

Investigation of Dramatic Aspects of the Tale Attar's Manteq-o-Teyr for cinematic animation adaptation

tayebe partovirad *

Department of English Language and Islamic Studies - Faculty of Humanities - University of Hazrat e Masoumeh - Qom – Iran

Abstract

Persian literary texts, especially the classical ones, have never been written for the purpose of animation display. Nevertheless, some of these texts have dramatic capacities which enables screenwriters to adapt them via various techniques and methods. Attar's Manteq-o Teyr is regarded as one of the significant mystic poems as well as a classical masterpiece of Persian literature that can be adapted in the genre of animation due to its rich and profound didactic instructions. Animation is a narrative of the impossible world, hence it is not only capable of igniting audience's surprise and wonder but also capable of depicting the impossible as possible by employing motion, picture and imagination. Applying descriptive-analytical method, the present study aims to analyze dramatic meta-structural elements including dramatic structure (conflict, complication, crisis, and resolution), characterization, setting, dialogue and, etc. based on generic approach and focusing on the type of animation to reveal adaptive capacities of Attar's Manteq-o Teyr. Consequently, the analysis of the foresaid elements indicated that Attar's Manteq-o Teyr due to the coherent structures of the tales appropriate for theatrical expression along with the features like motion, picture, and imagination can be regarded as a suitable text for animation script. Furthermore, the presence of complex and symbolic characters, variation in color and motion, as well as, multiple settings and various time of the journey are included among the capacities that enhance the visual features of this text for animation adaptation.

Keywords: Attar's Manteq-o-Teyr, Literature, Adaptation, Animation

* Corresponding author

فصل نامه متن شناسی ادب فارسی (علمی)
معاونت پژوهش و فناوری دانشگاه اصفهان
سال پنجاه و پنجم، دوره جدید، سال یازدهم
شماره چهارم (پیاپی ۴۴)، زمستان ۱۳۹۸، صص ۴۷-۶۲
تاریخ وصول: ۱۳۹۷/۷/۷، تاریخ پذیرش: ۱۳۹۷/۱۲/۶

بررسی ظرفیت‌های اقتباس پویانمایی (انیمیشن) از منطق‌الطیر عطار

طیبه پرتوی‌راد *

چکیده

متون ادبی ایران به‌ویژه متون کهن هیچ‌گاه برای نمایش به نگارش درنیامده است؛ ولی برخی از آنها ظرفیت‌های نمایشی دارد و فیلمنامه‌نویسان می‌توانند به شیوه‌های مختلف از آنها اقتباس و استفاده کنند. *منطق‌الطیر* عطار یکی از منظومه‌های ادب عرفانی و جزو شاهکارهای ادبیات کلاسیک فارسی است که با معارف عمیق و غنی، در زمره آثار اقتباسی در گونه پویانمایی (انیمیشن) می‌توان به آن توجه داشت. پویانمایی روایتی از دنیای غیرممکن هاست؛ دنیایی که شگفتی مخاطب را برمی‌انگیزد و با حرکت و تصویر و تخیل هر امر محالی را ممکن می‌کند. با این توصیف، نویسنده در این مقاله می‌کوشد به روش توصیفی - تحلیلی، عناصر ساختاری متون دراماتیک مانند ساختار نمایشی (کشمکش، گره‌افکنی، بحران و گره‌گشایی)، شخصیت‌پردازی، صحنه‌پردازی، گفت‌وگو و ... را با رویکرد ژانری و تمرکز بر گونه انیمیشن بررسی و ظرفیت‌های اقتباسی *منطق‌الطیر* در این قالب را بیان کند. تحلیل عناصر یادشده نشان می‌دهد *منطق‌الطیر* از ساختار منسجم داستانی مطلوبی برای بیان نمایشی برخوردار است؛ همچنین با داشتن ویژگی‌های حرکتی و تصویری و تخیلی، متن مناسبی برای فیلم‌نامه انیمیشن است. وجود شخصیت‌های پیچیده و جذاب نمادین، تنوع رنگ و حرکت، وجود مکان و زمان‌های مختلف و گوناگون در سفر و ... از دیگر ظرفیت‌هایی است که جنبه‌های تصویری این متن را برای اقتباس انیمیشن تقویت می‌کند.

واژه‌های کلیدی

منطق‌الطیر عطار؛ ادبیات؛ اقتباس؛ پویانمایی (انیمیشن)

مقدمه

فیلم و سینما در یک تقسیم‌بندی کلی به «سه گروه ۱. فیلم‌های داستانی ۲. فیلم‌های غیرداستانی (مستند و تجربی) و

* استادیار گروه آموزشی زبان انگلیسی و مطالعات اسلامی دانشگاه حضرت معصومه (س) - قم - ایران t.partovirad@gmail.com

۳. فیلم‌های انیمیشن تقسیم می‌شوند (بوردول و تامسون، ۱۳۸۹: ۱۹). هنر پویانمایی (انیمیشن) یکی از این سه گروه اصلی است که در دنیای هنر جدید و البته از نظر تجاری اهمیت بسیاری دارد. بسیاری از ایده‌ها و خواسته‌های نمایشی در این عرصه رنگ واقعیت می‌گیرد و امکان هر نوع خیال‌پردازی در بستر آن به صورت عینی برای نویسنده و کارگردان فراهم می‌شود. «این هنر به‌طور کلی به انواع فیلم‌هایی اطلاق می‌شود که با تکنیک تک‌کادری فیلم‌برداری می‌شوند و شامل قسمت‌های مختلفی مانند سل انیمیشن یا حرکت‌بخشیدن نقاشی بر روی طلق، انیمیشن بر روی کاغذ یا حرکت‌بخشیدن نقاشی‌ها، طرح‌ها و خط‌ها بر روی کاغذ، انیمیشن عروسکی که شامل حرکت‌بخشیدن به عروسک‌های دارای مفصل یا بدون مفصل می‌شود، انیمیشن اشیا که اشیا را حرکت می‌بخشد، انیمیشن بریده‌ها یا کات اوت (cut-out) و انیمیشن رایانه‌ای است» (کشاورزی، ۱۳۸۹: ۵). این هنر به سه بخش انیمیشن کوتاه تجربی - هنری، سینمایی و تلویزیونی تقسیم می‌شود. شرکت‌های مهم والت دیزنی (Walt Disney Studios)، دریم‌ورکس (DreamWorks Animation)، پیکسار (Pixar Animation Studios)، یو پی ای (United Productions of America) و بسیاری از شرکت‌های پویانمایی در سراسر دنیا و به‌ویژه شرکت‌های ژاپنی^۱ سال‌هاست که با بهره‌گیری از ادبیات به تولید محصول نمایشی می‌پردازند و در این راستا طیف گسترده‌ی کودک و نوجوان و بزرگسال را مخاطب خود قرار داده‌اند. اقتباس‌های پویانمایی از مجموعه‌ی ازوپ، اندرسن، برادران گریم، سیندرلا، آلیس در سرزمین عجایب، جزیره‌ی اسرارآمیز، هایدی، سفرهای گالیور و ... شهرت خود را بیش از اثر ادبی بودن، مدیون نوع پویانمایی در انواع سینمایی و سریال هستند و به این روش به مخاطبان بسیاری با فرهنگ‌های متنوع در سراسر جهان شناسانده شده‌اند.

بیش از صد سال از تهیه‌ی فیلم‌های داستان‌های مصور (Comic Strip) و انیمیشن در جهان می‌گذرد و بیش از هشتاد سال است که مجلات «کمیک کلاسیک» با هدف بازسازی آثار کلاسیک ادبیات جهان، در کشورهای صنعتی ترجمه و هم‌زمان منتشر می‌شود. آفرینش اینگونه آثار برای کشور مبدأ نوعی هویت نیز به وجود می‌آورد؛ به‌گونه‌ای که شیوه‌ی طراحی کارتون استریپ‌ها در فرانسه و آمریکا کاملاً متفاوت است و هر دوی این روش‌ها با شیوه‌ی طراحی‌های آلمانی‌ها - که زمینه‌ی این نوع فعالیت را از سال‌های ۱۸۴۰ م به بعد در نشریه‌ی فلیگده بلاتر و کارتون استریپ‌های ویلهلم بوش دارند - تفاوت دارد. پس از گذشت مدتی از تقلید کشورهایمانند ایتالیا، ژاپن و هند از کمیک استریپ و انیمیشن‌های آمریکا و انگلستان، آنها هم به فکر احیای هویت و فرهنگ و بازسازی اسطوره‌ها و افسانه‌های سنتی و ... خود افتادند؛ حال آنکه پراکنده‌کاری‌ها در آفرینش انیمیشن در ایران باعث شده است که این هنر در ایران به شکل یک مکتب هویت نیابد (ضیایی، ۱۳۸۶: ۹۱-۹۲). کوشش هنرمندان اقتباس‌گر و پویانما (انیماتور) در سال‌های اخیر در مرکز هنری صبا، استودیو آریا، شبکه‌ی پویا و ... با تولید مجموعه‌هایی مانند شکرستان (انیمیشن و عروسکی)، پهلوانان، فرزندان آفتاب و فیلم‌های سینمایی تهران ۱۵۰۰، شاهزاده‌ی روم، رستم و سهراب، فهرست مقدس و سایر مجموعه‌ها و آثار سینمایی و تلویزیونی، جای بسی امیدواری است؛ ولی بی‌شک ارتقای کیفیت و کمیت انیمیشن ایرانی به کوشش و خلاقیت‌های بیشتری در سه حوزه فنی و هنری و ادبی نیازمند است.

