

واکاوی فیلمنامه‌های سینمایی انیمیشن ایران در دهه ۹۰

تاریخ دریافت: ۹۹/۰۴/۰۳

تاریخ پذیرش: ۹۹/۰۵/۱۱

کد مقاله: ۷۳۳۵۰

پیام زین العابدینی^۱، مهسا حاجی محمد ابراهیم^۲

چکیده

سینما و همزاد آن انیمیشن، پس از تجربیات ابتدایی دریافتند که خلق یک موقعیت نمایشی تصویری نیازمند به یک متن روایی است، تا براساس آن فیلمنامه‌ای نگاشته شود. فیلمنامه‌نویسی در روند تکاملی خود روش‌ها و الگوهای مختلفی را آزموده است. سینما و انیمیشن شباهت‌هایی را باهم دارند، اما انیمیشن بعلاوه خصایل ویژه‌اش تفاوت‌هایی را دارا می‌باشد که زبان روایی خاصی را در بیان تصویریش می‌طلبد. انیمیشن ایران مدتی است با ساخت مضامین مذهبی و ملی در تلاش است که جایگاه ویژه‌ای نزد مخاطبان وطنی و بین‌المللی کسب نمایند. آثار سینمایی دهه ۹۰ توانسته‌اند به جشنواره فجر و حتی اسکار راه یابند و در سینماهای مختلف اکران شوند. پژوهش حاضر با درک اهمیت تفاوت فیلمنامه انیمیشن و سینمای زنده و با هدفی کاربردی انجام شده است. روش تحقیق، کیفی با رویکردی توصیفی-تحلیلی می‌باشد. مسئله اصلی پژوهش، واکاوی ویژگی‌های فیلمنامه‌های این دوره انیمیشن ایران است. از این‌روی انیمیشن‌های شاهزاده روم، فیلیشاه و فهرست مقدس بعنوان آثار شاخص سینمای انیمیشن دهه ۹۰ بررسی شده است. نتیجه حاصله نشان از آن دارد، انیمیشن ملی ایران از لحاظ تکنیک اجرایی دارای پیشرفت‌های شایانی است، اما به لحاظ روایت، خط داستانی، محتوا و انتقال پیام، ضعف و مشکلات فراوانی دارد.

واژگان کلیدی: روایت، فیلمنامه، داستان، سینمای انیمیشن ایران

۱- دکتری پژوهش هنر دانشگاه تهران، مدرس دانشگاه سوره، paroezi@yahoo.de
۲- دانشجوی کارشناسی ارشد انیمیشن دانشگاه سوره، mahsa.hm.ebrahim@gmail.com

به تدریج با گذشت زمان و توسعه یافتن سینما و با پیدایش شیوه‌های نوین داستان‌گویی در سینما و نیز افزایش زمان نمایش فیلم‌ها و پیشرفت‌های فنی، نیاز به تنظیم دستورالعمل‌ها و پیش‌بینی‌هایی برای رفع مشکلات فیلمسازی، طبیعی بودن مکالمات، کاهش هزینه‌های تولید، منسجم شدن ایده‌های نامشخص و افکار پراکنده و اثرگذاری بیشتر ایده‌های فیلمساز بر روی مخاطبان، احساس شد. از این رو برای برآورده شدن این نیازها فیلمنامه بوجود آمد. در سینمای انیمیشن نیز ضرورت وجود فیلمنامه برای تولید هر چه بهتر و کم‌خطاتر اثرها به همان اندازه که در فیلم‌های زنده اهمیت دارد یا شاید بتوان گفت بیشتر، حس می‌شود. در واقع بزرگ‌ترین تفاوتی که یک فیلمنامه انیمیشنی با یک فیلمنامه فیلم زنده دارد، مربوط به بیان تشریحات صحنه و نوع بازی‌ها می‌باشد که باید خیلی دقیق و البته موجز و مختصر بیان شوند به طوری که وقتی طراحان استوری بورد، شخصیت‌ها، پس زمینه‌ها و انیماتورها در حال خواندن فیلمنامه هستند، دقیقاً متوجه آنچه که باید خلق کنند بشوند. انیمیشن نسبت به فیلم زنده پدیده بصری‌تری است؛ در یک فیلم زنده، این وظیفه کارگردان است که بخش عمده روایت، فضای بصری فیلم و تقریباً تمام آنچه که قرار است بر صحنه دیده شود را بازسازی کند؛ اما در انیمیشن چنین نیست؛ بار عمده مسئولیت این امر بر عهده فیلمنامه‌نویس است. پر واضح است که نوشتن و تنظیم فیلمنامه من جمله مراحل پیش تولید ساخت یک انیمیشن می‌باشد؛ از این رو نیازمند صرف وقت کافی و پرداخت بسیار می‌باشد.

۲- سوالات پژوهش

۱. فیلمنامه فیلم انیمیشن با فیلمنامه فیلم زنده چه تفاوت‌هایی دارد و موردهای مطالعاتی منتخب، تا چه حد به این تفاوت‌ها توجه کرده‌اند؟
۲. ویژگی‌های فیلمنامه‌های انیمیشن‌های ایرانی شاهزاده روم، فیلیشاه و فهرست مقدس چیست؟
۳. یک فیلمنامه موفق سینمایی انیمیشن، می‌بایست دارای چه ویژگی‌هایی باشد و عدم رعایت چه مواردی در تنظیم فیلمنامه سینمایی انیمیشنی به روایت داستان آن آسیب می‌زند، و فیلمنامه‌های موردهای مطالعاتی منتخب از این حیث، از چه میزان موفقیت برخوردارند؟

۳- پیشینه پژوهش

عنوان و موضوع تحقیق حاضر بکر و بدیع می‌باشد. پژوهش‌های انجام شده نزدیک به عنوان این پژوهش بشرح زیر است.

۱-۳- پیشینه مقالات

خطائی، سوسن (۱۳۸۹). نقش آموزش تعاملی پویا در یادگیری فیلمنامه نویسی انیمیشن، نشریه هنرهای زیبا - هنرهای نمایشی و موسیقی شماره ۴۱

هدف این پژوهش، ارزیابی مجدد برنامه درسی انیمیشن یا تصویر متحرک در رشته لیسانس گرافیک و ارائه یک روش تلفیقی آموزش می‌باشد، زیرا ارایه این واحد درسی در موارد بسیاری، نتوانسته است منجر به شکل‌گیری خالقانه کاراکترهای برتر، در فیلمنامه‌های ارایه شده دانشجویان شود. روشی که این مقاله پیشنهاد می‌کند، یک روش تلفیقی است که از روش‌های سنتی و حل مسأله، جهت رسیدن به روش آموزش "تعاملی پویا" بهره می‌گیرد.

صلح‌کننده، مریم، شیخ مهدی (۱۳۹۴). فیلمنامه نویسی انیمیشن، ناشر: فصلنامه نقد کتاب هنر: شماره ۸

فیلمنامه‌نویسی، یکی از مهم‌ترین بخش‌های تولید فیلم انیمیشن است که تأثیر بسزایی در موفقیت اثر دارد و در این راستا، کتاب‌های متعددی هم منتشر شده است. در این مقاله، سعی شده است یک مطالعه تطبیقی درباره ساختار و شیوه نگارش در اینگونه کتاب‌ها با بررسی کتاب فیلمنامه‌نویسی انیمیشن انجام شود و همچنین مطالب و نکات مهم این کتاب که حاصل تجربه نویسنده است، به شکلی خلاصه برای خوانندگان ارائه گردد؛ همچنین بخش‌های مهم کتاب چون تهیه پیش طرح، طرح اصلی، قالب فیلمنامه و گفتگو نویسی، به طور ویژه مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته است.

