



<https://ui.ac.ir/en>

**Journal of Literary Arts**

E-ISSN: 2322-3448

Document Type: Research Paper

Vol. 13, Issue 2, No.35, Summer 2021, pp. 149-166

Received: 02/11/2020

Accepted: 21/12/2020

## **Investigating the Adaptive Animation Potentialities of the “Indian Sarpatak” Story in Attar’s *Elahi Name***

**Tayebeh Partovi Rad \***

\*Corresponding author: Assistant Professor of Persian Language and Literature, Faculty of Humanities, Hazrat-e Masoumeh University, Qum, Iran.

t.partovirad@gmail.com

**Alireza Pourshaban**

Associate Professor, Department of Public, Faculty of Applied Sciences, Tehran University of Art, Tehran, Iran.

alirezap3@yahoo.com

### **Abstract**

Animation is one of the most popular cinematic genres for people of different age, intellectual and cultural levels. Adaptation of literary texts is, also, one of the flourishing areas for making these works, which in line with its global flow, in Iran, considering the rich and great Persian literature, has the capacity to be given more attention. With this approach, mystical works, and especially Attar's poems, are one of the desirable contexts/areas for adaptation. In the Indian Sarpatak in *Elahi Name* and similar examples, this type of work is suitable for making adaptive animation, providing the ground for its dramatic exploitation, emphasizing capacities such as the story, and theme, which are standard and expandable, different kinds of storytelling techniques, the presence of lovely characters and the possibility of expansion with a focus on description and dialogue. In addition, the text and the use of crisis points and peaks, action-oriented and suspenseful conflicts, and, finally, the ability to create different kinds of interesting scenes and situations suitable for animation space could be some potentials in this respect... Such anecdotes and similar examples in the mystical works of classical Persian literature can be considered as suitable frameworks for making adaptive animation.

**Keywords:** Literature, Cinema, Animation, Attar’s *Elahi- Name*, adaptation.

### **References**

- Azar, A. & Azad, V. (2014). *Attar's Elahi Name in Algirdas Julien Greimas Semantic Theory and Gerard Genet's Morphology*. Sokhan Press.
- Aghahosseini, H. & Partovirad, T. & Hashemi, H. (2015). A Study of the Theatrical Capacities of Attar's Theology for Adapting Plays. *Persian Literature* (Faculty of Literature & Humanities. University of Tehran, 5 (1), 15, 41- 55.
- Braheni, R. (2007). *Story Writing*. Negah Press.

- Bandatzi, G. (2006). *One Hundred Years of Animated Cinema*. Tavaklian, S. (trans.) School of Radio and Television.
- Partovirad, T. (2019). Study of the Capacities of Animation Adaptation (animation) from Attar's *Manteq ot-Teyr*. *Textbook of Persian Literature*. 11 (4), 44, 47-62.
- Partovirad, T. & Aghahseni, H. & Hashemi, M. (2016). A Study of the Dramatic Aspects of " Rabia, the Daughter of Ka'b". Attar's Elahi Name for Theatrical Adaptation. *Comparative Literature Research*. 4 (1), 47-68.
- Pourshabanan, A. & Pourshabanan, A. R. (2019). Analysis of the desirable stylistic features of Faramarzneah for animation adaptation. *Textology of Persian Literature*, 11 (4.), 44, 78-63.
- Pourshabanan, A. (2017). *Adapted Cinema and Classical Persian Literature*. Surah Mehr - University of Arts.
- Pourmand. H. & Roozbehani, R. (2019). Analysis of the archetype of Attar's theology (the story of a righteous woman) based on Jung's theories. *Poetry Research Quarterly* (Bustan Adab), 10 (1), 89, 23-44.
- Hosseini, M. (2011). Archetypal Critique of Attar's *Elahi Name*. *Exploration of Persian Language and Literature*, (23), 9-36.
- Hosseini Panah, F., Abolghasem, A. & Azar, E. (2018). Propp morphology and stories of Attar's theology. *Literary Criticism and Stylistics Research*. (31), 55-74.
- Hayati, Z. (2004). Matching the structure of Sheikh Sanan's story with the pattern of the screenplay. *Literary Research*, 1 (3), 45-64.
- Khataei, S (2013). The Role of Iranian Culture and Art on literary Adaptation in Iranian Animated films. *Jelveh Honar*. (6), 5-14.
- Kheiri, M. (2017). *Adapted for the screenplay*. Soroush Press.
- Dudley Andrew, J. (2003). Adaptation. *Organon*. (23), 337-324.
- \_\_\_\_\_. (2003). Adaptation Foundation. *Farabi*. (48), 119-128.
- Razi, A., Asgharzadeh, M. & Taslimi, A. (2018). Study of animation-making capacities of old literary texts based on Nafsat al-Masdoor, one of the new stylistic features of these texts. *Stylistics of Persian Poetry and Prose (Bahar Adab)*. (4), 42, 143-161.
- Ritter, H. (1995). *The Sea of Life*. A Journey into the Opinions of Sheikh Farid al-Din Attar Neyshabouri. Abbas Zaryab Khoii and Mehr Afagh Baybardi (trans.). Al-Huda Press.
- Zarrinkoob, A. (2006). *Search in Sufism*. Amirkabir
- \_\_\_\_\_. (1999). *The Voice of Simorgh Wing. About Attar's Life and Thought*. Bibliography of Books and Articles by Zarrinkoob, A & Enayatollah, M. Sokhan A.
- Sajjadi Rad, S. & Zakeri, A. (2019). School of Protest in Attar Drum. *Islamic Mysticism (Religions and Mysticism)*. 16. (61. 339-359.
- Siger, L. (2001). *Adapted Screenplay*. Akbari, A. (trans.) Naghsh va Negar Press.
- \_\_\_\_\_. (2004). *Rewriting the script*. Akbari, A. (trans.). Surah Mehr Press.
- Shafiee Kadkani, M. (1983). *Bankrupt chemist*. Sokhan Press.
- Ziaei, M. (2006). Literature and Animation. *Farabi*. (62), 123-137.
- Attar (2013). *Elahi Name*. Shafiee Kadkani (emend.). Sokhan Press.
- Alizadeh, N., & Soleimian, S. (2012). The center of narration in Attar's theology based on Gerard Genet's theory. *Research in Mystical Literature (Gohar Goya)*, 6 (2), 113-140.
- Farnis, M. (2005). *The Aesthetics of Animation*. Ardeshir Keshavarz (trans.). Faculty of Radio and Television.

- Forrester, E. (2004). *Aspects of the Novel*. Ebrahim Younesi (trans.). Negah Press.
- Field, S. (2014). *Basics of screenwriting*. Seyed Jalil Shahri Langroudi (trans.). Surah Mehr Press.
- Ghaderi, N. (2012). *Anatomy of Drama Structure*. Neista. Press.
- Ghasemi, S. (2019). Study of the position of narrators and the narrator's motivation in Attar Neyshabouri's Elahi Name. *Poetry Research Quarterly (Bustan Adab)*, 11 (3), 41, 104-89.
- Cook, D. A. (2002). *Comprehensive History of World Cinema*. Houshang Azadivar (trans.). Cheshmeh Press.
- Lotte, Y. (2018). *An Introduction to Narrative in Literature and Cinema*. Omid Nikfarjam (trans.). Minoye Kherad Press.
- MacKay, R. (2013). *Story, Structure, Style and Principles of Screenwriting*. Mohammad Gozarabadi (trans.). Hermes Press.
- Maki, E. (2011). *Recognizing the factors of the play*. Soroush Press.
- Moazani, A. & Nadiki, Y. (2018). Study of the element of tone and its function in Attar Theology. *Quarterly Journal of Persian Language and Literature Research*, (48), 1-28.
- Mirsadeghi, J. (2011). *Elements of the story*. Sokhan Press.
- \_\_\_\_\_. (2009). *Fiction*. Sokhan Press.
- Weber, M. (2008). *Guide to Writing Animated Screenplays*. Shaghayegh Press.
- Kandahari (trans.). Children and Adolescents Intellectual Development Center.
- Adeyanju, I. & Babalola, C. (2013). Animation for a yoruba native folktale. *International Journal of Computer Graphics & Animation (IJCGA)*, 5 (3), July 2015.
- Aristotle (1983). *Rhetoric*. Trans. W.R. Roberts. The modern library Press.
- Arnold, B. (2007). *Exploring Visual Storytelling*: Thomson Delmar Learning Press.
- Beidemuhle, T. (2012). *Camera Movement, Historical Overview and Application in Madly Unto Eternity*. MFA. Savannah: College of Art and Design Press.
- Beiman, N. (2012). *Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts*. Focal Press.
- Bently, E. (1967). *The life of the Drama*. New York Press.
- Blazer, L. (2016). Animated storytelling .Simple Steps for Creating Animation and Motion Graphics. *Kindle Edition*. A documental approach to adventure game development. *Sci. Comput. Programming*, 67 (1).3-31.
- Block, B. (2007). *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media*. Focal Press.
- Bordwell, D. & Thompson. K. (1995). *Film Art: An Introduction*. Mc Graw-Hill Press.
- Chatman, S. (1990). *Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in*. Cornell University Press.
- Chaudhuri, P. & Prem, K. & Subhashis, B. (2007). *View-Dependent Character Animation*. New Delhi: Department of Computer Science and Engineering Indian Institute of Technology Delhi.
- Thomas, F. & Johnson, O. (1984). *Disney Animation: The Illusion of Life*. Abbeville Press.
- Freytag, G. (2003). *Die Technik des Drama*. Berlin Press.
- Glebas, F. (2008). *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*. Burlington: Focal Press.
- Hart, J. (1999). *The Art of the Storyboard: Storyboarding for Film. Tv, and Animation*. Focal Press.
- Hsieh, H. (2009). *Pixar: 20 years of Animation*. Taipei Fine Arts Museum.
- Kuula, I. (2016). *Using Animation to Illustrate a Storybook*. The United States of America.

