

Story Elements in Folk Tales and Their Animatory Ability by Focusing on Tales of Mashdi Galin Khanom

Fariba Shamsi* / Mahboubeh Khorasani** / Shahrzad Niazi***

عناصر داستانی موجود در قصه‌های عامیانه و قابلیت آن برای پویانمایی (با تأکید بر قصه‌های مشدی گلین خانم)

فریبا شمسی*، محبوبه خراسانی**، شهرزاد نیازی***

دریافت مقاله: ۱۳۹۸/۰۲/۲۹

پذیرش: ۱۳۹۹/۱۱/۰۶

Abstract

Folk tales are full of adventures that are along with a proper narrative and story structure and are enriched with most of the dramatic elements to convert them into film and animation. In this study, the narrative elements contained in folk tales and the text means "Mashdi Galin Khanom" are shown using the content analysis method. Based on the findings of this study, magic, fantasy and certain types of characters and the elements such as conflict, parley, crisis, knot, suspension, imagery and fantasy spaces, have an important effect in these tales and provide a good field for the adaptation of the script. The aim of this research is create a relationship between animation and Iranian culture by adapting from these stories full of the elements of the ancient Iranian culture.

Keywords: Animation, Folk Tales, Galin Khanom, Fantasy, Dramatic Elements.

چکیده

قصه‌های عامیانه، مملو از ماجراهایی است که ساختار روایی و داستانی مناسبی دارند و بیشتر عناصر دراماتیک و نمایشی مناسب جهت تبدیل به فیلم‌نامه و ساخت پویانمایی را نیز دارا هستند. در این پژوهش، با روش تحلیل محتوا، عناصر روایی و داستانی موجود در قصه‌های عامیانه و متن منتخب یعنی قصه‌های مشدی گلین خانم نشان داده شده است. بر اساس یافته‌های این پژوهش، جادو و فانتزی و انواع خاصی از شخصیت داستان و عناصری از قبیل کشمکش، گفت-وگو، بحران، گره‌افکنی، تعلیق و فضا سازی های فانتزی و خیالی، نمود بارزی دارد و زمینه مناسبی را برای اقتباس فیلم‌نامه از آن فراهم می‌نماید. هدف از این پژوهش اثبات این نکته است که می‌توان با اقتباس از این قصه‌ها که مملو از مایه‌های فرهنگ کهن ایرانی است، بین پویانمایی و فرهنگ ایرانی ارتباط برقرار کرد.

کلیدواژه‌ها: پویانمایی، قصه‌های عامیانه، گلین خانم، فانتزی، عناصر دراماتیک.

* Ph.D. Student in Persian Language and Literature, Islamic Azad University, Najafabad Branch.

** Associate Professor of Persian Language and Literature, Islamic Azad University, Najafabad Branch (Corresponding Author).

*** Assistant Professor of Persian Language and Literature, Islamic Azad University, Najafabad Branch.

* دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد نجف آباد. fariba.shams49@yahoo.com

** دانشیار زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد نجف آباد (نویسنده مسئول). Khorasani.m@iaun.ac.ir

*** استادیار زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد نجف آباد. Niazish60@yahoo.com

مقدمه

رگه‌هایی از طنز و لطایفی پندآموز دارد و با استقبال مخاطب کودک و نوجوان و حتی بزرگسال مواجه شده است.

این پژوهش، با روش تحلیل محتوا، قابلیت‌های نهفته قصه‌های مشدی گلین خانم را به عنوان نمونه‌ای از قصه‌های عامیانه برای ساخت پویانمایی بررسی می‌کند و با بررسی عناصر روایی قصه (شخصیت، کشمکش، گفت‌وگو، بحران، گره‌افکنی، تعلیق و...) سعی دارد ثابت کند که این داستان‌ها با دارا بودن عناصر فانتزی و روایی مناسب، قابلیت تبدیل به فیلم‌نامه را دارند.

بیان مسئله

قصه‌های عامیانه، گنجینه‌ای از بن‌مایه‌های هیجان‌انگیز است که می‌تواند در پرداخت ایده‌های مناسب پویانمایی مورد استفاده قرار گیرد. پرسش اصلی این پژوهش، این است که عناصر موجود در قصه‌های عامیانه چیست و آیا می‌توان آنها را در متن نمایشی مورد استفاده قرار داد؟ پس با انتخاب قصه‌های گلین خانم به عنوان نمونه این قصه‌ها و با روش تحلیل محتوا، ضمن بررسی عناصر داستانی در این قصه‌ها، سعی گردیده، توجه نویسندگان و کارگردانان برای اقتباس از این قصه‌ها جلب شود؛ پس همان‌گونه که کیت لی بورن^۱ در کتاب *جامع‌انیمیشن* در ذیل روش‌های پیشنهادی برای ایده‌پردازی پویانمایی، از اصطلاح «ترکیب رسانه‌ها» استفاده می‌کند و از

قصه‌های عامیانه یکی از زیرمجموعه‌های مهم ادبیات کهن و بیانگر زیربوم‌های اجتماعی و فردی ماست. با آغاز صنعت سینما و ظهور پویانمایی، ادبیات کهن به پویانمایی راه پیدا کرد. هر چند ادبیات به عنوان هنری مستقل بسیار جذاب است، اما جذابیت تصویر و سینما این امکان را به قصه‌ها می‌دهد که رابطه خوبی بین این دو برقرار کند و از اینجاست که بحث اقتباس ادبی پیش می‌آید.

در ایران، نخستین پویانمایی‌ها براساس داستان‌های ایرانی با نام اسفندیار احمدیه، با فیلم ملانصرالدین (۱۳۳۶) و علی اکبر صادقی با پویانمایی *ملک خورشید قرین* است. آثار دیگری از قبیل *امیرحمزه دلدار* و *گور دلگیر* (نورالدین زرین کلک)، *ملک جمشید* (نصرت کریمی) نیز از این قبیل هستند. با استقلال واحد پویانمایی صدا و سیما در سال ۱۳۷۳ (مؤسسه صدا)، اقتباس از اسطوره‌ها و داستان‌های عامیانه ایرانی مسیری تازه یافت که از نمونه‌های این پویانمایی‌ها، داستان زال از اسفندیار احمدیه (تقلید وفادارانه از متن اصلی) و *نگین هفت دریا* از عباس محبی (اقتباس آزاد از یکی از داستان‌های هزار و یک شب را می‌توان نام برد. در این میان، تاکنون هیچ مجموعه‌ای به موفقیت سریال *شکرستان* (بابک نظری، سعید ضامنی) دست نیافته است. داستان‌های این مجموعه با الهام از ضرب‌المثل‌ها، داستان‌های عامیانه و کهن ایرانی و شرقی، با الگوهای جامعه معاصر منطبق شده و

1. Lee Bourne

گلی زاده و یاری (۱۳۸۸) در پژوهشی با عنوان «بررسی قابلیت‌های نمایشی داستان حسنک وزیر در تاریخ بیهقی»، ضمن تبیین عوامل نمایشی داستان حسنک وزیر ثابت می‌کند که ظرافت‌های روایی و ظرفیت‌های درون متنی این داستان، آن را از یک داستان خشک تاریخی و سیاسی رها شده و تبدیل به یک اثر دراماتیک کرده است.

صفورا، ذوالفقاری و سامانیان (۱۳۹۰) در پژوهشی با عنوان «بررسی ساختار سینمایی و ادبی پویانمایی ملک خورشید»، ضمن معرفی علی اکبر صادقی و آثار وی، پویانمایی ملک خورشید را از نظر عناصر ساختاری، سینمایی و طراحی بصری و صوتی به تفصیل بررسی می‌کنند.

