

واکاوی الگوهای اقتباسی انیمیشن‌های کوتاه برگزیده ایران و جهان

رضا سربخش^۱

دانشجوی دکترای مطالعات رسانه رادیو و تلویزیون، گروه رادیو و تلویزیون، دانشکده تولید رادیو و تلویزیون، دانشگاه صداوسیما، تهران، ایران

چکیده

یکی از بهترین راه‌های انتقال اندیشه‌ها و مفاهیم فرهنگی موجود در ادبیات غنی هر کشوری برای مخاطبین، اقتباس در هنرهای نمایشی است. از بین هنرهای نمایشی، انیمیشن به‌عنوان یکی از خیال‌انگیزترین هنرهای شکل‌گرفته در قرن بیستم موفق شده محبوبیت زیادی را بین مخاطبان به دست آورد. تولیدات انیمیشنی دنیا به سه دسته کوتاه، سینمایی و تلویزیونی تقسیم می‌شوند و از این بین، آثار کوتاه زیادی در حوزه اقتباس است. نگارنده در پی این هدف است که ظرفیت‌های موجود در انیمیشن کوتاه برای اقتباس چه بوده و چه الگوهایی نزد هنرمندان تولیدکننده وجود دارد؟ این پژوهش با ماهیت توصیفی تحلیلی و ابزار مطالعه و گردآوری منابع مختلف (آرای اقتباس‌سندرز، واگنر و دادلی اندرو) و تحلیل انیمیشن‌های برگزیده چهار جشنواره معتبر ژاپن، تهران، فرانسه و آمریکا در طی ده سال اخیر، به مهم‌ترین انیمیشن‌های کوتاه اقتباسی می‌پردازد و الگوهای شکل‌گرفته در بین هنرمندان را مورد واکاوی قرار می‌دهد. یافته‌ها نشان از آن دارد که انیمیشن‌های کوتاه، ظرفیت‌های منحصر به فردی را برای ارتباط با مخاطب عصر حاضر در مسیر انتقال ادبیات دارند. چهار الگوی اصلی اقتباس انیمیشن‌های کوتاه عبارت است از: انیمیشن کتاب، انیمیشن وابسته، انیمیشن نیمه‌وابسته و انیمیشن الهام‌گرفته. وفادارترین نوع اقتباس در نوع انیمیشن کتاب مطرح شده و تجربی‌ترین نوع انیمیشن کوتاه چه از لحاظ فرم و چه محتوا در حوزه انیمیشن‌های الهام‌گرفته خلاصه می‌شوند. بهتر است سیاست‌گذاران و مدیران در دو مسیر اول به سراغ اقتباس از منابع مختلف در حوزه انیمیشن کوتاه رفته تا مخاطبین بیشتری به‌ویژه کودکان و نوجوانان را با ادبیات ایران آشتی دهند.

کلیدواژه‌ها: اقتباس، انیمیشن کوتاه، ادبیات، دادلی اندرو، جشنواره انیمیشن تهران

^۱ rezasarbakhsh@yahoo.com

مقدمه

انسان‌ها از دیرباز، علاقه خاصی به شنیدن روایت‌های داستانی و قصه‌گویی داشتند. ادبیات به‌عنوان یکی از اصلی‌ترین هنرهای شکل‌گرفته در طول تاریخ بشر، ارتباط ویژه‌ای با مخاطبان داشته و همواره جزو لاینفک زندگی هر فردی بوده است. با رشد تکنولوژی و پدیدآمدن هنرهای دیگر، استفاده از ادبیات به‌عنوان یکی از اصلی‌ترین منابع تولید و تأثیرگذاری و جذب مخاطب برای هنرهای دیگر قرار گرفت. حوزه‌های نمایشی چون سینما و تئاتر از محبوب‌ترین هنرهایی بودند که با ادبیات پیوند ویژه‌ای برقرار کردند و مقوله‌ای را به‌طور جدی‌تر، تحت عنوان اقتباس به هنر دنیا افزودند. قدیمی‌ترین تعامل ادبیات و سینما، اقتباس است. این واژه در ترجمه با تعبیر «اقتباس ادبی» شناخته می‌شود که هدف آن بیان داستان برگرفته از منابع گوناگون ادبی به زبان روایی سینما است. (حیاتی، قندی و آل سید، ۱۳۹۴: ۱۵) خیری در کتاب خود اقتباس را هنر خلاقانه تبدیل بن‌مایه‌های نظام نشانه‌ای متن ادبی به نظام تصویری می‌داند؛ از نخستین روزهای تولد هنر هفتم، ادبیات از پشتوانه‌های قوی و کارآمد سینما به حساب می‌آمده که تنها به وام‌گرفتن مضامین، بن‌مایه‌ها و پی‌رنگ‌های داستانی محدود نمی‌شود؛ بلکه در ساحت‌های مختلفی نظیر شخصیت‌پردازی و فنون روایی هم قابل‌اتکاست (خیری، ۱۳۸۴: ۴۸).

در بین گونه‌های شکل‌گرفته در حوزه‌های نمایشی سینما، انیمیشن یکی از مهم‌ترین قالب‌هایی است که با استقبال گسترده مخاطبین به‌ویژه کودکان و نوجوانان روبه‌رو شده است. اکنون پر فروش‌ترین فیلم‌های سینمایی دنیا یا خود انیمیشن هستند یا از انیمیشن برای تولید خود بهره برده‌اند. یکی از مهم‌ترین دلایل موفقیت قالب انیمیشن تأثیر هنر تصویرسازی بر اساس خیال در این نوع تولیدات است. «از کودکان خردسال و انسان‌های ساده‌اندیش ابتدایی تا متفکران و اندیشمندان و شاعران، همه تحت‌تأثیر هنر پندارنمایی^۱ بوده و هستند و بسیاری از آثار عظیم ادبی جهان، اعم از داستان‌های کودکانه، قصه‌ها و افسانه‌ها، آفرینش شخصیت‌های خارق‌العاده و شگفت‌انگیز ادبیات عامیانه و کلاسیک حاصل همین تخیلات ذهن پویای بشر است» (علمداری، ۱۳۸۵: ۱۴۰).

امروزه بسترهای مناسبی برای انتقال ادبیات کهن به نسل‌های مختلف به‌ویژه کودک و نوجوان فراهم شده است تا پاسخ‌گوی علایق، کنجکاو‌ی‌ها و نیازهای آنان باشد (جلالی و پورخالقی، ۱۳۹۲: ۲). بازآفرینی و بازگویی داستان‌های شکل‌گرفته در ادبیات کودک و نوجوان باهدف انتقال مفاهیم و اندیشه‌های نهفته در این آثار غنی

در قالب‌های متفاوتی چون انیمیشن باعث تأثیرگذاری حداکثری بر ذهن مخاطبان به‌ویژه کودکان و نوجوانان می‌شود. «قالب انیمیشن مانند سینما هنر تصویر در حرکت است و در ساختار بیانی خود از دستور زبان سینما پیروی می‌کند» (ایراندوست، ۱۳۹۰: ۸۰)؛ با این برتری است که می‌تواند با قدرت خیال‌انگیزی و تخیل خود دست به خلق صحنه‌های جذاب شکل‌گرفته در ادبیات هر سرزمینی زده و مخاطبین را سوار بر بال‌های پندار خود همچون متون ادبی به نقاط مختلف ببرد. انیمیشن هنری است که جدا از جنبه سرگرمی و جذابیت، قابلیت فراوانی در استفاده از ساختار افسانه و ارائه آن در چشم‌اندازی جدید دارد. در طرف دیگر افسانه‌ها و ادبیات کهن نیز بخش گسترده‌ای از فرهنگ و هنر سرزمین ایران هستند و به‌دلیل برخورداری از انسجام و گیرایی زیاد و نیز عناصر و ویژگی‌های ساختاری مناسب، دست‌مایه مناسبی برای خلق یک اثر انیمیشن هستند (بنی اسدی و دیگران، ۱۳۹۷: ۲۰۴). در بین فرمت‌های تولیدی انیمیشن اقتباسی از لحاظ زمان و مخاطب، آثار سینمایی، تلویزیونی و کوتاه نقش مهمی را در تولید روایت‌ها ایفا می‌کنند و بسیاری از نویسندگان حوزه انیمیشن با مطالعه منابع ادبی مختلف، آن‌ها را برای مخاطبان کودک و نوجوان و حتی بزرگسال اقتباس کرده و به موفقیت‌های زیادی دست پیدا کرده‌اند.

در ایران نیز، مقوله اقتباس در حوزه انیمیشن با آثار کوتاه، از همان روزهای نخستین این صنعت جریان گرفت. کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان به‌عنوان یکی از جدی‌ترین مراکز آموزشی و تولیدی دست به خلق آثار انیمیشنی بر اساس منابع ادبی کهن زد و این مسیر به‌مرور در قالب‌های دیگر نیز تعمیم یافت. «به‌دلیل نزدیکی برخی از ویژگی‌های پویانمایی و ادبیات، اقتباس‌های ادبی از متن داستان‌ها، شعرها، افسانه‌های کهن، ضرب‌المثل‌ها، نغمه‌ها و داستان‌های فولکلور یا عامیانه ایرانی برای هنرمندان به‌راحتی میسر شد» (خطائی، ۱۳۹۰: ۹). مسیری که در سال‌های متمادی بر اساس همکاری ادبیات و انیمیشن شکل گرفت در طول زمان دستخوش تغییرات زیادی شد تا جایی که در برخی سال‌ها بسیار کم‌رنگ شد و طرفداران ایده‌های غیر اقتباسی به سمت‌وسوی دیگری برای تولید آثار رفتند؛ با اینکه در بسیاری از تولیدات انیمیشنی دنیا به‌ویژه آثار کوتاه، تعداد تولیدات اقتباسی با حمایت نهادهای مختلف افزایش یافت تا فرهنگ غنی موجود در گذشته در یک قالب نوین به نسل حاضر انتقال پیدا کند.

اهمیت حوزه اقتباس در تولیدات انیمیشنی به‌ویژه آثار کوتاه، نگارنده را به این سمت هدایت کرد تا در قرن جدید شمسی به تبیین این مسیر مهم برای مدیران، مخاطبان

و هنرمندان این قالب پردازد. ظرفیت‌های متون ادبی ایران در زمان‌های مختلف به قدری گسترده است که قدرت روایت آن‌ها بر هیچ مخاطبی پوشیده نیست؛ اما هدایت آن‌ها به تولیدات بصری در عصر حاضر به‌ویژه انیمیشن‌های کوتاه نیازمند یک نگاه ویژه و جامع‌تر است؛ نگاهی که در سال‌های اولیه خوب شروع شده اما اکنون کمرنگ شده است. بر همین اساس این پژوهش می‌کوشد تا مهم‌ترین رویه‌های شکل‌گرفته در تولیدات انیمیشن کوتاه اقتباسی کشور را در تطبیق با مهم‌ترین آثار دنیا مورد بررسی و واکاوی قرار دهد؛ به این امید که بتوان مخاطبین نسل حاضر به‌ویژه کودکان و نوجوانان و حتی بزرگسالان را به سمت آشتی بیشتر با ادبیات فاخر کشور هدایت کرد.

