

ویژگی متل‌ها برای بهره‌گیری در نمایش‌های رادیویی و تلویزیونی

میترا خواجه‌نیان^۱

چکیده

متل‌ها افسانه‌هایی هستند واجد روایت‌های گوناگون که سال‌ها به صورت شفاهی به حیات خود ادامه داده‌اند. متل‌ها به دلیل ویژگی‌های زبانی، ساختار، نوع قهرمان، وقایع، مضمون، اغراق در تخیل و طنز این امکان را دارند که از آنها به شکل نمایشی بهره‌برداری شود. در نمایش‌های رادیویی و تلویزیونی، یک عمل نمایشی به غایت قوی می‌تواند مخاطب را تا آخرین کلام و صحنه نمایشی با خود همراه سازد و متل‌ها این ویژگی را دارند که تبدیل به متن نمایشی شوند و مخاطبان را با خود همراه کنند. با توجه به تأثیر رادیو و تلویزیون بر کودکان، می‌توان با بهره‌گیری از متل‌ها، پیام‌هایی با محتوایی غنی تولید کرد و آنها را به صورتی جذاب به کودکان ارائه داد.

کلیدواژه‌ها: نمایش طنز، متل، قصه کودکان، نمایش‌های رادیویی،

نمایش‌های تلویزیونی

۱. کارشناسی ارشد کارگردانی نمایش از دانشگاه تربیت مدرس و تهیه‌کننده و سردبیر رادیو
khajeheyan@yahoo.com

مفهوم متل

متل‌ها بخشی از فرهنگ عامه هستند که در گذشته از سوی مادران یا بزرگ‌ترهای خانواده برای کودکان نقل می‌شد و جدای از ویژگی سرگرم‌کنندگی، معانی متعددی هم به مخاطبان خود منتقل می‌کردند. امروزه نیز متل‌ها، از گونه‌های رایج و ارزشمند ادبیات کودکان هستند. در تعریف متل در فرهنگ «لغات عامیانه» آمده است: «افسانه‌ای کودکانه است که روایت‌های گوناگون دارد. تقریباً تمام مردم ایران آن را می‌دانند و برای کودکان خود می‌خوانند. در لهجه مردم اصفهان، این متل به «اتوتل توتله متل» (atu tal tuta matal) معروف است و در تهران آن را «اتل متل توتوله» می‌گویند. این متل بسیار مشهور است و روایت‌های مختلفی از آن ضبط شده است.» (جمال‌زاده، ۱۳۸۲: ۸) به عبارت دیگر متل‌ها ضمن سرگرم ساختن کودکان، دارای مضامین تربیتی و اجتماعی نیز هستند. کودک با شنیدن متل با طبیعت اطراف خویش انس می‌گیرد و از همان ابتدا با سرزمین مادری، آیین‌ها و آداب محیط خویش آشنا می‌شود.

متل، داستان کوتاهی است که با مضامین لطیف و سرگرم‌کننده گاه به صورت شعر و زمانی با نثری موزون برای کودکان و نوجوانان خوانده می‌شود. شخصیت متل‌ها بیشتر حیوانات و مظاهر طبیعت و در برخی موارد انسان است. (وکیلان، ۱۳۸۷: ۹)

در واقع، متل گونه‌ای از ادبیات کودکان است که سال‌ها به صورت شفاهی به حیات خود ادامه داده است. متل از افسانه کوتاه‌تر است و شخصیت‌پردازی و درونمایه مشخص کمتری در آن به چشم می‌خورد. در متل، ادبیات و بازی درهم آمیخته شده‌اند تا روایتی دلنشین به وجود آورند و ویژگی‌هایی دارند که این امکان را فراهم می‌کند تا بتوان آنها را در قالب‌های نمایشی ارائه کرد.

