

لینک نتیجه مشابهت‌یابی: https://hamyab.sinaweb.net/Ci_result/details/476FFAF28CC18D42/3%

مطالعه ظرفیت و جایگاه مؤلفه‌های فانتزی داستان‌های عامیانه ایرانی در هویت‌سازی انیمیشن ملی

نوع مقاله: پژوهشی

* پیام زین‌العابدینی

** بهاره امیری

E-mail: parozei@yahoo.de

E-mail: Baharehamiri92@yahoo.com

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۹/۶/۲۲

تاریخ دریافت: ۱۳۹۹/۴/۱۱

چکیده

بخشی از تاریخ ملت‌ها بر پایه‌ی داستان‌های نقلی و شفاهی است که از آن با عنوان فرهنگ عامیانه نام‌برده می‌شود. مردم از فضای خیالی این حکایت‌ها لذت برده و بر ماندگاری‌شان همت می‌گمارند. پویانمایی توانایی به تصویر کشیدن تخیلات را داشته و می‌تواند با اقتباس از داستان‌های عامیانه‌ی ایران، در بازتاب هویت ملی نقش بسزایی داشته باشد. پژوهش حاضر باهدفی کاربردی در پی پاسداشت، شناساندن و استفاده از بسترهای فرهنگی وطنی در پویانمایی‌های ایرانی و دوری از آثار نامأنوس کشورهای بیگانه است. مسأله‌ی اصلی تحقیق واکاوی مؤلفه‌های فانتزی در ادبیات عامیانه و نقش آن در هویت‌سازی ملی است. روش تحقیق کیفی است و اطلاعات براساس منابع کتابخانه‌ای، شنیداری و تصویری جمع‌آوری شده است. بدین‌سان با گزینش هدفمند سه قصه‌ی عامیانه‌ی: «لاک‌پشت و دوستانش»، «عادت ملک کرمان» و «ماهی آدم‌خوار دریای پارس»، تأثیر این متن‌ها بر جامعه‌ی پیرامون خود بررسی می‌شود. نتیجه‌ی حاصله رهنمون می‌سازد، تمایزآفرینی و نشانگرهای خاص فانتزی قصه‌های عامیانه ایرانی ظرفیت فراوانی در بازتاب هویت ملی از طریق پویانمایی دارد.

کلید واژه‌ها: ادبیات عامیانه، اقتباس، فانتزی، رویکرد بازتاب، هویت ملی.

* دکتری پژوهش هنر دانشگاه تهران، تهران، ایران، مدرس دانشگاه سوره و دانشگاه کمال‌الملک، نویسنده‌ی مسؤول

** دانشجوی کارشناسی‌ارشد پویانمایی، دانشگاه سوره تهران، ایران

مقدمه و بیان مسأله

داستان‌های عامیانه را اغلب زنان، به‌صورت شفاهی، برای کودکان بیان می‌کردند. این قصه‌ها در همه‌ی زمان‌ها رواج دارد و بین تمامی افراد از بزرگ تا کوچک طرفدارانی دارد. در تعریف عام می‌توان فانتزی و مفهوم خیال‌پردازانه را مترادف با یکدیگر دانست. فانتزی با درگیر کردن ما در تجربه‌های تخیلی باعث می‌شود که برای مدتی درک خود را از امور ممکن فراتر ببریم. در واقع واژه‌ی فانتزی نوعی واژه‌ی ادبی است که دو منطق متناقض عقلانی و منطقی که امور نامعقول را می‌پذیرد بر هم منطبق می‌کند. ادبیات عامیانه‌ی فارسی با پشتوانه و پیشینه‌ای دور، منبعی کهن و غنی و سرشار از تخیل است که می‌تواند در پویانمایی‌ها به‌واسطه‌ی عنصر خیال نهفته در خود به بهترین نحو بازنمایی شود. پویانمایی، به کمک ابزار خود، قادر خواهد بود دگرگونی‌ها و نوآوری‌هایی را در بیان تصویری این روایت‌های عامیانه ایجاد کند. کودکان و نوجوانان بسیاری در ایران وقت خود را صرف تماشای پویانمایی‌هایی می‌کنند که هرکدام منابعی جذاب و قدرتمند برای ساخت هویت آنها محسوب می‌شود. اغلب این پویانمایی‌ها توسط چند کشور و شرکت خاص تولید شده‌اند و حاوی پیام‌هایی از فرهنگ کشورهای تولیدکننده هستند که خواسته یا ناخواسته در ذهن کودکان ایرانی تأثیر گذارند. امروزه نقش فرهنگی رسانه‌ها، به علت فراگیری، بیش‌تر از گذشته شده است و حتی از خانواده و مدرسه هم پیشی می‌گیرد. پویانمایی‌ها می‌توانند، به‌منزله‌ی وسیله‌ی کمک آموزشی در دبستان‌ها و مدارس، به‌صورت مجازی و غیرمجازی، در تعلیم و تربیت کودکان مفید باشند. با توجه به ظرفیت بالایی که در هویت‌سازی و اخلاق‌مداری داستان‌های ایرانی وجود دارد؛ اما کمبودهایی در زمینه‌ی فیلم‌نامه‌نویسی، به‌خصوص فیلم‌نامه‌ی اقتباسی که با فرهنگ ما در ارتباط است مشاهده می‌شود؛ از این‌رو، چنین پژوهشی دارای اهمیت فراوان است. مسأله‌ی اصلی پژوهش واکاوی مؤلفه‌های فانتزی در ادبیات عامیانه و نقش آن در هویت‌سازی ملی است. می‌توان سوالات زیر را برای روشن شدن مسأله‌ی اصلی پژوهش برشمرد:

نقش ادبیات عامیانه در هویت‌سازی پویانمایی ملی چیست؟

به چه دلیل پویانمایی شیوه‌ی مناسبی برای بازنمایی فرهنگ و هویت ملی است؟

چگونه فانتزی به‌منزله‌ی مؤلفه‌ی مشترک ادبیات عامیانه و پویانمایی عمل می‌کند؟

پیشینه تحقیق

بهمنی چاهستانی (۱۳۹۰) در پایان‌نامه ارشد خود با عنوان «فانتزی در قصه‌های عامیانه‌ی هرمزگان»، بررسی نموده است که چگونه عنصر اصلی فانتزی، یعنی نیروی تخیل، تصویری رؤیایی و شگفت‌انگیز به وجود می‌آورد که ناآشنا اما قانونمند است. این پژوهش قصه‌های مناطق مختلف استان هرمزگان را براساس نوع فانتزی‌شان تحلیل و دسته‌بندی می‌کند.

محمدی مزرعه‌شاهی (۱۳۹۳) در تحقیقی با عنوان «واکاوی ظرفیت‌های نهفته در داستان‌های هزار و یک شب برای برگردان پویانمایی» که در مقطع ارشد به انجام رسیده است، هزار و یک شب را متن کهنی عنوان کرده که اقتباس‌های گوناگونی از آن صورت گرفته است. این پژوهش به مطالعه این داستان با تمرکز بر ویژگی‌های فانتزی پرداخته است و ظرفیت‌های آن در ارتباط با ساخت پویانمایی را بررسی کرده است.

سلیم‌پور سرچاهانی (۱۳۹۳) در تحقیقی با عنوان «فانتزی در قصه‌های عامیانه‌ی مشهدی گلین خانم»، مقطع ارشد، فانتزی را گونه‌ای ادبی با تلفیق خیال و واقعیت برشمرده که جهانی رؤیگونه و جادویی خلق می‌کند. از نظر محقق، قصه‌های عامیانه نماینده‌ی هویت هر ملت هستند. این پژوهش به تحلیل قصه‌های مشهدی گلین خانم که در آن ویژگی‌های فانتزی به‌وفور دیده می‌شود و جزو ادبیات عامیانه و بومی است، پرداخته است.

قاسمی نیا (۱۳۹۴) در پژوهش «فانتزی در پویانمایی» با توجه به جاذبه‌های تصویری باب سوم مثنوی معنوی، پویانمایی را شاخه‌ای از سینما دانسته که ارتباط نزدیکی با ادبیات دارد. از نظر محقق فانتزی مؤلفه‌ای است که در پویانمایی و هم‌چنین ادبیات کهن فارسی وجود دارد. این پژوهش به بررسی ساختار کلی باب سوم مثنوی و قابلیت‌های آن برای تبدیل شدن به پویانمایی می‌پردازد.