۲-۳- پیشینه پایان نامه

راوند، مرضیه (۱۳۸۹). بررسی کارکرد فانتزی در فیلمنامه بلند انیمیشن، عنوان بخش عملی: قرمز سفید سیاه، کارشناسی ارشد انیمیشن، استاد راهنما: محمدرضا حسنائی استاد مشاور: سارا خلیلی، دانشگاه هنر تهران، دانشکده سینما و تئاتر این پایان‌نامه بیان می‌دارد که فانتزی به عنوان جزء ذاتی هنر انیمیشن، کارکردها و جنبه‌های معنایی و تصویری متفاوتی را شامل می‌شود، که می‌توان آن را در ایده ابتدایی، طرح، فیلمنامه، گفتگو و تصاویر که شامل فضا و شخصیت است، به کار برد. اما شناسایی کارکردهای مختلف آن در فیلمنامه (که موضوع این پژوهش است)، می‌تواند فیلم‌نامه‌نویس و طراح ایده‌ی انیمیشن را در

جهت استفاده بهتر و خلاقانه‌تر از این حیطة یاری کند. در فیلمنامه بلند انیمیشن انواع فانتزی در مضمون و شکل به وفور وجود دارد که حتی می‌تواند مسیر داستانی واقعی و به دور از هر اتفاق تخیلی را به سمت خیالی شدن و در نتیجه انیمیشنی شدن آن هدایت کند. هم چنین اخوان دیلمی، علیرضا (۱۳۹۵). تحلیل ساختاری روایت های چندگانه در فیلمنامه نویسی و تاثیر آن بر فیلمنامه های ایرانی یک دهه گذشته - پروژه عملی: نگارش فیلمنامه "نخل‌ها ایستاده می‌سوختند"، کارشناسی ارشد سینما، استاد راهنما: سیدمصطفی مختابادامرئی، استاد راهنما: سیدحبيب‌اله لزگی، استاد مشاور: امیرحسین ندائی، دانشگاه تربیت مدرس

بر اساس نظرات این تحقیق، سینما بر محوریت فیلمنامه اوج می‌گیرد و در این زمان و در بدنه سینمای رایج دنیا، فیلمنامه‌ها هم از منظر ساختار و هم از منظر محتوا، راه‌های جدید را برگزیده‌اند. در این تحقیق به تحلیل ساختاری روایت‌های چندگانه بر مبنای آرای آلن کامرون پرداخته شده و موضوع از ابتدای داستان روایت تا روند فیلمنامه نویسی امروز دنیا با شیوه‌های کلاسیک و غیر کلاسیک مورد بررسی قرار گرفته است. در ادامه تحقیق میزان تأثیرپذیری فیلمنامه‌های ایرانی اخیر از روند رایج سینمای هنری، مستقل و تجاری دنیا در قالب بررسی‌های موردی ۸ فیلم به عنوان موارد مطالعاتی و مقایسه آن‌ها با یکدیگر انجام شده است. در پایان به سوالات تحقیق بر پایه فرضیات تعریف شده، پاسخ داده می‌شود.

۴- روش‌شناسی پژوهش

روش تحقیق این پژوهش، کیفی با رویکردی تحلیلی و توصیفی می‌باشد و براساس مطالعه منابع کتابخانه‌ای، آرشیوهای صوتی و تصویری و گردآوری اطلاعات انجام می‌شود. در پژوهش حاضر پس از واکاوی و بررسی منابع موجود سعی خواهد شد با انتخاب هدفمند، سه نمونه از فیلم‌های سینمایی انیمیشن ایران که اکران شده‌اند، گزینش شده، و بر اساس مبانی نظری پژوهش مورد مذاقه قرار گیرند. سه انیمیشن سینمایی ایرانی شاهزاده روم، فهرست مقدس و فیلیشاه از این حیث در این پایان‌نامه مورد مطالعه قرار گرفتند که هر سه در زمان تحقیق پژوهشگر برای عموم اکران شده و امکان تهیه نسخه خانگی آن‌ها برای بازیابی و مطالعه دقیق وجود داشته است و هر سه جز پرفروش‌ترین انیمیشن‌های سینمایی دهه اخیر بوده (فیلیشاه با فروش نزدیک به ۸ میلیارد تومان، پرفروش‌ترین انیمیشن تاریخ سینمای ایران بوده و بعد از آن در طول مدت تحقیق پژوهشگر فیلم‌های شاهزاده روم و فهرست مقدس به ترتیب در جایگاه های دوم و سوم قرار داشتند). هر کدام جوایز ملی مختلفی کسب کرده و اکران‌های بین‌المللی نیز داشته‌اند؛ هر سه از لحاظ محتوایی شبیه بودند (از داستان‌های دینی اقتباس شده بودند) و اینکه پژوهشگر هر سه این فیلم‌ها را در سالن‌های سینمایی مختلف تماشا کرده و واکنش‌های مخاطبان و خالی‌تر شدن سالن سینما در پایان اکران را مشاهده کرده و این پرسش برای وی ایجاد شده است که چرا علی‌رغم پیشرفت زیاد در تکنیک‌های انیمیشنی، همچنان انیمیشن‌های سینمایی ایرانی به موفقیت مطلوب دست نیافته‌اند.

۵- چهارچوب نظری پژوهش

رویکرد نظری پژوهش حاضر مطالعه روایت فیلمنامه‌های انیمیشن ایرانی است. فیلمنامه به طور خلاصه گزاره‌های زیر را مطرح می‌کند:

۱. فیلمنامه چیزی نیست جز ثبت علایم و اشاراتی برای انتقال اصوات و تصاویری بر نوار فیلم، به طریقی که ابلاغ پیام فیلمساز، حداکثر تاثیر خود را در حداقل زمان، برای مخاطب به جا گذارد؛ و این علامت‌های ثبت شده، علی‌الاصول باید معادل همان تصاویر و مفاهیمی باشند که سازنده فیلم در ذهن دارد تا بعد، به کمک وسایل مادی از قبیل هنرپیشه، دکور، وسایل فیلمبرداری، موسیقی و ترکیب آن‌ها با یکدیگر، یک اثر هنری جدید به نام فیلم را به وجود آورد.