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). این شگرد از همان ابتدای تاریخ سینما جزئی از آن شد و یکی از مهم‌ترین بخش‌های فیلم‌نامه‌نویسی جهان را به خود اختصاص داد. اقتباس آزاد (برداشت آزاد)، اقتباس وفادار و اقتباس لفظ‌به‌لفظ سه شکل اقتباس است که در سینما نمود دارد و آثار متعدد ادبی در طی فرایند هریک از این اشکال برای

مخاطبان مختلف به نمایش درآمده است. نویسنده این مقاله با بررسی ظرفیت‌های نمایشی منطق‌الطیر می‌کوشد امکان اقتباس از این اثر را در قالب پویانمایی اثبات کند؛ همچنین به مخاطب نشان دهد که با وجود اقتباس‌های تئاتری موفق داخلی و به‌ویژه خارجی از این اثر، می‌توان با هنر پویانمایی بیش از سایر هنرهای نمایشی، ظرفیت‌های نمایشی منطق‌الطیر را برای کودکان و نوجوانان و حتی بزرگسالان آشکار کرد.

پیشینه پژوهش

درباره اقتباس از آثار عطار، در جایگاه آثار عرفانی و رمزی، تاکنون تلاش‌های گوناگونی انجام شده است. از جنبه نظری، کتاب‌های سینمایی اقتباسی و ادبیات کلاسیک فارسی (پورشبانان، ۱۳۹۶) و سینمای سرگرمی و ادبیات کلاسیک فارسی (همان، ۱۳۹۷) و پایان‌نامه‌های بررسی جنبه‌های نمایشی داستان شیخ صنعان عطار نیشابوری (مجددی، ۱۳۸۰)، تأویل جنبه‌های ادبی و نمایشی «منطق‌الطیر» عطار «مجمع مرغان» ژان کلود کرییر (منتظری، ۱۳۸۸)، «بررسی جنبه‌های نمایشی در شماری از داستان‌های تذکره‌الاولیاء عطار نیشابوری» (سهیلی‌راد، ۱۳۸۲) و مقاله‌های «واکاوی ظرفیت‌های نمایشی منطق‌الطیر عطار با رویکرد بررسی و مقایسه‌ی اقتباس‌های داخلی و خارجی از این اثر برای تأثر» (پرتوی راد و شهباز، ۱۳۹۴) و «بررسی و تحلیل ظرفیت‌های نمایشی مصیبت‌نامه عطار» (پورشبانان و همکاران، ۱۳۹۵) با نگاهی از زوایه سینمایی، در طی سال‌های اخیر به نگارش درآمده است. در بعد عملی نیز نمایشنامه‌هایی با اقتباس از منطق‌الطیر عطار نوشته و اجرایی شده است؛ مانند «سیمرغ و سی مرغ» نوشته علینقی منزوی، «سیمرغ» نوشته قطب‌الدین صادقی، «سیمرغ» نوشته محمد چرمشیر و کارگردانی کیومرث مرادی، «به‌سوی سیمرغ» نوشته منصور خلج در عرصه داخلی، «مجمع مرغان» یا «گردهمایی پرندگان» به نویسندگی ژان کلود کرییر و کارگردانی پیتر بروک، نمایش چندرسانه‌ای منطق مرغان به نگارش و کارگردانی شیرین نشاط و همکاری سوسن دیهیم با عنوان «منطق مرغان» (Logic of the Birds) و سریال پویانمایی «پرنده‌ها همانند ما» به زبان بوسنیایی در عرصه بین‌المللی؛ ولی درباره جنبه‌های مطلوب اقتباس پویانمایی (انیمیشن) از منطق‌الطیر تاکنون کوشش درخور توجهی انجام نشده است. ساخت انیمیشن سینمایی با اقتباس آزاد از منطق‌الطیر با نام «سفر به سرزمین دور» به کارگردانی و نویسندگی ساسان پسیان در مرکز پویانمایی صبا خلاء اقتباس وفادارانه از این اثر را بیش از پیش نشان داد. در این مقاله، با رویکردی تازه و به روش توصیفی - تحلیلی ظرفیت‌های مطلوب این اثر برای اقتباس پویانمایی از آن بررسی، تحلیل و نشان داده می‌شود. در قالب پویانمایی، بیش از سایر عرصه‌های نمایشی می‌توان ارزش‌های حرکتی، بصری، خیالی و ... منطق‌الطیر را آشکار کرد.

ظرفیت‌های نمایشی در منطق‌الطیر

ارسطو نخستین کسی بود که به تدوین و طبقه‌بندی عناصر اساسی درام همت گماشت و تأثیر بوطیقای او تاکنون بر عرصه‌های مختلف نمایشی باقی است. با گذشت قرن‌ها از پیدایش درام، این نوع ادبی تاکنون شاهد تغییرات متفاوتی بوده است؛ ولی باوجود همه تفاوت‌ها سایر شکل‌های نمایش مانند انواع تئاتر، فیلم و پویانمایی (انیمیشن) بر بنیاد تئاتر ارسطویی شکل گرفته است. عناصر ادبی نمایش عبارت است از: طرح (plot)، موضوع (theme)، شخصیت‌پردازی (characters)، گفت‌وگو (dialogue) و صحنه‌پردازی (setting). این عناصر در تئاتر، سینما و انیمیشن با تفاوت‌هایی، مشترک است. در این بخش، این عناصر در منطق‌الطیر بررسی خواهد شد و نشان داده می‌شود که وجوه و ظرفیت‌های نمایشی این اثر برای اقتباس در قالب پویانمایی، بیشتر از سایر انواع نمایش است.

پویانمایی (انیمیشن) یا نقاشی متحرک از واژه animate به معنای جان‌بخشیدن گرفته شده است. در واقع انیماتورها به نقاشی‌ها، طلق‌ها، شیشه‌ها و عروسک‌ها جان می‌بخشند و آنها را متحرک می‌کنند. انیمیشن «روایتی از دنیای غیرممکن‌هاست. دنیایی که قادر است شگفتی و اعجاب مخاطب را برانگیزد» (صدیق، ۱۳۸۵: ۱۹۳). یک دهه قبل از اینکه برادران لومیر از سینما پرده بردارند و دوربین فیلمبرداری نوار سلولوئید را از تصویرهای مسلسل‌وار پر کند و آن را با خطای چشم به یک هنر - صنعت جهانی تبدیل کند، انیمیشن کشف شد و اینگونه مردم دنیا را به هیجان درآورد و به سینما کشاند. این هنر در سال ۱۸۸۷ به همت امیل رنو کشف شد و در سال ۱۸۹۲ نخستین تصاویر متحرک او در پاریس به نمایش درآمد. در ایران نیز این هنر در دههٔ چهل با جعفر تجارتنی و اسفندیار احمدیه آغاز شد و در دههٔ پنجاه با کوشش‌های نفیسه ریاحی، امیر نادری، نورالدین زرین‌کلک، فرشید مثقالی و علی اکبر صادقی در کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان به راه خود ادامه داد (جوهریان، ۱۳۷۸: ۱۷).

موضوع (subject) و مضمون (theme)

درون‌مایه در ادبیات همواره اهمیت بسیاری دارد؛ به‌گونه‌ای که حتی برای مخاطبان عام نیز عاملی تأثیرگذار در انتخاب یک اثر و تمایل به پیگیری و خواندن تا پایان آن است. گاهی نیز باعث طرد خوانندگان شده و با ناهماهنگی یا نداشتن جذابیت با درون‌مایه‌های غالب در چارچوب ذهنی آنها، بی‌میلی و کم‌توجهیشان را به همراه داشته است. «موضوع مفهومی است که داستان دربارهٔ آن نوشته می‌شود و رخدادهای داستان به طور مستقیم و غیرمستقیم به آن مربوط است» (بی‌نیاز، ۱۳۸۸: ۵۰-۵۲) و درون‌مایه یا مضمون «سویۀ فکری نویسنده را نسبت به موضوع داستان در بر دارد» (۹۴: 2008 Letwin). موضوع در منطق‌الطیر وحدت وجود است؛ می‌توان گفت این منظومه «حماسه‌ای عرفانی، مشتمل بر ذکر مخاطرات و مهالک روح سالک است که به رسم متداول قدما، از آن به «طیر» تعبیر شده است. این مهالک و مخاطرات طی هفت مرحلهٔ سلوک که بی‌شبهات به «هفت خوان» آثار حماسی نیست، پیش می‌آید. منطق‌الطیر عطار، حماسهٔ مرغان روح و حماسهٔ طالبان معرفت است» (زرین‌کوب، ۱۳۸۲: ۱۸۷). عطار در این منظومه چهرهٔ انسانی را ترسیم می‌کند که در کشمکش با موانع بیرونی و درونی پیروز شده و به گوهر انسانی و معرفت حقیقی دست یافته است.

