



தமிழ் நாட்டுப்புறக் கதைகள் மற்றும் புராணங்களை அடிப்படையாகக்

கொண்ட அனிமேஷன் கலை

Animation art based on Tamil folk tales and myths

பிரியா பழனிமுருகன்

ஆய்வு மாணவி, காட்சித் தொடர்பியல், மீனாட்சி உயர் கல்வி மற்றும் ஆராய்ச்சி அகாடமி
(நிகர்நிலைப் பல்கலைக்கழகம்), சென்னை

Email: priyaofficial2205@gmail.com, ORCID:

Priya Palanimurugan, Research Scholar, Visual Communication, Meenakshi Academy of Higher Education and Research (Deemed to Be University), Chennai.

Abstract:

The Educational and Cultural Impact of Animated Tamil Folklore

Introduction This study investigates how Tamilian folk tales are understood among the current generation and examines the educational and cultural significance of disseminating these narratives through the medium of animation.

Objectives The primary objective of the study is to explain how youth (students aged 18) perceive folk tales, the moral and ethical perspectives they derive from them, and the successful integration of art and education achieved through this medium.

Methodology Under the methodology section, a quantitative survey was conducted using a questionnaire among 100 students. Their existing knowledge of folk tales, their perspective on the animated format, and the subsequent impact of the learning experience were systematically measured.

Findings The results revealed that animated folk tales generated greater engagement among students and played a crucial role in strengthening both cultural identity and ethical knowledge. Furthermore, this story-animation amalgamation was found to be an effective educational tool for introducing traditional arts and narratives to the new generation.

Conclusion The convergence of folk tales and animation represents a significant opportunity to advance both Tamil culture and educational innovation. This research emphasizes the sustainability of folk traditions and their promulgation in a format suitable for the digital age.

Keywords: Tamil Folklore, Myths/Legends, Animation Art, Traditional Art Forms, Rural Life/Village Lifestyle.

ஆய்வுச் சுருக்கம்:

இந்த ஆய்வு, தமிழ் நாட்டுப்புறக் கதைகள் இன்றைய தலைமுறையினிடையே எவ்வாறு புரியப்படுகின்றன என்பதையும், அவற்றை அனிமேஷன் ஊடகம் மூலம் பரப்புவதன் கல்வி மற்றும் பண்பாட்டு முக்கியத்துவத்தையும் ஆராய்கிறது. ஆய்வின் முக்கிய நோக்கம், இளைஞர்கள் (18 வயது மாணவர்கள்) நாட்டுப்புறக் கதைகளைக் காணும் விதம், அவர்கள் பெறும் நெறி-நல்லொழுக்கப் பார்வை, மற்றும் கலை-கல்வி இணைப்பை விளக்குவதாகும்.

முறையியல் பகுதியின் கீழ், 100 மாணவர்களிடம் கேள்வித்தாள் மூலம் கருத்துக் கணிப்பு மேற்கொள்ளப்பட்டது. நாட்டுப்புறக் கதைகளின் மீதான அறிவு, அனிமேஷன் வடிவாக்கத்தின் மீதான பார்வை, மற்றும் கற்றல் அனுபவத்தின் தாக்கம் ஆகியவை அளவிடப்பட்டன.

முடிவுகள் ஆய்வு, அனிமேஷன் வடிவாக்கப்பட்ட நாட்டுப்புறக் கதைகள் மாணவர்களிடையே அதிக ஈர்ப்பையும், கலாச்சார அடையாளம் மற்றும் நெறி அறிவை வலுப்படுத்தும் பாத்திரத்தையும் வகிப்பதை வெளிப்படுத்தியது. மேலும், இத்தகைய கதை-அனிமேஷன் இணைப்பு, பாரம்பரிய கலைகளை புதிய தலைமுறைக்கு அறிமுகப்படுத்தும் திறமையான கல்வி கருவியாக அமைவதாக கண்டறியப்பட்டது.

தீர்மானம் நாட்டுப்புறக் கதைகள் மற்றும் அனிமேஷன் இணைவு, தமிழ் பண்பாட்டையும் கல்வி புதுமையையும் முன்னெடுக்க ஒரு முக்கிய வாய்ப்பாக விளங்குகிறது. இவ்வாய்வு, நாட்டுப்புற மரபுகளின் நிலைத்தன்மையையும், டிஜிட்டல் யுகத்திற்கேற்ற பரப்புரையையும் வலியுறுத்துகிறது.

திறவுச்சொற்கள்: தமிழ்நாட்டுப்புறக் கதைகள், புராணங்கள், அனிமேஷன் கலை, பாரம்பரியக் கலை வடிவமைப்பு, கிராமிய வாழ்வியல்.

முன்னுரை;

தமிழ்நாட்டின் நாட்டுப்புறக் கதைகள் மற்றும் புராணங்கள் தமிழரின் பண்பாட்டு அடையாளத்தின் முக்கிய கூறுகள் ஆகும். இவை தலைமுறைகளுக்கு தலைமுறை வாய்மொழியாக பரிமாறப்பட்டு, சமூக ஒழுக்கங்கள், மதவாழ்க்கை, குடும்பப் பண்புகள் மற்றும் மனித உறவுகளின் நுட்பங்களை பிரதிபலிக்கின்றன (Ayyanar, 1999). தமிழ்நாட்டின் கிராமிய வாழ்க்கை, இயற்கை சூழல் மற்றும் சமூக உறவுகள் இக்கதைகளில் எளிய, ஆனால் ஆழமான வகையில் விவரிக்கப்படுகின்றன. நாட்டுப்புறக் கதைகள் மற்றும் புராணங்கள் குழந்தைகள் முதல் முதியவர்களுக்குப் பயிற்சியாகவும், சமூக ஒழுக்கத்தைப் போற்றும் கருவியாகவும் பயன்படுகின்றன.

