

**Adaptation of Fairy Tales in Animation Based on the
Theory of Linda Hatcher (Comparative Study of the
Legend "Agha Hasnak" and the Screenplay
"Raz Gol Almas")**

Zeinab Baniasadi¹, Mohammad Reza Sarfi², MohammadAli Safoora³

Received: Nov, 10, 2025; Accepted: Dec, 27, 2025

DOI: [10.22034/scm.2025.420319.1679](https://doi.org/10.22034/scm.2025.420319.1679)

Abstract

Artistic adaptation of literary works is one of the research fields of new comparative literature which, with an interdisciplinary approach, evaluates new works based on the construction and content of the original text by creating a link between literature and other branches of human knowledge and art, including animation. Based on new methodologies, the adaptation of legends by taking advantage of the unlimited features of animation and tension hidden in ancient fiction in a new way and on a large scale, with the aim of providing a new reading and a visual narrative of the source text, is one of the most important practical tools to produce Culture is used in modern societies.

This article, from the perspective of comparative literature and with an interdisciplinary approach, based on the adaptation theory of Linda Hatcher, one of the most influential theorists in this field, with the knowledge and comparative analysis of dramatic elements, provides a practical and coherent model for turning fairy tales into animation.

In order to achieve this goal, by applying the documentary method and with a descriptive and analytical perspective, the summary of the scene of the script "Razgol Almas", with a free adaptation of the legend "Agha Hasnak", was written based on

¹ PhD in Persian Language and Literature, Department of Persian Language and Literature, Farhangian University, Kerman, Iran (Corresponding Author): baniasadi.zb@gmail.com

² Ph.D. in Persian language and literature, professor of the department of Persian language and literature, faculty of literature and humanities, Shahid Bahonar University, Kerman, Iran: sarfi@uk.ac.ir

³ PhD in Art Research, Department of Animation and Cinema, Faculty of Art and Architecture, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran: safoura@modares.ac.ir

the three-act structure of the animated screenwriting and the dramatic elements in it with a comparative approach of analysis. and is checked. Based on the findings of the research, the best way to convert a fairy tale into an animation is to analyze the text of the fairy tale, recognize the capacities and dramatic elements, apply the necessary changes to match the fairy tale with animation and use the model of writing an adapted screenplay.

Keywords: Adaptation, Fairy tale, Animation, Linda Hutchen, Screenplay "Raz Gol Almas"

Introduction

Due to the close similarities between myth/fairy tale and animation, adapting fairy tales is a suitable method for visualizing and presenting the fantastic, imaginative world of the tale to audiences. "Animation can be considered the modern narrator of myths and fairy tales, which, due to its flexibility and numerous capabilities compared to other art forms, grants the adapter extensive freedom" (Baniasadi et al., 2018: 206). In the process of adapting a fairy tale for animation, visual elements replace narrative elements in a way that establishes an appropriate connection with the audience. "It involves the use of creative narrative along with manipulation of reality, and the employment of symbolism, parody, and textual pastiche" (Solahkanehandaroud & Sakhavat, 2021: 7). In fact, in order to be visualized and communicate effectively with the audience, fairy tales require specific world-building, design, and texture. According to modern adaptation theories, fidelity is not the criterion for evaluating an adaptation. These contemporary theories, by emphasizing the inherent differences between the visual and written media and redefining the meaning of "infidelity" to the source text as posed in classical theories, have led to the discovery of differences arising from an initial shared element.

Linda Hutcheon, a postmodern theorist, by setting aside traditional understandings of adaptation, presents new discourses on adaptation. From Hutcheon's perspective, adaptation is a form of appropriation, not mere copying; rather, it is an original work with its own unique artistic standing. "She considers an adaptation on one hand as a product and an independent work, and on the other hand as a work that owes part of its identity as an adapted product to the original" (Safoura & Khosravani, 2022: 47).

The main challenge of practical adaptation in transforming text into image is the contemporization of the narrative text. The audience's awareness of the relationship between the adapted artwork and its original source will lead to an understanding of

the differences, contrasts, and innovations of the new work, creating pleasure for the viewer. "The differences, while preserving the values of the original text, are influential in changing the audience's attitude towards the new world and achieving a better understanding of both the original and the produced text – in other words, effectively expressing the movement from text to image" (Behnam, 2022: 240). Through this connection, the adapter's innovations and analyses become more prominent.

In fact, "the proportionate use of dramatic elements, which serve as the foundation of a screenplay's narrative, plays an effective role in the success and impact of the message of that dramatic work on the audience" (Azari & Aminipour, 2022: 204). However, this understanding becomes a practical model only when accompanied by a comparative and detailed study of how narrative elements are transformed into audio-visual elements. Focusing on this gap, this article presents a step-by-step, comparative analysis of a fairy tale and its adapted screenplay.

Purpose

Considering the above, the main objective of this article is to comparatively analyze the common elements between narrative and visual texts and to provide suitable strategies for artistic manipulation, synchronization, and enhancement of elements in adapting ancient fictional literature into animation. This analysis is conducted on three levels:

- a) Identifying and classifying types of transformations (deletion, addition, transposition, change of motivation) between the two texts;
- b) Explaining these transformations within the framework of Hutcheon's triad of product / process / reception;
- c) Investigating the ideological dimensions (gender, power, politics) and media-specific dimensions (image, sound, movement) of these changes.

Methodology

From the perspective of comparative literature and with an interdisciplinary approach, and based on Linda Hutcheon's theory of adaptation as its theoretical framework, this article attempts to transfer a simple narrative plot from the world of text to the world of image by writing a story outline for the animated screenplay titled "The Secret of the Diamond Flower", using a free adaptation method based on various narratives of the fairy tale "Agha Hasanak", and by identifying and

comparing the main elements of animation with the primary and secondary plots of the screenplay.

The unit of analysis in this research is the **scene**. Library research has been conducted to review the subject literature and research background. In terms of nature and method, this is a descriptive-analytical study. To carry out a systematic comparative analysis, first a table is designed with columns including "Element", "Source Text", "Target Text", "Type of Transformation", and "Analysis (Hutcheon, Ideological, Media-specific)", and the data from both texts are entered into it. Subsequently, the findings from this table are explained through written analysis. The inferential methods used in this research aim to understand how to adapt Iranian stories and fairy tales by comparatively examining indicators such as theme, conflict and action, character, scene, space, and mood in the analysis of the works.

Findings

In the field of media, Linda Hutcheon considers adaptation to be a modified or revised version of a literary text. According to her, "a text can change from one form to another and may even evolve into forms better than its previous form" (Hutcheon, 2006: 3). The screenplay of "The Secret of the Diamond Flower" (Raz-e Gol-e Almas), as an intermedia adaptation, has resulted in the creation of a new work by making significant changes compared to the source text. In fact, the author, as the re-creator, in her/his new interpretation, according to Hutcheon's theory, distances herself/himself from the original text and, taking into account ideological mechanisms and the dominant discourse of society according to her/his own taste, style, and context, changes and transforms the worldview of the original work, striving to create a new and independent work with a new face under her/his own name.

According to Linda Hutcheon's theory, the type of adaptation in the screenplay "The Secret of the Diamond Flower" is free adaptation. In the process of converting the fairy tale "Agha Hasanak" into an animation, fidelity to the source text is not a major concern for the author; the screenwriter, in order to give new meanings to the text, transforms textual signs into visual signs with creativity and artistic creation. Because, as Hutcheon believes, "in practice, faithful recreation is impossible, since every recreation must pass through the filter of the re-creator's mind" (Qandehariyun & Noshirvani, 2013: 14). Although the fairy tale "Agha Hasanak" is narrative-driven and the author of the screenplay "The Secret of the Diamond Flower", aware that removing the narrative element from the textual and visual

system of the screenplay would destroy the framework of the work, has remained faithful to the narrative aspect of the fairy tale, the main plot of the fairy tale has been weakened in the screenplay process, and the dialogues between characters and the conflicts and actions between characters do not correspond with the text of the fairy tale.

One of the most important examples of this transformation is the addition of dramatic situations and gradual conflicts in the screenplay. For instance, in a scene from the screenplay "The Secret of the Diamond Flower", before achieving his ultimate goal, the hero encounters an external obstacle that forces him to choose and decide; whereas in the original fairy tale, the hero's passing through obstacles is often narrated without suspense and in a reportive manner. This change indicates a shift from oral narrative to dramatic narrative based on action.

Another notable example in this section is the transformation of Agha Hasanak's characterization. In the screenplay, the main character has a specific motive and a clear goal that justifies his actions. For example, in one sequence, Agha Hasanak, faced with initial failure, becomes doubtful, and this doubt is reflected as a dramatic action in his behavior and dialogue; while in the original fairy tale, such an internal conflict is completely absent. This change elevates the character's function from a narrative type to a dramatic character.

Or, in the middle act of the screenplay, the addition of a secondary character who acts as an opponent or obstacle increases dramatic tension and deepens the plot—an element that either does not exist in the 'Agha Hasanak' fairy tale or plays a very minor role. This instance demonstrates the adapter's conscious use of screenwriting possibilities to enhance the drama.

In summary, the study of the method of adapting the fairy tale 'Agha Hasanak' into the animated screenplay "The Secret of the Diamond Flower" shows that the adaptation in this work has been a conscious and multi-layered process in which fidelity to the semantic cores of the fairy tale has been accompanied by a structural and dramatic recreation of the narrative.

Conclusion

From the perspective of modern comparative literature and in its contemporary sense, adaptation is an active, meaning-creating process that, through the adapter's innovative and creative reading of the source text and its effective and inventive synthesis, enables the production of a new work. This article has attempted to examine, with an interdisciplinary approach and from the standpoint of comparative

literature, the relationship between the fairy tale "Agha Hasanak" as a written text and the animated adaptation "The Secret of the Diamond Flower" (Raz-e Gol-e Almas) as a visual text during the process of free adaptation, relying on Linda Hutcheon's theory.

In the screenplay of "The Secret of the Diamond Flower", in order to achieve the main goal – namely, a strong climax and a dramatic ending – the adapter has combined various elements of the fairy tale and animation according to his/her style of writing and choice of appropriate point of view, and has tried to give the characters a new identity so that they can be placed in a suitable scenic context. Influenced by the narrative of the fairy tale "Agha Hasanak", "The Secret of the Diamond Flower" adopts a new language along with character development, plot, and arrangement of audio-visual elements, thus offering a new narrative and a specific, creative interpretation of the fairy-tale text.

The findings of this research, obtained through systematic comparative analysis and tabulation of key elements, show that the adaptation in "The Secret of the Diamond Flower" is a successful example of an interpretive and creative recreation in line with Linda Hutcheon's theory. The changes made in the plot (from individual to collective/governmental), characterisation (from typical to dramatic, centred on a female hero), world-building and dénouement (from physical to moral-emotional) all serve to contemporise the narrative, create dramatic attractions suitable for animation, and inject ideological concepts accepted by contemporary society (gender equality, critique of corruption, the importance of pure intention).

Based on the findings of this case study and in order to operationalise the theoretical discussions, the following six-step, step-by-step model is proposed for adapters. This model is not only a technical pathway but also a practical embodiment of Linda Hutcheon's adaptation theory. Each step can be interpreted in relation to Hutcheon's triad of product, process, reception, as well as her six key questions, which are detailed below.

Step One: Selecting and Analysing the Source Text – Answering the "What?" Question

In this fundamental step, the adapter, as an interpreter, approaches ancient texts to choose a fairy tale with a strong dramatic or visual core (e.g., the motif of a journey, the battle between good and evil, or magical transformation) that has the potential for "obvious shifting" from written to visual media. In-depth structural analysis identifies elements such as the main plot, characters, conflicts, and symbols, and answers this key question: "What in this fairy tale is adaptable?" This analysis

must determine both the dramatic potentials and the narrative limitations of the text for conversion into a long visual work. The output of this step is a written analysis that prepares the raw materials for the process of interpretation and recreation in subsequent steps, directly responding to Hutcheon's central question about the nature of the source text.