- Letwin, D. & Stockdale, J. & Stockdale, R. (2008). *The Architecture of Drama*. Lanham Press.
- Moreno, L. (2014). *The Creation Process of 2D Animated Movies*. Mancera Carne Peralta.
- Mou T. Y. (2008). *Novices' Satisfactory Design, Some implications for Performance and Satisficing in Character Design*. Taiwan University Press.
- Novic, J. (2012). *Drama*. In *World Book Advanced*. Retrieved from Press Productions.
- Sanders, J. (2006). *Adaptation and Appropriation (The New Critical Idiom)*. Routledge Press.
- Snuggs, H. (1960). *Shakespeare and Five Acts, Studies in a Dramatic Convention*. Vantage Press.
- Woodbridge Morris, E. (1898). *The Drama: Its Law and Its Technique*. Allyn and Bacon Press.
- Wright, A. (2013). *Animation Writing and Development, From Script Development to Pitch (Focal Press Visual Effects and Animation)*. The United States of America.



فنون ادبی

نوع مقاله: پژوهشی

سال سیزدهم، شماره ۲ (پیاپی ۳۵) تابستان ۱۴۰۰، ص ۱۶۶-۱۴۹

تاریخ وصول: ۱۳۹۹/۸/۱۲ تاریخ پذیرش: ۱۳۹۹/۱۰/۱

## بررسی ظرفیت‌های مناسب ساخت پویانمایی (انیمیشن) اقتباسی از حکایت سرپاتک هندی الهی‌نامه عطار

طیبه پرتوی‌راد\*، استادیار گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه حضرت معصومه (س) قم، قم، ایران

t.partovirad@gmail.com

علیرضا پورشبانان، دانشیار گروه عمومی، دانشکده کاربردی، دانشگاه هنر تهران، تهران، ایران

alirezap3@yahoo.com

### چکیده

پویانمایی (انیمیشن) یکی از پرمخاطب‌ترین ژانرهای هنر سینما در سطوح مختلف سنی، فکری و فرهنگی است که هنرمندان بزرگ و آثار درخشانی را در عرصه تاریخ این هنر معرفی کرده و هرروز نیز بر روند گسترش و تنوع ارائه آن افزوده می‌شود. اقتباس از متون ادبی نیز یکی از شیوه‌های پررونق ساخت این آثار است که همسو با جریان جهانی آن، در ایران نیز با عنایت به وجود ادبیات غنی فارسی، این ظرفیت را دارد که بیشتر بدان توجه شود. با این رویکرد، آثار عرفانی و خاصه منظومه‌های عطار یکی از بسترهای مطلوب اقتباس است. پرسش پژوهش این است که وجود و تعدد چه عناصری در حکایتی مانند «سرپاتک هندی» در الهی‌نامه و نمونه‌های مشابه، این نوع از آثار را برای ساخت انیمیشن اقتباسی مناسب می‌کند. قابلیت‌های نمایشی این اثر با روش توصیفی-تحلیلی بررسی می‌شود. ظرفیت‌هایی مانند داستان و درونمایه‌ی استاندارد و قابل گسترش، انواع گره‌افکنی و گره‌گشایی داستانی، حضور شخصیت‌های دوست‌داشتنی و وجود ظرفیت پرداخت بیشتر آنها با تمرکز بر توصیف و گفت‌وگوی موجود در متن و بهره‌مندی از نقاط بحران و اوج، کشمکش‌های عمل‌محور و تعلیق‌ساز و درنهایت قابلیت خلق انواع صحنه‌ها و موقعیت‌های جذاب مناسب برای فضای پویانمایی. می‌توان طور نتیجه گرفت که این حکایات و نمونه‌های مشابه آن در آثار عرفانی ادبیات کلاسیک فارسی، می‌توانند به‌مثابه چارچوب‌های مناسبی برای ساخت انیمیشن اقتباسی به روش وفادار و برداشت آزاد در نظر گرفته شوند.

**کلید واژه‌ها:** ادبیات؛ سینما؛ پویانمایی (انیمیشن)؛ الهی‌نامه عطار؛ اقتباس

### ۱. مقدمه

فروش و گسترش فیلم‌های سینمایی (زنده و انیمیشن) و رونق روزافزون انواع مجموعه‌های تلویزیونی در چند دهه اخیر ثابت کرده است که مردم در بیشتر نقاط جهان تمایل دارند پیام‌های ارسال‌شده از رسانه‌ها را بیشتر از متن و صدا، از طریق تصویر دریافت کنند و این امر بسیاری از اهالی فرهنگ و هنر هر ملت را بر آن داشته که برای انتقال مفاهیم و ارزش‌های بومی و اعتقادی سرزمین خود به اقتباس روی آورند و آنها را از طریق رسانه‌های جدید به مخاطبان در سطوح مختلف جامعه

\*مسئول مکاتبات

منتقل سازند. در این میان، داستان‌ها و حکایت‌های کودکانه، غالباً در چارچوب بیانی انیمیشن گنجانده شده‌اند؛ زیرا بهترین قالب برای این انتقال به شمار می‌آیند؛ «انیمیشن می‌تواند همه چیز را توضیح دهد و متنوع‌ترین راه ارتباطی ای باشد که تاکنون توسعه یافته و به سرعت مورد تأیید مخاطبان قرار گرفته است» (chookg, 2008, 22). همچنین به ابزاری بسیار قدرتمند برای بیان افکار هنرمندان خلاق تبدیل شده است و از آنجاکه «پویانمایی قادر است تخیل‌های نامرئی متن‌ها یا فضاهای پنهان ذهن هنرمندان را در متن تصویری خود مرئی کند» (خطایی، ۱۳۹۲: ۹)، به‌طور پیوسته بر میزان اقبال به آن از سوی متفکران صاحب هنر افزوده شده است. بنابراین دور از ذهن نیست که بتوان از امکانات خاص نمایش در این ژانر به بهترین شکل در بازنمایی عرف و هنجار مناسب ایرانی برای مخاطب داخلی و با استفاده از متون ارزشمند ادبیات فارسی بهره‌برداری مطلوب کرد.

از این منظر، نفوذ و محبوبیت فراوان انیمیشن‌ها و گستره وسیع مخاطبان به اختصاص سهم عظیمی از تولیدهای سینمایی به این ژانر منجر شده و حاصل آن را می‌توان در تولید فیلم و مجموعه‌هایی چون «بتی بوپ و دلک کوکو، خرگوش خوش شانس، گربه فلیکس، دارکوب وودی، سفیدبرفی، سفرهای گالیور، پلنگ صورتی، تام و جری و ...» به‌صورت انیمیشن‌های پرمخاطب مشاهده کرد. ادامه این روند جذابیت‌ساز را با استفاده از عناصر ساختار انیمیشن در فیلم‌های سینمایی بزرگ مانند «ارباب حلقه‌ها، آواتار، هری پاتر و ...» (کوک، ۱۳۸۱: ۵۷۲) نیز می‌توان تماشا کرد.

با این رویکرد، باتوجه به گسترش پیوسته «هنر-صنعت انیمیشن»، بسیاری از آثار عظیم ادبی جهان، از جمله اسطوره، قصه، افسانه، حکایت‌ها و داستان‌های ادبیات عامیانه (فولکلوریک) و کودکانه اعم از کلاسیک و معاصر منبع اقتباس قرار گرفته‌اند و فیلم‌سازان مختلف در سراسر جهان با بهره‌گیری از این ذخایر غنی ادبی به نفوذ و گسترش فرهنگی خود پرداخته‌اند؛ به‌گونه‌ای که تاکنون «در تمامی کشورهای پیشرفته جهان همه آثاری که ظرفیت ساخت انیمیشن را در خود داشته - از آثار ویکتور هوگو و چارلز دیکنز گرفته تا اسطوره‌ها و حکایت‌های عامیانه ژاپنی و چینی - همه به قالب انیمیشن درآمده‌اند» (ضیایی، ۱۳۸۵: ۸۹).

در ایران انیمیشن سابقه‌ای تقریباً شصت‌ساله دارد که دوران پرفرازونشیبی را طی کرده و در طول دهه اخیر و با حضور مراکز مثل مجموعه پویانمایی صبا و تولید آثاری چون «رستم و سهراب»، «جمشید و خورشید»، «شاهزاده روم»، «فیل‌شاه»، «امین و اکوان»، «فهرست مقدس»، «در مسیر باران»، «گولز» و سریال‌های انیمیشنی چون «خداوند لک‌لک‌ها را دوست دارد»، «شکرستان»، «پهلوانان»، «تندر»، «آخرین داستان» و ... شرایط بهتری نسبت به خلأ مطلق موجود در گذشته ایجاد شده است؛ اما هنوز هم، چنان‌که شایسته است از گنجینه ادبیات کهن، عامه و معاصر فارسی بهره‌برداری مطلوب در ساخت آثار اقتباسی انجام نشده است؛ بنابراین لزوم انجام پژوهش‌های میان‌رشته‌ای در باب معرفی ظرفیت‌های مناسب ادبیات فارسی به‌ویژه ادبیات کلاسیک برای استفاده در تولید محصولات اقتباسی در ژانر انیمیشن با رویکرد فرهنگ بومی و ملی بیش از پیش احساس می‌شود؛ به این دلیل که یکی از مهم‌ترین موانع پیشرفت در این حوزه، ناآشنایی هنرمندان و فیلم‌نامه‌نویسان با جوه نمایشی آثار کلاسیک و در گستره محدودتر، بی‌توجهی به امکانات حکایت‌های کهن ایرانی است که البته می‌توان با چنین پژوهش‌هایی راه را برای توجه بیشتر به این ظرفیت‌ها هموارتر ساخت.

