

مجله‌ی علمی پژوهشی مطالعات ادبیات کودک دانشگاه شیراز  
سال دوم، شماره‌ی اول، بهار و تابستان ۱۳۹۰

بررسی ساختار سینمایی و ادبی انیمیشن *ملک خورشید*  
(بازشناسی یکی از ابعاد ادبیات کودک در ایران)

محمدعلی صفورا\*      دکتر حسن ذوالفقاری\*\*      دکتر صمد سامانیان\*\*\*  
دانشگاه تربیت مدرس تهران      دانشگاه هنر تهران

چکیده

انیمیشن *ملک خورشید*، به طراحی و کارگردانی، علی‌اکبر صادقی در کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان در سال ۱۳۵۴ و به مدت ۱۶ دقیقه تهیه شده است. تحلیل آثار ارزشمند علی‌اکبر صادقی علاوه بر این‌که عرصه‌ی تازه‌ای را پیش رو می‌گشاید، می‌تواند ویژگی‌های دوره و بخشی از تاریخ انیمیشن ایران را نیز ثبت کند. اقتباس و انطباق این فیلم با منظومه‌های عاشقانه‌ی ادب فارسی و میزان موفقیت آن در نزدیک شدن به فضای قصه‌های عامیانه به عنوان الگوی موفق در بین آثار اقتباسی قابل بررسی است. در این مقاله مؤلفان، زندگی و آثار علی‌اکبر صادقی و انیمیشن *ملک خورشید* وی را معرفی و از دو منظر ادبی و سینمایی و با روش تحلیل محتوا ساختاریابی می‌کنند. در ساختاریابی ادبی، عناصر ساختاری داستان چون کنش، وضعیت، شخصیت، گره‌افکنی، اوج داستان و گره‌گشایی بررسی و عناصر ساختاری فیلم انیمیشن نیز با متن افسانه در فیلم *ملک خورشید* انطباق داده می‌شود. در ساختاریابی سینمایی، عناصر ساختاری طراحی بصری شامل طراحی تصویر، طراحی پس‌زمینه، رنگ و خط، حرکت و عناصر ساختاری

\* مریبی سینما و انیمیشن safoora\_m@yahoo.com (نویسنده‌ی مسئول)

\*\* استادیار زبان و ادبیات فارسی zolfagari\_hasan@yahoo.com

\*\*\* استادیار صنایع دستی samanians\_s@yahoo.com

تاریخ پذیرش مقاله: ۹۰/۳/۲۳

تاریخ دریافت مقاله: ۸۹/۵/۳۰

طراحی صوتی چون کلام، جلوه‌های صوتی، موسیقی متن و طرح ساختاری روایت و هم‌چنین ساختارهای روایی در انیمیشن ملک خورشید به تفصیل بررسی می‌شود. در ادامه‌ی مقاله، مؤلفان مقایسه‌ای بین بن‌مایه‌های منظومه‌های عاشقانه و فیلم ملک خورشید به عمل می‌آورند.

واژه‌های کلیدی: افسانه‌ی عاشقانه، انیمیشن ایران، انیمیشن ملک خورشید، بن‌مایه‌های ادبیات کهن، ساختار ادبی، ساختار سینمایی، علی اکبر صادقی.

### ۱. مقدمه

ادبیات کودک در سال‌های اخیر با ورود انیمیشن به عرصه‌ی محصولات ادبی کودکان توانسته به این حوزه رونقی چشم‌گیر بخشد. امروزه انیمیشن قالبی مناسب برای توسعه و تعمیق قوه‌ی خیال در کودکان است. رسانه‌ای نمایشی که جایگاه بلندمرتبه‌ای در میان رسانه‌های جهانی دارد. امروزه می‌توان به خوبی تولید و پخش گسترده‌ی فیلم‌های انیمیشن را در سینما و تلویزیون و به‌ویژه برای کودکان مشاهده کرد.

بیش‌تر درون‌مایه‌های این فیلم‌ها اقتباس از آثار ادبی است. لزوم اقتباس از داستان‌ها و افسانه‌های ادب فارسی برای انتقال این داشته‌های فرهنگی به رسانه‌ای دیگر مانند انیمیشن نیز بسیار محسوس و مهم است. در طول تاریخ پنجاه و سه ساله‌ی انیمیشن در ایران، آثار زیادی براساس متون مختلف ادبی ساخته شده و تعدادی از این فیلم‌ها توانسته پیوندی مؤثر بین آثار ادبی و مخاطبان کودک، به وجود آورد.

استفاده از منابع فرهنگی - ادبی در صورتی که دیدگاه و بینش امروزی در آن اعمال شده باشد، در تبدیل و اقتباس آثار، اصل مهمی به شمار می‌رود. در میان این وجوه فرهنگی، استفاده از داستان‌های عامیانه، اساطیر و ادبیات منظوم و منثور از جایگاه بالایی برخوردار است؛ چنان‌چه هنرمندان ما بتوانند مفاهیم غنی موجود در آثار گذشته را در شکلی که با روحیات کودکان سازگار باشد، به آثار خود منتقل کنند، توانسته‌اند ارتباطی مؤثر، مناسب و منطقی بین گذشته و حال برقرار کنند.

«علی اکبر صادقی»، به عنوان یکی از هنرمندان آغازگر انیمیشن ایران، از جمله هنرمندانی است که فیلم‌های انیمیشن او متأثر از هنر و ادبیات عامه‌ی ایرانی است و از نظر داشتن ویژگی‌های سبکی در رأس همه‌ی آثار جلوه‌نمایی می‌کند. فیلم انیمیشن

«ملک خورشید» از جمله آثار او است که متن فیلم‌نامه‌ی آن اقتباسی از «منظومه‌های عاشقانه‌ی ادب فارسی» است.

شیوه‌ی طراحی صادقی، فضای فیلم را به فضای خیال‌انگیز قصه‌های عامیانه بسیار نزدیک کرده است. وجوه تخیلی این فضای بصری بسیار غنی و ناب است؛ به گونه‌ای که فضای بصری فیلم به ذهنیت عامه‌ی مردمی که با این قصه‌ها آشنا هستند، بسیار نزدیک است. ملک خورشید نمونه‌ی کاملی از سبک ویژه و انحصاری علی‌اکبر صادقی در خلق دنیای بصری منطبق با افسانه‌های کهن ایرانی است.

## ۲. بیان مسأله

داستان‌های عامیانه و منظومه‌های عاشقانه سرشار از بن‌مایه‌های جذاب است، بن‌مایه‌هایی مانند عاشق شدن، انتخاب راه، چاه، شاهزاده‌ی اسیر دیو، نامشخص بودن سرزمین عشاق، جنگ با دیو، تغییرشکل، گذر از دشواری‌ها، شیرکشی و اژدهاکشی، سفر، مرگ و ولادت دوباره، زن، زمان، زندانی شدن و... شناسایی بن‌مایه‌های ادبیات کهن و یافتن ویژگی‌های دراماتیک (نمایشی) آن‌ها و نیز چگونگی انتقال، به کارگیری، و انطباق بن‌مایه‌ها در فیلم‌های انیمیشن که می‌تواند راهبردی برای اقتباس از این‌گونه متون باشد و نیز چگونگی نگاه و نوع برخورد فیلم‌سازان انیمیشن با قصه‌های عامیانه، مسأله‌ی این تحقیق است.

## ۳. پیشینه و روش تحقیق

درباره‌ی صادقی تاکنون چند پایان‌نامه نگاشته و پژوهش‌هایی هم انجام شده است:

۱. پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد، انیمیشن، دانشگاه تربیت مدرس، با عنوان «*تحلیلی بر آثار انیمیشن علی‌اکبر صادقی*» پس از تحلیل آثار انیمیشن علی‌اکبر صادقی، یکی از ویژگی‌های آثار او را اقتباس مناسب از افسانه‌های عامیانه می‌داند.
۲. پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد، انیمیشن، دانشگاه تربیت مدرس، با عنوان «*قصه‌ها و افسانه‌های ایرانی در انیمیشن ایران*» نوشته‌ی علیرضا قنبری، به بررسی چگونگی استفاده از ادبیات کهن در انیمیشن‌های ایرانی پرداخته و فیلم‌هایی را که در تاریخ

انیمیشن ایران از ادبیات کهن اقتباس شده؛ از جمله آثار علی اکبر صادقی، بررسی کرده است.

۳. مقاله‌ی «معرفی و بررسی نقش تفکر عنصرگرایانه در دست‌یابی به انیمیشن بومی ایران» (آزادی و نقش نژاد، ۱۳۸۸: ۱۹۷) و ارائه شده در اولین همایش ملی انیمیشن ایران به این موضوع اشاره دارد که، می‌توان با نگاه عنصرنگارانه به منابع فرهنگی و بومی خود در مقابل تفکر کلی‌گرایانه و با تغییر عناصر سازنده مانند داستان‌های بومی و ترکیب این عناصر در شکل تازه، داستانی جدید با حال و هوای بومی در انیمیشن خلق کرد. این نگاه عنصرگرایانه یکی از نکاتی است که برای تبدیل آثار گذشته به متون جدید انیمیشن، می‌تواند مؤثر باشد.

۴. پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد انیمیشن دانشگاه تربیت مدرس، با عنوان «شاخصه‌های طراحی کاراکتر ملی در انیمیشن ایران» نوشته‌ی عباس صالحی‌فر، با بررسی نقوش حیوانی و انسانی در طول تاریخ هنر ایران، در جست‌وجوی عناصر بصری برای خلق کاراکترهای ایرانی است. در این تحقیق تصاویر شخصیت‌های مختلف تاریخی به همراه ویژگی‌های شخصیتی آن‌ها گردآوری شده و تعدادی از آثار انیمیشن ایران از جمله آثار انیمیشن علی اکبر صادقی از منظر طراحی شخصیت، بررسی گردیده است. رویکرد تحقیق حاضر توصیفی، تحلیلی و شیوه‌ی گردآوری داده‌ها اسنادی است. همچنین از روش تحلیل محتوا برای تجزیه و تحلیل اطلاعات، استفاده شده است.