روش و رویکرد پژوهش

روش تحقیق کیفی، بر مبنای رویکرد بازتاب و براساس منابع کتابخانه‌ای و آرشیوهای صوتی و تصویری است. رویکرد بازتاب در حقیقت به بررسی تأثیر جامعه بر اثر هنری از طریق مطالعه اثر هنری می‌پردازد و به این سخن معتقد است که «هنرها گویای بعضی مطالب در مورد جامعه هستند» (الکساندر، ۲۰۰۳: ۲۳). متون ادبی، به شیوه‌های مختلف، به مثابه بازتاب‌دهنده‌ی اقتصاد، روابط خانوادگی، اقلیم و چشم‌اندازها، ایستارها،

اخلاقیات، نژادها، طبقات اجتماعی، رویدادهای سیاسی، جنگ‌ها و مذهب جامعه‌ای که این متون را تولید می‌کند توصیف شده‌اند (آل‌برچت، ۱۹۵۴: ۴۲۶). ویکتوریا الکساندر در کتاب *جامعه‌شناسی هنرها* معتقد است که: «هنر آینه‌ی جامعه است یا هنر به واسطه جامعه مشروط شده یا تعیین می‌شود.» (الکساندر، ۲۰۰۳: ۲۱). رویکرد بازتاب، علاوه بر مطالعه هنر به مثابه آینه‌ی جامعه، مطالعه خود آینه و میزان انحراف آن از واقعیت است که این کار را با استفاده از سایر منابع اطلاعاتی درباره جامعه به انجام می‌رساند (راو‌دراد، ۱۳۹۱: ۱۰).

بدین‌سان با گزینش هدفمند سه مورد مطالعاتی از گنجینه ادبیات عامه ایران با عنوان «لاک‌پشت و دوستانش»، «عادت ملک کرمان» و «ماهی آدم‌خوار دریای پارس»، براساس چارچوب نظری ارائه شده، سعی خواهد شد ویژگی‌های فانتزی، اثرگذاری یا تأثیری که بازتاب این متن‌ها می‌تواند بر فرهنگ و جامعه پیرامون بگذارد مورد اکتشاف قرار گیرد.

مبانی نظری پژوهش

نخستین بار آمبرواز مورتن در ۱۸۸۵ میلادی آثار باستانی و ادبیات توده را فولکلور به معنای دانش عوام نامید. در آلمان و هلند و کشورهای اسکاندیناوی لغت *Volkskunde* که معادل آن است را پذیرفتند، اما در کشورهای لاتین زبان ابتدا مقاومت بیشتری نشان داده شد و پس از کشمکش‌ها و وضع لغات دیگر، سرانجام به این نتیجه رسیدند که فولکلور جامع‌ترین لغتی است که شامل تمام دانش عوام می‌شود و مشتقات این لغت را نیز وارد زبان خود کردند. به‌موجب تعریف سن‌تیو فولکلور به معنی مطالعه‌ی زندگی توده عوام در کشورهای متمدن می‌پردازد؛ زیرا در مقابل ادبیات توده، فرهنگ رسمی و استادانه وجود دارد، به این معنی که مواد فولکلور در نزد مللی یافت می‌شود که دارای دو پرورش باشند: یکی مربوط به طبقه تحصیل‌کرده و دیگری مربوط به طبق عوام، مثلاً در هندوچین فولکلور وجود دارد؛ اما نزد قبایل استرالیا که نوشته و کتاب ندارند فولکلور یافت نمی‌شود؛ زیرا همه‌ی امور زندگی این قبایل مربوط به علم نژادشناسی است. نژادشناسی نه تنها وضع سیاسی و مذهبی و عادات و اخلاق آنها را ضبط می‌کند، بلکه مثل‌ها، ترانه‌ها، قصه‌ها و افسانه‌های آنها را نیز جمع‌آوری می‌نماید (۱) (هدایت، ۱۳۹۵: ۲۳۳). به آثار خلاقانه‌ای که در آنها تأکید بر حوادث خارق‌العاده بیش‌تر از تحول و پرورش آدم‌ها و شخصیت‌هاست، قصه می‌گویند (میرصادقی، ۱۳۹۰: ۴۴). اهداف قصه‌ها، به‌ظاهر خلق قهرمان و ایجاد کشش و بیدار کردن حس کنجکاوی و سرگرم

کردن خواننده یا شنونده است؛ اما در حقیقت درون‌مایه و زیربنای فکری و اجتماعی قصه‌ها ترویج و اشاعه‌ی اصول انسانی و برادری و برابری و عدالت اجتماعی است (سرمدی و تراب جنگی، ۱۳۹۵: ۸۳). در ایران صادق هدایت؛ قسمتی از قصه‌ها و مثل‌ها و ترانه‌های عامیانه را گردآوری کرد و اولین دستورالعمل مفصل را برای گردآوری فولکلور انتشار داد. فضل‌الله صبحی مهتدی که سال‌ها صدای گرم او از میکروفون رادیو به گوش کودکان ایران می‌رسید؛ چند مجموعه از قصه‌های شفاهی را گردآوری کرد و به طبع رسانید. حسین کوهی کرمانی نیز به دستور فروغی، نخست‌وزیر ایران، سفری به سراسر کشور کرد و ترانه‌های روستایی را تا آنجا که امکان داشت گردآوری کرد و کتابی به نام هفتصد ترانه از ترانه‌های روستایی ایران انتشار داد (محبوب، ۱۳۹۷: ۵۵). محمدجعفر محبوب (۱۳۰۳-۱۳۷۴) قصه‌شناس و متخصص فرهنگ‌عامه، قصه‌های عامیانه را به پنج دسته تقسیم می‌کند: تخیلی با ریشه‌ی تاریخی و حماسی؛ قصه‌ی بزرگان دین؛ تاریخی بر محور عشق با زمینه‌های اخلاقی، اجتماعی؛ حیوانات و آثار بزرگان ادبی که جنبه عامیانه یافته‌اند (محبوب، ۱۳۳۸: ۶۵). وی همچنین داستان‌ها را به چند اعتبار دیگر تقسیم می‌کند: به اعتبار چاپ: ملفوظ، مکتوب؛ به اعتبار حوصله شنونده: کوتاه، بلند؛ به اعتبار گوینده: زنان. محبوب در مقاله‌ی دیگر خود (۱۳۸۶: ۱۲۷) چند اعتبار دیگر را برای تقسیم قصه‌های عامیانه برمی‌شمارد: به اعتبار نثر: ادبی مثل «بهار دانش» و «هزار و یک شب»، عامیانه: مثل «رستم‌نامه»؛ به اعتبار منشاء: ایرانی، هندی، حماسه‌های ملی و باستانی، دینی و مذهبی، اخلاقی. به اعتبار نظم یا نثر بودن: منظوم: مثل خرم و زیبا، منثور: مثل خاور و باختر. محبوب ضمن تأکید بر طبقه‌بندی داستان‌های عامیانه، منطقی‌ترین روش را، روش موضوعی می‌داند؛ از این حیث داستان‌ها را به انواع زیر تقسیم می‌کند: ۱- عشقی؛ ۲- دینی و ملی؛ ۳- تاریخی؛ ۴- تخیلی؛ ۵- اعجاب‌انگیز و خنده‌آور (محبوب، ۱۳۹۷: ۱۷۴).

