

شیوه‌های تبدیل افسانه به انیمیشن

ناهید جهازی^۱

چکیده

در حیطه هنر، انیمیشن، هنری است که دلپذیرترین انواع آن برای کودکان، فیلم‌های کارتونی و عروسکی است و از جمله قالب‌های دوست داشتنی برای تهیه برنامه‌های ویژه کودکان و نوجوانان است. انیمیشن مناسب‌ترین شیوه برای تبدیل افسانه‌ها و قصه‌های عامیانه به برنامه‌ای است که خاطرات شیرین کودکی ما را تداعی می‌کند. در این هنر می‌توان از ساختار افسانه‌ها به فراوانی استفاده کرد. در واقع انیمیشن یکی از وفادارترین رسانه‌ها به درون‌مایه و ساختار افسانه‌هاست و می‌تواند داستان و روایت را در چشم‌اندازی جدید به تماشاگران ارائه دهد.

افسانه‌ها حاوی موقعیت‌ها و ویژگی‌هایی هستند که می‌توان آنها را از طریق انیمیشن نمایش داد. به عبارت دیگر، عناصر موجود در افسانه‌ها دستمایه مناسبی برای خلق انیمیشن هستند. در این مقاله به شیوه‌های تبدیل افسانه به انیمیشن پرداخته شده است. این شیوه‌ها به فیلم‌نامه‌نویسان ویژگی‌های ساخت یک انیمیشن جذاب را یادآوری می‌کنند.

کلیدواژه‌ها: داستان، فانتزی، افسانه، انیمیشن، اقتباس

۱. کارشناسی ارشد ادبیات نمایشی از دانشگاه تهران، پژوهشگر فرهنگ عامه و فیلم‌نامه‌نویس

مقدمه

افسانه‌ها و قصه‌ها بخشی از ادبیات شفاهی و میراث ارزشمند فرهنگی هستند که ضمن نمایاندن هویت و فرهنگ، مفاهیم معنوی، اخلاقی، اجتماعی و مضامین دیگر را به مخاطبان منتقل می‌کنند. ترکیب تفریح و سرگرمی با تعلیم و تربیت از طریق معانی نهفته در قصه‌ها و افسانه‌ها، با زیبایی‌شناسی خاص فرهنگ ایرانی، تأثیر به‌سزایی در غنی‌سازی و ارتقای کیفیت گذران اوقات فراغت کودکان و نوجوانان دارد. بازآفرینی افسانه‌های ایرانی در قالب انیمیشن و به عبارت دیگر، تبدیل آنها به اثر نمایشی این تأثیرپذیری را افزایش می‌دهد. از آنجا که معمولاً افسانه‌ها مهم‌ترین دستمایه هنرمند برای ساخت اثر به شمار می‌روند، در این مقاله چگونگی اقتباس از افسانه‌ها برای تبدیل به انیمیشن آورده شده است. در انیمیشن، هنرمندان مجری کار، به هنگام ساخت فیلم انیمیشن معمولاً روی سه منبع تمرکز می‌کنند:

۱. شخصیت‌های کلاسیک: شخصیت‌های کلاسیک عبارت‌اند از: شخصیت‌های

شناخته‌شده که معمولاً از افسانه‌ها یا داستان‌های تاریخی می‌آیند؛ مانند ماه‌پیشونی، نخودی، دختر نارنج و ترنج، رستم، سهراب و اسفندیار. با توجه به آشنایی مخاطب با این شخصیت‌ها ساخت فیلمنامه انیمیشن بر اساس آنها باعث جذب مخاطب می‌شود.



۲. ایده‌های مطرح و شناخته‌شده: این

ایده‌ها مانند «خوبی سرانجام پیروز است»، «یاری به دیگران باعث نیکبختی می‌شود» و «پس از مشکلات، خوشبختی و آرامش

سربرمی‌آورد»، موجب می‌شود تا مخاطب در ضمیر ناخودآگاه خود با آنها همذات‌پنداری کند.

