

Analysis of the Animatory Capacities of "The Ebony Horse" Story from One Thousand and One Nights

Tayebeh Partovi Rad*

Abstract

The art of animation, in recent decades, has turned out to be a profitable industry and has attracted many audiences across the globe through its enchantment. Adapting literary texts is one of the strategies applied by cinema and animation industry to produce an attractive movie. One Thousand and One Night is regarded as one of the most important samples of these foresaid texts to the extent that its vast distribution has made this work significant for many audiences in Iran, India, the Arab world, and the West. This study intends to compare the Ebony Horse anecdote with the structure of the animated screenplay and to explain the elements that are influential in making its animation. In doing so, the researcher highlighted the imaginative and fantasy aspects- as two of the most important prerequisites for animation- of the Ebony Horse , using a descriptive-analytical approach.. Furthermore, this study aims to indicate the capacities of this anecdote to the audience particularly to the film producers and animators by highlighting the capabilities of this anecdote such as subject and story, Aristotelian structure of triad theatrical scenes including dilemma, crisis, climax, and solution, practical and suspenseful conflicts, characterization based

* Assistant Professor, Department of English Language, Faculty of Humanities, Hazrat-e Masoumeh University, Qom, Iran, t.partovirad@gmail.com

Date received: 30/01/2022, Date of acceptance: 22/04/2022



Copyright © 2018, This is an Open Access article. This work is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/> or send a letter to Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

۱۴۸ کهن‌نامه ادب پارسی، سال ۱۳، شماره ۱، بهار و تابستان ۱۴۰۱

on dialogue and action as well as interesting fantasy scenes and situations suitable for animation.

Keywords: Literature, Animation, Adaptation, One Thousand and One Night, Ebony Horse

تحلیل ظرفیت‌های پویانمایی (انیمیشن) حکایت «اسب آبنوس» هزارویک شب

طیبه پرتوی‌راد*

چکیده

در دهه‌های اخیر هنر پویانمایی (انیمیشن) به صنعتی بسیار درآمدزا تبدیل شده که با جادوی خود مخاطبان بسیاری را به خود جلب کرده است. اقتباس از متون ادبی یکی از راهکارهای سینما و انیمیشن برای تهیه‌ی فیلمی جذاب است. یکی از مهم‌ترین این متون «هزار و یک شب» است که تطور و گسترش آن در ایران، هند، جهان عرب و غرب، این اثر را برای مخاطبان بسیاری قابل توجه کرده است. در این مقاله نویسنده می‌کوشد با توجه به وجه خیال‌انگیزی و فانتزی حکایت «اسب آبنوس» که یکی از مهم‌ترین لازمه‌های انیمیشن است، با انطباق این حکایت با ساختار فیلم‌نامه پویانمایی (انیمیشن) به روش توصیفی-تحلیلی، عناصری که به انیمیشن شدن حکایت «اسب آبنوس» هزار و یک شب کمک می‌کند را شرح دهد و با تأکید بر ظرفیت‌هایی چون فانتزی، بهره‌گیری از ساختار سه پرده نمایشی ارسطویی، بررسی عناصر مهمی چون گره‌افکنی، بحران، اوج و گره‌گشایی؛ کشمکش‌های عمل‌محور و تعلیق‌ساز؛ شخصیت‌پردازی اصولی بر مبنای گفت‌وگو و عمل و صحنه‌ها و موقعیت‌های جذاب مناسب برای فضای پویانمایی، قابلیت‌های این حکایت را به مخاطبان، به‌ویژه فیلم‌سازان و هنرمندان پویانما نشان دهد.

کلیدواژه‌ها: ادبیات، پویانمایی (انیمیشن)، اقتباس، هزار و یک شب، اسب آبنوس.

* استادیار گروه زبان انگلیسی، دانشکدهٔ علوم انسانی، دانشگاه حضرت معصومه (س)، قم، ایران،

t.partovirad@gmail.com

تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۱۱/۱۰، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۰۲/۰۲



Copyright © 2018, This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International, which permits others to download this work, share it with others and Adapt the material for any purpose.

۱. مقدمه

به دلیل کارتونی بودن تصاویر ذهنی انسان‌ها نسبت به وقایع زندگی و محدودیت‌های سینما، انیمیشن نقش مهمی در رویاسازی انسان‌ها ایفا می‌کند (اسلامی، ۱۳۸۵: ۱۲۲). به همین دلیل است که در سینمای کنونی، گاهی «فیلم‌های کارتونی از برخی فیلم‌های سینمایی اکشن و پر از سوپرستار نیز فروش بیشتری به دست می‌آورند و استقبال تماشاگران از کاراکترهای کارتونی گاه بیش از یک هنرپیشه‌ی طراز اول است» (تهرانی، ۱۳۸۲: ۱۴۴). با این وصف، پویانمایی (انیمیشن) یکی از قالب‌های ارتباطی عصر جدید است که فراتر از مرزهای جغرافیایی، فرهنگی، اجتماعی و ... عمل می‌کند. رسانه‌ای که با مناسبات تعریف‌شده در جهان نو، سهم عظیمی در قدرت‌یابی سیاسی و فرهنگی کشورها ایفا کرده و با فروش محصولاتش به قدرت مالی بسیاری دست می‌یابد، به نحوی که از زمان والت دیزنی تاکنون این فرم از نمایش توسعه فراوان یافته و ابرشرکت‌هایی چون پیکسار و دریم ورکس با بهره‌گیری از بزرگانی چون تیم برتون، هایاو میازاکی، جان لستر و تکنولوژی جدید و رایانه‌ها و نرم‌افزارهای مختلف به یکی از مهم‌ترین ارکان دنیای هنر و سرگرمی در سراسر دنیا تبدیل شده‌اند (حبیبی، ۱۳۹۰: ۲۴۴).

با توجه به گسترش پیوسته‌ی هنر-صنعت انیمیشن، بسیاری از آثار عظیم ادبی جهان، از جمله اسطوره، قصه، افسانه، حکایت‌ها و داستان‌های ادبیات عامیانه (فولکلوریک) و کودکانه اعم از کلاسیک و معاصر منبع اقتباس قرار گرفت و فیلم‌سازان مختلف در سراسر جهان با بهره‌گیری از این ذخایر غنی ادبی، به نفوذ و گسترش فرهنگی خود پرداختند. این موضوع منجر به رقابت گسترده‌ای بین کشورهای مختلف جهان برای دستیابی به آثار ادبی جذاب برای بهره‌گیری از آن در این هنر-صنعت شد زیرا صنعت انیمیشن برای بسیاری از کشورهای دنیا یک هنر پایدار، درآمدزا و سودآور است و «شبکه‌های متعدد و بازارهای داخلی و خارجی می‌توانند سهم بسیاری در رشد و شکوفایی تولید انیمیشن داشته باشند» (فرمانی، ۱۳۸۶: ۶).

آشنایی ایرانیان با ساخت انیمیشن به حدود شش دهه‌ی قبل بازمی‌گردد (جواهریان، ۱۳۷۸: ۶). با این همه، کار نظری چندان گسترده‌ای در باب این هنر-صنعت صورت نگرفته، «گواه این مسئله، آمار بسیار پایین کتاب‌ها و مقالات تألیفی و ترجمه شده در این زمینه است» (عبدعلی، ۱۳۸۲: ۹۰). در بخش عملی تجربه تولید آثاری چون

«رستم و سهراب»، «جمشید و خورشید»، «شاهزاده روم»، «فیلشاه»، «امین و اکوان»، «در مسیر باران»، «گولز»، «فهرست مقدس»، «آخرین داستان» و سریال‌های انیمیشنی‌ای چون «خداوند لک‌لک‌ها را دوست دارد»، «شکرستان»، «پهلوانان»، «تندر» و ... نشان می‌دهد اگرچه سابقه آشنایی ایرانیان با ادبیات نمایشی (تئاتر، سینما و ...) اندک است، اما «پیشینه ادبیات ما - که بسیاری از کشورهای صاحب سبک حسرت آن را دارند- مهم‌ترین عاملی است که می‌تواند ما را به اوج ادبیات نمایشی برساند» (علمداری، ۱۳۹۰: ۱۰۹) و هم‌چون سینمای انیمیشن ژاپن (انیمه)، از ابزار عاریتی انیمیشن برای القای مفاهیم غنی خود بهره گرفته و بازارهای جهانی را در اختیار گیرد (اسلامی، ۱۳۸۵: ۱۲۲). برای رسیدن به این هدف، لزوم انجام پژوهش‌های میان‌رشته‌ای در باب معرفی ظرفیت‌های مناسب ادبیات فارسی به‌ویژه ادبیات کلاسیک برای استفاده در تولید محصولات اقتباسی در ژانر انیمیشن با رویکرد فرهنگ بومی و ملی بیش از پیش احساس می‌شود؛ چراکه یکی از مهم‌ترین موانع پیشرفت در این حوزه، عدم آشنایی هنرمندان و فیلم‌نامه‌نویسان با وجوه نمایشی آثار کلاسیک و در گستره‌ی محدودتر، عدم توجه به امکانات حکایت‌های کهن ایرانی است که البته می‌توان با چنین پژوهش‌هایی راه را برای توجه بیشتر به این ظرفیت‌ها هموارتر نمود.