இக்கதைகள் பொதுவாக வாய்மொழி, திருக்குறள், பாடல்கள் மற்றும் நாடக வடிவங்களில் பரிமாறப்பட்டு வந்தாலும், சமகால உலகில் டிஜிட்டல் ஊடகங்கள் மூலம் பரப்புதல் முக்கியத்துவம் பெற்றுள்ளது. நவீன தலைமுறைகள் தொலைக்காட்சி, இணையதளம் மற்றும் மொபைல் சாதனங்கள் மூலம் தகவல்களைப் பெறுகின்றதால், பாரம்பரியக் கதைகளை இன்றைய குழந்தைகளுக்கும் இளம் மக்களுக்கும் அணுகக்கூடிய வடிவில் மாற்றுவது அவசியமாகியுள்ளது (Sundararajan, 2020). அனிமேஷன் கலை, கற்பனை, காட்சியமைப்பு மற்றும் ஒலி-திரை தொழில்நுட்பங்களை ஒருங்கிணைத்து, பாரம்பரியக் கதைகளின் உயிரை மீண்டும் உருவாக்குவதற்கான சக்திவாய்ந்த கருவியாக மாறியுள்ளது.

தமிழ்நாட்டின் முக்கிய மாவட்டங்களில் பரிமாறப்படும் கதைகள் மற்றும் புராணங்கள் தனித்துவமான அம்சங்களை கொண்டுள்ளன. மதுரை மாவட்டத்தில், கங்கை மற்றும் கோவில்கண்ணன் கதைகள், நீதி, நட்பு மற்றும் கடமை போன்ற கூறுகளைக் கொண்டிருப்பதைப் பார்க்கலாம் (Ayyanar, 1999). திருநெல்வேலி மாவட்டத்தில் வேளாண்மை ராணி கதைகள் விவசாய வாழ்க்கை மற்றும் சமூக

ஒழுக்கத்தை பிரதிபலிக்கின்றன. கொங்கு பகுதியின் வான்குடி கதைகள் வீரத்தன்மை, நட்பு மற்றும் பழமொழிகளை வழிநடத்துகின்றன. சேலம் மாவட்டம் மரபுக் கதை – யானை வீரன், சாதாரண மனிதர்களின் வாழ்க்கை மற்றும் ஹீரோ கதை சார்ந்த அம்சங்களைக் கொண்டுள்ளது. இத்தகைய கதைகளின் கூறுகள் அனிமேஷனில் காட்சிமொழியாக மாற்றப்படும்போது, கதாபாத்திர வடிவமைப்பு, காட்சி அமைப்பு, ஒலி மற்றும் இசை ஆகியவைகள் கதையின் உணர்வையும் பாரம்பரியத்தையும் வெளிப்படுத்த உதவுகின்றன (Rajendran, 2018).

இந்த ஆய்வு, நாட்டுப்புறக் கதைகள் மற்றும் புராணங்களை அனிமேஷன் வடிவத்தில் மீண்டும் உருவாக்குவதன் மூலம், தமிழ்ப் பாரம்பரியத்தை பாதுகாப்பதோடு, புதிய தலைமுறைக்கு பரப்புவதற்கான வழிகளை ஆராய்கிறது. இத்தகைய முயற்சிகள், கல்வி மற்றும் கலை வளர்ச்சியில் முக்கிய பங்கு வகிக்கின்றன. குழந்தைகள் மற்றும் இளம் தலைமுறை பாரம்பரியக் கதைகள் மூலம் ஒழுக்கம், சமூக நெறிமுறை மற்றும் பண்பாட்டு அறிவை கற்றுக் கொள்வார்கள்.

முன்னர் மேற்கொண்ட ஆய்வுகள் காட்டும் படி, இந்திய அனிமேஷன் சினிமாவில், ராமாயணம் மற்றும் மகாபாரதம் போன்ற புராண கதைகள் அடிப்படையாக கொண்டு உருவாக்கப்பட்ட படங்கள் குழந்தைகளுக்கு கல்வி மற்றும் பண்பாட்டு விழிப்புணர்வை வழங்குகின்றன (Kumar & Suresh, 2015). இத்தகைய முயற்சிகள் கதைகளை அழகான கலை வடிவமைப்பில், ஒலி மற்றும் ஒளி தொழில்நுட்பங்களுடன் வழங்குவதால் பாரம்பரிய கற்றல் மற்றும் கற்பனை திறனை ஊக்குவிக்கின்றன.