قصه‌های گلین خانم نیز مورد توجه پژوهشگران بسیاری بوده است:

رضایی (۱۳۸۹) در مقاله‌ای با عنوان «مشدی گلین خانم» این قصه‌ها را معرفی کرده است.

علی میرزایی، باقری، جعفری قریه علی (۱۳۹۷) در مقاله «بررسی آداب، رسوم و آیین‌های سوگواری در قصه‌های عامیانه با تکیه بر کتاب قصه‌های مشدی گلین خانم و جامع‌الحکایات، این کتاب را در زمینه آیین سوگواری مورد بررسی قرار داده است.

رضایی، کی فرخی (۱۳۹۶) در مقاله «بررسی جامعه‌شناختی» قصه‌های مشدی گلین خانم» براساس نظریات میشل دو

قول ایده‌پرداز رسانه‌ای، مارشال مک لوهان^۱، می‌گوید که «مقدار زیادی انرژی خالص زمانی که اطلاعاتی از یک رسانه به رسانه دیگر بدل می‌شود، آزاد خواهد شد» (لی بورن، ۱۳۹۰: ۳۷)، سعی کرده‌ایم که از این قصه‌ها که سرشار از بن‌مایه‌های گرانقدر و اصیل عشق، حسادت، فداکاری، جنگ، آرزو، مرگ، زندگی، جادو و سحر و... است، به غنای فیلم‌نامه‌نویسی کمک کنیم.

پیشینه پژوهش

اقتباس از ادبیات و به خصوص قصه‌های عامه از ابتدای شکل‌گیری صنعت پویانمایی مورد توجه کارگردانان و نویسندگان بوده است و به همین دلیل نیز پژوهش‌های متعددی در این زمینه‌ها صورت گرفته است:

سربخش (۱۳۸۰) در پایان‌نامه‌ای با عنوان «شیوه‌های استفاده از ادبیات عوام در انیمیشن»، ضمن معرفی ادبیات عامه به تکنیک‌ها و تاریخچه پویانمایی ایران و استفاده پویانمایی از ادبیات عامه و نقاط مشترک هر دو مقوله می‌پردازد.

ضیایی (۱۳۸۵) در پژوهشی با عنوان «ادبیات و پویانمایی»، با بررسی افسانه‌ها ثابت می‌کند که در بسیاری از کشورهای جهان، افسانه‌ها با گذشت زمانی طولانی، مجدداً با تکنیک‌های جدید ادامه یافته‌اند.

سرت، این قصه‌ها را از منظر جامعه‌شناختی بررسی کرده است.

قصه‌های عامیانه و اهمیت آن

قصه‌های عامیانه، بخشی مهم در ادبیات هستند که ذیل ادبیات شفاهی قرار می‌گیرند: در دوره مشروطه، ادبیات به دو بخش عامیانه و نو بخش شد که هریک مخاطبان ویژه خود را داشتند. جامعه روستایی و توده مردم شهری بی‌بهره از امکانات آموزشی، همچنان شنونده قصه‌های عامیانه بودند. با گسترش صنعت چاپ کم کم این آثار به صورت مکتوب درآمد. (محمدی، قایینی، ۱۳۸۳: ۱۰۰) بسیاری از این داستان‌ها تا مدت‌ها هنوز چاپ و گردآوری نشده بود و عامل اصلی ماندگاری آنها، عامه مردم و راویانی بودند که قصه‌ها را در گنجینه جان حفظ می‌کردند و به طور شفاهی به نسل‌های بعد منتقل می‌کردند. «این قصه‌ها اکثراً شفاهی نقل می‌شد و روایت آنها بیشتر بر عهده زنان و خاصه زنان سالخورده و خدمتکاران کلان سال خانواده‌ها بود که کودکان را گرد می‌آوردند». (همان: ۱۳۶) یکی از این راویان مشدی گلین خانم است که در اواخر دوره قاجار و اوایل دوره پهلوی می‌زیست و مجموعه باارزشی از قصه‌های او امروزه به جای مانده است.

قصه‌های مشدی گلین خانم و چگونگی گردآوری آنها

مشدی گلین خانم اصالتاً بروجردی بود و از سنین نوجوانی به تهران آمد. او از طریق علی

جواهرکلام، دیپلمات ایرانی، با الول ساتن^۱ که یک انگلیسی کنجکاو بود، آشنا شد و وی قصه‌های گلین خانم را به مرور ثبت کرد؛ بعدها اولریش مارزولف، آن قصه‌ها را با کمک آذر حسینی و سیداحمد وکیلان به صورت یک کتاب درآورد. این کتاب شامل ۱۱۰ قصه عامیانه ایرانی است که گردآورندگان تا حد ممکن ساختار اصلی قصه‌ها را که از زبان قصه‌گو نقل شده، حفظ کرده‌اند و هدف آن ارائه یک اثر هنری نبوده است.

تعریف داستان

داستان و چگونگی استفاده از آن برای فیلم‌نامه مبحثی مهم است؛ استن هیوارد^۲ در کتاب *فیلم‌نامه‌نویسی انیمیشن*، داستان را سلسله‌ای از وقایع می‌داند که دارای آغاز، میانه و پایان باشد و یک تحول دراماتیک داشته باشد، به شکلی که نتوان پایان آن را حدس زد و آن نقطه‌ای است که خط داستانی، تغییر مسیری غیرمنتظره پیدا می‌کند و خواننده نمی‌تواند مطمئن باشد که پس از آن چه اتفاقی خواهد افتاد. (هیوارد، ۱۳۹۰: ۱۲) بشر امروزه هنوز هم خود را محتاج داستان می‌داند و برای یافتن پرسشی برای زندگی به داستان‌گویی پناه می‌برد: «در حال حاضر دنیا در حجم وسیع به مصرف فیلم، تئاتر و تلویزیون مشغول است و هنرهای داستان‌گو به نخستین منبع الهام بشر که در جست‌وجوی نظم و شناخت زندگی است،

1. Elwell-Sutton
2. Stan Hayward

مطالعه، شخصیت‌ها عناصری اساسی هستند که با بازنویسی درست، می‌توان نقش مؤثرتری از آنها در ذهن مخاطب خلق کرد تا همان نقش مهم بازیگر را به خوبی ایفا کند. بازیگر بخش بنیادینی است که همهٔ درام بر گرد او می‌چرخد؛ بدون نویسنده و طراح و کارگردان، درام وجود دارد ولی بدون بازیگر نه؛ حتی عروسک‌های خیمه شب بازی یا تئاتر عروسکی و طرح‌های حرکت-دار یا شخصیت‌های بی‌جان فیلم‌های پویانمایی نیز بازیگرند، یعنی نشانه‌های شمایی که نمایندهٔ انسان‌ها یا حیوان‌های انسان‌نماست را دارند» (اسلین^۳، ۱۳۸۷: ۳۲)

انواع شخصیت در قصه‌های مشدی گلین خانم

در قصه‌های گلین خانم شخصیت‌ها را می‌توان به چهار دسته کلی تقسیم کرد:

دستهٔ اول، شخصیت‌های انسانی (پادشاه، تاجر، خارکن و...) که عموماً نمایندهٔ شخصیت‌های قالبی و قراردادی هستند.

