

فصلنامه تخصصی سبک‌شناسی نظم و نثر فارسی (بهار ادب)

علمی - پژوهشی

سال یازدهم - شماره چهارم - زمستان ۱۳۹۷ - شماره پیاپی ۴۲

بررسی ظرفیتهای انیمیشن سازی از متون کهن ادبی با تکیه بر نفثه المصدور،

یکی از ویژگیهای جدید سبکی این متون

(ص ۱۴۳-۱۶۱)

احمد رضی^۱ (نویسنده مسئول)، علی تسلیمی^۲، محمد اصغرزاده^۳

تاریخ دریافت مقاله: پاییز ۹۶

تاریخ پذیرش قطعی مقاله: زمستان ۹۶

چکیده

بررسی تولیدات پویانمایی جهان نشانگر اثرپذیری فراوان سینمای انیمیشن از داستانهای حماسی، تعلیمی، غنایی و عامیانه است. گونه‌های مختلف ادبیات کلاسیک فارسی مشحون از مضامین و پیرنگهای داستانی مذکور و برخوردار از جلوه‌های بصری مناسب برای نگارش فیلمنامه‌های پویانمایی است. اقتباس انیمیشنی از این متون راهی برای حفظ ارتباط کودکان و نوجوانان کشورمان با ادبیات و فرهنگ کهن ایرانی است. در گام اول این مقاله ظرفیتهای گونه‌های مختلف ادبی کشورمان برای اقتباس آثار پویانمایی از آنها مورد تدقیق قرار میگیرد. سپس در مطالعه‌ای موردی ویژگیهای مختلف نفثه المصدور که آن را مناسب اقتباس انیمیشنی میسازند بررسی، و ضمن ارائه شاهد مثالهایی از متن کتاب در مقام مقایسه نمونه‌ای از فیلمها و سریالهای پویانمایی ذکر میگردد. نتیجه این پژوهش نشان میدهد که نفثه المصدور علاوه بر ظرفیتهای عام دراماتیک از ویژگیهای تصویری، محتوایی و روایی خاص برای اقتباس انیمیشنی برخوردار است. روایت قصه گویانه، شخصیت پردازی سیاه و سفید و پیرنگها و تصویرسازیهای رمانتیک و اکسپرسیونیستی اغراق آمیز از جمله این ویژگیهاست.

کلمات کلیدی: انیمیشن، پویانمایی، کارتون، نفثه المصدور، متون کلاسیک ادبی

^۱ - استاد گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه گیلان (razi@guilan.ac.ir)

^۲ - دانشیار گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه گیلان (taslimy@guilan.ac.ir)

^۳ - دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارس، دانشگاه گیلان (m62-asgharzadeh@phd.guilan.ac.ir)

۱- مقدمه

انیمیشن (animation) فیلمی است که برای تولید هر فریم آن عملیات جداگانه‌ای صورت پذیرد. گاهی لفظ عام کارتون (cartoon) در معنای آثار انیمیشن تصویری و عروسکی به کار برده می‌شود و در زبان فارسی واژه‌هایی مانند متحرک‌سازی و پویانمایی برای آن ایجاد شده است ("انیمیشن چیست؟"؛ ص ۱۱-۱۳). در دهه‌های اخیر در تولید انیمیشن‌ها و سایر فیلم‌های سینمایی از فناوری رایانه‌ای استفاده می‌شود. این استفاده مشترک در بعضی مواقع مرز این دو را کمرنگ ساخته است. جهان انیمیشن جهانی فانتزی است. جهانی که پیرنگی از شادی در بطن آن جاری است و این اطمینان خاطر را به تماشاگران می‌دهد که میتوان همواره بر مشکلات غلبه کرد. در واقع انیمیشن راهی برای داشتن دیدگاه خیال‌انگیز به هستی است.

ساخت دنیای خیال‌انگیز انیمیشن که در آن قوانین دنیای واقعی وجود ندارد و همه چیز را باید از نو خلق کرد هزینه‌بر است. فروش جهانی فیلم‌های استودیوهای والت دیزنی (Walt Disney)، پیکسار (pixar) و دریم ورکز (dreamworks) هالیوودی، هزینه و زمانی که صرف تولید آنها می‌شود را جبران می‌کند. طبیعتاً آثار کشورهای با خرده فرهنگ‌های متفاوت برخورداری از این بازار جهانی نیست. مشکلات عمده سینمای انیمیشن ایران به اختصار عبارتند از: ۱- هزینه‌های بالای تولید انیمیشن و عدم وجود سرمایه‌گذار عمده در بخش خصوصی ۲- زمانبر بودن تولید ۳- عدم تضمین برای اکران سینمایی ۴- نبود بازار جهانی ۵- کمبود فناوری و ابزار پیشرفته تولید ۶- کیفیت پخش صوتی و تصویری پایین بسیاری از سینماها ۷- کم‌علاقه بودن نوجوانان و بزرگسالان ایرانی نسبت به آثار تخیلی ۸- تولید توسط گروه‌های کوچک ۹- ضعف فیلم‌نامه (بررسی موانع اقتصاد ملی و هزینه‌های تولید صنعتی انیمیشن ایران؛ ص ۱۶۸-۱۷۴).

الگوی موفقیت انیمیشن ژاپن و مکتب زاگرب نمایانگر این امر است که میتوان از لحاظ تکنیکی و محتوایی گونه‌ای انیمیشن ملی و بومی خلق کرد که ضمن ارتباط با سنت‌های فرهنگی جامعه جذابیت‌های لازم برای کودکان و نوجوانان را داشته و در آموزش خلاق آنها نقش داشته باشد. استقبال کودکان کشورمان از مجموعه شکرستان (سعید ضامنی و بابک نظری) نشانه‌ای از این امکان موفقیت در تولید آثار ملی است.

اسطوره، حماسه، راز و جادو از پیرنگ‌های اصلی دنیای خیالین انیمیشن است؛ مضامینی که هر یک نقش عمده‌ای در فرهنگ شرق دارند. درست به همین دلیل در هالیوود با فیلم‌های انیمیشنی مانند سندباد: افسانه هفت دریا (تیم جانسون، پاتریک گیلر، ۲۰۰۳) و علاءالدین (ران کلمنتس، ۱۹۹۲) روبه‌رو می‌شویم که داستان آنها در مشرق زمین می‌گذرد. در نقطه مقابل ما در کشورمان بر گنج آثاری مشحون از حماسه و اسطوره نشسته‌ایم که ظرفیتی بالقوه برای ساخت فیلم‌های پویانمایی دارند. انیمیشن میتواند بخش‌های اساطیری و عرفانی ادبیات کلاسیک ما را که به واسطه محدودیت ماهوی سینمای واقع‌گرا یا هزینه‌های فراوان ساخت آثار سینمایی شکوهمند، امکان اقتباس و به تصویر

در آوردن آنها وجود نداشت به زیبایی به نمایش بگذارد. به بیان دیگر رشد تکنولوژی رایانه‌ای امکان ارتباط عینیتر و عمیقتر با سنت تمدنی کشورمان، نوزایی و معرفی جهانی آن را فراهم آورده است که باید به درستی از این فرصت و امکان بهره برد.

آثار کلاسیک ادبی صندوقچه‌ای است که گنجینه سنت و تمدن ایرانی در آن قرار دارد و برای هر ارتباط و اقتباسی ناگزیر باید به آنها نظر داشت. در میان این آثار مجموعه‌ای از فابلها، مقامه‌ها، تمثیلهای و داستانهای اساطیری و حماسی وجود دارد که هر یک را میتوان برای اقتباس انیمیشنی برگزید. البته نباید به این انتقال، تک بُعدی و خام نگریست و تنها به اقتباس ساده داستانی نظر داشت، بلکه باید با توجه به پیچیدگی ذهن مخاطب امروزی و فراروی روایتها از قوای سنتی با دیدی چندلایه و ساخت‌شکن به داستانهای کلاسیک نگریست؛ و از زوایای فرمی و محتوایی متنوع و جذاب، زوایای پیدا و پنهان آنها را در مقابل دیدگان تماشاگران قرار داد.

به هر روی لازمه هر نوع اقتباسی در گام اول این است که به گونه‌ای عملی به این سؤال پاسخ دهیم که آیا در میان متون کلاسیک فارسی مواد کافی برای اقتباس انیمیشنی وجود دارد یا خیر؟ در پاسخ به سؤال مذکور، در این پژوهش بعد از برشماری ظرفیتهای انیمیشنی گونه‌های مختلف ادب فارسی، نفثه‌المصنوع به عنوان متنی رهیافتی مورد واکاوی قرار گرفته است. این اثر از متون فنی قرن هفتم هجری به شمار می‌آید و نویسنده آن شهاب‌الدین محمد زیدری نسوری کاتب و رئیس دیوان رسالات سلطان جلال‌الدین خوارزمشاه است. زیدری در کتاب خود با لحنی دراماتیک به بیان حوادث دشواری که در پایان سلسله خوارزمشاهیان در نتیجه حمله مغول بر او و سلطان محبوبش گذشته است می‌پردازد. علیرغم برخورداری نفثه المصنوع از جذابیت‌های دراماتیک و جلوه‌های انیمیشنی به علت دشواری نثر فنی این اثر، جذابیت‌های مذکور آن کمتر مورد بررسی پژوهشگران قرار گرفته است.