#### ۴. تعریف مفاهیم

##### ۴-۱. ساختارگرایی

ساختارشنکی را نخستین بار هایدگر در کتاب مسائل اصلی پدیدارشناسی به کار برد. وی معتقد است برای مطالعه‌ی تاریخ متافیزیکی غرب باید به تخریب<sup>۱</sup> آن پرداخت، و هر تخریبی باید با تعمیر<sup>۲</sup> همراه باشد. سپس هایدگر آن دو واژه را در یک واژه ادغام می‌کند و آن را به عنوان ساختارشنکی<sup>۳</sup> به کار می‌برد. «ساختارگرایی بیش‌تر مبتنی بر

<sup>۱</sup> Distrukt

<sup>۲</sup> Konstrukt

<sup>۳</sup> De- konstrukt

دید هم‌زمانی است یعنی به علل و عوامل قبلی توجه ندارد، بلکه توجه اصلی آن معطوف به ربط اجزاء و پدیده‌ها در یک زمان و دوره‌ی مشخص (در زمانی) است» (شمیسا، ۱۳۸۳: ۱۷۹). کار ساختارگرا بیان دستور زبان، ترکیب‌بندی، وزن، آهنگ توجه به تناسبات هندسی و کارکرد آن در متن و معنی کردن متن بر اساس این ساز و کار است.

سوسور، بنیان‌گذار زبان‌شناسی ساختاری نوین در عرصه‌ی ادبیات و منتقد ساختارگرایی است که در پی تبیین خاستگاه زبان نیست، بلکه قوانین بنیادی زبان را کشف می‌کند تا بگوید زبان چگونه عمل می‌کند. دیدگاه‌های سوسور، یاکوبسن روسی را زیر تأثیر قرار می‌دهد.

از دیدگاه یاکوبسن هر نوع ارتباطی شش جزء دارد: «فرستنده، گیرنده، پیامی که میان آن‌ها رد و بدل می‌شود، رمز مشترکی که آن پیام را قابل فهم می‌سازد، نوعی «تماس» یا فضای مادی ارتباط و بافتی که پیام در آن منتقل می‌شود. هریک از این اجزاء می‌توانند در یک عمل ارتباطی مشخص، جزء مسلط باشند» (تری‌ایگلتون، ۱۳۸۶: ۱۳۶). از نمونه‌های درخشان دیگر کارهای ساختارگرایان باید از کار ولادیمیر پراپ (۱۸۹۵-۱۹۷۰) ریخت‌شناسی *قصه‌های پریان* یاد کرد. وی در حد فاصل فرمالیسم و ساخت‌گرایی قرار دارد.

ولادیمیر پراپ *قصه‌ها* را براساس کار ساختارگرایان به عناصر و واحدهای آن‌ها دسته‌بندی کرد و نه بر اساس موضوع، روش وی امروزه در بررسی و تحلیل‌های حوزه‌های متفاوتی از داستان‌ها گرفته تا فیلم و رمان و سینما و تئاتر به‌کار می‌آید. اهمیت این دست بررسی‌ها در آن است که اگر ما بتوانیم الگوهای ساختاری موجود در داستان را جدا و توصیف کنیم، به شناخت ماهیت فرهنگی آثار می‌انجامد. در هر داستان نام قهرمان و صفات آن‌ها تغییر می‌کند، اما کارها و خویش‌کاری‌هایشان تغییر نمی‌کند؛ بنابراین در یک *قصه*، کارهای مشابه به شخصیت‌های مختلف نسبت داده می‌شود و از همین‌رو، پراپ تأکید دارد، آنچه انجام می‌شود باید مقدم باشد بر این که چه کسی آن را انجام می‌دهد و چگونه انجام می‌شود. پراپ در تجزیه و تحلیل مجموعه *قصه‌های پریان*، در پی عناصر یا ویژگی‌های تکرار شونده (ثابت‌ها) و عناصر یا ویژگی‌های اتّفاقی و پیش‌بینی‌ناپذیر (متغیر) بود. پراپ نتیجه گرفت که هر چند

شخصیت‌ها یا افراد این قصه‌ها به ظاهر گوناگون‌اند ولی کارکردهایشان در قصه و اهمیت کنش آن‌ها از دیدگاه پیشرفت داستان، به طور نسبی ثابت و قابل پیش‌بینی است؛ بنابراین، هم تعداد و هم توالی این کارکردها ثابت است (پراپ، ۱۳۷۱: ۲۱). به باور پراپ خویش‌کاری شخصیت‌های قصه سازه‌های بنیادی قصه هستند (همان، ۵۲). هرچند شخصیت‌های یک داستان متغیرند؛ کارکردهای آن‌ها پایدار و محدود است؛ بنابراین هم تعداد و هم ترتیب و توالی این کارکردها ثابت است. زنجیره‌ی خویش‌کاری‌هایی که در ۳۱ کارکرد داده می‌شود، بنیاد ریخت‌شناسی قصه‌های پریان را نشان می‌دهد. هر قصه معمولاً با یک صحنه شروع می‌شود. پس از صحنه‌ی آغازین، خویش‌کاری‌های سی و یک گانه می‌آیند. پراپ علاوه بر ۳۱ کارکرد، هفت نوع شخصیت ذکر می‌کند:

۱. شرور؛
۲. بخشنده (اهدا کننده)؛
۳. قهرمان (جست‌وجوگر یا قربانی)؛
۴. قهرمان دروغین؛
۵. روانه‌شونده؛
۶. یاور؛
۷. شاهزاده خانم (و پدرش)؛

#### ۴-۲. منظومه‌های عاشقانه

در ادب فارسی منظومه‌های عاشقانه بیش‌تر معادل شعر نمایشی<sup>۱</sup> در اروپا است. یکی از شایع‌ترین گونه‌های شعر غنایی، منظومه‌های عاشقانه است که بقیه‌ی موضوعات و محتویات شعر غنایی را در خود جای می‌دهد؛ یعنی در یک داستان عاشقانه مانند لیلی و مجنون و یا خسرو و شیرین می‌توان توحید، معراج، تغزل، توصیف، مرثیه، شکوائیه، ساقی‌نامه، سوگند و دیگر موضوعات را دید. حتی انواع ادبی دیگر نیز با نوع عاشقانه گره می‌خورند؛ چنان‌که هیچ منظومه‌ی عاشقانه‌ای از بُعد تعلیمی و حماسی خالی نیست. در این صورت انواع، گونه‌ها و موضوعات ادبی با تلفیقی دلپذیر و بدیع در یک

<sup>۱</sup> Dramatic

منظومه جمع می‌شوند و شاید یک دلیل توفیق برخی از این منظومه‌ها همین باشد. این نوع ادبی در ادبیات ایران را درست در برابر رمانس می‌توان قرار داد. منظومه‌های عاشقانه بسط‌یافته‌ی شعر غنایی است. در غزل غنایی، مفهوم عشق به اشارتی بیان می‌شود اما در منظومه‌ی عاشقانه همان مضمون باز و گسترده شده، در قالب داستانی کمال می‌یابد. «آنچه در غزل انتزاعی و حکمی است در منظومه‌ی عاشقانه صورت عینی و تفصیلی به خود می‌گیرد» (بورگل، ۱۳۷۴: ۱۹). در زبان فارسی بیش از یک‌صد منظومه‌ی عاشقانه و ده‌ها نظیره وجود دارد که به صورت سنتی ادبی در ادب فارسی جاری است. ساختار کلی منظومه‌های عاشقانه با تمام گونه‌گونی آن چنین است: پدر عاشق یا معشوق (شاه، وزیر، حاکم و...) بی‌فرزند است. با دعا یا بر اثر خواب یا خوردن تبرک از دست پیری، صاحب فرزند می‌شود. عاشق با شگفتی یا دشواری متولد می‌شود و مراحل رشد را به سرعت طی می‌کند. عاشق با شنیدن وصف معشوق یا دیدن وی در خواب یا بیداری یا دیدن تصویر او عاشق می‌شود و درباره‌ی معشوق اطلاعاتی کسب می‌کند. عاشق مجنون، بیمار و زردرو می‌شود و انزوا می‌گزیند یا با وحشیان انس می‌گیرد.

چاره‌گری خانواده‌ی معشوق و اطرافیان به نتیجه نمی‌رسد. عاشق به قصد حرکت به سرزمین معشوق به بهانه‌ی شکار منزل را ترک می‌کند و سفر دریا پیش می‌گیرد. کشتی او در دریا غرق می‌شود و نجات می‌یابد. عاشق به جایی ناشناس (جزیره، شهر پریان) وارد می‌شود یا در راه او موانع و دسیسه‌هایی نهاده می‌شود و حوادثی برایش پیش می‌آید که وصال را دشوار یا غیر ممکن می‌کند. عاشق با وسایل جادویی، طلسم‌گشایی، کمک یاری‌رسانان، کمک معشوق، معجزات یا خواب دیدن یا نبرد با موانع نجات می‌یابد. عاشق با رسیدن به سرزمین معشوق با لباس مبدل، دیدار و بزمی پنهانی در کاخ یا باغ دارد. بین عشاق، نامه‌ها و غزل‌هایی رد و بدل می‌شود. عاشق آزموده می‌شود یا مورد پرسش قرار می‌گیرد یا وظیفه‌ای دشوار به او واگذار می‌شود. رقیب عشقی مانع وصال است و بر سر راه عاشق قرار می‌گیرد. عاشق و رقیب مبارزه می‌کنند. عاشق پیروز می‌شود و رقیب شکست می‌خورد. عشاق یا به وصال هم می‌رسند و عاشق بر تخت سلطنت می‌نشیند یا یکی از عشاق می‌میرد و دیگری نیز خودکشی می‌کند (ذوالفقاری، ۱۳۷۵: ۴۵).

