

کاربرد اقتباس در انیمیشن

زینب بنی اسدی، دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه شهید باهنر کرمان

Baniasadi.zb@gmail.com

دکتر محمدرضا صرفی، استاد بخش زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه شهید باهنر کرمان

M_sarfi@yahoo.com

دکتر یدالله آقاعباسی، استادیار بخش علم اطلاعات و دانش‌شناسی، دانشگاه شهید باهنر کرمان

yaghaabasi@yahoo.com

چکیده

از آغاز پیدایش انیمیشن، اقتباس از افسانه‌ها، با ایجاد ارتباط میان این دو هنر توانسته است آثار ارزشمند و ماندگاری را در سطح گسترده و با مخاطب فراوان به جهانیان ارائه دهد. اقتباس به معنی بازگرداندن و بازسازی یک شکل هنری به شکل ساختاری جدید، یکی از مناسب‌ترین شیوه‌ها برای انتقال آموزه‌های فرهنگی و ارزش‌های سنتی ملت‌ها و ارائه آن به نسل امروز است. به دلیل نزدیکی برخی از ویژگی‌های افسانه و انیمیشن، اقتباس از افسانه‌ها، شیوه‌ای مناسب برای تصویری کردن و نمایاندن دنیای فانتزی و سرشار از تخیل افسانه به مخاطبان است. افسانه‌های ایرانی، به دلیل برخورداری از ساختار منسجم، روایت مستقیم، درون‌مایه‌های ارزشمند، همراه با حوادث و رویدادهای تصویری، قابلیت اقتباس و تطابق برای تبدیل به یک اثر انیمیشن جذاب با ساختاری قوی را دارا هستند. با توجه به گستردگی شیوه‌های استفاده از ادبیات کهن برای ساخت آثار انیمیشن و نیز دشوار بودن یافتن و انتخاب افسانه‌هایی با تمامی عناصر و ویژگی‌های دراماتیک، در این مقاله مراحل و شیوه‌های گوناگون اقتباس از افسانه برای انیمیشن مورد تحلیل و بررسی قرار می‌گیرد.

واژگان کلیدی: اقتباس، افسانه، انیمیشن.

مقدمه

اقتباس، خلق یک اثر هنری جدید، با بهره‌گرفتن از آثار هنری خلق شده در گذشته است. بسیاری از قصه‌ها و افسانه‌های ایرانی به دلیل دارا بودن عناصر دراماتیک از جمله درون‌مایه، کشمکش، گره‌افکنی، گره‌گشایی، بحران، فضا و حالت، گفت‌و شنود و پایان مناسب، ظرفیت تبدیل به یک اثر انیمیشن جذاب را دارا هستند.

درون‌مایه غنی و مفاهیم ارزشمند نهفته در ادبیات کهن، اهمیت مقوله‌هایی نظیر اقتباس از افسانه برای ساخت آثار انیمیشن و لزوم طرح مباحث نظری در این رابطه را، توسط محققان و پژوهشگران عرصه ادبیات داستانی و نمایشی کودک و نوجوان بیشتر آشکار می‌کند. هنر نو پدید انیمیشن، در کنار ذوق و خلاقیت هنری، با اقتباس از افسانه‌ها چه در ساختار و روایت و چه در محتوا، توانسته است، به یکی از پرنفوذترین رسانه‌های ارتباطی دنیای امروز تبدیل شود. «در این هنر می‌توان از ساختار افسانه‌ها به فراوانی استفاده کرد. در واقع انیمیشن یکی از وفادارترین رسانه‌ها به درون‌مایه و ساختار افسانه‌ها است و می‌تواند داستان و روایت را در چشم‌اندازی جدید به تماشاگران ارائه دهد.» (جهازی، ۱۳۹۰: ۳۳).

اقتباس از افسانه‌ها و هماهنگ کردن آن با بیان تصویری و حرکتی انیمیشن در ارتباطی متقابل، موجبات رونق و گسترش این دو گونه ادبی را در سطحی گسترده فراهم می‌سازد. اقتباس می‌تواند در زمینه‌های گوناگون هنری انجام گیرد، که شامل منابع رسمی و ادبی (آثار کلاسیک) و منابع فرهنگ عامه یا فولکلور (ادب عامه) و امثال آن می‌شود، لیکن زمینه مورد نظر این مقاله، اقتباس از اساطیر و افسانه‌های ایرانی با هدف ساخت آثار انیمیشن است. با توجه به گستردگی استفاده از میراث ادبی برای تبدیل به انیمیشن و پراکندگی شیوه‌ها و تفاوت‌های کیفی آثار، اهداف اصلی این مقاله، معرفی شیوه‌های گوناگون اقتباس و بیان اصول و مراحل اساسی آن است.

در این مقاله با به‌کارگیری روش اسنادی، ابتدا اقتباس و شیوه‌های گوناگون آن معرفی و پس از ارائه راهکارهای اساسی، مراحل و اصول اساسی اقتباس از افسانه برای انیمیشن بیان می‌شود.

۲. پیشینه تحقیق

از ابتدای به وجود آمدن هنر انیمیشن، مسأله تأثیرپذیری و اقتباس از قصه‌ها و افسانه‌های ایرانی در خلق آثار هنری و از جمله انیمیشن، همواره مورد توجه و بهره‌گیری متنوع اقتباس‌گران بوده است و هنرمندان و نویسندگان توانسته‌اند با تأثیرپذیری از افسانه‌ها، انیمیشن‌های متنوع و موفق بسیاری را تولید کنند. دلایل این امر را می‌توان رابطه تعاملی دو طرفه ادبیات داستانی و انیمیشن و نیز قابلیت‌های دراماتیک افسانه‌ها دانست.

می‌توان شروع و تداوم اقتباس در ادبیات کودک و نوجوان را از فابل‌ها، داستان‌های اساطیری و مثل‌ها و قصه‌های عامه دانست. در واقع «از دل ادبیات شفاهی و گفتاری بود که اقتباس‌های نوشتاری پدید آمد و نقل و روایت‌های اساطیر و افسانه‌ها، جایگزینی مکتوب و مندرج یافت.» (میرزاپور، ۱۳۹۵: ۷).

تاکنون تعاریف گوناگونی از واژه «اقتباس» ارائه شده است. اقتباس یا آداپتاسیون، در اصطلاح، خلق یک اثر هنری به واسطه استفاده از یک الگو و با استفاده از سه اصل گرفتن و اخذ کردن، تبدیل از شکلی به شکل دیگر، سازگاری و تطابق با محیط تازه است. در واقع بسیاری از نویسندگان، با اقتباس از آثار گذشتگان، به بیان افکار خود می‌پرداختند. این شیوه نه تنها در ایران، بلکه در سطح جهان نیز رایج بوده است. «کنش انتقال و یا آنچه که می‌توان آن را به‌کارگیری دوباره یک متن نامید، به اندازه خود هنر قدمت دارد.» (میر شاه ولد، ۱۳۸۸: ۱۹). در سال‌های اخیر، پژوهشگران بسیاری با انتشار مقاله‌ها و چاپ کتاب‌هایی، در این زمینه فعالیت داشته‌اند، اما با توجه به تفاوت بودن دیدگاه‌ها و پراکنده بودن مطالب، اثری که به تنهایی و صرفاً به شیوه‌های اقتباس از قصه‌ها و افسانه‌های ایرانی برای ساخت آثار انیمیشن پردازد یافت نشد. در ادامه، عناوین برخی از کتاب‌ها و مقالاتی که در زمینه اقتباس منتشر شده‌اند، آورده می‌شود: کتاب‌های «شیخ در بوته» از جعفر پایور، «اقتباس برای فیلمنامه» از محمد خیری، «اقتباس ادبی برای سینمای کودک و نوجوان» از منوچهر اکبرلو، «بازنویسی و بازآفرینی در ادبیات» از جعفر پایور، «قابلیت‌های نمایشی شاهنامه» از محمد حنیف، و مقالات «از ادبیات داستانی تا ادبیات نمایشی، جنبه‌های نمایشی یک اثر روایی» از فهیمه سهیلی راد، «تأملی درباره جنبه‌های نمایشی ادبیات فارسی» از محمد رضا امینی، «بازآفرینی، هویتی تازه» از محمدرضا یوسفی، «درام و ویژگی‌های دراماتیک در متون ادب فارسی» از صادق رشیدی، «نقش فرهنگ و هنر بر اقتباس ادبی در فیلم‌های انیمیشن ایران» از سوسن خطائی، «مطالعه ای تطبیقی میان نمایشنامه و داستان» از فرهاد ناظرزاده کرمانی، «از قصه‌های دیروز تا نمایشنامه‌های امروز» از مهدی کاموس، «بررسی جنبه‌های نمایشی ادبیات فارسی» از محمدرضا امینی، «نمایش سازی نوین از قصه‌های دیرین» از امیر مشهدی عباس.