از این زاویه، در پژوهش پیش‌رو هدف این است که به روش توصیفی - تحلیلی به این پرسش اساسی پاسخ داده شود که وجود و تعدد چه عناصری در حکایتی مانند «سرپاتک هندی» در الهی‌نامه عطار و نمونه‌های مشابه، این نوع از آثار را برای اقتباس و ساخت انیمیشن مناسب می‌کند.

## ۲. پیشینه پژوهش

درباره آثار عطار نیشابوری از جمله «الهی‌نامه» پژوهش‌های مختلفی در عرصه‌های گوناگون صورت گرفته که «ریخت‌شناسی پراپ و حکایات الهی‌نامه عطار» حسینی‌پناه و امیرمحمدی (۱۳۹۷)؛ «تحلیل کهن‌الگوی الهی‌نامه عطار (داستان زن صالحه) براساس نظریات یونگ» پورمند و روزبهانی (۱۳۹۷)؛ «بررسی جایگاه روایت‌شنوها و انگیزه‌های راوی در الهی‌نامه

عطار نیشابوری» قاسمی (۱۳۹۸)؛ از جدیدترین مقالات در این حوزه است. حیاتی نیز در مقاله «تطبیق ساختار داستان شیخ صنعان با الگوی فیلم‌نامه» (۱۳۸۳) و آقاحسینی و پرتوی‌راد در مقالات «بررسی ظرفیت‌های نمایشی «زن پارسا»ی الهی‌نامه عطار برای اقتباس نمایشنامه» (۱۳۹۴) و «بررسی جنبه‌های نمایشی «رابعه، دختر کعب» الهی‌نامه عطار برای اقتباس تئاتری» (۱۳۹۵) به بررسی‌های سینمایی و تئاتری آثار عطار پرداخته‌اند. در حوزه ظرفیت‌های انیمیشنی ادبیات کهن، پورشبانان در «تحلیل ویژگی‌های سبکی مطلوب فرامرنامه برای اقتباس انیمیشن» (۱۳۹۸)، رضی و همکاران در «بررسی ظرفیت‌های انیمیشن‌سازی از متون کهن ادبی با تکیه بر نقشه‌المصدر، یکی از ویژگی‌های جدید سبکی این متون» (۱۳۹۷) و پرتوی‌راد در مقاله «بررسی ظرفیت‌های اقتباس پویانمایی (انیمیشن) از منطق الطیر عطار» (۱۳۹۸) به این مهم پرداخته‌اند. درباره حکایت سرپاتک هندی تاکنون مطالعه‌ی جداگانه‌ای شکل نگرفته است، ولی در مقالات «نقد کهن‌الگویی الهی‌نامه عطار» حسینی (۱۳۹۰)؛ «مکتب اعتراض در طبله عطار» سجادی‌راد و ذاکری (۱۳۹۸) و «کانون روایت در الهی‌نامه عطار براساس نظریه ژرار ژنت» علیزاده و سلیمیان (۱۳۹۱) تنها به داستان سرپاتک - بسته به اقتضای تحلیل مقاله - اشاره‌ای کوتاه شده است. بنابراین در پژوهش پیش‌رو، نویسندگان قصد دارند به روش توصیفی - تحلیلی و با نگاهی میان‌رشته‌ای، ظرفیت‌های مناسب این حکایت را برای اقتباس و ساخت پویانمایی - که پیش از این در مطالعات علمی سابقه‌ای ندارد - بررسی کنند و بر ظرفیت‌های تمرکز و تأکید کنند.

### ۳. تعاریف و کلیات

#### ۳.۱. پویانمایی (انیمیشن)

پویانمایی (Animation) به معنی «جان‌بخشی، تحریک، انگیزش و زندگی بخشیدن است و در اصطلاح تخصصی به معنای فیلم متحرکی است که از توالی عکاسی وضعیت‌های قابل تغییر موضوع (شیء) حاصل می‌شود» (Moreno, 2014: 4). پویانما (انیماتور) نیز روند حرکت اشیا و ایجاد توهم زندگی را هدایت می‌کند (F. Thomas and O Johnson, 1984: 18). این «هنر - صنعت» که بسیار پیش‌تر از شکل‌گیری صنعت فیلم و با تلاش افرادی چون ج. استوارت بلکتون، وینزر مک‌کی، ژرژ ملیس، امیل کورته، جان ر. بری و ارل هرد و ... (ر.ک: بندانزی، ۱۳۸۵: ۵۲۲) پا گرفته، در دهه‌های اخیر در تلفیق با رایانه دچار دگرگونی‌های شگرفی شده است و با استفاده از طنز، تخیل، طراحی شخصیت، لباس و صحنه، رنگ و نورپردازی، جلوه‌های ویژه، صداگذاری و صداسازی برای شخصیت‌ها، زوایای دوربین و موسیقی که از دیگر ویژگی‌های دنیای فانتزی و خیالی انیمیشن به شمار می‌رود (Hart, 1999: 32)، امکانات جدیدی را در اختیار مخاطبان گذاشته است؛ به طوری که امروزه انیمیشن محدود به ساخت آثار کودکانه برای سرگرمی نیست و علاوه بر تبلیغات، بازاریابی و آموزش، در بسیاری از فیلم‌های پرهزینه و بزرگ‌زنده سینمایی به عنوان ابزاری برای جذابیت بیشتر محصول، ایجاد جلوه‌های ویژه و بهره‌گیری از شخصیت‌های انیمیشنی به جای عروسک‌ها و گریم‌های سنگین پرزحمت، استفاده می‌شود.

#### ۳.۲. اقتباس

اقتباس «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) و آنجا که ظرفیت‌های هر متن ادبی برای تبدیل شدن به فیلم یا مجموعه‌ی نمایشی با دیگر آثار متفاوت است، در روند تبدیل شدن به یک نسخه‌ی تصویری نیز با رویکردها و روش‌های مختلفی شامل اقتباس لفظ به لفظ، وفادار و اقتباس به روش برداشت آزاد با آن برخورد شود (ر.ک: پورشبانان، ۱۳۹۶: ۲۶-۲۲). در روش اقتباس کاملاً وفادار، «سینماگر روح و احساس متن ادبی را در فیلمش بازتولید می‌کند» (chatman, 1990: 17) و می‌کوشد

سیر تکوینی رویدادها را وفادارانه و با حفظ امانت به تصویر درآورد؛ در روش دوم که «تلاقی هم نامیده شده، فحوای کلی و خصوصیات منحصر به فرد متن اصلی به گونه‌ای حفظ می‌شود که متن اصلی از متن اقتباسی متمایز باشد» (دادلی اندرو، الف ۱۳۸۲: ۱۱۴). در این شیوه، هدف نه وفاداری صرف و نه تخطی آشکار است و در روش وام‌گیری (برداشت آزاد)، «فیلم‌ساز ایده و بن‌مایه‌های مضمونی یا ساختاری یک متن را به عاریت گرفته و در فیلم خود به کار می‌برد» (لوت، ۱۳۸۶: ۱۱۴). «او کار هنری تازه‌ای خلق می‌کند و فیلم‌نامه‌ای مستقل بر محور طرح کلی داستان شکل می‌دهد» (دادلی اندرو، ب ۱۳۸۲: ۸۷). این عنوان‌ها با «انتقالی»، «تفسیری» و «قیاسی» نیز خوانده می‌شوند (Sanders, 2015: 25).

### ۳.۳. درباره الهی‌نامه و عطار

«الهی‌نامه» اولین اثر عطار<sup>۱</sup> (شفیعی کدکنی، ۱۳۶۲: ۴۲) و متنی تعلیمی است که در آن «همه عناصر روایی، خاصه عنصر لحن، کاملاً تحت تأثیر هدف غایی نویسنده است» (مؤذنی و زارع، ۱۳۹۷: ۴). موضوع آن، گفت‌وگوی خلیفه با شش پسرش است و شاعر در خلال این گفت‌ووشنودها، چنان‌که شیوه مألوف اوست، از انواع قصه‌ها و حکایات استفاده می‌کند و بسیاری از مطالب عرفانی، اخلاقی و اجتماعی را نیز مطرح می‌سازد (زرین‌کوب، ۱۳۸۵: ۲۶۴). یکی از حکایات این اثر، ماجرای «سرپاتک هندی» است که در قریب به ۹۵ بیت، با بیانی داستانی و البته نمادین، حکایت تلاش کودکی زیرک برای وصال به محبوبی دیرپاب است و جلوه‌های مطلوب ساختار و محتوای آن برای تولید انیمیشن در این پژوهش مبنای بررسی و تحلیل قرار گرفته است.

### ۴.۳. خلاصه حکایت سرپاتک هندی

حکایت سرپاتک، داستان کودک هندی بسیار باهوشی است که تنها با شنیدن وصف، عاشق دختر زیباروی پادشاه می‌شود. پسرک تصمیم می‌گیرد برای پیدا کردن راه رسیدن به شاهدخت، نزد حکیمی برود که در ستاره‌شناسی و پزشکی مشهور است و شاه نیز با دخترش نزد او رفت و آمد دارد؛ اما از آنجاکه حکیم برای حفظ رموز دانشش هیچ‌کس را به خانه‌اش راه نمی‌دهد، پسر با پدر چاره‌اندیشی کرده و با وانمود کردن به کری و لالی، به خدمت حکیم درمی‌آید. حکیم آزمونی ترتیب می‌دهد و چون کودک با زیرکی از آن چالش سربلند عبور می‌کند، در خانه حکیم ماندگار می‌شود و در خفا و زمان‌های غیبت او، با خواندن کتاب‌ها و مرور سخنان علمی حکیم، به علم‌آموزی می‌پردازد؛ تا جایی که از نظر علم و دانش از استادش پیشی می‌گیرد و از او حاذق‌تر می‌شود. در طول این دوران، پسرک صندوقی قفل زده زیر پرده‌ای را زیر نظر دارد و با خود می‌اندیشد که آنچه در طلب آن است، در صندوق نگهداری می‌شود.