۲- پیشینه پژوهش

با توجه به گسترش رشته انیمیشن در دانشگاهها، در سالهای اخیر تعدادی از پایان‌نامه‌های دانشجویی مقطع کارشناسی ارشد در باب ظرفیتهای انیمیشنی متون کلاسیک بوده است (نیکو: ۱۳۸۸، جهانی: ۱۳۸۹، نیل فروشان: ۱۳۹۵ و...). مهدی علمداری در مقاله مایه‌های پویانمایی در ادبیات فارسی (۱۳۸۵) ضمن برشمردن مضامین اساطیری مشترک بین سینما و انیمیشن در ادبیات ایران و جهان، بعضی ظرفیتهای انیمیشنی متون کلاسیک فارسی را تشریح کرده است و محمد رفیع ضیایی (۱۳۸۵) مطالعه‌ای مشابه در خصوص ادبیات جهان داشته است. محمدعلی صفورا در مقاله قصه‌ها و افسانه‌های ایرانی در انیمیشن ایران (۱۳۸۶) آثار انیمیشنی اقتباسی از ادبیات مکتوب و عامیانه فارسی در تاریخ انیمیشن ایران را بررسی کرده است. کریم سربخش در پژوهش کاربردهای ادبیات عامه در پویانمایی (۱۳۸۷) قابلیت‌های بخشهایی از ادبیات عامیانه مانند ترانه‌ها، ضرب‌المثلها، اساطیر و افسانه‌ها برای اقتباس انیمیشنی را تشریح کرده است. علیرضا گلپایگانی در

انیمیشن ملی (۱۳۸۹) پیشنهادهایی برای نحوه اقتباس روزآمد انیمیشنی از ادبیات فارسی ارائه نموده است و سوسن خطائی در مقاله نقش فرهنگ و هنر ایران بر اقتباس ادبی در فیلمهای پویانمایی (۱۳۹۰) به تحلیل انواع اقتباسهای پویانمایی انجام شده و ممکن از ادبیات عامه و کلاسیک پرداخته است. ناهید جهازی در جستاری مشابه (شیوه‌های تبدیل افسانه به انیمیشن (۱۳۹۰) به اقتضائات اقتباس از افسانه‌ها اشاره کرده است. او در پژوهش دیگری (ایده‌یابی از افسانه‌های ایرانی برای نگارش فیلمنامه پویانمایی (۱۳۹۱) پیرنگهای اصلی و پرتکرار انیمیشن‌ها را بر شمرده و پیشنهاد داده است در اقتباس انیمیشنی از افسانه‌های ایرانی به این ایده‌ها توجه شود. نویسندگان این مقاله به پژوهشی که به شکل خاص ویژگیهای انیمیشنی نفثه‌المصذور را مورد بررسی قرار داده باشد دست نیافتند اما دو مطالعه انجام شده بر وجوه دراماتیک این اثر قابل ذکرند: الف) محسن بتلاب اکبرآبادی و محمدعلی خزانه‌دارلو در مقاله وجوه رمانتیسمی نفثه‌المصذور (۱۳۹۰) به ویژگیهای رمانتیسمی این اثر پرداخته‌اند. ب) علیرضا پورشبانان به همراه سعید بزرگ بیگدلی در مقاله بررسی ظرفیتهای نمایشی نفثه‌المصذور (۱۳۹۰) و به تبع آن در بخشی از کتاب سینمای اقتباسی و ادبیات کلاسیک فارسی (۱۳۹۵) ویژگیهای دراماتیک نفثه‌المصذور را تشریح کرده است.

۳- روش پژوهش

این پژوهش با روش توصیفی-تحلیلی و رویکرد بینا رشته‌ای صورت گرفته است. اطلاعات از منابع کتابخانه‌ای و فیلمها و سریالهای انیمیشن گردآوری و در تجزیه و تحلیل اطلاعات از روش تحلیل محتوا استفاده شده است. در گام اول پژوهش به اختصار تاریخچه‌ای از پویانمایی در کشورمان ارائه میشود. در مرحله بعد به ظرفیتهای آثار ادبیات کلاسیک فارسی برای اقتباس انیمیشنی اشاره میشود و در گام راهبردی نیز ظرفیتهای دراماتیک، بصری، روایی، شخصیت‌پردازانه و طنزپردازانه نفثه‌المصذور برای اقتباس انیمیشنی مورد بررسی قرار میگیرد.

۴- انیمیشن در ایران

عده‌ای نقاشی حرکات یک بُز بر ظرف سفالی کشف شده در شهر سوخته را نخستین انیمیشن جهان نامیده‌اند (توسعه کاربردهای انیمیشن و موشن گرافیک در رسانه‌های جدید؛ ص ۹۲). نمایشهای فانوس خیال که شباهت فراوانی به انیمیشن داشت از گذشته‌های دور در ایران رایج بود (نمایش در ایران؛ ص ۱۱۰-۱۱۱). خیام در قرن پنجم سروده است:

این چرخ و فلک که ما در او حیرانیم / فانوس خیال از او مثالی دانیم / خورشید چراغ دان و عالم فانوس / ما چون صوریم کاندرو حیرانیم (خیام، رباعی ۱۱۸). همچنین اجراهای پرده‌خوانی که در آنها نقال و مرثیه‌سرا با استفاده از عوض کردن پرده‌ها، یک روایت داستانی را بیان میکردند تا اندازه زیادی به جهان انیمیشن نزدیک بود.

اما نخستین تلاشها برای تولید انیمیشن به معنای خاص در ایران در دهه‌های سی و چهل هجری صورت گرفت. نخستین فیلم انیمیشن تولید شده ملانصرالدین (۱۳۳۶) به کارگردانی اسفندیار

احمدیه بود. در دهه‌های چهل و پنجاه که سالهای درخشان زایش انیمیشن در ایران بود چند فیلم پویانمایی در وزارت فرهنگ و هنر و کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان توسط جوانان نخبه و علاقمند تولید شد (قصه‌ها و افسانه‌های ایرانی در انیمیشن ایران؛ ص ۱۰۰). البته این آثار در مقابل جریان تجاری فیلم‌فارسی‌های آن دوره رونقی نداشت. وقایع دهه‌های پنجاه و شصت باعث نزول هنر انیمیشن ایران شد و جوانان علاقه‌مندی که در آغاز زیر این چتر جمع شده بودند به گونه‌های دیگر سینمایی گرایش پیدا کردند. در دهه‌های شصت و هفتاد با توجه به مشکلات ساخت انیمیشن تلویزیونی، کارتونهای خارجی فراوانی در برنامه‌های کودک نشان داده میشد. کم بودن کانالهای تلویزیونی و سایر تفریحات، این کارتونها را تبدیل به هیجان انگیزترین خاطره کودکان دهه‌های شصت و هفتاد کرد. نوستالژیی که هنوز هم آن را در بزرگسالی به همراه دارند و برنامه‌های کودک دهه‌های بعد تلویزیون را در مقابل آن کارتونها بی‌جاذبه میدانند.

در سالهای دهه هشتاد که درصد زیادی از جامعه را کودکان و نوجوانان تشکیل میدادند با توجه به سیاستهای فرهنگی تلویزیون نمایش کارتونهای خارجی در برنامه‌های کودک کاهش یافت و عموماً و خاله‌های برنامه‌های زنده جایگزین آنها شد. در همین دهه سینمای کودک ایران بدترین سالهای خود را میگذراند و فیلمهای ساخته شده آن در طول یک سال از انگشتان یک دست هم کمتر بود. جشنواره سالانه فیلم کودک ایران که به نمایش فیلمهای تکراری یا نازل می‌پرداخت در واقع ویتروینی از این عدم موفقیت بود.

در چند سال گذشته ساخت آثار انیمیشن سینمایی افزایش یافته است به گونه‌ای که در سال ۹۵ هشت فیلم انیمیشن در جشنواره فیلم فجر عرضه شد. با وجود این تاکنون تنها چند فیلم سینمایی انیمیشن مانند تهران ۱۵۰۰ (بهرام عظیمی، ۱۳۹۲) و شاهزاده روم (هادی محمدیان، ۱۳۹۳) به شکل گسترده شرایط اکران سینمایی را پیدا کرده‌اند. هر چند مجموعه‌ای از مشکلات ذکر شده در این پژوهش در عدم اکران سایر فیلمها نقش دارند اما یکی از برجسته‌ترین موانع همان ضعف فیلمنامه‌ها و پیرنگ داستانی آنهاست (تبیین اهمیت انیمیشن ملی؛ ص ۳۱۹).

۵- ظرفیتهای انیمیشنی متون کلاسیک ادب فارسی

بسیاری از آثار عظیم پویانمایی جهان، اعم از داستانهای کودکانه، قصه‌ها و افسانه‌ها، محصول آفرینش شخصیت‌های خارق‌العاده و شگفت‌انگیز ادبیات عامیانه (فولکلوریک) و کلاسیک، و حاصل پندارنمایی‌های ذهن بشر است. گستره ادبیات غنی ایران چشمه‌ای نامیرا برای اقتباسهای ادبی در فیلمهای پویانمایی است (نقش فرهنگ و هنر ایران بر اقتباس ادبی در فیلمهای پویانمایی؛ ص ۹). در بخشی پیش‌رو قابلیت‌های گونه‌های مختلف متون کلاسیک فارسی برای اقتباس انیمیشنی مورد بررسی مختصر قرار میگیرد. تقسیم‌بندی ارائه شده به معنای جداسازی حماسه‌ها، متون عرفانی، طنز و فابلها از هم نیست. بسیاری از متون طنزآمیز برخوردار از بار تعلیمیند؛ عواطف شبه انسانی و سخنگویی جانوران نیز علاوه بر فابلها در سایر گونه‌های ادبی دیده میشود و عرفان و حماسه در حماسه‌های

عرفانی به وحدت میرسند. تقسیم‌بندی ما بیشتر معطوف به بسامد بالای اقتباسهای انیمیشنی دنیا از گونه‌های مذکور و وجود آثار برجسته ادب کلاسیک پارسی-که قابلیت فراوانی برای اقتباس انیمیشنی دارند- در هر یک از این انواع است. با این تفسیر است که آثار تاریخی را در تقسیم‌بندی کلی متون برخوردار از ظرفیت انیمیشنی قرار نداده‌ایم، هر چند کتابهایی مانند نفثه‌المصنوع به شکل خاص برخوردار از ویژگیهای تصویری و محتوایی انیمیشنی است که در این پژوهش آنها مورد تدقیق قرار گرفته است.