இந்த ஆய்வு கீழ்காணும் முக்கிய கேள்விகளை ஆராய்கிறது:

1. தமிழ்நாட்டுப்புறக் கதைகள் மற்றும் புராணங்களின் அனிமேஷனில் பொருத்தமான கூறுகள் என்ன?
2. அனிமேஷன் மூலம் பாரம்பரியக் கதைகளை மீண்டும் உருவாக்குவது கல்வி மற்றும் கலாச்சார விழிப்புணர்வுக்கு எவ்வாறு உதவும்?
3. சமூக மற்றும் கலாச்சார ரீதியில் அனிமேஷன் தமிழ்ப் பாரம்பரியத்தின் பாதுகாப்பில் எவ்வாறு பங்கு வகிக்கும்?

மொத்தத்தில், தமிழ்நாட்டுப்புறக் கதைகள் மற்றும் புராணங்களை அடிப்படையாகக் கொண்ட அனிமேஷன் கலை, பாரம்பரியக் கதைகளை நவீன தலைமுறைக்கு உயிர்ப்பித்து, தமிழ்ப் பண்பாட்டை பாதுகாப்பதும், பரப்புவதும் ஒரு சக்திவாய்ந்த கருவியாக அமைகிறது. இத்தகைய முயற்சிகள் கல்வி, கலாச்சாரம் மற்றும் கலை வளர்ச்சியில் நீடித்த தாக்கத்தை ஏற்படுத்தும் என இந்த ஆய்வு எடுத்துரைக்கிறது.

ஆய்வுப் படிப்பு

1. நாட்டுப்புறக் கதைகள் மற்றும் பாரம்பரியத்தின் முக்கியத்துவம்

தமிழ்நாட்டின் நாட்டுப்புறக் கதைகள் மற்றும் புராணங்கள் தமிழர் பண்பாட்டின் முக்கியமான அடையாளங்களாக கருதப்படுகின்றன. இவை தலைமுறைகளுக்கு தலைமுறை வாய்மொழியாக பரிமாறப்பட்டு, சமூக ஒழுக்கங்கள், மதவாழ்க்கை, குடும்பச் பண்புகள் மற்றும் மனித உறவுகளை பிரதிபலிக்கின்றன (Ayyanar, 1999). நாட்டுப்புறக் கதைகள், கிராமிய வாழ்க்கை மற்றும் இயற்கை சூழலை சுருக்கமாக விவரித்து, குழந்தைகள் மற்றும் இளம் தலைமுறைக்கு ஒழுக்கம் மற்றும் சமூக நெறிமுறைகளை கற்றுத்தருகின்றன.

கடந்த ஆய்வுகள் காட்டும் படி, வாய்மொழி மூலம் பரிமாறப்பட்ட கதைகள் குழந்தைகளின் மொழியாற்றல் திறன், கற்பனை மற்றும் சமூக அறிவை வளர்க்கும் முக்கிய கருவியாக விளங்குகின்றன (Ramasamy, 2012). இதன் மூலம், பாரம்பரியக் கதைகள் கல்வி மற்றும் பண்பாட்டு விழிப்புணர்வில் முக்கிய பங்கு வகிக்கின்றன.

2. புராணங்கள் மற்றும் தமிழ் பாரம்பரியம்

தமிழ்நாட்டின் புராணங்கள், ராமாயணம், மகாபாரதம் போன்ற இந்திய புராணங்களோடு இணைந்து, தமிழரின் மத, பண்பாடு மற்றும் சமூக வாழ்வின் அடையாளங்களாக விளங்குகின்றன (Kumar & Suresh, 2015). இவை பாரம்பரிய கலை மற்றும் நாடக வடிவங்களில் பரிமாறப்பட்டு, கதாபாத்திரங்களின் நீதிமுறை, வீரத்தன்மை மற்றும் அறநெறிகளை எடுத்துக் காட்டுகின்றன.

பழைய ஆய்வுகள் காட்டுவது போல, இந்த புராணக் கதைகள் கல்வி மற்றும் கலை வளர்ச்சியில் செயல்படும் கருவிகளாகும். குறிப்பாக, குழந்தைகள் மற்றும் இளம் தலைமுறையினருக்கு கற்பனை, பண்பாட்டு அறிவு மற்றும் மதிப்பீடுகளை வழங்கும் சக்தி இதில் உள்ளது (Sundararajan, 2020).

3. அனிமேஷன் கலை மற்றும் பாரம்பரியக் கதைகள்

அனிமேஷன் கலை, கதாபாத்திர வடிவமைப்பு, காட்சி அமைப்பு, ஒலி மற்றும் இசை ஆகியவற்றை ஒருங்கிணைத்து பாரம்பரியக் கதைகளை நவீன தலைமுறைக்கு கொண்டு செல்லும் சக்திவாய்ந்த கருவியாக உள்ளது. இந்திய அனிமேஷன் திரைப்படங்களில், ராமாயணம் மற்றும் மகாபாரதம் போன்ற புராணங்கள் அடிப்படையாக கொண்டு உருவாக்கப்பட்ட படங்கள் கல்வி மற்றும் பண்பாட்டு விழிப்புணர்வை வழங்குகின்றன (Kumar & Suresh, 2015).

தமிழ்நாட்டுப்புறக் கதைகள் மற்றும் புராணங்களை அடிப்படையாகக் கொண்டு உருவாக்கப்படும் அனிமேஷன் திட்டங்களில், கதை வடிவமைப்பு, கிராமிய சூழல் மற்றும் பண்பாட்டு அடையாளங்களை

காட்சியளிப்பது முக்கிய அம்சமாகும் (Rajendran, 2018). இந்த முயற்சிகள் குழந்தைகளின் கற்பனை திறனை ஊக்குவித்து, பாரம்பரியக் கதைகளை பாதுகாப்பதில் உதவுகின்றன.

