


LYRICLIT	Journal of Studies in Lyrical Language and Literature, 11 (38), Spring 2021 https://lyriclit.iaun.ac.ir/ ISSN: 2717-0896  20.1001.1.27170896.1400.11.38.8.0
----------	--

The Intricacies of Romance Folk Tales for a Dynamic Look with Emphasis on Tales “Mashdi Galin Khanom”

Fariba Shamsi

Ph.D. Candidate, Persian Language and Literature dept., Najafabad branch, Islamic Azad University, Najafabad, Iran.

Mahboubeh Khorasani (Corresponding Author)

Associate Professor of Persian Language and Literature, Najafabad branch, Islamic Azad University, Najafabad, Iran.

Shahrzad Niazi

Assistant Professor of Persian Language and Literature, Najafabad branch, Islamic Azad University, Najafabad, Iran.

Abstract

The romance folk tales is full of adventures that have a proper narrative and story structure and Most of the dramatic elements are also suitable to be converted into film and animation. In this study, using content analysis method, the narrative elements contained in folk tales and selected text means “Mashdi Galin Khanom” are shown. The results indicated that these stories have certain types of characters and elements such as conflict, dialogue, crisis, knotting, suspense, and fantasy and fantasy atmospheres Which, if paid for properly, can be used to create animation. And for more emphasis, the narrative and dramatic elements according to the theory of Sullivan, Schumer and Alexander in a sample of these stories were examined. The ability of these stories to become animation was proven; Studies of magic and fantasy and its value for animation also showed that the abundance of fantasy elements in these stories makes the screenwriter make better use of this particular genre and by adapting these stories full of themes of ancient Iranian culture, a connection can be made between animation and this ancient culture.

Key Words: The romance folk tale, The intricacies dynami, animation, Galin Khanom

Citation: Shamsi, F., Khorasani, M., Niazi, Sh. (2021). The Intricacies of Romance Folk Tales for a Dynamic Look with Emphasis on Tales “Mashdi Galin Khanom”. Journal of Studies in Lyrical Language and Literature, 11 (38), 20-35. Dor: 20.1001.1.27170896.1400.11.38.8.0

Copyrights:

Copyright for this article is retained by the author (s), with publication rights granded to Journal of Studies in Lyrical Language and Literature. This is an open – accses article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>), which permits unrestricted use, distribution and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.



فصلنامه علمی - تخصصی مطالعات زبان و ادبیات غنایی
گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد نجف‌آباد
سال یازدهم، شماره سی و هشت، بهار ۱۴۰۰، ص. ۳۵-۲۰

مقاله پژوهشی

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

فریبا شمسی^۱

محبوبه خراسانی^۲

شهرزاد نیازی^۳

چکیده

قصه‌های عامیانه عاشقانه سرشار از ماجراهایی هستند که با توجه به ساختار روایی و داستانی مناسب، عناصر نمایشی، قابلیت تبدیل به فیلم‌نامه و پویانمایی را دارند. در این پژوهش که با روش اسنادی و تحلیل محتوا انجام شده است، عناصر روایی موجود در قصه‌های عامیانه و متن منتخب، یعنی قصه‌های مشدی گلین خانم بررسی شده است. هدف این پژوهش تبیین ظرفیت پویانمایی قصه‌های عامیانه ایرانی بوده است. نتیجه به دست آمده این است که قصه‌های مردمی دارای شخصیت‌ها و عناصری فانتزی و خیالی هستند که در صورت پرداخت در ست می‌توانند برای ساخت پویانمایی به کار آیند. به منظور تحلیل و تأکید بیشتر، عناصر روایی و نمایشی بر اساس نظریه سالیوان، شومر و الکساندر در یک نمونه از این قصه‌ها تحقیق شد و قابلیت این قصه‌ها برای تبدیل به پویانمایی اثبات گردید. همچنین بررسی‌های جادو و خیال و ارزش آن برای پویانمایی نشان می‌دهد که عناصر خیالین فراوان این قصه‌ها، به فیلم‌نامه نویسان در استفاده بهتر از این گونه خاص کمک می‌کند، ضمن این که می‌توان با اقتباس از این قصه‌های غنی از مایه‌های فرهنگ کهن ایرانی، بین پویانمایی و فرهنگ جامعه نیز ارتباط برقرار کرد.

کلیدواژه‌ها: ادبیات عامیانه، قصه‌های عاشقانه، عناصر دراماتیک، پویانمایی، مشدی گلین خانم.

۱. دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی، واحد نجف‌آباد، دانشگاه آزاد اسلامی، نجف‌آباد، ایران.

۲. دانشیار زبان و ادبیات فارسی، واحد نجف‌آباد، دانشگاه آزاد اسلامی، نجف‌آباد، ایران. khorasani.m@iaun.ac.ir (نویسنده مسئول)

۳. استادیار زبان و ادبیات فارسی، واحد نجف‌آباد، دانشگاه آزاد اسلامی، نجف‌آباد، ایران.

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۰/۱/۲۲

تاریخ دریافت: ۱۳۹۹/۱۰/۱۲

۱. مقدمه

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

نخستین پویانمایی‌ها بر اساس داستان‌های ایرانی با نام اسفندیار احمدیه، با فیلم *ملانصرالدین* (۱۳۳۶) و علی‌اکبر صادقی با پویانمایی *ملک خورشید* قرین است. آثار دیگری از قبیل *امیرحمزه دلدار* و *گور دلگیر* (نورالدین زرین کلک) و *ملک جمشید* (نصرت کریمی) نیز از این قبیل‌اند، با استقلال واحد پویانمایی صدا و سیما در سال ۱۳۷۳ (مؤسسه صبا)، اقتباس از اسطوره‌ها و داستان‌های عامیانه ایرانی مسیری تازه یافت که داستان زال از اسفندیار احمدیه (تقلید وفادارانه از متن اصلی) و نگین هفت دریا از عباس محبی (اقتباس آزاد از یکی از داستان‌های هزار و یک شب) نمونه‌هایی از این پویانمایی‌ها هستند. در این میان، تاکنون هیچ مجموعه‌ای به موفقیت سریال *شکرستان* (بابک نظری، سعید ضامن) دست نیافته است؛ داستان‌های این مجموعه، با الهام از ضرب‌المثل‌ها، داستان‌های عامیانه و کهن ایرانی و شرقی، با الگوهای جامعه معاصر منطبق شده و رگه‌هایی از طنز و لطایفی پندآموز دارد که با استقبال مخاطب کودک و نوجوان و حتی بزرگسال مواجه شده است. این پژوهش، با روش تحلیل محتوا، قابلیت‌های نهفته قصه‌های مشدی گلین خانم را به‌عنوان نمونه‌ای از قصه‌های عامیانه برای ساخت پویانمایی بررسی می‌کند و با بررسی عناصر روایی در قصه‌های عاشقانه آن، (شخصیت، کشمکش، گفت‌وگو، بحران، گره‌افکنی و تعلیق) در پی اثبات قابلیت تبدیل این عناصر فانتزی و روایی به فیلم‌نامه است.

۱-۱. بیان مسئله

قصه‌های عامیانه گنجینه‌ای از بن‌مایه‌های هیجان‌انگیز است که می‌تواند در پرداخت ایده‌های مناسب پویانمایی مورد استفاده قرار گیرد. کیت لی‌بورن در کتاب *جامع انیمیشن* در ذیل روش‌های پیشنهادی برای ایده‌پردازی پویانمایی از اصطلاح «ترکیب رسانه‌ها» استفاده می‌کند و از قول ایده‌پرداز رسانه‌ای، مارشال مک لوهان می‌گوید: مقدار زیادی انرژی خالص زمانی که اطلاعاتی از یک رسانه به رسانه دیگر بدل می‌شود، آزاد خواهد شد (لی بورن، ۱۳۹۰: ۳۷). از آنجاکه شخصیت داستانی از طریق داستان جان می‌گیرد و بدون داستان تنها چیزی که داریم، تکنیک است (سالیوان و دیگران، ۱۳۹۱: ۳۷)، اقتباس از این قصه‌ها، با بن‌مایه‌های گران‌قدر و اصیلی از قبیل عشق، حسادت، فداکاری، جنگ، آرزو، مرگ و زندگی، جادو و سحر، به غنای فیلم‌نامه‌نویسی کمک می‌کند و با دارا بودن قابلیت‌های بصری و فضاسازی‌های نمایشی، می‌تواند دست‌مایه سازندگان سینمایی به‌خصوص پویانمایی باشند.