۵-۱- متون حماسی و اساطیری

حلول اسطوره در انیمیشن از طریق جانب‌خشی به اشیاء بی‌جان و توتهم‌های حیوانی، شکست‌ناپذیری و ابدیت قهرمانان اساطیری و تقابل دائمی خیر و شر شکل می‌گیرد (نقش اسطوره در انیمیشن؛ ص ۶۴-۶۶). اگر چه متون مختلف منشور و منظوم فارسی مانند حمزه نامه، گرشاسب‌نامه، خاوران‌نامه و... به مضامین خیال‌انگیز یا قهرمانانه ملی و دینی پرداخته‌اند اما با شنیدن نام اسطوره و حماسه خواه ناخواه تمام ذهن‌ها به سوی شاهنامه فردوسی می‌رود. وجوه مختلفی از شاهنامه فردوسی آن را مناسب اقتباس انیمیشنی می‌سازد که به اختصار عبارتند از: ۱- تصویرسازی جذاب از قهرمانان اساطیری و تاریخی ملی ۲- اغراق در وجوه تنانی و نیروی جسمانی شخصیت‌های خیر و شر ۳- خلق شخصیت‌های غیرطبیعی مانند دیوها و جادوگران ۳- تصویرسازی اغراق‌آمیز زیبا یا خوف‌انگیز از سرزمین‌های مختلف ۴- برخورداری جانورانی مانند اسبها و خوکها از نوعی شعور و عمل انسانی یا شیطانی ۵- استفاده از الگوی شکست‌ناپذیری قهرمانان خیر و غلبه دائم بر دیوان و دشمنان کشور ۵- استفاده از قصه‌گویی راوی دانای کل به عنوان عنصر اطمینان‌بخش به کودکان ۶- بیان مرحله‌ای و سریالی وقایع متناسب با الگوی قصه‌های دنباله‌دار کودکان ۷- جشنها، موسیقیهای شاد و رنگ‌آمیزی متنوع تصاویر، متناسب با عواطف و جذابیت‌های بصری کودکان و...

هر یک از پیرنگهای مذکور که تمامی آنها در شاهنامه گرد آمده‌اند زمینه‌ای مناسب برای ساخت آثار پویانمایی است. اسطوره عاملی ضروری در اندیشه تاریخی و اجتماعی انسانهاست و هیچ وقت نمی‌میرد بلکه اشکال، روایتها و کارکردهای آن تغییر پیدا میکند. عدم نوزایی اسطوره‌های کهن ایرانی به حذف اسطوره‌گرایی ملی نمی‌انجامد بلکه خلأ آن را با جایگزینی با اسطوره‌های غیربومی پُر میکند (نگاهی به موقعیت کلی انیمیشن- ما میتوانیم-؛ ص ۱۱۶-۱۱۷). هر چند آثار محدود انیمیشنی تلویزیونی در زمینه شاهنامه مانند افسانه‌ ماردوش (حسین مرادی‌زاده، ۱۳۸۱-۱۳۸۴) و داستانهای شاهنامه (سید محمود صائمین، ۱۳۸۳) تولید شده‌اند اما ضرورت‌هایی مانند ارتقاء روح وطن‌دوستی و غرور ملی و حفظ ارتباط نسل‌های نو با فرهنگ و تمدن ایرانی ایجاب میکند تا با دیدگاهی راهبردی از تولید انیمیشن‌های اقتباسی از متن شاهنامه حمایت مالی دولتی صورت گرفته و کیفیت آثار ساخته شده ارتقا یابد.

۵-۲- متون عرفانی و تعلیمی

هر چند در ظاهر ممکن است مفاهیم عرفانی پیچیده‌تر از ذهن کودک و نامناسب برای اقتباسهای انیمیشنی به نظر آیند اما این آثار در لایه‌های بصری، اخلاقی، روایی و حتی جهان‌نگری با دنیای کودکان ارتباط دارند. ذهن کودک هنوز آغشته به واقع‌نگری مادی و محاسبات عقل تجربی نشده است، در نتیجه راحت‌تر از بزرگسالان با جهانهای خیال‌انگیز و شکسته شدن مناسبات عالم ماده ارتباط برقرار میکند. صور خیال در مرز ناسوت و لاهوت شکل میگیرند؛ آنگاه که مفاهیم در راه نیل به آشکال عالم ماده لباس صورت به تن میکنند و اجسام و صورتها در راه تقرب به عالم معنا از شکلهای زمینی خود فاصله میگیرند (زبان عرفان؛ ص ۲۱۳-۲۱۶). این عالم خیال بیشترین نزدیکی را با ذهن سیال کودک و تصویرسازیهای خیال‌انگیز او دارد. تصویرسازیهای متون کلاسیک از مراحل سیر عرفانی آمیخته با نور، رنگ، شادی، وهم، ترس، سرزمینها و شخصیتهای خارق‌العاده و ... است. فضای اغراق‌آمیز مذکور قرابت فراوانی با فضای بصری انیمیشن‌ها دارد.

مضمون اخلاقی آثار عرفانی اغلب در پوشش تمثیلهای جذاب ارائه میگردد. از آنجایی که این تمثیلهای در خدمت ارائه اهداف اخلاقی روایت‌اند و نقش ابزاری دارند، پیچیده نیستند و برای کودکان قابل درک‌اند؛ در نتیجه به واسطه آنها میتوان به گونه‌ای غیرمستقیم مفاهیم اخلاقی را به کودکان منتقل کرد. همچنین در جهان عرفان اجسام روح و زبان پیدا میکنند و جانوران هم برخوردار از ادراک و روابط انسانیند. از این نگره هم میتوان بین عرفان و جانبخشی به اشیاء و داستانهای حیوانات در کارتونهای کودکان ارتباط برقرار کرد. منطق الطیر عطار و بعضی تمثیلهای مولوی از جمله نمونه‌های مناسب متون عرفانی برای اقتباس انیمیشنی‌اند.

غیر از متون عرفانی بعضی آثار تعلیمی که مبتنی بر داستان‌گویی و مقامه‌اند نیز برخوردار از ظرفیتهای اقتباس انیمیشنی‌اند (مانند بعضی حکایات گلستان و مقامات حمیدی). وجود شخصیت محوری، قصه‌گویی اپیزودیک، و فضای شاد مقامه‌ها آنها را برخوردار از این قابلیت‌ها میسازد. شخصیت محوری جذاب و مشکلات متفاوتی که اغلب در هر قسمت برای او پیش می‌آید و او آنها را حل میکند هم با ذهن ساده کودک و هم با علاقه‌مندی او به قهرمان مانا تطابق دارد. از این رو بسیاری از انیمیشنهای سریالی ساختاری مشابه شکل مشروح دارند (مانند ای کیوسان و سفرهای میتی کومان). مانعی که برای اقتباس از بعضی متون عرفانی و تعلیمی وجود دارد فرع بودن روایت در آنهاست که این امر گاه به عدم قوام و انسجام داستانی روایت‌های عرفانی و اخلاقی می‌انجامد. همچنین پایان‌بندیهای ذهنی و کلامی به جای پایانهایی مبتنی بر عمل دراماتیک نیز در بعضی متون عرفانی و تعلیمی مانعی در مقابل اقتباس نمایشی است (مشت در نمای درشت: معانی و بیان در ادبیات و سینما؛ ص ۲۲). این نقطه ضعف مخصوصاً در انیمیشن‌ها بسیار به چشم خواهد آمد چرا که ذهن بصری کودک انتظار پایانی عینی برای داستان را دارد.

فابلها را میتوان در زیر مجموعهٔ متون تعلیمی گنجانند چرا که محتوای حکایت‌هایشان اغلب توجه دادن غیرمستقیم مخاطبان به مفاهیم اخلاقی است. البته اعطای ادراک و جانبخشی به حیوانات و اجسام در فابلها به گونه‌ای بین آنها و توت‌های اساطیری ارتباط برقرار میکند. به طور کلی در جهان امروز کاراکترهای حیوانی را باید بیشتر در افسانه‌ها جستجو کرد، ضمن آنکه آنها نماد و تیپ‌هایی از کاراکترهای انسانند (ادبیات و پویانمایی؛ ص ۱۲۶). همانطور که اشاره شد نوعی ادراک انسانی و شیطانی در حیوانات آثار اساطیری و عرفانی نیز وجود دارد. برخلاف گونه‌های مذکور جهان فابلها عموماً مختص حیوانات و روابط آنهاست. همچنین روایت در آنها نقش پُر رنگ‌تری از تمثیلهای عرفانی دارد. از این رو تعداد فراوانی از آثار انیمیشنی اثر گذار بر کودکان بر مبنای زندگی و روابط جانوران ساخته شده‌اند. از میان متون کلاسیک فارسی آثاری مانند کلیله و دمنه، مرزبان‌نامه و شعر موش و گربهٔ عبید زاکانی که بر پایهٔ فابلها شکل گرفته‌اند، مناسب اقتباس انیمیشنی‌اند (مشت در نمای درشت: معانی و بیان در ادبیات و سینما؛ ص ۴۵). البته این آثار در گذشته بیشتر از آنکه به تربیت کودکان نظر داشته باشند برای تربیت محترمانه و غیر مستقیم حاکمان نوشته می‌شدند! بیشتر فابل‌های ادبی فارسی در یک داستان پایان می‌گیرند و قهرمان محوری سریالی ندارند ولی انیمیشن‌های جانوری مانند حاج زنبور عسل، موش و گربه و ... بر پایه تداوم و حضور سریالی شخصیت‌های مرکزی محبوب شکل می‌گیرند.

