

ظرفیت‌سنجی داستان‌های فولکلور خراسان شمالی در خلق شخصیت‌های انیمیشنی؛ مطالعه موردی: داستان حاتم طائی

تاریخ دریافت: ۹۹/۱۰/۱۲

تاریخ پذیرش: ۹۹/۱۲/۲۴

کد مقاله: ۲۷۹۳۲

تکتم محمدیان^{۱*}، پژمان دادخواه^۲

چکیده

داستان‌های فولکلور هر خطه سرشار از آموزه‌ها و نگرش‌های مردمان آن سرزمین نسبت به هستی و پیرامون است که هر کدام دارای خصائص فرهنگی بی‌شمار می‌باشند. استان خراسان شمالی از جمله سرزمین‌هایی است که دارای فرهنگی پربار است و در حوزه ادبیات و فرهنگ شفاهی و عامه غنی بوده و در این حوزه آثار ارزشمندی دارد. بومی‌سازی و استفاده از داستان‌های قومی در جهت تولیدات هنری گوناگون از جمله انیمیشن علاوه بر حفظ این گنجینه‌ها، باعث می‌شود که مخاطب کودک و نوجوان با این آموزه‌های فرهنگی آشنا شود و با توجه به سبک زندگی ایرانی رشد کند. بنابراین تمرکز بر داستان‌های محلی هرمنطقه دارای اهمیت بوده و تحقیق در این زمینه امری مهم و ضروری می‌باشد. در این پژوهش سعی بر این است تا در ضمن بررسی ویژگی‌های شخصیت و قهرمان داستانی، ظرفیت خراسان شمالی در جهت خلق شخصیت‌های قهرمانی انیمیشن مورد تامل قرار گیرد. تحلیل و بررسی داستان‌های فولکلور برای شناسایی ظرفیت‌های موجود آن در جهت تولید داستان مناسب برای انیمیشن که مورد توجه نسل امروزی واقع شود شکل می‌گیرد.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

واژگان کلیدی: قهرمان داستان، انیمیشن، داستان فولکلور، خراسان شمالی، بجنورد

۱- تکتم محمدیان کارشناسی ارشد کارگردانی انیمیشن (نویسنده مسئول) toktamhammadian7@gmail.com

۲- دکتری فلسفه هنر، مدرس دانشگاه

۱- مقدمه

فهم «آنچه که ما بوده‌ایم»، در شکل دادن تدریجی به آنچه که ما می‌خواهیم باشیم، بسیار تعیین‌کننده است. از این رو، شناخت تاریخی عمیق شخصیتی و اجتماعی ما در نظم دادن به مطلوبیت‌ها از اهمیتی ویژه برخوردار است. ریشه‌های یک فرهنگ را می‌توان در مباحث گوناگون فولکلور هر منطقه بازشناخت؛ مخصوصاً داستان‌ها که منبعی غنی برای شناخت و احیاء فرهنگ و آداب و رسوم مرز و بوم‌های گوناگون می‌باشد. با بازآفرینی داستان‌ها و احیای قهرمان‌های آن در قالبی نو و کاربردی، در جهت بهره‌جستن از انیمیشن متناسب با روحیات کودکان و نوجوانان امروزی، بستری مناسب ایجاد می‌شود که علاوه بر آشنایی نسل معاصر با نسل‌های پیشین خود، سبب پرورش خلاقیت و بی‌نیازی از تکرار قصه‌های کلیشه‌ای در فرهنگ‌های مختلف می‌شود. با توجه به میراث قدرتمند شعر و داستان در ادبیات ایران زمین، این پژوهش سعی دارد با روش توصیفی تحلیلی ظرفیت‌های نمایشی، فانتزی و اغراق آمیز مناسب انیمیشن در داستان‌های فولکلور خراسان شمالی را بررسی کند. داستان‌های فولکلور هر خطه سرشار از آموزه‌ها و نگرش مردمان آن سرزمین نسبت به هستی و پیرامون است که هر کدام دارای خصائص فرهنگی بی‌شمار می‌باشد. استان خراسان شمالی، از جمله سرزمین‌هایی که با فرهنگی پربار، در حوزه ادبیات و فرهنگ شفاهی و عامه بسیار غنی بوده و در این حوزه آثار ارزشمندی دارد. بر اساس مفاهیم گفته شده تمرکز بر داستان‌های محلی هرمنطقه دارای اهمیت بسیار بوده و می‌بایست امکان خلق قهرمان‌های انیمیشن را در بطن این داستان‌ها جستجو کرد و در صورت وجود، استخراج نمود.

۲- چارچوب تحقیق

۱-۲- اهمیت و ضرورت

در فضایی که بیشتر کشورها سالانه با معرفی قهرمان‌هایی با خصوصیات منحصر به فرد و خلاقانه سعی در بهره‌کشیدن قدرت خود در زمینه خلق و پردازش قهرمان‌های انیمیشن دارند، انیمیشن ایران می‌تواند با داشتن گنجینه‌ای از اساطیر و داستان‌های کهن و بومی، قشر وسیعی از نوجوانان را جذب فرهنگ نادیده گرفته شده اما غنی خود کرده و علاوه بر ایجاد روح تازه بر قهرمانان داستان‌های از یاد رفته، برای مخاطبان داخلی در فضای رقابتی خارج از ایران نیز فرهنگ خود را با تک اسطوره‌هایی از این مرز و بوم به نمایش گذارد.

۲-۲- هدف از این پژوهش

ایران به دلیل برخورداری از خرده فرهنگ‌ها و اقوام مختلف، به گنجینه‌ای از داستان‌ها و ادبیات محلی دسترسی دارد و با توجه به ظرفیت‌های داستان در روایت‌های فولکلور، می‌توان آن‌ها را به عنوان محتوایی تازه در خلق شخصیت‌های انیمیشن و هم‌منظور فیلم‌های انیمیشن به کار برد؛ بدین‌وسیله می‌توان ضمن جذب مخاطبان ایرانی، مخاطبان برون مرزی را نیز با مفاهیم فرهنگ ایرانی و اساطیر ملی آشنا کرد و در فضای رقابتی این بستر اصالت خود را به نمایش بگذاریم. بی‌تردید این کار می‌تواند کمک شایانی در گفت‌وگوی تمدن‌ها که مبتنی بر شناخت ملت‌ها از خرده فرهنگ‌ها می‌باشد برساند.