۳. **مفاهیم بکر و بدیع:** مفاهیم اصیلی که هنرمند به دریافت آنها نایل می‌شود، دستمایه مناسبی برای ساخت انیمیشن است. هنرمند با مشاهده دقیق اطراف و طبیعت پیرامون خود و تفکر در باب مسائل کودک، جهان و اتفاقات حال حاضر به این مفاهیم و اندیشه‌ها دست می‌یابد. این مفاهیم باعث خلق آثاری ماندگار می‌شوند. همچنین، هنرمند برای اقتباس از یک قصه، به نکات مهمی توجه می‌کند و اغلب موارد زیر را اعمال می‌کند:

- تغییر در توالی زمانی برای ایجاد هیجان و تعلیق
- تغییر برای ایجاد تجربه تصویری بیشتر
- افزودن قصه فرعی برای تطابق با درک و شعور تماشاگر
- فشردن ساختمان منبع ادبی. (ثمینی، ۱۳۷۸: ۲۱)

در قصه‌های کهن از همان شروع قصه پس از ذکر عبارت آغازین بلافاصله کمبود یا نیاز مطرح می‌شود، سپس قهرمان برای رفع نیاز به راه می‌افتد و در پایان قصه شخصیت به هدفش دست می‌یابد.

نحوه انتخاب قصه برای اقتباس

در اقتباس، انتخاب متن اصلی (قصه) اهمیت زیادی دارد. اگر داستانی در کار نباشد، شخصیت و درونمایه به خودی خود نمی‌توانند بار فیلم را به دوش بکشند. فیلم نیاز به حرکت دارد و حرکت ناشی از خط داستانی است. هرچه داستانی که مورد اقتباس قرار می‌گیرد، کوتاه‌تر باشد، حفظ تمرکز داستان ساده‌تر است.

آسان‌ترین راه ممکن در تبدیل یک قصه به فیلمنامه، مشخص کردن قسمت‌های اساسی و مهم داستان پس از مطالعه دقیق آن است. در قصه‌ها، حالات و احساسات شخصیت‌های داستان و اعمال و کردار آنها توصیف می‌شود.

اعمال و رفتار شخصیت‌ها، رویدادهای قصه را می‌سازند. این رویدادها وقتی به ترتیبی منطقی و علی به هم پیوند بخورند، طرح داستانی را پدید می‌آورند. طرح داستانی دارای نقطه شروع، نقطه اوج و نقطه فرود و پایان است و به عبارت دیگر، ساختار دارد.

برای اقتباس از یک قصه، ابتدا رویدادهایی را که ساختار قصه را تشکیل می‌دهند، مشخص می‌کنیم. توصیفات ادبی و داستانی در رویدادها تأثیری ندارند، بنابراین حذف می‌شوند، یا از طریق رفتار و واکنش‌های شخصیت‌های داستان بیان می‌گردند. «در قصه کودک، توالی حوادث باید در روایت رعایت شود و بویژه باید از جریان سیال ذهن خودداری کرد.» (حسن‌زاده توگلی، ۱۳۸۲: ۵۴)

اقتباس‌کننده مجبور است بعضی از صحنه‌ها را حذف کند. این صحنه‌ها بیشتر پیش‌زمینه داستان هستند. برای پر کردن جای خالی ماجراهای فرعی حذف شده یا جای شخصیت‌های حذف‌شده و برای حفظ تداوم خط داستان، صحنه‌هایی به فیلمنامه اضافه می‌شود. اگر ماجرا دوره زمانی بلندی را در بر داشته باشد، اقتباس سخت‌تر خواهد بود.

خط داستانی در یک فیلم انیمیشن باید مشخص باشد. «خط داستانی را که حرکت‌زاست، می‌توان خط طرح و توطئه یا خط داستانی نامید و خط‌های داستانی که با شخصیت‌پردازی و روابط درونمایه‌های بعدی به داستان می‌افزاید، خط فرعی عنوان کرد.» (اکبرلو، ۱۳۸۴: ۹۵)

تمام کلیشه‌ها و عادات داستان‌گویی در انیمیشن در اصل از داستان کوتاه پدید آمده‌اند. اگر داستانی در کار نباشد، شخصیت و درونمایه به خودی خود نمی‌توانند بار فیلم را به‌دوش بکشند.

در مواردی داستان کوتاهی برای اقتباس و تبدیل به فیلمنامه انتخاب می‌شود. «برای تبدیل این داستان به فیلمنامه باید به نکات زیر توجه داشت:

۱. مشخص کردن زمان و مکان داستان از طریق ایجاد فضایی مناسب برای داستان و خلق موقعیت اجتماعی لازم برای ظهور بحران و آغاز درگیری‌ها.
۲. مشخص کردن منش شخصیت اصلی داستان و بیان سازگاری‌ها و ناسازگاری‌های فکری و روحی او با اشخاص و اضافه کردن شخصیت‌های جدید به داستان.

۳. اضافه کردن رویدادهای فرعی به موضوع اصلی داستان از طریق رفتار و اعمال شخصیت‌های اصلی و فرعی که می‌تواند منشأ عمل و عکس‌العمل‌های جدید در داستان شود.