۵-۳- داستانهای عامیانه و طنزآمیز

پرطرفدارترین و زیباترین حکایت‌ها و تمثیلهای برگرفته از داستانهای عامیانه‌اند. این داستانها برخاسته از زندگی، زبان، ترانه‌ها، خیالات و اندیشه‌های روزمرهٔ مردم است. سادگی، شادی و پیام اخلاقی این داستانها آنها را مناسب اقتباس‌های انیمیشنی می‌سازد (کاربردهای ادبیات عامه در پویانمایی؛ ص ۴۶-۵۹). در پشت سر بسیاری از تمثیلهای زبان فارسی (مانند دوستی خاله خرسه) داستانهای کوتاه و پندآموزی وجود دارند که میتوان به واسطهٔ تصویرسازی اپیزودیک انیمیشنی از آنها، مفاهیم اخلاقی را به سادگی به کودکان منتقل کرد. حکایت‌های مقامه‌وار ملانصرالدین نیز از جمله داستانهای عامیانه طنزآمیز است که بر پایهٔ شخصیت‌های مشابه آن ده‌ها کارتون در جهان تولید شده است (از ای کیوسان تا کایوت و میگ میگ). در میان آثار کلاسیک حکایت‌های کوتاه سعدی و عبید زاکانی نیز در بر دارندهٔ مضامین، شخصیت‌ها و پیرنگ‌های طنزآمیز مناسب برای پویانمایی است. تمثیلهای و حکایت‌های کوتاه طنزآمیز بیشتر برای ساخت سریال‌های اپیزودیک انیمیشنی مناسب‌اند ولی داستانهای عامیانه‌ای وجود دارند که با کمی گسترش میتوان از آنها فیلم‌های سینمایی انیمیشن ساخت.

۶- ویژگی‌ها و ظرفیتهای نفثه‌المصدور برای اقتباس انیمیشنی

نفثه‌المصدور در شمار متون فنی قرن هفتم هجری قرار می‌گیرد. نثر مسجع، به کارگیری صور خیال و پیچیدگیهای مفهومی و زبانی از مشخصات متون مذکور است. مؤلف این اثر بیش از هر چیز به این ویژگی‌های بیانی نظر داشته است، اما در کنار آنها به واسطهٔ نگاه دراماتیک و طنز پردازانه به

وقایع، حوادث شکل گرفته در مسیر تعقیب و گریز لشکر مغول و سپاه سیدجلال الدین خوارزمشاه و مصایب پیش آمده برای خود(به عنوان یکی از نزدیکان جلال الدین) را به زیبایی روایت کرده است. با این حال سختی ارتباط مخاطبان عام با متن مصنوع نفثه المصذور و جلب شدن توجه‌ها به ویژگیهای بیانی آن، پژوهشگران را از تدقیق در ویژگیهای دراماتیک این اثر دور نگاه داشته است، به گونه‌ای که شمار مطالعات انجام شده در این باب کمتر از انگشتان یک دست است. در هر اشاره‌ای به ویژگیهای انیمیشنی متون کلاسیک اغلب شاهنامه، تمثیلهای و روایت‌های تعلیمی و داستانهای عامیانه به ذهن متبادر میشود، در حالی که این ویژگیها منحصر در آثار مذکور نمی‌شود. ضروری است در ورای کلیشه‌های ذکر شده، مطالعات تطبیقی دراماتیک در میان گستره متنوع متون کلاسیک انجام شده و ظرفیتهای کمتر شناخته شده مورد کاوش قرار گیرد و به مخاطبان معرفی گردد. ممکن است همین کاوشها قضاوت‌های کلیشه‌ای در مورد ظرفیتهای دراماتیک متون کلاسیک را تغییر داده و سلیقه‌های متفاوت را مجذوب آنها سازند. نفثه المصذور علاوه بر تعلیق و روایت دراماتیک تاریخ ملی به واسطه نوع داستان‌گویی و تصویرسازی حوادث جلوه‌های انیمیشنی جذابی نیز یافته است که آنها را در این پژوهش مورد بررسی قرار میدهم. طبیعتاً در اقتباس از این اثر الفاظ و حوادث نامتناسب با جهان کودکان مورد تعدیل قرار میگیرند. البته هنر انیمیشن با تصویرسازی فانتزی از وقایع حتی صحنه‌های خشونت و جنگ را هم متناسب با گروههای سنی کودک و نوجوان نمایش میدهد.

۶-۱- ویژگیهای دراماتیک نفثه المصذور

آغازین گام برای اثبات برخورداری یک اثر از ویژگیهای مناسب برای اقتباس انیمیشنی، اثبات دراماتیک بودن آن است، زیرا هر فیلم انیمیشن قبل از انیمیشن بودن یک فیلم است و از روی یک فیلم‌نامه ساخته شده است. نفثه المصذور دارای یک خط روایی محوری است. وقایع آن را میتوان در قالب ساختار سه پرده‌ای نمایش ارسطویی گنجانند. در آغاز ماجرا مؤلف در تصمیمی که گاهی به نكوهش آن میپردازد در دیوان جلال الدین قبول مسئولیت میکند. با قبول این مسئولیت رفته رفته مرحله اول (آرامش)، پایان مییابد و وارد مرحله درگیری و تعلیق میشویم. در این مرحله که قسمت عمده نفثه المصذور به شرح آن پرداخته است حوادث متعددی مانند شبیخون مغول، تعدی حاکمان طماع و پیمان شکن، خیانت و دسیسه چینی همراهان سابق، بیماری سخت، غارت دزدان و عبور از مناطق صعب العبور و وحشت‌انگیز روی میدهد. زیدری پس از پشت سر گذاشتن تمام این مصائب در مرحله سوم در دیار سلاطین ایوبی پای به ساحل آرامش میگذارد و با امنیت و آسایش ولی با خاطری غمناک به شرح سرگذشت خود میپردازد. مجموعه حوادث روی داده برای راوی تعلیق مناسب برای ساخت یک فیلم سینمایی پر هیجان و جذاب را ایجاد میکند.

شخصیتهای این اثر به شدت تیپیکال و نمایشی هستند. جلال الدین در روایت زیدری پادشاهی اساطیری و وطن پرست است که برای نجات کشورش در مقابل دشمن متجاوز ایستاده است. بر خلاف تصویری که از جلال الدین و بعضی یاران او نشان داده میشود زیدری از لشکر تاتار تصویری متفرد

ارائه نمی‌دهد و مثلاً به توصیف یکی از فرماندهان آنها نمی‌پردازد بلکه هویتی جمعی از آن ارائه میکند. آنها مانند اشباح کمین کرده در تاریکی همه هم شکلند و چهره‌ای غیر انسانی و دوزخی دارند. سایر شخصیت‌های معرفی شده توسط زیدری مانند پادشاهان عادل و طماع یا همراهان صادق و خیانتکار به عنوان نمایندگان خیر و شر نوعی کشمکش دو قطبی در اثر ایجاد میکنند. نمونه این افراد و کشمکشها را در بسیاری از آثار سینمایی و تئاتری میتوان دید؛ در واقع میتوان گفت زیدری شخصیت‌پردازی نمایشی از افراد مذکور صورت داده است (سینمای اقتباسی و ادبیات کلاسیک فارسی؛ ص ۴۶۵-۴۸۲).

مؤلف نفثه المصدور به شرح مقطعی تراژیک از وقایع تاریخی کشورمان پرداخته است. همانطور که میدانیم تراژدی از بن‌مایه‌های اصلی نمایش است و نمایش از زمان ارسطو تا شکسپیر آمیخته با تراژدی است. در آثار هالیوودی نمونه‌های متعددی از قهرمانانی به تصویر کشیده میشوند که تا آخرین نفس برای وطن و ارزشهایشان مبارزه میکنند و قهرمانانه می‌میرند (ر.ک فیلمهای اسپار تاکوس، گلا دیاتور، شجاع دل و...). با این وصف نفثه المصدور یکی از بهترین کتابها برای اقتباس و ساخت فیلمهای تاریخی-ملی است. فیلمهایی که در صورت ساخته شدن به تقویت روح وطن پرستی و اشعار قهرمانان تاریخی کشور می‌انجامند.