۳-۲- سوالات پژوهش

- آیا داستان‌های محلی و قومی شمال خراسان ظرفیت‌های نمایشی دارند و می‌توان از آن ظرفیت‌ها جهت تولید داستان مناسب انیمیشن استفاده کرد؟
- مولفه‌ها و ویژگی‌های یک شخصیت و قهرمان انیمیشن چیست و آیا می‌توان آن‌ها را در داستان‌های شمال خراسان رصد کرد؟

۴-۲- پیشینه تحقیق

قتباس از آثار ادبی در اولین فیلم سینمایی انیمیشن ایران، به نام «قصه‌های بازار» به تهیه‌کنندگی کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان و کارگردانی عبدالله علیمراد شکل گرفت. «طوطی و بقال» قسمت اول سه‌گانه «قصه‌های بازار»، که از معدود آثار انیمیشن عروسکی ایران به‌شمار می‌رود، اقتباسی از یک حکایت مثنوی معنوی است و بخش سوم با نام «کوه جواهر» از داستان عامیانه جواهرفروش طماع گرفته شده است. استفاده از داستان‌های عامیانه در اولین انیمیشن‌های ایران را می‌توان در آثار علی اکبر صادقی، از هنرمندان برجسته در زمینه ساخت انیمیشن، مشاهده کرد. انیمیشن «ملک خورشید» که در میان آثار او خلاقانه‌تر است، با الهام از داستان کهن امیر ارسلان نامدار ساخته شده است. از دیگر آثار ابتدایی انیمیشن که از ادبیات داستانی اقتباس شده‌اند، می‌توان به «امیرحمزه دلداز و گور دلگیر» ساخته نورالدین زرین کلک و «ملک جمشید» ساخته نصرت کریمی اشاره کرد. علاوه بر این موارد، بسیاری از مثل‌ها و داستان‌های عامیانه مشهور در آثار متعددی مانند «لی لی حوضک» ساخته وحید الله فرهمقدم و «شنگول و منگول» ساخته فرخنده ترابی و مرتضی احمدی به نمایش گذاشته‌اند.

در هیچ‌یک از این آثار کارگردان به دنبال قهرمان‌سازی نبوده است و تنها هدف بیان روایی داستان به‌صورتی دلپذیر برای قشر سنی خاص بوده است. از جمله پژوهش‌های این حیثه که می‌توان به آن اشاره کرد: پژوهشی با عنوان اسطوره و انیمیشن: کاربست الگوی اسطوره‌ای در فیلمنامه‌نویسی توسط سماء تقوایی صورت گرفته است که به مبحث فیلمنامه‌نویسی می‌پردازد.

۳- مبانی نظری

۱-۱- استان خراسان شمالی

خراسان در فارسی پیشین به معنای خاور زمین است و از دو واژه "خور" یعنی "آفتاب" و "آسان" یعنی "طلوع کننده" به وجود آمده است به معنی محل برآمدن خورشید است. (سیستانی، ۱۳۷۸، ص. ۱۷) خراسان به لحاظ تنوع فرهنگی سه ناحیه متفاوت را در برمی‌گیرد: شمال خراسان، شرق خراسان و جنوب خراسان؛ که از نظر زبان، گویش، موسیقی و آداب و رسوم با هم تفاوت‌هایی دارند. در این میان فرهنگ و موسیقی شمال خراسان ویژگی‌های خاصی نسبت به نواحی شرق و جنوب خراسان دارد. شمال خراسان در بردارنده‌ی فرهنگ‌های ترکی، کردی و کرمانجی است و موسیقی این منطقه تا حدودی از موسیقی ترکمنی متأثر شده است اما در قالب کلی، موسیقی ترکی و کردی است.

بجنورد در اصل "بیژن گرد" نام دارد که اسمی باستانی می‌باشد. اعراب آن را "بزن جرد" خواندند و سرانجام برای تلفظ آسان‌تر دیگرگون شده است و به‌گونه بجنورد درآمد است. شهرستان بجنورد در شمال باختری خراسان است. نژاد بیشتر مردم خراسان از نژاد پیشین ایرانی و از تیره‌های پارسی که در روزگاران کهن در این سرزمین سکونت گزیدند. ترکمنان، ایل‌های گو کلان، یموت، نواحی مرزی شمال خاوری مستقر هستند. در شهرستان‌های قوچان، بجنورد، درگز، بیشتر این‌ها چادرنشینان کرد هستند. (همان، ص. ۳۷۸)

موسیقی ترک زبانان این منطقه به دلیل ارتباط‌های زبانی و لهجه‌ای در برخی مقام‌ها، داستان‌ها، شعرها و تکنیک‌های اجرایی دواتار با موسیقی ترکمنی قابل مقایسه بوده و در تقابل موسیقی کردی این منطقه مستقل‌تر است با این حال، به گفته محمدرضا درویشی موسیقی ترک زبانان نیز هویتی مستقل برای خود دارد. نوازندگان شمال خراسان امروز در دو گروه اصلی بخشی‌ها و عاشق‌ها قرار می‌گیرند. ادبیات خراسان در معنی خاص، ادبیاتی است که از میانه سده ۳ ق/ م تا اواخر سده ۶ ق/ م، بیشتر در خراسان بزرگ، سیستان، ماوراءالنهر، و حتی ری و هند پدید آمد.