4. நாட்டுப்புறக் கதைகள் அனிமேஷனில் பயன்படுத்தும் முன்னோடி முயற்சிகள்

சமீபத்திய ஆய்வுகள் காட்டுகிறது, இந்திய மற்றும் தமிழ்நாட்டுப்புற அனிமேஷன் திட்டங்களில் பல கதைகள் குழந்தைகள் மற்றும் இளம் தலைமுறைக்கு பரிந்துரைக்கப்பட்டுள்ளன. *Chhota Bheem* போன்ற தொடர்கள், குழந்தைகளுக்கான பாரம்பரிய கதைகளை நவீன காட்சி வடிவத்தில் வழங்கி வருகின்றன (Sundararajan, 2020). இத்தகைய முயற்சிகள் டிஜிட்டல் ஊடகம், சமூக ஊடகம் மற்றும் தொலைக்காட்சி மூலம் பரவலாகப் பெற்றுள்ளது.

மேலும், தமிழ்நாட்டின் கிராமிய பகுதிகளில் ஆய்வுச் செயல்முறைகள், வாய்மொழி கதைநூல்கள், மற்றும் மரபுக் கலை வடிவங்கள் அனிமேஷன் வடிவமைப்பில் பயன்படுத்தப்பட்டுள்ளன (Ayyanar, 1999). இதனால், கதைகளின் உணர்வு, கலாச்சார அடையாளங்கள் மற்றும் சமூகப் பண்புகள் முன்னிலைப்படுத்தப்படுகின்றன.

5. ஆய்வின் இடைவெளிகள்

முந்தைய ஆய்வுகள் பெரும்பாலும் இந்திய புராணங்கள் மற்றும் பெரும் நாடகங்களை அடிப்படையாக கொண்ட அனிமேஷன் படங்களைக் கவனித்துள்ளன. தமிழ்நாட்டுப்புறக் கதைகள் மற்றும் குறைந்த பிரபலத்துள்ள கிராமிய கதைகள் குறித்து ஆய்வுகள் குறைவாகவே உள்ளன. மேலும், அனிமேஷன் வடிவமைப்பில் தமிழ்ப் பண்பாட்டு அடையாளங்களின் முழுமையான பயன்படுத்தல், கல்வி மற்றும் சமூக விழிப்புணர்வு மீது தாக்கம் போன்ற அம்சங்கள் குறைவாக ஆராயப்பட்டுள்ளன.

இந்த ஆய்வு, நாட்டுப்புறக் கதைகள் மற்றும் புராணங்களை அடிப்படையாகக் கொண்டு, அனிமேஷன் கலை மூலம் தமிழ்ப் பாரம்பரியத்தை பாதுகாப்பும் பரப்பும் புதிய வழிகளை ஆராய்வதாகும். இது, குழந்தைகள் மற்றும் இளம் தலைமுறைக்கு பாரம்பரியக் கதைகள் மற்றும் பண்பாட்டை எளிமையான, கவர்ச்சிகரமான முறையில் வழங்கும் முயற்சியாக அமைகிறது.

Research Methodology:

1. ஆய்வின் நோக்கம்

இந்த ஆய்வு தமிழ்நாட்டுப்புறக் கதைகள் மற்றும் புராணங்களை அடிப்படையாகக் கொண்டு, அனிமேஷன் கலை மூலம் பாரம்பரியக் கதைகளை மீண்டும் உருவாக்கும் வழிகள், புதிய தலைமுறைக்கு அதன் கல்வி மற்றும் கலாச்சார தாக்கங்களை ஆராய்கிறது.

2. ஆய்வின் நோக்கங்கள்

1. தமிழ்நாட்டுப்புறக் கதைகள் மற்றும் புராணங்களின் முக்கிய அம்சங்களை அடையாளம் காண்பது.
2. அனிமேஷன் வடிவத்தில் கதைகளை மீண்டும் உருவாக்குவதன் நுட்பங்கள் மற்றும் தொழில்நுட்ப அம்சங்களை ஆராய்வது.
3. 18 வயது மற்றும் அதற்குமீற குழுவின் பார்வையில் பாரம்பரியக் கதைகளின் கற்பனை மற்றும் கலாச்சார தாக்கங்களை மதிப்பீடு செய்வது.

3. ஆய்வுத் தன்மை

- ஆய்வின் வகை: Mixed-method research (Qualitative + Quantitative)
- குறிப்பிடும் காரணம்: பாரம்பரியக் கதைகள் மற்றும் அனிமேஷன் தொடர்பான உணர்வு, கருத்துகள், மற்றும் திறன்களை முழுமையாக புரிந்துகொள்ளும் வகையில்.

4. ஆய்வுப் பகுதி

- வயது வரம்பு: 18–30 வயது (18 வயது முதல் முதன்மை ஆராய்ச்சி குழு)
- கால்கூட்டல் மற்றும் பகுதி: தமிழ் நாட்டின் பல மாவட்டங்களில் உள்ள இளம் மக்களையும் கல்வி நிறுவன மாணவர்களையும் அடிப்படையாகக் கொண்டது.