۳. اقتباس

در فرایند اقتباس از افسانه برای انیمیشن، عناصر بصری در ارتباطی مناسب با مخاطب باید جایگزین عناصر روایت شوند. «انیمیشن قادر است تخیل های نامرئی متن ها یا فضاهای پنهان ذهن هنرمندان را در متن تصویری خود مرئی کند.» (خطائی، ۱۳۹۲: ۹). در واقع افسانه‌ها برای تصویری شدن و ارتباط مؤثر با مخاطب، نیاز به فضا سازی و طراحی و بافت خاص دارند. نویسنده در طی فرایند اقتباس، باید بتواند با تغییر زاویه دید و شناخت قابلیت های دراماتیک افسانه و شرایط زمان و مکان، نگرشی هنرمندانه و متفاوت را از شکل و محتوای افسانه ارائه کند.

اقتباس، خلق یک اثر هنری جدید، با بهره گرفتن از آثار هنری خلق شده در گذشته است. «اقتباس یعنی توانایی متناسب یا مناسب کردن، با تغییر یا تعدیل (تعدیل چیزی با ایجاد تغییر در ساختار، عملکرد و شکل)» (فیلد، ۱۳۹۳: ۳۴۵). اقتباس به عنوان یک فن و شیوه دارای تعاریف و قواعد خاص خود است. اقتباس در ذات خود تبدیل و برگرداندن دستمایه از یک رسانه به رسانه ای دیگر است. «اقتباس، تغییر ضمنی را در بر دارد و روندی را در خود دارد که نیازمند بازاندیشی، بازشناخت و درک چگونگی این نکته است که اساساً طبیعت درام با تمام اشکال ادبی دیگر متفاوت است.» (میرزاپور، ۱۳۹۵: ۷). در اقتباس از افسانه‌ها، مهم ترین عنصر افسانه یعنی خیال پردازی و ذهن گرایی، به واسطه استفاده از یک الگو و با استفاده از سه اصل گرفتن و اخذ کردن، تبدیل از شکلی به شکل دیگر، سازگاری و تطابق شکلی با محیط تازه، به عنصر خلاقه صوت و تصویر تبدیل می شود. «در تبدیل افسانه به انیمیشن، در ابتدا باید ساختمان آن را تغییر بدهیم، وقتی ساختمان تغییر می کند، یعنی مناسباتی که به این ساختمان عارض می شود، دگرگون می شود و عناصر ساختاری اعم از شخصیت، زبان، مناسبات، روابط، نوع حرکت، تم یا مفهوم سراسری، همه دگرگون می شود و مطابق با ساختار جدید شکل می گیرد.» (آرامی و دیگران، ۱۳۸۸: ۳۵).

اکبرلو، اقتباس را کنشی ارتباطی می داند و عقیده دارد که اقتباس هنری، بدون کارکرد ارتباطی معنایی خود را از دست می دهد: «در بحث اقتباس با چندین مدل و کنش ارتباطی روبه رو هستیم که دو مورد از آن‌ها در شکل گیری اقتباس تأثیر بسیار مهمی دارند. کنش اول عبارت است از ارتباط هنرمند اقتباس کننده با اثری که مورد اقتباس واقع می شود. کنش دوم عبارت است از ارتباطی که بین اثر اقتباس شده با منبع اولیه خود از سوی مخاطب برقرار می شود.» (اکبرلو، ۱۳۸۴: ۷).

وجود اقتباس های متفاوت از یک افسانه، می تواند ناشی از نوع ارتباط اقتباس گر با اثر اولیه باشد. نیاز هنرمند به خلق مجدد یک اثر، متناسب با شرایط روز جامعه و نوع ارتباطی که با اثر هنری مورد اقتباس برقرار می کند، تأثیری به سزا در موفقیت اثر هنری جدید دارد. همچنین آگاهی از وجود ارتباط میان اثر هنری اقتباسی با منبع اصلی خود توسط تماشاگر، موجب درک تفاوت ها، تضادها و خلاقیت های اثر جدید و ایجاد لذت در تماشاگر خواهد شد. در اثر برقراری این ارتباط، نوآوری ها و تحلیل های اقتباس گر، نمود بیشتری می یابد.

با توجه به تعاریف فوق می توان گفت که اقتباس از افسانه برای انیمیشن، عبارت است از انتخاب یک یا چند موضوع از منابع گوناگون ادبیات کهن و بیان آن‌ها از طریق علائم و قراردادهای هنر انیمیشن و تبدیل آن‌ها به یک اثر جدید، به گونه ای که عناصر منبع اصلی با اثر جدید سازگار شود و بتواند با ویژگی های خاص این هنر تطابق پیدا کند. در این میان، توانایی فکری و ذوق و خلاقیت هنری نویسنده و بهره بردن او از الگوها و روش های مناسب جهت سازگار نمودن عناصر ادبی افسانه با رسانه انیمیشن و مطابقت با ویژگی های آن، دارای اهمیت بسیاری است.

تولید یک اثر انیمیشن از روی یک اثر شناخته شده ادبی که ساختار و مضمونی معین دارد، این امکان را به سازنده انیمیشن می‌دهد که با تکیه به پشتوانه ادبی اثر، تلاش خود را نه در جهت انتخاب موضوع، بلکه در جهت بیان داستان از زبان ادبی به زبان انیمیشن - که ویژگی و آهنگ بیانی مخصوص به خود را دارد - صرف کند.

در اقتباس از افسانه‌ها با هدف ساخت آثار انیمیشن، باید افسانه‌هایی که محتوای آن‌ها آموزه‌های اخلاقی، اجتماعی و علمی است، برای مخاطب مناسب‌سازی شده و در اختیار آنان قرار بگیرد. در این میان، هویت بخشیدن به آثار انیمیشن، بر مبنای ادبیات و فرهنگ ایرانی، می‌تواند یکی از اهداف مهم نویسندگان فیلمنامه‌های انیمیشن باشد. ادب پر بار فارسی گنجینه‌ای از فلسفه، شعر، اخلاق، سیاست، افسانه، حکایت، قصه و غیره است که می‌تواند مورد استفاده و اقتباس فیلمنامه نویسان انیمیشن قرار گیرد.