۴. اضافه کردن گفتگوها، رفتار و حالت‌های جدید به داستان که متناسب با رویدادهای اضافه شده به داستان باشد.

۵. ایجاد روابط علت و معلولی لازم بین رویدادهای مختلف داستان بر اساس نوعی وحدت منطقی و یک انسجام کامل به نوعی که هر رویدادی معلول رویداد قبل از خود باشد. (خیری، ۱۳۶۸: ۷۶)

اما در مواردی، باید قصه‌ای را که انتخاب می‌شود، کوتاه کرد که برای این منظور می‌توان شخصیت‌ها را در هم ادغام نمود. اقتباس‌کننده در مواردی مجبور است بعضی از صحنه‌ها را حذف کند. این صحنه‌ها بیشتر پیش‌زمینه داستان هستند. برای پر کردن جای خالی ماجراهای فرعی حذف شده، یا برای پر کردن جای شخصیت‌های حذف شده و حفظ تداوم خط داستان، صحنه‌هایی نیز به فیلمنامه اضافه می‌شود، البته در مواردی اصل قصه را حفظ می‌کنیم و تنها تغییرات جزئی در آن می‌دهیم یا اینکه قصه به سبک قصه‌های جدید نوشته می‌شود. در گذشته، اقتباس وفادارانه از قصه‌های کهن وجود داشت، اما این گرایش با مرور زمان کمرنگ شد و به تدریج، نویسندگان به نگارش قصه‌های جدید بر مبنای ساختار قصه‌های کهن، علاقه‌مند شدند. این گرایش چند دلیل داشت:

- اجتناب از ضعف‌های فنی مثل جنبه‌های سست پیرنگ
- ایجاد اشکالی متنوع‌تر نسبت به قصه‌های کهن
- بیان اهداف و موضوعات امروزی در قالب افسانه‌ها
- جلب توجه مخاطب امروزی که با فناوری و رایانه آشناست و با بازی‌های رایانه‌ای بزرگ می‌شود.

۱. پیرنگ عبارت است از مجموعه وقایعی که با رابطه علت و معلولی بیان می‌شوند و خط سیر مستقیم زمانی (تقویمی) ندارند.

تغییر کارکردهای بسیاری از قصه‌های کهن، مانند بد جلوه دادن زن‌بایا در قصه‌ها که در گذشته به نگرانی‌های مادر خانواده و موقعیت ضعیف او در خانواده برمی‌گشت. هر چه سن مخاطب افزایش یابد، محتوای قصه‌ها با عناصر زندگی روزمره و امروزی بیشتر در هم می‌آمیزد. کودکان به دیدن و شنیدن قصه‌های کهن بدون دستکاری و تغییر علاقه‌مند هستند، اما تکرار این قصه‌ها بدون هیچ‌گونه تغییری، برای بزرگسالان خسته‌کننده است.

طول قصه نیز در مورد گروه‌های سنی مختلف باید متناسب با حوصله آنها باشد. گاهی می‌توان طرح فرعی کوچکی از یک قصه را به داستانی مهم تبدیل کرد. تجربه دنبال کردن یک سریال داستانی تلویزیونی در قالب انیمیشن موجب تقویت قوه زمان‌بایی در کودک می‌شود. کودک در روندی هفتگی یا روزانه داستانی را پی می‌گیرد که در بطن زندگی روزانه‌اش جریان دارد و او را با مفهوم زمان بهتر آشنا می‌سازد. کودک با پیگیری سریال به طور مستمر می‌کوشد، ادامه داستان را در ذهن خود بسازد که این موضوع به ایجاد خلاقیت در کودک منجر می‌شود.

شباهت‌ها و تفاوت‌های افسانه با اثر نمایشی (انیمیشن)

در قصه‌ها بعد از عبارت آغازین، بلافاصله نیاز یا مشکل قهرمان مطرح می‌شود، اما در فیلم‌های انیمیشن ابتدا شخصیت‌ها معرفی می‌شوند، سپس گره‌افکنی صورت می‌گیرد. در فیلم‌های انیمیشن به شخصیت‌پردازی و بویژه تحوّل شخصیت‌ها توجه می‌شود؛ شخصیت‌ها پیچیده‌ترند و به کمک شیوه‌های تصویری و کلامی متنوع‌تری شناسانده می‌شوند. شخصیت‌پردازی در فیلم‌های انیمیشن با قصه‌ها تفاوت بسیاری دارد. برای نمونه، شخصیت یاریگر در افسانه‌ها معمولاً شخصی فرازمینی است که قدرتی خارق‌العاده دارد؛ مثلاً از نظر جسمی بسیار قوی است یا گوش بسیار تیزی دارد یا تیرانداز ماهری است. اما امروزه در فیلم‌های انیمیشن این خصلت تغییر کرده است و یاریگر - مانند الاغ در کارتون شرک - شوخ و سخنگو، یا حتی دست‌وپا چلفتی است و طنز فیلم را فراهم می‌سازد. در افسانه‌ها، امکان جابه‌جایی رویدادها وجود ندارد و هر جزء به دنبال جزء دیگر می‌آید.