۱-۲. پیشینه پژوهش

باقری و میرزاییان (۱۳۹۵) در مقاله‌ای با عنوان *شکل‌شناسی ازدواج در قصه‌های عامیانه* (با تکیه بر قصه‌های مشدی گلین خانم) با بررسی ۲۴ قصه از این مجموعه، شکل‌گیری ازدواج، کلیشه‌هایی چون حسادت، عشق در یک نگاه و مواردی از این دست، در پایان رسیدن قهرمان به محبوب (در بعضی موارد به کمک نیروی ماورایی) را واکاوی می‌کنند. اهمیت این مقاله، از جهت معرفی و پرداختن به این قصه‌ها و کنکاش آن است.

سربخش (۱۳۸۰) در پایان‌نامه‌ای با عنوان *شیوه‌های استفاده از ادبیات عوام در انیمیشن*، ضمن معرفی ادبیات عامه، به تکنیک‌ها و تاریخچه پویانمایی ایران و استفاده پویانمایی از ادبیات عامه و نقاط مشترک هر دو مقوله می‌پردازد. ضیایی (۱۳۸۵) در پژوهشی با عنوان *ادبیات و پویانمایی*، با بررسی افسانه‌ها، ثابت می‌کند که در بسیاری از کشورهای جهان، افسانه‌ها با گذشت زمانی طولانی، به طور مجدد با تکنیک‌های جدید ادامه پیدا می‌کنند.

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

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

۲. بحث و بررسی

۲-۱. داستان و قصه‌های عامیانه

قصه‌های عامیانه بخشی مهم در ادبیات هستند که ذیل ادبیات شفاهی قرار می‌گیرند. در دوره مشروطه، ادبیات به دو بخش عامیانه و نو تقسیم شد که هر کدام مخاطبان ویژه خود را داشتند. جامعه روستایی و توده مردم شهری بی‌بهره از امکانات آموزشی، همچنان شنونده قصه‌های عامیانه بودند، با گسترش صنعت چاپ، کم‌کم این آثار به صورت مکتوب درآمد (محمدی و قایینی، ۱۳۸۱: ۱۰۰). بسیاری از این داستان‌ها، تا مدت‌ها هنوز چاپ و گردآوری نشده بود و عامل اصلی ماندگاری آن‌ها، عامه مردم و روایانی بودند که با حفظ این قصه‌ها در گنجینه جان خود، آن‌ها را به طور شفاهی به نسل‌های بعد منتقل می‌کردند. «این قصه‌ها، اکثراً شفاهی نقل می‌شد و روایت آن‌ها بیشتر بر عهده زنان و خاصه زنان سالخورده و خدمتکاران کلان‌سال خانواده‌ها بود که کودکان را گرد می‌آوردند» (همان: ۱۳۶). یکی از این روایان، مشدی گلین خانم است که در اواخر دوره قاجار و اوایل دوره پهلوی می‌زیست و مجموعه باارزشی از قصه‌های او به جای مانده است.

۲-۲. قصه‌های مشدی گلین خانم و چگونگی گردآوری آن‌ها

مشدی گلین خانم اصالتاً بروجردی بود و از سنین نوجوانی به تهران آمد، او از طریق علی جواهرکلام، دیپلمات ایرانی، با لول ساتن^۱ که مرد انگلیسی کنجکاو بود، آشنا شد. لول ساتن قصه‌های گلین خانم را به مرور ثبت کرد، بعدها اولریش مارزولف، آن قصه‌ها را با کمک آذر حسینی و سید احمد و کیلیان به صورت یک کتاب درآورد. این کتاب، شامل ۱۱۰ قصه عامیانه ایرانی است که گردآورندگان تا حد ممکن ساختار اصلی قصه‌ها را که از زبان قصه‌گو نقل شده، حفظ کرده‌اند و هدف آن ارائه یک اثر هنری نبوده است.

۲-۳. مطابقت عناصر داستان و فیلم‌نامه

داستان و چگونگی استفاده از آن، برای فیلم‌نامه مبحثی مهم است؛ استن هیوارد^۲ در کتاب فیلم‌نامه‌نویسی/نیمیشن، داستان را سلسله‌ای از وقایع می‌داند که دارای آغاز، میانه و پایان باشد و یک تحول دراماتیک داشته باشد، به شکلی که نتوان پایان آن را حدس زد و آن نقطه‌ای است که خط داستانی، تغییر مسیری غیرمنتظره پیدا می‌کند و خواننده نمی‌تواند مطمئن باشد که پس از آن چه اتفاقی خواهد افتاد (هیوارد، ۱۳۹۰: ۱۲).

بشر امروزه هنوز هم خود را محتاج داستان می‌داند و برای یافتن پرسشی برای زندگی به داستان‌گویی پناه می‌برد: «در حال حاضر دنیا در حجم وسیع به مصرف فیلم، تئاتر و تلویزیون مشغول است و هنرهای داستان‌گو به نخستین منبع الهام بشر که در جست‌وجوی نظم و شناخت زندگی است، بدل شده‌اند» (مک‌کی^۳، ۱۳۸۲: ۹).

1. Elwell-Sutton
2. Stan Hayward
3. Mckee

هر داستان، عناصری دارد که شخصیت، هدف و تعارض، اصلی‌ترین آن‌ها است. کارل ایگلسیاس^۱، فیلم‌نامه‌نویس، تعریف واضحی از داستان دارد: هر داستان شامل کسی است که مصرانه به دنبال به دست آوردن چیزی است؛ ولی در این راه به مشکل برمی‌خورد. این تعریف، سه عنصر اساسی دارد؛ کاراکتر، هدف کاراکتر و تعارض (سالیوان و دیگران، ۱۳۹۰: ۱۷).

۲-۴. ساختار داستان

ساختار داستان، چینی است که بر اساس رفتار و کنش‌های شخصیت‌های داستان شکل می‌گیرد. «ساختار داستان منتخبی از حوادث زندگی شخصیت‌هاست که در نظمی با معنا قرار گرفته‌اند تا عواطف خاصی را برانگیزند و نگاه خاصی را به زندگی بیان کنند (مک‌کی، ۱۳۸۲: ۲۴). اکثر داستان‌ها ساختار خطی دارند که مهم‌ترین نوع آن، موازی است: در ساختار موازی، بیش از یک اتفاق به صورت هم‌زمان در طول داستان رخ می‌دهد. به طور معمول این اتفاقات در نهایت به یک نقطه مشترک ختم می‌شوند (سالیوان و دیگران، ۱۳۹۰: ۱۲۳).