روزی شاه بیمار می‌شود و برای مداوایش حکیم را به قصر می‌خوانند و پسرک نیز پنهانی به دنبالش راهی قصر می‌شود و آنجا از مخفیگاه خود ناظر بر چگونگی درمان پادشاه از سوی حکیم شده و می‌بیند که موجودی مانند خرچنگ در سر شاه در حال حرکت است و او را عذاب می‌دهد؛ موجود موذی چنگال خود را در سر شاه فرو برده است و حکیم برای گرفتن آن، فلزی شبیه گیره از وسایل خود خارج می‌کند تا بتواند آن موجود را از سر شاه جدا کند؛ اما هرچه بیشتر فلز را به سمت جانور نزدیک می‌کند، او چنگالش را بیشتر در سر شاه فرو می‌برد و بر رنج و درد او می‌افزاید. پسرک با دیدن تلاش‌های بی‌نتیجه حکیم صبرش لبریز می‌شود و فریاد می‌زند برای جدا کردنش از سر شاه، باید گیره را داغ کنی تا بتوانی آن را از بین ببری! در این لحظه، حکیم با دیدن پسرک به رازش پی می‌برد و از شوک ناشی از آن می‌میرد. با مرگ حکیم، پسر جانشین او می‌شود و شاه را درمان می‌کند؛ پس از آن اتفاق، در مراسمی نامش را سرپاتک گذاشته و پس از بخشش طلا و هدایای فراوان، او را استاد اعظم می‌خوانند.

در پایان داستان نیز سرپاتک به خانه حکیم بازمی‌گردد و پس از باز کردن صندوقچه مخفی، نقاشی زیبایی از دختر شاه چین - که همان دختر شاه جنیان است - پیدا می‌کند و در حالی که از عشق شاهدخت طاقش تمام شده، با خواندن دعا و وردهای مختلف، موفق می‌شود محبوب را پدیدار کند و به وصالش برسد.



#### ۴. ظرفیت‌های مناسب حکایت سرپاتک هندی برای ساخت انیمیشن

##### ۱.۴. داستان (story)

داستان، روح یک فیلم و «اولین قدمی است که همه عناصر دیگر برای خلق باید آن را دنبال کنند» (Mou&Tu, 2013: 18). بدون داشتن یک داستان خوب یقیناً فیلم مناسبی تولید نمی‌شود. پیکسار (Pixar) و بسیاری دیگر از استودیوهای انیمیشن‌سازی، داستان را اولین و مهم‌ترین عامل موفقیت فیلم می‌دانند (Hsieh, 2009: 32). داستان گسترده‌ترین عنصر از یک فیلم‌نامه است و می‌توان آن را از متون ادبی اخذ کرد که به آن اقتباس اطلاق می‌شود و نوعی ترجمه زبان ادبی به زبان تصویری به حساب می‌آید که به سه روش انجام می‌شود: ۱. وفادارانه؛ که در آن وفاداری به هسته و نیروی اصلی روایت و حفظ امانت در به تصویر درآوردن متن، اساس کار اقتباس‌کننده است؛ ۲. غیر وفادارانه؛ شیوه‌ای که هسته ساختمانی روایی در آن حفظ می‌شود، اما از داستان اصلی چیزی کم و زیاد شده و پس از ایجاد تغییرات به فیلم درآورده می‌شود و ۳. آزاد؛ که در آن فیلم‌نامه‌نویس بخش زیادی از اصلی‌ترین حوادث و شخصیت‌ها را از داستان کنار می‌گذارد و کار هنری تازه‌ای خلق می‌کند و فیلم‌نامه‌ای مستقل بر محور طرح کلی متن شکل می‌دهد (مرادی، ۱۳۶۸: ۱۸-۱۹). با این رویکرد، داستان سرپاتک هندی یکی از نمونه حکایت‌های ادبیات کهن است که با وجود ساختار مختصر، ظرفیت پرداخت بسیاری از عناصر نمایشی را در خود دارد و با استفاده از هر سه روش اقتباسی یادشده، می‌توان از آن در تولید یک فیلم‌نامه برای انیمیشن استفاده کرد.

در این داستان آغاز، میان و پایان به صورت مجزا، برای پرداخت و گسترش بخش‌های مختلف یک داستان سینمایی در ژانر انیمیشن مهیاست و گره اصلی یعنی عاشق شدن پسرک بر شاهزاده، در بستر درون‌مایه پرطرفدار عشق، از ابتدا تا پایان قابلیت جذب مخاطب فراوانی دارد و نمونه‌های مختلف چنین داستان و مضمونی در بسیاری از آثار موفق استودیوهای فیلم‌سازی مشاهده می‌شود؛ آثاری مانند «دیو و دلبر، زیبای خفته، پوکاهاندوس، پری دریایی و ...» از همین نمونه‌ها به شمار می‌روند و می‌توانند به عنوان شاهد در ادعای پرکشش بودن داستان سرپاتک هندی برای اقتباس مورد تأکید قرار گیرند.

##### ۲.۴. شخصیت‌های پویا و نمایشی (Dynamic and Dramatic Characters)

شخصیت که «تمامیت قصه (نمایش) بر مدار آن می‌چرخد» (براهنی، ۱۳۸۶: ۲۴۲)، «وجود منحصربه‌فردی است که از طریق گفتار و عمل، خود را به ما معرفی می‌کند» (فورستر، ۱۳۸۴: ۹۸)؛ «شخصیت‌های قوی می‌توانند یک داستان ضعیف را قابل تحمل کنند و یک داستان خوب را به اوج برسانند. شخصیت‌ها در متن داستان توسعه می‌یابند» (Beiman, 2012: 32) و همین گسترش، روند داستان و فیلم را پیش می‌برد. باید توجه داشت در انیمیشن هم‌مانند سایر اشکال نمایش، به‌کارگیری شیوه نمایشی «تصویری» و معرفی اشخاص از طریق کنش، همچنین برقراری گفت‌وگوی مستقیم بین شخصیت‌های داستانی از مبانی اصلی شخصیت‌پردازی است که چارچوبی ویژه را خلق می‌کند؛ «ویژگی‌هایی توسط شخصیت‌های سینمایی انیمیشن به نمایش گذاشته می‌شود که با قوانین عالم هستی در تضاد است و آنها را نقض می‌کند» (ویر، ۱۳۸۷: ۱۷۷). همچنین در فیلم و انیمیشن، تصویر در القای معانی به مخاطب، بسیار توانمندتر از روایت است. «فیلم ساختن یعنی تبدیل ذهن به عین» (مک‌کی، ۱۳۹۲: ۳۱)؛ به همین دلیل در انیمیشن‌سازی سهم عمده‌ای از شخصیت‌پردازی برعهده گرافیک‌هاست که این کار را با طراحی ساختار بدن، لباس، چهره و ... انجام می‌دهند (Mou TY, 2008: 477) و «بیشتر تصاویر کارهای پویانمایی شده را می‌توان در دو قسمت شخصیت‌ها و پس‌زمینه‌ها قرار داد» (فرنیس، ۱۹۹۸: ۱۰۷) و بر این اساس، خلاقیت در طراحی سهم عمده‌ای در نوع ارتباط مخاطب با فیلم خواهد داشت.

شخصیت‌پردازی به سه شکل توصیف، کنش و گفت‌وگو شکل می‌گیرد. عطار با بهره‌گیری از هر سه روش، شخصیت‌هایی قابل‌تصور و باورپذیر برای مخاطبان خود خلق کرده است؛ شخصیت‌هایی که مخاطب می‌تواند به راحتی با آنها هم‌ذات‌پنداری کند؛ به طوری که شخصیت سرپاتک، شخصیتی پویا و فعال است؛ او هم از نظر جسمی و هم از نظر روحی در داستان رشد می‌کند و

مخاطب، خود را با تحول او همگام می‌سازد. کودک هوشمندی که به تدریج در مسیر زندگی از کودکی بی‌تجربه، به جوانی خردمند مبدل شده است؛ تا حدی که با شکست استاد معروف دوران خود و ملازمت پادشاه و دستیابی به معشوق، پایان داستان را دچار تحولی عمیق می‌سازد و به مخاطب الگویی از کیاست و خرد و زیرکی ارائه می‌کند. هوش، کنش‌ها و تدابیر این شخصیت برای مخاطب هیجان‌انگیز است و او را در بستر داستان برای دانستن سرانجام شخصیت، به پیش می‌کشد.

#### ۱.۲.۴. شخصیت‌سازی با توصیف (Description)

معرفی شخصیت‌ها با شرح و توضیح مستقیم، عام‌ترین شیوه (میرصادقی، ۱۳۹۰: ۱۸۷) در داستان، تئاتر، فیلم و انیمیشن به شمار می‌رود. این امر با استفاده از وصف راوی، توصیف از زبان خود شخصیت، یا از سوی دیگر شخصیت‌ها و روش‌های مشابه شکل می‌گیرد.