«مثلاً در قصه‌های پريان معمولاً آشنایی قهرمان با «يارىگر» بعد از وقوع «شرارت» و هنگام «عزيمت» صورت مى‌گيرد. در اين قصه‌ها، قهرمان اغلب در قبال خدمتى، از خدمات «يارىگر» بهره‌مند مى‌شود. مثلاً پرنده‌اى را از قفسى رها مى‌سازد که معلوم مى‌شود که شاه پرنده‌ها بوده است و به وقت لزوم به کمک قهرمان مى‌آيد.» (خليلی، ۱۳۸۵: ۴۸)

همچنين در فيلم‌های انيميشن مى‌توان از فنونى مانند «بازگشت به گذشته»، «رجعت به آینده» يا «مونتاز موازى» سود برد.

در فيلم‌های انيميشن، کشمکش پيچيده‌تر و پرفراز و نشيب‌تر از قصه‌هاست، زيرا وجود عنصر کشمکش در فيلم باعث جذاب‌تر شدن آن مى‌شود. گاهى با کمک فنون اجرائى نيز مى‌توان کشمکش را تشديد کرد. در انيميشن، دو عنصر طنز هوشمندانه و گفتگوى خنده‌دار تأثير فراوان دارد، در حالى که در افسانه‌ها روند قصه مهم‌ترين عنصر محسوب مى‌شود. در افسانه‌ها، کودک، فضا و مکان را در ذهن خود مى‌سازد، اما در انيميشن تصويرى شدن فضا و تمايز بين فضاها و مکان‌های مختلف، باعث تشديد تفاوت‌ها و ايجاد تنوع در فيلم مى‌شود و هر صحنه را در تناقض با صحنه قبل و بعد از خود قرار مى‌دهد.

در افسانه‌ها، قصه از ديد دانای کل بيان مى‌شود. در فيلم‌های انيميشن نيز زاويه ديد، سوّم شخص و دانای کل است و نقش قصه‌گو را ايفا مى‌کند که اين موضوع براى کودک دلپذير است.

زمان و مکان در افسانه‌ها چندان روشن نيست، در فيلم‌های انيميشن نيز زمان و مکان مشخص نيست. اين امر را مى‌توان وجه اشتراك بين افسانه‌ها و فيلم‌های انيميشن دانست. در قصه‌ها و افسانه‌ها گاهى اشيای بيجان با حيوانات و گياهان گفتگو مى‌کنند که اين گفتگو براى کودک جذاب است، در فيلم‌های انيميشن نيز اين ويژگى به کار گرفته مى‌شود. در افسانه‌ها يك راوى وجود دارد که قصه را روايت مى‌کند. در بسيارى از فيلم‌های انيميشن نيز يك راوى داستان را روايت مى‌کند و مخاطب با گفته‌های راوى وارد فضاي قصه مى‌شود. وجود راوى در فيلم‌های انيميشن ما را به قصه نزديک مى‌کند و موجب تداعى لذت شنيدن قصه در مخاطب مى‌شود.

در قصه‌ها، لحظات ترسناک مانند کشته شدن برادر به دست زن‌بابا یا کشته شدن مادر، از سوی راوی بیان می‌شود، اما نمایش این صحنه‌ها در فیلم کودک، فضاهای هراس‌آوری ایجاد می‌کنند که باعث ترس و دلهره مخاطب کودک می‌شوند، زیرا تصویر، مؤثرتر از کلام است. به همین دلیل این صحنه‌ها در فیلم‌های کودک (مانند انیمیشن) حذف یا بسیار تلطیف می‌شوند. در قصه‌ها، نماد یا رمز از سوی قصه‌گو رمزگشایی می‌شود، بنابراین در فیلم‌های کودک نباید نمادها و رموزها به صورت مشکل و معماگونه تا پایان فیلم ذهن کودک را درگیر سازند و حل آنها برای کودک مشکل باشد. موضوع و فضای قصه نیز باید با دنیای کودک پیوند داشته باشد.