۴. انواع اقتباس

اقتباس از افسانه‌ها به گونه‌های مختلفی انجام می‌گیرد. اصل مهم در اقتباس، قرار دادن عناصر و رویدادهایی با ارزش و بار دراماتیک در شرایط جدید و با توجه به ویژگی‌های زمان و عصر جدید است. در انواع گوناگون اقتباس، «شما آزادید و در واقع مسئولیت دارید که داستان را بهتر کنید. داستان شما باید واضح‌تر، سری‌تر و بامزه‌تر از منبع اصلی باشد. باید حاوی کنش‌های بیش‌تر، جذاب‌تر و تحریک‌کننده‌تر از داستان اصلی باشد. اقتباس‌های خوب هرگز نمی‌توانند تمامی عناصر منبع اصلی را در خود داشته باشند. اقتباس‌گر توانمند از محدودیت‌هایش آگاه است و می‌تواند درون‌مایه، محور و دل و جان متن پیش‌رویش را پیدا کند.» (کریولن، ۱۳۹۰: ۲۹).

تفاوت‌های زیرساختی و درون‌متنی فراوانی میان واژه‌های اقتباس، الهام و برداشت آزاد وجود دارد. تفاوت میان الهام و برداشت آزاد در تفاوت ذاتی آن‌ها است و نه شکل ظاهری آن‌ها. الهام درونی، منحصر به فرد و تکرار نشدنی است، بُعد و تجسم ندارد و تحت شرایط و موقعیت‌های خاص رخ می‌دهد. اقتباس بیرونی، قابل دسترس و مادی است. تعمیم‌پذیر است و دخل و تصرف در آن به راحتی صورت می‌گیرد. در برداشت آزاد، نویسنده بدون هیچ قید و بندی، با اعمال تغییرات بنیادی و ساختار شکنانه در افسانه، اثری جدید و کاملاً متفاوت را ارائه می‌دهد. حال آن‌که تغییرات در اقتباس جزئی و در حد تبدیل افسانه به اثری دراماتیک است.

برای تبدیل افسانه به انیمیشن، نویسنده ابتدا باید دقایق و ظرایف افسانه را کاملاً درک کرده و سپس با در نظر گرفتن و حفظ اهداف و انگیزه‌های اولیه افسانه، دست به ابداع بزند و با زبان و لحن جدید و با در نظر گرفتن تمام ابعاد اقتباس، اثری جدید را خلق نماید. بر اساس مراحل بالا و نوع نگاهی که نویسنده به فرایند اقتباس دارد، اقتباس از افسانه‌ها به سه شیوه انجام می‌پذیرد: اقتباس لفظ به لفظ یا کاملاً وابسته، اقتباس وفادارانه یا وابسته و اقتباس آزاد یا قیاسی.

در نوع اول، که اقتباس کاملاً وابسته است، تغییرات اعمال شده بر روی افسانه در حدی نیست که به خلقی جدید منجر شود. روایت افسانه و وابستگی اثر به متن اولیه کاملاً حفظ می‌شود و عین وقایع یا شخصیت‌ها با اضافه کردن عناصر دراماتیک، به گونه‌ای سطحی‌نگرانه و ساده‌اندیشانه و با استفاده از تصویرسازی ساده و روایت عین به عین ماجراها بازسازی می‌شود. با وجود این‌که نظریه قدیمی اقتباس بر وفاداری صرف به اثر ادبی تکیه دارد، اما نظریه‌های جدید اقتباس با این نوع اقتباس مخالفند، زیرا یک اقتباس سطحی و وفادارانه

می‌تواند انیمیشن ساخته شده را به اثری سطحی، بی‌روح و فاقد جذابیت‌های بصری لازم تبدیل کند. این نوع اقتباس ممکن است هم به افسانه و هم به اثر دراماتیک اقتباس شده آسیب برساند. ارزش یک انیمیشن اقتباسی به میزان استقلال آن است. هر چه میزان وابستگی انیمیشن به منبع اولیه بیشتر باشد، موفقیت آن کمتر خواهد بود. یک اثر اقتباسی موفق باید ضمن استفاده از ظرفیت‌های بالقوه ادبیات، باعث ایجاد تغییراتی در ارزش‌های شناخته شده اثر ادبی شود.

در نوع دوم اقتباس، که اقتباس وفادارانه یا وابسته است، عناصر اصلی انیمیشن، از قبیل بافت، فضا، شخصیت‌پردازی، مکان‌ها و رویدادها، با افسانه یکسان است. البته وفاداری به معنای پیروی کورکورانه از تغییر و تحوّل‌های طرح اصلی افسانه نیست، هدف، حفظ معنی، ساختار اصلی و داستان مرکزی است و در این روش، طرح اصلی بسیاری از ایده‌ها (و نه تمام آن‌ها) ممکن است با محتوا و یا نتیجه اثر متفاوت باشد. استفاده از عناصر اثر اولیه، دارای ارزش است و نویسنده با وفاداری به صحنه‌پردازی‌ها، شخصیت‌ها و حفظ حال و هوا و روح اصلی اثر، تا جایی که ممکن است، افسانه را به همان شکل و محتوا بازآفرینی می‌کند. در واقع، در این نوع اقتباس، با تأکید بر حفظ حالت میانه، بر اصالت و حفظ استقلال هر دو گونه هنری، هم افسانه و هم انیمیشن تأکید می‌شود.

نوع سوم اقتباس که اقتباس آزاد نام دارد، با دست‌یابی به ریشه‌ها و بنیان افسانه، آن را دست‌مایه برداشتی نو، دقیق و هنرمندانه قرار می‌دهد. در اقتباس هنری آزاد از قصه‌ها و افسانه‌ها، نویسنده بر اساس الهامی که از یک ایده، یک موقعیت یا یک شخصیت افسانه می‌گیرد، آن را به گونه‌ای مستقل و با روایتی بدیع در فضا، مکان و زمان متفاوت، همراه با شخصیت‌های جدید، و در کشاکش روابطی تازه می‌پروراند. این نوع اقتباس نگرش و زاویه دید جدیدی به افسانه دارد و نویسنده گرچه به اصل اثر وفادار است، اما با الهام از یک یا چند افسانه طرح داستانی جدیدی را با نگرشی تازه و روساختی جدید، همراه با حفظ ویژگی‌های ساختاری متن اولیه ارائه می‌دهد.

بنابراین اصل مهم در اقتباس آزاد یا قیاسی خلق اثر هنری تازه با استفاده از عناصر و رویدادهایی است که ارزش و بار دراماتیک داشته باشند. در این نوع اقتباس، نویسنده با قیاس عناصری از منبع اولیه با اثر اقتباسی و یافتن رابطه‌ای تناظری میان بعضی از عناصر، اثری متفاوت خلق می‌کند به گونه‌ای که فیلم انیمیشن تولید شده برای مخاطب ناآشنا است.

انتخاب هر یک از شیوه‌های اقتباس، بستگی به هدف نویسنده مبنی بر وفادار ماندن یا نماندن به داستان دارد. بنا بر نظریات جدید، فرایند اقتباس از افسانه را می‌توان به سه شاخه کلی تقسیم کرد، که به نوعی همان دسته‌بندی بالا را تداعی می‌کند:

۱- انتقال: که در آن منبع اولیه اقتباس، بدون کمترین تغییر آشکار یا دخالت اقتباس‌کننده به انیمیشن تبدیل می‌شود. در این نوع اقتباس، متن اولیه افسانه با قراردادهای زیبایی‌شناسانه رسانه انیمیشن به مخاطبان عرضه می‌شود. برخی از اقتباس‌ها که شامل لایه‌های بیشتری از انتقال هستند، نه تنها از لحاظ گونه‌ای، بلکه از لحاظ فرهنگی، جغرافیایی و زمانی نیز تغییراتی را در افسانه ایجاد می‌کنند. این فرایند که همراه با نوعی به‌روز کردن صورت می‌گیرد «کش تقریب» نام دارد.

