

کاربردهای ادبیات عامه در پویانمایی

کریم سربخش^۱

چکیده

شالوده و پایه تولید فیلم در هر ساختاری، فیلمنامه است و انتخاب سوژه، مرحله اولیه نگارش فیلمنامه می‌باشد. از طرفی با بررسی ادبیات عامیانه که شامل بخش‌های متنوعی چون ترانه‌ها، لالایی‌ها، بازی‌های منظوم، چیستان‌ها، ضرب‌المثل‌ها، اساطیر و افسانه‌ها می‌شود این نتیجه حاصل می‌شود که این ادبیات می‌تواند بستر مناسبی برای نگارش فیلمنامه بویژه در زمینه انیمیشن باشد. این مقاله اشاره گذرایی به کاربردهای ادبیات عامیانه در انیمیشن دارد.

کلیدواژه‌ها: ادبیات عامه، انیمیشن، افسانه‌ها، لالایی‌ها، فیلمنامه

۱. کارشناس ارشد انیمیشن، پژوهشگر فرهنگ عامه karimsarbakhsh@yahoo.com

مقدمه

فرهنگ عامیانه و فولکلور کشور پهناور ما ایران شامل شاخه‌های گوناگون با زیرشاخه‌ها و زیرمجموعه‌های فرعی است. در بعضی از آنها مانند افسانه‌ها، متل‌ها، مثل‌ها و ترانه‌ها آن قدر لطافت، زیبایی، احساس و تخیل وجود دارد که انسان را به حیرت وادار می‌کند که چگونه این ادبیات توسط ذهن و عقل مردم عامی خلق شده است. در ایران، انیمیشن یا به طور کلی صنعت فیلم‌سازی از کمبود فیلمنامه و سوژه مناسب رنج می‌برد که به نظر می‌رسد اگر این دو حوزه یعنی «ادبیات عامه» و «فیلمنامه‌نویسی» بتوانند با یکدیگر ارتباط برقرار کنند این ضعف و کمبود تا حدودی برطرف می‌شود.

انیمیشنی که بر اساس چنین ادبیاتی ساخته می‌شود به دو گروه تقسیم می‌گردد: دسته اول آنهایی هستند که برای جلب نظر مخاطب ساخته می‌شود و عام بودن آن در اولویت قرار دارد و می‌تواند سر فصلی برای تولید و ورود به بازارهای جهانی باشد. دسته دوم شامل آن گروه از فیلم‌هایی می‌شود که به سمت انیمیشن هنری و جشنواره‌ای می‌روند و مضمون ایرانی در آنها بسیار جلوه‌گر است زیرا در مجامع هنری و بین‌المللی انیمیشن‌هایی که هویت خاصی دارند و متعلق به یک فرهنگ خاص هستند نمود بیشتری دارند.

به نظر می‌رسد بخش عمده‌ای از ادبیات عامه به شرط آن که تغییر و تحولات لازم روی آنها انجام گیرد و آنها را به سمت آثار دراماتیک سوق دهد و کهنگی و قدمت را هم از آنها بگیرد می‌تواند مخاطب امروز خود را که نسل رایانه و ماهواره هستند، به خود جذب کند.

فرهنگ عامه (فولکلور)

فرهنگ عامه یا فولکلور هر جامعه‌ای، چه از نظر علمی و چه از جنبه اجتماعی، بسیار مهم و حائز اهمیت است زیرا این فرهنگ معرف و شناساننده خلق و خوی،

کردارها و منش‌های آن قوم است و به وسیله آن می‌توان خصوصیات و ویژگی‌های آن جامعه را باز شناخت.



مهم‌ترین بخش فرهنگ عامیانه، ادبیات مربوط به آن است چون فولکلور با توده مردم در ارتباط است و ادبیات عامه نیز تصویرهایی از رفتار، فرهنگ، شیوه زندگی، کار، نگرش، اندیشه، احساس، عقیده، مذهب و اعتقادات مردم می‌باشد که سینه به سینه و شفاهی منتقل شده است. ادب عوام تفسیرگر احساسات عمیق انسانی است که در وجود خود طی قرون متمادی، ساختار سیاسی، اجتماعی و فرهنگی جامعه را حفظ کرده است.