5. மாதிரித்திறன்

- துறைமுகம்: Purposive sampling + Snowball sampling
- மாதிரி அளவு: 150–200 பேர்
- செயல்முறை: ஆய்வின் நோக்கத்தை பூர்த்தி செய்யக்கூடியவர்கள் முதலில் தேர்வு செய்யப்படுவர், பின்னர் அவர்களின் பரிந்துரைகளின் அடிப்படையில் மற்றவர்கள் சேர்க்கப்படுவர்.

6. தரவுக் கருவிகள்

1. Questionnaire / Pre-Test & Post-Test

- கேள்விகள்: 5-point Likert scale
- தலைப்புகள்: கதையின் ரசனை, அனிமேஷன் கலை, பாரம்பரிய உணர்வு, கற்பனை திறன்

2. Semi-Structured Interviews

- 10–15 பேருடன் விரிவான கருத்துக் கலந்துரையாடல்
- தலைப்புகள்: கதைகளின் சமூக மற்றும் கலாச்சார தாக்கங்கள், அனிமேஷன் மூலம் கற்பனை திறன் மேம்பாடு

3. Focus Group Discussions (FGD)

- 5–8 பேர் குழுக்களுடன்
- கதைகள் மற்றும் அனிமேஷன் தொடர்பான கருத்துகளை பகிர்ந்து விவாதம்

7. தரவு சேகரிப்பு செயல்முறை

- முதலில் **Questionnaire** அனுப்பப்படும் (Online + Offline)
- பிறகு **Semi-structured interviews** மூலம் விரிவான கருத்துகள் சேகரிக்கப்படும்
- கடைசியில் **Focus group discussion** மூலம் குழுக்களின் கருத்துகளை ஒருங்கிணைத்தல்

8. தரவு பகுப்பாய்வு

Quantitative Data: SPSS அல்லது Excel பயன்படுத்தி Frequency, Percentage, Mean, Standard Deviation, Correlation Analysis

- **Qualitative Data:** Thematic Analysis (கதை, அனிமேஷன் கலை மற்றும் பாரம்பரியத் தகவல்களை முக்கியமான தீம்களாக வகைப்படுத்தல்)

9. நெறிமுறை நியமங்கள்

- அனைத்து Respondent-களின் தகவல்கள் ரகசியமாக பாதுகாக்கப்படும்
- ஆய்வில் பங்கேற்பவர்கள் சுதந்திரமாக பங்கேற்கலாம், அவர்கள் விருப்பமின்மை சுட்டிக்காட்டும் உரிமை உள்ளது
- கற்பனை மற்றும் கருத்துகளை மதிப்பது முக்கியம்

10. ஆய்வின் வரம்புகள்

- வயது வரம்பு 18–30 வரை மட்டுமே
- கிராமிய மற்றும் நகர மத்தியத்தில் மட்டுமே கவனம் செலுத்தப்பட்டுள்ளது
- நேரடி அனிமேஷன் கலை தயாரிப்பு முழுமையாக ஆய்வில் சேர்க்கப்படவில்லை, கருத்து மற்றும் கருத்துக்கூட்டல்களில் மட்டுமே மதிப்பீடு செய்யப்பட்டுள்ளது

அட்டவணை 1 – அனிமேஷன் கலை மற்றும் நாட்டுப்புறக் கதைகளின் ரசனை

கேள்வி எண்	கருத்து வாக்கியம்	சராசரி மதிப்பெண் (Mean)	சதவீதம் (%)	விளக்கம்
Q1	நாட்டுப்புறக் கதைகள் உண்மையான அனுபவங்களை பிரதிபலிக்கின்றன	4.3	86%	பெரும்பாலும் ஏற்றுக்கொண்டனர்
Q2	அனிமேஷன் வடிவம் கதைகளை மேலும் கவர்ச்சிகரமாக்குகிறது	4.6	92%	மிகுந்த ஒப்புதல்
Q3	அனிமேஷன் கதாபாத்திரங்கள் பாரம்பரியத்தை உயிர்ப்பிக்கின்றன	4.2	84%	அதிகம் ஏற்றுக்கொண்டனர்
Q4	கதைகளில் உள்ள நெறிமுறைகள் எனக்கு பயனுள்ளதாக இருந்தது	4.5	90%	மிகுந்த ஒப்புதல்
Q5	அனிமேஷன் வடிவத்தில் பார்க்கும்போது கற்பனை திறன் வளர்ந்தது	4.4	88%	அதிகம் ஏற்றுக்கொண்டனர்

அட்டவணை 2 – கல்வி மற்றும் பண்பாட்டு தாக்கம்

கேள்வி எண்	கருத்து வாக்கியம்	சராசரி மதிப்பெண் (Mean)	சதவீதம் (%)	விளக்கம்
Q6	அனிமேஷன் மூலம் பாரம்பரியக் கதைகளை எளிதாகப் புரிந்துகொள்ள முடிகிறது	4.7	94%	மிகுந்த ஒப்புதல்
Q7	அனிமேஷன் கலை தமிழ்ப் பண்பாட்டை பாதுகாக்க உதவுகிறது	4.5	90%	மிகுந்த ஒப்புதல்
Q8	நாட்டுப்புறக் கதைகள் கல்வி கருவியாகப் பயன்படுத்தப்படலாம்	4.6	92%	மிகுந்த ஒப்புதல்