Step Two: Determining the Ideological Framework – Answering the "Why?" and "Who?" Questions

This step lies at the heart of the adaptation process from Hutcheon's perspective, where the adapter moves from the role of interpreter to creator. Here, a conscious decision is made about the type and degree of adaptation (free, interpretive), which itself is a creative, meaning-making act. More importantly, the "artistic intention statement" is determined, clarifying the intellectual orientation and main message of the new work. This statement answers the question, "Why are we telling this fairy tale today?" and shows how the adapter, taking into account contemporary discourses and ideological mechanisms (e.g., emphasising the active role of women, criticising corrupt power, or valuing teamwork), intends to "rescue" the ancient text for today's audience. This step also shapes the identity of "who adapts" – the adapter as an author with a specific worldview and reading.

Step Three: Re-creating the Narrative – Objectifying the Process of Interpretation and Re-creation

In this step, the creative reading from the previous stage is objectified in the form of a new narrative. Practical actions here include plot development (complicating a simple plot, creating sub-conflicts, designing a three-act structure) and characterisation (humanising, determining character arcs, creating new relationships). Each of these changes – whether deleting a supernatural element (e.g., a demon) or adding a political conflict (e.g., a minister's betrayal) – is a concrete instance of "appropriating" the source text and turning it into an "interpretive creativity / creative interpretation". The output of this step is a detailed treatment or synopsis showing how the core of the fairy tale has been expanded, deepened, and transformed into an independent "second work" that remains indebted to the original.

Step Four: Designing the Visual and Auditory World – A Media-Specific Answer to the "How?" Question

This step is the practical manifestation of media shift, one of the central axes of Hutcheon's theory. Here, the re-created concepts and narrative are transferred from the realm of language to the realm of image, movement, colour, and sound. Actions

include: designing characters and spaces that match the story's mood and creating meaningful visual contrasts; determining the style of movement based on the twelve principles of animation (e.g., squash and stretch); and designing music and sound (including songs in a musical style and leitmotifs). Hutcheon's question about "how the director presents the adaptation" is answered here with tangible outputs such as a preliminary storyboard, concept designs, and an audio-visual statement. These documents show how the "obvious shifting" of the work is realised at the specific media level of animation.

Step Five: Writing the Final Screenplay – The Definitive Formation of the Adaptation "Product"

This step leads to the production of the final product in Hutcheon's theory. Here, all the outputs from the interpretive and media-design stages (storyboards, etc.) are integrated into a standard professional screenplay. This writing requires the conversion of descriptions into precise visual scenes, the creation of concise, character-appropriate dialogue, and the generation of suspense through cinematic devices. The completed screenplay, according to Hutcheon's definition, is a "formal product" resulting from the application of obvious and extensive changes. This product is as valuable as the original and has an independent identity, while at the same time it owes part of its identity as an adapted product to the original work.

Step Six: Final Comparative Review and Evaluation from the Perspective of Audience "Reception"

The last step concerns the process of reception in Hutcheon's theory. In this review, the work is evaluated not only internally but also from the perspective of a hypothetical audience. Key questions here are: Have the injected messages and values been woven naturally and non-didactically into the narrative? Is the intertextual pleasure emphasised by Hutcheon provided for the audience familiar with the source text – i.e., can the audience both recognise familiar signs and delight in new innovations? Also, the work's executability and internal coherence are reviewed. The output of this step is a revised final screenplay accompanied by a self-critical analysis documenting the complete adaptation process, from text selection to the production of a work that is both independent and in cultural dialogue with the past. This step offers a practical answer to Hutcheon's question about "how audiences receive adaptations".

This practical model outlines a conscious and flexible path from "an ancient text" to "contemporary animation", and can serve as a practical roadmap for adapters and screenwriters in the field of animation for children and young adults.

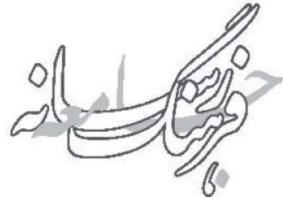
Novelty

this article, with a new and practical approach and using the method of content analysis, seeks to provide a practical solution for understanding how narrative elements are transferred in the process of adapting a fairy tale into animation. However, the main emphasis of this article is on the method of "systematic comparative comparison" and "qualitative content analysis" with the unit of analysis being the "scene" and "narrative/dramatic element", in order to go beyond mere description and achieve a deep analysis of the reasons and methods of the changes.

Bibliography

- Azari, Gholamreza & Aminipour, Zahra (2022). "Dramatic Components of Folk Tales in the Form of a Children's TV Screenplay (A Study of the Tale of *One Thousand and One Nights*)." *Cultural and Communication Studies*, No. 69, Vol. 18, No. 4, pp. 1-26. [In Persian]
- Bani-Asadi, Zeinab (2021). *Animated Screenplay: "The Secret of the Diamond Flower"*. Tehran: Farhang-e Ammeh. [In Persian]
- Bani-Asadi, Zeinab; Sarfi, Mohammad-Reza; Aghaabbasi, Yadollah; Safoura, Mohammad-Ali (2018). "Expressive Components of Animation and How to Adapt from Iranian Tales and Legends (Case Study: The Animated Film *Jamshid and Khorshid*)." *Cultural and Communication Studies*, Vol. 19, No. 44, pp. 203-228. [In Persian]
- Barabadi, Reza & Sheikh-Mahdi, Ali (2021). "Comparing the Understanding of the Text Based on Gadamer's Theory with Postmodernism Regarding Linda Hutcheon's Theory of Adaptation." *Comparative Literature Studies*, Year 15, No. 58, Summer, pp. 81-103. [In Persian]
- Behnam, Mina (2021). "Comparative Literature and the Adaptational Image: A Case Study of Several Legends, Books, and Their Reflection in Visual Media." *Interdisciplinary Literary Research*, Year 3, Autumn & Winter, No. 6, pp. 37-59. [In Persian]
- Behnam, Mina (2022). "Transformation or Destruction of the Text in Video Games? Examining Adaptation of the *Shahnameh* in the Video Game *Siavash* Based on Linda Hutcheon's Theory of Adaptation." *Quarterly Journal of New Media Studies*, Year 8, No. 30, Summer, pp. 235-256. [In Persian]
- Bordwell, David & Thompson, Kristin (2017). *Film Art: An Introduction to Film Form and Style*. Translated by Robert Safarian. 4th Edition. Tehran: Markaz Publishing. [In Persian]
- Esmaili, Maryam (2021). "An Interdisciplinary Study of the Cinematic Adaptation of *Single Trees* by Houshang Moradi Kermani." *Interdisciplinary Studies of Literature, Art, and Humanities*, Year 1, No. 1, Spring & Summer, pp. 183-207. [In Persian]
- Field, Syd (2014). *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. Translated by Seyed Jalil Shahri-Langroudi. 2nd Edition. Tehran: Sureh Mehr. [In Persian]

- Ghandeharioun, Ozra & Noshirvani, Alireza (2013). "New Comparative Literature and Literary Adaptation: Tennessee Williams' Play *The Glass Menagerie* and the Film *Here Without Me* by Tooka." *Academy's Special Issue*, No. 1, Serial No. 7, pp. 10-43. [In Persian]
- Hanif, Mohammad (2010). *Dramatic Capabilities of the Shahnameh*. 2nd Edition. Tehran: Soroush. [In Persian]
- Hutcheon, Linda (2017). *A Theory of Adaptation*. Translated by Mahsa Khodakarami. Tehran: Markaz Publishing. [In Persian]
- Hutcheon, Linda. (2006). *A Theory of Adaptation*. London & New York: Routledge.
- Rasouli-Garavi, Fakhri & Shah-Sanam, Fereshteh (2017). "Investigating the Cinematic Capacities of the Novel *Smoke Behind the Hill*: Focusing on Two Narrative and Stylistic Features." *Shiraz Children's Literature Studies*, Year 8, No. 1, Spring & Summer, Serial No. 15, pp. 45-68. [In Persian]
- Safoura, Mohammad-Ali & Khosravani, Mahdieh (2022). "A Comparative Study of Themes and Motifs of Holy Books in Animated Film Adaptations: Case Studies: *Aziz of Egypt* and *Filshah*." *Farabi*, Vol. 1, No. 3, pp. 47-64. [In Persian]
- Salehi, Narges & Haji-Aghababaei, Mohammad-Reza (2018). "Literary Adaptation in Iranian Cinema: A Case Study of Forty-Two Adapted Films." *Journal of Comparative Literature*, Year 2, Spring, No. 3, pp. 121-139. [In Persian]
- Scott, Jeffrey (2014). *Animation Screenwriting*. Translated by Amir-Masoud Alamdari & Parisa Kashanian. Tehran: Honar-e No. [In Persian]
- Solkhand-e Sararud, Maryam & Sakhavat, Younes (2021). "Folklore Literature in Animated Cinema and Feasibility of Content Production Based on Azerbaijani Folk Love Stories." *Cultural and Communication Studies*, Online edition, year 2021. [In Persian]
- Stam, Robert. (2008). "**Introduction: The Theory and Practice of Adaptation.**" In Robert Stam and Alessandra Raengo (Eds.), *A Companion to Literature and Film* (pp. 1-52). London: Wiley-Blackwell.
- Thomas, Frank, and Ollie Johnston. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Abbeville Press.



سال چهاردهم / زمستان ۱۴۰۴

مقاله پژوهشی

اقتباس از افسانه‌ها در پویانمایی بر مبنای نظریه لیندا هاچن (مطالعه تطبیقی افسانه «آقاحسک» و فیلمنامه

«راز گل الماس»)

زینب بنی اسدی^۱، محمدرضا صرفی^۲، محمدعلی صفورا^۳

تاریخ دریافت: ۰۴/۷/۱۹، تاریخ تایید: ۰۴/۱۰/۰۶

DOI: [10.22034/scm.2025.420319.1679](https://doi.org/10.22034/scm.2025.420319.1679)

چکیده

اقتباس هنری از آثار ادبی، یکی از حوزه‌های پژوهشی ادبیات تطبیقی نو است که با رویکردی بینارشته‌ای، با ایجاد پیوند میان ادبیات و سایر شاخه‌های دانش و هنر بشری از جمله پویانمایی، آثار جدید را بر مبنای ساخت و محتوای متن اولیه مورد ارزیابی قرار می‌دهد. بر مبنای روش‌شناسی‌های جدید، اقتباس از افسانه‌ها با بهره‌گیری از ویژگی‌های نامحدود پویانمایی و کشش نهفته در ادبیات داستانی کهن به شیوه‌ای جدید و در مقیاسی گسترده، با هدف ارائه خوانش نو و روایتی تصویری از متن مبدأ، یکی از مهم‌ترین ابزارهای کاربردی است که برای تولید فرهنگ در جوامع نوین به کار می‌رود.

این مقاله، تلاش دارد از منظر ادبیات تطبیقی و با رویکردی بینارشته‌ای با مبنا قرار دادن نظریه اقتباس لیندا هاچن، از تأثیرگذارترین نظریه‌پردازان این حوزه، با شناخت و بررسی تطبیقی عناصر دراماتیک، الگویی کاربردی و منسجم را برای تبدیل افسانه به پویانمایی در اختیار اقتباسگران قرار دهد. برای رسیدن به این هدف، با به کارگیری روش اسنادی و با نگاهی توصیفی تحلیلی، خلاصه‌صحنه فیلمنامه «راز گل الماس»، با اقتباس آزاد از افسانه «آقاحسک»، بر اساس ساختار سه‌پرده‌ای فیلمنامه‌نویسی پویانمایی نگارش یافته و عناصر دراماتیک موجود در آن با رویکرد تطبیقی تحلیل و بررسی می‌شود. بر اساس یافته‌های پژوهش، بهترین شیوه برای تبدیل یک افسانه به پویانمایی، تحلیل متن افسانه، شناخت ظرفیت‌ها و عناصر دراماتیک، اعمال تغییرات مورد نیاز برای تطابق افسانه با پویانمایی و استفاده از الگوی نگارش فیلمنامه اقتباسی است.