«متل» یکی از ژانرهای ادبیات شفاهی است که مخاطب آن را اغلب کودکان تشکیل می‌دهند؛ اما مواردی هم هست که شخصیت اصلی قصه حرکتی کودکانه می‌کند و زبانی کودکانه را به کار می‌گیرد اگرچه بزرگ‌سال است، در آن صورت نیز می‌توان، با توجه به رعایت مختصات قالبی و محتوایی قصه، آن را در شمار متل قلمداد کرد؛ اما همچنان مهم‌ترین مشخصه‌ی متل قصه‌گویی برای کودکان، به زبان کودکان، به‌منظور آموزش کودکان از طریق شوخی و بازی با کلمات است؛ بنابراین شوخی و زبان

کودکانه در ساختار متل نقشی مهم دارد؛ علاوه بر آن بسیار اهمیت دارد که شخصیت اصلی متل که مشخصاتی کودکانه دارد، پیرزن، حشره، حیوان یا پرندۀ ای بسیار کوچک است، در بیان مطالب از ترجیح‌های آهنگین و تکراری استفاده کند. علاوه بر آن، پرسش‌ها و پاسخ‌ها تا پایان، به شیوه‌ای واحد، ادامه می‌یابد؛ دیگر این که در متل عنصر جادو و معجزه نقشی ندارد، قصه روالی ساده و طبیعی را با کلمات و تعبیرات کودکانه طی می‌کند و در پایان همه چیز به نوعی به اصل خود یا نقطه‌ی آغاز برمی‌گردد (تقی، ۱۳۹۷: ۴۹).

پویانمایی به دلیل امکانات تکنیکی فراوان می‌تواند در عرصه‌ی پهنای از خیال، آزادی عمل یابد. کاربرد پویانمایی درست در جایی که امکانات فیلم زنده محدودیت پیدا می‌کند، ظاهر می‌شود. هر آنچه ورای واقعیت باشد با پویانمایی امکان نمایش می‌یابد. در موضوعاتی که با امکانات فیلم زنده به آسانی تصویر می‌شوند، لزومی به استفاده از پویانمایی نیست (جواهریان، ۱۳۷۸: ۱۵). تحلیل پویانمایی‌ها، پیش از بررسی عناصر ساختاری و تکنیکی، نخست از طریق تجزیه و تحلیل کیفیت زیبایی‌شناسانه‌ی آن در چهارچوب فانتزی میسر می‌شود... و یکی از مهم‌ترین و تأثیرگذارترین ابزارهای فرهنگ‌سازی است (صدیق، ۱۳۸۵: ۱۹۲).

مفاهیم پژوهش

۱- فرهنگ عامه

فرهنگ عامه، فولکلور از نیمه قرن نوزدهم، عنوانی کلی برای ضرب‌المثل‌ها، اشعار، قصه‌های غیرمکتوب و آیین‌های اجتماعی است و صرفاً یا دست‌کم در ابتدا، به‌طور شفاهی به‌صورت تقلیدی از نسلی به نسلی دیگر انتقال یافته‌اند و شکل مکتوب نداشته‌اند. فرهنگ عامه در جوامعی گسترش پیدا کرد که افراد معدودی قادر به خواندن و نوشتن بودند. حتی امروزه در میان جوامع باسواد نیز به اشکال متعدد، در حال گسترش است، از جمله در شکل جوک‌ها و داستان‌های غیرمکتوب؛ به‌عنوان مثال نگاه کنید به مجموعه «فرهنگ عامه جوامع شهری» اثر آلن داندس و کارل آرپگتر. فرهنگ عامه، همه‌ی این موارد دربرگیرنده افسانه، خرافات، آرزوها، حکایات، امثله و چیستان، ورد و جادو، اشعار کودکانه، دانستنی‌های شبه‌علمی درباره هوا، گیاهان و حیوانات، مراسم سنتی، تولدها، ازدواج‌ها، عزاداری‌ها و انواع نمایش‌نامه‌ها که در تعطیلات و گردهمایی‌ها اجرایی می‌شود (محمدی و ایزدیار، ۱۳۹۴: ۱۳۸).

۲- ادبیات عامیانه

در بسیاری از موارد ادبیات عامیانه به فارسی دری است؛ اما در موارد بسیار دیگر نیز آثار ادبیات عامیانه به لهجه‌ها و زبان‌های محلی پدید آمده است و این نکته بویژه در شعر عامیانه بسیار نظرگیر است. وجود اشعار و ترانه‌های محلی دلیلی بر وجود ادبیات محلی در کنار ادبیات رسمی است. نثر عامیانه همیشه جنبه‌ی عاطفی و تخیلی دارد و جنبه‌ی هنری در آن قوی‌تر است. نثر عامیانه فقط داستان است و داستان‌سرا همواره اولین منظورش سرگرم کردن و به هیجان آوردن و به شگفت افکندن خواننده و شنونده است و اگر مقاصد فلسفی و تربیتی و تاریخی و اجتماعی و مانند آن هم داشته باشد در درجه دوم و سوم اهمیت است. سمک عیار، قدیمی‌ترین داستان عامیانه‌ی موجود فارسی، رمانی تمام‌عیار است که با تمام خصوصیات این «نوع» ادبی مطابقت دارد. قسمتی از این نثر عامیانه، در حقیقت شفاهی است. قصه‌هایی که بیشتر زنان خانواده برای کودکان خود می‌گویند از این نوع است. نثر عامیانه عبارت است از قسمت اعظم داستان‌های عامیانه و به اصطلاح منطقیان داستان‌های عامیانه و نثر عامیانه «عموم و خصوص مطلق‌اند» یعنی تمام نثر عامیانه را داستان‌های عامیانه تشکیل می‌دهد و قسمتی از داستان‌های عامیانه به نثر است (محبوب، ۱۳۹۷: ۴۵).

۳- ادبیات ملی

اصطلاح ادبیات که از واژه لاتینی *Litteratura* مشتق شده است، هم بر توانایی آفرینش آثار ادبی اشاره دارد و هم به‌طور عام‌تر، ناظر بر این موضوع است که این آثار به‌طور گسترده خوانده می‌شوند. این معنای دوم در کاربردهای محلی و بومی آن تقویت شده است: در دوره‌ی آغازین مدرنیته در اروپا، ادبیات طیف وسیعی از معارف عالیه را در بر می‌گرفت و حاکی از فضل و دانش افراد بود، حال آن‌که کلمات هم‌خانواده آن یعنی باسواد و بعدها ادبی به کتاب‌خوان بودن اشاره داشتند و این چیزی است که هرش اخیراً آن را «سواد فرهنگی» نامیده است. این نکته که ادبیات تلویحاً متضمن مطالعات عالیه است؛ به این معنا بود که ادبیات از آثار مرجع هویت می‌گیرد. این جنبه تجویزی تا حدی، حتی در خود اصطلاح ادبیات هم مستتر است، به‌طوری‌که سخن گفتن از ادبیات «خوب» یا «بد» امری غیرمعارف به‌نظر می‌رسد. درواقع، واژه‌ی «ادبیات» گاه به‌صورت احترام‌آمیز، برای اشاره به گرامی‌ترین آثار یک فرهنگ به کار می‌رود. این امر در ترکیب «ادبیات ملی» به‌وضوح دیده می‌شود (مکاریک، ۱۳۹۳: ۱۷).

۴- ادبیات شفاهی

بخش مهمی از تاریخ ملتها بر فرهنگ شفاهی استوار است. تاریخ و فرهنگ توده (فولکلور) یکی از بهترین منابع برای علمی نظیر مردم‌شناسی و جامعه‌شناختی است. ادبیات ایران نیز در زمره‌ی فرهنگ‌های شفاهی است؛ بدین معنی که از آغاز بر فرهنگ شفاهی استوار بوده و همواره تکیه بر روایت و نقل داشته است. حتی سند بزرگی چون شاهنامه فردوسی نخست به‌وسیله دهقان‌ها روایت می‌شده و پس از آن هم شاهنامه مدت‌ها نقالی و به‌صورت شفاهی روایت می‌شده است. اصلی‌ترین مشخصه داستان‌های عامیانه، وابسته نبودن و تعلق نداشتن آنها به فرد خاصی است. قصه‌های عامه، بخشی از ادبیات عامیانه به‌شمار می‌روند و ادبیات عامیانه نیز به‌نوبه خود بخشی از دانش مردمی است که با فرهنگ‌عامه «فولکلور» تفاوت دارد (محمدی و ایزدیار، ۱۳۹۴: ۱۴۱). استفاده از ترکیب‌های بدیلی چون «سنت شفاهی»، «فرهنگ‌عامه» و «شعر شفاهی» نیز ما را به دردرس می‌اندازد؛ زیرا هریک از این‌ها به پدیده‌های متفاوتی اشاره دارند: «سنت شفاهی» به مجموعه‌ی پدیده‌هایی دلالت دارد که به انتقال شفاهی فرهنگ‌ها مربوط می‌شود و فضایل، حکمت‌ها، مذهب یا اسطوره‌های آن فرهنگ را شامل می‌شود و فقط سنن ادبی را که در معنای دقیق کلمه، متضمن بعد زیبایی‌شناختی هستند (اما لزوماً به این بعد محدود نمی‌شوند) در برنمی‌گیرند؛ اما «فولکلور»، صرف‌نظر از محمل انتقال آن، از مجموعه‌ی کاربردها، باورها و فعالیت‌های فرهنگی و سنتی جوامع شکل می‌گیرد: شکل‌های فولکلوریکی وجود دارند که به‌صورت نوشتاری انتقال پیدا می‌کنند (Assmann, 1983: 51) ... به نظر می‌رسد که کاربرد اصطلاح «ادبیات شفاهی» در این مورد مناسب‌تر از اصطلاحات دیگر باشد: این اصطلاح دست‌کم این حسن را دارد که بر خویشاوندی کارکردی این دو قلمرو (قلمرو نوشتار و قلمرو گفتار) که حوزه کاربردهای (به‌طور بالقوه) هنری زبان آدمی را بین خود تقسیم می‌کند، تأکید می‌گذارد (مکاریک، ۱۳۹۳: ۲۳).