۲- تفسیر: که از خلال آن در افسانه تغییراتی داده می‌شود و اقتباس‌گر با فاصله گرفتن از تقریب ساده به سوی پدیده‌ای با بار فرهنگی بیشتر حرکت می‌کند. این نوع اقتباس عموماً با تفسیر سیاسی متن مبدأ و با توجه به شکاف‌های متن مبدأ صورت می‌گیرد. اقتباس تفسیری، معمولاً با تغییر یا افزودن همراه است و برای

تأثیرگذاری بیشتر بر مخاطب، متکی بر آگاهی مخاطب از رابطه اثر اقتباسی با افسانه اولیه است، بنابراین نویسنده، معمولاً از تصاویر و رویدادهایی استفاده می‌کند که مخاطب با آن‌ها آشنا و مأنوس است و در نتیجه قادر به درک تشابهات و تفاوت‌های افسانه و انیمیشن است.

۳- قیاس: که نمایانگر تخطی آشکاری است از منبع اصلی و گویی به واسطه آن، اقتباس‌کننده، اثر هنری تازه‌ای خلق می‌کند. اگرچه انیمیشن تولید شده بر اساس این نوع اقتباس معمولاً برای مخاطب ناآشنا است و آگاهی بینامتنی مخاطب، اهمیت کمتری دارد، اما نویسنده با استفاده از قیاس عناصری از جمله رویدادها و وقایع، شخصیت‌ها، زمان و مکان، رابطه‌ای تناظری میان بعضی از عناصر منبع اولیه با اثر اقتباسی پیدا می‌کند. همان گونه که قبلاً بیان شد، این نظریات جدید، تکیه بر اقتباس وفادارانه توسط اقتباس‌گر را رد می‌کند. «این تقسیم‌بندی، بیش از هر چیز کار منتقد را سامان می‌دهد و او را از تکیه کورکورانه به اقتباس وفادارانه می‌رهاند. طبیعی است که در هر گونه بررسی، تشخیص گونه اقتباس یکی از وظایف محقق به شمار می‌رود.» (قهرمانی و ثمینی، ۱۳۷۹: ۱۰۸). در روش انتقال، وفاداری به هسته و نیروی اصلی روایت مطرح است. در روش تفسیر، هدف نه وفاداری صرف به اثر اولیه است، نه تخطی آشکار از آن. در این شیوه، اقتباس‌کننده، هسته ساختمانی روایی را نگاه می‌دارد و آن را تفسیر دوباره می‌کند که حتی در بعضی از موارد به شالوده‌شکنی منبع اصلی می‌انجامد. در روش قیاس، از اثر ادبی تنها به عنوان مواد و مصالح خام اولیه برای تألیف اثر جدید استفاده می‌شود.

۵. مراحل اقتباس

هنر انیمیشن قادر به ارائه چشم‌اندازهایی نوین برای آشنایی با ادبیات ملل گوناگون است. انیمیشن دارای زبان و چارچوب مخصوص به خود است، اما روند تبدیل یک اثر، از رسانه‌ای به رسانه دیگر و مراحل تصویری شدن یک اثر ادبی در نوع خود جالب و جذاب است. «خالقان اثر جدید ممکن است تصمیم بگیرند تا در حین تمرکززدایی و تطابق و حذف برخی وجوه، بر روی وجوه خاصی از متن اصلی متمرکز شده و یا آن‌ها را پررنگ کنند. اغلب مواقع ساختار داستان به شکلی دگرگون شده و آنچه که در متن مادر، توصیف روایی بود به کنش صحنه‌ای بدل می‌گردد.» (میرشاه ولد، ۱۳۸۸: ۲۰).

اقتباس فقط حذف کردن نیست، بلکه اضافه‌نمودن و خلق کردن نیز هست. «اقتباس‌های موفق فرهنگی-ادبی، درصدد تعریف روایت‌ها و خدشه‌دار کردن اصالت آن‌ها نیست، بلکه از شکل یا زاویه دید و محتوای اثر ادبی، نگرشی هنرمندانه یا زاویه دیدی متفاوت عرضه می‌کند.» (خطائی، ۱۳۹۲: ۸). هدف اقتباس‌گر این نیست که تا جایی که می‌تواند به منبع اولیه وفادار بماند، بلکه باید بتواند با مهارت و توانایی لازم، بهترین انتخاب‌ها را برای نگارش بهترین فیلمنامه انجام دهد. «اقتباس یک فیلم از روی یک اثر ادبی شناخته شده این امکان را به فیلمساز می‌دهد که بر اساس داستانی معین که ساختار و مضمون مشخصی دارد، اقدام به تهیه فیلمی کند که با توجه به پشتوانه ادبی خود قطعاً می‌تواند دارای استقلال و وحدت ساختمانی بیشتری باشد.» (خیری، ۱۳۸۹: ۳۶).

در فرایند اقتباس، نویسنده ابتدا باید بفهمد که داستان درباره کیست و آنچه را که متناسب با نیازهای شخصیت اصلی داستان نباشد حذف کند. گاهی لازم است برای حفظ خط اصلی داستان، صحنه‌هایی حذف، اضافه یا اصلاح گردد. در فرایند اقتباس «وقایع را به دقت انتخاب کنید تا فیلمنامه با اجزای تصویری و نمایشی خوب،

برجسته و به تصویر کشیده شود، فیلمنامه باید به نیازهای نمایشی داستان شما مبتنی باشد. متن اصلی در هر صورت متن مبدأ است؛ نقطه شروع است و در خود پایان نمی‌یابد.» (فیلد، ۱۳۹۳: ۳۶۲).

روند اقتباس از افسانه برای انیمیشن، یعنی تعیین چگونگی برگرداندن افسانه به انیمیشن، از موارد مهمی است که با قدرت آفرینش و نوآوری شخص اقتباس‌کننده ارتباط مستقیم دارد. «در این جا ما با تبدیل مختصات یک رسانه به رسانه‌ای دیگر طرف هستیم. کنت پورتونی، در این تبدیل چهار روند را ضروری می‌شمارد، این چهار روند عبارتند از: ۱. تغییر در توالی زمانی برای ایجاد هیجان و تعلیق ۲. تغییر برای ایجاد تجربه تصویری بیشتر ۳. افزودن قصه فرعی برای تطابق با درک و شعور تماشاگر ۴. فشردن ساختمان منبع ادبی. که هر یک از این موارد بنا به نوع منبع ادبی مورد اقتباس تغییر می‌کند.» (قهرمانی و ثمینی: ۱۳۷۹: ۱۰۷).

در اقتباس ادبی، توجه به دو اصل ضروری است: نخستین اصل این است که هر چه منبع اولیه اقتباس از نظر ادبی خالص‌تر و ناب‌تر باشد، اثر دراماتیک ضعیف‌تر خواهد بود. منابع اولیه اقتباس بهتر است از داستان‌هایی انتخاب شوند که از ادبیات ناب، یک یا دو درجه پایین‌تر باشند. در اینجا منظور از ادبیات ناب، شاهکار ادبی نیست، بلکه منظور آن دسته از آثار داستانی است که صرفاً به کشمکش درونی می‌پردازد و با استقلال نسبی از نیروهای فردی، اجتماعی و محیطی، از پیچیدگی‌های زبانی برای آغاز، پیشبرد و به اوج رساندن داستان استفاده می‌کند.

بنابراین اقتباس باید از قصه‌ها و افسانه‌هایی صورت بگیرد که کشمکش آن‌ها در هر سطح کشمکش یعنی کشمکش درونی، فردی و فرافردی وجود داشته باشد، البته با توجه خاص به کشمکش فرافردی، وجود شخصیت‌های پیچیده درگیر با انواع این کشمکش‌ها نیز در موقعیت اقتباس مؤثر است. به دلیل عدم وجود معادلات دقیق یا تقریبی دراماتیک برای کشمکش‌های فردی و درونی موجود در زبان آثار ادبی ناب و نیز عدم توانایی شخص اقتباس‌کننده برای خلق اثری در حدود اندازه اثر ادبی، اقتباس از ادبیات ناب معمولاً با شکست مواجه می‌شود.