این عصر از نظر سیاسی، مقارن با حکومت‌های صفاریان، سامانیان، غزنویان و سلجوقیان تا اواخر قرن ۶ است؛ اما حقیقت این است که آثار پدیدآمده در سبک خراسانی که ادبیات خراسان خوانده می‌شود، نه منحصرأ در خراسان پدید آمد، و نه در خراسان رشد و تکامل یافت، زیرا برخی از شعرهای نخستین فارسی دری، در سیستان سروده شد و خاستگاه بعضی دیگر شهرهای ماوراءالنهر بود، چنان‌که شعر شاعرانی مانند مسعود سعد که در هند می‌زیست، یا قطران تبریزی که در آذربایجان شعر می‌گفت، و غضابری که از ری به غزنین شعر می‌فرستاد که با خراسان فاصله داشت، اما شعر خراسانی خوانده می‌شد. (شمیسا، ۱۳۸۸، ص. ۲۱-۲۲)

۳-۲- ادبیات عامیانه (ادبیات شفاهی)

ادبیات شفاهی یکی از اجزای مهم فرهنگ عامه هر قوم و ملتی می‌باشد. این اصطلاح در مقابل ادبیات تالیفی معنا و مفهوم پیدا می‌کند. از همین زاویه می‌توان گفت که ادبیات به دو گروه کلی تالیفی و شفاهی تقسیم می‌شود. اهمیت ادبیات شفاهی در فرهنگ عامه، به گونه‌ای است که گاهی از آن به جای اصطلاح فولکلور نیز استفاده می‌شود.

از نظر تاریخی، ادبیات شفاهی و ادبیات عامه (یا آن گونه که در بسیاری از متون ذکر شده است، ادبیات عامیانه) بر ادبیات تالیفی تقدم دارد. زیرا انسان هزاران سال پیش از آن که خط را اختراع کند و وارد مرحله تاریخی حیات خود شود، توانایی سخن گفتن را پیدا کرده بود. (قنوتی م. ج. ۱۳۸۴، ص. ۹۶) ادبیات شفاهی بخش مهمی از ادبیات فولکلور است. ادبیات عامیانه هر ملت نشانگر فرهنگ و اندیشه‌های قومی اوست، داستان‌های عامیانه از زندگی توده مردم سرچشمه می‌گیرد.

فولکلور به آن بخش از دانش و هنر گفته می‌شود که به صورت شفاهی و زبان به زبان، نسلی به نسل دیگر منتقل می‌شود. (جعفری، ۱۳۸۴، ص. ۱۰۲) "فولکلور" اولین بار توسط ویلیام جان تاینر^۱ انگلیسی (در سال ۱۸۴۶ میلادی) عنوان شد. در ۱۸۸۵ میلادی این کلمه را پیشنهاد کرد و جامعه ادبی اروپا، پس از بگوومگوی مختصری آن را برای «دانش توده» پذیرفت. (نجوا، ۱۳۸۱، ص. ۲۴۳) در اوایل به کار رفتن این کلمه «فولک» و «لر» جدا از هم نوشته می‌شد، ولی پس از مدتی به صورت کلمه واحد درآمد. واژه فارسی این کلمه می‌تواند «مجموعه اطلاعات مردم»، «دانش توده»، «فرهنگ توده» و «فرهنگ مردم»، «فرهنگ عوام» «معلومات عوام» و مانند آن باشد و ما نام «فرهنگ مردم» را برگزیده‌ایم. لطیف‌تر می‌نماید و مراد از «مردم» در اینجا همان توده یا اکثریت مردم است. (نجوا، ۱۳۸۱، ص. ۲۴۳)

۳-۳- شخصیت در داستان

شخصیت به فرد ساخته شده یا مخلوقی که مانند اشخاص حقیقی از ویژگی‌هایی برخوردار است و با این ویژگی‌ها در داستان و نمایش ظاهر می‌شود "شخصیت" می‌گویند. خلق چنین شخصیت‌هایی را که نویسنده با خصوصیات اخلاقی و روحی معینی در دنیای داستان و نمایش نامه می‌آفریند "شخصیت پردازی" می‌خوانند.

نویسنده برای ارائه شخصیت‌های واقعی و قابل قبول، سه عامل مهم را در نظر دارد:

- شخصیت‌ها باید در رفتار و خلق و خویشان ثابت و استوار باشند، مگر این که برای تغییر رفتارها، دلیلی وجود داشته باشد.
- شخصیت‌ها باید آن چه انجام می‌دهند، انگیزه معقولی داشته باشند.
- شخصیت باید پذیرفتنی و واقعی جلوه کند، آن‌ها باید نه نمونه مطلق پرهیزکاری و خوبی باشند و نه دیو بد سرشت و شریر، بلکه ترکیبی از خوبی و بدی باشند.

در داستان کوتاه اغلب مجال برای شخصیت‌پردازی نیست و شخصیت‌پردازی بیشتر در زمان اهمیت دارد. در داستان به دو طریق مستقیم و غیرمستقیم شخصیت‌های داستان معرفی می‌شوند. مستقیم به وسیله خود نویسنده و غیرمستقیم از طریق گفتگو و اتفاقات در داستان شخصیت داستان معرفی می‌شود. (فرهنگی، تابستان ۱۳۸۲، ص. ۶۵)

۳-۳-۱- انواع شخصیت

بپردازیم به این موضوع که چه نوع شخصیت‌هایی باید در داستان و فیلم‌نامه ما باشند تا بتوان داستانی را اصولی‌تر به تصویر کشید؟

به شخصیت اصلی شخصیت مرکزی نیز گفته می‌شود و در مقابل آن (شخصیت مخالف) که ضد شخصیت اصلی است قرار دارد. در برابر شخصیت اصلی شخصیت‌های فرعی دیگری نیز قرار دارند که گاه شخصیت مخالف را برجسته‌تر نشان دهند که به "شخصیت مقابل" معروف می‌باشند. "شخصیت همراز" نیز شخصیتی فرعی است که شخصیت اصلی داستان به او اعتماد دارد و اسرار مگو را با او در میان می‌گذارد.

