نقش فرهنگ و هنر ایران بر اقتباس ادبی در فیلم‌های پویانمایی ایران

سوسن خطائی[1]

چکیده

فرهنگ، هنر و ادبیات غنی و گستردهٔ فارسی، منبع اقتباس ارزشمندی برای فیلم‌های پویانمایی (انیمشین) است. بررسی ۳۰ فیلم پویانمایی ایرانی نشان داد که اقتباس اندیشمندانه از متن و محتوای اثر ادبی، در برخی از این فیلم‌ها، نوعی تحول ایجاد کرد. شکل‌گیری کتابْ‌فیلم در بخش سینمایی کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، در سال ۱۳۶۸ نیز دلیلی بر نیاز مبرم پویانمایی ایران به انواع قصه و روایت ادبی بود. این پژوهش شیوه‌های مختلف اقتباس ادبی در پویانمایی ایران را نقد و بررسی می‌کند و مواردی را نشان می‌دهد که اقتباس مناسب و آگاهانه از فرهنگ و هنر ایران، بنیان فیلم پویانمایی با هویت ایرانی را پی‌ریزی کرده است[1].

واژه‌های کلیدی: اقتباس ادبی، پویانمایی (انیمیشن)، فولکلور، کتابْ‌فیلم.

مقدمه

در طول تاریخ بشر، درخشان‌ترین نقطه و بزرگ‌ترین پیروزی انسان در جدال با تاریکی جهل، پیدایش کلمه، اختراع خط و ماشین چاپ بود. انسان اولیه توانست با کلمه‌های ساده با دیگران ارتباط کلامی برقرار کند. پس از آن، با اختراع خط توانست اندیشه و دانش خود را بر خشت‌های گلی، پوست حیوانات و الیاف گیاهان ثبت و ضبط کند و به مکان‌ها و زمان‌های دیگر انتقال دهد. «در سال ۱۴۵۲ م، کهکشان گوتمبرگ علم را از انحصار دانشمندان خارج کرد و انتشار اندیشه شتاب حیرت‌آوری به‌خود گرفت. در سایهٔ اختراع چاپ و پیشرفت دانش و فناوری، بشر به قوانین ارسال امواج رادیویی و تلویزیونی دست یافت.» (عالمی، ۱۳۸۹: مصاحبه). رادیو، سینما و بعد از آنها، تلویزیون به جوامع انسانی راه پیدا کرد و انسان شتاب‌زدهٔ عصر حاضر کم‌کم در محاصرهٔ تصاویر قرار گرفت؛ به‌طوری که حتی برخی از رمان‌های مفصل نیز به تصویر و فیلم تبدیل شدند. چارلز دیکنز[2] از اولین رمان‌نویسانی است که فیلم‌های بسیاری بر اساس آثارش ساخته شده است. نوشته‌های او حس بصری بسیار قدرتمندی دارد که کلیت صحنه‌های داستان را از طریق اتصال قطعه‌های کوچک توصیفی یک‌پارچه می‌کنند. از زمان انتشار کتاب انتظارات بزرگ[3] او تا به امروز، سیزده اثر سینمایی و سریال تلویزیونی بر اساس آثار او تولید شده است. اقتباس سینمایی از کتاب پینوکیو، نوشتهٔ کارلو لورن زینی[4] که با نام مستعار کولودی[5] نوشته شد، باعث شهرت جهانی آن شد. «این کتاب در سال ۱۸۸۱ م در ایتالیا به صورت داستان دنباله‌دار برای بچه‌ها نوشته شد. پینوکیو در مدت زمان کوتاهی مورد استقبال قرار گرفت و به ۳۰ زبان ترجمه شد. در ایتالیا قسمت‌هایی از آن به عنوان متن درسی کتاب‌های دوره ابتدایی پذیرفته شد.» (وفایی، ۱۳۸۱: ص۲۵). در این اقتباس‌های موفق، قابلیت‌های نمایشی متون بیش از هر چیز مورد توجه قرار می‌گیرد. «تا کنون بیش از چهل روایت تصویری (پویانمایی (انیمیشن[6])، سریال داستانی، فیلم سینمایی) از پینوکیوی کارلو کولودی عرضه شده است و از زمان ساخت نخستین نمونه‌های تصویری آن بیش از صدواندی سال می‌گذرد.» (پژمان، ۱۳۸۳: ص۶).

داستان هایدی[7] را نویسنده‌ای سوئیسی به نام یوهانا اسپری[8] در سال ۱۸۸۰ م نوشته است. این داستان دربارهٔ دختری روستایی در دهکده‌ای در سوئیس است و تا کنون بیش از ۲۰ بار به فیلم تبدیل شده است. در سال ۱۹۷۴ م ایسائو تاکاهاتا[9] در ژاپن آن را به صورت پویانمایی درآورد (ضیایی، ۱۳۸۵: ص۱۳۳).

هنر پویانمایی به طور بنیادی مولود هنرهای پیش از خود و علوم زمانه بود. با وصف استقلال هنر پویانمایی از دیگر هنرها، جداسازی آن از دستاوردهای هنری و ادبی امکان‌پذیر نیست. در بطن پویانمایی، هنرهای دیگر مثل اندام‌های داخلی ارگانیکی زنده، به طور مکرّر، درحال رویش و زایش‌اند؛ ولی پیش روی مخاطبانش ظاهر نمی‌شوند. برای مثال، هنرهایی مثل طراحی یا الهام گرفتن از داستان‌های اسطوره‌ای، فانتزی‌های ادبی، ضرب‌المثل‌ها، ادبیات عامه، فرهنگ و آداب و باورهای ملت‌ها و اقوام مختلف، حتی پیش‌بینی آمال و آرزوهای بشر در آیندهٔ تاریخ (چیزی که در داستان‌های علمی- تخیلی محقق شده است)، و... می‌توانند بر پویانمایی مؤثر واقع شوند. در زمانی که برای رشته‌های علمی و هنری مختلف، مرزهای ممنوع وجود داشت، هنر پویانمایی به منزلهٔ هنری میان‌رشته‌ای که اتصال‌دهنده علوم یا هنرهای مختلف به یکدیگر بود، موفقیت‌های درخور توجهی به‌دست آورد. «پیش از این، تولیدکنندگان نخبهٔ انیمیشن، در مدیریت تولید از کارشناسان خبرهٔ ادبی، هنری، جامعه‌شناسان و روان‌شناسان بسیاری بهره جستند. تا آن زمان، حتی در میان بسیاری از متفکران، این ارتباط بین‌رشته‌ای چندان مرسوم نبود. آنها در عمل یقین داشتند که فیلم نوعی گفتمان فرهنگی عام و جهانی است که در زمان تولید بر دلالت‌های فرهنگی، ادبی، تاریخی، سیاسی و اجتماعی خاص خود مبتنی می‌شود.» (خطایی، ۱۳۸۷: ص۹۸).

تا کنون منتقدان نسبت به موضوع اقتباس رویکردهای

۱. هیئت علمی دانشکدهٔ معماری شهرسازی، دانشگاه تربیت دبیرشهید رجائی s.khataei@gmail.com

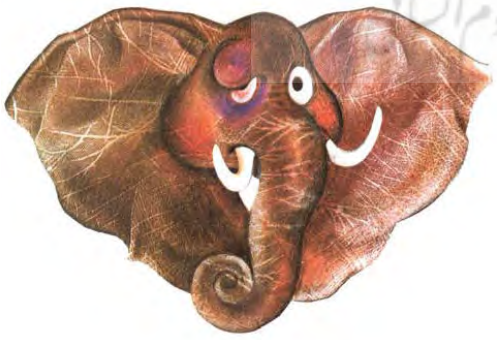
متفاوتی نشان داده‌اند. «پس از جنبش «هنر سینما» در دهۀ ۱۹۰۰ و ۱۹۱۰ م که آثار ادبی ارزشمند را به فیلم تبدیل کرد، تاریخ‌های سینما نسبت به اقتباس‌های سینمای ادبی تقریباً خاموش ماندند. محققان اقتباس ادبی را «سینمای ضعیف» و «سینمای غیرسینمایی» نام نهادند، آن را فاقد ارزش توجه پژوهشی دانستند و با این کار سکوتشان را توجیه کردند. اما [...] بین سال‌های ۱۹۲۷ تا ۲۰۰۰ م، ۶۷ درصد از جوایز بهترین فیلم‌های آکادمی علوم و هنرهای سینمایی به اقتباس‌های ادبی متعلق بود. در سال ۱۹۹۵ م این رقم به ۷۳ درصد رسید.» (segar , 1992 , p : 77).