واژگان کلیدی: اقتباس، افسانه، پویانمایی، لیندا هاچن، فیلمنامه «راز گل الماس»

^۱ دکتری زبان و ادبیات فارسی، استادیار گروه آموزش زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه فرهنگیان، کرمان (نویسنده مسئول): baniasadi.zb@gmail.com

^۲ دکتری زبان و ادبیات فارسی، استاد گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه شهید باهنر، کرمان، sarfi@uk.ac.ir

^۳ دکتری پژوهش هنر، استادیار گروه انیمیشن و سینما، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، safoora@modares.ac.ir

مقدمه و بیان مسئله

به دلیل نزدیکی برخی از ویژگی‌های افسانه و پویانمایی، اقتباس از افسانه‌ها، شیوه‌ای مناسب برای تصویری کردن و نمایاندن دنیای فانتزی و سرشار از تخیل افسانه به مخاطبان است. «انیمیشن را می‌توان راوی مدرن اساطیر و افسانه‌ها دانست که به دلیل انعطاف‌پذیری و قابلیت‌های فراوان در مقایسه با دیگر شکل‌های هنری، اختیارات فراوانی را در اختیار اقتباس‌گر قرار می‌دهد» (بنی‌اسدی و همکاران، ۱۳۹۷: ۲۰۶). در فرایند اقتباس از افسانه برای پویانمایی، عناصر بصری در ارتباطی مناسب با مخاطب جایگزین عناصر روایت می‌شوند. «استفاده از روایت خلاقانه همراه با دخل و تصرف در واقعیت و به کارگیری نمادپردازی، پارودی و پاستیژ متنی می‌باشد» (صلح‌کننده‌دروود و سخاوت، ۱۴۰۰: ۷). در واقع افسانه‌ها برای تصویری‌شدن و ارتباط مؤثر با مخاطب، نیاز به فضا سازی و طراحی و بافت خاص دارند. بنا بر دیدگاه نظریه‌های مدرن اقتباس، معیار ارزیابی اقتباس تصویری، وفاداری نیست. این نظریات جدید با تأکید بر تفاوت‌های ذاتی دو رسانه دیداری و نوشتاری، و تغییر معنای «عدم وفاداری» نسبت به متن روایی که در نظریات کلاسیک مطرح بود منجر به کشف تفاوت‌ها از یک اشتراک نخستین شده‌اند.

لیندا هاجن، نظریه‌پرداز جدید حوزه پست‌مدرنیسم در ادبیات با کنار گذاشتن ویژگی‌های درک سنتی از اقتباس، گفتمان‌های جدیدی را از اقتباس ارائه می‌کند. از دیدگاه هاجن اقتباس نوعی اخذ کردن است که گرته برداری نیست؛ بلکه اثری بدیع با جایگاه هنری خاص خود است. او «اقتباس را از سویی به عنوان فرآورده و اثری مستقل، و از سویی اثری که بخشی از هویت خود را به عنوان یک فرآورده اقتباسی، وامدار اثر اصلی است می‌داند» (صفورا و خسروانی، ۱۴۰۱: ۴۷).

چالش عمده اقتباس کاربردی برای تبدیل متن به تصویر، معاصر سازی متن روایی است. آگاهی از وجود ارتباط میان اثر هنری اقتباسی با منبع اصلی خود توسط تماشاگر، موجب درک تفاوت‌ها، تضادها و خلاقیت‌های اثر جدید و ایجاد لذت در تماشاگر خواهد شد. «تفاوت‌هایی که هر یک ضمن حفظ ارزش‌های متن اولیه در تغییر نگرش مخاطب نسبت به دنیای جدید و داشتن ادراک بهتر از متن نخست و متن تولیدی به بیان بهتر حرکت متن به سوی تصویر تأثیرگذار است» (بهنام، ۱۴۰۱: ۲۴۰). در اثر برقراری این ارتباط، نوآوری‌ها و تحلیل‌های اقتباس‌گر، نمود بیشتری می‌یابد.

در واقع «به‌کارگیری متناسب عناصر دراماتیک که به عنوان زیربنای اصل در روایت یک فیلمنامه مطرح هستند، نقش مؤثری در موفقیت و تأثیرگذاری پیام آن اثر نمایشی در مخاطب ایفا می‌کند» (آذری و امینی‌پور، ۱۴۰۱: ۲۰۴). اما این شناخت، زمانی به الگویی کاربردی تبدیل می‌شود که با مطالعه تطبیقی و دقیق چگونگی تبدیل عناصر روایی به عناصر تصویری- شنیداری همراه باشد. این مقاله با تمرکز بر این خلأ، به تحلیل گام‌به‌گام و مقایسه‌ای یک افسانه و فیلمنامه اقتباسی از آن می‌پردازد.

هدف پژوهش

با توجه به آنچه بیان شد، هدف اصلی این مقاله، تحلیل تطبیقی عناصر مشترک میان متن روایی و تصویری و ارائه راهکارهایی مناسب برای دخل و تصرف هنرمندانه، منطبق‌سازی و تقویت عناصر پویانمایی ادبیات داستانی کهن است. این تحلیل در سه سطح صورت می‌گیرد: الف) شناسایی و طبقه‌بندی انواع دگرگونی (حذف، اضافه، جابه‌جایی، تغییر انگیزه) بین دو متن. ب) تبیین این دگرگونی‌ها در چارچوب سه‌گانه محصول^۱/فرایند^۲/دریافت^۳ هاجن. ج) واکاوی ابعاد ایدئولوژیک (جنسیت، قدرت، سیاست) و رسانه‌ای (تصویر، صدا، حرکت) این تغییرات.

پیشینه پژوهش

یکی از شاخه‌های ادبیات تطبیقی، مطالعات اقتباس است که همواره موضوع پژوهش‌های بسیاری از جمله پژوهش‌های بینارشته‌ای قرار گرفته است. در ادامه، به ترتیب تاریخ انتشار، عناوین برخی از آثار و تحقیقات پیشین آورده می‌شود: «تغییر یا تخریب دنیای متن در بازی رایانه‌ای؟ بررسی اقتباس از شاهنامه در بازی رایانه‌ای سیاوش بر بنیاد نظریه اقتباس لیندا هاجن»، مینا بهنام (۱۴۰۱)؛ «ادبیات تطبیقی و تصویر اقتباسی: بررسی موردی چند افسانه، کتاب و بازتاب آن در عرصه تصویر»، مینا بهنام (۱۴۰۰)؛ «مؤلفه‌های بیانی انیمیشن و چگونگی اقتباس از قصه‌ها و افسانه‌های ایرانی (بررسی موردی: انیمیشن سینمایی جمشید و خورشید)»، زینب بنی‌اسدی و همکاران (۱۳۹۸)، «بررسی ظرفیت‌های اقتباس پویانمایی (انیمیشن) از منطق الطیر عطار»، طیبه پرتوی راد (۱۳۹۸)، «اقتباس ادبی در سینمای ایران: مطالعه موردی،

1 Product

2 Process

3 Reception

چهل و دو فیلم اقتباسی» از نرگس صالحی و محمدرضا حاجی آقابابایی (۱۳۹۷)، نظریه‌ای در باب اقتباس از لیندا هاچن (۱۳۹۶)، «کاربرد اقتباس در انیمیشن»، زینب بنی اسدی (۱۳۹۶)، «بررسی اقتباس فیلم‌نامه از ادبیات کهن به ویژه داستان‌های اسطوره‌ای در انیمیشن ایران»، سحرناز نیل‌فروشان، پایان‌نامه کارشناسی ارشد (۱۳۹۶)، «بینامتنیت و فزون‌متنیت تقلیدی و دیگرگونگی در اقتباس از شاهنامه فردوسی در آثار میرزا آقاخان کرمانی» از مه‌دخت پورخالقی جتروودی و علی دلگشا (۱۳۹۶).

فرزیه و هدف پژوهش پیش‌رو بر نتایج چنین پژوهش‌هایی استوار است. از این رو این مقاله با رویکردی جدید و کاربردی و شیوه تحلیل محتوا، به دنبال ارائه راهکاری عملی برای پی بردن به چگونگی انتقال عناصر داستانی در فرایند اقتباس از افسانه به انیمیشن است. اما تأکید اصلی این مقاله بر روش «مقایسه تطبیقی سیستماتیک» و «تحلیل محتوای کیفی» با واحد تحلیل «صحنه» و «عنصر روایی/دراماتیک» است تا از سطح توصیف صرف عبور کرده و به تحلیل عمیق چرایی و چگونگی تغییرات برسد.

مبانی نظری پژوهش

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 رسانه‌ای دیگر است. منظور از اقتباس رسانه‌ای، «بهره‌گیری از کل یا بخشی از یک متن مکتوب برای تولید متنی تصویری است» (صالحی و حاجی آقابابایی، ۱۳۹۷: ۱۳۷). با نگاهی مبالغه‌آمیز، اقتباس تقریباً شامل هر تغییری می‌شود که بر روی آثار خاص فرهنگی گذشته و هماهنگ با فرایند عمومی بازآفرینی فرهنگی انجام می‌شود. به نظر گادامر، نظریه‌پرداز ادبیات تطبیقی، «هنر نگارش، مهم‌ترین هنرها و آماده‌ترین شکل برای تأویل است. تأویل متون ادبی راهگشای تأویل متون نوشتاری غیر ادبی است» (برآبادی و شیخ مهدی، ۱۴۰۰: ۹۰). نظریه‌های مدرن اقتباس با تغییر معنای اقتباس وفادارانه که در تحقیقات کلاسیک مطرح بود، بیشتر بر اقتباس آزاد یا بازآفرینی تأکید دارند. لیندا هاچن، نویسنده کتاب معروف «نظریه‌ای در باب اقتباس»، که نظرگاه او به عنوان رویکرد نظری اصلی در این پژوهش مدنظر است، بازآفرینی را هنر خلاقانه بازآفرینش آثار ادبی، هنری و سینمایی به نظام تصویری سینما و یا برعکس می‌داند. هاچن پدیده اقتباس را از سه زاویه دید مجزا از هم و البته مرتبط با هم تعریف می‌کند. از منظر اول، «اقتباس ماهیت و محصولی

صوری همراه با اعمال تغییراتی مانند انتقال یا جابجایی آشکار و گسترده یک اثر است» (هاچن، ۱۳۹۶: ۲۳). این تغییرات می‌تواند شامل تغییر رسانه یا تغییر نوع ادبی و یا ایجاد تغییر در چارچوب کلی و در نتیجه آن در بافت اثر شود. از منظر دوم، عمل اقتباس به عنوان فرایند آفرینش همیشه مستلزم تفسیر (مجدد) و آفرینش (مجدد) است. «چنین امری بسته به نقطه نظر افراد هم می‌تواند تصرف متن و هم نجات متن نامیده شود» (هاچن، ۱۳۹۶: ۲۳). از منظر سوم، «اقتباس به عنوان فرایند دریافت، شکلی از بینامتنیت است» (هاچن، ۱۳۹۶: ۲۳). در این منظر، مخاطب با یادآوری خاطرات و نشانه‌هایی از طریق تکرار و همراه با تنوع، اقتباس را در هیأت لوحی چندلایه و تودرتو تجربه می‌کند.

مقصود هاچن از بازآفرینی به عنوان یک محصول، یک محصول اصیل فرهنگی و یک اثر فرهنگی کامل است، نه یک محصول فرعی و جانبی نازل‌تر از نسخه اصلی. همین طور، مقصود وی از بازآفرینی به عنوان یک فرایند، برداشتی خلاقانه از اثر ادبی و تبدیل آن به اثری جدید، خلاقانه و اصیل است. بنابراین، با توجه به زاویه‌های دید سه‌گانه مطرح شده توسط لیندا هاچن، اقتباس را می‌توان چنین توصیف کرد: ۱- جابجایی آشکار اثر یا آثار قابل تشخیص، ۲- عمل خلاق و تفسیرکننده تصرف و نجات یک اثر، ۳- درگیر شدن گسترده و بینامتنی با اثر مورد اقتباس.