در قصه‌های گلین خانم، ساختار خطی موازی را راوی اغلب به این شکل بیان می‌کند: «این‌ها رو بذار این جا برو سر شهر» (الول ساتن، ۱۳۷۴: ۸۱) یا «عمه رو در رفتن داشته باشین، بیاین سر دخترها» (همان: ۱۱۶). نمونه‌ای دیگر را می‌توان قصه‌هایی دانست که در قصه دیگر نقل می‌شود که البته این قصه، هر چند جدید است؛ اما از نظر تم و موضوع به قصه اصلی شباهت دارد یا در تأکید یا تأیید آن است؛ این روش، با عنوان قصه در قصه یا درونه‌گیری embedding برای گسترش هر چه بهتر فضای تخیلی و نمایشی می‌تواند مورد استفاده قرار گیرد. سیروس شمیسا در این باره می‌گوید که شیوه حکایت در حکایت که به طور معمول منجر به داستان بلند سرگرم‌کننده یا مجموعه داستان‌های کوتاه می‌شود (هزارویک‌شب، سندباد نامه و...) از سنت‌های کهن آریایی است و در ادبیات هند هم رواج داشته است (شمیسا، ۱۳۷۳: ۱۹۸). این شیوه در سینما، تدوین موازی نام گرفته: شیوه مدرن تدوین موازی که در آن کارگردان با چینش دو یا چند خرده روایت در امتداد هم که یا قرابت‌های ظاهری و هماهنگی محتوایی و معنایی دارند یا با هم در تضاد مفهومی قرار می‌گیرند، به تأثیرگذاری و درک آسان‌تر یک مفهوم ویژه و برجسته‌سازی یک کنش یا اندیشه، جلوه بارزتری می‌بخشد (گلی‌زاده، یاری، ۱۳۸۸: ۸۳). از تدوین موازی اغلب برای ایجاد حس تعلیق استفاده می‌شود که به عنوان مثال فیلم سکوت بره‌ها (محصول ۱۹۹۱) را می‌توان نام برد: در این فیلم، تدوین موازی دو نیروی متضاد فیلم، کرافورد، مأمور اف بی آی، و بیل بوفالوی جنایتکار را در دو صحنه موازی در برابر هم قرار می‌دهد و باعث اوج گرفتن تعلیق داستان می‌شود در مواردی مثل فیلم پدرخوانده، محصول ۱۹۷۲ نیز برای پیشبرد تم داستان از آن استفاده شده است (پایگاه فیلم کوتاه ایران، ۱۳۹۶).

۲-۵. شخصیت‌پردازی

شخصیت‌پردازی در داستان‌های جدید بسیار مورد توجه است و سهم مهمی از فرآیند ساخت و پرداخت داستان‌های نوین را بر عهده دارد. «آن چه یک داستان را منحصر به فرد می‌کند، یک کاراکتر قوی و سلسله اتفاقاتی است که احساسات مخاطب را برانگیزد» (همان: ۳۰). جمال میرصادقی در ذیل شخصیت‌پردازی در حکایت‌های کهن می‌گوید: «در این گونه قصه‌ها، به شرح کلیات و احوال اکتفا می‌شود و به جزئیات و وضعیت و... خصوصیت‌های روحی و خلقی قهرمانان توجهی نمی‌شود... (میر صادقی، ۱۳۷۶: ۶۵).

برخلاف این نظر در قصه‌های مورد مطالعه، شخصیت‌ها عناصری اساسی هستند که با بازنویسی در ست، می‌توان نقش مؤثرتری از آن‌ها در ذهن مخاطب خلق کرد تا همان نقش مهم بازیگر را به خوبی ایفا کند. بازیگر بخش بنیادینی است که همهٔ درام بر گرد او می‌چرخد؛ بدون نویسنده و طراح و کارگردان، درام وجود دارد ولی بدون بازیگر نه؛ حتی عروسک‌های خیمه‌شب‌بازی یا تئاتر عروسکی و طرح‌های حرکت دار یا شخصیت‌های بی‌جان فیلم‌های پویانمایی نیز بازیگرند، یعنی نشانه‌های شمایی که نمایندهٔ انسان‌ها یا حیوان‌های انسان‌نماست را دارند» (اسلین^۲، ۱۳۸۷: ۳۲).

۱-۵-۲. انواع شخصیت در قصه‌های مشدی گلین خانم

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

دسته اول، شخصیت‌های انسانی (پادشاه، تاجر، خارکن و...) که در کل نماینده شخصیت‌های قالبی و قراردادی هستند.

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

۱. حیواناتی که شکل معمولی در داستان دارند: اسب‌ها و شترها و سگ و گربه‌ها و مانند آن‌ها.

۲. حیواناتی که با دیگر حیوانات قصه در تعامل‌اند و نقش‌های مهمی در همان هیئت حیوانی دارند و کنش‌ها و

تعارض‌های قصه بر اساس رفتار و گفت‌وگوهای آن‌ها شکل می‌گیرد؛ مثل الاغ و شتر در داستان *الاغ آوازه خوان و شتر رقص*.

۳. حیوانات سخنگویی که با انسان‌ها در تعامل هستند؛ مثل کره اسب در داستان *کره دریایی* یا مار بزرگ در *داستان ماری*

که از زن غرغرو می‌ترسید.

۴. حیواناتی که هیچ ویژگی انسانی ندارند و در همان شکل حیوان بروز می‌کنند؛ اما از ویژگی جادویی برخوردارند؛ مثل

آهوی ختن در داستان *ملک محمد و طلسم دختر شاپور* که از سر شاه می‌پرد و شاه تعقیبش می‌کند و بعد در چشمه فرو می‌رود.

۵. حیواناتی که خودشان معمولی‌اند، اما شخصیت‌های انسانی داستان از روی دیوانگی و... به آن‌ها خصلت‌های انسانی

می‌دهند؛ مثل خاله قورباغه یا گربه (خاله موموک) یا سگ (خاله وغ و غک) یا شتر پادشاه (خاله گردن دراز) در *داستان پینه دوز و زن دیوانه*.

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

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

۲. موجودات نیمه‌انسان و نیمه‌حیوان مثل دختر-خرس (نیم دختر، نیم خرس) یا دختر-ماهی (نیم ماهی، نیم دختر) در

داستان *حاتم طایی* و یا حتی نیم انسان و نیم دیو در داستان *ملک محمد طلسم دختر شاپور شاه*؛ این موجودات نیمه‌انسان -

نیمه‌حیوان، که در فرهنگ‌های دیگر نیز وجود دارند، جادویی‌اند و ارزش زیادی در تصویرآفرینی دارند: «جالب‌ترین تصاویر

نقاشی شده بر دیوارها، موجودات نیمه انسان در هیئت حیوانات هستند ... در *غار سه برادران* در فرانسه، تصویر مردی در

حال رقص با سر اسب و شاخ گوزن و پنجه‌های خرس دیده می‌شود؛ این شخصیت که چند صد حیوان را به زیر سلطه

خود دارد، بی‌تردید سلطان حیوانات است (یونگ، ۱۳۸۷: ۳۵۸). این دسته، نمایانگر تخیلات مشترک فرهنگ‌های مختلف

است. «اگر تخیل را نوعی آفرینش بدانیم، افلاطون آن را از آن ایزدان می‌دانست؛ اما بعد از او یکی از شاگردان اپیکور، به نام

لوکریس در قطعه شعری، موضوع سنتار (centaur) را که موجودی اسطوره‌ای و نیمی انسان و نیمی اسب است، مطرح کرد

که چنین موجودی هیچگاه وجود نداشته و زاده تخیل اوست» (محمدی، ۱۳۷۸: ۱۵-۱۴).



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

دسته چهارم، انسان‌ها یا حیواناتی غیرواقعی از جنس بلور یا موم یا حلوا:

۱. عروسک بلوری در قصه‌ای به همین نام که جان ندارد، ولی دیگران از دور آن را جاندار می‌پندارند و پسر پادشاه عاشقش می‌شود.

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

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

۴. گرگ کوچک ساخته شده از موم که با جادو زنده می‌شود و به اندازه گرگ واقعی در می‌آید و قهرمان داستان را می‌درد. بیشتر این شخصیت‌ها از قبیل شماره‌های ۲ تا ۵ در گروه حیوانات و کل دسته سوم (شخصیت‌های افسانه‌ها) و دسته چهارم از جهت فانتزی بودن و قابلیت تصویری، در پویانمایی بسیار پرارزشند.