دستهٔ دوم، حیوانات هستند که به پنج دسته تقسیم می‌شوند:

۱. حیواناتی که شکل معمولی در داستان دارند: اسب‌ها و شترها و سگ و گربه‌ها و ...
۲. حیواناتی که با دیگر حیوانات قصه در تعاملند و نقش‌های مهمی در همان هیئت حیوانی دارند و کنش‌ها و تعارض‌های قصه بر اساس رفتار و گفت‌وگوهای آنها شکل می‌گیرد؛ مثل

بدل شده‌اند» (مک‌کی^۱، ۱۳۸۲: ۹) هر داستان، عناصری دارد که شخصیت، هدف و تعارض، اصلی‌ترین آنهاست. کارل ایگلسیاس^۲، فیلم‌نامه‌نویس، تعریف واضحی از داستان دارد: هر داستان شامل کسی است که مصرانه به دنبال به دست آوردن چیزی است، ولی در این راه به مشکل برمی‌خورد. این تعریف، سه عنصر اساسی دارد: کاراکتر، هدف کاراکتر و تعارض. (سالیوان و دیگران، ۱۳۹۰: ۱۷) هرچند از جنبهٔ فنی، تمایزهایی بین داستان و قصه وجود دارد، اما این دو از نظر اجزا، تقریباً با هم برابری می‌کنند و در این پژوهش، از یک منظر به آنها نگریسته می‌شود.

شخصیت به عنوان عنصری اساسی در داستان

شخصیت‌پردازی در داستان‌های جدید بسیار مورد توجه است و سهم مهمی از فرایند ساخت و پرداخت داستان‌های نوین را بر عهده دارد. «آنچه یک داستان را منحصر به فرد می‌کند، یک کاراکتر قوی و سلسله اتفاقاتی است که احساسات مخاطب را برانگیزد» (همان: ۳۰)

جمال میرصادقی در ذیل شخصیت‌پردازی در حکایت‌های کهن می‌گوید: «در این‌گونه قصه‌ها به شرح کلیات و احوال اکتفا می‌شود و به جزئیات وضعیت و... خصوصیت‌های روحی و خُلُق‌ی قهرمانان توجهی نمی‌شود...» (میرصادقی، ۱۳۷۶: ۶۵) برخلاف این نظر در قصه‌های مورد

3. Esslin

1. Mckee
2. Carl Iglesias

تصاویر نقاشی شده بر دیوارها، موجودات نیمه انسان در هیئت حیوانات هستند ... در غار سه برادران در فرانسه، تصویر مردی در حال رقص با سر اسب و شاخ گوزن و پنجه‌های خرس دیده می‌شود. این شخصیت که چند صد حیوان را به زیر سلطه خود دارد، بی‌تردید سلطان حیوانات است. (یونگ^۱، ۱۳۸۷: ۳۵۸) این دسته نمایانگر تخیلات مشترک فرهنگ‌های مختلف است. «اگر تخیل را نوعی آفرینش بدانیم، افلاطون آن را از آن ایزدان می‌دانست، اما بعد از او یکی از شاگردان اپیکور، به نام لوکریس در قطعه شعری، موضوع سنتار (centaur) را که موجودی اسطوره‌ای و نیمه انسان و نیمه اسب است، مطرح کرد که چنین موجودی هیچگاه وجود نداشته و زاده تخیل اوست». (محمدی، ۱۳۷۸: ۱۴-۱۵)



سنتار از کهن‌ترین تصویرهای تخیلی انسان (برگرفته از محمدی، ۱۳۷۸: ۱۴)

دسته چهارم، انسان‌ها یا حیواناتی غیرواقعی از جنس بلور یا موم یا حلوا:
 ۱. عروسک بلوری در قصه‌ای به همین نام که جان ندارد، ولی دیگران از دور آن را جاندار می‌پندارند و پسر پادشاه عاشقش می‌شود.

الاغ و شتر در داستان الاغ آوازه خوان و شتر رقاص.

۳. حیوانات سخنگویی که با انسان‌ها در تعامل هستند؛ مثل کره اسب در داستان کره دریایی و مار بزرگ در داستان ماری که از زن غرغرو می‌ترسید.

۴. حیواناتی که هیچ ویژگی انسانی ندارند و در همان شکل حیوان بروز می‌کنند، اما از ویژگی جادویی برخوردارند؛ مثل آهوی ختن در داستان ملک محمد و طلسم دختر شاپور که از سر شاه می‌پرد و شاه تعقیبش می‌کند و بعداً در چشمه فرو می‌رود.

۵. حیواناتی که خودشان معمولی‌اند، اما شخصیت انسانی داستان از روی دیوانگی و... به آنها خصلت‌های انسانی می‌دهند؛ مثل خاله قورباغه، گربه (خاله موموک)، سگ (خاله و غ و غک)، شتر پادشاه (خاله گردن دراز) در داستان پینه دوز و زن دیوانه.

دسته سوم، شخصیت‌های افسانه‌های که به دو دسته تقسیم می‌شوند:

۱. موجوداتی فراطبیعی و تخیلی مثل دیو، غول و...

۲. موجودات نیمه‌انسان و نیمه‌حیوان مثل دختر-خرس (نیم دختر، نیم خرس) یا دختر-ماهی (نیم ماهی، نیم دختر) در داستان حاتم طایی و یا حتی نیم انسان و نیم دیو در داستان ملک محمد طلسم دختر شاپور شاه؛ این موجودات نیمه‌انسان - نیمه‌حیوان که در فرهنگ‌های دیگر نیز وجود دارند، جادویی‌اند و ارزش زیادی در تصویرآفرینی دارند: «جالب‌ترین

شخصیت‌های این قصه‌ها نیز از چنین کارکردی برخوردارند: «در میان شخصیت‌های افسانه‌ای، آن دسته‌ای که از نوع جادویی به حساب می‌آیند، متعلق به دنیایی غیر واقعی هستند و از وسایل جادویی برای موفقیت و دست یافتن به هدف خود استفاده می‌کنند. شخصیت‌های قهرمانی خلق شده در قصه‌ها و افسانه‌ها معمولاً در موقعیتی مملو از کشمکش‌های پرماجرا قرار می‌گیرند که هدفشان به جا گذاردن تأثیری شگرف از دل‌آوری و شجاعت روحی است. در حوادث مربوط به این نوع افسانه، شخصیت مرتباً در موقعیت‌های غافلگیرکننده، شگفت‌انگیز و متضاد قرار می‌گیرد». (همان: ۴۹)

توصیف شخصیت و ایجاد کشمکش میان آنها
نویسندگان گاهی به طور مستقیم و گاه از طریق گفت‌وگو و گاهی از طریق کنش و عمل و یا از هر سه راه، شخصیت‌های داستان خود را توصیف می‌کنند، اما در قصه‌های عامیانه تلاش زیادی برای توصیف شخصیت صورت نمی‌گیرد: «در حکایت‌های کهن به شرح کلیات و احوال اکتفا می‌شود و به جزئیات وضعیت و... خصوصیت‌های روحی و خلقی قهرمانان توجهی نمی‌شود. شاهی دو پسر دارد، یکی خوب و یکی بد... و اغلب خصلت‌ها جنبه عام و همگانی دارد. (میرصادقی، ۱۳۷۶: ۶۵)

ابراهیم یونسی در کتاب هنر داستان‌نویسی، تدابیر شخصیت‌پردازی را به دو دسته نمایشی و گزارشی تقسیم می‌کند: اگر شخصیت داستان

۲. عروسک مومی کلفت و نوکر در داستان پینه دوز و زن دیوانه که زن دیوانه برای آنها تشخیص قائل است.

۳. ننه مومی در داستانی به همین نام که دختر تنهایی‌اش را با او پُر می‌کند.

۴. گرگ کوچک ساخته شده از موم که با جادو زنده می‌شود و به اندازه گرگ واقعی درمی‌آید و قهرمان داستان را می‌درد.