شاید برای کودکان فهم موضوع و مضمون منطق‌الطیر بسیار دشوار باشد. از این رو فیلم‌نامه‌نویس می‌تواند با ساده‌فهم کردن و بیان دلایلی درک‌شدنی‌تر برای کودکان، به آنان در فهم این متن کمک کند. امری که خود عطار هم به آن آگاهی داشته است و درک عمیق متن را از هر مخاطبی نمی‌طلبد؛ به‌ویژه که مخاطب، کودک باشد.

اهل صورت غرق گفتار مندند اهل معنی مرد اسرار مندند

این کتاب آرایش است ایام را خاص را داده نصیب و عام را

(عطار، ۱۳۸۵: ۴۳۶)

ضمن اینکه این امر کاملاً به اقتباس‌گر و توانایی‌های او وابسته است و اوست که می‌تواند با اقتباس خود به ارزش‌های متن در قالب تصویر بیفزاید و یا از آن بکاهد؛ ولی باید در نظر داشت «اگرچه نمایش کارتون می‌تواند آموزشی و مفهومی باشد؛ اما در کنار آموزش، سرگرمی مهم‌ترین ویژگی آن است» (weber, 2000: 51). نزدیک‌ترین اثر به منطق‌الطیر، از نظر فابل‌بودن و داشتن معانی و مفاهیم عمیق در پس ظاهر سادهٔ حکایت، مزرعهٔ حیوانات از جورج اورول (George Orwell) است. این اثر افزون‌بر داشتن جذابیت‌های هنری برای مخاطب، تاحدی مضمون و محتوای اصلی خود را نیز بیان می‌کند.

الگوی منسجم و نمایشی حکایت

با وجود کوشش برخی از کارگردان‌ها، هنرمندان و فیلم‌سازان برای حذف متن از فیلم و تئاتر و انواع نمایش، مردم سراسر دنیا با دیدن یک تئاتر، فیلم سینمایی یا پویانمایی و ... منتظر دیدن و شنیدن یک داستان‌اند؛ زیرا «نمایش بدون متن، حتی در انتزاعی‌ترین و تجربی‌ترین شکل آن، با عارضه‌مندی و عدم انسجام لازم برای ارائه درونمایه معین خود مواجه می‌شود و در انتقال بصری داده‌هایش ناتوان و الکن می‌ماند» (پارسایی، ۱۳۸۵: ۱۱۲). داستان یکی از ویژگی‌های مهمی است که در نمایشی کردن یک اثر ادبی اهمیت دارد. هر قدر ساختار داستانی متن منسجم‌تر و قوی‌تر و گسترده‌تر باشد، بی‌گمان اقتباس از آن نیز آسان‌تر خواهد شد. عطار «در بین شاعران بزرگ ایران بیش از همه به حکایت‌پردازی شهره بوده و در آثار منظوم و مثنوی هزار و هشتاد و پنج حکایت آمده است» (فروزانفر، ۱۳۷۴: ۵۱) و به باور بسیاری از پژوهشگران، در بین آثار کهن ادب فارسی «داستان‌های منظوم و بی‌شمار عطار بسیار هنرمندانه‌تر از داستان‌های سلف اوست» (شیمل، ۱۳۸۶: ۲۰). به عبارت دیگر «کمتر اثری از آثار منظوم ادب فارسی چنین ساختار کاملی دارد، تنها در بخش‌هایی از شاهنامه، از قبیل داستان رستم و اسفندیار، می‌توان از چنین هماهنگی و انسجامی در طرح صحنه‌ها و حوادث داستان نشان‌های جست و گزنی در هیچ منظومه دیگری چنین ساختاری دیده نمی‌شود» (عطار، ۱۳۸۵: ۱۰۹). با این حال باید گفت عطار گاهی در صحنه‌پردازی‌ها، توصیف حوادث و بیان احوال اشخاص قصه، سخن را طولانی می‌کند و اغراق و مبالغه را از حد می‌گذراند؛ گاهی نیز قصه مبتنی بر مجرد گفتار است و کردار نقش چندانی ندارد (زرین‌کوب، ۱۳۸۳: ۱۰۴-۱۰۹). این نقص‌ها در اقتباس که بر ساختار علی-معلولی و منطقی استوار است، خود را بیشتر می‌نمایاند و اقتباس‌گر را به کوششی مضاعف در حل آنها وامی‌دارد. از جمله این نقص‌ها می‌توان به «قرعه‌کشی برای انتخاب هدهد در عین قبول عقلانی او، اشاره به سیزده مرغ در براعت استهلال و ایفای نقش تعداد کمتری از مرغان در طول حکایت و عدم رعایت شمار مرغان در دو قسمت داستان» (طاهری، ۱۳۸۳: ۱۰۴-۱۰۵)، اشاره کرد. عطار در مقدمه منطق‌الطیر به وصف مرغان می‌پردازد. در حادثه اولیه (preliminary event) رخداد قبل از حادثه و کنش اصلی)، هدهد از سیمرغ سخن می‌گوید و مرغان برای رسیدن به سیمرغ مشتاق می‌شوند؛ ولی «به زودی تشویشی خردمندان، شیرین ولی جان فرسا میان پرندگان و به پیرو آن در میان ما درمی‌گیرد» (کریر، ۱۳۸۰: ۱۲۶)؛ آنها پس از کشمکش‌های درونی، از اقدام خود پشیمان می‌شوند و هریک بنابه دلایلی از طی طریق و رسیدن به سیمرغ سر باز می‌زنند؛ اما سرانجام حادثه اصلی (rising action) (حادثه‌ای که مقدمه را به سمت نقطه اوج داستان هدایت می‌کند) با سخنان هدهد و غلبه مرغان بر امیال و خواسته‌های درونی و عزم جزم آنها و پرواز به سوی سیمرغ آغاز می‌شود. از این بخش تا نقطه اوج، شامل آزمون‌های جانکاهی است که مرغان باید پشت سر گذارند و از هفت وادی عبور کنند. نقطه اوج (climax) با رسیدن مرغان به درگاه سیمرغ و پذیرفتن درخواست آنها از سوی او شکل می‌گیرد. پس از آن است که سی مرغ باقی‌مانده خود را در شکل سیمرغ می‌بینند و حکایت به نتیجه‌گیری (conclusion) می‌انجامد. این ساختار داستانی در تطبیق با ساختار سه پرده‌ای سینماست که الگوی فیلم‌نامه خوانده می‌شود.

الگوی فیلم‌نامه

بسیاری از فیلم‌نامه‌نویسان در همه جای دنیا برای ساخت فیلم از الگوی خاصی پیروی می‌کنند که عبارت است از:

۱. آغاز (قسمت اول یا شروع): این قسمت ۳۰ صفحه یا ۳۰ دقیقه ابتدای فیلم را تشکیل می‌دهد و در آن

فیلم‌نامه‌نویس یا نویسنده فرصت دارد داستان خود را بنا کند. در این قسمت باید شخصیت اصلی، ماجرای داستان و موقعیت برای مخاطب روشن شود و فیلم برای مخاطب جذابیت ایجاد کند و او را به ادامه تماشا تشویق کند. شخصیت اصلی و کم‌کم شخصیت‌های فرعی در این بخش خود را می‌نمایانند و کشمکش‌ها به گونه‌ای شروع می‌شود.

۲. **میانه** (قسمت دوم یا روبه‌رویی): در این بخش که در بطن خود نقطه اوج را پنهان دارد، شخصیت یا شخصیت‌ها با مشکلات و مسائل مختلف درگیر می‌شوند و کشمکش‌های آنها شکل می‌گیرد.

۳. **پایان** (قسمت سوم یا گره‌گشایی): این قسمت معمولاً هیجان‌انگیزترین بخش فیلم‌نامه است؛ زیرا بر گره‌گشایی داستان، متمرکز است. در این قسمت به چگونگی تمام‌شدن داستان، نتیجه و عاقبت اعمال، گفتار، شخصیت و ... پرداخته می‌شود. همه این قسمت‌ها دارای شروع، میانه و پایان ویژه خود هستند (فیلد، ۱۳۸۷: ۱۲-۱۵).

