به یاری او می‌شتابد. در مواردی، یاریگر از قهرمان در قبال یاری، مزد طلب می‌کند؛ مانند افسانه «کشاورز و خرس و روباه» (ن.ک. پریخ و وظیفه‌شناس، ۱۳۷۳) که در این افسانه، کشاورزی با تلاش گندم می‌کارد، اما خرس بزرگی می‌آید و مدعی شراکت با مرد کشاورز می‌شود. مرد کشاورز با یاری روباه، خرس را نابود می‌کند.

۲۲. کینه و بدجنسی باعث نابودی فرد می‌شود

در افسانه «میوه سحرآمیز و وزیر کینه‌جو» (ن.ک. درویشیان، پیشین) وزیر از مورد توجه قرار گرفتن طوطی از سوی پادشاه به شدت ناراحت و عصبانی است. طوطی که مورد علاقه شدید پادشاه است، به پادشاه دانه‌ای می‌دهد تا باغبان آن را بکارد. دانه بزرگ می‌شود و به درختی تبدیل می‌گردد و میوه می‌دهد، اما وزیر دانه را به سم آغشته می‌کند تا به این وسیله طوطی را نابود کند، اما سرانجام خودش نابود می‌شود.

ایده‌یابی از افسانه‌های ایرانی برای نگارش فیلمنامه پویانمایی ❖ ۱۱۹

۲۳. آرزوهای بی‌پایان سرانجامی ندارند

در افسانه «پرنده طلایی» (ن.ک. دیه‌جی، ۱۳۷۵)، ماهیگیری یک ماهی طلایی را صید می‌کند، اما آن را رها می‌سازد. ماهی می‌تواند آرزوهای ماهیگیر و همسرش را برآورده کند. زن ابتدا آرزوی داشتن قصری زیبا، لباس‌های گرانبها و ثروتی فراوان می‌کند، اما به تدریج مغرور می‌شود و آرزو می‌کند قدرتی برتر پیدا کند، ماهی عصبانی می‌شود و ماهیگیر و همسرش را به زندگی فقیرانه‌شان برمی‌گرداند.

۲۴. ایده صداقت باعث موفقیت انسان می‌شود

در افسانه «شوری نمک» (ن.ک. درویشیان، پیشین) یا «پادشاه و سه دخترش»، پادشاهی از دخترانش سؤال می‌کند که چقدر او را دوست دارند؟ کوچک‌ترین دختر، علاقه‌اش به پدر را به اندازه علاقه‌اش به نمک عنوان می‌کند. پدر از این حرف عصبانی می‌شود و دختر را زندانی می‌کند، اما آشپز با راهنمایی دختر، غذایی بدون نمک می‌پزد و پادشاه متوجه ارزش و اهمیت نمک می‌شود و پی به صداقت دخترش می‌برد.

۲۵. با تکیه بر استعدادها و توانایی‌های خود می‌توان پیروز شد

در افسانه «پیرزن و گرگ» (همان)، گرگی به خانه پیرزن حمله می‌کند. پیرزن ابتدا از آهنگر، نجار و کسانی که از آنجا رد می‌شوند، برای بیرون راندن گرگ کمک می‌خواهد، اما هیچ کس به کمک او نمی‌آید. سرانجام پیرزن با کمک گرفتن از استعدادهای خودش، گرگ را از خانه‌اش بیرون می‌کند.

جمع‌بندی

ایده‌ها و مضامین موجود در افسانه‌های ایرانی، با افسانه‌های سایر کشورها شباهت بسیاری دارند. این مضامین در افسانه‌های سحر و جادویی و افسانه‌هایی مانند داستان کوتاه، قصه‌های دیو، ابله، قصه‌های شوخی و قصه‌های زنجیره‌ای دیده می‌شوند.

به ایده در افسانه، مضمون و الگو نیز گفته می‌شود. الگوها در افسانه‌ها شباهت بسیاری به هم دارند. با دسته‌بندی مضامین مشابه، می‌توان افسانه‌ها را طبقه‌بندی کرد. همانطور که افسانه‌شناس معروف، اولریش مارزلف، افسانه‌های ایرانی را بر اساس مضامینشان طبقه‌بندی کرد. این طبقه‌بندی عبارت است از: قصه‌های مربوط به حیوانات، قصه‌های سحر و جادویی، قصه‌های مربوط به اولیاء، قصه‌هایی مانند داستان کوتاه، قصه‌های دیو ابله، قصه شوخی و قصه‌های زنجیره‌ای.

گاهی می‌توان بر اساس مضامین افسانه‌ها، ایده‌یابی کرد. از آنجا که یافتن ایده مناسب، همواره یکی از دغدغه‌های فیلمنامه‌نویس پویانمایی است، با بررسی بن‌مایه‌های مهم در افسانه‌های ایرانی می‌توان به این مهم دست یافت. در ابتدا باید مشخص کرد که چه افسانه‌هایی مناسب تبدیل هستند و کدام یک از افسانه‌های ایرانی برای بزرگسالان و کدام برای کودکان مناسب‌اند؟ پس از بررسی افسانه‌ها و غربال آنها، تعداد به نسبت اندکی افسانه باقی می‌مانند که ایده و داستانی مناسب دارند و می‌توان آنها را به فیلم پویانمایی تبدیل کرد.

منابع

الف) کتاب

۱. اردلانی، شمس‌الحاجیه (۱۳۸۲) **قصه‌ها و افسانه‌های استان بوشهر، بوشهر: شروع.**
۲. پراپ، ولادیمیر (۱۳۷۱) **ریشه‌های تاریخی قصه‌های پریان، ترجمه فریدون بدره‌ای، تهران: توس.**
۳. پریخ، زهره و وظیفه‌شناس، شراره و طائرپور، بهاره (۱۳۷۳) **آی قصه قصه قصه، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.**
۴. جهازی، ناهید (۱۳۸۱) **افسانه‌های جنوب؛ استان بوشهر، تهران: مدبّره.**
۵. حلبی، علی‌اصغر (۱۳۷۳) **افسانه‌های ازوپ، تهران: انتشارات اساطیر.**
۶. درویشیان، علی‌اشرف (۱۳۷۸) **افسانه‌ها و متل‌های کردی، تهران: چشمه.**
۷. دیه‌جی، عبدالرحمن (۱۳۷۵) **افسانه‌های ترکمن، تهران: افق.**
۸. روانی‌پور، منیرو (۱۳۶۹) **افسانه‌ها و باورهای جنوب، تهران: نجوا.**
۹. مقیمی، میریندا (۱۳۷۵) **افسانه‌های محلی، تهران: زلال.**
۱۰. میرکازمی، سیدحسین (۱۳۷۹) **افسانه‌های دیار همیشه بهار، تهران: سروش.**
۱۱. میهن‌دوست، محسن (۱۳۷۸) **نه کلید، تهران: توس.**

ب) مقاله

۱. ضیایی، محمدرفع (۱۳۸۹) «بررسی واژه کات در گویش اوزی»، **فصلنامه فرهنگ مردم، س ۹، ش ۳۴.**
۲. فیض، فائزه (۱۳۸۵) «مجموعه مقالات تخصصی انیمیشن؛ ویژه ایده‌یابی»، **سیمیا؛ کتاب اول و دوم، تهران: انتشارات دانشگاه هنر.**

ج) گزارش پژوهشی

۱. حسن‌زاده توگلی، حمیدرضا (۱۳۸۲) «اقتباس از قصه‌های کهن برای فیلم کودک از منظر روایت‌شناسی»، گزارش پژوهشی، تهران: مرکز تحقیقات صداوسیما.