بیشتر این شخصیت‌ها از قبیل شماره‌های ۲ تا ۵ در گروه حیوانات و کل دسته سوم (شخصیت‌های افسانه‌های) و دسته چهارم از جهت فانتری بودن و قابلیت تصویری در پویانمایی بسیار پرارزش هستند.

فریندخت زاهدی در تحقیقی درباره شخصیت‌پردازی در ادبیات نمایشی، شخصیت‌های ادبیات نمایشی را به چهار دسته اسطوره‌ای، افسانه‌های، واقع‌گرا و مدرن تقسیم می‌کند و شخصیت‌های افسانه‌های را از نظر کارکرد مانند شخصیت‌های اساطیری می‌داند که دارای توانایی‌های فوق انسانی هستند، اما تفاوت این دو نوع شخصیت را در منبعی می‌داند که این توانایی را کسب می‌کنند. (بنی اسد و دیگران، ۱۳۹۴: ۳۳۴؛ به نقل از زاهدی، ۱۳۷۶: ۴۸) زاهدی سپس شخصیت‌های افسانه‌های را به شخصیت‌های جادویی، قهرمانی، رمانتیک و تاریخی تقسیم می‌کند: «شخصیت رمانتیک در افسانه‌ها، خصوصیات آمیخته با شخصیت قهرمانی دارد با رگه‌هایی قوی از دلدادگی، عشق به میهن و سرسپردگی به ارزش‌های معنوی...». (همان)

گفت‌وگو و لحن شخصیت‌ها

«گفت‌وگو به معنای مکالمه و صحبت کردن با هم و مبادله افکار و عقاید است... از ویژگی‌های گفت‌وگوی کامل، این است که سه خصوصیت را در خود به نمایش گذارد: خصوصیت جسمانی، روانی و اجتماعی». (میرصادقی، ۱۳۷۶: ۳۰۵) در نمایش نیز گفت‌وگو (مکالمه) نقش مهمی دارد: «مکالمه در نمایش‌نامه، مهم‌ترین وسیله‌ای است که با آن موضوع به ثبوت می‌رسد و اشخاص بازی معرفی می‌شوند و کشمکش ادامه می‌یابد». (اگری^۱، ۱۳۸۳: ۳۸۶)

گفت‌وگو در قصه‌های مورد مطالعه، غالباً مثل حکایت‌های کهن ایرانی کوتاه و در یک جنبه خلاصه می‌شود، اما گاه شبیه داستان‌های کلیله و دمنه و مرزبان‌نامه، خود جزئی از گفت‌وگو یا همه یک گفت‌وگوست: «اغلب حکایت‌ها (حکایت‌های فرعی) خود جزئی از گفت‌وگوی قهرمانان هستند و نمونه و مثالی برای سخن و قضیه مورد ادعاست». (تقوی، ۱۳۷۶: ۱۲۸)

کشمکش شخصیت‌ها

ارسطو معتقد است که درام بدون کنش ممکن نیست، اما بدون شخصیت ممکن است و منظور از عدم شخصیت، عدم آدمی نیست؛ چرا که به هر حال حتماً به فاعل نیازمندیم، بلکه منظور این است که بعضی شخصیت‌ها تنها ابزاری هستند که اعمالی را انجام می‌دهند و قابل معاوضه هستند... (قادری، ۱۳۸۰: ۳۵) اما به-

مستقیماً و از زبان راوی معرفی شود، گزارشی و اگر با رفتار و گفتار خویش معرفی گردد، نمایشی است. شخصیت را می‌توان با مقابله یا مقایسه با سایر شخصیت‌ها، مقابله با صحنه وقوع حوادث یا توصیف مستقیم یا تجزیه و تحلیل انگیزه‌ها یا وضع و حالت روحی او توصیف کرد. (یونسی، ۱۳۸۶: ۳۵-۳۶) ابراهیم مکی نیز در کتاب «شناخت عوامل نمایش» بر همین موضوع تأکید دارد که در یک اثر دراماتیک برای معرفی شخص بازی، او را توصیف نمی‌کنند، بلکه موقعیت و داستانی می‌سازند تا شخص به اقتضای خلق و خوی خود در چارچوب آن داستان با اعمالی که انجام می‌دهد، خود را معرفی کند. (گلی‌زاده، یاری، ۱۳۸۸: ۷۵؛ به نقل از مکی، ۱۳۶۶: ۲۸)

در قصه‌های گلین خانم هرچند گاهی همان روال قصه‌های کهن کم و بیش وجود دارد، اما راوی در بیشتر قصه‌ها با کمک مقابله و مقایسه با صحنه حوادث و تحلیل انگیزه‌ها توانسته شیوه نمایشی را به کار گیرد:

«یکی بود یکی نبود غیر از خدا هیچ کس نبود، یه پادشاهی بود، یه روز رفت به شکار. یه آهوی خوش خط و خالی به نظرش رسید، گفت: «دور این آهو رو بگیرید، من اینو می‌خوام زنده بگیرم!» آهو وقتی دور خودش محاصره دید، جفت زد از سر پادشاه پرید. شاه گفت: «نمی‌خوام کسی همپای من بیاد، من خودم عقب آهو میرم...» شاه گشنه، تشنه از طلوع آفتاب تا غروب اسب تاخته، خسته از اسب پیاده شد، بیابونی نه سبزه نه علف نه گیاه؛ گفت: «خدایا، من چه کنم؟...». (الول ساتن، ۱۳۷۴: ۹۴)

برم مسافرت. دختر دو ماه تنها که ماند، دق کرد، مُرد. تاجر وقتی که از مسافرت برگشت، دید دختر مرده. تاجر مهر دختر و آورد داد به پدرش ... گفت دختر مرحوم شد. حالا یه دختر دیگه تو بده...». (الول ساتن، ۱۳۷۴: ۲۲۰)

طرح و پیرنگ

پیرنگ، طرح یا الگوی حوادث در داستان است. نقل حوادث است با تکیه بر روابط علی و معلولی. پیرنگ وابستگی موجود میان حوادث داستان را به طور عقلانی تنظیم می‌کند. (میرصادقی، ۱۳۷۶: ۲۹۳) بعضی عقیده دارند که در قصه‌های کهن به پیرنگ اهمیت زیادی داده نمی‌شود، اما قصه‌های گلین خانم اغلب دارای پیرنگ-هرچند ساده و ابتدایی و شبیه به هم- است و در اکثر مواقع این ضعف با کشمکش‌های موجود در داستان رفع می‌شود. در اکثر داستان‌ها، پیرنگ اصلی بیشتر اتفاقات، بر مبنای تم اصلی داستان یعنی عشق، حسادت، ترس و... پی‌ریزی می‌شود که حول محور شخصیت اصلی داستان پی‌ریزی می‌شود: «در هر اثر، رشته حوادث را شخصیت‌ها به وجود می‌آورند و از این نظر پیرنگ با شخصیت آمیختگی و اختلاط نزدیکی دارد و یکی بر دیگری تأثیر می‌گذارد. (همان: ۶۹)

حالت تعلیق

حالت تعلیق کیفیتی است که نویسنده برای وقایعی که در شُرُف تکوین است، در داستان خود می‌آفریند و خواننده را مشتاق و کنجکاو

رغم این نظر، شخصیت و کنش‌هایی که حول محور وی است، بسیار مهم هستند: شخصیت و طرح و کنش از هم جدایی ناپذیرند؛ آنچه مهم است، تم و حادثه است اما هنگام حضور عوامل انسانی، شخصیت است که مرکز توجه قرار می‌گیرد ... (همان: ۱۱۴) پس در واقع ستیز و کشمکش‌های هر داستانی ذیل شخصیت‌های آن جان می‌گیرد: «کشمکش مقابله دو نیرو یا شخصیت است که بنیاد حوادث را می‌ریزد؛ انواع کشمکش عبارت‌اند از: ۱. جسمانی ۲. ذهنی ۳. عاطفی ۴. اخلاقی». (میرصادقی، ۱۳۷۶: ۷۳-۷۴)

