

Analyzing the desirable style of Faramarzname for adaptation of animation

alireza pourshabanan *

General education group, Faculty of Applied Sciences, Tehran Art University, tehran ,Iran

amirhossein pourshabanan

Department of Art, Faculty of Arts and Architecture, Azad University, Najaf Abad Unit, Iran

Abstract

Animation is one of the most important genres in the history of cinema in the world, which has always been of interest to many artists and audiences, and has created many brilliant works in its context. One of the main areas of animation is the adaptation of literary works during the formation and development of this type of image. In adaptation for animation, texts with characteristics that fit the needs of this demo are needed to create the best quality of the transformation of a literary text into an image. Therefore, in the forthcoming article, the goal is to answer this question with a type-oriented approach and reliance on the intellectual and literary style in the transborder, in a transcript and similar epic works, the existence , The multiplicity and variety of features that enhance the drama and create the utility for adaptation in the animation genre. With this description, fantasy, imagination, the variety of imaginative beings in the context of a variety of conflicts and conflicts, and succinct expressions of the proper themes, seem to be the features of the style of thought and the existence of some literary arts Such an exaggeration, recognition, symbol, and a variety of detailed descriptions as well as features of literary style and its adaptation to the structural and content requirements of animation, make these types of works suitable for restoration in this genre, and can be identified by sampling this feature With similar or less similar capacities in the Persian epic texts of Persian literature, produced appropriate adaptations.

Keywords: Epic literature, lightweight features, animation, adaptation.

* Corresponding author

فصل‌نامه متن‌شناسی ادب فارسی (علمی- پژوهشی)

معاونت پژوهش و فناوری دانشگاه اصفهان

سال پنجاه و پنجم، دوره جدید، سال یازدهم

شماره چهارم (پیاپی ۴۴)، زمستان ۱۳۹۸، صص ۶۲-۷۸

تاریخ وصول: ۱۳۹۷/۱۱/۳، تاریخ پذیرش: ۱۳۹۷/۱۲/۲۵

تحلیل ویژگی‌های سبکی مطلوب فرامرزنانه برای اقتباس انیمیشن

علیرضا پورشبانان* - امیرحسین پورشبانان**

چکیده

پویانمایی (انیمیشن) یکی از مهم‌ترین گونه‌ها یا ژانرهای تاریخ سینمای جهان است که همواره بسیاری از هنرمندان و مخاطبان به آن توجه داشته‌اند و آثار درخشان بسیاری در بستر آن خلق شده است. در طول شکل‌گیری و رشد این گونه تصویری، اقتباس از آثار ادبی یکی از زمینه‌هایی است که انیمیشن‌سازان به آن توجه داشته‌اند. در اقتباس برای انیمیشن به متونی با ویژگی‌های منطبق با نیازهای این گونه نمایشی لازم است تا بهترین کیفیت برای تحول یک متن ادبی به نسخه‌ای تصویری ایجاد شود؛ بنابراین نویسندگان در این مقاله می‌کوشند با رویکردی نوع‌محور و با تکیه بر ویژگی‌های سبکی فکری و ادبی در فرامرزنانه، به روش توصیفی تحلیلی و با تطبیق داستان ادبی با اصول و مبانی انیمیشن، به این پرسش پاسخ دهند: در فرامرزنانه و آثار مشابه حماسی، وجود و تعدد و تنوع چه ویژگی‌هایی باعث تقویت وجوه نمایشی و ایجاد مطلوبیت برای اقتباس در گونه انیمیشن شده است؟ با این توصیف به نظر می‌رسد برخی ویژگی‌ها این نوع آثار را برای بازگردانی در این ژانر مناسب کرده است؛ از آن جمله است: فانتزی، خیال‌پردازی، تعدد انواع موجودات تخیلی در بستر انواع تعارضات و کشمکش‌ها، بیان موجز درون‌مایه‌های مناسب در جایگاه ویژگی‌های سبکی فکری، وجود برخی شگردهای ادبی مانند اغراق، تشخیص، نماد و انواع توصیفات دقیق و پرجزئیات در جایگاه ویژگی‌های سبکی ادبی و تطابق آن با نیازهای ساختاری و محتوایی انیمیشن. همچنین می‌توان با نمونه‌یابی این ویژگی‌ها با ظرفیت‌های کم و بیش مشابه در متون حماسی ادبیات فارسی، آثار اقتباسی مناسبی تولید کرد.

واژه‌های کلیدی

فرامرزنانه؛ ادبیات حماسی؛ ویژگی‌های سبکی؛ انیمیشن؛ اقتباس

* استادیار گروه آموزشی عمومی، دانشکده کاربردی، دانشگاه هنر تهران، تهران، ایران (نویسنده مسؤل) alirezap3@yahoo.com

**کارشناسی ارشد گروه هنر، دانشکده‌ی هنر و معماری، دانشگاه آزاد اسلامی واحد نجف آباد pourshabanana@yahoo.com

انیمیشن هنری است که از همان آغاز تولد سینما، هنرمندان و مخاطبان بسیاری به این ژانر یا گونه سینمایی توجه کردند. نخستین فیلم انیمیشن با تلاش‌های مخترع انیمیشن، جیمز استوارت بلکتون در سال ۱۹۰۶ با نام حالت‌های خنده‌دار ساخته شد (سیتو، ۱۳۸۵: ۵۶). انیمیشن مانند سینما هنر تصویر در حرکت است و در ساختار بیانی خود از دستور زبان سینما پیروی می‌کند (ایراندوست، ۱۳۹۰: ۸۰)؛ با این تفاوت که برای داستان‌پردازی در انیمیشن هیچ محدودیتی وجود ندارد و می‌توان با قدرت تخیل، هر ایده‌ای را در آن به اجرا درآورد. «رویاهای شخصی هر فرد در فیلم انیمیشن به تصویر کشیده می‌شوند. بدین‌گونه، ایده‌ها با جذابیتی خاص و کامل در انیمیشن نفوذ کرده و آن را در پرورش تصویری داستان‌هایی که برگرفته از آداب و سنن اقوام مختلف است همانند ضرب‌المثل‌ها و اسطوره‌ها می‌توان یافت» (هانز، ۱۳۸۲: ۱۶۲). انیمیشن نیز مانند سینما از همان ابتدا از سایر هنرها عناصری را به خدمت گرفت که یکی از مهم‌ترین آنها قصه و روایت از ادبیات است؛ ساخته‌شدن تعداد بسیاری از انیمیشن‌های اقتباسی در تاریخ این هنر در سراسر جهان گواهی بر این مدعاست. از این زاویه، ادبیات و فرهنگ و دیگر عرصه‌های هنری ایران نیز سرشار از آثاری است که از نظر محتوا و ساختار برای اقتباس در حوزه انیمیشن بسیار ارزشمند است. آثار ادبیات حماسی از جمله نمونه‌هایی است که از ویژگی‌های سبکی مطلوبی برای استفاده در ساخت انیمیشن‌های اقتباسی برخوردار است. عناصری که می‌توان چارچوب نظری منحصر به اقتباس برای انیمیشن را براساس آن شکل داد، شامل دو گروه است: عناصری که در تعامل با ادبیات، از عناصر دوازده‌گانه دیزنی استخراج‌پذیر است؛ مانند اغراق، پیش‌بینی رویداد و جزئیات؛ و عناصری که افزون‌بر داشتن ویژگی‌های بصری، مانند نمادها و سمبل‌ها و جاندارپنداری (تشخیص)، برجستگی‌های محتوایی در این ژانر را تحت تأثیر قرار می‌دهد و شامل فانتزی و درونمایه‌های خاص (رک: ایراندوست، ۱۳۹۰: ۸۱-۸۰) است که از ملزومات اقتباس برای انیمیشن به شمار می‌رود.

با این رویکرد، به سبب آنکه دنیای تخیلی و فانتزی از ویژگی‌های اصلی انیمیشن است، «سینمای انیمیشن از جایی شروع می‌شود که سینمای زنده متوقف می‌شود؛ یعنی چیزی که در سینمای زنده نتواند به تصویر دربیاید» (عابدی، ۱۳۷۷: ۷). ادبیات حماسی نیز سرشار از تخیل همراه با داستان‌های اسطوره‌ای و افسانه‌ای با موجودات غیرواقعی است و تصویرسازی از این گونه ادبیات نیازمند امکانات فنی و مالی فراوان است؛ اما می‌توان در ژانر انیمیشن با حداقل محدودیت‌ها، دنیایی فانتزی و شگفت‌انگیز با اقتباس از این آثار بازتولید کرد و آن را به مخاطبان گسترده‌ای ارائه داد.

فرامرنامه ضمن داشتن عناصر فانتزی و تخیلی، در بستری حماسی شکل گرفته است. در این پژوهش تلاش می‌شود به روش توصیفی تحلیلی به فرامرنامه در جایگاه نمونه‌ای از ادبیات حماسی از نظر وجود ظرفیت‌های مطلوب اقتباس برای انیمیشن توجه کرد و نشان داده شود چگونه ممکن است به این اثر و آثاری با ویژگی‌های مشابه در تولید انیمیشن توجه داشت؛ بنابراین نویسندگان در این پژوهش می‌کوشند به این پرسش پاسخ دهند که در فرامرنامه و آثار مشابه حماسی، وجود و تعدد و تنوع چه ویژگی‌هایی باعث تقویت وجوه نمایشی و ایجاد مطلوبیت برای اقتباس در ژانر انیمیشن می‌شود.