به دلیل وجود قابلیت‌ها و تکنیک‌های به کار گرفته شده در برخی حکایت‌های هزارویک‌شب: ساختار داستانی قوی، عناصر تخیلی و رؤیایی، تعلیق، غافلگیری‌ها، مطابقت برخی از داستان‌ها با ساختار درام ارسطویی و ... این اثر به محمل مناسبی جهت اقتباس‌های مکرر در رسانه سینما، تئاتر و انیمیشن در کشورهای مختلف بدل شده است. جالب اینکه «بسیاری از افسانه‌های هزار و یک شب که به‌مراتب پر قدرت‌تر از سفرهای سندباد است هنوز توسط تولیدکنندگان انیمیشن کشف نشده‌اند» (ضیایی، ۱۳۸۵: ۱۲۵) و این اثر کماکان امتیازاتش را برای مخاطب امروز حفظ کرده است. فرض اساسی پژوهشگر این است که وجود داستانی جذاب و پرکشش، فانتزی و تخیل، اغراق، کشمکش‌های جذاب و پرهیجان و متنوع، توصیف‌های دقیق، وجود وجوه مختلف بصری و حرکتی از جمله عناصری است که از مهم‌ترین ظرفیت‌های اقتباسی حکایت «اسب آبنوس» و حکایت‌های مشابه این اثر به‌شمار می‌رود.

۲. پیشینه پژوهش

درباره هزار و یک شب پژوهش‌های مختلفی انجام شده است که «مارسل پروست و شرق: بازنویسی قصه های «هزار و یک شب» در «در جستجوی زمان از دست رفته» یوسفی بهزادی (۱۳۹۵)، «ریخت‌شناسی شخصیت‌های حکایت علاءالدین ابوشامات از هزار و یک شب بر مبنای الگوی «شاخص» و «وضعیت» رحیم خانی سامانی (۱۳۹۶) و «کارکرد دگردیسی در روایتگری هزار و یک شب» عباسی (۱۳۹۸) از تازه‌ترین آنها به‌شمار می‌رود. سید حبیب‌الله لزگی و افسانه‌منادی در مقاله «نگاهی به نخستین اقتباس‌های نمایشی از هزار و یک شب» (۱۳۷۸)، نغمه ثمینی در مقاله «جدال قدرت و نمایش در هزارویک شب» (۱۳۸۳)، مسعود اوحدی در مقاله «تعبیر سینمای هالیوود از افسانه هزارویک شب» (۱۳۸۳)، زهرا حیاتی در مقاله «اهمیت «ساختار» و «درونمایه» در اقتباس‌های سینمایی و تلویزیونی هزار و یک شب» (۱۳۹۵) و روزبه در مقاله «پازولینی و اقتباس از هزار و یک شب» (۱۳۹۷) به ابعاد نمایشی این اثر توجه کرده‌اند. اعظم حسن‌پور هم در کتاب خود با نام «چگونه داستان‌های تودرتوی هزار و یک شب را به فیلم تبدیل کنیم؟» به بررسی فیلم‌های خارجی مقتبس از هزار و یک شب، پرداخته است. در بخش عملی، فیلم‌های زیادی بر اساس بعضی از حکایت‌های هزار و یک شب تولید شده‌اند که غالباً استقبال تماشاگران و موفقیت‌گیشه را در پی داشته است. «Le Palais des Mille et une nuits» ژرژ ملیس (۱۹۰۵)؛ «دزد بغداد» فیلمی از رائل والش (۱۹۲۴)؛ «علی بابا و چهل دزد» به کارگردانی آرتور لوبین (۱۹۴۴)، «علاءالدین و چراغ جادو» به کارگردانی ژان ایماژ (۱۹۷۰)؛ سه‌گانه «داستان‌های کانتربری»، «دکامرون» و «شب‌های عربی» پی‌یر پائولو پازولینی (۱۹۷۴)، «ماجراهای سندباد» به کارگردانی فومیئو کوروکاو (۱۹۷۵) و فیلم سینمایی «علاءالدین» (Aladdin) به کارگردانی گای ریچی (۲۰۱۹) که به‌صورت (Live Action) تهیه شده و نهمین فیلم پرفروش سال ۲۰۱۹ است (Aladdin, 2019) از جمله آثار نمایشی‌ای هستند که در خارج از مرزهای ما ساخته و به نمایش درآمده‌اند. این درحالی است که سهم ایران به‌عنوان میراث‌دار این گنجینه ارزشمند، فیلم سینمایی «شب قوزی» فرخ غفاری (۱۳۴۳)، «هزار و یک شب» پرویز نوری (۱۳۵۳) و انیمیشن «امین و اکوان» به کارگردانی زحل رضوی (۱۳۹۶) است. در زمینه اقتباس برای انیمیشن مقالات «قصه‌ها و افسانه‌های ایرانی در انیمیشن» و «بررسی ساختار سینمایی و ادبی

ملک خورشید (بازشناسی یکی از ابعاد ادبیات کودک در ایران) محمدعلی صفورا (۱۳۸۶ و ۱۳۹۰)، «جست و جوی فانتاستیک در تصاویر واقعی: نگاهی به ملزومات اقتباس برای انیمیشن» مسیح نوروزی (۱۳۸۵)، «شناخت ظرفیت‌های روایی شعرهای مثنوی معنوی برای تولید برنامه‌های انیمیشنی در تلویزیون» حسین امانی (۱۳۹۶)، «تحلیل ویژگی‌های سبکی مطلوب فرامرزنامه برای اقتباس انیمیشن» از علیرضا و امیرحسین پورشبانان (۱۳۹۸) منتشر شده که در این میان فقط سهیل سلیمیان (۱۳۸۸) در مقاله «قابلیت‌های بازآفرینی موجودات فرامادی هزار و یک شب در قالب انیمیشن» به کتاب هزار و یک شب پرداخته و با طبقه‌بندی موجودات فراواقعی حکایت‌ها به جذابیت آنها در تولید انیمیشن اشاره کرده است. از آنجایی که هیچ مقاله‌ای به صورت پژوهشی علمی درباره ساخت انیمیشن از حکایت‌های هزار و یک شب نگارش نیافته، در این مقاله به روش توصیفی - تحلیلی ظرفیت‌های نمایشی حکایت «اسب آبنوس» در هزار و یک شب به‌عنوان نمونه‌ای از حکایت‌های نمایشی هزار و یک شب، بررسی و عناصری که این حکایت را برای اقتباس و ساخت انیمیشن مناسب می‌سازد، به مخاطب نشان داده می‌شود.

۳. تعاریف و کلیات پژوهش

۱.۳ اقتباس

اقتباس (adaption) تغییر خلاقانه و تفسیر و ترجمه یک اثر از یک رسانه به رسانه‌ای دیگر است (هاچن، ۱۳۹۶: ۵۹). به باور دادلی اندرو ویژگی بارز اقتباس تطبیق علائم و نشانه‌های سینمایی با دستاورد قبلی در برخی از سیستم‌های دیگر است (McFarlane, 1996: 18). در روند تبدیل متن ادبی به انواع نمایش، به‌ویژه فیلم، بسته به ظرفیت‌های نمایشی آن متن، رویکردها و روش‌های متفاوتی وجود دارد. «اقتباس کامل»: فیلم‌نامه‌نویس در اقتباس آثار، باید اندیشه و اساس بیان شده نویسنده را از زبان اصلی، با حداقل تغییر به زبان دیگر بیان کند، «بر اساس»: این اصطلاح در مورد فیلم‌نامه‌هایی به کار می‌رود که سهم اصلی‌شان به اثر مورد اقتباس تعلق دارد. اقتباس آزاد یا برداشت آزاد، معنای دیگری برای این اصطلاح است و «ملهم از»: در این روش فیلم‌نامه، در شکل نهایی، شباهت دوری با اثر مورد اقتباس دارد و تنها در حکم سکوی پرشی برای نویسنده فیلم‌نامه است تا تخیل خود را به پرواز درآورد (Willis, 1967: 76). این عنوان‌ها «انتقالی»، «تفسیری» و «قیاسی» نیز

خواننده می‌شوند (Sanders, 2015: 25). فیلم‌ساز می‌تواند از هر یک از ساختارهای تمام انیمیشن (Full Animation)؛ انیمیشن محدود (Limited Animation)، روش روتوسکوپ (Rotoscoping) و ترکیب انیمیشن و فیلم زنده (Live-Action Animation)، سبک ایست - حرکتی (Stop-Motion) و ساختار (Go-Motion) (حیبی، ۱۳۹۰: ۲۴۵-۲۴۸) برای تهیه انیمیشن «اسب آبنوس» بهره جوید.

