

# جست و جوی وجوه فانتاستیک در تصاویر واقعی

## نگاهی به ملزومات اقتباس برای انیمیشن

مسیح نوروزی

برای شناخت و درک بهتر مقوله اقتباس برای انیمیشن، لازم است که در بدو امر، عناصر دراماتیک انیمیشن را بشناسیم و سپس به جنبه‌های مختلف اقتباس ادبی که می‌تواند پایه و اساسی برای ساخت یک انیمیشن باشد، بپردازیم. انیمیشن از همان بدو پیدایش، همواره کودکان را به طور اخص مورد توجه قرار داده و این توجه بازخورد فوق‌العاده‌ای هم دربرداشته است. برای همین هم امروز بسیاری از مباحث مربوط به انیمیشن، همواره با نوعی کودک محوری همراه است. البته همیشه در حاشیه این روند، پرداخت موضوعی به بعضی داستان‌های ویژه بزرگسال نیز مورد توجه بوده است.

با این حال، امروزه در جامعه بزرگسال نیز کارتون‌های کودکانه، علاقه‌مندان خاص خود را دارد؛ بزرگسالانی که دوره‌های گاه تلخ و گاه شیرین زندگی خود را با تصاویری آشنا از دنیای فانتزی کارتون‌ها به یاد می‌آورند. این ویژگی، بالاخص در مورد نسلی که کودکی‌شان را با کارتون‌های اولیه «پلنگ صورتی»، «تام و جری» و مجموعه‌های خاص «والت دیزنی» طی کرده‌اند، بارز می‌نماید.

اگر نخواهیم چندان به حاشیه برویم، باید اذعان کنیم که یکی از اصول دراماتیک انیمیشن، تخیل است؛ تخیلی که شانه به شانه ذهنیت کودکانه می‌زند.

در ابتدای تلاش‌های متعدد برای متحرک‌سازی تصویر، طبعاً نقاشی اولین گزینه محسوب می‌شده است، ولی با پیدایش عکاسی و بعد از آن دوربین فیلم‌برداری، طبعاً متحرک‌سازی از مسیر نقاشی، کنار گذاشته شد. البته این امر، در تقابل با واقع‌پردازی ناب عکس‌های متحرک بود. بعد از چندی نیاز مبرم مخاطبان برای درک و تماشای

فضاهای خیالی و فانتزی که دکورهای عظیم و ترفندهای متعدد فیلمبرداری قابلیت اجرای آن‌ها را نداشت، باعث شد نقاشی متحرک از نو احیا شود و کارهای کوچک، بالاخره در نقطه اوجی نظیر «سفید برفی و هفت کوتوله»، به بازسازی هویت انیمیشن انجامید.

در واقع نیاز به انیمیشن، در اجرایی شدن فضای فانتاستیک معنی می‌گیرد؛ فضایی که در انیمیشن به گونه‌ای است که با وجود رشد حیرت‌انگیز امکانات فیلمبرداری زنده، همچنان غیرقابل دسترس است. موش و گربه‌ای که تمام طول روز به دنبال هم بدون و در زد و خورد هاشان خونی ریخته نشود و هیچ گاه گربه نتواند موش را از پا درآورد و یا پلنگی که خلاف واقعیت بیرونی و درنده‌اش، رنگی مضحک، نظیر صورتی داشته و آن قدر طبعش ظریف باشد که یک ماهی در خانه‌اش نگه دارد و یا ساز بزند، دنیایی است خیالی‌تر از آن چه بشود تصور کرد که می‌توان با ابزارهای فیلمبرداری واقعی کارش کرد. به علاوه آن که رنگ‌بندی‌ها و نوع خطوط، از دیگر عناصر دراماتیک انیمیشن است که در هر سبک و سیاقی به اثر هویتی ویژه می‌دهد.