ویژگی متل‌ها

متل‌ها ویژگی‌های متنوعی دارند که به برخی از آنها اشاره می‌شود:

۱. **زبان:** اساس متل بر کلام استوار است که گاه در کالبد ترانه شکل می‌گیرد و گاه روندی روایتی دارد و دارای ویژگی‌هایی است:
متل از نظر زبانی، فاخر نیست و با توجه به خاستگاه توده‌ای آن، به زبان ساده و محاوره‌ای مردم نزدیک است و به عبارتی، شیوه بیان ساده‌ای دارد. این‌گونه داستان‌ها از آنجا که برای کودکان و عامه مردم و از سوی خود مردم نقل می‌شده، ساده و بی‌تکلف است و به راحتی بر زبان‌ها جاری می‌شود.
در بسیاری از متل‌ها، عنصر پیش‌برنده داستان، «گفتگو» است و از طریق بیان دیالوگ‌های بین اشخاص، داستان شکل می‌گیرد و جریانی پیش‌رونده به خود می‌گیرد؛ مانند متل‌های «زور دارم و زور بچه»، «کک به تنور» و...
در متل‌ها به کرات با «تکرار کلمات» روبه‌رو هستیم که این تکرار به تدریج به یک بازی تبدیل می‌شود؛ با زبانی که گاه جنبه طنزآمیز به متل می‌دهد، گاه داستان را پیش می‌برد و گاه برای تأکید بر واقعه‌ای به کار برده می‌شود.
۲. **قهرمانان:** قهرمان متل‌ها متفاوت‌اند: گاه «انسان» هستند، مانند متل «داشت و نداشت»؛ گاه «حیوان» هستند، مانند متل «شنگول و منگول»؛ گاه «نمودهای طبیعی» هستند، مانند «سنگ و گردو»؛ گاه «ترکیبی» هستند، مانند متل «خروس و پادشاه».
۳. **ساختار:** ساختار متل‌ها بسیار ساده و به صورت خطی است. داستان از یک نقطه شروع می‌شود و بی‌آنکه پیچیدگی خاصی داشته باشد، به پایان می‌رسد. در واقع، شخصیت‌ها در همان آغاز کار معرفی می‌شوند و بلافاصله شخصیت اصلی با گره یا مشکل اصلی روبه‌رو می‌گردد و در پایان با

۱۰۰ فصلنامه فرهنگ مردم ایران

گره‌گشایی یا تعیین تکلیف، داستان به همان سرعت که آغاز شده بود، به پایان می‌رسد.

۴. **وقایع:** در متل‌ها، فعل مهم‌تر از صفت است؛ یعنی به جای توصیف، اعمال قهرمانان یا حوادث با یک فعل بیان می‌شود و بنابر اصل تک خطی بودن، آغاز و پایان مشخص است و داستان از وسط و یا آخر آغاز نمی‌شود. به عبارت دیگر، وقایع زنجیروار و پشت سر هم رخ می‌دهند و منطق ماجراها و وقایعی که رخ می‌دهند، منطبق بر جهان فانتزی متل‌هاست.

۵. **مضمون:** هدف بسیاری از متل‌ها، با بهره‌گیری از زبان کودکانه و طنزی درونمایه‌ای، بیانگر «گذر» است؛ گذر از مرحله‌ای به مرحله دیگر و اینکه به هر حال باید مراحل را پشت سر بگذاریم تا به سر منزل مقصود برسیم. در واقع، مضمون بسیاری از متل‌ها به مفاهیم عمیق زندگی مانند «همدلی در غم از دست دادن یک عزیز» (کک به تنور)، «احقاق حق» (پیرزن و قاضی)، «تعلیمی» (شنگول و منگول)، «اعتراض» (خروس و پادشاه) و «عشق» (خاله سوسکه) مربوط می‌شود. بنابراین با توجه به مضامین و مفاهیم ذکر شده، ضمن آنکه نمی‌توان پذیرفت که متل‌ها فقط مربوط به زندگی گذشتگان باشند، متل‌ها را باید بخشی از فرهنگ و تمدن پایدار این سرزمین به شمار آورد.