## ۳-۴. آثار و فیلم‌های انیمیشن علی اکبر صادقی

علی اکبر صادقی در سال ۱۳۱۶ در تهران زاده شد و در سال ۱۳۴۱ از دانشکده هنرهای زیبای دانشگاه تهران در رشته نقاشی فارغ التحصیل گردید. او علاوه بر فعالیت در زمینه‌ی تخصص اصلی خود یعنی نقاشی، در زمینه‌های گوناگون نقاشی هم‌چون ساختن آفیش فیلم، گرافیک تبلیغاتی و جعبه‌سازی، جلد کتاب و نیز ساخت فیلم‌های انیمیشن فعالیت کرده است.

## ۵. عناصر ساختاری «فیلم انیمیشن ملک خورشید»

## ۱-۵. گزارش داستان «فیلم ملک خورشید»

ملک خورشید، طراح و کارگردان: علی اکبر صادقی، داستان: پرویز دوایی، فیلمنامه: احمدرضا احمدی - علی اکبر صادقی، تهیه شده در کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان سال تولید ۱۳۵۴، ۱۶ دقیقه.

شاهزاده ملک خورشید داخل قصر به همراه «خزانه‌دار» قصر به بازدید از خزانه‌ی با شکوه مشغول است. قسمت‌های مختلف خزانه بازدید می‌شود. خزانه‌دار از کنار پنجره‌ای می‌گذرد، اما گویی چیزی ملک خورشید را به خود می‌خواند. او متوجه آن پنجره می‌شود. با اصرار ملک خورشید پنجره باز و پرده کنار زده می‌شود. تصویر «نگاری ماهرو» نمایان می‌شود. ملک خورشید عاشق تصویر نگار می‌شود و از شدت عشق، از هوش می‌رود. اشک و آه همدم او می‌شود. سرانجام، تصمیم می‌گیرد به دنبال معشوق برود تا او را بیابد. ملک خورشید راه پرخطر را بی‌تجهیزات و برگ و توشه طی می‌کند. در سر راه، گل‌های «رز آبی» مسیر را به او نشان می‌دهند. ملک خورشید با گذشتن از خان‌های متعدد، در نهایت به محل زندگی دختر ماهرو می‌رسد؛ جایی که اژدها آب را بر مردم آن سرزمین بسته و همه را اسیر خود ساخته است. مردم آن شهر برای آن‌که بتوانند از آب آن رودخانه استفاده کنند، می‌بایست هر روز برای اژدها پیشکش بیاورند. نوبت به دختر ماهرو رسیده که پیشکش اژدها شود. ملک خورشید که از گرد راه رسیده، در مبارزه‌ای سخت، اژدها را از پا درمی‌آورد. پدر دختر به پاس قدردانی، دختر را به عقد ملک خورشید درمی‌آورد. مجلس عروسی در قصر ملک خورشید برگزار می‌شود. اما وقایع در «خیال» ملک خورشید گذشته است و او در



خزانه‌ی قصر هنوز در کنار تابلوی تصویر دختر ماه‌رو، ایستاده و به تصویر خیره شده است. ملک خورشید که از رویای خویش بیرون آمده، «عشق» را در سینه‌ی خود زنده می‌بیند.

### ۵-۲. ریشه‌یابی و مأخذ داستان

فیلم انیمیشن «ملک خورشید» برداشتی آزاد از افسانه‌های عاشقانه‌ی ادب فارسی است. چندین منظومه‌ی عاشقانه وجود دارد که «خورشید» یکی از قهرمانان آن است: جمشید و خورشید سلمان ساوجی، خورشیدآفرین و فلک‌ناز، خورشیدشاه و چندا (بحر وصال) نصیبی کرمانشاهی، خورشید و مه پاره (گل و رعنا)، حکیم قمی، ملک خورشید و دختر شاه بنارس. علاوه بر آن در افسانه‌های عامیانه خورشید شاه یکی از قهرمانان اصلی است؛ از جمله خورشید شاه در سمک عیار که پسر گلنار همسر مرزبان‌شاه است. سمک عیار در خدمت این خورشیدشاه است. بخش‌هایی از داستان فیلم نیز به قصه‌ی امیر ارسلان نامدار اشاره دارد. «در این میان «ملک خورشید» با نگاهی به قصه امیر ارسلان نامدار خلاقانه‌تر و بدیع‌تر می‌نماید» (صفورا، ۱۳۸۶: ۱۰۱). داستان فیلم به طور مشخص به هیچ‌یک از این آثار نظر ندارد اما ترکیبی از افسانه‌های عامه است.

### ۵-۳. عناصر ساختاری داستان

#### ۵-۳-۱. کنش

کنش یا عمل داستانی<sup>۱</sup> باعث گسترش پیرنگ و «نمایاندن» شخصیت می‌گردد.

کنش‌های داستانی در این فیلم‌نامه عبارتند از:

- ورود ملک خورشید به خزانه‌ی قصر؛
- دیدار ملک خورشید با تصویر دختر و عاشق شدن او؛
- آگاهی وزیر ملک خورشید از عشق او؛
- زاری و ضعف بدنی ملک خورشید؛
- تصمیم ملک خورشید برای یافتن دختر ماه‌رو و آغاز سفر؛
- ملک خورشید راه کوتاه اما پرخطر را انتخاب می‌کند؛

<sup>۱</sup> Action

- وارد چاه شدن به راهنمایی کبوتر؛
  - جنگ با دیو سفید و آزادی دختری که اسیر دیو است؛
  - سفر ملک خورشید با اسب بالدار تا خان بعدی؛
  - جنگ با دیو سیاه که دختر اسیر اوست و شکست دیو؛
  - عبور از کوه شمشیر و خنجر، مبارزه با شیر و یافتن ادامه مسیر به کمک پیر دانا؛
  - رسیدن به اژدهایی که بر سر مسیر آب خوابیده و معشوق باید پیش‌کش اژدها شود؛
  - جنگ و شکست اژدها و آزادی معشوق؛
  - عروسی ملک خورشید با دختر ماهرو؛
  - خارج شدن ملک خورشید از رویا و پایان فیلم.
- کنش‌های داستان اغلب در جهت نمایاندن شدت عشق ملک خورشید و از خود گذشتگی او برای رسیدن به معشوق است. کنش اصلی داستان مواجه شدن ملک خورشید با تصویر دختر ماهرو و آغاز عشق اوست.

#### ۵-۳-۲. وضعیت

وضعیت<sup>۱</sup> مخمصه‌ای است که شخصیت‌های اصلی داستان در آن گرفتار هستند. وضعیت این فیلم‌نامه «گرفتاری ملک خورشید در عشق دختر» است و تم داستان «عشق» است. طبق معمول داستان‌های عاشقانه، ملک خورشید با دیدن تصویر دختر ماهرو، عاشق و شیدا می‌شود. پس از این دیدار اولیه است که دل‌دادگی و گره‌افکنی‌ها آغاز می‌شود و قهرمان، (ملک خورشید) در صدد حل وضعیت بر می‌آید.

#### ۵-۳-۳. شخصیت

ملک خورشید شخصیت<sup>۲</sup> اصلی یا قهرمان داستان است. این شخصیت قراردادی و نماینده‌ی تام و تمام تیپ خود است. ملک خورشید شخصیتی نمادین دارد؛ زیرا مظهر عشقی راستین و پایدار است. شخصیت‌های داستان‌های عامیانه، ساده و تک‌بعدی هستند و پیچیدگی رفتاری در هیچ کدام از آن‌ها دیده نمی‌شود.

<sup>۱</sup> Situation

<sup>۲</sup> Character

۵-۳-۴. *گره افکنی*

وضعیت، قهرمان داستان را به عمل برمی‌انگیزد. اقدامات *ملک خورشید*، برای حل وضعیت است که موجب *گره افکنی*<sup>۱</sup> می‌گردد و وضعیت را بدتر می‌کند. مانع و *گره* اصلی داستان مراحل و خان‌های خطرناکی است که *ملک خورشید* برای رسیدن به معشوق، باید از آن‌ها عبور کند.

۵-۳-۵. *اوج داستان*

*اوج* داستان<sup>۲</sup> نقطه‌ی عطف کنش داستان است. در این نقطه، قهرمان داستان یا باید عمل کند یا بمیرد یا موفق شود یا شکست بخورد. عاشق که معشوق را در خطر می‌بیند، خود را به اژدها رسانده، با او درگیر می‌شود و در نهایت او را شکست می‌دهد. این *اوج*، در جایی است که خواننده یا بیننده را به ابراز احساسات و واکنش وامی‌دارد.

۵-۳-۶. *گره‌گشایی*

پس از *اوج*، *گره‌گشایی*<sup>۳</sup> اتفاق می‌افتد. اکنون باید سرنوشت *ملک خورشید* روشن شود. در این فیلم‌نامه، او با معشوق ازدواج می‌کند و پاداش پای‌مردی خود را می‌گیرد. (هرچند که در رؤیا این اتفاق افتاده باشد.)