بنابر عقیده هاچن، «اقتباس، فرایندی کنش‌گرایانه و معناآفرین است که اقتباس‌گر در جایگاه خواننده با متن وارد تعامل می‌شود. براینده این خوانش، تفسیری خلاقانه است که بر ساخته ذهن اقتباس‌گر است» (اسماعیلی، ۱۴۰۰: ۱۸۳). هاچن با تأکید بر نقش اقتباس‌گر به عنوان ادراک‌کننده متن، از اقتباس‌گر به عنوان ابتدا مفسر و سپس خالق یاد می‌کند (Hutcheon, 2006: 18). اثری که در پایان ارائه می‌شود ممکن است از متنی که مورد اقتباس قرار گرفته بسیار متفاوت‌تر باشد. زیرا «اقتباس‌گر بر مبنای نقش کنش‌گرانه و معناسازی که ایفا می‌کند، متن منبع را تحت تمکن خود در می‌آورد و اثر اقتباسی دیگر یک بازگویی مقلدانه نیست؛ بلکه به عنوان «تفسیری خلاقانه/خلاقیتی تفسیری» از متن منبع به شمار می‌رود و این خلاقیت در اقتباس تا اندازه زیادی متأثر از روحیات و مهارت‌های اقتباس‌گر است (Hutcheon, 2006: 84). بنابراین، هاچن برخلاف نظریه‌پردازانی که اثر اقتباسی را محصولی درجه دو و نازل‌تر از متن اولیه می‌دانند، این عقیده را رد می‌کند و اثر اقتباسی را اثر دوم می‌داند نه درجه دو. به باور وی در بسیاری از آثار اقتباسی، محتوا از رسانه‌ای به رسانه دیگر منتقل می‌شود و

چیزی که مورد اقتباس قرار می‌گیرد می‌تواند از هر یک از عناصر متن، اعم از شخصیت، تم، پیرنگ، مکان، موقعیت و حتی جهان خاص آن اثر، جهت آفرینش متنی دیگر بهره‌بردار. برای تکمیل چارچوب نظری و تقویت بعد بینارشته‌ای پژوهش حاضر، که به تحلیل اقتباس از ادبیات کهن به رسانه پویانمایی می‌پردازد، علاوه بر نظریه‌های ادبی اقتباس، به مبانی نظری زبان سینما و زیبایی‌شناسی انیمیشن نیز اشاره می‌شود. رویکرد فرمالیستی به سینما، که توسط نظریه‌پردازانی مانند دیوید بوردول و کریستین تامسون بسط یافته، بر تحلیل نظام‌مند «فرم فیلم» شامل میزانشن، تصویربرداری، مونتاژ و صدا تأکید دارد و ابزاری کارآمد برای واکاوی چگونگی تبدیل روایت نوشتاری به یک تجربه دیداری-شنیداری است (بوردول و تامسون، ۱۳۹۶: ۵۰-۵۵). از سوی دیگر، فرانک توماس و اولی جانستون، انیماتورهای اسطوره‌ای استودیو دیزنی، در اثر کلاسیک خود «توهم زندگی: انیمیشن دیزنی»، اصول دوازده‌گانه انیمیشن (دوازده اصل بنیادین انیمیشن) مانند فشرده‌گی و کشیدگی^۱، پیش‌بینی^۲ و نمایش^۳ را به عنوان دستور زبان (گرامر) ویژه این رسانه معرفی کرده‌اند (Thomas & Johnston, 1981: 47-69). این اصول هنگام تحلیل «چگونگی رسانه‌ای شدن» روایت و طراحی کنش و حرکت شخصیت‌ها در فیلمنامه «راز گل الماس» (که خود متأثر از سبک دیزنی است) مورد توجه قرار خواهد گرفت. همچنین، برای غنای چارچوب تحلیلی و قراردادن دیدگاه لیندا هاچن در یک گفت‌وگوی نظری گسترده‌تر، می‌توان به آرای دیگر نظریه‌پردازان شاخص حوزه اقتباس مانند رابرت استم اشاره کرد. استم با تأکید بر بینامتنیت و ماهیت تاریخی-فرهنگی و چندصدایی فرایند اقتباس، آن را نه «خیانت» به متن مبدأ، که نوعی ترجمه^۴ بینا رسانه‌ای و بینا فرهنگی می‌داند که همواره با جابه‌جایی‌های جغرافیایی، زمانی و ایدئولوژیک همراه است (Stam, 2008: 45). این نگاه مکمل دیدگاه هاچن است و امکان تحلیل عمیق‌تری از دگرگونی‌های ایدئولوژیک و بومی‌سازی موجود در «راز گل الماس» را فراهم می‌آورد. بدین ترتیب، چارچوب نظری این مقاله، با تلفیق رویکرد هاچن به عنوان هسته مرکزی، و بهره‌گیری از مفاهیم فرم فیلم بوردول و تامسون، اصول انیمیشن (توماس و جانستون) و بینامتنیت اقتباس (استم)، رویکردی بینارشته‌ای و جامع برای تحلیل مورد مطالعه خواهد داشت.

¹ Squash and Stretch

² Anticipation

³ Staging

⁴ Translation

روش پژوهش

این مقاله از منظر ادبیات تطبیقی و با رویکردی بینارشته‌ای، با مبنا قرار دادن نظریه اقتباسی لیندا هاچن به عنوان رویکرد نظری، تلاش می‌کند با نگارش طرح داستانی فیلمنامه پویانمایی «رازگل‌الماس»، به شیوه اقتباس آزاد از روایت‌های گوناگون افسانه «آقاحسنک»، و شناخت و تطبیق عناصر اصلی پویانمایی با طرح اصلی و فرعی فیلمنامه، یک طرح ساده داستانی را از دنیای متن به دنیای تصویر منتقل می‌سازد.

واحد تحلیل در این پژوهش، صحنه می‌باشد. به منظور بررسی ادبیات موضوعی و پیشینه تحقیق، مطالعات کتابخانه‌ای صورت گرفته و از سویی دیگر، از نظر ماهیت و روش تحقیق، توصیفی و تحلیلی است برای اجرای تحلیل تطبیقی سیستماتیک، نخست جدولی شامل ستون‌های «عنصر»، «متن مبدأ»، «متن مقصد»، «نوع دگرگونی» و «تحلیل (هاچن، ایدئولوژیک، رسانه‌ای)» طراحی شده و داده‌های دو متن در آن قرار می‌گیرد. سپس یافته‌های این جدول در قالب تحلیل نوشتاری تشریح می‌شود. روش‌های استنتاجی در این پژوهش، برای فهم چگونگی اقتباس از قصه‌ها و افسانه‌های ایرانی با بررسی تطبیقی شاخص‌هایی مانند: درون‌مایه، کشمکش و کنش، شخصیت، صحنه، فضا و حالت در تحلیل آثار محقق می‌شود.

یافته‌های تحقیق

۱. افسانه «آقاحسنک» و روایت‌های گوناگون آن

به دلیل شفاهی بودن افسانه‌های ایرانی، بسیاری از آن‌ها فاقد یک ساختار روایی هستند و در مکان‌های مختلف با توجه به شرایط و موقعیت‌ها، توسط انسان‌های گوناگون، طرح‌های مختلفی را پذیرفته‌اند. افسانه «آقاحسنک» نیز در ایران، به چند صورت روایت شده است. مضمون تمام روایت‌های افسانه، پیروزی شجاعت، عشق و فداکاری بر نیروهای اهریمنی است. تمامی این افسانه‌ها، به دلیل بهره‌مندی از نمود داستانی و روایت‌گونه، شخصیت‌های جذاب، تعلیق، تنوع کشمکش، برخورداری از بنای محتوایی و نیز هماهنگی بین محتوا و فضا و تصاویر ارائه شده در افسانه، ظرفیت لازم برای تبدیل به یک پویانمایی جذاب و تأثیر گذار برای کودکان و نوجوانان را دارا هستند.

افسانه آقاحسنک، داستان پسری یتیم است که هیچ کاری را درست انجام نمی‌دهد و به دستور داروغه از شهر اخراج می‌شود. آقاحسنک به صحرا می‌رود و در جوی آب چند گل سرخ را

پیدا می‌کند. و برای پیدا کردن بوته گل سرخ، مسیر رود را دنبال می‌کند تا به باغی سرسبز می‌رسد. آقاحسنگ در وسط باغ دختر پادشاه را می‌بیند که روی تختی در وسط باغ خوابیده است. ناگهان دیوی از آسمان فرود می‌آید و با استفاده از معجون درون شیشه، دختر را به هوش می‌آورد. دختر با غصه و ناراحتی یک گل سرخ از بوته گل سرخی که کنار جوی روییده است می‌چیند و در آب می‌اندازد. دیو به باده‌نوشی می‌پردازد و دختر را نیز مجبور می‌کند از باده بخورد. دختر پس از خوردن باده بیهوش می‌شود. دیو سر دختر را می‌برد و به آسمان می‌رود. آقاحسنگ، سر دختر را روی بدنش می‌گذارد و با کمی معجون دختر را به هوش می‌آورد. دختر به آقاحسنگ می‌گوید که شیشه عمر دیو در زیرزمین قصر و در شکم سگی سیاه و قوی‌هیکل است. آقاحسنگ به زیرزمین قصر می‌رود و پس از مبارزه با سی‌ویک سگی که روی هر یک از پله‌های زیرزمین نگهبانی می‌دهند، شیشه عمر دیو را پیدا می‌کند و می‌شکند. با شکستن شیشه عمر دیو، طلسم نابود می‌شود و باغ و قصر سیاه و تاریک دیو، به باغ و قصری زیبا و باشکوه، با خدمتکاران بی‌شمار تبدیل می‌شوند. آقاحسنگ دختر را به قصر پدرش می‌برد و با اجازه پادشاه با او ازدواج می‌کند (خدیش، ۱۳۹۱: ۳۶۱). در ادامه خلاصه صحنه فیلمنامه پویانمایی «رازگل‌الماس» که به قلم نگارنده با اقتباس آزاد از روایت‌های گوناگون افسانه «آقاحسنگ» نوشته شده است آورده می‌شود.

۲. شیوه تبدیل افسانه «آقاحسنگ» به پویانمایی «رازگل‌الماس»

در حوزه رسانه، لیندا هاچن اقتباس را نسخه تغییر یافته یا اصلاح شده یک متن ادبی می‌داند. به گفته وی «یک متن می‌تواند از شکلی به شکل دیگر تغییر یابد و چه‌بسا به اشکالی بهتر از قالب گذشته‌اش تکامل یابد (Hutchen, 2006: 3). فیلمنامه «رازگل‌الماس» نیز در قالب یک اقتباس بینارسانه‌ای با ایجاد تغییرات چشمگیر نسبت به متن مبدأ منجر به خلق یک اثر جدید شده است. در واقع نگارنده، در مقام بازآفرین، در برداشت جدید خود، طبق نظریه هاچن، با فاصله گرفتن از متن اصلی و با در نظر گرفتن مکانیزم‌های ایدئولوژیک و گفتمان غالب جامعه بنابر سلیقه و سبک و سیاق خود با تغییر و دگردیسی جهان‌بینی اثر اولیه، تلاش می‌کند اثری نو و مستقل را با سیمایی جدید به نام خود خلق کند.

بنابر نظریه لیندا هاچن، نوع اقتباس در فیلمنامه «رازگل‌الماس»، اقتباس آزاد است. در فرایند تبدیل افسانه «آقاحسنگ» به پویانمایی، وفاداری به متن مقتبس، دغدغه مهمی برای

نویسنده نیست و فیلمنامه‌نویس برای دادن معانی جدید به متن با خلاقیت و آفرینش هنری نشانه‌های متنی را به نشانه‌های تصویری تبدیل می‌کند. زیرا همان‌طور که هاجن اعتقاد دارد «عملاً بازآفرینی وفادار غیرممکن است، چون هر بازآفرینی باید از صافی ذهن بازآفرین بگذرد» (فندهاریون و نوشیروانی، ۱۳۹۲: ۱۴). گرچه افسانه «آقاسنک» قصه‌پرداز و روایت‌محور است و نویسنده فیلمنامه «رازگل‌الماس» نیز با علم به این موضوع که گرفتن عنصر روایت از نظام متنی و تصویری فیلمنامه، باعث از بین رفتن چارچوب اثر می‌شود، به جنبه‌ی روایی افسانه وفادار مانده است اما پیرنگ اصلی افسانه در روند فیلمنامه، کمرنگ شده است و گفت‌وگوهای میان شخصیت‌ها و برخوردها و کنش‌های میان شخصیت‌ها با متن افسانه مطابقت ندارد.

یکی از مهم‌ترین مصادیق این دگرگونی، افزودن موقعیت‌های نمایشی و کشمکش‌های تدریجی در فیلمنامه است. برای مثال، در صحنه‌ای از فیلمنامه «رازگل‌الماس»، قهرمان پیش از دستیابی به هدف نهایی خود، با مانعی بیرونی مواجه می‌شود که او را ناچار به انتخاب و تصمیم‌گیری می‌کند؛ در حالی که در افسانه مبدأ، عبور قهرمان از موانع غالباً بدون تعلیق و به‌صورت گزارشی روایت می‌شود. این تغییر، نشان‌دهنده حرکت از روایت شفاهی به روایت دراماتیک مبتنی بر کنش است.