فریندخت زاهدی در تحقیقی درباره شخصیت‌پردازی در ادبیات نمایشی، شخصیت‌های ادبیات نمایشی را به چهار دسته اسطوره‌ای، افسانه‌های، واقع‌گرا و مدرن تقسیم می‌کند و شخصیت‌های افسانه‌ها را از نظر کارکرد مانند شخصیت‌های اساطیری می‌داند که دارای توانایی‌های فوق انسانی هستند؛ اما تفاوت این دو نوع شخصیت را در منبعی می‌داند که این توانایی را کسب می‌کنند (زاهدی، ۱۳۷۶: ۴۸؛ به نقل از بنی اسد و دیگران، ۱۳۹۹: ۱۳). زاهدی سپس شخصیت‌های افسانه‌های را به شخصیت‌های جادویی، قهرمانی، رمانتیک و تاریخی تقسیم می‌کند: «شخصیت رمانتیک در افسانه‌ها، خصوصاً صیاتی آمیخته با شخصیت قهرمانی دارد با رگه‌هایی قوی از دلدادگی، عشق به میهن و سرسپردگی به ارزش‌های معنوی...» (همان: ۵۰). شخصیت‌های این قصه‌ها نیز از چنین کارکردی برخوردارند: «در میان شخصیت‌های افسانه‌ای، آن دسته‌ای که از نوع جادویی به حساب می‌آیند، متعلق به دنیایی غیر واقعی هستند و از وسایل جادویی برای موفقیت و دست یافتن به هدف خود استفاده می‌کنند. شخصیت‌های قهرمانی خلق شده در قصه‌ها و افسانه‌ها معمولاً در موقعیتی مملو از کشمکش‌های پرماجرا قرار می‌گیرند که هدفشان به جا گذاردن تأثیری شگرف از دلآوری و شجاعت روحی است. در حوادث مربوط به این نوع افسانه، شخصیت به طور مرتب در موقعیت‌های غافلگیر کننده، شگفت‌انگیز و متضاد قرار می‌گیرد» (همان: ۴۹). مبنای وجودی بعضی از این شخصیت‌ها، مثل موجودات نیمه‌انسان و نیمه‌حیوان یا اکثر شخصیت‌ها در دسته چهارم، انسان‌ها یا حیواناتی غیرواقعی از جنس بلور یا موم یا حلوا و یا افرادی که در مقابل آن‌ها هستند، بر مبنای عشق طراحی شده‌اند.

۲-۵-۲. توصیف و تحلیل شخصیت

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

ابراهیم یونسی در کتاب هنر داستان‌نویسی، تدابیر شخصیت‌پردازی را به دو دسته نمایشی و گزارشی تقسیم می‌کند: اگر شخصیت داستان مستقیم و از زبان راوی معرفی شود، گزارشی و اگر با رفتار و گفتار خویش معرفی گردد، نمایشی است. شخصیت را می‌توان با مقابله یا مقایسه با سایر شخصیت‌ها، مقابله با صحنه و وقوع حوادث یا توصیف مستقیم یا تجزیه و تحلیل انگیزه‌ها یا وضع و حالت روحی او توصیف کرد (یونسی ۱۳۸۶: ۳۵-۳۶). ابراهیم مکی نیز در کتاب «شناخت عوامل نمایش» بر همین موضوع تأکید دارد که در یک اثر دراماتیک برای معرفی شخص باز، او را توصیف نمی‌کنند، بلکه

موقعیت و داستانی می سازند تا شخص به اقتضای خلق و خوی خود در چهارچوب آن داستان با اعمالی که انجام می دهد، خود را معرفی کند (مکی، ۱۳۶۶: ۲۸؛ به نقل از گلی زاده، یاری، ۱۳۸۸: ۷۵).

در قصه های گلین خانم هرچند گاهی همان روال قصه های کهن کم و بیش وجود دارد؛ اما راوی در بیشتر قصه ها با کمک مقابله و مقایسه با صحنه حوادث و تحلیل انگیزه ها توانسته شیوه نمایشی را به کار گیرد:

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

۶-۲. گفت و گو و لحن

گفت و گو به معنای مکالمه و صحبت کردن با هم و مبادله افکار و عقاید است ... از ویژگی های گفت و گوی کامل، این است که سه خصوصیت را در خود به نمایش گذارد: خصوصیت جسمانی، روانی و اجتماعی (میرصادقی، ۱۳۷۶: ۳۰۵). در نمایش نیز گفت و گو (مکالمه) نقش مهمی دارد: «مکالمه در نمایش نامه، مهم ترین و سیله ای است که با آن موضوع به ثبوت می رسد و اشخاص بازی معرفی می شوند و کشمکش ادامه می یابد» (اگری^۱، ۱۳۸۳: ۳۸۶).

گفت و گو در قصه های مورد مطالعه، اغلب مثل حکایت های کهن ایرانی کوتاه و در یک جنبه خلاصه می شود: «وزیر تعظیم کرد و گفت: ای بانو، ملک جمشید و ملک خورشید در طلسم شمان یا خیر؟ گفت: بلی. گفت: بسیار خوب، پس خواهش می کنم عوض این زحمت هایی که من کشیدم، این ها رو از طلسم نجات بدی. دختر آمد از چاه بیرون و ترکش رو زد به سنگ ها، گفت: بشید به صورت اولتون، که هر دو شاهزاده به صورت اول درآمدند» (الول ساتن، ۱۳۷۴: ۸۹). اما گاه شبیه داستان های کلیله و دمنه و مرزبان نامه، خود جزئی از گفت و گو یا همه یک گفت و گو است: «اغلب حکایت ها (حکایت های فرعی) خود جزئی از گفت و گوی قهرمانان هستند و نمونه و مثالی برای سخن و قضیه مورد ادعاست» (تقوی، ۱۳۷۶: ۱۲۸). قصه های «بهلول و موش های آهن خور» (الول ساتن، ۱۳۷۴: ۵۳-۵۷)، «دختر ماهی فروش و لنگه کفش (همان: ۱۱۱-۱۱۳)» از این قبیل اند.

۷-۲. کشمکش

ارسطو معتقد است که درام بدون کنش ممکن نیست؛ اما بدون شخصیت ممکن است و منظور از عدم شخصیت، عدم آدمی نیست؛ چرا که به هر حال حتماً به فاعل نیازمندیم، بلکه منظور این است که بعضی شخصیت ها تنها ابزاری هستند که اعمالی را انجام می دهند و قابل معاوضه هستند ... (قادری، ۱۳۸۰: ۳۵). علی رغم این نظر، شخصیت و کنش هایی که حول محور وی است، بسیار مهم هستند: شخصیت و طرح و کنش از هم جدایی ناپذیرند؛ آن چه مهم است، تم و حادثه است اما هنگام حضور عوامل انسانی، شخصیت است که مرکز توجه قرار می گیرد ... (همان: ۱۱۴). در واقع، ستیز و کشمکش های هر داستانی ذیل شخصیت های آن جان می گیرد: «کشمکش مقابله دو نیرو یا شخصیت است که بنیاد حوادث را می ریزد؛ انواع کشمکش عبارتند از: ۱. جسمانی، ۲. ذهنی، ۳. عاطفی، ۴. اخلاقی» (میرصادقی: ۷۳-۷۴).