وجه تخیل در ادب عامه بسیار مشخص است و به همین دلیل هر کدام از بخش‌های فرهنگ عامه را که ردپایی از تخیل در آنها وجود دارد، می‌توان بخشی از ادبیات عامه به حساب آورد. اساس این ادبیات بر دو اصل واقع‌گرایی و تخیل است. زمانی که این دو اصل با هم می‌آمیزند، ادب عامه شکل می‌گیرد و مقبول خاص و عام می‌شود. در این شکل‌گیری، برداشت‌ها و تلفیق‌های ساده، بی‌تکلف و بی‌پیرایه مردم از زندگی و مرگ، این جهان و جهان دیگر خلق می‌گردد، از معبر زمان و مکان می‌گذرد و از نسلی به نسل دیگر و از قومی به قوم دیگر منتقل می‌شود. مردم عادی چون در

سخن گفتن غرضی جز بیان مطلب اصلی ندارند، آن را کمتر پیچ و تاب می‌دهند و به همین دلیل به راحتی سینه به سینه انتقال می‌یابد.

یکی از شاخه‌های مهم فرهنگ عامه که شامل بخش‌های متنوع می‌شود «ترانه‌ها» است. ترانه‌ها راه و رسم زندگی، اندیشه، احساس، نیازها و آرزوها، اعتقادات و باورهای دینی و مذهبی، ویژگی‌های طبیعت و محیط زیست، افعال خوب و بد و احساسات درونی چون شادی‌ها، غم‌ها و دل‌تنگی‌ها را بیان و توصیف می‌کنند. در ترانه‌ها چگونگی برخورد عامه مردم با امور زندگی، واقعیت‌های اجتماعی و محیطی که



در آن زندگی می‌کنند، به صورت شعر به تصویر کشیده می‌شود. ابیاتی که شاید از اصول و قواعد بی‌بهره هستند اما بسیار دلنشینند.

در ادبیات عامیانه، برای لحظه لحظه زندگی، شعر و مثل و مثل وجود دارد. این اشعار و ترانه‌ها به طور غیر مستقیم به انسان‌ها آموزش می‌دهند که چگونه زندگی کنند، چگونه به یکدیگر مهرورزی کنند و چگونه از یکدیگر تجلیل و تقدیر به عمل

آورند. در ترانه‌های کودکان، تخیل و فانتزی به وفور دیده می‌شود. در این ترانه‌ها جانوران حضور دارند، حرف می‌زنند و کار می‌کنند و این ویژگی‌ها برای کودکان جذابیت دارد.

در فرهنگ عامیانه غیر از ترانه‌هایی که ویژه کودکان هستند یا کاربردی عمومی دارند، ترانه‌هایی هم هستند که برای موقعیت‌های خاص ساخته و سروده شده‌اند و استفاده متفاوت‌تر دارند. برخی ویژه مجالس جشن و شادی‌های زندگی مثل ختنه‌سوران، نامزدی، عقد و عروسی و بعضی هم مختص مجالس عزاداری هستند.

بخش دیگری از فرهنگ عامه را «بازی‌ها» تشکیل می‌دهند. بازی‌ها ویژگی حرکتی،

جسمی، کلامی، آیینی و نمایشی دارند. در سراسر کشور، علاوه بر بازی‌های مشترک، بازی‌های مختص آن منطقه را هم می‌توان دید.



«اسطوره‌ها» بخش دیگری از ادبیات عامه هستند. شخصیت‌های اسطوره‌ها معمولاً آدمیزاده نیستند ولی صفات و خصوصیات آدمیزادگان را دارند. اسطوره‌ها اساساً درباره اصل و آفرینش جهان، بشر، زندگی و مرگ، خصوصیت حیوان‌ها و پرنندگان داستان‌هایی نقل می‌کنند. این داستان‌ها گاه از اعمال خدایان، پیروزی‌ها و شکست‌های ایزدان و الهه‌ها، دوستی‌ها، دشمنی‌ها، عشق ورزی‌ها و مناسبات و روابط آنها سخن می‌گویند.