۵- هویت ملی

در فرهنگ عمید، هویت عبارت است از حقیقت شیء یا شخص که مشتمل بر صفات جوهری او باشد. هویت به معنای شخصیت، ذات، هستی و وجود منسوب به «هو» یا او است (عمید، ۱۳۶۷: ۱۶۳). اریک اریکسون نیز برای هویت چهار بعد مهم در نظر می‌گیرد: الف) فردیت (یگانه بودن)

ب) ادامه دادن (تطابق بین گذشته و آینده)
 ج) تمامیت (تبدیل کلیه‌ی همانندسازی‌های انجام شده به یک کل معنی‌دار)
 د) انسجام اجتماعی (معنی‌دار بودن هویت برای اطرافیان)

هویت گوه‌ری است که ملت‌ها را در طول تاریخ از معبرهای سخت به سلامت می‌گذراند (زارع، ۱۳۸۲: ۵). از نظر اسمیت هویت ملی «بازتولید و بازتفسیر دائمی الگوی ارزش‌ها، نمادها، خاطرات، اسطوره‌ها و سنت‌های متمایز ملت‌ها را تشکیل می‌دهد» (اسمیت، ۱۳۸۳: ۲۵؛ گودرزی، ۱۳۸۵: ۲۴). هم‌چنین برای هویت ملی «دو وجه ناگسستنی تمایزآفرینی و تداوم‌سازی» (گل‌محمدی، ۱۳۸۶: ۶۳) به شرح جدول زیر برمی‌شمارند:

جدول شماره‌ی ۱: وجوه هویت ملی

تداوم‌سازی		تمایز آفرینی		وجوه هویت
ساخت یک خاطره‌ی مشترک جمعی	ترسیم تصویری فرازمانی از نشانگرها و نمادهای تمایز	برتری نمادها با نشانگرهای شناسایی و گزینش	شناسایی نمادها با نشانگرهای متمایز	کارکرد

بر این اساس، در سرزمین ایران عناصری چون زبان، دین، حکومت، جغرافیا، آداب‌ورسوم و فرهنگ در دوره‌های مختلف و به صورت متفاوت در هویت ایرانی حاضر بوده‌اند و نوعی وحدت سرزمینی و سیاسی ایجاد شده‌است (رشیدی و امینی، ۱۳۹۱: ۱۱۹).

۶- فانتزی

کلمه‌ی فانتاسیک از واژه‌ی لاتین فانتاستیکوس^۱ به معنی مرئی سازی یا تجلی آمده است؛ با چنین تعبیر عامی هر فعالیت خیال‌پردازانه‌ای فانتاسیک و تمام آثار ادبی فانتزی خواهد بود. گستره‌ی آثاری که فانتاسیک می‌نامیم فراتر از آن‌اند که گونه‌ای یا سبکی هنری خاص و منفرد را شکل دهند. چنین معنایی می‌تواند دربرگیرنده‌ی تمام گونه‌هایی باشد که تجلی‌دهنده‌ی خیالی از آفریننده‌اند؛ بدین ترتیب بهتر است فانتزی را نه سبکی یگانه بلکه روش یا گونه‌ای بدانیم. روش فانتاسیک، می‌تواند در هر گونه یا مکتبی وارد شود. فانتزی محدوده‌ی گسترده‌ای را در برمی‌گیرد. دهخدا فانتزی را چنین ترجمه می‌کند: فانتزی خیال، وهم، تصور، هوی و هوس، میل و خواست و خواهش طبع است واژه‌ی فانتزی از سویی با تجلی و از سوی دیگر با خیال و شگفتی مرتبط می‌شود و می‌توان

1. Phantasticus

آن را نوعی ادبی دانست که در آن دو منطق متناقض بر هم منطبق می‌شوند؛ یکی منطق عقلانی که از پذیرش امور غیرقابل توضیح سرباز می‌زند و دیگری منطق مبتنی بر پذیرش امور نامعقول. بنابر تعریف تودورف^۱، ادبیات شگفت‌انگیز در صورتی امکان ظهور می‌یابد که دو عنصر بسیار مشابه عجیب و غریب و جادویی در بطن آن وجود داشته باشد.

در فرهنگ فارسی امروز فانتزی در سه معنا به کار رفته است: ۱- فانتزی نوعی داستان کوتاه تخیلی است که در آن جنبه‌های خنده‌دار و نامعقول زندگی در جامه‌ی تخیل و امور غیرواقعی بیان می‌شود. ۲- اثر هنری که محصول بازی آزادانه‌ی تخیل است و نه سبک‌ها و مکتب‌های شناخته شده. ۳- به معنای تازه و نوظهور، نامتعارف و غیرمعمول است. در هر سه معنای فوق برتری اصلی بر تخیل و شگفتی فانتزی و سیال بودن در میان مکتب‌های متفاوت است. فانتزی یک روش بیانی است که اثر را در سبک خود نوین یا متفاوت می‌سازد؛ یا گونه‌ای که عناصر ثابتش می‌تواند آن را به حوزه‌ی هر مکتبی هدایت کند (مسعودی، ۱۳۸۷: ۹).

ریشه‌های قصه‌های فانتزی به اساطیر باستانی، افسانه‌ها و قصه‌های عامیانه برمی‌گردد. در غرب، همه‌ی قصه‌های عجیب و غریب به ادیسه‌ی هومر، دگرذیسی‌های اُوید، الاغ طلائی لوسیوس آپولیوس و رمانس‌های شهسوارانه‌ی اواخر قرون وسطا برمی‌گردند. در شرق، برگرفته از قصه‌های حماسی نظیر مهابهاراتا و هزار و یک‌شب‌اند. (کراتز) با وجود چنین تبار، فانتزی مدرن میراث قرن نوزدهم است. جهان‌بینی عقلانی و علمی فزاینده‌ی عصر پسا - روشنگری بر تولید و مصرف فانتزی تأثیر گذاشت. بخش زیاد آن برگرفته از قصه‌های عامیانه و قصه‌های پریان بود که دویست سال قبل‌تر، ابتدا به‌منزله‌ی سرگرمی بزرگسالان و بعد در قالب قصه‌های اخلاقی برای کودکان محبوبیت یافته بودند (زایپس، ۱۹۹۴: ۱۸) (ای. فوکس، ۱۳۹۵: ۳۵). اگر به قول رزماری جکسن «استعاره‌ی اصلی فانتزی تناقض‌گویی^۲ است.» (ویژگی خود - نقض‌گری^۳ گسست هستی‌شناختی)، پس آنچه این همه قصه‌ی فانتزی (از قصه‌های پریان تا وحشت گوتیک) را یکپارچه می‌کند، قابلیت آنها در بیان و نمایشی کردن تناقض با تمام توان است. فانتزی با درگیر کردن خواننده/ بیننده هم‌زمان در دو سطح روان‌شناختی و نمادین، مجال برای تجربه‌ی ایده‌هایی خارج از چارچوب خرد و محدودیت‌های واقعیت روزمره را فراهم می‌سازد (ای. فوکس، ۱۳۹۵: ۲۵).

