

ادبیات فولکلور در سینمای انیمیشن و امکان سنجی تولید محتوا بر اساس

قصه‌های عاشقانه فولکلور آذربایجان*

مریم صلح کننده سردرود^۱، یونس سخاوت^۲

تاریخ دریافت: ۹۸/۱۱/۱۰، تاریخ تایید: ۹۹/۰۴/۰۴

DOI: 10.22034/JCSC.2021.104895.1867

چکیده

سینمای انیمیشن ایران، برای دست‌یابی به موفقیت بایستی از هر دو جنبه فنی و محتوایی رشد نماید. یکی از معضلات امروزی سینمای تجاری انیمیشن در ایران کاستی و یا فقدان داستان با محتوای مناسب برای سینمای انیمیشن و مخاطب ایرانی می‌باشد. از آنجایی که در جهان کنونی، فرهنگ عامه رابطه نزدیکی با رسانه‌های جمعی داشته و پراهمیت می‌باشد؛ بسیاری از تولیدکنندگان انیمیشن تجاری از داستان‌های فولکلور پریان با موضوعات عاشقانه برای موفقیت تجاری و تأثیرگذاری بر مخاطب بهره می‌جویند. در این تحقیق این فرضیه مطرح می‌باشد که داستان‌های عاشقانه پریان یکی از بهترین منابع الهام در تولید محتوا برای سینمای انیمیشن تلقی می‌شوند. لذا به نظر می‌رسد داستان‌های عاشقانه فولکلور آذری دارای این توانمندی بالقوه برای الهام‌بخشی باشند. سؤال اصلی در این پژوهش این می‌باشد که چرا و چگونه داستان‌های عاشقانه در ادبیات فولکلور آذربایجان که در سنت عاشقی اجرا می‌گردند؛ می‌توانند منابع الهام متناسب با ویژگی‌های سینمای انیمیشن برای تولید آثار، چه از منظر محتوایی و چه ساختار داستانی محسوب گردند؟ برای پاسخ به آن، ابتدا ویژگی‌های داستان‌های مناسب برای انیمیشن بررسی و چهار شاخصه سنجش به دست آمده و سپس با تحلیل ۹ داستان فولکلور در منطقه آذربایجان با شیوه ریخت‌شناسی ولادیمیر پراپ، به تطبیق این چهار شاخصه با ویژگی‌های داستان‌های مورد مطالعاتی پرداخته‌ایم. ابزار گردآوری کتابخانه‌ای بوده و از شیوه توصیفی-تحلیلی برای تبیین نتایج تحقیق استفاده شده است. در نتیجه‌ی این تحقیق، می‌توان گفت که این داستان‌ها هر چهار ویژگی فانتزی، عاشقانه بودن، موزیکال بودن، و ماجراجویانه بودن را دارند و می‌توانند منابع الهام ارزشمندی برای سینمای انیمیشن ایران محسوب گردند.

کلمات کلیدی: ادبیات فولکلور آذربایجان، سینمای تجاری انیمیشن، فرهنگ عامه، ریخت‌شناسی ولادیمیر پراپ، قصه‌های پریان عاشقانه.

* این مقاله مستخرج از طرح پژوهشی مصوب در دانشگاه هنر اسلامی تبریز است.

^۱ مربی، عضو هیات علمی دانشگاه هنر اسلامی، تبریز، ایران؛ نویسنده مسئول.

solhkonandeh.m@tabriziau.ac.ir

^۲ استادیار، عضو هیات علمی دانشگاه هنر اسلامی، تبریز، ایران؛ ایمیل: sekhavat@tabriziau.ac.ir

مقدمه

سینمای انیمیشن، یکی از رسانه‌های قدرتمند در جهان معاصر محسوب می‌گردد که در ترکیب با انواع رسانه‌ها، کارکردهای متعددی یافته است. این سینما در ایران، پیشرفت‌هایی نموده است. اما بخش اعظمی از آن، متوجه تکنیک‌های ساخت و به‌کارگیری تکنولوژی‌های نوین در سینمای انیمیشن می‌باشد. در این میان، بسیاری از منتقدین، اندیشمندان و فیلم‌سازان این حوزه به ضعف داستان‌پردازی مناسب برای قالب انیمیشن به‌عنوان یکی از علل عدم جذب مخاطب و موفقیت سینمای تجاری انیمیشن ایران اشاره نموده‌اند.

(<https://cinemacinema.ir/news/1395>, <https://www.isna.ir/1391>)

معضل تولید محتوا که بر اساس شاخصه‌های سینمای تجاری انیمیشن تبیین شده باشد؛ در بخش‌های سینمای تجاری و تلویزیونی نسبت به آثار کوتاه، پررنگ‌تر می‌باشد (<https://www.isna.ir/1398>). در راستای حل چنین مشکلی، تلاش‌هایی نیز از سوی محققین انجام شده است که می‌توان به کتاب‌های «فیلم‌نامه‌نویسی انیمیشن» (اسکات، ۱۳۹۳) و «فیلم‌نامه‌نویسی برای انیمیشن» (کشاورزی، ۱۳۹۰) اشاره نمود (هیوارد، ۱۳۸۵). این موضوع موردتوجه محققان خارجی هم بوده و کتاب‌های متعددی در این‌باره منتشر شده است (Wells, 1998; Wells, 2002; Wells, 2009; Movshovitz, 2015). در بیشتر این آثار برای پاسخ دادن به این پرسش که نویسندگی برای انیمیشن دارای چه ویژگی‌هایی است، از دو شیوه استفاده شده است. برخی در ابتدا سعی نموده‌اند تا ویژگی‌های سینمای انیمیشن را شناسایی نموده و سپس شاخصه‌هایی را برای داستان‌نویسی متناسب با قالب انیمیشن تعیین نمایند (اسکات، ۱۳۹۳). اما برخی محققین همچون پل‌ولز^[۱] از شیوه نمونه‌موردی بهره‌جسته و از تحلیل آثار موفق در سینمای انیمیشن که داستان آن‌ها یکی از علل موفقیت این آثار می‌باشد به شناخت ویژگی‌های متن مناسب رسیده‌اند (Wells, 1998). یکی از نتایج این پژوهش‌ها این است که داستان‌های فولکلور^[۲] جایگاه ویژه‌ای در میان آثار موفق سینمای تجاری انیمیشن داشته است (Wells, 2009; Mollet, 2013; Zipes, Greenhill and Magnus-Johnston, 2016). به همین دلیل کتب و مقالات متعددی درباره‌گرایش استودیوهای بزرگ همچون استودیو دیزنی^[۳] و استودیو گیپلی^[۴] - انیمه‌های^[۵] ژاپنی - به داستان‌های فولکلور نوشته‌اند و حتی موفقیت برخی استودیوهای تولید انیمیشن را در کشف توانمندی ادبیات فولکلور، به‌ویژه داستان‌های پریان با موضوعات عاشقانه دانسته‌اند (Zipes, Greenhill and Magnus-Johnston,

(2016: 48-62). برای مثال، موفقیت تجاری استودیو دیزنی با ساخت انیمیشن بلند و تجاری «سفیدبرفی و هفت کوتوله»^[۶] آغاز می‌گردد (Hand, 1937) که برای آن در سال اول فروش بیش از ۵ میلیون دلار فروش داشته است (Mollet, 2013: 109). همچنین، داستان‌های فولکلور پریان [۷] و یا فیبل‌ها [۸] با موضوعات عاشقانه که بعدها با ژانر موزیکال نیز ترکیب شدند یکی از متون اصلی برای آثار تجاری موفق در سینمای انیمیشن محسوب می‌گردند (Wells, 2009) این متون چه از نظر محتوا و چه ساختار داستانی، همسویی بسیاری با شاخصه‌های سینمای انیمیشن دارند. حتی در بررسی که آن دوگان [۹] از سینمای فانتزی که بر اساس داستان‌های پریان داشته است غالب آمدن محصولات انیمیشن استودیو دیزنی بر سینمای زنده فرانسه، در حوزه سینمای متکی بر داستان‌های پریان را متذکر می‌گردد (Zipes, 2016: 64) Greenhill and Magnus-Johnston با مرور مطالعات انجام‌شده چنین فرضیه‌ای مطرح می‌گردد که داستان‌های فولکلور عاشقانه بومی در ایران که از ساختار ترکیبی منظوم و منثور برخوردار بوده و مملو از اتفاقات تخیلی (فانتزی) می‌باشند؛ می‌توانند منبع الهام ارزشمندی در تولید محتوا برای سینمای انیمیشن ایران محسوب گردند. در نتیجه، مطالعه و پژوهش درباره امکان‌سنجی این داستان‌ها می‌تواند برای سینمای انیمیشن ایران مفید و راه‌گشا باشد. از سویی نیز، همان‌گونه که می‌دانیم در دوره پست‌مدرن، هنر از آرشیو فرهنگی در گونه‌های مختلف آن بهره‌جسته و دست به بازآفرینی آن می‌زند. این رویکرد نیمی رو به گذشته و نیمی رو به آینده دارد و بر اهمیت پژوهش درزمینه، فولکلور و قصه‌های عامیانه افزوده است. لذا اندیشمندان متعددی درزمینه، داستان‌های اسطوره‌ای، پریان، و رومنس‌های [۱۰]، تحقیقات متنوعی را انجام داده‌اند. حتی برخی، نگاه استودیوهای دیزنی به داستان‌های فولکلور را نوعی نگاه از دریچه گذشته به آینده تلقی نموده‌اند که بیانگر کاربست چنین دیدگاهی می‌باشد (Zornado, 2017: 147).