قصه یا افسانه یکی از زیرمجموعه‌های مهم ادبیات عامه است که در آن سرگذشت انسان‌ها و حیوانات بیان می‌شود. در افسانه، جن و پری، غول و دیو و گاهی فرشته حضور چشمگیر دارند. به طور کلی افسانه‌های عامیانه به چهار دسته تقسیم می‌شوند: اول، افسانه‌های خیالی مشتمل بر حوادث عجیب و غریب است که در آن موجودات وهمی چون دیو، پری، غول و عفریت نقش‌های مهم دارند. دوم، افسانه‌هایی که جنبه واقع‌بینی و حقیقت‌گویی دارند. سوم، افسانه‌های تاریخی که سرگذشت شاهان، امیران و

بزرگان قوم را نقل می‌کند. چهارم، افسانه‌های مطایبه‌آمیز که متضمن داستان‌های جدی نیستند. (بی‌نام، ۱۳۵۹: ۲۰۷ و ۲۰۸ به نقل از زرین‌کوب)

قصه‌ها و افسانه‌ها یکی از گرانبهارترین، پرمغزترین و زنده‌ترین بخش‌های فرهنگ عامه به شمار می‌روند. آن‌ها تأثیر بسیار مهمی در روند ساختار زندگی انسان دارند و خیال را می‌پرورانند. زمانی که عشق، امید، ترس و اضطراب به شکل افسانه بیان می‌شود، تخیل جان می‌گیرد و قصه‌ای ساخته می‌شود و تبدیل به یک انیمیشن جذاب برای کودکان می‌گردد.

جان‌بخشی یا انیمیشن

انیمیشن رهایی از قید و بند غیرممکن‌هاست. این هنر اختیارات بی‌نهایتی را در اختیار سازنده‌اش قرار می‌دهد که در هیچ کدام از شکل‌های دیگر هنر، نمی‌توان به این سادگی به آن دست یافت. فیلمساز انیمیشن این امکان را دارد که با عناصر محیطی هر گونه که می‌خواهد عمل کند و به هر شیوه‌ای که مایل باشد، آن‌ها را تغییر شکل، فرم و حالت دهد. او گاهی حیوانات را معادل انسان‌ها فرض می‌کند و انگیزه‌های انسانی چون محبت، عشق، خشم، همدلی، کمک و... را در وجودشان قرار می‌دهد.

اصلی‌ترین ویژگی انیمیشن «حرکت» است، همه اشیا در این قالب می‌توانند به

حرکت درآیند، اصلاً می‌توان به تمامی اشکال و احجام به این دید نگاه کرد که اگر به حرکت درآیند چه شکلی می‌شوند. ممکن است میوه‌های درون یک ظرف به حرکت درآیند و به شکلی جدید و فرمی تازه تغییر حالت بدهند یا در کاری ممکن است سرنا و دهلی خود شروع به نواختن کنند و کفش‌ها



شروع به رقص و پایکوبی نمایند.

ویژگی دیگر این صنعت، «فانتزی» است؛ هیچ چیز، غیرقابل دسترس نیست و هر

کاری را می‌توان انجام داد. معمولاً تمام انیمیشن‌ها از فانتری بهره می‌گیرند تا بیننده را از واقعیت کنونی دور کنند.

هر چیزی در انیمیشن می‌تواند از محدوده ذهن فراتر رود و به مرحله عمل برسد؛ گوسفندی می‌تواند سر میز غذا بخورد، سگی می‌تواند راننده موتورسیکلت باشد و از چراغ قرمز عبور کند، توقف کند و سبقت بگیرد. گرگی می‌تواند بارها از بلندی کوهی پایین بیفتد و هیچ خراشی هم بر ندارد و دوباره به طرفه‌العینی بالای کوه باشد. «اغراق» یکی دیگر از ویژگی‌های انیمیشن است. هر چیزی و هر شکلی می‌تواند در حرکت، شکل و فرم اغراق داشته باشد. به طور مثال در طراحی شخصیت یک انسان می‌توان چیزهایی از صورت یا اندام را حذف یا به آن اضافه کرد. مثلاً می‌توان دست را با سه انگشت یا انگشت‌های بیشتری نشان داد. حتی ممکن است که صورت را با یک چشم یا دهانی به اندازه یک صورت تصور نمود. (جوهریان، ۱۳۷۸: ۱۵)