1. Todorov

2. Oxymoron

3. Self-contradiction

سخن پیرامون فیلم فانتزی، روشنگر انواع تناقضات و نگرش‌های متضادی است که موجب می‌شوند اثر هنری در برابر بازی و تفریح، عقلانیت در برابر تخیل، بزرگ‌سال در برابر کودک، نوستالژی در برابر پیشرفت قرار گیرد. اینها برخی از مضامینی هستند که فانتزی بارها به آنها رجوع می‌کند. منفی خواندن واقعیت‌گریزی هم تحقیرآمیز و هم روشنگر است (مثل خود ژانر فانتزی)؛ توجه را به آنچه نیست جلب می‌کند - به آنچه نه سودمند است نه جدی. بنا به درک متعارف، ادبیات واقعیت‌گریز هدفی فراتر از سرگرمی ندارد (رابکین^۱، ۱۹۷۶: ۴۴).

۷- اقتباس

با توجه به پیچیدگی آنچه می‌تواند مورد اقتباس قرار گیرد و ابزارهای اقتباس، عده‌ای سعی می‌کنند واژگان جدید جعل کنند تا جایگزین سادگی گیج‌کننده‌ی کلمه «اقتباس» شود (گودرولت، ۱۹۹۸: ۲۶۸). علی‌رغم سادگی اولیه‌ای که ممکن است از ظاهر اقتباس به نظر برسد، تعریف آن در حقیقت بسیار سخت است (هاچن، ۱۳۹۶: ۳۵-۳۴). در دائره‌المعارف‌های خارجی، adaption و بعد quotation و derivation معادل واژه اقتباس استفاده شده است. در دائره‌المعارف ادبی و بستر، برای این واژه تعریفی ساده آمده است: «اقتباس، بازگرداندن شکلی است به شکل دیگر؛ مخصوصاً بازسازی قطعه‌ای هنری به یک‌شکل و ساختار تازه، مانند رمانی که در قالب فیلم‌نامه بازنویسی شود.» در دائره‌المعارف‌های عمومی واژه‌ی adaption تعریف دیگری دارد. برای مثال در دائره‌المعارف آمریکانا Americana، این واژه به صورت زیر تعریف شده است: «آداپسیون گونه‌ای انتقال است در عملکرد، ساختار یا هر دو که تطبیق با محیطی تازه و ویژه را تضمین می‌کند؛ در برخی از اشکال، زنده و طبیعی، اقتباس به معنای سازگاری با فشارها و موقعیت ویژه‌ی محیطی مشخص است. این معنا در انسان‌ها به شدت متفاوت است؛ چراکه به نظر می‌رسد اینجا ملزومات روانشناسانه و اجتماعی بر مسائل محیطی و طبیعی پیشی بگیرند...».

از مجموعه‌ی این تعاریف می‌توان چند مورد را در معنی adaption بیرون کشید:

- ۱- گرفتن و اخذ کردن
 - ۲- تبدیل از شکلی به شکل دیگر
 - ۳- سازگاری و تطابق شکلی با محیط تازه.
- که هر سه این موارد عملاً در اقتباس سینما از منابع ادبی می‌گنجد؛ چنان‌که با توجه

1. Rabkin

به تعاریف فوق می‌توان تعریفی تازه برای اقتباس ادبی در سینما وضع کرد: «برداشت از داستان، رمان، نمایشنامه و یا انواع دیگر ادبی و تبدیل آنها به فیلم سینمایی به گونه‌ای که عناصر ادبی منبع اصلی با رسانه‌ی سینما سازگار شود و بتواند با ویژگی‌های خاص این هنر تطابق پیدا کند». چگونگی برگرداندن یک اثر ادبی به فیلم، از موارد مهمی است که در حیطه‌ی اقتباس مورد توجه قرار می‌گیرد؛ حتی تا آنجا که آندره بازن آن را به خلاقیت و قدرت آفرینش هنرمند نسبت می‌دهد. در واقع در اینجا ما با تبدیل مختصات یک رسانه به رسانه‌ای دیگر طرف هستیم. کنت پورتونی، در این تبدیل چهار روند را ضروری می‌شمرد؛ این چهار روند عبارت‌اند از:

- ۱- تغییر در توالی زمانی برای ایجاد هیجان و تعلیق.
- ۲- تغییر برای ایجاد تجربه‌ی تصویری بیشتر.
- ۳- افزودن قصه‌ی فرعی برای تطابق با درک و شعور تماشاگر.
- ۴- فشردن ساختمان منبع ادبی.

نظریه‌ی قدیمی اقتباس، بر وفاداری صرف از اثر ادبی تکیه می‌ورزید، چنان‌که برخی از منتقدان ابتدایی، پس از دیدن فیلمی اقتباسی با شک و تردید سؤال می‌کردند که «آیا این واقعاً اثر نویسنده‌ی محبوب ما بود؟» و بعد با موشکافی در تفاوت‌های فیلم و منبع ادبی، تمام تخطی فیلم‌نامه‌نویس از اصل اثر را به صورت فهرستی عظیم بیرون می‌کشیدند و به مثابه نقاط ضعف فیلم پیش چشم‌ها می‌گذاشتند؛ اما نظریه‌های جدید اقتباس سینمایی، به طور کلی با اقتباس وفادارانه مخالف‌اند؛ در نظریات جدید، فرایند اقتباس به سه شاخه‌ی کلی تقسیم می‌شود:

الف) انتقال: که در آن قصه‌ها بدون کم‌ترین تغییر آشکار یا دخالت فیلم‌ساز بر پرده می‌رود.
ب) تفسیر: که در خلال آن در داستان اصلی تغییراتی داده می‌شود.
ج) قیاس: که نمایانگر تخطی آشکاری است از منبع اصلی و گویی به واسطه‌ی آن فیلم‌ساز اثر هنری تازه‌ای خلق می‌کند.

این تقسیم‌بندی، پیش از هرچیز کار منتقد را سامان می‌دهد و او را از تکیه‌ی کورکورانه به اقتباس وفادارانه می‌رهاند. طبیعی است که در هرگونه بررسی تشخیص گونه‌ی اقتباس یکی از وظایف محقق به‌شمار می‌رود (قهرمانی و ثمنینی، ۱۳۷۹: ۱۰۷). هرچند که از دیدگاهی پدیدارشناختی، اقتباس‌های فیلم ممکن است کلمات را «واقعی» تر سازند؛ اما در پیوستاری دیگر آنها کمتر واقعی به‌شمار می‌روند. مفهوم اقتباس به مثابه‌ی عینیت‌بخشی بیشتر بر واقع‌گرایی پدیدارشناختی نسبی دال‌ها تأکید

دارد تا به نزدیکی دال‌ها به مدلول‌های زندگی واقعی (الیوت، ۱۳۹۴: ۲۲۰). بعضی از اقتباس‌ها، سازگاری بالایی از طریق بقا (ثبات در فرهنگ) یا بازتولید (تعداد اقتباس‌ها) دارند. اقتباس مانند تکامل، پدیده‌ای فرانسلی است. داستان‌ها به‌روش‌های متفاوت در محیط‌های مادی و فرهنگی جدید بازگو می‌شوند (هاچن، ۱۳۹۶: ۵۸). مسأله‌ی اقتباس هم‌چنین با مسأله‌ی مهمی تلافی می‌کند که برای هر نوع گذر از واژه‌ها به واقعیت عینی و حتی تا حدی مصنوعی مطرح می‌شود: غنای ابزارهایی که باید به‌کار گرفت و انتخاب این ابزارها به‌منظور خلق چیزی که واژه‌ها اجازه می‌دهند تا متصور شویم. در اینجا است که منطق تولید با الزاماتش، انتخاب‌هایش و استراتژی‌هایش وارد عمل می‌شود (سابورو، ۱۳۹۵: ۷۷). ادبیات غنی فارسی در بسیاری از موارد منبع الهام بسیاری از فیلم‌نامه‌ها و نمایش‌نامه‌ها بوده و همچنان هست. «نخستین کسی که در عرصه‌ی سینمای ایران به اقتباس ادبی روی آورد عبدالحسین سپینتا بود» (مرادی، ۱۳۶۸: ۲۱).