مهم‌ترین عناصر در انیمیشن

فیلمنامه‌نویس و کارگردان باید در یک اثر انیمیشن، ترکیبی از عناصری مانند پیش‌بینی، تردید و انتظار، تعلیق و غافلگیری را به کار گیرد تا انیمیشن ساخته شده، کسالت‌آور و خسته‌کننده نباشد. این روند به این ترتیب است: پیش‌بینی، تردید، انتظار، تعلیق و در ادامه بحران. فیلمنامه‌نویس، شخصیت داستان و طرح را به نحوی می‌آمیزد تا به پیش‌بینی شخص مخاطب بینجامد و برای ایجاد تردید و انتظار، داستان را به صورت صحیح و طبیعی کش می‌دهد و مخاطب را به اشتباه می‌اندازد، به گونه‌ای که ابتدا او را گمراه و سپس راهنمایی می‌کند.

بحران و تعلیق از اجزای اصلی انیمیشن محسوب می‌شوند. انیمیشن، بویژه انیمیشن کودک و نوجوان نباید یکنواخت باشد. بحران، سیری صعودی دارد که از انتظار شروع می‌شود و به گره‌گشایی می‌انجامد. فیلمنامه‌نویس یا انیماتور (کارگردان انیمیشن) باید در مخاطب انتظار را به وجود آورد. بدون انتظار، مخاطب نگران شخصیت و حادثه‌ای که برای او اتفاق می‌افتد، نخواهد بود. مهم‌ترین وجه اشتراک افسانه‌ها و فیلم‌های کودکان، پایان‌بندی آنهاست. در هر دو صورت، پایان، شادی‌بخش است و قهرمان به خوشبختی دست می‌یابد.

«کارتون‌هایی که در آن شخصیت‌های اصلی فعال هستند و صحنه‌ها زود به زود عوض می‌شوند و از جلوه‌های صوتی و تصویری به میزان زیاد استفاده می‌کنند، بیشتر توجه کودکان را به خود جلب می‌کنند.» (فرودگاهی، ۱۳۷۷: ۲۲۸-۲۲۷)

یکی دیگر از عناصر مشترک بین افسانه و انیمیشن، فانتزی است. در دنیای فانتزی، کودک احساس آرامش و امنیت می‌کند، زیرا هر اتفاقی حتی مرگ غیر واقعی است. افسانه‌ها به دلیل دارا بودن دو اصل قهرمان‌پروری و تخیل، بهترین دستمایه برای نگارش فیلمنامه کودک هستند.

افسانه به کودک فرصت می‌دهد که به سرزمین‌های خیالی سفر کند و فیلم برای رسیدن به این گونه داستانی، به دنیای عروسکی و کارتونی رو می‌آورد؛ زیرا کارتونی و عروسکی ارتباط کودک را با دنیای خیالی آسان‌تر می‌کند. فیلمنامه‌های کودکان باید سرشار از تخیل باشند؛ زیرا تخیل، کودکان را از درون ارضا می‌کند.

در انیمیشن‌هایی که بر عمل و حادثه پیریزی می‌شوند، انتظار عاملی بسیار مهم است. حتی در فیلمنامه‌هایی که از طرحی ضعیف برخوردارند و بار فیلمنامه بر دوش شخصیت‌هاست، انتظار اهمیت فراوانی دارد.

تعلیق، ملازم انتظار است. تعلیق و انتظار در کنار هم باعث کشاندن تماشاگر به دنبال خود می‌شود. ابزار تعلیق عبارت‌اند از:

۱. تلخیص یا گفتن (گفتگو در انیمیشن‌های با کلام): «در این نوع تعلیق، انیماتور با گفتگوی شخصیت‌ها مخاطب خود را در هول و ولا می‌اندازد و از گفتگویی که میان دو یا چند شخصیت صورت می‌پذیرد، نوع تعلیق مشخص می‌شود.» (فرودگاهی، ۱۳۷۷: ۵۰۴)

در انیمیشن‌های بدون کلام، انیماتور باید با یاری تصویر، نمایشی کردن، درگیر کردن شخصیت‌ها و موسیقی و افکت، مخاطب را در انتظار نگه دارد.

۲. صحنه یا نشان دادن فضا (هم در انیمیشن‌های با کلام و هم بدون کلام): در تعلیق نباید به مخاطب گفت یا نشان داد که چه اتفاقی برای شخصیت یا شخصیت‌های فیلم روی می‌دهد، بلکه باید گفت و نشان داد که یک اتفاق روی خواهد داد.

۳. توصیف (در داستان‌نویسی و مصوّرسازی): در توصیف و مصوّرسازی در انیمیشن، عنصر تعلیق را می‌توان به لحاظ اندازه نماها، زوایای مختلف دوربین و حرکات دوربین بررسی کرد.