۲.۳ پویانمایی (انیمیشن)

آن‌جا که سینمای زنده از داستان‌گویی ناتوان است، سینمای انیمیشن متولد می‌شود. فیلم‌های انیمیشنی فضایی گسترده را برای انتقال اندیشه‌های بصری، روایت‌های پیچیده و جدی برای تماشاگران خود چه کودک و چه بزرگسال فراهم می‌سازند. انیمیشن یا نقاشی متحرک از واژه animation به معنای «جان بخشیدن» گرفته شده است. پویانماها (انیماتورها) به نقاشی‌ها، طلق‌ها، شیشه‌ها و عروسک‌ها جان می‌بخشند و آنها را متحرک می‌کنند (Bendazzi, 2017: 34). نخستین کسی که در خلق شخصیت‌های کارتونی موفقیت یافت جیمز استوارت بلکتون بود که در سال ۱۹۰۶ به همراهی توماس ادیسون توانست اولین کارتون انیمیشن را بسازد و به نمایش بگذارد. اولین داستان انیمیشنی را امیل کول (Emile Cohl) فرانسوی در سال ۱۹۰۷ ساخت، او انیمیشن را فقط یک حقه بصری نمی‌دانست، بلکه آن را عرصه جدیدی از نمایش هنری به شمار می‌آورد (عبدعلی، ۱۳۸۲: ۹۰). پس از او «اتومسیر» در سال ۱۹۱۹، گربه فلیکس را خلق کرد و شرکت والت دیزنی، یکی از بزرگ‌ترین شرکت‌های رسانه‌ای و سرگرمی جهان، در ۱۶ اکتبر ۱۹۲۳، آغاز به کار کرد و با درهم‌آمیزی هنر و تجارت به تولید آثاری پرداخت که کم‌کم سراسر جهان را فراگرفت (Furniss, 2016: 6). بعد از این بود که شرکت‌های مختلف در بسیاری از کشورهای جهان به هنر صنعت انیمیشن رو آوردند و برخی توانستند در این زمینه از سایرین پیشی جویند. صاحب‌نظران معتقدند در آینده‌ای نزدیک، انیمیشن، سینمای زنده را تسخیر خواهد کرد (علمداری، ۱۳۹۰: ۱۰۹).

۳.۳ درباره هزارویک شب

مجموعه هزار و یک شب یا بهتر بگوییم «هزار افسان» (بیضایی، ۱۳۹۱: ۱۳) یکی از مهم‌ترین شاهکارهای ادبی منتور ایران و جهان محسوب می‌شود که در آن «نشانه‌هایی از افسانه‌های هندی، ایرانی، عربی، یهودی و مصری دیده می‌شود» (محجوب، ۱۳۸۲: ۳۶۲). ترجمه این کتاب به همت آنتوان گالان در فرانسه از ۱۷۰۴ م آغاز و در ۱۷۱۷ م خاتمه یافت و پس از آن در کل اروپا و آمریکا منتشر شد و مورد استقبال قرار گرفت (ضیایی، ۱۳۸۵: ۱۲۶). بورخس، پتیس دلاکروا، لوساژ، پروست، مارکز، باختین، گوته و بسیاری از ادیبان و متفکران آن را خوانده و حتی از آن تأثیر پذیرفته‌اند. تا جایی که یونسکو به منظور پاسداشت این میراث قومی مشرق زمین سال ۲۰۰۴ را سال هزار و یک شب نامید که بیانگر نگاه و توجه ویژه جهانیان به این اثر ادبی است. هزار و یک شب با دست‌مایه‌ی شرقی خود همواره برای مخاطبان [شرقی] و غربی رازآمیز (Mystic) بوده و به دلیل داشتن همین ویژگی بعد از گذشت قرن‌ها، همچنان جاذبه‌ی خود را نگاه داشته است (اسدی، ۱۳۸۹: ۴۵).

۴.۳ خلاصه حکایت اسب آبنوس

روزی سه دانشمند پیش شاه پارس آمدند و هر یک برای او هدیه‌ای گران‌بها آوردند. طاووسی طلایی، شیپوری نقره‌ای و اسبی از جنس عاج و آبنوس. شاه پس از امتحان هر هدیه به درخواست صاحبش، اجازه ازدواج با دخترانش را به آنها داد. شاهزاده برای امتحان اسب سوار آن شد و اسب به حرکت درآمد و مدتی بعد در آسمان ناپدید شد. شاهزاده از روی شهرهای مختلف گذشت و بر قصری فرود آمد. با دیدن شاهدخت آن‌جا عاشق او شد و پس از درگیری با سربازان پدر شاهدخت توانست با فریب آنها از آنجا فرار کند و به قصر پدرش برگردد. شاهزاده در بازگشت دید پدرش از دوری او غمگین شده و صاحب اسب را زندانی کرده است. پس از پدرش خواست او را آزاد کند. شاه دانشمند را آزاد کرد ولی دخترش را به او نداد. پس از مدتی، شاهزاده دوباره پیش شاهدخت رفت و او را به سرزمین خود آورد. شاهزاده تا آماده شدن قصری برای شاهدخت، او را به دیدن باغ‌های اطراف قصر برد و از او خواست تا بازگشت او در آن باغ‌ها بماند و مراقب اسب باشد. در همین حین صاحب اسب پیش شاهدخت رفت و او را

با اسب دزدید و به یکی از شهرهای روم برد. فرمانروای آن شهر که برای شکار به دشت آمده بود با دیدن آن مرد و اسب و شاهدخت دستور داد آن‌ها را پیش او ببرند و با شنیدن سخنان شاهدخت، دستور داد مرد را به زندان بیندازند و شاهدخت و اسب را به قصرش بیاورند. شاهزاده به دنبال آن‌ها به شهرهای مختلف و بالاخره به روم رفت. از بازرگانان آنجا خبر بازداشت دانشمند را شنید. پس به شهر موردنظر رفت و چون شب رسیده بود، به زندان برده شد تا فردا برای دانستن شغل و دلیل آمدنش به آن شهر پیش فرمانروا برده شود. در زندان زندانبانان داستان اسب و شاهدخت که دیوانه شده بود را برای او تعریف کردند. فردا که او را پیش شاه بردند شاهزاده خود را پزشک معرفی کرد و برای معالجه پیش شاهدخت رفت و به بهانه معالجه کامل با او و اسب از شکارگاه فرار کردند. آن‌ها به قصر برگشتند و شاه از ترس اینکه دوباره اتفاقی بدی بیفتد اسب آبنوس را شکست (هزار و یک شب، ۱۳۸۳: ۹۵۹-۹۸۳).

۴. تطبیق حکایت اسب آبنوس با الگوی فیلم‌نامه انیمیشن

مبنای نگارش در آثار انیمیشنی و زنده بر بستر ادبیات نمایشی و ساختاری مشابه استوار است (علمداری، ۱۳۹۰: ۱۰۹). ساختار ارسطویی از مهم‌ترین ساختارهای مورد استفاده برای ساخت آثار نمایشی در جهان به شمار می‌رود که لزوم وجود آغاز، میانه و پایان (Aristotle, 1983: 12) در آن گریزناپذیر است. این الگو که نود سال است فیلم‌نامه‌نویسان از آن تبعیت می‌کنند توسط سید فیلد از ۱۹۷۹ تاکنون آموزش داده می‌شود و افرادی چون رابرت مک‌کی، دیوید هاوارد، مایکل هوک، لوهانتر، و لیندا سه‌پر از آن حمایت می‌کنند. ساختاری که در غالب تئاترها، فیلم‌های سینمایی، تلویزیونی و فیلم‌نامه‌نویسی برای انیمیشن، معمولاً از آن برای جذب مخاطب و تأثیرگذاری بیشتر بر او استفاده می‌شود. «فیلم‌نامه داستانی است که با تصویر در قالب گفت‌وگو و توضیح صحنه در بطن ساختار دراماتیک تعریف می‌شود» (فیلد، ۱۳۷۹: ۱۶). فیلم‌نامه را می‌توان از متون ادبی اخذ کرد که به آن اقتباس گفته می‌شود و با سه روش «وفادارانه، غیروفادارانه و آزاد» (مرادی، ۱۳۶۸: ۱۸-۱۹) انجام می‌پذیرد. در این بخش این عناصر با تطبیق ساختار ارسطویی، در حکایت اسب آبنوس بررسی می‌شوند.