اصل دوم در اقتباس، بازآفرینی است. توجه به زیباشناسی آثار انیمیشن، اقتضا می‌کند که داستان بازآفرینی شود. در بازآفرینی، بدون توجه به این که حوادث افسانه با چه نظم و ترتیبی نقل شده‌اند، براساس تقدم و تأخر تاریخی کنار هم چیده می‌شوند. سپس نوعی طرح گام به گام بر اساس این حوادث ایجاد می‌شود. در طرح ایجاد شده، ضمن وفادار ماندن به روح اثر و اختیار در حفظ یا تغییر تمام یا قسمتی از ساختار افسانه، اقتباس‌گر می‌تواند در صورت لزوم، صحنه‌هایی را حذف و یا خلق کند.

اقتباس از افسانه‌ها و روند تبدیل افسانه به انیمیشن دارای مراحل چندی است. قدم اول در اقتباس از افسانه برای انیمیشن، مطالعه افسانه بدون هیچ گونه یادداشت‌برداری است. برای شناخت و احاطه کامل بر داستان و شخصیت‌های آن، مطالعه چندین بار تکرار می‌شود. پس از آشنایی با روح افسانه، هر یک از حوادث به صورت جداگانه، در یک یا دو جمله خلاصه می‌شود.

در مرحله بعد، پس از مرتب کردن حوادث و رویدادها، بر اساس تقدم و تأخر تاریخی، طرح اولیه و گام به گام انیمیشن آماده می‌شود. مشکل‌ترین بخش کار، عینیت بخشیدن به امور ذهنی نویسنده و بیان تصویری آن‌ها است. اقتباس باید ضمن وفاداری به روح افسانه، به داستان ریتم و آهنگی دراماتیک بدهد. اقتباس‌کنندگان موفق ضمن استفاده از کشمکش‌های فراوان، سعی می‌کنند که از کشمکش‌های اجتماعی یا محیطی برای گذر از سطح ظاهری و درک زوایای تاریک روابط انسانی و زندگی درونی بهره ببرند.

اقتباس‌گر، قبل از انتخاب افسانه برای تبدیل به انیمیشن، لازم است که موارد مهمی را مد نظر داشته باشد، از جمله اهداف و انگیزه‌های اقتباس، تم و پیام اصلی، شخصیت‌های اصلی و فرعی، شخصیت‌های منفی و مثبت، رویدادها و حوادث، فضای ماجراها و رویدادها، چگونگی حرکت داستان به سمت جلو، هدف یا اهداف اصلی، مخاطبین اصلی، نقاط آغاز، اوج و پایان. از موارد مهم دیگری که اقتباس‌گر باید به آن توجه کند، «مقتضیات زمان و تحولاتی است که در شیوه زندگی جدید و نیز باورهای فکری انسان روی داده است.» (ارجمند، ۱۳۷۸: ۲۲). در اقتباس‌های مدرن، بهترین شیوه برای از میان برداشتن فاصله مخاطب امروزی و روایات کهن، تعمیم‌پذیری به معنای بازسازی رویدادها و مضامین افسانه‌ها در شکل و قالبی جدید و متناسب با زندگی معاصر است. تعمیم‌پذیری امکان همذات‌پنداری و درک ملموس‌تر رویدادها و ماجراها را فراهم می‌سازد.

در ابتدا، اقتباس‌گر باید بداند چه افسانه‌هایی شرایط و قابلیت‌های لازم برای تصویری شدن و تبدیل به انیمیشن را بیش از دیگر افسانه‌ها دارا هستند؟ «برای یافتن اثری در خور اقتباس باید از خود پرسیم آیا داستان مورد نظر، فیلمی ماندگار را حاصل خواهد کرد؟ آیا شخصیت‌هایی برای پیش برد داستان همراه با حوادث و در جهت وجود دارند؟ آیا درون‌مایه مناسبی وجود دارد؟ و سرانجام آیا سبکی برای ارائه این متن به صورت نمایشی وجود دارد؟» (سینگر، ۱۳۸۰: ۲۲۰).

انتخاب افسانه باید با تحقیق و آگاهی کامل همراه بوده و شخص اقتباس‌کننده پس از مطالعه افسانه، اشراف کامل نسبت به افسانه و وقایع آن داشته باشد. نویسنده باید بداند در صورت یافتن عناصری چون نمود داستانی و روایت‌محور، درون‌مایه‌های جذاب و تصویری، شخصیت‌پردازی دراماتیک، تعلیق، کشمکش‌های تصویرساز، گفت‌وگوهای دراماتیک و توصیفات دقیق در یک افسانه، می‌توان آن را متنی با شرایط و قابلیت‌های دراماتیک کامل به حساب آورد؟. قصه‌ها و افسانه‌هایی برای اقتباس مناسب هستند که «علاوه بر واقعی و ملموس بودن رویدادها، بیان و پرداخت داستان، هرچه بیشتر تصویری بوده باشد و کشمکش و حرکت منطقی در خلال حوادث و رویدادهای آن صورت بگیرد.» (حنیف، ۱۳۸۹: ۱۳۶).

برای ارزیابی مناسب بودن یک افسانه برای اقتباس، استفاده از این فهرست اجزا پیشنهاد می‌شود: «داستان، درون‌مایه (فانتزی در عین واقعیت، قصه‌های پریان، اسطوره و افسانه و غیره)، شخصیت‌ها، موقعیت‌های مرگ و زندگی، زبان و سکوت، وقایع غیر مترقب، طنز، مشارکت مخاطب، میزان و اندازه، جادو در طرح داستان، ظاهر رنگارنگ صحنه، نورپردازی، صدا، موسیقی، نقاط اوج و لحظات مهیج، عدالت و انصاف، تابوها.» (وود و همکاران، ۱۳۸۸: ۱۲).

پاسخ‌های منطقی داده شده به این سؤالات، نکات چندی را در مورد افسانه آشکار کرده و نویسنده را در دستیابی هر چه سریع‌تر به مقاصد و اهداف اقتباس یاری خواهد کرد. طرح و پاسخ به سؤال‌های اساسی در جهت هدف‌های گوناگونی می‌تواند باشد که اقتباس به خاطر آن‌ها صورت می‌گیرد. از جمله: هدف یا هدف‌های اصلی، فضا، رویداد اصلی و رویدادهای فرعی، نقاط فراز و نشیب، شخصیت یا شخصیت‌های منفی، چگونگی حرکت داستان به سمت جلو، حذف رویدادها و حوادث زائد و اضافی، اضافه کردن رویدادهای ضروری و گروه سنی مخاطبان.

پس از انتخاب افسانه، اقدامات لازم جهت دراماتیزه کردن افسانه آغاز می‌شود. «در هنگام دراماتیزه کردن اثر، اقتباس‌گر باید به عناصر مختلف یک اثر نمایشی مانند شخص بازی، حرکت، مکالمه، صحنه، هماهنگی، کشمکش، بحران، تعلیق، نتیجه و فرود توجه نشان دهد و برای ایجاد کشمکش دراماتیک که از جمله عناصر

کیفی نمایش است، تلاش کند. همچنین با ایجاد گره در سیر حوادث نمایشی، مخاطب را با داستان درگیر سازد و از طریق عوامل دیگری مانند بحران و اوج، نتیجه اخلاقی مورد نظر را به طور غیرمستقیم ارائه دهد.» (جهازی، ۱۳۹۲: ۶۱).