با توجه به اینکه اغلب فیلم‌های معتبر محصول اقتباس‌های فرهنگی، هنری و ادبی هستند، سکوت پژوهشگران فیلم می‌تواند به این دلیل باشد که «در مطالعات میان‌رشته‌ای رقابت عاملی تعیین‌کننده است. بی‌توجهی طرفداران فیلم به اینکه ادبیات شالودۀ بسیاری از فیلم‌هاست، به بی‌توجهی پژوهشگران به این حوزه نیز منجر می‌شود.» (الیوت، ۱۳۸۶: ص۱۷۷).

چالش بیهودۀ اولولیت هنر و ادبیات بر فیلم یا برعکس، برای تولید بهتر آثار هنری راه حلی عرضه نمی‌کند. در نتیجه، چنین پرسشی مطرح می‌شود که چگونه هنر و ادبیات ایران بر تولید پویانمایی ایران مؤثر بوده‌اند. در این پژوهش، زمینه‌های ادبی ایران (ادبیات کلاسیک و فولکلور) که در فیلم‌ها مشاهده‌شدنی هستند، به دقت بررسی شده و نمونه‌هایی برای آن عرضه می‌شود. هر نوع ادبیاتی برای تصویری شدن، فضاسازی و طراحی و بافت خاص خود را نیاز دارد تا بتواند با مخاطبانش ارتباط برقرار کند. در نتیجه، در برخی از این آثار، رد پای حضور هنر مردم ایران، به ویژه هنرهای سنتی را می‌توان مشاهده کرد. کپی‌برداری از طراحی، بافت و فضاسازی داستان‌های مکتوب تصویرسازی‌شده نیز شیوۀ دیگری از اقتباس‌های هنری- ادبی معاصر به‌شمار می‌رود که در این پژوهش بررسی شده است.

شکل ۱: تصویر کتاب و فیلم «احمد باید بپرسد»
(کارگردان: اژدر دلداده؛ نویسنده: حمید گروگان؛ تولید: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان؛ سال ۱۳۷۷)

شکل ۲: فیلم «گنجشک و پنبه‌دونه»
(کارگردان: مرتضی احدی؛ تولید: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان؛ سال ۱۳۸۵)



شکل ۳: تصویر کتاب باران شادی
(نویسنده: حمید گروگان؛ تصویرگر: مهرداد نعیمیان)

فولکلور یا فرهنگ عامه

«برای نخستین بار، در سال ۱۸۸۵ م فردی انگلیسی به نام ویلیام جان تامس (با نام مستعار آمبرواز مورتن۸ [۱۰]) آثار دوران باستان و ادبیات عامه را «فولکلور[۱۱]» نامید. «Folk» به معنای توده و مردم، و «Lore» به معنای دانستن، علم، فرهنگ و دانش است. سن تیو[۱۲]معتقد است فولکلور به مطالعۀ زندگی تودۀ عوام در کشورهای متمدن می‌پردازد؛ زیرا در مقابل ادبیات توده، فرهنگ رسمی و استادانه وجود دارد. به این معنی که فولکلور در نزد مللی یافت می‌شود که دارای دو پرورش است: یکی مربوط به طبقۀ تحصیل‌کرده و دیگری مربوط به طبقۀ عوام. مثلاً در هند و چین، فولکلور وجود دارد؛ اما نزد قبایل وحشی استرالیا که نوشته و کتاب ندارند، فولکلور یافت نمی‌شود؛ زیرا همۀ امور زندگی این قبایل مربوط به علم نژادشناسی

است.» (هدایت، ۱۳۷۹: ص۲۳۳).
در جهان علـم و ادب، هنوز معنای دقیق و واحدی برای فولکلور عرضه نشـده اسـت. در این پژوهش، ترانه‌هـای عامیانه، آوازها، آیین‌ها، جشن‌ها، مراسم مذهبی و بازی‌ها جزئی از فرهنگ عامه محسوب شده‌اند.
در عصری که در آن به‌سر می‌بریم و در ممالک مترقی، اندیشمندان بسـیاری کوشیده‌اند با مطالعه و بررسـی اصطلاحات، معتقدات، امثال، افسـانه‌ها، ترانه‌ها، عادت‌ها و آداب و رسـوم ملتشان- که گنجینهٔ باارزشـی از مجموعهٔ تجارب، علوم و سـنن نیاکانشـان اسـت- آنها را از دسـتبرد زمان حفظ کنند و به نسل‌های بعد از خود بسپارند. موزه‌ها و به ویژه موزه‌های مردم‌شناسی، نمونه‌هایی از این نوع تلاش به‌شـمار می‌روند که به حفظ صورت‌های مادی این آثار (از قبیل لباس، وسایل زندگی، اثاث خانه، سلاح و وسایل تزیینی گذشـتگان) می‌پردازند. صورت‌هـای معنوی این آثار (از قبیل افسـانه‌ها، ترانه‌ها، متل‌ها و بسـیاری دیگر) را نیز می‌توان در قالب بی‌شـمار جلد کتاب جمع‌آوری کرد. بدیهی اسـت این آثار فرهنگی و ادبی را باید عرضه و ترویج کرد تا از خاطر ملت‌ها زدوده نشوند.
هنـر پویانمایـی می‌تواند محتـوای چنین آثـاری را عرضه کند. عـلاوه بر ادبیات کلاسـیک، دانش عوام یا فولکلـور ایران، منبع سرشـار و بسـیار غنی برای اقتباس‌های ادبی به‌شـمار می‌رود. اگرچـه پویانمایـی فقط مخصوص کودکان نیسـت، تأثیر تصویر قصه‌ها و شخصیت‌پردازی‌های پویانمایانه، بر کودکان و مخاطبان کم‌سـن به حدی اسـت که در زندگی روزمره هم می‌شود آن را مشـاهده کرد. اما کودکان ایرانی هنوز با اسـطوره‌هایی فرهنگی (مثل رستم، اسفندیار، آرش و فریدون) احساس قرابت و نزدیکی ندارند. سرمایه‌گذارانِ محاسبه‌گر و آینده‌نگر، در برنامه‌ریزی‌های کلانشان، کودکان جهان را درنظر می‌گیرند. امپراتوران پویانمایی جهـان، علاوه بر به‌کارگیری یافته‌های بسـیار مثبت این فناوری رسـانه‌ای، می‌توانند اندیشه، فرهنگ و اعتقادات کودکان را تحت تأثیر قرار داده، به آنها آسیب وارد کنند.
احساس بیگانگی و بی‌هویتی که اغلب جوانان امروز دنیا، به ویژه جهان سـوم را درگیر کرده اسـت، ریشـه در این دارد که آنها از کودکـی نان فرهنگی این وآن را خورده‌انـد. فرهنگ فرزندان ما مدام از این سـو و آن سـو تغذیه می‌شـود و در نهایـت، به این احسـاس می‌رسـند که خانوادهٔ بزرگ آنها، چیزی برای عرضه به آنها ندارند (پژمان، ۱۳۸۳: ص۱۰).
چارهٔ درد بیگانه شـدن از فرهنگ خودی چیست؟ «برای جبران مافـات باید دیگر بار دسـت به دامن فرزانـگان و رهبران فکری جامعه شـد تـا فرهنگ اصیل را قوامی تازه بخشـند؛ به ویژه آن بخش از فرهنگ پرورشـی قدیم را که سـبب شکوفایی و لطافت طبع نوگلانمان می‌شود.» (وکیلیان، ۱۳۸۴: ص۹).