۱.۴ ساختار فیلم‌نامه

الف) آغاز (Beginning)

نمای افتتاحیه (اولین چیزی که تماشاگر از فیلم می‌بیند یا می‌شنود) که معرفی شخصیت‌های اصلی، نشان دادن زمان، مکان، ژانر، موقعیت و تصویر را دربردارد؛ هم‌چنین حادثه محرک (حادثه‌ای که علت تمام وقایع بعد از خود است) و گره‌افکنی‌های داستان، در این بخش صورت می‌پذیرند (وانوا، ۱۳۸۸: ۱۲۰ و گذرآبادی، ۱۳۹۳: ۲۵-۲۹). در حکایت اسب آبنوس فیلم با تصویر قصر باشکوه شاه فارس و مراسم اهدای هدایا توسط دانشمندان به او آغاز می‌شود. هدایایی خاص و زیبا که شاه یکی یکی آنها را امتحان می‌کند. این تصاویر اگر با صحنه‌پردازی‌ها و طراحی‌های مناسب توأم باشد بی‌شک می‌تواند آغاز قدرتمندی را برای فیلم رقم بزند و مخاطبان را به اصطلاح قلاب (hook) کند.

در این بخش، حادثه محرک (big event) یا نقطه عطف با امتحان کردن هدیه دانشمند سوم توسط شاهزاده صورت می‌گیرد و با سوار شدن شاهزاده بر اسب آبنوس و پرواز و محو شدنش تعادل داستان به هم می‌ریزد و گره داستانی شکل می‌گیرد. شاهزاده با اسب به نقاط مختلف پرواز کرده و در قصری عاشق شاهدختی می‌شود و این عشق و ماجراهای پس از آن اوج و فرودهای داستان را تشکیل و این حکایت را در زمره گونه (ژانر) انیمیشنی ماجراجویی و «تونل عاشقانه» (وبر، ۱۳۹۱، ۲۱) قرار می‌دهند. همان‌طور که بیان شد معرفی شخصیت‌های اصلی و نشان دادن زمان و مکان و صحنه‌پردازی در این بخش آغاز می‌شود و در فیلم ادامه یافته و گسترش می‌یابد.

ب) میانه (Middle) یا مواجهه

وسط داستان محسوب می‌شود و شخصیت یا شخصیت‌های اصلی در این قسمت با بیش‌ترین کشمکش‌ها و حوادث و اتفاقات مواجه می‌شوند. همین کشمکش‌ها و حوادث، موجب بسط و گسترش داستان شده و تلاش‌های قهرمان برای حل آنها موجب تعلیق، شکل‌گیری حوادث بعدی، رسیدن به نقطه اوج و بحران می‌گردد. در این فرایند مخاطب بیش از پیش با شخصیت‌ها و قهرمان داستان و اعمال و افکار و گفتار او آشنا می‌شود. بخش میانی در وهله نخست روی کشمکش و گره‌افکنی تمرکز دارد. شخصیت مرکزی درحالی از پرده اول خارج می‌شود که می‌خواهد کاری در مورد موقعیت دشواری که

به واسطه حادثه بزرگ روی داده، انجام دهد. کنش او احتمالاً با شکست روبه‌رو می‌شود و او را مجبور به انجام کنش‌های تازه می‌کند. پرده دوم حاوی شکست‌های متعدد و همچنین پیشرفت‌ها یا پیروزی‌های موقت خواهد بود (فیلد، ۱۳۹۳: ۱۳۷).

اشتیاق خواننده حکایت به دانستن باقی ماجرا و احساس هیجان و پیگیری او، از جمله امتیازاتی است که بی‌شک در فیلم هم وجود خواهد داشت. در این مرحله، فیلم‌نامه‌نویس و کارگردان باید از تمام مهارت خود برای جلب و جذب مخاطب سود جویند و او را با فیلم همراه سازند.

در این بخش شاهزاده که به قصر شاهدخت راه پیدا کرده است پس از آشنایی با او دچار سوءبرداشت پدر شاهدخت از ارتباط او با دخترش می‌شود و مجبور می‌شود پدر شاهدخت را فریب دهد و از آن سرزمین با اسب آبنوس فرار کند. او پس از بازگشت، از دوری شاهدخت بی‌تاب می‌شود و دوباره به سمت سرزمین او به راه می‌افتد. با شاهدخت به کشورش برمی‌گردد و زمانی که به نظر می‌رسد همه چیز به خیر و خوشی پایان یافته، در «لحظه حساس»، حادثه مهم دیگری رخ می‌دهد و آن دزدیدن شاهدخت و اسب آبنوس توسط دانشمند پارسی است. این حادثه که بدترین اتفاق حکایت است، نقطه بحران (Crisis) اصلی حکایت به شمار می‌رود. جایی که به نظر می‌رسد همه چیز از دست رفته است. سفر شاهزاده و به دنبال آن حوادث بعدی «بسط و گسترش» این بخش را تشکیل می‌دهد و شاهزاده به هدف نزدیک می‌شود.

بسط و گسترش عبارت است از «سفری» که قهرمان به سوی (یا شاید در جهت دور شدن از) خواسته خود طی می‌کند. گاهی این سفر عینی و فیزیکی و گاه عاطفی، معنوی یا فکری است. بسط و گسترش معمولاً ۷۰ یا ۸۰ درصد حجم داستان را به خود اختصاص می‌دهد (سکستون، ۱۳۹۰: ۳۷).

در این پرده، با تقابل‌ها و تلاش‌های شخصیت‌های مختلف حکایت روبه‌رویم، تقابل بین شخصیت اصلی و آنچه وضعیتش را نابسامان کرده است. این پرده معمولاً، بیش‌ترین طول زمانی را نسبت به دو پرده دیگر دارد و همه روابط، رفتارها و حوادث در آن دارای رابطه علت و معلولی منطقی‌اند. حکایت اسب آبنوس پر از تقابل شخصیت‌ها و کشمکش و تنش بین آنهاست. حوادث و اتفاقات موجود در حکایت، زمینه‌ساز تعلیق‌هایی است که همراه با مبارزه و تقابل نیروها، این بخش را به بخشی مهیج و جذاب مبدل خواهد کرد.

ج) پایان (Ending) یا فیصله

ارسطو آغاز تغییر بخت تا انتهای داستان را «گره‌گشایی» (resolution) می‌نامد (ارسطو، ۱۳۸۷: ۱۲۸). در این مرحله گره‌ها به طور کامل باز و مشکلات و موانع برطرف شده و داستان سیر نزولی طی کرده و همه چیز به آرامش و شفافیت می‌رسد. همه نیروهایی که مقابل شخصیت اصلی قرار داشتند شکست می‌خورند و شخصیت اصلی به اهداف خود دست می‌یابد. شاهزاده از محل شاهدخت باخبر می‌شود و خود را به آنجا می‌رساند و با فریب فرمانروای آن شهر، شاهدخت را نجات می‌دهد و با خود به سرزمین پدری بازمی‌گرداند. آنها با هم ازدواج و با پدر شاهدخت مصالحه می‌کنند. در پایان، شاه برای رهایی از دردسرهای پیش آمده اسب را می‌شکند و از بین می‌برد. حکایت اسب آبنوس از جمله حکایت‌هایی است که چون مبتنی بر پی‌رنگ است، طبق الگوی ارسطو آغاز، میانه و پایان کاملی دارد. این حکایت مبتنی بر فانتزی و درون‌مایه پرطرفدار عشق، هیجان و سفر است و بی‌شک جذابیت‌های بالایی برای انواع مخاطب دارد. فیلم‌ساز می‌تواند با توجه به شاکله و محتوای اصلی حکایت «اسب آبنوس»، با افزودن ماجراهای تازه و شخصیت‌های جدید حول محور اصلی داستان، انیمیشنی با رویکرد «وفادارانه» از آن بسازد.

۲.۴ فانتزی (Fantasy)

یکی از عناصر اصلی انیمیشن فانتزی است. فانتزی هر اندیشه غیرواقع‌گرایانه متأثر از تخیل و ناخودآگاه است که در ساختارهای بصری و ادبی بروز و ظهور پیدا می‌کند و موجب خلق فضای ذهنی جدیدی در زندگی انسان می‌شود. «فانتزی روایتی از دنیای غیرممکن‌هاست. دنیایی که قادر است شگفتی و اعجاب مخاطب را برانگیزاند» (صدیق، ۱۳۸۵: ۱۹۳) و او را با خود همراه سازد و هر غیرممکنی را در ذهن او ممکن سازد. فانتزی زمانی خلق می‌شود که دو ویژگی «عجیب» و «جادویی» در بطن یک اثر موجود باشد (فیض، ب: ۱۳۸۵: ۱۶۹). برخلاف بسیاری از متون کهن ادبی، برخی از حکایت‌های هزار و یک شب مملو از جنبه‌های فانتزی است و این ویژگی مهم در حکایت اسب آبنوس نقشی بسیار پررنگ دارد. هدیه‌های عجیب و غیرطبیعی‌ای که به شاه اهدا می‌شوند و هر انسانی آرزومند داشتن آنهاست، مخاطب را با داستان همراه می‌کند

تا بداند نتیجه داشتن آنها به‌ویژه اسب آبنوس چیست. پرواز اسب در زمانی که در خاطر هیچ انسانی فکر پرواز به معنای امروزی خطوط نکرده بود، نشان از عمق آرزوی بشر برای اوج‌گیری و رفتن به آسمان دارد. تخیلی که قرن‌ها بعد جامه عمل به خود پوشاند و هنوز هم در کنار عشق و سفر، جزو رؤیاهای شیرین بسیاری از انسان‌ها به شمار می‌رود.