جغرافیا و تاریخ ایران به دلایل متعدد، بستری برای التقاط، خلوص و اعتلای فرهنگی بوده است که ادبیات فولکلور یکی از ناب‌ترین و ارزشمندترین بخش‌هایی است که گاهی حتی امر مدون‌سازی نیز درباره آن صورت پذیرفته است. توجه به فرهنگ عامه، در جهان معاصر می‌تواند یک توانمندی برای حفظ خرده‌فرهنگ‌ها محسوب گردد. درباره ادبیات رسمی ایران، خوشبختانه تلاش‌های ارزشمندی انجام گرفته است (تندکی و استاجی، ۱۳۹۴)؛ اما بخش‌های کهن‌تر و متفاوت‌تری از فرهنگ ایرانی چندان مورد توجه قرار نگرفته است. فرهنگ شفاهی در

آذربایجان همچون دیگر بخش‌های ایران متأثر از فرهنگ‌های مجاور بوده ولی به دلیل التقاط و مرکزیت هنری برخی شهرهای آن در طول تاریخ (آژند، ۱۳۹۷)، در حوزه ادبیات فولکلور از توانمندی‌های منحصربه‌فردی برخوردار است که الهام‌گرفتن از این حوزه می‌تواند سینمای انیمیشن ایران را توانمندتر نموده و محبوبیت بیشتری یابد. همچنین ویژگی منظوم‌بودن و بهره‌مندی از موسیقی در سنت اجرای عاشقی [۱۱] یکی از عناصر متمایزکننده آن از دیگر بخش‌های فرهنگ شفاهی می‌باشد.

روش تحقیق

با توجه به پیش‌فرض مطرح‌شده در تئوری مذکور سعی خواهیم نمود با تبیین تئوری مطرح‌شده، شاخصه‌هایی برای آن در نظر گرفته و با تطبیق آن با ویژگی‌هایی داستان‌های مورد مطالعه که بر اساس شیوه ریخت‌شناسی ولادیمیر پراپ به دست آمده‌اند (Propp, 1968; Propp, 2009)؛ به این پرسش اصلی پاسخ دهیم:

- چرا و چگونه داستان‌های عاشقانه در ادبیات فولکلور آذربایجان که در سنت عاشقی اجرا می‌گردند؛ می‌توانند منابع الهام متناسب با ویژگی‌های سینمای انیمیشن برای تولید آثار، چه از منظر محتوایی و چه ساختار داستانی محسوب گردند؟

در این تحقیق، از ابزار کتابخانه‌ای برای گردآوری اطلاعات بهره‌جسته و ۹ داستان که به شکل مدون درآمده‌اند؛ انتخاب گردیده‌اند. به دلیل خاصیت سیال بودن ادبیات فولکلور، یافتن داستان‌ها ثابت، به‌مرور زمان و با توجه مکان می‌تواند تغییراتی داشته باشد؛ اما این نمونه‌ها، آثاری می‌باشند که توسط خوانندگان معروف فرهنگ شفاهی نقل‌قول و تدوین شده‌اند. همچنین، این تحقیق از نوع کیفی-کاربردی مطالعات نمونه موردی می‌باشد که از شیوه توصیفی-تحلیلی برای رسیدن به نتایج تحقیق استفاده شده است.

پیشینه تحقیق

در مطالعات فولکلورشناسی، ولادیمیر پراپ در کتاب خود به نام «ریخت‌شناسی قصه‌های پریان» [۱۲] تعدادی از قصه‌های روسی را مورد بررسی قرار داده است و به نتایجی رسیده است که معتقد است این اصول را می‌توان برای دیگر قصه‌های عامیانه نیز تعمیم داد (Propp, Morphology of the Folktale 1968: 23). در ایران نیز، بر اساس این شیوه، محققین متعددی از آن برای مطالعه داستان‌های فولکلور فارسی استفاده کرده‌اند. در این رابطه، پگاه خدیش کتابی

نیز با عنوان «ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی» تدوین کرده است (۱۳۹۱). در معنا و مفهوم فولکلور که قصه‌های مورد مطالعه این تحقیق، زیرمجموعه آن قرار می‌گیرند مکنیل [۱۳]، آلن داندس [۱۴]، و مارتا سیمز [۱۵]، تحقیقات ارزنده‌ای داشته‌اند (McNeill, 2013; Sims and Martine, 2005; Dundes, 1999). در حوزه مطالعات سینمای انیمیشن، کتاب «شناخت انیمیشن» [۱۶] درباره ویژگی‌های انیمیشن، و «سال‌های میانی نوین در انیمیشن» مجموعه‌ای از مقالات درباره قصه‌های پریان تولیدشده در استودیو دیزنی می‌باشد (Pugh and Aronstein, 2012). در کتاب دیگری، قصه‌های پریان مورد اقتباس دیزنی، از جنبه‌های مختلفی مورد ارزیابی قرار گرفته است (Zipes, Greenhill and Magnus-Johnston, 2016). همچنین، درباره شیوه داستان‌پردازی برای سینمای انیمیشن نوشته‌های متعددی وجود دارد (Movshovitz, 2015; Wells, 2002) و برخی بر کاربرد داستان‌های پریان به‌ویژه در استودیوهای معروف تأکید داشته‌اند (Zornado, 2017; Mollet, 2013).

سینمای انیمیشن

پس از شکل‌گیری سینمای انیمیشن، این سینما به دلایل مختلفی از جمله اهمیت مقولات فانتزی [۱۷] و مخاطب کودک مورد توجه اندیشمندان حوزه فرهنگ و سینما قرار گرفت. به دلیل ویژگی‌های ترکیبی دوره پست‌مدرن و پیشرفت‌های تکنیکی، سینمای انیمیشن با دیگر انواع سینما و رسانه‌ها ادغام شده و این می‌تواند مباحث نظری مرتبط با آن را نیز متحول سازد. افراد متعددی سعی نموده‌اند تعریفی دقیق از انیمیشن ارائه نمایند. ولز برای تعریف معنای انیمیشن، از نرم‌ن مک‌لارن [۱۸] چنین نقل‌قول می‌کند:

«انیمیشن هنر طراحی حرکت نیست؛ بلکه حرکتی است که طراحی می‌شود. آنچه میان هر فریم اتفاق می‌افتد مهم‌تر از آن چیزی است که در هر فریم کشیده می‌شود» (Wells, 1998: 10).

این تعریف مک‌لارن اطلاعاتی درباره قابلیت‌های سینمایی انیمیشن ارائه نمی‌کند. درحالی‌که انیمیشن دارای خصیصه‌هایی می‌باشد که آن را به‌عنوان یک قالب مهم و متمایز سینمایی درآورده است. همچنین، هنرمندان مکتب زاگرب، با نگرشی مدرن سعی در تعریف دوباره آن داشته‌اند (Wells, 1998: 10). آن‌ها نگاه مدرنیستی خود را در جنبه‌های روایی و سینمایی آن نیز بکار بردند. این رویکرد در میان هنرمندان آمریکایی نیز تداوم یافت (بندازی، ۱۳۸۵). اما تمامی این نگرش‌های پیشرو، نتوانست تأثیر عمیق و گسترده‌ای بر مخاطب را که

آثار استودیوهای بزرگی که انیمیشن را به شکل یک صنعت بکار می‌بستند؛ کم‌رنگ نماید. از این‌رو، مطالعه آثار دیزنی و علل موفقیت آن یکی از حوزه‌های مورد توجه منتقدین، نظریه‌پردازان و متفکرین قرار گرفت. بهره‌مندی از ادبیات غنی با موضوعاتی عاشقانه را که مشتمل بر رومنس‌ها، فیبل‌ها، داستان‌های پریان و اسطوره‌ها بود؛ کارکرد فرهنگ عامه‌پسند را در سینمای انیمیشن نمایان می‌نمود.

کارکرد فرهنگ عامه و سینمای تجاری انیمیشن

همان‌گونه که دومینیک استریناتی [۱۹] نیز اشاره می‌کند در قرن اخیر شاهد افزایش روزافزون تأثیر فرهنگ عامه بر زندگی مردم توسط رسانه‌های جمعی می‌باشیم و امروزه فرهنگ عامه با رسانه‌های جمعی ارتباط تنگاتنگی دارند (استریناتی، ۱۳۸۸: ۱ و ۱۵) و در جوامعی که صنعتی شدن منجر به اشاعه فرهنگ شهرنشینی شده است این امر تشدید شده است (استریناتی، ۱۳۸۸: ۳۴). در این‌میان، داستان‌های پریان همچون ابزاری برای انتقال ارزش‌های یک جامعه به نسل‌های بعد، عمل نموده و در دوران کودکی نظام باید‌ها و نباید‌ها را تحکیم می‌بخشد. (Zornado, 2017: 86). بهره‌مندی از داستان‌های فرهنگ عامه برای شکل‌دهی جوامع صنعتی، یکی از جنبه‌های رسانه‌های جمعی محسوب می‌گردند که توانسته‌اند خواسته‌هایی روایی همراه با برآورده‌نمودن حس نوستالژی را برای توده مردم ایجاد نمایند. آثار استودیو دیزنی که بخش اعظم آن بر اساس همین داستان‌ها تولید شده‌اند؛ توانسته‌اند بخش مهمی از فرهنگ عامه در آمریکا و دیگر بخش‌های جهان را شکل ببخشند و این‌نه‌تنها مخاطب کودک را در برمی‌گیرد؛ مخاطب بزرگسال را نیز متأثر می‌نماید (Wasko, 2001: 1). در جامعه پست‌مدرن که در آن فرهنگ عامه‌پسند می‌تواند به‌اندازه فرهنگ والا، مورد توجه، بازآفرینی و محوریت قرار بگیرد و از آن به‌عنوان مرجعی جایگزین طبیعت برای بازتولید کالاهای فرهنگی استفاده گردد (Jamson, 1991)؛ داستان‌های پریان که خاطره گذشته را در خود دارند و می‌توانند با رسانه‌های جمعی همچون انیمیشن امکان بازتولید و امروزی شدن بیابند؛ نه‌تنها منافع اقتصادی به دنبال دارند؛ بلکه به دلیل انزوا و گاهی غیرقابل‌دسترس بودن هنر آوانگارد، توده مردم را از نظر فرهنگی تغذیه می‌نمایند. در این‌میان، باید توجه نمود که این اقتباس‌ها محدود به سینمای تجاری نبوده و آثار آوانگارد و غیرتجاری نیز شامل می‌گردد. اما تأثیرگذاری آثار تجاری بر فرهنگ عامه بسیار گسترده‌تر از آثار آوانگارد و یا غیرتجاری می‌باشد. در جهان معاصر

به دلیل اتصال بی‌وقفه جهان توسط اینترنت، حاکمیت رسانه‌ها تشدید گردیده و در این شرایط، سینمای انیمیشن با بهره‌مندی از متون فرهنگ‌عامه دیگر ملل، سعی می‌نماید بازارهای فروش خود را گسترش دهد. برای نمونه در سال‌های اخیر شاهد حضور داستان‌های مرتبط با فرهنگ بومی دیگر مناطق جغرافیایی همچون «مولان» [۲۰]، و «پرنسس و قورباغه» [۲۱] می‌باشیم (Cook, 1998; Clements, 2009). البته برخی اندیشمندان حوزه فرهنگ نسبت به گسترش صنعت-فرهنگ که از میراث داستان‌های فرهنگ عامه‌پسند بهره‌می‌برد ابراز نگرانی نموده و آسیب‌های فرهنگی و اجتماعی برای آن برمی‌شمارند (استریناتی، ۱۳۸۸). برخی نیز برای حفظ میراث خرده‌فرهنگ‌ها، الهام از متون متنوع دیگر فرهنگ‌ها را راهی برای مقابله با یکسان‌سازی فرهنگی تلقی می‌نمایند و رشد فرهنگ‌عامه را همچون واقعیتی بالقوه‌رهایی‌بخش می‌دانند (کالکر، ۱۳۸۴: ۱۷۹).