پیشینه پژوهش

پیوند هنر ادبیات با هنرهای دیگر همواره یکی از موضوعات و دغدغه‌های اصلی هنرمندان و پژوهشگران در طول تاریخ به شمار می‌رفته است. از نخستین روزهای شکل‌گیری هر هنری به‌ویژه هنر سینما و انیمیشن، منابع ادبی نقش مهمی را در تولیدات رسانه‌ای ایفا می‌کردند و به همین دلیل تعداد پژوهش‌های متعددی را می‌توان در حوزه‌های نمایشی و سینمایی در تعامل با ادبیات و حوزه اقتباس یافت. انیمیشن‌ها نیز با توجه به ویژگی‌های خود از همان روزهای نخست، با ادبیات، به‌ویژه آثار کودک و نوجوان، مانوس شده و به تولیدات اقتباسی روی آوردند. جهازی مطرح می‌کند که «در این قالب هنری می‌توان از ساختار افسانه‌ها به‌فراوانی استفاده کرد. به عبارت دیگر، 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).

مطالعات مربوط به اقتباس و رسانه‌های متحرک در بین پژوهشگران داخلی شامل کتب و مقالات متعددی در دسته‌های متفاوت است. عده‌ای همچون شهباز مرادی کوچکی (۱۳۶۸)، محمد خیری (۱۳۶۸)، منوچهر اکبرلو (۱۳۸۴)، محمدعلی صفورا (۱۳۸۶)، کریم سربخش (۱۳۸۷)، محمدعلی فرشته حکمت (۱۳۹۰)، علیرضا پورشبانان (۱۳۹۲) و... به کلیت تعامل اقتباس و رسانه‌های تصویری سینما و انیمیشن پرداخته‌اند. در دسته‌بندی دوم، بسیاری از پژوهشگران همچون محمدعلی صفورا و همکاران (۱۳۹۰)، غلامعلی فلاح و اعظم برامکی (۱۳۹۳)، ناصر و لاله مقدم (۱۳۹۳)، طیبه پرتوی راد (۱۳۹۴)، علیرضا پورشبانان (۱۳۹۵)، امیرحسین و علیرضا پورشبانان (۱۳۹۸) بتول موسوی و لاله آتشی (۱۴۰۰)، احمد سفلیی و رضا سربخش (۱۴۰۰)

تلاش دارند تا ظرفیت‌های موجود در یک اثر داستانی را برای تبدیل شدن به انیمیشن مورد بررسی قرار دهند. در دسته سوم بسیاری از محققین همچون زهرا حیاتی (۱۳۸۳)، محسن دامادی (۱۳۹۲)، حمیدرضا رحمت‌جو (۱۳۹۲)، زهرا حیاتی و دیگر نویسندگان (۱۳۹۴)، سیاوش گلشیری و نفیسه مرادی (۱۳۹۵)، زینب بنی اسدی و دیگران (۱۳۹۷) تلاش کرده‌اند تا در یک مطالعه تطبیقی میان آثار تولیدشده (رئال و انیمیشن) و متن ادبی به مقایسه و بررسی دست بزنند.

در بین پژوهش‌های ذکرشده میزان منابع اقتباس انیمیشن از منابع ادبی نسبت به اقتباس‌های سینمایی بسیار کمتر است. در این بین، قالب‌های انیمیشن کوتاه و آثار تلویزیونی نسبت به آثار سینمایی نیز مورد توجه پژوهشگران قرار نگرفته و تنها به یک پژوهش در این بحث می‌توان به‌طورجدی اشاره کرد. سوسن خطائی در مقاله خود در سال ۱۳۹۰، با نام *نقش فرهنگ و هنر ایران بر اقتباس ادبی در فیلم‌های پویانمایی ایران*، به مطالعات کلی روند اقتباس در انیمیشن‌ها پرداخته اما توجه بیشتری نسبت به سایر مقاله‌ها به آثار کوتاه در سال‌های قدیم این صنعت دارد. بر همین اساس این پژوهش با رویکرد آثار کوتاه در دهه حاضر به تبیین تعامل و ظرفیت‌های انیمیشن کوتاه برای اقتباس آثار ادبی می‌پردازد.

روش پژوهش

این پژوهش با رویکرد توصیفی-تحلیلی و با مطالعه منابع مختلف و تحلیل محتوای کیفی انیمیشن‌های برتر ایران و دنیا در جشنواره‌های معتبر، تلاش دارد تا مسیرهای تبیین‌شده اقتباس انیمیشن کوتاه و ادبیات در ایران و دنیا را شناسایی کرده و بر اساس مخاطب کودک و نوجوان دسته‌بندی کند. شناخت این مسیرهای شکل‌گرفته در دنیا به مدیران و سیاست‌گذاران و هنرمندان امر رسانه و هنر کمک می‌کند تا از ظرفیت‌های ادبیات و انیمیشن در عصر حاضر استفاده بیشتری کرده و به یک الگوی تولیدی مطلوب برسد. بازه تولیدات انیمیشنی کوتاه اقتباسی ایران و دنیا مربوط به دهه اخیر (نود شمسی) بر اساس جشنواره‌های معتبر انسی،^۲ اسکار،^۳ هیروشیما^۴ و جشنواره پویانمایی تهران است.

اقتباس

لغت اقتباس از ریشه کلمه «قبس» به معنای برگرفتن پاره‌ای آتش، نور یا روشنایی است و به عبارت دیگری به فایده گرفتن نیز تعبیر شده است (فرهنگ دهخدا). این کلمه طبق فرهنگ‌نامه واژگان آکسفورد نیز چنین معنی شده است: فیلم، نمایش یا کتابی که بر اساس بخش به‌خصوصی از یک اثر باشد که برای یک حالت جدید مورد

تغییر واقع شده باشد (Oxford، ۲۰۱۲: ۱۶). در طول فرایند اقتباس همیشه دو منبع اصلی وجود داشته است: نخست منبع مورد اقتباس و دوم اثر متولدشده. این دو اثر در هر رسانه‌ای با یکدیگر ارتباط داشته و این نوع ارتباط بر اساس فنون اقتباس به نظر نویسندگان مختلف متفاوت است.

فن اقتباس در حوزه‌های مختلف هنری قابلیت تعمیم دارد. در این فرایند، بازسازی و بازآفرینی تازه‌ای از یک شکل هنری انجام شده تا منجر به خلق اثر جدیدی شود. این اثر هنری جدید در هر زمانی از تاریخ می‌تواند برای مخاطبین خود حائز اهمیت باشد. سنجری مطرح می‌کند که «ساده و نو کردن آثار کهن ضروری است تا نسل‌های جدید از سرمایه‌های فکری و فرهنگی نسل‌های قدیم بهره‌مند شوند؛ در غیر این صورت گسیختگی فرهنگی و ادبی پیش خواهد آمد و این بزرگترین خسارت به ملتی است که ریشه در اعماق تاریخ دارد» (سنجری، ۱۳۸۵: ۴۴). سه روند کلی اقتباس شامل گرفتن منبع اصلی، تبدیل به شکل جدید و سازگاری شکل تازه با محیط جدید می‌شود.

مریم جلالی به نقل از جولی سندرز^۵ در کتاب *اقتباس و تصاحب* (۲۰۰۶) مطرح می‌کند که اقتباس قلمرو وسیعی دارد و انواع اقتباس محدود نیست. توصیف متن^۶، دگرنگری متن^۷، استفاده از مواد متن^۸، ادامه دادن متن سابق^۹، دگرسازی متن^{۱۰}، تقلید محتوایی^{۱۱}، تقلید ادبی^{۱۲}، دزدی طنزآمیز شاعرانه^{۱۳}، جعل متن^{۱۴}، تعبیر هجوآمیز^{۱۵}، بهاگذاری مجدد^{۱۶}، بازبینی^{۱۷}، بازنویسی^{۱۸} و... همگی از انواع اقتباس هستند (جلالی و پورخالقی، ۱۳۹۲: ۳ و Sanders: ۲۰۰۶: ۱۸).

اقتباس به‌طور کلی به دو شیوه انجام می‌پذیرد: اقتباس آزاد و اقتباس بسته. در اقتباس آزاد نویسندگان با توجه به کلیت پیش‌اثر متنی را می‌پروراند و ارائه می‌دهد و به شیوه نگارش پیش‌اثر توجهی ندارد. اقتباس آزاد از متون ادبی در ادبیات کودکان و نوجوانان شکل‌های مختلفی دارد. مانند بازنگری، وام‌گیری از عناوین، بازآفرینی و آمیغ‌نویسی. در اقتباس بسته نویسندگان می‌کوشد تا پیش‌اثر را ابزار و ملاک اصلی کار خویش در ارائه اثر جدید قرار دهد. او ظاهراً قسمت‌های بیشتری از عناصر پیش‌اثر را در متن جدید حفظ می‌کند و ساختار عمده رویدادها و شخصیت‌های مهم پیش‌اثر را نگه می‌دارد. انواع اقتباس بسته بازنویسی، گزیده‌نویسی، تلخیص و تصویرگری است (جلالی، ۱۳۹۳: ۳۹).

واگنر در حوزه تئاتر و ادبیات نیز اعتقاد به سه نوع شیوه اقتباس دارد:

۱. انتقال:^{۱۹} در این روش، یک قصه بدون کمترین تغییر بسیار آشکار به روی صحنه می‌رود.

۲. تفسیر:^{۲۰} در این فرایند، تغییراتی به صورت آگاهانه (عمد) یا ناآگاهانه (غیر عمد) در خط داستانی اصلی ایجاد می‌شود. هدف این اقتباس میانه‌روی است یعنی نه وفاداری صرف و نه فاصله گرفتن از اصل متن.

۳. قیاس:^{۲۱} در این شیوه نویسنده به طور عمدی تلاش دارد از منبع اصلی فاصله بگیرد و نمایشنامه‌نویس، کار کاملاً جدید و متفاوتی نسبت به نسخه اصلی خلق می‌کند (Wagner, ۱۹۷۵:۲۲۲).

هنر هفتم و اقتباس

سینما به‌عنوان هنر هفتم در قرن بیستم از روزهای نخستین شکل‌گیری خود وابستگی کاملی به حوزه ادبیات داشت و فن اقتباس از اصلی‌ترین فنون نویسندگان در روزهای اولیه تولید آثار صنعتی بود. «سینما و ادبیات به‌عنوان دو رسانه مستقل هنری دارای امکان‌های بالقوه فراوانی هستند که در بعضی موارد این امکان‌ها با یکدیگر دارای وجوه مشترک می‌شود» (خیری، ۱۳۸۴:۶۶).