با این وصف، گفت‌وگوی مرغان برای یافتن پادشاه و شروع کشمکش‌های درونی آنها تا اقدام به پرواز (آغاز)، حرکت و پرواز مرغان به سمت سیمرغ و گذشتن از وادی‌های مختلف (میانه) و رسیدن به درگاه سیمرغ و مسائل مربوط به آن (پایان)، به ترتیب بخش‌های مختلف این اثر را تشکیل می‌دهد. با چنین رویکردی می‌توان ساختار داستان را بدین شکل تغییری جزئی داد: قسمت آغازین داستان با تلاش جمعی از مرغان برای یافتن پادشاهی برای خود آغاز می‌شود؛ آنها همدیگر را برای راهنمای سفر انتخاب می‌کنند؛ مشکلات راه مرغان را به بهانه‌گیری وامی‌دارد و کشمکش‌های (Conflict) درونی در آنها شکل می‌گیرد. آنها از یافتن سیمرغ بنا بر دلایل مختلف سر باز می‌زنند و همدیگر را با استدلال‌های خود آنها را به سفر و رسیدن به سیمرغ فراموش می‌خواند و از لزوم وحدت آنها با سیمرغ، سخن می‌رانند. مرغان با شنیدن سخنان همدیگر عازم سفر می‌شوند (پرده اول)، در طول سفر آنها دچار مصائب و مشکلاتی می‌شوند و اینگونه کشمکش‌های بیرونی شکل می‌گیرد (پرده دوم). سی پرنده باقی مانده از خیل پرنندگان پس از پیمودن وادی‌های مختلف به درگاه سیمرغ می‌رسند؛ سیمرغ به آنها اجازه دیدار نمی‌دهد؛ ولی در پایان آنها به اجازه سیمرغ، خود را که سی مرغ‌اند به شکل سیمرغ می‌بینند (پرده سوم). انیماتور می‌تواند تمهیدات انتقالی خود را با برش، گدازش، ظهور تدریجی و محو تدریجی، روبش، برهم‌نمایی، چرخش و مورف (تبدیل یک شخصیت به شخصیت دیگر) همراه کند و بسته به انتخاب خود کیفیت اثر تولیدی را ارتقا بخشد.

نقطه عطف: حادثه یا رویدادی است که داستان را به جهت دیگری میل می‌دهد. این حادثه بین قسمت اول و دوم و بین قسمت دوم و سوم رخ می‌دهد. در این حکایت، پشیمانی مرغان از سفر به سوی سیمرغ نقطه عطف اول و پاسخ منفی دربان سیمرغ به آنها، نقطه عطف دوم را می‌سازد. 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 و فشردن ساختمان منبع ادبی (ثمینی، ۱۳۷۸: ۲۱) از عواملی است که ممکن است به بهتر شدن اقتباس از *منطق الطیر* کمک کند.

عناصر نمایشی منظومه *منطق الطیر*

کشمکش (conflict)

کشمکش در متون ادبی و سرانجام در نسخه‌های تصویری اقتباس‌شده از این متون به اشکال متنوعی نمود می‌یابد که چه بسا هر کدام به سهم خود در جذاب‌شدن اثر اقتباسی نقش بسزایی خواهد داشت. «کشمکش، اساس درام است ...

درام به شخصیت‌هایی نمی‌پردازد که با یکدیگر، ملاحظت‌آمیز برخورد می‌کنند؛ در درام، شخصیت‌ها از برخورد در نمی‌روند، بلکه به رابطه‌ای پویا قدم می‌نهند که بر تفاوت‌ها و تمایزات تأکید می‌کند؛ با یکدیگر روبه‌رو می‌شوند، می‌جنگند، درگیر می‌شوند، بگو مگو دارند و سعی می‌کنند به کسانی که مثل آنها فکر نمی‌کنند، اعمال نظر و عمل کنند» (سیگر، ۱۳۸۳: ۱۹۵). کشمکش به دو نوع درونی و بیرونی تقسیم می‌شود و هریک از این دو نوع، خود انواعی را در بر می‌گیرد. در قسمت اول حکایت، کشمکش پرندگان در ابتدا درونی (ذهنی) است؛ زیرا آنها به سبب تعلقات و تمایلات مادی با خود در ستیزند؛ به سبب پشیمانی و تغییر انتخاب اولیه (تلاش برای رسیدن به سیمرغ) با هدهد دچار کشمکش می‌شوند. در قسمت دوم، کشمکش‌های بین پرندگان به کشمکش بین آنها و عوامل بیرونی‌ای تبدیل می‌شود که در گذر از هفت وادی با آن روبه‌رو هستند و در قسمت سوم به کشمکشی عاطفی می‌انجامد؛ زیرا سیمرغ از دیدن آنها دوری می‌جوید؛ حال آنکه آنها منتظر دیدار او هستند و برای دیدن او سختی‌های بسیاری را به جان خریده‌اند. می‌توان انواع این کشمکش را به بهترین شکل در قالب پویانمایی برای مخاطب به تصویر درآورد. انیماتور می‌تواند با به تصویر کشاندن و غلو در بیان این کشمکش‌ها و نزاع بین پرندگان با کادربندی‌های مختلف به جذابیت بیش از پیش اثر کمک کند و با به کارگیری حرکت‌های پرشتاب که از ارکان انیمیشن است به ارزش کار بیفزاید.

چه در تئاتر و چه در سینما به سبب اینکه انسان‌ها نقش پرندگان را بر عهده دارند، استفاده از گریم‌ها و لباس‌ها و نشانه‌هایی برای ایفای نقش پرندگان، امری لازم است؛ ولی با همه این بهره‌گیری‌ها، این امر به شکلی مصنوعی انجام می‌شود و باورپذیرکردن و واقعی نشان‌دادن این شکل‌ها برای مخاطب با مشکلات متعددی روبه‌روست؛ چه بسا این غیرواقعی بودن سدی در برابر هم‌ذات‌پنداری مخاطب با شخصیت‌های نمایشی تئاتری و سینمایی ایجاد کند و از کسب لذت او از نمایش بکاهد. همچنین نشان‌دادن کشمکش‌های ذهنی پرندگان و اغراق در کشمکش‌های جسمی و عاطفی آنها در انواع دیگر نمایش، غیر از پویانمایی، به سختی امکان‌پذیر است و بسته به نوع نمایش به اجرا درآوردن آن گاهی غیرممکن و باورنکردنی است. با کاربرد نماهای متوسط یا میانه (mid shot) و خیلی نزدیک (close up) از مرغان در زمان کشمکش‌های درونی و برقراری گفت‌وگو با هدهد و دیگر مرغان و ... می‌توان به پویایی و جاننداری اثر کمک کرد؛ همچنین با پرداخت هوشمندانه و به کارگیری رنگ‌ها و نقاشی‌های زیبا می‌توان انیمیشن را مانند متن ادبی، به شاهکار تبدیل کرد.

بحران (crisis)

بحران عاملی است که در تحلیل ساختار هر نمایش جایگاهی ویژه دارد و شامل سلسله کنش‌هایی است که «به وقایع نمایش نامه شدت می‌دهد و با ایجاد درگیری عاطفی، میزان هیجان تماشاگر را بالا می‌برد ... و پایه و اساس آن بر دگرگونی و تغییر وضع از حالی به حالی دیگر نهاده شده است» (قادری، ۱۳۹۱: ۶۸؛ مکی، ۱۳۹۰: ۲۲۳). این عنصر با تعلیق، پیوندی ناگسستنی دارد. در این منظومه اعمال شخصیت‌ها بحران‌ساز نیست؛ بلکه موقعیت‌های مرغان پس از گذر از هر وادی، بحران‌های حکایت را تشکیل می‌دهد. پویانمایی بهترین شیوه برای بیان و به تصویر کشیدن این موقعیت‌هاست؛ زیرا با قدرت تصویرپردازی، اغراق و جلوه‌های ویژه و ... می‌توان شخصیت‌های حیوانی را برای مخاطب باورپذیر و موقعیت‌ها را برای مخاطب ملموس کرد.