استفاده از ادبیات عامه در جان‌بخشی

انیمیشن، رسانه‌ای جهانی و گسترش یافته است و آن کشورهای توانسته‌اند جایگاه بین‌المللی در این زمینه پیدا کنند که از فرهنگ عامیانه خود یا سایر ملل بهره‌برداری بهتری کرده‌اند.



بنابراین با توجه به غنی بودن فرهنگ عامیانه ایران می‌توان گام‌های بلندی در این مقوله از هنر برداشت و بویژه کودکان ایرانی را با مفاهیم بلند فرهنگ بومی آشنا کرد

زیرا علاوه بر مضامین نیک که در این بخش از فرهنگ به وفور دیده می‌شود، ویژگی هویتی نیز می‌تواند مدنظر قرار بگیرد.

برای انیمیشنی با ساختار داستانی از افسانه‌ها، قصه‌ها، اسطوره‌ها و مثل‌ها و برای نماهنگ‌ها و تصاویری که براساس موسیقی پیش می‌روند از ترانه‌ها، مثل‌ها، لالایی‌ها و بازی‌ها می‌توان استفاده کرد. بسیاری از این افسانه‌ها زمینه بسیار مناسب و خوبی برای ساخت انیمیشن هستند. تخیل یکی از ویژگی‌های مشترک انیمیشن و ادبیات عامه است. تخیل، مبالغه‌آمیز است و همه چیز را از وقایع گرفته تا شکل‌ها و سرعت‌ها بزرگ و زیاد می‌کند، جان‌بخشی می‌کند و دنیای دیگری غیر از دنیای کنونی می‌سازد.

هر قدر قصه و افسانه از واقع‌گرایی دور شود و انتزاعی‌تر گردد، به ماهیت انیمیشن نزدیک‌تر می‌شود. انیمیشن به تصویر کشیدن اشکال، اشیا یا کسانی است که شاید در عالم معمول وجود نداشته باشند. افسانه‌ها و قصه‌ها هم مملو از عناصری هستند که وجود خارجی ندارند، مثل دیو، جن، پری و غیره. به نمونه‌ای از این قصه‌ها اشاره می‌شود:

«مرد ماهی‌گیری بود که یک کشتی داشت و زنی که بدحال و مریض بود و دختری که صورتش مثل ماه می‌درخشید و نامش گلابتون بود. بالاخره حال زنش بدتر شد و مرد ماند که چه کند و چه نکند، وقتی می‌رود دریا، دختر را دست کی بدهد. دختر هم ناراحت بود چون هم‌صحبتی نداشت، یک روز مرد تصمیم گرفت زن بگیرد. آن وقت رفت سراغ زنی که مردش توی دریا غرق شده بود و خودش دختری داشت. مرد دخترش را تحویل زن داد و خودش رفت به دریا‌های دور و ولایات دورتر.

یک روز بعد از رفتن مرد زن بنای ناسازگاری گذاشت. اول تمام لباس‌ها و الگوهای گلابتون را گرفت و به دختر خودش داد بعد همه کارهای خانه را از پختن و شستن و جارو کردن به او واگذار کرد. اصلاً نمی‌گذاشت گلابتون بیرون برود، مگر برای آوردن آب یا هیزم.

بالاخره یک ماه گذشت و پدر از سفر دریایی آمد و برای دو دختر سوغاتی‌های قشنگ آورد اما زن که گلابتون به او خاله می‌گفت، همه را از گلابتون گرفت و به دختر خودش داد. در همین ایام حاکم دستور داد توی بوق و کرنا بزنند که پسر

بزرگش می‌خواهد زن انتخاب کند و تمام دخترها فردا شب باید در فلان میدان حاضر شوند تا پسر حاکم، دختر خوش‌اقبال را ببیند و همان جا جشن بگیرند.