در کتاب آناتومی ساختار درام، نصراله قادری ستیز را به اعتبار ماهوی به چهار دسته: ساکن، با جهش، تصاعدی و پیش‌بینی شده، تقسیم می‌کند (قادری، ۱۳۸۰: ۴۹-۴۳). در بیشتر قصه‌های گلین خانم، ستیز با جهش، بیشتر از بقیه موارد دیده می‌شود که نکته‌ای مهم برای توجیه و تبیین ضعف پیرنگ در این قصه‌هست. «ستیز با جهش با گذر سریع از مرحله‌ای به مرحله دیگر می‌رسد و بدون آن که سیر طبیعی مراحل را طی کرده باشد، تداوم وقایع و ارتباط منطقی آن‌ها با یکدیگر گسسته می‌شود (همان: ۴۸): «یکی بود یکی نبود غیر از خدا هیچ‌کس نبود، یه تاجری بود رفت در خانه یکی خواستگاری. اون آدم سه تا دختر داشت. دختر بزرگش رو عقد کرد داد به این؛ دختر رو برداشت برد در قلعه خودش زندگانی کردن. پنج شش ماه بعد به دختر گفت: «من می‌خوام برم مسافرت. دختر دو ماه تنها که ماند، دق کرد، مُرد. تاجر وقتی که از مسافرت برگشت، دید دختر مرده. تاجر مهر دختر و آورد داد به پدرش ... گفت دختر مرحوم شد. حالا یه دختر دیگه تو بده...» (الول ساتن، ۱۳۷۴: ۲۲۰). وجود این نوع کشمکش (با ستیز) حتی در قصه‌های عاشقانه کهن و در قصه‌های گلین خانم نیز به وفور دیده می‌شود؛ به عنوان نمونه بخشی از قصه «درویش و دختر پادشاه چین» نقل می‌شود: «گفت: ای پدر، این صورتی که تو میگی آیا عکس اینو داری؟ گفت: پسر جان دارم، می‌ترسم اگر نشان بدم، نتوانی قرار بگیری، از خواب و خوراک و ایمانی. پسر اصرار کرد که ای پدر جان، نشان بده. درویش دست کرد بغلش، عکسی درآورد و نشان داد. پسر تا چشمش به عکس افتاد، بیهوش شد» (همان: ۶۲).

۲-۸. طرح و پیرنگ

پیرنگ، طرح یا الگوی حوادث در داستان است. نقل حوادث است با تکیه بر روابط علی و معلولی؛ پیرنگ وابستگی موجود میان حوادث داستان را به طور عقلانی تنظیم می‌کند (میرصادقی، ۱۳۷۶: ۲۹۳). قصه‌های گلین خانم اغلب دارای پیرنگ-هرچند ساده و ابتدایی و شبیه به هم است؛ اما در اکثر مواقع این ضعف با کشمکش‌های موجود در داستان رفع می‌شود؛ قصه «بهلول و موش‌های آهن‌خور» (الول ساتن، ۱۳۷۴: ۵۳-۵۷)، نمونه خوبی برای این مطلب است: در این قصه، رابطه علی و معلولی منطقی و بسیار ساده‌ای بین از دست رفتن اموال پیرمرد، سؤالات ایلچی دشمن از پادشاه، جواب‌های بهلول به این سؤال‌ها و در پی آن ثابت کردن عدم توانایی موش در جویدن آهن و برگشت اموال پیرمرد مشاهده می‌شود. در اکثر داستان‌ها، پیرنگ اصلی بیشتر اتفاقات، بر مبنای تم اصلی داستان یعنی عشق، حسادت، ترس و مانند آن پی‌ریزی می‌گردد که حول محور شخصیت اصلی داستان پی‌ریزی می‌شود: «در هر اثر، رشته حوادث را شخصیت‌ها به وجود می‌آورند و از این نظر پیرنگ با شخصیت آمیختگی و اختلاط نزدیکی دارد و یکی بر دیگری تأثیر می‌گذارد» (میرصادقی، ۱۳۷۶: ۶۹).

۲-۹. تعلیق

حالت تعلیق کیفیتی است که نویسنده برای وقایعی که در شرف تکوین است، در داستان خود می‌آفریند و خواننده را مشتاق و کنجکاو می‌کند و هیجان و التهاب را برمی‌انگیزد. تعلیق به دو شکل است: ۱. نویسنده راز سر به مهری را در داستان پیش بکشد، ۲. نویسنده شخصیت‌های داستان را در وضعیت و موقعیت دشواری قرار دهد که شخصیت مجبور به انتخاب شود (همان: ۷۶-۷۵). در بعضی قصه‌های گلین خانم تعلیق به شکل کاملی مشاهده می‌شود. در قصه تاجری که به همراه زنش به خاک سپردنش، خرده قصه‌های دیگری نیز وجود دارد که هر کدام دارای تعلیق و کشش است: از ابتدای قصه که تاجر ماجرایش را برای حمال تعریف می‌کند و گرفتاری‌اش در طوفان، تا غرق شدن در دریا و سپس نجات و در پی آن گرفتار شدن در جزیره‌ای متروک تا رسیدن به یک شهر و ازدواج با دختر یک صراف و ... بعد یک تعلیق و بحران بزرگ: در آن شهر بعد از مرگ هر کسی و دفن همسرش او را هم با یک سفره نان و یک کوزه آب در یک چاه می‌اندازند؛ مدتی بعد

همسر مرد می‌میرد و او را در چاه می‌اندازند؛ توصیف آن چاه با استخوان‌های مرده‌ها و حکایت آدم‌هایی که بعد از او به چاه انداخته می‌شدند، همگی کشش بالایی را ایجاد می‌کند تا پایان داستان و حضور یک گربه و دنبال کردن و نجات یافتن و دنباله ماجرا ... (الول ساتن، ۱۳۷۴: ۲۴۵).

این قصه و قصه‌های شبیه به آن؛ مثل قصه کره دریایی، ملک محمد و طلسم دختر شاپور شاه، ماری که از زن غرغرو می‌ترسید، دختر ماهی فروش و لنگه کفش، تاجری که پولش نصیب اوسا علی نجار شد، ملک جمشید و دیب سیب دزد و بسیاری دیگر که بیشتر آن‌ها مبنایی عاشقانه نیز دارند، با گره‌افکنی و تعلیق و... فضای مناسبی را برای پویانمایی فراهم می‌کند.

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

۱۰-۲. فضا سازی و صحنه پردازی

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

سیروس شمیسا در ضمن بیان نظریه ارسطو در باب محاکات و حقیقت‌نمایی، می‌گوید: زمان و مکان داستان را، داستان خودش به وجود می‌آورد و این زمان و مکان به هر حال ما را به یاد یک زمان و مکان دیگری می‌اندازد، شهر ری، رود سون در بوف کور یادآور شهر ری و چشمه علی است اما آن نیست؛ شیرازی که در شعر سعدی و حافظ است نه تنها شیراز امروزی نیست، دقیقاً شیراز قرن هفتم و هشتم هم نیست؛ شیراز شعر سعدی و حافظ است (شمیسا، ۱۳۸۳: ۶۱). در اکثر قصه‌های گلین خانم، زمان و مکان‌ها، فرضی است؛ اما به دلیل نزدیکی تاریخیِ راوی داستان‌ها به عصر صفوی و شهرت تاریخی شاه عباس، بعضی از زمان‌ها متعلق به عصر وی و یکی از شخصیت‌های داستان نیز خود شاه عباس است و بعضی از مکان‌ها هم اصفهان، کاشان، قم و ... در نظر گرفته شده‌است.

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

۱۱-۲. نقطه اوج

نقطه اوج نقطه‌ای است که در آن، بحران به نهایت خود برسد و به گره‌گشایی بینجامد (همان: ۷۶). در اکثر قصه‌های گلین خانم، تعلیق و بحران و گره‌افکنی هر چند ابتدایی؛ اما بسیار دراماتیک و حتی عاشقانه است؛ در داستان «درویش و