عطار در توصیف سرپاتک هندی می‌گوید:

که عقلش بیش و عمرش اندکی بود	به هندستان یکی را کودکی بود
از آن بر هرکسی تفضیل بودش	ز هر علمی بسی تحصیل بودش
ز جمله علم تنجیم آمدش خوش	اگر چه بود در هر علم سرکش

(عطار، ۱۳۹۲: ۱۶۵)

یا درباره شخصیت منجم می‌گوید:

که در تنجیم و در طب بود مشهور	حکیمی بود در شهری دگر دور
نبودی هرگز در خانه دمساز	ندادی در سرا کس را رهی باز
نداند علم او، او داند و بس...	از آن تنها نشستی تا دگر کس
ببدو هستند خلقی آرزومند ...	پدر گفت «او نه زن دارد نه فرزند

(همان، ۱۶۵)

این توصیفات هرچند بسیار کلی و معمول بسیاری از داستان‌ها و حکایات فارسی است، اما به شکل زیرکانه‌ای جامع نگاشته شده‌اند و در دو سوی مخالف از دو شخصیت، از همان ابتدا بنای تعارض و تضاد را میان دو شخصیت اصلی داستان به خوبی پی‌ریزی می‌کند. یکی کودک، جست‌وجوگر و علاقه‌مند به علوم (و بعدتر عاشق) دیگری سالمند، مشهور و بزرگ، گریزان از مردم و خانواده و بخیل در بخشش دانش. تضادی که زمینه خلق گره دیگر داستان را -بعد از عاشق شدن کودک- به خوبی فراهم می‌کند و با چاره‌سازی پدر و کودک در فریب حکیم با تمارض به کری و لالی، به صورت عمل‌محور توصیف کودک را به هوش و ذکاوت، به شکل نمایشی و بر مبنای کنش، به مخاطب می‌شناساند. نکته مهمی که در این حکایت از باب توصیف کم‌رنگ است و در اقتباس می‌تواند با خلاقیت بر ابعاد آن افزوده شود، وصف معشوق است که هرچند در زیبایی بی‌مثال ذکر می‌شود، با توجه به مضمون عارفانه و معنای نمادین آن، پرداخت ظاهری مفصلی ندارد و می‌توان با تمرکز بر آزادی عمل در روش اقتباسی دوم و سوم، جنبه‌های زیبای شناسانه‌ی بصری آن را برای ایجاد کشش و تقویت منطق ظاهری داستان - یعنی عشق شدید کودک به شاهزاده - با برجستگی بیشتری دنبال کرد. همچنین نقش پدر کودک نیز به جز ابتدای داستان، پررنگ نیست و می‌توان با خلق برخی ماجراهای فرعی، سطح مشارکت فعال او را در کنار کودک تقویت کرد و کنش‌های ماجرا را با افزودن شخصیت‌های بیشتر نیز در خلال همین ماجراها در کنار خط اصلی داستان، جذاب‌تر کرد.

#### ۲.۲.۴. شخصیت‌سازی با گفت‌وگو (Dialogue)

صحبتی را که میان دو شخص یا بیشتر ردوبدل می‌شود یا آزادانه در ذهن شخصیت واحدی در اثری (داستان، نمایشنامه، شعر و ...) پیش می‌آید، گفت‌وگو می‌نامند. گفت‌وگو پی‌رنگ را گسترش می‌دهد؛ شخصیت را معرفی می‌کند و عمل داستانی

را به پیش می‌برد. (میرصادقی، ۱۳۸۸: ۲۵۵ و مکی، ۱۳۹۰: ۱۳۷-۱۳۸). گفت‌وگو جایگاه ویژه‌ای در داستان‌پردازی انیمیشنی دارد و سهمی از معرفی شخصیت و حرکت داستان را به خود اختصاص می‌دهد؛ ولی باید به خاطر داشت که «در انیمیشن، داستان باید به جای گفتن، نشان داده شود. در انیمیشن همه چیز دربارهٔ عمل و حرکت است» (Wright, 2013: 195).

پدر را گفت آن کودک که یک روز	مرا بر پیش آن پیر دل‌افروز
که می‌گویند می‌آید بر او	شبه پریان و آن‌گه دختر او
دل‌م را آرزوی دیدن اوست	بود کاجا بینم چهرهٔ دوست...
پدر گفت «او نه زن دارد نه فرزند	بدو هستند خلقی آرزومند
که او ره باز می‌دهد کسی را	چو تو بود آرزوی وی بسی را
که می‌ترسد که گر یابد کسی راه	ز علم و حکمت وی گردد آگاه»
پسر گفتا که «آنجا بر، نهانم	که من خود حیلت این کار دانم»...

(عطار، ۱۳۹۲: ۱۶۵ و ۱۶۶)

گفت‌وگوها و تک‌گویی‌های باورپذیر و هوشمندانه سرپاتک و دیگر شخصیت‌های در جای‌جای حکایت، اگرچه مختصر است و به اقتضای حجم کوتاه حکایت، مجال چندانی برای بروز ندارد، هم‌اکنون از منظر شخصیت‌سازی و هم‌اکنون از لحاظ پیشبرد روایت، ظرفیت پرداخت و گسترش فراوانی را نشان داده و دارای منطق داستانی مناسبی است؛ به‌ویژه که این گفت‌وگوها همواره با کنش شخصیت‌ها همراهند و متناسب با نیاز انیمیشن به عمل و حرکت، زمینهٔ سرعت‌بخشی به شناخت شخصیت و فهم روایت را برای مخاطب فراهم می‌کند.

#### ۳.۲.۴. شخصیت‌سازی با کنش (Act)

درام مبتنی بر عمل است و «اساس نمایش، پی‌ریزی موقعیت‌های به‌هم‌پیوسته‌ای است که مبتنی بر کنش هستند» (Woodbridge Morris, 1998:2)؛ چنان‌که «نمایش بدون کنش معنا نخواهد داشت» (Freytag, 2003: 27). بنابراین شخصیت‌های انیمیشن هم به‌عنوان زیرمجموعه یا ژانری از نمایش و درام، باید برای رسیدن به هدف با توجه به قابلیت‌ها، محدودیت‌ها و ویژگی‌های خود دست به عمل مؤثر و تعیین‌کننده بزنند و با عمل خود شرایط را تغییر دهند؛ زیرا اساس شخصیت داستانی عمل است (فیلد، ۱۳۹۳: ۱۰۲) و «آنچه در داستان، بیان و توصیف می‌شود، در انیمیشن باید به تصویر کشیده شود» (Adeyanju, 2013: 23). به بیان دیگر «حوادث باید اقدام شخصیت را در پی داشته باشند. حوادثی که اعمال شخصیت در پی آنها رخ دهد و به گره‌افکنی، تعلیق و بحران در فیلم منجر شود» (Novic, 2012: 67). کنش‌های سرپاتک از ابتدای عشق به دختر شاه پریان آغاز می‌شود و تا پایان حکایت یعنی دستیابی به وصال، ادامه می‌یابد و او را با دشواری‌های بسیاری روبه‌رو می‌سازد. به‌ویژه در پاسخ به کنش‌های حکیم:

حکیمش امتحانی کرد در حال	که بشناسد که تا هست او کر و لال
مگر داروی بی‌هوشی بدو داد	چو کودک خورد حالی تن فروداد...
اگر بیرون شدی از خانه اُستاد	کتابش می‌گرفتی سربه‌سر یاد
وگر اُستاد او در خانه بودی	بسی گفتی ز هر علم او شنودی

(عطار، ۱۳۹۲: ۱۶۶)

این نوع از پرداخت شخصیت و نمایش عمل محور ابعاد وجودی آن به مخاطب، علاوه بر آنکه عمل مورد نیاز برای شکل‌گیری درام را در اختیار اقتباس‌کننده می‌گذارد و ظرفیت توسعه و گسترش اعمال و ماجراهای عمل‌محور دیگری را نیز برای پرتحرک کردن داستان ایجاد می‌کند، زمینه‌ساز همدلی (empathetic) مخاطب با قهرمان داستان نیز خواهد شد. از این

منظر، ویژگی‌ها و اعمال و رفتار و انگیزه‌های سرپاتک به‌گونه‌ای است که مخاطب دوست دارد شاهد پیروزی او و رسیدن به آرزوهایش باشد.

### ۳،۴. گره‌افکنی، آشفتگی و گره‌گشایی

گره‌افکنی و آشفتگی که دربردارنده تنش و کشمکش است، از دیگر مؤلفه‌های اساسی انیمیشن محسوب می‌شود؛ عنصری که کاملاً درون عمل و در طی زمان به وجود می‌آید و به واکنش‌های عاطفی و ... شخصیت منجر می‌شود. موفقیت هر درام مدیون اقدامات خاصی است که تنش را چشم‌گیرتر می‌کند، از جمله محدودیت‌ها، موقعیت‌های دشوار و فشارهایی که بر شخصیت اصلی داستان وارد می‌آید (Block, 2007: 221). بدین ترتیب با عاشق شدن سرپاتک، اولین و اصلی‌ترین گره داستان شکل می‌گیرد (ر.ک: عطار، ۱۳۹۲: ۱۶۵) و گره بعدی نیز چگونگی رفتن نزد استادی است که از ترس افشای اسرارش هیچ کس را به حضور خود نمی‌پذیرد (ر.ک: همان: ۱۶۵) و گره سوم با بیماری شاه و دعوت از حکیم برای معالجه‌ی او آغاز می‌شود.

مگر شد شاه‌زادِ شهر رنجور      کسی آمد بر اُستادِ مشهور

(همان: ۱۶۷)

در پی گره‌افکنی‌ها و ایجاد آشفتگی در داستان، ماجراها و اعمال و رفتار شخصیت به‌گونه‌ای پیش می‌رود که به گره‌گشایی منجر شود؛ در واقع آرام‌گرفتن و به نتیجه رسیدن همه اتفاقات و حوادث داستان را گره‌گشایی می‌نامند. سرپاتک در فراز اول برای رسیدن به وصال پری، چاره‌جویی عقلانی می‌کند و در فراز دوم با فریب حکیم به خلوت او راه می‌یابد. او در فراز سوم با تشخیص پزشکی خود در حل مشکل شاه و چگونگی مداوای او، بر حکیم پیشی می‌جوید و ملازم شاه می‌شود و در فراز آخر با دست یافتن به صندوق پنهانی حکیم، مقدمات رسیدن خود به آرزوی دیرینش - وصال معشوق - را فراهم می‌آورد و با صبر و کوشش و پشتکار، تمام خواسته‌هایش محقق شده و تمام گره‌ها در طی ماجراها و سرانجام، پایان داستان گشوده می‌شود.