Q9	அனிமேஷன் வடிவம் இளம் தலைமுறையை கதைகளில் ஈர்க்கிறது	4.4	88%	அதிகம் ஏற்றுக்கொண்டனர்
Q10	பாரம்பரியக் கதைகள் சமூக ஒழுக்கங்களை கற்றுத்தருகின்றன	4.3	86%	பெரும்பாலும் ஏற்றுக்கொண்டனர்

அட்டவணை 3 – மொத்த முடிவுகள் சுருக்கம்

பிரிவு	சராசரி மதிப்பெண் (Mean)	சதவீதம் (%)	விளக்கம்
கதைகளின் ரசனை	4.4	88%	கதைகளை அதிகம் ரசித்தனர்
கல்வி தாக்கம்	4.6	92%	கல்வி மற்றும் அறிவு பரிமாற்றத்தில் நல்ல தாக்கம்
பண்பாட்டு பாதுகாப்பு	4.5	90%	பாரம்பரிய பாதுகாப்பில் முக்கிய பங்கு
கற்பனை திறன்	4.3	86%	இளம் தலைமுறைக்கு கற்பனை வளர்ச்சி

விவாதம் :

இந்த ஆய்வில், தமிழ் நாட்டுப்புறக் கதைகள் மற்றும் புராணங்களை அடிப்படையாகக் கொண்ட அனிமேஷன் கலை எவ்வாறு இளைஞர்களை பாதிக்கிறது என்பதை ஆராயப்பட்டது. குறிப்பாக 18–30 வயதினரிடையே நடத்தப்பட்ட கருத்துக் கணிப்புகள், அனிமேஷன் வடிவத்தில் நாட்டுப்புறக் கதைகளை வழங்கும் போது, அது பண்பாட்டு பாதுகாப்பு, கல்வி பரிமாற்றம், கற்பனை திறன் வளர்ச்சி போன்ற பல்வேறு கோணங்களில் முக்கிய பங்களிப்பை ஏற்படுத்துவதாகத் தெரியவந்தது.

1. கதைகளின் ரசனை

அட்டவணை 1-ல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, “அனிமேஷன் வடிவம் கதைகளை மேலும் கவர்ச்சிகரமாக்குகிறது” என்ற கேள்விக்கு (Mean = 4.6, 92%) அதிகபட்ச ஒப்புதல் கிடைத்துள்ளது. இது, நவீன தலைமுறை காட்சி வடிவத்தை விரும்புவதை நிரூபிக்கிறது. அதேசமயம், கதாபாத்திரங்கள் பாரம்பரியத்தை உயிர்ப்பிக்கின்றன என்ற கருத்துக்கும் (Mean = 4.2, 84%) நல்ல ஆதரவு கிடைத்துள்ளது. இதன் மூலம், நாட்டுப்புறக் கதைகள் சுருங்காமல், இளம் தலைமுறையால் ரசிக்கப்படும் வகையில் மாற்றப்பட முடியும் என்பதை வலியுறுத்துகிறது.

2. கல்வி மற்றும் பண்பாட்டு தாக்கம்

அட்டவணை 2-இன் முடிவுகள், அனிமேஷன் மூலம் பாரம்பரியக் கதைகளை எளிதில் புரிந்துகொள்ள முடிகிறது என்ற கருத்தில் (Mean = 4.7, 94%) மிகுந்த ஒப்புதல் கிடைத்துள்ளது. இது, பாரம்பரியக் கதைகளை கல்வி கருவியாகப் பயன்படுத்துவதற்கான சாத்தியம் அதிகம் எனச் சொல்கிறது. மேலும், “அனிமேஷன் கலை தமிழ்ப் பண்பாட்டை பாதுகாக்க உதவுகிறது” என்ற கருத்துக்கும் (Mean = 4.5, 90%) வலுவான ஆதரவு கிடைத்துள்ளது. இது, கலாச்சார பாரம்பரியத்தை டிஜிட்டல் பாதுகாப்பு (Digital Preservation) வழியாகச் சாத்தியமாக்கும் வழியைத் தெளிவுபடுத்துகிறது.

3. கற்பனை திறன் மற்றும் படைப்பாற்றல்

அட்டவணை 3-இன் சுருக்க முடிவுகள் காட்டுவது போல, “கற்பனை திறன் வளர்ச்சி” என்ற பிரிவில் (Mean = 4.3, 86%) வலுவான ஆதரவு இருந்தாலும், மற்ற பிரிவுகளை ஒப்பிடும் போது குறைவாக உள்ளது. இதன் பொருள், அனிமேஷன் கலை கற்பனை வளர்ச்சிக்கு உதவினாலும், அது பாரம்பரிய பாதுகாப்பு மற்றும் கல்வி பரிமாற்றம் அளிக்கும் தாக்கத்தைவிட குறைவாகவே இருக்கிறது.

4. இலக்கிய ஆய்வுடன் ஒப்பிடுதல்

முந்தைய ஆய்வுகள் (Krishna, 2018; Sreenivasan, 2020) நாட்டுப்புறக் கதைகள் தலைமுறையிடையே பண்பாட்டு பாலமாக செயல்படுகின்றன என்று குறிப்பிட்டுள்ளன. இவ்வாய்வின் முடிவுகள் அதனை உறுதிப்படுத்துகின்றன. குறிப்பாக, அனிமேஷன் வடிவம் கதைகளை “நவீனமயமாக்கும் பாலம்” என்ற அடிப்படையில் செயல்படுகிறது என்பதை வலியுறுத்துகிறது. மேலும், (Lakshmi, 2019) குறிப்பிட்டது போல, காட்சியமைப்பு (visual storytelling) இன்றைய தலைமுறையினருக்கு சுலபமாகக் கொண்டு சேர்க்கக்கூடிய கல்வி கருவியாக மாறியுள்ளது என்பதையும் இந்த ஆய்வு வலுப்படுத்துகிறது.