تعریف اقتباس

«اقتباس» به معنای اخذ کردن، گرفتن، آموختن یا فایده گرفتن از کسـی، و نیز گرفتـن مطلب از کتاب یا رسـاله‌ای با تصرف و تلخیص اسـت. ارسطو در فن شـعر، برای پیدایش هنرهایی مثل موسـیقی، نقاشـی و قصه‌گویی، تقلید و محـاکات را امری لازم می‌داند. او یادآور می‌شـود که تفاوت انواع هنرها ناشـی از تفاوت در شـیوهٔ تقلید آنها بوده و انسـان بر اثر تقلید توانسـته اسـت آگاهی‌ها و معارف اولیه خود را گسترش بخشـد (ارسطو، ۱۳۶۹: ص۱۱۳- ۱۱۵). منظور از تقلید در بحث ارسـطو، اقتبـاس، بهره گرفتـن و اثر پذیرفتن است، نه تقلید بی‌هدف و کورکورانه. نقدها و تحلیل‌های بسیاری در این باب نوشـته شده؛ نقدهایی که به اجماع کاملی در تعریف اقتباس منجر نشده است. برای مثال، در مقالهٔ «فرایند اقتباس در فیلم‌های بلند انیمیشن» چنین آمده اسـت: «اقتباس در سـینما و انیمیشـن عبارت از گرفتن بخشی از قصه، شخصیت یا مضامین شناخته‌شده و موفق در هنرهای دیگر، و هماهنگ و متناسـب کردن آنهـا در قالب بیانی تازه‌تری اسـت که مطلوب سـینما باشـد.» (وزیـری، ۱۳۸۸: ص۲۹۰). ایـن تعریف موارد اقتباس بسیار وابسـته (کامل) را شامل نمی‌شود. چنین اقتباسـی مطلوب سینمای آرمانی نیست؛ ولی در مقاطع و شـرایط خاصی توانسته است بخشی از نیاز مخاطبانش را برآورده کند.
در پویانمایی ایران سه شکل اقتباس وجود دارد:
۱. اقتباس بسیار وابسته یا کامل؛
۲. اقتباس وابسته؛
۳. اقتباس آزاد.
در اقتبـاس کامـلا وابسـته یا کامـل (ماننـد برخی از کتاب‌فیلم‌های کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان)، اقتباس از کتاب به حدی اسـت که حتی تصویرسـازی، بافت، فضاسـازی و شـخصیت‌پردازی‌های کتاب در فیلم مشاهده می‌شـود. علاوه بر این، گوینده‌ای متن کتاب را می‌خواند و گفتگوی شـخصیت‌ها نیز به صورت مجموعهٔ کاملـی از تصاویر متحرک‌سازی‌شـدهٔ مصـوت در فیلم وجود دارد. در چنین شرایطی، فیلم کتاب مصور را تکثیر می‌کنـد؛ مانند فیلم «احمد باید بپرسـد» به کارگردانی اژدر دلداده که نویسندهٔ آن حمید گروگان است و کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان در سـال ۱۳۷۷ آن را تولید کرده است (شکل ۱).
در اقتباس وابسته، طرح اصلی و بسیاری از ایده‌ها (نه تمام آنها)، بـا منبع اصلی که می‌تواند کتاب یا ادبیات عامیانه باشد، تشابه یا هماهنگی دارد. تغییرات اعمال‌شده بر آن نیز محدود است و به ویژگی‌های دو زبان فرهنگی- هنری متفاوت (یعنی ادبیات و سینما) یا ضرورت‌های دیگری از جمله نیاز مخاطبان یا سفارش سرمایه‌گذاران برمی‌گردد. مانند فیلم «گنجشک و پنبه‌دونه» به کارگردانی مرتضی احدی، تولید کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان در سال ۱۳۸۵ (شکل ۲).
اقتباس آزاد نوعی از اقتباس است که در آن، هنرمند تنها فکر و ایدهٔ اولیهٔ شـعر، ادبیات عامیانه یا تصویرسازی‌ها و شـخصیت‌پردازی‌های اثر ادبی را اخذ کرده، سپس آن را به ایده و داسـتانی جدید و متفاوت تبدیل می‌کند. مانند فیلم انیمیشن «گرگ در فضا و زمان دیگری بیافریند.

و میش» به کارگردانی محمدعلی سلیمان‌زاده، محصول ۱۳۸۷ امور سینمایی کانون پرورش کودکان و نوجوانان که جایزهٔ بهترین اقتباس ادبی جشنوارهٔ فیلم کوتاه تهران را به خود اختصاص داد. فیلم بر اساس اقتباسی آزاد از شعر سعدی تولید شده و داستان گوسفندی است که گرگی قصد دریدن او را دارد. پزشکی گوسفند وحشت‌زده را نجات می‌دهد و به مداوای روحی او می‌پردازد؛ ولی نیت شوم او گوسفند بیچاره را به مرز جنون می‌رساند.

پرسش‌های پژوهش، فرضیه‌ها و روش تحقیق

پرسش‌هایی که در این پژوهش مطرح می‌شوند، عبارت‌اند از: نقش کتاب‌ها و آثار ادبی فرهنگی، در برطرف کردن نیاز فیلم‌سازان به فیلم‌نامه‌های مناسب انیمیشن چگونه بوده است؟ کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان برای برطرف کردن نیاز به فیلم‌نامه، چگونه از کتاب‌های منتشر شده در کانون بهره جسته است؟

فرضیهٔ تحقیق نیز این است که با کمک اقتباس‌های هنری- ادبی ارزشمند و آگاهانه از هنر، فرهنگ، ادبیات کلاسیک و فولکلور ایران، می‌توان بنیان‌های فیلم انیمیشن با هویت ایرانی را پی‌ریزی کرد. نیاز به فیلم‌نامه‌های مناسب باعث شکل گیری کتابْ‌فیلم در بخش سینمایی کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان شد.

روش تحقیق، روش توصیفی و تحلیل محتوا است. برای پاسخ دادن به پرسش‌های تحقیق، ۳۰ فیلم انیمیشن که اقتباس ادبی در آن نقش عمده‌ای داشت، مطالعه و بررسی شد.

شیوه‌های متفاوت در اقتباس‌های موفق

روایت‌ها نیاز بشر به داستان‌سرایی، شنیدن و دیدن داستان را برطرف می‌کنند. انسان از دیرباز تا کنون، با روایت آشنا بوده است. انواع روایت در شکل‌های متفاوت آن، یعنی زبانی (نقالی)، نوشتاری، نوشتاری- تصویری (کتاب‌های مصوّر) و هم اکنون به شکل چندرسانه‌ای (مثل فیلم انیمیشن) در صفحات تاریخ بشری مشاهده شده‌اند. روایت شفاهی نقالانِ داستان‌پرداز پس از اختراع خط در قالب افسانه‌ها ضبط و ثبتَ شدند. اندیشمندان معتقدند افسانه‌ها هنوز از جمله بهترین و مؤثرترین وسیله‌ها برای آموزش و سرگرمی کودکان هستند. علاوه بر آن، قصه‌ها بر بزرگسالان نیز تأثیر می‌گذارد.

بخش مهمی از متن کتب آسمانی (از جمله تورات و قرآن) به قصه‌های گوناگون اختصاص دارد. در قرآن، سورهٔ یوسف، آیهٔ ۱۱۱ چنین آمده است: «لقد کان فی قصصهم عبرة لاولی البـاب» (همانا در قصه‌گویی ایشان، خردمندان را اندرز(ها) است).

نورالدین عبدالرحمان جامی (۸۱۷- ۸۹۸)، سخن‌سرای سدهٔ نهم هجری، در مثنوی هفت‌اورنگ با توجه به تعالیم قرآن کریم چنین سروده است:

هست اندر صورت هر قصه‌ای خرده‌بینان را ز معنی حصه‌ای

اقتباس از روایت‌های کهن (از جمله اشعار و افسانه‌های قدیمی و متل‌ها) نیز دستمایهٔ ساخت فیلم‌های انیمیشن بوده است. «متل‌ها داستان‌های کوتاهی هستند که با مضامین لطیف و سرگرم‌کننده، گاه به صورت شعر و زمانی با نثری موزون برای کودکان و نوجوانان خوانده می‌شوند. شخصیت در متل‌ها بیشتر حیوانات و مظاهر طبیعت و در برخی از موارد انسان هستند. متل‌ها ضمن سرگرم کردن کودک، مضامین تربیتی و اجتماعی نیز دارند. کودک با شنیدن متل‌ها با طبیعت اطراف خویش آشنا می‌شود.» (وکیلیان، ۱۳۸۴: ص۹). بسیاری از متَل‌ها بر اثر عوامل مختلف به شکل‌های کمابیش متفاوتی در نقاط مختلف ایران روایت شده‌اند. برای مثال، «۱۵۲ روایت از متل بز زنگوله پا در گنجینه فرهنگ مردم وجود دارد.» (همان، ص۱۱۹). نکته‌های اصلی این متل، یعنی نگهداری بز از بچه‌هایش، انتقام بز از گرگی که بچه‌هایش را دزدیده و نجات بچه بزها توسط مادرشان در همهٔ متل‌ها ثابت مانده است. ساختار قصه در این متل مناسب کودکان، بسیار قوی و تأثیر گذار است؛ به طوری که فیلم‌های پویانمایی که بر اساس آن ساخته شده‌اند، کاملا به قصه وفادار مانده‌اند.

در دستهٔ دیگری از فیلم‌های پویانمایی ایران، متل‌های ایرانی الهام‌بخش داستانی متفاوت شده‌اند. برای مثال، می‌توان از فیلم «گنجشک و پنبه‌دونه» اثر مرتضی احدی نام برد. فیلم از متل معروف «آگنجشکک و غوزه پنبه» الهام گرفته شده است. این متل در کتاب متل‌ها و افسانه‌های ایرانی پنج روایتِ تقریباً مشابه دارد. در این پنج روایت، گنجشک شخصیت فرصت‌طلبی دارد. او برای رفتن به عروسی لباس نویی می‌خواهد. پس از آنکه غوزه پنبه را پیدا می‌کند، آن را نزد نخریس، رنگرز، بافنده و خیاط (درزی) می‌برد؛ ولی بدون اینکه مزدی به آنها بدهد، فرار می‌کند تا صاحب لباس فاخری شود. ولی در فیلم پویانمایی «گنجشک و پنبه‌دونه» که برای کودکان و نوجوانان ساخته شده است، گنجشک شخصیت رئوف و بخشنده‌ای دارد. او با زحمت بسیار غوزه پنبه را به لباس فاخری تبدیل می‌کند و به کسی می‌بخشد که نیاز بیشتری به آن دارد (شکل ۲).