۵-۴. انطباق عناصر ساختاری فیلم *انیمیشن* با متن افسانه در فیلم *ملک خورشید*۵-۴-۱. عناصر ساختاری در فیلم *انیمیشن*

«فرنیس» در کتاب *زیبایی‌شناسی انیمیشن* (فرنیس، کشاورز، ۱۳۸۴: ۹۹) به موارد اساسی در ارتباط با زیبایی‌شناسی *انیمیشن* و عناصر ساختاری آن اشاره می‌کند و بر اساس مفهوم «میزانسن» الگویی برای تفکیک عناصر ساختاری *انیمیشن* ارائه می‌دهد. مارتین اسلین نیز در کتاب *دنیای درام* (اسلین، شهباء، ۱۳۷۵: ۹۹) عناصر و عوامل مؤثر در میزانسن را با عنوان «نظام‌های نشانه‌ای» نام می‌برد. براساس این دو الگو و دیدگاه‌های دیگر مانند نظر «بورردول و تامپسون» در کتاب *هنر فیلم* که مشابه

<sup>1</sup> Complication

<sup>2</sup> Climax

<sup>3</sup> Resolution

تقسیم‌بندی فرنیس است، مدل زیر برای بررسی عناصر ساختاری در یک متن انیمیشن، پیشنهاد می‌گردد:

#### ۵-۴-۲. عناصر ساختاری طراحی بصری در انیمیشن ملک خورشید

##### ۵-۴-۲-۱. طراحی تصویر

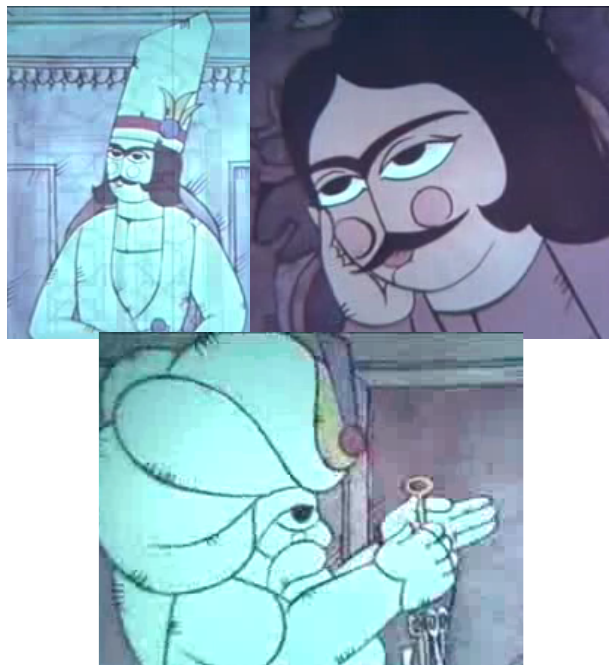
«بیش‌تر تصاویر کارهای پویانمایی شده را می‌توان در دو قسمت مورد بحث قرار داد: شخصیت‌ها و پس‌زمینه‌ها» (فرنیس، ۱۹۹۸: ۱۰۷). استیلازیسیون (به سبک درآوردن - خلاصه کردن) از جمله ویژگی‌های هنر انیمیشن است. در سبک بصری آثار صادقی، اصول موجود در نگارگری ایرانی تعدیل یافته و به شکلی جدید و متناسب با ویژگی‌های رسانه‌ی فیلم انیمیشن ارائه شده است. این تعدیل در استفاده از رنگ، پرسپکتیو، جهت نور و سایه روشن، اعمال شده است. روح کلی سبک بصری این فیلم همان روح موجود در نگارگری ایرانی است؛ انیمیشن‌های علی اکبر صادقی از جنبه‌ی بصری مبتنی بر مؤلفه‌های هنر سنتی ایران از جمله نگارگری و نقاشی قهوه‌خانه‌ای است. او در انیمیشن‌ها ضمن خلاصه‌سازی و انطباق عناصر و مؤلفه‌های موجود هنر ایرانی برای استفاده در انیمیشن، عناصر و مؤلفه‌های بیگانه را حذف و یا با عناصر جای‌گزین، آن‌ها را با سبک بصری خاص خود خلق می‌کند؛ صادقی فضای بصری انیمیشن را از زاویه‌ی دید منحصر به فرد شرقی خود می‌سازد؛ نه آن‌گونه که دیگران ساخته‌اند، این زاویه‌ی دید او ماهیتی کاملاً ایرانی دارد. «آثار صادقی همگی از عناصر مشترکی مثل داستان‌های ملی و نقاشی مینیاتور الهام گرفته‌اند و روح شرقی در آثار او نمایان است» (طالبی‌نژاد و فرودگاهی، ۱۳۷۷: ۲۵۰). علی اکبر صادقی در زمینه‌ی استفاده از هنر نگارگری و نقاشی قهوه‌خانه‌ای، به نوگرایی و بیان خلاقه معتقد است؛ به گونه‌ای که ضمن ارائه‌ی ویژگی‌های فرهنگ ایرانی، نوع بیان و شاخصه‌های بصری جدید و خلاقه باشند. در ادامه به ویژگی‌های سبک بصری صادقی از طریق تصاویر و نمونه‌های بصری اشاره خواهد گردید.

##### ۵-۴-۲-۲. طراحی شخصیت

شاهزاده‌ی جوان که شخصیت اصلی این انیمیشن است، از نظر اجرایی به فرم‌های انسانی هنر نگارگری نزدیک است و از نظر چهره‌پردازی و جزئیات، به نقاشی قهوه‌خانه و نقاشی دوران قاجار شبیه است. «شاهزاده، کلاهی بلند و استوانه‌ای بر سر

دارد که با یک گل نیلوفر تزئین شده است. لباسی شبیه به نگاره‌های انسانی نگارگری پوشیده، که در حالاتی مانند نشسته و یا خوابیده به تک‌نگاره‌های رضا عباسی از مکتب اصفهان شبیه است. اما برخلاف نگاره‌های انسانی مکتب اصفهان که فرم‌ها به شدت منحنی شده و آناتومی و استخوان‌بندی انسانی شخصیت‌ها در فرم‌های منحنی لباس‌ها محو شده است، شخصیت‌های انیمیشن **ملک خورشید** تابع استخوان‌بندی انسانی و فرم لباس‌ها تابع اندام شخصیت‌ها هستند. هر چند که اغراق‌های متناسبی نیز در کنار آن‌ها صورت گرفته است» (صالحی، ۱۳۸۸: ۳۹۳).

چهره‌ی شاهزاده از مؤلفه‌ی شخصیت‌های دیگر صادقی بهره می‌گیرد، چشمان درشت و نافذ، سبیل‌هایی با فرم خاص که بیانگر شجاعت، جوانمردی و درعین‌حال عاشق‌پیشگی **ملک خورشید** است؛ در شخصیت خزان‌دار نیز فرم سبیل و ریش، نشانه‌ی شخصیتی معتمد است. موهای بلند شاهزاده، حالتی لخت و افتاده‌دارد، هرچند این فرم با موهای مجعد و منحنی‌گونه‌ی نگاره‌های هخامنشی متفاوت است، اما حالت و منحنی موهای پشت و زلف‌ها، آن‌ها را به شخصیت‌های ایرانی نزدیک کرده است.



شخصیت خزان‌دار و **ملک خورشید**: «فیلم انیمیشن **ملک خورشید**»

یکی از خلاقانه‌ترین شاخصه‌های بصری در شخصیت‌های انیمیشن ملک خورشید - که خاص انیمیشن‌های صادقی است - حالت بیانی اجزای تصویری برای بیان اصطلاحات کلامی است. در اینجا صادقی از فرم بیانی تصویری ابروها برای بیان حالت شخصیت شاهزاده به خوبی استفاده کرده؛ به گونه‌ای که ابروهای شاهزاده در هنگام عصبانیت به یکدیگر گره می‌خورند و یا در حالت عاشق شدن شکل قلب به خود می‌گیرند. در چنین حالتی ابروها با بیان تصویری ناب، احوال و احساسات عاشق را نشان می‌دهد.



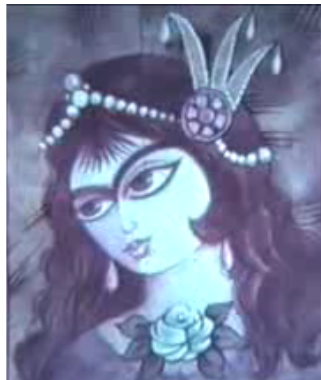
شخصیت ملک خورشید، بیان احساسات: «فیلم انیمیشن ملک خورشید»

شخصیت «دیو سفید» که ملهم از شاهنامه‌ی فردوسی است، از نظر بصری به شخصیت‌های نگارگری شده از داستان‌های شاهنامه به‌خصوص در مکتب هرات و اصفهان و همچنین در نقاشی‌های سبک قهوه‌خانه‌ای از جمله آثار نقاشی «قوللر آغاسی» شبیه است. طنز موجود در شخصیت دیو سفید و تضاد آن با هیبت خشن و هراس‌آور او، به خوبی توانسته به نوعی خاص و منحصر به فرد، به شخصیت‌های منفی در انیمیشن ایران تبدیل شود.



دیو سفید: «فیلم انیمیشن ملک خورشید»

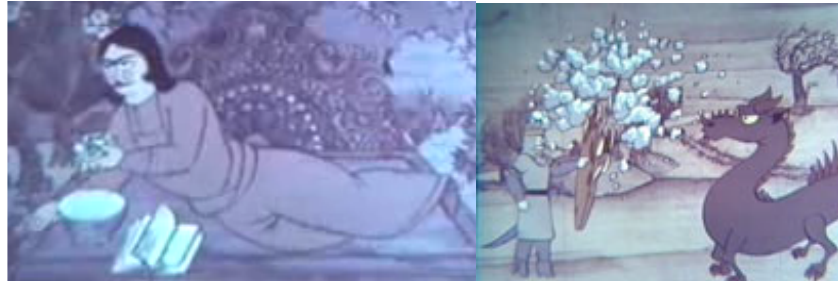
چهره‌ی «دختر ماهرو» نیز با نقاشی چهره‌ی زنان در دوره‌ی قاجار، با ابروهای به هم پیوسته، چشمان بزرگ با خطوط محیطی پهن، و طره‌ی مو بر روی گونه‌ها طراحی شده و از نظر اجرایی به نگاره‌های زنان در هنر نگارگری ایرانی شباهت دارد، اما در کلیت دارای فرمی امروزی است. چهره‌ی معشوق به گونه‌ای طراحی شده که خلاف شخصیت‌های بدون احساس و منفعل نگارگری‌ها، دارای بیان احساسی قوی از طریق شاخصه‌های بصری است.