فانتزی و سینمای انیمیشن

معنای لغت فانتزی در پژوهشی که جوزف زورنادو [۲۲] داشته است به معنای «تصویر ذهنی» و یا تولید و نمایش تصاویر تخیلی به شکل عینی می‌باشد (Zornado, 2017: 6). سینمای انیمیشن که به نسبت سینمای زنده و مستند بیشترین سهم را در دخل و تصرف در روند بازنمایی واقعیت دارد؛ می‌تواند واقعیت را تماماً به هر شیوه‌ای که می‌خواهد تغییر و بازنمایی نماید (Wells, 2009: 136). لذا فانتزی عنصر اصلی در انیمیشن است. به همین دلیل کودکان و نوجوانان، یکی از مخاطبین اصلی انیمیشن را تشکیل می‌دهند. به دلیل همین ظرفیت بیانی انیمیشن می‌توان از آن برای بیان تخیلات و اشارات ذهنی در قالب تصویر متحرک استفاده نمود. برای نمونه، «فیلم‌سازان سوررئال، برای ساخت آثار خود، همچون فیلم «پادشاه و پرنده» [۲۳] (۱۹۸۰م) از قالب انیمیشن بهره می‌جستند» (Richardson, 2006: 59). غالب آثاری را که استودیوهایی همچون پیکسار [۲۴] و دیزنی تولید نموده‌اند روایاتی هستند که ویژگی بارز آن‌ها، تخیل‌پردازی و فانتزی است. یکی از جاذبه‌های سریال‌های انیمیشنی همچون پدر آمریکایی [۲۵] و خانواده سیمسون‌ها [۲۶] استفاده از روایت خلاقانه همراه با دخل و تصرف در واقعیت و به‌کارگیری نمادپردازی، پارودی و پاستیژ بینامتنی می‌باشد (Groening, 1989-2020; American Dad, 2005-2014). همچنین، از سویی نیز مخاطب اصلی داستان‌ها پریان در فرهنگ شفاهی، کودکان و نوجوانان می‌باشند (Zornado, 2017: 86). سینمای انیمیشن قادر است این بازگویی قصه‌های

فولکلور را به شکلی متمرکز و گسترده‌تری انجام دهد. لذا از نظر فرمی، سینمای انیمیشن با کارکرد فرهنگی قصه‌های فولکلور همسویی دارد و بسیاری از جوامع از این همسویی برای انتقال داستان‌های عامیانه بهره می‌جویند. در بررسی سینما کشورهایی همچون ژاپن، روسیه، اروپای شرقی، فرانسه، و چین، آثار انیمیشن بسیاری را می‌توان یافت که براساس قصه‌های فولکلور بومی ساخته شده‌اند (بندازی، ۱۳۸۵: ۳۹، ۲۱۲ و ۲۱۸).

هرگاه سینمای انیمیشن سعی در رقابت با سینمای زنده داشته است یا بازنده این رقابت بر سر مقوله‌هایی همچون باورپذیری و نمایش واقعیت به شکل عرف و یا دیگر جزء دسته‌بندی سینمای انیمیشن قرار نگرفته است» (بندازی، ۱۳۸۵: ۲۷). اما هرگاه از توانمندی درونی خود برای تحلیل‌پردازی و خلاقیت بصری و محتوایی استفاده نموده است؛ توانسته است دنیای دست‌نیافتنی برای مخاطب ترسیم نماید که هر دو آنان را مجذوب جاذبه‌های ذاتی خود نموده است. لذا محتوای مناسب برای سینمای انیمیشن، محتوایی است که عامل فانتزی در آن محوریت داشته باشد. در راستای تعاریفی که درباره انیمیشن ارائه شد؛ می‌توان ویژگی‌های مورف‌پذیری، شخصیت‌پردازی‌های تخیلی یا انتروپومورفیسم را زیرمجموعه قابلیت ترسیم فضای فانتزی در انیمیشن دانست.



نمودار ۱: رابطه سینمای مستند، زنده-داستانی، انیمیشن، با دو مقوله واقعیت و فانتزی (منبع: نگارنده).

فانتزی و مورف‌پذیری (دگردیسی بصری)

یکی از ویژگی‌های بصری انیمیشن استفاده از تبدیل تصاویر به همدیگر است که از واژه مورف [۲۷] برای آن استفاده می‌نمایند. «در این شیوه می‌توان میان دو تصویر ارتباط بی‌واسطه‌ای برقرار نمود. از آن در بسیاری از قسمت‌های فیلم‌های زنده-داستانی نیز استفاده می‌گردد که در واقع ماحصل تلاش هنرمندان انیماتور می‌باشد (Wells, 1998: 69). عموماً داستان‌های فولکلور که در آن حوادث جادویی رخ می‌دهد برای نمایش چنین اتفاقاتی، مورف یا تبدیل شکلی به شکلی دیگر، شخصیتی به شخصیتی دیگر و یا جابجایی در زمان یا مکان می‌تواند توسط این

قابلیت انیمیشن محقق گردد. برای نمونه در صحنه‌ای از انیمیشن سفیدبرفی که جادوگر از زنی زیبا با یک عجزه پیر تبدیل می‌گردد؛ از تکنیک مورف استفاده شده است یا در تبدیل سبب مسموم به شکل سیبی سالم و وسوسه‌گر که به سفیدبرفی داده می‌شود نیز از قابلیت مورف استفاده شده است (Hand, 1937). همین‌طور، بخش‌های تخیلی فیلم‌های علمی-تخیلی و یا فانتزی توسط انیمیشن ساخته می‌گردد. هرچه پیشرفت‌های تکنیکی بیشتر می‌گردد برای کارگردان امکان استفاده از مورف نیز افزایش می‌یابد (شیخ مهدی و خرازیان، ۱۳۹۱). برای نمونه، در مجموعه انیمیشن توکیو گتئل [۲۸]، که اقتباسی از برخی داستان‌های فرهنگ عامه می‌باشد که شخصیت‌های متعدد غیرانسانی دارد؛ مورف شخصیت‌ها از حالات دیوصفت به انسانی مکرراً اتفاق می‌افتد. همچنین مورف می‌تواند جابجایی مکان و زمان را در داستان‌های جن و پری به تصویر دربیورد (Morita, 2014). در برخی دیگر آثار، گوی جهان‌بین و یا آینه سخن‌گو که می‌تواند اطلاعاتی درباره زمان یا مکان دیگری را در اختیار صاحبان آن قرار دهد؛ با نوعی از تکنیک‌های مورف نمایش داده می‌شود یا طلسم می‌تواند توسط مورف شکسته شود. برای نمونه در انیمیشن دیو ودلبر [۲۹]، شخصیت دیو و اسباب و اثاثیه قصر در انتهای داستان به شخصیت‌های انسانی تبدیل می‌شوند (Trousdale and Wise, 1991).

فانتزی و آنتروپومورفیسم [۳۰] (جان‌بخشی غیرانسانی)

شخصیت‌پردازی‌های خیالی، می‌تواند شامل انواع گول، دیو، پری، جن، شخصیت‌های ترکیبی، حیوانات، اشیاء گردد و انیمیشن می‌تواند داستان‌های عامیانه که سرشار از چنین شخصیت‌هایی هستند به تصویر دربیورد. شخصیت گول چراغ جادو در انیمیشن علاءالدین [۳۱] به وسیله انیمیشن سیال بوده و قادر است آرزوهای صاحب خود را برآورده سازد (Clements and Musker, Aladdin, 1992). بسیاری از شخصیت‌پردازی‌های داستان‌های پریان تنها توسط انیمیشن می‌توانند بازتولید گردند.

تطابق بصری و صدا

یکی از توانمندی‌های سینمای انیمیشن، امکان تطابق ریتم تصاویر با ریتم موسیقایی است که برای نخستین بار نورمن مک‌لارن در مجموعه کارهایی که برای مرکز ملی فیلم کانادا [۳۲]، مانند بلینکیتی بلنک [۳۳] (۱۹۵۵م)، موسیقی را با تصاویری که برخی از آن‌ها متحرک‌سازی پیوسته و برخی ناپیوسته داشته‌اند؛ هماهنگ نموده است. ترکیب صدا و تصاویر متحرک

می‌تواند تأثیرگذاری هرکدام را شدت و قوت ببخشد. هنرمندان دیگری نیز صدا را با تصاویر آستره متحرک تنظیم و هماهنگ نمودند (Wells, 1998: 30). همچنین استفاده از دیالوگ یک شیوه رایج در بسیاری از انیمیشن‌ها می‌باشد. دیزنی و برادران وارنر در بسیاری از آثار شخصیت محور خود از دیالوگ به شیوه‌های مختلف استفاده می‌نمودند تا بر میزان طنز اثر بیفزایند (Wells, 1998: 39). با آگاهی از این توانمندی انیمیشن در هماهنگی و استفاده خلاقانه از رابطه میان تصویر و صدا، امروزه ژانر موزیکال یکی از ژانرهای اصلی در تولید انیمیشن می‌باشد که معمولاً با دیگر ژانرهای متناسب با سینمای انیمیشن که شامل ملودرام، فانتزی و ماجراجویانه می‌باشد؛ ترکیب می‌شود. تقریباً در تمامی آثار متأخر استودیو دیزنی ژانر موزیکال در بخشی از اثر وجود دارد.