تعلیق (suspense)

تعلیق از عناصر اصلی و ارکان پیش‌برنده درام است و در ساختمان دراماتیک هر اثر نمایشی، رابطه‌ای اساسی با

بحران دارد. تعلیق «کیفیتی است که نویسنده برای وقایعی که در شرف تکوین است در داستان خود می‌آفریند و خواننده را مشتاق و کنجکاو به ادامه‌دادن داستان می‌کند و هیجان و التهاب او را برمی‌انگیزد» (میرصادقی، ۱۳۹۰: ۷۶). با این شگرد، نویسنده مخاطب را نسبت به سرنوشت شخصیت نمایش حساس می‌کند و موجبات نگرانی او را از آینده قهرمان فراهم می‌آورد (مک‌کی، ۱۳۸۷: ۲۳۰). به این شکل هم به پویایی و گیرایی اثر کمک می‌کند و هم با مشارکت مخاطب در حساسیت به سرنوشت قهرمان نمایش، تأثیر بیشتری بر فکر و ذهن او باقی می‌گذارد. تعلیق در انیمیشن به سه شکل تلخیص یا گفتن (گفت‌وگو در انیمیشن‌های با کلام)، صحنه یا نشان‌دادن فضا (در انیمیشن‌های با کلام و بدون کلام) و توصیف (در داستان‌نویسی و مصورسازی) نمود می‌یابد (جهازی، ۱۳۹۰: ۴۱-۴۲). انیماتور با گفت‌وگوی شخصیت‌های *منطق‌الطیر* می‌تواند مخاطب خود را در هول و ولا اندازد و از گفت‌وگویی که میان دو یا چند شخصیت صورت می‌پذیرد به تعلیق داستان کمک کند. تعریف پرندگان از خود و بحث آنها درباره رفتن به سوی سیمرغ، پشیمانی مرغان از همراهی با سیمرغ و سپس سفر کردن سی مرغ، چگونگی گذشتن پرندگان از وادی‌های مختلف، بزنگاه‌های زمانی و مکانی پرندگان در ادامه یا بازماندن از مسیر، سالم‌ماندن برخی از مرغان و از بین رفتن برخی دیگر از آنان، مبهم‌بودن نتیجه کار پرندگان، نپذیرفتن ملاقات پرندگان از سوی سیمرغ و ... از ظرفیت‌های تعلیق‌ساز *منطق‌الطیر* است که ممکن است در بخش توصیف و مصورسازی با نماها، زوایای دوربین و حرکات آن ادغام شود و بیشتر و بهتر تعلیق را برای مخاطب به وجود آورد.

نقطه اوج (climax)

اوج یا بزنگاه در اصطلاح ادبیات داستانی و ادبیات نمایشی، «شورانگیزترین و تنش‌زاترین لحظه‌ای است که طی آن بحران به نهایت تعارض خود می‌رسد و گره‌گشایی به دنبال آن می‌آید» (Letwin, 2008: 62). در جای‌جای *منطق‌الطیر* بحران‌های مختلفی وجود دارد؛ ولی در مجموع نقطه اوج این حکایت را می‌توان هنگام رسیدن مرغان به درگاه سیمرغ دانست؛ لحظه‌ای که مرغان با گذر از سختی‌ها و مصائب مختلف امید دیدار سیمرغ را دارند؛ حال آنکه سیمرغ از دیدن آنها سر باز می‌زند. بحران به انیمیشن تنوع می‌دهد. انیمیشن باید بتواند مخاطب را به دنبال خود بکشد و کاری کند که مخاطب با حدس و گمان در پی کشف حوادث آینده باشد.

شخصیت‌پردازی (characterization)

شخصیت «وجود منحصر به فردی است که از طریق گفتار و عمل، خود را به ما معرفی می‌کند» (فورستر، ۱۳۸۴: ۹۸)؛ اعم از انسان، حیوان، شیء و هر چیز دیگر (میرصادقی، ۱۳۸۸: ۱۹۷)؛ محوری که «تمامیت قصه (نمایش) بر مدار آن می‌چرخد» (براهنی، ۱۳۶۸: ۲۴۲). در منظومه *منطق‌الطیر* جدا از حکایت‌های میانی آن، هدهد، بلبل، طوطی، طاووس، بط، کبک، همای، باز، بوتیمار، کوف، صعوه شخصیت‌های اثرگذار حکایت را تشکیل می‌دهند. شخصیت‌هایی که به کمک اقتباسی درخور و شگردهای نمایشی پویانمایی می‌توانند از بازی‌های جالب و جذابی برخوردار شوند؛ همچنین با تعمق پویانما (انیماتور) در شناخت شخصیت هریک از آنها، به شخصیت‌هایی باورپذیر و عینی تبدیل می‌شوند و مخاطب می‌تواند با آنها هم‌ذات‌پنداری کند. قابلیت‌های فیزیکی انیمیشن «ویژگی‌هایی است که توسط شخصیت‌های سینمایی انیمیشن به نمایش گذاشته می‌شود و با قوانین عالم هستی در تضاد است و آنها را نقض می‌کند» (وبر، ۱۳۸۷: ۱۷۷). بی‌شک درک کامل تمثیل هریک از پرندگان در قالب یک نمونه گروه انسانی و داشتن احساس انگیزش و پشیمانی و فکر و هیجان و ... در آسان‌کردن روند اقتباس اثرگذار است و فیلم‌نامه‌نویس براساس همین ویژگی‌های

تخیلی و فانتزی که اقتضای پویانمایی است می‌تواند برخلاف قوانین مادی عمل کند و شخصیت‌هایی فراتر از دیگر قالب‌های نمایشی داشته باشد.

هدهد در این منظومه شخصیت اصلی حکایت است که شالوده‌ی اساسی شخصیت فیلم‌نامه را تشکیل می‌دهد. به‌گونه‌ای که سخنان و کنش‌های او در تشویق و ترغیب مرغان به همراهی و راهنمایی برای رسیدن به سیمرغ، از همه‌ی مرغان بیشتر و مؤثرتر است. اوست که هدف را مشخص می‌کند و مشکلات رسیدن به هدف و گذشتن از هفت وادی پرخطر را به پرندگان توضیح می‌دهد. شخصیتی که سایر پرندگان با رهبری و ترغیب و راهنمایی و تشویق و گاهی انذار او به سیمرغ می‌رسند.

شخصیت‌پردازی به سه شکل توصیف، کنش و گفت‌وگو شکل می‌گیرد. عطار با بهره‌گیری از هر سه این اشکال، شخصیت‌هایی تصورشدنی و باورپذیر برای مخاطبان خود خلق کرده است؛ شخصیت‌هایی که مخاطب می‌تواند به راحتی با آنها هم‌ذات‌پنداری کند.

توصیف (description)

ارائه صریح شخصیت‌ها با یاری گرفتن از شرح و توضیح مستقیم، عام‌ترین شیوه معرفی شخصیت است (میرصادقی، ۱۳۹۰: ۱۸۷). نام ابتدایی‌ترین نشانه حضور شخصیت در هر متن یا اثر است که شخصیت با آن به مخاطب شناسانده می‌شود. نام‌ها در اثر در عین نمادین بودن، بر شخصیت نوعی (تیبیک) شخصیت‌ها دلالت دارد. عطار با تلفیق اسطوره و تلمیح به اشارات دینی و قرآنی مانند سیمرغ و کوه قاف، طاووس و هدهد و سلیمان، و اعتقادات عامه از جمله ویرانه‌گزینی جغد و غم‌خواری بوتیمار برای آب و استخوان‌خوری همای، به آفرینش شخصیت‌هایی عینی و ملموس برای مخاطب خود پرداخته است. بخشی از توصیف با آوردن صفت‌هایی مثل دیوانه، سرافراز، خرامان و پاک برای کوف، باز، کبک و بط انجام می‌گیرد. در مجموع توصیف‌های عطار در این اثر فشرده و عینی است. توصیف در این حکایت به دو شکل توصیف راوی و شخصیت انجام می‌شود.

توصیف راوی:

هدهد آشفته دل پرانتظار در میان جمع آمد بی‌قرار
حله‌ای بود از طریقت در برش افسری بود از حقیقت بر سرش
(عطار، ۱۳۸۵: ۲۶۲-۲۶۳)

توصیف از زبان خود شخصیت یا دیگر شخصیت‌ها:

گفت ای مرغان منم بی هیچ ریب هم برید حضرت و هم پیک غیب
(همان: ۲۶۳)
هدهدش گفت ای غرورت کرده بند سایه درچین بیش از این بر خود مخند
(همان: ۲۷۳)

چه بسا توصیف در منطق الطیر بیش از هر هنر دیگر در پویانمایی مجسم می‌شود. تصویر مرغان مختلف در تئاتر و سینما با امکانات کمی برای تجسم روبه‌روست؛ اما در پویانمایی فضایی می‌یابد که با تلفیق رنگ‌ها و طرح و ... به آفرینشی خلاق و باورپذیر انجامد و حتی ویژگی‌های باطنی شخصیت‌ها را در چهره و کالبد آنها به تصویر کشد. امکانی که در سایر هنرهای نمایشی، غیرممکن و یا بسیار دشوار است. این امر با چگونگی به کار گرفتن دوربین‌ها و زاویه آنها

بسیار در ارتباط است و خلاقیت انیماتور در کاربرد انواع حرکات دوربین (اپتیکال و فیزیکال) در ارتقای کیفیت اثر تولیدی بسیار مؤثر است.