به طور کلی در این گونه نوشتار تعلیق در دو صورت پیش می‌آید:

۱. زمانی که فیلمنامه‌نویس راز سر به مهری را در داستان پیش می‌کشد و موقعیتی غیر عادی را در اثر خلق می‌کند که مخاطب مشتاق کشف این راز و موقعیت می‌شود.

۲. شخصیت‌های داستان در وضعیت دشواری قرار می‌گیرند. به طوری که شخصیت باید میان دو عمل و راه، یکی را انتخاب کند.

تماشاگر به لحاظ همذات‌پنداری، تا به آخر انیمیشن را در حالت تعلیق و انتظار دنبال می‌کند. اگر فیلم دارای تعلیق باشد، مخاطب را جذب خود خواهد کرد. در تعلیق، مخاطب در حالتی از تضاد قرار می‌گیرد و دچار ترس و هیجان می‌شود و همیشه منتظر نقطه‌ای پایانی برای آن بحران و آشفتگی است.

ایجاد پرسش برای تماشاگر، تعلیق در فیلمنامه را تشدید می‌کند و هرگاه مخاطب به پاسخ پرسش دست یابد، باید پرسش دیگری تدارک دیده شود. در واقع، تعلیق نباید هرگز پایانی داشته باشد، زیرا بدون انتظار، تماشاگر تمایلی برای دنبال کردن ماجرا نخواهد داشت.

«یکی دیگر از اجزای اصلی انیمیشن به جز تعلیق، بحران است. بحران به معنی آشفتگی و تغییر حالت، لحظه یا لحظاتی است که طی آن تغییر قطعی داستان فیلم روی می‌دهد، یا لحظه‌ای در داستان، نمایشنامه و فیلمنامه است که کشمکش به اوج شدت می‌رسد و به تصمیم‌گیری منجر می‌شود. بحران همچنین به سرنوشت کلی عمل داستانی اطلاق می‌گردد. در لحظه بحران، دگرگونی عظیمی در رویدادها یا شخصیت‌ها حس می‌شود. (همان: ۴۹۸-۴۹۷)

بحران به انیمیشن تنوع می‌دهد. انیمیشن باید بتواند تماشاگر را به دنبال خود بکشد و کاری کند که تماشاگر بخواهد با حدس و گمان به حوادث آینده پی ببرد. بحران در تماشاگر چنین حسی را بیدار می‌کند. البته گاهی ممکن است شخصیت‌های فیلم لحظه‌های

بحرانی را پیش‌بینی نکنند و ناگهان با آن لحظه‌ها روبه‌رو شوند. بحران سیری صعودی دارد، یعنی از نخستین بحران و انتظار شروع می‌شود تا آخرین بحران و گره‌گشایی پیش می‌آید. بحران‌ها باید به تدریج شدیدتر، جذاب‌تر و متنوع‌تر شوند.

طرح فیلمنامه اگر از ابتدا تا انتها یکنواخت باشد و حادثه‌ای در آن روی ندهد، طرح جالبی نخواهد بود.

زمانی که مخاطب با تغییر و تحوّل روبه‌رو نمی‌شود، طرح قصه کسالت‌آور خواهد شد.

شیوه‌های تبدیل قصه به فیلم انیمیشن

پس از انتخاب قصه، ابتدا باید مخاطبان داستان و هدف یا هدف‌های اصلی داستان را از اقتباس مشخص کنیم. برای مثال، هدف از اقتباس می‌تواند آشنایی کودک با قصه‌ها و افسانه‌های بومی یا انتقال پیامی اخلاقی باشد.

پس از تعیین هدف، تم و پیام اصلی داستان را مشخص می‌کنیم. تم در قصه کودک باید ساده، قابل فهم و منطقی باشد. افسانه‌هایی که دارای تم‌های برجسته اخلاقی هستند، در اولویت قرار می‌گیرند. در چنین موضوعاتی، تم و مضمون قصه به صورت مستقیم بیان نمی‌شود و در دل قصه گنجانده و به صورت غیر مستقیم به کودک القاء می‌شود. پس از تعیین تم، به سراغ رویدادهای اصلی و فرعی داستان می‌رویم. با پیدا کردن دستمایه اصلی، حوادث کلیدی داستان را که عناصر دراماتیک فعال و هیجان‌انگیز و تصویری هستند، پیدا می‌کنیم.