در این راستا، فرض اساسی پژوهشگران بر این است که وجود عناصری مانند اغراق، فانتزی ادبی، جاندارپنداری، سمبل و نماد، براءت استهلال، درون‌مایه‌های متنوع، ایجاز، کشمکش‌های پرهیجان و توصیفات دقیق در این اثر، در گستره محدود اما منسجم داستانی، مجموعه‌ای از ویژگی‌های سبکی است که مطلوبیت‌های اقتباسی این متن و متون مشابه آن را افزایش می‌دهد و می‌توان از آن در تولید یک یا چند انیمیشن اقتباسی به بهترین شیوه بهره برد.

پیشینه پژوهش

درباره مسئله اقتباس و بررسی ظرفیت‌های نمایشی ادبیات برای انیمیشن در سال‌های اخیر پژوهش‌هایی در ادبیات انجام شده است؛ برای مثال محمدعلی صفورا (۱۳۸۶) از منظر ادبیات عامیانه و فولکلوریک در مقاله «قصه‌ها و افسانه‌های ایرانی در انیمیشن»، ظرفیت‌های این نوع از ادبیات برای انیمیشن‌سازی را بررسی و تأکید کرده است؛ با شناخت دقیق عناصر این ژانر می‌توان از این میراث ادبی بهره‌برداری مطلوب داشت. همچنین در حوزه ادبیات کلاسیک در مقاله «شناخت ظرفیت‌های روایی شعرهای مثنوی معنوی برای تولید برنامه‌های انیمیشنی در تلویزیون»، حسین امانی (۱۳۹۶) روایت و شخصیت‌پردازی را از ظرفیت‌های مطلوب این اثر برای انیمیشن‌سازی به شمار آورده است. افزون‌بر این، مسیح نوروزی (۱۳۸۵) در مقاله «جست‌وجوی وجوه فانتاستیک در تصاویر واقعی؛ نگاهی به ملزومات اقتباس برای انیمیشن» بر نقش محوری فانتزی در اقتباس از ادبیات برای انیمیشن تأکید کرده است. همچنین در مقاله «بررسی ساختار سینمایی و ادبی انیمیشن ملک خورشید، بازشناسی یکی از ابعاد ادبیات کودک در ایران» از محمدعلی صفورا و حسن ذوالفقاری و صمد سامانیان (۱۳۹۰)، ساختار داستانی و تصویری اثر تحلیل شده است. غلامعلی فلاح و اعظم برامکی (۱۳۹۳) در مقاله‌ای با عنوان «درونمایه‌های تعلیمی - اخلاقی در انیمیشن قصه‌های شاهنامه»، نقش تکنیک‌های سینمایی در پرداخت و انتقال مضامین تعلیمی به مخاطبان را بررسی و به اهمیت آن اشاره کرده‌اند. سرانجام سهیل سلیمیان (۱۳۸۸) در مقاله «قابلیت‌های بازآفرینی موجودات فرامادی هزار و یک شب در قالب انیمیشن» نیز با رویکردی مردم‌شناسانه، شیوه‌های حضور و عملکرد موجودات فراواقعی قصه‌ها را طبقه‌بندی و بر جذابیت آنها در تولید انیمیشن تأکید می‌کند.

برخلاف پژوهش‌های نامبرده، در پژوهش پیش‌رو تلاش می‌شود از منظر نوع‌شناسی ادبی و با توجه به ظرفیت‌های تعامل مطلوب میان ادبیات حماسی و ویژگی‌های سبکی این نوع آثار با ژانر انیمیشن، به فرامرزنانه در جایگاه نمونه‌ای از آثار حماسی با ویژگی‌های فکری و ادبی مناسب برای اقتباس انیمیشن توجه شود. گفتنی است این اثر موضوع تحقیقات چندانی هم قرار نگرفته است.

کلیات پژوهش

چارچوب نظری، اقتباس و انواع آن

انیمیشن یکی از مهم‌ترین ژانرهای سینماست که از قواعد کلی ناظر بر آن پیروی می‌کند. از این منظر، فرآیند بررسی اقتباس در آن نیز با همین رویکرد، صورت نهایی خواهد یافت. با این وصف، چارچوب نظری که در این پژوهش به آن توجه می‌شود، تلفیقی از آراء نظریه‌پردازانی مانند هاچن، سیگر، گلدمن و دادلی اندرو است که در باب ویژگی‌های مطلوب متون ادبی برای اقتباس در تعامل با برخی عناصر دوازده‌گانه دیزنی بیان شده است. این نظریات در گستره‌ای از ویژگی‌های سبکی در ادبیات، بستر بررسی میان‌رشته‌ای را در این پژوهش فراهم کرده و با محوریت تعریف‌های مرسوم اقتباس و روش‌های آن در سینما، چارچوب تحلیل متن ادبی را شکل داده است.

اقتباس در سینما به ساز و کاری دلالت دارد که طی آن یک نسخه نمایشی براساس اثری مکتوب، که ممکن است شامل انواع کتاب‌های ادبی باشد، ساخته می‌شود؛ در یک بیان خلاصه تبدیل و ترجمه دستمایه یک رسانه به رسانه‌ای دیگر است.

امکانات و ظرفیت‌های هر متن ادبی برای تبدیل شدن به یک نسخه نمایشی با دیگر آثار متفاوت است و بسته به نوع

اثر و زمان و موضوع و شیوه به‌کاررفته نویسنده در آن، با آثار دیگر ادبی تمایزهای گوناگونی دارد؛ در نتیجه کاملاً طبیعی و روشن است که در روند تبدیل شدن به یک نسخه نمایشی نیز با روش‌های متفاوتی مانند اقتباس لفظ به لفظ، اقتباس وفادار و اقتباس به روش برداشت آزاد با آن برخورد شود (رک: پورشبانان، ۱۳۹۶: ۲۶-۲۲). در اقتباس لفظ به لفظ همه متن ادبی بی‌کم و کاست در روند تبدیل به نسخه نمایشی قرار می‌گیرد و فارغ از ظرفیت‌های درام، به تمامیت متن در قالب تصاویر توجه می‌شود؛ مشاهیری مانند برسون این روش را در فیلم‌سازی اقتباسی انتخاب کرده‌اند (رک: بازن، ۱۳۷۶: ۶۰)؛ اما در روش وفادار، این میزان وابستگی به متن ادبی مطرح نیست و اقتباس‌کننده خود را مجاز می‌داند تنها آن چیزی را وارد فیلم‌نامه کند که واقعا سینمایی و درخور نمایش است. به نظر کسانی مانند کلود کریر که این روش را انتخاب می‌کند، «اقتباسی که بیش از اندازه به متن رجوع دارد، به سینما خیانت می‌کند» (وانوا، ۱۳۸۹: ۱۷۳). در روش سوم نیز اقتباس‌کننده خود را از همه قیود متن آزاد می‌کند و مخاطب در رویارویی با متن تنها چشم‌اندازی از اقیانوس متن ادبی را در ذهن خود تداعی می‌کند. در این روش ارجاعات تصاویر خلق شده در نسخه نمایشی به متن در حد شباهت‌های کلی باقی می‌ماند و موفقیت اقتباس‌هایی از این دست، نه به مسئله وفاداری، بلکه به خلاقیت مربوط می‌شود؛ نظر موافقان این روش از عقاید یونگ و نوتروپ فرای سرچشمه گرفته است (رک: دادلی اندرو، ۱۳۸۱: ۱۲۱-۱۲۲).

فرامرنامه

از ناظم فرامرنامه هیچ‌گونه اطلاعی در دست نیست (صفا، ۱۳۶۳: ۲۹۶)؛ اما خالقی مطلق در مقاله‌ای با عنوان «مطالعات حماسی» تلاش کرده است تا اثبات کند گوینده این منظومه از روستازادگان اهل مرو است و آن را در سی‌وشش سالگی سروده است (رک: خالقی مطلق، ۱۳۶۲: ۱۰۹). اصالت روایات، کمی واژه‌های عربی، نبود تأثیرات اسلامی و سادگی لفظ نیز حدود این تاریخ را تأیید می‌کند. از فرامرنامه دو نسخه شناخته شده در دسترس است که هر دو منتخبی از این کتاب است؛ یکی در کتابخانه پاریس و نسخه کهن‌تر آن در موزه بریتانیاست. فیلم هر دو نسخه در کتابخانه مرکزی دانشگاه تهران موجود است که نسخه تصحیح شده فعلی ۱۵۹۴ بیت دارد. گوینده فرامرنامه مانند دیگر داستان‌های حماسی ملی بعد از شاهنامه و تاحدی گرشاسب‌نامه اسدی، سبک مستقلی ندارد؛ اما وفادار به سبک فردوسی در خط سبک حماسی شاهنامه است (رک: فرامرنامه، هشت - نه).