۲. اقدام به تدوین فیلمنامه، قبل از شروع به فیلمبرداری، چهار مزیت عمده برای فیلمساز دربر خواهد داشت. اول - هزینه تولید فیلم را پایین می‌آورد. دوم - باعث می‌شود ایده‌های نامشخص و افکار پراکنده صورتی قطعی و وضعیتی مشخص پیدا کنند. سوم - از هدر رفتن ایده‌ها جلوگیری می‌کند. چهارم - فیلمساز را قادر می‌سازد از ایده‌هایش به طریقی استفاده کند که شدیدترین اثر ممکن را بر مخاطبان بگذارد. (مکی، ۱۳۹۷: ۱۳-۱۰)

۵-۱- نیاز انیمیشن‌ها به فیلمنامه

در اوایل کار انیمیشن، داستان‌پردازی مفهوم ساده‌ای که آن را به مجموعه‌ای از شوخی‌ها - از شوخی‌های خنده‌دار گرفته تا شوخی‌های ناهنجار و خشن - تبدیل می‌کرد. در واقع، نیازی به نویسنده نبود و داستان‌پرداز گفتگوهایی را که لازم بود ادا می‌کرد. به هر حال کارتون‌ها به دلایل متعدد شیوه خود را تغییر داده‌اند. حالا دیگر کارتون‌ها فقط مجموعه‌ای از شوخی‌ها نیستند، بلکه به داستان‌هایی تکامل یافته مبدل شده‌اند که دارای شروع، میان و پایان، رشد شخصیت، گفتگوهای باورپذیر و تمام عناصر مؤثر در

قصه‌گویی هستند. به علت همین تغییر و تحول، به نویسندگان زنده‌ای که قادر باشند نیازهای منحصر به فرد انیمیشن را برآورده کنند، نیاز هست. (ولف و کاکس، ۱۳۹۷: ۲۶۱)

۲-۵- تفاوت فیلمنامه انیمیشن با فیلمنامه فیلم زنده

با هر نویسنده انیمیشنی که صحبت کرده‌ایم، اعتقاد دارد که رویکردش به داستان انیمیشن مثل رویکردش به فیلم سینمایی است و به همان اندازه به کشمکش، گره‌افکنی و گره‌گشایی دقت می‌کند. با این حال، نوشتن این دو فیلمنامه متفاوت است. ۱- طول زمانی هر صفحه فیلمنامه انیمیشنی، سی ثانیه است، نه یک دقیقه. به این دلیل که وقتی انیمیشن می‌نویسید، باید هر چیزی را که روی پرده اتفاق می‌افتد «کامل» شرح دهید. طی نوشتن فیلمنامه کارتون، کارگردان نیز به حساب می‌آید. (همان: ۲۶۸)

۲- در ساختن فیلم زنده محدودیت‌هایی وجود دارد که گره‌گشای آن وارد شدن به حیطة عمل و تکنیک انیمیشن است. از آنجا که انیمیشن غیر ممکن‌ها را ممکن می‌سازد، لذا این خصوصیت باعث تفاوت‌هایی بین فیلم زنده و انیمیشن می‌گردد که می‌توان آن را در چهار ویژگی دسته بندی کرد:

- تخلیلی بودن موضوع
- ایده های پرخرج
- تصویربرداری از موضوعات دور از دسترس
- تصویر کردن اتفاقات غیر ممکن

وجود همه یا هر کدام از این چهار ویژگی باعث متفاوت شدن فیلم‌های انیمیشنی از فیلم‌های زنده و به تبع تفاوت میزان پرداخت در فیلمنامه‌هایشان می‌شود. در موضوعاتی که با امکانات فیلم زنده به آسانی تصویر می‌شوند، لزومی به استفاده از انیمیشن نیست، مانند برخی از سریال‌های انیمیشن تلویزیونی که موضوعاتی مناسب حال فیلم زنده دارند و غالباً از سناریوهای مناسب فیلم زنده تهیه می‌شوند. مثل مهاجران، خانواده دکتر ارنست و غیره. علت جذابیت این فیلم‌ها معمولاً فضای نقاشی شده آن‌هاست. (جواهریان، ۱۳۷۸: ۱۵)

۳-۵- داستان

داستان‌ها را با هر وسیله ارتباطی دیگری می‌توان بیان کرد. تئاتر، ادبیات، فیلم، اپرا، پانتومیم، شعر و رقص همگی فرم‌های فوق‌العاده‌ای برای قصه‌گویی‌اند که هر یک لذت‌های خاص خود را می‌آفرینند. اما در هر مقطعی از تاریخ یکی از آن‌ها اهمیت بیشتری می‌یابد. در قرن شانزدهم، تئاتر؛ در قرن نوزدهم، رمان و در قرن بیستم، سینما که ترکیب فوق‌العاده‌ای از همه هنرهاست. برای خلق تاثیرگذارترین و زیباترین لحظات سینما نه به توصیفات کلامی نیاز داریم و نه برای اجرایشان به گفتگو. (مک کی، ۱۳۹۸: ۱۹)

هنر داستان قدرت فائده فرهنگی در دنیای امروز است و هنر فیلم بهترین ابزار برای این کار عظیم. داستانگویی ناقص و نادرست لاجرم جذابیت ظاهری را جایگزین محتوا و فریبکاری را جایگزین حقیقت می‌کند. داستان‌های ضعیف در تلاش بی‌امان برای جلب توجه بیننده به فیلم‌های چندین و چند میلیون دلاری در غگو و خودنما بدل می‌شوند. در هالیوود تصاویر روز به روز پر زرق و برق تر و در اروپا روز به روز تزئینی تر می‌شوند. اگر فیلمنامه‌نویس نتواند صرفاً با درام صحنه بر ما تاثیر بگذارد قادر نیست همچون رمان‌نویس در کلام مؤلف یا همچون نمایشنامه‌نویس در تک‌گویی‌ها، پشت کلمات خود پنهان شود. او نمی‌تواند با زبانی توصیفی و عاطفی اِشکال‌های منطقی، انگیزه‌های ناکافی یا عواطف بی رنگ و رو را بپوشاند و به ما بگوید که به چه چیزی فکر کنیم یا احساسمان چه باشد. وقتی آدم‌های با استعداد چیز بدی می‌نویسند معمولاً به یکی از این دو دلیل است: یا احساس پابندی به اثبات یک ایده آن‌ها را کور کرده و یا افسار خود را به دست احساسی داده‌اند که باید بیانش کنند. اما وقتی آدم‌های با استعداد چیز خوبی می‌نویسند عموماً یک دلیل بیشتر ندارد: نیروی محرکه آن‌ها تمایل به لمس کردن تماشاگر است. (همان: ۵)

۴-۵- نکات حائز اهمیت در نگارش فیلمنامه و روایت بهتر

- احساس زیبا شناختی	- پیوند تماشاگر	- مسئله تصادف
- ساختار به منزله فن بیان	- نگو، نشان بده	- ایجاد تحیر و تعلیق در روایات
- تعلیم‌گرایی	- مسئله غافلگیری	- ابهام

۵-۵- داستان‌هایی برای کودکان

در نوشتن برای بچه‌ها باید مثل بچه‌ها فکر کرد، بدون اینکه با زبان بچگانه حرف زد. (ولف و کاکس، ۱۳۹۷: ۲۷۳) کودکان در سنین بسیار پایین و حتی قبل از دو سالگی درک کاملاً شکل یافته‌ای درباره آنچه طبیعتاً در داستان‌ها اتفاق می‌افتد و آنچه از

ساختار و محتوای آن‌ها انتظار می‌رود، دارند. اما وقتی به سراغ داستان‌های مشهور و تجاری کودکان می‌رویم، آشکارا می‌توان دید که کودکان هم طالب هنجار گریزی‌های خلاقانه از معیارهای رایج و هم بهره‌وری از آن‌ها هستند و هر دو را در کنار هم می‌ستایند. تلفیق عناصر معیار و چیزهای غیر منتظره، یا به عبارتی کهنه و نو در این داستان‌ها احتمالاً پاسخی است به نیاز کودک به امنیت خاطر که عناصر آشنا برایش فراهم می‌کنند و همچنین تحریک ذهنی‌ای که عناصر غیر منتظره آن را موجب می‌شود. (تولان، ۱۳۹۳: ۳۵۳)

۶- تحلیل موردهای مطالعاتی

۶-۱- شاهزاده روم

داستان عاشقی و دلدادگی شاهزاده ای پاکدامن مسیحی به نام ملیکا را روایت می‌کند که از تبار پدر از نوادگان یسوعا وصی حضرت عیسی و از تبار مادر نواده قیصر روم است. سرنوشت این بانو به گونه‌ای رقم می‌خورد که وی نهایتاً به بلاد اسلامی عزیمت می‌کند. این پرنسس مسیحی نهایتاً پس از آنکه به همسری امام یازدهم شیعیان در می‌آید، مادر منجی بشریت می‌گردد.