فیلمنامه‌نویس باید داستان را در ذهن خود به تصویر درآورد و هنگام نوشتن فیلمنامه به همه چیز تحرک ببخشد؛ حتی اگر شخصیت‌ها فقط یک لحظه صحبت می‌کنند، به جای اینکه در موقعیتی ساکن با هم صحبت کنند، کاری به آنها بدهد و تمام مدت صحنه را فعال نگه دارد تا شانس خود را برای نشان دادن تماشاگر پای تلویزیون افزایش دهد.

از همان ابتدا، پایان فیلمنامه را مشخص می‌کنیم. در پایان، معمولاً شخصیت به هدف رسیده و سفر خود را به پایان برده است.

پس از تعیین رویدادهای اصلی و فرعی داستان، شخصیت‌های اصلی و فرعی را مشخص می‌کنیم. در مرحله بعد رویدادها و حوادث اضافی را حذف و رویدادها و حوادث لازم را به داستان اضافه می‌کنیم، سپس نقاط فراز و فرود داستان آورده می‌شود. این نقاط شامل گره‌افکنی، نقطه اوج و گره‌گشایی است. در پرده اول؛ گره‌افکنی، در پرده دوم؛ نقطه اوج و در پرده سوم؛ گره‌گشایی انجام می‌شود. بعد از این مرحله، شخصیت‌ها مشخص می‌شوند. شخصیت یا شخصیت‌های منفی داستان (آنتاگونیست) در مقابل قهرمان (پروتاگونیست) که شخصیت مثبت داستان است، می‌آید و باعث ایجاد کشمکش، تعلیق و دلهره در فیلم می‌شود و داستان را پیش می‌برد.

به فضای قصه نیز باید توجه داشت. داستان‌هایی که بر پایه طنز بنا می‌شوند، در فضای نشاط‌آور و فرح‌بخش روی می‌دهند و قصه‌هایی که دارای قهرمانی با سرگذشت غم‌انگیز هستند، فضایی غمناک و وهم‌آور و سهمگین دارند.

نحوه نگارش فیلمنامه انیمیشن

فیلمنامه انیمیشن مانند سایر فیلمنامه‌ها دارای ساختار سه پرده‌ای است:

الف) پرده اول

پرده اول به دستمایه‌ای مربوط می‌شود که داستان را شروع و شخصیت‌ها را معرفی می‌کند، مسئله، نیاز یا هدف را پی‌ریزد و اطلاعاتی در اختیار اقتباس‌گر قرار می‌دهد که باید قبل از گسترش داستان آنها را بداند. *رئال جامع علوم انسانی و مطالعات فرهنگی* فیلمنامه انیمیشن به شیوه فیلم بلند نوشته می‌شود و در آن به همان اندازه، به گره‌ها و گره‌گشایی‌ها دقت می‌شود.

در پرده اول، نیاز مطرح می‌شود. داستان انیمیشن باید تا پایان صفحه اول مطرح شود. نخستین جملات در فیلمنامه انیمیشن باید داستان را مشخص کند و کشمکش و نیاز را نشان دهد. در انیمیشن بهتر است صفحه اول با یک شوخی شروع شود. طنز، جوهر انیمیشن است و می‌تواند شوخی ساده تصویری یا یک شوخی کلامی برای کودکان بزرگ‌تر باشد. بعد از طنز اولیه، کشمکش مطرح می‌شود.

فیلمنامه‌نویس باید ساختاری محکم را در داستان دنبال کند و شروعی پر تشویش داشته باشد. چنین شروعی، توجه تماشاگر را جلب می‌کند.

«در فیلم‌های سینمایی انیمیشن برای معرفی شخصیت‌ها، داستان، فضا و ژانر سه نقطه اصلی هستند که در اولویت قرار دارند.» برای دستیابی به چنین شرایطی توصیه‌های زیر پیشنهاد می‌شود:

۱. با یک سکانس آواز، اکشن را آغاز کنید.

۲. با یک سکانس اکشن، خطر را آغاز کنید.

۳. روایت گفتاری یا مکتوب» (وبر، ۱۳۸۷: ۷۸)

در افسانه‌ها برای بازگویی پیش‌زمینه داستان‌ها و چگونگی روی دادن اتفاقات و ماجراها از روایت گفتاری یا مکتوب استفاده می‌شود.