اولریش مارتسولف[۱۳] در کتاب طبقه‌بندی قصه‌های ایرانی می‌نویسد: «برخی از نویسندگان گفته‌های مردم از جمله قصه‌ها و متل‌ها را دستخوش نثر ادبی خویش کرده و به اصالت آنها خدشه وارد می‌سازند.» (مارتسولف، ۱۳۷۱: ص۱۹).

این‌گونه انتقادها به منظور دور نگهداشتن ساختار متن روایت‌ها از تحریف و جلوگیری ازخدشه‌دار شدن اصالت آنهاست؛ زیرا در چنین مواقعی جریان پژوهش و تحقیق مختل می‌شود. اقتباس‌های موفق فرهنگی- ادبی درصدد تحریف روایت‌ها و خدشه‌دار کردن اصالت آنها نیست، بلکه از شکل و محتوای اثر ادبی نگرشی هنرمندانه یا زاویه‌دیدی متفاوت عرضه می‌کند. موفقیت یا ناموفق بودن این اقتباس‌ها در گرو ذکاوت و آگاهی اقتباس‌کنندگان آثار نسبت به اثر ادبی، قابلیت‌های نمایشی متن، شرایط زمان و مخاطبان اثر بوده است. در اقتباسی آگاهانه، هنرمند در شاخ و برگ الوان اثر مفتون و درمانده نمی‌ماند، بلکه به ریشه‌ها و بنیان اثر دست می‌یازد و آن را دستمایه عملکردی دقیق و هنرمندانه قرار می‌دهد؛ حتی اگر این ریشه و اساس به اقتضای نوع اثر، همان شاخ و برگ را

بـرای مثال، ممکن اسـت فیلـم پویانمایی بی کم و کاسـت، نثـر مـوزون متل معروف «یکـی بود یکی نبود» را به شـکل هنرمندانـه‌ای در همـان فضاهـای قدیمـی ارائـه کنـد یا از محتوای چنین متَلی، برداشـتی نوآورانه داشته باشد. اقتباس ادبی هوشـمندانه یعنی برداشـت آگاهانهٔ گلاب از متن گُل. با تفحص در آثار ادبی قدما یا ادبیات کلاسیک، می‌توان برخی از روش‌های ا قتباس را مشاهده کرد و به‌کار بست.

«بسـیاری از حکایت‌ها در مثنوی معنوی پیش از زمان مولانا در کتاب‌های ادبی، تاریخی، روایات و اخبار، از نظم و نثر وجود داشـته است. به همین سـبب، می‌توان گفت مولوی متفکری داستان‌سـرا است، نه شاعری داستان‌پرداز. وی در ارکان اغلب داسـتان‌ها به نحوی کـه آنها را بـا مقاصد عرفانـی، تربیتی، اخلاقی، دینی و علمی او متناسـب سـازد، تصـرف کرده و در کیفیـت موضوع، زمان، مکان و قهرمانـان آنها تغییرات بزرگ داده است.» (وزین‌پور، ۱۳۸۲: ص۳۸).

اقتباس و هنر پندارنمایی

به دلیـل نزدیکی برخـی از ویژگی‌های پویانمایـی و ادبیات، اقتباس‌هـای ادبـی از متن داسـتان‌ها، شـعرها، افسـانه‌های کهن، ضرب‌المثل‌ها، نغمه‌ها و داسـتان‌های فولکلور یا عامیانهٔ ایرانی، به راحتی میسّـر می‌شود. پدیدآوردن و نمایاندن دنیای فانتزیِ مملو از تخیل، از ویژگی‌های فیلم‌های پویانمایی است. پویانمایـی قادر اسـت تخیّل‌هـای نامرئی متن‌هـا یا فضاهای پنهـان ذهن هنرمنـدان را در متن تصویری خـود مرئی کند. شـکل رویاگونهٔ آن برای پیر و جوان و کودک خوشایند است؛ زیرا شکسـتن قوانین و مکاشـفهٔ جهانی دیگرگون و فراواقعی، احساس خوشایندی می‌آفریند.

گسـتره ادبیات غنی ایران چشـمه‌ای نامیرا برای اقتباس‌های ادبی در فیلم‌های پویانمایی اسـت. بسیاری از فیلم‌های موفق تاریخ انیمیشـن ایران، از اقتباس‌های ادبی ارزشمند و مناسبی سرچشمه گرفته‌اند. در اقتباس‌های موفق، ویژگی‌های مشترک متن و فیلم به هم نزدیک شـده‌اند. ویژگی چنین متن‌هایی در ارائهٔ هنر پندارنمایی[۱۴] اسـت. «بسیاری از آثار عظیم پویانمایی جهان، اعم از داستان‌های کودکانه و قصه‌ها و افسانه‌ها، محصول آفرینـش شـخصیت‌های خارق‌العـاده و شـگفت‌انگیز ادبیات عامیانه (فولکلوریک) و کلاسـیک، و حاصـل پندارنمایی‌های ذهن پویای بشر است.» (علمداری، ۱۳۸۱: ص۳۰).

آفرینش‌های ذهنی که در خیال تصویر می‌شوند و در عالم واقع لمس‌شدنی نیسـتند، حاصل هنر پندارنمایی است. «در آثاری چون شـاهنامه، کلیله و دمنه، مرزبان‌نامـه، جوامع‌الحکایات، مثنوی‌های نظامی، جامی، امیرخسـرو دهلوی، و آثار پهلوانی و سـمبولیک، حتی آثـار عرفانی و غنایی زبان فارسـی مانند منطق‌الطیـر، مثنوی مولوی، غزلیات حافظ و بسـیاری دیگر، مایه‌های هنر پندارنمایی به‌چشم می‌خورد.» (همان، ص۳۰).

اقتباس از شخصیت‌پردازی قهرمانان و اسطوره‌های قصه‌ها

«اسـطوره از نخستین تجلیات هوش بشر اسـت.» (دلاشوا[۱۵]، ۱۳۶۶: ص۴۸). پژوهشـگرانی مثـل لوفـر دلاشـوا معتقدند: «انسان اسطوره‌ها را برای تسکین یا توجیه هراس خود آفریده است و بدین‌گونه قصه‌های اسطوره‌ای پدیدآمده‌اند.» (همان).

یرزلی[۱۶] معتقـد اسـت: «باورهـای ابتدایـی نیاکان ما شـامل طبیعت‌گرایی، جاندارانگاری اشیاء و حیوانات، مسخ، بت‌پرستی، خـواب و رویا، تجدید حیات، سـحر و جـادو و تابوها، موضوع قصه‌های زنان کهن‌سال را شـکل داده اند.» (۱۹۲۴: ص۵۰). بـه عقیدهٔ فروید: «قهرمانان قصه، تجسّـم آرزوی تحقق‌نیافته و نیروهای شـر، مظهر غریزهٔ ناخودآگاهِ سرخوردهٔ راویان قصه هستند.» (دورسن، ۱۹۷۲: ص۱۵۱).

اسطوره ممکن است به هر نحوی در قصه پدیدار شود. اسطوره یا انسـانی است یا غیرانسانی. غیرانسـان‌ها، حیوانات و اشیائی هسـتند کـه دارای ویژگی‌های برتر انسـانی یا فوق انسـانی شـده‌اند. اسـطوره‌ها با قدرت‌هـای مافوق طبیعـی، جادویی یـا خارق‌العاده‌ای در ذهن مخاطبانشـان ترسـیم می‌شـوند. شـکل‌های متفاوت اسـطوره‌ها و قدرت‌های خارق‌العادهٔ آنها، واجد نشـانه‌هایی از نیاز، و تجسّـم اغراق‌یافته یا دگرگون‌شدهٔ تجربه‌های عقلی یا حسّـی اولین راویان قصه‌های اسـطوره‌ای اسـت. برای مثال، اسـب حیوان وفادار و نجیبی است؛ اما اگر بنا به ضرورت قصه، این صفت را بیش از اندازه داشـته باشد و ویژگی انسانی وارسته را از خود نشان دهد، در قصه‌های واقعی یا تخیلی به اسطوره تبدیل می‌شود.