جدول ۲: عوامل شکل‌گیری فیلمنامه انیمیشن شاهزاده روم (مأخذ: نگارنده)

انگیزه	کنش	هدف
برچیده شدن بساط ظلم و ستم و برپایی امنیت و آرامش بین همه مردم	دعا به درگاه خدا و طلب راهنمایی از عیسی مسیح	ازدواج با کسی که توانایی برقراری عدالت و امنیت و آرامش را در روم داشته باشد.

بانو ملیکا قهرمان قصه شاهزاده روم است. مخاطب اصلی انیمیشن گروه سنی خردسال و نوجوان است و شخصیت‌پردازی برای این رده سنی باید کاملاً سیاه و سفید باشد زیرا کودک و نوجوان با شخصیت‌های خاکستری چندان ارتباطی برقرار نمی‌کند. پس چندان جای تجویبی نیست که بانو ملیکا در قصه در حد یک تیپ دختری معصوم و آرام باقی بماند. بانو ملیکا یک تیپ است همانطور که اکثر شخصیت‌های داستان‌های پریان در والت دیزنی تیپ هستند مانند سیندرلا یا زیبای خفته و سفید برفی. شرایط برای شخصیت‌پردازی بانو ملیکا به مراتب سخت‌تر از موارد ذکر شده است. بانو ملیکا در فرهنگ شیعی نرجس خاتون و مادر حضرت حجت است پس دست نویسنده حتی برای قراردادن اشتباهات دراماتیک برای این شخصیت بسیار بسته خواهد بود. در این مورد بهترین تکنیک برای فیلمنامه‌نویس استفاده از تکنیک تیپ موثر، تغییر زاویه روایت و تقویت آنتاگونیست‌های قصه است. بانو ملیکا باید یک تیپ موثر باشد. تپیی که هرچند نتیجه کنش او قابل پیش‌بینی است ولی با این حال کنش او تاثیر قابل توجهی بر جهان قصه خواهد گذاشت و جهان قصه را با تغییرات قابل توجهی مواجه می‌کند. شاهد هستیم که بانو ملیکا در بخش اعظم قصه کاملاً منفعل عمل کرده و تقریباً هیچ کنش قابل توجهی انجام نمی‌دهد. شخصیت بانو ملیکا نه واجد صفاتی است که او را برای مخاطب کودک و نوجوان قابل ستایش و دوست داشتنی بکند که بخواهند خود را به جای او بگذارند و نه مشکلات دراماتیک او چندان مخاطب را نگران می‌کنند که مخاطب برای تعقیب سرنوشت او با داستان همراه شود و این دو پارامتر بدین معنی است که همذات‌پنداری برای این پرسوناژ اصلاً مورد توجه قرار نگرفته است.

در انیمیشن‌هایی همچون شاهزاده روم بار اصلی پیشبرد قصه بر عهده شخصیت‌های منفی قصه است و شخصیت اصلی در طول قصه به جز نقطه اوج که نقطه مواجهه اصلی خیر و شر است بیشتر در حال واکنش به کنش‌های آنتاگونیست است. در شاهزاده روم شخصیت‌های بسیاری پتانسیل ظاهر شدن در مقام آنتاگونیست را دارند ولی تمامی آن‌ها به خاطر ضعف شخصیت‌پردازی به تیپ‌های کاریکاتوری و یا حتی مادون تیپ تبدیل شده‌اند. آنچه که مخاطب از کرایتوس و مشاور پیرش هیروود می‌بیند، خواست آن‌ها برای به چنگ آوردن تخت قیصر است ولی هیچگاه معلوم نمی‌شود که این خواست برخواسته از چه نیازی است و کدامین ضعف و نیاز کرایتوس را وامی‌دارد تا برای رسیدن به خواسته‌اش حتی با دشمن همکاری کرده و شهر را به دست دشمن بسپارد. از بین تمام خباثت‌هایی که کرایتوس و هیروود می‌توانند داشته باشند تنها مرور نقشه‌های آن‌ها در دخمه هیروود به نمایش در می‌آید آن هم تنها از طریق دیالوگ و بدون اکت. در واقع کرایتوس و هیروود فقط حرف می‌زنند و ما هیچ عملی از آن‌ها نمی‌بینیم.

ضعف در طراحی شخصیت‌های منفی سبب شده تا مخاطب در طول قصه هیچگاه نگران بانو ملیکا نشود و این عدم نگرانی موجب شده تا جذابیت قصه و اشتیاق برای تعقیب داستان آن هم داستانی که برای بزرگ‌ترها انتهای آن مشخص است تقریباً از بین برود. دیگر مشکل اساسی فیلمنامه شاهزاده روم انبوه شخصیت‌هایی است که در قصه حضور دارند ولی کارکرد دراماتیکی برای آن‌ها در نظر گرفته نشده و حذف آن‌ها کوچک‌ترین تأثیر در قصه نخواهد داشت. اسقف اعظم بهترین نمونه برای این شخصیت‌های اضافی است. همسر قیصر و حتی خود قیصر نیز کارکرد خاصی در قصه ندارند حال آنکه پرداخت بهتر شخصیت و کنش آن‌ها در برابر بانو ملیکا می‌توانست موانع خوبی را در راه نیل شخصیت اصلی در مسیر رسیدن به هدف و به تبع آن ایجاد

کشمکش فراهم کند هرچند که انفعال خود بانو ملیکا در برابر قیصر و همسرش فرصت چندانی برای کنشگری برای این دو شخصیت فراهم نمی‌آورد.

بزرگترین اشکالات وارده به پیرنگ قصه عبارت اند از: عدم استفاده از کاشت‌های مناسب برای حوادث کلیدی قصه، طراحی ضعیف نقاط عطف، توجه بیش از حد به جزئیات بی اهمیت و عبور سریع از وقایع کلیدی در قصه. نقاط عطف کمی نیز در قصه به چشم می‌خورد که همین نقاط بسیار ضعیف پرداخت شده‌اند. اولین نقطه عطف قصه اولین مکاشفه بانو ملیکا و خواستگاری او برای امام عسگری است که در دقیقه هفده قصه رخ می‌دهد. این نقطه عطف واجد دو ایراد اساسی است.