خلاصه داستان فرامرنامه: فرامرز یکی از سرداران کیکاووس است و برای رفتن به هند و دفع دشمنان پادشاه (نوشادشاه) داوطلب می‌شود. بیژن نیز به او می‌پیوندد و با گروهی از پهلوانان ایرانی از جمله گرگین و زرسپ، به سوی هند رهسپار می‌شوند. فرامرز در هند نخست کناس دیو را می‌کشد و سه دختر نوشاد را از بند او نجات می‌دهد. بعد از کشتن کناس دیو، به گنجش نیز دست می‌یابد. پس از آن به جنگ گرگ‌گویا می‌رود و با دلاوری‌های بیژن بر این دشمن نیز پیروز می‌شود. سپس به جنگ ازدها می‌رود و با به‌کارگیری نیرنگی جذاب و ورود به شکمش، آن را شکست می‌دهد؛ پس از این، وقتی فرامرز کرگدن‌ها، گروه دیگری از دشمنان شاه، را نیز می‌کشد، به جنگ با کید می‌رود. در این نبرد، نخست سمنرخ، دختر کید، در مبارزه با زرسپ اسیر می‌شود و او را نزد فرامرز می‌آورند. در مصاف بعدی، فرامرز کلنگوی زنگی، مبارز هندی، را از پای در می‌آورد و سپس ارونند، برادر کید، و طهمور، دیگر مبارز هندی، به دست فرامرز اسیر می‌شوند. بعد از آن، ایرانیان در جنگ مغلوبه گروه بسیاری از مردان کید را می‌کشند. کید نیز می‌گریزد. فرامرز کید را تعقیب می‌کند و پس از فتح نیکنور و پیروزی نهایی بر کید، او و هندوان را از دین چندخدایی به دین یک‌خدایی فرامی‌خواند و سرانجام برای جنگ با جیپال، روانه دهلی، منزل هفتم، می‌شود (فرامرنامه، ۱۳۸۲: ۱۹-۱۵).

داستان در انیمیشن

داستان مطلوب برای انیمیشن ویژگی‌های خاصی دارد؛ «در سینمای انیمیشن نوعاً روایت با یک موقعیت آغاز می‌شود و براساس یک الگوی علت و معلولی، تحولاتی حادث می‌شود و در پایان، موقعیتی جدید ایجاد می‌شود که پایان‌بخش روایت است» (امانی، ۱۳۹۶: ۱۱۹). داستان‌ها به دو دسته تقسیم می‌شوند: ۱) داستان‌های واقعی که به اتفاقات واقعی وابسته است؛ ۲) داستان‌های خیالی که با حوادثی مرتبط است که در تصور اتفاق می‌افتد (هیوارد، ۱۳۹۲: ۱۱). در سینمای انیمیشن، این نوع دوم کارکرد و اقبال بیشتری دارد. در داستان انیمیشن نیز مانند سینما، آغاز و میانه و پایان وجود دارد. بخش آغازین شخصیت انتخابی را در چارچوب درگیری‌هایش مشخص می‌کند؛ بخش میانه مراحل مختلف کشمکش شخصیت را در مقابله با خطری که در کمین است، آشکار می‌کند و در بخش پایانی برد یا باخت شخصیت در نبردش نشان داده می‌شود (دوایت‌وی، ۱۹۹۷: ۹۰). افزون‌بر این، منطبق بر استاندارد داستان سینمایی، در انیمیشن نیز هر داستان دارای نقاط عطف یا اوج است که لحظه‌ای تعیین‌کننده برای شخصیت اصلی است؛ نقطه‌ای که همه صحنه‌های پیشین برای این لحظه ساخته شده است و خط داستانی تغییر مسیری ناگهانی و غیرمنتظره می‌یابد و مخاطب را یک‌باره به فکر فرومی‌برد و به تکاپو می‌اندازد (بکرمن، ۱۳۹۰: ۱۳۴-۱۳۵). معمولاً داستان‌ها از سه زمینه اصلی تشکیل می‌شود که یونانیان هزاران سال قبل آن را مطرح کرده‌اند؛ انسان در مقابل انسان، انسان در مقابل طبیعت و انسان در مقابل خود (وبر، ۱۳۹۱: ۳۲). هرکدام از این سه طرح در انیمیشن‌ها بسته به نوع موضوع، بخش‌های مختلف روایت را شکل می‌دهد. از این زاویه، طرح انسان در مقابل طبیعت از دو طرح دیگر اهمیت بیشتری دارد؛ زیرا با توجه به ماهیت و ذات انیمیشن و تفاوتی که با فیلم زنده دارد، این طرح جزو جدانشدنی انیمیشن است؛ به‌طوری که در انیمیشن با جاندارپنداری و جان‌بخشی به اشیا، نوعی رابطه تخیلی و گاهی کودکانه بین انسان و طبیعت ایجاد می‌شود که امکان آن در سایر ژانرها کمتر فراهم بوده است.

منظومه‌های حماسی در ادبیات

حماسه ادبی بستری است که فرصت‌های زیادی برای خیال‌پردازی، اختیار و خلاقیت آزاد در آن وجود دارد (موریسن، ۱۳۸۰: ۲۴۲)؛ همچنین شعر یا نثری است داستانی - روایی با زمینه قهرمانی و صبغه قومی و ملی که حوادثی بیرون از حدود عادت در آن جریان دارد. همان‌طور که لامارتین می‌گوید؛ حماسه شعر ملل به هنگام طفولیت است، آنگاه که ملل نیازمند وصایای بزرگان و قهرمانان خویش‌اند (شفیعی کدکنی، ۱۳۷۲: ۷). حماسه یا جنبه اساطیری دارد و با اعمال محیرالعقول همراه است یا درباره پهلوانی جنگاور است که تصویرسازی‌های وسیعی در آن به وقوع می‌پیوندد (قبادی و بیرانوندی، ۱۳۸۶: ۷۳) و ظرفیت آن را برای اقتباس تقویت کرده است.

سبک‌شناسی

سبک یا ویژگی‌های سبکی بر ویژگی‌هایی از ساختار و محتوای هر متن ناظر است که در چارچوب فکر و عمل شاعر یا نویسنده تفسیر می‌شود؛ «سبک روش خاص ادراک بیان و بیان افکار به وسیله ترکیب کلمات و انتخاب الفاظ و طرز تعبیر - سبک به یک اثر ادبی و جبهه خاص خود را از لحاظ صورت و معنی القا می‌کند و آن نیز به‌نوبه خویش وابسته به طرز تفکر گوینده یا نویسنده درباره حقیقت است» (بهار، ۱۳۴۹، ج ۱: مقدمه د). بستر تحلیلی سبک یک اثر با بررسی سه شاخص ادبی و فکری و زبانی شکل می‌گیرد.

ویژگی‌های سبکی فکری و انیمیشن

فانتزی

فانتزی در انیمیشن اهمیت بسیاری زیادی دارد و از عناصر اساسی است. در واقع یکی از عوامل اصلی خلق در سینماست و هرچه این عامل از دنیای واقعی دورتر شود، جهانی تازه‌تر را به نمایش خواهد گذاشت (ایراندوست، ۱۳۹۰: ۱۱۲). این عنصر بیشتر از هر جایی در ادبیات یافت می‌شود؛ زیرا در آن، فضا و مکان‌های خیالی با موجودات تخیلی و نیروهای شگفت‌انگیز با جزئیات تمام و به زیبایی وصف شده است. «ادبیات با دو روش، دنیای فانتزی خود را خلق می‌کند، نخست از مسیر تصاویر ذهنی‌ای که لغات برای مخاطب فراهم می‌آورند و دوم از مسیر چیدمان لغات در کنار یکدیگر» (نوروزی، ۱۳۸۵: ۷۰). فانتزی روایتی از دنیای غیرممکن است. دنیایی که قادر است شگفتی و اعجاب مخاطب را برانگیزد (صدیق، ۱۳۸۵: ۱۹۳) و برای دریافت و درک آن هیچ قاعده و دستورالعملی ضروری نیست (همان: ۲۰۹). این توصیفات نماینگر اهمیت نقش فانتزی در خلق آثار انیمیشن است؛ به نظر می‌رسد می‌توان این دنیای خیالی را با برخی ویژگی‌های کم و بیش مشابه در برخی از آثار ادبیات حماسی مانند فرامرزنامه به‌خوبی مشاهده کرد.

این اثر در بستری از دنیای خیالی و با محوریت برخی موجودات افسانه‌ای و اسطوره‌های شکل گرفته است که مابه‌ازایی در دنیای واقعی ندارد. وجود موجودات خارق‌العاده یکی از ویژگی‌های نوع ادبی حماسه است که تطبیق مناسبی با موجودات دنیای فانتزی مطلوب برای انیمیشن دارد؛ بنابراین موجوداتی مانند دیو مردارخوار «دوسر» (رک: فرامرزنامه، ۱۳۸۲: ۷۳)، گرگ سخن‌گو (رک: همان: ۸۰)، اژدها (رک: همان: ۹۴)، کرگدن‌های جنگجو (رک: همان: ۹۷) و ... در آن، بخشی از شخصیت‌های اصلی و کارکردهای ساختاری یافته و جنبه‌های ظاهری فانتزی را در یک داستان حماسی به‌خوبی تقویت کرده است. به این ترتیب می‌توان این شخصیت‌های خیالی و اعمال و رفتار اعجاب‌آور آنها را بخشی از یک ساختار فانتزی به شمار آورد که در کنار وجوه بارز و مبالغه‌آمیز شخصیت قهرمانان انسان در داستان و شرح دلوری‌ها و مبارزات و ... شکل‌دهنده ساختاری ترکیبی از حماسه و فانتزی است و این ظرفیت را دارد که در ساخت یک انیمیشن جذاب بر آن تأکید شود. نمونه بسیار مشخص و موفق آن نیز در سینمای جهان، انیمیشن هرکول (Hercules) (۱۹۹۷) است. این پویانمایی در دنیایی با چارچوب خیالی و در بستری از ماجراهای حماسی و کشمکش محور، شرح پیروزی‌های شخصیتی شکست‌ناپذیر به نام هرکول (مانند فرامرز) است که در جهانی تخیلی، بر همه ضعیف‌ها و ناتوانی‌ها و موجودات خارق‌العاده ترسناک غلبه می‌کند و به جایگاه یک قهرمان دست می‌یابد.