پژوهشگران، نویسندگان و نظریه‌پردازان زیادی در حوزه ادبیات و سینما به‌ویژه فنون اقتباس نظریات متفاوتی را نقل کرده‌اند. عمده این نظرات به دو دسته اصلی تقسیم می‌شدند: اول کسانی که موافق فرایند اقتباس بودند (افرادی چون لیندا سیگر،^{۲۲} لیندا هاچن^{۲۳} و...). این اشخاص، آثار اقتباسی را همچون یک هنر جدید برای مخاطبان متفاوت قلمداد می‌کردند و روش‌های مختلفی برای اقتباس مطرح می‌کردند. دسته دوم کسانی بودند که با فرایند اقتباس سازگاری زیادی نداشتند و این امر را در جهت ضد مطالعه کتاب تلقی می‌کردند. این دسته از مخالفان طبق تاریخ سینما در زمانی به وجود آمدند که «آثار سینمایی اقتباسی ضعیفی تولید شدند و محققان این آثار را «سینمای ضعیف» یا «سینمای غیر سینمایی» دانسته‌اند و آن‌ها را فاقد ارزش تلقی کرده‌ند. اما در نیمه دوم قرن بیستم، ۶۷ درصد از جوایز بهترین فیلم‌های آکادمی علوم و هنرهای سینمایی به اقتباس‌های ادبی تعلق گرفت» (Segar, ۱۹۹۲:۷۷).

در این بین، نظرات دو منتقد سینما یعنی آندره بازن^{۲۴} و بلا بلاژ^{۲۵} نیز قابل تأمل است. بازن از افرادی بود که اعتقاد به رعایت شکل- زبان نسبت به متن ادبی در سینما داشت. اما بلاژ معتقد به این امر نبود و پیشنهاد می‌کرد که در سینما از کارهای ادبی متوسط اقتباس شود؛ چراکه این دسته آثار احتمالاً امکانات بیشتری برای بدل شدن به فیلم دارند (اندرو، ۱۳۸۴:۱۵۲). اما باید در نظر داشت که کیفیت

یک اثر اقتباسی نباید به متن خود اثر وابسته بوده یا این مسیر بالعکس رخ دهد. کارتمل و همکاران در این باره مطرح می‌کنند:

«رابطه بین یک فیلم و یک اثری که از آن اقتباس شده است، اعم از قصه کوتاه یا بلند (رمان، اثر نمایشی - کمدی یا تراژدی) و یک متن توصیفی یا روایتی، هر چه که باشد، رابطه‌ای متأخر است که باید در بررسی‌ها و ارزشیابی‌های هنری یک فیلم کاملاً به آن توجه شود. به عبارت دیگر، قضاوت خوب و بد در مورد یکی از این‌ها، نباید قضاوت درباره دیگری را محدود یا مشروط سازد. به‌عنوان مثال فیلم‌های بسیاری بوده‌اند که با وجود آنکه منشأ آفرینش آن‌ها، آثار باارزش ادبی بودند، خود فیلم‌ها دارای کمترین ارزش سینمایی نبودند و در عوض فیلم‌های بسیاری از روی آثار متوسط ادبی تهیه شده‌اند که توانسته‌اند بهترین ارزش‌های سینمایی و هنری را برای خود کسب کنند» (Cartmell, ۲۰۰۸: ۲).

دادلی اندرو^{۲۶} از مطرح‌ترین پژوهشگران ادبیات و سینما، در مقاله «بنیان اقتباس» به سه وضعیت کلی می‌رسد:

وامگیری:^{۲۷} بازتولید امری ماهوی از متن اصلی در سینما است. نوعی تقلید مکانیکی که باعث تبدیل دال‌های کلامی به دال‌های سینمایی می‌شود و روح کلی اثر را می‌سازد تا جزئیات روایی و شخصیت‌پردازی و سایر عناصر تشکیل‌دهنده متن اصلی. تلاقی:^{۲۸} در این شیوه فحوای کلی و خصوصیات منحصر به فرد متن اصلی به گونه‌ای حفظ می‌شود که متن اصلی از متن اقتباسی متمایز باشد. در واقع فیلمساز برای خلق اثر خود فقط قسمت‌هایی از متن اصلی را به کار می‌گیرد. از این منظر، تلاقی موارد اشتراک متن اصلی با متن اقتباسی است.

وفاداری و تبدیل:^{۲۹} اندرو این فن را از جمله متداول‌ترین و خسته‌کننده‌ترین فرایندهای مربوط به اقتباس می‌داند. در این روش، سینماگر روح و احساس متن ادبی را بر اساس قانون وفاداری در بازتولید فیلم خود نگه می‌دارد. وفاداری قصد به تصویرکشیدن ظاهر و روح متن اصلی^{۳۰} را دارد و بازتولید سینمایی عین به عین متن اصلی است. فیلم، منبع موثق برای مقایسه با متن اصلی در این نوع اقتباس است (چکیده اندرو، ۱۳۸۲).

انیمیشن کوتاه

انیمیشن یا پویانمایی یکی از مهم‌ترین قالب‌های تولیدی هنر هفتم است که هم‌زمان با تولد سینما بر روی پرده نقره‌ای میزبان مخاطبین شد. «از نظر تقسیم‌بندی سه‌گانه تولیدات سینمایی بوردول و تامسون در کتاب هنر سینما، تولیدات انیمیشن در دسته

سوم آثار سینمایی قرار می‌گیرند.» (بوردول و تامسون، ۱۳۸۹:۱۹) ریشه واژه انیمیشن به لغات جاندارپنداری و تداعی حرکت رسیده و به همین دلیل به نام توهم حرکت و تصویر متحرک نام‌گذاری شده است (Selby, ۲۰۱۳, ۹). انیمیشن در اصل یک فرم روایت بصری است که توانایی‌های زیادی برای ارائه داستان به مخاطب دارد و هرگز نباید آن را یک تکنیک تولیدی صرف معنی کرد.

تعریف کلیت انیمیشن کمی مشکل است. همان طور که وارگا در پایان‌نامه خود برای مقطع دکتری مطرح می‌کند «وقتی می‌خواهیم بگوییم انیمیشن، وارد کلمه سختی شده‌ایم. به‌راستی که تعریف فیلم انیمیشن دشوار است، دلیل آن هم این است که تلاش کردن برای تعریف انیمیشن، سبب ازبین‌رفتن مرز تکنیک اولیه در تمام فیلم‌های انیمیشن و بسیاری از عناصر وابسته به هنر انیمیشن می‌شود» (Varga, ۲۰۱۱:۴). با افزایش صنعت انیمیشن و پیشرفته‌شدن تکنولوژی‌ها، نیاز هنر هفتم یعنی سینما به انیمیشن به‌عنوان یک فرم مجزا بیشتر دیده شد و انیمیشن دارای روایت و ساختار و زیبایی‌شناسی خاص خودش می‌شود. مورین فرنیس یکی از بزرگان پژوهش صنعت انیمیشن مطرح می‌کند که «درک انیمیشن در گرو درک زیبایی‌شناسی هنر انیمیشن است» (فرنیس، ۱۳۹۰:۱۴). زیبایی‌شناسی منحصر به فرد فرم انیمیشن باعث ایجاد دنیایی متفاوت از یک فیلم سینمایی یا هر اثر هنری دیگر می‌شود.

هنر حرکت بخشیدن به عناصر بی‌جان ریشه دور و درازی در تاریخ دارد اما همچون سینما با آثار کوتاه برای مخاطبین آغاز شد. هنرمندان انیمیشن در رسانه‌های سینما و سپس تلویزیون دست به خلق آثار کوتاهی تا سال‌های سال زده و سپس با شکل‌گیری جدی صنعت انیمیشن، آثار سینمایی تولید شدند. مسئله اقتباس و تولید متن انیمیشن یکی از مقولات جدی تولیدکنندگان در طول تاریخ بوده است. کمپانی دیزنی^{۳۱} به‌عنوان سردمدار پروژه‌های انیمیشن‌سازی دنیا همواره در تولیدات سینمایی و کوتاه خود وابسته به متون ادبی بود تا جایی که آلان در زمان اوج این شرکت مطرح می‌کند که «از هر هشت فیلم اولیه دیزنی، هفت مورد از آن‌ها برگرفته از افسانه‌های مناطق مختلف بوده است» (Allan, ۱۹۹۹:۲۴۳).

آثار کوتاه انیمیشن نقش پررنگی را بین تولیدات هر کشوری برای مخاطبان ایفا می‌کنند. به‌ویژه این آثار به‌دلیل کوتاه‌بودن، مخاطبین فراسرزمینی به خود جذب کرده و افراد از هر جای دنیا به تماشای این آثار می‌نشینند. روایت در فیلم انیمیشن به‌ویژه آثار کوتاه نیز به‌شدت خیال‌انگیز همچون آثار ادبی در زمان‌های مختلف است. هانز در این خصوص می‌نویسد: «رؤیاهای شخصی هر فرد در فیلم انیمیشن

تصویرسازی می‌شوند. ایده‌های خیال‌انگیز با جذابیت خاص وارد انیمیشن می‌شوند. ایده‌هایی که برگرفته از آداب و سنت‌ها و فرهنگ اقوام مختلف است؛ همانند ضرب‌المثل‌ها، اسطوره‌ها و افسانه‌های کهن» (هانز، ۱۳۸۲: ۱۶۲).

هنر جذاب انیمیشن را به تعبیری می‌توان بالی برای اقتباس از ادبیات، به‌ویژه آثار کهن دانست. «این آثار راوی مدرن اساطیر و افسانه‌ها هستند که به‌دلیل انعطاف‌پذیری و قابلیت‌های فراوان در مقایسه با دیگر شکل‌های هنری، اختیارات فراوانی را در اختیار اقتباس‌گر قرار می‌دهد» (بنی‌اسدی و دیگران، ۱۳۹۷: ۲۰۶). به تعبیر پل ولز^{۳۲} در کتاب نویسنده‌گی/انیمیشن^{۳۳} ویژگی‌های خاص انیمیشن همچون جاندارپنداری،^{۳۴} نمادگرایی،^{۳۵} ایجاز،^{۳۶} دگردیسی^{۳۷} و ایجاد یک جهان خاص و متفاوت (فابریکشن)،^{۳۸} به‌دلیل خیال‌انگیزی نزدیکی زیادی با حوزه ادبیات به‌ویژه متون کودک و نوجوان دارد (Wells, ۲۰۰۷)

فانتزی^{۳۹} کلیدواژه تولیدات انیمیشن در حوزه‌های مختلف است که نقش کلیدی در ادبیات به ویژه آثار کودک و نوجوان ایفا می‌کند. خلق دنیاهای متفاوتی که تنها در انیمیشن موجود هستند یا به‌وسیله انیمیشن خلق می‌شوند برای هر نوع مخاطبی جذاب است و باعث تأثیرگذاری بیشتر می‌شود. آثار کوتاه نیز در این زمینه نسبت به سایر آثار دیگر موفق‌تر عمل کرده و مخاطب را در دقایقی به یک دنیای جذاب می‌برند؛ دنیایی که نشئت‌گرفته از متون ادبی گذشته در یک فضای جدید و جذاب رنگی و بصری است.