۶-۲- فهرست مقدس

فهرست مقدس انیمیشنی است که بر اساس داستان روایی سوره بروج، هشتاد و پنجمین سوره قرآن به تصویر کشیده شده و در آن سرگذشت اصحاب اُخدود روایت شده است که مربوط به «ذونواس» یهودی آخرین پادشاه «حمیر» در سرزمین یمن است. این پادشاه یهودی، مسیحیان نجران را به آیین یهودیت فرا می‌خواند؛ اما ظاهراً آنان نپذیرفته و ذونواس دستور می‌دهد گودال‌هایی پر از آتش آماده کنند و مؤمنان مسیحی را زنده زنده در آن بیندازند. فهرست مقدس فیلمی قهرمان محور در ساختار کلاسیک است که با قهرمانش «هاران» روایت می‌شود. شخصیت‌های این انیمیشن که موجوداتی میان انسان و حیوان هستند. فیلم داستان اولین آدم سوزی تاریخ را روایت می‌کند که به دست ربیان یهودی صورت گرفته و سران این قوم، نصرانی‌هایی را که به نام نوکیشان دست از دین آبا و اجدادیشان کشیده‌اند و به آیین نصرانی درآمده‌اند در دره‌ای موسوم به اُخدود به آتش کشیده‌اند.

جدول ۴: عوامل شکل‌گیری فیلمنامه انیمیشن فهرست مقدس (مأخذ: نگارنده)

انگیزه	کنش	هدف
رسیدن به ثروت و شهرت	پذیرفتن پیشنهادی که در قبال انجامش، بیشتر از جایزه مسابقه پول بدست می‌آورد.	شرکت در مسابقات سالیانه نجران و برنده شدن

هاران قهرمان اصلی این قصه است و می‌توان گفت تنها شخصیتی که بهتر از باقی شخصیت‌ها به او، اهداف و انگیزه‌هایش پرداخته شده بود. هرچند دلیل رنگ عوض کردن او در اوایل داستان مشخص نبود چون او بدون اینکه رفته را ببیند و مهرش در دلش بیفتد به کمک کاروان او پرداخت در صورتی که بعد از آن باز هم به کار خلاف روی آورد. رفته دخترک مسیحی، عملاً هیچ ویژگی خاصی جز یک زیبایی آهوئی- انسانی نداشت و حتی مشخص نمی‌شود کیست و چرا او باید محرک و نقطه اتکای افعال قهرمان قصه باشد. در تمامی طول فیلم صحبت از شخصیت ذونواس، حاکم یمن بود. همه از او می‌ترسیدند و از واکنشش نسبت به حضور نصرانیان واهمه داشتند. اما کاراکتر تنها در دقایق پایانی دیده شد. فیومون رهبر نصرانیان، شبیه یک بُر طراحی شده بود و با وجود مثبت بودن شخصیتش، طراحی ظاهری دلنشینی نداشت و به نظر منفعل و کم خطر می‌آمد و نمی‌توانست دلیل آن همه ترس درباریان و ربیان باشد چون عملاً کاری نمی‌کرد و همواره پنهان شده بود و فقط با عده کمی تعامل داشت. از دیگر شخصیت‌های مهم این داستان ربیان کریمه منظر بودند اما مشخص نبود شبیه چه هستند. دیالوگ‌های ضد و نقیض زیادی داشتند و آن‌ها هم با مردم نجران هیچ تعاملی نداشتند و کسی برای عبادت به معبدشان نمی‌رفت.

فضاسازی کلی اثر، چندان به یک اثر مناسب گروه سنی کودک شبیه نیست. استفاده از پس‌زمینه قهوه‌ای، تم کلی تیره و فضای وهم آلود «نجران» در این اثر، برای کودکان جذاب نیست. از طرف دیگر اما حجم تخیل‌پردازی در طراحی کاراکترهای فیلم آن قدر بالاست که به نظر می‌رسد مخاطبی جز کودکان و نوجوانان نداشته باشد. تمامی شخصیت‌های طراحی شده در فهرست مقدس، نیمی انسان و نیمی حیوان هستند. آن طور که کارگردان فیلم گفته، این طراحی قرار است نمودی از صورت باطنی این شخصیت‌ها باشد و برای همین پادشاه یمن شبیه کرگدن، حاکم نجران شبیه خوک و همسر حاکم نجران شبیه مار طراحی شده‌اند. این میزان طراحی تخیلی عملاً امکان ارتباط برقرار کردن بزرگسالان با اثر را کم کرده و وجهه تاریخی فیلمنامه را به شدت تقلیل می‌دهد. اتفاقی که در نهایت باعث شده تا فهرست مقدس، نه انیمیشن کودک باشد و نه انیمیشن بزرگسال. درست برخلاف آثار درخشان صنعت انیمیشن جهان، که هم برای کودک هستند و هم برای بزرگسال.

شخصیت سیاهی لشگری، سردسته دزدان خیابانی نیز به شکل لاشخور طراحی شده بود و بعضی سربازان سرهایی شبیه خوک داشتند. با این که به عقیده کارگردان و برخی منتقدان اینکار نشان خلاقیت است و بر جذابیت فیلم افزوده و درک آن را برای کودکان آسانتر کرده چون شخصیت‌ها نیاز به معرفی و نشان دادن رفتار خاصی از خود ندارند و راحت از ظاهرشان می‌شود متوجه صفات و خصوصیات اخلاقی‌شان شد اما به نظر می‌رسد اینکار ضعف فیلمنامه را نشان می‌دهد چون فیلمنامه‌نویس نتوانسته از پیچیدگی داستان کم کند و شخصیت‌ها را به گونه‌ای صحیح و در طول فیلم و نه حاضر و آماده به مخاطب بشناساند.

داستان «فیلشاه» در جنگلی در آفریقا رقم می‌خورد. رئیس گله فیل‌ها صاحب فرزندی می‌شود که همه انتظار دارند جانشین رئیس گله باشد، اما برخلاف تصور همه شادفیل بسیار دست و پا چلفتی است و همیشه سبب تخریب و خرابکاری می‌شود. این انیمیشن در اصل دربارهٔ اصحاب فیل و حمله ابرهه به خانه کعبه است که در نهایت به ولادت حضرت محمد (ص) ختم می‌شود.

جدول ۶: عوامل شکل‌گیری فیلمنامه انیمیشن فیلشاه (مأخذ: نگارنده)

انگیزه	کنش	هدف
اینکه به همه نشان دهد دست‌وپا چلفتی نیست و کاری از دستش برمی‌آید و می‌تواند قهرمان باشد.	تلاش برای کمک کردن و مفید واقع شدن.	پیدا کردن شایستگی رئیس قبیله شدن و قهرمان شدن.

