

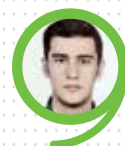


معرفی

ضمیمه نوجوان

شماره ۶۰ ۲۷ خرداد ۱۴۰۰

نوجوان  
۶۰



امیرعلی جیبی

نگاهی به مقوله «اقتباس»

# سوژه‌هایی که وام گرفته می‌شوند

فیلمنامه‌نویسی مدرن در بین نویسندگان چندان رایج نبود، بنابراین نویسندگان بیشتر به اقتباس از ادبیات داستانی و دراماتیک در حد کارهای کوتاه می‌پرداختند. با گذشت زمان این شیوه به خوبی جا افتاد و سینمای اقتباسی جایگاهش را در آثار بلند سینمایی جهان پیدا کرد و جزو علاقه‌مندی‌های بسیاری از مخاطبان شد.

زمینه‌های اقتباس برای ساخت فیلم و هراتر هنری دیگر بسیار فراوان است. با مستقل شدن فیلم‌های با داستان اقتباسی، نویسندگان زیادی برای قلم زدن در این عرصه به آن روی آوردند. هرچند باید به جرأت اعتراف کرد اقتباس موفق برای نگارش یک فیلمنامه، کار دشواری است! به طور کلی فیلمنامه‌ها به دو شیوه نوآورانه و اقتباسی تهیه می‌شوند. همان‌طور که از عنوان آن می‌توان برداشت کرد، داستان‌های نوآورانه یا اورجینال زاینده ذهن و اندیشه نویسنده آن است و می‌تواند برگرفته از مشاهدات، تجربیات و خاطرات او - چه واقعی و چه تخیلی - باشد. اما در فیلمنامه‌های اقتباسی، سوژه مورد نظر از طریق اقتباس و برداشت از یک اثر هنری دیگر به دست آمده است. سوژه‌ای که باید بتواند در چارچوب شرایط و امکانات مدیوم سینما، رادیو، تلویزیون و تئاتر باشد. شما حتماً نمونه‌هایی مثل هری پاتر، مسی‌سبز، دیوانه از قفس پرید، بر باد رفته و حتی پدرخوانده را دیده یا اسمشان را شنیده‌اید. نمونه‌هایی موفق از سبک سینمای اقتباس.

این بار به بهانه سه فیلم نسبتاً جدید که جزو فیلم‌های اقتباسی حساب می‌شوند بد ندیدیم درباره اقتباس با شما حرف بزنیم. بلکه دو کلام حرف حساب هم زده باشیم. اقتباس را همینجا برایتان معنی می‌کنیم که زحمتش روی دوش صفحه آخر و بخش به زبان ساده نیفتد. طبق نظر لغتنامه‌های مشهور ایرانی، اقتباس یعنی اخذ کردن و گرفتن مطلب از کتابی با کمی تغییر و خلاصه سازی. اقتباس معمولاً همراه باز آفرینی است؛ یعنی هنرمند با الهام گرفتن از یک اثر هنری دیگر - که می‌تواند فیلم، کتاب، نقاشی، شعر یا هر چیز دیگری باشد - دست به آفرینشی دوباره بزند؛ یعنی اثر اولیه را به گونه‌ای دیگر بسازد به طوری که در اثر جدید او، تنها رگه‌هایی از اثر اولیه دیده شود. در برخی از انواع اقتباس نیز سعی می‌شود سیر داستان، شخصیت‌ها و تا حد ممکن ویژگی زبانی و لحن اثر اصلی حفظ بشود. پایه و اساس باز آفرینی، خیالپردازی است و اثر تازه ساخته شده، اثری مستقل، تازه و بدیع خواهد بود.

## اقتباس در سینما و انیمیشن

اوایل پیدایش صنعت سینما در جهان، دوره‌ای بود که آن قدر آثار مکتوب و دراماتیک فوق‌العاده وجود داشت که باعث می‌شد عموماً فیلمسازان بیشتر به استفاده از این گنج دست نخورده به جای کار بر روی یک داستان جدید تمایل نشان بدهند. در آن زمان

## آوردگاه مشت و لگد

تبدیل فیلم‌ها به بازی با ایجاد حس نوستالژی و ترغیب مخاطب برای تجربه زندگی کاراکتر فیلم یک راه خوب برای افزایش شانس فروش بالای یک بازی جدید است و برعکس این اتفاق یعنی تبدیل بازی به فیلم هم یک روش تضمین شده برای گشاندن گیرم‌ها به سینماست.

