

بازنمایی مؤلفه‌های ادبیات فولکلور در انیمیشن کوتاه تجربی ایران، نمونه موردی: آثار مهین جواهریان

زهرا کیانی^۱

محمدعلی صفورا^۲

چکیده

ادبیات فولکلور یکی از مهم‌ترین منابع بازتولید هویت فرهنگی در رسانه‌های معاصر است. انیمیشن کوتاه تجربی ایران نیز در دهه‌های اخیر به بستری برای بازآفرینی عناصر فرهنگ عامه تبدیل شده است. مسئله اصلی این پژوهش بررسی چگونگی بازنمایی مؤلفه‌های ادبیات فولکلور در انیمیشن کوتاه تجربی ایران با تمرکز بر آثار مهین جواهریان است. این مطالعه با رویکرد کیفی و با بهره‌گیری از تحلیل نشانه‌شناختی و الگوی بازنمایی استوارت هال، سه اثر «بارون میاد جرجر»، «زر زری کاکل زری» و «یکی بود یکی نبود» را مورد بررسی قرار داده است. نتایج نشان می‌دهد که این آثار نه صرفاً بازتاب‌دهنده فولکلور، بلکه بازسازنده و برساخت‌کننده آن در قالبی زیبایی‌شناختی و رسانه‌ای هستند. استفاده از عناصر فانتزی، اغراق، جان‌بخشی، موسیقی محلی، معماری بومی و الگوهای روایی عامیانه، سبب شکل‌گیری نوعی جهان فرهنگی بازآفرینی شده می‌شود که در آن فولکلور به مثابه منبع هویت‌بخش و بین‌نسلی عمل می‌کند. این پژوهش نشان می‌دهد که انیمیشن کوتاه تجربی می‌تواند به مثابه رسانه‌ای فعال در بازتولید معنا و هویت فرهنگی ایفای نقش کند.

واژه‌های کلیدی: بازنمایی، ادبیات فولکلور، انیمیشن کوتاه تجربی، مهین جواهریان، مطالعات فرهنگی.

تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۱/۱۵ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۳/۱۰

۱. دانشجوی کارشناسی ارشد رشته انیمیشن، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.

Zahra_kiani96@yahoo.com

۲. استادیار گروه انیمیشن و سینما، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران (نویسنده مسئول).

Safoora@modares.ac.ir

مقدمه

ادبیات فولکلور به‌عنوان حافظه فرهنگی جوامع، نقش مهمی در انتقال ارزش‌ها، الگوهای رفتاری و جهان‌بینی مردمان ایفا می‌کند. با گسترش رسانه‌های تصویری در دوران معاصر، این پرسش مطرح می‌شود که چگونه این میراث شفاهی در قالب‌های نوین هنری بازآفرینی می‌شود و چه نسبتی با هویت فرهنگی امروز برقرار می‌کند

انیمیشن کوتاه تجربی ایران، به‌ویژه از دهه ۱۳۵۰ به بعد، به یکی از عرصه‌های مهم تجربه‌گری هنری تبدیل شده است. این گونه از انیمیشن به دلیل آزادی فرمی و تأکید بر بیان بصری، ظرفیت بالایی برای بازنمایی عناصر خیال‌پردازانه و نمادین فولکلور دارد. در این میان، آثار مهین جواهریان نمونه‌ای شاخص از پیوند میان ادبیات عامه و بیان تصویری معاصر محسوب می‌شوند

با وجود پژوهش‌هایی درباره ادبیات فولکلور یا تاریخ انیمیشن ایران، بررسی نظام‌مند چگونگی بازنمایی مؤلفه‌های فولکلور در انیمیشن کوتاه تجربی کمتر مورد توجه قرار گرفته است. مهین جواهریان از کارگردانان انیمیشن کوتاه تجربی ایران است که در کارهای خود به خوبی از فرهنگ و ادبیات فولکلور ایران کمک گرفته است. انیمیشن‌های ایشان دارای زمینه‌ای فولکلوریک و موزیکال می‌باشد. چگونگی بازنمایی مؤلفه‌های فولکلور در انیمیشن‌های «بارون میاد جرجر»، «یکی بود یکی نبود» و «زر زری کاکل زری» ساخته مهین جواهریان موضوع این تحقیق است. مسئله اصلی این پژوهش آن است که آثار مهین جواهریان چگونه مؤلفه‌های ادبیات فولکلور را بازنمایی می‌کنند و این بازنمایی در چارچوب نظری بازنمایی فرهنگی چه معنایی می‌یابد؟ فرضیه مقاله آن است که این آثار صرفاً بازتاب‌دهنده فولکلور نیستند، بلکه با گزینش، برجسته‌سازی و بازترکیب عناصر عامیانه، نوعی فولکلور بازساخته و رسانه‌ای خلق می‌کنند

پیشینه پژوهش

پژوهش‌های انجام‌شده درباره ادبیات فولکلور ایران عمدتاً بر گردآوری، طبقه‌بندی و تحلیل ساختار روایی قصه‌های عامیانه تمرکز داشته‌اند. در حوزه مطالعات انیمیشن نیز تحقیقات موجود بیشتر به تاریخچه انیمیشن ایران، تحلیل زیبایی‌شناسی آثار یا بررسی تکنیک‌های اجرایی پرداخته‌اند. در زمینه بازنمایی، مطالعات فرهنگی با تکیه بر نظریه استوارت هال نشان داده‌اند که

رسانه‌ها نه بازتاب صرف واقعیت، بلکه سازنده معنا هستند. با این حال، کاربرد این چارچوب نظری در تحلیل انیمیشن کوتاه ایرانی و به‌ویژه در نسبت با فولکلور، کمتر به صورت مستقل بررسی شده است. این پژوهش با ترکیب مطالعات فولکلور، نظریه بازنمایی و تحلیل انیمیشن تجربی، می‌کوشد این خلأ را پر کند.

روش تحقیق

این پژوهش از نوع بنیادی و با رویکرد کیفی انجام شده است. روش تحقیق تحلیل متن چندلایه‌ای با بهره‌گیری از: تحلیل نشانه‌شناختی عناصر بصری و صوتی؛ تحلیل روایی مؤلفه‌های فولکلور و چارچوب نظری بازنمایی استوارت هال (رویکرد برساخت‌گرایانه) در تلاش است تا سه اثر انیمیشن کوتاه تجربی مهین جواهریان است را که دارای مضامین آشکار فولکلوریک است، تحلیل نماید. فرآیند تحلیل در سه مرحله انجام گرفته است: ۱- استخراج مؤلفه‌های فولکلور از منابع نظری؛ ۲- کدگذاری عناصر موجود در هر انیمیشن بر اساس این مؤلفه‌ها؛ ۳- تحلیل نحوه بازنمایی (بازتابی، تعمیدی یا برساختی) عناصر فرهنگی در اثر. اعتبار تحلیل از طریق مقایسه درون‌متنی و انطباق با چارچوب نظری تضمین شده است.

تعاریف

انیمیشن کوتاه تجربی

انیمیشن کوتاه، فیلم انیمیشنی است که به صورت مستقیم بر روی اینترنت منتشر می‌شود. از آنجایی که در اینترنت منتشر شده است، به‌عنوان تصویری حرکتی تعریف می‌شود که مدت زمان آن ۴۰ دقیقه یا کمتر است (چانگ و چن، ۲۰۱۸: ۴۷۷). کارل سالیوان در کتاب «ایده‌هایی برای انیمیشن کوتاه» (۱۳۹۰) بیان می‌کند که منظور از انیمیشن کوتاه فیلمی است با مدت زمان ۱ تا ۳ دقیقه که یک ساختار روایی خطی دارد و یک انیماتور می‌تواند آن را به تنهایی بسازد (سالیوان، ۱۳۹۰: ۸). همچنین براساس کتاب «انیمیشن و زندگی روزمره» نوشته محمدعلی صفورا، مدت زمان انیمیشن کوتاه کوتاه^۱ تا ۴ دقیقه و انیمیشن

کوتاه تا ۲۰ دقیقه است (صفورا، ۱۳۹۹)

انیمیشن تجربی، نه تنها به نوآوری و جذابیت اشاره دارد، بلکه بیشتر بر تفکری مستقل تمرکز می‌کند که خاص است. ژانری متنوع و برگرفته از طیف گسترده‌ای از تکنیک‌ها و رویکردها است. این سبک، اصول درک بصری و صوتی را تجزیه می‌کند؛ بنابراین بین آنچه دیده می‌شود و شنیده می‌شود، تفاوت وجود دارد. به دلیل همین تفاوت‌ها است که انیمیشن تجربی نیازمند توجه مداوم است و از ابتدا تا انتهای نمایش باید با دقت به آن چشم دوخت (پنج، ۲۰۱۶: ۷۵۷). انیمیشن تجربی در معنای سنتی، دارای روایت غیرخطی و ساختاری انتزاعی است. با این حال، در بحث‌های اخیر تعریف انیمیشن تجربی گسترش یافته است و شامل تمام شیوه‌های خلاق انیمیشن می‌شود.

استوارت هیلتون^۱ بیان می‌کند که برای افراد ناآشنا، انیمیشن تجربی دشوار به نظر می‌رسد. این شاخه از انیمیشن به شدت انعطاف‌پذیر است. با هزینه کم، تولید و توزیع می‌شود. انیمیشن تجربی بیش از آنکه به موضوع اهمیت بدهد، به ویژگی‌های بصری یک اثر توجه دارد. میزان واکنش مخاطب، ارزش اثر هنری آن را تعیین می‌کند؛ بنابراین داشتن ذهنی مشتاق و تخیل قوی، پیش شرط اول ورود به انیمیشن تجربی است. در انیمیشن تجربی به جای بیان صریح یک مفهوم، تلاش و تأکید بر فراخوانی آن مفهوم از ضمیر ناخودآگاه مخاطب است. استفاده آزادانه از مواد مختلف برای ساخت انیمیشن تجربی، حضور فردیت خاص هنرمند خالق اثر، زیبایی‌شناسی پایدار و در برخی موارد تصویری کردن یک موسیقی از دیگر ویژگی‌های انیمیشن تجربی است. انیماتورهای تجربی آزادی‌های خلاقانه‌ای در تغییر حرکت‌ها تا کوچکترین جزئیات (ساده و پیچیده) دارند. همچنین فرم، رنگ و صدا از دیگر دغدغه‌های زیبایی‌شناختی برای انیماتورهای تجربی است. آنها می‌توانند یک فضای کامل و مستقل بدون کاراکتر و یا حتی مکان‌های واقعی بسازند و یا برعکس می‌توانند از طریق انیمیشن استاپ موشن، به اجسام بی‌جان فیزیکی، جان ببخشند (هریس، هازبندز و تابرهام، ۱۹۹۷: ۱۸). انیمیشن تجربی، به‌عنوان ژانری که در آزمایش و اکتشاف رشد می‌کند، نقشی حیاتی در شکل دادن به آینده انیمیشن به صورت یک هنر دارد.

انیمیشن تجربی در ایران مانند سایر نقاط جهان با تجربه کردن همراه بوده است.