۶-۲- ارتباط مکاتب هنری و انیمیشن در نفثه المصدور

در هر یک از مکاتب هنری نوعی دیدگاه به هستی برجسته‌سازی میشود، و در واقع بعضی وجوه زندگی با اغراق تصویر میشود. جهان انیمیشن نیز جهان اغراق و دیدگاه فراواقعی به داستانها و شخصیتهاست و تصویرسازیهای رمانتیک، سورئال، اکسپرسیونیستی و... بیشترین تناسب را با هنر پویانمایی دارند. در واقع در سینما و تئاتر حداقل به واسطه حضور بازیگر با سطحی از واقعیت روبه‌رویم ولی در انیمیشن هم طبیعت و هم شخصیت تصاویری ساخته شده‌اند که میتوان آنها را با درجات بالای خیال‌انگیزی خلق کرد. این اغراق متناسب با جهان‌نگری کودکان (هندسه و معماری در انیمیشن؛ ص ۴۳) و ضرورت وضوح و برجسته‌نمایی مفاهیم اخلاقی برای آنهاست. در این بخش در میان مکاتب هنری به‌اختصار به وجوه اکسپرسیونیستی و رمانتیسمی نفثه المصدور و ارتباط این وجوه با هنر انیمیشن اشاره میشود. البته با توجه به نقش برجسته شخصیت‌پردازی و روایت، ابعاد هنری این ویژگیها در نفثه المصدور به شکل جداگانه مورد بررسی قرار میگیرد.

۶-۲-۱- جلوه‌های اکسپرسیونیستی انیمیشن در نفثه المصدور

اکسپرسیونیسم را میتوان نوعی هذیان‌نگری هستی دانست. چشم‌اندازی معوج به طبیعت، تصاویر، شخصیتها و وقایعی که انسان را احاطه کرده‌اند و میکوشند او را به سوی قهقرا و مرگ سوق دهند. رنگهای تیره، خطوط درهم، مکانهای ناپایدار و شکننده و شخصیتهای شیطانی از ویژگیهای بصری آثار اکسپرسیونیستی است. این نگره انعکاسی از ناپایداری طبیعت و زوال و مرگی است که در لایه‌های آن پنهان شده و سرانجام روزی از گوشه‌ای از آن سر بر می‌آورد و انسان را به کام خود

میکشد. فیلم سینمایی مطب دکتر کالیگاری (رابرت وینه، ۱۹۲۰) و مقدمه داستان بیژن و منیژه شاهنامه فردوسی نمونه‌هایی از آثار برخوردار از تصویرسازی اکسپرسیونیستی‌اند (سینما و ساختار تصاویر شعری در شاهنامه؛ ص ۱۸۳-۱۸۴). تصاویر اکسپرسیونیستی نفثه المصدور را میتوان نمودی از تقدیر باژگونه نویسنده آن دانست. زمین و زمان دست به دست هم داده‌اند تا او را از ساحل آرامش دور سازند. تقدیر به مثابه اژدهایی است که هر دم در قالب کوه، سرما، اجنه، تاریکی، انسانهای شریر و لشکر تاتار سر بر می‌آورد و میکوشد تا زیدری و همراهانش را فرو بلعد. در زیر به چند نمونه از تصویرسازیهای اکسپرسیونیستی زیدری اشاره میشود:

«طوفانِ بلا چنان بالا گرفته که کشتی حیات را گذر بر جداول مَمَات مُتَعین گشته، بروق غَمَام بصر رُبای «يَكَاذُ الْبَرْقُ يَخْطِفُ أَبْصَارَهُمْ» به بَرِيقِ حُسام سَر رُبای متبدل شده...، سحائب غَذَب بار نوائِبِ غَضَب بار گشته، فُرَات که نبات روینیدی رُفات بار آورده، زمین که از قطرات ژاله رنگ لاله داشته (ع) تُری عَن دَمِ الْقَتْلَى بِحُمَرَةٍ عِنْدَمِ شَجَرَةٍ شَمْشِير که بهشت در سایه اوست... چون درختِ دوزخیان سربار آورده "طَلَعَهَا كَأَنَّهُ رَأْسُ الشَّيَاطِين" (نفثه المصدور؛ ص ۱).

«اجل دو اسپه در پی، عُقابِ عِقَاب در شتاب و مجلسِ اعلی در شراب، نهنگِ جان شکر در آهنگ، و ایشان در نوا و آهنگ، اَرَقَمِ آفت در قصد جان بیدرنگ و ایشان در زخمه و ترنگ، ای در غرقاب نار به کار آب پرداخته و در گذر سیلاب مجلس شراب ساخته و در کام اژدهای دمان، دهان از پی شیرینی عسل گشاده...»

«گرداگرد خرگاه جهانگیر چنان فرو گرفته بودند که نظر با همه حدّت از آن سوی حلقه گذر نیافتی، گفתי که سکندر در میان ظلمات گرفتار و آب حیات تیره، کلاب حوالی غاب احاطت گرفته و شیر خفته... «يَوْمَ يَفِرُّ الْمَرْءُ مِنْ أَخِيهِ وَ أُمِّهِ وَ أَبِيهِ...». اسب تاخته به هر جانب که دویدم بلا را گرد خویش درآمده دیدم. «لَهُمْ مِنْ فَوْقِهِمْ ظُلَلٌ مِنَ النَّارِ وَ مِنْ تَحْتِهِمْ ظُلَلٌ ذَلِكَ يُخَوِّفُ اللَّهَ بِهِ عِبَادُهُ يَا عِبَادِ فَاتَّقُونِ». کار-دور از همه دوستان-چنان تنگ شده بود که از تاتار در تاتار می‌گریختم. فَارَقْتُهَا وَ الْمَوْتَ حَيْرَانُ يَنْظُرُ! (نفثه المصدور؛ ص ۴۰-۵۷).

«مُرُوجی که غزال آفتاب چهره در آن وطن داشتی غُرَاب تاریک روی در او نشسته، مَرَاتِعِ آهوان بیکبار مَرَابِضِ گرگان شده...، ممالک همه مهالک گشته، مَسَالِكِ بیکبار مَعَارِكِ شده، دیوان در جای اصحاب دیوان تمکّن یافته...، ریاضِ رَسَاتِیقِ اُنِیقِ مَحَطَّ مَجَانِیقِ شده، بجای هر شاهدهی که دیده بودم تابوت شهیدی نهاده... شیر در شارع آن خرابه‌ها (ع) کلابِ غلیها هَمَّهْنِ اجتذابها، چون کرکس مردارخوار پس خورده تاتار، این مرآن را همی زند مِخْلَبِ/وان مرین را همی زند منقار» (نفثه المصدور؛ ص ۹۴-۹۵).

تصویرسازی اکسپرسیونیستی کودکانه را میتوان اغلب در انیمه‌های ژاپنی مانند افسانه توشیشان (تاکه ایچی سایتو، ۱۹۸۱) مشاهده کرد. کارتونهای اکسپرسیونیستی با توجه به گروه سنی کودکان و نوجوانان بیننده ضمن ایجاد متعادل ترس به عنوان یک حس انسانی در آنها، در سرانجام

داستان امید و شجاعت را پیروز می‌سازند. آنچه باعث می‌شود فضای هراسناک نفثه‌المصدر متناسب با آثار کودکانه تصویر آید دو موضوع است؛ اول روایت گذشته‌نگر (مبتنی بر فلاش‌بک) که نمایانگر بقای راوی و رهایی او از چنگ دیو حوادث است و دوم نگاه طنز پردازانه زیدری به این حوادث و اماکن و امید او به آینده است: (مَوَاعِدُ لِلْآيَامِ فِيَّ وَ رَغَبَتِي إِلَى اللَّهِ فِي إِنْجَازِ تِلْكَ الْمَوَاعِدِ) (نفثه‌المصدر؛ ص ۸۹)، که باعث نوعی تعدیل هراس موجود در آنها می‌گردد و بین تصاویر مذکور و تصاویر هیجان- انگیز و اغراق‌آمیز انیمیشنهای پرتعلیق (مثل انیمیشنهای ژاپنی که جهان ارواح و... را به نمایش می‌گذارند) شباهت ایجاد می‌کند.

۶-۲-۲- جلوه‌های رمانتیکسمی انیمیشن در نفثه‌المصدر

طبیعت و آرمانشهر از نمودهای رمانتیکسم در نفثه‌المصدرند. طبیعت از دید رمانتیکها شیئی بی‌روح و منفعل نیست بلکه بازتابی از روان انسانها و آینه‌ای در برابر عواطف آنهاست. شخصیتها از زیبایی آن شاد و از قهر آن غمگین میشوند و در نقطه‌ی مقابل طبیعت نیز متأثر از عوالم درونی انسانهاست (نمودهای رمانتیکسم در نفثه‌المصدر؛ ص ۵۴-۵۵). این حس‌آمیزی و جانبخشی در انیمیشن به اوج خود میرسد. در کارتوننها میتوان با تصویرسازی خاص از درختها، کوهها و گلها آنها را شبیه به انسانها ساخت و به آنها قدرت سخن گفتن بخشید. زیدری در بعضی قسمتهای اثر خود به این جانبخشی نزدیک شده است. برای مثال گاه شب و روز مانند دو جنگجو در هم می‌آمیزند و یا به زن و مردی تشبیه میشوند:

«چون سپیده‌ی سپیدکار چادر قیری از روی جهان درکشید... زاهدِ پگاه خیز صبح بر قسّیس سیاه گلیم شب استیلا یافت، عروس شام جهازِ زر از طاقچه‌های آسمان در هم چید... دست استیلاي روز عقد کواکب از هم فرو ریخت.» (نفثه‌المصدر؛ ص ۴۱-۴۲).