از دیگر مصادیق قابل توجه در این بخش، تحول شخصیت‌پردازی آقاسنک است. در فیلمنامه، شخصیت اصلی دارای انگیزه‌های مشخص و هدفی روشن می‌شود که کنش‌های او را توجیه می‌کند. برای نمونه، در یکی از سکانس‌ها، آقاسنک در مواجهه با شکست اولیه، دچار تردید می‌شود و این تردید به‌صورت کنشی نمایشی در رفتار و دیالوگ او بازتاب می‌یابد؛ در حالی که در افسانه مبدأ، چنین کشمکش درونی‌ای به‌طور کامل غایب است. این تغییر، کارکرد شخصیت را از یک تیپ روایی به یک شخصیت دراماتیک ارتقا می‌دهد.

و یا در پرده میانی فیلمنامه، افزودن شخصیت فرعی که نقش مخالف یا بازدارنده دارد، موجب افزایش تنش دراماتیک و تعمیق پیرنگ شده است؛ عنصری که در افسانه «آقاسنک» یا وجود ندارد یا نقشی بسیار کمرنگ دارد. این مصداق، نشان‌دهنده استفاده آگاهانه اقتباس‌گر از امکانات فیلمنامه‌نویسی برای تقویت درام است.

در مجموع، بررسی شیوه تبدیل افسانه «آقاسنک» به فیلمنامه پویانمایی «رازگل‌الماس» نشان می‌دهد که اقتباس در این اثر، فرایندی آگاهانه و چندلایه بوده است که در آن، وفاداری به هسته‌های معنایی افسانه با بازآفرینی ساختاری و دراماتیک روایت همراه شده است.

۳. تحلیل عناصر روایی داستان «آقاحسنک» و فیلمنامه «راز گل الماس»

هاچن، اقتباس را با سؤالات شش‌گانه خود تعریف می‌کند. «چه چیزی؟ (اقتباس و چه نوع رسانه‌ای برای اقتباس به کار گرفته می‌شود؟)، چه کسی؟ (چه کسی اقتباس می‌کند؟)، چرا؟ (چرا دست به اقتباس می‌زنند؟)، چگونه؟ (چگونه کارگردان اقتباس را ارائه می‌دهد و مخاطبین چگونه اقتباس را در می‌یابند؟)، کجا؟ (اقتباس کجا صورت می‌گیرد؟) و چه زمانی؟ (اقتباس چه زمانی صورت می‌گیرد؟) (Hutchen, 2006: 4).

در ادامه پژوهش با تحلیل فیلمنامه «رازگل‌الماس»، کاربرد نظریه اقتباس هاچن و پاسخ به پرسش‌های شش‌گانه وی را بررسی خواهد شد.

عبارت «فیلمنامه «رازگل‌الماس»، با اقتباس آزاد از روایت‌های گوناگون افسانه «آقاحسنک» و به سبک پویانمایی‌های «دیزنی» نوشته شده است»، در ابتدای فیلمنامه، پاسخی است به دو پرسش (چه چیزی) و (چگونه). در واقع فیلمنامه‌نویس بنا بر تعریف اقتباس آزاد تنها یک ایده (شناور بودن گل‌های سرخ بر روی آب)، موقعیت (اسارت یک دختر تاجر به دست دیو در افسانه و روبینا به دست آژینا در فیلمنامه) یا شخصیت (دختر تاجر در افسانه و روبینا در فیلمنامه) از متن افسانه را انتخاب و در نهایت اثری کاملاً بدیع یا شخصیتی کاملاً جدید را خلق می‌کند.

نمایش نام فیلمنامه‌نویس و کارگردان در ابتدای عنوان‌بندی به دومین پرسش (چه کسی؟) پاسخ می‌دهد. شاید فیلمنامه «رازگل‌الماس» پاسخ به سؤال (چرا اقتباس؟) را بی‌پاسخ می‌گذارد اما همان‌طور که هاچن اعتقاد دارد یک متن باید به طور مداوم و به گونه گوناگون بازآفرینی شود تا نیازهای مخاطبان را برآورده سازد. فیلمنامه «رازگل‌الماس» جهت تولید یک فیلم سینمایی پویانمایی نگارش یافته است، با تأمل در کاربرد پویانمایی و استقبال گروه‌های سنی گوناگون از این رسانه، پاسخ این سؤال نیز به خوبی قابل درک است. زیرا بنابر نظریه هاچن در مورد دسته‌بندی مخاطبان، اثر اقتباس شده برای مخاطبانی که از منبع اقتباس آگاهند لذت‌بخش‌تر خواهد بود. افسانه «آقاحسنک»، اگرچه کوتاه است اما با تغییر در جزئیات به روایات گوناگون بیان شده است. بنابراین، فراگیر بودن افسانه «آقاحسنک» در بین مخاطبان، ضمانت خوبی برای پذیرش اثر اقتباسی از سوی مخاطبان است. همچنین، بازآفرینی و اقتباس آزاد از افسانه‌ها برای پویانمایی، موجبات رونق و گسترش این دو گونه ادبی و انتقال تجارب، نکته‌های پندآموز و مفاهیم اخلاقی نهفته در این آثار به نسل جدید خواهد شد.

همان‌طور که استم یادآور می‌شود: «اقتباس جابجایی در مکان، زمان و زبان است» (Stam, 2008: 250). زمان در فیلمنامه مانند افسانه «آقاسنک» نامعلوم است. نمایش نمای عمومی از قصر گل سرخ در صحنه آغازین، پرسش (کجا؟) را مرتفع می‌سازد. مکان، مکانی در گذشته‌های دور و ناکجاآباد است. صدای راوی در صحنه ابتدایی فیلم و نمایش قصر و چیدمان وسایل آن و نوع پوشش و گفتار شخصیت‌های فیلمنامه «رازگل‌الماس» به طور ضمنی مخاطبان را به پاسخ پرسش (چه زمانی؟) نزدیک می‌سازد.

با توجه به بررسی پیرنگ و برخی از واحدهای روایتی و با در نظر گرفتن نظریه‌هاچن مبنی بر اینکه اقتباس امری دو وجهی است، می‌توان فیلمنامه «رازگل‌الماس» را یک فراورده در نظر گرفت زیرا با وجود خلاقیت در طرح و ساختار بخشی از هویت خود را به عنوان یک فراورده وامدار متن اصلی افسانه است.

در ادامه عناصر اساسی و دراماتیک فیلمنامه «رازگل‌الماس» و چگونگی بهره‌گیری از این واحدهای روایتی در طی فرایند تبدیل افسانه به پویانمایی مورد تحلیل و بررسی قرار می‌گیرد. در پایان نتایج حاصل از تحلیل در قالب نکات محوری و تعیین کننده ارائه خواهد شد.

درون‌مایه

درون‌مایه‌های جذاب، متنوع و اصیل یکی از عوامل مهم در تأثیرگذاری پویانمایی محسوب می‌شود. «اقتباس‌گر با انتخاب نقطه شروع و پایان داستان، حذف یکی از شخصیت‌های داستانی و تقویت دیگری و یا با بزرگ‌نمایی یک کشمکش و نادیده گرفتن کشمکش دیگر، می‌تواند در درون‌مایه داستان تغییر به وجود آورد» (حنیف، ۱۳۸۹: ۱۵۰).

یکی از درون‌مایه‌های مهم فیلمنامه «رازگل‌الماس»، پاکسازی درون و اصلاح و تغییر اخلاقی و معنوی روح و روان است. گرچه درون‌مایه‌های فرعی دیگری از جمله نکوهش نیرنگ و فریب، تلاش برای نجات دوستان، تقابل دائمی خیر و شر و پیروزی نهایی نیروهای حق بر باطل و ارزش قلب پاک و بی‌آلایش، وجود دارد که به غنای محتوایی افسانه می‌افزاید.

پیام اخلاقی در افسانه «آقاسنک» به صورت صریح و مستقیم بیان می‌شود و مخاطب بدون واسطه با نتیجه‌گیری راوی مواجه است. این شیوه بیان، با منطبق روایت شفاهی همخوانی دارد. اما در فیلمنامه «رازگل‌الماس»، پیام اخلاقی در بطن روایت و از طریق کنش‌ها و پیامدهای رفتاری شخصیت‌ها منتقل می‌شود. برای نمونه، پیام اصلی افسانه که در متن مبدأ به صورت مستقیم مطرح می‌شود، در فیلمنامه از طریق شکست موقتی قهرمان و تلاش مجدد او بازنمایی می‌گردد.

مخاطب از طریق مشاهده مسیر تحول شخصیت، به درک پیام می‌رسد، نه از طریق بیان خطابی آن. این تغییر، مطابق با سطح «کنش دریافت» در نظریه‌هاچن است؛ زیرا مخاطب در فرآیند معناسازی مشارکت فعال دارد و پیام را تجربه می‌کند، نه اینکه صرفاً دریافت کند.

شخصیت

در پویانمایی، خوب یا بد بودن شخصیت‌ها به وسیله کلام و رفتار و عمل صحنه‌ای مشخص می‌شود. «تنها دو روش برای پی بردن به شخصیت یک فرد وجود دارد: اول از طریق آنچه می‌گوید و دوم به وسیله آنچه انجام می‌دهد» (اسکات، ۱۳۹۳: ۱۶۲). شخصیت‌پردازی در فیلمنامه «رازگل‌الماس»، غیرمستقیم و اکثر شخصیت‌ها اقتباسی هستند. وجوه مختلف درونی و بیرونی شخصیت‌های فیلمنامه، از طریق گفت‌وگو، کنش‌ها و کشمکش‌ها، تضادها و توافقات میان شخصیت‌ها صورت می‌گیرد.

عنوان و نام شخصیت‌ها، اقتباس و وام‌گیری از منابع کهن ایرانی است. تمامی شخصیت‌های فیلمنامه، شخصیت‌هایی هستند که مخاطب به راحتی با آن‌ها ارتباط برقرار می‌کند. روبینا، دختری شجاع و جسور است که نقطه ضعف او بی‌توجهی به توصیه‌های فرمانده‌رادان و سایر دوستانش است. آرزینا، شخصیتی منفی و ضد قهرمان است که هدف و نیاز او در تضاد با هدف قهرمانان فیلمنامه است. برخی از شخصیت‌های فرعی فیلمنامه نیز، مانند وزیر و یارانش، در طول فیلمنامه دچار تغییر و تحول می‌شوند.

در افسانه «آقاسنک»، شخصیت‌ها عموماً به صورت تیپ‌های روایی ساده و کارکردی ظاهر می‌شوند و نقش آن‌ها بیشتر در پیشبرد مستقیم روایت و انتقال پیام اخلاقی خلاصه می‌شود. شخصیت آقاسنک در متن افسانه، فاقد پیچیدگی روانی و تحولات درونی است و کنش‌های او اغلب بدون زمینه‌سازی دراماتیک و بر اساس الگوهای تثبیت‌شده روایت شفاهی شکل می‌گیرد. این نوع شخصیت‌پردازی، اگرچه با منطق افسانه سازگار است، اما برای روایت پویانمایی که مبتنی بر کنش، تعلیق و همذات‌پنداری مخاطب است، نیازمند بازآفرینی بوده است. بنابراین، شخصیت آقاسنک از یک تیپ روایی به شخصیتی دراماتیک با انگیزه، هدف و کشمکش درونی تبدیل می‌شود. یکی از مصادیق روشن این تحول، صحنه‌ای است که آقاسنک پس از مواجهه با نخستین مانع جدی، دچار تردید می‌شود و این تردید در رفتار، مکث‌ها و واکنش‌های او نمود می‌یابد. در حالی که در افسانه مبدأ، قهرمان بدون تزلزل مسیر خود را ادامه می‌دهد، در فیلمنامه این لحظه به‌عنوان نقطه عطفی در شکل‌گیری شخصیت پرداخته می‌شود.

از منظر نظریه اقتباس لیندا هاچن، این تغییر را می‌توان در سطح «فرآیند اقتباس» تحلیل کرد؛ جایی که اقتباس‌گر با تفسیر مجدد شخصیت، او را متناسب با رسانه مقصد بازتعریف می‌کند. در این فرآیند، شخصیت نه صرفاً حامل کنش، بلکه کانون تجربه، احساس و انتخاب می‌شود. فیلمنامه «رازگل‌الماس» با افزودن لایه‌های عاطفی و روانی، امکان همذات‌پنداری مخاطب با شخصیت اصلی را افزایش داده است.