مورتال کمبت، اسمی که همه ما را یاد یکی از محبوب‌ترین بازی‌های ویدئویی مبارزه‌ای و اکشن می‌اندازد. از حالا به بعد قرار است ما

را یاد یک فیلم هم بیندازد؛ فیلمی که توسط سایمون مک‌کوید از روی این سلسله بازی ساخته شده و با این فیلم مبارزه با فنون رزمی در دنیای عجیب و غریب‌تر از دنیای گیم به سینما آمده است و این جابه‌جایی سینماهای خلوت کرونایی را شلوغ کرد.

باز آفرینی انیمیشن‌ها در سال‌های اخیر رواج زیادی پیدا کرده و در کنار خرج زیادی که روی دست فیلمسازها می‌گذارد سود خوبی برای آنها هم می‌آورد.... در این سال‌ها انیمیشن‌های زیادی تبدیل به فیلم شدند مثل «دیو و دلبر» یا «سیندرلا» و «لایو» اکشن‌هایی مثل «مولان» حرفی برای گفتن باقی نگذاشتند.



## خالد ارا

فیلم‌های اقتباسی از انیمیشن همیشه به داستان اصلی انیمیشن نمی‌پردازند و آخرین آنها یعنی «کروئلا» روایت داستان یکی از شخصیت‌های انیمیشن اه اسگ خالدار است؛ زنی بدجنس و ظالم که سگ‌های خال دار را می‌دزد، آنها را سلاخی کند و نهایتاً از پوست‌شان پالتو می‌دوزد.

رساندن داستان یک انیمیشن به یک فیلم نیاز به دوبازوی قوی در انیمیشن و فیلم دارد. آن چیزی که واضح است لنگ زدن کمیت سینمای ایران در تولید انیمیشن است و



وقتی یک بازو درست کار نکند انجام یک کار غیرممکن می‌شود (مثل اتفاقی که بین فیلم و انیمیشن ایران افتاده است) و همین لنگ زدن در یکی از اجزای بسته فرهنگی باعث ناقص شدن یک چرخه فرهنگی می‌شود.

رساندن یک انیمیشن به یک فیلم یا برعکس نیاز به دوبازوی قوی هم در انیمیشن و هم در فیلم دارد که سینمای ایران کمیتش در انیمیشن لنگ می‌زند و این لنگ زدن حاصل چیزی نیست جز این که حواس‌شان به قشر عظیمی از انیمیشن بین‌ها نیست و یک بازار پرسود و گسترده را خیلی راحت از دست داده است.

## فرار از زندگی



احتمالاً وقتی جان گریفیث لندن (که به جان لندن معروف است) رمان مارتین ایدن رو می‌نوشت فکرش را نمی‌کرد ۱۱ سال بعد پیترو مارچلو کارگردان سطرهای کتابش را تبدیل به سکانس‌های فیلم کند. مارتین ایدن که توسط جان لندن خلق شد و بعد از آن پیترو مارچلو در سال ۲۰۱۹ آن را از دل کاغذها به

دنیای فیلم و سینما وارد کرد یک کارگر عاشق پیشه است که برای فرار از زندگی کارگری‌اش و پیدا کردن جای خود بین نوابع ادبی شهرش تلاش می‌کرد. پیترو با اقتباس از کتاب جان لندن فیلم و کتاب را وارد یک دایره چرخان کرد.

پیوند زدن بین ادبیات و سینما چیز جدیدی نیست اما هنوز یک راه عالی برای جاری کردن ادبیات کلاسیک در زندگی روزمره آدم‌های مجازی است، چیزی که در صنعت فیلم و سینمای ایران کم دیده می‌شود و حتی می‌توان گفت اصلاً نیست. این پیوند زدن یکی از راه‌های ترویج ادبیات یک جامعه و تا حدی افزایش فروش گیشه هم هست. به نگاهی دیگر تبدیل فیلم به کتاب فرهنگ‌سازی باکسب درآمد است. یکی از اصلی‌ترین ستون‌های سینما فیلمنامه است و استفاده از داستانی که قبلاً امتحان خودش رو پس داده مثل استفاده از چک نقد شده برای فروش گیشه و درو کردن جایزه است. ادبیات ایران سرشار از چک‌های نقد شده اما استفاده نشده است.

فیلمسازها و بازی‌سازهای غربی خوب فهمیدند که پای خود را کجا بگذارند تا بتوانند هر جور شده خودشان را در سبد خرید مردم (اگر سبد فرهنگی وجود داشته باشد) جاکتند.