در این مرحله، براساس یادداشت‌های طبقه‌بندی شده و منظم و براساس یک سری اطلاعات فراهم آمده از تجزیه و تحلیل قسمت‌های مختلف افسانه و با توجه به طرح سؤالات اساسی و پاسخ آن سؤالات، نخستین دستنویس تهیه شده براساس اقتباس از افسانه نوشته و آماده می‌شود. اثر اقتباس شده می‌تواند وفادار به اصل اثر ادبی خود بوده و بر حسب ضرورت دارای صحنه‌های تلخیص شده و صحنه‌های افزوده شده نیز باشد. نویسنده می‌تواند تغییرهای شخصی خود را به متن افسانه اضافه کند و با توجه به شرایط فکری و فرهنگی مخاطبان، حالت‌ها و رفتار مربوط به شخصیت‌های داستان و نیز ماهیت رویدادها و وقایع را متناسب سازد.

«مراحل اساسی اقتباس عبارتند از:

- مشخص کردن اهداف و انگیزه‌های اقتباس.
 - مشخص کردن تم و پیام اصلی.
 - مشخص کردن رویداد اصلی و رویدادهای فرعی.
 - مشخص کردن شخصیت اصلی و شخصیت‌های فرعی.
 - حذف رویدادها و حوادث زائد و اضافه نمودن رویدادهای لازم و ضروری.
 - اضافه نمودن نقاط اوج و فرود و نقاط عطف.
 - اضافه کردن شخصیت‌های لازم و حذف شخصیت‌های زائد.
 - مشخص کردن زمان، مکان و فضای داستان.
 - مشخص کردن چگونگی حرکت و پویایی به سمت جلو.
 - مشخص نمودن مخاطبین و نوع تأثیر اثر اقتباسی بر جامعه هدف.» (ربک خیری، ۱۳۸۹: ۹۸-۹۶).
- بنابراین «اگر موضوع دقت و توجه به تمام ابعاد اقتباس، مورد نظر اقتباس‌کننده و فیلم‌ساز قرار بگیرد، اثر نمایشی به اندازه اثر ادبی، جذاب و گاهی حتی اثرگذار خواهد شد.» (بلاند، ۱۳۸۴: ۱۰). در نهایت، فیلمنامه اقتباس شده، باید طرحی بی نقص، صحنه‌هایی بی‌مانند، شخصیت‌هایی چندلایه، گفت‌وگوهای قوی و طنزی عالی داشته باشد.
- «البته طرح‌های دیگری نیز برای اقتباس ارائه گردیده است؛ همچون طی مراحل استخراج طرح کلی، بسط طرح و دراماتیزه کردن داستان، با چنین روشی اقتباس‌گر ابتدا حوادث داستان را با هدف تهیه طرحی کامل استخراج می‌کند، سپس به حوادث و شخصیت‌های داستانی شاخ و برگ می‌دهد.» (حنیف، ۱۳۸۹: ۱۳۹).
- اقتباس‌کننده باید پس از مشخص کردن موضوع، شخصیت‌های اصلی و رویدادهای اصلی، ساختار ساده و بدون انسجام دراماتیک افسانه را با افزودن ماجراها و رویدادهای جذاب و نیز ایجاد رابطه علیت میان رویدادها و حوادث و نیز تبدیل کنش‌های توصیفی و حادثه‌ای افسانه به کنش‌های گفتاری، رفتاری و صحنه‌ای دراماتیک و پیراستن حواشی، طرح اولیه خود را بسط و گسترش دهد.
- بنابر آنچه بیان شد، پنج گام اساسی برای اقتباس وجود دارد:
- گام اول: بیان درونمایه فیلمنامه در یک کلمه. (این کلمه کلیدی باید به گونه‌ای انتخاب شود که تمامی عناصر ناهمگون را از بین ببرد و فیلمنامه را متمرکز نگه دارد.)

گام دوم: یافتن دو جمله کلیدی برای معرفی ژانر و پیرنگ. (اهمیت ژانر برای روشن نمودن فضا و لحن فیلمنامه و کمک به تعریف داستان در حداقل کلمات است. جمله کلیدی دوم، بیان پیرنگ در حداقل کلمات ممکن است. جمله مبتنی بر پیرنگ، در واقع توانایی شفاف‌سازی و بیان داستان در یک جمله است.

گام سوم: پاسخ به هفت پرسش اساسی برای شروع داستان و پیشبرد آن. این پرسش‌های هفت‌گانه بهترین گزینه‌ها برای کمک به شفاف‌سازی و تعریف داستان هستند:

پرسش اول: شخصیت اصلی داستان کیست؟ (شخصیت اصلی فقط یک نفر است).

پرسش دوم: خواسته، نیاز، میل و به عبارت دیگر مشکل و نیاز دراماتیک شخصیت اصلی چیست؟ (برای پیش بردن داستان، ایجاد ارتباط و همکاری متقابل میان نیازهای درونی و بیرونی داستان، ضروری است. خواسته‌ها و نیازهای دراماتیک عامل اصلی جذب مخاطب هستند).

پرسش سوم: موانع رسیدن شخصیت اصلی به هدف یا اهدافش کدام است؟ (چه کسانی یا چه چیزهایی شخصیت اصلی را از رسیدن به خواسته‌اش باز می‌دارند؟ ضدقهرمان‌های ظاهری و حقیقی کدامند؟).

پرسش چهارم: شخصیت اصلی چگونه در پایان داستان به شیوه‌ای نامنتظر، جالب و غیرمعمول به هدفش می‌رسد؟.

پرسش پنجم: چگونگی به پایان رسیدن داستان هماهنگ و در راستای بیان درونمایه است؟ (آیا از تمهیدات وحدت‌بخش استفاده می‌شود؟).

پرسش ششم: داستان چگونه تعریف می‌شود؟ (چه کسی داستان را باید بگوید و چه تمهیدات روایی برای بیان داستان استفاده می‌شود؟).

پرسش هفتم: شخصیت‌های اصلی و فرعی در جریان داستان چگونه متحول می‌شوند؟

گام چهارم: استفاده از نمودار صحنه‌ای با پیروی از الگوی ساختار سه‌پرده‌ای فیلمنامه‌نویسی. طرح فیلمنامه در یک ساختار سه‌پرده‌ای، باید به این سؤالات پاسخ دهد:

پرده اول: شخصیت محوری فیلمنامه چه کسی است و خواسته‌اش چیست؟

پرده دوم: شخصیت محوری برای رسیدن به هدفش با چه موانعی روبه‌رو می‌شود و چگونه بر آن‌ها پیروز می‌شود؟

پرده سوم: چه رویدادهایی در نهایت شخصیت را به هدف خود می‌رسانند یا نمی‌رسانند؟

گام پنجم: اضافه نمودن صحنه‌های پیرامونی به ساختار سه‌پرده‌ای. این صحنه‌ها در ساختار سه‌پرده‌ای فیلمنامه نیامده‌اند، اما برای شرح و بسط و تمام کردن داستان ضروری هستند.

در فرایند اقتباس از افسانه برای انیمیشن، برای تقویت هر چه بیشتر جنبه‌های دراماتیک افسانه، برای تبدیل روایت داستانی افسانه به روایتی علمی و تصویری، چندین کار به صورت همزمان انجام می‌گیرد. برخی از مهم‌ترین اعمالی که اقتباس‌گر در جهت تقویت جنبه‌های دراماتیک متن اولیه انجام می‌دهد، از این قرار است:

- آشنایی با نحوه به‌کارگیری عناصر داستانی و دراماتیک و نیز تفاوت تکنیک‌های داستانی و دراماتیک.
- انتخاب افسانه‌هایی با قابلیت هرزمانی بودن عناصر اندیشگی آن یعنی: تم، لحن، موضوع و ایده.
- شناخت عناصری از افسانه با قابلیت‌های تصویری و تبدیل این عناصر به عناصر دیداری - شنیداری.
- تقویت و برجسته نمودن عناصر دراماتیک افسانه و متناسب کردن این عناصر با ایده و برداشت اقتباس‌کننده.
- وحدت بخشیدن به موضوع و تعیین نمودن درونمایه مورد نظر.