گفت‌وگو (dialogue)

گفت‌وگو هم به شخصیت جان و جوهر می‌دهد و هم با محوریت عمل و عکس‌العمل، روایت را به شکلی کنش‌مند پیش می‌برد. «آنچه همهٔ درام‌ها به‌طور مشترک واجد آن هستند، تبعیت از نوعی کنش تقلیدی است که گاه در قالب گفت‌وگو به پیشرفت ماجرا کمک می‌کند» (Shepherd and Wallis, 2004: 76). صحبتی را که میان دو شخص یا بیشتر ردوبدل می‌شود یا آزادانه در ذهن شخصیت واحدی در اثری ادبی (داستان، نمایشنامه، شعر و ...) پیش می‌آید، گفت‌وگو می‌نامند. گفت‌وگو مهم‌ترین ویژگی نمایش است و بنیاد تئاتر را پی می‌ریزد؛ پی‌رنگ را گسترش می‌دهد؛ شخصیت را معرفی می‌کند و عمل داستانی را به‌پیش می‌برد (میرصادقی، ۱۳۸۸: ۲۵۵؛ مکی، ۱۳۹۰: ۱۳۷-۱۳۸). اهمیت گفت‌وگو در *منطق‌الطیر* از عنصر داستانی فراتر رفته و به‌صورت قالب داستان درآمده است. این عنصر که برجسته‌ترین و پرکاربردترین عنصر نمایشی در آثار عطار است، عامل اصلی پیش‌برندهٔ روایات و اهرم اساسی در بیان احساسات و روحیات شخصیت‌ها و نیز موضع‌گیری آنها در جایگاه‌های مختلف به شمار می‌رود. «عطار از ابیات ۶۱۶ تا ۶۸۰ در ۶۴ بیت با در نظر گرفتن طرحی سه جزئی که عبارت است از معرفی یک پرنده، یک پیامبر و یک شخصیت منفی (ضدقهرمان) سمبل‌هایی را که قصد دارد در ادامهٔ ابیات و در متن اصلی داستان به کار ببرد، در یک ساختار سیزده‌گانه که هر کدام در قالب پنج بیت طرح‌ریزی شده، معرفی می‌کند» (بالانی، ۱۳۸۴: ۶۶-۷۵).

لحن عامل دیگری است که از نظر مفهومی در داستان و فیلم‌نامه اهمیت دارد و در درون گفت‌وگو جای می‌گیرد. این عامل مانند گفت‌وگو در نمایش احساسات و افکار تأثیرگذار است (خسروی، ۱۳۸۷: ۶۷). عنصری که شاعر در متن *منطق‌الطیر* بنابه اقتضای روایی، آنچنان به آن توجهی نکرده است؛ اما ظرفیت‌های بسیاری برای پرداخت در نسخهٔ نمایشی پویانمایی دارد که به کارگیری افکت‌های صوتی، حرکات‌های دوربین، به‌ویژه به‌طور چرخشی و pan (حرکت دوربین به چپ و راست بر محور ثابت) و صداگذاری‌های مناسب، از جملهٔ این ظرفیت‌هاست.

کی سبق برده ز ما در رهبری	ختم کرده بهتری و مهتری ...
کی رسیم آخر به سیمغ رفیع	گر رسد از ما کسی، باشد بدیع ...
خسروی کار گدایی کی بود	این به بازوی چو مایی کی بود؟
هدهد آنگه گفت کای بی‌حاصلان	عشق کی نیکو بود از بددلان

(عطار، ۱۳۸۵: ۲۸۰-۲۸۱)

کنش (act)

«ارسطو درام را بازنمودی از عمل می‌شمارد که می‌تواند مقدمهٔ تعامل میان اشخاص ماجرا، بسط و گسترش رخدادها و حتی شکل‌گیری پی‌رنگ داستانی باشد» (Halliwell, 1987: 37). در پویانمایی به‌سبب غیرواقعی بودن فضا و شخصیت‌ها، مخاطب منتظر دیدن چیزهایی است که در سینمای زنده آنها را نمی‌پذیرد. «در این داستان، هم هدهد و هم مرغان آرزویی مشترک دارند که رسیدن به سیمغ است. اختلاف بر سر جانبازی و خطر کردن و از دل خوشی‌های خود دست‌کشیدن و یا ترک خطر کردن و با عادات و دل‌خوشی‌های خود زیستن است» (پورنامداریان، ۱۳۷۶: ۶۴)؛ همین تفاوت‌هاست که به کنش‌های مختلف در حکایت می‌انجامد. کنش‌هایی مانند تصمیم مرغان برای داشتن رهبر، تصمیم

هدهد برای تشویق و راهنمایی مرغان، پشیمانی آنها از رسیدن به سیمرغ و آغاز سفر، قرعه‌کشی مرغان، حرکت آنها به سوی سیمرغ، گذر از موانع مختلف، رسیدن به درگاه سیمرغ، اصرار برای ملاقات و پذیرش رهبری آنان از سوی او و ... کنش‌های مختلف حکایت را شکل می‌دهد. کنش‌های حکایت برای ساخت فیلم سینمایی دو ساعته، بسیار نیست؛ ولی با نوآوری در اقتباس، نویسنده یا فیلم‌نامه‌نویس بی‌تردید می‌تواند از ظرفیت‌های موجود در مسیر و وادی‌ها بهره‌گیرد و با ایجاد موانع و مشکلات مختلف، به جذابیت‌ها و تنوع حرکتی فیلم بیفزاید؛ زیرا «هنر بازیگری هنر حرکت و هنر عمل است. تنها زمانی که اتفاقی می‌افتد، یا چیزی درخواست می‌شود یا کاری انجام می‌شود یا دیالوگی رد و بدل می‌شود، تنها در این زمان است که یک آکسیون عمل یا حرکت به وجود می‌آید و توجه ما را نسبت به آن چیزی که روی صحنه می‌گذرد جلب می‌کند» (استانیسلاوسکی، ۱۳۸۴: ۱۴) و این مسئله‌ای است که چه‌بسا با توجه به ویژگی‌های فابل و خاص منطق‌الطیر در پویانمایی بیش از هر هنر دیگری، صورت واقعیت به خود می‌گیرد.

عاقبت گفتند حاکم نیست کس قرعه باید زد، طریق این است و بس

(عطار، ۱۳۸۵: ۳۰۳)

صحنه‌پردازی (setting)

مهم‌ترین وسیله بیان داستان، ذهن خواننده است که به فضا، مکان، زمان و ... داستان بعد می‌دهد؛ ولی در فیلم‌نامه «قصد این نبوده است که چشم ما نشانه‌هایی را روی کاغذ ببیند و تخیل ما آنها را به صورت تصاویر، آواها و اعمال درآورد. منظور این است که متن نمایش باید به تصاویر، آواها و اعمالی که حقیقتاً و به صورتی ملموس بر صحنه روی می‌دهند، برگردانده شود» (بولتن، ۱۳۸۰: ۴۷). از مهم‌ترین ویژگی‌های شعر عطار، کاربرد مفاهیم فرازمانی و فرامکانی و فراملیتی در قالب داستان است که با زبان شاعرانه بیان می‌شود. «از آنجاکه داستان مرغان داستانی نمادین است و با بعضی پدیده‌های اساطیری مثل سیمرغ و کوه قاف پیوند خورده خالی‌بودن داستان از اشارات دقیق زمانی و مکانی آسیبی متوجه آن نخواهد کرد. علاوه بر آن سفر مرغان نمادی از سفری درونی سالک است که ابعاد مکان و زمان را در آن تأثیری نتواند بود» (عشقی سردهی، ۱۳۷۸: ۴۴۱). عطار صحنه‌هایی مانند محل تجمع مرغان، وادی‌هایی که جنگل و کوه و دریاست، مقام سیمرغ و ... را به اختصار و به‌طور کلی ترسیم کرده است و همین چه‌بسا دست اقتباس‌گر و پویانما را برای پدیدآوردن اقتباسی خلاقانه باز می‌گذارد و او را از انحصار انطباق فیلم‌نامه با زمان و مکان و صحنه‌های خاص متن می‌رهاند. توجه به ساختار صحنه، وحدت و مکان و زمان آن و به‌کارگیری نماهای متنوع و متناسب در جاهای لازم ممکن است صحنه را با حس و بیانی درست همگام کند.