از دیگر مصادیق مهم در شخصیت‌پردازی، افزودن یا پررنگ کردن شخصیت‌های فرعی در فیلمنامه است. برای نمونه، حضور شخصیتی که نقش بازدارنده یا مخالف را ایفا می‌کند، باعث می‌شود آقاحسنک در موقعیت‌های تقابلی قرار گیرد و واکنش‌های متفاوتی از خود نشان دهد. این در حالی است که در افسانه «آقاحسنک»، شخصیت‌های فرعی اغلب فاقد کنش مستقل بوده و نقش آن‌ها به حداقل می‌رسد.

این تقابل‌های شخصیتی، علاوه بر تقویت درام، موجب شکل‌گیری مسیر تحول شخصیت اصلی می‌شود. آقاحسنک در فیلمنامه، در مواجهه با دیگران، تصمیم می‌گیرد، اشتباه می‌کند و پیامد انتخاب‌های خود را تجربه می‌کند؛ فرآیندی که در نهایت به تغییر جایگاه او در روایت می‌انجامد. برای مثال، در یکی از سکانس‌های میانی فیلمنامه، آقاحسنک تحت تأثیر گفت‌وگو با یک شخصیت فرعی، در هدف خود بازنگری می‌کند و این بازنگری، مسیر روایت را به سمت بحران جدیدی سوق می‌دهد. چنین کنشی در افسانه مبدأ وجود ندارد و نشان‌دهنده گسترش شخصیت‌پردازی متناسب با زبان فیلمنامه است.

در سطح «کنش دریافت» نیز، این تغییرات در شخصیت‌پردازی موجب می‌شود مخاطب کودک و نوجوان، شخصیت را نه به‌عنوان الگویی از پیش‌تعیین‌شده، بلکه به‌عنوان فردی در حال تجربه و یادگیری درک کند. بدین ترتیب، پیام اخلاقی داستان به‌جای تحمیل مستقیم، از مسیر همدلی با شخصیت و مشاهده پیامد کنش‌های او منتقل می‌شود.

در مجموع، شخصیت‌پردازی در فیلمنامه «رازگل‌الماس» نشان می‌دهد که اقتباس از افسانه، با عبور از تیپ‌سازی ساده و حرکت به سوی شخصیت‌پردازی دراماتیک، توانسته است روایت را با منطق رسانه پویانمایی و انتظارات مخاطب معاصر هماهنگ سازد.

افزون بر ویژگی‌های اخلاقی، می‌توان در پویانمایی، با طراحی بصری شخصیت‌ها، روایت را تقویت کرد. تضاد میان طراحی روبینا (با خطوط منحنی، رنگ‌های گرم و روشن، حرکات سیال و چابک) و آزینا (با خطوط زاویه‌دار، رنگ‌های سرد و تیره، حرکات حساب‌شده و سلطه‌گرا)

به صورت غیرکلامی تقابل خیر و شر را نمایش می‌دهد. طراحی کیان با ویژگی‌های اغراق‌شده و صورت‌پذیر (مانند چشمان درشت، حرکات سریع و بامزه) نقش کمدی او را برجسته می‌سازد. تبدیل شخصیت‌ها به حیوانات و پرندگان (وزیر به کرکس، پادشاه و ملکه به کبوتر) نه تنها یک مجازات نمادین است، بلکه فرصتی برای صحنه‌های اکشن و کمدی تصویری مبتنی بر حرکات گونه‌های مختلف جانوری فراهم می‌آورد.

کشمکش و کنش

در انیمیشن، رفتار شخصیت‌ها و خوب بودن یا بد بودن آن‌ها، توسط عمل صحنه‌ای مشخص می‌شود. «اساس شخصیت داستانی عمل است، آنچه که او انجام می‌دهد، نشان دهنده آن است که او کیست» (فیلد، ۱۳۹۳: ۱۰۲). در افسانه «آقاسنک»، کشمکش از نوع بیرونی به صورت رویارویی و مبارزه قهرمان با سی و یک سگ محافظ شیشه‌ی عمر دیو مشاهده می‌شود اما کشمکش‌ها بیشتر از نوع درونی و به شکل غلبه قهرمان بر ترس و تنبلی‌اش است، و قهرمان تقریباً بدون هیچ مانعی به تمامی اهداف خود می‌رسد.

کشمکش در فیلمنامه «رازگل‌الماس»، مبتنی بر حادثه و پیچیده‌تر از متن افسانه است. تمامی صحنه‌های فیلمنامه پر فراز و نشیب و سرشار از تحرک و هیجان است. حوادث و رویدادهای فیلمنامه مبهم و غیرقابل درک نیستند و فیلمنامه‌نویس به تناسب این رویدادها، گفتگوها و رفتار و حالات جدید را به فیلمنامه اضافه می‌نماید.

جذابیت‌های فیلمنامه با تقویت هیجان و ضرباهنگ ماجراها و نیز افزایش پیچیدگی‌ها، گره‌افکنی‌ها و گره‌گشایی‌های پی‌درپی افزایش یافته است. کشمکش اصلی میان آزینا و فرمانده‌رادان بر سر تصاحب و یا محافظت از طلسم گل‌الماس روی می‌دهد. کشمکش و درگیری، تقریباً در تمامی صحنه‌های فیلمنامه مشاهده می‌شود. نتیجه نهایی تمام کشمکش‌ها، گرفتار شدن آزینا در طلسم گل‌الماس و رهایی تمام طلسم‌شدگان است. برخی از کشمکش‌های فیلمنامه عبارتند از: کشمکش میان پادشاه و محافظان قصر با آزینا و نیروهایش برای ورود به قصر، کشمکش میان روبینا و فرمانده سیروان برای شرکت در مسابقه تیراندازی، کشمکش‌های گوناگون میان آزینا با فرمانده سیروان و یارانش برای نجات روبینا.

کشمکش در افسانه «آقاسنک» اغلب به صورت ساده و مستقیم شکل می‌گیرد و تعلیق روایی جایگاه پررنگی ندارد. روایت افسانه‌ای، به دلیل ماهیت آموزشی و اخلاق‌محور خود، کمتر بر تعویق نتیجه و ایجاد انتظار در مخاطب تمرکز می‌کند. در مقابل، فیلمنامه پویانمایی

«رازگل‌الماس» با افزودن کشمکش‌های درونی و بیرونی، روایت را به ساختاری تعلیق‌محور نزدیک کرده است. برای مثال، در یکی از سکانس‌های میانی فیلمنامه، آقاسنک میان دو انتخاب متضاد قرار می‌گیرد و پیامد هر انتخاب به صورت نمایشی برجسته می‌شود. این کشمکش درونی، در افسانه مبدأ وجود ندارد و افزوده شدن آن، نقش مهمی در افزایش تعلیق و درگیری عاطفی مخاطب ایفا می‌کند.

از دیدگاه هاچن، این تغییرات را می‌توان در سطح «فرآیند اقتباس» تحلیل کرد؛ جایی که اقتباس‌گر با تفسیر جدید از روایت، عناصر تعلیق را متناسب با رسانه مقصد می‌افزاید. تعلیق در فیلمنامه تنها ابزار جذابیت‌روایی، بلکه بستری برای انتقال غیرمستقیم پیام اخلاقی است.

صحنه

از آنجا که زمان در افسانه‌ها اغلب به گذشته‌ای دور و نامشخص تعلق دارد، در فیلمنامه پویانمایی، باید شرایطی را فراهم کرد که همزمان با حفظ خلاقیت ذهنی و خیال مخاطب، ارتباط او با اثر به طور مناسب برقرار شود. بنابر نظریه اقتباس هاچن، «بعضی اوقات اقتباس‌گران، عناصری از متن مورد اقتباس را که ممکن است برای فرهنگشان در زمان و مکان خود جنجال‌برانگیز و ناهماهنگ‌کننده باشد کنار می‌گذارند» (Hutchen, 2006: 147). در پویانمایی «رازگل‌الماس» نیز، بسیاری از رویدادهای افسانه به دلیل ناسازگار بودن با رفتار اجتماعی عصر حاضر حذف می‌شوند.

زمان فیلمنامه «رازگل‌الماس» به صورت خطی می‌گذرد و تمامی صحنه‌های فیلمنامه مرحله به مرحله پیش برده می‌شود و نویسنده ضرورتی برای برهم زدن توالی رویدادهای فیلمنامه با بهره‌گیری از فنونی چون بازگشت به گذشته یا رجعت به آینده یا مونتاژ موازی، نمی‌بیند. رویدادها یکی پس از دیگری و بر اساس توالی زمانی روی می‌دهند و امکان جابه‌جا کردن رویدادها وجود ندارد. اقتباس‌گر، برای رسیدن به یک طرح کاربردی و منسجم، رویدادهای متوالی صحنه‌های فیلمنامه را یکی پس از دیگری در مکان و زمان معین خود شکل می‌دهد.

ابتدا رویدادهای اصلی و فرعی داستان که منجر به کشمکش و عمل و عکس‌العمل‌های جدید بر اساس روابط علت و معلولی و وحدت منطقی می‌گردد، تعیین می‌شود. حوادث و رویدادهای کلیدی، تصویری و دارای عناصر دراماتیک فعالند و بسیاری از ویژگی‌های شخصیت‌ها، توسط عمل صحنه‌ای مشخص می‌شود. همچنین نقاط فراز و فرود که شامل گره‌افکنی (حمله ملکه آرینا به قصر گل سرخ)، نقطه اوج (اسیر شدن روبینا توسط ملکه آرینا و

مجبور کردن او به چیدن گل الماس) و گره‌گشایی (باطل شدن طلسم باغ گل الماس و نجات طلسم‌شدگان توسط روبینا) است مشخص می‌شود. گاهی برای افزایش سرعت فیلمنامه، چندین صحنه در یک صحنه نمایش داده می‌شود. با وجود گستردگی و تنوع مکان‌هایی چون قصر گل الماس، جنگل، کوهستان، مخفیگاه جنگلی و میدان مسابقه، بیشتر ماجراهای فیلمنامه در قصر گل الماس اتفاق می‌افتد. ورود ملکه روبینا به قصر پادشاه در تاریکی شب، مخاطب را با فضا، رنگ و حال و هوای فیلمنامه آشنا می‌سازد.

در افسانه «آقاسنک»، زمان و مکان روایت اغلب به صورت کلی، نامشخص و نمادین ارائه می‌شود. روایت افسانه‌ای نیازی به تعیین دقیق زمان وقوع رویدادها یا توصیف جزئیات مکانی ندارد و مخاطب از طریق نشانه‌های حدافلی، جهان داستان را در ذهن خود بازسازی می‌کند. این ویژگی، یکی از مشخصه‌های اصلی افسانه‌های عامیانه است که تمرکز آن‌ها بیشتر بر کنش و پیام نهایی است تا فضا سازی دقیق.

در فیلمنامه پویانمایی «رازگل الماس»، زمان و مکان به عنوان عناصر بنیادین روایت، گسترش یافته و به صورت بصری و نمایشی بازآفرینی شده‌اند. برای مثال، فضای آغازین فیلمنامه با توصیف دقیق محیط، نور، رنگ و عناصر بصری همراه است؛ امری که در افسانه مبدأ وجود ندارد. این فضا سازی، نه تنها به درک بهتر جهان داستان کمک می‌کند، بلکه زمینه ساز باورپذیری کنش‌ها و تصمیم‌های شخصیت‌ها می‌شود.

از منظر نظریه اقتباس لیندا هاچن، بازآفرینی زمان و مکان را می‌توان در سطح «محصول اقتباسی» تحلیل کرد؛ جایی که جهان روایی جدید، با حفظ ارجاع ضمنی به متن مبدأ، هویتی مستقل می‌یابد. فیلمنامه «رازگل الماس» با تبدیل فضای کلی افسانه به جهانی تصویری، امکان استفاده از ظرفیت‌های بصری پویانمایی را فراهم کرده است. یکی از مصادیق مهم این بازآفرینی، تفکیک فضایی سکانس‌ها بر اساس کارکرد دراماتیک آن‌هاست. به عنوان نمونه، مکان‌های مرتبط با آرامش و امنیت، با رنگ‌های گرم و نور ملایم نمایش داده می‌شوند؛ در حالی که فضاهای بحرانی یا تهدیدآمیز، با نورپردازی تندتر و ترکیب‌بندی‌های فشرده‌تر طراحی شده‌اند. این تمایز فضایی، به درک عاطفی مخاطب از وضعیت داستان کمک می‌کند.