۶. **بزرگ‌نمایی و اغراق:** در بسیاری از متل‌ها با اعمالی روبه‌رو می‌شویم که در حالت عادی امکان وقوع آن نیست و در داستان، قدرتی بیش از حد تصور به قهرمانان داده می‌شود. مانند برداشتن یک گوسفند از زمین از سوی یک گنجشک در متل «گنجشک و خار».

۷. **زمان و مکان:** در متل‌ها، فاصله‌های زمانی و مکانی به واسطه کلام برداشته می‌شود و شخصیت‌های داستان با توجه به نیاز داستان می‌توانند

ویژگی متل‌ها برای بهره‌گیری در نمایش‌های رادیویی و تلویزیونی ❖ ۱۰۱

لحظه‌ای بالای کوه باشند و لحظه‌ای بعد در شهر و در لحظه، زمان و مکان را درنوردند؛ مانند متل «تو چه مردی». به طور کلی، در «داستان‌های کودکانه زمان هیچ تاریخی ندارد و این زمان با زمان درونی ما هماهنگ است؛ مانند متل‌های «یکی بود، یکی نبود»، «روزی روزگاری...» (آقاعباسی، ۱۳۸۴: ۱۷۳)

۸. **تخیل:** یکی دیگر از ویژگی‌های بارز و قابل توجه در متل، به کار بردن تخیل و انجام کارهای خرق عادت است. «خرق عادت به معنای خلاف عادت آمده است، یعنی آنچه با محسوسات عقلی و تجربیات حسی و عینی جور در نمی‌آید. در قصه‌ها، حیوانات و اشیا با انسان حرف می‌زنند و انسان نیز با آنان هم صحبت می‌شود». (میرصادقی، ۱۳۷۵: ۱۰۱)

۹. **طنز:** یکی از دلایل ماندگاری متل‌ها، طنز و لطیفه‌پردازی است که جانمایه بسیاری از آنهاست، زیرا با طنز، مخاطب را جذب می‌کند و او را سرگرم می‌سازد. بعضی از امکانات طنزآمیز شدن متل‌ها عبارت‌اند از:

۱. تناقض (داشت و نداشت)

۲. رفتارهای خرق عادت (خروس و پادشاه)

۳. بازی کلامی (هادی و هدی)

۴. واژه‌سازی (یک بز و نیم بز)

۵. بزرگ‌نمایی و اغراق (زور دارم و زوربچه)

انواع آثار ادبی که طنزنویس می‌تواند به کار ببرد، فراوان است و کمتر نوع ادبی می‌توان یافت که نتوان از آن در طنزنویسی استفاده کرد. متل‌ها هم با بن‌مایه طنز و قابلیت‌های نمایشی، جدای از این امر نیستند. چنان که برخی از فنون مورد استفاده برای خلق یک اثر طنزآمیز، درون متل‌ها نهفته است. این فنون را تحت پنج عنوان خلاصه کرده‌اند که عبارت‌اند از: «۱. کوچک کردن

۲. بزرگ کردن ۳. تقلید مضحک از یک اثر ادبی شناخته شده ۴. ایجاد موقعیتی در داستان یا نمایشنامه که خود به خود طنزآمیز است؛ به اصطلاح نقد ادبی غربی، ایجاد موقعیت کنایی^۱ و همچنین استفاده از کنایه، گوشه و طعنه ۵. به کار بردن عین کلمات کسی که مورد طنز قرار می‌گیرد و ایجاد چارچوبی مضحک برای آن. شیوه بعضی از آثار طنز ممکن است مجموعه‌ای از دو یا سه شیوه ممکن باشد.» (جوادی، ۱۳۸۴: ۱۷)

در متل‌ها با نمونه‌هایی از این فنون طنز روبه‌رو هستیم که چنانکه پیشتر اشاره شد، کوچک کردن یکی از عمده‌ترین آنهاست. «بدین معنا که نویسنده شخصی را که می‌خواهد مورد انتقاد قرار دهد، از تمام ظواهر فریبنده عاری می‌سازد و او را از هر لحاظ کوچک می‌کند. این کار می‌تواند به صورت‌های مختلف صورت گیرد و می‌تواند از لحاظ جسمی و یا از لحاظ معنوی یا به شیوه‌های دیگر باشد.» (همان: ۱۷)