پویانمایی این امکان را فراهم می‌کند که برخلاف تئاتر و سینما که با محدودیت‌هایی روبه‌روست، فضاها و صحنه‌های موجود در منطق‌الطیر را به راحتی برای مخاطب ترسیم کند و آن را به تصویر کشد؛ همچنین به مخاطب در هم‌ذات‌پنداری با شخصیت‌های داستان کمک می‌کند؛ در نتیجه از دیدن داستان در این قالب لذت بیشتری خواهد برد. چه‌بسا شخصیت‌های گوناگون فانتزی پرنندگان، گفت‌وگوی آنها، وادی‌ها و مراحل برای رسیدن به سیمرغ طی می‌کنند و ... در ترکیب با رنگ‌ها و طرح‌ها و صحنه‌پردازی‌های مختلف و متنوع و جلوه‌های صوتی و تصویری هنر انیمیشن، به جذابیت داستان بیفزاید. انیماتور می‌تواند با به‌کارگیری انواع حرکات دوربین از حرکات چرخشی گرفته تا حرکات pan و تعقیبی داستان را جذاب‌تر و مخاطب را شگفت‌زده کند؛ گفتنی است اینگونه حرکات دوربین برای دنبال‌کردن سوژه و جست‌وجو و کاوش در فضای صحنه و ارائه اطلاعات بیشتر از فضا و شخصیت‌ها به کار می‌رود.

نماها در انیمیشن منطق الطیر

در اصطلاح سینمایی، پلان مقدار فضا یا کنشی است که با یک‌بار روشن و خاموش شدن دوربین برداشت می‌شود. پلان شامل قطعات ریز فیلم است که ساختار فیلم بر پایه به کارگیری متنوع آنها بنیان گذاشته می‌شود. پلان‌ها براساس میزان فاصله دوربین از سوژه تقسیم‌بندی نامگذاری می‌شود (ایراندوست، ۱۳۹۰: ۳۸). در منطق الطیر فیلم‌نامه‌نویس و کارگردان می‌توانند داستان را با نمای خیلی دور یا *extream long shot* - نمایی که فضا را با گستره وسیعی در بر می‌گیرد، اینگونه پلان‌ها برای معرفی کلی فضا و نمایش عظمت و شکوه آن به کار می‌رود - و دور یا *long shot* - نمایی که کمی بسته‌تر از نمای قبلی است - آغاز کنند. در این صحنه انبوهی از پرندگان گوناگون برای انتخاب رهبر دور هم جمع شده‌اند و با هم گفت‌وگو می‌کنند.

مجمعی کردند مرغان جهان آنچه بودند آشکار و نهان

(عطار، ۱۳۸۵: ۲۶۲)

نمای بعد، نمای ورود هدهد به جمع سایر پرندگان است که در نمای تمام‌پیکر یا *full shot* - نمایی که پیکر شخصیت را به طور کامل نشان می‌دهد - منعکس می‌شود. نزدیک تر شدن دوربین به شخصیت در این نما باعث انرژی گرفتن و نمایشی شدن کنش‌های شخصیت می‌شود و همین عاملی است که ما را از دیدن کلیات به مشاهده جزئیات در پلان‌های درشت‌تر هدایت می‌کند. چه‌بسا از این نما بتوان در کنار نمای زانو (*American shot-knee shot*)، متوسط (*medium shot*) و نزدیک (*close up*) و حتی نزدیک‌تر از آن، در نشان دادن بدن و چهره پرندگان (از جمله بلبل و طوطی و طاووس و مرغابی و کبک و ...) در زمان بیان ویژگی‌های خود و عذرتراشی‌شان برای سفر به قاف استفاده کرد. این نماها که با توجه به موقعیت شخصیت‌های داستان در نوسان است دوباره با حرکت پرندگان به سوی کوه قاف بزرگ‌تر و وسیع‌تر می‌شود و افزون‌بر آنها کوه‌ها و بیابان‌ها و جنگل‌ها و سایر مناطق جغرافیایی را هم در بر می‌گیرد و با از بین رفتن و کم شدن آنها دوباره کوچک‌تر و نزدیک‌تر می‌شود. صحنه‌پردازی منطق الطیر در گرو دقت در ترسیم نماهایی است که احساس مخاطب را برمی‌انگیزد و او را با شخصیت‌های داستان برای یافتن سیمرغ همسو می‌کند.

نماد در خدمت اقتباس

مهم‌ترین هنر عطار در منظومه منطق الطیر بهره‌گیری از نماد و تمثیل است. «نماد یا سمبل یکی از انواع صور خیال شاعرانه است که به دلیل تعدد مفاهیم و ظرفیت معنایی گسترده‌ای که دارد، در مرتبه‌ای فراتر از استعاره قرار می‌گیرد. در نماد، یک واژه افزون‌بر حفظ معنای حقیقی خود، یک یا چند معنای غیرحقیقی (مجازی) را نیز نمایندگی می‌کند» (خسروی، ۱۳۸۷: ۶۶). استفاده نمادین او از پرندگان مختلف به جای شخصیت‌های انسانی (سالکان) - هدهد به جای پیامبر و پیر و ولی خدا، سیمرغ در جایگاه تعبیر کنایی از جبرئیل، واسطه فیض وجود و هدایت میان انسان و خداوند، یا به تعبیر برخی ذات بی‌نشان احدیت - جایگزین کردن سفری نمادین برای مسیر و طریق عرفان و رسیدن به شناخت، نام‌گذاری مکان‌های توقف پرندگان به «وادی» و ...، منطق الطیر را از سایر آثار مشابه متفاوت کرده است. همین موضوع این متن را از هر متن دیگری برای اقتباس مستعدتر کرده است؛ همچنین امکان روایت‌های نو از آن را در ابعاد و اشکال و ساختارهای مختلف، بنابر ذوق و قریحه فیلم‌نامه‌نویس و مخاطب فراهم می‌کند.

نتیجه‌گیری

هنر انیمیشن ترکیبی است که از عناصر سایر هنرها از جمله هنرهای نمایشی (تئاتر و سینما)، هنرهای تجسمی (نقاشی و گرافیک)، موسیقی و ... به وجود می‌آید. امروزه پویانمایی به یکی از مهم‌ترین ارکان دنیای هنر و سرگرمی در سراسر دنیا تبدیل شده است و شرکت‌های بزرگی مانند پیکسار، دریم و رکس با بهره‌گیری از متخصصان و هنرمندان و امکانات فنی، روزبه‌روز در حال گسترش این هنر هستند. هر نویسنده و متخصص حرفه‌ای می‌داند که قالب‌های نمایشی متفاوت ویژگی‌ها و محدودیت‌ها و توانایی‌هایی دارند که باید به آنها توجه شود تا محصول خروجی آنها ارزشمند باشد. فیلم‌نامه مهم‌ترین عنصر فیلم است و بکر بودن موضوع، خلق شخصیت‌های ویژه، ارائه مکان‌های خاص و وحدت زمان و مکان از جذابیت‌های فیلم‌نامه به شمار می‌رود که منطق الطیر همه آنها را داراست. داستان در منطق الطیر سرشار از حرکت و کنش است که افزون بر ایجاد ضرباهنگ مناسب، در تطابق با یک داستان نمایشی، عمل و عکس‌العمل مورد نیاز درام را به‌خوبی تأمین می‌کند. نقاط فراز و فرود آن با تعلیق و هیجان همراه است؛ پایان غافلگیرکننده آن نیز جذابیت‌های فراوانی به داستان بخشیده است و می‌توان از آن در پرداخت یک داستان نمایشی در قالب پویانمایی نهایت بهره‌برداری را برد. طراحی شخصیت‌ها - در قالب پرندگانی با رفتار و اعمال انسانی - و بیان ویژگی‌های فردی و شخصیتی آنها با نشان‌دادن حالت چهره، اشارات و ...، به تصویر کشیدن کشمکش درونی و بیرونی آنها، حرکت شخصیت‌ها، حرکت دوربین و تنوع نماهای مختلف (به‌ویژه در پرواز و گذشتن از وادی‌های مختلف و ...) به‌شکلی است که می‌توان آنها را همراه با نورپردازی، رنگ‌پردازی، موسیقی، ترکیب‌بندی و تقطیع و میزانشن و ... در یک نسخه نمایشی در چارچوب پویانمایی به بهترین شکل به عینیت درآورد و در قالب نسخه‌ای اقتباسی وجوه مختلف هنری این اثر را (به‌ویژه وجوه بصری و تخیلی و فانتزی) در ساختار و محتوا به کامل‌ترین شکل به نمایش گذاشت.

پی‌نوشت

۱. شرکت نیپون انیمیشن (Nippon Animation)، تأسیس‌شده در سال ۱۹۶۲ م، سازنده بیشتر انیمیشن‌های معروف پخش‌شده در ایران است. این شرکت یکی از معروف‌ترین شرکت‌های تولید سریال‌های کارتون‌ی انیمیشن براساس داستان‌های معروف ادبی است؛ مانند آن‌شرفلی با موهای قرمز، ماجراهای تام سایر، زنان کوچک، دور دنیا در هشتاد روز، حنا دختری در مزرعه، بچه‌های آلپ، باخانمان (پرین)، بابا لنگ دراز، بینویان، پینوکیو، سندباد، دهکده حیوانات، خانواده دکتر ارنست، داستان‌های جنگل سبز، هایدی، رامکال، داستان خانواده ترب، مهاجران، نیک و نیکو، آلیس در سرزمین عجایب.