نکته قابل توجه در بحث تأثیرگذاری انیمیشن‌های کوتاه به زمان حاضر بازمی‌گردد. اگر در ابتدای تاریخ انیمیشن، سینماها مکان اصلی پخش آثار کوتاه به‌عنوان میان‌استراحت دو پرده آثار دیگر بودند، اکنون تبدیل به یک قالب جدید و بی‌حدومرز و فرامکانی شده‌اند. فضای مجازی و سرعت انتقال اطلاعات و داده‌ها و نسل سرعت‌دوست مخاطب، کاری کرده است که هرچه آثار کوتاه‌تر باشند تأثیرگذاری بیشتری خواهند داشت. در جنگ روایت‌ها، آثار کوتاه نقش مهمی را در زندگی افراد در گروه‌ها و شبکه‌های مجازی ایفا کرده و تماشای این آثار به‌ویژه انیمیشن‌های کوتاه، آن هم از نوع اقتباسی می‌تواند نقش پررنگی را در جذب مخاطبان به‌ویژه کودکان و نوجوانان نسل زد^{۴۰} داشته باشد.

اقتباس و انیمیشن کوتاه

انیمیشن‌های کوتاه یکی از مهم‌ترین منابع اقتباسی برای مخاطبان به‌ویژه کودکان و نوجوانان تلقی می‌شوند. این قالب تولیدی می‌تواند نقش بسیار مهمی را برای ترویج

فرهنگ و هنر و ادبیات یک کشور ایفا کند و در مدت‌زمان کوتاه به یک خروجی مطلوب برسد. مزایا و ظرفیت‌های تولیدی انیمیشن کوتاه برای منابع ادبی اقتباسی به نظر نگارنده بسیار بیشتر از سایر تولیدات در حوزه انیمیشن است. به‌ویژه ساختار کشور ایران با محدودیت‌ها و شرایط و امکانات مالی و هنری ایجاب می‌کند که برای ترویج فرهنگ اقتباس در کشور به سمت‌وسوی آثار کوتاه بیشتری رفته شود؛ امری که در طول سالیان مختلف نیز در دستور کار بسیاری از مدیران بوده است اما با فراز و نشیب‌های متعددی اکنون روبه‌رو شده است. در جدول شماره یک، مهم‌ترین مزایای اقتباس برای انیمیشن کوتاه به‌ویژه در شرایط کشورمان مطرح شده است:

مزایای اقتباس انیمیشن کوتاه بر اساس منابع ادبی	توضیحات
زمان تولید کمتر	انیمیشن در بین تولیدات رسانه‌ای بیشترین زمان را برای فرایند تولید خود دارد. بر همین اساس تولید یک انیمیشن سینمایی یا یک سریال تلویزیونی ممکن است بیش از سه سال طول کشیده و حتی با ریسک عدم کیفیت در خروجی نهایی روبه‌رو شود. اما انیمیشن کوتاه در مدت بسیار کمتر (چندماهه) به نتیجه خواهد رسید.
تعداد عوامل و هزینه کمتر	در بحث مدیریت تولیدات همیشه تأثیرگذاری با کمترین هزینه و عوامل برای مدیران و سیاست‌گذاران بسیار مطلوب است. در تولیدات انیمیشن کوتاه، تعداد نیروها به چندین برابر کمتر از تولیدات سینمایی و سریال رسیده و یک تیم محدود و حتی گاهی تک‌نفره می‌تواند به تولیدات با کیفیتی برسد. مدت‌زمان کم یک اثر کوتاه باعث ایجاد تیم و سرمایه محدودتر برای تولید یک اثر فرهنگی خواهد شد.
کیفیت بهتر	اگر به تولیدات انیمیشن سینمایی در هر کشوری به‌ویژه ایران نگاه کنیم متوجه می‌شویم که این کیفیت با تولیدات کوتاه بسیار متفاوت است. هنرمندان انیمیشن کوتاه با توجه به سرمایه، علاقه و تلاش خود در مدت محدود به تکنیک‌های جذاب‌تری رسیده و کیفیت مطلوبی را برای انیمیشن خود ایجاد می‌کنند. به همین دلیل نمونه‌های

<p>فراوانی از موفقیت انیمیشن‌های کوتاه ایرانی به‌ویژه آثار اقتباسی در جشنواره‌های مهم دنیا دیده می‌شود و مخاطبین از این کیفیت‌ها نسبت به آثار تلویزیونی و سینمایی راضی‌تر هستند؛ امری که در تأثیرگذاری آثار اقتباسی حائز اهمیت است.</p>	
<p>مخاطبین وقتی یک اثر سینمایی طولانی یا سریال تلویزیونی چندین قسمته تماشا می‌کنند باید فرصت بیشتری را در اختیار هنرمندان قرار دهند و این متفاوت با ذات عصر تکنولوژی و سرعت در قرن اخیر است. امروزه فرصت تماشای آثار کوتاه برای مخاطبان همیشه در حال عجله بسیار راحت‌تر از تماشای آثار طولانی است؛ به همین دلیل مخاطب انیمیشن کوتاه، تأثیرگذاری بیشتری از این آثار نسبت به بسیاری از آثار سینمایی و تلویزیونی گرفته و این امر، مطلوب ترویج فرهنگ و ادبیات غنی هر کشوری است. درست است که اثرگذاری و بازدید با یکدیگر متفاوت است اما میزان تماشای یک اثر کوتاه در شرایط کنونی دیجیتالیزه‌شدن و عصر اینترنت و زمان محدود، بسیار راحت‌تر از یک اثر سینمایی و حتی تلویزیونی طولانی است و این تعدد دیدن در ادامه باعث اثرگذاری نیز خواهد شد.</p>	<p>اثرگذاری بیشتر</p>
<p>شاید در نگاه اول، آثار سینمایی و تلویزیونی راحت‌تر از آثار کوتاه جهانی شوند اما برای شرایط کشورمان ایران، کمی مشکل است. بازارهای بین‌المللی شرایط ویژه و خاصی را برای تولیدات سینمایی و تلویزیونی دارند. به‌طور مثال انیمیشن‌های سینمایی ما جای خاصی در بازار دنیا ندارند یا به دلیل تحریم‌ها، آثار تلویزیونی صداوسیما در دنیا پخش نمی‌شوند. اما آثار کوتاه خارج از روال محدودیت‌ها تلقی شده و هر اثری که در جشنواره‌های دنیا وارد شود حق اکران و پخش را به سایر کشورها واگذار کرده و این اثر در سالن‌ها و مکان‌های مختلف به نمایش عموم مردم دنیا در می‌آید. بسیاری از برگزیدگان جشنواره‌های دنیا از کشور</p>	<p>جهانی‌تر شدن</p>

<p>ایران با موضوعات اقتباسی هستند و آن‌چنان که انیمیشن‌های اقتباسی ایران در دنیا می‌درخشند در بین مخاطبان ایرانی به علت عدم پخش صحیح کمتر دیده شده‌اند.</p>	
---	--

جدول شماره یک - مزایای اقتباس از منابع ادبی در انیمیشن کوتاه فراتر از این ظرفیت‌ها، مهم‌ترین نکته قابل توجه این نوع تولیدات، زمان کوتاه آثار اقتباس شده نسبت به اصل مطلب ادبی است؛ امری که کار را برای نویسنده اقتباس‌کننده انیمیشن کمی مشکل می‌کند. اقتباس‌گر یک انیمیشن کوتاه با قالب‌های یک اثر سینمایی و تلویزیونی متفاوت عمل می‌کند و باید دقت نظر بیشتری برای خلاصه‌گویی اصل مطلب داشته باشد. بنی اسدی و دیگران برای مقوله اقتباس انیمیشن از منابع ادبی در تولیدات بلندتر، مطرح می‌کنند:

اقتباس‌گر، قبل از انتخاب افسانه برای تبدیل به انیمیشن، لازم است که موارد مهمی را مدنظر 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، مخاطبین اصلی، نقاط آغاز، اوج و پایان. نویسنده در فرایند اقتباس، با تغییر زاویه دید و شناخت قابلیت‌های دراماتیک افسانه و شرایط زمان و مکان، نگرشی هنرمندانه و متفاوت از شکل و محتوای افسانه ارائه می‌کند. در نهایت، انیمیشن اقتباسی، باید طرحی بی‌نقص، صحنه‌هایی بی‌مانند، شخصیت‌هایی چندلایه، گفت‌وگوهای قوی و طنزی عالی داشته باشد (بنی اسدی و دیگران، ۱۳۹۷:۲۰۷).

همه این موارد ذکر شده می‌تواند برای اقتباس‌گر لازم باشد اما فضای آثار کوتاه، هنرمند را به سمتی می‌برد که شخصی‌تر به روایت‌های منبع اصلی نگاه کند. این شخصی‌سازی آثار اقتباسی در انیمیشن کوتاه ممکن است در فرم، روایت، تدوین، متحرک‌سازی، صداگذاری، راوی یا هرگونه بخشی از تولید ایجاد شوند. در کل، تولیدات انیمیشن کوتاه را می‌توان به سه گروه کلی تقسیم کرد:

۱. تجربه‌های نخست: هنرمندان انیمیشن کوتاه در این زمینه تلاش دارند تجربه‌هایی حتی اولیه در زمینه داستان‌گویی، روایت داستانی، کارگردانی، متحرک‌سازی و... به دست بیاورند و بسیاری از آثار اولیه کارگردانان یا حتی پایان‌نامه‌های دانشجویان در این زمینه خلاصه می‌شود. به نظر نگارنده بهتر است آثار اقتباسی در این مقوله جای نگرفته تا فیلمسازان بعد از تجربه‌های متفاوت کارگردانی و روایت و تکنیک بهتر بتوانند به سراغ اقتباس از یک متن ادبی مهم بروند.

۲. انیمیشن‌های کوتاه سفارشی: در این نوع آثار، یک تهیه‌کننده شخصی یا ارگانی تلاش دارد تا یک اثر کوتاه بر اساس یک منبع ادبی تولید کند. این گزینه برای سیاست‌گذاری بسیاری از مراکز و تهیه‌کنندگان حائز اهمیت است و بهتر است برای سوق دهی هنرمندان انیمیشن کوتاه در ترویج ادبیات فاخر کشور، سفارش‌های متعدد و سرمایه‌گذاری‌های بیشتری انجام شده تا هنرمندان از ظرفیت داستان‌های مهم کودک و نوجوان و حتی بزرگسال کشور استفاده کرده و آثار جذابی را تولید کنند.