دنیای حیوانات که اکثراً مورد استفاده طنزنویس قرار می‌گیرد، نوعی از کوچک کردن است که در آن نویسنده برای اینکه مورد بازخواست و مجازات قرار نگیرد، شخصیت‌های خود را از میان حیوانات انتخاب می‌کند، ولی در اساس این انسان‌ها هستند که از زبان حیوانات حرف می‌زنند. (همان: ۱۹)

در مقابل، شیوه بزرگ کردن هم وجود دارد که طنزنویس از آن استفاده می‌کند و در این گونه ادبی یعنی «متل» نیز از این شیوه به صورتی زیبا استفاده شده است؛ چنان که در متل «گنجشک و خار و پیرزن» و دیگر متل‌ها، موارد متعددی از آن قابل مشاهده است.

«وسیله دیگری که در طنز به کار می‌رود، طعنه یا کنایه طنزآمیز است که در آن بازی با کلمات و ظرافت لفظی مهم است.» (همان: ۳۸) در متل «پیرزن و

ویژگی متل‌ها برای بهره‌گیری در نمایش‌های رادیویی و تلویزیونی ❖ ۱۰۳

قاضی» که پیرزن نزد قاضی شکایت می‌برد و پاسخ‌هایی از قاضی می‌گیرد. با چیدمان کلماتی روبه‌رو هستیم که طنزی ظریف را شکل داده که در بسیاری از متل‌های دیگر هم از آن استفاده شده است.



یکی از موارد دیگر که به طنزنویس امکان خلق یک اثر طنز را می‌دهد، «قرار دادن صحنه طنز در یک سرزمین خیالی است. بردن صحنه داستان به یک سرزمین خیالی این مزیت را دارد که امکانات وسیعی برای خیالپردازی و انتقاد به نویسنده دهد.» (همان: ۷۶) مکان رویداد متل‌ها هم، مکانی است که در ذهن هر مخاطب شکل، رنگ و حال و هوای خاصی به خود می‌گیرد. برای مثال وقتی در متل «دویدم و دویدم» راوی عنوان می‌کند که «سر کوهی رسیدم، دو تا خاتون رو دیدم»، این کوه می‌تواند هر کوهی باشد و دو خاتون می‌توانند هر سنی، هر شکلی و با هر پوششی باشند؛ یعنی آن‌گونه باشند که ما در ذهن

۱۰۴ ❖ فصلنامه فرهنگ مردم ایران

تصویر می‌کنیم. یا در متل «گنجشک و غوزه‌پنبه» با جهانی روبرو هستیم که «گنجشک» توانایی‌های غیرقابل تصور در جهان واقعی را داراست، ولی طبق قوانین افسانه‌پردازی متل، مخاطب، این جهان و اعمال خرق عادت را می‌پذیرد.

متل و نمایش رادیویی

نکته حایز اهمیت در متل این است که وقایع و اعمال در قالب کلام گنجانده می‌شود، بنابراین می‌توان به راحتی از آن در رادیو استفاده کرد. زیرا در «رادیو رخدادهایی به نمایش درمی‌آید که دیده نمی‌شوند، ولی روایت می‌شوند. یک بخش از کردار صحنه زیر پوشش کردار صحنه‌ای دیگری قرار می‌گیرد.» (مولر، ۱۳۸۴: ۱۹۴)

یک نمایش رادیویی با کرداری دراماتیک آغاز می‌شود و نخستین گفتگو شمایی از موقعیت یک رخداد است. «در یک نمایش رادیویی باید فوری فهمیده شود چه کسی قهرمان نمایش و چه کسی حریف اوست. درگیری دراماتیک باید با تمامی خشونتش بی‌واسطه واضح باشد.» (همان: ۲۱۱)