شادفیل قهرمان داستان فیلشاه است که یک ضعف دارد و آن دست و پا چلفتی بودن اوست که بیشتر از آنکه درست در قالب ماجرای احساس برانگیز اتفاق بیفتد، به زبان آورده می‌شود. هدف او قهرمان شدن و احتمالاً جانشین پدر شدن است. پدر و مادرش حامی او هستند و از او انتظار زیادی ندارند اما خودش از دست‌وپا چلفتی بودنش راضی نیست. با وجود نقطه ضعفی که دارد در عوض خوش قلب و مهربان است، این ویژگی‌اش در صحنهٔ نجات جان جوجه‌ای که باعث عدم موفقیتش در یک آیتیم مسابقه نیز شد، به خوبی نشان داده شد. از آن پس آن جوجه با شادفیل همراه می‌شود. این کاراکتر شبیه کاراکتر سنجاک در انیمیشن مولان است. کاراکتری که چندین بار به قهرمان کمک می‌کند اما نمی‌تواند حرف بزند و فقط تقلید صدا می‌کند. در میانهٔ داستان با قرار گرفتن در شرایط سخت به توانایی‌های خودش پی می‌برد و اعتماد به نفس می‌گیرد اما این اعتماد به نفس منجر به غرور می‌شود. در اواخر داستان با یادآوری ظلمی که به پدرش شده بود به اصل خودش بازمی‌گردد و دوباره خوش قلب می‌شود. شادفیل در روند فیلم خودش را پیدا می‌کند و به تکامل می‌رسد. مریم، شخصیتی دیگر از این داستان، دختر بچه‌ای است که تحت سرپرستی بابا برنابا، کشیش مسیحی که در شهر سبا ساکن است و مشخص نیست چرا علی رغم مسیحی بودن روسری به سر دارد در حالی که مادرش در مکه بی‌حجاب است. این کاراکتر بیشتر در معرفی شخصیت برنابا کمک می‌کند. پادشاه سبا و شخصیت افسل، شکارچی حیوانات که برای پادشاه کار می‌کند هر دو به دلایل نامشخصی به بومیان آفریقایی شباهت دارند و مانند آنها لباس می‌پوشند. هدف پادشاه سبا ساخت معبدی باشکوه در شهرش است با این انگیزه که زائران به آنجا جلب شده و تجارت نیز رونق بگیرد که این به خودی خود هدف و نیت بدی نیست و نمی‌تواند از او شخصیت منفی بسازد. در طول فیلم اشارهٔ واضحی به این نمی‌شود که شهر رقیبی وجود دارد که مردم مایل‌اند برای عبادت آنجا بروند و آن شهر مکه است و آن عبادتگاه خانهٔ خداست. دلیل ملحق نشدن کشیش برنابا به پادشاه سبا نیز کاملاً روشن نشده و تنها به این دیالوگ که «ای کاش بجای ساختن این کلیسای دروغین به آموزه‌های مسیح عمل می‌کرد» از زبان برنابا بسنده می‌کند. منفی بودن این کاراکتر تنها با نشان دادن بدرفتاری‌هایش با زبردست‌هایش نشان داده شده و حتی با مردم عادی نیز تعاملی ندارد.

شخصیت‌های کمک‌کننده به شخصیت اصلی که شبیه به شخصیت‌های موشو و جیرجیرک در انیمیشن مولان هستند می‌توانستند برای طنز کردن داستان مؤثر باشند اما زیاد موفق نبودند. در کل بار طنز این انیمیشن فقط توسط دیالوگ‌هایش تأمین می‌شد که آن‌ها هم چندان خنده‌دار نبودند. انگیزه شخصیت فرا موش از کمک کردن به شادفیل نیز مشخص نبود. غافل از آنکه فیل بود که برنده مسابقهٔ فیل‌ها می‌شود و می‌توانست رقیب جدی‌تری برای شادفیل باشد تا کشمکش داستان را بیشتر کند اما تنها، فیلی بود که به اندازه شادفیل خوش‌قلب نبود، و نقش مهمی در فیلم نداشت.

پرنده سبز رنگ نیز کاراکتری بود که ناظر وقایع بود و همه جا از دور شادفیل را زیر نظر داشت و تنها در آخر داستان است که حرف می‌زند و می‌گوید که مأموریتش تمام شده. چرا باید او مأمور انجام کاری باشد؟ از طرف چه کسی مأمور شده بود؟ آیا کودکان این مفاهیم را متوجه می‌شوند؟

این طور به نظر می‌رسد که در ساخت انیمیشن فیلشاه بیشترین تمرکز روی طراحی بصری فیلم گذاشته شده بود. سعی شده بود که حیوانات و جنگل و دریا را طوری تصویر شوند که مخاطب خردسال (به عنوان مخاطب هدف فیلم) از تماشای این تصاویر لذت ببرد. اما داستانش خود را چندان ساده تعریف نمی‌کند. مخاطب این انیمیشن کودکان خردسالی هستند که از پیچیدگی داستانی فیلشاه چندان سر در نمی‌آورند. فیلم خیلی دیر راه می‌افتد. دقایق زیادی را تلف می‌کند تا به داستان اصلی که همان حمله سپاه ابرهه به خانه کعبه است برسد. هدف اصلی این انیمیشن روایت داستان قرآنی اصحاب فیل بوده و سعی شده که آن را غیرمستقیم و غیرکلیشه‌ای با دنبال کردن داستان زندگی یکی از فیل‌های حاضر در سپاه، تعریف کند. این به خودی خود خلاقانه است اما زمان زیادی از فیلم را به خود اختصاص داده به طوری که برای پرداخت موضوع اصلی زمان کافی باقی نمی‌ماند.

نتیجه گیری

نتایج حاصله براساس مرور ادبیات، چهارچوب نظری و تحلیل فیلم‌های مورد مطالعاتی که در برگیرنده پاسخ به سؤالات مطرح شده پژوهش حاضر است به شرح می باشد:

۱- فیلمنامه فیلم انیمیشن با فیلمنامه فیلم زنده چه تفاوت‌هایی دارد و موردهای مطالعاتی منتخب، تا چه حد به این تفاوت‌ها توجه کرده‌اند؟

با توجه به مواردی که گفته شد این چنین می‌توان نتیجه گرفت که دو فیلم اول، یعنی فیلم‌های انیمیشنی شاهزاده روم و فهرست مقدس، می‌توانستند به صورت فیلم زنده نیز ساخته شوند و الزامی به تولید انیمیشنی آن‌ها جز آنکه برای گروه سنی کودکان و نوجوانان جذاب‌تر باشد نبوده است. اما برای داستان فیلیشاه بهترین ابزار، انیمیشن بوده است.

جدول ۷: بررسی دلایل انتخاب ابزار انیمیشن بجای فیلم زنده

فیلم	موضوع	تخیلی بودن موضوع	ایده‌های پرخرج	تصویربرداری از موضوعات دور از دسترس	تصویر کردن اتفاقات غیرممکن
شاهزاده روم		x	x	x	x
فهرست مقدس		x	x	x	x
فیلیشاه		x	✓	✓	✓

۲- ویژگی‌های روایی فیلمنامه‌های انیمیشن‌های ایرانی شاهزاده روم، فیلیشاه و فهرست مقدس چیست؟

روایت در هر سه این فیلم‌ها ساخته و پرداخته شده است و درجه‌های مختلفی از جعل و تصنع در روایات آن‌ها دیده می‌شود البته این مقدار در انیمیشن شاهزاده روم از دو فیلم دیگر کمتر است. در هر سه فیلم، روایت تا حدی از پیش ساخته شده است یعنی در اکثر موارد اجزائی دارند که پیش‌تر دیده یا شنیده‌ایم. مثلاً نمونه قهرمان داستان‌های فهرست مقدس و فیلیشاه را در فیلم‌ها و داستان‌های دیگر زیاد دیده‌ایم؛ قهرمانانی که در جستجوی نام و نشان بوده‌اند و بعد از بدست آوردن آن گرفتار غرور شدند و توسط یک هدایتگر به اصل خود بازگشته و تبدیل به نجات‌دهنده شده‌اند. از نمونه قهرمان‌هایی شبیه قهرمان داستان شاهزاده روم هم می‌توان سیندرلا را نام برد که خود شخصیتی منفعل بود و توسط شخصیت‌های منفی آزار می‌دید و توسط فرشتگان و انسان‌های خوب نجات می‌یافت و به سعادت می‌رسید.