شخصیت‌ها بنا بر تقسیم‌بندی ام. فوستر به "شخصیت ساده" و "شخصیت جامع" تقسیم‌بندی می‌شوند. شخصیت ساده یک بعدی است و خصلت و ویژگی‌های فردی را نشان می‌دهد و شخصیت جامع، چند بعدی است و خصلت خوب و بد و عام و خاص را توأم دارد. از دیگر شخصیت‌ها، شخصیت‌های قالبی می‌باشد؛ شخصیتی که نسخه بدل یا کلیشه‌ای شخصیت‌های دیگر است و "شخصیت‌های قرار دادی" فرد شناخته شده‌ای است که خصوصیتی سنتی و جا افتاده دارد. (غول‌ها، جن‌ها، جادوگرها) "شخصیت نوعی" نشان دهنده خصوصیات گروه یا طبقه‌ای از مردم است که او را از دیگران متمایز می‌کند. از دیگر انواع شخصیت‌ها می‌توان به شخصیت‌های تمثیلی، شخصیت‌های نمادین و شخصیت‌های همه جانبه اشاره کرد. (فرهنگی، تابستان ۱۳۸۲، ص. ۶۸)

در عناصر داستان شخصیت‌ها را بر این چهار نوع می‌توان دید:

شخصیت ایستا: این‌گونه افراد به هیچ وجه حاضر به تأثیرپذیری از محیط اطراف نیستند و سعی در حفظ رفتارهای خود دارند. (پارسی نژاد، ۱۳۷۸، ص. ۱۰۴) اصولاً قصه‌ها، چه کوتاه و چه بلند اغلب شخصیت‌های ایستایی دارند.

شخصیت پویا: شخصیتی است که در پایان داستان تغییر کند و دچار تحول روحی شود.

«عقاید و جهان بینی او یا خصلت و خصوصیت شخصیتی او دگرگون شود» (صادقی، ۱۳۸۰، ص. ۹۴)

شخصیت نوعی یا تیپ: نشان دهنده خصوصیات گروه یا طبقه‌ای از مردم است که او را از دیگران متمایز می‌کند.

شخصیت قراردادی: افراد شناخته شده‌ای هستند که مرتباً در نمایشنامه‌ها و داستان‌ها ظاهر می‌شوند و خصوصیتی سنتی و جا افتاده دارند. شخصیت‌های قراردادی به شخصیت‌های قالبی خیلی نزدیک هستند. «در قصه‌های قدیمی وزیران دست راست، وزیران دست چپ، غول‌ها، دیوها، جن‌ها، پری‌ها، جادوگرها و آدم‌های خسیس شخصیت‌هایی قراردادی بودند که در توصیف خصوصیت‌های آن‌ها مبالغه می‌شد. (صادقی، ۱۳۸۰، ص. ۱۰۰)

شخصیت‌های افسانه‌ها معمولاً قراردادی و کلیشه‌ای هستند و خصوصیتی ثابت و ایستا دارند. «قصه به دنیای ذهنی و درونی و به تفکرات و ایده‌آل‌های آن‌ها کاری ندارد. فضا و محیطی که در آن حوادثی برای آدم‌های قصه رخ می‌دهد توصیف نمی‌شود. این شخصیت‌های قالبی از خود هیچ تشخیصی ندارند، ظاهرشان آشنا و گفته‌هایشان قابل پیش‌بینی است.» (خدیش، ۱۳۸۷، ص. ۲۲) بعضی از عناصر مانند صفات و ویژگی‌ها شخصیت‌های افسانه متغیر است و آنان را از هم متمایز می‌سازد.

این ویژگی‌ها سن، جنس، مقام، منصب اجتماعی، شکل، قیافه و سایر خصوصیات فیزیکی را در برمی‌گیرد. در افسانه‌ها نمی‌توان شخصیت‌ها را از نحوه مکالمه و سخن گفتنشان تشخیص داد. زنان مانند مردان صحبت می‌کنند و کودکان مانند بزرگسالان؛ تنها اختلاف آن‌ها طرز سلوک و رفتار بی‌باکانه و حاضر جوابی آن‌ها است. افسانه را می‌توان روایتی ساخته ذهن بشر دانست که خواسته‌ها و نیازهایش را در قالب شخصیت‌هایی فوق‌العاده مطرح می‌سازد تا بلکه بتواند توسط قهرمان افسانه به رویاها و آرزوهایش جامه عمل ببوشاند.

از دیگر نظر شخصیت‌های غیر واقعی به طور کلی به چهار نوع دیده می‌شوند که عبارتند از:

تمثیلی: شخصیت‌های تمثیلی تک بعدی هستند و ویژگی خاصی مانند عشق، خردمندی، بخشش یا عدالت را مجسم می‌کنند. این شخصیت‌ها در داستان‌های غیر واقعی، اسطوره‌های خیالی یا فانتزی دیده می‌شوند. (سیگر، ۱۳۷۴، ص. ۲۱۵)

غیربشری: شخصیت‌های غیربشری موجوداتی شبیه به انسان هستند. (سیگر، ۱۳۷۴، ص. ۲۱۸) در شخصیت‌های غیر بشری بر جنبه انسانی حیوان تأکید می‌شود. نشانه‌های عدم واقعیت در داستان، به بارزترین شکل آن از طریق شخصیت بخشی پدیدار می‌گردد. وقتی در داستان حیوانات و اشیا با شخصیتی انسانی ظاهر می‌شوند و اعمال و افعال انسان‌ها از آنها سر می‌زنند احساس عدم واقعیت و تصور این‌که این حیوانات و اشیا هریک نماینده شخص یا صنف خاصی از انسان‌ها، با خلق‌و‌خوها و مراتب اجتماعی گوناگون می‌باشند امری طبیعی است. (پورنامداریان، ۱۳۶۴، ص. ۳۲)

خیالی یا فانتزی: شخصیت‌های خیالی یا فانتزی موجوداتی عجیب و غریب مانند دیوها، غول‌ها، اشباح و کوتوله‌ها هستند. (جهازی، ۱۳۸۸، ص. ۲۵)

اسطوره‌ای: «برخی قصه‌های جن و پری و قصه‌های کهن از درون اسطوره‌ها بیرون آمده‌اند و بعضی نیز در داخل اسطوره‌ها جا داده شده‌اند. (بتلهم، ۱۳۸۳، ص. ۵۰)

شخصیت اسطوره دارای برتری نسبت به افراد دیگر و به پیرامون خود می‌باشد. این برتری که ناشی از تبار خدایی این شخصیت اسطوره‌ای است. ویژگی‌هایی در وی او را در مقامی بسیار بالاتر از انسان عادی قرار می‌دهد. هرچند این نوع شخصیت از هیبتی شبیه به انسان عادی برخوردار است اما از آن حیث که از تبار خدایان است با قدرتی فوق انسانی به بیان کلیات عام انسانی می‌پردازد. بتلهم بین قصه و اسطوره فرق می‌نهد و اولی را تخیل و مربوط به عالم انسانی، و دومی را مربوط به عالم خدایان می‌داند. اگر در یک افسانه قهرمان در طول سفرهایش با مشکلات دست‌وپنجه نرم کند و متحول شود و باعث هم‌ذات‌پنداری و واکنش درونی ما شود، در این صورت یک اسطوره درست خلق شده است. (جهازی، ۱۳۸۸)

انواع شخصیت در ادبیات نمایشی عبارت است از اسطوره‌ای، افسانه‌ای، رئالیستی و مدرن.