۳. انیمیشن‌های تجربی: از روزهای نخست، ذات تولید فیلم کوتاه به‌ویژه انیمیشن با تجربه‌های منحصربه‌فرد گره خورده بود. هنرمندان تلاش داشتند با تکنیک‌های خاص، روایت‌های جذاب، فرم‌های بصری متفاوت دست به خلق تجارب جدید بزنند و بسیاری از جشنواره‌های دنیا سیاست‌گذاری خود را بر اساس تجربه‌های خاص هنرمندان طراحی کردند. به‌طور مثال جشنواره انسی که مورد بررسی این پژوهش برای آثار اقتباسی بوده، بیشترین میزان تولیدات تجربی و شخصی را نسبت به سایر جشنواره‌ها شامل می‌شد؛ به همین دلیل اقتباس مسیر متفاوتی را در این نوع آثار پیش می‌برد.

هر سه حوزه ذکرشده برای انیمیشن‌های کوتاه اقتباسی در دنیا به‌ویژه در کشور قابلیت ردیابی دارند. هنرمندان چه بر اساس سفارش چه علاقه و چه حتی تجربه‌های منحصربه‌فرد، متونی را اقتباس می‌کنند و به تولیدات شخصی می‌رسند. در گزینه‌های اول و دوم، مخاطبین کودک و نوجوان نقش مهم‌تری را در تولیدات و منابع اقتباسی ایفا کرده اما در مورد انیمیشن‌های تجربی به‌دلیل خاص و متفاوت بودن این نوع روایت و سنگین بودن برای بسیاری از مخاطبان از لحاظ محتوا و تکنیک، بزرگسالان بیشتر درگیر این نوع آثار می‌شوند.

مسیرهای اقتباسی انیمیشن کوتاه در ایران و جهان

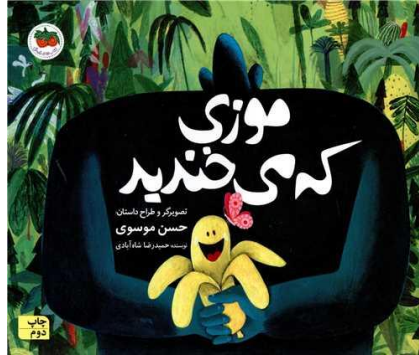
نگارنده با بررسی آرای سندرز، واگنر و اندرو و مشاهده انیمیشن‌های برگزیده چهار جشنواره معتبر دوسالانه ژاپن (هیروشیما)، دوسالانه تهران، سالیانه فرانسه (انسی) و سالیانه آمریکا (اسکار) به چهار مسیر کلی در حوزه اقتباس انیمیشن کوتاه از منابع ادبی رسیده است. این مسیرها بر اساس شرایط هنرمندان، تکنیک‌های انیمیشن، ظرفیت‌های منابع ادبی و حتی سیاست‌گذاری‌های هر کشور به‌ویژه جشنواره‌ها، توسط نگارنده دسته‌بندی و تبیین شدند؛ مسیرهایی که هرکدام میزان مخاطبین متفاوتی دارند. در انتها تلاش می‌شود مسیر مطلوب برای سیاست‌گذاری این حوزه برای مخاطبان به‌ویژه کودکان و نوجوانان نیز از بین این الگوها مطرح شود.

اشکال اقتباس در انیمیشن‌های کوتاه به نظر نگارنده به شرح زیر هستند:

۱. **انیمیشن کتاب:** معمولاً تقسیم‌بندی فرایندهای اقتباسی بر اساس نوع محتوا و میزان وابستگی اثر دوم به اثر اول تعیین می‌شود؛ اما به نظر نگارنده مقوله شکل‌گرفته انیمیشن کتاب از لحاظ فرمیک و بصری، گزینه بسیار شایعی در بین اقتباس‌های انیمیشن کوتاه به‌ویژه در کشور است. همان‌طور که در نظریات ذکر شد، یکی از اصلی‌ترین اقتباس‌ها از نظر محققین، نزدیکی کامل متن تولیدشده به نسخه اصلی است. در انیمیشن کتاب نیز، اثر تولیدشده عین به عین بر اساس منبع اقتباس‌شده اصلی تولید و عرضه می‌شود؛ اما تفاوت این قالب با اقتباس‌های کلمه‌به‌کلمه و وفادارتر بر اصل تکنیک تصویرسازی رخ می‌دهد.

این نوع اقتباس در انیمیشن‌های کوتاه بیشتر برای مخاطبین کودک و نوجوان و کتاب‌هایی که دارای تصویرسازی هستند، کارایی دارد. یعنی کارگردان انیمیشن بدون هیچ دخل و تصرفی در متن و تصویرسازی‌های اثر، تنها آن را متحرک‌سازی می‌کند. در کنار متحرک‌سازی معمولاً یک راوی به داستان اضافه می‌شود که عیناً بر اساس متن داستان، اثر را برای مخاطبان بازخوانی می‌کند. تولید انیمیشن کتاب‌ها دو مزیت دارد: اول اینکه کتاب‌های تولیدشده تبدیل به یک فیلم روایی شده و برای مخاطبان نسل حاضر قابلیت تماشا دارند، دوم اینکه ماندگاری بیشتری برای نسل‌های متفاوت در حوزه کتاب از خود بر جای می‌گذارند.

کتاب‌هایی که تصویرسازی نشده و تنها متن ادبی تلقی می‌شوند در این نوع اقتباس برای انیمیشن کوتاه جای ندارند و همان‌طور که ذکر شد این نوع آثار بیشتر تکنیکی روایت می‌شوند. کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان در کشور از نخستین روزهای تولید انیمیشن این مسیر را آغاز کرد و هنوز هم جدی‌ترین تولیدکننده انیمیشن کتاب در کشور این مرکز است. البته قابل‌ذکر است که میزان تولیدات کانون نسبت به سال‌های گذشته دچار افت شده و منابع غیرکتابی نیز به تولیدات این مرکز برای انیمیشن کوتاه اضافه شده است؛ امری که با توجه به ظرفیت غنی کتاب‌های کانون بسیار جای تأمل و بحث دارد. شاید بهتر بود همین مسیر گذشته بیشتر تقویت می‌شد. مرحوم وجیه‌الله فرد مقدم و مهین جواهریان از بزرگان انیمیشن کتاب (به نظر نگارنده) محسوب می‌شوند که بسیاری از کتاب‌های کانون را تبدیل به انیمیشن‌های متحرک کرده و این مسیر را ادامه داده‌اند. از کارهای موفق این حوزه در سال‌های اخیر نیز می‌توان به انیمیشن‌های کوتاه *هزار و یک داستان* ساخته ریحانه کاوش و علی رئیس اشاره کرد (تصویر شماره یک).



تصویر شماره یک- انیمیشن کوتاه موزی که می‌خندید (سمت راست) ساخته کاوش و رئیس - برگرفته از کتابی به همین نام اثر حمید شاه‌آبادی و موسوی (سمت چپ) / منبع: فیلم و جلد کتاب

در دنیا نیز کتاب‌های مصوری که بدون هیچ تغییری تبدیل به انیمیشن شده‌اند وجود دارند. اما بررسی ده سال اخیر نشان می‌دهد که هنرمندان دست به خلق تجربه‌های متفاوت‌تری نسبت به نسخه اصلی کتاب زده و حداقل تکنیک تولیدی‌شان را گاهی بر اساس اصل داستان تغییر داده‌اند. اما اصل اول انیمیشن کتاب عدم تغییر جزئیات از لحاظ داستان‌پردازی و تصویرسازی است و به همین دلیل وابستگی به صورت مطلق تلقی می‌شود. از نمونه‌های خارجی موفق انیمیشن در این دسته می‌توان به اثر کوتاه شی‌گمشده^{۴۱} (۲۰۱۰) ساخته شان تان^{۴۲} نیز اشاره کرد که برگزیده اسکار در همان سال شد. تان که تصویرسازی کتاب و کارگردانی انیمیشن را خود برعهده داشته حتی با وجود تغییر تکنیک، تمام تلاش خود را برای خلق صحنه عین‌به‌عین تصاویرش به کار می‌برد. در کنار این امر در دنیا، قالب جدید و متفاوتی ایجاد شده که بر اساس روحيات و علایق مخاطبان به‌ویژه مردم آمریکا بسیار مورد توجه قرار گرفته است. قالب موشن کمیک^{۴۳} بر اساس متحرک‌سازی کمیک استریپ‌ها^{۴۴} یا داستان مصورها در سال‌های اخیر ایجاد شده و علاقه‌مندان حوزه متحرک به جای مطالعه داستان

مصور به این تکنیک روی آورده‌اند و کودکان و نوجوانان اصلی‌ترین مخاطبان این آثار هستند.



تصویر شماره دو- موشن کمیک ولورین^{۴۵} (سمت راست) در کنار کمیک استریپ ولورین (سمت چپ) / منبع: فیلم و کتاب

۲. **انیمیشن وابسته:** بیشترین تولیدات انیمیشن‌های اقتباس‌شده از منابع ادبی در این دسته قرار می‌گیرند. این دسته از آثار همان طور که طبق نظریات مطرح شد، وابستگی کاملی به متن داستان دارد و هنرمند تماماً تلاش می‌کند تا تولیدش بر اساس متن کتاب پیش برود و معمولاً حق تخطی کردن از قوانین اصلی شکل‌گرفته در این اثر کم است. در انیمیشن‌های وابسته به متن ادبی، روایت داستانی، شخصیت‌ها، مکان‌ها، ماجراها و... ثابت هستند و انیمیشن تلاش دارد تصویری عینی را بر اساس متن منتشر کند.

حوزه ادبیات غیرمصور در تولیدات انیمیشن‌های وابسته بسیار دیده شده و تمام دنیا از این روش برای اقتباس انیمیشن‌های کوتاه خود از منابع ادبی استفاده می‌کنند. معمولاً کتاب‌هایی که برای کودکان و نوجوانان نیز مصورسازی شدند، اگر در این دسته قرار بگیرند با تغییرات جزئی روبه‌رو خواهند شد. بر فرض اگر میزان وابستگی در انیمیشن‌های قبلی را عدد نودوپنج‌درصد در نظر بگیریم که تمام تصویر و داستان و متن عین‌به‌عین روایت می‌شد، در اینجا نویسنده تا هفتاد یا هشتاد درصد نیز قابلیت تقلیل یا تغییر روایت‌های داستانی و حتی فریم‌های تصویری را دارد؛ اما اصل وابستگی در این انیمیشن‌ها حرف اول را می‌زند.