- وفاداری به جوهر فکری و ظرفیت‌های دراماتیک افسانه، در صورت استفاده از اقتباس وفادارانه.
 - تبدیل زبان نثر افسانه به زبان دراماتیک انیمیشن.
 - تبدیل عناصر وصف و نقل افسانه به عناصر حرکت، عمل و دیالوگ در انیمیشن.
 - افزودن وقایع، شخصیت‌ها و دیالوگ‌های جدید به منظور ایجاد و یا برجسته نمودن درون‌مایه، پیام و شخصیت‌های افسانه.
 - ترکیب مجدد شخصیت‌ها، رویدادها و مکان و زمان برای ایجاد فرم دراماتیک.
 - حذف و یا اضافه نمودن رویدادهای فرعی با اعمال تغییرات اساسی در ترتیب حوادث و رویدادها.
 - حذف پند و اندرزهای نهفته در افسانه.
 - تنظیم، تطبیق و یا تغییر عناصر دراماتیک با سلاقیق، عادات و رفتار روانی مخاطب امروزی.
 - تقویت شخصیت‌پردازی از طریق افزودن و یا برجسته کردن اعمال و گفتار شخصیت و یا اضافه کردن اعمال و گفتار عمل‌زا به شخصیت‌های انیمیشن.
 - تلخیص و یا بسط برخی دیالوگ‌ها و در صورت لزوم، استفاده از ترانه‌های محلی و یا سرودن اشعاری تازه و تلفیق آن با اشعار داخل متن افسانه.
 - تلاش برای دراماتیزه کردن، تأمل پذیرش و تأویل پذیر کردن انیمیشن اقتباسی.
- همان طور که بیان شد، یکی از مراحل کار اقتباس ممکن است، خلاصه کردن و یا گسترش متن اولیه باشد. تغییراتی که در اقتباس از یک اثر ادبی صورت می‌گیرد، بسته به نوع منبع که می‌تواند یک داستان کوتاه و یا یک داستان بلند باشد، در جهت تلخیص و یا گسترش داستان و تبدیل آن به نوشته‌ای برای ادب دراماتیک انجام می‌گیرد. اگر بیان تمام جزئیات یک داستان بلند ادبی در یک اثر دراماتیک ممکن نباشد، اقتباس‌گر با حفظ پیام و محتوای اصلی داستان و بیان مطالب و رویدادهای اساسی، اقدام به حذف قسمت‌های غیرضروری می‌کند. تلخیص، به طور کلی به دو صورت انجام می‌پذیرد:
- تلخیص وفادار به متن
 - تلخیص آزاد
- در تلخیص وفادارانه، تغییر ساختار اساسی افسانه و یا دخل و تصرف در رویدادها و یا اجزای آن جایز نیست. در این روش تلخیص‌کننده با در نظر گرفتن هدف و پیام افسانه و حفظ ساختار اولیه، به طور واضح به بیان حوادث افسانه می‌پردازد. در تلخیص آزاد، تغییر در تقدم و تأخر حوادث یا ساختار افسانه مجاز می‌باشد. اقتباس‌کننده می‌تواند براساس ضرورت‌های کار و یا سلیقه فردی، تغییرهای مورد نظر خود را اعمال کند. بهتر است در این نوع تلخیص، رابطه علیت میان رویدادهای انتخاب شده، نظم و ترتیب بیان وقایع و حوادث افسانه و نیز حفظ نظم و ساختار محکم داستان رعایت شود. البته اقتباس‌گر می‌تواند بدون آسیب زدن به ایده اصلی و با حفظ منطق درونی افسانه، ترتیب وقایع را تغییر دهد و یا قسمت‌هایی را حذف نماید.
- در تلخیص یک اثر ادبی معمولاً به نکته‌هایی توجه می‌شود، از جمله: مشخص کردن دیدگاه‌های فکری و اعتقادی نویسنده اثر اصلی، مطابقت داشتن اثر انتخابی با دیدگاه‌های تلخیص‌کننده، ارزش مضمون و درون‌مایه اثر انتخابی، رعایت ایجاز و اختصار در بیان رویدادهای داستان، حفظ ساختار و وحدت عناصر داستان، حذف جزئیات و یا رویدادهای جانبی. تلخیص یک اثر ادبی باید طبق اصول و مراحل مشخصی انجام گیرد. این مراحل عبارتند از:
- مشخص کردن هدف تلخیص با توجه به نکاتی از جمله پیام و نقاط اوج و فرود داستان.

- مشخص کردن پیام داستان با در نظر گرفتن انگیزه‌های فکری و بینش‌های شخصی و هنری نویسنده.
- تعیین موضوع و شخصیت‌های اصلی و این که داستان در مورد چیست؟
- تعیین حوادث و رویدادهای مهم داستان و ارتباط میان آن‌ها.
- حفظ روابط علی و معلولی رویدادهای مهم داستان، برای پیشبرد سیر داستانی.
- پیراستن حواشی، حذف جزئیات و حوادث کم اهمیت.
- ارائه ی یک پایان محکم و مستدل برای پایان داستان است با دنبال کردن مسیر طبیعی و عقلانی حوادث.
- مطالعه و پیرایش نهایی نوشته و حذف و یا تکمیل قسمت های زاید و نامعلوم.
- حال اگر داستان انتخابی برای اقتباس بسیار کوتاه باشد، نویسنده، ناچار به گسترش یا بسط و توسعه داستان کوتاه است. این گونه داستان‌ها، در واقع به عنوان طرح اولیه برای تولید اثر نمایشی محسوب می شوند، که این طرح باید توسعه، پرداخت و تکمیل شود. مراحل بسط و گسترش داستان کوتاه شامل موارد زیر است:
- ایجاد موقعیت‌های زمانی و مکانی لازم و ایجاد فضاهای مناسب برای خلق رویدادهای داستان.
- خلق شخصیت های اصلی و فرعی داستان، بیان ویژگی‌های فکری و روحی این شخصیت‌ها و همچنین مشخص کردن هماهنگی‌ها و تضادهای میان آن‌ها.
- ساخت رویدادهای فرعی داستان از طریق کنش میان شخصیت‌های اصلی و فرعی داستان.
- اضافه کردن گفتگوها، رفتارها و حالت‌های جدید به داستان متناسب با رویدادهای جدید.
- ساخت رویدادهای جدید همراه با رعایت رابطه علیت میان حوادث داستان و ضبط وحدت و انسجام ساختار داستان.

۶. موانع اقتباس

بنا بر آنچه تاکنون بیان شد، افسانه‌های ایرانی، به دلیل برخورداری از ساختار منسجم، روایت مستقیم، درون‌مایه‌های ارزشمند، همراه با حوادث و رویدادهای تصویری، قابلیت اقتباس و تطابق برای تبدیل به یک انیمیشن جذاب با ساختاری قوی را دارا هستند. گر چه «به سبب اختلاف در ساختار متفاوت متن و تصویر، همیشه مشکلاتی در برابر اقتباس از آثار ادبی و چگونگی تبدیل زبان این دو به یکدیگر وجود دارد؛ چرا که ابزار بیان و نوع ارتباطی که این دو مقوله با مخاطبان خود ایجاد می‌کنند، متفاوت است و در تبدیل شدن به یکدیگر با دشواری‌هایی روبه‌رو می‌شوند.» (پورشبانان و عبدی، ۱۳۹۲: ۲۹۳). بنابراین، در صورت وجود عناصر و ویژگی‌های دراماتیک در یک افسانه، می‌توان با شناخت و تقویت این عناصر و با استفاده از شیوه‌هایی مانند اقتباس، یک انیمیشن موفق و ماندگار را بر مبنای اصول نگارش فیلمنامه انیمیشن خلق کرد. «یک قصه را دراماتیزه کردن یعنی از امتیازات و خواص بالقوه نمایشی آن استفاده کردن و کمبودها و نواقص آن را از بین بردن، در یک شکل و شیوه نمایشی نو یا کهنه. اما بعضی از قصه‌ها از نکات و امتیازات خاصی که بشود آن را نمایشی کرد و یا از عوامل بالقوه‌ای که بشود آن را در قالب شکل و شیوه نمایشی بیان کرد، برخوردار نیستند.» (کرم رضایی، ۱۳۸۳: ۵۴). مهم‌ترین موانعی که ممکن است بر سر اقتباس از قصه‌ها و افسانه‌ها وجود داشته باشد، عبارتند از:

- عدم شناخت و آگاهی اقتباس‌گران از ظرفیت‌ها و قابلیت‌های دراماتیک ادبیات کهن.
- ناتوانی نویسندگان در از بین بردن فاصله زبانی افسانه و انیمیشن.
- وجود پیرنگ‌های سست و یا نبود رابطه علی در بسیاری از حوادث افسانه.