۲-۳-۲- شخصیت در داستان‌ها و افسانه‌های فولکلور

منظور از آثار داستانی، کلیه آثاری که متضمن نقل حادثه‌های خیالی هستند می‌باشد. مورس شو در مقاله "نوول به عنوان یک نوع ادبی" آثار داستانی را "یک قالب نقلی تخیلی که دارای حجم مشخص است" می‌داند. آبرامز نیز تعریفی در آن حدود ارائه می‌دهد: "حجم زیادی از نوشته‌ها که بطور مشترک فقط آثار منثور هستند که در قالب تخیل و حجم مشخص هستند". گوردن می‌گوید: "تنها ویژگی آثار داستانی این است که قطعاً در قالب تخیلی و به نثر هستند، اما درباره حجم بین انواع داستان تفاوت بسیار است". ادوارد مورگان فوستر در کتاب جنبه‌های رمان با چشم‌اندازی متفاوت اعتقاد دارد: "داستان نقل حوادث به ترتیب توالی زمان است".

می‌توان برای آثار داستانی ویژگی‌های کلی را استخراج کرد؛ یعنی چیزهایی که داستان را تبدیل به داستان می‌کند عبارتند از:

- حادثه‌ای را نقل می‌کند.
- در آن تخیل به کار رفته است.
- حجم آن مشخص است.
- به نثر است.

در میان عناصر داستان دو عنصر نقش کلیدی و اساسی دارند. آن دو عنصر یکی شخصیت و دیگری عمل هستند. در داستان هر شخصیتی نیاز به زمان و مکان دارد. ویرجینیا وولف می‌گوید: "من معتقدم که سر و کار همه زمان‌ها فقط با شخصیت است. هنری جیمز در مقاله‌ای تحت عنوان "هنر داستان" می‌پرسد: "مگر شخصیت چیزی است جز آنچه حادثه قصه تعیین میکند و مگر حادثه چیزی جز تشریح و تصویر اشخاص داستان می‌تواند باشد؟".

زمان و مکان دو بعد هر حادثه هستند که برای بیان حادثه طبیعتاً لازم هستند. داستانی را بدون زمان و مکان نمی‌توان یافت. در تعریف شخصیت گفته‌اند: "شبه شخصی است تقلید شده از اجتماع که بینش جهانی نویسنده بدان فردیت و تشخصی بخشیده است". آبرامز می‌گوید: "شخصیت‌ها افرادی هستند که در یک نمایشنامه یا اثر روایی دارای ویژگی‌های اخلاقی و آگاهانه هستند".

یک شخصیت ممکن است از آغاز تا پایان اثر از نظر دورنما و حالت تغییر نکند، مانند شخصیت "پاس پرو" در "طوفان" یا "میکاوهر" در "دیوید کاپرفیلد" یا ممکن است شخصیت دستخوش تغییر بنیادی شود، یا از طریق تکامل تدریجی یا به‌خاطر یک بحران شدید مثل "لیرشاه" یا "بیپ" در "آرزوهای بزرگ" شخصیت چه تغییر کند و چه نکند، ما به استحکام شخصیت نیاز داریم. (عبداللهیان، ۱۳۸۰، ص. ۶۰)

ابراهیم یونسی در کتاب هنر داستان‌نویسی می‌گوید: "کاراکتر عبارت است از مجموعه غرایز و تمایلات و عادات فردی، یعنی مجموعه کیفیات مادی و معنوی و اخلاقی که حاصل عمر مشترک طبیعت انسانی و اختصاصات مورثی و طبیعی اکتسابی است و در اعمال و رفتار و گفتار و افکار فرد جلوه می‌کند و وی را از دیگر افراد متمایز می‌سازد". ریشه واژه کاراکتر از کلمه یونانی

"Karssein" به معنی حکاکی کردن و خراش عمیق دادن گرفته‌اند. ارسطو در فن شعر خود به تحلیل و بررسی تحلیل شخصیت در تراژدی پرداخت و ویژگی‌هایی برای آن ذکر کرد. بررسی ارسطو نخستین بررسی در تحلیل شخصیت داستانی است. موام معتقد است که صدها سال قبل، نویسندگان شخصیت‌های داستانی و نمایش بسیاری ساخته‌اند و آفریدن شخصیت جدید کار بسیار دشوار و حتی محالی است. اما برخلاف گفته موام، کاملاً راه برای خلق شخصیت جدید بسته نشده است؛ برداشت جدید و تغییر نگرش می‌تواند شخصیت‌های جدیدی را ارائه دهد. همانطور که شخصیت‌های جدید فراوانی در قرن بیستم ساخته شدند مانند استفان دادلوس یا یگانه کامو یا گرگوار ساسای کافکا. (عبداللهیان، بهمن ۱۳۷۷، ص. ۶۵)

۳-۳-۳- شخصیت پردازی در داستان‌ها و افسانه‌های فولکلور

حال زمان پردازش به افسانه‌های عامیانه و شخصیت‌پردازی در داستان و افسانه‌های فولکلور است. در افسانه‌های عامیانه زاویه دید معمولاً سوم شخص مفرد است. اشیاء، شخصیت‌ها و فضا توصیف نمی‌شود بلکه اعمال قهرمان و سایر شخصیت‌های افسانه روایت می‌شود. درونمایه اصلی افسانه‌ها جدال ابدی نیکی و بدی است که قدمت آن به اسطوره آفرینش برمی‌گردد. خصلت‌های شخصیت‌های افسانه‌ها عبارتند از:

- مبالغه و اغراق
- پایان خوش
- شخصیت‌های تغییرناپذیر و ثابت
- فانتزی، خیال بافی
- وجود اشیاء و شخصیت‌های جادویی
- غلبه عنصر سرگرمی بر سایر عنار
- اعتقاد به عنصر تقدیر و سرنوشت
- ساختار ساده، ساختار نقلی و روایتی
- حضور قشرهای مختلف و مطلق گرایی
- شکل ساده و ابتدایی
- همچنین تأکید بر حوادث خارق‌العاده، عدم تحول و تکوین
- شخصیت‌ها گردش ماجرا بر محور حوادث خلق‌الساعه از ویژگی دیگر افسانه‌ها می‌باشد.