تعارض و کشمکش

تعارض و کشمکش در داستان، یکی از نموده‌های تجلی‌یافته فکر مسلط بر هر اثر است. در کشمکش، خیر و شر در برابر هم قرار می‌گیرد و قهرمان داستان که معمولاً نماد و سمبلی از جبهه خیر است، با پیروزی در کشمکش با شر و شرور، درون‌مایه فکری مستتر در داستان را به مخاطب منتقل می‌کند. از این منظر، سه نوع تعارض در انواع داستان‌ها وجود دارد؛ تعارض شخصیت با شخصیت دیگر؛ تعارض شخصیت با محیط؛ تعارض شخصیت با خودش. کارل ایگلسیاس معتقد است داستان شامل کسی است که مصرانه به دنبال به دست آوردن چیزی است؛ ولی در این راه به مشکل می‌خورد. (سالیوان و همکاران، ۱۳۹۱: ۱۷-۱۸) پس تعارض‌ها باعث تداوم خط سیر داستان و به وجود آمدن کشمکش‌ها در طول روایت می‌شود. «قانون کشمکش چیزی فراتر از یک اصل زیباشناختی و در واقع روح و جان داستان است» (مک‌کی، ۱۳۸۷: ۱۴۱). در آثار حماسی، تعارض، رویارویی و کشاکش نمادهای نیک و بد، رخدادهای

سترگ را پدید می‌آورد (کزازی، ۱۳۸۷: ۱۶۷) و این واکنش‌های شخصیت‌ها، محرک و پیش‌برنده داستان به‌شکلی پرهیجان است. در انیمیشن نیز کشمکش، در تطابق با دستور زبان سینما، یکی از مهم‌ترین عناصر ایجاد جذابیت است و با محدودیت‌های کمتر، نسبت به دیگر ژانرهای سینمایی، ظرفیت خلق هر نوع کشمکشی در آن وجود دارد. بنابراین با توجه به آنکه در نوع ادبی حماسه، تعارض و به تبع آن کشمکش، اصالتی محوری دارد و تعدد و تنوع آن در هر اثر مشخص، نوعی ویژگی سبکی شخصی به شمار می‌آید، می‌توان *فرامرزنانه* را با این رویکرد تحلیل کرد و به وجود انواعی از کشمکش‌های بصری در قالب بستر عملی انتقال درون‌مایه به‌عنوان یکی از ظرفیت‌های مطلوب برای اقتباس انیمیشن توجه داشت.

نبرد با موجودات افسانه‌ای (اژدها، گرگ سخن‌گو، دیو مردارخوار و دسته کرگدن‌ها)

نبرد با اژدها: نبرد قهرمان با اژدها، یکی از بزرگ‌ترین مضامینی است که در بیشتر اساطیر و داستان‌های عامیانه ایران و جهان دیده می‌شود (کرتیس، ۱۳۷۶: ۲۵-۲۴؛ غفوری، ۱۳۹۴: ۱۰۰). نبرد با اژدها در *فرامرزنانه* نیز به شیوه‌ای جذاب و با پرداخت قدرت تخیل شاعر، نمودی بسیار تجسم‌پذیر و نمایشی یافته است:

چو پتیاره در مرد جنگی رسید	یکایک هیونان به دم درکشید
فرو برد صندوق و هر دو هیون	چو شد مرد جنگی به غار اندرون
برون شد ز صندوق هر دو دلیر	بایستاد هر یک به کردار شیر
تن اژدها را به الماس تیز	بدربید و آمد ز خون رستخیز
دل و مغز آن اژدها پاره کرد	بدین چاره آن کوه بیچاره کرد
ز نیرو چو آن اژدها شد غمین	بسی زد تن خویش را بر زمین
ز الماس چو بی تن و توش گشت	بیفتاد و جان داد و بیهوش گشت

(فرامرزنانه، ۱۳۸۲: ۹۴-۹۵)

در این کشمکش، دو قهرمان درون صندوقچه‌ای قرار گرفته‌اند؛ پس از آنکه اژدها آنها را می‌خورد، درون شکم از صندوقچه خارج می‌شوند و با شکافتن پوست اژدها از داخل، آن را می‌کشند. این شکل از پرداخت کشمکش در سینمای رایانه‌ای امروز انجام شدنی است؛ اما در ژانر انیمیشن با محدودیت‌هایی کمتر، به‌خوبی قابلیت اجرا دارد و می‌توان صحنه‌هایی جذاب از آن در این ژانر بازتولید کرد. بر این اساس انیمیشن‌ساز ابتدا با پرداختی دقیق از محل زندگی اژدها، فضا را برای نبرد باشکوه آماده می‌کند؛ او با ورود قهرمانان به صحنه نبرد، تصاویر مربوط به بلعیده شدن آنها را بازسازی می‌کند. سپس هر دو قهرمان در شکم اژدها از صندوقچه خارج می‌شوند و درحالی‌که به‌سختی خود را در فضای ترسناک آن باز می‌یابند، با سلاح‌های خود به دیواره درونی شکم اژدها حمله می‌کنند و در تلاطمی هیجان‌انگیز و در مقابله با حرکات مختلف اژدها، پوست بدن او را می‌شکافند و با قدرت از آن خارج می‌شوند.

این نوع تصویرسازی از مبارزه با اژدها در ژانر انیمیشن نمونه‌های فراوانی دارد و از موفق‌ترین نمونه‌های اخیر آن می‌توان به انیمیشن شکارچیان اژدها (Dragon Hunters) (۲۰۰۸) اشاره کرد؛ قهرمانان اصلی در این پویانمایی در مبارزه دائمی برای شکار اژدها هستند. صحنه‌های نبرد با اژدها در *فرامرزنانه* شباهت‌هایی از نظر حضور اژدها در جایگاه شخصیت منفی، تلاش و از خودگذشتگی قهرمانان و سرانجام پیروزی در نبرد، با این پویانمایی خواهد داشت.

نبرد با دیو مردارخوار (همان: ۷۳) نیز شکل دیگری از مبارزه با انواع موجودات شگفت‌انگیز در *فرامرزنانه* است که

موارد مشابه متعددی در فیلم و انیمیشن دارد. از جدیدترین نمونه‌های آن می‌توان به انیمیشن سینمایی نبرد با تایتان‌ها (Attack On Titan) (۲۰۱۷) یا مجموعه سریالی آن (فصل اول: ۲۰۱۳ و فصل دوم و سوم: ۲۰۱۸-۲۰۱۷) از محصولات سینمای ژاپن اشاره کرد که در آنها نیز مانند فرامرنامه، نبرد قهرمان با غول‌های است که انسان‌ها را (زنده یا مرده) می‌خورند و بستر اصلی کشمکش‌های تصویری براساس آن شکل گرفته است. به جز اینها، نبرد با گرگ سخن‌گو (همان: ۸۰) و مبارزه با کرگدن‌های جنگجو (همان: ۹۸) نیز از دیگر موارد مشابه جذاب و تصویرساز در متن فرامرنامه است.

نبردهای تن‌به‌تن با موجودات واقعی (نوشدار هندی، شیر و ماران بزرگ)

نبرد تن‌به‌تن با موجودات واقعی نیز یکی دیگر از انواع کشمکش‌های موجود در فرامرنامه است که ضمن ایجاد تنوع تصویری، ظرفیت‌های هیجان‌ساز مطلوبی دارد و چه بسا اصطکاک لازم را برای درام در یک نسخه نمایشی پرتعلیق فراهم آورد. بر این اساس مبارزه با نوشدار هندی یکی از همین نمونه‌هاست:

فرامرز ناگه چو باد بهار	رسید اندران بد رگ نوشدار
گرفتش کیانی کمر شیر نر	ز زینش بیفکند بر رهگذر
بشد تیز گرگین به کردار مست	دو دستش بیچید و بر پشت بست

(همان: ۱۳۳)

دو قهرمان از دو سپاه در نبردی تن‌به‌تن با هم مبارزه می‌کنند و ابتدا فرامرز نوشدار را با قدرت به زمین می‌زنند. بلافاصله گرگین نیز وارد صحنه می‌شود و قهرمان سپاه هند را اسیر می‌کند. سپاهیان دشمن با دیدن این صحنه به سرعت می‌گریزند. ماجرای پرحرکت که می‌توان با پرداخت پر جزئیات طراحان انیمیشن، با کمترین هزینه و بیشترین امکانات، صحنه‌هایی بدیع از یک مبارزه و تعقیب و گریز پرهیجان را به نمایش گذاشت و مخاطبان زیادی را مجذوب کرد. همچنین است نبرد با دو شیر (همان: ۷۳-۷۲) و نبردهای گروهی میان سپاه ایران و هند (همان: ۱۲۰) که همگی تنوع و تعدد کشمکش‌های این متن را تقویت و گستره انتخاب ماجراها را برای اقتباس در نسخه انیمیشن مطلوب کرده است.