در کتاب *آناتومی ساختار درام*، نصراله قادری ستیز را به اعتبار ماهوی به چهار دسته: ساکن، با جهش، تصاعدی و پیش‌بینی‌شده، تقسیم می‌کند. (قادری، ۱۳۸۰: ۴۹-۴۳) در بیشتر قصه‌های گلین خانم، ستیز با جهش بیشتر از بقیه موارد دیده می‌شود که در واقع می‌تواند ضعف وجود طرح و پیرنگ را در این نوع قصه-ها توجیه کند. «ستیز با جهش با گذر سریع از مرحله‌ای به مرحله دیگر می‌رسد و بدون آنکه سیر طبیعی مراحل را طی کرده باشد، تداوم وقایع و ارتباط منطقی آنها با یکدیگر گسسته می‌شود (همان: ۴۸): «یکی بود یکی نبود غیر از خدا هیچ کس نبود، یه تاجری بود رفت در خانه یکی خواستگاری. اون آدم سه تا دختر داشت. دختر بزرگشو عقد کرد داد به این؛ دختر و برداشت برد در قلعه خودش زندگانی کردن. پنج شش ماه بعد به دختر گفت: «من می‌خوام

می‌کند و هیجان و التهاب را برمی‌انگیزد. تعلیق به دو شکل است:

۱. نویسنده راز سر به مَهری را در داستان پیش بکشد.

۲. نویسنده شخصیت‌های داستان را در وضعیت و موقعیت دشواری قرار دهد که شخصیت مجبور به انتخاب شود. (همان: ۷۶-۷۵)

در بعضی قصه‌های گلین خانم تعلیق به شکل کاملی مشاهده می‌شود. در قصه تاجری که به همراه زنش به خاک سپردنش، خرده قصه‌های دیگری نیز وجود دارد که هر کدام، دارای تعلیق و کشش است: از ابتدای قصه که تاجر ماجرایش را برای حمال تعریف می‌کند و گرفتاری‌اش در طوفان، تا غرق شدن در دریا و سپس نجات و در پی آن گرفتار شدن در جزیره‌ای متروک تا رسیدن به یک شهر و ازدواج با دختر یک صراف و... بعد یک تعلیق و بحران بزرگ: در آن شهر بعد از مرگ هر کسی و دفن همسرش او را هم با یک سفره نان و یک کوزه آب در یک چاه می‌اندازند؛ مدتی بعد همسر مرد می‌میرد و او را در چاه می‌اندازند؛ توصیف آن چاه با استخوان‌های مرده‌ها و حکایت آدم‌هایی که بعد از او به چاه انداخته می‌شدند، همگی کشش بالایی را ایجاد می‌کند تا پایان داستان و حضور یک گربه و دنبال کردن و نجات یافتنش و دنباله ماجرا ... (الول ساتن، ۱۳۷۴: ۲۴۵)

این قصه و قصه‌های شبیه به آن مثل قصه کره دریایی، ملک محمد و طلسم دختر شاپور شاه، ماری که از زن غرغرو می‌ترسید، دختر

ماهی فروش و لنگه کفش، تاجری که پولش نصیب اوسا علی نجار شد، ملک جمشید و دیب سیب دزد و بسیاری دیگر با گره‌افکنی و تعلیق و... فضای مناسبی را برای پویانمایی فراهم می‌کند.

جدا از تعلیق‌هایی معمول، سطح دیگری از تعلیق نیز در این قصه‌ها وجود دارد: بازناسی و بازیابی دیده‌ها و شنیده‌های پیشین در یک داستان ظاهراً تکراری؛ این همان سطح از تعلیق است که در اکثر داستان‌های کهن و فیلم‌نامه‌های مختلفی که با اقتباس از آنها نوشته می‌شود، وجود دارد: شاهزاده‌ای که با دیو یا اژدها می‌جنگد و یا دختری زیبا را نجات می‌دهد و... همان چیزی که نمونه‌های آن در پویانمایی‌های ساخته شده در دنیای شرق دور و غرب و به خصوص ساخته‌های والت دیسنی کم نیست. مارتین اسلین در کتاب *دنیای درام* این سطح از تعلیق را این‌گونه باز می‌نماید. تعلیق، سطوح متفاوتی دارد: نخستین سطح این پرسش است که پس از این چه رخ خواهد داد؟ اما تعلیق همواره به غافل‌گیری یا چرخش نامتظره رویدادها بستگی ندارد، گونه دیگری از تعلیق از باز شناختن یک امر آشنا و انجام یافتن رویدادهای منتظره ناشی می‌شود. (اسلین، ۱۳۸۷: ۷۱)

گره‌افکنی و بحران

گره‌افکنی، وضعیت و موقعیت دشواری است که بعضی اوقات به طور ناگهانی ظاهر می‌شود و برنامه‌ها و روش و نگرش‌هایی را که وجود دارد، تغییر می‌دهد ... بحران، لحظه‌ای است که

بود بده به من، آگه پسر بود چارده ساله که شد یه سال بدتش به من». (الول ساتن، ۱۳۷۴: ۶۱) پادشاه، با اصرار اطرافیان می‌پذیرد و صاحب پسری می‌شود و... تعلیق داستان از همین جا آغاز می‌شود و خواننده نگران است که در چهارده سالگی پسر چه اتفاقی می‌افتد؛ در سن چهارده سالگی، درویش از راه می‌رسد و این اولین بحران داستان است. در روایت دیگری از همین قصه درویش و دختر پادشاه ماجین ۲ درویش به جای سیب، انار به پادشاه می‌دهد و وقتی نوزاد دو ماهه است، درویش برمی‌گردد، اما پادشاه به دروغ به او می‌گوید که نوزاد مرده و این آغاز گره‌افکنی است: به خاطر دروغ پادشاه، کودک به مرز مرگ می‌رسد و سپس با وساطت دوباره درویش، نجات می‌یابد. در دنباله قصه در دیدار درویش و پسر در سن چهارده سالگی و روایت درویش از زیبایی دختر پادشاه ماجین و عاشق شدن وی، پیرنگ اصلی وقایع بعدی ریخته می‌شود: پسر به همراه درویش به چین می‌رود و پس از اتفاقات مختلف، سرانجام وقتی دختر به عشق پسر پاسخ مثبت می‌دهد و خواننده منتظر پایان خوبی و خوش داستان است، تازه گرهی جدید در قصه نمایان می‌شود: «تاکنون دو تا از شاهزاده‌ها آمدند، این رو عقد کردند، تا آمدند پهلوی این نشستند، نفس این به اونها خورده، اونها مردند». (همان: ۶۵) نقطه اوج داستان جایی است که قهرمانان قصه (پسر پادشاه و درویش) باید فکری برای این مسئله کنند؛ درویش طبق قراری که قبلاً با پسر داشت، تمام دارایی‌شان را

نیروهای متقابل برای آخرین بار با هم تلاقی می‌کنند و عمل داستانی را به نقطه اوج یا بزنگاه می‌کشاند و موجب دگرگونی زندگی شخصیت‌های داستان می‌شود. (میرصادقی، ۱۳۷۶: ۷۶-۷۲) نمونه‌های بحران و گره‌افکنی را در اکثر داستان‌های این کتاب می‌توان دید: برای مثال، در داستان «درویش و دختر پادشاه ماجین ۱»، آنجا که درویش در برابر افعی و مارهایی که در درون دختر پنهان شده‌اند، بحران کاملی را می‌توان ملاحظه کرد و در همین داستان و داستان‌هایی از قبیل «کره دریایی، ملک محمد و طلسم دختر شاپور شاه، شرط‌بندی سیمرخ، ملک محمد و دیب سیب دزد، گلنار و درویش حيله‌گر و... نیز گره‌افکنی و بحران به وضوح قابل مشاهده است که در بخش نقطه اوج یک نمونه به طور کامل تشریح می‌شود.