در متل‌ها هم بلافاصله با اتفاق اصلی روبه‌رو می‌شویم؛ برای مثال در متل «موش دم‌بریده» در ابتدای روایت بدون هیچ پیچیدگی و به سادگی بیان می‌شود که «روزی بود، روزگاری بود، غیر از خدا کسی نبود، موشی رفت دزدی، به تله افتاد و دمش پاره شد و...» بنابراین می‌توان از طریق نمایش رادیویی کرداری پرهیجان برای شنیدن تدارک دید؛ همان طور که متل بر پایه کلام استوار است و گفتگو نقش عمده‌ای در پیشبرد وقایع دارد. «نمایش رادیویی و درام صحنه‌ای هم به اتکای گفتار، زندگی دارند. کلام تنها ابزار

ویژگی متل‌ها برای بهره‌گیری در نمایش‌های رادیویی و تلویزیونی ❖ ۱۰۵

عمده خبری نیست. زیباشناسی گفتار می‌تواند به کلی ریخت را منسجم کند؛ زیرا نمایش چیزی جز درونمایه نیست.» (همان: ۱۸۸)



از آنجا که متل‌ها تابع محدودیت زمان و مکان نیستند، «در نمایش رادیویی هم هیچ محدودیت مکانی وجود ندارد، به همین دلیل می‌توان تمام مکان‌های جهان را در یک برنامه رادیویی به راحتی سیاحت کرد.» (همان: ۲۰۹) در واقع هر چند، نابینایی را ویژگی رادیو دانسته‌اند، باید اشاره کرد که «نابینایی برای نمایش رادیویی بُن‌پایه و نشانه خلاقیت است» (همان: ۱۸۶) و «خلاقیت، همان حلقه گمشده زندگی است. همان حلقه‌ای که باعث می‌شود روزی با روزهای دیگر و لحظه‌ای با لحظه‌های دیگر تفاوت پیدا کند و معنای زندگی در همین تفاوت‌ها نهفته است. پس به این معنا، خلاقیت شاید ضروری‌ترین چیزی باشد که باید به کودکان آموخت. چرا که توسط آن، فرصت‌های بهتر و بیشتری برای یک زندگی در اختیار آنها قرار می‌گیرد.» (یثربی، ۱۳۷۹: ۵) علاوه بر این، تخیل پیش‌زمینه خلاقیت است و کودک با تخیل‌پردازی جهان

قصه‌ها، رنج‌ها و شادی‌های شخصیت‌های آن را درک می‌کند و «از آنجا که اساس افسانه را تخیل شکل می‌دهد، کودک از عادات روزانه جهان خارج می‌شود و به دنیایی قدم می‌گذارد که منطق خاص خود را داراست. این روند، دقیقاً در نمایش هم انجام می‌پذیرد و این نقطه اتصال و اشتراک افسانه و نمایش است.» (اکبرلو، ۱۳۸۵: ۴۵)

در واقع، مخاطب رادیو هم منفعل نیست، بلکه به خلق از طریق تخیل

می‌پردازد. «تخیل نمایش به دو بخش خیالپردازی اجرا و تخیل تماشاگر تقسیم می‌شود و هر اندازه که نمایش بتواند تخیل مخاطبان را در تکمیل خویش بیشتر به کار گیرد، ارزش بیشتری دارد. بنابراین، خیال‌گرایی در



هنرهای نمایشی، بخشی از واقعیت اجرایی نمایش و مکمل آن است.»