در بعد زمانی نیز، فیلمنامه با ایجاد توالی منطقی میان رویدادها، روایت را از حالت فشرده و ناگهانی افسانه خارج کرده است. گذر زمان در فیلمنامه از طریق تغییر موقعیت‌ها، کنش‌های

تدریجی و پیامدهای رفتاری شخصیت‌ها نشان داده می‌شود؛ در حالی که در افسانه، فاصله‌های زمانی اغلب حذف یا نادیده گرفته می‌شوند.

در فیلمنامه، صحنه نباید تنها به زمان و مکان روایی محدود شود. نوع قاب‌بندی، نورپردازی و حرکت دوربین می‌تواند معنا بسازد. برای نمونه، صحنه ورود آژینا به قصر در شب طوفانی (صحنه‌های ۳ و ۴) با نورپردازی پرتضاد سایه‌های بلند، نورهای رنگی ناگهانی رعدوبرق (قاب‌بندی‌های مورب و حرکت آهسته و مرموز دوربین، حس تهدید و شر را از پیش القا می‌کند. در مقابل، صحنه‌های باغ گل سرخ در ابتدا (صحنه‌های ۲ و ۱۰) با نور طبیعی و فراگیر، رنگ‌های اشباع‌شده و زنده، و قاب‌بندی‌های باز و متوازن، فضایی آرام، امن و زیبا خلق می‌کنند.

جدول شماره ۱ نشان‌دهنده برخی از مهم‌ترین عناصر روایی در افسانه «آقا حسنگ» و فیلمنامه پویانمایی «راز گل الماس» است.

جدول شماره ۱. جدول تطبیقی برخی از مهم‌ترین عناصر روایی در افسانه «آقا حسنگ»

و فیلمنامه پویانمایی «راز گل الماس»

عناصر روایی	افسانه آقا حسنگ	فیلمنامه پویانمایی راز گل الماس
پیرنگ	ساده، خطی، بدون گره‌افکنی تدریجی	سه‌پرده‌ای، دارای نقاط عطف و تعلیق
شخصیت‌پردازی	تپیک، فاقد تحول درونی	شخصیت‌دراماتیک با انگیزه و کشمکش
زمان و مکان	کلی و نامشخص	فضاسازی دقیق و تصویری
کشمکش	حداقلی و مستقیم	چندلایه (درونی و بیرونی)
پیام	مستقیم و خطابی	غیرمستقیم و کنش‌محور
نوع اقتباس (هاچن)	—	اقتباس تفسیری و خلافتانه

۴. تحلیل تطبیقی سیستماتیک بر اساس نظریه هاجن

برای انجام یک تحلیل تطبیقی نزدیک و سیستماتیک و پاسخ به پرسش «چگونه» و «چرایی» تغییرات، عناصر کلیدی دو متن در جدول شماره ۲ الی ۶ مقایسه و تحلیل می‌شوند. تمرکز بر شناسایی «نوع دگرگونی» و سپس تبیین آن بر اساس سطوح سه‌گانه نظریه هاجن و نیز تحلیل ایدئولوژیک و رسانه‌ای است. در پایان نتایج حاصل از تحلیل در قالب نکات محوری و تعیین‌کننده ارائه خواهد شد.

جدول شماره ۲: مقایسه تطبیقی عنصر پیرنگ و درون‌مایه

عنصر روایی / محور تحلیل	پیرنگ و درون‌مایه
افسانه «آقاحسنگ» (متن مبدأ)	پیرنگ: نجات دختر پادشاه از دست دیوی فراطبیعی توسط قهرمانی عامی که با شکستن شیشه عمر دیو در زیرزمین، طلسم را باطل می‌کند. درون‌مایه: پیروزی شجاعت و زیرکی فردی بر نیروی اهریمنی.
فیلمنامه «راز گل الماس» (متن مقصد)	پیرنگ: نجات پادشاهی و مردم از دست ملکه شرور انسانی (آزینا) توسط گروهی متشکل از شاهزاده، فرمانده، راهنم سابق و... . طلسم با چیدن گل توسط صاحب واقعی طلسم و آرزوی قلبی او باطل می‌شود. درون‌مایه: پیروزی خیر جمعی بر شر، اهمیت قلب پاک و درستکاری، نقد قدرت‌طلبی و خیانت.
نوع دگرگونی	باز آفرینی اساسی حذف: دیو، شیشه عمر، نبرد فیزیکی با سگ‌ها. افزافه: طلسم گل الماس با قواعد اخلاقی، دسیسه سیاسی (خیانت وزیر)، کشمکش طولانی مدت، نقش گروهی.
تحلیل (بر اساس نظریه هاچن و ابعاد ایدئولوژیک/رسانه‌ای)	سطح محصول هاچن: محصولی مستقل با ژانر فانتزی-ماجراجویی-سیاسی خلق شده که برای مخاطب کودک/نوجوان معاصر جذاب است. سطح فرایند هاچن: تصرف و نجات متن کهن؛ اقتباس گر دیوی انتزاعی را به شری زمینی و سیاسی (آزینا) تبدیل کرده که با واقعیت‌های قدرت ارتباط بیشتری دارد. حذف صحنه خشونت‌بار سر بریدن و جایگزینی آن با طلسم اخلاق‌مدار، بازبینی ایدئولوژیک برای مناسب‌سازی برای مخاطب کودک است. تحلیل ایدئولوژیک: تغییر از نبرد اسطوره‌ای «فرد در برابر غول» به نبردی اجتماعی-سیاسی که در آن حکومت فاسد (آزینا و وزیر خائن) موضوعیت دارد و قیام گروهی علیه آن ضروری می‌نماید. طلسم گل الماس، مجازاتی خودکار و نمادین بر اساس صفات درونی ایجاد می‌کند (تبدیل وزیر به کرکس).

جدول شماره ۳: مقایسه تطبیقی عنصر قهرمان (پروتاگونیست)

عنصر روایی / محور تحلیل	قهرمان (پروتاگونیست)
افسانه «آقاحسنگ» (متن مبدأ)	آقاحسنگ: پسر یتیم، بی‌کفایت در آغاز، که با شجاعت و نیروی فردی (مبارزه با ۳۱ سگ) موفق می‌شود. شخصیتی تک‌بعدی و فاقد کشمکش درونی پیچیده.

عنصر روایی / محور تحلیل	قهرمان (پروتاگونیست)
فیلمنامه «راز گل الماس» (متن مقصد)	نجات، کاری گروهی است. روبینا: شاهزاده‌ای شجاع، کنجکاو، ماهر (تیراندازی)، کمی لجباز فرمانده رادان: وفادار، مربی. کیان: پسر راهزن، بامزه، وفادار. سیروان: راهزن سابق با وجدان
نوع دگرگونی	تغییر جنسیت، جمعی‌سازی و پیچیده‌سازی. حذف: قهرمان مرد منفرد. اضافه: گروه قهرمانان با تیپ‌های شخصیتی مکمل و قوس تحول.
تحلیل (بر اساس نظریه‌هاچن و ابعاد ایدئولوژیک/رسانه‌ای)	سطح فرایند هاچن: بازتاب خوانش خلاقانه اقتباس‌گر از مفهوم قهرمان، منطبق با ارزش‌های امروزی) کار گروهی، توانمندسازی زن. تحلیل ایدئولوژیک (جنسیت): جایگزینی قهرمان مرد سنتی با یک شاهزاده-قهرمان زن (روبینا) که فعالانه در تعیین سرنوشت خود و دیگران نقش دارد. این، همسو با کلیشه‌شکنی‌های سبک دیزنی موزیکال در دوره‌های متأخر است. تحلیل رسانه‌ای (طراحی شخصیت و حرکت): طراحی بصری متفاوت هر شخصیت، روایت را پیش خواهد برد: روبینا (خطوط نرم، چابک)، فرمانده (موقر)، کیان (بامزه و پرتحرک).

جدول شماره ۴: مقایسه تطبیقی عنصر ضدقهرمان (آنتاگونیست)

عنصر روایی / محور تحلیل	ضدقهرمان (آنتاگونیست)
افسانه «آقاحسنگ» (متن مبدأ)	دیو: موجودی فراطبیعی و قدرتمند با انگیزه‌ای نسبتاً مبهم (اسارت دختر). شخصیت‌پردازی ساده و نمادین.
فیلمنامه «راز گل الماس» (متن مقصد)	آزینا: ملکه همسایه، حریص، خیانتکار، قدرت‌طلب و فریبکار. انگیزه‌اش ثروت (گل‌های الماس) و قدرت مطلق است.
نوع دگرگونی	انسانی‌سازی، ایدئولوژیک کردن و پیچیده‌سازی. حذف: عنصر فراطبیعی محض. اضافه: شر در قالب یک حاکم ستمگر با انگیزه مادی روشن و ابزار سیاسی.
تحلیل (بر اساس نظریه‌هاچن و ابعاد)	سطح محصول هاچن: آنتاگونیستی پیچیده‌تر و مرتبط با مفاهیم دنیای واقعی (فساد سیاسی، استعمارگری) خلق شده که برای مخاطب ملموس‌تر

عناصر روایی / محور تحلیل	ضد قهرمان (آنتاگونیست)
ایدئولوژیک / رسانه‌ای)	است. تحلیل ایدئولوژیک (قدرت): شرّ، نهادینه شده در قدرت سیاسی فاسد. آژینا نماینده حکمرانی است که رفاه مردم را برای منافع خود نابود می‌کند. تحلیل رسانه‌ای (رنگ، موسیقی، میزانشن): حضور آژینا با پالت رنگی تیره‌تر (بنفش، سرمه‌ای)، موسیقی موقر اما شرورانه، و میزانشن سلطه‌گرا (ایستادن در جایگاه بلند، احاطه شدن توسط محافظان) همراه می‌شود. در تولید رسانه‌ای، قاب‌بندی‌های بسته و زوایای دوربین از پایین به او، بر قدرت و هراس‌آوری‌اش خواهد افزود.

جدول شماره ۵: مقایسه تطبیقی صحنه نمادین ارتباط

عناصر روایی / محور تحلیل	صحنه نمادین ارتباط
افسانه «آفاحسنک» (متن مبدأ)	آفاحسنک گل سرخ شناور روی آب را می‌بیند و مسیر آن را به تنهایی دنبال می‌کند تا به دختر اسیر برسد.
فیلمنامه «راز گل الماس» (متن مقصد)	روبینا گل‌های الماس را از پنجره اتاقش روی رود سفید رها می‌کند تا پیامی برای نجات‌دهندگانش بفرستد. فرمانده و کیان با دیدن گل‌ها مسیر قصر را می‌یابند (صحنه ۵۰ و ۵۲).
نوع دگرگونی	وارونگی نقش و افزایش کارکرد. حفظ: موتیف گل و آب تغییر: از «بزار کشف توسط قهرمان منفرد» به «بزار درخواست کمک از سوی قهرمان به گروه»
تحلیل (بر اساس نظریه هاچن و ابعاد ایدئولوژیک / رسانه‌ای)	سطح دریافت هاچن: همان موتیف با کارکردی جدید حفظ شده که برای مخاطب آشنا، لذت تشخیص و تفاوت ایجاد می‌کند. سطح فرایند هاچن: اقتباس‌گر عنصر تصویری افسانه را دوباره عملکردی کرده تا بر کار گروهی تأکید کند. تحلیل رسانه‌ای (تصویربرداری، حرکت): این صحنه ظرفیت بصری درخشانی دارد. حرکت آرام و درخشان گل‌های الماس بر روی آب، تضاد زیبایی با تاریکی قصر ایجاد می‌کند. حرکت دوربین می‌تواند مسیر گل را از پنجره روبینا تا چشمان فرمانده دنبال کند و پیوند فضایی و عاطفی ایجاد نماید.