همچنین هر سه این روایات خط سیر داشتند و به جایی ختم شدند. نوعی پیشرفت و نتیجه‌گیری در آن‌ها منظور شده بود و هر سه این روایات، آغاز، وسط و پایان داشتند. حضور گوینده‌ای نامرئی نیز در این روایات حس می‌شد و وقایع هر سه داستان از نظر زمانی و مکانی از گوینده و مخاطب دور بودند. تماشاگر برای درک فیلم روایی می‌کوشد زنجیره فیلم را به مثابه مجموعه حوادثی درک کند که در فضای مشخص داستان روی می‌دهند و از رهگذر اصول زمانی و علیت، وحدت می‌یابند. برای درک داستان فیلم باید پی برد که رویدادها، کی و کجا و به چه دلیلی رخ می‌دهند. در فیلم شاهزاده روم رویدادهایی دیده می‌شدند که در صورت حذف آن‌ها داستان هیچگونه آسیبی نمی‌دید در واقع می‌توان گفت که کمکی به درک داستان نمی‌کردند و رابطه علت و معلولی با دیگر قسمت‌های داستان نداشتند و دلیلی برای رخ دادن آن‌ها وجود نداشت مثل صحنه رقص مردم در جشن. همچنین در این فیلم شاهد روایتی کسل کننده و بدون کشمکش کافی و کاملاً قابل حدس بودیم. در فیلیشاه پیچیده کردن روایت داستان اصلی با اضافه کردن داستان زندگی شادفیل و ادغام کردن دو داستان در یک داستان و موکول کردن اصل داستان به اواخر فیلم و نبود فرصت برای پرداخت کافی به آن، موجب شتابزدگی در روایت این فیلم بخصوص در دقایق اولیه و آخرین دقایق آن شد. در فیلم فهرست مقدس نیز مشخص نبودن انگیزه دقیق قهرمان و ضد قهرمان و سایر کاراکترها و کامل مشخص نبودن روابط علت و معلولی موجب ضعف در روایت این فیلم شده بود.

۳- یک فیلمنامه موفق سینمایی انیمیشن، می‌بایست دارای چه ویژگی‌هایی باشد و عدم رعایت چه مواردی در تنظیم فیلمنامه سینمایی انیمیشنی به روایت داستان آن آسیب می‌زند، و فیلمنامه‌های موردهای مطالعاتی منتخب از این حیث، از چه میزان موفقیت برخوردارند؟

هر سه فیلم مورد مطالعه از ساختار سه‌پرده‌ای و شاه‌پیرنگ تبعیت می‌کردند و در هر سه کشمکش‌هایی دیده می‌شد هر چند در فیلم شاهزاده روم شاهد کشمکش ناچیزی بودیم که تنها در اوایل داستان مطرح شد و بدون تلاش و تقلائی خاصی از طرف قهرمان داستان، برطرف شد. در هر سه این فیلم‌ها قهرمان‌های داستان زیاد در همدلی برانگیزی مخاطب موفق عمل نکردند و در صورت پرسش این سوال که اگر قهرمان به مقصود خود نرسد بدترین اتفاقی که برای او خواهد افتاد چیست؟ پاسخ‌هایی که در مورد هر یک از این فیلم‌ها داده می‌شود زیاد قانع کننده نمی‌باشند. مثلاً در شاهزاده روم مقصود ملیکا برقراری عدالت بین مردم است و اگر به مقصودش نرسد او احساس خوشبختی نخواهد کرد اما حتی در فیلم نشان داده نشده که مردم در بی‌عدالتی زندگی می‌کنند که احساس نیاز به رسیدن به این مقصود حس شود. یا در فیلیشاه مقصود شادفیل قهرمان شدن و جانشینی پدرش است و

اگر به مقصودش نرسد حتی والدینش او را سرزنش نخواهند کرد و او تنها نگران مسخره شدن از سمت همسالانش است که در طول فیلم تنها با کلام خود شادفیل راجع به آن صحبت شده و نمونه‌ای نمایش داده نشده است. در فهرست مقدس نیز مقصود هاران رسیدن به ثروت و شهرت بود که در صورت نرسیدن به قصدش هم اتفاق عجیبی رخ نمی‌داد. داستان فهرست مقدس برای مخاطبین کودک به نظر مناسب نمی‌آید هم از این حیث که کودکان اطلاعات کمتری راجع به داستان فیلم دارند و هم اینکه فضای داستان بیش از حد برای کودکان تاریک و ترسناک است و از هیچ شوخی و طنزی برخوردار نیست. هرچند شوخی‌هایی که در دو فیلم دیگر به کار گرفته شده‌اند هم موفق عمل نکرده و مخاطب را نمی‌خندانند و فقط وابسته به کلام هستند. عنصر غافلگیری در هیچکدام از این فیلم‌ها مشاهده نشده اما عنصر تصادف به شکلی فاقد معنا در صحنه‌هایی از شاهزاده روم نمایش داده شده است که ملیکا تصادفاً به دست برده فروشی مهربان می‌افتد که حتی نظر خود ملیکا را راجع به خریدارش جویا شده و با او بسیار مهربان است. عنصر تعلیق نیز تنها در فهرست مقدس، لحظه‌ای که هنوز مخاطب نمی‌داند آیا هاران فیمون را کشته است یا نه، استفاده شده است. ویژگی مشغولیت در انیمیشن نیز در فیلم فهرست مقدس به طور اغراق آمیز و باورناپذیر اعمال شده به گونه‌ای که بیننده از حرکات اضافی و بی‌دلیل دست‌های بعضی کاراکترها کلافه می‌شود. نکات مبهم که حدس زدن آن‌ها به مخاطب سپرده شده بود در طول هر سه فیلم گنجانده شده بودند مثلاً در فهرست مقدس اینکه رفق و پدرش از کجا آمده بودند و از کجا فیمون را می‌شناختند و چرا به او خدمت می‌کردند مبهم بود. علت اصرار پدر رفق و راجع به رساندن فهرست به حبشه نیز در ابهام باقی ماند. دلیل ترس درباریان و ربیان از فیمونی که همواره پنهان شده بود و هیچ شورشی را علیه آن‌ها رهبری نکرده بود، مشخص نبود. در شاهزاده روم نحوه ورود ملیکا به منزل امام حسن عسگری و ملاقاتش با ایشان مبهم ماند. در فیلیشاه نیز نحوه بازگشت فیل‌ها به محل زندگیشان مبهم بود. در هر سه این انیمیشن‌ها به ترتیب شاهد پیشرفت‌هایی در بخش تکنیکی و گرافیکی کار بوده‌ایم، چیزی که به نظر می‌رسد عمده توجه و تمرکز سازندگان را به خود مشغول کرده بود و باعث شده بود تا فرصت و پرداخت کافی برای تدوین فیلمنامه‌هایی بهتر حاصل نشود.