نویسنده انیمیشن کوتاه، انتقالی از متن اصیل به انیمیشن را تدارک می‌بیند و ممکن است از تکنیک‌هایی مثل توصیف، خلاصه‌گویی، بازبینی، بازنویسی و... بر اساس ماهیت رسانه انیمیشن استفاده کند. ویژگی‌های انیمیشن مثل جاندارپنداری و دگردیسی نقش پررنگی را در این نوع اقتباس‌ها ایفا می‌کنند و مخاطب انیمیشن متوجه است که وارد یک دنیای فانتزی شده که هر اتفاقی که در داستان به صورت متن یا تصویر بوده در اینجا قابلیت رخ‌دادن خواهد داشت. در کنار بحث تغییر متن

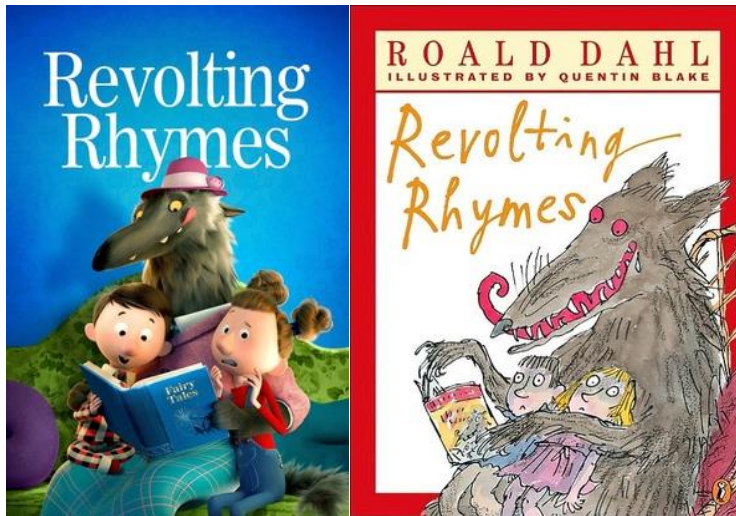
داستانی مثل خلاصه‌گویی یا اضافه کردن جزئیات روایی برای شخصیت‌پردازی، بحث تکنیک اجرایی نیز در آثار مصورسازی شده و حتی غیرمصور اهمیت می‌یابند. انیمیشن به دلیل ویژگی‌های منحصر به فرد خود دارای تکنیک‌های بی‌شماری است و معمولاً اولین سؤالی که به ذهن تولیدکننده انیمیشن با مطالعه کتاب خطور می‌کند در خصوص تکنیک است. «با چه تکنیکی این داستان را تولید کنم؟» اگر یک فیلم زنده رئال بر اساس کتاب می‌خواست تولید شود، دست تولیدکننده برای تکنیک‌های متعدد بسته بود اما در انیمیشن چنین نیست. به همین دلیل زمانی که مطرح‌ترین انیمیشن‌های کوتاه اقتباسی در این دسته وابسته را مورد بررسی قرار می‌دهیم با اولین تغییر تکنیکی روبه‌رو می‌شویم؛ یعنی تصویرسازی‌های دوبعدی کتاب برای تغییر در این دسته به تکنیک دیگری مثل سه‌بعدی رایانه‌ای^{۴۶} یا استاپ موشن^{۴۷} بدل می‌شوند.

در ایران نمونه‌های بسیار موفقی در این حوزه وجود دارد که جوایز متعددی را چه در جشنواره‌های خارجی و چه جشنواره‌های داخلی مثل دوسالانه پویانمایی تهران به دست آورده‌اند. کانون پرورش فکری کودکان از ابتدای تاریخ این مسیر را آغاز کرد و با همه فراز و فرودها به آن ادامه داده. برخی از مهم‌ترین نمونه‌های این آثار در سال‌های اخیر عبارت‌اند از: قدم یازدهم (ساخته مریم کشکولی نیا بر اساس کتابی به همین نام نوشته سوسن طاق‌دیس)، باد دوچرخه‌سوار (ساخته نازنین سبحان سربندی بر اساس کتابی به نام پی تی کو پی تی کو اثر فرهاد حسن‌زاده)، ماهی‌گیر و بهار (ساخته سید حسن سلطانی بر اساس کتابی به همین عنوان، نوشته مژگان کلهر) و...



تصویر شماره سه - پوستر انیمیشن کوتاه باد دوچرخه‌سوار - ساخته نازنین سبحان سربندی (راست) - جلد کتاب اصل اقتباس: پی تی کو پی تی کو اثر فرهاد حسن‌زاده / منبع: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان

در خارج از ایران نیز، بهترین نمونه‌های اقتباسی انیمیشن از منابع ادبی به‌ویژه کتب کودکان و نوجوانان را باید در کشور آمریکا جست‌وجو کرد. مطرح‌ترین انیمیشن‌های اقتباسی آمریکایی با برگزیده شدن در جشنواره مهم اسکار میزبان میلیون‌ها مخاطب از سراسر دنیا بوده‌اند و بهترین انیماتورها برای اقتباس از این منابع ادبی دست به اقدام زده‌اند. از مطرح‌ترین آثار در طول این سال‌ها می‌توان به این انیمیشن‌های کوتاه اشاره کرد: *گروفالو*^{۴۸} (۲۰۰۹- بر اساس مجموعه کتاب‌هایی به همین نام اثر جولیا دونالدسون^{۴۹} / تغییر تکنیک دوبعدی به سه‌بعدی)، *کتاب‌های جادویی پرنده آقای موریس لسمور*^{۵۰} (۲۰۱۲- بر اساس داستانی به همین نام اثر ویلیام جویس^{۵۱}- برگزیده بهترین انیمیشن کوتاه اسکار)، *اتاق روی جادو*^{۵۲} (۲۰۱۲- بر اساس کتابی به همین نام نوشته جولیا دونالدسون - تبدیل شده به انیمیشن سه‌بعدی)، *قافیه‌های شورشگر*^{۵۳} (۲۰۱۶- بر اساس کتابی اثر رولد دال^{۵۴}- تبدیل شده به انیمیشن رایانه‌ای)، *آناتولی دسته‌دار کوچک* (۲۰۱۴- بر اساس کتابی اثر ایسابل کریر^{۵۵}- برگزیده جشنواره انسی)، *حلزون و نهنگ*^{۵۶} (۲۰۱۹- بر اساس مجموعه داستان‌های جولیا دونالدسون و اکسل شفلر^{۵۷}).



تصویر شماره چهار- جلد کتاب قافیه‌های شورشگر (راست) - پوستر انیمیشن اقتباسی (سمت

چپ) / منبع تصاویر: ویکی پدیا

۳. **انیمیشن نیمه‌وابسته:** در این روش همچون بحث تلاقی اندرو، تولیدکننده انیمیشن کوتاه (نویسنده، تصویرگر و انیماتور) تلاش دارد هم به اصل اثر وابسته بوده هم از خلاقیت‌های خود با توجه به ویژگی‌های انیمیشن استفاده کند. اگر در اقتباس قبلی، هنرمند تنها نکاتی را ویرایش می‌کرد یا از لحاظ بصری تغییرات عمده ایجاد می‌کرد، در این روش دست بازتری برای خلق متن اثر دارد اما اصل روایت داستانی

یکسان است. به‌طور مثال نویسنده معمولاً حق ندارد پایان‌بندی داستان را نسبت به نسخهٔ اصیل تغییر دهد به‌ویژه اگر مخاطبانش افراد کودک و نوجوان باشند. تم و محتوا و خط روایت داستانی شکل‌گرفته در نسخهٔ اصلی، دست‌مایهٔ تولید هنرمندان شده و سپس تغییرات در شخصیت، ماجراها، نوع حادثه‌ها و همچنین بصری‌سازی رخ می‌دهند تا از اصل اثر فاصله بگیرند. به‌طور مثال نظر برخی از تولیدکنندگان در خروجی بسیاری از انیمیشن‌های اقتباسی متفاوت است چراکه فیلم‌ساز لزوماً از تکنیکی استفاده کرده است که هیچ نزدیکی به اصل متن ادبی ندارد اما برای هنرمند تجربی انیمیشن چنین حرکتی در این روش و الگوی بعدی آزاد است. بسیاری از متون ادبی گذشته که نویسنده‌هایشان در حال حاضر نیستند یا بسیاری از کتاب‌هایی که به سبک و سوی مدرن یا حتی پسامدرن نگارش می‌شوند، برای تولیدکنندگان انیمیشن کوتاه در این مسیر جذاب هستند.

به‌طور مثال شاهنامهٔ حکیم بزرگ ابوالقاسم فردوسی یکی از مهم‌ترین منابع ادبی برای اقتباس در حوزه‌های مختلف است. هنرمندان انیمیشن در سال‌های اخیر به جای اقتباس کاملاً وفادارانه تلاش کرده‌اند تا سبک و سوی خاص و متفاوتی را ایجاد کنند که مخاطب امروزی را نیز به اصل داستان جذب کند. اما در پایان‌بندی و شالودهٔ داستان معمولاً نمی‌توانند تغییری ایجاد کنند. یکی از بهترین انیمیشن‌های اقتباسی نیمه‌وابسته سال‌های اخیر، انیمیشن بدو رستم بدو (۱۳۹۶) ساختهٔ حسین ملایمی است. در این انیمیشن، رستم از زمان قدیم به عصر حاضر آمده و به دنبال نوشدارویی برای سهراب است، اما آن را نمی‌یابد. سهراب در این داستان طبق اصل روایت فردوسی می‌میرد اما موقعیت‌های شکل‌گرفته جدید و قدیم بر اساس فانتزی موجود در انیمیشن و طراحی‌های بصری متفاوت به مخاطب، تصویر مدرن نیمه‌وابسته‌ای را نسبت به اصل اثر می‌دهد.



تصویر شماره پنج- تصاویر رستم و رخس در انیمیشن بدو رستم بدو (۱۳۹۶) / منبع: تیزر فیلم از نمونه‌های دیگر این سبک در حوزه انیمیشن کوتاه ایرانی و غیرایرانی می‌توان به آثاری اشاره کرد: جمشید؛ مرثیه‌ای بر یک اسطوره (ساخته معین صمدی، بر اساس شاهنامه فردوسی)، داش آکل (به کارگردانی هاجر مهرانی، بر اساس داستان صادق هدایت)، سگی که مرض داشت (اثر پروین تجوید بر اساس کتابی به نام سگی که قارقار می‌کرد نوشته فریبا کلهر)، پیاده‌روی صبحگاهی^{۵۸} (بر اساس کتابی به نام داستان‌های واقعی زندگی آمریکایی^{۵۹} اثر پائول آستر^{۶۰}- نامزد جشنواره اسکار)، شهر گمشده سوییتز^{۶۱} (بر اساس کتاب سوییتز^{۶۲} اثر آدام میکیویچ^{۶۳}- جشنواره انسی) و....