دختر ماهرو: «فیلم انیمیشن *ملک خورشید*»

#### ۵-۴-۲-۳. طراحی پس‌زمینه

در تیتراژ اول فیلم، نام فیلم بر روی طوماری نوشته شده و در زمینه‌ی طومار نوشته‌هایی به شکل کتاب‌های چاپ سنگی دیده می‌شود. این نوع نوشته‌ها در تصاویر پس‌زمینه در سرتاسر فیلم، به عنوان «بافت» وجود دارد؛ پس‌زمینه‌ی فیلم *ملک خورشید* از ورق‌هایی تشکیل شده که بر سرتاسر آن خطوط نستعلیق به شکل کم‌رنگ نوشته شده است. استفاده از نقش طومار، اشاره به روایت یک «قصه» از جانب راوی دارد که این اشاره با «میان‌نویس/کپشن»هایی که در فصل‌های فیلم می‌آید، کامل می‌شود. خزان‌ی قصر، محل زندگی دیوها، نهرهای آب، عبور اسب بالدار بر پس‌زمینه با نقوش چاپ سنگی و محل نشستن اژدها بر سر راه‌آب رودخانه از جمله فضاهای زیبا، خیال‌انگیز و بی‌نظیری است که فضای قصه‌های عامیانه را به شکل عینی بازسازی کرده است.



نمونه‌هایی از فضاها و شخصیت‌های «فیلم انیمیشن ملک خورشید»

#### ۵-۴-۲-۴. رنگ و خط

«رنگ» نیز در انیمیشن ملک خورشید، در جهت خلق فضای قصه‌های کهن به کار گرفته شده است. رنگ‌های قهوه‌ای و آکر (خاکی)، رنگ غالب در گرافیک این فیلم است. این رنگ‌ها، تداعی کننده گذشته‌های دور در ذهن بیننده است. تنها عنصری که رنگ آن به شکلی برجسته دیده می‌شود، «رز آبی» به عنوان نماد عشق است، که صادقی از طریق برجسته کردن رنگ بر آن تأکید کرده است. نوع طراحی خطوط (دسن) نیز متنوع و به لحاظ رنگی مشکی است؛ صادقی به کمک تنوع خطوط علاوه بر ایجاد عمق، به زیباتر شدن طراحی چهره‌ها افزوده است.

#### ۵-۴-۲-۵. حرکت

به گفته‌ی مک لارن، انیمیشن هنر خلق حرکت است. با توجه به این‌که صادقی و سایر انیماتورهایی که متحرک‌سازی این فیلم را به عهده داشته‌اند، انیمیشن را به شکل تجربی فراگرفته بودند، «زمان‌بندی و حرکت» به عنوان عناصری اساسی در تولید انیمیشن، دارای سبک و ویژگی خاص خود است و از اصول زمان‌بندی و حرکت در شکل کلاسیک، کم‌تر پیروی می‌کند؛ اما به عنوان خلق «نوعی خاص از حرکت»، که از ویژگی‌های سبکی یک اثر انیمیشن به شمار می‌رود، این نوع حرکات، در این فیلم بسیار غنی و جذاب طراحی شده و در جهت فضا‌سازی کلی اثر بسیار مؤثر به کار گرفته شده است. به عنوان نمونه، می‌توان به «اشک ریختن ملک خورشید در جام»، «ابرو گره خوردن»، «رقص دیو»، «پرواز اسب بالدار» و «نواختن موسیقی به وسیله‌ی نوازندگان»، اشاره کرد. طراحی «حرکات خاص ایرانی» در شکل گسترده از جمله ویژگی‌های مهم آثار صادقی به شمار می‌رود.



### ۵-۴-۳. عناصر ساختاری طراحی صوتی در انیمیشن ملک خورشید

با ناطق شدن سینما در سال ۱۹۲۷، علاوه بر «حرکت و تصویر»، به عنوان عناصر دیداری و اصلی سینما، «صدا» نیز به عنوان عنصر شنیداری نقشی اساسی در زیبایی‌شناسی سینما و انیمیشن به عهده گرفت. «کلام، جلوه‌های صوتی و موسیقی» سه باند اصلی در طراحی صوتی یک فیلم به شمار می‌روند. اطلاع‌رسانی، ایجاد حالات روحی روانی، ایجاز و کنترل ریتم از جمله امکاناتی است که باند صوتی می‌تواند به یک فیلم اضافه کند.

#### ۵-۴-۳-۱. کلام

باند «کلام» شامل دیالوگ، مونولوگ، صدای ذهنی و گفتار متن، است که هر کدام امکانات بیانی خاصی به همراه دارند. فیلم ملک خورشید فاقد باند کلام است، اما از باندهای «موسیقی و جلوه‌های صوتی» در آن استفاده شده است. در این فیلم به جای کلام، در شکل خلاقانه از تصویر، حرکت، زبان اشاره، میان‌نویس و کلمات نوشتاری برای بیان تصویری استفاده شده است؛ به گونه‌ای که فقدان این باند صوتی خللی در برقراری فهم روایت و قصه برای مخاطب ایجاد نمی‌کند.

#### ۵-۴-۳-۲. جلوه‌های صوتی

جلوه‌های صوتی، در قالب صداهای واقعی و موجود در طبیعت (جریان آب، باد و...) و صداهای مربوط به شخصیت‌های انسانی، حیوانی و موجودات خیالی (حرکت و صوت آن‌ها)، در فیلم شنیده می‌شوند. این صداها در جهت باورپذیری فضاها و شخصیت‌های موجود در فیلم و نزدیک‌تر کردن این فضاها به واقعیت موجود در «جهان فیلم» و نه جهان واقعی، به کار گرفته شده‌اند. «جلوه‌های صوتی در انیمیشن اغلب به صورت اغراق شده به کار می‌رود و هیچ تناسب واقع‌گرایانه‌ای بین عمل و صدایی که از آن تولید می‌شود، وجود ندارد» (فرنیس، ۱۹۹۸: ۱۴۱). صدای تنوره کشیدن دیو، خنده‌ی دیو، خشم ازدها و صدای کبوتر راهنما از جمله صداهایی است که با طراحی و اجرای مناسب صوتی، در جهت فضاسازی کلی فیلم قرار دارند.

#### ۵-۴-۳-۳. موسیقی متن

با توجه به قصه‌ی عاشقانه‌ی این فیلم، موسیقی اصلی، ابتدا در جهت تشدید فضای احساسی و رمانتیک، سپس در صحنه‌های مربوط به خان‌های مختلف، در جهت ایجاد

حس‌های مختلف و مرتبط با ساختار دراماتیک اثر طراحی و ساخته شده است. علاوه بر موسیقی اصلی، در جهت ایجاد حس و حال مرتبط با فضای داستان‌های عامیانه، از موسیقی زورخانه‌ای و دیگر گوشه‌های موسیقی سنتی، به عنوان یک موتیف صوتی استفاده شده است. استفاده از موسیقی تصنیف «شب مراد» در سکانس پایانی و جشن عروسی ملک خورشید، بر زیبایی موسیقی فیلم افزوده است. موسیقی افکتیو، بخش دیگری از موسیقی این فیلم است که در جهت خلق «موسیقی حرکت» که از ارکان موسیقی فیلم انیمیشن است و نیز در جهت طراحی کلی باند صوتی تأثیرگذار به کار گرفته شده است؛ از جمله صحنه‌هایی که از موسیقی افکتیو و حرکتی در آن استفاده شده می‌توان به صحنه‌ی حرکت نخ و همراهی آن از طریق موسیقی اشاره کرد.

#### ۴-۴-۵. طرح ساختاری روایت در انیمیشن ملک خورشید

هر فیلم از یک ساختار روایی برخوردار است و داستانی را بیان می‌کند که ابتدا، میانه و پایان دارد. اما همیشه و در همه‌ی آثار نمایشی این سه جزء به یک شکل به کار گرفته نمی‌شوند و بسته به هدف و نوع اثر نمایشی، ساختار روایی آن متفاوت است؛ به عنوان مثال شاید یک آگهی بازرگانی به عنوان یک اثر نمایشی ساختار روایی کاملاً متفاوت با یک فیلم داستانی کلاسیک داشته باشد. «هر نوع تحلیل از طرح ساختاری یک اثر باید ابتدا عمل‌کرد اولیه‌ی آن را در نظر بگیرد، آیا این عمل‌کرد سرگرم کردن مخاطب عام است؟ آیا تجربه یا کشف تکنیک‌های جدید یا روش‌های تفکر است؟» (همان، ۱۵۴). انیمیشن ملک خورشید براساس عمل‌کرد خود قصد دارد قصه‌ای عامیانه را به گونه‌ای روایت کند که به شیوه‌ی روایت همان قصه‌ها نزدیک باشد.

#### ۴-۴-۵. ساختار روایی در انیمیشن ملک خورشید

ساختار روایی فیلم ملک خورشید، مانند افسانه‌های عامیانه «ساختاری خطی» دارد؛ یعنی دارای ابتدا، میانه و انتها است و «طرح داستانی» نیز مانند داستان‌های عامیانه به شکل ساده طراحی شده است. در پایان فیلم، جمله‌ی «حکایت هم‌چنان باقی است»، «ساختار چرخه‌ای» را در روایت ایجاد کرده است.

این فیلم مانند افسانه‌های عامیانه به روابط علت و معلولی پایبند نیست و اتفاقات، منفک از این روابط به سوی نتیجه پیش می‌روند. اما مهم‌ترین نکته در روایت فیلم، بازنمود وقایع، به شکل «بصری و صوتی» است که «طرح ساختاری» را برای روایت

این قصه‌ی عامیانه تکمیل کرده و توانسته فضایی نزدیک به فضای قصه‌های عامیانه خلق کند. عناصر و عوامل مهم که ساختار روایی این فیلم را به وجود آورده‌اند عبارتند از:

#### ۵-۴-۲. تطابق کتاب سستی با فیلم

تصاویر فیلم *ملک خورشید*، از ورقه‌هایی تشکیل شده که بر سرتاسر آن خطوط نستعلیق به شکل کم‌رنگ نوشته شده است؛ فضای فیلم در واقع اوراق کتابی است که پیش روی مخاطب قرار گرفته، با این اختلاف که مخاطب می‌تواند این داستان را به جای خواندن ببیند. ایجاد این فضای بصری در پس‌زمینه‌ی فیلم سنخیت کاملی با شیوه‌ی روایت قصه فیلم که بدون کلام است دارد و صادقی به مانند یک نقال، پرده‌های مختلف فیلم را بدون کلام روایت می‌کند.