(کوچک‌زاده، ۱۳۸۴: ۱۷۳)

مخاطب متل، به خوبی با این مقوله آشناست که قهرمانان در بسیاری موارد حیوانات و نموده‌های طبیعی هستند. قهرمانانی که انسان نیستند، ولی ویژگی‌های انسانی به آنها نسبت داده شده است و دست به اعمالی خاص می‌زنند و دستخوش حوادثی منحصر به فرد می‌شوند. «نویسنده نمایش رادیویی می‌تواند از موجودات فانتزی، حتی حیوانات و اشیاء هم بهره‌مند گردد.» (مولر،

۱۳۸۴: ۲۰۵)

ویژگی متل‌ها برای بهره‌گیری در نمایش‌های رادیویی و تلویزیونی ❖ ۱۰۷

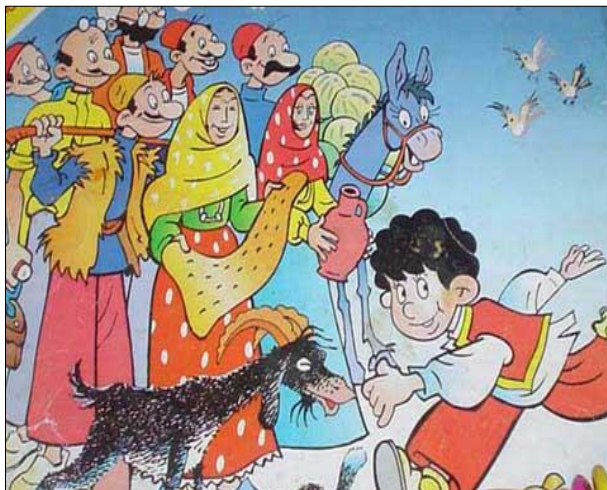
متل در نمایش‌های تلویزیونی

پژوهش‌ها نشان می‌دهند که کودکان تقریباً از دو سالگی، نخستین تجربه رویارویی خود را با تلویزیون آغاز و شروع به کشف این دستگاه پر رمز و راز می‌کنند. در سه سالگی کودک علاقه خود را به یک برنامه خاص با سروصدا نشان می‌دهد و برای تماشای آن اصرار می‌ورزد و از آن پس به تماشاگر حرفه‌ای تلویزیون تبدیل می‌شود. کودکان در ابتدا به تماشای کارتون‌ها و برنامه‌های کودک علاقه نشان می‌دهند. (بروجردی‌علوی، ۱۳۸۲: ۶۹)

با توجه به تأثیر تلویزیون بر کودکان می‌توان به ظرفیت دیداری متل‌ها، علاوه بر شنیداری بودن آنها، تأکید کرد؛ زیرا متل‌ها این فرصت را برای برنامه‌سازان تلویزیونی به وجود می‌آورند تا برنامه‌هایی کارتونی، زنده، عروسکی و ترکیبی تهیه کنند و پیام و غنای محتوایی آنها را به صورتی جذاب به مخاطب خود بویژه کودکان انتقال دهند و موجب پرورش خلاقیت آنان شوند.

در طول زمان، همواره متل‌ها به شکلی روایی نقل شده‌اند. روایت در معنای کلی نقل رویدادهایی است که رابطه علت و معلولی دارند و شامل هر دو رویدادهای واقعی و تخیلی می‌شوند. (شهباز، ۱۳۸۹: ۲۶)

متل‌ها در عین حال که روایت می‌شوند و کودک را سرگرم می‌سازند، نکته‌هایی در مورد زندگی واقعی هم نقل می‌کنند. به عبارتی، متل لذت بازی - سرگرمی را با آموزش همراه می‌کند؛ چنان که در متل «دویدم و دویدم دو تا خاتون رو دیدم...» رویدادهایی مثل آب دادن به زمین، سبز شدن علف و... به صورت رویدادهایی که هم به یکدیگر مربوط‌اند و هم دارای هر دو جنبه‌های واقعی و تخیلی هستند، روایت می‌شوند.



در بسیاری از نمایش‌های کودکانه، از جمله فیلم‌های انیمیشن، روایت نقش به‌سزایی ایفا می‌کند. برای مثال، راوی داستانی را روایت می‌کند و با گفته‌های راوی، جهان پیرامون شخص اول که ممکن است انسان، حیوان یا گیاه باشد، جان می‌گیرد؛ یعنی با استفاده از امکانات تصویری، تخیل درون داستان، شکل بیرونی به خود می‌گیرد و کودک در حالی که از شنیدن روایت لذت می‌برد، وارد فضای تخیلی روایت هم می‌شود و با آن ارتباط برقرار می‌کند.