در فیلم‌های پویانمایی، از شخصیت‌ها، قهرمانان و اسطوره‌های ادبی به دو شـکل مسـتقیم و غیرمسـتقیم اقتباس می‌شود. در اقتبـاس غیرمسـتقیم به جای برداشـت از متـن ادبی، از شـخصیت‌پردازی قهرمانان و اسـطوره‌هایی اقتباس می‌شـود کـه این متـون به مخاطبان خـود معرفی کرده‌انـد. در متون فارسی، ذوالجناح اسبی است که ویژگی انسانی پاک‌سرشت را دارد. او در اوج آگاهـی، وفاداری و اخلاص در کنار قافله‌سـالار شـهادت، امام حسـین(ع) مبارزه می کند و بازگشت او بدون سـوار، نشـانهٔ اوج سوگواری اهل بیت اسـت. اسب بی‌سوار در فیلم‌های مذهبـی پویانمایی ایران، اقتباس غیرمسـتقیمی از شـخصیت‌پردازی ذوالجناح در متون ادبی و مذهبی- تاریخی اسـت. البته باید به خاطر داشت که استفادهٔ مکرر از آن، خطر اشباع شدن مخاطبان از چنین موضوع‌ها یا خطر کلیشه شدن را در پی دارد.

اقتباس مسـتقیم از قهرمانان و اسـطوره‌های ادبی، نمونه‌های بیشتری دارد. فیلم «افسانهٔ ماردوش» که کارگردان آن حسین مـرادی‌زاده و تهیه‌کننده‌اش مرکز فرهنگی- هنری صباسـت، در سـال ۱۳۸۷ ساخته شده و داستان ضحاک را بیان می‌کند. ضحـاک ابتدا موجودی نیک‌سـیرت و پاک بـود؛ ولی پس از پیمان با اهریمن، پلید و بدطینت شد.

ادبیات ایران باستان، به ویژه شعر آن، بستر مناسبی برای نقل اسـطوره‌ها بوده است. سیمرغ یکی دیگر از قهرمانان اساطیری فیلم‌هـای پویانمایی ایران به‌شـمار می‌رود که به شـکل‌های مختلف به‌تصویر درآمده است. او در نظم و نثر فارسی پرنده‌ای ماورایی است، شخصیتی انسـانی دارد و مانند پیری خردمند، حکیم و آینده‌نگر به کمک شخصیت‌های داستان می‌شتابد.

علی‌اکبر صادقی فیلم پویانمایی ۲۵ دقیقه‌ای «زال و سیمرغ» را در سال ۱۳۵۵ و بر اساس شاهنامه فردوسی تولید کرده است. این فیلم بیانگر افسانهٔ زیبایی است که در آن، سام نریمان، پدر زال، او را از دربار می‌راند؛ اما به کمک سیمرغ نجات می‌یابد و در حمایت او بزرگ می‌شود. این فیلم به دلیل دیزالوهای متعدد آن که به منظور ایجاد توّهم حرکت انجام شده و نیز روایت[۱۷] پیوسته و قدرتمند متن، به پرده‌خوانیِ کم‌تحرّکی تبدیل شده است.

اقتباس از شخصیت‌های تخیلی و فانتزی شعرها و آثار ادبی

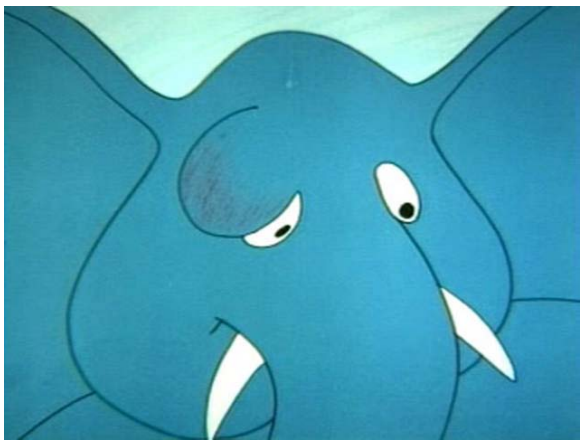
«فانتزی روایتی از دنیای غیرممکن‌هاست. دنیایی که قادر است شگفتی و اعجاب مخاطب را برانگیزاند. منتقدان پایگاه اولیهٔ فانتزی را در ادبیات دانسته‌اند.» (صدیق، ۱۳۸۵: ص ۱۹۳).

در هنر پویانمایی، برای به‌کارگیری خلاقیت و ایجاد فانتزی در اثر آزادی بی‌مثالی وجود دارد. یکی از قابلیت‌های ویژهٔ فانتزی[۱۸]، جان‌بخشی به موجودات جاندار و عناصر بی‌جان، با تکیه بر الگوی انسانی است. نمونهٔ آشنا و جهانی آن پلنگ صورتی است. در آثار ادبی ایران و جهان، نمونه‌های بسیاری از این فانتزی‌های قابل اقتباس را می‌توان یافت. برای مثال، در کلیله و دمنه حیوانات شخصیت‌پردازی انسانی دارند. کلیله و دمنه نام دو روباه است که هر دو باهوش و باریک‌بین و آینده‌نگرند؛ ولی دمنه شخصیت مکّار، فرصت‌طلب و حیله‌گری دارد و نصیحت‌های کلیله را نمی‌پذیرد.

ارائهٔ شخصیت‌های حیوانی در ادبیات و پویانمایی، علاوه آفرینش فانتزی‌هایی زیبا، می‌تواند طنز عمیقی را به مخاطبان ارائه کند. حیوانات در داستان و فیلم می‌توانند مشکلاتی را حل کند که بشر در زندگی‌اش با آنها دست به گریبان است و حتی گاهی از حلّ آنها عاجز می‌شود. در دفتر اول مثنوی معنوی، گیاهان مانند انسان‌هایی هستند که شاخه‌هایشان را مثل دست به سوی آسمان دراز کرده‌اند و با برگ‌های لرزانشان در ترنّم باد، با زبانی سبز نجوا می‌کنند و ذکر حق و اسرار ناشنیده می‌گویند:

این درختان‌اند همچون خاکیان
دست‌ها برکرده‌اند از خاکدان
سوی خلقان صد اشارت می‌کنند
وانکه گوشستش عبارت می‌کنند
با زبان سبز و با دست دراز
از ضمیر خاک می‌گویند راز

به جان‌بخشی اشیاء و عناصر بی‌جان که شخصیت‌پردازی انسانی یافته‌اند، دماتریالیزیشن[۱۹] می‌گویند. در پویانمایی جهان حتی چراغ مطالعه می‌تواند فرزندی داشته باشد که با شیطنت‌هایش مدام روشن و خاموش شود. فیلم پویانمایی «تبر» اثر احمد عربانی که در سال ۱۳۶۰ ساخته شده است، ماجرای تبر جنایتکاری را نشان می‌دهد که قصد دارد درختان جنگل را نابود کند؛ ولی با اتحاد و یک‌پارچگی اهالی جنگل این امر میسّر نمی‌شود. جان‌بخشی اشیاء و عناصر بی‌جان مشکل‌تر است؛ زیرا آنها وجوه تشابه فیزیکی و ظاهری (مثل



شکل ۴: تصویر فیلم «باران شادی»
(کارگردان: ناهید شمس‌دوست، تولید: کانون کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان؛ سال ۱۳۸۷)

شکل ۵: کتاب مرد جوان وخیاط حیله‌گر
(نویسنده: شراره وظیفه‌شناس؛ تصویرگر: راشین خیریه؛ تولید: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان؛ سال ۱۳۸۷)

شکل ۶: فیلم «مرد جوان وخیاط حیله‌گر
(کارگردان: راشین خیریه؛ تولید: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان؛ سال ۱۳۸۷)

چشم، مو، دهان و گوش) با انسان ندارند و همانند کردن کنش و واکنش‌هـای آنها با انسـان، نیاز به خلاقیـت دارد. در ایران معاصر، یکی از باشـکوه‌ترین فانتزی‌های ادبی، در اشعار پروین اعتصامی دیده می‌شود که آشناترین نمونهٔ آن چنین است:

نخودی گفت لوبیایی را از چه من گردم این چنین تو دراز
گفت: ما هر دو را بباید پخت چاره‌ای نیست با زمانه بساز

در هر اقتباس ادبی دقیق، توجه به ارکان و هدف شـکل‌گیری این دسـته از فانتزی‌ها اهمیت دارد؛ زیرا در ادبیات فانتزی‌ها برای نقل پند و اندرز یا بیان حکمت و معرفت خلق می‌شـوند؛ ولـی در پویانمایی برای دیدن تصاویر متحرک و حتی مصوتی کـه همـان معنا را بـه ذهن مخاطبـان متبـادر می‌کنند. به عبارت دیگر، متن برای خواندن نوشـته می‌شـود و فیلم برای دیدن ارائه می‌شـود؛ اگرچه موضوع و جوهـرهٔ متن و تصاویر متحرک می‌تواند یکی باشـد. از قابلیت‌هـای دیگر فانتزی به همراه داشتن عنصر جادو[20] و ماوراءالطبیعهٔ افسانه‌های پریان و داسـتان‌های علمی- تخیلی است. در پویانمایی، این ویژگی از طریق اقتبـاس ادبی کارایی می‌یابد. ادبیات و پویانمایی گاهی در خلـق فضاهای غیرواقعـی و خیال‌پردازانه با یکدیگر تعامل دارند؛ یعنی فیلم‌های پویانمایـی غیرواقع‌گرایانه‌ای که عناصر فانتزی و جادو در آن سهم زیادی دارند، به داستان‌های جذاب تبدیل می‌شوند و برعکس.