تبیین شاخصه‌های قصص عامیانه در سینمای انیمیشن

براساس آنچه گفته شد، چهار شاخصه مهم برای داستان‌هایی که می‌توانند بستر روایی متناسب برای قالب انیمیشن داشته باشند معطوف به داستان‌های فولکلوری می‌باشند که از ویژگی‌های زیر برخوردار باشند:

۱. ملودرام‌بودن (محتوای عاشقانه داشتن)
۲. تخیل‌پردازی (فانتزی)
۳. موسیقایی‌بودن (بهره‌مندی از شعر و موسیقی)
۴. ماجراجویانه‌بودن

غالباً روابط عاشقانه میان شخصیت مرد و زن داستان از جذابیت ویژه‌ای برای مخاطب نوجوان دارد و کودکان و نوجوانان می‌توانند نقش‌های جنسیتی خود را با تماشای این آثار بازابند (Hole, et al. 2017: 343 and 399)؛ این روابط همواره بخش از آن چیزی است که در فرهنگ‌عامه، به‌وسیله قصه‌گویی شفاهی به آن‌ها آموزش داده می‌شود. علاوه، داستان‌های پر از حوادث و ماجراهایی که صحنه‌های پرحرکتی داشته باشند موردتوجه مخاطب اصلی سینمای انیمیشن یعنی کودکان و نوجوانان می‌باشد.

داستان‌های فولکلور عاشقانه آذربایجان

فولکلور که از ترکیب دو لغت folk به معنای غیررسمی. Lore به مفهوم رفتارکردن تشکیل شده است به آن دسته از رفتارهای غیررسمی از فرهنگ گفته می‌شود که نظام باورها و

ارزش‌های آن فرهنگ را در خود دارند. لذا برای کسانی که قصد تولید محصولات فرهنگی برای آن جامعه دارند؛ شناخت آن پراهمیت می‌باشد (McNeill, 2013: 4-5). این فرهنگ شفاهی هر فرد در شکل‌دهی این روایات دخیل بود. به همین دلیل به گفته والتر بنجامین [۳۴]، ویژگی هاله‌ای [۳۵] را نداشت (کالکر، ۱۳۸۴: ۱۷۸). اما امروزه رابطه آن با مردم، در رسانه‌های جمعی نوین، متحول گشته و مردم به شکل توده‌ای مجزا، در معرض این محصولات قرار می‌گیرند (استریناتی، ۱۳۸۸: ۳۶).

درباره داستان‌های جن و پری و عاشقانه فولکلور، مطالعات متنوعی انجام گرفته است. یکی از مهم‌ترین آن‌ها شیوه ریخت‌شناسی پراپ می‌باشد (1968). باوجود ایراداتی که بر آن وارد است؛ می‌توان آن را یکی از روش‌های درک ساختاری قصه‌های پریان دانست. برخی ساختارگرایان در تحلیل شیوه پراپ، مفاهیم نوینی را به روایت‌شناسی افزودند (Strauss, 1976) و همچنان باوجود ظاهر فرمالیستی شیوه پراپ، می‌توان نتایج ساختارگرایانه برای آن متصور شد.

در پیش‌تحقیقی که انجام گرفته است؛ ۹ داستان بومی، از دیدگاه پراپ و بر اساس شیوه ریخت‌شناسی او مورد بررسی قرار گرفته‌اند. این داستان‌ها شامل قصه‌های اصلی و کرم، واله و زرنگار، نوروز و قنداب، طاهر و زهره، عباس و گولگن، خسته قاسم و سلیبی خورامان، ابوالفتح و سروناز، عاشیق قربانی و پری، دل‌افروز و معصوم می‌باشند (عزتی، ۱۳۹۴؛ ساعی، ۱۳۹۴؛ ایمانی، ۱۳۸۹). قصه‌های فولکلور در منطقه آذربایجان، توسط راویانی به نام عاشیق به شکل روایی و به همراه ساز گوپوز [۳۶] برای مردم روایت می‌شوند. این شیوه روایت یکی از قدیمی‌ترین سنن فولکلور در میان ترکان است که از آسیای صغیر تا منطقه قفقاز و ترکیه گسترش یافته است (Reichl, 2012: 681-682). روایت‌ها از ترکیب دو شیوه نثر و نظم برخوردار هستند که تقریباً تمامی گفتگوهای میان شخصیت‌های قصه‌ها در قالب نظم و بخش روایی داستان، نثر می‌باشند. «گفتگوها با همراهی نواختن ساز توسط راوی (عاشیق) برگزار می‌شوند» (Kuprulu, 2006: 3). در ریخت‌شناسی پراپ، ۳۱ کارکرد وجود دارد که وی برای آن‌ها علائمی را در نظر گرفته (جدول ۱) و این کارکردها اجزای ثابت و محدود، با ترتیبی قابل تشخیص و بدون تداخل در عملکرد یکدیگر هستند (Propp, 1968: 21-23). جداول تطبیقی پراپ موقعیت‌هایی را آشکار کرد که در آن کارکردها تکرار می‌شدند، کنار هم می‌ماندند و نظمی را آشکار می‌کردند. او بر اساس این تکرار و ترکیب جفت کارکردهایی که باهم دیگر قرار

می‌گرفتند حرکت‌های ثابتی را در طرح داستان‌ها شناسایی نمود که یک داستان می‌توانست از یک، دو یا چند حرکت داستانی تشکیل شود (Propp, 1968: 102).

جدول شماره ۱- علائم اختصاری که پراپ برای شیوه ریخت‌شناسی خود در نظر گرفته است

(propp, 1968: 149-155).

No	Definition	Designation	No	Definition	Designation
1	Absence (غیبت)	β	17	Branding (نفرین)	J
2	Interdiction (نهی)	γ	18	Victory (پیروزی)	I
3	Violation (نقض نهی-شرارت)	δ	19	Lack is liquidated (التیام و جبران)	K
4	Reconnaissance (خبرگیری)	ϵ	20	Return (بازگشت)	\downarrow
5	Delivery (خبردهی)	ζ	21	Pursuit (دست‌یابی)	Pr
6	Trickery (فریبکاری)	η	22	Rescue (محافظت)	Rs
7	Complicity (همدستی)	θ	23	Unrecognized arrival (بازگشت/عدم شناسایی)	O
8	Villainy (lake) (کمبود)	A (α)	24	Unfounded claims (ادعای دروغی)	L
9	Mediation (اعلام مصیبت)	B	25	Difficult task (وظیفه دشوار)	M
10	Beginning counteraction (مقابله آغازین)	C	26	Solution (راه حل)	N
11	Departure (عزیمت)	\uparrow	27	Recognition (شناسایی قهرمان)	Q
12	The first function of the donor (بخشیدن عامل جادویی)	D	28	Exposure (شناسایی)	Ex
13	The hero's reaction (عکس العمل قهرمان)	E	29	Transfiguration (تغییر ظاهر)	T
14	Provision or receipt of a magical agent (آزمون عامل جادویی)	F	30	Punishment (تنبیه)	U
15	Transference between two kingdoms (جابجایی)	G	31	Wedding (ازدواج)	W
16	Struggle (نبرد)	H			

بسیاری از کارکردهای پراپ را می‌توان در ساختار این داستان‌ها مشاهده نمود. البته تفاوت‌هایی نیز میان تعداد و چیدمان کارکردها و شخصیت‌ها وجود دارد. جالب این است که قهرمان اصلی تمامی این داستان‌ها خود عاشقانی از سوی صاحبان حق بوده‌اند و هنر عاشقی را

به شکل الهام و وحی از غیب دریافت نموده و هنری عالی در شعر، سخن، نوازندگی و آواز داشته‌اند. این قهرمانان همواره به‌دنبال معشوقی هستند و از هنر عاشقی خود برای به دست آوردن او بهره می‌جویند. تقریباً در ابتدای تمامی داستان‌ها با کمبود فرزند که زمانی قهرمان داستان خواهد بود؛ مواجه هستیم. عموماً مردی ثروتمند که فرزندی ندارد برای برآورده شدن آرزویش کار خیری انجام می‌دهد. سپس، شخصیتی جادویی به‌همراه عهد و پیمانی، عامل جادویی را عموماً به شکل یک میوه به او می‌بخشد و فرد ثروتمند با خوردن آن صاحب فرزند(قهرمان داستان) می‌شود و حرکت دوم داستان آغاز می‌گردد. این قصه‌ها معمولاً در ساختار حرکت دوتایی قرار می‌گیرند که حرکت اول تکراری و حرکت دوم متنوع می‌باشد. قهرمان داستان در بخش دوم رشد یافته و به سنین بلوغ می‌رسد. یک شخصیت جادویی، در رؤیای قهرمان، دختری را به او نشان می‌دهد که عاشق او می‌گردد. عهد و پیمانی بسته می‌شود. قهرمان بعد از بیدار شدن دچار تحول گشته و به دنبال معشوق خود می‌رود. والدین مانع عزیمت او می‌شوند ولی قهرمان داستان آن‌ها را قانع نموده و عازم سفر می‌شود. در راه شخصیت‌های مختلفی از جمله معشوق دروغین، شخصیت یاریگر، شخصیت آزماینده، رقیب، و ضدقهرمان را ملاقات می‌نماید. مکان معشوق را می‌یابد. از آزمون‌ها سربلند بیرون می‌آید. با دختر ازدواج کرده و به خانه باز می‌گردد.