به عبارتی، «روایت در فیلم، راهی است برای فهم داده‌ها که از طریق توهم صورت می‌گیرد. یعنی راهی است که تماشاگر از رهگذر آن با سازماندهی داده‌ها، به فهم می‌رسد. انگار که شاهد این داده‌ها در چارچوب زمانی، مکانی و علی است.» (همان: ۲۹)

در واقع همان‌گونه که تخیل راوی متل، زمان و مکان را درمی‌نوردد، جهان فیلم و کارتون و دنیای عروسک‌ها هم پایبند زمان و مکان خاصی نیستند و از طریق بازسازی جهان خیالی و واقعی به شکل فانتزی با دنیای ذهنی کودک ارتباط برقرار می‌کنند و بر او تأثیر می‌گذارند.

ویژگی متل‌ها برای بهره‌گیری در نمایش‌های رادیویی و تلویزیونی ❖ ۱۰۹

«کارتون‌هایی که در آن شخصیت‌های اصلی فعال هستند و صحنه‌ها زود به زود عوض می‌شوند و از جلوه‌های صوتی و تصویری به میزان زیاد استفاده می‌کنند، بیشتر توجه کودکان را به خود جلب می‌کنند.» (فرودگاهی، ۱۳۷۷: ۲۲۸)

آنچه در نمایش کودک اهمیت دارد، قصه است و همه چیز تحت شعاع آن قرار می‌گیرد. «افسانه به دلیل دارا بودن ابعاد «فانتاستیک» و چارچوب منظم و منسجمی که دارد، قادر است مخاطب را به سرعت و صراحت، جذب نمایش کند و خطوط کلی خود را آشکار سازد. افسانه به سرعت آغاز می‌شود و این با علاقه کودک پیوند می‌خورد که در کمترین زمان ممکن به سراغ ماجرا می‌رود: «یکی بود، یکی نبود، پیرزنی بود که یه...»؛ کودک از همان ابتدا وارد ماجرا می‌شود و طرح سریع مسئله اصلی و مهم جلوه دادن آن، تمرکزی کامل در کودک ایجاد می‌کند. (اکبرلو، ۱۳۸۵: ۴۳)

متل‌های کودکانه نیز با ساختاری داستانی و قابل فهم، دارای خمیرمایه‌ای مناسب برای ساخت فیلم‌های کودکانه با ساختارهای مختلف انیمیشن یا زنده هستند؛ زیرا آنچه کودک را جذب می‌کند، سلسله‌حوادث است؛ سلسله‌حوادثی که در زمان وقوع حوادث به جلو حرکت می‌کند و به گذشته بازگشت ندارد و کودک می‌تواند به راحتی حوادث را دنبال کند. البته نباید فراموش کنیم که عوامل فنی زیادی در باورپذیر شدن یک فیلم کارتونی یا انیمیشن تأثیرگذار است، ولی نمی‌توان منکر این قضیه شد که «معنی دادن به یک کاراکتر و باورپذیر کردن او چیزی نیست که تنها بر عهده انیماتور باشد. باید گفت مقدار زیادی از این مسئولیت بر عهده داستان و به تبع آن فیلمنامه قرار دارد. به هر حال اساس و شالوده یک فیلم بر پایه فیلمنامه قرار می‌گیرد.» (حسنائی، ۱۳۸۹: ۵۴)

۱۱۰ فصلنامه فرهنگ مردم ایران

بنابراین، با توجه به غنای داستانی متل‌ها و حوادث خطی موجود در آنها که در بسیاری از موارد به زبانی طنز و به شکل تخیلی در دنیای تصویر جان می‌گیرد، این گونه ادبی، به راحتی با کودک ارتباط برقرار می‌کند، کودک را بر سر شوق می‌آورد و هیجان‌زده می‌کند، توجه او را جلب می‌کند و توانایی‌های فکری او را افزایش می‌دهد.