دختر پادشاه ماچین ۱»، از همان ابتدای داستان، خواننده در حسی توأم با تعلیق فرو می‌رود: پادشاهی است که خدا به او فرزندی نداده، درویشی به دربارش می‌آید و سیبی به او می‌دهد و می‌گوید نیمی را خودت بخور و نیمی را به همسرت بده تا فرزندی نصیب شود؛ ولی شرطی می‌گذارد: «اگر دختر بود بده به من، اگر پسر بود چارده ساله که شد به سال بدش به من» (الول ساتن، ۱۳۷۴: ۶۱). پادشاه، با اصرار اطرافیان می‌پذیرد و صاحب پسری می‌شود و... تعلیق داستان از همین جا آغاز می‌شود و خواننده نگران است که در چهارده سالگی پسر چه اتفاقی می‌افتد؛ در سن چهارده سالگی، درویش از راه می‌رسد و این اولین بحران داستان است. در روایت دیگری از همین قصه درویش و دختر پادشاه ماچین ۲، درویش به جای سیب، انار به پادشاه می‌دهد و وقتی نوزاد دو ماهه است، درویش برمی‌گردد اما پادشاه به دروغ به او می‌گوید که نوزاد مرده و این آغاز گره‌افکنی است: به خاطر دروغ پادشاه، کودک به مرز مرگ می‌رسد و سپس با وساطت دوباره درویش، نجات می‌یابد؛ در دنباله قصه در دیدار درویش و پسر در سن چهارده سالگی و روایت درویش از زیبایی دختر پادشاه ماچین و عاشق شدن وی، پیرنگ اصلی وقایع بعدی ریخته می‌شود: پسر به همراه درویش به چین می‌رود و پس از اتفاقات مختلف، سرانجام وقتی دختر به عشق پسر پاسخ مثبت می‌دهد و خواننده منتظر پایان خوبی و خوش داستان است، تازه گره‌ای جدید در قصه نمایان می‌شود: «تاکنون دو تا از شاهزاده‌ها آمدند، این رو عقد کردند، تا آمدند پهلوی این نشستند، نفس این به اون‌ها خورده، اون‌ها مردند» (همان: ۶۵). در این بخش قصه، صحنه‌ای دراماتیک رقم می‌خورد که باید گفت گره‌خوردگی نقطه اوج داستان با ادبیات نمایشی و همانی است که در ادبیات دراماتیک به آن پرده (آخر) می‌گویند: «نقطه اوج داستان؛ عبارت است از تعدادی پرده که به نقطه اوج پرده آخر یا نقطه اوج داستان می‌رسد و موجب تحولی قطعی و غیرقابل بازگشت می‌شوند» (مک کی، ۱۳۸۲: ۳۰). در این قصه نیز نقطه اوج داستان در واقع همان پرده یا صحنه‌ای است که قهرمانان قصه (پسر پادشاه و درویش) باید فکری برای این مسئله کنند؛ درویش طبق قراری که از قبل با پسر داشت، تمام دارایی‌شان را نصف می‌کند و می‌خواهد که دختر را هم نصف کند که در واقع راه‌حلی برای مسئله است که پسر از آن خبر ندارد؛ یک پیرنگ جدید برای قصه: خواننده برای نصف کردن دختر دلیلی می‌بیند (هر چند این دلیل به هیچ وجه منطقی نیست). به هر حال، پسر قانع می‌شود دختر نصف شود؛ اوج داستان جایی است که درویش، ساطور قصابی را بالا می‌برد تا دختر را نیمه کند؛ اما ناگهان: «یک افعی از دهان دختر آمد بیرون. فوری ساطور رو گذاشت تو کله افعی، ساطور دومی رو بلند کرد ... دو تا بچه مار از گلوی دختر آمد بیرون ... ساطور (سوم) رو به قوه تموم آورد پایین، دید دختر عطسه کرد» (همان: ۶۶-۶۷). و این گونه دختر نجات می‌یابد و داستان به پایان می‌رسد.

۱۲-۲. گره‌افکنی و بحران

گره‌افکنی، وضعیت و موقعیت دشواری است که بعضی اوقات به طور ناگهانی ظاهر می‌شود و برنامه‌ها و روش و نگرش‌هایی را که وجود دارد، تغییر می‌دهد... بحران، لحظه‌ای است که نیروهای متقابل برای آخرین بار با هم تلاقی می‌کنند و عمل داستانی را به نقطه اوج یا بزنگاه می‌کشاند و موجب دگرگونی زندگی شخصیت‌های داستان می‌شود (میرصادقی، ۱۳۷۶: ۷۶-۷۲). نمونه‌های بحران و گره‌افکنی را در اکثر داستان‌های این کتاب می‌توان دید: برای مثال، در داستان «درویش و دختر پادشاه ماچین ۱»، آن جا که درویش در برابر افعی و مارهایی که در درون دختر پنهان شده‌اند، بحران کاملی را می‌توان ملاحظه کرد و در همین داستان و داستان‌هایی از قبیل کره دریایی، ملک محمد و طلسم دختر شاپور شاه، شرط بندی سیمرغ، ملک محمد و دیب سیب دزد، گلنار و درویش حیل‌گر و... نیز گره‌افکنی و بحران به وضوح قابل مشاهده است که در بخش نقطه اوج یک نمونه به طور کامل تشریح می‌شود.

۱۳-۲. انواع تخیل موجود در قصه‌های عامیانه

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

قصه‌ها و داستان‌های عامیانه به شکل غیر مستقیم، ارائه رفتار بهتر را به نوع بشر امروز می‌آموزد: «بسیاری از تشخیص‌های روان‌شناسی نو را در گذشته نیز شاعران می‌دانسته‌اند» (همان: ۱۷-۱۶). این همان عامل مهمی است که داستان‌های عامیانه و پریان را برای کودکان و حتی بزرگترها جذاب می‌کند: «در بخش عمده‌ای از تاریخ بشر، زندگی عقلانی کودک، صرف نظر از تجربه‌های مستقیم محیط خانواده، به داستان‌های اساطیری و قصه‌های پریان وابسته بود. این ادبیات سنتی، تصورات کودک را غنی می‌ساخت و خیال‌پردازی او را برمی‌انگیخت و هم‌زمان عامل عمده اجتماعی شدن او نیز بود» (بتلهایم، ۱۳۸۱: ۲۹). تخیل فانتاستیک، در بیشتر قصه‌های گلین خانم قابل مشاهده است؛ صرف نظر از غنای فضای فانتزی آن و تأثیری که در شکل‌گیری فضای عاطفی و حسی مخاطب ایجاد می‌کند، این قصه‌ها، با بهره‌مندی از فرهنگ خاص ایرانی می‌تواند با کمک نقاشی اصیل ایرانی در تصویرآفرینی و ساخت پویانمایی ویژه ایرانی نیز بسیار کار ساز باشد. در این مسیر، ادبیات مانند زنجیر ارتباطی است: تخیل و رؤیا در فانتزی در قالب جمله‌ها و تصویرها شکل می‌گیرد و در نهایت به ساختار تبدیل می‌شود. تخیل فانتاستیک برای شکل‌گیری از همان ابزارهایی استفاده می‌کند که به طور سنتی به آن‌ها صور خیال می‌گویند؛ ابزارها و صنایعی مثل تشبیه، استعاره، تمثیل و مانند آن که در تخیل‌شناسی فانتاستیک نقش اساسی دارد (محمدی، ۱۳۷۸: ۲۴) و این‌جا، نقطه گره‌خوردگی ادبیات و تخیل و متون دراماتیک است.

۱۳-۲. نقش فانتزی در ساخت پویانمایی

فانتزی و جادو ابزار مهمی برای ساخت پویانمایی است، زمانی که واقعیت دردناک و زندگی سخت شده، جادو راه‌حلی مؤثر برای آسان کردن زندگی و دلیلی برای علاقه مردم به پویانمایی است: «واقعیت وابسته به نیازهای ما و فانتزی مرتبط با راه‌های اقناع آن نیازهاست. بخش قابل توجهی از زندگی روزمره ما به رؤیایپردازی و گشت‌وگذار در فضاهای فانتزی می‌گذرد؛ فانتزی‌های ما راه‌گریزی از واقعیت‌های معمول زندگی و از زمان حال‌اند» (هیوارد، ۱۳۹۰: ۵۶). علاوه بر این، جادو در ایجاد فضای نمایشی به خصوص در پویانمایی بسیار تأثیرگذار است: در داستان‌های پریان، هدف جادو غلبه بر یک مانع دراماتیک است؛ جادو خط داستان را استوار نگه می‌دارد؛ در نمونه سفر و نقل و انتقال جاروهای پرنده، اسب‌های پرنده و... یک مقصود را دنبال می‌کنند و آن انتقال سریع است (همان: ۳۶). با پیشرفت علم و تغییراتی که در ذهن و درک بشر به وجود آمده، جادو هم باید تغییر کند؛ زمانی انتقال صدا یا تصویر از شهری به شهر دیگر یک جادو باشد و جام جهان‌نما و... یک جادوی بزرگ بود؛ اما امروزه با اختراع این همه دستگاه‌های الکترونیکی، دیگر چنین چیزی جادو نیست، پس

نویسندگان با تلفیقی که در جادوهای موجود در قصه‌های کهن و پیشرفت‌ها و پیشگویی‌هایی که در این زمینه به ذهنشان می‌رسد، می‌توانند ذهن و قلب مخاطبان را تسخیر کنند.