تمامی این داستان‌ها کارکردهای وظیفه مهم و سخت را برای قهرمان داستان دارند و با موفقیت قهرمان داستان، شرارت و کمبود/ولیه برطرف می‌گردد و کارکرد ازدواج و بازگشت به خانه صورت می‌پذیرد. اما شیوه مقابله قهرمان با شرایط دشوار و یا حل مسئله در قصه‌ها، مملو از صحنه‌های غیب‌گویی به‌وسیله سازوآواز می‌باشد. در برخی از قصه‌ها این بخش از داستان با کارکردهای نبرد تن‌به‌تن نیز همراه است که در ابتدای نبرد با دیالوگ‌های موزون که با آواز و ساز همراه می‌شوند؛ آغاز می‌گردند. در داستان اصلی و کرم، بخش دوم داستان تماماً همراه با تعقیب و گریز بوده و نهایتاً با بازگشایی طلسم شخصیت شرور، پایان می‌یابد(جدول ۲). شخصیت‌های دراماتیک و مهم داستان، شامل شخصیت قهرمان عاشق‌پیشه، معشوق، فرد بخشنده و عازم‌کننده، ضدقهرمان شرور، فرد یاریگر است. شخصیت دروغین پراپ را نمی‌توان در هیچ‌کدام از این داستان‌ها مشاهده نمود. ساختار ترتیب و ترکیب کارکردهای شیوه پراپ را می‌توان در فرمول نمودار ۱ مشاهده نمود که در تمامی ۹ قصه تکرار می‌شود.

a-C-↑-DEF-MN or HI- ↓-W

نمودار ۱. فرمول به دست آمده از تطبیق کارکردهای شیوه ریخت‌شناسی پراپ در میان ۹ داستان فولکلور عاشقانه آذری بر اساس جدول ۲ (منبع: نگارنده)

جدول ۲. تحلیل ریخت‌شناسی ۹ داستان فولکلور عاشقانه آذری بر اساس ۳۱ کارکرد پراپ (منبع: نگارنده).

عنوان داستان‌ها																																
توروز و قنداب																																
1	I.	A										D ₁ E ₁ F ₁ G ₁ H ₁ I ₁ J ₁ K ₁ L ₁ M ₁ N ₁ O ₁ P ₁ Q ₁ R ₁ S ₁ T ₁ U ₁ V ₁ W ₁ X ₁ Y ₁ Z ₁																				
	II.																															
طاهر و زهره																																
2	I.	A										a ₁ b ₁ c ₁ d ₁ e ₁ f ₁ g ₁ h ₁ i ₁ j ₁ k ₁ l ₁ m ₁ n ₁ o ₁ p ₁ q ₁ r ₁ s ₁ t ₁ u ₁ v ₁ w ₁ x ₁ y ₁ z ₁																				
	II.																															
عباس و گولگزر																																
3	I.	A										β ₁ δ ₁ ε ₁ ζ ₁ η ₁ θ ₁ ι ₁ κ ₁ λ ₁ μ ₁ ν ₁ ξ ₁ ο ₁ π ₁ ρ ₁ σ ₁ τ ₁ υ ₁ φ ₁ χ ₁ ψ ₁ ω ₁ α ₂ β ₂ γ ₂ δ ₂ ε ₂ ζ ₂ η ₂ θ ₂ ι ₂ κ ₂ λ ₂ μ ₂ ν ₂ ξ ₂ ο ₂ π ₂ ρ ₂ σ ₂ τ ₂ υ ₂ φ ₂ χ ₂ ψ ₂ ω ₂																				
	II.																															
اصلی و کرم																																
4	I.	A										a ₁ b ₁ c ₁ d ₁ e ₁ f ₁ g ₁ h ₁ i ₁ j ₁ k ₁ l ₁ m ₁ n ₁ o ₁ p ₁ q ₁ r ₁ s ₁ t ₁ u ₁ v ₁ w ₁ x ₁ y ₁ z ₁																				
	II.																															
خسته‌قسم و سلیمی خرامان																																
5	I.	A										a ₁ b ₁ c ₁ d ₁ e ₁ f ₁ g ₁ h ₁ i ₁ j ₁ k ₁ l ₁ m ₁ n ₁ o ₁ p ₁ q ₁ r ₁ s ₁ t ₁ u ₁ v ₁ w ₁ x ₁ y ₁ z ₁																				
	II.																															
ابوالفتح و سروناز																																
6	I.	a ₁ b ₁ c ₁ d ₁ e ₁ f ₁ g ₁ h ₁ i ₁ j ₁ k ₁ l ₁ m ₁ n ₁ o ₁ p ₁ q ₁ r ₁ s ₁ t ₁ u ₁ v ₁ w ₁ x ₁ y ₁ z ₁																														
	II.																															
عاشق قربانی و پری																																
7	I.	A										a ₁ b ₁ c ₁ d ₁ e ₁ f ₁ g ₁ h ₁ i ₁ j ₁ k ₁ l ₁ m ₁ n ₁ o ₁ p ₁ q ₁ r ₁ s ₁ t ₁ u ₁ v ₁ w ₁ x ₁ y ₁ z ₁																				
	II.																															
دل‌افروز و معصوم																																
8	I.	A										a ₁ b ₁ c ₁ d ₁ e ₁ f ₁ g ₁ h ₁ i ₁ j ₁ k ₁ l ₁ m ₁ n ₁ o ₁ p ₁ q ₁ r ₁ s ₁ t ₁ u ₁ v ₁ w ₁ x ₁ y ₁ z ₁																				
	II.																															
واله و زرنکار																																
9	I.	γ ₁ δ ₁ ε ₁ ζ ₁ η ₁ θ ₁ ι ₁ κ ₁ λ ₁ μ ₁ ν ₁ ξ ₁ ο ₁ π ₁ ρ ₁ σ ₁ τ ₁ υ ₁ φ ₁ χ ₁ ψ ₁ ω ₁ α ₂ β ₂ γ ₂ δ ₂ ε ₂ ζ ₂ η ₂ θ ₂ ι ₂ κ ₂ λ ₂ μ ₂ ν ₂ ξ ₂ ο ₂ π ₂ ρ ₂ σ ₂ τ ₂ υ ₂ φ ₂ χ ₂ ψ ₂ ω ₂																														
	II.																															

شاخصه محتوای عاشقانه داستان‌های مورد مطالعه

محتوای عاشقانه، یکی از شاخصه‌هایی است در سینمای تجاری انیمیشن برای مخاطب نوجوان جذاب می‌باشد و از سویی نیز به دلیل کارکردهایی که داستان‌ها فولکلور برای جامعه دارند؛ کودکان و نوجوانان یکی از اصلی‌ترین مخاطبین قصه‌گویی‌های شفاهی می‌باشند. در ۸ داستان از مواردی که بررسی شده است؛ شخصیت قهرمان مرد در سنین بلوغ جسمی و فکری بسر برده و عموماً این‌گونه توصیف‌شده‌اند که دوران تحصیل، تربیت و رشد خود را به کمال رسانده و جوانی زیبا، سالم، و تربیت‌یافته هستند که به‌وسیله حادثه‌ای جادویی، با شخصیت زن داستان روبرو گشته و دل‌باخته او می‌گردند. گاهی این دلدادگی به رنجوری و بیماری قهرمان می‌انجامد که احوال متحول گشته او را بر دیگران آشکار می‌نماید. نهایتاً این عشق پنهان آشکار گشته و قهرمان را برای یافتن معشوق به سفری پرخطر و ماجراجویانه وامی‌دارد که در ابتدا با مخالفت پدر و مادر مواجه شده ولی سرانجام با کسب رضایتمندی آنان، به‌سوی سرزمین شاهزاده خانم عزیمت می‌جوید. او در این سفر رنج‌های متعددی را متحمل شده، با معشوق دروغین (به‌جای قهرمان دروغین در داستان‌های روسی) روبرو گشته (Propp, 1968)؛ از آزمون‌های متعدد سربلند بیرون آمده؛ عشق حقیقی، راه درست را به او نشان داده و سرانجام به وصال یار دست می‌یابد. همچون داستان‌های ژانر ملودرام، ضدقهرمان در قالب پدر معشوق (پادشاه)، رقیب عشقی، و یا یک طلسم می‌باشد که مانع رسیدن قهرمان به هدف خود می‌شود. همانند ملودرام-های کلاسیک شخصیت زن که معشوق است معمولاً منفعل می‌باشد. دیدارهای دو عاشق، سخنان عاشقانه و گاه روابط مخفیانه همچون دیدار در محلی که قهرمان زندانی شده است؛ صحنه‌های احساسی هستند که همراه با نواختن موسیقی توسط راوی و دیالوگ‌ها منظوم شخصیت‌ها، بر میزان درگیری عواطف مخاطب می‌افزایند. پایبندی قهرمان به عشق حقیقی در مسیر سفر خود باوجود مواجهه با معشوق دروغین که فواصلی را در داستان ایجاد می‌نمایند؛ او را از عمل و رفتار درست باز نمی‌دارند و مردانگی شخصیت قهرمان را شکل می‌دهند. برای نمونه، در داستان نوروز و قنداب، نوروز در رؤیا با درویشی ملاقات می‌کند که به همراه شرابی الهی که قدرت‌های جادویی به نوروز می‌بخشد او را با عشق وعده داده‌شده در حرکت نخست داستان، آشنا می‌سازد. کشتی‌ای که نوروز به‌سوی سرزمین شاهزاده خانم در حال سفر است دچار طوفان شدیدی شده و بسیاری غرق می‌شوند و نوروز تمام تلاشش را برای نجات خودکرده و نهایتاً با کمک درویشی که از غیب بر او ظاهر می‌گردد به ساحل نجات می‌رسد. او

به قصر پادشاه رسیده و از حضور رقیب در دسرساز برای پادشاه، خبردار می‌شود. به پادشاه در حل مشکل کمک کرده؛ به رویارویی با رقیب در میدان نبرد می‌رود و پیروز می‌گردد ولی پادشاه به قول خود عمل نکرده و زمانی که از علاقه نوروز به قنداب آگاه می‌گردد او را به زندان قصر می‌افکند. با دیدارهای قنداب و کمک درویش پادشاه را مجبور به رعایت عدالت می‌کنند؛ پادشاه راضی به برگزاری آزمون دیگری برای اثبات حقانیت عشق قهرمان می‌شود. سرانجام با پیروزی نوروز، او همراه عروس خود به خانه بازمی‌گردد (ساعی، ۱۳۹۴: ۷-۳۱).