شکل ۷: فیلم «اصحاب فیل»
(نویسـندهٔ داستان: سـید مهدی شـجاعی؛ کارگردان: علی اصغرزاده؛ سال ۱۳۷۵- ۱۳۷۶)

اقتباس از متن (نوشتاری و تصویری) اثر ادبی

تـا کنون در فیلم‌هـای پویانمایی ایـران، اقتباس‌های ادبی به شیوه‌های متفاوتی صورت پذیرفته است. این شیوه‌ها عبارت‌اند از:

۱. اقتباس از متن اثر ادبی: شامل متن نوشتاری و تصویری؛
۲. اقتباس از محتوای اثر ادبی؛
۳. اقتباس از متن و محتوای اثر ادبی؛
۴. اقتباس از متن نوشتاری و تصویری اثر ادبی (مثل استفاده از متـن کتاب، تصاویر کتاب، یا متن بـا تصاویر کتاب به طور وفادارانه به اصل اثر ادبی).

نمونه‌های بسیاری از این نوع اقتباس‌ها در مجموعهٔ کتاب‌فیلم کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان مشـاهده می‌شـود. برخـی از این فیلم‌هـا بر مبنای متن و تصاویر کتاب سـاخته شـده‌اند و بـرای اینکه تصاویر کتاب و نوشـته‌های آن قابلیت نمایشـی پیدا کننـد، اندکی تغییر کرده، بـه حرکت و اصوات تبدیل شـده‌اند. مثل فیلم «باران شادی» به کارگردانی ناهید شمس‌دوست. کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان در سال ۱۳۸۷، لوح فشردهٔ[21] این فیلم را به چاپ دوم کتابِ باران شادی اضافه کرد. نویسـندهٔ این کتاب حمید گـروگان، تصویرگرش مهرداد نعیمیان اسـت و چاپ اول آن در سـال ۱۳۶۲ به بازار کتاب عرضه شـده بود (شکل ۳ و ۴). اینجا، فیلم ابزاری برای متحرک‌سـازی کتاب مصوّر اسـت و ویژگی‌های منحصربه‌فردِ فیلم و موفقیت کتاب موجب مقبولیت فیلم می‌شود.

در برخـی از مـوارد، بین متن و تصویر کتاب با سـاخت فیلم ارتباط بسـیار نزدیک‌تری مشاهده می‌شـود. مثل فیلم «مرد نوجوانان به چاپ رسید (شکل ۸ و ۹).

شکل ۸: کتاب بهادر
(نویسـنده و کارگردان: عبدالله علیمراد؛ نشر: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان؛ سال ۱۳۸۱)

شکل ۹: فیلم «بهادر»
(نویسنده و کارگردان: عبدالله علیمراد؛ تولید: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان؛ سال ۱۳۸۱)

جوان و خیاط حیله‌گر» که راشین خیریه آن را در سال ۱۳۸۷ با اقتباس مستقیم از متن و تصاویر کتابِ مرد جوان وخیاط حیله‌گر، نشر کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، تولید کرد (شکل ۵ و ۶). محتوای کتاب، داستانی برگرفته از مثنوی معنوی مولانا بود که شراره وظیفه‌شناس آن را نوشته و راشین خیریه تصویرگر آن بود. تصاویر فیلم منطبق بر تصاویر کتاب است.

در فیلم‌های هنری و ارزشمند تاریخ سینمای پویانمایی ایران، مثل «رخ» (تولید سال ۱۳۵۳) و «ملک خورشید» (تولید سال ۱۳۵۴) به کارگردانی علی‌اکبر صادقی، اقتباس ادبی بر اساس تصاویر و نقاشی‌های کتاب‌های چاپ سنگی صورت پذیرفته است.

«در فیلم ملک خورشید، پس‌زمینهٔ نقاشی‌های متحرک را خطوط در همِ نستعلیق پر کرده که جلوه‌ای اصیل و بدیع به فیلم داده است. همین خطوط به خوبی منطق شیوه روایت فیلم را که بدون کلام است، توجیه می‌کند. آدم‌ها با عبارت یا عبارت‌هایی [نوشتاری] که از دهانشان بیرون می‌آید، سخن می‌گویند. عبارت‌هایی مثل: پناه بر خدا، ای شاهزاده برگرد، خوش آمدی، خوش آمدی شاهزاده. اگرچه صادقی می‌گوید این سبک متأثر از نقاشیِ کتاب‌های چاپ سنگی است، یادآور نقاشی‌های پرده‌دارها نیز هست.» (حیدری، ۱۳۷۷: ص۲۶۶).

در هنرهای ایرانی، تلفیق خطوط و تصاویر بسیار دیده شده است؛ ولی در هنر پویانمایی ایران چنین نمونه‌هایی منحصربه‌فرد به‌نظر می‌رسند.

ماریو سارکنی[۲۲] در کتابش با نام زبان داستان‌های مصور، نظریهٔ «خواندن تصاویر» و «دیدن» کلمات را چنین مطرح کرده است: «در هنرهای تصویری، کلمات می‌توانند همان‌طورکه خوانده می‌شوند، دیده شوند و معنای آنها همان‌طور که از مفهوم زبانی آنها دریافت می‌شود، می‌تواند از شکل ظاهری‌شان نیز استنباط شود.» (۲۰۰۳: ص۲۲- ۱۸).

با توجه به چنین رویکردی، می‌توان گفت: در دو فیلم اخیر که از کتاب‌های تصویری چاپ سنگی الهام گرفته شده است، تصویر و متن در هم تنیده شده و کارکردی نمادین یافته‌اند.

اقتباس از طریق کتابْ‌فیلم

واژهٔ «کتاب‌فیلم» شامل دو واژهٔ منفرد «کتاب» و «فیلم» است که در پی هم خوانده می‌شوند. در ایران، برخی از فیلم‌های پویانمایی که کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان با بهره‌گیری از کتاب‌های منتخبش، تهیه‌کنندگی آنها را برعهده می‌گیرد، کتاب‌فیلم خوانده می‌شوند. در شرایط تاریخی و اجتماعی دههٔ اول انقلاب، پایگاه‌های کانون به ویژه بخش‌های کتاب و کتاب‌خوانی دچار رکود شدیدی شد. تعداد علاقه‌مندان و مراجعه‌کنندگان به مراکز و کتابخانه‌های کانون کاهش یافت. بنابراین، رسیدن کانون به هدف اصلی‌اش که کمک به فرهنگ کتاب‌خوانی و مطالعه بود، میسر نمی‌شد. در چنین شرایطی، بودجهٔ کانون نیز به دلیل جنگ تحمیلی کاهش قابل ملاحظه‌ای داشت. بنابراین، راه‌اندازی بخش کتاب‌فیلم می‌توانست اهداف ذیل را به همراه داشته باشد:

۱. کتاب‌فیلم مشکل همیشگی کمبود فیلم‌نامهٔ مناسب برای فیلم‌سازان را برطرف می‌کند؛

۲. با تبدیل کتاب‌های مناسب به فیلم و پخش کردن آنها، کودکان و نوجوانان به کتاب‌خوانی علاقه‌مند می‌شوند؛

۳. کتاب‌فیلم تشویقی است برای فیلم‌سازان مستعدی که به طور تجربی به عرصهٔ فیلم‌سازی وارد شده‌اند؛

۴. حضور این دسته از فیلم‌سازان موجب کاهش هزینهٔ تولید فیلم می‌شود.