چو بهتر گشت شاه از دردمندی      نهادش نام سرپاتک به هندی

بسی زر دادش و خلعت فرستاد      بدو بخشید جای و رخت اُستاد

(همان: ۱۶۷)

### ۴،۴. کشمکش (Conflict)

داستان در انیمیشن مانند داستان در فیلم سینمایی است و پویانمایی درست به اندازه فیلم به کشمکش، گره‌افکنی و گره‌گشایی محتاج است. کشمکش، اساس درام است. درام به شخصیت‌هایی نمی‌پردازد که با یک‌دیگر، ملاطفت‌آمیز برخورد می‌کنند، بلکه با تأکید بر تفاوت‌ها و تمایزات به شخصیت‌هایی می‌پردازد که با یک‌دیگر روبه‌رو می‌شوند، می‌جنگند، درگیر می‌شوند، بگومگو دارند و سعی می‌کنند به کسانی که مثل آنها فکر نمی‌کنند، اعمال نظر و عمل کنند (سیگر، ۱۳۸۳: ۱۹۵).

در حکایت سرپاتک، مخاطب با کشمکش عاطفی، ذهنی و حتی جسمی (در آزمونی که حکیم برای مطمئن شدن از کر و لالی او ترتیب می‌دهد و درفشی در پایش فرو می‌کند) او با دیگر شخصیت‌ها و حوادث مواجه است؛ از یک سو سرپاتک درگیر ماجرای عاشقانه خود شده است و برای دیدن معشوق سر از پا نمی‌شناسد و از طرف دیگر ذهنش درگیر ترس افشاشدن راز کر و لال نبودنش نزد حکیم است. او با همراهی پدرش به خانه حکیم راه می‌یابد و با فریب او و بازی کردن نقش پسری گنگ و ناشنوا، سال‌ها در خانه حکیم به دانش می‌آموزد و برای مخاطب، او پیروز کشمکش در رقابت با حکیم شناخته می‌شود.

نمونه کشمکش جسمی:

که مست خواب خواهد کرد جانش...

فروبردش درفشی سخت بر پای

(عطار، ۱۳۹۲: ۱۶۶)

بدانست او که هست آن امتحانش

چو استاد آمد و بنشست بر جای

نمونه کشمکش ذهنی:

به دل می‌گفت آن کودک که پیداست  
 که آن چیزی که می‌جویم در آنجاست  
 ولسی زهره نبودش در گشادان  
 که داد صبر می‌بایست دادن  
 (همان: ۱۶۶)

#### ۵.۴. بحران و نقطه اوج

از پیچیده شدن کشمکش‌ها بحران به وجود می‌آید و شامل سلسله‌کنش‌هایی است که «به وقایع درام شدت می‌دهد و با ایجاد درگیری عاطفی، میزان هیجان تماشاگر را بالا می‌برد» (قادری، ۱۳۹۱: ۶۸ و مکی، ۱۳۹۰: ۲۲۳)؛ پس وقتی که بحران به نهایت تعارض خود می‌رسد، گره‌گشایی به دنبال آن می‌آید (Letwin, 2008: 62)؛ این عناصر با تعلیق، پیوندی ناگسستنی دارند. سرپاتک برای رسیدن به معشوق نیازمند حکیم است و در عین حال با مخالفت حکیم برای پذیرش روبه‌روست. این موضوع مهم‌ترین بحران ابتدای حکایت به شمار می‌رود؛ اگرچه مخالفت پدر با تصمیم سرپاتک مبنی بر رفتن نزد حکیم نیز بحران دیگری در همان مسیر است:

که او ره باز می‌نهد کسی را  
 چو تو بود آرزوی وی بسی را  
 که می‌ترسد که گر یابد کسی راه  
 ز علم و حکمت وی گردد آگاه  
 (عطار، ۱۳۹۲: ۱۶۵)

اما بحرانی که در انتهای داستان با بیمار شدن پادشاه شکل گرفته و با ناتوانی حکیم در رفع آن شکل پرهیجان‌تری می‌گیرد، همان بحرانی است که در نقطه عطف نهایی، داستان را وارد بخش یا پرده پایانی می‌کند و با رفع آن (مرگ حکیم و جانسین شدن سرپاتک و درمان پادشاه)، زمینه باز شدن گره اصلی داستان یعنی رسیدن به معشوق نیز با روندی آرام و معمول داستان‌هایی با تم ملودرام و عاشقانه فراهم می‌شود.

#### ۶.۴. تعلیق (Suspense)

نویسنده برای کنجکاو و مشتاق کردن مخاطب و ایجاد هیجان و التهاب در او برای پیگیری وقایعی که در شرف تکوین است، حالت تعلیق یا هول‌وولا را به وجود می‌آورد (میرصادقی، ۱۳۹۰: ۷۵-۷۷). به بیان دیگر، تعلیق در فرایند حوادث و بحران‌های داستان شکل می‌گیرد و موجب نگرانی و پریشانی مخاطب از سرنوشت قهرمان می‌شود. از این زاویه، تعلیق که در نتیجه کشمکش‌ها و در جریان بحران‌ها شکل می‌گیرد و تقویت می‌شود، در همین بزنگاه‌ها نیز در حکایت سرپاتک ایجاد می‌شود و موجب به وجود آمدن حس کنجکاو و تمایل مخاطب به پیگیری ادامه داستان تا پایان خواهد شد؛ چنان‌که در ابتدای حکایت چگونگی رفتن سرپاتک نزد حکیم با توجه به تمایل نداشتن او به این کار و وجود نوعی چالش و تضاد منافع میان دو شخصیت، اولین بارقه‌های ایجاد تعلیق در جریان چاره‌سازی پدر و پسر برای فریب حکیم شکل می‌گیرد:

پسر گفتا که آنجا بر نهانم  
 که من خود حیلت این کار دانم  
 (عطار، ۱۳۹۲: ۱۶۵)

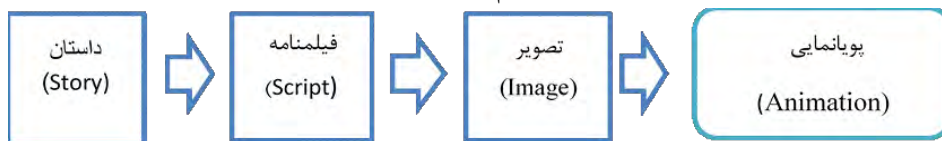
در ادامه حکایت نیز آزمایش حکیم با خوراندن داروی بی‌هوشی و فروکردن درفش در پای سرپاتک و در لحظه واکنش او به درد، تعلیق بعدی را شکل داده است:

بجست از جای کودک پس بیفتاد  
 به زاری کرد همچون گنگ فریاد  
 (همان: ۱۶۶)

و در پایان داستان، زبان سخن‌گفتن سرپاتک نزد حکیم، که طی سال‌ها باور کرده بود او گنگ است، نیز تعلیق دیگری است که مخاطب را کنجکاو به دانستن عکسواکنش حکیم کرده و با مرگش، پاسخی ناگهانی به مخاطب ارائه می‌شود:

چو آگه شد ز سر کار اُستاد  
 ز غصّه جان بدان عالم فرستاد  
 (همان: ۱۶۷)

#### ۷،۴. تطبیق ساختار حکایت سرپاتک هندی با الگوی فیلم‌نامه



تحولات بین داستان/فیلم‌نامه و بین فیلم‌نامه/تصویر مستلزم تلاش، تجربه، استعداد و خلاقیت است و طراحی شخصیت‌ها، اشیا و مکان‌ها، ترسیم صحنه‌های اکشن با ترسیم قاب‌ها، استمرار روابط بین صحنه‌ها، گفت‌وگو، نوع عمل و اقدام و توسعه شخصیت‌ها، همراه با قرارگرفتن در کنار آهنگ، صدا، حرکت دوربین و... مراحل است که داستانی را به انیمیشن نهایی تبدیل می‌کند (3: Chaudhuri, 2007). «در ابتدا داستان توسط انیماتور در قالب صفحه داستانی (Storyboard) قرار می‌گیرد تا کارگردان بتواند پیش از تولید صحنه‌ها را تجسم و سپس به تولید آن روی آورد» (17: Glebas, 2008). «صفحه داستانی ترجمه فیلم‌نامه به تعدادی تصویر نیست، بلکه بازنویسی داستان با استفاده از جریان تصاویر برای نشان دادن آنها به جای کلمات است» (19: Arnold, 2007)؛ «درواقع صفحه داستانی نشان می‌دهد چه اتفاقاتی قرار است در انیمیشن رخ دهد و چگونه اشیا موجود در صحنه برای مخاطب نمایش داده شوند» (4: Kuula, 2016)، سپس با حرکت دوربین<sup>۲</sup> کار ادامه می‌یابد و با ترکیب موسیقی و صداگذاری و... به پایان می‌رسد.

کارکرد باور ارسطو به لزوم وجود آغاز، میانه و پایان در داستان (12: Aristotle, 1983)، پس از قرن‌ها فرایتاب را بر آن داشت که همسو با نظر او، مفهوم مشابهی را برای ساختار داستان طرح‌ریزی کند و آن را به پنج قسمت تقسیم کند. ساختار او در فیلم‌نامه‌نویسی برای انیمیشن، فیلم، تلویزیون و درام معمولاً ساختار ارجاع‌شده «ساختار سه عمل» (19: Arnold, 2007) نامیده می‌شود که در آثار شکسپیر هم سابقه دارد (170: Snuggs, 1960) و برای جذب مخاطب و تأثیرگذاری بر او بسیار کاربردی است.

هرم فرایتاب



**آغاز:** در این بخش که آغاز داستان به شمار می‌رود، باید شخصیت‌ها، مکان و وضعیت برای مخاطب مشخص شود و گره افکنی‌های داستان آغاز شود. در این مرحله فیلم‌نامه‌نویس و کارگردان باید از تمام مهارت خود برای جلب و جذب مخاطب سود جویند و او را با فیلم همراه سازند.