یکی از سوزناک‌ترین داستان‌ها که از محبوبیت بیشتری میان مردم در منطقه قفقاز برخوردار است، قصه اصلی و کرم می‌باشد. کرم یک عاشق تمام‌عیار است که با وجود دسیسه‌های متعدد پدر اصلی (معشوق)، شهر به شهر به دنبال او سفر می‌کند و از آزمون‌ها یکی پس از دیگری سرافراز بیرون می‌آید. صدقهرمان که هر بار با دروغ‌گویی عاشق ساده‌دل را فریب می‌دهد با رشادت کرم مواجه شده و باز هر بار با حقه‌ای از نظرها پنهان گشته و به شهری دیگر عزیمت می‌جوید. سرانجام پادشاه، در مجلس قضاوتی که برپا می‌کند پدر اصلی را مجبور به پایبندی به عهد خود که در حرکت نخست داستان بسته بود؛ می‌نماید ولی نهایتاً با طلسم و شرارت پدر اصلی، هر دو شخصیت آتش‌گرفته و خاکستر می‌شوند. پایان غم‌انگیز این داستان یک انتهای متفاوت است که با تدفین آن‌ها در کنار یکدیگر کارکرد وصال را برای مخاطب تداعی می‌کند (ایمانی، ۱۳۸۹). پایانی خوش ولی مشابه پایان داستان اصلی و کرم را می‌توانیم در داستان دل‌افروز و معصوم بیابیم که منجر به مرگ معصوم شده و زمانی که او حاضر به تسلیم جان خود برای رسیدن به معشوق می‌نماید با یک حادثه جادویی دوباره زنده گشته و به وصال عروس خود می‌رسد. صحنه‌های پایانی این داستان بسیار شبیه پایان داستان دیو و دلبر می‌باشد که در آن دیو با آزموده‌شدن برای پذیرش عشق حقیقی، از مرگ نجات‌یافته و طلسم او شکسته؛ به جوانی زیبا تبدیل گشته و با بل [۳۷] ازدواج می‌کند (Trousdale and Wise, 1991).

در داستان عباس و گولگز، قهرمان که برای شکرگذاری وصال به معشوق به شهر دیگری رفته است و مشغول انجام دعا و اعمال مذهبی-عبادی است از بُرده شدن گولگز توسط نیروی پادشاهی به دربار شاه‌عباس در اصفهان، خبردار می‌گردد. او به دنبال عروس خود منزل به منزل کاروان و سپاه پادشاهی را دنبال می‌کند و با مشکلات متعددی مواجه می‌شود. در این میان، دیدارهایی با معشوق داشته و قول نجات او را به گولگز می‌دهد. سرانجام در دربار شاه‌عباس، توسط وی بارها

آزموده می‌شود تا حقانیت و پابندی عشق او سنجیده شود. در انتها، پادشاه دستور به رهایی گولگز داده و عباس همراه معشوق به خانه بازمی‌گردد (ساعی، ۱۳۹۴: ۲۳۰-۲۷۲).

در داستان واله و زرنگار، با طرح داستانی متفاوت‌تری روبرو هستیم. در آن قهرمان زن، شخصیتی پویا داشته و یکی از شاعران و نوازندگان ماهر روزگار است که از زیبایی خیره‌کننده-ای برخوردار است. او قلعه و قصری بزرگ دارد که تمامی اهالی آن را زنان تشکیل می‌دهند. او برای ازدواج شرطی دارد که هر شخصی خواستگار او باشد باید وارد یک مبارزه پرسش و پاسخ همراه با نواختن ساز شود و در صورت شکست، به زندان قصر افکنده شده و هرگاه تعداد این افراد به چهل نفر برسد همگی را اعدام نموده و از مجموعه‌های آنان مناره‌ای برپا می‌نماید. این تنها داستانی است که در آن شخصیت معشوق با عمل شخصیت ضدقهرمان یکسان گردیده است. در این داستان، واله به واسطه شاگرد خود وارد ماجرا شده، عزیمت سفر به دیار دیگری نموده و برای نجات شاگردش به قصر می‌رود که در نگاه نخست دل‌داده زیبایی زرنگار می‌گردد. او در آزمون، زرنگار را شکست داده، طلسم واردشده بر خواستگاران را باطل کرده و با زرنگار ازدواج می‌کند. سرانجام واله همراه عروس خود به خانه بازمی‌گردد (عزتی، ۱۳۹۴: ۱۱-۵۰).

در تمامی این داستان‌ها روابط انسانی میان قهرمان مرد با اعضای خانواده، شخصیت بخشنده، دانا، یاری‌رسان، ضدقهرمان، معشوق دروغین و معشوق مطرح می‌باشد که در سیر حوادث داستانی، باورها، سنت‌ها، سلاقی، خواسته‌ها، نقش‌های جنسیتی فرهنگ‌عامه بازخوانی می‌گردد. لذا حضور شخصیت زنان پیر که نماینده سنت‌ها هستند؛ حضور شخصیت پادشاه که غالباً در نقش ضدقهرمان و گاهی یاریگر می‌باشد؛ و حضور شخصیت پیر دانا، درویش، پادشاه که از غیب ظاهر گشته و با عناصری نمادین، قهرمان داستان را برای سفر پرخطر عاشقانه آماده می‌سازد؛ همگی از خصوصیات فرهنگ‌عامه‌ای حکایت می‌کنند که ریشه‌های عمیقی در نظام باورها و ارزش‌های مردم آذربایجان دارد. مردان جوانی که بایستی به دنبال یافتن عشق حقیقی، مردانگی خود را بازیابند و از آزمون‌ها سربلند بیرون بیایند تا بتوانند از خانواده جدا گشته و خوشبختی را در خانواده‌ای جدیدی که تشکیل می‌دهند؛ بیابند.

یکی از نکاتی که با شیوه پراپ می‌توان در داستان‌ها تمییز داد تأثیرپذیری آن‌ها از فرهنگ چندهمسری در میان اعراب می‌باشد که در کارکردها تأثیری نداشته و می‌توان آن را در جدول تطبیقی کارکردهای هر داستان مشاهده نمود. در تمامی داستان‌ها به‌جز داستان دل‌افروز و معصوم، با کارکرد ازدواج با شخصیت زن کلیدی و بازگشت به خانه مواجه هستیم که دیگر

شخصیت‌های معشوق دروغین در انتهای داستان تأثیری ندارند. در داستان دل‌افروز و معصوم نیز تنها یک معشوق زن در روایت مطرح گردیده است (جدول ۲) (عزتی، ۱۳۹۴: ۱۷۹-۲۲۳).

شاخصه فانتزی داستان‌های مورد مطالعه

تمامی این داستان‌ها فاقد شخصیت‌های حیوانی، اشیاء جاندار، دیو و یا پری هستند که معمولاً یک عنصر مهم در قصه‌های فولکلور عاشقانه دیگر ملل، بوده و کارکردهای مختلفی از جمله، شرارت، یاری‌رسانی و یا برگزاری آزمون را برعهده دارند. البته در کتاب دده قورقود [۳۸] (یکی از کتب قدیمی ترکان) داستان‌هایی وجود دارد که سرشار از نوع شخصیت‌ها هستند که احتمالاً به دلیل تأثیر اسلام بر باورهای مردم، این شخصیت‌ها از میان حوادث داستانی ناپدید شده‌اند و جای آن را شخصیت پیردانا، یا درویشی گرفته است که با حق درارتباط بوده و از شراب حقیقی که می‌تواند تعبیری عرفانی داشته باشد برای قهرمان داستان سخن می‌گوید. حتی گاهی این شخصیت، در قالب پادشاه جهان اسلام که استعاره‌ای نیز به حضرت سلیمان است؛ و یا در مقام امام علی (ع) ظهور می‌کند (عزتی، ۱۳۹۴: ۱۱-۵۰). او از این شراب جادویی به او نوشانده و بصیرت نسبت به عشق حقیقی را به او اعطاء می‌کند. این عشق در قالب شخصیت زنی زیبا در داستان‌ها تجسم یافته است.

عموماً داستان با کمبود فرزند آغاز می‌گردد که به دلیل بخشش و درستکاری والدین قهرمان مرد و زن داستان، در حرکت نخست، این کمبود توسط نیروی جادویی برطرف شده و پیمانی نیز بسته می‌شود. حرکت نخست داستان حوادثی تخیلی را روایت می‌کند که کارکرد اصلی برای پیشبرد داستان دارد. لذا برای به تصویر آوردن آن بایستی از تکنیک‌هایی همچون مورف و آنتروپومورفیسم بهره جست. شخصیت‌پردازی شخصیت‌ها و حوادث خیالی توسط تکنیک‌های انیمیشن به بهترین شکل قابل اجرا می‌باشند. ملاقات‌هایی که میان این شخصیت‌های خیالی با قهرمان مرد و زن داستان صورت می‌گیرد؛ شکل جادویی داشته، گاه در رؤیا، گاه در میانه یک حادثه معمولی، و گاه توسط فرشتگان حضرت سلیمان صورت می‌پذیرند (عزتی، ۱۳۹۴: ۱۱-۵۰). تنها در داستان واله و زرنگار است که داستان از یک حرکت تشکیل شده است و فاقد این بخش می‌باشد و اتفاقات تخیلی کمتری در آن رخ می‌دهد (عزتی، ۱۳۹۴: ۱۷۹-۲۲۳).

بخشی از کارکرد آزمون، به شکل الهامات شهودی، غیب‌گویی، شکستن طلسم و جادو می‌باشد که در داستان‌های مختلف گاهی تکرار نیز شده و گاهی در ترکیب با یکدیگر استفاده می‌شوند. در مقایسه دو حرکت داستان‌ها، فانتری در حرکت نخست جایگاه کلیدی‌تری دارد ولی در حرکت دوم از تنوع بیشتری برخوردار است. برای مثال در داستان دل‌افروز و معصوم، پادشاه سلیمان، سوار بر قالی پرنده، به همراه فرشتگان در آسمان‌ها سفر کرده و به قصر زیبایی می‌رسد که در آن جوانی زیبا به نام معصوم خفته است. پادشاه قادر به ورود به رؤیای اوست و در عالم رؤیا دل‌افروز را به قصر معصوم می‌آورد و دل‌افروز به نشانه عشق، انگشتر خود را به معصوم می‌بخشد. معصوم پس از بیدار شدن، نمی‌تواند دیدار معشوق را فراموش کند و انگشتر او را نزد خود می‌یابد. دل‌افروز که شاهزاده‌خانمی زیباست فرستاده معصوم به همراه انگشتر را بازمی‌شناسد و مسیر وصال در جهان واقعی محقق می‌گردد (عزتی، ۱۳۹۴: ۱۱-۵۰). در داستان دیگری، خسته‌قاسم با معجزه‌های معلولیتش شفا می‌یابد و پای سفر به او عطا می‌شود (ساعی، ۱۳۹۴: ۱۹۹-۲۲۹). در داستان ابوالفتح و سروناز، قهرمان باید طلسم حمامی را از میان بردارد و در این داستان، قهرمان با طلسم‌ها و جادوهای متعددی مواجه می‌باشد (ساعی، ۱۳۹۴: ۶۳-۹۱). همچنین، در حلقه پایانی داستان اصلی و کرم نیز از طلسم استفاده شده است (ایمانی، ۱۳۸۹).