درون‌مایه‌های تعلیمی - اخلاقی

ادبیات تعلیمی نیکبختی انسان را در بهبود منش اخلاقی او می‌داند و متوجه پرورش قوای روحی و تعالیم اخلاقی انسان است. این گونه ادبی طیف وسیعی از ادبیات فارسی را شکل داده و پند و اندرز، آموزه‌های زهدآمیز و اخلاقیات، گونه‌های رنگارنگ این نوع ادبیات است (مشرف، ۱۳۸۹: ۹). انیمیشن به سبب جذابیت فرم و ساختار، مخاطبان فراوان و قدرت گیرایی مناسبی به‌ویژه برای کودکان دارد؛ ظرف بیانی مناسبی است که می‌توان با آن آموزش مفاهیم تعلیمی و اخلاقی را در تولید انیمیشن‌های اقتباسی مدنظر قرار داد. بر این اساس، داستان فرامرنامه نیز متنی حماسی است که شاعر در آن از بیان نکات تعلیمی غفلت نکرده است و اتفاقاً با بسامد نسبتاً بالا و به‌عنوان یک ویژگی سبکی فکری، در موارد مختلف با مخاطب خود از زاویه تعلیم و اخلاق سخن گفته و نکاتی را با بیانی موجز گوشزد کرده است. مواردی مانند نصیحت کردن رستم به فرامرز، (فرامرنامه، ۱۳۸۲: ۶۵) نامه جمشید به فرامرز (همان: ۸۸) و حتی تمجید از ایرانیان و ترویج نوعی ملی‌گرایی (همان: ۱۰۴) از این نوع است.

چو گنجت فزون هست کوشش مکن	خدا را نهان جز پرستش مکن
تو هر نیکنمایی ز یزدان شناس	شناسا چون گشتی همی کن سپاس
گرت دادخواهی ز ند بانگ تند	نباید که با او شوی هیچ کند

اگر بر تکاور سواری پیوی پیرس و بسده داد با او به کوی (همان: ۶۵)

نکته مهم درباره این نوع درون‌مایه‌ها این است که با بیان خلاصه و با ضرباهنگ متناسب و در بزنگاه‌های مطلوب داستانی بیان شده است و ضمن آنکه با بیان تصویری تعارض ندارد، برای مخاطبان در حد تلنگرهای آموزشی مختصر، شیرین و پذیرفتنی است؛ همچنین باعث ایجاد حس ناخوشایند و القای فضای تصنعی نشده است و در طول داستان، اثرگذاری ظریفی برای آن پیش‌بینی می‌شود. این نوع بیان درونمایه تعلیمی، امروزه در بسیاری از انیمیشن‌های مشهور دنیا دیده می‌شود که بر پایه علوم تربیتی، سیاسی، فرهنگی و اجتماعی و با رویکرد روانشناسی و تعلیمی و توصیه به تلاش و همزیستی و مبارزه با مشکلات مانند انیمیشن‌های زوتوپیا (Zootopia) (۲۰۱۶)، درون بیرون (Inside Out) (۲۰۱۵) یا رالف خرابکار (Wreck-It Ralph) (۲۰۱۲) و با تمرکز بر مفاهیم ملی‌گرایی مانند انیمیشن تسخیر پرچم (Capture the Flag) (۲۰۱۵) و نمونه‌های دیگر به‌خوبی درخور مشاهده است.

ویژگی‌های سبکی ادبی و انیمیشن اغراق

اغراق یکی دیگر از عناصر اساسی انیمیشن است؛ عنصری که باعث بزرگ‌نمایی و پراهمیت جلوه‌دادن موضوع است و به صورت‌های گوناگون اجرا می‌شود. در ادبیات اغراق به‌صورت‌های مختلف اعم از توصیفات ظاهری و فرمی در شرح اشخاص و موقعیت‌ها و ماجراها وجود دارد؛ در انیمیشن نیز از این عنصر در ترسیم و شکل‌دهی شخصیت‌ها و همچنین طراحی فضا و مکان استفاده می‌شود. از نظر شفیعی کدکنی اغراق ارائه یک تصویر است؛ تصویر در معنی وسیع‌تر از خیال و ایماژ، یعنی بیان یک حالت یا یک وصف، اگرچه از شیوه بیان منطقی برخوردار باشد (شفیعی کدکنی، ۱۳۸۶: ۱۳۷). معمولاً اغراق در انیمیشن در طراحی شخصیت‌ها، با بزرگ‌نمایی و یا کوچک نشان‌دادن اندام شخصیت‌های انسانی و حیوانی دیده می‌شود و درباره فضا و مکان، دنیاها با رنگ‌بندی‌های غیرمتعارف و کودکانه به نمایش درمی‌آید. همچنین بیش از اندازه جلوه‌دادن احساسات عاطفی و کنش‌ها، یکی دیگر از موارد اغراق در دنیای انیمیشن است. اغراق همچنین برای افزایش خوانایی و درک‌پذیرکردن احساسات و اجراهای به‌کاررفته و در کامل‌کردن اطلاعات محدود داستانی، نقش تفسیرگر و تکمیل‌کننده خواهد داشت (رک: ایراندوست، ۱۳۹۰: ۹۳). از این زاویه، با توجه به آنکه اغراق در بیان همه ارکان داستانی در یک اثر حماسی اعم از مبالغه در پرداخت شخصیت‌ها، توصیفات مختلف فضا و مکان، بیان موقعیت‌ها و ... عنصری بسیار مهم است، می‌توان گفت این امکان وجود دارد که از این شیوه بیانی در ادبیات حماسی و این نمونه خاص استفاده برد و منطبق با بیان اغراق‌آمیز در انیمیشن، شخصیت‌ها (ظاهر و اعمال آنها)، مکان‌ها و موقعیت‌ها و ... را در یک اقتباس، بازآفرینی کرد و از این ظرفیت مشترک ساختار بیانی نهایت بهره‌برداری را برد.

چو چشمش سر دخت گرامی بدید ز اشکش دو رخ شد ناپدید

(فرامرنامه، ۱۳۸۲: ۷۶)

پس اندر دمان پهلوان سپاه هوا شد ز گرد دلیران سیاه

(همان: ۸۱)

در گنج بگشود کید گزین ستوه آمد از زر و گوهر زمین
(همان: ۱۵۷)

شخصیت‌های نمایی و جاندارپنداری

شخصیت یا کاراکتر خوب، هم باورپذیر و هم به یادماندنی است و با رویدادهای فیلم، جذابیت تصویری و توانایی ایجاد تحریک مخاطبان را خواهد داشت (سالیوان و همکاران، ۱۳۹۱: ۹۵). نوعی دسته‌بندی شخصیت در دنیای سینما و به تبع آن در انیمیشن وجود دارد که شخصیت‌ها در آن به سه دسته اصلی تقسیم می‌شوند:

الف) شخصیت اصلی یا قهرمان که محور اصلی داستان است و حوادث با توجه به کنش‌های او شکل می‌گیرد و در این متن، فرامرز است. شخصیتی با جنبه‌های فرابشری که مطابق با شخصیت‌هایی اینچنینی در سایر آثار حماسی، ویژگی‌های خدایان کهن را به یاد می‌آورد. «تحلیل شخصیت‌های پهلوانی اوستایی نشان می‌دهد که بسیاری از خصوصیات این پهلوانان، همان ویژگی‌های یکی از خدایان کهن تمدن هند و ایرانی است» (بهار، ۱۳۸۶: ۲۷).

نژاد وی از تخم جمشید شاه به گیتی بگردار تابنده ماه
پدر بر پدر هر دو گرد و دلیر جهان‌گیر و جنگ‌آور و مردشیر
(فرامرزنامه، ۱۳۸۲: ۶۱)

ب) شخصیت شر یا بد: در فیلم‌های انیمیشن سه نوع آدم بد در نظر گرفته شده است؛ الف) آدم شر شلوغ‌کننده که قصد دارد به هر قیمتی به هدفش برسد و هرکسی که در مسیرش قرار گیرد، از جمله قهرمان داستان را نابود کند (ویر، ۱۳۹۱: ۹۰). در فرامرزنامه، کناس دیو، گرگ سخن‌گو، اژدها و گروه کرگدن‌ها، دشمنان نوشادشاه، از این گروه هستند. ب) آدم شر متجاوز: این شخصیت به شکل رقیب و مکافات عمل قهرمان عمل می‌کند و می‌خواهد هرچه که قهرمان به دنبال آن است، به دست آورد (همان: ۹۰). در فرامرزنامه می‌توان کیدشاه ظالم را در این گروه دسته‌بندی کرد. ج) آدم شر مزاحم که بیشتر باعث عصبانی کردن قهرمان است تا اینکه تهدیدی برای او باشد (همان: ۹۱). شخصیت‌هایی با این ویژگی‌های کم و بیش مشابه را می‌توان در میان ضدقهرمانان منتخب در سپاه هند جستجو کرد؛ مانند کلنگوی هندی و طهمور هندی که به مبارزه با فرامرز پرداختند و باعث به تعویق افتادن ماموریت او می‌شوند.

۳) شخصیت‌های مکمل که به افزایش اطلاعات در داستان، پیشبرد روایت و برقراری گفتگو کمک می‌کنند. مهم‌ترین شخصیت مکمل در داستان فرامرزنامه، بیژن است که به شخصیت اصلی بسیار یاری می‌رساند.