تحلیل مورد‌های مطالعاتی

سه داستان عامیانه‌ی «لاک‌پشت و دوستانش»، «عادت ملک کرمان» و «ماهی آدم‌خوار دریای پارس» براساس رویکرد و مبانی نظری مورد مذاقه قرار خواهد گرفت و پیشنهادهای برای اقتباس ذکر خواهد شد.

۱- مشخصات و تحلیل قصه «لاک‌پشت و دوستانش»

محمد رضایی، از مردمان کردستان، در زمستان ۱۳۵۱ به‌صورت شفاهی قصه را برای آقای درویشیان بیان کرده و ایشان قصه را به‌وسیله ضبط‌صوت ثبت کرده است. شکل قصه ساده و ابتدایی و زبان آن نقلی و روایی است. داستان با جمله «ای برادر بد دیده، یکی بود یکی نبود» آغاز می‌شود. در چه دوره و فصلی اتفاق می‌افتد، اشاره نشده است و فقط به لحاظ زمانی، یک بار به غروب (زمان استراحت خان) اشاره شده است. شخصیت‌های داستان؛ ۱- لاک‌پشت (حیوان) ۲- تپاله (شیء) ۳- چوبدستی (شیء) ۴- سنگ پنج سیری (شیء) ۵- زنبور درشت (حشره/ حیوان) ۶- مار (حیوان) هستند که انسان‌نمایی شده‌اند. به این معنا که با هم صحبت می‌کنند، فکر می‌کنند، نقشه می‌کشند و اجرا می‌کنند. کارهایی که در واقعیت امکان‌پذیر نیست. تنها شخصیت انسانی این داستان خان ظالم است که شخصیتی منفی دارد. در این داستان حیوانات و اشیا در مقابل خان ظالم قرار می‌گیرند و تصمیم می‌گیرند که به‌طرف خانه خان ظالم بروند و تنبیهش کنند (تقابل خیر و شر). مخاطب قصه کودکان هستند.

براساس رویکرد نظریه‌ی بازتاب، این داستان مانند آینه برخی از وقایع و اتفاقات آن جامعه را با زبانی ساده برای مخاطب بیان می‌کند. می‌توان این برداشت را داشت که این داستان در شرایطی گفته شده است که ظالمی بر منطقه حکومت داشته و مردمان از رفتار او به ستوه آمده بودند. خان، مردم را با چوب‌دستی کتک می‌زده، به سروصورت آنها سنگ پرتاب می‌کرده، با انداختن مار در زندان‌ها (زندانیان را که رعیت‌هایی زحمت‌کش بوده‌اند) و زنبور به جان مردم، آنها را ترسانده و آزار می‌داده است. وقایع، رابطه‌ی ارباب/ رعیتی و تضاد طبقاتی را اظهار می‌کند. در طول داستان هیچ توصیفی از جزئیات و امکانات و شرایط وجود ندارد. ما نمی‌دانیم شخصیت‌ها در کجا دورهم جمع می‌شوند، ویژگی ظاهری هرکدام چیست، حاکم چه شکلی دارد و قصر (خانه‌اش) چگونه است. هم‌چنین دیالوگی بین کاراکترها ردوبدل نمی‌شود. فقط مکالمه‌های درونی آنها با خودشان ذکر شده است.

جدول شماره‌ی ۲: مؤلفه‌های عامیانه

هدف قصه	موضوع	زمان و مکان	زبان	توصیف
درون‌مایه و زیربنای فکری و اجتماعی؛ ترویج و اشاعه اصول انسانی، برادری و عدالت اجتماعی	تخیلی - اجتماعی	مبهم و نامشخص	نقلی و روایی	اندک - کلی‌گویی

در آخر همه شخصیت‌ها کار خود را انجام می‌دهند و خان را از پا درمی‌آورند و پیروز می‌شوند. آنها جشن می‌گیرند و گاو و گوسفندها را (که راوی حق خود و مردم می‌داند) تقسیم می‌کنند. این ویژگی‌ای است که در اغلب داستان‌های فانتزی وجود دارد؛ یعنی پایان خوش.

جدول شماره‌ی ۳: مؤلفه‌های فانتزی

شخصیت‌ها	موضوع	دگرذیسی	پایان
حیواناتی با رفتار و تفکرات انسانی	جاندار شدن اشیاء بی‌جان	موجوداتی که زمانی در خدمت خان بودند و اکنون ضد او اقدام می‌کنند	خوش (شکست خان ظالم)

برای اقتباس، ابتدا می‌توان به شکل ساده مواد و عناصر داستان را تفکیک و قابلیت نمایشی شدن آن را بررسی کرد و سپس با شخصیت‌پردازی بیشتر و اضافه کردن جزئیات آن را تبدیل به فیلم‌نامه‌ای مناسب کرد:

جدول شماره ۴: عناصر داستانی

شخصیت‌ها	بحران	کشمکش	نقطه عطف ۱	نقطه عطف ۲	پایان
حیوانات و اشیاء	خان ظالم و مفت - خور	بلاهایی که سر خان می‌آورند	شروع اتفاقات با گزش مار	ضربه نهایی با سنگ و بی‌هوش شدن خان	خوش (جشن و تقسیم گاو و گوسفندها)

پیشنهادهایی برای اقتباس: از آنجایی که در طول داستان هیچ توصیفی از جزئیات، امکانات و شرایط وجود ندارد، انیمیشن‌ساز می‌تواند ضمن حفظ سادگی و ویژگی‌های اصلی قصه، با برداشت شخصی، داستان را گسترش داده و از طریق وقایع و روند داستان، پیام اتحاد و برادری به مخاطب برساند. هم‌چنین از طریق میزانسن، طراحی شخصیت‌ها و فضاها، موسیقی و... می‌تواند زاویه‌ی دید متفاوتی از قصه را بازگو و آن را به روز کند.

۲- مشخصات و تحلیل داستان «عادت ملک کرمان»

سدیدالدین محمد عوفی در *جوامع الحکایات* می‌نویسد: آورده‌اند که ملکی در کرمان بود، در غایت کرم و مروت. عادت او چنین بود که اگر فرد غریبی به آن شهر می‌آمد، او سه روز آن فرد را مهمان خود می‌کرد و از او پذیرایی می‌نمود. روزی لشکر عضدالدوله به کرمان حمله کرد و آن ملک طاقتمقاومت با ایشان را نداشت؛ لذا در دژی رفت و هر روز صبح که می‌شد، بیرون می‌آمد و جنگ سختی با آنها می‌نمود و عده‌ای را می‌کشت؛ اما شب که می‌شد، مقدار زیادی غذا و میوه برای آنها می‌فرستاد، به اندازه‌ای که تمام لشکر دشمن سیر می‌خوردند. عضدالدوله از این کار تعجب کرد و یک نفر را مخفیانه پیش او فرستاد و پرسید: این چه کاری است که تو می‌کنی؟ روز آنها را می‌کشی و شب به آنها غذا و امکانات می‌دهی! ملک در جواب گفت: جنگ کردن اظهار مردی است و نان دادن اظهار جوانمردی. ایشان اگرچه دشمن من هستند؛ اما در این ولایت غریب‌اند و چون غریب باشند، مهمان ما هستند و از جوانمردی نیست که مهمان را بی‌غذا گذاشت. عضدالدوله با خود گفت: کسی که چنین با مروت و جوانمرد است، جنگ کردن ما با او اشتباه است؛ لذا از اطراف دژ برخاست و آن ملک به خاطر مهمانداری نیکو از شر دشمن خلاصی یافت.^۱

۱. نورمحمدی، ص ۲۱۶.

جدول شماره‌ی ۵: مؤلفه‌های عامیانه

توصیف	زبان	زمان و مکان	موضوع	هدف قصه
اندک - کلی گویی	نقلی و روایی	مبهم - مشخص	تخیلی	اخلاقی - پاسداشت و ترویج خصلت مهمان‌نوازی

پذیرایی از دشمن برای این ملک عادی است. فانتزی این داستان چگونگی پذیرایی از دشمنی است که در طول روز با آن نبرد کرده است. به‌راستی پذیرایی از خصم خشم‌آلود ادراکی جدید مهیا ساخته و نگاهی نو را به مخاطب عرضه می‌دارد و او را به باورهای جدید که میراث ایرانیان باستان است و ریشه فرهنگی و ملی دارد رهنمون می‌کند.