آن چه در فیلم‌های معمول، به عنوان عناصر درام شناخته می‌شوند، مثل طراحی صحنه، لباس و گریم و بسیاری جزئیات دیگر، در انیمیشن به تکنیک‌های رنگ‌گذاری، شکل‌بندی و دیگر امکانات نقاشی وابستگی شدید دارد. درک این تفاوت‌ها در ساخت و پرداخت انیمیشن نسبت به فیلم، این یاری را می‌رساند تا بتوان در انتخاب طرح برای اقتباس و شناخت مقوله اقتباس برای انیمیشن، به نکات ظریف‌تری دست یابیم.

بنابر آن چه ضرورت‌های تصویری فانتاستیک برای خلق انیمیشن فراهم آورد، روشن است که دنیای انیمیشن، بدون فانتزی بی‌هویت خواهد شد. درک این موضوع، با وجود بدیهی بودنش، امروزه بالاخص در ایران بسیار مهم است؛ چرا که ساخت بعضی از انیمیشن‌ها که معمولاً هزینه‌های گزافی را نیز دربرمی‌گیرند، به دلیل عدم درک این مفهوم، با شکست بزرگی مواجه شده است. طرح‌های اولیه‌ی کار، فاقد آن میزان از فانتزی‌ای بوده که لازمه هویت‌بخشی بدین رسانه است. برای همین، اولین سؤال برای تولید یک انیمیشن همواره، می‌تواند چنین باشد: «ویژگی‌های این طرح چیست که ساخت آن را به شکل انیمیشن ضروری می‌کند؟»

چنان که روشن است، تولید انیمیشن به نسبت تولید فیلم واقعی، هزینه‌های بسیار بیشتری دارد و همچنین زمان بیشتری برای تولید آن باید صرف شود. به همین منظور، طرح‌هایی که دارای خصوصیات واقع‌گرایی بیشتری هستند، برای تولید به شکل انیمیشن، نمی‌توانند موجه باشند. این عمده معضلی است که تولید انیمیشن را در ایران دچار مشکل کرده است؛ چرا که طرح‌هایی که به تولید نهایی می‌رسند، عموماً به حدی با وجوه واقع‌گرایی همراه‌اند





که همواره مخاطب هوشمند را به این سؤال رهنمون می‌کند که اساساً چرا این طرح به شکل انیمیشن باید ساخته می‌شد؟

با این اشاره کوتاه به عناصر درام در انیمیشن و هویت فانتاستیک آن، به سراغ ساختارهای فانتزی ادبی

می‌رویم.

### فانتزی ادبی

ادبیات با دو روش، دنیای فانتزی خود را خلق می‌کند، نخست از مسیر تصاویر ذهنی‌ای که لغات برای مخاطب فراهم می‌آورند و دوم از مسیر چیدمان لغات در کنار یکدیگر.

ادبیات از این دو مسیر ساختارهای واقع‌گرا و معمول ذهنی مخاطب را چه به لحاظ تصاویر ذهنی و چه به لحاظ ساختارهای فرمی رمان‌های واقع‌گرا در چیدمان لغات، دگرگون می‌کند و آن‌ها را می‌شکند، ولی این شکست صرفاً نوعی از آشفته‌گی نیست، بلکه به بازسازی هویتی جدید منجر می‌شود که قواعد خاص دنیای فانتزی را دربردارد.

برای مثال در رمان «سفرنامه گالیور»، فانتزی تصویری، زمانی شکل می‌گیرد که گالیور خود را در سرزمینی خیالی که آدم‌هایی به اندازه سه بند انگشت در آن زندگی می‌کند، می‌یابد و فانتزی لغوی، زمانی شکل می‌گیرد که نویسنده زبان بر ساخته خود را به زبان مرسوم مردم لی‌لی‌پوت نسبت می‌دهد:

«اما از آن جا که ممکن است خواننده کنجکاو بخواد از سبک و طرز سخن گفتن آن مردم سردرآورد و هم چنین



از شروطی که مایه رهایی من شده آگاه شود، من سراسر آن سند رسمی را لفظ به لفظ تا آن جا که توانستم نزدیک به اصل ترجمه کرده‌ام و اینک به همه تقدیم می‌کنم:

«گولباستو مرن اولم گاردیلو شفین مالی آلی گو» تواناترین امپراتوری لی‌لی پوت، مایه شادی و ترس جهانیان که سرزمین او به وسعت پنج هزار «بلاستراگ» (یعنی محیط آن تقریباً شش فرسنگ و نیم است) تا دورترین نقاط جهان می‌رسد. (سوئیت، جانن، سفرنامه گالیور، منوچهر امیری، علمی فرهنگی ۱۳۷۵، صص ۴-۹۳)

شاید این دو ترفند، برای ایجاد فضای فانتاستیک در ادبیات را بتوان با نشانه‌های فانتاستیک درونی تصویر و تدوین فانتاستیک مقایسه کرد. در درون هر قاب از تصویر، جزئیاتی مشاهده می‌شود که خود به شکل منفرد، تصویری فانتازی می‌سازند؛ تصویری که ساختارهای معمول واقعی اطراف ما را بر نمی‌تابد و به طور ذاتی ساختارشکن است. از طرفی، چیدمان قاب‌ها در کنار هم، روایتی را دنبال می‌کند که خود وجهی از وجوه دنیای غیرمعمول اثر را می‌آفریند. در واقع تدوین در مقوله تصویر، نظیری از چیدمان فانتاستیک لغوی در ادبیات می‌شود. برای مثال در کارتون «تام و جری»، ذات وقایع درونی تصویر که شامل حرکت‌های غیرواقعی موش و گربه است و این که موش و گربه‌ای حرکات و رفتاری گاه انسان‌وار دارند، شامل فانتازی درونی قاب است و از طرفی، روایتی که هر قسمت آن، از مسیر چیدمان قاب‌ها در کنار هم، تعریف می‌شود، دیالکتیکی فانتاستیک ایجاد می‌کند.

### عناصر اقتباس

گاه اقتباس را به دو گونه «وفادار» و «آزاد» تقسیم می‌کنند و هریک از این روش‌ها طرفداران و نظریه‌پردازان ویژه خود را دارند. عمده این افراد بر شناخت عناصر دراماتیک متن بعداً، به عنوان عامل اصلی در پرداخت یک اثر تصویری صحنه می‌گذارند که تا حدی به آن‌ها پرداختیم، ولی نکته‌ای که گاه کم‌تر بر لزوم شناخت آن تأکید شده است، رابطه رسانه مبدأ و رسانه مقصد با واقعیت است.

وقتی از اقتباس حرف می‌زنیم، اولین نکته درک رابطه هر رسانه با واقعیت است. اثری که در مورد اقتباس قرار می‌گیرد، در چه نقطه‌ای از بردار واقعیت و خیال قرار دارد؟ این سؤال کلی را می‌توان جزئی‌تر کرد و به این مضمون پرداخت که در متن اولیه، در قیاس با رسانه خود، چه جایگاه واقع‌گرایانه‌ای دارد و این جایگاه چه رابطه‌ای با رسانه هدف دارد؟ آیا می‌توان رمان‌های بالزاک، فلوربر، دیکنز و مویسان را به انیمیشن تبدیل کرد؟ و یا در قیاس رمان‌های ژول ورن یا داستان‌های آیزاک آسیموف، قابلیت بیشتری برای اقتباس دارند یا رئالیست‌هایی که نام برده شد؟ جواب این سؤال، قطعاً به یک دستورالعمل حتمی و جزمی ختم نمی‌شود، ولی با مقدمه‌ای که رفت، مشخص است که تخیل و فانتازی در



آثار ژول ورن، امکانات وسیع‌تر و جذاب‌تری در اختیار رسانه‌ای نظیر انیمیشن قرار می‌دهد تا رمانی نظیر «مادام بواری».