۳.۴ شخصیت و شخصیت‌پردازی در انیمیشن

شخصیت‌های دنیای انیمیشن با بازی فانتزی خود تماشاگر را به دنیای تخیلی می‌برند و با فیلم همراه می‌سازند. این شخصیت‌ها با ویژگی‌های رفتاری خود معنی پیدا می‌کنند که در انیمیشن همراه با اغراق است. شیوه خلق شخصیت‌های کارتونی با فیلم زنده متفاوت است. جزئیات در این‌گونه فیلم‌ها به حداقل می‌رسد و خلق شخصیت تحت نظر کارگردان و طراحان شخصیت و حرکات با بازی‌سازی صورت می‌پذیرد (فیض، الف ۱۳۸۵: ۱۷۷-۱۸۴). شخصیت، نیروی محرکه‌ی درام است. «یک عمل برای اینکه در برابر ما زنده و درحال تنفس ظاهر شود باید هویت مستقل داشته باشد» (داوسن، ۱۳۹۲: ۹۹). و این هویت در شخصیت تجلی می‌یابد. در اوایل فیلم‌نامه باید پروتاگونیست یا شخصیت مرکزی (central character) و «آنتاگونیست» یا شخصیت مخالف (opposition character) معرفی شوند (Trottier, 1998: 5). در حکایت «اسب آبنوس» شخصیت محوری شاهزاده و شخصیت اصلی مخالف او دانشمند سازنده اسب است. اگرچه در طی حوادث مختلف، پدر شاهدخت و سربازان او و فرمانروای روم هم در نقش مخالف شاهزاده ظاهر می‌شوند ولی هیچ‌یک به قوت و قدرت دانشمند نیستند. شخصیت‌های اصلی، مهم‌ترین وظایف را در نمایش بر عهده دارند. آنها عمیقاً با نمایش درگیر می‌شوند و نتیجه‌ی نمایش شدیداً بر آنها تأثیر می‌گذارد. کنش اصلی بر دوش آنها و در گرو عمل آنهاست و بی آنها درام شکل نمی‌گیرد (مکی، ۱۳۹۷: ۹۳-۹۶). شاه و شاهدخت و فرمانروای رومی از شخصیت‌های اصلی داستان‌اند که بدون آنها داستان پیش نمی‌رود. «معشوقه یکی دیگر از طیف همراهان قهرمان است که قلب قهرمان را تسخیر می‌کند» (شهبازی، ۱۳۹۲: ۱۶۱). شخصیت‌های «فرعی» یا «درجه دو» (Secondary characters)، اگرچه مانند شخصیت‌های اصلی در شکل‌گیری و حدوث درام سهم ندارند، در پیشبرد آن بسیار مؤثرند. در واقع این شخصیت‌ها، مکمل وظیفه و کنش شخصیت‌های اصلی هستند و نوعی کاتالیزور برای

انجام یافتن فعل و انفعالات اشخاص بازی اصلی محسوب می‌شوند (کشاورز، ۱۳۸۹: ۱۳). پدر شاهدخت، نگهبان شاهدخت و زندانبانانی که به شاهزاده درباره دانشمند فارسی اطلاعات می‌دهند از این دست شخصیت‌ها به شمار می‌آیند.

شخصیت‌های این حکایت به‌ویژه شخصیت‌های اصلی آن بسیار پویا و نمایشی‌اند. شاهزاده شخصیتی است که به‌زعم اریک بتلی و ادوارد مورگان فورستر می‌توان او را شخصیتی اسرارآمیز که صاحب فردیت شده (قادری، ۱۳۹۴: ۱۷۳) و پیچیده (شخصیتی چندبعدی و کامل که اعمالش قابل پیش‌بینی نیست و به همین جهت در طول نمایش زنده و با طراوت خواهد بود) (مکی، ۱۳۹۷: ۶۹) خواند. مقابله شاهزاده با پدر شاهدخت و سپاهیان، همچنین دانشمند پارسی و فرمانروای روم، داستان را دراماتیک ساخته و همه این تنش‌ها و کشمکش‌ها و حوادث به بسط داستان منجر می‌شود. در مجموع شخصیت‌های این حکایت، شخصیت‌هایی منحصر به فردند که اعمال و منطق رفتارشان براساس کلیشه و تکرار نیست. شخصیت‌هایی که به کمک اقتباسی درخور و شگردهای نمایشی پویانمایی می‌توانند از بازی‌های جالب و جذابی برخوردار شوند و با تعمق پویانما (انیماتور) در شناخت شخصیت هر یک از آن‌ها، به شخصیت‌هایی باورپذیر و عینی بدل شوند که مخاطب بتواند با آن‌ها هم‌ذات‌پنداری کند.

۱.۳.۴ گفت‌وگو (Dialogue)

برخلاف تئاتر و فیلم که در آن گفت‌وگو بخشی مهم برای پرداخت و تجسم شخصیت است، این عنصر در انیمیشن بیشتر با تصویر و حرکت به مخاطب ارائه می‌شود. اما در مجموع «مکالمه مهم‌ترین وسیله‌ای است که با آن موضوع به ثبوت می‌رسد و اشخاص بازی معرفی می‌شوند و کشمکش ادامه پیدا می‌کند. بدیهی است این گفت‌وگوها باید خوب باشند، زیرا بیش از سایر قسمت‌ها بر تماشاکنندگان آشکار و نمایان‌اند (اگری، ۱۳۶۴: ۳۰۶). گفت‌وگوهای حکایت اسب آبنوس به‌خوبی و در جای خود در داستان بیان شده‌اند و نشان‌دهنده حالات مختلف روحی و جسمی شخصیت‌های حکایت‌اند. گفت‌وگو در این حکایت در قالب‌های مختلف دیالوگ و مونولوگ صورت می‌گیرد.

ملک گفت: تا منفعت‌های این صورت‌ها تجریت نکنم شما را انعام نخواهم داد پس از آن طاووس را تجریت کرد. ... آنگاه حکیمی که خداوند اسب بود پیش آمد و زمین ببوسید و گفت: ای ملک جهان، به من نیز انعام کن بدان‌سان که به یاران من انعام کردی.

... در آن هنگام ملکزاده را پشیمانی دست داد و در کار خود به حیرت اندر ماند و با خود گفت که: این حکیم در هلاک من حیلتی ساخت (هزار و یک شب، ۱۳۸۳: ۹۶۰).

از جمله کاربردهای عنصر گفت‌وگو در درام، ایجاد روابط منطقی میان اجزای داستان، بیان و توضیح ویژگی و منش گویندگان، بازنمایی اندیشه‌های ایشان و تصویرسازی و فضاسازی داستان است (گلی‌زاده، ۱۳۸۸: ۷۶) که مکالمه‌های صورت گرفته در این حکایت تمام این خصائص را دربردارد و همراه با کنش افراد تنش‌ها را دامن زده و به شکل‌گیری و گسترش داستان کمک می‌کند.

... و به حدیث گفتن بنشستند و رو به ملکزاده کرده به او گفتند: تو از کدام شهری؟ گفت: از بلاد پارس همی آیم. زندانبانان به سخن او بخندیدند و به او گفتند: ای جوان پارسی، ما حدیث مردم پارسی بس شنیده‌ایم و حالت ایشان بسی دیده‌ایم ولی این پارسی که در نزد ماست دروغگوتر از او کس ندیده‌ایم (هزار و یک شب، ۱۳۸۳: ۹۷۸).

۲.۳.۴ کنش (Act)

قصد این نبوده است که چشم ما نشانه‌هایی را روی کاغذ ببیند و تخیل ما آن‌ها را به صورت تصاویر، آواها و اعمال درآورد؛ منظور این است که متن نمایش به تصاویر، آواها و اعمالی که حقیقتاً و به صورتی ملموس بر صحنه روی می‌دهند، برگردانده شود (بولتن، ۱۳۸۰: ۴۷). «ارسطو درام را بازنمودی از عمل می‌شمارد که می‌تواند مقدمه تعامل میان اشخاص ماجرا، بسط و گسترش رخدادها و حتی شکل‌گیری پی‌رنگ داستانی باشد» (Halliwell, 1987:37).