گاه نیز خورشید و کوه و جنگل و دریا از مرگ جلال‌الدین غصه‌دار میشوند و عزاداری میکنند: «آسمان در این ماتم کبود جامه تمامست. زمین در این مصیبت خاک بر سرست. شفق به رسم اندوه‌زدگان رخسار به خودن دل شسته است. ستاره بر عادت مصیبت رسیدگان بر خاکستر نشسته است. صبح در این واقعه‌ی هائل اگر جامه دریده است صادقست، ماه در این حادثه‌ی مشکل اگر رخ بخون خراشیده، بحقّست.» (نفثه‌المصدر؛ ص ۴۸).

و گاه حتی به مفاهیم نیز تجسم بخشیده است:

«ای مرگ پیکار فروگذار چون همه تیر انداختی و ای روزگار بیکار باش چون جعبه پیرداختی.» (نفثه‌المصدر؛ ص ۵۰).

شهر آرزوها (یکی دیگر از نمودهای رمانتیکسم در نفثه‌المصدر) نقطه‌ی تلاقی رویاهای کودکانه است. سرزمینی خیالین که پُر از رنگ و نور و شادی و مهربانی و خوراکیهای خوشمزه است. میتوان در آن پرواز کرد و هر خواسته‌ای که داشته باشی محقق میشود. مکتب رمانتیکسم هم در گریز از واقعیت ناشاد پسانسانی به آرمانشهر نظر خاصی داشته است. سرزمینی رویایی در گذشته یا آینده که از

اجتماع ناشاد و مناسبات ناپاک جهان واقعی فاصله دارد و در آن خبری از رنج و محنت نیست. جهانی که میتوان آن را تبلور کمال مطلق دانست. برای زیدری میتوان آرمانشهری دو گانه قائل بود؛ آرمانشهری در گذشته، سرزمین آبا و اجدادی که از آن دور افتاده و آرزو دارد که حداقل جنازه‌اش را به آن باز گردانند (نفثه المصدور؛ ص ۵۵) و آرمانشهری در پایان روایت که در آن ساحت با راحت و جناب جنات صفت فی اهناء شرب و امرأه و اطمینان عیش و آرخاه روزگار میگذراند (نفثه المصدور؛ ص ۳۲) و پادشاهی عادل و مهربان بر آن حکم می‌راند (نمودهای رمانتیک در نفثه المصدور؛ ص ۵۷). حد فاصل این دو آرمانشهر تولد و بهشت را برزخ دنیای اکسپرسیونیستی زیدری تشکیل میدهد که تاریخ او به شرح آن میپردازد. گویی او انسانیت که در هوس سبب گناه به عذاب دنیا سقوط میکند و میکوشد تا از آن رهایی یابد. با توجه به رویاندیشی کودکان، شهر رویایی به شکل مستقیم و غیرمستقیم از بن‌مایه‌های اصلی انیمیشن‌هاست. گاه با طی مراحل سخت و سفرهای دور و دراز میتوان به این شهر رسید و گاه از طریق یک رمز یا جادوی خاص. الدرادو (شهر طلایی) در کارتون پسر کوهستان، شهر خیالی در کارتون سندباد، شهر پریان در باری شهر پریان و ... مثالهایی از این آرمانشهر کودکانه‌اند.

۶-۳- شخصیت‌پردازی انیمیشنی در نفثه المصدور

داستان فرزند جهانبینی و اعمال شخصیت‌هاست. شخصیتها را میتوان در دو گروه شخصیت‌های خاکستری و شخصیت‌های سیاه و سفید گنجانند. روایت یک داستان خوب به شکل انیمیشن مستلزم نوعی شخصیت‌پردازی غیر عادی است. (چگونه پیکسار دنیای انیمیشن را فتح کرد؛ ص ۷۵) در نقد نو هنرهای نمایشی اغلب بر پرداخت چند لایه شخصیتها و تصویرسازی خاکستری از آنها تأکید میشود و انگاره سیاه و سفید و دیو و پریانی از انسانها نوعی سطحی‌نگری تلقی میگردد. البته در انیمیشن و قصه‌های کودکان این الگو متفاوت است. ذهن کودک ذهنی پاک و بی‌آلایش است و اسیر لایه‌های فکری و رفتاری انسانهای بزرگسال نشده است، بنابراین در نگاه او تقسیم‌بندی اولیه‌ای از انسانها وجود دارد: آدمهای خوب و آدمهای بد. شخصیت‌پردازی سیاه و سفید در انیمیشن‌ها بیشتر از آنکه تلاش کند انسانهایی را خیر مطلق و انسانهایی را شر مطلق معرفی کند میکوشد تا با جمع‌آوری شرارتهای ناپاکیها در یک شخصیت و خوبیها و عواطف انسانی در شخصیت دیگر این ویژگی‌های رفتاری و تفاوت و تعارض آنها را به گونه‌ای ساده و مجسم برای کودکان به نمایش بگذارد. در واقع این تقسیم‌بندی و تیپ‌سازی شیوه‌ای ساده برای جداسازی خوبیها از بدیها در منظر کودکان است. شخصیت‌های نفثه المصدور همراستا با شخصیت‌های انیمیشنی اغلب در دو گروه شخصیت‌های سیاه و سفید می‌گنجند. شخصیت‌های منفی شامل سپاهیان مغول (که مانند کارتونهای جنگی اغلب هم شکل تصویر میشوند)، بعضی همراهان مودی، فرصت‌طلب و خائن جلال‌الدین که در مواقع ضعف و شکست سپاهش از پشت به او خنجر می‌زنند و حتی به یاران سابق خود هم رحم نمیکنند و همچنین پادشاهانی‌اند که در زمان قدرت جلال‌الدین خود را مطیع و علاقه‌مند به او جلوه میدادند ولی به

محض شکستِ او اموالش را غارت و یارانش را برده و دربند می‌سازند. این شخصیت‌های منفی در بعضی مواقع (مثلاً در تصویرسازی از لشکر مغول) تصویری اکسپرسیونیستی می‌یابند. در نقطهٔ مقابل این افراد گروه دیگری از شخصیت‌های نفثه‌المصدر تصویر کاملاً مثبت و انسانی دارند. میتوان گفت زیدری در اثر خود نوعی تعادل و دو قطبی‌سازی بین شخصیت‌های مثبت و منفی ایجاد کرده است. در مقابل شاهان طماع و ستمگر (مانند شاه آمد) پادشاهان عادل و بخشنده‌ای (مانند شاه اربیل) حضور دارند که به زیدری و سپاهیان شکست خوردهٔ جلال‌الدین پناه داده و از بخشیدن نعمت و محبت به آنها دریغ نمی‌ورزند. در مقابل شخصیت‌های شریر و خائن (مثل وزیر و جمال علی عراقی) افراد مهربان و ناصحی وجود دارند که با زیدری همراهی میکنند یا او را ترغیب به انجام عمل درست میکنند (مانند جدّ او). اسطوره‌ای‌ترین شخصیت نفثه‌المصدر خود جلال‌الدین است که راوی در چند جای اثرش به وصف شجاعت و مردانگی‌اش در نبردها می‌پردازد و با نگاه ناباورانه به مرگش به او قبای ابدیت می‌پوشاند. این قهرمان‌گرایی در مقابل شخصیت‌های منفی و اکسپرسیونیستی، وجهی رمانتیک به شخصیت جلال‌الدین می‌بخشد:

«آفتاب بود که جهان تاریک را روشن کرد، پس بغروب محجوب شد، نی سحاب بود که خشکسال فتنهٔ زمین را سیراب گردانید، پس بساط در نوردید. شمع مجلس سلطنت بود، برافروخت، پس بسوخت. گل بستان شاهی بود، باز خندید، پس بیژمرد» (نفثه‌المصدر؛ ص ۴۷).

قهرمانان زمان کودکی انسانها الگوی آرمانی بزرگسالی آنهاست و نقش فراوانی در شکل‌بخشی به شخصیت آینده‌شان دارند. از این رو قهرمانان به شکل مستقیم و غیرمستقیم در اکثر انیمیشن‌ها حضور دارند. کارتون‌های کودکانه اغلب صحنهٔ تقابل خیر و شر و نیکی و زشتی‌اند. در آنها به‌وفور میتوان مانند نفثه‌المصدر قهرمانان اساطیری، پادشاهان زورگو و طماع، شخصیت‌های مهربان و افراد فربکار و شرور را مشاهده کرد (مانند کارتون‌های رابین هود، دو قلوها و ...). از این لحاظ شخصیت-پردازی نفثه‌المصدر تا اندازهٔ زیادی کارتونی است.

۶-۴- روایت انیمیشنی در نفثه‌المصدر

در این بخش میکوشیم به این پرسش پاسخ دهیم که آیا میتوان تشابهی میان روایت نفثه‌المصدر و روایت انیمیشنی برقرار کرد و روایت این اثر زمینه‌ای برای اقتباس انیمیشنی از آن به دست میدهد یا خیر؟ روایت نفثه‌المصدر روایتی اول شخص و مبتنی بر فلاش‌بک «flashback» است. روایت اول شخص با مرکز قرار دادن راوی، عواطف او را در کانون توجه قرار میدهد و بنای داستان را بر خیالات و اندیشه‌هایش می‌گذارد. با این وصف روایت اول شخص پیرنگی رمانتیک می‌یابد (نمودهای رمانتیک در نفثه‌المصدر؛ ص ۵۱) و میتوان بین آن و خیالات کودکانه ارتباط برقرار کرد. مخصوصاً در انیمیشن‌ها کارگردان با شخصیت‌پردازی عاطفی از شخصیت‌های مثبت بین آنها و کودکان همذات-پنداری ایجاد میکند و کودک اغلب خود را در نقش قهرمانان کارتونی تصور میکند. وجود راوی اول شخص و صدای او اثر افزاینده‌ای بر این همذات‌پنداری کودکانه دارد.