- بیژن

چو بشنید از او سرور راستان بدو گفت بیژن همان داستان
ببوسید چشم گرامی به مهر که بی تو میناد چشمم سپهر
خرامان چنان دست بیژن به دست جهان پهلوان شد به جای نشست
(فرامرزنامه، ۱۳۸۲: ۸۵)

- گسته‌م

بفرمود تا گسته‌م بارگی بگردد بیاید به یکبارگی
بدو گفت چو مار آید به تنگ روند این هیونان همی بی‌درنگ
به بستن همی پایشان، زود تی بزین آر پای و از آنجا گریز
(همان: ۹۴)

اما شخصیت در انیمیشن از نظر ماهیت نیز انواع گوناگونی دارد؛ کاراکترهای انسانی، حیوانی، اشیاء، موجودات افسانه‌ای و... همچنین یکی از ظرفیت‌های مهم در انیمیشن، زندگی‌بخشیدن به اشیای بی‌جان است (بکرمن، ۱۳۹۰: ۱۱۱-۱۱۴) و اتفاقاً جریانی کاملاً همسو با متون اسطوره‌ای و حماسی است؛ چنانکه به نظر الکساندر کراپ هر اسطوره، مستلزم اعتقاد به جاندارانگاری است ... و بنابراین اسطوره‌سازی، به‌طور کلی با مرحله جاندارانگاری در سیر تحول و تکامل انسان، تطبیق می‌کند (کراپ، ۱۳۸۶: ۵۳-۵۲). کسی مانند سوانکمایر همواره در ساخت انیمیشن‌های خود، اشیاء را زنده‌تر از انسان‌ها تصویر کرده و سعی داشته است با جان‌بخشی به آنها محتوای درویشان را بیرون کشد (رک: فرنیس، ۱۳۹۰: ۱۶۸). این نوع پرداخت شخصیت و جان‌بخشی به حیوانات و اشیاء از ظرفیت‌های خاص انیمیشن است که از ذهنیتی متخیل و مبالغه‌آمیز شکل می‌گیرد و باعث جذابیت‌های بیشتر اثر می‌شود. از این زاویه، در نظر گرفتن صفات انسانی برای حیوانات (تشخیص) در *فرامرنامه* یکی از ارکان اصلی شکل‌دهی به شخصیت‌پردازی داستانی است. در واقع قهرمان با عبور از موانعی که این نوع ضد قهرمانان برایش ایجاد می‌کنند، ابعاد مختلف شخصیت حماسی خود را به نمایش می‌گذارد.

بزد تیر بر سینه گـرگ پیر	در او غرقه شد یکسره چوب تیر
بدو گـرگ گفت ای بد بدهنر	تو زین گـرگ گویا نداری خبر
	(فرامرنامه، ۱۳۸۲: ۸۰)
همه کرگدن گردن افراخته	زمین را به دندان برانداخته
یکایک همه ژنده پیلان به تن	به هر پیشه و غار و دشت انجمن
چه غم دارد از تیغ و گوپالشان	که تاند بریدن پی و یالشان
	(همان: ۹۷)

این نوع شخصیت‌هایی که ظاهری غیرانسان دارند اما اعمال و رفتار انسان‌ها (مانند سخن‌گفتن، جنگیدن و ...) را انجام می‌دهند، افزون‌بر آنکه در تطبیق با ویژگی‌های آثار ادبی حماسی، وجوهی از خارق‌العاده‌بودن را به نمایش می‌گذارند، می‌توانند زمینه تنوع تصویری ساختاری را در یک انیمیشن اقتباسی تقویت و توجه مخاطبان بسیاری را جلب کنند. این نوع شخصیت‌پردازی در انیمیشن‌های دنیا نیز سابقه حضور پررنگ و بسیار طولانی دارد؛ از مجموعه میکی ماوس (Mickey Mouse) (۱۹۲۸)، دامبو (Dumbo) (۱۹۴۱) کتاب جنگل (The Jungle Book) (۱۹۶۷)، رابین هود (Robin Hood) (۱۹۷۳) تا شیرشاه (The Lion King) (۱۹۹۴)، شرک (Shrek) (۲۰۰۱)، در جستجوی نمو (Finding Nemo) (۲۰۰۳)، رنگو (Rango) (۲۰۱۱) و ... تنها نمونه‌هایی از بسامد فراوان این نوع آثار انیمیشنی است که در آنها نیز مانند آنچه در *فرامرنامه* دیده می‌شود، بسیاری از موجودات غیرانسانی (اعم از حیوان، غول، دیو و پری) همگی وجوه انسانی از خود بروز می‌دهند و در جایگاه شخصیت‌های منفی و مثبت پذیرش می‌شوند.

نمادها و سمبل‌ها

نمادها اطلاعاتی را درباره یک موضوع به بیننده انتقال می‌دهند. هنر سینما بدون استفاده از نماد و سمبل ممکن نیست ماهیت بنیادی کاملی داشته باشد (ایراندوست، ۱۳۹۰: ۱۰۸-۱۰۹)؛ به بیانی دیگر «نماد رسانه‌ای است که صورت مرئی آن در متن ادبی می‌آید و فرض آن، ایده‌ای نامرئی و پنهان است که به‌طور واضح اشاره‌ای به آن نمی‌شود.» (فتوحی، ۱۳۸۹: ۱۶۳). استفاده از نمادها در جایگاه ابزاری برای ارائه معنا، به داستان وجوه بیشتری می‌دهد (مک‌کارتی،

۱۳۸۶: ۲۸). البته در انیمیشن برای انتقال مفاهیم به صورتی غیرپیچیده از نمادها استفاده می‌شود؛ زیرا ضمن ایجاز در بیان و استفاده از ظرفیت بصری نماد و سمبل، فهم و تفسیر آنها برای گستره بیشتری از مخاطبان در دسترس خواهد بود. برای مثال اژدها از زیان‌کارترین موجودات اهریمنی در اساطیر و حماسه‌های جهان است و همین‌طور نگهبان گنج‌های پنهان به شمار می‌آید که برای دست‌یافتن به آن گنج‌ها باید بر آنها پیروز شد (نک: شوالیه و گربران، ۱۳۸۸: ۱۲۳). به بیان کلی، کشتن هیولاها در واقع کشتن چیزهای تاریک است (کمبل، ۱۳۸۶: ۲۲۴). اژدها کشتی در فرهنگ ایرانی، نماد شایستگی و سزاواری پهلوانان در امر پهلوانی و پادشاهی است (غفوری، ۱۳۹۴: ۱۰۷). مبارزه با اژدها (رک: فرامرنامه، ۱۳۸۲: ۹۱-۹۶) و شرح پیروزی نمادین قهرمان بر آن، یکی از همین موارد سمبلیک است که می‌توان از ظرفیت‌های تصویرسازی در یک انیمیشن اقتباسی و در خلق صحنه‌های جنگ و گریز باشکوه - مانند آنچه ذیل کشمکش‌ها توضیح داده شد - به‌طور مطلوب استفاده کرد.

دیو نیز یکی دیگر از مظاهر نمادین در متون حماسی است؛ «دیو اصطلاحی است که ریشه در واژه باستانی دوا، به معنی خدا یا خدای دروغین دارد» (کرتیس، ۱۳۷۶: ۲۲). دیو مردارخوار در ادبیات فارسی، تجسم هر چیز بزرگ، ترسناک، تیره، سنگین و زشت است (رک: زمردی و نظری، ۱۳۹۰: ۹۰) و در فرامرنامه نیز وجود دارد. «دیوان به یاری بیماری و همه انواع آسیب‌ها و یا حتی مرگ، به انسان حمله‌ور می‌شوند» (هینلز، ۱۳۷۱: ۲۰۲)؛ در واقع با اعمال ترسناک خود یکی از مظاهر نمادین شرارت‌اند که به دست قهرمان از بین می‌رود و می‌توان از ظرفیت‌های تصویری آن در اقتباس انیمیشن بهره برد. از این زاویه، کناس دیو با کله‌ای دو سر و سیه‌رو، دیوی ترسناک است که دختران پادشاه را دزدیده است (رک: فرامرنامه، ۱۳۸۲: ۵۷) و غلبه بر آن، ضمن بالابردن ظرفیت‌های تصویری در قالب کشمکش، از نظر بصری نیز اثری تقویت‌کننده بر جذابیت‌های داستان دارد. در همین حال، وجود گرگ‌سخن‌گو نیز که با واژه «دیو» در کتاب توصیف شده است، در ایجاد تنوع تصویری در ظاهر شخصیت‌های منفی و نمادین متن، اثر مثبت خواهد داشت. افزون‌بر شخصیت‌های نمادین، مکان‌های نمادین نیز مانند سرزمین هند از جمله موارد بیان سمبلیک دیگری است که افزون‌بر ایجاد بستر فهم و تفسیر سایر نمادها، تنوع بصری در مکان‌های موجود در متن ایجاد کرده است و می‌توان فضا و موقعیت مکانی جذابی از آن را در یک انیمیشن اقتباسی بازتولید کرد. از نمونه‌های چنین رویکردی به مکان و به‌ویژه سرزمین هند در فرامرنامه، می‌توان به مجموعه انیمیشن دور دنیا با ویلی فاگ (Around the World with Willy Fog) (۱۹۸۷) اشاره کرد که در ایران با نام «هشتاد روز دور دنیا» نیز شناخته می‌شود؛ بخشی مهمی از داستان اقتباسی آن در هند می‌گذرد و جذابیت‌های بصری داستان را تقویت کرده است.