۴. انیمیشن الهام‌گرفته: اقتباس به شیوه آزاد یا الهام از عناصر موجود از منبع اصلی یکی از مطرح‌ترین روش‌های اقتباس برای تولیدات کوتاه به‌ویژه آثار تجربی است. در این روش هنرمند حس و حال کلی اثر، تم روایت، یک شخصیت، یک ماجرا یا فضای شکل‌گرفته در منبع اصلی را وام گرفته و در اثر جدید خود بازتولید می‌کند. این نوع اقتباس گاهی به قدری با منبع اصلی تفاوت پیدا می‌کند که قابل تشخیص نیست و در برخی موارد نویسنده یا اقتباس‌گر از ذکر منبع خود نیز به‌طور رسمی خودداری می‌کند.^{۶۴}

انیمیشن‌های کوتاه الهام‌گرفته طبق تعاریفی که از حوزه انیمیشن کوتاه مطرح شدند به سمت‌وسوی آثار تجربی هدایت می‌شوند؛ به همین دلیل شاید مخاطبان عام در برخی موارد با این آثار ارتباط برقرار نکنند. انیمیشن یک هنر خیال‌انگیز با تکنیک‌های

تجربی متفاوت است و به همین دلیل منابع الهام می‌توانند تغییرات بنیادینی در حوزه روایت و تصویر بر اساس نظر تولیدکننده انیمیشن ایجاد کنند. این نوع آثار در جشنواره‌های تجربی‌تر اروپایی مثل جشنواره انسی بیشتر از جشنواره‌های تهران و ژاپن و امریکا (با رویکرد مخاطب‌محوری) دیده می‌شود و به همین دلیل برای حوزه کودک و نوجوان به‌علت فهم روایت داستانی چندان مناسب نیست.

در این مسیر، شعر یکی از مهم‌ترین مقولات الهام‌بخش هنرمندان انیمیشن برای تولیدات تجربی است. شعر به تعبیر ویلیام وردزورث^{۶۵} «جوشش خودبه‌خودی احساس‌های قوی است» (براتی و امامی، ۱۳۹۳: ۱۰۶) که خیال‌انگیزی‌های منحصربه‌فردی دارد و مخاطب را به دنیای دیگر می‌برد؛ مثل همان کاری که انیمیشن با مخاطبان‌ش می‌تواند انجام دهد.

استفاده از شعر را همچون نثر می‌توان در هر مسیر اقتباسی مورد بررسی قرار دهد. به‌طور مثال شعری همچون «گل زری کاکل زری» اثر افسانه شعبان‌نژاد تبدیل به اقتباس انیمیشن *بعله!* به کارگردانی مهین جواهریان (۱۳۹۹) می‌شود. اما این اقتباس وفاداری کامل به متن شعر دارد؛ متن شعر تصویرسازی شده و حتی به تصویرسازی‌های اصل کتاب (با طراحی سحر حق‌گو) نیز کاملاً وابسته است. اما در مسیر الهام‌گونه، تجربه‌گرایی حرف اول را می‌زند و شعرها برای بسیاری از هنرمندان انیمیشن به‌ویژه تکنیک‌محوران، نقش حس‌وحال و فضاسازی را برای خلق یک انیمیشن کاملاً متفاوت ایفا می‌کند. انیمیشن *کلاغ ساخته اهورا شهبازی* (۱۴۰۰) که جایزه‌های زیادی را از دوازدهمین جشنواره پویانمایی تهران از آن خود کرد، نمونه یک اقتباس آزاد از شعر عقاب نوشته پرویز ناتل خانلری است اما تکنیک در این اثر بر روایت داستانی کاملاً غلبه دارد. مخاطب عام ممکن است با دیدن اثر هرگز یک روایت داستانی واضح را مشاهده نکند اما تکنیک و متحرک‌سازی دوبعدی در این نوع اقتباس اولویت می‌یابد.

نمونه پرواضح دیگر این مسیر، انیمیشن *گرگم و گله* می‌برم ساخته امیر هوشنگ معین است که در سال ۲۰۲۰ موفق به کسب جایزه بهترین انیمیشن از جشنواره هیروشیما شد. انیمیشن برداشتی کاملاً آزاد از شعر *گرگم و گله* می‌برم، نوشته افسانه شعبان‌نژاد است اما تکنیک خاص کارگردان کاملاً بر روایت غلبه کرده و شاید اگر مخاطب کودک و نوجوانی اثر را تماشا کند آن‌قدر لذت نبرد که یک انیماتور به تماشای اثر بنشیند. از دیگر نمونه‌های این سال‌های اخیر می‌توان به انیمیشن *گیل‌گمش ساخته حسین*

واکاوی الگوهای اقتباسی انیمیشن‌های کوتاه برگزیده ایران و جهان ۱۰۷

مرادی‌زاده اشاره کرد که یک اثر کاملاً تجربی و آزاد از این اسطوره کهن است و در بخش تجربی جشنواره‌های مختلف سراسر دنیا موفق به رقابت با دیگران شده است. در دنیا نیز همان طور که اشاره شد اروپاییان به‌ویژه هنرمندان فرانسوی تلاش زیادی به الهام و کارهای تجربی دارند و شعر برای این هنرمندان یکی از اصلی‌ترین منابع اقتباس است. کمپانی تانت میو^{۶۶} یکی از کمپانی‌های تجربه‌گرای انیمیشن است که با حمایت تلویزیون فرانسه در ۲۰۱۴ تأسیس شد و نخستین آثار کوتاه خود را با اقتباس‌هایی از اشعار ژاک پره ور^{۶۷} تولید و توزیع کرد (تصویر شماره شش). در این نوع آثار و به‌طور کل انیمیشن‌های تجربی الهام‌محور، اشعار و متون تبدیل به منابعی برای دسترسی به دنیاهای آزادتر می‌شوند و به هنرمندان اجازه هرگونه دخل و تصرف در فضا و روایت را می‌دهند و تصاویری شبیه به آثار سورئالیسم خلق می‌شود.



تصویر شماره شش - برخی از آثار کمپانی تانت میو / منبع: سایت کمپانی

از هنرمندان مهم اروپایی فن الهام‌گونه در انیمیشن کوتاه اقتباسی نیز می‌توان به گئورگی گوسپودینوف^{۶۸} اشاره کرد. ایشان که خود نویسنده آثار کوتاه در زمینه سورئال است، داستان‌های خود را چه به‌عنوان کارگردان و چه به‌عنوان تهیه‌کننده و نویسنده تولید می‌کند و در جشنواره‌های معتبر دنیا در این سال‌ها درخشیده است. از آثار مشهور او می‌توان به *وایشا نابینا*^{۶۹} (۲۰۱۶) و *فیزیک غم*^{۷۰} (۲۰۱۹) اشاره کرد.

نتیجه‌گیری

انیمیشن یکی از مهم‌ترین قالب‌های تولیدی دنیا در قرن بیست‌ویکم است که مخاطبین زیادی را از کودکان چندماهه تا افراد مسن با خود درگیر می‌کند. قابلیت‌های بصری‌سازی و ورود به دنیای خیال‌انگیز و فانتزی به مخاطبان این قالب و هنرمندان اجازه تجربه‌های متفاوتی را می‌دهد و به همین دلیل ردپای این هنر در تمام تولیدات رسانه‌ای دنیا کاملاً دیده می‌شود. استفاده از ادبیات کهن برای تولید متون انیمیشن از ابتدای تاریخ، هم‌زمان با سینما، وجود داشته و سیاست‌گذاران و تولیدکنندگان از ابتدا به قدرت ترکیب این دو هنر مهم پی برده و مخاطبان مختلف به‌ویژه کودکان و نوجوانان را با ادبیات سرزمین خود درگیر کرده‌اند.

کمپانی دیزنی که اکنون سردمدار اصلی جریان‌سازی انیمیشن در دنیاست با محوریت اقتباس از افسانه‌های مختلف در آثار کوتاه و سینمایی خود در بین مردم آمریکا و سپس دنیا مشهور شد و به تعبیر بسیاری از نظریه‌پردازان، ذهن این نسل‌ها را به تسخیر خود درآورد. از قدرت انیمیشن برای تأثیرگذاری روی مخاطبان به‌ویژه کودکان و نوجوانان هرچه بگوییم کم است و این موضوع فرای بحث‌های این مقاله است. اما نکته حائز اهمیت بحث، استفاده از متون ادبی و اقتباس در قالب انیمیشن برای تأثیر بیشتر و جذب مخاطبان متعدد است.

در بین قالب‌های تولیدی همان‌طور که ذکر شد، انیمیشن‌های کوتاه به دلایل متعدد، ظرفیت‌های جذابی را برای اقتباس‌های ادبی در خود دارند که با نوع سیستم تولیدات کشور و مخاطبان ایرانی نیز بسیار همسو است. ادبیات از روزهای نخستین، ارتباط خوبی با مخاطبان ایرانی برقرار کرده و نخستین آثار انیمیشنی ایران نیز با اقتباس از ادبیات روایت شده‌اند و مخاطب به این امر کاملاً آشنا است. کودکان و نوجوانان نیز در عصر حاضر استقبال زیادی از آثار متحرک به جای ادبیات متنی کرده و این نسل نیاز به تولید محتوای جذاب از لحاظ بصری با تکیه بر ادبیات کهن دارد و انیمیشن‌های کوتاه می‌توانند از نظر سیاست‌گذاران و مدیران و تولیدکنندگان به ترویج فرهنگ و ادبیات غنی ایران کمک شایانی کنند.

در بین الگوهای استخراجی مطرح‌شده از انیمیشن‌های کوتاه اقتباسی دنیا، کتاب‌انیمیشن‌ها می‌توانند گزینه جذابی برای تولیدات بصری به‌ویژه تولیدات کودکان و نوجوانان باشد و در مهدهای کودک، مدارس، کلاس‌های آموزشی و حتی محتواهای آنلاین پخش شود. مخاطبان نسل جدید از طریق فضای مجازی و اینترنت و صفحات هوشمند به راحتی می‌توانند با ادبیات غنی کودک و نوجوان چه در ایران باستان و چه زمان معاصر آشنا شده و از آن‌ها لذت ببرند. اگر حتی بگوییم که باید کل کتاب‌های

کودک و نوجوان این چنین به آثار دیداری تبدیل شوند بی‌راه نگفته‌ایم؛ چراکه آینده از آن نسل بصری دیداری به‌ویژه آثار متحرک است.

سه مدل دیگر اقتباسی برای انیمیشن‌های کوتاه نیز می‌توانند حائز اهمیت باشند؛ اما هرچه به مدل آخر نزدیک می‌شویم تجربه‌گرایی و اهمیت روایت هنرمند انیمیشن بیشتر دیده می‌شود. به‌عنوان یک هنرمند انیمیشن و نگارنده این پژوهش قطعاً انیمیشن‌های کوتاه الهام گرفته را بیشتر توصیه کرده و آن‌ها را اوج اعلا‌ی آثار هنرمندان می‌دانم. اما بر اساس فاکتورهای سیاست‌گذاری و نوع مخاطب به‌ویژه کودکان و نوجوانان، این آثار مناسب‌تر برای تولید دارند. در بین آثار اقتباسی وابسته و نیمه‌وابسته نیز باید در نظر داشت که تولیدات نیمه‌وابسته به‌مراتب سخت‌تر از تولیدات وابسته به متن ادبی تلقی می‌شوند. چرا که میزان تغییرات گاهی باعث تغییر روند تولید شده و ریسک خوب یا بد شدن اثر را بالا می‌برد. اما تولیدات وابسته و تولیدات کتاب‌انیمیشن گزینه‌های مطلوبی برای مسیر انیمیشن‌های کوتاه ایران در ترویج ادبیات برای مخاطبان به‌ویژه کودکان و نوجوانان هستند.