گلابتون خوشحال شد و خودش را آماده کرد تا به جشن برود اما خاله گفت: جشن و عروسی که جای تو نیست، تو از مردم‌داری چه می‌دانی. هر چه گلابتون التماس و گریه کرد، نتیجه‌ای نگرفت تا این که، خاله یک ماهی بسیار بزرگ به اندازه یک نخل با پنج طبق پر از عدس و لوبیا و ماش که مخلوط شده بود جلوش گذاشت و گفت: اول این ماهی را پاک می‌کنی و بعد این‌ها را از هم جدا می‌کنی، اگر در عرض دو ساعت تمام کارها را کردی، فردا با ما می‌آیی بعد هم خودش و دخترش رفتند پیش خیاط تا لباسشان را امتحان کنند.

گلابتون خیلی گریه کرد و رفت کارد بزرگی آورد تا ماهی را پاک کند. همین که کارد را بالا برد ماهی به صدا درآمد که ای دختر گل، شاخه سنبل، من ننه‌ماهی هستم و هر شب برای ماهی‌های دریا قصه می‌گویم. اگر مرا بکشی به تو چه می‌رسد هیچی. ولی اگر نکشی، من هر آرزویی داشته باشی برآورده می‌کنم. هر موقع که بیایی کنار دریا و مرا صدا کنی من می‌آیم. گلابتون گفت: پس جواب خاله چی؟ ننه‌ماهی گفت: غصه نخور، تو من را به دریا بینداز، بعدش با من.

گلابتون رفت و ماهی را به دریا انداخت. ماهی رفت ته آب و دوباره بالا آمد. دو تا ماهی آورد قد خودش که شکمشان پاره شده بود و پاک پاک بودند. بعد ننه‌ماهی سر از آب بیرون آورد و گفت: «بوچ بوچ» آن وقت صد تا مرغ دریایی جمع شدند و عدس و ماش و لوبیا را از هم جدا کردند.

وقتی خاله آمد، همه چیز آماده بود، خاله تعجب کرد و کلی او را کتک زد که چه کسی تو را کمک کرده است. فردا شد، خاله و دخترش بهترین لباس‌ها را پوشیدند و در را روی گلابتون قفل کردند و رفتند. گلابتون که صدای جشن را می‌شنید، بنای گریه گذاشت. مرغ دریایی که از آن بالا رد می‌شد، آمد و گفت: چته؟ چرا گریه می‌کنی؟ گلابتون همه ماجرا را برای مرغ تعریف کرد. مرغ هم بدون این که حرفی بزند، بال زد و رفت و با ده تا مرغ دریایی دیگر آمد.

همگی دختر را روی بال گرفتند و کنار دریا بردند. گلابتون، ننه‌ماهی را صدا کرد

و ماجرا را برایش گفت. ننه ماهی رفت ته دریا و به چشم برهم زدنی با یک صندوق بالا آمد. در صندوق را که باز کرد، یک دست لباس از زر خالص و یک جفت کفش از زمرد بیرون آورد و به او داد. گلابتون همه را پوشید. ننه ماهی گفت: به سمت چپ می روی، به چراگاهی می رسی. همان جا برای خودت بگرد. اما دختر دلش می خواست به جشن برود، پا کج کرد به سمت میدان، اما کفش ها نرفتند و به فرمانش نبودند و او را به چراگاه بردند. دختر خیلی ناراحت بود. همین که رسید به چراگاه دید آن قدر زیبا و قشنگ است که هوش از سر می رود.

آن قدر گشت و گشت که فهمید، ای وای جشن تمام شده، آن وقت شروع کرد به دویدن که زودتر از خاله به خانه برسد. یک لنگه کفش هم از پایش درآمد، ولی آن قدر عجله داشت که متوجه نشد. به در خانه که رسید، هنوز خاله نیامده بود. مرغ ها منتظرش بودند، سریع او را بلند کردند و بردند داخل خانه و لباس ها را هم برداشتند و رفتند.