نقطه اوج

نقطه‌ای است که در آن، بحران به نهایت خود برسد و به گره‌گشایی بینجامد. (همان: ۷۶) در اکثر قصه‌های گلین خانم، تعلیق و بحران و گره‌افکنی هر چند ابتدایی، اما بسیار دراماتیک است؛ در داستان «درویش و دختر پادشاه ماجین ۱» از همان ابتدای داستان، خواننده در حسی توأم با تعلیق فرو می‌رود: پادشاهی است که خدا به او فرزندی نداده، درویشی به دربارش می‌آید و سببی به او می‌دهد و می‌گوید نیمی را خودت بخور و نیمی را به همسرت بده تا فرزندی نصیب شود، ولی شرطی می‌گذارد: «آگه دختر

نصف می‌کند و می‌خواهد که دختر را هم نصف کند که در واقع راه حلی برای مسئله است که پسر از آن خبر ندارد؛ یک پیرنگ جدید برای قصه: خواننده برای نصف کردن دختر دلیلی می‌بیند (هر چند دلیل به هیچ وجه منطقی نیست)؛ به هر حال پسر قانع می‌شود که دختر نصف شود و اوج داستان جایی است که درویش، ساطور قصابی را بالا می‌برد که دختر را نیمه کند که ناگهان: «یک افعی از دهان دختر آمد بیرون. فوری ساطورو گذاشت تو کله افعی، ساطور دومی رو بلند کرد ... دو تا بچه مار از گلوی دختر آمد بیرون ... ساطور (سوم) رو به قوه تموم آورد پایین، دید دختر عطسه کرد» (همان: ۶۷-۶۶) و این گونه دختر نجات می‌یابد و داستان به پایان می‌رسد.

فضاسازی و صحنه‌پردازی

«در قصه‌های کهن، زمان و مکان فرضی‌اند ... با حدس و گمان باید دریافت که این قصه‌ها به چه دوره‌ای تعلق دارد ... (میرصادقی، ۱۳۷۶: ۶۷)

سیروس شمیسا در کتاب *نقد ادبی*، در ضمن بیان نظریه ارسطو در باب محاکات و حقیقت‌نمایی می‌گوید: زمان و مکان داستان را داستان خودش به وجود می‌آورد و این زمان و مکان به هر حال ما را به یاد یک زمان و مکان دیگری می‌اندازد، شهر ری، رود سورن در بوف کور یادآور شهر ری و چشمه علی است، اما آن نیست؛ شیرازی که در شعر سعدی و حافظ است

نه تنها شیراز امروزی نیست، دقیقاً شیراز قرن هفتم و هشتم هم نیست؛ شیراز شعر سعدی و حافظ است. (شمیسا، ۱۳۸۳: ۶۱) در اکثر قصه‌های گلین خانم نیز زمان و مکان‌ها فرضی است، اما به دلیل نزدیکی تاریخیِ راوی داستان‌ها به عصر صفوی و شهرت تاریخی شاه عباس، بعضی از زمان‌ها متعلق به عصر وی و یکی از شخصیت‌های داستان نیز خود شاه عباس است و بعضی از مکان‌ها هم اصفهان، کاشان، قم و ... در نظر گرفته شده است.

سیروس شمیسا در کتاب *انواع ادبی*، آنجا که عناصر قصه‌های ایرانی را برمی‌شمارد، عناصری را نام می‌برد که از نظر صحنه‌پردازی قابلیت نمایشی زیادی دارند؛ مثل صحنه‌های باغ‌ها و بزم‌ها، نقل قصه‌ها در شب‌های متوالی، وجود جادوگر یا دیو، وجود حیوانی مثل گور یا آهو که قهرمان با تعقیب او مسیر خود را می‌یابد. این عناصر در ساخت فضای نمایشی و دراماتیک آن قدر مؤثرند که هر کدام به تنهایی می‌توانند بار نمایشی یک درام و فیلم‌نامه را به عهده بگیرند. (شمیسا، ۱۳۷۳: ۲۰۶-۲۰۵) نمونه‌های این عناصر فضاسازی در قصه‌های گلین به وضوح دیده می‌شود.

ساختار داستان

ساختار داستان، چینی است که بر اساس رفتار و کنش‌های شخصیت‌های داستان شکل می‌گیرد. «ساختار داستان منتخبی از حوادث زندگی شخصیت‌هاست که در نظمی با معنا قرار گرفته‌اند تا عواطف خاصی را برانگیزند و نگاه خاصی را

خرده روایت در امتداد هم که یا قرابت‌های ظاهری و هماهنگی محتوایی و معنایی دارند یا با هم در تضاد مفهومی قرار می‌گیرند، به تأثیرگذاری و درک آسان‌تر یک مفهوم ویژه و برجسته‌سازی یک کنش یا اندیشه، جلوه بارزتری می‌بخشد. (گلی زاده، یاری، ۱۳۸۸: ۸۳) از تدوین موازی اغلب برای ایجاد حس تعلیق استفاده می‌شود که به عنوان مثال فیلم سکوت بره‌ها (محصول ۱۹۹۱) را می‌توان نام برد. در این فیلم، تدوین موازی دو نیروی متضاد فیلم، کرافورد، مأمور اف بی آی، و بیل بوفالوی جنایتکار را در دو صحنه موازی در برابر هم قرار می‌دهد و باعث اوج گرفتن تعلیق داستان می‌شود در مواردی مثل فیلم پدرخوانده، محصول ۱۹۷۲ نیز برای پیشبرد تم داستان از آن استفاده شده است. (پایگاه فیلم کوتاه ایران، ۱۳۹۶) از تدوین موازی در قصه‌های گلین خانم بسیار استفاده شده از جمله قصه «ملک محمد و طلسم دختر شاپور شاه» (الول ساتن، ۱۳۷۴: ۸۰)، «کچل زرنگ و گوسفندهای دریایی» (همان: ۱۰۱)، قصه تاجری که همراه زنش به خاک سپردنش (همان: ۲۴۵) و...

پویانمایی

پویانمایی (انیمیشن) یعنی نشان دادن تصاویر متحرک که کاربردهای گوناگونی از قبیل تیزرهای تبلیغاتی، برنامه‌های علمی-آموزشی و... دارد.