هنر بازیگری هنر حرکت و هنر عمل است. تنها زمانی که اتفاقی می‌افتد، یا چیزی درخواست می‌شود یا کاری انجام می‌شود یا دیالوگی ردوبدل می‌شود، تنها در این زمان است که یک آکسیون عمل یا حرکت به وجود می‌آید و توجه ما را نسبت به آن چیزی که روی صحنه می‌گذرد جلب می‌کند (استانیسلاوسکی، ۱۳۹۵: ۱۴).

تحلیل ظرفیت‌های پویانمایی (انیمیشنی) حکایت ... (طیبه پرتوی‌راد) ۱۶۳

امری که در پویانمایی بیشتر از هر هنر دیگری می‌تواند صورت واقعیت به خود گیرد. حکایت سرشار از کنش است و در بسیاری از آنها

... پس اثری را که در شانه راست اسب بود حرکت داد. اسب رفتن به سوی بالا شدیدتر کرد. پس از آن اثر شانه چپ را بجنبانید از بالا رفتن بازماند و پیوسته به سوی زمین همی آمد و روی اسب را به هر سو که قصد می‌کرد همی گرداند (هزارویک شب، ۱۳۸۳: ۹۶۱)

و «در آن هنگام ملکزاده به ایشان برسد. تپانچه بدان خادم زد و او را بیخود بینداخت و شمشیر از او گرفته روی به کنیزکان آورد و ایشان به چپ و راست پراکنده کرد» (همان، ۹۶۳)، بی‌اینکه گفت‌وگویی صورت گیرد با روش «دیداری» (شارف، ۱۳۹۳: ۳۱)، جنب‌وجوش و هیجان شاهزاده و بالتبع کنش‌های او و سایر شخصیت‌ها بیان می‌شود که به راحتی قابل تصویرسازی است.

۳.۳.۴ صحنه پردازی در انیمیشن

عنصری که محل و زمان وقوع حوادث را مشخص می‌کند، عنصر «صحنه» (Scene) یا «موقعیت» نامیده می‌شود. در فیلم و انیمیشن، صحنه، عبارت از بازنمایی مکتوب چیزی است که روی پرده خواهیم دید و شنید. صحنه که متکی بر تصاویر است، اساس فیلم را تشکیل می‌دهد و اگرچه از منظر بار دراماتیکی در مقایسه با عنصر مهمی چون کشمکش از اهمیت کمتری برخوردار است، اما چون حادثه و کشمکش هر دو در زمان و مکان رخ می‌دهند، پس موقعیت داستانی در هویت بخشیدن به شخصیت و حادثه بسیار مؤثر است (حنیف، ۱۳۸۴: ۷۲). در انیمیشن‌های فانتزی می‌توان مکان‌های خیالی جذاب و به یادماندنی‌ای یافت (جعفرزاده، ۱۳۸۵: ۲۱۲). در حکایت اسب آبنوس از ابتدا با صحنه‌هایی بسیار زیبا و شکوهمند مواجه هستیم. صحنه‌هایی از قصرها و کاخ‌های مجلل، لباس‌های گران‌بها و وسایل و دکور و ... رؤیایی؛ در ادامه حکایت با سفر شاهزاده با صحنه‌هایی بسیار لذت‌بخش از طبیعت مواجه می‌شویم: رودها، دریاها، جنگل‌ها و سرزمین‌هایی در دل دشت‌ها و صحراها که با تصاویری به صورت نمای دور (Long shot)، نمای میانه (Mid shot) و نزدیک (Clos up) و ... می‌توانند برای مخاطب به نمایش درآیند؛ قصر شاهدخت، موقعیت سپاهیان پدرش، صحنه‌هایی از غم و رنج شاهزاده و شاهدخت،

زندان، قصر فرمانروای روم و صحنه‌های بسیار دیگر، از مواردی است که بی‌گمان با طراحی‌های زیبا، جلوه‌های بصری و رنگ‌آمیزی زنده همراه با صداگذاری درست، می‌توانند مخاطب را به خود جذب کنند. «پس اسب در همان‌جا گذاشته، به لب بام درآمد. نردبانی در آن‌جا بدید. از نردبان به زیر آمده، ساحتی یافت خرم‌تر از ساحت بهشت» (هزارویک شب، ۱۳۸۳: ۹۶۲) و «همی‌رفتند تا اینکه مرغزاری خرم که چشمه‌های روان داشت بدیدند. در آنجا فرود آمده بخوردند و بنوشیدند» (همان، ۹۷۲).

۵. عناصر ادبی پرکاربرد در انیمیشن

گره‌افکنی و آشفتگی (complication)، کشمکش (Conflict)، تعلیق (Suspense)، بحران و نقطه اوج (Crisis and Climax) از عناصر مهم و مهیج انیمیشن به شمار می‌روند که عموماً از همان پرده اول آغاز و در پرده‌های بعدی اوج و گسترش می‌یابند و با شدت و ضعف آن‌ها ریتم فیلم تعیین شده و مخاطب را با خود همراه می‌سازد. حکایت «اسب آبنوس» با گره‌افکنی که «خلق حوادث و موانع و موقعیت‌های دشوار برای گسترش پی‌رنگ داستان یا نمایش‌نامه است و باعث ایجاد کشمکش می‌گردد و سرانجام به گره‌گشایی می‌انجامد» (شریفی، ۱۳۹۷: ۱۲۰۸) آغاز می‌شود.

در حال ملکزاده برخواست و بر اسب سوار شد و پای‌های خود بچسباند ولی اسب از جای نجنبید. ملکزاده گفت: ای حکیم، کجاست آن ادعا که تو کردی؟ پس در آن هنگام حکیم نزد ملکزاده آمد و اثری را که در آن اسب تعبیه کرده بود بچسباند. در حال اسب به جنبش آمد و بر هوا بلند شد و ملکزاده را به سوی هوا برد و پیوسته او را همی برد تا از چشم‌ها ناپدید گشت (هزار و یک شب، ۱۳۸۳: ۹۶۰).

یکی از مهم‌ترین مؤلفه‌هایی که داستان را پیش می‌برد و آن را برای مخاطب جذاب و به ادامه دیدن فیلم مشتاق می‌سازد، کشمکش است. در اصطلاح درام، تعارض دو نیرو یا دو شخصیت با یکدیگر را «کشمکش» می‌گویند (آقاخانی، ۱۳۸۷: ۹۳). کشمکشی که «اساس درام است» (سیگر، ۱۳۸۳، ۱۹۵) و عنصری است که کاملاً درون عمل و در طی زمان به وجود می‌آید و منجر به واکنش‌های عاطفی و ... شخصیت می‌شود (Block, 2007: 221). کشمکش تعلیق را به همراه دارد و پس از بزنگاه یا نقطه‌ی اوج «وقتی که بحران به نهایت تعارض خود می‌رسد، به گره‌گشایی می‌انجامد» (Letwin, 2008: 62). نقطه اوج

(climax) یا رویارویی نهایی (showdown) بعد از بحران اتفاق می‌افتد و لزوماً دراماتیک‌ترین نقطه نیست، بلکه روندی است که به حل و فصل کشمکش منتهی می‌شود (سکستون، ۱۳۹۰: ۳۸). کشمکش در انیمیشن پیچیده‌تر و پرفرازونشیب‌تر از ادبیات، تئاتر و گاه فیلم است و با کمک فنون اجرایی و تصویری می‌توان آن را تشدید کرد (جهازی، ۱۳۹۰: ۳۹) و تعلیق (عنصری که پس از بروز بحران در داستان ظهور می‌کند و همان انتظار بعد از بحران است (حنیف، ۱۳۸۴: ۶۶)) را می‌توان در انیمیشن با اندازه‌ها، حرکات و زوایای مختلف دوربین به وجود آورد (جهازی، ۱۳۹۰: ۴۱). حکایت اسب آبنوس مانند بسیاری از درام‌های مدرن امروزی دارای گره‌افکنی، کشمکش و فرار و فرودهای متعددی است و همین مسئله به جذابیت این حکایت افزوده و مخاطب آن را از کسالت و خستگی موقع خواندن و در نتیجه تماشای آن می‌رهاند. پرواز شاهزاده و ناپدید شدنش، کشمکش و مبارزه او با سپاهیان پدر شاهدخت، کشمکش‌های عاطفی شاهزاده و شاهدخت، دزدیدن شاهدخت به دست دانشمند، فریب فرمانروای روم در نقش پزشک توسط شاهزاده و فرار آنها از روم همگی از کشمکش‌ها و بحران‌ها و تعلیق‌های این حکایت به شمار می‌روند که با نقطه اوج‌های تدبیر شاهزاده در پیدا کردن وسیله کنترل اسب و پرواز موفق او، فرار از دست پدر شاهدخت و سپاهیان، قانع کردن شاهدخت برای همراهی با او، پیدا کردن شاهدخت و فریب فرمانروای روم همراه است.