پی‌نوشت

1. Trajectory
2. Design feature
3. Action
4. Forrest Gump

منابع

۱. احمدیان، ناهید. (۱۳۹۴). فیلم‌ها چگونه پرورش می‌یابند، فصلنامه تحقیقاتی در زمینه سینما (فارابی)، دوره نوزدهم، شماره سوم، ص ۳۳
۲. اسکولز، رابرت و یری بردیکا. ترجمه: امید نیکفرجام و منصور ساوجی (۱۳۷۶). روایت در فیلم و قصه‌گویی در آثار انیمیشن. فصلنامه تحقیقاتی در زمینه سینما (فارابی)، دوره هفتم، شماره دوم، ص ۲۴۸-۲۶۰
۳. ایگلسیاس، کارل. (۲۰۱۳). فیلمنامه‌نویسی: برانگیختن احساس. ترجمه: متین خاکپور و فرهاد دعوت خواه (۱۳۹۵). تهران: سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه‌ها (سمت)
۴. ایندیک، ویلیام. (۱۳۹۰). مقاله «مدل جوزف کمبل برای سفر اسطوره‌ای قهرمان». فصلنامه سینمایی فارابی. شماره چهارم
۵. برانینگان، ادوارد. درک روایت و فیلم. ترجمه: سید جلیل شاهرزی لنگرودی (۱۳۹۶). تهران: انتشارات سپاه‌رود
۶. بردول، دیوید و کریستن تامسون. هنر سینما. ترجمه: فتاح محمدی (۱۳۹۷). تهران: انتشارات مرکز
۷. بردول، دیوید. (۱۹۸۵). روایت در فیلم داستانی. ۱. ترجمه: سید علاءالدین طباطبایی (۱۳۷۳). تهران: انتشارات بنیاد سینمایی فارابی
۸. برمن، رابرت. (۱۹۸۸). روند فیلمنامه‌نویسی. ترجمه: عباس اکبری (۱۳۹۵). تهران: انتشارات امیرکبیر
۹. تولان، مایکل. (۱۹۵۳). روایت‌شناسی، درآمدی زبان‌شناختی- انتقادی. ترجمه: دکتر سیده فاطمه علوی و دکتر فاطمه نعمتی (۱۳۹۳). تهران: سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه‌ها (سمت)
۱۰. جواهریان، مهین. (۱۳۷۸). تاریخچه انیمیشن در ایران. تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی
۱۱. خیری، محمد. (۱۳۹۵). اقتباس برای فیلمنامه. تهران: انتشارات سروش
۱۲. سکستون، آدام. ترجمه: محمد گذرآبادی (۱۳۹۰). ساختار داستان کلاسیک با پیرنگ آغاز می‌شود، فصلنامه تحقیقاتی در زمینه سینما (فارابی)، دوره هفدهم، شماره چهارم، ص ۳۸
۱۳. سیگر، لیندا. (۱۹۹۰). خلق شخصیت‌های ماندگار. ترجمه: عباس اکبری (۱۳۹۵). تهران: انتشارات امیرکبیر

۱۴. سیگر، لیندا (۱۳۷۵). چگونه فیلمنامه را بازنویسی کنیم. ترجمه: عباس اکبری. تهران: انتشارات برگ
۱۵. سیگر، لیندا. (۱۳۸۸). نگارش فیلمنامه اقتباسی. ترجمه: عباس اکبری. تهران: انتشارات نیلوفر.
۱۶. شهبازی، شاهپور. (۱۳۸۸). تئوری‌های فیلمنامه در سینمای داستانی. تهران: نشر چشمه.
۱۷. فیلد، سید. (۱۳۸۵). راهنمای فیلمنامه نویسی. ترجمه: عباس اکبری. تهران: انتشارات نیلوفر.
۱۸. فیلد، سید. (۱۳۸۵). چگونه فیلمنامه بنویسیم. ترجمه: عباس اکبری. تهران: انتشارات نیلوفر.
۱۹. کریبولن، ریچارد. (۱۹۹۶). چگونه از هر چیزی فیلمنامه اقتباس کنیم. ترجمه: بابک تبرایی (۱۳۹۰). تهران: انتشارات بنیاد سینمایی فارابی
۲۰. کمبل، جوزف. (۱۳۸۹). قهرمان هزار چهره. ترجمه: شادی خسروپناه. تهران: انتشارات گل آفتاب
۲۱. کینگ، ویکی. (۱۹۸۸). روش فیلمنامه‌نویس شهودی. ترجمه: عباس اکبری (۱۳۹۴). تهران: انتشارات امیرکبیر
۲۲. گودرزی، سمانه. (۱۳۹۲). مطالعه تطبیقی چهار متد فیلمنامه‌نویسی در سینمای داستانی. پایان‌نامه ارشد سینما، دانشکده سینما و تئاتر، استادراهنما: دکتر حمید دهقانپور
۲۳. مک کی، اربارت. (۱۳۹۸). داستان، ساختار، سبک و اصول فیلمنامه‌نویسی. ترجمه: محمد گذرآبادی. تهران: انتشارات هرمس
۲۴. مکی، ابراهیم. (۱۳۹۷). مقدمه‌ای بر فیلمنامه‌نویسی و کالبدشکافی یک فیلمنامه. تهران: انتشارات سروش
۲۵. موریتس، چارلی. تکنیک‌های فیلمنامه‌نویسی. ترجمه: محمد گذرآبادی (۱۳۹۰). تهران: انتشارات ساقی
۲۶. نوبل، ویلیام. (۱۹۸۷). راهنمای نگارش گفتگو. ترجمه: عباس اکبری (۱۳۹۷). تهران: انتشارات سروش
۲۷. وبر، مرلین. (۱۹۹۱). راهنمای فیلمنامه‌نویسی انیمیشن. ترجمه: حسین فراهانی (۱۳۹۱). تهران: نشر ساقی
۲۸. وگلر، کریستوفر. سفر نویسنده. ترجمه: محمد گذرآبادی (۱۳۸۷). تهران: انتشارات مینوی خرد
۲۹. ولف، یورگن و کری کاکس. (۱۹۹۱). راهنمای نگارش فیلمنامه. ترجمه: عباس اکبری (۱۳۹۷). تهران: انتشارات سروش
۳۰. ویتیل، استورات. (۱۳۸۷). اسطوره و سینما. ترجمه: محمد گذرآبادی. تهران: انتشارات هرمس

Abstract:

Cinema and its animation companions, after their initial experiences and passing through early cinema, realized that creating a visual representation required a narrative text to make a script. Therefore, the script considered as the basis for the fictional work to form productions based on it that appeal to the audience. Scriptwriting in its evolutionary process has tried different styles and methods that have been identified and documented as diverse patterns. Although, cinema and animation are considered as the seventh art and have some similarities, animation has differences due to its special features, which require a specific narrative language to express its image. Animation also has a long history in Iran and it wants to follow this procedure. The Iranian animation industry has been trying to make its cinematic productions a special place among domestic and international audiences by building on various religious and national themes. The works of the 90's have managed to reach the Fajr Festival and even the Oscars. Moreover they have been screened in various theaters. The present study have been conducted with a practical purpose to understand the significance of differences between animated script and live cinema. The current study is qualitative research with a descriptive-analytical approach. The main issue of the research is the analysis of the narrative features in the screenplays of this period of Iranian animation cinema. Therefore, the animations of the princess of Rome, the Elephant king, and The Holy cast will be considered as case studies. The results show that Iran's national animation has significant progress in terms of executive technique, but in terms of narrative, storyline, content and message transmission, it has many weaknesses and problems.

Keywords: Narration, Script, Story, Cinematic Animation of Iran