جدول شماره‌ی ۶: مؤلفه‌های فانتزی

پایان	دگرذیسی	موضوع	شخصیت‌ها
خوش	تغییر رفتار عضدالدوله و قانع	روایتی از دنیای غیرقابل‌باور؛	ملک: شخصیت
اتمام	نمودنش که جنگ را به دلیل مروت	رفتار و عملکردی بدون	فراواقعی، عضدالدوله:
جنگ	و جوانمردی ملک کرمان کنار نهد	اشاره به زمان تاریخی خاص	شخصیتی واقعی

عضدالدوله به خود می‌آید و محو مروت و جوانمردی می‌شود و نتیجه می‌گیرد جنگ با چنین ملکی اشتباه است.

جدول شماره‌ی ۷: عناصر داستانی

پایان	نقطه عطف ۲	نقطه عطف ۱	کشمکش	بحران	شخصیت‌ها
خوش (خلاصی)	پی بردن عضدالدوله	پذیرایی از دشمن	رفتاری انسانی و جوانمردانه	جنگ	انسان
ملک از جنگ)	از رفتار ملک کرمان		با رفتاری خصومت‌آمیز		

طبق نظریه بازتاب می‌توان چنین برداشت کرد؛ که رفتار انسانی و حس مهمان‌نوازی چقدر می‌تواند مردمان را از دشمنی و کینه‌توزی با یکدیگر برهاند و آشتی‌ها برپا کند. این رسم در منطقه و در ایران رواج داشته است و همواره بازتاب چنین رفتارهای در منطقه و کشور با بیگانگان و خصم داخلی و خارجی دیده شده است.

پیشنهادهایی برای اقتباس: این داستان، ظرفیت کافی برای تبدیل شدن به پویانمایی را دارد. البته ممکن است بنا به نظر سازنده شخصیت‌ها و حتی زمان به روز شود، یا داستان‌های فرعی به آن اضافه شوند و از این طریق زمان فیلم بیش‌تر شود. اگر این جزئیات به خاطر هماهنگی با شرایط اجتماعی معاصر کارگردان تغییر کنند، تأثیر داستان هم بیشتر خواهد شد.

۳- مشخصات و تحلیل داستان «ماهی آدم‌خوار دریای پارس»

ابواسحاق ابراهیم اصطخری، دانشمند ایرانی، در کتاب *مسالک الممالک* درباره دریای پارس (خلیج فارس) می‌گوید: در نزدیک جنابه و بصره که آن را هورجنابه خوانند، گردابی عظیم است که اگر کشتی در آن گرداب افتاد، خلاصی از آن ممکن نیست و کشتی از آنجا کم به سلامت گذرد. زمانی یک کشتی بزرگ در این گرداب افتاد، هر روز ماهی آدم‌خواری به گرد کشتی می‌آمد و خود را به کشتی می‌زد و یک‌تن از سرنشینان را می‌ربود و به قعر دریا فرومی‌رفت. وحشت بر مسافران مستولی گشت. «در میان ایشان مردی خردمند بود. آن جماعت را گفت آگاه باشید! ما را از این جایگاه روی برون شدن نیست و لامحاله همه هلاک شدن! و دشمنی پدید آمده است؛ هر روز از ما یکی را می‌رباید. من شما را چاره‌ای سازم، اگر فرمان من کنید. همه خرسند شدند. گفت اتفاق کنید! یک‌تن هلاک شود و دیگران رهایی یابند! یک‌تن گفت خویش را فدا کردم و برین قرار دادند.»^۱ مرد دانا دستور داد تا آنچه ابریشم در کشتی است جمع کنند و از آن طناب ابریشمین استواری بسازند و آن را به کمر آن مرد ببندند و سر دیگرش را در کشتی و دکل‌ها سخت محکم سازند. چون روز دیگر ماهی آدم‌خوار بیامد، آن مرد را که رسن بر کمر داشت به دریا افکندند. ماهی بی‌درنگ او را فروخورد و به درون گرداب شد. چون رسن از یک سر به دکل‌های کشتی استوار بود و از سوی دیگر به درون شکم ماهی رفته بود، ماهی که می‌خواست از گرداب به‌در رود تکانی داد و کشتی به سلامت جست و راه خود را در پیش گرفت.

جدول شماره‌ی ۱: مؤلفه‌های عامیانه

هدف قصه	موضوع	زمان و مکان	زبان	توصیف
جان‌فشانی برای دیگران رهبری خردمندان بر جماعت گرفتار	ایثار - رهبری - شهامت	مبهم - مشخص	نقلی و روایی	اندک - کلی‌گویی

ایجاد گردابی مهیب و ویژگی‌های ماهی آدم‌خوار و رفتاری که او برای شکار کردن سرنشینان کشتی از خود به نمایش می‌گذارد، عملکردی غیرواقعی گمان می‌شود و این داستان را در طبقه‌بندی فانتزی قرار می‌دهد. در آخر نیز بستن مرد با رسن و انداختنش به منظور صید برای ماهی شکارچی و تدارک و مهندسی چنین رفتاری از سوی مرد خردمند، فضای تخیلی این حکایت عامیانه و کهن را دوچندان می‌کند.

۱. متن صریح *مسالک‌الممالک*، ص ۳۳.

جدول شماره‌ی ۹: مؤلفه‌های فانتزی

شخصیت‌ها	موضوع	دگر دیسی	پایان
مرد خردمند، مرد جانفدا، سرنشینان کشتی، ماهی آدم‌خوار	اندیشه انسانی که همواره بر قدرت حیوانات غلبه می‌کند.	ماهی مغرور و قدرتمند نیز ناتوان شده و راهی برای فرار اختیار می‌کند	خوش

بر اساس نظریه‌ی بازتاب، در میان مردم منطقه‌ی خلیج فارس از ایران زمین، فداکاری، ایثار و شهادت برای کمک به هم‌نوعان مرسوم بوده است. هم‌چنین مردم همیشه به فرمان رهبری خردمند بوده‌اند و به رهنمودهای او برای رهایی گوش فرا داده و پیروی می‌کردند. در زیر عناصر این داستان آورده شده تا قابلیت به تصویر درآمدن آن در قالب فیلم‌نامه و پویانمایی بررسی شود.

جدول شماره‌ی ۱۰: عناصر داستانی

شخصیت‌ها	بحران	کشکش	نقطه عطف ۱	نقطه عطف ۲	پایان
انسانی حیوانی	گرفتاری در گرداب و شکارگاه ماهی آدم‌خوار	بین آدمیان، ماهی آدم‌خوار و گرداب	پذیرفتن جان‌فشانی توسط یکی از سرنشینان کشتی	گرفتار شدن ماهی در گرداب و گریز او برای نجات جان خود	خوش (رهایی سرنشینان کشتی از گرداب و ماهی آدم‌خوار)

پیشنهادهایی برای اقتباس: مکان واقعی قصه که خلیج فارس است بهترین فضا برای نمایش آن است. نوع معماری، لباس و پوشش، ویژگی‌های ظاهری، وارد کردن آداب و رسوم، به اثر اقتباسی رنگ و بویی بومی و منحصر به فرد می‌دهد. صدای دریا، نجوای ملوانان، ساز و آواز مردم منطقه به اثر هنری ریتم و فضای خاصی می‌بخشد. پرداختن به این جزئیات در کنار توجه به روند پیش رفت ماجراها و شخصیتی که جانش را فدای دیگران می‌کند، می‌تواند در همزادپنداری مخاطب و ترویج باورهای ملی نقش بسزایی داشته باشد.