دو مسیر پیشنهادی ذکر شده، به‌صورت کم‌وبیش با تمام فرازونشیب‌های خود وجود دارد اما قطعاً تا رسیدن به حد مطلوب، فاصله آرمانی زیادی چه از لحاظ تولید کمی و چه تولید با کیفیت دارد. اکنون دیگر شناسایی ظرفیت‌های ادبیات شاید کافی نبوده و باید دل به تولید و مدیریت و حمایت از هنرمندان برای جریان‌سازی این آثار در بین مخاطبان زد. چراکه همه اهل ادب و هنر به این امر واقف شده که ادبیات ایران بسیار غنی و جامع بوده و تنها نیاز به حمایت و بازتولید و اقتباس در قالب‌های مختلفی چون انیمیشن کوتاه دارد تا همه از آن استفاده کنند. سیاست‌گذاران و حمایت‌کنندگان هنر ایران همچون وزارت ارشاد، صداوسیما، وزارت آموزش و پرورش و نهادهایی چون فرهنگستان هنر، کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، انجمن سینمای جوان و مرکز گسترش سینمای مستند و انیمیشن تجربی، می‌توانند با حمایت‌های ویژه از آثار اقتباسی، هنرمندان را به تولیدات بیشتر سوق داده و با برگزاری کارگاه‌های متعدد تولید اثر اقتباسی، این فنون را آموزش دهند تا خلأ آموزشی اقتباس در کشور نیز برای هنرمندان علاقمند این حوزه پر شود و در آینده شاهد تولیدات بیشتر اقتباسی همچون الگوهای موفق امریکایی در زمینه‌های گوناگون باشیم.

منابع

- ۱- اندرو، جیمزدادلی (۱۳۸۲). «اقتباس». ترجمه مازیار حسین‌زاده. نشریه ارغنون. شماره ۲۳: صص ۳۳۷-۳۲۴.
- ۲- اندرو، جیمزدادلی (۱۳۸۲). «بنیان اقتباس». ترجمه ابوالفضل حرّی. نشریه فارابی، شماره ۴۸: صص ۱۱۹-۱۲۸.
- ۳- ایراندوست، محمدهادی (۱۳۹۰). عناصر جذابیت در سینمای انیمیشن. تهران: نشر سوره مهر.
- ۴- براتی، مرتضی؛ امامی، نصرالله (۱۳۹۳). «مفهوم شناسی شعر و مصداق‌های آن». پژوهش‌نامه نقد ادبی، شماره ۷، دوره ۳: صص ۱۰۳-۱۲۲.
- ۵- بنی اسدی، زینب؛ صرفی، محمدرضا؛ آقاعباسی، یدالله؛ صفورا، محمدعلی (۱۳۹۷). «مؤلفه‌های بیانی انیمیشن و چگونگی اقتباس از قصه‌ها و افسانه‌های ایرانی (بررسی موردی: انیمیشن سینمایی جمشید و خورشید)». نشریه مطالعات فرهنگ، سال نوزدهم، شماره ۴۴، صص ۲۰۳-۲۲۸.
- ۶- بوردول، دیوید؛ تامسون، کریستین (۱۳۸۹). هنر سینما. ترجمه فتاح محمدی، چاپ هفتم، تهران: انتشارات مرکز.
- ۷- جلالی، مریم (۱۳۹۳). شاخص‌های اقتباس در ادبیات کودک و نوجوان: نگاهی نو به بازنویسی و بازآفرینی. تهران: نشر طراوت.
- ۸- جلالی، مریم؛ پورخالقی، مه دخت (۱۳۹۲). اقتباس مفهومی و نگارشی از شاهنامه در ادبیات کودک و نوجوان، نشریه علمی مطالعات ادبیات کودک دانشگاه شیراز. سال چهارم، شماره ۲، پیاپی ۸: صص ۱-۱۸.
- ۹- جهازی، ناهید (۱۳۹۰). «شیوه‌های تبدیل افسانه به انیمیشن». فرهنگ مردم ایران. شماره ۲۴: صص ۴۰-۳۳.
- ۱۰- حیاتی، زهرا؛ قندی، ریحانه؛ آل‌سید، مونا (۱۳۹۴). «نقش رسانه در تولید معنا؛ تحلیل تطبیقی داستان و فیلم داش‌آکل». ادبیات تطبیقی. پیاپی ۱۲: صص ۱۱-۴۵.
- ۱۱- خطایی، سوسن (۱۳۹۰). «نقش فرهنگ و هنر ایران بر اقتباس ادبی در فیلم‌های پویانمایی ایران». نشریه جلوه هنر، دوره ۳، شماره ۲: صص ۵-۱۴.
- ۱۲- خیری، محمد (۱۳۸۴). اقتباس برای فیلم‌نامه. تهران: انتشارات سروش.
- ۱۳- دهخدا، علی اکبر (۱۳۶۱-۱۳۹۰). لغت‌نامه فارسی. زیرنظر محمد سیاقی. تهران: مؤسسه لغت‌نامه دهخدا.
- ۱۴- سنجرى، جمیله (۱۳۸۵). نقد و بررسی آثار بازنویسی از شاهنامه، کلیله و دمنه، مرزبان‌نامه، منطق الطیر؛ مثنوی و گستان برای کودکان و نوجوانان، پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد؛ دانشگاه آزاد اسلامی.

۱۵- علمداری، مهدی (۱۳۸۵). «مایه‌های پویانمایی در ادبیات فارسی». نشریه فارابی. شماره ۶۲: صص ۱۳۹-۱۶۶.

۱۶- فرنیس، مورین (۱۳۹۰). هنر در حرکت: زیبایی‌شناسی انیمیشن. ترجمه اردشیر کشاورزی. تهران: انتشارات دانشگاه صداوسیما.

۱۷- هانز، دان (۱۳۸۲). «جادوی تولید انیمیشن». ترجمه بتول حدادی. نشریه فارابی. دوره سیزدهم: صص ۱۶۱-۱۶۸.

- ۱۸- Allan, Robin, (۱۹۹۹), *European Influence on Early Disney Feature Films: A Reader in Animation Studies*, John Libbey And co. Ltd. Sydney, Australia.
- ۱۹- Cartmell, Deborah.; Corrigan, Timothy & Whelehan, Imelda. (۲۰۰۸). Introduction to adaptation *Journal of adaptation* [Published by Oxford University press, Vol^۱, No^۱, pp^۱-۴].
- ۲۰- Sanders Julie (۲۰۰۶). *Adaptation and Appropriation*, London and New York, Routledge.
- ۲۱- Seger, Linda, (۱۹۹۲), *The Art of Adaptation: Turning Fact and Fiction in to Film*, Henry Holt, New York.
- ۲۲- Selby, Andrew (۲۰۱۳). *Animation*. London: Laurence King Publishing
- ۲۳- Varga, Zoltan (۲۰۱۱). *Doctoral Theses*, Eötvös Loránd University.
- ۲۴- Wagner, Geoffrey (۱۹۷۵). *The Novel and the Cinema* (Fairleigh Dickinson University press public Rutherford. N.J.
- ۲۵- Wells, Paul (۲۰۰۷), *Scriptwriting. developing and creating text for a play, film or broadcast*, AVA Publishing (UK).

پی‌نوشت

^۱ Visualization

^۲ Annecy International Animation Film Festival

^۳ Academy Awards (Oscars)

^۴ Hiroshima International Animation Festival

^۵ Julie Sanders

^۶ version

^۷ variation

^۸ interpretation

^۹ continuation

^{۱۰} transformation

^{۱۱} imitation

- ۱۲ pastiche
 ۱۳ parody
 ۱۴ forgery
 ۱۵ travesty
 ۱۶ revaluation
 ۱۷ revision
 ۱۸ rewriting
 ۱۹ Transposition
 ۲۰ Commentary
 ۲۱ Analogy
 ۲۲ Linda Seger
 ۲۳ Linda Hutcheon
 ۲۴ André Bazin
 ۲۵ Béla Balázs
 ۲۶ Dudley Andrew
 ۲۷ Borrowing
 ۲۸ Intersection
 ۲۹ Fidelity of Transformation
 ۳۰ Letter and Spirit
 ۳۱ The Walt Disney Company
 ۳۲ Paul Wells
 ۳۳ Scriptwriting Animation
 ۳۴ Anthropomorphism
 ۳۵ Symbolic Association
 ۳۶ Condensation
 ۳۷ Metamorphosis
 ۳۸ Fabrication
 ۳۹ Fantasy

Generation Z^{۴۰}: نسلی از مخاطبان به‌ویژه کودکان و نوجوانان عصر حاضر در رشته علوم جمعیتی هستند که

بیشترین ارتباط را با فضای دیجیتال و اینترنت در طول روز دارند.

- ۴۱ The Lost Thing
 ۴۲ Shaun Tan
 ۴۳ Motion comics
 ۴۴ Comic Strip
 ۴۵ Wolverine
 ۴۶ ۳D computer animation
 ۴۷ Stop motion
 ۴۸ The Gruffalo
 ۴۹ Julia Donaldson
 ۵۰ The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore
 ۵۱ William Joyce
 ۵۲ Room on the Broom
 ۵۳ Revolting Rhymes
 ۵۴ Roald Dahl
 ۵۵ Isabelle Carrier
 ۵۶ The Snail and the Whale
 ۵۷ Axel Scheffler
 ۵۸ A Morning Stroll
 ۵۹ True Tales of American Life
 ۶۰ Paul Auster
 ۶۱ The lost town of Świtez

^{۶۲} Świtez

^{۶۳} Adam Mickiewicz

^{۶۴} اگر به کاتالوگ‌های منتشرشده برخی جشنواره‌های ذکرشده نگاه کنیم جایی برای توضیح آثار الهام‌گرفته به مخاطب وجود ندارند و تنها خود هنرمندان ممکن است درباره این موارد و منابع الهام خود در نشست‌ها یا مصاحبه‌ها صحبت کنند.

^{۶۵} William Wordsworth

^{۶۶} Tant Mieux Prod

^{۶۷} Jacques Prévert

^{۶۸} Georgi Gospodinov

^{۶۹} Blind Vaysha

^{۷۰} The Physics of Sorrow