#### ۵-۴-۳. استفاده از گزاره‌های قالبی برای روایت قصه

راوی به جای استفاده از تمهیدات انتقالی در سینما از گزاره‌های قالبی رایج در سنت‌های داستانی برای روایت قصه استفاده می‌کند؛ مانند گزاره‌ی قالبی «القصه» که معادل جلوه‌ی انتقالی «دیزالو» در سینماست. این گزاره، گذر زمان و پیشرفت قصه را نشان می‌دهد. این تمهید علاوه بر داشتن وجه خلاقانه، به هماهنگی در فضای بصری منجر می‌گردد.

#### ۵-۴-۴. حرکت از پیچیدگی به سمت وضوح

به لحاظ روایی، داستان فیلم از پیچیدگی به سمت وضوح پیش می‌رود. اگر بیننده با قصه آشنا نباشد، تا پایان فیلم در تعلیق به سر می‌برد و از پایان قصه فیلم بی‌اطلاع می‌ماند. این عامل برای ایجاد کنجکاوی در بیننده و تعقیب ماجرای فیلم از جانب مخاطب بسیار مهم است.

#### ۵-۴-۵. استفاده از زبان طنز

برای ایجاد لحظات استراحت در طول داستان، به ویژه در صحنه‌های جنگ با دیوها، بیان طنزآمیز تصویرها با بهره‌گیری از نشانه‌های تصویری و ادبی سستی بسیار مؤثر واقع شده است؛ مثل طنز در شکل رقص دیو و دو نیم کردن آن مثل خیار.

#### ۵-۴-۶. سادگی زبان روایت

استفاده از زبانی بی‌تکلف و عاری از پیچیدگی برای بیان داستان و مفاهیم موجود در آن، باعث شده فیلم بدون پیچیدگی پیش رود و اگر از نمادهایی استفاده می‌شود، آشنا و

بین‌المللی است که همه می‌توانند به راحتی با آن ارتباط برقرار کنند. از جمله این نمادها می‌توان به «گل رز» اشاره کرد که در همه‌ی فرهنگ‌ها نشانه‌ی دوستی و عشق است.

#### ۵-۴-۴. شادی‌آفرینی

فیلم‌های صادقی اغلب سرشار از لحظات صمیمی و توأم با شادی است که مخاطب همیشه آرزوی دیدن چنین لحظاتی را دارد. اوج این لحظات در پایان فیلم ملک خورشید است؛ آن‌جا که نوازندگان آهنگ معروف «شب مراد» را می‌نوازند و بیننده را به دلیل خاطره‌ی خوشی که از این موسیقی دارد، در لذتی نوستالوژیک فرو می‌برد.

#### ۵-۴-۸. غافل‌گیری

نقاط اوج و پایان فیلم غیرمنتظره است؛ در آخرین پلان، متوجه می‌شویم داستان در ذهن ملک خورشید اتفاق افتاده و به این شکل با عنصر غافل‌گیری مواجه می‌شویم؛ از سویی اگرچه صادقی حکایت خود را درباره‌ی آن موضوع به پایان می‌برد، ولی با تم «حکایت هم‌چنان باقی است» بیننده را به تکرار آن واقعه و قصه، در زمان آینده اشارت می‌دهد (صفورا، ۱۳۷۸: ۱۵۵). شیوه‌ی روایت در پایان‌بندی فیلم آن‌جا که مخاطب درمی‌یابد داستان در ذهن ملک خورشید اتفاق افتاده است، از دو جنبه قابل بررسی است: یکی از اصول ادبیات کودک، انتقال از تخیل به واقعیت است؛ به دلیل آن‌که این انیمیشن برای کودکان ساخته شده است، بازگشت به واقعیت و پل زدن بین واقعیت و تخیل و این که ذهن کودک در خیال رها نشود و به واقعیت برگردد، انتخاب مناسبی است. اما از آن‌جا که مخاطب این فیلم بزرگ‌سال نیز هست و این مخاطب از ابتدای فیلم در حال و هوای قصه‌های عامیانه پیش رفته است، با این پایان غافل‌گیر شده و از فضای رؤیاگونه و تخیلی موجود در قصه‌های عامیانه فاصله می‌گیرد. این پایان‌بندی اگر چه خلأقانه محسوب می‌شود، اما مخاطب بزرگسال را از پایان خوش قصه‌های عامیانه محروم می‌کند و او را با واقعیتی خشک مواجه می‌سازد.

#### ۵-۵. مقایسه‌ی بن‌مایه‌های منظومه‌های عاشقانه و فیلم ملک خورشید

##### ۵-۵-۱. عاشق شدن با دیدن یا شنیدن صدا

ملک خورشید، با دیدن «تصویر» دختری ماه‌رو، عاشق می‌شود. در جامعه‌ی اسلامی معمولاً عاشق نمی‌توانسته معشوق را ببیند؛ بنابراین یا در خواب او را می‌بیند و یا

تصویر او را. در منظومه‌های عاشقانه آغاز حادثه‌ی عشقی از دو راه دیدن و شنیدن است: دیدن ممکن است رویارو باشد؛ مثل دیدار ویس و رامین و رابعه و بکتاش که به طور مستقیم بوده است. دیدار عشاق ممکن است در مکتب یا نزد دایه یا در خواب صورت پذیرد. در افسانه‌های عامیانه، آغاز عشق با دیدن تصویر است. عاشق شدن با تصویر در ادبیات دوران پیش از اسلام نیز وجود داشته است. «قدیم‌ترین کس دختر شاه زابل است که در دوران ضحاک می‌زیسته و تصویر جمشید را دیده و عاشق وی شده است. از این داستان در گرشاسب‌نامه‌ی اسدی توسی یاد شده است» (محبوب، ۱۳۸۱: ۱۵۴). فرهاد تنها با شنیدن صدای شیرین از هوش می‌رود. عاشق ممکن است با شنیدن وصف معشوق عاشق شود.

#### ۵-۵-۲. انتخاب راه کوتاه و پر خطر

ملک خورشید راه کوتاه اما پر خطر را انتخاب می‌کند. پیر در نشان دادن راه، دو راه دور یا نزدیک را معرفی می‌کند و عاشق به دلیل شوق خود راه نزدیک اما پر خطر را انتخاب می‌کند.

#### ۵-۵-۳. چاه

ملک خورشید به راهنمایی کبوتر وارد چاه می‌شود. در قصه‌های فارسی چاه به دلیل محصور و تاریک بودن آن هم‌چون یک زندان نمادی از مکان گذار، تصفیه، انزوا، بازسازی و کمال‌یابی یا اختفا و ظهور مجدد است. در برخی از داستان‌ها چاه محل ماجراهای عجیب است. گاه در چاه گنج نصیب قهرمانان می‌شود؛ از جمله در داستان سام‌نامه‌ی خواجه‌ی کرمانی. در افسانه‌های پریان جایگاه پریان در چاه است. چاه مسکن دیوان نیز هست (ذوالفقاری، ۱۳۸۵: ۱۲۹-۱۵۵).

#### ۵-۵-۴. شاهزاده‌ی اسیر دیو

یکی از بن‌مایه‌های قصه‌ها این است که ازدها یا دیو دختری را اسیر می‌کند و جوانی بیگانه به سرزمین دختر می‌رود و ازدها را می‌کشد و با دختر ازدواج می‌کند (افشاری، ۱۳۸۵: ۳۸-۴۳). در برخی قصه‌های عامیانه‌ی فارسی، به جای ازدها، دیوی دختری را می‌رباید و از او تمنای وصال دارد اما دختر، که گاه پری است، از ازدواج با دیو امتناع می‌کند و جوانی از راه دور به نجات دختر می‌رود و دیو را می‌کشد و با دختر ازدواج می‌کند (انجوی، ۱۳۵۲: ۱/ ۸۵-۸۶). در قصه‌ی امیرارسلان (ص ۳۲۸-۳۲۹) نیز فولادزره

دیو، فرخ‌لقا (معشوقه‌ی امیرارسلان)، منظربانو (دختر ملک شاه‌رخ‌پری) و گوهرتاج (دختر ملک لعل‌شاه) را در شب عروسی‌اش با ملک‌فیروز (پسر اقبال شاه‌پری) می‌رباید.

#### ۵-۵-۵. واسطه

در این فیلم، دختری که اسیر دیو است، واسطه‌ی ملک خورشید است. برای رسیدن مقطعی یا نهایی عشاق به یکدیگر، وجود شخص یا اشخاصی ضروری است. این واسطه ممکن است درویش، دایه، طبیب، دوست یا بازرگانی باشد. واسطه گاه ممکن است در تمام جریان داستان همراه عاشق باشد. در برخی داستان‌ها چندین واسطه به عشاق کمک می‌کنند. یکی از این یاری‌رسانان و مهم‌ترین آنان دایه است.

#### ۵-۵-۶. نامشخص بودن سرزمین عشاق

سرزمین عشاق و معشوق هم مشخص نشده کجاست؛ شاید دلیل آن این باشد که از کلام استفاده نشده است، در افسانه‌های عامه، معشوق همیشه در سرزمین دور است. دور بودن در فیلم مشخص می‌شود، اما از مکان نامی برده نمی‌شود.

#### ۵-۵-۷. جنگ با دیو

دیو سیاه از آسمان با رعد و برقی فرود می‌آید و ملک خورشید، قصد رفتن دارد اما دیو متوجه او شده و ملک خورشید ناچار با او درگیر شده و او را نیز به دو نیم می‌کند.