غیب‌گویی نیز یکی از توانمندی‌های قهرمان داستان‌ها می‌باشد که توسط شخصیت بخشنده به او داده شده است. غیب‌گویی که نشانگر حقانیت عشق قهرمان است به او در آزمون‌ها کمک می‌کند تا معشوق خود را بازشناسد و یا گره طلسم‌ها را بازگشاید. برای مثال، عباس در داستان عباس و گولگر، که توسط پادشاه بارها آزموده می‌شود؛ از توانایی غیب‌گویی برخوردار است تا در میان دختران متعددی که وارد سالن می‌شوند؛ بتواند معشوق خود را شناسایی نماید. جابجایی مکانی توسط پیردانا، می‌تواند در حوادث مختلف و با کارکردهای متفاوت صورت گیرد. این انتقال، می‌تواند در ابتدای حرکت دوم داستان، جایی که دو دل‌داده یکدیگر را برای نخستین بار ملاقات می‌کنند رخ دهد و یا در میانه سفر به وسیله شخصیت یاریگر صورت پذیرد.

شاخصه ماجراجویانه بودن داستان‌های مورد مطالعه

محققین مختلفی درباره سفر قهرمان در میان اسطوره‌ها، ادبیات فولکلور، و دیگر شاخه‌های ادبی پژوهش نموده‌اند. جوزف کمبل [۳۹] با رویکردی ساختارگرایانه، سفر را یکی از اصول طرح‌های اسطوره‌ها در فرهنگ‌های مختلف باستانی دانسته است (۱۹۹۰). اما همان‌گونه که

ایوان اسمیت [۴۰] نیز متذکر می‌شود عنصر کلیدی طرح داستان ژانر ماجراجویانه، سفر قهرمان می‌باشد (27: 1996). طرح داستانی تمامی قصه‌ها، دارای کارکردهای عزیمت (↑)، جفت کارکردهای دشواری-راه‌حل و آزمون(نبرد)- پیروزی (MN or HI)، بازگشت (↓) می‌باشند (جدول ۲ و نمودار ۱). قهرمان داستان سفری پرمخاطره را آغاز می‌نماید که دیگران او را از این سفر نهی می‌کنند ولی قهرمان برای یافتن معشوق حاضر به پا گذاشتن در این مسیر نامعلوم می‌شود. غالباً، قهرمان فاصله مکانی زیادی را طی می‌کند. او از دریاها، کوه‌ها، بیابان‌ها عبور می‌کند و در این مسیر با افراد مختلفی آشنا می‌شود. گاهی ماجراجویی قهرمان او را به باغ‌ها، خانه اشرا، یا بزرگان سرزمین‌های بیگانه می‌برد و ماجراهایی رقم می‌خورد که در روند سفر او فاصله‌گذاری‌هایی ایجاد می‌کنند. شخصیت‌هایی همچون پیرزن (یاریگر)، چوپان (یاریگر)، ناخدا (یاریگر)، سردسته عیاران (یاریگر)، دختران دلباخته (یاریگر)، پادشاه عادل (یاریگر)، پدر قهرمان (یاریگر)، رقیب (شورور)، پدر دختر (شورور)، پادشاه ظالم (شورور)، خدمتکاران منزل (شورور)، معشوق (شورور)، چوپان خبررسان (شورور)، درویش (بخشنده، آزمونگر، یاریگر)، پادشاه عادل (بخشنده، آزمونگر، یاریگر)، همراهان قهرمان (یاریگر)، و مادر و پدر قهرمان (نهی‌کننده) همگی شخصیت‌های متنوعی هستند که کارکردهای تقریباً ثابتی را در داستان‌ها دارند که بر اساس محتوا و معنای داستان حوادث مختلفی را برای قهرمان رقم می‌زنند. صحنه‌های نبرد و یا آزمودن قهرمان ممکن است در میان جمعیت برگزار شود و یا یک صحنه نبرد در دشت باشد. همگی این موارد نشانگر فضای ماجراجویانه داستان‌ها می‌باشند.

شاخصه موسیقیایی در داستان‌های مورد مطالعه

یکی از توانمندی‌های بارزی که در تمامی این داستان‌ها وجود دارد این است که موسیقی و شعر، عناصری درهم‌تنیده با محتوا، می‌باشند. از نظر محتوایی، قهرمان داستان، همواره توانایی نواختن ساز قدیمی فرهنگ ترکان را دارد و در برخی داستان‌ها تحول قهرمان همراه با اعطای توانایی خیره‌کننده او در نواختن ساز (گوپوز) می‌باشد. بسیاری از کارکردهای وظیفه دشوار و یا نبرد قهرمان با ضدقهرمان توسط نواختن ماهرانه ساز صورت می‌گیرد. او می‌تواند به وسیله نواختن ساز به همراه اشعار فی‌البداهه‌ای که می‌سراید خواسته‌های خود را مطرح نماید و نظر مساعدت دیگران جلب نماید. برای نمونه، در تمامی بخش‌های داستان‌ها، پیش از عزیمت قهرمان، او با شخصیت‌های برحذرکننده از سفر همراه با نواختن موسیقی و اشعاری می‌سراید؛

رضایت آن‌ها را جلب می‌نماید و اجازه سفر خود را از مادر و پدر کسب می‌نماید. در میانه‌های سفر، در دیدار با دسته دختران زیبارو، با درخواست آن‌ها، آواز به همراه موسیقی اجرا می‌کند و سؤالاتی برای یافتن معشوق خود از آن‌ها می‌پرسد. برای نمونه، در داستان واله و زرنگار، اصلی و گرم، واله و گرم در مسیر سفر خود بارها با افراد مختلفی برخورد کرده و سؤالاتی از آنان به‌وسیله اجرای موسیقی می‌پرسند (ایمانی، ۱۳۸۹). در داستان خسته‌قاسم و سلبی‌خرامان، آزمون‌نهایی توسط پدر سلبی، با برگزاری مجلس پرسش و پاسخ مشاعره، همراه با نواختن ساز اجرا می‌گردد (ساعی، ۱۳۹۴: ۱۹۹-۲۲۹). از نظر ساختار فرمی داستان‌ها، تمامی آن‌ها ترکیبی از دو بخش نثر و نظم هستند. تمامی گفتگوها منظوم و تمامی بخش‌های روایی به نثر می‌باشند. قصه‌گو به هنگام قصه‌گویی، نواختن ساز را متوقف نموده و قصه را روایت می‌نماید. در بخش‌هایی که شخصیت‌ها در حال گفتگو هستند اشعار را همراه با نواختن ساز می‌خواند.

نتیجه‌گیری

سینمای انیمیشن دارای ویژگی‌های منحصربه‌فردی است که داستان متناسب براساس ویژگی‌های آن، می‌تواند توانمندی‌های بیانی و زیبایی‌شناسانه آن را آشکار نماید و بر میزان تأثیرگذاری آن بیفزاید. باتوجه به اینکه در سینمای انیمیشن دخل‌وتصرف در واقعیت که منجر به تحقق فانتزی می‌گردد؛ می‌توان آن‌را ویژگی اصلی سینمای انیمیشن دانست. قابلیت تبدیل تصاویر به یکدیگر با عنوان مورف، خلق شخصیت‌های تخیلی با عنوان آنتروپومورفیسم همگی زیرمجموعه شاخصه فانتزی قرار می‌گیرند. از سویی، سینمای انیمیشن روایت‌مند است و داستان‌های عاشقانه در قالب ژانر ملودرام برای سینمای تجاری انیمیشن یکی از محبوب‌ترین ژانرها نزد مخاطبین آن، به‌ویژه نوجوانان می‌باشد. از این رو دومین شاخصه مدنظر داستان‌هایی با طرح داستانی عاشقانه می‌باشد. براساس ویژگی هماهنگی صدا و تصویر، آثاری که در آن صدا و موسیقی جایگاه ویژه‌ای دارند و یا در نوع ژانر موزیکال می‌توانند تولید گردند؛ یکی از پرکاربردترین متون سینمای انیمیشن محسوب می‌گردند. این ویژگی، سومین شاخصه برای داستان‌های متناسب با سینمای انیمیشن می‌باشد. چهارمین شاخصه این داستان‌ها، پرحادثه و ماجراجویانه‌بودن طرح داستانی می‌باشد. لذا با بررسی‌هایی که درباره ویژگی‌های بالقوه سینمای انیمیشن انجام گرفته است چهار شاخصه، فانتزی، ملودرام (موضوعات عاشقانه)، موسیقایی (ژانر

موزیکال) و ماجراجویانه‌بودن داستان، می‌تواند مناسب‌ترین طرح و محتوای داستانی برای سینمای تجاری انیمیشن محسوب گردد.

در تحلیل ریخت‌شناسانه داستان‌های مورد مطالعه، نوع کارکردهای بکاررفته و شیوه چیدمان آن را می‌توان در فرمول $a-C-\uparrow-DEF-MN \text{ or } HI- \downarrow-W$ خلاصه نمود که جفت کارکردهای عمل دشوار-راه‌حل و نبرد-پیروزی مکررا در این آثار دیده می‌شوند. همچنین در هشت داستان، دو حرکت داستانی شناسایی شده‌اند که قسمت اول از نظر ساختاری کاملا مشابه هم می‌باشند.

