

نگاهی به ظرفیت‌های خلق اسپین‌آف انیمیشنی از جهان داستان حماسه‌ی ایرانی با تأکید بر قصه‌ی

کک کوهزاد

علیرضا پورشبانان^۱

doi:10.1017/00000002-6183-6376

چکیده

استفاده از ادبیات حماسی ایران برای خلق یک جهان داستانی بزرگ و شکل دادن به یک فرانچایز سرگرمی‌سازی بر اساس آثار این نوع ادبی و شخصیت‌های مشترک، یکی از گستره‌های تعامل ادبیات و سینماست که می‌توان در چارچوب ساخت انواع اسپین‌آف از متون مختلف با محوریت انواع قهرمان/ضدقهرمان از این مجموعه‌ی گسترده، جهان تصویری متناسبی با رویکردهای ابرقهرمانی - مشابه جهان‌های خلق شده در سینمای ابرقهرمانی جهان - خلق نموده و هربار یکی از این آثار را با در نظر گرفتن جهان داستانی مشترک و در ارتباط با کلیت این مجموعه، در ژانرهای مختلف و از جمله انیمیشن، بازتولید اقتباسی نمود. از این زاویه در این مقاله تلاش می‌شود به روش توصیفی تحلیلی به این سؤال اصلی پاسخ داده شود که آیا می‌توان از داستان کک کوهزاد به عنوان ماجرای یک ابرشور و رویارویی‌اش با رستم نوجوان در ساخت اسپین‌آفی انیمیشنی و اقتباسی از جهان حماسه‌ی ایرانی استفاده کرد؟ به نظر می‌رسد با تأکید بر وجوه تصویرساز این داستان مانند وجود انواع اغراق در ساختار و محتوا و تمرکز بر روند زندگی ضدقهرمان شامل چگونگی تولد، کنش‌ها و سرانجام این شخصیت با استفاده از متن و سایر متون مرتبط و روایات عامه و شفاهی به عنوان بستر گسترش ماجراها ذیل یک جهان داستانی حماسی مشترک، می‌توان مسیر تکامل یک ضدقهرمان را دست‌مایه‌ی اقتباس قرار داده و از این اثر به عنوان معبری برای ورود به جهان بزرگ داستان حماسه‌های ایران با فاصله گرفتن از روش‌های بیان کلاسیک و نزدیک شدن به بازنمایی داستان‌ها در سینمای امروز جهان بهره‌برداری نمود.

واژه‌های کلیدی: کک کوهزاد، اقتباس، انیمیشن، جهان داستان، اسپین‌آف.

^۱. دانشیار و عضو هیئت علمی گروه عمومی دانشگاه هنر ایران، تهران، ایران a.pourshabanan@art.ac.ir

۱. مقدمه

اقتباس به عنوان یکی از مهم‌ترین چارچوب‌های خلق یا بازتولید داستان نمایشی همواره یکی از در دسترس‌ترین زمینه‌های فکری سناریونویسان و فیلم و سریال‌سازان جهان را از بدو شکل‌گیری تاریخ سینما و تلویزیون ایجاد نموده و با رویکردها و روش‌های متفاوتی شامل اقتباس لفظ به لفظ، اقتباس وفادار و اقتباس به روش برداشت آزاد با آن برخورد شده است (ر.ک: پورشبانان، ۱۳۹۶: ۲۶-۲۲) و چه در ساخت اولین نسخه یا اولین مجموعه و چه در تولید دنباله‌ها، پیش درآمدها، داستان‌های فرعی و ... که می‌توان برخی از این نموده‌ها را ذیل عنوان اسپین‌آف نیز دسته‌بندی کرد، همواره بستری مناسب از شکل‌گیری تعامل متن و تصویر را ایجاد نموده است. با این توصیف ابتدا می‌توان با رجوع به حدود گستره‌ی تعریف اسپین‌آف، مرزهای اولیه برای خلق یک متن اقتباسی را در قالب این رویکرد به شکل روشن‌تری تصویر نمود.