ب) پرده دوم

کار فیلمنامه‌نویس این است که دستیابی شخصیت اصلی به هدف را تا حد امکان دشوار کند. در اینجا، پرده دوم شروع می‌شود. در میانه داستان، به نقطه اوج می‌رسیم. وقتی پرده دوم پیش می‌رود، موانع بیشتری میان شخصیت‌های اصلی و اهدافشان ایجاد می‌گردد. در پایان پرده دوم و تقریباً در یک چهارم انتهایی فیلمنامه، شخصیت‌ها در بدترین وضعیت ممکن قرار می‌گیرند. ضرورتی ندارد که نقطه اوج افسانه به اندازه فیلم دراماتیک باشد. گاهی اقتباس‌کننده باید حوادث را منظم کند یا به ماجراهای قصه بیفزاید تا ساختاری دراماتیک به اثر ببخشد.

به طور کلی، فیلم‌های پر تحرک نقطه اوج‌های دراماتیک قوی و مؤثرتری دارند. صحنه‌هایی که داستان را از پرده اول به پرده دوم و از پرده دوم به پرده سوم می‌رانند، «صحنه‌های انتقالی» نامیده می‌شوند.

«پرده دوم، داستان را گسترش و روابط را بسط می‌دهد. همچنین، اعمالی را که شخصیت مایل به انجام دادنشان است تا مسئله را حل کند یا به هدف دست یابد، نشان می‌دهد و موانعی را که برای شخصیت مشکل ایجاد می‌کند، در خود جای می‌دهد.» (سیگر، ۱۳۸۰: ۱۱۰)

در این پرده، داستان گسترش می‌یابد و بلندتر از دو پرده دیگر می‌شود.

پ) پرده سوّم

پرده سوّم داستان را به نتیجه می‌رساند و از آن گره‌گشایی می‌کند. در پرده سوّم، ساختمان دراماتیک به پایانی هیجان‌انگیز، پرتنش یا رضایت‌بخش ختم می‌شود. همچنین در پرده سوّم کشمکش و خطر تشدید می‌شود.

جمع‌بندی

در انیمیشن‌های ایرانی‌ای که بر اساس افسانه‌ها ساخته می‌شوند، معمولاً قصّه اصلی هر افسانه به صورت وفادارانه مورد اقتباس قرار می‌گیرد. این ویژگی در کارهای اولیه انیمیشن ایران چندان نکوهیده نیست، زیرا کودک ایرانی را با قصّه‌های سرزمین‌اش آشنا می‌سازد. اما امروزه به نگارش و ساخت افسانه‌هایی جدید بر اساس ساختار قصّه‌های کهن نیازمندیم؛ افسانه‌هایی که قهرمان، داستان و رویدادها دارای ویژگی‌های قهرمان امروزی باشند و مخاطب کودک و نوجوان امروز را جذب کنند. این قصّه‌ها باید بر اساس ساختار قصّه‌های جادویی یعنی وقوع شرارت یا نیاز نوشته شوند؛ مانند انیمیشن «نمو» که ساختار آن بر مبنای وقوع شرارت و انیمیشن «شرک» که بر مبنای وقوع نیاز بسط یافته است. تحلیل این دو انیمیشن نشان می‌دهد که چگونه کاربرد ساختاری قصّه‌های کهن برای نگارش فیلمنامه، آثاری جاودانه و زیبا خلق می‌کند، آثاری که در انیمیشن‌های ایرانی کمتر دیده می‌شود.

منابع

۱. اکبرلو، منوچهر، (۱۳۸۴) اقتباس ادبی برای سینمای کودک و نوجوان، تهران: نشر بنیاد سینمایی فارابی.
۲. ثمینی، نغمه (۱۳۷۸) «از کلام تا تصویر؛ بررسی سیر اقتباس در سینمای ایران (۱۳۰۸-۱۳۵۷)»، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه سینما تئاتر.
۳. حسن‌زاده توکلی، حمیدرضا (۱۳۸۲) «اقتباس از قصه‌های کهن برای فیلم کودک از منظر روایت‌شناسی»، گزارش پژوهشی، مرکز تحقیقات صدا و سیما.
۴. خلیلی، سارا [گردآورنده] (۱۳۸۵) سیمیا (ویژه ایده‌یابی و فیلمنامه‌نویسی)، کتاب دوم و سوم، تهران: انتشارات دانشگاه هنر.
۵. خیری، محمد (۱۳۶۸) اقتباس برای فیلمنامه، تهران: سروش.
۶. سیگر، لیندا (۱۳۸۰) فیلمنامه اقتباسی، ترجمه عباس اکبری، تهران: انتشارات نقش و نگار.
۷. فرودگاهی، مهدی (۱۳۷۷) رؤیاهای بیداری، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
۸. وبر، ماریلین (۱۳۸۷) راهنمای نگارش فیلمنامه سینمایی انیمیشن، ترجمه شقایق قندهاری، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.