دیو موجودی افسانه‌ای است که در برخی متون فارسی با جنّ و غول و شیطان یکسان دانسته شده است. در شاهنامه، دیوها جادوگری و افسون می‌دانند. صفت دیگر دیو در شاهنامه، «وارونه» است (فردوسی، ۱۳۷۴: ۲۳/۱). در شاهنامه، مازندران جایگاه دیوهاست. در گرشاسپ‌نامه، اندکی بیش‌تر از شاهنامه شکل دیو وصف شده است: پهنای منهراس دیو سه برابر آدمی و بلندی‌اش چهل آرش و تنش نیلگون است؛ با سنگی می‌تواند کوه را با زمین هموار کند؛ هنگامی که می‌غرد، هوش و جان از شیر می‌برد؛ از نَفَسِ ابر و از دندان‌ش برق رعد پدید می‌آید؛ با جستی، عقاب را از آسمان و نهنگ را از قعر دریا می‌گیرد و نهنگ را در برابر خورشید بریان می‌کند و می‌خورد؛ در غار زندگی می‌کند و اگر از دور کشتی‌ای ببیند مردم آن را می‌گیرد و می‌خورد (اسدی توسی، ۲۷۳، ۲۸۱، ۲۸۳). وصف دیو در سام‌نامه از این هم واضح‌تر است: نهنکال دیو شاخ دارد و می‌خواهد شاخش را بر بدن سام فرو ببرد (خواجوی کرمانی، ۱۳۱۹: ۳۵۶/۲)، صورت ابرهای دیو، مانند آدمی و بدنش مانند نره دیو است، دو دندان پیشش

مانند گراز و همه‌ی پیکرش مانند نیل سیاه است (همان، ۳) و به شکل ابر در می‌آید و پریدخت، معشوقه‌ی سام، را می‌رباید (همان، ۴۳۲/۱).

دیو در این اثر تنوره می‌کشد و نوآوری صادقی در ایجاد حرکات زورخانه‌ای، همراه با طنز و استفاده از عناصر فرهنگی است. قهرمان با امداد از خداوند و شکست دیو، خاطره‌ی مناجات قهرمانان اسطوره‌ای را در مبارزه زنده می‌کند؛ مثل مناجات رستم در جنگ دوم با سهراب. قهرمان افسانه‌ها همیشه به یاد خدا است.

#### ۵-۵-۸. تغییر شکل

دختری که اسیر دیو بود و آزاد شده، به شکل اسب بالدار در آمده و او را سوار کرده و به سمت دختر ماه‌رو می‌برد. در افسانه‌ها تغییر شکل امری طبیعی است که هیجان داستان را بیش‌تر می‌کند.

#### ۵-۵-۹. گذر از دشواری‌ها

ملک خورشید از کوه شمشیر و خنجر می‌گذرد. در منظومه‌های عاشقانه به چند منظور و از چندین راه عشاق آزموده می‌شوند؛ مانند برآورد توان رزمی، جنگ، سؤالات علمی و مناظره. این آزمون‌ها یا از سوی معشوق انجام می‌پذیرد یا پدر معشوق، برای اثبات بی‌گناهی و گاه ارزش‌یابی توان قهرمان (عاشق) برای دستیابی به معشوق که دختر شاه یا خلیفه یا سلطان است. در صورت توفیق عاشق و پشت سرگذاردن حوادث غیرمنتظره‌ی دیگر، عاشق می‌تواند به وصال معشوق برسد. این آزمایش‌ها از جهتی دیگر نیز اهمیت می‌یابد؛ این‌که اغلب عشاق که از خاندان شاهی بوده و داماد شاه می‌شوند، وارث وی نیز هستند. پس باید از هر جهت توان علمی و رزمی خود را نشان دهند. این آزمایش به صورت گوناگون انجام می‌گیرد.

ممکن است شاه برای آن‌که داماد آینده و همسر دختر خود را بیازماید، آزمایشی سخت به عمل آورد و یا خود عاشق با نمایش دادن توان و قدرت فکری و بدنی و لیاقت‌های دیگر به عملیات متهورانه دست بزند؛ مثلاً خسرو پرویز برای نشان دادن لیاقت و شایستگی خود یک‌تا پیراهن، بی‌هیچ درع و شمشیری، شیری مهیب و ترسناک را یک تنه در مقابل چشمان شیرین از پای درمی‌آورد و این‌گونه است که اندکی نظر بانوی ارمن را به خود معطوف می‌دارد.

### ۵-۵-۱۰. شیرکشی و اژدهاکشی

شیری به ملک خورشید حمله می‌کند و او شیر را اسیر گرفته و سوار بر شیر به پیر دانا می‌رسد. خارج از قصر، اژدها بر سر مسیر آب خوابیده و عروسی برای او پیش‌کش برده می‌شود، او همان دختر ماه‌رو است که باید پیش‌کش اژدها شود. با دیدن صحنه پیش‌کش کردن دختر، ملک خورشید به اژدها حمله کرده و او را از پا درمی‌آورد. پدر دختر به پاداش این کار، دست دختر خود را در دست ملک خورشید گذاشته و عروسی آن‌ها در قصر برگزار می‌شود.

شیرکشی بن‌مایه است، اما سوار شیر شدن نه. شیرکشی معمولاً در ابتدای قصه است و بر دیگر مراحل مقدم است. در قصه‌های عامیانه، جوان دلیر، عاشق یا شاهزاده برای وصال معشوق و ازدواج با وی باید اژدها، دیو و یا شیری را از سر راه بردارد. این بن‌مایه در آثار حماسی چون بهمن‌نامه (ص ۵۷۴-۵۲۰) و سام‌نامه (ج ۱، ۴۳۲) دیده می‌شود. در بهمن‌نامه، آذر برزین، نواده‌ی رستم، پس از نبرد با ابر آتشفشان که همان اژدهاست و کشتن وی، با یوراسب ازدواج می‌کند. در سام‌نامه نیز دیوهای ابری شکل پری‌دخت، معشوقه‌ی سام را می‌ربایند. در بعضی قصه‌ها شرط مهم ازدواج با معشوق اژدهاکشی است. این شرط را پدر معشوق و یا خود معشوق طرح می‌کند. در داستان چهل‌گیسو، شاهزاده جهان‌تیغ که دلباخته‌ی چهل‌گیسوست، پس از رهایی وی از دست دیو سفید با اژدهایی که آب را بر مردم بسته می‌جنگد و او را می‌کشد و با چهل‌گیس ازدواج می‌کند (انجوی، ۱۳۴۵: ۱۹۸/۱). اژدهاکشی در اساطیر یونان و روم و ایران باستان نیز همین کارکردها را دارد که ادامه‌ی حیات این اساطیر را در قصه‌های عامیانه می‌توان مشاهده کرد (افشاری، ۱۳۸۵: ۴۳).

### ۵-۵-۱۱. دیدار با پیر

پیر دانا کلافی به دست ملک خورشید می‌دهد و بدین ترتیب مسیر را به قهرمان نشان می‌دهد. ملک خورشید در ادامه مسیر با دنبال کردن کلاف به قصر می‌رسد. این کار پیر ابداعی است و در افسانه‌های عامه وجود ندارد. پیر در مسیر قهرمان قرار می‌گیرد و راه را به او نشان می‌دهد. یکی از یاری‌رسانان معشوق، پیر یا درویش است. عاشق در مسیر جست‌وجوی معشوق گاه با پیری عاشق روبه‌رو می‌شود که اطلاعاتی از معشوق دارد.



این پیر روزگاری خود عاشق بوده که نتوانسته به وصال برسد. در داستان «رتن و پدومات» طوطی پدومات، واسطه‌ی رتن و پدم است.

#### ۵-۵-۱۲. زردرویی و گریه و زاری عاشق

ملک خورشید که عاشق شده در جامی اشک می‌ریزد و چهره‌ی ماهرو را در جام می‌بیند. زردرویی و اغما و ضعف و ناتوانی و اشک ریختن بی‌اندازه از نشانه‌های برجسته و بارز عشق است و چون بیماری در اثر عشق یک کیفیت روحی است، طبیعتاً درمان‌ناپذیر است یا درمان آن به لطایف حیل و مشکل است. این ویژگی را در تمامی منظومه‌ها بدون استثنا می‌توان دید. واکنش معشوق گریه و زاری، سر به بیابان گذاردن، غارگزینی، انس با حیوانات وحشی و سفر است.

#### ۵-۵-۱۳. پایان کار عشاق

معمولاً داستان‌های عاشقانه با مرگ عشاق پایان می‌پذیرد. در گروهی از منظومه‌ها نیز عشاق به وصال هم می‌رسند و سالیانی دراز زندگی می‌کنند. پایان داستان ملک خورشید از نوع اخیر است که در ذهن خود این سفر را طی کرده از رؤیا خارج می‌شود، اما گل رز (استعاره از معشوق) در سینه‌ی او روییده است و به این طریق واقعیت و تخیل در هم گره می‌خورد.

#### ۵-۵-۱۴. گزاره‌های قالبی

گزاره‌ی قالبی «حکایت هم‌چنان باقی است»، بر پایان فیلم نقش می‌بندد. گزاره‌ی قالبی یکی از عناصر ساختاری قصه‌های عامیانه است. «بیش‌تر داستان‌های عامیانه‌ی فارسی تا حد زیادی سبک شفاهی را بازتاب می‌دهند. این داستان‌ها بر اساس گروهی مشترک از شخصیت‌های داستانی، طرح‌ها و بن‌مایه‌های قالبی ساخته می‌شوند و به طور کلی، انبوه چشم‌گیری از عناصر قالبی را به کار می‌گیرند که نقش‌های بسیاری ایفا می‌کنند. گزاره‌های قالبی... در کار داستان‌سرایی ابزارها و تمهیداتی یادآورنده هستند و برای ساخت تصویرهای مؤثری به کار می‌آیند که شنونده را با داشتن یک سطح فرهنگی، درک یک نوع از تصوّرات و تفکّرات یاری می‌کنند» (مارزلف، ۱۳۸۵: ۴۵۴). محبوب، به تکرار بعضی گزاره‌های توصیف‌گر اشاره می‌کند و آن را از «تکیه‌کلام‌ها و جمله‌پردازی‌های نقّالان و قصه‌خوانان» می‌داند (محبوب، ۱۳۸۱: ۴۹۷-۴۹۸). و یوسفی از این گزاره‌های توصیف‌گر با عنوان «تکرار در نحوه‌ی تعبیر» یاد می‌کند و ضمن

برشمردن هفت مورد از این تعبیرهای مکرر، آن را متأثر از شیوه‌ی نقلی و از نقاط ضعف اثر می‌داند (یوسفی، ۱۳۵۸: ۳۵). گزینه‌های قالبی داستان جزو گزاره‌های معمول چون «القصه»، «راوی گوید» «آورده‌اند که» و نظایر آن است.