در سال ۱۳۶۷، تصمیم‌های نهایی اتخاذ شد و در سال ۱۳۶۸، اولین تولید بخش کتاب‌فیلم کانون با نام «نقلی و بلورهای برف» بر اساس قصه‌ای از مهدی معینی و کارگردانی محمدرضا عابدی زمانی ارائه شد که در جشنواره‌های مختلف موفقیت‌هایی درپی داشت. پخش چنین فیلم‌هایی، موجب افزایش مراجعه‌کنندگان به کتابخانه‌های کانون شد. کودکان و نوجوانان پس از مشاهدهٔ فیلم، به خواندن یا دیدن کتاب علاقهٔ بیشتری نشان می‌دادند. حتی گاهی دربارهٔ پایان فیلم یا گرافیکِ کتابی که به فیلم تبدیل شده بود، نظرهای جالب توجهی داشتند. پس از آن، کتاب‌های کانون یکی پس از دیگری به فیلم پویانمایی تبدیل شد. فیلم‌های «نقلی و گل‌های آفتاب‌گردان»، «فاختهٔ تنها»، «کلاغ تشنه»، «ماه بود و روباه»، «ماهی رنگین‌کمان»، «نگهبان چشمه» و... از آن جمله است. در اغلب این فیلم‌ها اقتباس ادبی مستقیم از کتاب‌های کانون دیده می‌شود. نیاز مبرم فیلم‌سازان پویانمایی به روایت‌های مناسب، از مهم‌ترین دلایل چنین اقتباس‌هایی است.

در نظام آموزشی ایران، ساختارهایی وجود ندارد که افرادی را که استعداد فیلم‌نامه‌نویسی برای پویانمایی دارند، به شکل کاملاً تخصصی و کاربردی آموزش بدهند و از آنها حمایت کنند. حتی اگر چنین چیزی تحقق یابد، هرگز پویانمایی از روایت‌های مناسب فرهنگی- ادبی بی‌بهره نخواهد ماند.

پس از شکل‌گیری جریان کتاب‌فیلم سازی، برخی از هنرمندان حرفه‌ای کانون بدون مراجعه به کتاب‌های کانون و بر مبنای الهام‌گیری‌های شخصی یا اقتباس‌های غیرمستقیم، فیلم‌های ارزشمند هنری تولید کردند. بخش چاپ و نشر کانون نیز تصمیم گرفت کتاب‌هایی را چاپ کند که بر اساس داستان و تصاویر این‌گونه فیلم‌ها نوشته می‌شوند. واژهٔ «فیلمْ‌کتاب» بهترین گزینه برای نامیدن چنین فیلم‌هایی است. نمونهٔ آن فیلم «اصحاب فیل» با داستانی از سید مهدی شجاعی و کارگردانی علی اصغرزاده (تولید سال ۱۳۷۵- ۱۳۷۶) است (شکل ۷). در سال ۱۳۷۸، این فیلم به چاپ اولِ کتاب آخرین پرنده، آخرین سنگ تبدیل شد. داستان آن از سید مهدی شجاعی و تصاویر جدید و جذابش کادرهایی از فیلم اصحاب فیلِ بود که علی اصغرزاده آنها را به شکل برجسته، بر لوح‌های گچی متحرک‌سازی کرده بودند. این فیلم موفقیت‌های ارزنده‌ای کسب کرد. نمونهٔ دیگر فیلم‌کتاب، کتاب بهادر است که در سال ۱۳۸۱، بر اساس فیلم «بهادر» (نویسنده و کارگردان: عبدالله علیمراد) در کانون پرورش فکری کودکان و

بهادر، داستان موش فداکاری است که دهکدهٔ موش‌ها را از شرّ حاکم ظالم و ستمگری می‌رهاند؛ حاکمی که با گرفتن دسترنج موش‌ها آنها را در فقر و بدبختی نگه داشته بود. با این نمونه‌ها، مشخص می‌شود ایجادتعامل بین فیلم و کتاب، به منظور علاقه‌مند کردن کودکان به کتاب‌خوانی امکان‌پذیر است.

اقتباس از محتوای اثر ادبی

نمونهٔ این نوع اقتباس، فیلم «چشم تنگ دنیادار»، اثر نورالدین زرین‌کلک است که در سال ۱۳۶۱ ساخته شد. داستان فیلم برگرفته از این شعر سعدی است:

گفت چشم تنگ دنیادار را
یا قناعت پرکند یا خاک گور

بیننده هرگز در متن فیلم، در برگردان واژگان کلیدی این بیت متحرک‌سازی ناشیانه‌ای مشاهده نمی‌کند؛ یعنی شخصیتی نمی‌بیند که خاک گور در چشمانش ریخته‌اند. برای نشان دادن و تصویری کردن واژهٔ «قناعت» نیز از کاسه‌ای شکسته و نان خشک استفاده نمی‌شود. مفاهیم انسانی و فلسفی فیلم با غرق شدن در معنا، رها شدن از قید و بند واژگان، آمدن به روزگار نو، سپس خلق زبانی تازه، هنرآفرینی کرده است. فیلم متشکل از داستان‌های کوتاهی است که نتیجهٔ حرص و آزمندی انسان بر کرهٔ خاک را در روزگار نو و عصر ماشین نشان می‌دهد. این موجودِ حریص منابع و ثروت‌های زمین را برای خود می‌خواهد. او زمین را تخریب می‌کند تا به جستجوی ثروت بپردازد. طمع و حرص انسان اسباب انهدام زمین و در نتیجه، نابودی خود او را فَراهم می‌کند. در انتهای فیلم، شعر سعدی بر پرده ظاهر می‌شود. این فیلم موفقیت‌های بسیاری را در ایران و خارج از ایران به همراه آورد.

اقتباس از متن و محتوای اثر ادبی

این نوع اقتباس نیز در فیلم «بارون می‌یاد جرجر»، اثر مهین جواهریان است که در سال ۱۳۸۷ و بر اساس اشعار فولکلور یا عامیانهٔ ایرانی و با گویش فارسی ساخته شده است. اشعار فولکلور با گویش‌های غیرفارسی مثل گیلکی، ترکی، کردی و دیگر گویش‌ها، بسیار طولانی‌تر و غنی‌تر از گویش‌های فارسی هستند. در نتیجه، لازم بود برای گسترش خط داستانی فیلم، ابیات شعرها تکمیل شود. این ابیات را شاعران زبردستی سرودند. اقتباس از متن شعر به این شرح است: در طول فیلم، گوینده‌ای داستان عروسی هاجر در زیر سقف آسمان، بارش بی‌هنگام باران، مهر و یاری اقوام و دوستان برای برگزاری دوبارهٔ جشن خوبان را شعرخوانی می‌کند:

بارون می‌یاد جرجر رو پشت بام هاجر،
هاجر عروسی داره تاج خروسی داره،

و الی آخر.

فیلم با قدرت طراحی فوق‌العاده‌ای، صورت و محتوای شعرها را به شکل خیال‌انگیزی به‌تصویر می‌کشد و به حرکت و پویه درمی‌آورد. هر جا لازم بوده، نیروی جاذبه را از مهد زمین زدوده و انسان‌ها را به پرواز درآورده است؛ به گونه‌ای که مخاطبان را در تب و تاب حضوری صادقانه در جشن عروسی خوبان قرار می‌دهد. فیلم دعوت به سرزمین خیال‌انگیزی است که شعر و شادی و مهر و صفا به سیارهٔ بسیار کوچکی به نام زمین محدود نیست. این فیلم موفقیت‌های ارزندهای را برای کانون به همراه آورد. در فیلم «من آنم که»، اثر علی اکبر صادقی که سال ۱۳۵۲ ساخته شد نیز می‌توان برگردان برخی از ضرب‌المثل‌های فرهنگ عامیانه را به شکل تصویری مشاهده کرد. این فیلم نفرت از جنگ و ددمنشی را مطرح می‌کند. در صحنهٔ رجزخوانی دو هماورد، یکی دیگری را تهدید می‌کند که اگر مبارزه را ادامه دهد، او را با شمشیر، چون خیاری به دو نیم خواهد کرد. آن دیگری به شکل تصویری می‌گوید: تو اگر کوه هم باشی به دو نیمه‌ات خواهم کرد. این فیلم یکی از سندهای تاریخی پویانمایی ایران است.

نتیجه‌گیری

از تولید آثار پویانمایی در ایران بیش از نیم قرن می‌گذرد. کشورهای فراوانی هنوز نمی‌توانند فیلم‌های پویانمایی تولید کنند. برای بهره گرفتن از فرهنگ، هنر و ادبیات کلاسیک فارسی (نظم و نثر)، ادبیات عامیانه و داستان‌های اخلاقی و مذهبی در ساختار فیلم‌های پویانمایی تلاش‌های ارزشمندی صورت گرفته است؛ اما اکنون به بازنگری ژرفی نیاز داریم تا بتوانیم از این گنج مستور در هنرهای نوین بهره‌مند شویم. به این منظور، شناخت توانمندی‌های پویانمایی در زمینهٔ جذب مخاطبان مختلف اهمیت بسیاری دارد.