1. Stuart Hilton

اولین هنرمندان ایرانی که در دهه ۵۰ شمسی در کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان در زمینه انیمیشن دست به تجربه زدند، تصویرگرانی همچون مرتضی ممیز، نورالدین زرین کلک، علی‌اکبر صادقی، فرشید مثقالی، پرویز نادری بودند. از این دوران با نام «دوران طلایی انیمیشن» یاد می‌کنند. همه آثار این هنرمندان تحت تأثیر اروپای شرقی (زاگرب) بود که البته آن زمان الگوی بسیاری از هنرمندان و فیلم‌سازان به حساب می‌آمد. هنرمندان و فیلم‌سازان ایرانی تلاش کرده‌اند تا میراث فرهنگی، مسائل اجتماعی کشور ایران را به خوبی به نمایش بگذارند (گلیپایگانی، ۱۳۸۹: ۲۰). طی این سال‌ها آثار موفق در حوزه انیمیشن کوتاه تجربی ایران ساخته شده و با گذشت زمان نیز بر تعداد آنها افزوده شده است که انیمیشن تجربی ایران را در جایگاه بسیار خوبی چه از نظر بعد تجربی و چه از نظر بعد زیبایی‌شناسی، محتوا و درون‌مایه‌ای در سطوح بین‌المللی قرار می‌دهد.

ادبیات فولکلور

ادبیات شفاهی یا فولکلور، قدیمی‌ترین شکل ادبیات است. «فرهنگ عوام در زبان فارسی معادل کلمه بین‌المللی فولکلور است. فولکلور نیز کلمه‌ای مرکب از دو جزء: یکی فولک و دیگری لور است که به معنای دانش عوام می‌باشد. نخستین کسی که این نام را به کار برد آمبرواز مورتن^۱ است که در سال ۱۸۸۵ میلادی این نام را برگزید و پس از مدت‌ها این نام جنبه بین‌المللی پیدا کرد» (محجوب، ۱۳۸۶: ۳۵). واژه فولک (Folk) به معنای مردم، توده، عامه و واژه لور (Lore) به معنای دانش، حکمت، آگاهی است. فرهنگ عوام یا فولکلور شامل داستان‌ها، افسانه‌ها، ضرب‌المثل‌ها، چیستان‌ها، ترانه‌ها، حکایت‌ها، قصه‌های پهلوانی، لطیفه، لالایی مادران و تاریخ شفاهی است. از جمله موضوعات فولکلور می‌توان به بخت و اقبال، شگون، چشم‌زخم، جن و پری، مراسم‌های آئینی، سوگواری، آداب و رسوم عروسی، بازی‌های کودکان و غیره اشاره کرد (حسنعلی‌پور، ۱۳۹۵: ۳۹). باید توجه کرد که فولکلور خاص جامعه روستایی و عشایر نیست، بلکه در جوامع امروزی و مدرن نیز شکل می‌گیرد و همان نقش ارتباطی همراه با پیام را ایفا می‌کند. یکی از نشانه‌های شکل‌گیری این نوع از ادبیات در جامعه امروزی، همان ترانه معروف «ماشین مشدی ممدلی نه بوق داره نه صدلی» است (مظاهری، ۱۳۸۶: ۵). به طور کلی فولکلور

1. Ambroise Morton

به آن دسته از رفتارهای غیررسمی از فرهنگ گفته می‌شود که توانایی به تصویر کشیدن آنها به کمک انیمیشن امکان‌پذیر است. در نتیجه شناخت بهتر آن، برای کسانی که قصد تولید محصولات فرهنگی را دارند، اهمیت بسیاری دارد (مک نیل، ۲۰۱۳: ۳). شناخت هر چه دقیق‌تر انواع مؤلفه‌های ادبیات فولکلور کمک می‌کند تا به درک عمیق‌تری از فرهنگ و تاریخ یک ملت برسیم. همچنین آشنایی با مؤلفه‌های فولکلور، در نوشتن داستان و در نهایت رسیدن به یک فیلم‌نامه انیمیشن نقش پررنگی را ایفا می‌کند؛ چرا که عناصر ادبیات شفاهی، نزدیکی بسیاری با عناصر انیمیشن و فیلم‌نامه انیمیشن دارد.

مؤلفه‌های ادبیات فولکلور

ادبیات شفاهی از ترکیب دو عنصر واقع‌گرایی و خیال‌پردازی ایجاد می‌شود. مؤلفه‌ها و عناصری را می‌توان برای این‌گونه از ادبیات بیان می‌کنند که عبارت‌اند از

۱- مشخص نبودن مؤلف: ادبیات شفاهی برخلاف ادبیات تألیفی دارای نویسنده

مشخصی نیست. مثلاً مشخص نیست که برای اولین بار چه کسی افسانه «ماه پیشانی» را خلق کرده است. این متون شفاهی طی قرن‌های طولانی از نسلی به نسل دیگر انتقال یافته است و در این راه بخش‌هایی از آنها کاسته یا بر آنها افزوده شده است (جعفری، ۱۳۸۴ الف: ۶۶).

۲- زبان: زبان داستان‌های عامیانه با زبان داستان‌های امروزی تفاوت بسیاری

دارد. زبان روایی قصه‌های فولکلور با انتقال از نسلی به نسل بعد تغییر می‌کند (حنیف، ۱۳۸۸: ۱۷).

۳- سرگرم‌کنندگی: یکی از اهداف روایت داستان‌های فولکلور، سرگرم‌کنندگی

و پر کردن اوقات خالی مردمان بوده است (جعفری، ۱۳۹۹).

۴- روابط علی و معلولی ضعیف: معمولاً قصه‌های عامیانه، روابط علی و

معلولی ضعیفی دارند یا از الگوی منطقی پیروی نمی‌کنند. اتفاقات بر اساس خواست خداوند، خواب، دعا، کمک اهل بیت و غیره صورت می‌گیرد (رحمانیان کوشکی، ۱۳۹۲: ۴۹).

۵- استقلال حوادث: بسیاری از قصه‌های بلند در دل خود داستان‌های کوتاه و

مستقلی را جای داده‌اند (اسماعیلی و خجسته، ۱۴۰۰: ۳۲).

۶- **تصادف‌های باورناپذیر:** بیشتر پیرنگ داستان‌های عامیانه در حل مشکلات پیش‌آمده از شیوه‌های منطقی پیروی نمی‌کند. مثلاً فرد در فقر شدیدی به سر می‌برد که ناگهان سرمایه زیادی به او ارث می‌رسد و یا اینکه به کمک جادو یا نیروهای ماورایی مشکلات او حل می‌شود (خالقی‌پور، ۱۳۸۹: ۷۴).

۷- **شگفت‌آوری:** آنچه جذابیت قصه‌های عامیانه را افزایش می‌دهد، شگفت‌آوری است. راوی داستان‌های فولکلور باید به گونه‌ای قصه را بیان کند که شگفتی را در شنوندگان به وجود آورد (ذوالفقاری، ۱۳۹۳: ۱۰۶).

۸- **فشردگی حوادث:** حجم عظیمی از صحنه‌های مهم در چند خط بیان می‌شود. دلیل این کوتاهی و فشردگی، نقالان داستان‌های شفاهی هستند که هر خط را با آب و تاب فراوان برای شنوندگان بازگو می‌کردند (ذوالفقاری، ۱۳۹۳: ۱۰۹).

۹- **تکرار:** تمام موضوعات ادبیات فولکلور در محدوده جغرافیایی مشخص و یکسان است و بیشتر آنها تقابل میان خیر و شر را نشان می‌دهد. از جمله موضوعات تکراری می‌توان به موفقیت فرزند کوچک‌تر و حسادت فرزند بزرگ‌تر، عاشق شدن قهرمان با شنیدن وصف دختر پادشاه و غیره اشاره کرد (جعفری، ۱۳۸۴ الف: ۶۸). ایتالو کالوینو پژوهشگر قصه‌های عامیانه ایتالیا بیان می‌کند: «فن سنت شفاهی در سنت عامیانه ... بر تکرارها تأکید دارد. مثل وقتی که در قصه اتفاقات مشابهی توسط آدم‌های مختلف می‌افتد» (جعفری، ۱۳۸۴ ب: ۷۹).

۱۰- **شخصیت‌پردازی ضعیف:** این ویژگی به‌طور تقریبی در تمام داستان‌های ملل مختلف به چشم می‌خورد. به جای روپارویی با شخصیت‌های فعال، با تیپ‌های شخصیتی از پیش تعیین شده و قابل پیش‌بینی مواجه می‌شویم؛ مانند «پادشاه ظالم»، «غلام بد طینت». در قصه‌ها، شخصیت‌ها باید بر اساس اتفاقاتی که روی می‌دهد دچار تحول شوند، اما در داستان‌های فولکلور، شخصیت‌ها از ابتدا تا انتهای داستان ویژگی‌های ثابتی دارند (جعفری، ۱۳۸۴ الف: ۷۰). «خواننده همان کسی را که در آغاز قصه می‌شناسد، در پایان همان شخص را با همان ویژگی‌ها در می‌یابد.» (فرزاد، ۱۳۹۲: ۱۰۸).

۱۱- **تقارن (ساخت دوگانه):** کنش‌ها، حوادث و عناصر در قصه‌ها ساختی دوگانه و قرینه‌وار دارد. اغلب قصه‌ها دو شخصیت مثبت و منفی دارد. شاهان دو وزیر دارند:

وزیر نیک‌اندیش که وزیر دست راست است و وزیر بداندیش که وزیر دست چپ می‌باشد (ذوالفقاری، ۱۳۹۳: ۱۰۸).

۱۲- خرق عادت: خرق عادت به معنای خلاف عادت است؛ یعنی آنچه با عقل جور در نمی‌آید. سخن گفتن اشیاء و حیوانات با انسان، خارج شدن غولی بزرگ از کوزه‌ای کوچک، نمونه‌هایی از خرق عادت است. مهمترین ویژگی داستان‌های فولکلور وجود همین حوادث خارق‌العاده و اغراق‌های بسیار است (سپه‌وند و ارشد، ۱۳۹۲: ۱۶).

۱۳- رقص: رقص مجموعه‌ای از حرکات موزون، هارمونیک و سیستماتیک است که زمان و فضا را به هم پیوند می‌دهد؛ در نتیجه زیبایی و معنا را ایجاد می‌کند (سیرلوت، ۲۰۰۲، ۷۶). محققان قادر به تخمین زمان دقیق ورود رقص به فرهنگ بشری نیستند، اما یافته‌های باستان‌شناسی در نقاشی‌های مقبره‌های مصر نشان می‌دهد که رقص قدمتی ۳۳۰۰ ساله دارد و بخش مهمی از مناسک، مجالس و از سرگرمی‌های ابتدایی بشر بوده است. رقص در ایران باستانی از ویژگی‌های اقوام است و ریشه در تاریخ طبیعی و اجتماعی آنها دارد. بیشتر رقص‌های ایرانی دارای مضامینی آئینی، مذهبی، شادی، جنگ، عزاداری و درمان می‌باشد. رقص ایرانی مانند همه پدیده‌های فرهنگ عامیانه برگرفته از مفاهیم اصلی زندگی و سازگاری آن با معیشت، ساختارهای فکری و اخلاقی طوایف است که هنوز اصالت خود را حفظ کرده است (بسته‌نگار، ۱۴۰۰: ۹۵).

۱۴- موسیقی: موسیقی از واژه یونانی «Muse» الهه شعر و هنرهای زیبای یونان گرفته شده است. در یونان باستان موسیقی، شعر و رقص با هم همراه بوده‌اند. در میان بسیاری از اقوام به ویژه آریایی‌ها، موسیقی و آواز دارای ارزش بسیار و معنای عمیق و مقدس بوده است (طهماسبی و عزیزی، ۱۴۰۰: ۳۲). موسیقی بازناب‌دهنده عادت‌ها، تمایلات، سلاقی و فرهنگ یک ملت و قوم است. برای مثال مناطق دارای کشاورزی و دامداری، متن موسیقی هماهنگ با پیشه خود دارند. در کنار موسیقی سنتی، موسیقی محلی وجود دارد که در زیر شاخه فرهنگ‌عامه قرار می‌گیرد؛ مانند سایر اجزای فرهنگ عامیانه، موسیقی فولکلور نیز ساده و بی‌پیرایه است. جزء اصلی موسیقی محلی را همان ترانه‌ها و داستان‌های محلی تشکیل

می‌دهند. سازندگان آن عموماً آموزش تخصصی موسیقایی ندیده‌اند و ریتم و ملودی آن را بر اساس سبک زندگی خود می‌نویسند. نکته مهم این است که نام سازندگان قطعه‌های موسیقی فولکلور نیز مشخص نیست (طهماسبی و عزیزی، ۱۴۰۰: ۳۴).

عناصر بیانی انیمیشن مشترک با ادبیات فولکلور

هر نوع ادبیاتی برای تصویری شدن به بافت، فضاسازی و طراحی خاص خود نیاز دارد تا بتواند به خوبی با مخاطب ارتباط برقرار کند (خطایی، ۱۳۹۰: ۶). برای ساخت اثری انیمیشنی الگوها و عناصر بیانی بی‌شماری ذکر شده است. پل ولز^۱ یکی از افرادی است که در کتاب فیلم‌نامه‌نویسی (۲۰۰۷) هفت ویژگی انیمیشن را بیان کرده است. از جمله عناصر بیانی انیمیشن می‌توان به جاندار پنداری، حرکت، ایجاز، جهان خاص اشاره کرد (صفورا، افشارمهاجر و حسینی شکیب، ۱۳۹۲: ۷۶). در بین تمام عناصر بیانی انیمیشن آنچه ولز به آنها اشاره نموده و دیگران بیان کرده‌اند، ویژگی‌های مشترکی با ادبیات فولکلور یافت می‌شود که به شرح زیر است

۱- خلق جهانی خاص: هر انیمیشن و داستان فولکلور دارای دنیای خاص خود

است که قوانین مخصوصی دارد. این قوانین با اینکه می‌تواند عجیب باشد، اما با بیان درست آنها، حس عجیب بودگی کاملاً از بین می‌رود. ایجاد و اجرای جهان خاص ملزم به داشتن فرم ویژه است. فرم همان قانونی است که عناصر موجود در یک اثر هنری بر اساس آن ساخته و پرداخته می‌شود. اعمال عناصر باورناپذیر یکی از عناصر فرم است که پدیدآورندگان تلاش می‌کنند برای بینندگان و خوانندگان باورپذیر شود. نادیده گرفتن قوانین فیزیکی (افتادن شخصیت از بلندی و آسیب ندیدنش) و نبود گفتار نیز جزئی از همین عناصر به حساب می‌آید (حسنائی و جمشیدی، ۱۳۹۳: ۸۷).

۲- سورئالیسم (واقعیت جادویی): واقعیت جادویی در ادبیات به‌عنوان تلاشی

هنری برای پیوند واقعیت و تخیل است. برای مثال یک کاراکتر که دارای نیروهای خارق‌العاده است، مانند مردم عادی، رفتاری عادی دارد و هم‌زمان در مکانی شبیه

1. Paul Wells

به دنیای حقیقی ما زندگی می‌کند. مرز میان واقعیت و تخیل بسیار کم‌رنگ است. حتی گاهی واقعیت از تخیل تشخیص داده نمی‌شود (شاه‌قاسمی و خالقی‌پور، ۱۳۹۹: ۱۰۹). سینمای سورتالیست فاصله و مرز میان واقعیت‌های درونی و بیرونی را از میان برداشت، روابط علی و معلولی را حذف و بر اتفاقات تصادفی و شانس تأکید کرد. انیمیشن نیز مانند بسیاری از شاخه‌های هنری (ادبیات، تئاتر، مجسمه‌سازی و غیره) به صورت گسترده‌ای از سورتالیست بهره می‌برد. در دهه ۱۹۳۰ سورتالیسم بیشتر در کارتون‌های والت دیزنی دیده می‌شد. یکی از انیمیشن‌هایی که به خوبی از عناصر سورتالیست بهره برده است، انیمیشن «ریک و مورتی»^۱ می‌باشد. این انیمیشن رابطه یک پدربزرگ دانشمند و دیوانه (ریک سانچز) با نوه‌اش (مورتی) را به تصویر می‌کشد. اتفاقات و سفرهای عجیب و غریب مانند کوچک کردن بدن انسان، وجود شخصیت‌های غیرواقعی، سفر به درون بدن، سفر به سیارات دیگر و غیره از جمله موضوعات سورتالیستی این انیمیشن است.

۳- بیان نمادین: برای نماد معانی متفاوتی وجود دارد: (۱) نشانه‌ای که توسط گروهی از افراد انتخاب و مورد تأیید همگان است. مانند نمادهای زبان‌شناختی که در نگارش مورد استفاده قرار می‌گیرد. (۲) در معنای نشانه‌شناختی که بر جزء اصلی یک شکل دلالت دارد. نماد نشان‌دهنده وجه پنهان یک شیء است (شاوکاتونا و گلومونا، ۲۰۲۱: ۱۷۲). چارلز سندرس پیرس^۲ فیلسوف آمریکایی، نشانه‌ها را به سه دسته نمایه‌ای، شمایی و نمادین تقسیم می‌کند. نشانه نمایه‌ای نسبت درونی و بیرونی یک شیء را مشخص می‌کند. مثلاً ساعت که نشان‌دهنده زمان است. نشانه شمایی معادل همان شیء است. مانند طراحی کارتونی درخت. نشانه نمادین برخلاف دو مورد قبل به ظاهر یک شیء مربوط نمی‌شود، بلکه روابط میان آنها را در برمی‌گیرد. به گونه‌ای که وجود یا عدم یک مورد به مورد دیگری وابسته است. نشانه‌های نمایه‌ای در انیمیشن‌ها اهمیت بسیاری دارد. به خصوص در انیمیشن‌های بی‌کلام که معنا و روایت به کمک تصویر منتقل می‌شود (حسنائی و جمشیدی، ۱۳۹۳: ۱۸۹).

1. Rick and Morty
2. Charles Sanders Peirce

۴- **فانتزی**^۱: فانتزی از واژه لاتین فانتاستیکوس^۲ گرفته شده است که به معنای مرئی‌سازی یا تجلی می‌باشد (زین‌العابدینی و امیری، ۱۴۰۰: ۱۴۷). فانتزی محصول دوران جدید است، اما در واقع ادامهٔ افسانه‌نویسی قدیمی می‌باشد. این داستان‌ها در دنیای واقعی اتفاق نمی‌افتد، اما باورپذیر است (صادقی شهپر و بهنام‌خو، ۱۳۹۷: ۱۲۵). این ژانر به علت داشتن عناصر جادویی با افسانه پریان رابطهٔ بسیار نزدیکی دارد و در اصل بسیاری از افسانه پریان نیز نوعی فانتزی به حساب می‌آیند (ضیایی، ۱۳۸۵: ۱۳۵). در این نوع از داستان‌ها جانوران سخن می‌گویند، اشیاء بی‌جان، جاندار می‌شوند، غول‌ها و دیوها در کنار مردمان زندگی می‌کنند. فانتزی نه ضد واقعیت است و نه غیرواقعیت، بلکه گونه‌هایی از واقعیت است که جهانی برای خود دارد و در حماسه‌ها، اسطوره‌ها، رمان‌ها و افسانه‌ها به طور گسترده نقش دارد (سلمان، ۱۳۹۶: ۴).

۵- **تخیل**: در اصطلاح به معنای قدرت به تصویر کشیدن آنچه تجربه نکرده‌ایم است. (سلمان، ۱۳۹۶: ۴). آفرینش آگاهانهٔ چیزی است که در واقعیت وجود ندارد، اما اجزای آن از واقعیت گرفته شده‌اند. میان قصه‌های شفاهی و تخیل رابطهٔ مستقیمی وجود دارد. افراد با شنیدن داستان‌ها، عناصر موجود در آن را تجسم می‌کنند و همین امر خیال‌پردازی را به وجود می‌آورد. تخیل مهم‌ترین عنصر فانتزی است (مجیدی و شاه‌شوازی، ۱۳۸۹: ۱۰۰). هستهٔ اصلی آن، تصویرهای ذهنی است. تخیل دو نوع خودآگاه (روزانه و آگاهانه) و ناخودآگاه (شبانه و رؤیایها) دارد که تخیل خودآگاه نقش بیشتری در ساخت فانتزی ایفا می‌کند (خجسته و بهمنی چاهستانی، ۱۳۹۱: ۷). شعر به‌عنوان بخشی از ادبیات فولکلور سرشار از تخیل است. شاعران از بازتاب واقعی و فرا واقعی کمک می‌گیرند تا تصویری ذهنی در تصور خوانندگان و شنوندگان ایجاد کنند (امینی، ۱۳۹۷: ۱۵۰).

۶- **اغراق**^۳: «مبالغه و اغراق آن است که در صفت کردن و ستایش و نکوهش کسی یا چیزی افراط و زیاده‌روی کنند، چنانکه از حد عادت معمول بگذرد و برای

شنونده شگفت‌انگیز باشد. هرگاه اغراق یا مبالغه را به درجه‌ای رسانده باشند که در عقل و عادت، ممکن و باورکردنی نباشد به آن غلو می‌گویند» (همائی، ۱۳۹۴: ۱۷۱). در مباحث ادبی امروزی، اغراق به‌عنوان یکی از صور خیال شاعرانه در نظر گرفته می‌شود. «دروغ‌های باورنکردنی و اغراق‌های مضحک و دور شدن فوق‌العاده از محیط واقعیت‌ها از ویژگی‌های قصه‌های عامیانه است» (ذوالفقاری، ۱۳۹۳: ۱۰۱). در انیمیشن اغراق و تغییر شکل شخصیت‌ها به ایجاد حس شوخ‌طبعی کمک می‌کند. انیماتورها اعمال کاراکترهای خود را منحصر به فرد و فانتزی طراحی می‌کنند. در این راه حتی از واقعیت نیز کمک می‌گیرند و با به کارگیری اغراق، تخیل، انتزاع و خلاقیت شخصیت جدیدی را خلق می‌کنند (زانگ، ۲۰۲۰: ۱۵۲).

۷- نامیرایی: انسان‌ها در ناخودآگاه خود در جست‌وجوی جاودانگی هستند. به همین دلیل است که اسطوره‌های بسیاری بر حول محور نامیرایی پدید آمده است تا میل به جاودانگی تا حدودی فرونشانده شود (بزرگ بیگدلی و اکبری گندمانی، ۱۳۸۶: ۸۰). از دیرباز انسان‌های نخستین، دشمنان خود را اهریمن و دیوان تصور می‌کردند که برای مقابله با آنها باید قهرمانی رویین‌تن وجود داشته باشد. اسفندیار و آشیل هر دو از قهرمانان رویین‌تن هستند. نامیرایی یکی از عناصر پر کاربرد در انیمیشن است.

۸- گروتسک^۱: اصطلاح گروتسک از کلمه ایتالیایی «Grotto» گرفته شده است.

این کلمه از «Crypta» که کلمه‌ای لاتین است، ریشه گرفته و به معنای غار یا گودال پنهان است (لی کوئسنه، ۲۰۲۲: ۵۲)^۲. اولین بار در پایان قرن پانزدهم و اوایل قرن شانزدهم برای توصیف هنرهای زینتی که در آن نقوش انسان، حیوان و گیاه در هم تنیده شده بود، استفاده شد. این اصطلاح در طول تاریخ بارها معانی مختلفی به خود گرفت (طاهری و کشتی‌آرا، ۱۴۰۱: ۲۹). هدف گروتسک خنداندن مخاطب همراه با تعجب، ترس و انزجار است که در آثار فولکلور به فراوانی یافت می‌شود (Sazyek, 2024: 146). گروتسک در هنر و ادبیات به شدت به «Uncanny» نزدیک است. بر اساس گفته ارنست جنج^۳ «Uncanny» مفهومی است که احساسی عجیب و غریب و مضطرب را توصیف می‌کند و این احساس

1. Grottesque

2. LeQuesne

3. Ernest Jentsch

توسط اشیاء آشنا در زمینه‌های ناآشنا یا ناآرام برانگیخته می‌شود (لی کوئسنه، ۲۰۲۲، ۵۳). میان انیمیشن و گروتسک دو عنصر طنز و اضطراب مشترک است. در نتیجه بسیاری از انیمیشن‌ها به نوعی به سبک گروتسک نزدیک‌اند. همچنین گروتسک شامل عناصر مورف و جان‌بخشی می‌شود که همین عناصر در میان عناصر بیانی انیمیشن نیز وجود دارد.

۹- **متامورف^۱**: متا به معنای فراتر و مورف به معنای به شکلی دیگر تبدیل شدن، است. این روش دارای بیانی استعاری است که کاربرد آن بازنمایی تخیل شاعرانه می‌باشد (قبادی و حسنائی، ۱۳۹۵: ۲۶). در ادبیات نیز متامورف به معنای دگرگونی کامل یا جزئی یک فرد یا گروهی از افراد است و معمولاً از بیرون به وجود می‌آید و توسط نیروهای «جادویی» ایجاد می‌شود. یک تغییر مهم، معجزه‌آسا و غیرمعمول است که تغییرات بیولوژیکی، قوانین طبیعی و پیامدهای منطقی را زیر پا می‌گذارد. یکی از نمونه‌های متامورف، شخصیت پینوکیو است؛ زیرا در پایان به یک کودک واقعی تبدیل می‌شود (لئوپاردی، ۲۰۲۱: ۱۶).

۱۰- **جان‌بخشی^۲**: در ادبیات فولکلور برای نشان دادن رفتارهای انسانی گاه از حیوانات یا اشیاء استفاده شده است. داستان‌هایی که دارای شخصیت‌های حیوانی هستند، نه تنها کودکان را با دنیای حیوانات آشنا می‌کند، بلکه در آشناسازی کودکان با محیط فیزیکی‌شان نیز نقش دارد (مدوکا، ۲۰۲۲: ۱۳۴). در طول قرن نوزدهم و ظهور «ادبیات کودکان» افسانه‌ها و داستان‌های حیوانات (فابل‌ها) به شهرت رسید و همچنین محبوبیت آثاری مانند ماجراهای آلیس در سرزمین عجایب افزایش یافت. انیماتورها توانستند به تدریج عناصر انسان‌سازی را با خلقت خود ادغام کنند، به گونه‌ای که حالت‌های چهره، حرکت بدن و همچنین حالت‌هایی شبیه به انسان را به شخصیت‌های بی‌جان و غیرانسانی بیافزایند. «زوتوپیا»^۳ اثر دیزنی، مملو از حیوانات انسان‌نما است که داستان‌گویی را به سطحی کاملاً جدید می‌برد. داستان این انیمیشن در مورد یک خرگوش پلیس به نام «جودی هاپس»

است (آکشایا و کالریان، ۲۰۲۱: ۸۸۷۵).

بازنمایی در نظر یونانیان

نخستین کسی که درباره منشأ هنر سخن گفت، فیثاغورس بود که هنر را تقلیدی از طبیعت می‌دانست. پس از او دموکریت^۱ واژه «میمیس»^۲ را برای بیان تقلید از طبیعت به کار برد. سقراط، افلاطون و سپس ارسطو هنر را تقلیدی از طبیعت می‌دانستند. در نظر سقراط، میمیس به معنای بازنمایی ظواهر اشیا بود (طاهری، ۱۳۸۸: ۲۰۸؛ زینی‌وند و ثقه‌الاسلامی، ۱۳۹۳: ۶۴۶). در نگرش افلاطون، هنر به سه دسته تقسیم می‌شود. اولین نگرش و رویکرد او، عرفانی است. برای مثال افلاطون در کتاب «تیمائوس» خود چگونگی ترکیب اصوات زیر و بم در موسیقی را تقلیدی از هماهنگی الهی می‌داند. رویکرد سیاسی- تربیتی، دومین نگرش است که افلاطون در رساله سوم «جمهوری» پیشنهاد می‌کند. هنرمندان برای جلوگیری از فاسد شدن جوانان باید از آرمان‌شهر بیرون رانده شوند. سومین نگرش که موضوع مورد نظر ما است، نسبت هنرهای تجسمی با واقعیت است که در رساله دهم «جمهوری» به آن اشاره شده است. افلاطون در این رساله، مثال تختخواب را بیان می‌کند. در ابتدا تختخواب حقیقی است و در عالم ایده قرار دارد. سپس نجاری از روی آن تختخوابی می‌سازد که در سطح پایین‌تری نسبت به اولی قرار می‌گیرد و در پایان نقاشی از روی آن تختخوابی طراح می‌کند که رونوشتی از مرحله دوم است. برای همین افلاطون معتقد است هنرمند سه مرحله از طبیعت و عالم ایده دور است (ازهری راد و شیخ‌مهدی و افهمی، ۱۳۹۰: ۷). بر اساس این تفکر و اندیشه، هرچه هنر به دنیای واقع شباهت داشته باشد، آن اثر از ویژگی‌های هنری بیشتری برخوردار است.

یونانیان موضوعات خارجی را در مرکز توجه قرار می‌داند؛ چراکه می‌پنداشتند این جهان زنده است که با انسان سخن می‌گوید و انسان‌ها در برابر آنها منفعل‌اند. در این اندیشه، ذهنیات هنرمند ارزشمند نبوده و تنها اشیاء خارجی از اهمیت برجسته‌ای برخوردار بود (کرم‌اللهی و حسنی، ۱۳۹۶: ۴۷). ارسطو تقلید را بیهوده نمی‌دانست و معتقد بود تقلید هنرمند همراه با ابتکار است. ارسطو با رد تمثیل غار افلاطون، بیان کرد که هنر جایگاهی بالاتر از

1. Democritus

2. Mimesis

تقلید و بازنمایی دارد. شاید در ظاهر هنرمند از طبیعت تقلید کند اما در پایان اثر هنری کاملاً متفاوت و جدید به وجود می‌آید (زینی‌وند و ثقه‌الاسلامی، ۱۳۹۳: ۶۴۸)

بازنمایی در مطالعات فرهنگی

در واژه‌نامه آکسفورد معنای بازنمایی بدین صورت آمده است: عمل به تصویر کشیدن کلمات، تصاویر یا نمایش ویژگی‌های چیزهایی که خارج از رسانه‌ها وجود دارد. این اصطلاح هم فعل است و هم اسم. به فرآیندی اشاره دارد که طی آن به کمک روش جایگزینی یا تغییر، در افراد مختلف جهان یک احساس مشترک ایجاد شود. بازنمایی یکی از روش‌های اساسی برای تولید معنا است. البته این معنا صریح نیست و با گذر زمان نسبت به موقعیت تغییر می‌یابد (خسروی فسایی و همکاران، ۱۳۹۹: ۶۳). بازنمایی یکی از مفاهیم کلیدی در مطالعات فرهنگی و رسانه‌ای است. در دنیای هنر، رسانه‌ها نقش معنایی دارند؛ در واقع آنچه را که در دنیای بیرون حس کردنی و شنیدنی است را به کار می‌برند تا به کمک آن بتوانند مفهوم مورد نظر خود را در ذهن مخاطبان خود تداعی کنند. نکته مهم این است که بازنمایی عین واقعیت نیست و فرآیند گزینش واقعیت است. به معنای دیگر رسانه‌ها واقعیت مورد نظر خود را ارائه می‌دهند و این واقعیت رسانه‌ای هرگز همان واقعیت عینی نیست. بازنمایی عملی نمادین است که جهان اثره را ترسیم و به نمایش می‌گذارد (صفورا، ۱۳۹۹: ۲۱). امروزه در هنر لایه‌های مختلفی از بازنمایی وجود دارد

(۱) نمایش اشیاء به همان شکلی که هستند (مثلاً دوربین عکاسی که همان واقعیتی که دیده می‌شود را ثبت می‌کند

(۲) نمایش اشیاء به‌عنوان نشانه‌ای از چیز دیگر (دودی که از آتش بلند می‌شود در صورتی که آتش دیده نمی‌شود

(۳) به کار بردن نشانه به جای نشانه‌ای دیگر (اجزای این دسته قراردادی‌اند مانند فشردن دست در هنگام سلام و احوال‌پرسی) (قلی‌زاده تاجی بیوک، ۱۳۹۹: ۹).

بازنمایی در دوران امروز

بعد از دورهٔ رنسانس که در آن تقلید احیاء شده بود، در دورهٔ مدرن (قرن نوزدهم) هنر بار دیگر از تقلید فاصله گرفت و به بازنمایی غیر انتزاعی نزدیک شد (ثامتی و سجودی و سپهران، ۱۳۹۶: ۱۱۷). در این زمان، فلسفه هنر به اوج شکوفایی رسید. در این قرن،

تقلید از جایگاه ویژه‌ای برخوردار نبود و معنایی تحقیرآمیز داشت که به معنای بدل در برابر اصل بود (طاهری، ۱۳۸۸: ۲۲۲). اولین بار مفهوم بازنمایی به معنای امروزی که به دنیای رسانه‌های جمعی اشاره دارد، از دوره کانت بیان شد. اندیشمندان مدرنیسم معتقد بودند هنرمند در کشف واقعیت، واقعیت جدیدی را به نمایش می‌گذارد که خواننده و بیننده آن را با دیدی تازه می‌نگرند. در واقع هدف هنرمند در دوران مدرن نفوذ در درون واقعیت و کشف واقعیتی تازه و آفریدن دوباره آن است (قربان‌پور آرانی، ۱۳۸۸: ۷۴)

ژان بودریار^۱ نظریه‌پرداز فرانسوی در کتاب «وانموده‌ها و وانمود» بیان می‌کند که عصر وانمود یا شبیه‌سازی با نابودی مرجع آغاز می‌شود. نشانه‌های امر واقعی به جای خود امر واقعی می‌نشینند. در اینجا دیگر تقلید و نسخه‌برداری معنا ندارد. در دنیای امروز رابطه میان بازنمایی و واقعیت برهم ریخته و گاه واقعیت، تقلیدی از بازنمایی است. بودریار به این روند «ابر واقعیت»^۲ می‌گوید. وی معتقد است جهان امروز، جهان وانموده است. ما اکنون وارد دنیای فراواقعی شده‌ایم و به عبارت دیگر واقعیت تولید می‌شود. آنچه ما از دنیای خارج و واقعی می‌بینیم، آن چیزی است که رسانه‌ها به ما نشان می‌دهند (بودریار، ۱۳۹۷: ۹-۱۸)

استوارت هال

بازنمایی یکی از راه‌های تولید فرهنگ است و تأکید دارد که پدیده‌ها به تنهایی دارای معنا نیستند و معنای آنها تنها در گرو چگونگی به نمایش درآوردن آنهاست. امروزه مفهوم بازنمایی بسیار تحت تأثیر آرای استوارت هال^۳ است که با دیدی متفاوت از نظریه‌پردازان یونانی رابطه میان واقعیت و بازنمایی را مورد بحث قرار می‌دهد (صفورا، ۱۳۹۹: ۲۳). هال نظریه بازنمایی را به سه دسته کلی تقسیم می‌کند: ۱) نظریه بازتابی یا انعکاسی (The Reflective)، ۲) نظریه تعمدی یا ارادی (The Intertional)، ۳) نظریه‌های برساختی یا ساختارگرایی (The Constructive). در دسته اول یعنی بازتابی، زبان بازتابی از معناست که از ابتدا در جهان خارجی وجود داشته است. در دسته دوم، زبان فقط وسیله‌ای است برای بیان آن چیزی که هنرمند قصد بیان آن را دارد (صفورا، ۱۳۹۹: ۲۴). در دسته سوم،

1. Jean Baudrillard
2. Hyper-reality
3. Stuart Hall

نظریه برساخت‌گرایانه بازنمایی، بیان می‌کند که رسانه‌ها بازتاب‌دهنده واقعیت نیستند، بلکه واقعیت را به صورت رمز بیان می‌کنند. می‌توان گفت که زبان به اشتراک‌گذاری فرهنگ کمک می‌کند. حال معتقد بود که زبان به‌عنوان یک سیستم نمادین عمل می‌کند و این باور، آغازی برای وقوع نظریه بازنمایی می‌شود. بازنمایی از طریق زبان با تولید معنا سر و کار دارد. موضوعات، معناهای یکسان و پایداری ندارد، این معناها توسط مخاطب ساخته می‌شود (هال، ۱۹۹۷: ۶)

رویکرد گفتمانی از دیگر مباحث بیان شده توسط هال است. این نگرش، دانشی است که کاربرد و ارتباط یک زمینه را در نظر می‌گیرد. رویکرد گفتمانی به نویسنده این امکان را می‌دهد که معنا و ارتباط یک موضوع اجتماعی را تحلیل و بحث کند. بعد از هال، میشل فوکو رویکرد گفتمانی را به‌عنوان منبع اصلی ایده توسعه داد (واردانینگسی و وروکاسی، ۲۰۲۲: ۴). فوکو برخلاف هال، از گفتمان به‌عنوان یک نظام بازنمایی یاد می‌کند. به عقیده او معنا و اشکال آن، درون گفتمان ساخته می‌شود. همچنین معتقد است هیچ چیزی خارج از گفتمان، معنا ندارد نیست. هال این تفکر فوکو را جزء دسته برساخت‌گرایی می‌داند. در نتیجه هر دو، بازنمایی و گفتمان، به گونه‌ای موازی در فرآیند ساخت معنا نقش دارند (صفورا، ۱۳۹۹: ۲۵).

یکی دیگر از مفاهیم مهم در زمینه بازنمایی، مفهوم دیگری است. از نظر هال، تفاوت‌های موجود میان مردم و مکان‌ها را می‌توان به کمک ممارست و پراکتیس‌های بازنمایی در فرهنگ عامه به نمایش گذاشت و در این راه از طبیعی‌سازی و کلیشه‌سازی کمک گرفت. طبیعی‌سازی، فرآیندی است که از طریق آن ساختارهای اجتماعی، فرهنگی و تاریخی را به صورت اموری کاملاً طبیعی عرضه کرد. مثلاً نابرابری‌های طبقاتی، جنسیتی و نژادی را عادی نشان می‌دهد. کلیشه‌سازی از واژه یونانی «Stereo» به معنای سخت و محکم گرفته شده است و در زبان فرانسوی در اصطلاح به نوشته یا تصویری گفته می‌شود که برای چاپ روی فلز یا چوب حک می‌شود و بعدها در معنای «تکرار» به کار برده شد. هال بیان می‌کند کلیشه در واقع بیان ایده‌ها و فرضیه‌هایی درباره گروه خاص و تکرار آن است. این روش امری جامع در سینما و انیمیشن است. در ابتدا کلیشه‌ها برای کمک به روایت شکل گرفتند و برای بازنمایی تیپ‌ها و هنجارهای خاص به کار رفتند (زین‌العابدینی و شفیعینون، ۱۴۰۲: ۲۴؛ صفورا، ۱۳۹۹: ۲۶). رسانه‌ها کلیشه‌ها را به

وجود می‌آورند، تقویت می‌کنند، بسط می‌دهند، بازتولید می‌کنند و حتی آنها را به نابودی می‌کشانند

بررسی و تحلیل نمونه‌ها

در بعضی از آثار مهین جواهریان به مفاهیمی به غیر از فولکلور پرداخته شده است، اما نویسندگان به صورت هدفمند، تنها آثاری از وی را انتخاب کرده است که دارای مضامین فولکلور و ادبیات عامه باشد

۱- بارون میاد جر جر

انیمیشن «بارون میاد جر جر» ۸ دقیقه و ۳۰ ثانیه و در سال ۱۳۸۷ ساخته شده است. اثری موزیکال که با سبک دو بعدی طراحی دیجیتال ساخته شده است و راوی یا خواننده‌ای کودک داستان و ترانه آن را بیان می‌کند.

محتوا: در انیمیشن «بارون میاد جر جر» از ترانه‌ای معروف استفاده شده است. این ترانه، عروسی هاجر را در قالب فولکلوریک روایت می‌کند. تمام کودکان ایرانی این ترانه را به هنگام بارش باران می‌خوانند: بارون میاد جر جر / رو پشت بوم هاجر / هاجر عروسی داره / تاج خروسی داره. ترانه ریتمیک و با موسیقی کوبه‌ای شاد اجرا شده است و هماهنگی خوبی با تصویر دارد. نمونه ترانه اجرا شده در این انیمیشن بخش‌هایی از شعر «بارون» نوشته «احمد شاملو» در دفتر «هوای تازه» است. شعر «بارون» نوبدبخش امید پس از بیم و ترس است که این انیمیشن به خوبی دوره‌ای آرام، سپس بارانی و در پایان آرامش پس از طوفان و رسیدن به آرزوها را به نمایش گذاشته است. در کنار موسیقی، سازهایی همچون سورنا و کورنا، رقص چوب و رقص دستمال نیز به تصویر درآمده‌اند که از عناصر عامیانه فرهنگ پرشور ایرانی است.

مکان: محیط انیمیشن «بارون میاد جر جر» متشکل از سیاره‌های جدا از هم است که بر نبود روابط علی و معلولی تأکید دارد و حتی نشان می‌دهد که افراد و خانواده‌ها زندگی جداگانه‌ای از یکدیگر دارند؛ چرا که در پایان انیمیشن هاجر به همراه داماد، بعد از مراسم عروسی دست در دست هم به سمت سیاره‌ای دیگر پرواز می‌کنند. همچنین سیاره‌ها به وسیله نردبانی چوبی به یکدیگر متصل شده‌اند که پیوند میان افراد یک جامعه را نشان می‌دهد. بر روی هر یک از سیاره‌ها، می‌توان سبک‌های مختلفی از

معماری را مشاهده کرد. برخی از سیاره‌ها دارای خانه‌هایی به سبک محیط روستایی هستند و مانند نقاشی کودکان دارای سقف شیروانی، پنجره‌های قرینه و دودکش است و کاهگلی به نظر می‌رسد. در دیگر سیاره‌ها خانه‌هایی با همین ویژگی‌ها، اما در چند طبقه دیده می‌شود که تداعی‌کننده دنیای امروزی و شهری است و گویا تلاش شده تا گذشته و حال به هم پیوند زده شود. در سیاره‌ای دیگر، مسجد و مناره با کاشی ایرانی به چشم می‌خورد که به خوبی فرهنگ و پیشینه معماری ایران را نشان می‌دهد.

تصویر ۱: سیاره‌ها

تصویر ۲: نمای مسجد

منبع: خود انیمیشن

منبع: خود انیمیشن

رنگ و سبک طراحی: از رنگ‌های ایرانی و اصیل مانند آبی لاجوردی، سبز ایرانی، زرد طلایی استفاده شده است. در کل باید بیان کرد که علاوه بر رنگ، نوع طراحی



شخصیت‌ها و پوشش آنها نیز یادآور نگارگری ایرانی است. برای مثال می‌توان به چهره هاجر اشاره کرد که دارای گیسوان مجعد و بلند، ابروان کمند و لبان غنچه شکل است. طراحی درختان نیز مانند طراحی و سبک برخی از خانه‌ها به انیمیشن‌های غیر ایرانی شباهت دارد و مطابق آن چیزی است که کودکان در نقاشی‌های خود می‌کشند

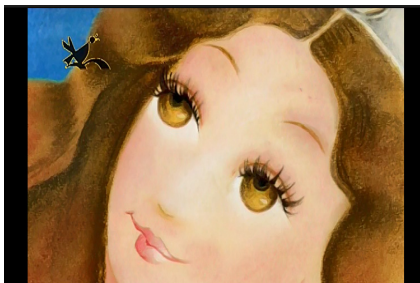
تصویر ۳: سفره عقد

تصویر ۴: هاجر

منبع: خود انیمیشن

منبع: خود انیمیشن

وسایل: بسیاری از وسایل طراحی شده یادآور فرهنگ ایرانی است. مانند قلیان، دیگ و ریشه‌های چراغ برای عروسی، آینه و شعمدان، فرش و قالیچه، سینی‌های بزرگ و



بالش‌های گرد، همچنین به تصویر کشیدن سفره عقد، طبق جهاز و بردن جهاز. نشان دادن تمام این وسایل کمک می‌کند تا کودکان بیشتر با آداب و رسوم ایرانی آشنا شوند و عمیق‌تر به پیشینه خود پیوندند.

بررسی مؤلفه‌های ادبیات فولکلور موجود در انیمیشن «بارون میاد جر جر»

در همان ابتدا با مشاهده سیاره‌های جدا از هم متوجه می‌شویم که این اثر جهان خاص خود را خلق کرده است. ریتم موسیقی و هماهنگی آن با تصویر سبب شده تا اثری سرگرم‌کننده و مفرح برای تمام سنین باشد. همچنین این انیمیشن از عنصر تخیل بهره برده است. مانند: بعضی از شخصیت‌های انسانی به جای راه رفتن، پرواز می‌کنند و برداشتن دیگ داغ از روی آتش بلافاصله بعد از خاموش شدن آتش. رقصیدن گربه و گرفتن چتر بر روی سرش در هنگام بارش باران نیز از موارد جان‌بخشی و دادن حالات انسانی به موجودی غیر از انسان است.

از جمله مؤلفه‌های فولکلوری که در این اثر به دلیل کوتاه بودن کار وجود ندارد می‌توان حوادث متعدد، تقارن و تکرار اشاره کرد

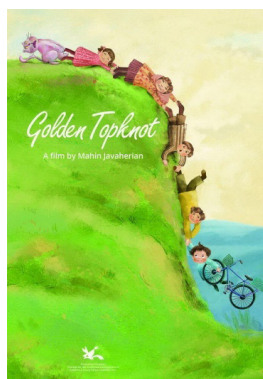
جدول ۱: مؤلفه‌های فولکلور در انیمیشن «بارون میاد جر جر»

جدول ۱: مؤلفه‌های فولکلور در انیمیشن «بارون میاد جر جر»	
محتوای ترانه انتخاب شده	مؤلفه‌های فولکلور
موسیقی و سازهای استفاده شده: تنبک، سورنا و ...	
نمایش رقص‌های محلی و سنتی ایرانی	
استفاده از رنگ‌های موجود در نگارگری ایرانی	
طراحی وسایل مخصوص به ایران و فرهنگ ایرانی	
جدول ۲: شاخصه مهم روایت فولکلور در انیمیشن «بارون میاد جر جر»	
مشخص نبودن مولف	شاخصه‌های مهم روایت فولکلور
نبودن روابط علی و معلولی	
سرگرم‌کنندگی	
تخیل (خرق عادت)	
جان بخشی	
شخصیت پردازی ضعیف	

جدول ۲: شاخصه مهم روایت فولکلور در انیمیشن «بارون میاد جر جر»

جدول ۱: مؤلفه‌های فولکلور در انیمیشن «بارون میاد جر جر»	
محتوای ترانه انتخاب شده	مؤلفه‌های فولکلور
موسیقی و سازهای استفاده شده: تنبک، سورنا و ...	
نمایش رقص‌های محلی و سنتی ایرانی	
استفاده از رنگ‌های موجود در نگارگری ایرانی	
طراحی وسایل مخصوص به ایران و فرهنگ ایرانی	
جدول ۲: شاخصه مهم روایت فولکلور در انیمیشن «بارون میاد جر جر»	
مشخص نبودن مولف	شاخصه‌های مهم روایت فولکلور
نبودن روابط علی و معلولی	
سرگرم‌کنندگی	
تخیل (خرق عادت)	
جان بخشی	
شخصیت پردازی ضعیف	

۲- زر زری کاکل زری



تصویر ۵: پوستر انیمیشن «زر زری کاکل زری»

منبع: سایت کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان

انیمیشن «زر زری کاکل زری» در سال ۱۳۹۸ به مدت ۶ دقیقه با تکنیک کات‌اوت رایانه‌ای برای کودکان پیش‌دبستانی ساخته شده است

محتوا: داستان انیمیشن «زر زری کاکل زری» اقتباسی از ادبیات عامیانه است که همراه با نوشته افسانه شعبان‌نژاد است. این داستان اقتباسی از ادبیات عامیانه است که همراه با ترانه و موسیقی به نمایش درآمده است و راوی آن یک کودک است: زر زری کاکل زری کجا میری از این وری؟ دارم میرم بدو بدو. دنبال چی؟ کفشای نو ... در قسمت‌هایی از انیمیشن «زر زری کاکل زری» از لهجه‌های ایرانی استفاده شده که خود نشان از توجه به ادبیات عامیانه دارد. کفاش لهجه گیلکی، نانوا لهجه اصفهانی و گل فروش لهجه آذری دارد. در بخش پایانی، با دادن گل به همه، بر اهمیت مهربانی و تشکر از دیگران تأکید می‌کند. همچنین اهمیت دادن به طبیعت به دلیل وجود صحنه‌های سرسبز و کاشتن گل توسط کودکان در انیمیشن آموزش داده می‌شود

مکان: داستان در محیطی میان روستایی و شهری (نه‌چندان مدرن و به روز) روایت می‌شود. بیشتر تصاویر نشان‌دهنده محیط‌های سرسبز و طبیعت هستند. از جمله مکان‌هایی که در این انیمیشن به نمایش در می‌آیند، می‌توان به کفاشی، خیاطی، نانواپی و گل‌فروشی اشاره کرد. اصالت ایرانی بیشتر در نانوایی به دلیل وجود تنور کاهگلی دیده می‌شود. در جایی از انیمیشن که کاکل زری به داخل گودال آب می‌افتد از زردهایی استفاده شده که بیننده را به یاد انیمیشن‌های غیر ایرانی می‌اندازد



تصویر ۷: نمونه طراحی
منبع: خود انیمیشن



تصویر ۶: نانوایی نان لواش
منبع: خود انیمیشن

رنگ و طراحی: بیشتر از رنگ‌های نود و ملایم استفاده شده است. رنگ سبز و کرم

در انیمیشن قالب است. نوع رنگ‌گذاری به صورت آبرنگی است که حس بسیار خوبی را به بیننده القا می‌کند. طراحی‌ها یادآور نقاشی کودکان هستند. اندازه عناصر طراحی شده، رعایت نشده است. افراد بالغ بسیار زیاد از کودکان بزرگ‌تر هستند. وسایلی مانند سوزن، قیچی و کفش از بچه‌ها بزرگ‌تر است. کاکل زری نیز هم اندازه با گربه طراحی شده است. لباس‌ها سبک ایرانی دارد (استفاده از طرح بته سرکج و یقه‌های گرد). در طراحی کفش‌ها از تلفیق دو سبک ایرانی و غیر ایرانی کمک گرفته شده است.

وسایل: قلک پول سفالی که در ابتدا شکسته می‌شود، برای بسیاری از کودکان حس آشنایی ایجاد می‌کند. از نان لواش نام برده شده که یکی از نان‌های سنتی ایرانی است. چرخ خیاطی طراحی شده نیز ایران قدیم را یادآوری می‌کند.

بررسی مؤلفه‌های ادبیات فولکلور موجود در انیمیشن «زر زری کاکل زری»

انیمیشن «زر زری کاکل زری» به دلیل نوع محتوا و بیان از عنصر سرگرم‌کنندگی بهره برده است. عنصر اغراق در طراحی شخصیت‌ها و وسایل دیده می‌شود. افراد و شخصیت‌های بالغ بسیار بزرگ‌تر از کودکان طراحی شده‌اند و همانطور که پیش از این گفته شد، وسایلی مانند سوزن و نخ از کودکان بزرگ‌تر است. از دیگر عناصر به کار رفته می‌توان به جان‌بخشی اشاره کرد. چشم داشتن قیچی و رقصیدن گربه به همراه کودکان در پایان نمونه‌هایی از جان‌بخشی است. پرتاب شدن بچه‌ها و کاکل زری از گودال آب به بیرون را می‌توان از نمونه‌های عناصر اغراق، فانتزی و یا نامیرایی در نظر گرفت. چرا که بچه‌ها و کاکل زری بدون هیچ آسیبی، درست بر روی پا و دوچرخه خود فرود می‌آیند

جدول ۳: مؤلفه‌های فولکلور در انیمیشن «بارون زر زری کاکل زری»

جدول ۳: مؤلفه‌های فولکلور در انیمیشن «بارون زر زری کاکل زری»	<ul style="list-style-type: none"> - مجموعه‌ای از اشیاء انتخاب شده - موسیقی - رقص «کوبه سنتی در مازن» - نوع طراحی مکان و وسایل به ویژه لباسها - استفاده از شخصیت‌های مختلف (زری) - هانتری 	مؤلفه‌های فولکلور
جدول ۴: شاخصه‌های مهم روایت فولکلور در انیمیشن «زر زری کاکل زری»	<ul style="list-style-type: none"> - سرگرم‌کنندگی - اغراق - نامیرایی - جان‌بخشی (عشق حادت) - جان‌بخشی - شکست آوری - کنترل 	شاخصه‌های مهم روایت فولکلور

جدول ۴: شاخصه‌های مهم روایت فولکلور در انیمیشن «زر زری کاکل زری»

جدول ۳: مؤلفه‌های فولکلور در انیمیشن «پاروت زر زری کاکل زری»	مؤلفه‌های فولکلور
<ul style="list-style-type: none"> - محتوای ترانه انتخاب شده - موسیقی - رقص کوتاه سنتی در پایان - نوع طراحی مکان و وسایل نه ویژه لباس‌ها - استفاده از لحن‌های مختلف (زبان) - غنای 	
جدول ۴: شاخصه‌های مهم روایت فولکلور در انیمیشن «زر زری کاکل زری»	شاخصه‌های مهم روایت فولکلور
<ul style="list-style-type: none"> - سرگرم‌کنندگی - اغراق - نامیرایی - تحویل (خرق عادت) - جادو جادویی - شکست آوردی - تکرار 	

۳



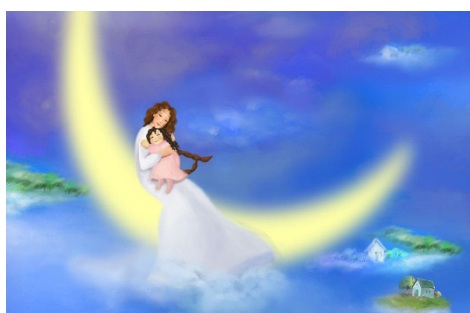
تصویر ۸: پوستر انیمیشن «یکی بود یکی نبود»
منبع: سایت مرکز سینمای مستند و تجربی

انیمیشن «یکی بود یکی نبود» در سال ۱۳۹۷ به مدت ۱۲ دقیقه ساخته شده و با سبک و تکنیک دو بعدی طراحی دیجیتال اجرا شده است

محتوا: داستان اصلی انیمیشن «یکی بود یکی نبود» برگرفته از شعر و ترانه عامیانه به کس کسونش نمیدم، به همه کسونش نمیدم، شاه اومده با لشکرش ... است. در ابتدای این انیمیشن از چند قصه عامیانه ایرانی (قصه مرغ حنا که تخم می‌کنه تخم طلا، قصه دیو بلا، قصه چوپان دروغگو و قصه حسنی) نام برده می‌شود. این اثر برخلاف دو اثر دیگر مهین جواهریان که در اینجا مورد بررسی قرار گرفته، دارای راوی خانم

است؛ در واقع مادری است که برای فرزند دخترش قصه شب می‌گوید. این انیمیشن با جمله‌های «بالا رفتیم آب بود، پایین اومدیم خاک بود، دختر من خواب بود» به پایان می‌رسد. این نوع از پایان‌بندی‌ها برای کودکان ایرانی آشنا است چرا که همیشه مادران داستان‌ها را با چنین جملاتی به پایان می‌رسانند

مکان: همچون انیمیشن «بارون میاد جر جر» انیمیشن «یکی بود یکی نبود» با مکان‌هایی جدا از هم آغاز می‌شود اما با این تفاوت که سیاره‌های گرد «بارون میاد جر جر» در اینجا به صورت مسطح طراحی شده‌اند و بر روی ابر قرار دارد. هر یک از این فضاها تفاوت جغرافیایی ایران را به خوبی بازنمایی می‌کند؛ برای مثال بر روی یکی از آنها خانه‌ای مشابه با موقعیت جغرافیایی جنوب ایران با درختان نخل طراحی شده و بر روی دیگری خانه‌های چند طبقه وجود دارد. مادر قصه‌گو بر روی هلال ماه نشسته که در آسمان قرار دارد و در صحنه‌ای از انیمیشن این هلال ماه به‌عنوان قایق نیز دیده می‌شود. در پایان انیمیشن جشن و شادی در فضا و مکانی مشابه با میدان نقش جهان اصفهان برگزار می‌شود. فضاهای جدا از هم و کاربرد متفاوت ماه بر اصل نبود روابط علی و معلولی تأکید دارد



تصویر ۱۰: مادر، دختر و هلال ماه
منبع: خود انیمیشن



تصویر ۹: محیط مشابه میدان نقش جهان اصفهان
منبع: خود انیمیشن

رنگ و طراحی: رنگ‌های کرم، آبی فیروزه‌ای، سبز ایرانی و لاجوردی از جمله رنگ‌های قالب در انیمیشن است. در طراحی فضاها تلاش شده تا از معماری و عناصر ایرانی استفاده شود. طراحی لباس‌ها کاملاً ایرانی است و اقوام مختلف ایران (لر، گیلکی،

بلوچ) را به تصویر می‌کشد. حتی در فضای پایانی این انیمیشن، شاهد رقص محلی این گروه‌ها نیز هستیم. در کنار طرح‌های بته سرکج و اسلیمی که از طراحی‌های اصیل ایرانی است، خطوط نستعلیق و تعلیق در این انیمیشن دیده می‌شود



تصویر ۱۲: رقص گیلکی
منبع: خود انیمیشن



تصویر ۱۱: صف خواستگاران
منبع: خود انیمیشن

وسایل: از جمله وسایل طراحی شده در انیمیشن «یکی بود یکی نبود» که یادآور سنت و فرهنگ ایرانی است می‌توان به قلیان، میل زورخانه، سیخ جگر، تاج و تخت قاجاری، چپق، بالش‌های گرد قرمز مخملی، تخت چوبی، زنبیل و سازهای موسیقی سورنا و کورنا اشاره کرد.

بررسی مؤلفه‌های ادبیات فولکلور موجود در انیمیشن «یکی بود یکی نبود»

محتوای انتخاب شده از ادبیات فولکلور ایران است که سراینده اولیه آن مشخص نیست. انیمیشن «یکی بود یکی نبود» دارای عنصر تخیل (خرق عادت) است. بچه‌ها در ابتدای انیمیشن با بادبادک در آسمان در حال پرواز هستند. دختر با موه‌های بافته‌شده مادر تاب‌بازی می‌کند. این انیمیشن سراسر پر از عناصر فانتزی است، در پایان انیمیشن پس از خوابیدن دختر، مادر آن را بر روی تکه ابری قرار می‌دهد. وجود دیو و بیرون آمدن آن از کتاب، قرار گرفتن مادر بر روی هلال ماه تنها نمونه‌های کوچکی از فانتزی است. همچنین عنصر اغراق نیز در چند جا دیده می‌شود: لگد خوردن یک پسر از اسب و پرتاب او به چندین متر عقب‌تر، بزرگ و بزرگ‌تر شدن دخترپچه در یک صحنه بدون ایجاد تغییر در سایر عناصر. وجود تکرار در روایت، شخصیت‌پردازی ضعیف و تصادف‌های باورناپذیر از جمله دیگر شاخصه‌های ادبیات فولکلور است که در انیمیشن «یکی بود یکی نبود» وجود دارد.

جدول ۴-۵: مؤلفه‌های فولکلور در انیمیشن «یکی بود یکی نبود»

جدول ۴-۵: مؤلفه‌های فولکلور در انیمیشن «یکی بود یکی نبود»	
محتوای ترازه انتخاب شده	-
موسیقی	-
رقص‌های سنتی اقوام مختلف ایران در پایان	-
نوع طراحی مکان و وسایل به ویژه لباس‌ها	-
فانتزی	-
مؤلفه‌های فولکلور	

جدول ۴-۵: شاخصه‌های مهم روایت فولکلور در انیمیشن «یکی بود یکی نبود»	
سرگرم‌کنندگی	-
اشراق	-
تخیل (خرق عادت)	-
تکرار	-
شخصیت پردازی ضعیف	-
تصادف‌های باور ناپذیر	-
نبود روابط علی و معلولی	-
شاخصه‌های مهم روایت فولکلور	

جدول ۴-۶: شاخصه‌های مهم روایت فولکلور در انیمیشن «یکی بود یکی نبود»

جدول ۴-۶: مؤلفه‌های فولکلور در انیمیشن «یکی بود یکی نبود»	
محتوای ترازه انتخاب شده	-
موسیقی	-
رقص‌های سنتی اقوام مختلف ایران در پایان	-
نوع طراحی مکان و وسایل به ویژه لباس‌ها	-
فانتزی	-
مؤلفه‌های فولکلور	

جدول ۴-۶: شاخصه‌های مهم روایت فولکلور در انیمیشن «یکی بود یکی نبود»	
سرگرم‌کنندگی	-
اشراق	-
تخیل (خرق عادت)	-
تکرار	-
شخصیت پردازی ضعیف	-
تصادف‌های باور ناپذیر	-
نبود روابط علی و معلولی	-
شاخصه‌های مهم روایت فولکلور	

نتیجه‌گیری

فرهنگ یک جامعه وابستگی و رابطه تنگاتنگی با ادبیات آن جامعه دارد. ادبیات فولکلور ادبیاتی است که از دل مردمان یک سرزمین متولد می‌شود و بر مردمان آینده و فرهنگ آنها تأثیری عمیق می‌گذارد. در ادامه این تأثیرات، گاه خود ادبیات فولکلور و عامیانه دچار تغییر می‌شود تا هماهنگی بیشتر و بهتری با فرزندان جدید جامعه داشته باشد. در دنیای امروز که رسانه‌ها نقش مهمی در ایجاد و شکل‌گیری فرهنگ یک جامعه دارند، انیمیشن می‌تواند برای انتقال فرهنگ نقش به‌سزایی داشته باشد. بر اساس بررسی‌های انجام شده، هر سه انیمیشن «بارون میاد جر جر»، «زر زری کاکل زری» و «یکی بود یکی نبود» به خوبی مؤلفه‌های ادبیات فولکلور مانند سرگرم‌کنندگی، فانتزی، خرق عادت، روابط علی و معلولی ضعیف، نبود شخصیت‌پردازی قوی و غیره را به نمایش می‌گذارد. در کنار ویژگی‌های روایی باید بیان کرد که جذابیت‌های بصری و شنیداری این آثار کم نیست

و به دلیل نوع موسیقی و ترانه جنبه سرگرم‌کنندگی آنها بیش از سایر انیمیشن‌هاست. همچنین استفاده از رنگ، ترکیب‌بندی و بهره‌گیری از عناصر بومی و قومی سبب شده تا این آثار برای همه، چه کودکان و چه بزرگسالان، جذاب، آشنا و مفرح باشد. استفاده از همه این ویژگی‌ها، علاوه بر اینکه این آثار را به آثاری کاملاً گیرا و جذاب تبدیل می‌کند، باعث شده تا پیوندی محکم میان گذشتگان و آیندگان ایجاد شود. کودکان با تماشای آثاری این‌چنینی، به پیشینه خود پیوند می‌خورند. پیشینیانی که به قدری فهیم و شایسته بوده‌اند که چنین آثاری را خلق نموده و تلاش کرده‌اند آنها را بدون تألیف، از نسلی به نسل دیگر انتقال دهند و در نهایت این داستان‌ها به دست افرادی دانا به نگارش درآمده و حتی با اینکه بارها مورد تغییر قرار گرفته، اما باز هم از میان نرفته و اصل خود را حفظ نموده تا به آیندگان برسد و فرهنگ غنی آنها را غنی‌تر سازد.

پیشنهادها

در پایان به‌عنوان پیشنهاد برای پژوهش‌های بعدی می‌توان به این موارد پرداخت: نقش مؤلفه‌های ادبیات فولکلور در شکل‌گیری سبک بصری انیمیشن‌های ایرانی، مقایسه شخصیت‌های ادبیات فولکلور با شخصیت‌های انیمیشنی و کارکردهای آموزشی ادبیات فولکلور در انیمیشن.

منابع

- اسماعیلی، زیبا؛ خجسته، معصومه. (۱۴۰۰). مؤلفه‌های ادبیات عامیانه در حکایت‌های هفت‌پیکر. فصلنامه علمی-تخصصی مطالعات زبان فارسی، ۸، ۳۸-۲۱
- ازهری راد، مهدی؛ شیخ‌مهدی، علی؛ افهمی، رضا. (۱۳۹۰). صورت‌های افلاطونی و ارسطویی فلسفه فیلم. نشریه هنرهای زیبا-هنرهای نمایشی و موسیقی، ۴۴، ۵-۱۲.
- امینی، کیمیا. (۱۳۹۷). فانتزی و هفتخوان رستم با رویکرد به بازتاب تخیلی تصاویر. فصلنامه نقد کتاب کودک و نوجوان، ۱۷، ۱۴۹-۷۰۱.
- بسته‌نگار، مهرنوش. (۱۴۰۰). رقص، سرمایه‌ای نمادین؛ گزینه‌ای برای توسعه گردشگری ایران. نشریه علمی باغ نظر، ۱۸(۹۶)، ۹۵-۱۰۴.
- بزرگ بیگدلی، سعید؛ اکبری گندمانی، هیبت‌الله؛ محمدی کله‌سر، علیرضا. (۱۳۸۶). نمادهای

جاودانگی (تحلیل و بررسی نماد دایره در متون دینی و اساطیری). نشریه علمی-پژوهشی

گوهر گویا، (۱)، ۷۹-۹۷

زین‌العابدینی، پیام؛ امیری، بهاره. (۱۴۰۰). مطالعه ظرفیت و جایگاه مؤلفه‌های فانتزی داستان‌های

عامیانه ایرانی در هویت‌سازی انیمیشن ملی، ۸۵ (۲۲)، ۱۵۸-۱۳۹.