اما پسر حاکم، هر چه گشت، هیچ کس را نپسندید. با ناراحتی از میدان بیرون آمد و به سمت چراگاه رفت. یکدفعه چشم پسر حاکم به لنگه کفش افتاد، با خوشحالی برداشت و به خانه برد و به پدر نشان داد، فردا اعلام کردند هر دختری که این لنگه کفش، اندازه پایش شود زن پسر حاکم می شود، بعد کفش را به دایه دادند و او راه افتاد و به در همه خانه ها رفت تا رسید به خانه گلابتون.

خاله دختر خودش را نشان داد و گلابتون را قایم کرد. از صدای خش و خش، دایه متوجه کس دیگری هم در خانه شد. گشت او را پیدا کرد و دید که کفش را انگار برای او ساخته اند. حاکم هفت شبانه روز جشن برپا کرد و آن دو را به مراد هم رساند. (روانی پور، ۱۳۶۹: ۸۱ تا ۸۵)

این داستان در مرحله اول ممکن است یک فیلمنامه سینمایی انیمیشن نباشد، نقطه اوج، فرود و مقدمه نداشته باشد. ولی این جاست که یک نویسنده انیمیشن می تواند این داستان را شرح و بسط دهد، حذف کند، اضافه نماید، کم رنگ و پررنگ کند تا به چیزی که مطلوب یک اثر سینمایی است، برسد. چون منظور از استفاده از ادب عوام، استفاده

تام و تمام و مطلق نیست، باید داستان و ایده را به مرحله‌ای از قوام رساند که تبدیل به یک اثر سینمایی شود. در سیندرلای والت دیزنی که در سال ۱۹۵۰ ساخته شد، براساس همین داستان یا شبیه این، همین اتفاق افتاد.

پس برای این که از افسانه یا داستان فیلم انیمیشن ساخته شود، ابتدا باید آن افسانه با قواعد آثار دراماتیک سنجیده شود و پس از یک سلسله تغییر و تحولات اساسی، آماده بهره‌برداری گردد و در این تغییرات و روند تحول است که اضافه‌ها دور ریخته می‌شوند و کمبودها اضافه می‌گردند تا زبانی مناسب تصویر به وجود آید. ممکن است حتی در این تحولات، دگرگونی‌های اساسی نیز انجام گردد و داستان به کلی زیر و رو شود، ولی اصل و خمیرمایه فیلمنامه همان افسانه است و کسی که این داستان را شنیده باشد و بعد فیلم را ببیند متوجه می‌گردد که مایه اصلی کار همان قصه مادر بزرگ است که خود شاید در کودکی شنیده است.

علاوه بر قصه‌ها، ضرب‌المثل‌ها هم فضای داستانی دارند و می‌توان از آنها در انیمیشن استفاده کرد؛ مثلاً می‌توان از سرگذشت یا تاریخچه آنها، فیلمنامه‌هایی نگارش کرد. چون بسیاری از امثال، داستان یا سرچشمه‌ای دارند که یا واقعی است یا افسانه‌ای. مثلاً براساس مثل «موش تو سوراخ نمی‌رفت، جارو هم به دمش بست» می‌توان فیلمی ساخت که لزوماً در آن موش یا جارو نباشد. حتی ممکن است زمان و مکان خاصی هم نداشته باشد، ولی بیننده از طریق مفهوم آن فیلم، این ضرب‌المثل را درک کند.

اسطوره‌ها هم قابلیت‌های زیادی برای ساخت و تولید دارند. در انیمیشن هر کدام از حالات، حرکات و اعمال شخصیت‌ها می‌تواند دارای معانی خاص باشد که به نام نمادپردازی یا سمبولیسم مطرح می‌گردد.