با خلق شخصیت، راوی سعی در تصور ویژگی‌های برجسته انسانی و فرا انسانی دارد و در پرداختن به این امرگاه با تأکید بر عمل انجام گرفته از طرف شخصیت و گاه با قراردادن آن در یک ماجرای خاص و بسط آن ماجرا، باعث پیش‌برد افسانه می‌شود؛ اما روند روایت افسانه به هر صورت که انجام گیرد، شخصیت میبایست دارای خصوصیات قابل قبول انسانی و تا اندازه‌ای دارای انگیزه منطقی در رفتار باشد. بررسی شخصیت از نظر خصوصیات فیزیکی، روانی و اجتماعی (طبقه، شغل) این امکان را فراهم می‌آورد تا به شناخت بهتر شخصیت نائل شویم و دلیل به‌کارگیری آن شخصیت در افسانه را درک نماییم. (چهارزی، ۱۳۸۸، ص. ۲۱)

شخصیت‌پردازی به چند طریق انجام می‌گیرد که هر کدام از این ابعاد، یک بعد از شخصیت را نشان می‌دهند. روش‌های شخصیت‌پردازی را به‌طور کلی به دو روش کلی تقسیم‌بندی می‌توان کرد: روش مستقیم و روش غیرمستقیم. الف- شخصیت‌پردازی مستقیم: در این شیوه، نویسنده بطور مستقیم، ما را با درون افراد از طریق گفتار و رفتار و قیافه‌شان آشنا می‌کند. اگر انگیزه شخصیت روشن و مشخص نباشد، اعمال او غیر قابل توضیح یا باورنکردنی است. انگیزه شخصیت اساساً از دو منبع ناشی می‌شود:

- ۱- از طبیعت درون شخصیت که قبل از شروع رمان شکل گرفته‌است.
- ۲- از سلسله‌ای از حوادث بیرونی که بعد از شروع رمان، نیازها و انتظارات خاص برای شخصیت ایجاد می‌کند. رفتار و گفتار به خاطر روان و شناخت آن است که اهمیت دارد و شناخت روان از هر نظر ضروری‌تر از شناخت خود کردار است. ب- شخصیت‌پردازی غیرمستقیم: شخصیت را در حین عمل به ما نشان می‌دهد و ما بر اساس آنچه او انجام می‌دهد یا می‌گوید یا می‌اندیشد، می‌توانیم استنباط کنیم که وی شبیه به چه کسی می‌باشد. آبرافر همین دو روش را به شیوه‌ای دیگر توصیفی و نمایشنامه‌ای می‌نامد و در روش نمایشنامه‌ای نویسنده فقط شخصیتش را وادار به صحبت و عمل می‌کند و خواننده‌اش را رها می‌کند تا استنباط کند، که چه وضعیت و خلق و خوی پشت آنچه شخصیت انجام می‌دهد پنهان است. در روش توصیفی نویسنده خودش امرانه مداخله می‌کند تا وضعیت و ویژگی اخلاقی شخصیت‌هایش را توصیف کند.
- برای شخصیت‌پردازی در شیوه غیرمستقیم از این عوامل می‌توان سود جست: ۱- کنش ۲- گفتار ۳- نام ۴- محیط ۵- وضعیت ظاهری^۱ (عبداللهیان، ۱۳۸۰، ص. ۷۰)

قهرمان‌سازی (شخصیت‌پردازی) خلق عینی اشخاص تخیلی در ادبیات داستانی را شخصیت‌پردازی می‌گویند. اما شخصیت‌پردازی به شیوه متداول عبارت است از معرفی شخصیت با روایت‌های مستقیم، شناسایی از طریق گفتگو و

شخصیت‌پردازی در قالب اعمال شخصیت. بر این اساس، شخصیت، فردی است که خواننده به عنوان مثال در کتاب، در خلال مطالعه داستان با ویژگی‌های جسمانی، روانی، عادات و اخلاق ویژه او و جایگاه اجتماعی وی آشنا می‌شود. (حنیف، فروردین ۱۳۸۳، ص. ۵۱) تقسیم‌بندی چهارگانه انواع شخصیت در ادبیات دراماتیک:

- شخصیت اسطوره‌ای
- شخصیت افسانه‌ای
- شخصیت رئالیستی
- شخصیت مدرن

۴- مطالعه موردی

۴-۱- داستان حاتم طائی

مردی بود به اسم حاتم که مسلمان می‌شود. یک روز حاتم نزد پیامبر رفت و از او پرسید: «یا حضرت، من چه کنم که خداوند از گناهانم درگذرد، من دارایی و ثروت زیادی دارم.» پیامبر به او پاسخ داد: «برو کویری پیدا کن که آبادانی اطرافش نباشد اما آب داشته باشد. خانه‌ای بنا کن با چهل در. از هر در مسافر یا فقیری آمد، او را نا امید نکن. همان‌جا باش، این خدمت را بکن تا خداوند از گناهانت درگذرد.» روزی درویشی گذرش به آن‌جا افتاد و از تمام درها گذر کرد. حاتم پرسید: «درویش چه می‌کنی؟ تمام درها را دور زدی و از تمام درها آب و غذا گرفتی!» درویش گفت: «تو خیال می‌کنی چه کرده‌ای؟ می‌گویی این‌جا را درست کرده‌ام برای مسافران و درماندگان؟! برو بین شهری هست که آن‌جا یک زنی به نام طائی در آن چه‌ها که نمی‌کند! تمام ظروفش از طلاست. مردم هرچه می‌خواهند می‌خورند و می‌ریزند و می‌پاشند. هنگام رفتن نیز می‌توانند ظروف طلا را هم با خودشان ببرند. تازه! هرچند روز هم می‌خواهند آن‌جا می‌مانند.» این آغاز ماجرای حاتم است و به صورت سلسه‌وار تا هفت معما در سر راه او قرار می‌گیرد و او برای پیدا کردن جواب هر معما باید جواب معمای بعدی را پیدا کن در آخر سفر او تمام معماها را با سختی فراوان حل می‌کند و در پایان قصه، با طائی زن نیکوکاری که در ابتدای قصه به بدر و بخشش اموالش مشغول بوده است ازدواج می‌کند و تمام عمرش را بخشنده‌گی می‌گذراند. برای همین گویند حاتم طائی.