روایت اول شخص گذشته‌نگر (مبتنی بر فلاش‌بک) با فاصله‌گذاری زمانی ضمن دور ساختن مخاطب از توهم آسیب‌پذیری از حوادث و شخصیت‌های بد طینت، به ما این اطمینان خاطر را میدهد که راوی در فراز و فرود وقایع جان خود را حفظ کرده است. استفاده از عبارت در گذشته‌های دور در آغاز داستانهای کودکان هر چند کاربردی عام یافته و معطوف به معرفی جهانی خیالین است اما میتوان آن را مؤید نظر مذکور در خصوص فاصله‌گذاری زمانی مابین حوادث و مخاطب کودک نیز دانست. حتی اگر روایت مربوط به زمان حال باشد مخاطبان بزرگسال قادرند مابین دنیای واقعی و جهان داستان فاصله ایجاد کنند، اما روایت گذشته‌نگر و شخص راوی در قصه‌های کودکان به گونه‌ای خاص نقش فاصله‌گذاری بین کودک و حوادث سخت و شخصیت‌های شریر داستان را بر عهده دارند. حضور پر رنگ قصه‌گو و صدای او در داستانهای کودکان نمودی از تناسب روایت گذشته‌نگر با جهان داستان کودکان است. این نحوه داستان‌گویی در حفاظ فاصله‌گذاری ذهن کودک را که مشتاق به جهان خیالات است از دنیای واقعی جدا و به سرزمین رویاها و شگفتی‌ها میبرد. بی‌گمان در صورت روایت زمان حال خشونت و وحشت موجود در نفثه‌المصدور آن را برای گروه سنی کودک نامناسب می‌ساخت اما به واسطه روایت گذشته‌نگر میتوان بین آن و مخاطب کودک ارتباط برقرار کرد.

شایان ذکر است که داستان ادبی به علت مکتوب بودن اغلب گذشته‌نگر است و کارتون و فیلم به سبب نمایش عینی، اغلب معطوف به زمان حالند. با این حال استفاده از فلاش‌بک و نریشن راوی روایت بصری را گذشته‌نگر و سوم شخص می‌نمایند. در نفثه المصدور نیز به واسطه ورود راوی داستان قطع و به زمان حال می‌آید و دوباره به وسیله فلاش‌بک به گذشته باز میگردیم. نریشن قصه‌گویانه زیدری در این رفت و آمدهای تاریخی جلوه‌ای محسوس مییابد که در اقتباس دراماتیک میتوان از آن بهره برد.

روایت نفثه‌المصدور را میتوان نوعی سفرنگاری یا سفرنامه‌نویسی به حساب آورد. زیدری در کتاب خود به وقایعی اشاره میکند که در نقاط مختلفی مانند قزوین، تبریز، گنجه، خوی، اربیل، آمد، بیلقان و... بر او گذشته است. با توجه به خط سیر طبیعی داستان، تنوع مناظر، رخ دادن رویدادهای گوناگون و تعلیق، سفرها بالذاته برخوردار از ظرفیتهای دراماتیکند؛ از این رو کهنترین داستانهای حماسی جهان مانند ادیسه هومر، هفت‌خوان رستم و اسفندیار و... بر مبنای سفر قهرمانان شکل گرفته‌اند. در داستانهای عرفانی مانند منطق‌الطیر نیز سفر وسیله‌ای برای تصویر عوالم مختلف و سیر روحی شخصیتها برای دستیابی به آرمانشهر است. ساخته شدن صدها فیلم در ژانر جاده‌ای در سینما (مانند فیلمهای ماجرای سفر استریت اثر دیوید لینچ، جاده اثر فلینی و...) نمودی از توجه سینما به ظرفیت دراماتیک سفر است. با توجه به اثر افزاینده سرزمینهای ناشناخته و راز آمیز، شخصیت‌های متفاوت و نادیده، تعلیق و رویدادهای مهیج بر کودکان، سازندگان انیمیشن‌ها فراتر از فیلمهای رئال به مضمون سفر در روایت توجه نشان داده‌اند. کارتونهای بی‌خانمان، سندباد، دوقلوها، سفرهای میتی کومان،

پسر کوهستان، نمو و... نمونه‌هایی از این آثارند. در واقع سفر در این آثار وسیله‌ای برای نمایاندن تجربه‌های متفاوت به کودکان و رشد شخصیتی آنهاست.

البته صرف برخورداری از روایت گذشته‌نگر و سفرنامه‌ای و وجود راوی قصه‌گو اثری را مناسب اقتباس انیمیشنی نمی‌سازد بلکه این ویژگیها در تناسب با جهان داستان کودکان است و در کنار سایر ویژگیهای مورد تدقیق در این پژوهش نمایی از ظرفیتهای انیمیشنی نفثه‌المصدر ارائه مینماید.

۶-۵- طنز انیمیشنی در نفثه‌المصدر

طنز یکی از بُن‌مایه‌های اصلی انیمیشن‌هاست. داستان بسیاری از کارتون‌ها بر مبنای شکل‌گیری موقعیتهای متعدد طنزآمیز برای شخصیتهای طماع و دست و پاچلفتی شکل میگیرد (مثل موش و گربه و کاپوت و میگ‌میگ). غیر از گونه مذکور معمولاً در تمام انیمیشنهای ساخته شده لحظات طنزآمیزی قرار دارد. ضرورت این امر تلطیف صحنه‌های خشن و شاد کردن فضای داستان برای مخاطبان کودک و نوجوان است. علی‌رغم سختیها و مصائبی که بر سر راه راوی نفثه‌المصدر قرار دارد زبان او طنز پردازانه است. همین نگاه طنز پردازانه است که باعث میشود او با وجود تمام محنتها انگیزه و قوای ذهنی و جسمی خود را برای غلبه بر مشکلات حفظ کند. برای مثال توصیف زیدری از کوهستانهای صعب‌العبور و شبه‌های تاریک بیابان و اجنه موجود در آنها به گونه‌ای است که ما متوجه اغراق طنزانه راوی از سختی و هراسناکی موقعیتهای موجودات مذکور میشویم و میدانیم که او قادر به گذشتن از این مراحل است. احساسی که دقیقاً در موقع دیدن انیمیشن‌ها داریم. (زیدری کوهپایه میان آمد و ماردین را اینگونه وصف کرده است: «مَلَاعِبَ جَنَّةٍ لَوْ سَارَ فِيهَا سُلَيْمَانُ، لَسَارَ بَتْرَجُمان!» (نفثه‌المصدر؛ ص ۶۵)،

و در جایی دیگر در مورد کوهها و بیابانهای مسیر آذربایجان میگوید: «لَوْ كُنْتُ حَشَوُ قَمِصِي فَوْقَ نَمْرِقِها/ سَمِعْتُ لِلجِنِّ فِي غِيطَانِها رَجَلًا» (نفثه‌المصدر؛ ص ۷۴).

زبان زیدری سرشار از کنایه و طعنه‌های طنزآمیز است و حتی در سخت‌ترین شرایط در توصیف وضعیت خود و همراهانش و شخصیت‌پردازی دشمنان از توصیفات استفاده میکند که لبخند را بر لب خوانندگان میروانند (ر.ک به استفاده زیدری از آیه «سَيَقُولُونَ ثَلَاثَةٌ رَابِعُهُمْ كَلْبُهُمْ» در توصیف تعداد راوی و همراهانش در غار (نفثه‌المصدر؛ ص ۵۷) و یا ذکر آیه «لِلذِّكْرِ مِثْلُ حَظِّ الْأُنثَيَيْنِ» برای بیان نسبت بهره خود و رقیبش از مواجب دیوانی (نفثه‌المصدر؛ ص ۱۴). در هر اقتباس انیمیشنی باید به این پیرنگهای طنزآمیز نفثه‌المصدر توجه کرد.

۷- نتیجه‌گیری

هنر انیمیشن ابزاری جادویی برای ارتباط مخاطبان کودک و نوجوان با دو سوی بُردار زمان است؛ در یک سو ارتباط با گذشته تمدنی کشورمان و زمینه‌های فرهنگی آن در رستاخیز مواجهه عینی با قهرمانان اساطیری و عرفانی دوره‌های پیش، و در دیگر سو- که در سایه ارتباط پویا با اسطوره کهن

شکل میگیرد- رابطه روزآمد با اسطوره برای حلول آن در زندگی زمان حال و استفاده از قدرت آن برای غلبه بر مشکلات و ساخت آرمانی جهان آینده.

هزینه‌های بالای انیمیشن، مشکلات و کمبودهای فنی در مراحل ساخت و عرضه و عدم انسجام و جذابیت فیلمنامه‌ها موانعی بر سر راه ارتباط گسترده بینندگان کشورمان با انیمیشنهای ایرانی است. در چرخه عوامل تولید انیمیشن، این پژوهش بر فیلمنامه متمرکز شده است. در میان متون کلاسیک پارسی آثاری وجود دارند که علاوه بر برخورداری از زمینه‌های تاریخی-اساطیری تمدن ایرانی(به عنوان زیر متن)، میتوان در تصویرسازی و روایت آنها هم ظرفیتهای زمینه‌هایی برای نگارش فیلمنامه‌های انیمیشنی یافت. سه گروه عمده متون حماسی و اساطیری، متون عرفانی و تعلیمی و داستانهای عامیانه و طنز در لایه‌های تصویرسازی و شخصیت‌پردازی برخوردار از وجوه انیمیشنی‌اند. ما در ورای این تقسیم‌بندی سه گانه و شباهتهای اولیه به سراغ متنی تاریخی رفته‌ایم که با توجه به نشر مصنوع آن کمتر مورد تدقیق پژوهشگران هنرهای نمایشی و سینما قرار گرفته است. اقتباس انیمیشنی از نفثه‌المصدور ضمن معرفی یک دوره تاریخی کشورمان و قهرمانان و ضد قهرمانان آن دوره به کودکان، بخش مغفول مانده‌ای از ظرفیتهای نمایشی و بصری متون کلاسیک فارسی را به مخاطب عرضه می‌نماید.