در قصه‌های گلین خانم انواع مختلفی از جادو از جمله حیوانات و موجودات جادویی که قبلاً از آن‌ها نام برده شد و وقایع جادویی از قبیل فرورفتن در چشمه، زندگی در زیر زمین، سخن گفتن جام و خمره‌ها، زنده شدن مرده با روغن درخت، جان گرفتن عروسک کوچک مومی، بردن دختر شاه به کوه قاف به وسیله سیمرغ دیده می‌شود.

۱۴-۲. بررسی عناصر روایی و نمایشی قصه‌های گلین خانم

در این بخش همسو با نظریات نظریه پردازانی از قبیل سالیوان، شومر و الکساندر (۱۳۹۰)، عناصر روایی و نمایشی مورد بررسی قرار می‌گیرد و برای نمونه یکی از این قصه‌ها تحلیل می‌گردد:

عناصر روایی مورد بررسی، بر اساس این نظریه به شرح زیر است:

- شخصیت، کسی است که داستان درباره او است و داستان از دید او نقل می‌شود.
- هدف، خواسته‌ای عینی است که شخصیت، سعی در رسیدن به آن دارد.
- تعارض، مانعی است که بین شخصیت و هدفش قرار می‌گیرد؛ شامل سه زیرشاخه است: تعارض شخصیت با شخصیت دیگر، تعارض شخصیت با محیط و تعارض شخصیت با خودش.
- مکان (لوکیشن)، دوره زمانی یا فضایی که برای داستان لازم است.
- عامل محرک، اتفاقات غیر منتظره‌ای است که آغازگر داستان است.
- تم و درون‌مایه، موضوع یا درس یا همان ایده اصلی است که داستان سعی در آموزش و انتقالش دارد.
- تحول، وقتی شخصیت چیزی را یاد می‌گیرد (یا نمی‌گیرد) حالتی به وجود می‌آید که به آن تحول عاطفی یا تغییر شخصیت می‌گویند.

• پایان / نتیجه، همان چیزی است که مخاطب انتظار دارد در مرحله آخر بشنود تا آسایش خاطر او را فراهم کند و به تمام سؤالاتی که در ذهن مخاطب ایجاد شده، پاسخ دهد (سالیوان، شومر و الکساندر، ۱۳۹۰: ۱۷-۱۸).

بنابراین، بر اساس این تحلیل و تطبیق آن با قصه منتخب از قصه‌های م‌شهدی گلین خانم و ایده‌های سالیوان، شومر و الکساندر در مورد درام و پویانمایی، می‌توان نتیجه گرفت که این قصه‌ها قابلیت تبدیل به پویانمایی را دارند؛ علاوه بر این، وجود برخی عناصر در این قصه‌ها مانند شخصیت‌های خاص و حیوانات سخنگو با ویژگی‌های جادویی، متافیزیک و موجودات خیالی مانند موجودات قلاب، غول پیکر در ایجاد جو نمایشی واقعاً مؤثرند.

جدول (۱): تجزیه و تحلیل قصه «ملک جمشید و دیب سیب دزد» بر اساس مدل سالیوان:

نام قصه	ملک جمشید و دیب سیب دزد
پایان / نتیجه	مرگ دیو و خوشبختی ملک جمشید و آزاد شدن دختر شاه هند و ازدواج با ملک جمشید.
تحول	شخصیت پدر در تمام داستان ثابت است و برادران شرور مجازات می‌شوند. پدر می‌خواست آن‌ها را بکشد؛ اما ملک جمشید به او اجازه نداد که چنین کند؛ با این حال آن‌ها تحقیر شدند. دیو می‌میرد و دختر شاه هند که اسیر است، آزاد می‌شود و با ملک جمشید ازدواج می‌کند.
تم و درون‌مایه	نیکوکاران همیشه پیروز می‌شوند و بدکاران چه انسان و چه شیطان بالاخره رسوا می‌شوند و شکست می‌خورند.
عامل محرک	- لحظه‌ای که ملک ابراهیم برای این که خوابش نبرد و بتواند دست دیو را قطع کند، انگشت خود را می‌برد و نمک بر آن می‌پاشد تا بیدار بماند. - برادران ملک جمشید او را به درون چاهی انداختند؛ او می‌بیند که همان دیو که دستش قطع شده در دامن دختری زیبا خوابیده است. - لحظه‌ای که دختر از دیو سراغ شیشه‌ی عمرش را می‌گیرد و دیو هم به او نشانی می‌دهد و ملک جمشید، طبق آن نشانی، شیشه‌ی عمر دیو را می‌یابد.
مکان (لوکیشن)	مکان فرضی و نامشخص است. چین و ماچین و چاه دیبا.
تعارض	تعارض میان پادشاه و دیب سیب دزد و میان ملک جمشید (پسر کوچکتر) و دیب سیب دزد. تعارض میان دیب سیب دزد و دختر شاه هند که اسیر او است. تعارض میان ملک جمشید و برادرش در مسابقه اسب دوانی.
هدف	فهماندن این موضوع که حق همیشه پیروز است و خوشبختی از آن نیکوکاران است.
شخصیت	پادشاه چین و ماچین، پسران شاه: ملک ابراهیم، ملک محمود، ملک جمشید، دختر شاه هند.

۳. نتیجه‌گیری

با تحلیل قصه‌های عاشقانه عامیانه گلین خانم و بررسی عناصر روایی و نمایشی، نتایج قابل توجهی به دست آمد: در این قصه‌ها شخصیت‌های خاص، حیوانات سخنگو با ویژگی‌های جادویی، موجوداتی فراطبیعی و تخیلی مثل دیو و غول و موجودات نیمه انسان و نیمه حیوان، در ایجاد فضای نمایشی بسیار مؤثر هستند. راوی قصه‌ها، اغلب از شیوه نمایشی برای معرفی شخصیت‌ها استفاده کرده است؛ ساختار این قصه‌ها، بیشتر، خطی و موازی است؛ قصه‌های گلین خانم، مملو از گره‌افکنی و تعلیق و فضا سازی‌های فانتزی در ظاهر ابتدایی، اما دراماتیک است که در اکثر مواقع وجود این عناصر، کم‌رنگی پیرنگ را رفع می‌کند. به علاوه، سطح دیگری از تعلیق - بازیابی دیده‌ها و شنیده‌های پیشین در یک داستان تکراری - که نمونه‌های آن در پویانمایی‌های دنیای شرق دور و غرب و به خصوص ساخته‌های والت دیسنی فراوان است، در این قصه‌ها دیده می‌شود. روش قصه در قصه یا درونه‌گیری نیز که با تعبیر «تدوین موازی» در سینما برابری می‌کند و سبب به وجود آمدن حس تعلیق قوی در داستان می‌شود، در این قصه‌ها فراوان است. با بررسی عناصر روایی و نمایشی بر مبنای نظریه سالیوان، شومر و الکساندر و تطبیق یک نمونه از این قصه‌ها با آن، این نتیجه حاصل شد که علاوه بر آن که این قصه‌ها قابلیت تبدیل به پویانمایی دارند، برای تدوین فیلم‌نامه می‌توان از آن‌ها بهره جست. از سوی دیگر تحلیل جادو و فانتزی و

ارزش آن برای پویانمایی نشان می‌دهد که عناصر فانتزی موجود در این قصه‌ها، باعث استفاده بهتر فیلم‌نامه‌نویس از این گونه خاص می‌شود.