منابع

- ۱- استانیسلاوسکی، کنستانتین (۱۳۸۴). آخرین درس بازیگری، ترجمه مهین اسکویی و ناصر حسینی‌مهر، تهران: نگاه.
- ۲- ایراندوست، محمدهادی (۱۳۹۰). عناصر جذابیت در سینمای انیمیشن، تهران: سوره مهر، چاپ اول.
- ۳- بالانی، پیوند (۱۳۸۴). «مقایسه تطبیقی منطق الطیر سنایی، خاقانی و عطار»، کتاب ماه ادبیات و فلسفه، شماره ۹۶، ۷۵-۶۶.
- ۴- براهنی، رضا (۱۳۶۸). قصه‌نویسی، تهران: البرز، چاپ چهارم.
- ۵- بوردول، دیوید؛ تامسون، کریستین (۱۳۸۹). هنر سینما، ترجمه فتاح محمدی، تهران: مرکز سینمایی فارابی.

- ۶- بولتن، مارجوری (۱۳۸۰). «ادبیاتی که راه می رود»، ترجمه یدالله آقاعباسی، مجله نمایش، سال چهارم، شماره ۴۷، ۵۶-۴۷.
- ۷- بی‌نیاز، فتح‌الله (۱۳۸۸). *درآمدی بر داستان‌نویسی و روایت‌شناسی*، تهران: افراز.
- ۸- پارسایی، حسن (۱۳۸۵). «مبانی درام»، نمایش، شماره ۹۰-۹۲، ۵۰-۵۳.
- ۹- پرتوی راد، طیبیه؛ شهبان، محمد (۱۳۹۴). «واکاوی ظرفیت‌های نمایشی منطق الطیر عطار با رویکرد بررسی و مقایسه اقتباس‌های داخلی و خارجی از این اثر برای تأثر»، *متن‌شناسی ادب فارسی دانشگاه اصفهان*، دوره جدید، شماره ۲ (پیاپی ۲۶)، ۳۳-۴۴.
- ۱۰- پورشبانان، علیرضا (۱۳۹۶). *سینمای اقتباسی و ادبیات کلاسیک فارسی، با تأکید بر تعامل انواع ادبی و گونه‌های سینمایی*، تهران: سوره مهر و دانشگاه هنر.
- ۱۱- ----- (۱۳۹۷). *سینمای سرگرمی و ادبیات کلاسیک فارسی*، تهران: دانشگاه هنر و پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات.
- ۱۲- ----- (۱۳۹۵). «بررسی و تحلیل ظرفیت‌های نمایشی مصیبت‌نامه عطار»، *یازدهمین همایش انجمن ترویج زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه گیلان*، دوره ۱۱، ۲۰۴۷-۲۰۷۱.
- ۱۳- ثمینی، نغمه (۱۳۷۸). «از کلام تا تصویر، بررسی سیر اقتباس در سینمای ایران (۱۳۰۸-۱۳۵۷)»، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه سینما تئاتر.
- ۱۴- جهازی، ناهید (۱۳۹۰). «شیوه‌های تبدیل افسانه به انیمیشن»، *فصلنامه فرهنگ مردم ایران*، شماره ۲۴، ۳۳-۴۸.
- ۱۵- جواهریان، مهین (۱۳۷۸). *تاریخچه انیمیشن در ایران*، تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی، چاپ اول.
- ۱۶- خسروی، حسین (۱۳۸۷). «نگاهی به نمادپردازی عطار در منطق الطیر»، *فصلنامه ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی*، سال چهارم، شماره ۱۲، ۶۵-۸۰.
- ۱۷- خیری، محمد (۱۳۶۸). *اقتباس برای فیلمنامه: پژوهشی در زمینه اقتباس از آثار ادبی برای نگارش فیلمنامه*، تهران: سروش.
- ۱۸- زرین‌کوب، عبدالحسین (۱۳۸۳). *صدای بال سیمرغ*، تهران: سخن، چاپ چهارم.
- ۱۹- ----- (۱۳۸۲). *با کاروان حله*، تهران: علمی، چاپ یازدهم.
- ۲۰- سهیلی راد، فهیمه (۱۳۸۲). *بررسی جنبه‌های نمایشی در شماری از داستان‌های تذکره‌الاولیاء عطار نیشابوری*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه تربیت مدرس.
- ۲۱- سیگر، لیندا (۱۳۸۳). *فیلمنامه اقتباسی*، ترجمه عباس اکبری، تهران: نقش و نگار.
- ۲۲- شیمیل، آنه ماری (۱۳۸۶). *ابعاد عرفانی اسلام*، ترجمه عبدالرحیم گواهی، تهران: دفتر نشر فرهنگ اسلامی.
- ۲۳- صدیق، یوسف (۱۳۸۵). «فانتزی در انیمیشن»، *فصلنامه سینمایی فارابی*، دوره شانزدهم، شماره ۶۲، ۱۹۱-۲۱۰.
- ۲۴- ضیایی، محمدرفعی (۱۳۸۶). «طرحی برای ارائه مثنوی مولوی به صورت انیمیشن»، *فصلنامه فرهنگ مردم*، سال ششم، شماره ۲۳، ۸۸-۱۰۲.
- ۲۵- طاهری، قدرت‌الله (۱۳۸۳). «نگاهی انتقادی به ساختار داستانی منطق الطیر»، *نامه فرهنگستان*، شماره ۲۳، ۹۹-۱۱۱.
- ۲۶- عشقی سردهی، علی (۱۳۷۸). «داستان‌پردازی در منطق الطیر عطار»، *مشکوئه*، شماره ۶۲-۶۵، ۴۲۸-۴۴۳.

- ۲۷- عطار، فریدالدین (۱۳۸۵). *منطق‌الطیر*، به تصحیح محمدرضا شفیعی کدکنی، تهران: سخن، چاپ سوم.
- ۲۸- قادری، نصرالله (۱۳۹۱). *آنا تومی ساختار درام*، تهران: آگاه.
- ۲۹- فروزانفر، بدیع‌الزمان (۱۳۷۴). *شرح احوال و نقد و تحلیل آثار شیخ فریدالدین محمد عطار نیشابوری*، تهران: انجمن آثار و مفاخر فرهنگی، چاپ دوم.
- ۳۰- فورستر، ادوارد مورگان (۱۳۸۴). *جنبه‌های رمان*، ترجمه ابراهیم یونسی، تهران: امیرکبیر.
- ۳۱- فیلد، سید (۱۳۸۷). *چگونه فیلمنامه بنویسیم*، ترجمه مسعود مدنی، تهران: رهروان پویش.
- ۳۲- کریر، ژان - کلود (۱۳۸۰). *چنین حکایت کنند*، ترجمه داریوش مؤدبیان، تهران: سروش.
- ۳۳- کشاورزی، اردشیر (۱۳۸۹). *فیلمنامه‌نویسی برای انیمیشن*، تهران: دانشکده صدا و سیما، چاپ دوم.
- ۳۴- مجدی، شهاب (۱۳۸۰). *بررسی جنبه‌های نمایشی داستان شیخ صنعان عطار نیشابوری*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه تربیت مدرس.
- ۳۵- مک‌کی، رابرت (۱۳۸۷). *داستان، ساختار، سبک و اصول فیلم‌نامه نویسی*، ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: هرمس.
- ۳۶- مکی، ابراهیم (۱۳۹۰). *شناخت عوامل نمایش*، تهران: سروش، چاپ هفتم.
- ۳۷- منتظری، لیلا (۱۳۸۸). *تأویل جنبه‌های ادبی و نمایشی «منطق‌الطیر» عطار «مجمع مرغان» ژان کلود کریر*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه تربیت مدرس.
- ۳۸- میرصادقی، جمال (۱۳۹۰). *عناصر داستان*، تهران: سخن، چاپ هفتم.
- ۳۹- میرصادقی، جمال؛ میرصادقی میمنت (۱۳۸۸). *واژه‌نامه هنر داستان‌نویسی*، تهران: کتاب مهناز.
- ۴۰- وبر، ماریلین (۱۳۸۷). *راهنمای نگارش فیلمنامه سینمایی انیمیشن*، ترجمه شقایق قندهاری، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.

- 41- Halliwell, Stepen, (1987). *The Poetics Of Aristotle*. (Trans, and commentary), London: Duckworth.
- 42- Shepherd, Simon and Mick Wallis, (2004). *Drama/ Theatre/Performans*. Oxford & New York: Routledge.
- 43- Letwin, David & Joe Stockdale and Robin Stockdale (2008). *The Architecture of Drama*. Lanham: Maryland.
- 44- Weber, Marilin, (2000). *Animation Scriptwriting*. (The writers Road map). GGC. Canada.



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی