

The Potential of Selected Narratives from Tazkirat al-Awliya for Animated Screenplay Writing

Fatemeh Sadat Hosseini Nami

MA in Dramatic Literature, Department of Media Arts, Faculty of Religion and Media, IRIB University, Qom, Iran. fsh.nami@gmail.com

Mohammad Shakibadel

Assistant Professor, Department of Dramatic Literature, Faculty of Arts, Islamic Azad University, Qom, Iran (Corresponding Author). shakibadel@gmail.com

Mohsen Karami 

Assistant Professor, Department of Media Arts, Faculty of Religion and Media, IRIB University, Qom, Iran. mohsenekarami@gmail.com

Abstract

Objective: The aim of this study is to elucidate the dramatic potential of selected narratives from Tazkirat al-Awliya for the purpose of writing animated screenplays. Accordingly, the research seeks to identify the inherent dramatic elements within this work and to propose practical ways to adapt them for animation.

Methodology: This research employs narrative analysis. Specifically, the accounts of "Ma'ruf Karkhi," "Hasan Basri," "Junayd Baghdadi," "Rabi'a," "Abu Sa'id Abu'l-Khayr," and "Malik Dinar" were purposefully selected as case studies. The dramatic elements present in each narrative were then examined and analyzed. Finally, for each account, an example or idea for

Cite this article: Hosseini Nami, F. S., Shakibadel, M., & Karami, M. (2025). The potential of selected narratives from Tazkirat al-Awliya for writing animation screenplays. *Journal of Religious Media Studies*, 7(26): 96-128.

<https://doi.org/10.22034/jmrs.2025.488339.1217>

Received: 2024/11/23 **Revised:** 2025/01/12 **Accepted:** 2025/02/04 **Published online:** 2025/08/05

© The Author(s).

Article type: Research Article

Published by: IRIB University



visualization in the form of animation—aligned with the content of the narrative—was suggested for use in animated screenplay writing.

Findings: Most dramatic elements—including beginning, middle, and end, conflict, turmoil, complexity, crisis, tension, and others—are potentially present in the selected narratives of Tazkirat al-Awliya. "Potentially" here means that the elements extracted from the original text of each narrative do not necessarily encompass all the theoretical features of dramatic elements. Certain elements, such as the separation of loved ones and the union of opposites, were not found in any of the narratives, while irony appeared in half of the narratives and was absent in the other half. Elements like harmony and monologue were also absent in two of the narratives.

Discussion and Conclusion: Based on the dramatic elements identified in the selected narratives of Tazkirat al-Awliya, as well as the compatibility of their content with the characteristics of animation, these narratives possess the necessary potential to be adapted into dramatic works, particularly animated productions.

Keywords: Dramatic potential, narrative, Tazkirat al-Awliya, animated screenplay, dramatic elements.

ظرفیت روایت‌های منتخب تذکره‌الاولیاء برای نگارش فیلمنامه انیمیشن

فاطمه سادات حسینی نامی

کارشناسی ارشد ادبیات نمایشی، گروه، دانشکده دین و رسانه، دانشگاه صداوسیما، قم، ایران؛

fsh.nami@gmail.com

محمد شکیبادل

استادیار گروه ادبیات نمایشی، دانشکده هنر، دانشگاه آزاد، قم، ایران (نویسنده مسئول). shakibadel@gmail.com

محسن کرمی

استادیار گروه هنرهای رسانه‌ای، دانشکده دین و رسانه، دانشگاه صداوسیما، قم، ایران.

mohsenekarami@gmail.com

چکیده

هدف: هدف این پژوهش، تبیین ظرفیت‌های نمایشی برخی از روایت‌های تذکره‌الاولیاء برای نگارش فیلمنامه انیمیشن است و بر همین اساس به دنبال کشف عناصر درام موجود در

استناد به این مقاله: حسینی نامی، فاطمه سادات؛ شکیبادل، محمد؛ کرمی، محسن (۱۴۰۴). ظرفیت روایت‌های منتخب تذکره‌الاولیاء برای نگارش فیلمنامه انیمیشن. مطالعات دینی رسانه، ۷ (۲۶): ۹۶-۱۲۸.

<https://doi.org/10.22034/jmrs.2025.488339.1217>

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۰۹/۰۳ تاریخ اصلاح: ۱۴۰۳/۱۰/۲۳ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۱۱/۱۶ تاریخ انتشار آنلاین: ۱۴۰۴/۰۵/۱۴

ناشر: دانشگاه صدا و سیما

نوع مقاله: پژوهشی

© نویسندگان.



این اثر و کاربردی کردن آن‌ها برای استفاده در انیمیشن می‌باشد.

روش‌شناسی پژوهش: این پژوهش از روش تحلیل روایت بهره برده است، به این صورت که اذکار «معروف کرخی»، «حسن بصری»، «جنید بغدادی»، «رابعه»، «ابوسعید ابوالخیر» و «مالک دینار» به‌عنوان نمونه هدفمند انتخاب شده و سپس عناصر درام موجود در هر ذکر (روایت) مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته است. درنهایت نیز مثال یا ایده‌ای برای به تصویر درآمدن در قالب انیمیشن متناسب با محتوای هر ذکر، به‌منظور کاربست آن در نگارش فیلمنامه انیمیشن پیشنهاد شده است.

یافته‌ها: بیشتر عناصر درام از جمله آغاز، میانه و پایان، ستیز، آشفتگی، پیچیدگی، بحران، کشش و غیره در روایت‌های منتخب تذکره‌الاولیاء به صورت بالقوه حضور دارد. منظور از بالقوه این است که آنچه به‌عنوان عناصر درام از دل متن اصلی هر روایت استخراج شده است، الزاماً تمامی ویژگی‌های نظری عناصر درام را دربر نمی‌گیرد. برخی از عناصر مانند تفکیک احباب و اجتماع ضدین در هیچ‌یک از روایت‌ها کشف نشدند و عنصر کنایه نیز در نیمی از روایت‌ها حضور داشته و در نیمی دیگر یافت نشد. عناصر هماهنگی و منولوگ نیز در دو مورد از روایت‌ها دیده نشدند.

بحث و نتیجه‌گیری: با توجه به عناصر درام کشف‌شده از روایت‌های منتخب تذکره‌الاولیاء و همچنین تناسب محتوای این روایت‌ها با ویژگی‌های قالب انیمیشن، این روایت‌ها ظرفیت لازم برای تبدیل شدن به یک اثر نمایشی به‌ویژه انیمیشن را دارا هستند.

کلیدواژه‌ها: رسانه، هنر، نمایش، ظرفیت نمایشی، روایت، تذکره‌الاولیاء، انیمیشن.

مقدمه

روایت‌ها برای به‌نمایش درآمدن در قالب‌های مختلف تئاتر، فیلم و غیره، نیازمند تبدیل شدن به «متن نمایشی» هستند. متن نمایشی، متنی است که حاوی عناصر «درام» باشد که بر اساس نظریه ارسطو، این عناصر شامل طرح، شخصیت، گفتار و انگاره است که خود طرح نیز آغاز، میانه و پایان، ستیز، هماهنگی، اجتماع ضدین، تفکیک احباب، آشفتگی،

پیچیدگی، بحران، کشش، تعلیق و کنایه را در بر می گیرد (قادری، ۱۳۸۰: ۴۳). برخی از این عناصر را که «ظرفیت های نمایشی» نیز می نامیم، گاهی در «روایت» هم وجود دارند، اما ممکن است مانند متن نمایشی که به صورت ذاتی هدف اصلی آن به اجرا در آمدن است، آشکار نباشند.

حال اگر بخواهیم مبتنی بر روایت، متن نمایشی تهیه کنیم که برای ساخت فیلم در قالب انیمیشن مورد استفاده قرار گیرد، علاوه بر کشف و آشکار سازی ظرفیت های نمایشی در آن روایت، باید متن نمایشی متناسب با قالب انیمیشن تدوین شود. این موضوع مستلزم شناخت انیمیشن و شباهت ها و تفاوت های آن با سایر قالب های نمایشی است. انیمیشن را می توان فرآیند تبدیل مجموعه ای از تصاویر ایستا به تصاویر متحرک دانست. به عبارتی در فیلم انیمیشن اشیاء و مواد بی جان حرکت کرده و زنده می شوند، شخصیت می یابند و زندگی می کنند. در واقع خصایص انسانی را می پذیرند و مانند انسان ها زندگی می کنند (منصوریان، ۱۳۷۵: ۲۷). یکی از تفاوت های مهم انیمیشن با سایر قالب های فیلم در این است که برای به تصویر کشیدن اموری غیر عادی یا فرا واقعی (که طبعاً از طریق بازی بازیگران و در قالب فیلم های غیر انیمیشن دشواری هایی به همراه دارند) می توان از انیمیشن به سادگی بهره برد. انیمیشن ها این قابلیت را دارند که از محدودیت های فضای رئالیستی فاصله بگیرند، از سخن گفتن و انسان نمایی حیوانات گرفته تا تصویر کردن قهرمان های ابر انسانی و صحنه های آخرالزمانی و غیره. اما در این میان امور مافوق بشری ای مانند کرامات و معجزات بزرگان معنوی و دینی نیز دست بر قضا از همین مقوله ها هستند و قواعد فضای رئالیستی را می شکنند. به عبارت دیگر نمی توان چنین اموری را به سادگی در قالب فیلم های مرسوم با بازیگران و غیره به تصویر کشید و به همین دلیل است که قابلیت انیمیشن مطرح می شود. گذشته از این که حتی اگر به لحاظ فنی هم، چنین امکانی فراهم باشد، اقتضائات و ویژگی های حاکم بر انیمیشن نقش بسیار مهمی در باور پذیری مخاطب دارند و این امر از جنبه های فنی نیز چه بسا مهم تر است.

کتاب تذکره الاولیاء اثر فریدالدین عطار نیشابوری، مجموعه ای از اذکار است که در آن



به مقاطعی از وقایع زندگی و شرح حال برخی عرفا پرداخته شده است. ساختار کلی هر ذکر، شامل سه قسمت است: در بخش اول، چند سطری با هدف بزرگداشت و بیان صفات پسندیده هر عارف نگاشته شده؛ در بخش دوم، وقایع خاصی از زندگی وی، حکایت می‌شود و در بخش سوم، برخی گفته‌های آن عارف بازگو می‌گردد. هر یک از اذکار در تذکره‌الاولیاء را می‌توان یک «روایت» محسوب نمود؛ به‌ویژه بخش دوم در هر ذکر که به وقایع زندگی هر عارف می‌پردازد و حاوی شرح یک یا چند رویداد است، زیرا «روایت» به زبان ساده عبارت است از «بازنمایی یک یا مجموعه‌ای از رویدادها» (ابوت، ۱۳۹۷: ۴۰).

با مواردی که بیان شد و ویژگی‌هایی که ذکر گردید، می‌توان بیان کرد در تذکره‌الاولیاء، ما چنین فضایی از قبیل پرداخت به امور مافوق بشری همچون کرامات بزرگان معنوی را داریم. به بیان ساده‌تر، بهترین قالب برای اقتباس از تذکره‌الاولیاء، انیمیشن خواهد بود، زیرا هم در فیلمنامه به علت رابطه سازگارانۀ مخاطب و هم در سبک ساخت آن و خاصیت پرداخت تصاویر غیرممکن، امور مافوق بشری در تناسب با ویژگی‌های انیمیشن و اقتضائات آن است.

بنابراین به‌طور خلاصه باید گفت مسأله اصلی این پژوهش، تجزیه و تحلیل ظرفیت‌های نمایشی برخی اذکار تذکره‌الاولیاء به‌عنوان منبع اقتباس برای نگارش یک متن نمایشی متناسب با قالب انیمیشن و ویژگی‌های آن است. متناسب با این مسأله، سؤالات اصلی و فرعی این تحقیق به‌صورت زیر درآمده است: «چگونه می‌توان از ظرفیت‌های نمایشی روایت‌های منتخب تذکره‌الاولیاء برای نگارش فیلمنامه انیمیشن استفاده نمود؟» به‌عنوان سؤال اصلی، و «عناصر درام (طرح، کاراکتر، گفتار و انگاره) در متن روایت‌های منتخب تذکره‌الاولیاء چیست؟» به‌عنوان سؤال فرعی. در این پژوهش، روایت‌های منتخب شامل ذکر «معروف کرخی»، ذکر «حسن بصری»، ذکر «جنید بغدادی»، ذکر «رابعه»، ذکر «ابوسعید ابوالخیر» و ذکر «مالک دینار» است.

در باب ضرورت و اهمیت پرداختن به مسأله فوق باید گفت هنرهای دیداری و آوایی، به‌ویژه فیلم‌سازی و انیمیشن، توانایی انتقال مفاهیم فلسفی و معرفتی به شیوه‌ای عمیق‌تر از

گفتار صرف را دارند. با این حال، انیمیشن‌های مدرن خارجی اغلب بر نگرش‌های مادی‌گرایانه تمرکز کرده و از ظرفیت‌های انسانی و فرامادی غفلت می‌کنند؛ البته در مقابل، انیمیشن‌هایی مانند کوکو،^۱ روح^۲ و درون‌ویرون^۳ با پرداختن به موضوعاتی همچون عالم پس از مرگ و نفس انسان، ارتباطی مؤثر با مخاطب برقرار می‌کنند. در این میان برای تولید انیمیشن‌هایی با جهان‌بینی اسلامی که بتواند مفاهیم عرفانی و فلسفی را به مخاطب ایرانی منتقل کند، روایت‌های عرفانی موجود در متون کهن ایرانی، مانند تذکره‌الاولیاء، منبعی ارزشمند به‌شمار می‌روند. اقتباس از این متون نه تنها با فرهنگ ایرانی سازگار است، بلکه می‌تواند به تقویت ارتباط نوجوانان با مفاهیم عمیق فلسفی و عرفانی کمک کند.

پیشینه پژوهش

۱. آقاحسینی و همکاران (۱۳۹۴) در مقاله با عنوان «بررسی ظرفیت‌های نمایشی حکایت «زن پارسا»ی الهی‌نامه عطار برای اقتباس نمایشی» درصدد هستند ظرفیت‌های نمایشی حکایت «زن پارسا» از الهی‌نامه عطار نیشابوری را برای اقتباس در قالب نمایش بررسی کنند. به عبارتی هدف این پژوهش شناسایی عناصر دراماتیک و جنبه‌های روایی این حکایت برای تبدیل آن به یک اثر نمایشی است. پژوهش به شیوه تحلیل محتوای کیفی انجام شده است. ابتدا ساختار حکایت از جنبه‌های مختلف نظیر روایت، شخصیت‌پردازی، گره‌افکنی، و نقطه اوج بررسی شده و سپس این ویژگی‌ها با اصول نگارش فیلمنامه و نمایش تطبیق داده شده‌اند. یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد که حکایت «زن پارسا» به دلیل روایت تأثیرگذار، کشمکش‌های درونی شخصیت‌ها، و پیام اخلاقی قوی، ظرفیت بالایی برای اقتباس نمایشی دارد. همچنین ساختار داستان با اصول دراماتیک نظیر تعلیق، نقطه عطف و گره‌گشایی هماهنگ است. این ویژگی‌ها، حکایت را به گزینه‌ای مناسب برای تبدیل به یک اثر نمایشی جذاب و تأثیرگذار تبدیل می‌کند.

1. Coco (2017)
2. Soul (2020)
3. Inside Out 1 (2015)

۲. پرتوی‌راد و شهباء (۱۳۹۴) در مقاله‌ای با عنوان «واکاوی ظرفیت‌های نمایشی و مقایسه تطبیقی اقتباس‌های داخلی و خارجی از منطق الطیر عطار نیشابوری» درصدد هستند به تحلیل ظرفیت‌های نمایشی اثر عرفانی منطق الطیر عطار نیشابوری بپردازند. به عبارتی هدف پژوهش این است که چگونه اثر نامبرده می‌تواند به‌عنوان منبع الهام برای اقتباس‌های نمایشی به‌کار رود. همچنین اقتباس‌های داخلی و خارجی از این اثر با هم مقایسه می‌شوند تا تفاوت‌ها و شباهت‌های موجود در برداشت نمایشی آن‌ها آشکار شود. این پژوهش با رویکرد تطبیقی انجام شده و به تحلیل محتوای متنی منطق الطیر و اقتباس‌های نمایشی از آن می‌پردازد. در این راستا، نسخه‌های داخلی و خارجی بررسی شده و نحوه پرداخت به موضوعات عرفانی، شخصیت‌ها و ساختار نمایشی تحلیل شده است. نتایج پژوهش نشان می‌دهد که منطق الطیر به دلیل روایت‌های چندلایه، شخصیت‌های نمادین، و مضامین عمیق عرفانی، ظرفیت بالایی برای اقتباس نمایشی دارد. اقتباس‌های داخلی بیشتر بر حفظ محتوای عرفانی و مفاهیم اخلاقی تأکید داشته‌اند، در حالی که اقتباس‌های خارجی بیشتر به جنبه‌های نمایشی و بصری اثر پرداخته‌اند. این مقایسه، تنوع در رویکردهای نمایشی به این اثر را نشان می‌دهد.

۳. بنی‌اسدی و صرفی (۱۴۰۲) در مقاله‌ای با عنوان «الگوی گسترش ایده داستانی در اقتباس پویانمایی امیرارسلان نامدار» به دنبال شناسایی ظرفیت‌های داستانی و روایی موجود در داستان «امیر ارسلان نامدار» برای نگارش فیلمنامه انیمیشن هستند. پژوهش مذکور تلاش دارد الگویی برای گسترش ایده‌های داستانی این اثر ارائه دهد که هم اصالت فرهنگی آن را حفظ کند و هم با نیازهای رسانه‌ای و مخاطبان امروزی هماهنگ باشد. این پژوهش با رویکرد کیفی انجام شده و از روش تحلیل محتوای متنی استفاده کرده است. در این فرآیند، داستان «امیر ارسلان نامدار» از جنبه‌های روایی، ساختار دراماتیک و قابلیت‌های تصویری بررسی شده است. همچنین اصول فیلمنامه‌نویسی برای انیمیشن و الزامات آن در تطبیق با داستان مدنظر قرار گرفته است. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که «امیر ارسلان نامدار» به دلیل ساختار دراماتیک قوی، شخصیت‌پردازی پویا و تنوع

موقعیت‌های داستانی، ظرفیت بالایی برای تبدیل به یک انیمیشن جذاب دارد. با این حال، برای انطباق بهتر با مخاطب کودک و نوجوان، نیاز به ساده‌سازی و تعدیل برخی عناصر پیچیده داستان وجود دارد. الگوی پیشنهادی پژوهش، شامل ایجاد تغییراتی در ترتیب رویدادها و افزودن جزئیات بصری است که بتواند داستان را با نیازهای بصری و دراماتیک انیمیشن سازگار کند.

۴. پرتوی راد (۱۴۰۱) در مقاله با عنوان «تحلیل ظرفیت‌های پویانمایی (انیمیشنی) حکایت «اسب آبنوس» هزار و یک شب» درصدد است به بررسی ظرفیت‌های انیمیشنی حکایت «اسب آبنوس» از مجموعه داستان‌های هزار و یک شب بپردازد. به عبارتی هدف اصلی، شناسایی عناصر نمایشی و تصویری این حکایت برای اقتباس در قالب پویانمایی است. روش این پژوهش کیفی بوده و با استفاده از تحلیل محتوای داستان «اسب آبنوس»، عناصر تصویری و دراماتیک آن شناسایی شده‌اند. این عناصر شامل موقعیت‌های داستانی، شخصیت‌پردازی، تخیل بصری، و مضامین قابل انتقال به پویانمایی هستند. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که حکایت «اسب آبنوس» به دلیل تخیل غنی، روایت پرکشش، و قابلیت‌های تصویری قوی، پتانسیل بالایی برای اقتباس انیمیشنی دارد. این حکایت به‌ویژه به دلیل صحنه‌های تخیلی نظیر پرواز اسب آبنوس و روایت عاشقانه‌ای که در دل داستان قرار دارد، می‌تواند برای مخاطبان جذاب و مناسب باشد. پژوهش تأکید دارد که این حکایت می‌تواند به‌عنوان منبعی الهام‌بخش برای تولید آثار انیمیشنی خلاقانه مورد استفاده قرار گیرد.

با بررسی پژوهش‌های پیشین در این حوزه می‌توان دریافت که این تحقیقات در برخی جنبه‌ها با مقاله حاضر تفاوت‌هایی دارند. به‌عنوان نمونه، اگرچه برخی پژوهش‌ها به بررسی ظرفیت‌های نمایشی ادبیات عرفانی، از جمله آثار عطار، پرداخته‌اند، اما تمرکز آن‌ها به‌طور عمده بر اقتباس برای نگارش فیلمنامه انیمیشن نبوده است. همچنین در مواردی که انیمیشن یا اقتباسی در نظر گرفته شده، کمتر از ظرفیت‌های نمایشی ادبیات کهن و عرفانی بهره گرفته شده است. در مقابل، پژوهش حاضر تلاش می‌کند با ترکیب این دو موضوع، از ظرفیت‌های

نمایشی ادبیات عرفانی به طور خاص برای نگارش فیلمنامه انیمیشن استفاده کند و به نشر ارزش‌های مغفول‌مانده و پتانسیل‌های موجود در اثر عرفانی تذکره‌الاولیاء برای تولیدات نمایشی در این حوزه کمک کند.

چهارچوب نظری

۱. درام

«درام»، حالتی از داستان است که برای نمایش روی صحنه، طراحی شده و بر اساس قراردادهای «دراماتیک» خاص ساخته شده است (ایلن،^۱ ۱۹۸۰: ۲). با این حال، یک داستان تنها نقشه‌ای برای بازیگری یا به عبارتی اجراست و هنوز به معنای کامل، درام نیست. به بیان دیگر، یک متن نمایشی تا زمانی که اجرا نشده، ادبیات است و می‌توان آن را به عنوان یک داستان خواند. این همان جایی است که حوزه‌های داستان‌روایی، شعر حماسی و درام با هم تلاقی می‌کنند. عنصری که درام را از این نوع داستان‌ها متمایز می‌کند، دقیقاً عنصر «اجرا» و به نمایش گذاشتن است (اسلین،^۲ ۱۹۸۷: ۲۴).

۲. ظرفیت نمایشی

ظرفیت یا جنبه‌های نمایشی، عناصری هستند که به واسطه آن‌ها درام شکل می‌گیرد. بر اساس نظریه ارسطو، این عناصر شامل طرح، شخصیت، گفتار و انگاره است که خود «طرح» نیز آغاز-میانه-پایان، ستیز، هماهنگی، اجتماع ضدین، تفکیک احباب، آشفستگی، پیچیدگی، بحران، کشش، تعلیق و کنایه را دربرمی‌گیرد (قادری، ۱۳۸۰: ۴۳).

۳. انیمیشن

انیمیشن - با پسوند سینمایی - برای نامیدن هر نوع اثری که به روش تک فریم و با

استفاده از اشیاء، مواد مختلف نقاشی و نظایر آن‌ها تهیه شده باشد، استفاده می‌شود (غریب‌پور، ۱۳۷۷: ۳). انیمیشن یک فرم رسانه‌ای به‌شدت بصری است. درست است که فیلم‌های انیمیشن امروزی در مقایسه با گذشته، دیالوگ‌های بسیار خوبی دارد، اما طنز بصری، ویژگی اصلی انیمیشن و جزئی از فراواقعی بودن آن است و آن را از فیلم‌های مدرن تلویزیونی و سینمایی که بیشتر بر دیالوگ تکیه دارند، متمایز می‌کند (بیمونت و لارسون،^۱ ۲۰۲۱: ۷). انیمیشن‌ها به‌خاطر ذات غیرواقعی و توهمی خود می‌توانند به مخاطبان فرصتی برای ایجاد یک تجربه خلاقانه را دهند. توانایی ایجاد دنیاها و شخصیت‌های غیرواقعی در انیمیشن‌ها، مخاطبان را به سفرهای تخیلی می‌برد که در جهان واقعی ممکن نیست. نهایت کارکرد تخیلی‌ترین آثار سینمایی زنده به‌مثابه دیدن یا شنیدن یک خاطره است، اما آثار انیمیشن همچون خواب‌هایی هستند که خودمان دیده‌ایم (جهازی، ۱۳۹۰: ۱۲۵). از کاربردهای انیمیشن می‌توان به آموزش، الگوپردازی و هنجارسازی، مهندسی ذهن و نقش رسانه‌ای، به‌عنوان تبادل فرهنگ‌ها و همچنین شادابی و فرح‌زایی اشاره کرد (همایش ملی انیمیشن ایران، ۱۳۸۸: ۴-۶).

قالب انیمیشن با چندین ویژگی کلیدی مشخص می‌شود که آن را از سایر اشکال نمایش بصری متمایز می‌کند. از نگاه بیمونت و لارسون^۲ این ویژگی‌ها عبارتند از:

الف) بصری بودن: انیمیشن، به‌طور ذاتی یک رسانه بصری است که به‌شدت بر نمایش تصویری متکی است و اغلب بر طنز بصری (مشابه فیلم‌های صامت چارلی چاپلین و باستر کیتون) و فراواقعی بودن، بیشتر از دیالوگ یا عناصر کنش زنده^۳ تأکید می‌کند، البته این به معنای صامت بودن انیمیشن به‌عنوان یک ویژگی نیست؛ هرچند در گذشته انیمیشن‌هایی همچون تام و جری به دیالوگ بی‌توجه بودند، اما انیمیشن‌های امروزی در کنار دیالوگ، بر عناصر تصویری بیشتر تکیه دارند (بیمونت و لارسون، ۲۰۲۱: ۷).

1. Beaumont & Larson
2. Beaumont & Larson
3. live-action
4. Beaumont & Larson

ب) انسان‌نمایی: ^۱ بسیاری از شخصیت‌های متحرک در فیلم انیمیشن، انسان‌نما ^۲ هستند؛ به این معنا که با وجود ظاهر غیرانسانی داشتن (حیوان یا شیء بودن) دارای ویژگی‌های انسانی هستند. این موضوع می‌تواند از ویژگی‌های جزئی انسانی تا رفتار تقریباً کامل مشابه انسان متغیر باشد. به عنوان مثال، شخصیت لایتینگ مک کوئین ^۳ در فیلم انیمیشن «ماشین‌ها» ^۴ را در نظر بگیرید که با وجود ماشین بودن (نیازمند سوخت و یا تعویض چرخ‌ها)، دارای ویژگی‌های انسانی مانند جنسیت، شخصیت و احساسات مشابه یک پسر جوان است (همان: ۹۷-۹۸).

ج) استحکام در جهان داستان: ^۵ برای این که یک دنیای متحرک در فیلم انیمیشن قابل باور باشد، باید از قوانین ثابت پیروی کند، حتی اگر این قوانین خارق‌العاده یا غیرمنطقی باشند. این نوع از یکنواختی به مخاطب اجازه می‌دهد تا ناباوری را به حالت تعلیق درآورد و کاملاً در دنیای انیمیشن غرق شود. به عنوان مثال، در سریال انیمیشن معروف «میکي موس» ^۶ ساخته دیزنی، سازگاری زیادی در جهان داستان و شخصیت‌های پلوتو ^۷ و گوفی ^۸ وجود دارد، با وجود این که این که هر دو سگ‌هایی با سطوح بسیار متفاوتی از ویژگی‌های انسانی هستند (همان: ۹۸). د) زیبایی‌شناسی ^۹ منحصربه‌فرد: سبک‌های بصری انیمیشن می‌توانند بسیار متفاوت باشند، از سبک ساده‌ای مانند انیمیشن «خوک پپا» ^{۱۰} تا تصاویر پیچیده و غنی مانند انیمیشن «سه‌قلوهای بلویل». ^{۱۱} این تنوع در سبک، یکی از ویژگی‌های انیمیشن است که امکان تحقق دیدگاه‌های هنری منحصربه‌فرد و خاص را فراهم می‌کند (همان: ۱۰-۱۱).

1. Anthropomorphism
2. Anthropomorphic
3. Lightning McQueen
4. Cars
5. consistency in world-building
6. Micky Mouse
7. Pluto
8. Goofy
9. Aesthetic
10. Peppa Pig
- 11 . The Triplets of Belleville

۵) آزادی خلاقیت: قالب انیمیشن، سطوحی از خلاقیت و بیان بصری را ممکن می‌سازد که اغلب در فیلم کنش زنده^۱ امکان‌پذیر نیست. این امکان، شامل ایجاد محیط‌ها و سناریوهایی می‌شود که خارق‌العاده و تخیلی هستند که هم برای سازندگان و هم برای مخاطبان، جذاب است (همان: ۱۰-۱۱).

فیلمنامه‌نویسی برای انیمیشن سینمایی با فیلمنامه‌نویسی برای فیلم سینمایی شباهت‌های زیادی دارد، اما به دلیل خصوصیات خود انیمیشن، برخی تفاوت‌ها نیز حائز اهمیت هستند. در نوشتن یک فیلمنامه انیمیشن، دو مسئله اساسی وجود دارد که باید به آن‌ها توجه شود:

۱. چشم‌اندازهای هنری و اکشنِ نفس‌گیر: به دلیل ماهیت تصویری انیمیشن، این ژانر برای ایجاد جذابیت و تأثیرگذاری بیشتر باید از چشم‌اندازهای هنری و صحنه‌های اکشنِ نفس‌گیر بهره‌برد. در داستان، مکان‌ها و شخصیت‌ها باید به گونه‌ای طراحی شوند که به خوبی با زبان تصویری انیمیشن هم‌خوانی داشته باشند (اسکات، ۱۳۹۳: ۱۷۶).

۲. توجه به جزئیات کارگردانی: در انیمیشن به دلیل استفاده از تصاویر و جلوه‌های ویژه، نکات کارگردانی بسیار مهم هستند. نویسنده فیلمنامه باید جزئیاتی از کارگردانی را در فیلمنامه درج کند تا در فرایند تولید، کارگردان بتواند از ایده‌ها و اجراهای خلاقانه استفاده کند (همان: ۱۷۷). برای نویسنده فیلمنامه انیمیشن، این دو عامل مهم می‌توانند به بهبود کیفیت و جذابیت اثر و همچنین به ایجاد دنیای خاص در انیمیشن کمک کنند.

روش‌شناسی پژوهش

این پژوهش از طریق بررسی متن (یا متن کاوی) مورد مطالعه، صورت گرفته است. همان‌طور که از عنوان تحقیق مشخص است، مورد مطالعه در این پژوهش، کتاب

تذکره‌الاولیاء، اثر عطار نیشابوری است که روایت‌های زیر به‌عنوان «نمونه هدفمند» از آن انتخاب شده است: ۱. ذکر «معروف کرخی»، ۲. ذکر «حسن بصری»، ۳. ذکر «جنید بغدادی»، ۴. ذکر «رابعه»، ۵. ذکر «ابوسعید ابوالخیر»، ۶. ذکر «مالک دینار».

روش تحلیل داده‌ها در پژوهش حاضر، متناسب با مسئله تحقیق، روش «تحلیل روایت» انتخاب شده است. روایت‌ها دارای یک آغاز، مجموعه‌ای از کنش‌های مداخله‌کننده و به‌دنبال آن، پایانی هستند (بهمنی، ۱۳۹۴: ۱۱ به نقل از تامپسون، ۱۹۷۸: ۴۷). چنین ویژگی‌های بنیادین در روایت در کنار سازه‌هایی چون شخصیت، درون‌مایه، نظم روایی، صحنه‌پردازی، فضا، زبان، سبک و تکنیک به روایت‌ها هویت می‌بخشند. عنصر اصلی و اساسی در روایت‌ها، تسلسل حوادث و اصل علیت است؛ به این معنی که رویدادهای داستانی به واسطه رابطه علی-معلولی از پی هم می‌آیند و به یکدیگر اتصال می‌یابند (بهمنی، ۱۳۹۴: ۱۲-۱۱).

فرآیند اجرای روش تحلیل روایت به صورت زیر است:

۱. طراحی پژوهش: شناسایی مسئله، بیان مسئله از ابعاد مختلف و بیان هدف و سوالات پژوهش بر اساس مسئله؛
۲. نمونه‌گیری: تعیین فرد یا افراد و یا اسناد معتبر برای شناسایی یک پدیده یا تجربه؛
۳. جمع‌آوری داده‌ها: جمع‌آوری متون میدانی مستند از داستان اشخاص در کلمات خودشان مانند مصاحبه، نامه و خاطره؛
۴. تحلیل داده‌ها: تحلیل داستان شرکت‌کنندگان و بازگویی آن در چارچوبی مشخص و معناسازی آن‌ها با شناسایی تم‌ها یا مقولات از اطلاعات داستان (مانند زمان، محل، طرح و صحنه)؛
۵. بحث و نتیجه‌گیری: نوشتن یافته‌ها و تجزیه و تحلیل و نتیجه‌گیری‌ها (قاسمی و همکاران، ۱۴۰۰: ۴۸۰).

بر اساس آنچه در بخش‌های گردآوری و تحلیل داده آمد، در این پژوهش به‌طور خاص پس از طراحی تحقیق (طراحی سؤالات و اهداف، تعیین پارادایم و رویکرد کلی، انتخاب نمونه) مراحل زیر دنبال می‌شود:

۱. بررسی متن روایت‌های منتخب تذکره‌الاولیاء؛
۲. تجزیه و تحلیل عناصر درام موجود در هر روایت (ذکر) با هدف کشف ظرفیت‌های نمایشی، با توجه به چارچوب مفهومی تحقیق انجام می‌گیرد، به‌صورتی که هر بخش از متن که بر یک عنصر درام دلالت دارد، تبیین می‌شود؛
۳. در هر یک از روایت‌ها، پس از کشف عناصر درام آن‌ها به‌منظور نمایشی شدن، مثال یا ایده‌ای به‌عنوان پیشنهاد برای کاربست آن در نگارش فیلمنامه انیمیشن، ارائه و تبیین می‌شود.

یافته‌ها

همان‌طور که می‌دانیم ساختار متن تذکره‌الاولیاء به‌گونه‌ای است که در آن، ذکر هر یک از اولیای الهی، یک متن منسجم داستان‌گونه نیست، بلکه هر ذکر حاوی نقل‌های متعددی است که هیچ ارتباط معناداری -چه از لحاظ زمانی و چه از لحاظ پیرنگ- با یکدیگر ندارند و ما شاهد نقل‌های کوتاه یا بلند، به‌صورت مجزا هستیم. بنابراین در این بخش از هر ذکر، یک نقل انتخاب شده و مورد بررسی و تحلیل قرار گرفته است.

پیش از بررسی و تحلیل اذکار تذکره‌الاولیاء برای کشف ظرفیت‌های نمایشی آن‌ها، لازم است به این نکته توجه شود که آنچه به‌عنوان عناصر درام از دل متن اصلی هر ذکر استخراج گشته، ساخته و پرداخته شده است، الزاماً تمامی ویژگی‌های نظری عناصر درام را دربر نمی‌گیرند. برای مثال، زمانی که کاراکتری را به‌عنوان کاراکتر مخالف یا رقیب نام‌گذاری می‌کنیم، به این معنا نیست که تمامی ویژگی‌های یک کاراکتر رقیب را داشته باشد، اما همین که در مقابل کاراکتر اصلی قرار گرفته -چه مستقیم و چه غیرمستقیم- کافی است تا به‌مثابه یک عنصر درام بدان نگریسته شود. باید در نظر داشت که نکته پیش گفته‌شده به معنای این نیست که عناصر استخراج‌شده، دقت و صلاحیت کافی را ندارند، بلکه به معنای این است که اذکار گزیده‌شده، به‌صورت بالقوه ظرفیت کافی برای استخراج این عناصر را دارند؛ هرچند به‌صورت بالفعل، تمامی ویژگی‌های نظری هر عنصر درام به‌طور کامل در متن اصلی نیامده باشد.

پس از بررسی و تحلیل هر ذکر، بخشی با عنوان «مثالی برای انیمیشن» مشاهده می‌شود. این بخش تنها ماهیت پیشنهادی دارد و همان‌طور که از عنوان پژوهش نیز مشخص است هدف اصلی، تبیین ظرفیت‌های نمایشی اثر است، اما از آنجا که این ظرفیت‌ها تناسب و ویژگی‌های بالقوه‌ای برای تبدیل شدن به انیمیشن دارند، ما نیز اشاره‌ای مختصر به برخی پیشنهادها در راستای کاربست برای نگارش فیلمنامه انیمیشن می‌کنیم. نکته حائز اهمیت دیگر این است که پیشنهادهایی که برای انیمیشن داده می‌شود، الزاماً یک طرح کامل نیست، بلکه ممکن است تنها قسمتی از متن ذکر برای ایده‌پردازی استفاده شده باشد. به بیان دیگر این پیشنهادها بیشتر در قالب یک اقتباس وفادارانه یا حتی آزاد و فقط ارائه یک مثال مختصر در راستای کمک به فیلمنامه‌نویس انیمیشن هستند.

بر این اساس، نتایج کشف و تجزیه عناصر درام از روایت‌های منتخب و پیشنهاد ایده برای فیلمنامه انیمیشن مرتبط با هر یک از این روایت‌ها به ترتیب زیر است:

جدول ۱: ظرفیت‌های نمایشی روایت «معروف کرخی»

مقوله اصلی	مقوله فرعی	کشف عناصر درام
طرح	آغاز، میانه و پایان	متن با معرفی معروف که به دجله رفته بود تا طهارت بگیرد و مصحف (قرآن) و مصلا (جانماز) را در مسجد نهاده بود، آغاز می‌شود. در این بخش، ما با محیط و وضعیت اولیه ذکر آشنا می‌شویم. در میانه متن، پیرزنی وارد مسجد می‌شود و مصحف و مصلا را برمی‌دارد و می‌برد. معروف به دنبال او می‌رود تا او را متوقف کند. او با احترام و فروتنی با پیرزن سخن می‌گوید و از او می‌پرسد که آیا پسری دارد که قرآن خوان باشد. وقتی پاسخ منفی می‌شنود، از او می‌خواهد که مصحف را برگرداند و مصلا را برای خود بردارد.

مقوله اصلی	مقوله فرعی	کشف عناصر درام
		در پایان، پیرزن از حلم و صبر معروف به شگفت می ماند و هر دو، مصحف و مصلا را سر جایشان می گذارد و از خجالت به سرعت می رود و ناپدید می شود.
	ستیز	۱. ستیز بین معروف و پیرزن از زمانی که پیرزن مصحف و مصلا را از مسجد برمی دارد. ۲. ستیز درونی پیرزن از نحوه برخورد معروف با او. ۳. ستیز درونی معروف به علت تصمیم به چگونگی واکنش به عمل ناپسند پیرزن.
	هماهنگی	تضاد میان عارف مسلک بودن معروف و دزدی پیرزن
	اجتماع ضدین	-
	تفکیک احباب	-
	آشفتگی	دزدی پیرزن
	پیچیدگی	برداشتن و بازگرداندن مصحف و مصلا توسط پیرزن
	بحران	گفت و گوی معروف با پیرزن و واکنش او
	کشش	۱. ورود ناگهانی پیرزن و دزدیدن مصحف، ۲. پیگیری معروف از عمل پیرزن
	تعلیق	۱. ورود ناگهانی پیرزن به مسجد، ۲. سؤال معروف از پیرزن
	کنایه	بیان ارزش مصحف
	محوری	معروف کرخی
	مخالف	پیرزن

مقوله اصلی	مقوله فرعی	کشف عناصر درام
گفتار	دیالوگ	دیالوگ بین معروف و پیرزن
	منولوگ	-
انگاره		صبر، کمک به نیازمندان، ارزش مندی قرآن و برخورد مناسب با گناهکار

ایده برای انیمیشن بر اساس روایت «معروف کرخی»

«آینه زمان»: معروف به دجله می رود تا طهارت بگیرد و قرآن و جانمازش را در مسجد می گذارد. در همین لحظه پیرزنی وارد مسجد می شود و قرآن و جانماز را می دزدد. در همین هنگام از داخل دجله موجوداتی خیالی که با معروف تعامل دارند بیرون می آیند و او را متوجه اتفاق می کنند. پس معروف به دنبال پیرزن می رود تا او را متوقف کند. ناگهان می بیند که نوری دستان پیرزن را در برگرفته است. در نهایت معروف متوجه می شود که قرآن و جانماز می تواند او را به هر زمانی در گذشته و آینده ببرد. معروف، پیرزن را نیز که شاهد ماجرا بوده است با خود همراه می کند. معروف در این سفر به زمان، در هر دوره ای که قرار می گیرد، باید چالش های معنوی و اخلاقی افراد را حل کند و جلوی اتفاقات در آینده را بگیرد. معروف پس از حل کردن چالش های مختلف به زمان خویش بازمی گردد و پیرزن نیز که تمام سفر همراه او بوده است، از کار خود خجالت می کشد و ابراز پشیمانی می کند.

جدول ۲: ظرفیت های نمایشی روایت «حسن بصری»

مقوله اصلی	مقوله فرعی	کشف عناصر درام
طرح	آغاز، میانه و	متن با معرفی حسن و تجارت او آغاز می شود. او یک گوهرفروش است که به تجارت در روم می پردازد و با امیران و وزیران قیصر روم

مقاله اصلی	مقاله فرعی	کشف عناصر درام
	پایان	در ارتباط است. این بخش شامل توضیحات اولیه درباره شخصیت اصلی (حسن) و شغل و فعالیت‌های او است. در میانه متن، حسن به همراه وزیر به صحرا می‌رود و شاهد مراسمی خاص در خیمه‌ای می‌شود. این مراسم شامل حضور سپاهیان، فیلسوفان، پیران و کنیزکان است که هر کدام به نوبت گرد خیمه می‌گردند و سخنانی می‌گویند. در پایان حسن تحت تأثیر سخنان و مراسمی که دیده است، تصمیم به توبه می‌گیرد و به بصره بازمی‌گردد. او سوگند می‌خورد که تا عاقبت کارش معلوم نشود، نخندد. این بخش، نتیجه‌گیری از تجربیات حسن را نشان می‌دهد.
	ستیز	ستیز درونی حسن در تلاقی بین باورهای قبلی او و تجربه‌ای که از مشاهده مراسم روم به دست می‌آورد.
	هماهنگی	رفتار کاراکترها در مراسم روم و ستیز درونی حسن
	اجتماع ضدین	-
	تفکیک احباب	-
	آشفته‌گی	واکنش حسن بصری در مقابل واقعیت مرگ
	پیچیدگی	مشاهده مراسم یادبود پسر قیصر توسط حسن بصری و تصمیم حسن بصری برای تغییر زندگی‌اش
	بحران	حضور در مراسم یادبود پسر قیصر
	کشش	تجارت و سفر به روم و مراسم یادبود پسر قیصر

مقوله اصلی	مقوله فرعی	کشف عناصر درام
	تعلیق	۱. واکنش حسن به خیمه، ۲. فعالیت سپاهیان
	کنایه	-
شخصیت	اصلی	حسن بصری و قیصر
	فرعی	سپاهیان، فیلسوفان، پیران، کنیزکان
گفتار	دیالوگ	دیالوگ بین حسن و وزیر
	منولوگ	منولوگ حسن
انگاره		بی‌ارادگی انسان در برابر خواست خدا، معنای زیستن و هدف از زندگی، پذیرش سرنوشت و رضا و توبه

ایده برای انیمیشن بر اساس روایت «حسن بصری»

«خیمه اسرارآمیز»: حسن، یک گوهرفروش است که به تجارت در روم می‌پردازد و با امیران و وزیران قیصر روم در ارتباط است. روزی حسن به درخواست وزیر به صحرا می‌رود و با یک خیمه اسرارآمیز مواجه می‌شود که هر سال مراسم خاصی در آن برگزار می‌شود. این مراسم شامل حضور سپاهیان، فیلسوفان، پیران و کنیزکان است که هر کدام به نوبت اطراف خیمه می‌گردند و سخنانی می‌گویند. حسن پس از بازگشت به بصره، تصمیم می‌گیرد که به دنبال کشف راز خیمه باشد. پس با دوستان جدیدی آشنا می‌شود که هر کدام توانایی‌های خاصی دارند. او در ماجراجویی‌های مختلفی شرکت می‌کند و با پی بردن به راز خیمه که پذیرش سرنوشت و بی‌ارادگی در برابر خواست خداوند است، توبه کرده و نگاهی به زندگی تغییر می‌کند و در نهایت با کشف این حقیقت، حیات جدیدی را آغاز می‌کند.

جدول ۳: ظرفیت‌های نمایشی روایت «جنید بغدادی»

مقوله اصلی	مقوله فرعی	کشف عناصر درام
طرح	آغاز، میانه و پایان	در ابتدای متن، خلیفه درباره جنید می‌شنود که شب‌ها به عبادت مشغول است و آوازه‌اش منتشر شده است. این خبر باعث حسادت و ناراحتی برخی از افراد می‌شود که زبان به بدگویی از جنید می‌گشایند و او را نزد خلیفه متهم می‌کنند. این شروع داستان، زمینه‌ساز بحران و کشمکش‌های بعدی می‌شود. در میانه متن، خلیفه برای آزمایش جنید تصمیم می‌گیرد یکی از زیباترین کنیزکان خود را با لباس‌های فاخر و جواهرات گران‌بها نزد جنید بفرستد تا او را به وسوسه بیندازد. کنیزک به جنید نزدیک می‌شود و با زاری و التماس از او درخواست می‌کند که با او ازدواج کند. جنید، با وجود همه زیبایی‌ها و زرق و برق‌های دنیوی که در مقابلش قرار دارد، سربه‌زیر انداخته و درنهایت با دمیدن بر کنیزک، او را می‌کشد. در پایان، خلیفه که از این واقعه شوکه شده است، به سراغ جنید می‌رود و از او توضیح می‌خواهد. جنید به خلیفه می‌گوید که این آزمایش، ریاضت‌ها و زحمات چهل ساله‌اش را به خطر انداخته بود و او مجبور شد که چنین واکنشی نشان دهد. خلیفه از کار خود پشیمان می‌شود و اعتراف می‌کند که هر که با مردان حق به ناحق برخورد کند، نتیجه‌ای جز پشیمانی نخواهد داشت.
	ستیز	۱. ستیز میان جنید و خلیفه به علت آوازه جنید که همه‌جا پیچیده است و برای خلیفه خوش‌آمد نیست، ۲. ستیز درونی جنید به هنگام رویارویی با کنیزک، ۳. ستیز درونی خلیفه پس از دیدن نتیجه اعمالش و مرگ کنیزک.

مقوله اصلی	مقوله فرعی	کشف عناصر درام
	هماهنگی	تضاد در شخصیت‌های جنید و خلیفه
	اجتماع ضدین	-
	تفکیک احباب	-
	آشننگی	امتحان کردن جنید با کنیزکی توسط خلیفه
	پیچیدگی	۱. شکایت از جنید به خلیفه و نقشه خلیفه برای آزمودن جنید و رویارویی کنیزک با او، ۲. واکنش جنید به کنیزک و پشیمانی خلیفه
	بحران	فرستادن کنیزک سوی جنید
	کشش	تلاش خلیفه برای وسوسه جنید
	تعلیق	تصمیم خلیفه و واکنش جنید
	کنایه	-
	معموری	جنید
شخصیت	مخالف	خلیفه
	فرعی	کنیزک، خادم خلیفه و صاحب غرضان
گفتار	دیالوگ	۱. دیالوگ بین صاحب غرضان و خلیفه، ۲. دیالوگ بین خلیفه و جنید
	منولوگ	۱. منولوگ جنید، ۲. منولوگ خلیفه
انگاره		ترک غیر حق و حفظ کرامت، استقامت در ایمان و عواقب تکبر و تلاش برای فریب

ایده برای انیمیشن بر اساس روایت «جنید بغدادی»

«عارف و کنیزک»: جنید، فردی است که همیشه مشغول عبادت است و آوازه‌اش همه جا پیچیده است. این خبر باعث حسادت و ناراحتی برخی از افراد می‌شود و زبان به بدگویی از جنید باز می‌کنند و او را نزد خلیفه متهم می‌کنند. خلیفه برای آزمودن ایمان جنید و پایین آوردن اعتبارش، دست به نقشه‌های مختلفی می‌زند که هر کدام باعث خلق موقعیت‌های چالش‌برانگیز و گاهی طنز برای جنید می‌شود. در پایان خلیفه تصمیم می‌گیرد یکی از زیباترین کنیزکان خود را با لباس‌های فاخر و جواهرات گران‌بها نزد جنید بفرستد تا او را به وسوسه بیندازد. کنیزک به جنید نزدیک می‌شود و با زاری و التماس از او درخواست می‌کند که با او ازدواج کند. جنید، با وجود همه زیبایی‌ها و زرق و برق‌های دنیوی که در مقابلش قرار دارد، سربه‌زیر می‌اندازد. کنیزک از این رفتار جنید متعجب می‌شود و تحت تأثیر قرار می‌گیرد. پس جنید کنیز را به سرزمینی شگفت‌انگیز از نباتات و موجودات خیالی زیبایی که هر کدام متناظر عمل انسان‌های نیک در دنیا هستند، وارد می‌کند. با کمک جنید کنیز با دنیای عرفانی و معنوی او آشنا می‌شود و در نتیجه این سفر و توبه کنیز، مسیر جدیدی از زندگی به جنید و همچنین به کنیز نشان داده می‌شود.

جدول ۴: ظرفیت‌های نمایشی روایت «رابعه»

مقوله اصلی	مقوله فرعی	کشف عناصر درام
طرح	آغاز، میانه و پایان	متن با بیدار شدن خواجه از خواب شروع می‌شود. او صدای آوازی می‌شنود و متوجه می‌شود که رابعه، یکی از خدمتکارانش، در حال مناجات با خداوند است. رابعه در مناجات خود از خداوند به خاطر خدمتگزاری‌اش به خواجه شکایت می‌کند، اما همچنان به وفاداری خود نسبت به خدا تأکید می‌ورزد. خواجه با دیدن قنبدیل نوری که بدون زنجیر از بالای سر رابعه آویزان است و تمام خانه را روشن

مقوله اصلی	مقوله فرعی	کشف عناصر درام
		کرده، می‌ترسد. او پس از این مشاهده، رابعه را در روز بعد آزاد می‌کند. در میانه متن، رابعه پس از آزادی از خانه خواجه، به ویرانه‌ای می‌رود که هیچ‌کس نمی‌داند کجاست و در آنجا به عبادت می‌پردازد. او هر شبانه‌روز هزار رکعت نماز می‌خواند و گاهی به مجلس حسن می‌رود. بعد از مدتی، رابعه به مطربی می‌پردازد، اما سپس توبه کرده و در ویرانه‌ای دیگر ساکن می‌شود. او سپس آرزوی حج در دلش می‌افتد و به‌سوی بادیه حرکت می‌کند. در میانه راه، الاغی که بارهایش را حمل می‌کند، می‌میرد. مردم پیشنهاد می‌دهند که بار او را حمل کنند، اما رابعه به توکل به خداوند اصرار می‌ورزد و درنهایت با مناجات با خداوند، الاغ او زنده می‌شود و او به راه خود ادامه می‌دهد. در پایان متن، رابعه در بادیه احساس تنهایی و دلتنگی می‌کند و به خداوند شکایت می‌کند که چرا باید به کعبه برود، درحالی‌که می‌تواند در هر مکانی با خداوند ارتباط برقرار کند. خداوند به دل رابعه نگاه می‌کند که حضور او در دلش است و نیازی به دیدن خانه کعبه نیست. درنهایت، کعبه به استقبال رابعه می‌آید، اما او بیان می‌کند که به‌دنبال دیدار با خداوند است و نه دیدار با خانه سنگی (کعبه).
	ستیز	۱. ستیز درونی رابعه به علت کنیزی خواجه و درخواست برای آزادی‌اش از خداوند و همچنین بین پایبندی به ایمانش با وجود مشکلات دنیوی،

مقوله اصلی	مقوله فرعی	کشف عناصر درام
		۲. ستیز رابعه با جامعه در راستای رهایی از سنت برده‌داری.
	هماهنگی	کنیزی و آزادی
	اجتماع ضدین	-
	تفکیک احباب	-
	آشفستگی	۱. دیدن نور معلق در خانه، ۲. مرگ الاغ رابعه در بیابان
	پیمچیدگی	۱. بیدارشدن خواجه و دیدن نور معلق در خانه و مرگ الاغ در بیابان، ۲. آزادی و ترک خانه خواجه و مناجات رابعه و زنده شدن الاغ او
	بحران	مرگ الاغ رابعه در بیابان
	کشش	۱. نور معلق در خانه، ۲. مرگ الاغ در بیابان، ۳. مطربی رابعه
	تعلیق	۱. بیدارشدن خواجه و شنیدن آواز و دیدن قنديل نور، ۲. مرگ الاغ در بیابان
	کنایه	۱. محدودیت دنیوی و آزادی معنوی، ۲. آزمون‌های الهی و توکل به خدا ۳. توجه به اصل (خداوند) و درگیر نشدن به حواشی
شخصیت	اصلی	رابعه و خواجه
	فرعی	حسن بصری و مردمان
گفتار	دیالوگ	۱. دیالوگ بین خواجه و رابعه، ۲. دیالوگ بین مردمان و رابعه
	منولوگ	منولوگ رابعه
انگاره		توکل به خداوند، گفت‌وگوی صمیمانه با خدا و کرامت‌بخشی بنده از سوی او

ایده برای انیمیشن بر اساس روایت «رابعه»

«معجزات رابعه»: رابعه، کنیزی است که همیشه زمان فراغت از کارهایش مشغول مناجات با خداوند می‌شود. در یکی از شب‌ها که رابعه مشغول عبادت است، خواجه صدای او را می‌شنود و متوجه می‌شود که رابعه، یکی از خدمتکارانش، در حال مناجات با خداوند است. در همین لحظه او با دیدن قندیل نوری که بدون زنجیر از بالای سر رابعه آویزان است و تمام خانه را روشن کرده، می‌ترسد و رابعه را در روز بعد آزاد می‌کند. رابعه پس از آزادی، آرزوی حج در دلش می‌افتد. در مسیر حج معجزات مختلفی از زنده شدن الاغ رابعه در بیابان تا آمدن کعبه به استقبالش اتفاق می‌افتد. سپس رابعه که به دلیل ایمان قوی‌اش، شاهد معجزات مختلفی است که در زندگی‌اش رخ می‌دهد، تصمیم می‌گیرد با این معجزات به مردم کمک کند و در نهایت به یک حقیقت معنوی بزرگ‌تر، یعنی محبت الهی دست می‌یابد.

جدول ۵: ظرفیت‌های نمایشی روایت «ابوسعید ابوالخیر»

مقوله اصلی	مقوله فرعی	کشف عناصر درام
طرح	آغاز، میانه و پایان	داستان با سفر بوسعید به آمل و ملاقات او با شیخ ابوالعباس قصاب آغاز می‌شود. بوسعید در برابر خانه شیخ ابوالعباس ساکن می‌شود و به مراقبت و مشاهده احوال او می‌پردازد. (این مقدمه، زمینه‌ساز روابط و تعاملات بین بوسعید و شیخ ابوالعباس است و نشان‌دهنده تمایل بوسعید به یادگیری و کسب تجربه معنوی از شیخ می‌باشد) در میانه داستان، هنگام شب حادثه‌ای رخ می‌دهد که نقطه عطف داستان است. شیخ ابوالعباس پس از فصد کردن از خانه بیرون می‌آید او دچار خونریزی شده، بوسعید بلافاصله دست او را می‌شوید و لباس‌هایش را تعویض می‌کند. سپس بوسعید جامه

مقوله اصلی	مقوله فرعی	کشف عناصر درام
		شیخ را می‌شوید و خشک می‌کند و دوباره به او باز می‌گرداند. این تعامل نشان‌دهنده احترام و خضوع بوسعید نسبت به شیخ ابوالعباس است. صبح روز بعد، اصحاب مشاهده می‌کنند که جامه شیخ بر تن بوسعید است و جامه بوسعید بر تن شیخ. این امر تعجب همگان را بر می‌انگیزد و شیخ ابوالعباس اعلام می‌کند که نصیب و برکت آن شب به بوسعید رسیده است. شیخ سپس به بوسعید توصیه می‌کند که به مهینه بازگردد. داستان با بازگشت بوسعید به مهینه و وفات شیخ ابوالعباس به پایان می‌رسد. بوسعید با دستورات و اشارات شیخ، بابرکت و فتوح (گشایش‌ها و موفقیت‌های معنوی) به مهینه باز می‌گردد.
	ستیز	ستیز درونی بوسعید به علت چالش‌های معنوی و خدمت به شیخ
	هماهنگی	-
	اجتماع ضدین	-
	تفکیک احباب	-
	آشفتگی	وضعیت بحرانی شیخ پس از فصد
	پیچیدگی	فصد شیخ ابوالعباس و اتفاقات بعد از آن و دستور شیخ به بازگشت بوسعید به مهینه
	بحران	خونریزی شیخ ابوالعباس
	کشش	۱. ورود بوسعید به آمل و اقامت در برابر خانه شیخ، ۲. تغییر لباس‌ها و تعجب اصحاب

مقوله اصلی	مقوله فرعی	کشف عناصر درام
	تعلیق	۱. سردرگمی اصحاب، ۲. دستور شیخ به بازگشت بوسعید به مهینه
	کنایه	مرگ شیخ ابوالعباس
شخصیت	اصلی	ابوسعید و شیخ ابوالعباس قصاب
	فرعی	اصحاب شیخ ابوالعباس
گفتار	دیالوگ	دیالوگ بین ابوالعباس و بوسعید
	منولوگ	منولوگ ابوالعباس
انگاره		خدمت‌گزاری و فروتنی، درک منزلت بزرگان و به‌دست‌آوردن کرامت

ایده برای انیمیشن بر اساس روایت «ابوسعید ابوالخیر»

«سرزمین دل‌ها»: ابوسعید که عارف و اهل تقواست به آمل سفر می‌کند تا با شیخ ابوالعباس قصاب ملاقات کند. ابوسعید در برابر خانه شیخ ابوالعباس ساکن می‌شود و به مراقبت و مشاهده احوال او می‌پردازد. هنگام شب حادثه‌ای رخ می‌دهد. شیخ ابوالعباس پس از فصد کردن از خانه بیرون می‌آید و دچار خونریزی شده، ابوسعید بلافاصله به او کمک می‌کند. صبح روز بعد، اصحاب مشاهده می‌کنند که لباس شیخ بر تن ابوسعید است و لباس ابوسعید بر تن شیخ. این امر تعجب همگان را برمی‌انگیزد و شیخ ابوالعباس اعلام می‌کند که نصیب و برکت آن شب به ابوسعید رسیده است. به همین دلیل ابوسعید به کمک شیخ ابوالعباس به سرزمینی وارد می‌شود که نمایانگر دل‌ها و نیت انسان‌ها است. او با دیدن دل‌های روشن و تاریک، به درک عمیق‌تری از معنویت و حقیقت الهی دست می‌یابد و تلاش می‌کند تا دل‌های تاریک را به روشن تبدیل کند. ورود ابوسعید به این سرزمین باعث رشد بسیاری برای او می‌شود. پس از بازگشت از سرزمین دل‌ها، ابوسعید به دستور شیخ و با گشایش‌های معنوی به محل زندگی خود بازمی‌گردد.

جدول ۶: ظرفیت‌های نمایشی روایت «مالک دینار»

مقوله اصلی	مقوله فرعی	کشف عناصر درام
طرح	آغاز، میانه و پایان	آغاز داستان با معرفی شخصیت اصلی، مالک که دنیادوست و دارای ثروت زیاد است شروع می‌شود. او به دنبال تولیت مسجد جامع دمشق است و برای رسیدن به این هدف، به مسجد رفته و یک سال پی در پی عبادت می‌کند. در میانه داستان، مالک به شدت با خود درگیر می‌شود و از عبادت ریاکارانه خود پشیمان می‌شود. او در شبی که تنها مانده، با صدایی از عود خود روبه‌رو می‌شود که او را به توبه و راستی آزمایی دعوت می‌کند. این بخش از داستان نقطه تحول و تصمیم‌گیری مالک را نمایش می‌دهد. پایان داستان نیز با تصمیم مالک برای رد تولیت مسجد و تصمیم به ادامه عبادت و ریاضت در مسجد به خوبی به تصویر کشیده می‌شود. او تصمیم می‌گیرد که عبادت خالصانه را پیشه کند و از این پس، با شرافت و اخلاص به خدمت در مسجد بپردازد، هرچند که دیگران به شدت برای قبول تولیت به وی فشار می‌آورند.
	ستیز	ستیز درونی مالک از تولیت مسجد با عبادت ریاکارانه و سپس عبادت خالصانه و رد تولیت
	هماهنگی	تغییر شخصیت مالک
	اجتماع ضدین	-
	تفکیک احباب	-

مقوله اصلی	مقوله فرعی	کشف عناصر درام
	آشفتگی	شنیدن صدا از عود توسط مالک
	پیچیدگی	آواز عود و توبه مالک
	بحران	صدای عود و واکنش مردم به عدم تولیت مالک
	کشش	تصمیم مالک برای تولیت مسجد
	تعلیق	پرهیز از قبول تولیت مسجد
	کنایه	-
شخصیت	اصلی	مالک دینار
	فرعی	مردمان و رئیس
گفتار	دیالوگ	۱. دیالوگ بین عود و مالک، ۲. دیالوگ بین رئیس و مردمان با مالک
	منولوگ	منولوگ مالک
انگاره		اخلاص در عبادت، توبه و وفای به عهد

ایده برای انیمیشن بر اساس روایت «مالک دینار»

«رهایی از نفاق»: مالک فردی دنیادوست و دارای ثروت زیاد است. او به دنبال تولیت مسجد جامع دمشق است و برای رسیدن به این هدف، به مسجد رفته و یک سال پی در پی عبادت می‌کند. مالک در یکی از شب‌هایی که به عبادت ریاکارانه مشغول است، صدای عودی را می‌شنود که او را به یک ماجراجویی دعوت می‌کند. او با شنیدن این صدا به یک بُعد دیگر از واقعیت منتقل می‌شود، جایی که باید با موجوداتی افسانه‌ای که نماد نفاق و دنیادوستی هستند، مبارزه کند. مالک با غلبه بر این موجودات به دنیای واقعی بازمی‌گردد و این بار از عمل خود به شدت پشیمان شده و هرچند که دیگران برای قبول تولیت مسجد به وی فشار می‌آورند، او تولیت را رد می‌کند و تصمیم می‌گیرد که عبادت خالصانه را پیشه کند و از این پس، با شرافت و اخلاص به خدمت در مسجد می‌پردازد.

بحث و نتیجه‌گیری

به‌عنوان جمع‌بندی می‌توان گفت که برخی از عناصر مانند تفکیک احباب و اجتماع ضدین در هیچ‌یک از اذکار یافت نشدند. عنصر کنایه نیز در نیمی از اذکار موجود بوده و در نیمی دیگر یافت نشد. عناصر هماهنگی و منولوگ نیز در دو مورد از اذکار دیده نشدند. یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد که بیشتر عناصر درام در روایت‌های تذکره‌الاولیاء به‌صورت بالقوه حضور دارند و در نتیجه اذکار تذکره‌الاولیاء ظرفیت لازم برای تبدیل شدن به یک اثر نمایشی به‌ویژه انیمیشن را دارا است، زیرا برآیند شناخت قالب انیمیشن و ویژگی‌های آن (از جمله فراواقعی و فرامادی بودن) و همچنین تحلیل روایت‌های تذکره‌الاولیاء، این نتیجه را شکل داده که قالب انیمیشن، متناسب‌ترین شکل بیان نمایشی برای این اثر عرفانی است تا به باورپذیری و ارتباط بهتر مخاطب با مضامین آن کمک نماید.

لازم به توضیح است در بخش یافته‌های پژوهش، در بخش پایانی هر ذکر به مثال یا ایده‌ای برای انیمیشن اشاره شده است؛ بدین صورت که از هر روایت، جزئی که تناسب بیشتری با ویژگی‌های انیمیشن داشته یا به‌عبارتی قابلیت یا ظرفیت لازم برای استفاده در نگارش یک فیلمنامه انیمیشن را داشته است، انتخاب شده و به‌عنوان دستمایه‌ای برای نگارش فیلمنامه انیمیشن، پرورش داده شده است. در همین راستا، در ادامه هر یک از روایت‌های منتخب و اجزای انتخاب‌شده آن‌ها برای نگارش فیلمنامه انیمیشن را به‌صورت مجزا در زیر بررسی کرده‌ایم:

در روایت «معروف کرخی»، دستمایه اصلی برای پرورش ایده انیمیشن، قرآن و جانماز معروف است، به صورتی که می‌توانیم این دورا به اشیائی فرامادی تبدیل کنیم که او می‌تواند با آن در زمان سفر کند. در روایت «حسن بصری»، خیمه‌ای که در روایت آمده را می‌توان به مکانی اسرارآمیز تبدیل کنیم که رازی در آن نهفته است. در روایت «جنید بغدادی»، کنیزکی حضور دارد که می‌توان او را به عامل ورود جنید به سرزمینی شگفت‌انگیز تبدیل نمود که صور متناظر با عمل انسان‌های نیک در آن سرزمین وجود دارد. در روایت «رابعه»، الاغ رابعه که بر اساس اصل روایت زنده می‌شود، می‌تواند به سلسله‌معجزه‌های دیگری متصل شود که

مقدمه‌ای برای داستان اصلی خواهند بود. در روایت «ابوسعید ابوالخیر»، کمک ابوسعید به ابوعباس را می‌توان به علت یک ماجرای فرامادی تبدیل نمود؛ ماجرای که در آن، ابوسعید وارد دنیایی دیگر می‌شود که عالم درونیات و نمایانگر نیات انسان‌هاست. در نهایت، در روایت «مالک دینار»، می‌توان صدای عودی که در متن وجود دارد را به سبب منتقل شدن مالک به بُعدی دیگر از واقعیت تبدیل نمود. بنابراین هریک از مواردی که بیان شد درواقع نقطه شروع و دست‌آویزی برای پرورش ایده فیلمنامه در قالب انیمیشن بوده است.



منابع

۱. ابوت، اچ پورتر (۱۳۹۷). سواد روایت. ترجمه: رؤیا پورآذر و نیما م. اشرفی. تهران: اطراف.
۲. اسکات، جفری. (۱۳۹۳). فیلمنامه نویسی انیمیشن. ترجمه: امیرمسعود علمداری و پریسا کاشانیان. تهران: هنرنو.
۳. آقاحسینی، حسین؛ هاشمی، سیدمرتضی؛ پرتوی‌راد، طیبه (۱۳۹۴). بررسی ظرفیت‌های نمایشی حکایت «زن پارسا» ی الهی‌نامه عطار برای اقتباس نمایشی. ماهنامه ادب فارسی، ۵ (۱): ۴۱-۵۹.
<https://doi.org/10.22059/jpl.2015.56609>
۴. بنی اسدی، زینب؛ صرفی، محمدرضا (۱۴۰۲). الگوی «گسترش ایده داستانی» در اقتباس پویانمایی «امیر ارسلان نامدار». مجله مطالعات ایرانی، ۲۲ (۴۴): ۱۷۹-۲۰۴.
<https://doi.org/10.22103/jis.2023.20725.2430>
۵. بهمنی، مهرزاد؛ خوشگویان فرد، علیرضا (۱۳۹۴). تحلیل روایت در فیلم‌های داستانی بر اساس رویکرد ساختارگرایی و پساساختارگرایی (نمونه موردی: فیلم داستانی نقطه کور). فصلنامه پژوهش‌های ارتباطی، ۲۲ (۸۲): ۹-۲۶.
<https://doi.org/10.22082/cr.2015.15098>
۶. پرتوی راد، طیبه؛ شهباء، محمد (۱۳۹۴). واکاوی ظرفیت‌های نمایشی و مقایسه تطبیقی اقتباس‌های داخلی و خارجی از منطق الطیر عطار نیشابوری. متن‌شناسی ادب پارسی، ۷ (۲): ۳۳-۴۴.
۷. پرتوی‌راد، طیبه (۱۴۰۱). تحلیل ظرفیت‌های پویانمایی (انیمیشنی) حکایت «اسب آبوس» هزار و یک شب. کهن‌نامه ادب پارسی، ۱ (۳۴): ۱۴۷-۱۷۱.
۸. قاسمی، حمید و همکاران (۱۴۰۰). مرجع پژوهش. تهران: اندیشه‌آرا.
۹. جهازی، ناهید (۱۳۹۰). بازآفرینی افسانه‌های ایرانی در قالب پویانمایی. تهران: مرکز تحقیقات صداوسیما جمهوری اسلامی ایران.
۱۰. غریب‌پور، بهروز (۱۳۷۷). انیمیشن از نخستین گام‌ها تا اعتلا. تهران: دانشگاه هنر.
۱۱. قادری، نصرالله (۱۳۸۰). آناتومی ساختار درام. تهران: نیستان.
۱۲. منصوریان، سهیلا (۱۳۷۵). انیمیشن و ویژگی‌های آن. ماهنامه سینما تئاتر، ۱۴ (۲۷): ۲۷-۳۰.
۱۳. همایش ملی انیمیشن ایران (۱۳۸۸). مجموعه مقالات نخستین همایش ملی انیمیشن ایران. تهران: دانشکده صداوسیما جمهوری اسلامی ایران.
14. Beaumont, Laura; and Larson, Paul. (2021). *Writing for Animation*. New York: Bloomsbury Academic.
15. Elam, Keir. (1980). *The Semiotics of Theatre and Drama*. London: Routledge.
16. Esslin, Martin. (1987). *The Field of Drama: How the signs of drama create meaning on stage and screen*. UK: Methuen Drama.