به زندگی بیان کنند. (مک‌کی، ۱۳۸۲: ۲۴) اکثر داستان‌ها ساختار خطی دارند که مهم‌ترین نوع آن موازی است. در ساختار موازی بیش از یک اتفاق به صورت همزمان در طول داستان رخ می‌دهد. معمولاً این اتفاقات در نهایت به یک نقطه مشترک ختم می‌شود. (سالیوان و دیگران، ۱۳۹۰: ۱۲۳)

در قصه‌های گلین خانم، ساختار خطی موازی را راوی اغلب به این شکل بیان می‌کند: «اینها رو بذار این جا برو سر شهر» (الول ساتن، ۱۳۷۴: ۸۱) یا «عمه رو در رفتن داشته باشین، بیاین سر دخترها». (همان: ۱۱۶) نمونه‌ای دیگر را می‌توان قصه‌هایی دانست که در قصه دیگر نقل می‌شود که البته این قصه، هر چند جدید است، اما از نظر تم و موضوع به قصه اصلی شباهت دارد یا در تأکید یا تأیید آن است. این روش با عنوان قصه در قصه یا درونه‌گیری^۱ برای گسترش هر چه بهتر فضای تخیلی و نمایشی می‌تواند مورد استفاده قرار گیرد. سیروس شمیسا در این باره می‌گوید که شیوه حکایت در حکایت که معمولاً منجر به داستان بلند سرگرم‌کننده یا مجموعه داستان‌های کوتاه می‌شود (هزار و یک شب، سندباد نامه و...)، از سنت‌های کهن آریایی است و در ادبیات هند هم رواج داشته است. (شمیسا، ۱۳۷۳: ۱۹۸) این شیوه در سینما تدوین موازی نام گرفته: شیوه مدرن تدوین موازی که در آن کارگردان با چینش دو یا چند

«پویانمایی (انیمیشن) تکنیکی است که در آن هر فریم فیلم به صورت انفرادی چه به صورت یک گرافیک کامپیوتری یا عکاسی از یک تصویر و یا ایجاد تغییرات مکرر کوچک در یک واحد مدل، تولید و سپس فیلم برداری، توسط یک دوربین مخصوص انجام می پذیرد و وقتی فریم‌ها به صورت سلسله وار به هم متصل شدند، فیلم حاصله را با سرعت ۱۶ فریم در ثانیه یا بیشتر ملاحظه می نمایند که در نتیجه به صورت متحرک به نظر می رسند. (جواهریان، ۱۳۷۸: ۱۴)

نقش فانتزی در ساخت پویانمایی

فانتزی و جادو ابزار مهمی برای ساخت پویانمایی است. در زمان هایی که واقعیت دردناک و زندگی سخت شده، جادو راه حلی مؤثر برای آسان کردن زندگی و دلیلی برای علاقه مردم به دیدن پویانمایی است: «واقعیت وابسته به نیازهای ما و فانتزی مرتبط با راه های اقناع آن نیازهاست. بخش قابل توجهی از زندگی روزمره ما به رویاپردازی و گشت و گذار در فضاهای فانتزی می گذرد؛ فانتزی های ما راه گریزی از واقعیت های معمول زندگی و از زمان حال هستند.» (هیوارد، ۱۳۹۰: ۵۶)

علاوه بر این، جادو در ساخت یک قصه دراماتیک و ایجاد فضای نمایشی به خصوص در پویانمایی بسیار تأثیرگذار است: در داستان های پریان، هدف جادو غلبه بر یک مانع دراماتیک است. جادو خط داستان را استوار نگه می دارد. در نمونه سفر و نقل و انتقال جاروهای پرنده، اسب-

های پرنده و... یک مقصود را دنبال می کنند و آن انتقال سریع است. (همان: ۳۶) با پیشرفت علم و تغییراتی که در ذهن و درک بشر به وجود آمده، جادو هم باید تغییر کند. زمانی ممکن بود که انتقال صدا یا تصویر از شهری به شهر دیگر یک جادو باشد و جام جهان نما و... یک جادوی بزرگ بود، اما امروزه با اختراع این همه دستگاه های الکترونیکی و... دیگر چنین چیزی جادو نیست، پس نویسندگان با تلفیقی که در جادوهای موجود در قصه های کهن و پیشرفت ها و پیشگویی هایی که در این زمینه به ذهنشان می رسد، می توانند ذهن و قلب مخاطبان را تسخیر کنند.

در قصه های گلین خانم انواع مختلفی از جادو از جمله حیوانات و موجودات جادویی که قبلاً از آنها نام برده شد و وقایع جادویی از قبیل بیرون آمدن افعی و مار از دهان دختر (الول ساتن، ۱۳۷۴: ۶۶-۶۷)، سنگ شدن آدم (همان: ۸۱)، سخن گفتن جام (همان)، سخن گفتن مار (همان: ۱۰۸)، فرو رفتن در آب (همان: ۸۵)، دختر نیمه خرس (همان: ۱۲۳)، دختر نیمه ماهی (همان: ۱۲۵)، تبدیل عکس دختر به یک دختر واقعی (همان: ۱۲۷)، زندگی در زیر زمین (همان: ۲۴۸)، حرف زدن خمره (همان: ۱۳۶)، جان گرفتن عروسک کوچک مومی (همان: ۹۶) و... دیده می شود.

نوع تخیل موجود در قصه های عامیانه

تخیل گونه هایی دارد که از میان آنها، دو نوع

غیرمستقیم، ارائه رفتار بهتر برای زندگی در عصر نوین را می‌آموزد: «بسیاری از تشخیص‌های روان‌شناسی نو را در گذشته نیز شاعران می‌دانسته‌اند. فریدریش شیلر شاعر آلمانی نوشت: در قصه‌هایی که دوران کودکی برای من گفته می‌شد، معنی ژرف‌تری وجود داشت تا از معنایی که حقیقت زندگی را به من آموخته بود. (همان: ۱۶-۱۷) این همان عامل مهمی است که داستان‌های عامیانه و پریان را برای کودکان و حتی بزرگ‌ترها جذاب می‌کند: «در بخش عمده‌ای از تاریخ بشر، زندگی عقلانی کودک، صرف نظر از تجربه‌های مستقیم محیط خانواده، به داستان‌های اساطیری و قصه‌های پریان وابسته بود. این ادبیات سنتی، تصورات کودک را غنی می‌ساخت و خیال‌پردازی او را برمی‌انگیخت و همزمان عامل عمده اجتماعی شدن او نیز بود». (بتلهایم، ۱۳۸۱: ۲۹) تخیل فانتاستیک، در بیشتر قصه‌های گلین خانم قابل مشاهده است، صرف نظر از غنای فضای فانتزی آن و تأثیری که در شکل‌گیری فضای عاطفی و حسی مخاطب ایجاد می‌کند، این قصه‌ها با بهره‌مندی از فرهنگ خاص ایرانی می‌توانند با کمک نقاشی اصیل ایرانی در تصویرآفرینی و ساخت پویانمایی ویژه ایرانی نیز بسیار کارساز باشند.

در این مسیر، ادبیات مانند زنجیر ارتباطی است. تخیل و رؤیا در فانتزی در قالب جمله‌ها و تصویرها شکل می‌گیرد و در نهایت به ساختار تبدیل می‌شود. تخیل فانتاستیک برای شکل‌گیری

هستی‌شناسانه و فانتاستیک کاربرد بیشتری دارند. تخیل فانتاستیک، تخیلی مثلاً شبیه سفر رؤیایی سیمرغ در منطق‌الطیر یا کارهای شیخ اشراق، به قصد هستی‌شناسی یا مکاشفه نیست. در تخیل فانتاستیک، ممکن است در سفرهای خیالی با موجوداتی چون اژدهایان و دیوان مواجه شویم و همچنین ورود به فضاهاى خارق‌عادت را ببینیم، اما این چشم‌اندازها نه برای ایجاد باوری مخوف در اذهان مخاطبان، بلکه برای تحریک حس شگفتی در آنان است. (محمدی، ۱۳۷۸: ۲۳) در قصه‌های عامیانه، تخیل از نوع فانتاستیک و هدف اصلی آن سرگرمی است: «جنبه تعلیمی داستان‌های عامیانه کمتر از دیگر داستان‌هاست و سرگرم‌کنندگی ویژگی اصلی این داستان‌هاست» (تقوی، ۱۳۷۶: ۷۴) و همین موضوع باعث ارزش ویژه قصه‌های عامیانه در ادبیات کودکان و نوجوانان شده است: «برای اینکه داستان توجه کودک را جلب کند، باید موجب سرگرمی او شود و کنجکاویش را برانگیزد، اما برای غنا بخشیدن لازم است تخیل کودک را به فعالیت وادارد و از این نظر در همه ادبیات کودکان چیزی مانند قصه‌های عامیانه، رضایت‌بخش و ثمربخش نیست. (بتلهایم^۱، ۱۳۸۴: ۱۶-۱۵)

برخلاف نظر بعضی که قصه‌های کهن و عامیانه را برای کودک جهان امروز فاقد ارزش می‌دانند، کودک با قصه در واقع به طور

حس تعلیق قوی در داستان می‌شود، در این قصه‌ها فراوان است.