۴-۲- تحلیل داستان حاتم طائی

حاتم طائی جزو دسته داستان‌هایی مانند هزار و یک شب در نقاط زیادی از شهرها و کشورها دست به دست گشته است، اما در هر محل و هر زمانی تغییرات مختص آن سرزمین و آن زمان را به خود گرفته‌است. داستان با توجه به نگاه جوزف کمبل دارای شخصیتی است که در طی داستان به رسالتی فراخوانده می‌شود. ما در اینجا با یک پدیده قدیمی داستان‌گویی مواجه می‌شویم که ما را به یاد شهرزاد و هزار یک شب می‌اندازد و آن داستانی در دل داستان دیگر است. شخصیت ما در این داستان به پختگی می‌رسد و با برانگیختن حس کنجکاوی مخاطب را به دنبال خودش می‌کشاند.

۴-۳- پی رنگ داستان

جدول ۱- پیرنگ داستان حاتم طائی (نگارندگان، ۱۳۹۹)

آغاز	طرح مسئله حاتم برای رسیدن به انسانی والاتر
میان	راهی شدن حاتم در سفری طولانی برای ارتقا نفس
پایان	ازدواج حاتم

جدول ۲- تحلیل داستان و شخصیت قهرمان

نقاط تحلیل و بررسی ساختاری داستان	آنچه که در داستان رخ داده است	نقاط عطف قهرمان داستان برای رسیدن به قهرمان انیمیشنی
از نظر ادبیات	ادبیات داستانی-روایی است. و در دسته بندی پرامپ جز دسته ادبیات دینی-سرگرم کننده قرار می گیرد.	این نوع داستان پردازی دارای کشش منحصر به فرد خود می باشد به دلیل رمزنگاری هایی که در دل آن نهفته است.
گونه شناسی از نظر ادبیات عامیانه	این داستان در رده داستان سرایی هایی است که ریشه تاریخی و قومی دارد، اما بر اثر گذشت زمان، تاریخ دقیقی نمی توان برای آن تعیین نمود.	مخاطبان با قهرمان در سبک داستان ها با پردازش صحیح قهرمان به همزادپنداری بیشتری می رسد.
کاربرد عناصر فولکلوریک	دارای عناصر خاص تاریخی و قومیتی نظیر نذر دادن و ... می باشد.	منحصر به فرد کردن داستان و ایجاد کشش بصری
ساختار داستان از لحاظ زمان و مکان	۱. داستان گویی به صورت پیچیده است و توالی زمانی در مواردی شکسته شده است. ۲. مکان در این داستان بر اساس روند داستان به صورت مشخص تعریف شده است و سعی در ایجاد فضاهای خاص شده است.	زمان در این داستان دارای برش های خاص است و ما از داستانی در زمان خاص همراه قهرمان وارد داستان دیگر می شویم.
کاراکترها در داستان قطب های مثبت و منفی	۱. حاتم (قهرمان) ۲. پیامبر (راهنما) ۳. درویش (آغازگر سفر) ۴. زن طائی ۵. ارباب ماهی ها ۶. ملای بالای درخت ۷. حاکم صاحب سگ	وجود کاراکترها متناقض و متنوع و تقابل با آن ها برای شناسایی و جلوه بخشی ویژگی های روحی و منحصر به فرد قهرمان امتیاز دیگری است.
بررسی میزان هم پوشانی قهرمان داستان با سفر قهرمان جوزف کمبل	۱. دعوت به آغاز سفر (از طریق درویش) ۲. رد دعوت - ندارد ۳. امداد غیبی - ندارد ۴. عبور از نخستین آستان (نگهبان آستانه) ایجاد خانه ای برای نذر ۵. شکم نهنگ- پا نهادن در سفری طولانی برای کشف حق ۶. آیین تشریف - آشنایی با طائی ۷. بازگشت- برای رساندن جواب رازها	هم پوشانی زیاد قهرمان داستان با قهرمان جوزف کمبل نشان گر داشتن پتانسیل هر چه بیشتر این قهرمان برای تبدیل به یک قهرمان انیمیشنی است.
تحلیل پردازش شخصیتی قهرمان	شخصیت عمل گرا که در طول زمان سفر خود به پختگی می رسد.	با توجه به مباحث گذشته در مورد شخصیت پردازی می بایست در این زمینه پردازش بیشتری شود.
شخصیت پردازی از نظر ادوارد مورگان فوستر	شخصیت حاتم که در اینجا قهرمان داستان معرفی شده است، جامع بوده و چندی بعد و در طول سفر به پختگی می رسد.	
شخصیت شناسی	پویا. عقاید جهان بینی او با خصلت و خصوصیات شخصیتی او دگرگون می شود.	این گونه قهرمانان دارای کشش بیشتری برای مخاطب خود می باشند.
شخصیت های غیر واقعی	دارد. شخصیت های شبه بشری (شامل غول ها و پریان)	
عناصر و اصول انیمیشنی در این داستان	۱. انسان شناسی دارد - دادن خصوصیات انسانی به حیوانات ۲. تحقق بخشی ۲ - جان گرایی ۳ - دارد ۳. تبدیل ۴ - دارد - تبدیل پری به پرنده و ...	وجود این عناصر بستر مناسبی را برای خلق یک قهرمان انیمیشنی فراهم می آورد.
خوانش اسطوره ای در این داستان	سفر برای آرمان برتر - ندارد سفر تحول شخصی - دارد	بودن این گونه خطاهای اسطوره ای موجب خلق قهرمانی تاثیر گذارتر می شود.