- موانع اخلاقی موجود در برخی از افسانه‌ها.
- شیوه روایتی قصه در قصه افسانه‌های ایرانی و عدم پیروی از الگوی ارسطویی معرفی، درگیری و گره گشایی.

۷. نتیجه گیری

با توجه به قابلیت‌ها و داشته‌های دراماتیک و بصری افسانه‌ها، از جمله درون‌مایه‌های جذاب، وقایع اعجاب‌انگیز، شخصیت‌ها و موجودات خیالی، گره‌افکنی‌ها و کشمکش‌ها، نویسندگان بسیاری در سراسر جهان، با بهره‌گیری از شیوه‌هایی مانند اقتباس، تلاش کرده‌اند آثاری موفق و تأثیرگذار را ارائه دهند و در این راه موفق نیز بوده‌اند. اقتباس بازگرداندن و بازسازی شکل هنری به شکل ساختاری جدید است. برای رسیدن به این هدف، استفاده از هنر انیمیشن به عنوان ابزاری برای انتقال این مبانی ملی و فرهنگی به دلیل کاربردها و قابلیت‌های خاص آن بسیار اهمیت دارد. اقتباس از افسانه‌ها نیازمند بازاندیشی، بازساخت و درک ویژگی‌های بارز و شاخص افسانه‌ها است.

در آثاری که از قابلیت تطبیق و آداپته شدن برخوردارند، حفظ بن‌مایه‌های اصلی و محوری اثر اولیه الزامی است و آداپته شدن نباید به جعل و استحاله اثر بیانجامد. هنگامی می‌توان یک اثر هنری را اقتباس نامید که اثر خلق شده، یک اثر هنری جدید در امتداد و ادامه اثر هنری‌ای باشد که در گذشته خلق شده است و همچنین سه شرط ذکر شده برای اقتباس، یعنی اخذ کردن، تبدیل از ساختاری دیگر و سازگاری با محیط خلق شده جدید را دارا باشد. تولیدکنندگان آثار انیمیشن، برای اقتباس از افسانه‌ها و تولید آثار خود، می‌توانند از سه شیوه اقتباس بهره ببرند: اقتباس آزاد یا قیاسی، اقتباس وابسته یا وفادارانه، اقتباس بسیار وابسته یا لفظ به لفظ. بسیاری از انیمیشن‌های موفق، آثاری هستند که مؤلفان آن‌ها از روشی بینابین این سه شیوه استفاده کرده‌اند. به هر حال اقتباس یک فن است که اگر این فن کشف نشود و بر آن تمرین صورت نگیرد، همواره اقتباس‌های ما از متون کهن در مرز اثری دراماتیک، باقی خواهد ماند.

منابع

۱. آرامی، مریم و همکاران، «پژوهشگران از ادبیات نمایشی می‌گویند: نظرخواهی: دشواری‌های برقراری ارتباط ادبیات داستانی و نمایشی»، نمایش، مرداد و شهریور، شماره ۱۱۹ و ۱۲۰، صص ۳۶-۳۲، ۱۳۸۸.
۲. ارجمند، مهدی، منشأ تولد متن دراماتیک، تهران، حوزه هنری، ۱۳۷۸.
۳. اکبرلو، منوچهر، اقتباس ادبی برای سینمای کودک و نوجوان، تهران: انتشارات بنیاد سینمای فارابی، ۱۳۸۴.
۴. بلاند، جونل.ک، بازآفرینی صحنه‌هایی از ادبیات کلاسیک، ترجمه شبیم میرزین الدین، تهران: سروش، ۱۳۸۴.
۵. پورشبانان، علیرضا؛ عبدی، مهدی، «نگاهی به تاریخچه اقتباس سینمایی از متون کلاسیک ادبیات فارسی»، هفتمین همایش پژوهش‌های زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه هرمزگان، ۱۳۹۲، صص ۳۰۳-۲۹۳، ۱۳۹۲.
۶. جهازی، بدری، «اقتباس از افسانه‌های حماسی شاهنامه»، فصلنامه فرهنگ مردم ایران، شماره ۳۳، تابستان، صص ۷۱-۵۳، ۱۳۹۲.
۷. جهازی، ناهید، «شیوه‌های تبدیل افسانه به انیمیشن»، فصلنامه فرهنگ مردم ایران، شماره ۲۴، بهار، صص ۴۰-۳۳، ۱۳۹۰.

۸. حنیف، محمد، *قابلیت‌های نمایشی شاهنامه*، انتشارات سروش و مرکز تحقیقات، مطالعات و سنجش برنامه‌ای: تهران، ۱۳۸۹.
۹. خطایی، سوسن، «نقش فرهنگ و هنر ایران بر اقتباس ادبی در فیلم‌های پویانمایی ایران»، *جلوه هنر*، تابستان، شماره ۶ (دوره جدید)، صص ۱۴-۵، ۱۳۹۲.
۱۰. خیری، محمد، *اقتباس برای فیلمنامه*، تهران: سروش، ۱۳۸۹.
۱۱. سینگر، لیندا، *فیلمنامه اقتباسی*، ترجمه عباس اکبری، چاپ اول، انتشارات نقش و نگار: تهران، ۱۳۸۰.
۱۲. فیلد، سید، *مبانی فیلمنامه‌نویسی*، ترجمه سید جلیل شاهی لنگرودی، چاپ دوم، انتشارات سوره مهر: تهران، ۱۳۹۳.
۱۳. قهرمانی، محمد باقر؛ ثمینی، نغمه، «سینمای اقتباسی»، *هنرهای زیبا*، دوره ۷، صص ۱۰۹-۱۰۵، ۱۳۷۹.
۱۴. کرم رضایی، رضا، «یادداشت‌هایی درباره تبدیل قصه به نمایشنامه»، *فصلنامه هنر*، شماره ۶۱، صص ۵۴-۴۹، تهران، ۱۳۸۳.
۱۵. کریولن، ریچارد، *چگونه از هر چیزی فیلمنامه اقتباس کنیم؟*، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۹۰.
۱۶. میرزاپور، بهنام، «اقتباس ادبی در ادبیات دراماتیک»، *روزان*، شماره ۳۴۱۷، صص ۷-۷، ۱۳۹۰.
۱۷. میرشاه ولد، مینو، «در باب هنر اقتباس»، *نمایش*، مرداد و شهریور، صص ۲۱-۱۹، ۱۳۸۸.
۱۸. وود، دیوید و همکاران، «اقتباس نمایشی از کتاب‌های کودکان»، *صحنه*، پاییز، صص ۱۲-۱۰، ۱۳۸۸.



انجمن علمی زبان و ادبیات فارسی