گرچه اقتباس‌های گسترده‌ای برای انیمیشن در تلویزیون‌های جهانی، از متون رئالیستی و رمان‌های کلاسیک انجام شده است، چرا که این مسیر را مناسب با خواست‌های کلان برای آشنایی کودکان با ادبیات و ایجاد نزدیکی و همدلی ایشان با مضامین کلاسیک آن می‌پندارند، ولی تجربه ثابت کرده است که این اقتباس‌ها گرچه برای هدفی که تولید شده‌اند، مناسب بوده‌اند، برای ایجاد یک روحیه فانتزی در تصویر و ایجاد یک فضای بکر کارتونی چندان موفق نبوده‌اند. مقوله اقتباس از آثار ادبی بزرگ، همواره با نوعی احتیاط در وفاداری به متن همراه است؛ چرا که به سادگی نمی‌توان به رمانی نظیر «بی‌نویان»، برای دراماتیزه کردنش عناصری را اضافه یا کم کرد و حتی نمی‌توان به راحتی جلوه‌های تصویری‌ای نظیر نوع لباس، طراحی فضا و بعضاً حتی نوع دیالوگ‌ها را چندان تغییر داد.

### اقتباس در انیمیشن برای کودک

اقتباس از ادبیات، وابستگی غریبی با جزئیات دارد؛ چرا که جزئیات در رمان معمولاً محدودند. حال آن که در فیلم واقعی، جزئیات غیرقابل کنترل و گاه نامحدودند. تصاویر به سرعت از مقابل دیدگان مخاطب می‌گذرد و فرصت لازم را به شخص نمی‌دهد تا همه آن‌ها را همزمان درک کند. در انیمیشن پرداخت به جزئیات، وابسته به خواست انیماتور است که معمولاً در نگاه به محدوده سنی مخاطب تعریف می‌شود. عناصر بزرگ با رنگ‌های تند با جزئیات محدود، برای خردسالان در نظر گرفته می‌شود، ولی برای سنین بالاتر، پرداخت به جزئیات، جذابیت‌های ویژه‌ای همراه می‌آورد. حال آن که برای خردسالان، جزئیات باعث سردرگمی و عدم توانایی در پی‌گیری مضمون می‌شود. آن چه بارز و مشخص است، این پرداخت‌ها در انیمیشن به سبب وجوه محدودتر در پردازش اطلاعات، باعث ساده‌تر شدن مقوله شود.

از طرفی، چون مخاطب انیمیشن عموماً کودک است، همواره درک روایت جزو اصول بدیهی محسوب می‌شود؛ یعنی نمی‌توان برای کودک روایتی را نظیر آن چه برای یک بزرگسال تعریف می‌شود، تعریف کرد. این نظر اگر در اقتباس برای کودک درست موردتوجه قرار نگیرد، به نوعی بی‌سامانی در ساخت، تولید و عرضه منجر می‌شود. اگر از این منظر به متنی که مورد اقتباس قرار می‌گیرد، بنگریم، متوجه می‌شویم متونی که دارای پیچیدگی‌های روایی هستند، هر چقدر هم که جذابیت‌های فانتاستیک داشته باشند، نمی‌توانند موردتوجه قرار گیرند. در نتیجه، کارگردان انیمیشن باید دارای ذهنیتی ساده‌ساز باشد؛ ذهنیتی که آمادگی برداشت ساده و خطی از یک رمان پیچیده ادبی را داشته باشد. اگر با این ذهنیت وارد طرح شویم، به این نقطه می‌رسیم که اقتباس وفادارانه از ادبیات کلاسیک برای انیمیشن، جز



برداشتی سطحی از یک طرح‌واره معنی نمی‌دهد.

از طرفی، رمان‌های کودکی که گاه موردتوجه کارگردان‌ها قرار می‌گیرد، آن قدر از وجوه تصویر فانتاستیکی برخوردارند که برای خلق آن فضا، به پرداختی مطلقاً ذهنی نیاز است. چنین پرداختی فقط از تصاویر ذهنی بر ساخته کارگردان حاصل می‌شود و نه تصاویر حقیقی خود داستان.

باتوجه به مضامین گفته شده، درک نشانه‌های تصویری و زبانی و استفاده این نشانه‌ها برای تولید فانتزی تصویری و تبدیل توصیفات ادبی به توصیفات تصویری برای ایجاد یک فضای دراماتیک، در انیمیشن لازم و ضروری است. این مقوله که همه نشانه‌های زبانی قابل تأویل به نشانه‌های تصویری نیستند، کارگردان را به درک صحیحی از جایگاه متن ادبی در تولید تصویری‌اش می‌رساند.