نفثه المصدور زیدری برخوردار از یک خط روایی ارسطویی(سه مرحله‌ای)است و با توصیف نمایشی شخصیت‌های مثبت و منفی، تعریف همراه با تعلیق وقایع و پیرنگ تراژیک آن تا اندازه زیادی به یک متن دراماتیک نزدیک شده است. روایت نفثه‌المصدور روایتی اول شخص، قصه‌گویانه، مبتنی بر فلاش-بک(گذشته‌نگری) و سفرنامه‌ای است. راوی اول شخص گذشته‌نگر ضمن همراهی عاطفی با کودک با فاصله‌گذاری فیزیکی و زمانی مابین او و حوادث سخت و شخصیت‌های شیر، در حصار امنیتی ذهنی، کودک را به سفر جهان خیال و حادثه میبرد. با توجه به فراوانی حوادث، مناظر گوناگون و مواجهه با شخصیت‌های متفاوت در سفرها، داستانهای سفرنامه‌ای از بار دراماتیک فراوانی برخوردارند. اثر افزاینده عوامل بر شمرده بر اندیشه و تخیل کودک سفر را یکی از بُن‌مایه‌های اصلی انیمیشن‌ها ساخته است. در قسمتهای مختلف کارتونهای سفرنامه‌ای وقایعی که در یک نقطه بر شخصیتها میگذرد روایت میشود. برای مثال میتوان در یک سریال کارتونی وقایع پیش آمده برای زیدری در هر یک از شهرهای اربیل، آمد، تبریز و...را در یک قسمت گنجانند. توصیف و تصویرسازی اغراق آمیز زیدری از شخصیتها و طبیعت شباهتهایی بین اثر او و بعضی مکاتب هنری مانند اکسپرسیونیسم و رمانتیسیسم ایجاد کرده است. گاه طبیعت در توصیفات او فضایی موعج، ناپایدار و تیره است که اجنه و راهزنان و دشمنان در آن کمین کرده‌اند و منتظرند تا هر لحظه خون او را بر زمین ریزند و گاه نیز کوه‌ها و آسمان و ...سرشار از عواطف انسانیند و با او در مصایب و غم فراق جلال‌الدین همراهی میکنند؛ شهرها یا بهشتی و رمانتیسمی‌اند و یا دوزخی و اکسپرسیونیستی؛ شخصیتها نیز گاه دسیسه‌چین، کینه‌ورز و شیطان‌خویند و بعضی دیگر همراه و همدل یا مانند جلال‌الدین قهرمانی اساطیری. این

تصویرسازی و توصیف کاریکاتورگونه (اغراق‌آمیز) از محیط و انسانها جلوه‌ای انیمیشنی از داستان ارائه می‌دهد که مانند جهان کودکانه سیاه و سفید و در مجادله دو قطبی قهرمان و ضد قهرمان و خیر و شر شکل می‌گیرد.

منابع و مآخذ

- ۱- «تبیین اهمیت انیمیشن ملی». امامزاده، سید مسعود (۱۳۸۵). فارابی. شماره ۶۲ (صص ۳۱۷-۳۲۵)
- ۲- «نمودهای رمانتیسم در نفثه‌المصدر». بتلاب اکبرآبادی، محسن. محمدعلی خزانه‌دارلو (۱۳۹۰).
- ۳- سبک‌شناسی (ج ۲). بهار، محمدتقی (۱۳۸۶). تهران: انتشارات امیرکبیر
- ۴- نمایش در ایران. بیضائی، بهرام (۱۳۹۴). تهران: روشنگران و مطالعات زنان
- ۵- «بررسی ظرفیتهای نمایشی نفثه‌المصدر». پورشبانان، علیرضا. سعید بزرگ بیگدلی (۱۳۹۰).
- پژوهشهای ادبی، شماره ۳۳ (صص ۳۵-۵۶)
- ۶- سینمای اقتباسی و ادبیات کلاسیک فارسی. پورشبانان، علیرضا (۱۳۹۵). تهران: انتشارات سوره مهر
- ۷- «هندسه و معماری در انیمیشن». جواهرکلام، محمد (۱۳۸۹). رشد آموزش هنر. دوره هفتم. شماره ۴ (صص ۴۲-۴۳)
- ۸- «شیوه‌های تبدیل افسانه به انیمیشن». جهازی، ناهید (۱۳۹۰). فرهنگ مردم ایران. شماره ۲۴ (صص ۳۴-۴۶)
- ۹- «آیده‌یابی از افسانه‌های ایرانی برای نگارش فیلمنامه پویانمایی». جهازی، ناهید (۱۳۹۱). فرهنگ مردم ایران. شماره ۳۰ (صص ۴-۱۲۲)
- ۱۰- امکان‌سنجی شخصیت‌پردازی در دفتر پنجم مثنوی معنوی و کاربرد آن در فیلمنامه‌های انیمیشن. جهانی، شهره (۱۳۸۹). پایان‌نامه کارشنای ارشد دانشگاه هنر
- ۱۱- مشت در نمای درشت: معانی و بیان در ادبیات و سینما. حسینی، سیدحسن (۱۳۸۸). تهران: انتشارات سروش
- ۱۲- «نقش فرهنگ و هنر ایران بر اقتباس ادبی در فیلمهای پویانمایی». خطائی، سوسن (۱۳۹۰).
- جلوه هنر. شماره ۶ (صص ۵-۱۴)
- ۱۳- رباعیات حکیم عمر خیام نیشابوری. خیام، عمر (۱۳۸۱). تهران: انتشارات میرسعیدی فراهانی
- ۱۴- «چگونه پیکسار دنیای انیمیشن را فتح کرد (برگرفته از گاردین)». رضازاده، ثارالله. اکرم ورشوچی‌فرد (۱۳۸۳). نقد سینما. شماره ۴۵ (صص ۷۴-۷۷)
- ۱۵- «انیمیشن چیست؟». زندی، کیارش (۱۳۸۶). رهپویه هنر. دوره دوم. شماره ششم (صص ۱۰-۱۳)

- ۱۶- نفثه المصدور. زیدری، شهاب الدین محمد (۱۳۸۹). تصحیح و توضیح امیرحسین یزدگردی. تهران: انتشارات طوس
- ۱۷- «کاربردهای ادبیات عامه در پویانمایی». سربخش، کریم (۱۳۸۷). فرهنگ مردم ایران. شماره ۱۵ (صص ۴۶-۵۹)
- ۱۸- «توسعه کاربردهای انیمیشن و موشن گرافیک در رسانه‌های جدید». صادقیان، حمید. گیتی نورالدین نژاد (۱۳۹۵). چیدمان. سال پنجم. شماره ۱۴ (صص ۹۰-۱۰۰)
- ۱۹- «قصه‌ها و افسانه‌های ایرانی در انیمیشن ایران». صفورا، محمدعلی (۱۳۸۶). کتاب ماه هنر. فروردین واردیبهشت ۸۶. (صص ۹۴-۱۰۴)
- ۲۰- سینما و ساختار تصویر شعری در شاهنامه. ضابطی جهرمی، احمد رضا (۱۳۷۸). تهران: نشر کتاب فرا
- ۲۱- «ادبیات و پویانمایی». ضیایی، محمد رفیع (۱۳۸۵). فارابی. شماره ۶۲ (صص ۱۲۳-۱۳۷)
- «نگاهی به موقعیت کلی انیمیشن- ما میتوانیم-». طالبی نژاد، احمد (۱۳۸۵). فارابی. شماره ۶۲ (صص ۱۱۵-۱۱۸)
- ۲۲- زبان عرفان. فولادی، علی رضا (۱۳۸۹). تهران: انتشارات سخن و فراگفت
- ۲۳- «بررسی موانع اقتصاد ملی و هزینه‌های تولید صنعتی انیمیشن ایران (دهه ۸۰ و ۹۰)». لنگرودی، احمد. محمدعلی صفورا (۱۳۹۲). پژوهشهای ارتباطی. شماره ۷۴ (صص ۱۶۷-۱۸۵)
- ۲۴- بررسی فرایند اقتباس در چند فیلم کوتاه انیمیشن برگرفته از کلیله و دمنه. نیکو، الهام (۱۳۸۸). پایان‌نامه کارشناسی ارشد دانشگاه هنر
- ۲۵- بررسی اقتباس فیلم‌نامه از ادبیات کهن به ویژه داستانهای اسطوره‌ای در انیمیشن ایران (نمونه موردی آثار علی اکبر صلقی). نیل فروشان، سحرناز (۱۳۹۵). پایان‌نامه مقطع کارشناسی ارشد دانشگاه هنر
- ۲۶- «نقش اسطوره در انیمیشن». واعظ نیا، پانته‌آ (۱۳۸۲). کتاب ماه هنر. شماره ۹۰ (صص ۶۴-۶۶)