**میانه:** وسط داستان محسوب می‌شود و شخصیت یا شخصیت‌های اصلی در این قسمت با بیشترین حوادث و اتفاقات مواجه می‌شوند و می‌کوشند با حل آنها به هدف خود دست یازند. نقطه اوج داستان در این مرحله شکل می‌گیرد و به بحران ختم می‌شود.

**پایان:** در این مرحله موانع برطرف می‌شود و داستان سیر نزولی طی می‌کند و همه چیز به آرامش و شفافیت می‌رسد و شخصیت اصلی به اهداف تعیین شده در ابتدای فیلم دست پیدا می‌کند.

«ساختار اصلی داستان‌های الهی نامه دارای توالی زمانی طبیعی است که از زمانی آغاز و روی خط تاریخی تا پایان پیش می‌رود» (آذر، ۱۳۹۳: ۱۷) و همین ساختار، حکایت سرپاتک را به ساختار فیلم‌نامه استاندارد نزدیک کرده است؛ چنان‌که در آغاز، شخصیت سرپاتک معرفی می‌شود و مخاطب با درگیری عاطفی او، به حوادث و اتفاقات داستان راه می‌یابد؛ با چاره‌جویی سرپاتک برای رسیدن به محبوب و گفت‌وگو با پدر و همراهی او، با یک نقطه عطف، یعنی فریب خوردن حکیم از پدر و پسر، داستان وارد مرحله میانه می‌شود که آزمون حکیم از سرپاتک مقدمه این مرحله از داستان است و چگونگی بزرگ شدن در خانه حکیم و دانش‌اندوختن او تا حدی که بر استادش غالب می‌شود، اصل ماجراهای میانه را شکل می‌دهد و در نهایت با یک نقطه عطف دیگر، یعنی آگاهی حکیم از اینکه فریب خورده و مرگ ناگهانی‌اش، داستان وارد مرحله پایانی می‌شود. در این پایان، شاه به علم سرپاتک واقف می‌شود و او را پزشک دربار می‌کند. در آخرین بخش از داستان نیز سرپاتک به صندوقی که کلید رسیدن به معشوقش در آن است، دست می‌یابد و سرانجام به وصال معشوق می‌رسد.

حکایت سرپاتک مانند «درام‌های معاصر دارای چند اوج و فرود» (Bently, 1967: 18) است و همین امر شانس موفقیت ساخت انیمیشن از این حکایت را بالا می‌برد. تنوع کشمکش، گره‌افکنی، نقطه اوج و گره‌گشایی و کشش آنها می‌تواند به جذب بیشتر مخاطب فیلم یاری رساند، اثر را از تکرار و یکنواختی مصون دارد. این حکایت ترکیبی از ژانر عاشقانه و ماجراجویی است و با بهره‌گیری هوشمندانه از ماجراها، تعلیق‌ها و موقعیت‌های بحرانی داستان به وسیله فیلم‌نامه‌نویس در نوع دوم و سوم اقتباس (برداشت آزاد و ایجاد تغییرات خلاقانه‌ی زیاد) و ترکیب آن با خلاقیت انیماتور در طراحی شخصیت‌ها، رنگ‌آمیزی، موسیقی و دیگر عناصر انیمیشن، می‌توان از آن، اقتباسی بسیار مطلوب تولید کرد.

## نتیجه

امروزه هنر پویانمایی (انیمیشن) به‌عنوان ژانر گسترده‌ای از سینما و هنرهای نمایشی در دنیا مورد اقبال و پذیرش است؛ زیرا دارای ظرفیت‌های ویژه‌ای است که آن را از هنرهای دیگر متمایز می‌کند و به‌کارگیری این قالب برای اقتباس ادبی، راهکاری برای احیای ادبیات کهن فارسی و خاصه ادبیات عرفانی به شمار می‌رود؛ زیرا این نوع آثار غالباً در قالب تمثیل و با به‌کارگیری انواع تصاویر ذهنی نگاشته شده‌اند و اقتباس از آنها در قالب‌های فیلم و تئاتر، پرهزینه و در مواردی ناممکن است؛ اما در ژانر پویانمایی (انیمیشن) با محدودیت‌های کمتر و عرصه گسترده خلاقیت بیشتر، به‌خوبی قابل بازسازی و اقتباس خواهند بود.

با این رویکرد و در پاسخ به پرسش اصلی پژوهش باید گفت حکایت سرپاتک هندی و نمونه‌های مشابه آن، از داستانی جذاب بهره‌مندند و با داشتن درون‌مایه‌های پرطرفدار، گره‌افکنی، کشمکش، نقاط بحران و اوج و فرود پرهیجانی دارند که شخصیت اصلی در آنها برخلاف بسیاری از نمونه‌ها در متون کهن، دارای رشد و پویایی در تمامی جهات است. صحنه‌پردازی، گفت‌وگوهای منطقی و باورپذیر، ماجراها و موقعیت‌های متنوع و جالب، مطابقت حکایت با ساختار فیلم‌نامه و ... از جمله ظرفیت‌های نمایشی این حکایت و امثال آن به شمار می‌روند که اگرچه در بستر یک حکایت کوتاه شکل گرفته است، به‌خوبی قابلیت بسط و گسترش داشته و فیلم‌نامه‌نویس می‌تواند با توسعه مؤلفه‌های مطلوب انیمیشن با استفاده از روش‌های اقتباس وفادار و برداشت آزاد، به جذابیت‌های این نوع آثار شامل شخصیت‌ها، موقعیت‌ها، ماجراها و فضا و مکان‌ها، افزوده و با استفاده از ظرفیت‌های موجود در متن و ایجاد جرح و تعدیل و بسط‌های مقتضی، فضایی دوست‌داشتنی برای مخاطب خلق و آثار اقتباسی پرمخاطبی تولید کند.

## پی‌نوشت‌ها

۱. ریتر و زرین کوب آن را دومین اثر عطار پس از «اسرارنامه» می‌دانند. (ر.ک: ریتر، ۱۳۷۴، ج ۱: ۲ و زرین کوب، ۱۳۷۸: ۶۹).
۲. «این ویژگی عبارت گسترده‌تر قاب متحرک یا قاب سیار است که بزرگ‌نمایی / کوچک‌نمایی یا قابلیت‌های حرکت دوربین را که توسط رایانه فراهم شده، شامل می‌شود و زاویه، سطح، ارتفاع و فاصله دوربین را در طول نما تغییر می‌دهد» (Bordwell and Thompson, 1995: 266). حرکت دوربین که «ابزاری تفسیری و ذهنی برای پیشبرد روایت داستان» (Beidermuhle, 2012: 2) است، می‌تواند با تغییر زوایا (سکون و بزرگ‌نمایی و کوچک‌نمایی) و حتی ساکن، تند و کند کردن تصاویر، حس صحنه و ژانر را به مخاطب انتقال دهد؛ «رنگ که از «قدرت قصه‌گویی فوق‌العاده‌ای برخوردار است و احساسات را بیان و تقویت می‌کند» (Blazer, 2016: 99)، می‌تواند توجه مخاطب را جلب کند و او را تا پایان فیلم با خود همراه سازد.

## منابع

۱. آذر، امیراسماعیل و ویدا آزاد (۱۳۹۳). *الهی‌نامه عطار در نظریه نشانه‌معناشناسی آلتریرگرمس و شکل‌شناسی ژرار ژنت*، تهران: سخن.
۲. آقاحسینی، حسین؛ پرتوی راد، طیبه و هاشمی، سید مرتضی (۱۳۹۴). «بررسی ظرفیت‌های نمایشی «زن پارسا»ی الهی‌نامه عطار برای اقتباس نمایشنامه»، *ادب فارسی (دانشکده ادبیات و علوم انسانی دانشگاه تهران)*، دوره ۵، شماره ۱، پیاپی ۱۵: ۴۱-۵۵.
۳. براهنی، رضا (۱۳۸۶). *قصه‌نویسی*، تهران: نگاه.
۴. بندانزی، جیان آلبرتو (۱۳۸۵). *یک صد سال سینمای انیمیشن*، سعید توکلین، تهران، دانشکده صداوسیما.
۵. پرتوی راد، طیبه (۱۳۹۸). «بررسی ظرفیت‌های اقتباس پویانمایی (انیمیشن) از منطق الطیر عطار»، *متن‌شناسی ادب فارسی*، دوره ۱۱، شماره ۴، پیاپی ۴۴، ۴۷-۶۲.
۶. پرتوی راد، طیبه؛ و آقاحسینی، حسین و هاشمی، سید مرتضی (۱۳۹۵). «بررسی جنبه‌های نمایشی «رابعه، دختر کعب» الهی‌نامه عطار برای اقتباس تئاتری»، *پژوهش‌های ادبیات تطبیقی*، دوره چهارم، شماره ۱، ۴۷-۶۸.
۷. پورشبانان، علیرضا و پورشبانان، امیرحسین (۱۳۹۸). «تحلیل ویژگی‌های سبکی مطلوب فرامرزنامه برای اقتباس انیمیشن»، *متن‌شناسی ادب فارسی*، دوره ۱۱، شماره ۴، پیاپی ۴۴، ۷۸-۶۳.
۸. پورشبانان، علیرضا (۱۳۹۶). *سینمای اقتباسی و ادبیات کلاسیک فارسی*، تهران، سوره مهر - دانشگاه هنر.
۹. پورمند، حسن‌علی و روزبهرانی، رویا (۱۳۹۸). «تحلیل کهن‌الگوی الهی‌نامه عطار (داستان زن صالحه) براساس نظریات یونگ»، *فصلنامه شعرپژوهی (بوستان ادب)*، سال دهم، شماره ۱، پیاپی ۸۹، ۲۳-۴۴.
۱۰. حسینی، مریم (۱۳۹۰). «نقد کهن‌الگویی الهی‌نامه عطار»، *کاوشنامه زبان و ادبیات فارسی*، شماره ۲۳، ۹-۳۶.
۱۱. حسینی پناه، فرحناز؛ امیراحمدی، ابوالقاسم و آذر، اسماعیل (۱۳۹۷). «ریخت‌شناسی پراپ و حکایات الهی‌نامه عطار»، *پژوهش‌های نقد ادبی و سبک‌شناسی*، شماره ۳۱، ۷۴-۵۵.
۱۲. حیاتی، زهرا (۱۳۸۳). «تطبیق ساختار داستان شیخ صنعان با الگوی فیلم‌نامه»، *پژوهش‌های ادبی*، دوره ۱، شماره ۳، ۴۵-۶۴.
۱۳. خطایی، سوسن (۱۳۹۲). «نقش فرهنگ و هنر ایران بر اقتباس ادبی در فیلم‌های پویانمایی ایران»، *جلوه هنر*، شماره ۶، ۵-۱۴.
۱۴. خیری، محمد (۱۳۹۶). *اقتباس برای فیلم‌نامه*، تهران: سروش.
۱۵. دادلی اندرو، جیمز (۱۳۸۲). «اقتباس»، *ارغنون*، شماره ۲۳، ۳۲۴-۳۳۷.