منابع

۱. اسلین، مارتین (۱۳۸۷)، *دنیای درام*، ترجمه محمد شهباء، تهران: هرمس.
۲. آگری، لاجوس (۱۳۸۳)، *فن نمایشنامه‌نویسی*، ترجمه مهدی فروغ، تهران: نگاه.
۳. الول ساتن، ل. پ (۱۳۷۴)، *قصه‌های مشدی گلین خانم*، تهران: نشر مرکز.
۴. باقری، نرگس و میرزاییان، پریوش (۱۳۹۵)، «شکل‌شناسی ازدواج در قصه‌های عامیانه (با تکیه بر قصه‌های مشدی گلین خانم)». *فصلنامه فرهنگ و ادبیات عامه*. ش ۸. صص ۱۱۷-۱۴۳.
۵. بلتهایم، برونو (۱۳۸۴)، *کودکان به قصه نیاز دارند*، ترجمه کمال بهروزنیا، تهران: افکار.
۶. _____ (۱۳۸۱)، *افسون افسانه‌ها*، ترجمه اختر شریعت‌زاده، تهران: هرمس.
۷. بنی اسدی، زینب و همکاران (۱۳۹۴)، «بررسی عناصر اساسی نمایش در بازآفرینی ادبیات داستانی به ادبیات نمایشی». *هشتمین همایش پژوهش‌های زبان و ادبیات فارسی*.
۸. تقوی، محمد (۱۳۷۶)، *بررسی حکایت‌های حیوانات (فابل‌ها) تا قرن دهم در ادب فارسی*، تهران: روزنه.
۹. سالیوان، کارن و دیگران (۱۳۹۰)، *ایده‌هایی برای انیمیشن کوتاه*، ترجمه تورج سلحشور، تهران: آبان.
۱۰. شمیسا، سیروس (۱۳۷۳)، *انواع ادبی*، چاپ ۲، تهران: فردوس.
۱۱. _____ (۱۳۸۳)، *نقد ادبی*، چاپ ۴، تهران: فردوس.
۱۲. قادری، نصراله (۱۳۸۰)، *آنا تومی ساختار درام*، تهران: کتاب نیستان.
۱۳. گلی‌زاده، پروین و یاری، علی (۱۳۸۸)، «بررسی قابلیت‌های نمایشی داستان حسنک وزیر در تاریخ بیهقی». *جستارهای ادبی*. ش ۱۶۶. صص ۶۹-۸۶.
۱۴. لی‌بورن، کیت (۱۳۹۰)، *کتاب جامع انیمیشن*، ترجمه جعفرزاده، مهیار و دیگران، تهران: سوره مهر.
۱۵. محمدی، محمد (۱۳۷۸)، *فانتزی در ادبیات کودکان*، تهران: روزگار.
۱۶. محمدی، محمد هادی و زهره قایینی (۱۳۸۳)، *تاریخ ادبیات کودک*، ج ۳، چاپ ۳، تهران: چیستا.
۱۷. مک‌کی، رابرت (۱۳۸۲)، *داستان، ساختار، سبک و اصول فیلم‌نامه‌نویسی*، ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: هرمس.
۱۸. میرصادقی، جمال (۱۳۷۶)، *عناصر داستان*، چاپ ۳، تهران: سخن.
۱۹. _____ (۱۳۷۶)، *ادبیات داستانی قصه، رمانس، داستان کوتاه، رمان*، تهران: سخن.
۲۰. هیوارد، استن (۱۳۹۰)، *فیلم‌نامه‌نویسی انیمیشن*، سرپرست مترجمان سارا خلیلی، تهران: دانشگاه هنر.
۲۱. یونسی، ابراهیم (۱۳۸۴)، *هنر داستان‌نویسی*، چاپ ۱۰، تهران: نگاه.
۲۲. پایگاه فیلم کوتاه ایران، *تارنمای تخصصی*. (۹ آبان ۱۳۹۶) <<http://24framesnews.co>>

References:

1. Agri, Lagous (2004), *The Art of Playwriting*, translated by Mehdi Forough, Tehran: Negah.
2. Bagheri, Narges and Mirzaeian, Parivash (2015). "The Morphology of Marriage in Folk Tales (based on the stories of Mashdi Glin Khanum)". *Quarterly Journal of Popular Culture and Literature*. pp. 117-143.
3. Bani Asadi, Zeinab et al. (2015). "Study of the basic elements of drama in recreating fiction to dramatic literature". *8th Persian Language and Literature Research Conference*. Persian date Bahman 1394.

4. Beltheim, Bruno (2002), **The Enchantment of Legends**, translated by Akhtar Shariatzadeh, Tehran: Hermes.
5. Beltheim, Bruno (2005), **Children Need Stories**, translated by Kamal Behroznia, Tehran: Afkar.
6. Elwell-Sutton, I. P. (1996), **Tales of Mashdi Glin Khanum**, Tehran: Markaz Publishing.
7. Ghaderi, Nasrollah (2001), **Anatomy of Drama Structure**, Tehran: Neystan Book.
8. Golizadeh, Parvin and Yari, Ali (2009). "Study of the theatrical capabilities of Hassanak Wazir's story in the history of Bayhaqi". **Literary Essays**. 166. pp. 69-86.
9. Hayward, Stan (2011), **Animation Screenwriting**, Supervised by Sara Khalili, Tehran: University of the Arts.
10. Iran Short Film Database, specialized website. (November 30, 2017) <<http://24framesnews.co>>
11. Lieborn, Keith (2011), **Comprehensive Animation Book**, translated by Jafarzadeh, Mahyar and others, Tehran: Surah Mehr.
12. McKee, Robert (2003), **Story, Structure, Style and Principles of Screenwriting**, translated by Mohammad Gozarabadi, Tehran: Hermes.
13. Mirsadeghi, Jamal (1997), **Elements of the story**, 3rd edition, Tehran: Sokhan.
14. Mirsadeghi, Jamal (1997), **Fiction, Story, Romance**, Short Story, Novel, Tehran: Sokhan.
15. Mohammadi, Mohammad (1999), **Fantasy in Children's Literature**, Tehran: Roozgar.
16. Mohammadi, Mohammad Hadi and Ghaeini, Zohreh (2004), **History of Children's Literature**, Volume 3, Edition 3, Tehran: Chista.
17. Shamisa, Sirus (1995), **Literary Genres**, 2nd Edition, Tehran: Ferdows.
18. Shamisa, Sirus (2004), **Literary Criticism**, 4th Edition, Tehran: Ferdows.
19. Slyn, Martin (2008), **The World of Drama**, translated by Mohammad Shahba, Tehran: Hermes.
20. Sullivan, Karen and others (2011), **Ideas for short animation**, translated by Touraj Salahshour, Tehran: November.
21. Taghavi, Mohammad (1997), **A Study of Animal Stories (Fables) up to the Tenth Century in Persian Literature**, Tehran: Rozaneh.
22. Younesi, Ebrahim (2005), **The Art of Fiction**, 10th Edition, Tehran: Negah.

نحوه ارجاع به مقاله:

شمسی، فریبا؛ خراسانی، محبوبه؛ نیازی، شهرزاد (۱۴۰۰). عناصر داستانی قصه‌های عاشقانه عامیانه و قابلیت آن برای پویانمایی (با تأکید بر قصه‌های مشهدی گلین شامی). مطالعات زبان و ادبیات غنایی. ۱۱ (۳۸)، ۲۰-۳۵. Dor: 20.1001.1.27170896.1400.11.38.8.0

Copyrights:

Copyright for this article is retained by the author (s), with publication rights granted to Journal of Geography and Environmental Studies. This is an open - access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>), which permits unrestricted use, distribution and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