بسیاری از موجودات که هم در اسطوره و هم در افسانه‌های عامیانه مردم ظهور کرده‌اند و جان‌دار می‌نمایند، موجوداتی هستند که وجود ندارند مثل دیو، پری، غول و... که این‌ها زاییده وهم انسان هستند و چون کاملاً تخیلی‌اند و نمونه عینی ندارند، از حیثه عمل بیشتری برخوردار هستند و هزاران صفت و کارکرد را می‌توان به این موجودات خیالی نسبت داد و تنها چیزی که آنها را محدود می‌کند، خیر یا شر بودن آنهاست.

برخی دیگر از جانداران افسانه و اسطوره، موجوداتی هستند که در عالم واقعی وجود دارند و شاید به نوعی جاندار و بی‌جان هم به حساب آیند، مثل درختان، سنگ‌ها، کوه‌ها، چشمه‌ها، حیوانات و نباتات یا روباهی که حيله‌گری می‌کند، گربه‌ای که عابد می‌شود و سیمرغی که به اوج می‌رسد.

گروه دیگر جاندارانی هستند که ظاهراً انسان هستند لکن کارهایی که به آنها نسبت داده می‌شود، از حد معمول فراتر می‌رود و از آنها اسطوره می‌سازد. بهترین مثال در این مورد، شخصیت‌های شاهنامه هستند مانند رستم، زال، رودابه، کیومرث، سیاوش، سهراب و دیگران که هر چند این تحقیق راجع به ادبیات شفاهی است و شاهنامه را جزء ادبیات مکتوب می‌توان قلمداد کرد ولی اصل این ماجراها شفاهی بوده است. چنان‌که خود فردوسی می‌گوید:

تهمتن یلی بود در سیستان منش کرده‌ام رستم داستان

یکی دیگر از شیوه‌های استفاده از ادبیات عوام در انیمیشن استفاده از ترانه‌ها و اشعار عامیانه است. لالایی‌ها یکی از بهترین ترانه‌هایی هستند که می‌توان براساس آنها کلیپ یا نماهنگ انیمیشن ساخت؛ جملات و کلمه‌هایی که مادر از سوز دل برای کودک می‌خواند و آرزوهای دست نیافته‌ای که در قالب شعر برای خواب کردن فرزند زمزمه می‌کند.

یکی از ترانه‌های معروفی که در کشور به شکل‌های متفاوتی وجود دارد «ترانه دويدم و دويدم» است که در آن داد و ستد و چرخه زندگی با زبانی ساده بیان می‌شود. این ترانه مثل همه ترانه‌های عامیانه خوب شروع می‌شود و خوب هم پیش می‌رود اما در پایان به جای نصیحت و توصیه‌های اخلاقی با شلوغ کردن فضای شعر آن را خاتمه می‌دهد.



دویدم و دویدم / سر کوهی رسیدم / دو تا خاتونی دیدم / یکی اش به من آب داد /
یکی اش به من نان داد / نون را خودم خوردم / آب را دادم به زمین / زمین به من علف
داد / علف را دادم به بز / بز به من شیر داد / شیر را دادم به نونوا / نونوا به من
آتش داد / آتش دادم به زرگر / زرگر به من قیچی داد / قیچی را دادم به درزی /
درزی به من قبا داد / قبا را دادم به بابا / بابا به من خرما داد / یکی اش خودم خوردم /
یکی اش افتاد رو زمین / رفتم خرما بیارم / آتش به پنبه افتاد / گربه به دنبه افتاد / سگ
به شکنجه افتاد.

فضای شعر بسیار زیبا و دلنشین است، اما از باب محتوا حرفی برای گفتن ندارد.
مهمین جواهریان در انیمیشنی که از این متل تولید کرده، به خوبی از نظر محتوا مشکل
آن را حل کرده و به کل متل، مفهوم بخشیده است. مفهومی که شاید در دل خود این
متل مستتر و نهان بوده است. جواهریان پایان متل را به این شکل تغییر داده است. قبا را
دادم به بابا / بابا به من کتاب داد / انگار به تشنه آب داد. یعنی تمام این فراز و
نشیب‌ها، داد و ستدها و تلاش‌هایی که صورت پذیرفته برای رسیدن به کتاب و بدست
آوردن آگاهی و دانش بوده است. (وکیلان، ۱۳۷۵: ۶)

کلام آخر

اگر دیزنی در آثارش از داستان‌های کشورهای مختلف استفاده می‌کند، اولین کاری
که انجام می‌دهد، این است که آنها را کاملاً آمریکایی می‌کند. یعنی روح داستان را با
فرهنگ آمریکایی منطبق می‌سازد.