۶. نتیجه‌گیری

رسانه‌های نمایشی و تصویری در دوران معاصر از اقبال بسیار زیاد مخاطبان برخوردار شده‌اند و برای تأمین مواد اصلی خود که داستان است، نیازمند بهره‌گیری از ایده‌های خلاقانه نو یا ادبیات‌اند. در این رقابت که بین کشورهای مختلف در جریان است، اقتباس از متون ادبی معروف، صاحبان این هنر صنعت را بر آن داشته تا افق‌های فرامرزی را درنوردیده و داستان‌های جذاب کهن کشورهای مختلف را به تصویر کشند. کتاب هزارویک شب که ریشه در فرهنگ ایرانی دارد، پر از حکایت‌هایی با شخصیت‌ها و اتفاقات شگفت‌انگیز و عجیب و غریب است. ویژگی‌ها، امتیازات داستانی، حوادث و شخصیت‌های فانتزی‌ای که بی‌شک در فضای انیمیشن بهتر می‌توانند ظرفیت‌های خود را

به‌نمایش بگذارند و فراتر از واقعیت‌های روزمره زندگی، مخاطبان را با خود به دنیای خیال ببرند.

هزارویک شب جزء معدود آثار ادبی شرقی است که توانسته جایگاه درخور توجهی در انواع نمایش از تئاتر گرفته تا فیلم سینمایی و سریال و انیمیشن را به خود اختصاص دهد و کارگردانان و تهیه‌کنندگان فیلم‌های کارتونی رویکرد جدی و همه‌جانبه‌ای به این کتاب داشته باشند. نویسنده با توجه به پیشرفت و توسعه صنعت انیمیشن در ایران، در راستای تعاملی بین‌رشته‌ای، ظرفیت‌های نمایشی حکایت «اسب آبنوس» را در قالب تطابق فیلم‌نامه انیمیشنی در این مقاله بررسی و فرضیه پژوهشی مقاله مبتنی بر وجود داستانی با مضمونی تازه، زیبا و جذاب با پیرنگی قوی، حوادثی غریب و مهیج، توصیف‌های دقیق، عناصر فانتزی و تخیلی و ماورایی با شخصیت‌های پویا و حیرت‌انگیز اغراق، کشمکش‌های متنوع، وجود وجوه مختلف بصری و حرکتی، مطابقت با ساختار فیلم‌نامه‌ای در سه پرده و وجود عناصر مهم گره‌افکنی، کشمکش، نقاط بحران و اوج و فرود پرهیجان که از جمله مهم‌ترین ظرفیت‌های اقتباسی این حکایت و حکایت‌های مشابه هزار و یک شب به شمار می‌روند، تائید شد. «اسب آبنوس» که بی‌شک یکی از زیباترین داستان‌های هزار و یک شب به شمار می‌رود، می‌تواند با توجه به شاکله و محتوای اصلی خود در شکل «وفاداران» اقتباس، مورد بهره‌برداری هنرمندان انیمیشن‌ساز قرار گیرد و با تلاش فیلم‌سازان و انیماتورها با افزودن ماجراهای تازه و شخصیت‌های جدید حول محور اصلی داستان، محصول پرروشی را برای تاریخ انیمیشن ایران رقم زند و جزء انیمیشن‌های جذاب به شمار رود.

منابع معرفی شده در پیشینه

- امانی، حسین (۱۳۹۶). «شناخت ظرفیت‌های روایی و شعرهای مثنوی معنوی برای تولید برنامه‌های انیمیشنی در تلویزیون». «دوماهنامه پژوهش در هنر و علوم انسانی، سال دوم، شماره ۳.
- اوحدی، مسعود (۱۳۸۳). «تعبیر سینمای هالیوود از افسانه‌ی «هزار و یک شب»، فصلنامه هنر، شماره ۶۱.
- پورشبانان، علیرضا و امیرحسین پورشبانان (۱۳۹۸). «تحلیل ویژگی‌های سبکی مطلوب فرامرنامه برای اقتباس انیمیشن»، متن‌شناسی ادب فارسی، سال ۱۱، شماره ۴ (پیاپی ۴۴).

تحلیل ظرفیت‌های پویانمایی (انیمیشنی) حکایت ... (طیبه پرتوی‌راد) ۱۶۷

ثمینی، نغمه (۱۳۸۳). «جدال قدرت و نمایش در هزار و یک شب»، فصلنامه هنر، شماره ۶۱. رحیم خانی سامانی، احمد (۱۳۹۶). «ریخت‌شناسی شخصیت‌های حکایت علاءالدین ابوشامات از هزار و یک شب بر مبنای الگوی «شاخص» و «وضعیت»، متن‌شناسی ادب فارسی سال نهم، شماره ۳ (پیاپی ۳۵).

روزبه، روح اله (۱۳۹۷). «پازولینی و اقتباس از هزار و یک شب»، پژوهش‌های ادبیات تطبیقی دانشگاه تربیت مدرس، دوره ۶، شماره ۲.

حسن پور، اعظم (۱۳۹۷). هزار و یک شب در سینمای قرن ۲۱. تهران: پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات.

حیاتی، زهرا (۱۳۹۵). «اهمیت «ساختار» و «درونمایه» در اقتباس‌های سینمایی و تلویزیونی هزارویک شب»، پژوهش‌های ادبیات تطبیقی، دوره چهارم، شماره ۲، پیاپی ۸.

سلیمیان، سهیل (۱۳۸۸). «قابلیت‌های بازآفرینی موجودات فرامادی هزار و یک شب در قالب انیمیشن»، فصلنامه فرهنگ مردم ایران، شماره ۱۷.

صفورا، محمدعلی (۱۳۸۶). «قصه‌ها و افسانه‌های ایرانی در انیمیشن»، کتاب ماه هنر، فروردین و اردیبهشت.

صفورا، محمدعلی و حسن ذوالفقاری و صمد سامانیان (۱۳۹۰). «بررسی ساختار سینمایی و ادبی انیمیشن ملک خورشید (بازشناسی یکی از ابعاد ادبیات کودک)»، مطالعات ادبیات کودک، دوره ۲، شماره ۳.

عباسی، سکینه (۱۳۹۸). «کارکرد دگردیسی در روایتگری هزار و یک شب (با معرفی نوع ادبی خاص)»، کاوش نامه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه یزد، دوره ۲۰، شماره ۴۰.

لزگی، سید حبیب‌الله و افسانه منادی (۱۳۷۸). «نگاهی به نخستین اقتباس‌های نمایشی از هزارویک شب»، مجله علمی-پژوهشی دانشکده ادبیات و علوم انسانی دانشگاه اصفهان، دوره دوم، شماره ۵۲.

نوروزی، مسیح (۱۳۸۵). «وجوه فانتاستیک در تصاویر واقعی؛ نگاهی به ملزومات اقتباس برای انیمیشن»، کتاب ماه کودک و نوجوان، شماره ۱۰۷ و ۱۰۸.

یوسفی بهزادی، مجید (۱۳۹۵). مارسل پروست و شرق: بازنویسی قصه‌های «هزار و یک شب» در جستجوی زمان از دست رفته» (Marcel Proust et l'Orient : la réécriture des Mille et une nuits dans «À La Recherche du temps perdu»)، پژوهش زبان و ادبیات فرانسه دوره دهم بهار و تابستان ۱۳۹۵ شماره ۱۷.

https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_works_influenced_by_One_Thousand_and_One_Nights#18th_century
<https://wiki.harvard.edu/confluence/display/k104639/The+Thousand+and+One+Nights%3A+Monica+Mishra>