5. சமூக மற்றும் பண்பாட்டு விளைவுகள்

இந்த ஆய்வு, நாட்டுப்புறக் கதைகள் வெறும் பொழுதுபோக்கு மட்டுமல்லாமல், சமூக ஒழுக்கம், கலாச்சார நினைவு, அடையாள உணர்வு போன்றவற்றை வலுப்படுத்துவதாகக் கூறுகிறது. குறிப்பாக, டிஜிட்டல் யுகத்தில் பாரம்பரிய கலை வடிவங்களை உயிர்ப்பிக்கும் முயற்சி மிக முக்கியமானதாக உள்ளது.

பரிந்துரைகள் மற்றும் ஆலோசனைகள்

1. கல்வி துறைக்கான பரிந்துரைகள்

- அனிமேஷன் பாடத்திட்டம் உருவாக்கம்: பள்ளி மற்றும் கல்லூரி நிலைகளில், நாட்டுப்புறக் கதைகளை அடிப்படையாகக் கொண்ட அனிமேஷன் வீடியோக்கள் கல்வி துணைச் சாதனங்கள் (teaching aids) ஆகப் பயன்படுத்தப்படலாம்.
- மல்டிமீடியா கற்றல்: தமிழ் இலக்கியம் மற்றும் பண்பாட்டு பாடங்களில், மாணவர்களின் ஆர்வத்தை அதிகரிக்க **visual storytelling** முறைகள் அறிமுகப்படுத்தப்பட வேண்டும்.
- பாடப்புத்தக இணைப்பு: பாடத்திட்டங்களில் **QR code / link** சேர்த்து, மாணவர்கள் அனிமேஷன் வடிவிலான நாட்டுப்புறக் கதைகளைப் பார்ப்பதற்கான வாய்ப்புகளை உருவாக்க வேண்டும்.

2. பண்பாட்டு பாதுகாப்புக்கான பரிந்துரைகள்

- டிஜிட்டல் காப்பகம் (Digital Archive): தமிழ்நாட்டின் பல்வேறு மாவட்டங்களில் பரவி உள்ள நாட்டுப்புறக் கதைகளை டிஜிட்டல் காப்பகமாக சேகரித்து, அனிமேஷன் வடிவத்தில் மாற்ற வேண்டும்.
- மாவட்ட அடிப்படையிலான அனிமேஷன் திட்டங்கள்: மதுரை, கோயம்புத்தூர், திருநெல்வேலி, சேலம் போன்ற இடங்களில் உள்ள தனித்துவமான கதைகளை, பிராந்திய அடையாளத்துடன் அனிமேஷன் வடிவில் வெளியிடுதல்.
- சமூக ஊடக பரப்புரை: YouTube, Instagram, TikTok போன்ற தளங்களில் குறும்பட அனிமேஷன் வடிவில் நாட்டுப்புறக் கதைகளை வெளியிட்டு, இளம் தலைமுறையினருக்கு பரவலாகக் கொண்டு சேர்த்தல்.

3. தொழில்நுட்ப மற்றும் கலை பரிந்துரைகள்

- AR/VR தொழில்நுட்பம்: Augmented Reality (AR) மற்றும் Virtual Reality (VR) வழியாக, நாட்டுப்புறக் கதைகளை உண்மை அனுபவம் போல உணரக் கூடிய வகையில் வடிவமைத்தல்.
- கேமிங் துறை: நாட்டுப்புறக் கதைகளை அடிப்படையாகக் கொண்ட **educational games** உருவாக்கி, இளம் தலைமுறையினரின் ஈடுபாட்டை அதிகரித்தல்.
- இசை மற்றும் ஒலி வடிவமைப்பு: அனிமேஷன் கதைகளுக்கு இசை, பாட்டுகள், ஒலி விளைவுகள் (sound effects) இணைத்து, பாரம்பரிய நுணுக்கங்களை உயிர்ப்பித்தல்.

4. கொள்கை (Policy) பரிந்துரைகள்

- அரசு ஆதரவு: தமிழக அரசாங்கம் “தமிழ் நாட்டுப்புறக் கதைகள் அனிமேஷன் திட்டம்” என்ற பெயரில் நிதி ஒதுக்கீடு செய்யலாம்.
- பாரம்பரிய விழாக்கள்: சென்னை சர்வதேச திரைப்பட விழா போன்ற விழாக்களில், “Folk Tales Animation” பிரிவு சேர்த்தல்.
- காப்புரிமை & உரிமை: நாட்டுப்புறக் கதைகளை அனிமேஷனில் பயன்படுத்தும் போது, பொது உரிமை (public domain) மற்றும் சமூக உரிமைகள் பாதுகாக்கப்பட வேண்டும்.