چنانچه می‌دانیم در پویانمایی، تخیل و جادو ارزش بسیار دارد و در قصه‌های عامیانه، تخیل فانتاستیک که هدف اصلی آن سرگرمی و آموزش رفتار بهتر زندگی در عصر نوین است، به وفور دیده می‌شود. در قصه‌های گلین خانم نیز این نوع تخیل که خاص فرهنگ ایرانی نیز هست، قابل مشاهده است که باعث ایجاد ارتباط قوی فرهنگ کهن ایرانی و نسل نو نیز می‌شود و در ساخت پویانمایی نیز بسیار کاربرد دارد.

منابع

- اسلین، مارتین (۱۳۸۷). *دنیای درام*. ترجمه محمد شهبان. تهران: هرمس.
- اگروری، لاجوس (۱۳۸۳). *فنون نمایشنامه‌نویسی*. ترجمه مهدی فروغ. تهران: نگاه.
- بلتهایم، برونو (۱۳۸۱). *افسون افسانه‌ها*. ترجمه اختر شریعت‌زاده. تهران: هرمس.
- _____ (۱۳۸۴). *کودکان به قصه نیاز دارند*. ترجمه کمال بهروزنیا. تهران: افکار.
- بنی اسدی، زینب و همکاران (بهمن ۱۳۹۴). «بررسی عناصر اساسی نمایش در بازآفرینی ادبیات داستانی به ادبیات نمایشی». هشتمین همایش پژوهش‌های زبان و ادبیات فارسی، صص ۳۳۱-۳۴۶.
- پایگاه فیلم کوتاه ایران، تارنمای تخصصی. (۹ آبان ۱۳۹۶).

از همان ابزارهایی استفاده می‌کند که به طور سنتی به آنها صور خیال می‌گویند. ابزارها و صنایعی مثل تشبیه، استعاره، تمثیل و... که در تخیل‌شناسی فانتاستیک نقش اساسی دارد (محمدی، ۱۳۷۸: ۲۴) و اینجا نقطه گره‌خوردگی ادبیات و تخیل و متون دراماتیک است.

بحث و نتیجه‌گیری

با تحلیل قصه‌های گلین خانم و بررسی عناصر روایی و داستانی آنها نتایج قابل توجهی به دست آمد. در این قصه‌ها شخصیت‌های خاص، حیوانات سخنگو با ویژگی‌های جادویی، موجوداتی فراطبیعی و تخیلی مثل دیو، غول و... موجودات نیمه انسان و نیمه حیوان، در ایجاد فضای نمایشی بسیار مؤثر هستند. راوی قصه‌ها اغلب از شیوه نمایشی برای معرفی شخصیت‌ها استفاده کرده و ساختار این قصه‌ها اغلب خطی و موازی است. قصه‌های گلین خانم، مملو از گره‌افکنی و تعلیق و فضاسازی‌های فانتزی در ظاهر ابتدایی، اما دراماتیک است و در اکثر مواقع وجود این عناصر، کمرنگی پیرنگ را رفع می‌کند. به علاوه، سطح دیگری از تعلیق - بازیابی دیده‌ها و شنیده‌های پیشین در یک داستان تکراری - که نمونه‌های آن در پویانمایی‌های دنیای شرق دور و غرب و به خصوص ساخته‌های والت دیسنی فراوان است، در این قصه‌ها دیده می‌شود. روش قصه در قصه یا درونه‌گیری نیز که با تعبیر «تدوین موازی» در سینما برابری می‌کند و سبب به وجود آمدن

- تقوی، محمد (۱۳۷۶). بررسی حکایت‌های حیوانات (فابلها) تا قرن دهم در ادب فارسی. تهران: روزنه.
- جواهریان، مهین (۱۳۷۸). تاریخچه انیمیشن در ایران. تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی.
- رضایی، محسن (۱۳۸۹). «مشدی گلین خانم». نشریه فرهنگ مردم، شماره ۳۴، صص ۵۲-۶۶.
- رضایی، مهناز و کی فرخی، مهرنوش (۱۳۹۶). «بررسی جامعه‌شناختی قصه‌های مشدی گلین خانم براساس نظریات میشل دو سرتو». دومین دوره همایش ملی بررسی ادبیات بومی ایران زمین، صص ۱-۱۲.
- سالیوان، کارن و دیگران (۱۳۹۰). ایده‌هایی برای انیمیشن کوتاه. ترجمه تورج سلحشور. تهران: آبان.
- شمیسا، سیروس (۱۳۸۳). نقد ادبی. چاپ ۴. تهران: فردوس.
- _____ (۱۳۷۳). انواع ادبی. چاپ ۲. تهران: فردوس.
- علی میرزایی و همکاران (۱۳۹۷). «بررسی آداب، رسوم و آیین‌های سوگواری در قصه‌های عامیانه با تکیه بر کتاب قصه‌های مشدی گلین خانم و جامع الحکایات». فرهنگ و ادبیات عامه، شماره ۲۴، صص ۴۷-۶۸.
- قادری، نصراله (۱۳۸۰). آناتومی ساختار درام. تهران: کتاب نیستان.
- گللی‌زاده، پروین و یاری، علی (۱۳۸۸). «بررسی قابلیت‌های نمایشی داستان حسنک وزیر در تاریخ بیهقی». جستارهای ادبی، شماره ۱۶۶، صص ۶۹-۸۶.
- لی‌بورن، کیت (۱۳۹۰). کتاب جامع انیمیشن. ترجمه جعفرزاده، مهیار و دیگران. تهران: سوره مهر.
- محمدی، محمد (۱۳۷۸). فانتزی در ادبیات کودکان. تهران: روزگار.
- محمدی، محمد هادی و قایینی، زهره (۱۳۸۳). تاریخ ادبیات کودک. جلد ۳. چاپ ۳. تهران: چیستا.
- مک‌کی، رابرت (۱۳۸۲). داستان، ساختار، سبک و اصول فیلم‌نامه‌نویسی. ترجمه محمد گذرآبادی. تهران: هرمس.
- میرصادقی، جمال (۱۳۷۶). ادبیات داستانی قصه، رمانس، داستان کوتاه، رمان. تهران: سخن.
- _____ (۱۳۷۶). عناصر داستان. چاپ ۳. تهران: سخن.
- الول ساتن، ل. پ. (۱۳۷۴). قصه‌های مشدی گلین خانم. تهران: نشر مرکز.
- هیوارد، استن (۱۳۹۰). فیلم‌نامه‌نویسی انیمیشن. سرپرست مترجمان سارا خلیلی. تهران: دانشگاه هنر.
- یونسی، ابراهیم (۱۳۸۴). هنر داستان‌نویسی. چاپ ۱۰. تهران: نگاه.



پروہشگاہ علوم انسانی و مطالعات فرہنگی
پرتال جامع علوم انسانی