توصیفات دقیق و جزئیات

توصیف به‌نوعی مستقیم‌ترین شیوه انتقال مفاهیم، نمایش موقعیت و بیان ماجرا و تبیین ابعاد مختلف شخصیت در داستان است. «ارائه صریح شخصیت‌ها با یاری گرفتن از شرح و توضیح مستقیم، این روش عام‌ترین شیوه معرفی شخصیت است» (میرصادقی، ۱۳۹۰: ۱۸۷). از این منظر، وجود و تعدد برخی جزئیات دقیق، یکی از ویژگی‌های آثار برگزیده ادبیات حماسی است که جنبه‌های تصویری این آثار را افزایش می‌دهد. جزئیات در انیمیشن نیز اهمیت بسیاری دارد به‌طوری که هم ممکن است در پویانمایی دقیق شخصیت، نقش اساسی داشته باشد و هم خود در جایگاه عامل مستقل زیبایی‌شناختی در نظر گرفته شود که جذابیت‌های اثر را افزایش می‌دهد و در بیان و روایت داستان نقشی نمادین خواهد داشت (ایراندوست، ۱۳۹۰: ۱۰۳). از این زاویه، در فرامرنامه نیز، به‌عنوان یک متن حماسی، انواع موقعیت‌های رزم، بزم، مکان و فضاهاى مختلف و تیپ

و ظاهر اشخاص (انواع انسان‌ها و موجودات) به‌شکلی دقیق و با رعایت جزئیات فراوان توصیف شده است که زمینه تصویرسازی‌های ظریف را در یک نسخه اقتباسی انیمیشن به‌خوبی فراهم می‌کند.

توصیف موقعیت

نهادند رخ سـوی آن مرغـزار	نخستین پدید آمد آن جویبار
همه پیشه و آب و آهو و گور	گذار گوزن اندر آن آب شور
یکی رود شیرین روان بد به ره	به پهلوی آن مرغزار سره
بساطی بیفکنند نیلـوفری	خروشان به هر گوشه کبک دری
درختی در آن مرغزار اندرون	همه برگ او سبز و بارش چو خون

(فرامرزنامه، ۱۳۸۲: ۷۲-۷۱)

توصیف صحنه‌های جنگ

فرامرز رستم ز جا بردمید	ز قربان کمان کیان برکشید
یکی تیر ده مشمت گرشاسبی	خندنگی به پیکان پهماسبی
بدو شست پیوست چپ راست کرد	همان راست خم شد ز نیروی مرد
بزد تیر بر سینه اسب شیر	بیفتاد شیر اندر آمد به زیر
بیازید چنگ و گرفتش میان	برآمد دم کوس ز ایرانیان

(همان: ۱۱۸)

ایجاز در گفت‌وگو

گفت‌وگو در ادبیات و سینما یکی از عوامل پیش‌برنده داستان است که از برخورد و تعامل اشخاص با یکدیگر در روند قصه به وجود می‌آید. گفت‌وگو در اشکال مختلفی ایجاد می‌شود؛ گفت‌وگوی شخصیت اصلی با دیگران، اشخاص فرعی با یکدیگر، در قالب رجزخوانی در میدان نبرد، گفت‌وگوهای تعلیمی و انواع دیگری که همگی ساختار گفت‌وگوها در یک داستان را شکل می‌دهد. گفت‌وگو در انیمیشن با گفت‌وگوهای دیگر تفاوت‌هایی دارد؛ در انیمیشن گفت‌وگوها سریع آغاز می‌شود و به‌سرعت پایان می‌پذیرد و معمولاً در هنگام حرکت شخصیت‌ها صورت می‌گیرد. جملات نیز کوتاه است؛ زیرا گفت‌وگوهای طولانی مدت مخاطب را خسته می‌کند، به همین سبب ایجاز در پرداخت آن در انیمیشن اهمیت به‌سزایی دارد. «گفت‌وگو برای هر شخصیت نباید بیش از سه جمله باشد، باید گفت‌وگوها را با حرکت‌ها و کنش‌ها به بخش‌های کوچک‌تر تقسیم نمود» (ویر، ۱۳۹۱: ۱۷۰). از این نظر، در فرامرزنامه نیز گفت‌وگوهای مختلفی وجود دارد که برخی از آنها به شیوه‌ای بسیار موجز طراحی شده است و چه‌بسا برای ساخت انیمیشن در جایگاه بخشی از گفتگوهای متن نهایی، چارچوبی مناسب در نظر گرفته شود. برای نمونه در ماجرای جنگ فرامرز با کید هندی و گرفتار شدن سمن‌رخ به دست زرسپ، گفت‌وگویی به این صورت شکل گرفته است:

بدو گفت کای هندی بدسگال	چه نامی بدین تیغ و کوپال و یال
چه تازی به میدان ایران همی	ندیدی تو رزم دلیران همی
پوشم تو را جامه پرنیان	کزین خود نبندد به مردی میان
سمن‌رخ منم دختر شاه کید	که افکنده‌ام چون تو بسیار صید

به مردی کسی پشت من بر زمین	نیارد به هنگام میدان کین
زرسپ از سخن‌های او بردمید	ز کوهه عمود گران برکشید
سمنرخ برآورد با او عمود	زمین شد پر آتش هوا پر ز دود
چکاچاک بشد از آن مرد و ماه	ز دو روی کردند گردان نگاه
خمیده ز کوپال شد یالشان	برآمد سنان رفت کوپالشان

(فرامرزنامه، ۱۳۸۲: ۱۱۴)

همان‌طور که دیده می‌شود، طبق اصول گفت‌وگوی مطلوب برای انیمیشن، بین دو شخصیت مکالمه‌ای پرشتاب شکل گرفته است که پایان آن نیز بی‌درنگ به کنش‌های پر حرکت (مبارزه تن‌به‌تن) می‌انجامد. این نوع از گفت‌وگوها به سبب موجز بودن و برخورداری از شتاب مناسب و ختم‌شدن به عمل نمایشی، در اقتباس برای انیمیشن از اهمیت فراوانی برخوردار است و می‌توان برای نمونه‌ای از ویژگی‌های مطلوب متن ادبی و تقویت‌کننده ظرفیت‌های اقتباس برای انیمیشن بر آن تأکید و توجه داشت.

نتیجه‌گیری

انیمیشن یکی از گونه‌ها یا ژانرهای سینماست که از ویژگی‌های خاصی برخوردار است. تعامل انیمیشن با ادبیات نیز در همان بزنگاه اقتباس حاصل می‌شود؛ اما به سبب برخی ظرفیت‌های موجود در آن، متون ادبی‌ای با ویژگی‌هایی خاص می‌طلبد که با چالش‌ها و محدودیت‌های کمتر، در این ژانر به نسخه‌های اقتباسی تبدیل شود. با این رویکرد و با نگاه نوع‌محور، براساس تحلیل صورت‌گرفته در این پژوهش می‌توان گفت:

۱) ادبیات حماسی یکی از گستره‌های مطلوبی است که در سینما (فیلم زنده) برای اقتباس، به امکانات فنی و اقتصادی نیاز دارد؛ اما در انیمیشن این محدودیت‌ها به مراتب کمتر است و رسیدن به همه ابعاد ساختار و محتوای متن ادبی در نسخه اقتباسی، در دسترس‌تر خواهد بود. بر این اساس با در نظر گرفتن ویژگی‌های سبکی شخصی در آثار مختلف ادبیات حماسی، می‌توان آثاری را که وجوه تصویری نوع ادبی حماسی در آنها بارزتر و پربسامدتر است، انتخاب و برای اقتباس در قالب انیمیشن نامزد کرد.

۲) فرامرزنامه یکی از آثار حماسی است. با تحلیل ویژگی‌های سبکی فکری و ادبی آن در پاسخ به پرسش اصلی پژوهش، این‌طور به نظر می‌رسد که فضای شبه‌فانتزی و خیال‌انگیز مسلط بر داستان (که در تطابق با فضای حاکم بر آثار ادبی نوع حماسی است) همراه با حضور و تعدد و تنوع موجودات تخیلی و حوادث خارق‌العاده، بستر مناسبی برای بازسازی یک انیمیشن اقتباسی است.

۳) در این متن انواع مختلفی از کشمکش‌های پرهیجان شکل گرفته است که کنش‌های مورد نیاز داستان‌های تصویری را تأمین می‌کند؛ همچنین به سبب بسامد فراوان و تنوع فوق‌العاده بصری و جذابیت‌های محتوایی، این قابلیت را دارد که با چالش‌های (فنی و هنری و اقتصادی) بسیار کمتر نسبت به سایر ژانرهای سینمایی، در انیمیشن بازسازی شود.

۴) ویژگی‌های سبکی ادبی خاص در این اثر از دیگر ظرفیت‌های مناسبی است که شاخص‌های سبکی این متن را برای تبدیل‌شدن به انیمیشنی اقتباسی مطلوب کرده است. این ویژگی‌ها عبارت است از: استفاده از اغراق، تشخیص و به‌کارگیری انواع نماد و سمبل‌های متنوع تصویری با بیان موجز و بدون فواصل زاید میان‌بخشی، توصیفات دقیق و تصویرسازی‌های پر جزئیات.

۵) اگر این ویژگی‌های سبکی، که مطابق با عناصر مختلف نوع ادبی حماسی است، با این حد از تنوع و تعدد در سایر آثار مربوط به این نوع ادبی نیز وجود داشته باشد، می‌توان این شکل از نتایج تحلیل و مطلوبیت برای اقتباس در ژانر انیمیشن را به آنها نیز تعمیم داد.