شاخصه فانتزی، با توجه به اتفاقات، شخصیت‌ها و سفرهای تخیلی که در تمامی ۹ داستان مورد بررسی شده وجود دارد؛ ظرفیت این داستان‌ها را برای استفاده از مورف، آنتروپومورفیسم و دیگر تکنیک‌های خلق موقعیت‌های فانتزی را آشکار می‌سازد. شاخصه عاشقانه‌بودن محتوا و طرح داستانی بر اساس تحلیل‌هایی که انجام گرفته است در تمامی داستان‌ها با حضور صحنه‌های و حوادث عاطفی متعدد، وجود دارد و تمییز دادن عشق حقیقی از دروغین، در قالب معشوق حقیقی و معشوقین دروغین شکل‌یافته و الگوهای جنستی مردم منطقه آذربایجان را با توجه به سیستم اعتقادات و ارزش‌های فرهنگی آن منطقه برای مخاطب نوجوان ترسیم می‌نماید. از نظر ساختاری، و شیوه اجرا در سنت عاشقی، داستان‌ها ظرفیت ویژه‌ای برای آثاری در ژانر موزیکال دارند. شاخصه ماجراجویی، با توجه به کارکردهای عزیمت، بخشیده‌شدن عامل جادویی، نبرد و یا عمل دشوار، بازگشت و ازدواج، در تمامی داستان‌ها شناسایی شده است. طرح تمامی داستان‌ها مملو از حوادث ماجراجویانه می‌باشد که در آن‌ها معمولا قهرمان با سفر پرمخاطره‌ای که آغاز می‌کند گام در یک ماجراجویی تمام‌عیار می‌گذارد که او را با افراد و حوادث متعددی روبرو می‌سازد. در انتها می‌توان نتیجه‌گرفت که تمامی این داستان‌ها، هم از نظر ساختار و هم محتوا دارای چهار شاخصه مدنظر بوده و می‌توانند متونی ارزشمند در اقتباس و الهام برای داستان‌هایی بر اساس فرهنگ بومی آذربایجان برای سینمای انیمیشن ایران بویژه سینمای تجاری که با فرهنگ‌عامه سروکار دارد؛ باشند.

پی‌نوشت

1. Paul Wells
2. Folklore
3. Disney
4. Ghibli
5. Anime
6. Snow White and the Seven Dwarfs
7. Fairy Tales
8. Fables
9. Anne E. Duggan
10. Romance
11. Aşıqlıg
12. Fairy tales
13. McNeill, Lynne S.
14. Dundes, Alen
15. Martha C.Sims
16. Understanding animation
17. Fantasy
18. Norman McLaren
19. Dominic Strinati
20. Mulan
21. The Princess and the Frog
22. Zornado, Joseph
23. Le Roi et l'oiseau
24. Pixar
25. American Dad
26. The Simpsons
27. Morph or Metamorphosis
28. Tokyo Ghoul
29. Beauty and the Beast
30. Anthropomorphism
31. Aladdin
32. National film board of Canada
33. Blinkity Blank
34. Walter Benjamin
35. Aura
36. Gopuz
37. Belle
38. Dede Korkut
39. Joseph Campbell
40. Smith, Evans Lansing

منابع

- آژند، یعقوب. ۱۳۹۷. *نگارگری ایران: پژوهشی در تاریخ نقاشی و نگارگری ایران*. تهران: سمت.
- استریناتی، دومینیک. ۱۳۸۸. *مقدمه‌ای بر نظریه‌های فرهنگ عامه*. با ترجمه ثریا پاک‌نظر. تهران: گام نو.
- اسکات، جفری. ۱۳۹۳. *فیلم‌نامه‌نویسی انیمیشن*. با ترجمه پریسا کاشانیان، امیر مسعود علمداری. تهران: هنر نو.
- ایمانی، حسن فرخی قراملکی و بهروز. ۱۳۸۹. *اصلی ایله کرم*. تبریز: نشر اختر.
- بندازی، جیان آلبرتو. ۱۳۸۵. *یکصد سال سینمای انیمیشن*. با ترجمه سعید توکلین. تهران: دانشکده صدا و سیما.
- تندکی، خدیجه، و ابراهیم استاجی. ۱۳۹۴. «بررسی ریخت شناسانه داستان ضحاک بر اساس نظریه ولادیمیر پراپ». *مطالعات نظریه و انواع ادبی* (دانشگاه حکیم سبزواری)، ۱، شماره ۱ صص ۱۶۱-۱۸۲.
- خدیش، پگاه. ۱۳۹۱. *ریخت شناسی افسانه‌های جادویی*. تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.
- ساعی، عاشیق حسین. ۱۳۹۴. *آذربایجان عاشیق داستانلاری (۱)*. تبریز: نشر اختر.
- شیخ مهدی، علی، و لاله خرازیان. ۱۳۹۱. «تحول بیانی سینمای هایبرید و بازتولید واقعیت-مطالعه موردی: فیلم‌های کینگ کونگ ساخته شده در (۱۹۳۳) و (۲۰۰۵)». *هنرهای نمایشی و موسیقی*، ۵، صص ۵۵-۷۱. *نشریه نامه*.
- عزتی، سخاوت. ۱۳۹۴. *آذربایجان عاشیق داستانلاری*. تبریز: نشر اختر.
- کالکر، رابرت. ۱۳۸۴. *فیلم، فرم و فرهنگ*. با ترجمه بابک تیرایی. تهران: بنیاد سینمای فارابی.
- کشاورزی، اردشیر. ۱۳۹۰. *فیلم‌نامه‌نویسی برای انیمیشن*. تهران: انتشارات صدا و سیما.
- هیوارد، استن. ۱۳۸۵. *فیلم‌نامه‌نویسی انیمیشن*. با ترجمه سارا خلیلی. تهران: دانشگاه هنر.
- *American Dad*. 2005-2014. Television Series. Produced by Keith Heisler.
- Campbell, Joseph. 1990. *The hero's journey*. New York: HarperSanFrancisco.
- *The Princess and the Frog*. 2009. Movie. Directed by Ron Clements. Produced by Walt Disney Pictures.
- *Aladdin*. 1992. Movie. Directed by Ron Clements, & John Musker. Produced by Walt Disney Pictures.
- *Mulan*. 1998. Movie. Directed by Barry Cook. Produced by Walt Disney Pictures.
- Dundes, Alen. 1999. *International Folkloristics, Classic contributions by the founders of folklore*. New York: Rowman and littlefield Publishers. INC.
- Groening, Matt. 1989-2020. *The Simpsons*. Television Series.

- *Snow White and the Seven Dwarfs*. 1937. Animation feature film. Directed by David Hand. Produced by Walt Disney.
- Hole, Kristin Lené, Dijana Jelača, E. Ann Kaplan, and Patrice Petro. 2017. *The Routledge Companion to Cinema and Gender-Rout*. New York and London: Routledge.
- Jamson, Fredric. *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press, 1991.
- Kuprulu, Mehmed Fuad. 2006. *Early mystics in Turkish Literature*. Translated by Gary Leiser and Robert Dankoff. London and New York: Routledge.
- Lynne S. McNeill 2013. *Folklore Rules: A fun, Quick and Usful Introduction to the field of Academic Folklore Studies* .Logan: Utah State University Press.
- Mollet, Tracey. 2013. "With a smile and a song ...": Walt Disney and the Birth of the American Fairy Tale." *Marvels and Tales* (Wayne State University Press) 27, no. 1. pp:109-124.
- *Tokyo Ghoul*. 2014. Television Series. Directed by Shuhei Morita. Produced by studio Pierrot.
- Movshovitz, Dean. 2015. *Pixar Storytelling: Rules for Effective Storytelling Based on Pixar's Greatest Films*. Independently Published.
- Paul Wells.1998. *Understanding Animation* .London and New York: Routledge.
- Propp, Vladimir. 1968. *Morphology of the Folktale*. Translated by Laurence Scott. Austin: University of Texas Press.
- 2009. *Morphology of the Folktale*. Translated by Louis A. Wagner. Austin: University of Texas Press.
- Pugh, Tison, and Susan Aronstein. 2012. *The Disney Middle Ages: A Fairy Tale and Fantasy Past*. New York: Palgrave Macmillan.
- Richardson, Michael. 2006. *Surrealism and Cinema*. Oxford, New York: Berg Publishers.
- Sims , Martha C, and Stephens Martine. 2005. *Living Folklore*. Logan. Utah: Utah State University Press.
- Smith, Evans Lansing. 1996. *The Hero Journey in Literature: Parables of Poesis*. Lanham, New York and London: University Press of America, Inc.
- Strauss, Claude Levi. 1976. *Structural Anthropology*. Translated by Monique Layton. Vol. 2. Chicago and New York: The University of Chicago Press.
- *Beauty and the Beast*. 1991. Movie. Directed by Gary Trousdale, & Kirk Wise. Produced by Don Hahn.
- Vladimir propp. 1968 *Morphology of the Folktale*.Translated by Laurence Scott .Austin: University of Texas Press.
- Wasko, Janet. 2001. *Understanding Disney: The Manufacture of Fantasy*. Cambridge: Polity Press.
- Wells, Paul. 2002. *Animation: Genre and Authorship*. London and New York: Wallflower.
- —2009. *The Animated Bestiary: Animals, Cartoons, and Culture*. New Brunswick, New Jersey, and London: Rutgers University Press.
- Zipes, Jack, Pauline Greenhill, and Kendra Magnus-Johnston. 2016. *Fairy-Tale Films*

Beyond Disney: International Perspectives. New York and London: Routledge.

- Zornado, Joseph. 2017. *Disney and the Dialectic of Desire: Fantasy as Social Practice*. Providence, USA: Palgrave Macmillan.
- <https://cinemacinema.ir/news/۱۳۹۵/۵/۹> <https://cinemacinema.ir/news> - مشکل-انیمیشن-ایران-در-چیست-؟.
- <https://www.isna.ir/news/98082818276> .۱۳۹۸/۹/۲۸ <https://www.isna.ir> -انیمیشن-ایران-در-سال-های-گذشته-توسعه-یافته-است.
- <https://www.isna.ir> ۱۳۹۱/۴/۱۷. مشکلات انیمیشن‌های تلویزیونی در گفت‌وگوی ایسنا با ۹ فعال این حوزه - ایسنا.html.