اسپین‌آف^۱ به معنی **برگرفته** یا **مشتق**، به یک رمان، برنامه رادیویی، برنامه تلویزیونی، بازی ویدیویی، فیلم یا هر کار روایتی گفته می‌شود که بر اساس داستان یا مفهوم یک اثر دیگر باشد. اسپین‌آف ممکن است جزئیات بیشتری از آن را روایت کند، یا روایتگر داستان متفاوتی باشد. اسپین‌آف‌ها معمولاً بر اساس کارهای بسیار موفق ساخته می‌شوند و گاه بر اساس شخصیت‌های فرعی آن داستان و شامل پیش‌درآمد یا داستان مستقلی از این شخصیت‌ها هستند. (تامپسون، ۱۳۸۳: ۳۳-۳۱) اگر همین تعریف درباره‌ی اسپین‌آف داستان‌های شاهنامه به عنوان چارچوب و بخشی از جهان داستانی حماسه‌های ایرانی در نظر گرفته شود، در این صورت با بررسی داستان «کک کوهزاد» که غالباً به عنوان ملحقات شاهنامه سروده و با آن منتشر شده است (با شاعرانی ناشناس و در دو نسخه‌ی کوتاه و بلند و نسخه‌ای که تازه معرفی شده است) می‌توان به ظرفیت‌شناسی مناسبی از وجوه تصویرساز این متن دست یافت. این داستان در مورد یک شخصیت غیر اصلی به نام کک و ارتباطش با اصلی‌ترین قهرمان مثبت داستان شاهنامه یعنی رستم- در دوران کودکی و تا پیش از دوازده سالگی- از یک سو، و ارتباط خونی و خانوادگی‌اش با مخوف‌ترین قهرمان منفی داستان شاهنامه یعنی ضحاک از سوی دیگر است و شرح پیروزی او بر نیاکان رستم و قتل بسیاری از پهلوانان ایران پیش از رستم به دست اوست (ر.ک: مشکین‌نامه، ۱۳۸۶: ۲۸-۹۲ و انجوی شیرازی، ج ۲/ ۱۳۶۹: ۱۰۶ و طومار شاهنامه فردوسی، ج ۲/ ۱۳۸۱: ۱۵۸-۱۶۰) که با در نظر گرفتن محبوبیت و ظرفیت‌های تصویری داستان‌های در ارتباط با متن اصلی شاهنامه، این امکان را دارد که با توجه به رابطه‌ی دو سویه‌ی ضدقهرمان آن یعنی کک با اصلی‌ترین قهرمان و

ضدقهرمان داستان‌های شاهنامه بتواند در یک بازسازی اقتباسی، به اسپین‌آف یا پیش‌درآمدی پرمخاطب بدل گردد.

از این زاویه و با توجه به وجود عناصر خیال‌انگیز و پراغراق داستان‌های حماسی که تصویرسازی از آن محدودیت‌های فنی و مالی زیادی می‌طلبد، می‌توان به این سؤال اصلی پاسخ داد که با تأکید بر چه عواملی می‌توان در چارچوب ژانر پویانمایی (انیمیشن) با محدودیت‌های بسیار کمتر و توجه به نیازهای مخاطب هدف، جهان جذاب مربوط به دوران کودکی محبوب‌ترین قهرمان دنیای حماسی در ادبیات کلاسیک فارسی (رستم نوجوان) را در قالب یک اسپین‌آف انیمیشنی پرمخاطب تولید و عرضه نمود.

۲. پیشینه

داستان کک کوهزاد از جمله داستان‌هایی است که در سال‌های اخیر مورد توجه برخی محققان گرفته است؛ به طوری که در مقالاتی مثل «روایتی نویافته از نبرد رستم با کک کوهزاد و مقایسه‌ی محتوایی آن با روایات دیگر» نوشته‌ی هادی بیدکی (۱۳۹۵) یا مقاله‌ای با عنوان «کک کوهزاد و شکاوندکوه دو داستان از روایتی واحد» از بهزاد اتونی (۱۳۹۷) از منظر تطبیق و مقایسه‌ی میان روایات مختلف این داستان، مورد توجه قرار گرفته و در کتاب «هفت منظومه حماسی (بیژن‌نامه، کک کوه‌زادنامه، ببر بیان، پتیاره، تهمینه‌نامه کوتاه، تهمینه‌نامه بلند، رزم‌نامه شکاوندکوه» اثر تحقیقی رضا غفوری (۱۳۹۴) به طور مفصل و از زوایای مختلف نسخه‌شناسی، روایت‌شناسی، نام و نژادشناسی، درون‌مایه، صفات و ویژگی‌های کک در حماسه‌های ایرانی و زمان سرایش این اثر بررسی شده است. در باب اقتباس از ادبیات کلاسیک برای انیمیشن‌سازی نیز پژوهش‌هایی مانند «جست‌وجوی وجوه فانتاستیک در تصاویر واقعی؛ نگاهی به ملزومات اقتباس برای انیمیشن»، مسیح نوروزی (۱۳۸۵) به ابزار و ملزومات اقتباس از ادبیات به طور عام توجه شده و به طور خاص و متمرکز بر داستان‌های شاهنامه نیز پژوهشی با عنوان «درون‌مایه‌های تعلیمی - اخلاقی قصه‌های شاهنامه»، غلامعلی فلاح و اعظم برامکی (۱۳۹۳) به بررسی محتوایی داستان مناسب انیمیشن از قصه‌های شاهنامه پرداخت شده است و در گستره‌ی داستان‌های قهرمانان حماسی ایران - به جز شاهنامه - نیز مقاله‌ی «تحلیل ویژگی‌های سبکی مطلوب فرامرزنامه برای اقتباس انیمیشن» علیرضا پورشبانان (۱۳۹۸) با رویکرد تحلیل ظرفیت‌های اقتباس انیمیشن از اثری پهلوانی، از نمونه پژوهش‌های مربوط به این حوزه است؛ اما داستان کک کوهزاد تاکنون از این زاویه، محور بررسی نبوده