نتیجه گیری

استفاده از ظرفیت های نهفته در داستان های فولکلور هر منطقه برای خلق شخصیت های نمایشی ملی و بومی امری مهم و ضروری است. آشنایی مخاطب کودک و نوجوان با فرهنگ و آداب و رسوم کشور خود و ویژگی های قهرمانان و شخصیت های

- 1 - Anthropomorphism
- 2 - Materialization
- 3 - Animisme
- 4 - Transformation

بومی برآمده از این فرهنگ نقش به سزایی در رشد و پرورش شخصیت این مخاطبین دارد. بر اساس آنچه که در بخش مبانی نظری این تحقیق به آن اشاره شد، می‌توان این چنین نتیجه‌گیری کرد که داستان حاتم طائی از مجموعه داستان‌های فولکلور خراسان شمالی این قابلیت را دارد که از آن در خلق شخصیت قهرمانی انیمیشن استفاده شود. این شخصیت دارای خصوصیات جهان شمول است و لزوماً مخاطبین یک منطقه خاص با آن ارتباط برقرار نمی‌کنند و این ارتباط می‌تواند ملی و حتی جهانی باشد. همچنین بر اساس تحلیل ساختار قصه مشخص شد که قهرمان مراحل آزمون و خطا را گذرانده و دارای پیچیدگی‌های غیرمنطقی و غیرمعقول نبوده است. این قهرمان باورپذیر بوده و هدف خود را در مسیر داستان پیدا کرده و برای آن تلاش و ممارست می‌کند. مساله دیگری که در این داستان وجود دارد، ایجاد موقعیت‌های دراماتیک و شگرف برای قهرمان است که از جمله مهم‌ترین مراحل پردازش در هنرهای نمایشی است؛ یعنی پیش‌بینی با عدم قطعیت.

منابع

۱. پاکپاز، ر. (۱۳۸۶). فرهنگ معاصر دایره‌المعارف هنر. تهران: چاپ فرهنگ معاصر
۲. بتلهام، ب. (۱۳۸۳). کاربردهای افسان و افسون. پژوهشکده مردم‌شناسی و نشر افکار.
۳. پارسی نژاد، ک. (۱۳۷۸). ساختار و عناصر داستان. انتشارات حوزه هنری.
۴. پورشیبانان، ع. (زمستان ۱۳۹۴). درآمدی بر تعامل میان ادبیات کلاسیک عرفانی با سینمای معناگرا. کهن نامه ادب فارسی، ۲۱-۴۰.
۵. پورنامداریان، ت. (۱۳۶۴). رمز و داستان‌های رمزی در ادب فارسی. انتشارات علمی و فرهنگی.
۶. جعفری، م. (۱۳۸۴). فرهنگ عامیانه. تهران: کتاب ماه کودک و نوجوان.
۷. جهازی، ن. (۱۳۸۸). شخصیت‌ها پردازی در افسانه‌ی ایرانی. علوم اجتماعی، فرهنگ مردم ایران، ۱۹ تا ۴.
۸. حنیف، م. (فروردین ۱۳۸۳). فردوسی و هنرمندی در خلق قهرمان‌ها و ضد قهرمان‌های ماندگار. فردوسی، ۵۱-۵۲.
۹. خدیش، پ. (۱۳۸۷). ریخت‌شناسی افسانه‌ای جادویی. انتشارات علمی.
۱۰. سیستانی، ا. ا. (۱۳۷۸).
۱۱. سیگر، ل. (۱۳۷۴). خلق شخصیت‌های ماندگار، ترجمه عباس اکبری.
۱۲. شمیس، س. (۱۳۸۸). سبک‌شناسی در نثر. تهران.
۱۳. صادقی، ج. م. (۱۳۸۰). عناصر داستان. تهران: نشر سخن.
۱۴. عبداللهیان، ح. (۱۳۸۰). شیوه شخصیت پردازی. ادبیات داستانی، ۶۲-۷۰.
۱۵. عبداللهیان، ح. (بهمن ۱۳۷۷). شخصیت پردازی در انیمیشن. کیهان فرهنگی شماره ۱۴۹، ۶۵-۶۹.
۱۶. فرهنگی، س. (تابستان ۱۳۸۲). شخصیت و شخصیت پردازی در داستان. رشد آموزش زبان و ادب فارسی شماره ۶۶، ۶۸.
۱۷. قنوتی، م. ج. (۱۳۸۴، خرداد). ادبیات شفاهی مادری که حرمتش را پاس نمی‌داریم. کتاب ماه کودک و نوجوان، ۹۶-۹۹.
۱۸. نجوا، س. ا. (۱۳۸۱). جان عاریت. (م. ص. پیشه، تدوین) تهران: فرزنان.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

Capacity Measurement of North Khorasan Folklore Stories in Creating Animated Characters Case Study: The Story of Hatem Tai

Abstract

Understanding "what we have been" is crucial in gradually shaping what we want to be. Hence, our deep historical knowledge of personality and society is of particular importance in regulating desirability. The original roots of a culture can be recognized in the various folklore topics of each region. Especially stories, which are a rich source for recognizing and reviving the culture and customs of different nations. By recreating the stories and reviving its heroes in a new and practical format by which we may gain benefit in accordance with the spirits of nowadays' children and adolescents, a suitable context is created, which not only acquaints the contemporary generation with its predecessors, but also fosters creativity toward a level that's no need to repeat stereotypical stories from different cultures. Due to the worth-full heritage of fiction and poetry in Iranian literature, this study tries to examine the appropriate theatrical fantasy and exaggerated capacities of animation in the folk tales of North Khorasan with a descriptive-analytical method. Folklore stories of each region are filled with points to make and attitudes of the people about the universe and their surroundings, that each single one has innumerable cultural characteristics. North Khorasan province is one of the lands that has a rich culture and highly filled in the field of literature and oral and popular culture and has valuable works in this field. Therefore, it is important to focus on the local stories of each region and also to search for the possibility of creating animation heroes from these stories and if anything is found to extract them.

Keywords: Literature. Story. Animation . Folklore. Champion . Bojnourd