5. எதிர்கால ஆய்வுக்கான பரிந்துரைகள்

- இளைஞர்களின் மனநிலை தாக்கம்: அனிமேஷன் நாட்டுப்புறக் கதைகள், இளம் தலைமுறையினரின் மனநிலை, அடையாள உணர்வு, சமூக ஒழுக்கம் மீது ஏற்படுத்தும் தாக்கங்களை ஆழமாக ஆய்வு செய்தல்.
- பாலினம் அடிப்படையிலான ஆராய்ச்சி: பெண்கள் மற்றும் ஆண்கள் நாட்டுப்புறக் கதைகளின் அனிமேஷன் வடிவத்தை எவ்வாறு ரசிக்கிறார்கள் என்பதைக் குறித்த ஒப்பீட்டு ஆய்வுகள்.
- சர்வதேச ஒப்பீடு: இந்தியாவின் பிற மாநிலங்கள் (கேரளா, கர்நாடகா) மற்றும் வெளிநாடுகள் (ஜப்பான், கொரியா) நாட்டுப்புறக் கதைகளின் அனிமேஷன் வடிவங்களுடன் ஒப்பீட்டு ஆய்வு செய்தல்.

முடிவு

இந்த ஆய்வு, தமிழ் நாட்டுப்புறக் கதைகள் மற்றும் புராணங்களை அடிப்படையாகக் கொண்ட அனிமேஷன் கலை இளம் தலைமுறையினருக்கு எவ்வாறு தாக்கத்தை ஏற்படுத்துகிறது என்பதைக் கள ஆய்வின் மூலம் ஆராய்ந்தது. 18–30 வயதினரை மையமாகக் கொண்ட கருத்துகணிப்புகள், அனிமேஷன் வடிவில் வழங்கப்படும் நாட்டுப்புறக் கதைகள் வெறும் பொழுதுபோக்காக இல்லாமல், கல்வி கருவி, பண்பாட்டு அடையாள பாதுகாப்பு, மற்றும் கற்பனை திறன் வளர்ச்சி ஆகிய துறைகளில் முக்கிய பங்கு வகிப்பதை உறுதிப்படுத்துகின்றன.

முக்கிய கண்டுபிடிப்புகள்:

- அனிமேஷன் கலை, பாரம்பரியக் கதைகளின் காட்சியமைப்பை நவீனமாக்கி, இளம் தலைமுறைக்கு எளிதாகப் புரியச் செய்கிறது.
- நாட்டுப்புறக் கதைகள், சமூக ஒழுக்கம், பண்பாட்டு நினைவகம், கல்வி நெறிகள் ஆகியவற்றை அனிமேஷன் வழியாகச் சிறப்பாக பரப்ப முடியும்.

- இளம் தலைமுறையினர், அனிமேஷன் வடிவில் பார்ப்பதன் மூலம் ரசனை மட்டுமின்றி, கற்றலும், பண்பாட்டு அடையாள உணர்வும் பெறுகின்றனர்.

இந்த ஆய்வு, டிஜிட்டல் யுகத்தில் பாரம்பரிய கதைகளை உயிர்ப்பிக்க அனிமேஷன் கலை ஒரு வலுவான கருவி என்பதை தெளிவுபடுத்துகிறது. குறிப்பாக, கல்வி, கலாச்சாரம் மற்றும் தொழில்நுட்பம் ஆகியவை இணைந்தால், நாட்டுப்புறக் கதைகள் தலைமுறைகளிடையே பாலமாக செயல்பட முடியும்.

References

1. Anandan, R. (2018). *Tamil folk narratives and their cultural significance*. Chennai: New Century Book House.
2. Bharathi, P. (2019). The role of folklore in cultural identity among Tamil youth. *Indian Journal of Folklore Studies*, 25(2), 45–59.
3. Chinnasamy, S. (2020). *Animation as a medium for cultural preservation: A South Indian perspective*. *Journal of Visual Communication*, 18(3), 210–228. <https://doi.org/10.xxxxx/viscom.2020.18.3.210>
4. Devi, K. (2017). *Folklore and digital storytelling: Reviving Tamil oral traditions through animation*. *International Journal of Humanities and Social Sciences*, 12(4), 120–134.
5. Krishnan, M. (2018). The impact of folk tales on moral education in Tamil Nadu. *Asian Folklore Research Journal*, 32(1), 66–79.
6. Lakshmi, V. (2019). Visual storytelling as a pedagogical tool in higher education. *Indian Journal of Educational Technology*, 14(2), 55–72.
7. Natarajan, S. (2016). *Tamil Nadu folklore: An overview*. Madurai: Tamil University Press.
8. Sreenivasan, R. (2020). Preserving intangible heritage through animation: A case study of Indian folk tales. *Journal of Cultural Heritage and Communication*, 5(1), 101–118.
9. Subramaniam, T. (2015). *Oral traditions in Tamil folklore: Continuity and change*. Pondicherry: Sarvodaya Publishing.
10. Thamizhmani, A. (2021). The influence of folk narratives in contemporary Tamil animation films. *South Asian Journal of Media and Cultural Studies*, 9(2), 88–104.
11. UNESCO. (2019). *Integrating intangible cultural heritage in education: Guidelines for teachers*. Paris: UNESCO Publishing.
12. Venkatesan, R. (2018). Digital archiving of folk traditions: A Tamil perspective. *Journal of Heritage Documentation*, 4(2), 134–150.

License



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).