بحث و نتیجه‌گیری

نقش ادبیات عامیانه در هویت‌سازی پویانمایی ملی چیست؟

همان‌طور که مطرح شد ادبیات عامیانه مملو از ویژگی‌های است که متعلق به بافتار و فرهنگ جامعه پیرامون خود است. از این‌روی ضمن این‌که برای مخاطب وطنی باورپذیر است، می‌تواند داشته‌های فرهنگی گذشتگان را برای نسل جدید متبلور سازد و متعلقات و مشخصه‌های هویت ملی را یادآوری و ترویج نماید. پویانمایی‌ها در یک‌زمان و مکان و درون یک جامعه خاص شکل می‌گیرند و فرهنگ خاصی را نشان

می‌دهند. مخاطب نیز برداشت‌هایی را طبق جامعه خود از این آثار خواهد داشت. حال هرچه شناخت فیلم‌ساز از ادبیات و فرهنگ خویش (که خود فردی از جامعه است) بیش‌تر باشد، تصویر درست‌تری را در اثر خود به نمایش خواهد گذاشت. پویانمایی ساخته‌ی او شاخص‌های هویتی (فرهنگی، جغرافیایی، تاریخی و...) را نشان می‌دهد که تجربه کرده است و می‌تواند به بهترین نحو معرفی‌شان کند.

به چه دلیل پویانمایی شیوه مناسبی برای بازنمایی فرهنگ و هویت ملی است؟ بازتاب مسائل مختلف هرچند اگر موبه‌مو نباشد و در آن اغراق شود یا تغییر کند چون در فضایی آشنا با ویژگی‌های رویاگونه قرار می‌گیرد، پذیرفته می‌شود. حال اگر فرهنگ و هویتی که در قالب پویانمایی گنجانده می‌شود باکیفیت و جذاب ارائه شود، مخاطب آن اثر را از میان تعداد زیاد فیلم‌ها انتخاب می‌کند و نهایتاً فرهنگ آن جامعه گسترده می‌شود.

چگونه فانتزی به مثابه مؤلفه مشترک ادبیات عامیانه و پویانمایی عمل می‌کند؟ براساس آنچه بررسی شد فانتزی دارای ویژگی‌هایی از جمله تخیل، ممکن بودن ناممکن‌ها و رؤیاپردازی است. ادبیات عامیانه و پویانمایی نیز سرشار از این ویژگی‌ها هستند. از طرفی چون زبان بیانی غیرمستقیم و شادی دارد و دستوری و شعاری نیست برای مخاطب باورپذیر و جذاب است. به همین علت مؤلفه‌هایی منحصربه‌فرد برای پویانمایی و ادبیات عامیانه که مخاطبانی از همه رده‌های سنی بخصوص کودک دارند محسوب می‌شود.

یادداشت

۱- این مقاله نخستین بار در شماره‌ی سوم تا ششم سال دوم مجله «سخن»، اسفندماه ۱۳۲۳ تا خرداد ۱۳۲۴ به چاپ رسید.

منابع

- اسمیت، آنتونی (۱۳۸۳)؛ *ناسیونالیسم (نظریه، ایدئولوژی، تاریخ)*، ترجمه منصور انصاری، تهران: تمدن ایرانی.
- اصطخری، ابواسحاق ابراهیم (۱۳۴۰)؛ *مسالک و ممالک*، به اهتمام ایرج افشار، تهران: بنگاه ترجمه و نشر کتاب.
- البوت، کامیلا (۱۳۹۴)؛ *بازاندیشی مباحث رمان و فیلم*، گروه مترجمان به کوشش فرزنان سجودی، تهران: بنیاد سینمایی فارابی.
- ای. فوکس، کترین (۱۳۹۵)؛ *سینمای فانتزی*، علی ظفر قهرمانی نژاد، تهران: بیدگل.
- تقی، شکوفه (۱۳۹۷)؛ *گونه‌شناسی و طبقه‌بندی سه ژانر ادبی: ترانه‌ها، متل‌ها و افسانه‌های گذر در ادبیات شفاهی ایران*، ناشر مهر ویستا.

- جواهریان، مهین (۱۳۷۸): *تاریخچه‌ی پویانمایی در ایران*، تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی.
- راودراد، اعظم (۱۳۹۱): *جامعه‌شناسی سینما و سینمای ایران*، تهران: دانشگاه تهران.
- رشیدی، حسن؛ امینی، شهلا (۱۳۹۱): «هویت ایرانی در شعر گُردی با تأکید بر شاعران معاصر: هزار و هیمن»، *فصلنامه مطالعات ملی*، س ۱۳، ش ۵۱، صص ۱۱۹-۱۱۸.
- زارع، مرضیه (۱۳۸۲): «جوان و عوامل هویت‌ساز (بخش اول)»، *نشریه اصلاح و تربیت*، س ۲، ش ۱۶، صص ۶-۵.
- سابورو، فردریک (۱۳۹۵): *اقتباس در سینما*، ترجمه عظیم جابری، تهران: افراز.
- سرمدی، زینب؛ تراب‌جنگی، قهرمان (۱۳۹۵): «نقش و کارکرد داستانی قهرمانان، شیران و یاری‌گران در قصه‌های صمد بهرنگی براساس نظریه‌ی پراپ»، *فصلنامه مطالعات نقد ادبی*، س ۱۱، ش ۴۴، صص ۱۰۸-۸۱.
- صدیق، یوسف (۱۳۸۵): «فانتزی در پویانمایی»، *فصلنامه فارابی*، س ۱۶، ش ۶۲، صص ۲۱۰-۱۹۱.
- عمید، حسن (۱۳۶۷): *فرهنگ فارسی عمید*، تهران: امیرکبیر.
- قهرمانی، محمدباقر؛ ثمنی، نغمه (۱۳۷۹): «سینمای اقتباسی ۱۳۵۷-۱۳۷۷»، *نشریه هنرهای زیبا*، صص ۱۰۸-۱۰۷.
- گل‌محمدی، احمد (۱۳۸۶): *جهانی‌شدن فرهنگ، هویت*، تهران: نی.
- گودرزی، حسین (۱۳۸۵): *مفاهیم بنیادین در مطالعات قومی*، تهران: تمدن ایرانی.
- محجوب، محمدجعفر (۱۳۹۷): *ادبیات عامیانه ایران*، تهران: چشمه.
- محجوب، محمدجعفر (۱۳۸۶): *ادبیات عامیانه ایران*، به کوشش حسن ذوالفقاری، ج ۳، تهران: چشمه.
- محجوب، محمدجعفر (۱۳۳۸): *داستان‌های عامیه*، ش ۱، تهران: سخن.
- محمدی، نورمیراد (۱۳۷۸): *مهمان‌داری در اسلام*، تهران: دفتر تبلیغات اسلامی.
- محمدی، نیلوفر؛ ایزدیار، محسن (۱۳۹۴): «زیبایی‌شناسی ادبیات داستانی عامه‌پسند در ایران»، *فصلنامه زیبایی‌شناسی ادبی*، دوره ۶، ش ۲۳، صص ۱۶۲-۱۴۵.
- مرادی، شهناز (۱۳۶۸): *اقتباس ادبی در سینمای ایران*، تهران: آگاه.
- مسعودی، شیوا (۱۳۸۷): *مقدمه‌ای بر فانتزی*، تهران: نمایش.
- مکاریک، ایرناریما (۱۳۹۳): *دانش‌نامه نظریه‌های ادبی معاصر*، ترجمه مهراں مهاجر و محمد نبوی، تهران: آگه.
- میرصادقی، جمال (۱۳۹۰): *ادبیات داستانی*، تهران: انتشارات سخن، ج ۶.
- هاچن، لیندا (۱۳۹۶): *نظریه‌ای در باب اقتباس*، ترجمه مهسا خداکریمی، تهران: مرکز.
- هدایت، صادق (۱۳۹۵): *فرهنگ عامیانه مردم ایران*، گردآورنده جهانگیر هدایت، تهران: چشمه.
- Albrecht, Milton C, (1954); "The Relationship of Literature and Society", *American Journal of Sociology*, 59: 425-36.
- Alexander, Victoria, (2003); *Sociology of the arts exploring fine and popular forms*, Melbourne & Berlin, Blackwell publishing.
- Assmann, A. (1983); "Schriftliche Folklore. Zur Entstehung und Funktion eines Oberlieferungstyps", *In Schrift und Gedchtnis*, Munich, 175-193.
- Gaudreault, Andre (1998); "Variations sur une problematique", *In Groensteen*, 1998a, 267-71.
- Rabkin, Eric S, (1976); *The Fantastic in Literature*, Princeton: Princeton University Press.
- Zipes, Jack (1994); *Fairy Tale as Myth, Myth as Fairy Tale*, Lexington: University Press of Kentucky.