فیلم‌های انیمیشن برای گروه‌های مختلفی مثل کودکان، بزرگسالان، اندیشمندان و متفکران جهان ساخته می‌شوند. فیلم‌نامه‌نویس می‌تواند از طریق اقتباس ادبی، شخصیت‌های داستانی را در فیلم‌نامه وارد کرده، موضوع‌ها، اشخاص و موجودات افسانه‌ای را با آفرینش مجددشان در فیلم باورپذیر کند. برخی از موضوع‌ها و شخصیت‌های فیلم‌های انیمیشن که حاصل انواع اقتباس هنری- ادبی هستند، در زمینهٔ اولیه شکل گیری‌شان یعنی هنر، ادبیات و متون تاریخی و مذهبی کارامدترند؛ زیرا زیبایی و معنای نهفته در آنها در قالب فیلم صورت‌بخشی و جان‌بخشی نشده است. هم اکنون این مشکل دربارهٔ پویانمایی‌های مذهبی و دینی به دلیل میزان تولید بالای آنها نسبت به فیلم‌های دیگر، بیشتر نمایان شده است. مرکز ثقل برخی از اقتباس‌های ناموفق در این دسته آثار، شخصیت‌پردازی‌های نامناسب آنها است. وقتی فیلمی برای انتقال معنا صورت‌بخشی می‌شود، صورت‌ها و اصوات آن تداعی‌کنندهٔ معنای باشکوه نهفته در اثر ادبی نیستند. اقتباس ادبی هوشمندانه یعنی برداشت گلاب از متن گل. حضرت ابراهیم در عظیم‌ترین اثر ادبی جهان، یعنی قرآن، در قالب جوانی زیبا مطرح شده است؛ در حالی که در یکی از فیلم‌های پویانمایی، او پیرمردی زشت‌رو به‌نظر می‌رسد.

در بخش کتاب‌فیلم یا اقتباس‌های ادبی از کتاب‌های کانون نیز افت‌وخیزهای بسیاری مشاهده می‌شود. ولی باید پذیرفت که تجربه کردن، بر زمین افتادن و به حرکت ادامه دادن و موفق شدن بهتر از ساکن بودن است. در فیلم‌های کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، برخی از قهرمانان و شخصیت‌های پویانمایی از اشعار، داستان‌ها و قصه‌های قدیمی، ضرب‌المثل‌ها، اسطوره‌ها و فانتزی‌های

ادبی ریشــه گرفته‌اند و در عرصهٔ مولتی مدیا[۲۳] یا آثار چندرسانه‌ای دوباره جوانه زده‌اند و آثار ارزشمندی را برای ایران و جهانیان ایجاد کرده‌اند.

اقتبــاس صحیــح و آگاهانه، نیاز فیلم‌ســاز به فیلم‌نامهٔ مناســب را کاهش می‌دهــد. علاوه بر این، ترویج‌دهندهٔ هنــر، فرهنگ و آیین کشورمان است. هنر و ادبیات غنی و گستردهٔ فارسی یکی از بهترین منابع اقتباس برای فیلم‌های پویانمایی ایرانی است؛ زیرا می‌تواند در مخاطبانش حسی نوستالژیک ایجاد کنند. اقتباس‌های اندیشمندانه از متــن یا صــورت اثر ادبی، محتوای اثر ادبــی، متن و محتوای اثر ادبی، تحولی در فیلم‌های هنری پویانمایی ایران ایجاد کرد. شــکل گیری کتاب‌فیلم در بخش ســینمایی کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانــان، نیاز مبــرم پویانمایی ایران به انــواع روایت‌های ادبی را اثبات می‌کند. نتایج تحقیق نشــان می‌دهد کــه با اقتباس ادبی مناســب و آگاهانه از ادبیات کلاســیک و فولکلور فارسی، می‌توان بنیان‌هــای فیلم‌هــای پویانمایی را پی‌ریزی کرد کــه هویت ایرانی دارند. در ســابقهٔ تولید فیلم‌های پویانمایی ایران چنین مواردی به اثبات رسیده است. توجه وتحسین اندیشمندان و داوران بین‌المللی بــه برخــی از پویانمایی‌های ایرانــی که با وجود ضعــف امکانات و تکنیک‌های رایج در جهان ســاخته شــده بودند، نشانگر اهمیت به شیوه‌های مؤثر اقتباس‌های فرهنگی، هنری و ادبی در فیلم‌نامه‌ها و در نتیجه حضور فرهنگ ملی در چنین آثاری است.

پی نوشت ها

۱. این مقاله از یکی از طرح پژوهشــی دانشــگاه تربیت دبیر شهید رجایی با عنوان «نقد و تحلیل اقتباس ادبی در فیلم‌های انیمیشــن ایران» استخراج شده است.

۲. Charles Dickens

۳. The great expectations

۴. Carlo lorenzini

۵. Collodi

۶. Animation

۷. Heidi

۸. Johanna Spiry

۹. Isao Takahata

۱۰. Ambroise Morton

۱۱. Folklore

۱۲. Saint Yves

۱۳. Ulrich Marzolph

۱۴. Visualization

۱۵. Loffler Delachavs

۱۶. Macleod Yearsley

۱۷. Narration

۱۸. Fantasy

۱۹. Dematerialization

۲۰. Magic

۲۱. CD

۲۲. Mario Saraceni

۲۳. Multi Media

منابع

- الیوت، کامیلا، (۱۳۸۶)، بازاندیشی مباحث رمان و فیلم، فرزان سجودی و گروه مترجمان، نسخهٔ آمادهٔ چاپ، تهران.
- پژمــان، آرش، (۱۳۸۳)، «نقــد داود خطــر»، هدهد، ش ۲۶-۲۷، شهریور و مهر، ص۶.
- ------، (۱۳۸۳)، «کودکان ایران و نان فرهنگی دیگران»، هدهد، ش ۳۱، بهمن، ص۱۰.
- حیــدری، غــلام، (۱۳۷۷)، مجموعه رؤیاهــای بیداری، نگاهی به فیلم‌های علی اکبر صادقی، کانونچاپ، تهران.
- خطایی، سوسن، (۱۳۸۷)، «شخصیت‌های خیالی فانتزی در پویانمایی»، فصلنامهٔ نگره، س ۴ (ش ۶)، ص۹۸.
- دلاشــوا، لوفــر، (۱۳۶۶)، زبان رمزی قصه‌هــای پری‌وار، ترجمهٔ جلال ستاری، توس، تهران.
- صدیق، یوسف، (۱۳۸۵)، «فانتزی در انیمیشن»، فصلنامهٔ سینمایی فارابی، دورهٔ شانزدهم (ش ۲)، ص۱۹۳.
- ضیایــی، محمدرفیع، (۱۳۸۵)، «چقــدر به نقش ادبیات در انیمیشــن معتقدیم»، فصلنامهٔ ســینمایی فارابی، دورهٔ شانزدهم (ش ۲)، ص۱۳۳.
- عالمی، اکبر، (۱۳۸۹)، مصاحبه در دانشگاه تربیت مدرس.
- علمــداری، مهدی، (۱۳۸۱)، «افســانه‌ها نمــاد آرزوهای کهن»، ماهنامهٔ پیل‌بان، ش ۴، ص۳۰.
- گروه مؤلفان، (۱۳۸۸)، نخســتین همایش ملی انیمیشن ایران، دانشــکدهٔ صدا و ســیمای جمهوری اســلامی ایران، تهران.
- مارتسولف، اولریش، (۱۳۷۱)، طبقه‌بندی قصه‌های ایرانی، ترجمهٔ کیکاووس جهانداری. انتشارات سروش، تهران.
- وفایــی، حســن، (۱۳۸۱)، «انســان چوبیــن». ماهنامهٔ پیل‌بان. ش ۳، ص۲۵.
- وکیلیان، سیداحمد، (۱۳۸۴)، متل‌ها و افسانه‌های ایرانی، چاپ سوم، انتشارات سروش، تهران.
- وزین‌پــور، نــادر، (۱۳۸۲)، آفتاب معنوی چهل داســتان معنوی جلال الدیــن محمد مولوی، چاپ هفتم، امیرکبیر، تهران.
- هدایت، صــادق، (۱۳۷۹)، فرهنــگ عامیانه مردم ایران، نشر چشمه، تهران.
- Dorson, Richard .M., (1972), Folklore: Selected Essays, Indiana University Press, Bloomington, London.
- Yearsley, Macleod, (1924), The Folklore of Fairy Tale, watts and Co, London.
- Seger, Linda, (1992), The Art of Adaptation: Turning Fact and Fiction in to Film, Henry Holt, New York.
- Saraceni, Mario, (2003), The languages of Comics, Rutledge, London.