### ۶. نتیجه‌گیری

بر خلاف دیدگاه کسانی که انطباق عناصر سینمایی را با عناصر داستان‌های کهن ناممکن می‌دانند، این بررسی نشان داد این کار شدنی است؛ فیلم ملک خورشید با به‌کارگیری عناصر روایتی داستان‌های عامیانه و انتقال و انطباق این عناصر به شکلی خلاقانه در رسانه فیلم، توانسته بدون استفاده از کلام و دیالوگ و با تأکید بر عناصر بصری به فضای داستان‌های عامیانه نزدیک شود.

آثار انیمیشن علی اکبر صادقی از دو منظر با هنر و فرهنگ ملی ایران ارتباط مستقیم دارد؛ یکی ارتباط محتوایی این انیمیشن‌ها است که به نوعی با ادبیات تاریخی و باستان ایران در ارتباط هستند؛ مانند برداشتی آزاد و امروزی از داستان هفت وادی عرفان در هفت شهر عشق عطار، داستان کهن و اسطوره‌ای تولد و زندگی زال در انیمیشن زال و سیمرغ، داستان عشق افسانه‌ای یک شاهزاده‌ی جوان به دختری که اسیر اژدها است در ملک خورشید، داستان جدال جنگاوران و پادشاهان در رخ، من آنم که، و گلباران. در برخی از این انیمیشن‌ها روایت کهن در قالبی امروزی بیان می‌شود و به نوعی از نوآوری‌هایی استفاده می‌شود که ضمن ایجاد جذابیت، ارتباط فرهنگ امروز ایران را با متون کهن امکان‌پذیر می‌سازد. صادقی در تمامی آثار خود، احساسات و تفکرات فلسفی و نگاه انسانی امروزی‌اش را در قالب داستان‌های تاریخی، به تصویر درآورده است.

دوم ارتباط فرمی و بصری انیمیشن‌های علی‌اکبر صادقی با هنر ایران است. سبک بصری وی در آثار چاپی و نقاشی‌ها از نگارگری ایرانی و نقاشی سبک قهوه‌خانه‌ای برداشت شده است، اما این ارتباط نه به صورت تقلید و تکرار، بلکه به صورت نوآوری و باززایی هنر قدیم ایران در فرم‌های بصری نو و امروزی صورت گرفته است. او از نگارگری و نقاشی قهوه‌خانه‌ای ایرانی به عنوان منابع الهام استفاده می‌کند و نوع بیان و شاخصه‌های بصری آثارش مستقل و شخصی نمود یافته‌اند. سبک بصری علی‌اکبر

صادقی که به نوعی منحصر به خود اوست، حاصل تجربیات متنوع و گسترده‌ای در زمینه هنرهای تجسمی است که به دلیل علاقه‌مندی شخصی به نگارگری و نقاشی قهوه‌خانه‌ای از آن دو تاثیر گرفته و در نقاشی‌هایش به سبکی سورئالیسم ایرانی دست یافته است. مضمون مورد علاقه‌ی علی‌اکبر صادقی در آثارش دو مضمون ازلی عشق و جنگ است که انیمیشن‌های او نیز همگی بر پایه‌ی این دو مضمون قرار دارند.

هنرمند ایرانی در طول تاریخ، به طور خودآگاه و ناخودآگاه تأثیرپذیر ادبیات فولکلوریک بوده و به سمت آن کشش داشته است و سعی کرده است تا نکات درخشان آن را چون آینه‌ای منعکس سازد. با توجه به قدرت بیانی تصویر و حرکت که عناصر اصلی هنر سینما و انیمیشن است، هنرمند فیلم‌ساز ایرانی همیشه درصدد زیباتر کردن مفاهیم و عناصر بیانی جهان ادبیات عامیانه بوده است. آثار صادقی نشان می‌دهد، برای ساخت آثار موفق و تأثیرگذار، اقتباس از آثار ادبیات کهن نیاز به نگاهی تازه، عمیق و توأم با شناخت نسبت به ظرفیت‌ها و عناصر بیانی هر دو رسانه «ادبیات عامیانه و انیمیشن» و کشف راه‌های خلاقانه انطباق این عناصر را دارد. این نگاه خلاقانه علاوه بر توجه و استفاده از ظرفیت‌های بیانی هر دو رسانه، در وجه ساختار شکنانه فیلم ملک خورشید نیز لحاظ گردیده است. خارج شدن از ساختار کلیشه‌ای شیوه‌ی روایت در ادبیات عامیانه، انتقال بن‌مایه‌های رسانه شفاهی ادبیات عامیانه به رسانه‌ی تصویری انیمیشن، ترکیب غیرکلیشه‌ای عناصر صوتی (موسیقی زورخانه و موسیقی شب مراد) و غیره از جمله وجوه ساختار شکنانه این فیلم محسوب می‌شود.

### فهرست منابع

- آزادی، نقش‌نژاد، آذین، مینا. (۱۳۸۸). «معرفی و بررسی نقش تفکر عنصرگرایانه در دست‌یابی به انیمیشن بومی ایران». مجموعه مقالات نخستین همایش ملی انیمیشن / ایران، تهران: دانشکده صدا و سیما. صص ۱۹۷-۲۱۳.
- ابراهیمی، نادر. (۱۳۷۱). *الفبا*. تهران: فرهنگستان.
- اسلین، مارتین. (۱۳۷۵). *دنیای درام*. ترجمه‌ی محمد شهباء، تهران: فارابی.
- افشاری، مهران. (۱۳۸۵). *تازه به تازه نو به نو*. تهران: چشمه.
- انجوی شیرازی، ابوالقاسم. (۱۳۵۲). *تمثیل و مَثَل*. ج ۱، تهران: امیرکبیر.

- \_\_\_\_\_ (۱۳۸۳). *قصه‌های ایرانی*. (۲ جلد)، تهران: امیرکبیر.
- ایگلتون، تری. (۱۳۸۶). *پیش‌درآمدی بر نظریه ادبی*. ترجمه‌ی عباس مخبر، تهران: مرکز.
- بورگل، ی. ک. (۱۳۷۴). *منظومه‌ی عاشقانه*. ترجمه‌ی فرزانه طاهری، نشر دانش، سال ۱۱، شماره‌ی ۶. ص ۱۹.
- پراب، ولادیمیر. (۱۳۷۱). *ریشه‌های تاریخی قصه‌های پریان*. ترجمه‌ی فریدون بدره‌ای، تهران: توس.
- خواجه‌ی کرمانی. (۱۳۱۹). *سام‌نامه*. (۲ جلد)، تصحیح اردشیر بنشاهی (خاضع)؛ بمبئی.
- خوشدل و صادقی. (۱۳۷۷). «مجموعه‌ی گفته‌ها و نوشته‌ها درباره‌ی سینمای انیمیشن». *رؤیاهای بیداری*، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- دوبروئین. ج. ت. ث. (۱۳۸۲). *ادبیات داستانی در ایران زمین*. مقالات دانشنامه‌ی ایرانیکا، تهران: امیرکبیر.
- ذوالفقاری، حسن. (۱۳۷۴). *منظومه‌های عاشقانه‌ی ادب فارسی*. تهران: نیما.
- \_\_\_\_\_ (۱۳۸۵ و ۱۳۸۶). «چاهانه، سیری در چاه‌های معروف اسطوره‌ای و بن‌مایه‌های...». *فصل‌نامه‌ی علوم انسانی دانشگاه الزهراء*، سال ۱۶ و ۱۷. شماره‌ی ۶۱ و ۶۲. صص ۱۲۹-۱۵۵.
- شعار، جعفر. (۱۳۴۷). *قصه‌ی حمزه (حمزه‌نامه)*. (ج ۲)، تهران: دانشگاه تهران.
- شمیسا، سیروس. (۱۳۸۳). *نقد ادبی*. تهران: فردوس.
- صالحی‌فر، عباس. (۱۳۸۹). *شاخصه‌های طراحی کاراکتر ملی در انیمیشن ایران*. پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد انیمیشن دانشگاه تربیت مدرس تهران.
- صفورا، محمدعلی. (۱۳۷۸). *تحلیلی بر آثار انیمیشن علی‌اکبر صادقی*. پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد انیمیشن دانشگاه تربیت مدرس تهران.
- \_\_\_\_\_ (۱۳۸۶). «*قصه‌ها و افسانه‌های ایرانی در انیمیشن ایران*». *کتاب ماه هنر*، شماره‌ی ۱۰۳ و ۱۰۴، صص ۹۴-۱۰۴.
- عمران، رویا. (۱۳۸۵). «*زندگی و آثار علی‌اکبر صادقی*». *رشد آموزش هنر*، شماره‌ی ۷، صص ۴۸-۵۱.

- فردوسی، ابوالقاسم. (۱۳۷۴). *شاهنامه*. به کوشش سعید حمیدیان (از روی چاپ مسکو)، تهران: داد.
- فرنیس، مورین. (۱۳۸۴). *زیبایی‌شناسی انیمیشن*. ترجمه‌ی اردشیر کشاورز؛ تهران: دانشکده صدا و سیما.
- مارزلف، اولریش. (۱۳۸۵). *گنجینه‌ای از گزاره‌های قالبی داستان عامیانه‌ی حسین کرد*. ترجمه‌ی عسکر بهرامی. تهران: چشمه.
- قصه‌ی حسین کرد شبستری. (۱۳۸۷). تصحیح ایرج افشار و مهران افشاری، تهران: چشمه.
- محبوب، محمدجعفر. (۱۳۸۱). *ادبیات عامیانه ایران*، به کوشش حسن ذوالفقاری، تهران: چشمه.
- یوسفی، غلامحسین. (۱۳۵۸). *امیرارسلان*. دیداری با اهل قلم، ج ۲، مشهد: دانشگاه مشهد.