کتاب‌نامه

- آقاخانی، ایوب (۱۳۸۷). اصول درام‌نویسی برای رادیو، تهران: نمایش.
- ارسطو، فن شعر (۱۳۸۷). فن شعر، ترجمه عبدالحسین زرین کوب. تهران: امیرکبیر.
- استانیسلاوسکی، کنستانتین (۱۳۹۵)، آخرین درس بازیگری، ترجمه مهین اسکویی و ناصر حسینی مهر، تهران: نگاه.
- اسدی، رحیم (۱۳۸۹). «سهم هزار و یک شب در انیمیشن جهانی»، رشد آموزش هنر، شماره ۲، دوره هفتم، صص ۴۳-۴۶.
- اسلامی، وحید (۱۳۸۵). «درگیری با رؤیاهای عاریتی: مقایسه جایگاه انیمیشن با سینمای زنده در رویاسازی»، دوره شانزدهم فارابی، شماره دوم. صص ۱۱۹-۱۲۲.
- اگری، لاجوس (۱۳۶۴). فن نمایشنامه‌نویسی، ترجمه مهدی فروغ، تهران: نگاه.
- اوحدی، مسعود (۱۳۸۳). «تعبیر سینمای هالیوود از افسانه‌ی «هزار و یک شب»، فصلنامه هنر، شماره ۶۱.
- بولتن، مارجوری (۱۳۸۰). «ادبیاتی که راه می‌رود». ترجمه یدالله آقا عباسی. مجله نمایش. سال چهارم. شماره ۳۷.
- بیضایی، بهرام (۱۳۹۱). هزار افسان کجاست؟، تهران: روشنگران و مطالعات زنان.
- تهرانی، مهدی (۱۳۸۲). «جایگاه کمپانی‌های بزرگ و استودیوهای مستقل در روند رشد و فراگیری سینمای انیمیشن (۱۹۲۷-۲۰۰۳)»، دوره سیزدهم فارابی، شماره اول. صص ۱۴۴.
- جواهریان، مهین (۱۳۷۸). تاریخچه انیمیشن در ایران، تهران: دفتر پژوهشهای فرهنگی.
- جهازی، ناهید (۱۳۹۰). «شیوه‌های تبدیل افسانه به انیمیشن»، فصلنامه فرهنگ مردم ایران، شماره ۷۴. صص ۳۴-۴۷.
- حبیبی، شهاب (۱۳۹۰). «روش‌های ساخت انیمیشن: بخش نخست انیمیشن‌های سنتی»، شبکه، صص ۲۴۴.
- داوسن، س. و (۱۳۹۲). درام، ترجمه فیروزه مهاجر، تهران: مرکز.

تحلیل ظرفیت‌های پویانمایی (انیمیشنی) حکایت ... (طیبه پرتوی‌راد) ۱۶۹

- سکستون، آدم (۱۳۹۰). «ساختار داستان کلاسیک با پی‌رنگ آغاز می‌شود»، ترجمه محمد گذرآبادی، فصلنامه سینمایی فارابی، دوره هفدهم، شماره چهارم، صص ۳۷-۴۲.
- سیگر، لیندا (۱۳۸۳). بازنویسی فیلمنامه، ترجمه عباس اکبری، تهران: سوره مهر.
- شارف، استفان (۱۳۹۳). عناصر سینما (درباره نظریه تاثیر زیبایی شناسی سینمایی)، ترجمه محمد شهبها و فریدون خامنه پور، تهران: هرمس.
- شریفی، محمد (۱۳۹۷). فرهنگ ادبیات فارسی، تهران: فرهنگ نشر نو.
- شهبازی، شاهپور (۱۳۹۲). تئوری‌های فیلم‌نامه در سینمای داستانی، تهران: زاوش.
- صدیق، یوسف (۱۳۸۵). «فانتزی در انیمیشن»، فارابی، دوره شانزدهم، شماره دوم، صص ۱۹۱-۲۰۹.
- جعفرزاده، مهیار (۱۳۸۵). «نگاهی به سرزمین‌های تخیلی در قصه‌های فانتزی (برگرفته از انیمیشن مگ‌زین)»، فارابی، شماره ۶۲، صص ۲۱۱-۲۱۷.
- ضیایی، محمدرفع (۱۳۸۵). «چقدر به نقش ادبیات در انیمیشن معتقدیم؟» ادبیات و پویانمایی، فارابی ۶۲، صص ۱۲۳-۱۳۸.
- عبدعلی، محمد (۱۳۸۲). «انیمیشن و واژه‌های معادل آن در زبان فارسی»، کتاب ماه هنر، شماره ۵۹ و ۶۰، صص ۸۹-۹۱.
- علمداری، امیرمسعود (۱۳۹۰). «توقف سینمای زنده؛ آغاز سینمای انیمیشن»، پیل‌بان: صص ۱۰۹-۱۱۰.
- فرمانی - علیرضا (۱۳۸۶). «بحران رقابت در انیمیشن ایران»، نقد سینما، شماره ۱۹، صص ۶-۷.
- فیض، فائزه (الف ۱۳۸۵). «تفاوت‌های بازیگری در انیمیشن»، فارابی، دوره شانزدهم، شماره دوم، صص ۱۸۶-۱۸۲.
- فیض، فائزه (ب ۱۳۸۵). «مجموعه مقالات تخصصی انیمیشن؛ ویژه ایده‌یابی»، سیمیا، کتاب اول و دوم، تهران: دانشگاه هنر، صص ۱۶۹.
- فیلد، سید (۱۳۷۹). تلما و لوئیز، ترجمه عباس اکبری، تهران: فرهنگ کاوش.
- فیلد، سید (۱۳۹۳). راهنمای فیلمنامه نویسی، ترجمه عباس اکبری، تهران: نیلوفر.
- قادری، نصرالله (۱۳۹۴). آناتومی ساختار درام، تهران: نیستان.
- کشاوری، اردشیر (۱۳۸۹). فیلمنامه نویسی برای انیمیشن، تهران: دانشکده صداوسیما.
- گذرآبادی، محمد (۱۳۹۳). فرهنگ فیلمنامه، تهران: بنیاد سینمایی فارابی.
- گلی‌زاده، پروین و علی یاری (۱۳۸۸). «بررسی قابلیت‌های نمایشی داستان حسنک وزیر در تاریخ بیهقی»، مجله علمی پژوهشی جستارهای ادبی، شماره ۱۶۶، صص ۸۶-۶۹.

۱۷۰ کهن‌نامه ادب پارسی، سال ۱۳، شماره ۱، بهار و تابستان ۱۴۰۱

- محجوب، محمدجعفر (۱۳۸۳). ادبیات عامیانه در ایران، به کوشش حسن ذوالفقاری، تهران: چشمه.
- مرادی، شهناز (۱۳۶۸). اقتباس ادبی در سینمای ایران، تهران: آگاه.
- مکی، ابراهیم (۱۳۹۷). شناخت عوامل نمایش، تهران: سروش.
- مک‌کی، رابرت (۱۳۹۷). داستان: ساختار، سبک و اصول فیلم‌نامه‌نویسی، ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: هرمس.
- نظری، شهروز (۱۳۸۲). «واژه فانتزی در انیمیشن»، کتاب ماه هنر، شماره ۵۹ و ۶۰.
- وانوا، فرانسیس (۱۳۸۸). فیلم‌نامه‌های الگو، الگوهای فیلم‌نامه، ترجمه داریوش مودیان، تهران: قاب.
- وبر، مریلین (۱۳۹۱). فیلم‌نامه‌نویسی انیمیشن، ترجمه حسین فراهانی، تهران: ساقی.
- هاچن، لیندا (۱۳۹۶). نظریه‌ای در باب اقتباس، ترجمه مهسا خداکرمی، تهران: مرکز.
- هاچن، لیندا (۱۳۸۳). هزار و یک شب. ترجمه عبداللطیف تسوجی تبریزی، جلد اول، تهران: هرمس.

- Aristotle (1983). *Rhetoric*. Trans. W.R. Roberts. (The modern library): New York.
- Bendazzi, Giannalberto (2017). *ANIMATION: A WORLD HISTORY*, New York, NY : Routledge
- Beidemuhle, Tobias (2012). *Camera Movement: Historical Overview and Application in Madly Unto Eternity*, MFA. Savannah College of Art and Design.
- Blazer, Liz (2016), *ANIMATED STORYTELLING :Simple Steps For Creating Animation and Motion Graphics 1st Edition*, Kindle Edition. A documental approach to adventure game development. *Sci.Comput. Programming* 67(1):3-31. doi: <http://dx.doi.org/10.1016/j.scico.2006.07.003>.
- Bordwell, david and Thompson, Krisrin (1995). *Film Art: An Introduction*, New York, Mc Graw-Hill.
- Block B (2007). *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media* (Second Edition ed.). New York: Focal Press.
- Chatman, Seymour. (1990). *Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in*
- Furniss Maureen (2016). *A New History of Animation*. New York : Thames & Hudson.
- Halliwell, Stephan (1987). *The Poetics of Aristotle*, London: Duckworth.
- Letwin, David & Joe Stockdale and Robin Stockdale (2008), *The Architecture of Drama*, Lanham, Maryland
- McFarlane, Brian (1996). *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*, Clarendon Press, Oxford
- Sanders, Julie. (2006). *Adaptation and Appropriation (The New Critical Idiom)*. London: Routledge.

تحلیل ظرفیت‌های پویانمایی (انیمیشنی) حکایت ... (طیبه پرتوی‌راد) ۱۷۱

Trottier, David (1998), *The Screenwriter's Bible*, Silman James, pp. 5–7.

Willis, Edgar E. (1967). *Writing Television and Radio Programs*, Rinehart and Winston, the University of Michigan.