بودریار، ژان. (۱۳۹۷). *وانموده‌ها و وانمود. ترجمه: پیروز ایزدی. تهران: نشر ثالث.*

ثامتی، مژده؛ سجودی، فرزانه؛ سپهران، کامران. (۱۳۹۶). محاکات و روایت از دیالوگ‌های افلاطون‌های

تا درام‌های خواندنی مدرن. *نشریه نقد و نظریه ادبی*، (۳)، ۱۰۳-۱۲۸

جعفری (قنواتی)، محمد. (۷ بهمن ۱۳۹۸). ادبیات شفاهی. مرکز دائرةالمعارف بزرگ اسلامی. مشاهده

در تاریخ ۱۹ اردیبهشت ۱۴۰۳، از <https://www.cgie.org.ir/fa/article/238328/>

_____ (۱۳۸۴ الف). ویژگی‌های ادبیات شفاهی. *نشریه کتاب ماه کودک و نوجوان*،

۹۳، ۷۷-۸۰

_____ (۱۳۸۴ ب). هزار و یک شب و ادبیات شفاهی. *نشریه کتاب ماه هنر*،

۸۱-۸۲، ۶۴-۷۳.

چادویک، مونرو؛ چادویک، کرشوا. (۱۳۷۶). *رشد ادبیات. ج اول. ترجمه: فریدون بدره‌ای. تهران:*

انتشارات علمی فرهنگی

حسنائی، محمدرضا؛ جمشیدی، محمدجواد. (۱۳۹۳). بررسی ساختار فرمی انیمیشن‌های بی‌کلام در

دوران طلایی. *فصلنامه علمی-پژوهشی دانشگاه هنر*، ۹، ۸۳-۹۶.

حسنعلی پور، حسن. (۱۳۹۵). فولکلور، ادبیات عامیانه. *فصلنامه رشد زبان و ادب فارسی*، ۱۱۷،

۳۸-۴۱.

حنیف، محمد. (۱۳۸۸). ویژگی‌های قصه‌های عامه فارسی. *فصلنامه فرهنگ مردم ایران*، ۱۷، ۳-۱۸.

خالقی‌پور، بشیر. (۱۳۸۹). مفهوم شناسی ادبیات عامه‌پسند متعهد ایرانی. *دین و ارتباطات*، ۳۷-۳۸،

۶۳-۸۹.

خجسته، فرامرز؛ بهمنی چاهستانی، مریم. (۱۳۹۷). فانتزی در قصه‌های عامیانه هرمزگان. *نشریه*

پژوهشنامه فرهنگی هرمزگان، ۴، ۲۴-۴۳.

خسروی فسایی، علیرضا؛ تاجیک اسماعیلی، سمیه؛ تربتی، سروناز؛ نیرومند، لیلا. (۱۳۹۹). بازنمایی

مهارت‌های ارتباطی در پویانمایی‌های ایرانی و غیر ایرانی با نگاه کلیشه‌ی جنسیت.

نشریه پژوهش‌نامه زنان، ۲، ۷۶-۵۹

خطایی، سوسن. (۱۳۹۰). نقش فرهنگ و هنر ایران بر اقتباس ادبی در فیلم‌های پویانمایی ایران، جلوه هنر-دوره جدید، ۶، ۵-۱۴.

ذوالفقاری، حسن. (۱۳۹۳). ساختار پیرنگ (طرح) در قصه‌های عامیانه فارسی. فصلنامه پژوهش‌های ادبی، ۴۶، ۹۹-۱۲۴.

رحمانیان کوشکی، م. (۱۳۹۲). بررسی زبان روایت در داستان‌ها امیرارسلان و حسین کرد شبستری (پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه یزد)

زین‌العابدینی، پیام؛ شفیع‌یون، حوری. (۱۴۰۲). کلیشه‌سازی جنسیتی و بازنمایی زنان در سینمای ایران. فصلنامه علمی جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر، ۵(۲)، ۱۹-۳۵.

زینی‌وند، تورج؛ نقه‌الاسلامی، مژگان. (۱۳۹۳). نظریه محاکات و ادبیات تطبیقی. دومین همایش ملی ادبیات تطبیقی دانشگاه رازی، کرمانشاه.

سپه‌وند، مسعود؛ ارشد، معصومه. (۱۳۹۲). نقد و بررسی عناصر عمده عامیانه در محبوب‌القلوب ممتاز فراهانی (داستان عامیانه دوره صفویه). مجله علمی-پژوهشی زبان و ادبیات فارسی، ۹، ۱۱-۲۱.

سالیوان، کارل؛ سومر، گری؛ الکساندر، کیت. (۱۳۹۰). ایده‌هایی برای انیمیشن کوتاه. ترجمه: تورج سلحشور. تهران: انتشارات کتاب آبان.

سلمان، صدیقه. (۱۳۹۶). بررسی تخیل و فانتزی در سینمای انیمیشن. مطالعات هنر و فرهنگ، ۲(۳)، ۱-۱۶.

شاه‌قاسمی، احسان؛ خالقی‌پور، مریم. (۱۳۹۹). انیمیشن‌های فانتزی و تخیل کودکان: یک مطالعه کیفی. مجله جهانی رسانه، ۱۵(۲)، ۱۰۷-۱۳۵.

صادقی‌شهپر، رضا؛ بهنام‌خو، زهره. (۱۳۹۷). شگردهای فانتزی‌سازی در داستان‌های «محمدرض شمس»، ۴۹، ۱۲۳-۱۵۲.

صفورا، محمدعلی؛ افشارمه‌اجر، کامران؛ حسینی شکیب، فاطمه. (۱۳۹۲). بررسی ساختاری انیمیشن تلویزیونی و ارائه الگوی تحلیل متن. نشریه هنرهای زیبا-هنرهای نمایشی و موسیقی، ۱۹(۱)، ۷۱-۸۲.

_____ (۱۳۹۹). انیمیشن و زندگی روزمره: از دریچه مطالعات فرهنگی. تهران: دانشگاه

هنر.

ضیایی، محمد رفیع. (۱۳۸۵). ادبیات و پویانمایی. فارابی، ۶۲، ۱۲۳-۱۳۸.

- طاهری، علیرضا؛ کشتی‌آرا، مهرداد. (۱۴۰۱). واکاوی مفهوم گروتسک در ادبیات و نقاشی (دوره رنسانس). نشریه رهپویه هنر، (۱)۵، ۲۷-۳۷.
- طاهری، محمد. (۱۳۸۸). نگاهی به سیر آرا و عقاید درباره نظریه محاکات. فصلنامه ادب پژوهی، ۳(۱۰)، ۲۰۸-۲۲۶
- طهماسبی، ارسلان؛ عزیزی، وریا. (۱۴۰۰). طراحی خانه موسیقی سنندج با تأکید بر نقش موسیقی فولکلور در معماری. فصلنامه معماری سبز، ۲۴، ۳۱-۳۸.
- فرزاد، عبدالحسین. (۱۳۹۲). درباره نقد ادبی، چاپ ششم، تهران: قطره.
- قبادی، فرزانه؛ حسنائی، محمدرضا. (۱۳۹۵). شیوه‌های بیانی تکنیک تمام‌ورف در بازنمایی تخیل شاعرانه در انیمیشن. نشریه هنرهای زیبا- هنرهای نمایشی و موسیقی، ۲۱(۲)، ۲۵-۳۲
- قربان‌پور آرانی، حسین. (۱۳۸۸). تقلید از دیدگاه نقد ادبی. مجله مطالعات و نقد ادبی، ۱۴-۱۵، ۷۱-۹۳.
- قلی‌زاده تاجی بیوک، فاطمه. (۱۳۹۹). مطالعه بازنمایی مسائل اجتماعی و سیاسی در انیمیشن‌های مستقل و تجربی دهه ۸۰ بریتانیا (پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه هنر)
- کرم‌اللهی، نعمت‌الله؛ حسنی، محمد. (۱۳۹۶). مبانی نظری مفهوم بازنمایی با تأکید بر ابعاد معرفت‌شناختی. معرفت فرهنگی اجتماعی، ۴، ۴۵-۶۸
- گلپایگانی، علیرضا. (۱۳۸۹). انیمیشن ملی. رشد آموزش هنر، ۴(۷)، ۲۰-۲۴.
- گودرزی، حجت؛ گودرزی، کورش. (۱۳۹۲). تجلی رقص‌های اساطیری در سماع عرفانی. فصلنامه علمی پژوهشی عرفانیات در ادب فارسی، ۱۲۴-۱۴۵.
- مجیدی، نسیم؛ شاه‌شوازی، زهرا. (۱۳۸۹). بررسی مقایسه‌ای تخیل کودکان در تعامل با قصه شفاهی و کارت‌تون. نشریه مطالعات رسانه‌ای، ۱۱، ۹۷-۱۲۴.
- محبوب، محمدجعفر. (۱۳۸۶). ادبیات عامیانه ایران. تهران: نشر چشمه.
- مظاهری، سهراب. (۱۳۸۶). درآمدی بر ماهیت ارتباطی فولکلور (تحلیل معنا و پیام در عناصر فرهنگ مردم). نجوای فرهنگ، ۵ و ۶، ۳-۲۰.
- همائی، جلال‌الدین. (۱۳۹۴). فنون بلاغت و صناعت ادبی. تهران: نشر هما.
- Akshaya, A. & Challerian, S. (2021). Anthropomorphism in Animation- Disney's movie Zootopia and Animated Series Beastars. *Annals of Romanian Society for Cell Biology*, 25(6), 8875-8881.
- Chang, Y. & Chen, Y. (2018). The Analysis of Animation Narration for Short Animation-

- IEEE International Conference on Advanced.The Short Film: CARN
.Manufacturing (ICAM)
- Cirlot, Je (2002): *A dictionary of symbols*. New york: Philosophical library
- Hall, S. (1997). *Cultural Representations and Signifying Practices: The Work of Representation*. London: Sage Publications.
- Harris, M. & Husbands, L. & Taberham, T. (2019). *Experimental Animation: From Analogue to Digital*. London: Routledge.
- Leopardi, E. (2021). *The Morbid Subject: A New Morphology for Analysis of the Phenomenon of Metamorphosis in Literature* (Doctoral dissertation, University of Dublin).
- LeQuesne, E. (2022). From the Grotto to the Grotesque: Puppets, Folklore and the Uncanny. *Journal of Theatre and Drama Studies*, 8(1). 51-67.
- Peng, C. (2016). *Art characteristics of experimental animation short film studies under the background of new media*. In Proceedings of the 2016 2nd International Conference on Education Technology, Management and Humanities Science. Atlantis Press.
- Sazyek, E. (2024). The Appearance of Grotesque Forms in Crystal Manor Tales. *Folklore: Electronic Journal of Folklore*, 92, 145-166.
- Shavkatovna, Sh. & G'ulomovna, Q. (2021). Linguacultural Features of Symbol and Metaphor. *International Journal on Integrated Education*, 4(10), 172-176.
- McNeill, L. (2013). *Folklore Rules: A Fun, Quick, and Useful Introduction to the Field of Academic Folklore Studies*. Logan: Utah State University Press.
- Mdoka, W. (2022). Anthropomorphism and Anthropocentrism: Human-Animal Ontology and the Environment. *The Criterion*, 13(6), 132-156.
- Wardaningsih, A. & Woro Kasih, E. (2022). Counter Discourse of Masculinity in Avengers: End Game Movie. *Journal of Arts and Education*, 2(2), 1-9.
- Zong, M. (2020). Research on Character Expression Shaping in Animation Movies. Atlantis Press, 416, 151-155.