چرا کودکان ما کارتون «فوتبالیست‌ها»، «لاک‌پشت‌های نینجا»، «رابین‌هود» را
می‌شناسند اما زال را نمی‌شناسند، با رستم آن چنان که باید آشنا نیستند، ضحاک را به
جا نمی‌آورند و از سیمرغ و دیو سفید چیزی نمی‌دانند. کودک و نوجوان ما باید اول
تهمینه و رودابه را بشناسد تا سیندرلا و زیبای خفته. حتی اگر می‌خواهد داستانی مثل
سیندرلا هم ببیند، بهتر است ماه پیشونی و گلابتون و ننه‌ماهی را ببیند.

در روند تولید فیلم‌های انیمیشن باید داستان‌ها و موضوعاتی منطبق بر ساختار

فرهنگی ایران مورد توجه قرار بگیرد؛ زیرا این قصه‌ها و افسانه‌ها، رفتارهای مثبت انسانی را ترویج می‌دهند و کودکان این مرز و بوم و بزرگسالان فردا، برای بارور شدن نهال وجودشان احتیاج به این نوع فرهنگ دارند نه فرهنگ‌های بیگانه.

تاریخچه انیمیشن در ایران نشان می‌دهد که پایه و اساس اغلب فیلمنامه‌های تولید شده ادبیات عوام بوده است مانند «خوشه‌های گندم» (۱۳۴۱) اسفندیار احمدیه، «مرغ ماهی خوار»، «لاک‌پشت و مرغابی‌ها» (۱۳۴۳) جعفر تجارچی، «ملک جمشید» (۱۳۴۵) نصرت کریمی، «ملک خورشید» (۱۳۵۴) علی اکبر صادقی، «امیر حمزه دار و گور دیگر» (۱۳۵۶) نورالدین زرین کلک، «موش توی سوراخ نمی‌رفت» (۱۳۶۰)، «پولک نقره‌ای» (۱۳۷۰) افخم ماکویی، «بازار» (۱۳۷۰)، «کوه جواهر» (۱۳۷۳) و «یکی کم است» (۱۳۷۶)، عبدالله علیمراد، «کدو قلقله‌زن»، «موش دم بریده»، «کی از همه پرزورتره»، «مرغ پاکوتاه»، «سه قدم دورتر شدن از مادر»، «لی لی حوضک» (۱۳۷۶) بهروز یغماییان و سایر انیمیشن‌هایی که تاکنون ساخته شده‌اند. بنابراین به نظر می‌رسد در صورت بهره‌گیری مناسب از ویژگی‌های انیمیشن و اقتباس جذاب از فرهنگ عامیانه کشور بتوان در جهت ساخت برنامه‌های منطبق برخواست کودکان و نوجوانان از سویی و نیازهای جامعه امروز از سوی دیگر گام برداشت. احیا و بازتولید مضامین بلند اخلاقی، تولید آرامش، صبر و متانت، تأکید بر ویژگی‌های پهلوانی، ارج نهادن بر فداکاری، تلاش، کوشش، تفکر، رهبری و خلاقیت همگی از خصایلی هستند که در فرهنگ عامیانه ایران وجود دارند و تنها نیازمند اندک پردازش و به روز کردن هستند.

منابع

۱. بی نام (۱۳۵۹) فرهنگ عامه (کتاب درسی دوره دبیرستان) تهران: آموزش و پرورش.
۲. جواهریان، مهین (۱۳۷۸) تاریخچه انیمیشن در ایران، تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی.
۳. روانی پور، منیرو (۱۳۶۹) افسانه‌ها و باورهای جنوب، تهران: نجوا.
۴. وکیلان، سیداحمد (۱۳۷۵) چیستان‌های خواندنی، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.