۱۶. \_\_\_\_\_ (۱۳۸۲)، «بنیان اقتباس»، فارابی، شماره ۴۸، ۱۱۹-۱۲۸.
۱۷. رضی، احمد؛ اصغرزاده، محمد و تسلیمی، علی (۱۳۹۷). «بررسی ظرفیت‌های انیمیشن‌سازی از متون کهن ادبی با تکیه بر نغته‌المصدر، یکی از ویژگی‌های جدید سبکی این متون»، سبک‌شناسی نظم و نثر فارسی (بهار ادب)، دوره ۱۱، شماره ۴، پیاپی ۴۲: ۱۴۳-۱۶۱.
۱۸. ریتر، هلموت (۱۳۷۴). دریای جان، سیری در آراء و احوال شیخ فریدالدین عطار نیشابوری، ترجمه عباس زریاب خویی و مهرآفاق بایبردی، تهران: الهدی.
۱۹. زرین‌کوب، عبدالحسین (۱۳۸۵). جستجو در تصوف، تهران: امیرکبیر.
۲۰. \_\_\_\_\_ (۱۳۷۸). صدای بال سیمرخ؛ درباره زندگی و اندیشه عطار، کتابشناسی کتاب‌ها و مقالات دکتر عبدالحسین زرین‌کوب، عنایت‌الله مجید، تهران، سخن.
۲۱. سجادی راد، سیده صدیقه و ذاکری، احمد (۱۳۹۸). «مکتب اعتراض در طبله عطار»، عرفان اسلامی (ادیان و عرفان)، دوره ۱۶، شماره ۶۱: ۳۳۹-۳۵۹.
۲۲. سیگر، لیندا (۱۳۸۰). فیلم‌نامه اقتباسی، ترجمه عباس اکبری، تهران: نقش و نگار.
۲۳. \_\_\_\_\_ (۱۳۸۳). بازنویسی فیلم‌نامه، ترجمه عباس اکبری، تهران: سوره مهر.
۲۴. شفیعی کدکنی، محمدرضا (۱۳۶۲). مفلس کیمیا فروش، تهران: سخن.
۲۵. ضیایی، محمدرفع (۱۳۸۵). «ادبیات و پویانمایی»، فارابی، شماره ۶۲: ۱۲۳-۱۳۷.
۲۶. عطار، محمدبن ابراهیم (۱۳۹۲). الهی‌نامه، تصحیح محمدرضا شفیعی کدکنی، تهران: سخن.
۲۷. علیزاده، ناصر و سلیمیان، سونا (۱۳۹۱). «کانون روایت در الهی‌نامه عطار براساس نظریه ژرار ژنت»، پژوهش‌های ادب عرفانی (گوهر گویا)، دوره ۶، شماره ۲، ۱۱۳-۱۴۰.
۲۸. فرنیس، مورین (۱۳۸۴). زیبایی‌شناسی انیمیشن، ترجمه اردشیر کشاورز، تهران، دانشکده صداوسیما.
۲۹. فورستر، ادوارد مورگان (۱۳۸۳). جنبه‌های رمان، ترجمه ابراهیم یونسی، تهران، نگاه.
۳۰. فیلد، سید (۱۳۹۳). مبانی فیلم‌نامه‌نویسی، ترجمه سید جلیل شاهری لنگرودی، تهران، سوره مهر.
۳۱. قادری، نصرالله (۱۳۹۱). آناتومی ساختار درام، تهران، نیستان.
۳۲. قاسمی، شهین (۱۳۹۸). «بررسی جایگاه روایت‌شنوها و انگیزه‌های روای در الهی‌نامه عطار نیشابوری»، فصلنامه شعرپژوهی (بوستان ادب)، دوره ۱۱، شماره ۳، پیاپی ۴۱، ۱۰۴-۸۹.
۳۳. کوک، دیوید. ۱ (۱۳۸۱). تاریخ جامع سینمای جهان، مترجم هوشنگ آزادی‌ور، جلد دوم، تهران: چشمه.
۳۴. لوته، یاکوب (۱۳۹۷). مقدمه‌ای بر روایت در ادبیات و سینما، مترجم امید نیک‌فرجام، تهران: مینوی خرد.
۳۵. مک‌کی، رابرت (۱۳۹۲). داستان، ساختار، سبک و اصول فیلم‌نامه‌نویسی، ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: هرمس.
۳۶. مکی، ابراهیم (۱۳۹۰). شناخت عوامل نمایش، تهران: سروش.
۳۷. مؤذنی، علی‌محمد و زارع ندیکی، یعقوب (۱۳۹۷). «بررسی عنصر لحن و کارکرد آن در الهی‌نامه عطار»، فصلنامه پژوهش زبان و ادبیات فارسی، شماره ۴۸: ۱-۲۸.
۳۸. میرصادقی، جمال (۱۳۹۰). عناصر داستان، تهران، سخن.
۳۹. \_\_\_\_\_ (۱۳۸۸). ادبیات داستانی، تهران، سخن.
۴۰. وبر، ماریلین (۱۳۸۷). راهنمای نگارش فیلم‌نامه سینمایی انیمیشن، ترجمه شقایق قندهاری، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.

41. Adeyanju I. A, Babalola C. T (2013). "ANIMATION FOR A YORUBA NATIVE FOLKTALE" International Journal of Computer Graphics & Animation (IJCGA) Vol.5. No.3. July 2015.
42. Aristotle (1983). *Rhetoric*. Trans.W.R.Roberts. (The modern library). New York.
43. Arnold B, Eddy B (2007). *Exploring Visual Storytelling*. New York.Thomson Delmar Learning.
44. Beidemuhle, Tobias (2012). "Camera Movement, Historical Overview and Application in Madly unto Eternity". MFA. Savannah College of Art and Design.
45. Beiman N (2012). *Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts*. Focal Press.
46. Bently, Eric (1967). *The life of the Drama*. Athenaeum. New York.
47. Blazer, Liz (2016). "ANIMATED STORYTELLING" Simple Steps for Creating Animation and Motion Graphics. Kindle Edition. A documental approach to adventure game development. Sci.Comput. Programming 67(1).3-31. doi: <http://dx.doi.org/10.1016/j.scico.2006.07.003>.
48. Block B (2007). *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media*. New York. Focal Press.
49. Bordwell, david and Thompson, Krisrin (1995). *Film Art: An Introduction*. New York. Mc Graw-Hill.
50. Chatman, Seymour. (1990). *Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in*. Cornell University Press.
51. Chaudhuri, Parag and Prem Kalra and Subhashis Banerjee (2007). "View-Dependent Character Animatio". Department of Computer Science and Engineering Indian Institute of Technology Delhi New Delhi. India.
52. F. Thomas and O. Johnson (1984). *Disney Animation: The Illusion of Life*. Abbeville Press. New York.
53. Freytag, Gustav (2003). *Die Technik des Drama*. Autorenhaus. Berlin.
54. Glebas F (2008). *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*. Burlington.Focal Press.
55. Hart J (1999). *The Art of the Storyboard: Storyboarding for Film. Tv, and Animation*. Woburn. Focal Press.
57. Hsieh HY (Ed.). (2009). "Pixar: 20 years of Animation". Taipei: Taipei Fine Arts Museum.
58. Kuula, Iina (2016). *USING ANIMATION TO ILLUSTRATE A STORYBOOK*.
59. Letwin, David & Joe Stockdale and Robin Stockdale (2008), *The Architecture of Drama*, Lanham. Maryland.
60. Moreno, Laura (2014). *THE CREATION PROCESS OF 2D ANIMATED MOVIES*, Tutor: 2nd Batx. B Raquel Mancera Carme Peralta.
61. Mou TY, Ho CH (2008). *Novices' Satisfactory Design, Some implications for Performance and Satisficing in Character Design*.
62. Novic, J. (2012). *Drama. In World book advanced*. Retrieved from Paress.Productions.
63. Sanders, Julie. (2006). *Adaptation and Appropriation (The New Critical Idiom)*. London, Routledge.
64. Snuggs, Henry L. (1960). *Shakespeare and Five Acts, studies in a dramatic convention*. New York, Vantage Press.
65. Woodbridge Morris, Elisabeth (1898). *The Drama: Its Law and Its Technique*. Allyn and Bacon, Boston Chicago.
66. Wright, Ann Jean (2013). *Animation Writing and Development, From Script Development to Pitch (Focal Press Visual Effects and Animation)*, United States of America.