منابع

- ۱- امانی، حسین (۱۳۹۶). «شناخت ظرفیت‌های روایی و شعرهای مثنوی معنوی برای تولید برنامه‌های انیمیشنی در تلویزیون»، *دوماهنامه پژوهش در هنر و علوم انسانی*، سال دوم، شماره سه، ۱۱۷-۱۲۲.
- ۲- ایراندوست، محمدهادی (۱۳۹۰). *عناصر جذابیت در سینمای انیمیشن*، تهران: سوره مهر.
- ۳- بازن، اندره (۱۳۷۶). *سینما چیست؟*، ج ۱، ترجمه محمد شهباء، تهران: بنیاد سینمایی فارابی.
- ۴- بکرمن، هوار (۱۳۹۰). *همه چیز درباره انیمیشن*، ترجمه فرناز خوشبخت و مریم کشکولی‌نیا، تهران: سوره مهر.
- ۵- بهار، محمدتقی (۱۳۴۹). *سبک‌شناسی*، تهران: امیرکبیر.
- ۶- بهار، مهرداد (۱۳۸۶). *از اسطوره تا تاریخ*، گردآوری ابوالقاسم اسماعیل‌پور، تهران: چشمه، چاپ پنجم.
- ۷- پورشبانان، علیرضا (۱۳۹۶). *سینمای اقتباسی و ادبیات کلاسیک فارسی*، تهران: سوره مهر - دانشگاه هنر.
- ۸- خالقی مطلق، جلال (۱۳۶۲). «مطالعات حماسی؛ فرامرزنامه»، *نشریه دانشکده ادبیات و علوم انسانی تبریز*، شماره ۱۲۹/۱۲۸، ۸۵-۱۲۲.
- ۹- دادلی اندرو، جیمز (۱۳۸۱). «بنیان اقتباس»، ترجمه ابولفضل حری، *فصلنامه فارابی*، شماره ۴۶، ۱۱۹-۱۲۸.
- ۱۰- دوایت‌وی، سواين (۱۹۹۷). *فیلم‌نامه‌نویسی فیلم: یک راهنمای کاربردی*، نیویورک: هستینگزهاوس.
- ۱۱- ذوالفقاری، حسن؛ صفورا، محمدعلی؛ سامانیان، صمد (۱۳۹۰). «بررسی ساختار سینمایی و ادبی انیمیشن ملک خورشید؛ بازشناسی یکی از ابعاد ادبیات کودک در ایران»، *مجله علمی - پژوهشی مطالعات ادبیات کودک دانشگاه شیراز*، سال دوم، شماره اول، ۱۱۵-۱۴۳.
- ۱۲- زمردی، حمیرا؛ نظری، زهرا (۱۳۹۰). «ردپای دیو در ادبی فارسی»، *دوفصلنامه علمی - تخصصی علامه*، سال یازدهم، شماره پیاپی ۳۱، ۵۵-۹۸.
- ۱۳- سالیوان، کارن و همکاران (۱۳۹۱). *ایده‌هایی برای انیمیشن کوتاه: چگونه داستان بنویسیم؟*، ترجمه تورج سلحشور، تهران: کتاب آبان، چاپ دوم.
- ۱۴- سلیمیان، سهیل (۱۳۸۸). «قابلیت‌های بازآفرینی موجودات فرامادی هزار و یک شب در قالب انیمیشن»، *فصلنامه فرهنگ مردم ایران*، شماره ۱۷، ۱۶۳-۱۸۷.
- ۱۵- سیتو، تام (۱۳۸۵). «گذشت صد سال از آغاز انیمیشن/ فریم‌ها می‌آیند، لبخند بززند»، ترجمه پریسا کاشانیان، *فارابی*، شماره ۶۲، ۵۳-۵۶.
- ۱۶- شفیعی کدکنی، محمدرضا (۱۳۸۶). *صورتخیال در شعر فارسی*، تهران: آگه، چاپ یازدهم.
- ۱۷- ----- (۱۳۷۲). «انواع ادبی و شعر فارسی»، *رشد آموزش و ادب فارسی*، سال هشتم، شماره ۳۲ و ۳۳، ۴-۹.
- ۱۸- شوالیه، ژان؛ گربران، آلن (۱۳۸۸). *فرهنگ نمادها*، ترجمه سودابه فضایی، تهران: جیحون.

- ۱۹- صدیق، یوسف (۱۳۸۵). «فانتزی در انیمیشن»، *فارابی*، شماره ۶۲، ۱۹۱-۲۰۹.
- ۲۰- صفا، ذبیح‌الله (۱۳۶۳). *حماسه‌سرایی در ایران*، تهران: امیرکبیر.
- ۲۱- صفورا، محمدعلی (۱۳۸۶). «قصه‌ها و افسانه‌های ایرانی در انیمیشن»، کتاب *ماه هنر*، فروردین و اردیبهشت، ۹۴-۱۰۴.
- ۲۲- عابدی، محمدرضا (۱۳۷۷). «گفت‌وگو با چهار انیماتور»، *نقاشی متحرک*. انیمیشن برای کودکان یا بزرگسالان / ۲، «کیهان کاریکاتور»، شماره ۷۹-۸۰، ۶-۱۱.
- ۲۳- غفوری، رضا (۱۳۹۴). «نبرد قهرمان با اژدها در روایت‌های حماسی ایران»، *ادب پژوهی*، شماره سی و چهارم، ۹۹-۱۲۸.
- ۲۴- فتوحی رودمعجنی، محمود (۱۳۸۹). *بلاغت تصویر*، تهران: سخن، چاپ دوم.
- ۲۵- فرنیس، مارین (۱۳۹۰). *هنر در حرکت: زیبایی‌شناسی انیمیشن*، ترجمه سارا سعیدان و شهرزاد اکرمی، تهران: بنیاد سینمایی فارابی.
- ۲۶- فلاح، غلامعلی؛ برامکی، اعظم (۱۳۹۳). «درون‌مایه‌های تعلیمی - اخلاقی در انیمیشن قصه‌های شاهنامه»، *نشریه علمی - پژوهشی پژوهشنامه ادبیات تعلیمی*، سال ششم، شماره بیست و دوم، تابستان، ۹۷-۱۲۶.
- ۲۷- قبادی، حسینعلی؛ بیرانوندی، محمد (۱۳۸۶). *آیین آینه*، تهران: دانشگاه تربیت مدرس، دفتر نشر آثار علمی.
- ۲۸- کراپ، الکساندر (۱۳۸۶). *جهان اسطوره‌شناسی*، ترجمه جلال ستاری، تهران: مرکز، چاپ سوم.
- ۲۹- کرتیس، وستا سرخوش (۱۳۷۶). *اسطوره‌های ایرانی*، ترجمه عباس مخبر، تهران: مرکز، چاپ دوم.
- ۳۰- کزازی، میرجلال‌الدین (۱۳۸۷). *رویا، حماسه، اسطوره*، تهران: مرکز، چاپ چهارم.
- ۳۱- کمبل، جوزف (۱۳۸۶). *قدرت اسطوره*، ترجمه عباس مخبر، تهران: مرکز، چاپ چهارم.
- ۳۲- مشرف، مریم (۱۳۸۹). *جستارهایی در ادبیات تعلیمی ایران*، تهران: سخن.
- ۳۳- مک‌کارتی، رگاگرام (۱۳۸۶). «استفاده از نماد در داستان کوتاه: نماد ابزاری برای ارائه معنا»، *رودکی*، شماره ۱۸، ۲۸-۳۴.
- ۳۴- مک‌کی، رابرت (۱۳۸۷). *داستان، ساختار، سبک و اصول فیلم‌نامه‌نویسی*، ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: هرمس، چاپ سوم.
- ۳۵- مورینسن، جرج؛ شفیع‌ی کدکنی، محمدرضا و دیگران (۱۳۸۰). *ادبیات ایران از آغاز تا امروز*، ترجمه یعقوب آژند، تهران: گستره.
- ۳۶- میرصادقی، جمال (۱۳۹۰). *عناصر داستان*، تهران: سخن، چاپ هفتم.
- ۳۷- ناشناس (۱۳۸۲). *فرامرزنامه*، به اهتمام مجید سرمدی، تهران: انجمن آثار و مفاخر فرهنگی.
- ۳۸- نوروزی، مسیح (۱۳۸۵). «وجوه فانتاستیک در تصاویر واقعی؛ نگاهی به ملزومات اقتباس برای انیمیشن»، کتاب *ماه کودک و نوجوان*، شماره ۱۰۷ و ۱۰۸، ۶۸-۷۲.
- ۳۹- وانوا، فرانسیس (۱۳۸۹). *فیلم‌نامه‌های الگو، الگوهای فیلم‌نامه*، ترجمه داریوش مؤدبیان، تهران: قاب.
- ۴۰- وبر، مرلین (۱۳۹۱). *راهنمای فیلم‌نامه‌نویسی انیمیشن*، ترجمه حسین فراهانی، تهران: ساقی.
- ۴۱- هانز، دان (۱۳۸۲). «جادوی تولید انیمیشن»، ترجمه بتول حدادی، *فارابی*، دوره سیزدهم، شماره اول، ۱۶۱-۱۶۸.
- ۴۲- هیلنز، جان (۱۳۷۱). *شناخت اساطیر ایران*، ترجمه ژاله آموزگار و احمد تفضلی، تهران: چشمه، چاپ دوم.
- ۴۳- هیوارد، استن (۱۳۹۲). *فیلم‌نامه‌نویسی انیمیشن*، ترجمه سارا خلیلی و همکاران، تهران: دانشگاه هنر.