جمع‌بندی

ساختار قصه‌ها، افسانه‌ها و متل‌های کودکانه دارای ظرفیت‌هایی است که می‌تواند به نگارش و ساخت نمایش‌های رادیویی و تلویزیونی جذاب و مخاطب‌پسند منجر شود. در واقع، با تکیه بر ادبیات کهن، می‌توان برنامه‌هایی خاص کودک با جذابیت بالا و متناسب با ویژگی‌های قهرمان ذهنی آنها و متناسب با زمان حاضر تولید کرد و با بهره‌گیری از زبان طنز، علاوه بر سرگرم‌سازی، کودک را با هنجارها و ناهنجارهای جامعه آشنا ساخت و قدرت تخیل و تصمیم‌گیری را در آنها تقویت کرد.

از طرفی قابلیت‌های موجود در متل‌های کودکان برای تولید نمایش‌های رادیویی و تلویزیونی، بیانگر قابلیت‌هایی مانند جذاب بودن و ایجاد ارتباط با مخاطب، به خاطر سپاری در موقعیت‌های مختلف، و امکان توانمندی، نوآوری و خلاقیت در کودک است. همچنین، عنصر کشمکش که از جمله عناصر مهم در یک اثر نمایشی است، نمایش‌های رادیویی مبتنی بر متل، بر اساس روایت و گفتگو شکل می‌گیرند و در نمایش‌های تلویزیونی، بر حرکت و حادثه دیداری - کلامی استوارند، بنابراین، متل با تحریک قوه تخیل و طنز پرننگی که درونمایه آن را تشکیل می‌دهد، نوعی پشتوانه فرهنگی غنی برای ساخت نمایش‌های رادیویی و تلویزیونی محسوب می‌شود.

منابع

الف) کتاب

۱. اکبرلو، منوچهر (۱۳۸۵). پرواز پروانه خیال. تهران: انتشارات نمایش.
۲. آقاعباسی، یدالله (۱۳۸۴). نمایش خلاق و قصه‌گویی. تهران: نشر قطره.
۳. جمال‌زاده، سیدمحمدعلی (۱۳۸۲). فرهنگ لغات عامیانه. تهران: سخن.
۴. جوادی، حسن (۱۳۸۴). تاریخ طنز در ادبیات فارسی. تهران: کاروان.
۵. فرودگاهی، مهدی (۱۳۷۷). رویاهای بیداری. تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
۶. کوچک‌زاده، رضا (۱۳۸۴). هم‌اندیشی تخیل هنری. تهران: فرهنگستان هنر.
۷. مولر، گوتفريد (۱۳۸۴). دراماتورژی تياتر و نمایش رادیویی. عباس شادروان، تهران: قطره.
۸. میرصادقی، جمال (۱۳۷۵). داستان و ادبیات. تهران: نگاه.
۹. وکیلان، سیداحمد (۱۳۸۷). متل‌ها و افسانه‌های ایرانی. تهران: سروش.
۱۰. یثربی، چیستا (۱۳۷۹). عشق سوم (مجموعه مقالات تخصصی پیرامون مسائل کودکان و نوجوانان). تهران: نامیرا.

ب) مقاله

۱. بروجردی علوی، مهدخت (۱۳۸۲). «تلویزیون و تأثیر آن بر دنیای معصوم کودکان». روشنان پژوهش (دو ماهنامه تخصصی ادبیات کودک و نوجوان). ش ۱.
۲. حسنایی، محمدرضا (۱۳۸۹). «نکاتی پیرامون بازیگری در انیمیشن». نامه هنرهای نمایشی و موسیقی (دو فصلنامه تخصصی دانشگاه هنر). ش ۱.
۳. شهباء، محمد (۱۳۸۹). «روایت و روایتگری». دو فصلنامه تخصصی دانشگاه هنرنامه هنرهای نمایشی و موسیقی. ش ۱، س ۱ (پاییز و زمستان).