جدول شماره ۶: مقایسه تطبیقی گره‌گشایی نهایی

عناصر روایی / محور تحلیل	گره‌گشایی نهایی
افسانه «آقاسنگ» (متن مبدأ)	شکستن شیشه عمر دیو توسط آقاسنگ پس از مبارزه فیزیکی. مرگ فوری دیو و بازگشت فوری همه چیز به حالت اول.
فیلمنامه «راز گل الماس» (متن مقصد)	آزینا خود قربانی طلسم می‌شود (تبدیل به سوسک) زیرا قلبش پاک نیست. روبینا با داشتن گردنبنده و آرزوی قلبی طلسم را باطل می‌کند (صحنه ۵۹ و ۶۰).
نوع دگرگونی	تغییر از کنش فیزیکی به کنش اخلاقی-عاطفی. حذف: نبرد نهایی فیزیکی. اضافه: پیروزی از طریق «شایستگی اخلاقی» و «عاطفه»
تحلیل (بر اساس نظریه هاجن و ابعاد ایدئولوژیک/رسانه‌ای)	تحلیل ایدئولوژیک: پیام اصلی تغییر می‌کند: پیروزی نه با زور، که با پاک‌نیت و عشق (آرزوی روبینا برای نجات خانواده و مردمش) حاصل می‌شود. این پیامی کاملاً متناسب با ادبیات کودک و ارزش‌های اخلاقی مورد تأکید است. تحلیل رسانه‌ای: صحنه تبدیل آزینا به سوسک، یک موقعیت کم‌دی-تراژیک تصویری قوی ایجاد می‌کند که با اصل فشردگی و کشیدگی (Squash and Stretch) در انیمیشن قابل اجراست. صحنه آرزوی روبینا، اوج شماره موزیکال-عاطفی فیلم خواهد بود که با اوج گرفتن موسیقی و تغییر نور و رنگ صحنه (از تاریکی به روشنی) همراه است.

همان‌طور که جدول به وضوح نشان می‌دهد، فیلمنامه «راز گل الماس» یک انتقال ساده نیست، بلکه یک بازآفرینی تفسیری گسترده است. این تغییرات را می‌توان در چارچوب نظریه هاجن و با توجه به دو بعد ایدئولوژیک و رسانه‌ای تحلیل کرد.

- **به عنوان محصول:** فیلمنامه، فرآورده‌ای مستقل با هویت «انیمیشن فانتزی ایرانی» است. این محصول، اگرچه وامدار ایده اولیه افسانه است، اما ساختار، شخصیت‌ها و پیام خود را دارد.
- **به عنوان فرایند:** فرایند اقتباس در اینجا دقیقاً همان «تصرف و نجات» متن است. اقتباس‌گر با در دست گرفتن متن افسانه، آن را از بافت قدیمی خارج کرده و با تزریق عناصر دراماتیک جدید (تعلیق مسابقه تیراندازی، گروه‌گانگیری، نقشه فرار) و مفاهیم ایدئولوژیک معاصر، با آفرینشی خلاقانه، اثر جدیدی را متناسب با مخاطب امروزی خلق کرده است. پرسش‌های شش‌گانه هاجن نیز به طور ضمنی پاسخ داده می‌شوند: چه چیزی؟ (هسته نجات و موتیف گل). چه کسی؟ (اقتباس‌گری با ذهنیت معاصر). چرا؟ (برای ارتباط، سرگرمی و

- انتقال ارزش‌های جدید). چگونه؟ (از طریق تغییرات جدول و استفاده از قراردادهای سبک دیزنی). کجا و چه زمانی؟ (در سرزمینی خیالی اما با مسائل ملموس قدرت).
- **به عنوان دریافت:** مخاطب، تجربه‌ای بینامتنی و لایه‌لایه دارد. برای مخاطب ناآشنا، یک داستان فانتزی جذاب است. برای مخاطب آشنا، لذت تشخیص گل سرخ روی آب و تفاوت تبدیل آن به پیام روبینا، تجربه‌ای غنی‌تر ایجاد می‌کند. حضور راوی در ابتدای فیلمنامه نیز این حس روایت سنتی و افسانه‌ای را تقویت می‌کند.
 - هدف بسیاری از تغییرات روی داده که دارای بار ایدئولوژیک آشکاری نیز هستند مخاطب کودک و نوجوان است. از جمله:
 - **جنسیت و قدرت:** قهرمان، روبینا نه یک «دختر آسیب‌دیده» که نیاز به نجات دارد، بلکه یک شخصیت فعال، تصمیم‌گیر و ماهر است. او در تیراندازی تبحر دارد، برای نجات پدر و مادرش اقدام می‌کند و نهایتاً عامل اصلی شکست شر است. این، الگویی زنانه ارائه می‌دهد که از کلیشه «شاهزاده منفعل» فاصله دارد.
 - **ساختار قدرت و نقد فساد:** داستان از سطح فردی به سطح فرمانروایی ارتقا یافته است. وجود وزیر خائن (آگومان) و همدستی او با دشمن خارجی (آزینا)، فساد درون سیستم پادشاهی را نشان می‌دهد. پیروزی نهایی، نه تنها شکست یک دیو، که تجدید حیات یک حکومت عادل (بازگشت پادشاه و ملکه) است.
 - **نظام کنش و واکنش اخلاقی:** طلسم گل الماس، یک سامانه عدالت خودکار است. افراد بر اساس صفات باطنی مجازات می‌شوند (تبدیل شدن وزیر حریص به کرکس و آزینا به سوسک). این، پیام ساده اما قدرتمندی به کودک می‌دهد: نتیجه‌ی اعمال، گریبانگیر خودت خواهد شد.
 - همه تغییرات فوق، هنگامی کامل معنا می‌یابند که با گرامر بصری و شنیداری انیمیشن پیوند بخورند. فیلمنامه ظرفیت بالایی برای رسانه‌ای شدن دارد:
 - **طراحی شخصیت و حرکت:** تضاد طراحی روبینا (دل‌نشین، پرانرژی) و آزینا (خوش‌تیپ اما خشن و با خطوط تیز) از اصول اولیه است. حرکتهای کیان باید پر از فشردگی و کشیدگی و حرکتهای طنزآمیز باشد. حیوانات طلسم‌شده هر کدام با حرکات اغراق‌شده خاص خود، صحنه‌های کوتاه و خنده‌دار ایجاد می‌کنند.

- **رنگ و نور:** رنگ به عنوان روایتگر عمل می‌کند. قصر در دوران طلایی، طیف رنگی گرم و روشن دارد. پس از تسخیر، سرد و تاریک می‌شود. رود سفید به عنوان نماد امید و ارتباط، همیشه درخشنده باقی می‌ماند.
- **موسیقی و ترانه (سبک دیزنی موزیکال):** این فیلمنامه ظرفیت چند شماره موزیکال کلیدی را دارد: ترانه آرزو و امید، ترانه شرورانه، ترانه عاشقانه یا دوستی، ترانه پایانی پیروزی. موسیقی، ریتم روایت را تنظیم و احساسات را تشدید می‌کند.
- **میزانسن و قاب‌بندی:** صحنه شلوغ مسابقه تیراندازی با نماهای کل و نزدیک، هیجان را منتقل می‌کند. صحنه تنهایی روبینا در اتاق زندان با قاب‌بندی‌های بسته، احساس تنهایی و انتظار را می‌آفریند.

۵. نتیجه‌گیری

از منظر ادبیات تطبیقی نو و در مفهوم امروزی، اقتباس، فرایندی کنشگرانه و معناآفرین است که با خوانش نو و خلاقانه اقتباسگر از متن مبدأ و ترکیب و تلفیق مؤثر و مبتکرانه، امکان تولید اثری جدید را فراهم می‌سازد. در این مقاله تلاش شد با رویکردی بینارشته‌ای و از منظر ادبیات تطبیقی، با تکیه بر نظریه لیندا هاچن، ارتباط میان افسانه «آقاحسنک» به عنوان یک متن نوشتاری و اقتباس پویانمایی «رازگل‌الماس» به عنوان متنی دیداری، در طی فرایند اقتباس آزاد مورد بررسی قرار گیرد.

در فیلمنامه «رازگل‌الماس»، اقتباس‌گر برای رسیدن به هدف اصلی، یعنی یک نقطه اوج قوی و پایانی دراماتیک، به تناسب سبک و شیوه نگارش و انتخاب زاویه دید مناسب، عناصر گوناگون افسانه و پویانمایی را تلفیق و تلاش کرده است با دادن هویتی تازه به شخصیت‌ها، در فضایی مناسب اعمال صحنه‌ای قرار داده شوند. «رازگل‌الماس» متأثر از روایت داستانی افسانه «آقاحسنک»، با اختیار نمودن زبانی نو همراه با پرداخت شخصیت‌ها، پیرنگ و چیدمان عناصر دیداری-شنیداری، روایتی نو و تفسیری خاص و خلاقانه از متن افسانه ارائه می‌دهد.

یافته‌های این پژوهش که از طریق تحلیل تطبیقی سیستماتیک و جدول‌بندی عناصر کلیدی به دست آمد، نشان می‌دهد که اقتباس صورت‌گرفته در «راز گل الماس»، نمونه‌ای موفق از یک بازآفرینی تفسیری و خلاقانه مطابق نظریه لیندا هاچن است. تغییرات اعمال‌شده در پیرنگ (از فردی به جمعی و حکومتی)، شخصیت‌پردازی (از تیپیک به دراماتیک با محوریت

قهرمان زن)، فضا سازی و گره‌گشایی (از فیزیکی به اخلاقی-عاطفی)، همگی در راستای معاصر سازی روایت، ایجاد جذابیت‌های دراماتیک متناسب با پویانمایی، و تزریق مفاهیم ایدئولوژیک مورد پذیرش جامعه‌ی معاصر (برابری جنسیتی، نقد فساد، اهمیت نیت پاک) انجام شده‌اند.

بر پایه‌ی یافته‌های این مطالعه‌ی موردی و برای عملی‌سازی مباحث نظری، الگوی گام‌به‌گام شش مرحله‌ای زیر برای اقتباس‌گران پیشنهاد می‌گردد:

بر پایه‌ی یافته‌های این مطالعه موردی و برای عملی‌سازی مباحث نظری، الگوی گام‌به‌گام شش مرحله‌ای زیر برای اقتباس‌گران پیشنهاد می‌گردد. این الگو نه تنها یک مسیر فنی، که تجسم عملی نظریه اقتباس لیندا هاچن است. هر مرحله را می‌توان با یکی از ابعاد سه‌گانه محصول، فرایند، دریافت و نیز پرسش‌های شش‌گانه‌ی هاچن تفسیر کرد، که در ادامه به تفصیل ارائه می‌شوند.

مرحله اول: انتخاب و تحلیل متن مبدأ و پاسخ به پرسش «چه چیزی؟»

هاچن در این مرحله بنیادین، اقتباس‌گر با جایگاه یک مفسر به سراغ متون کهن می‌رود تا افسانه‌ای را با هسته‌ی دراماتیک یا تصویری قوی، مانند موتیف سفر، نبرد خیر و شر یا تبدیل جادویی، انتخاب کند که قابلیت «جایجایی آشکار» از رسانه‌ی نوشتاری به تصویری را داشته باشد. تحلیل ساختاری عمیق، عناصری مانند پیرنگ اصلی، شخصیت‌ها، تعارضات و نمادها را شناسایی می‌کند و به این پرسش کلیدی پاسخ می‌دهد: «چه چیزی از این افسانه قابلیت اقتباس دارد؟». این تحلیل باید هم ظرفیت‌های دراماتیک و هم محدودیت‌های روایی متن را برای تبدیل به یک اثر بلند تصویری مشخص کند. خروجی این مرحله، یک تحلیل نوشتاری است که مواد خام اولیه را برای فرایند تفسیر و بازآفرینی در مراحل بعد آماده می‌سازد و مستقیماً به پرسش محوری هاچن درباره‌ی ماهیت متن منبع پاسخ می‌گوید.

مرحله دوم: تعیین چارچوب ایدئولوژیک و پاسخ به پرسش‌های «چرا؟» و «چه

کسی؟»

این مرحله در قلب فرایند اقتباس از منظر هاچن قرار دارد، جایی که اقتباس‌گر از نقش مفسر به نقش خالق حرکت می‌کند. در اینجا تصمیم آگاهانه‌ای درباره‌ی نوع و میزان اقتباس (آزاد، تفسیری) گرفته می‌شود که خود یک کنش خلاقه معنا ساز است. مهم‌تر از آن، تعیین «بیانیه‌ی

نیت هنری» است که جهت‌گیری فکری و پیام اصلی اثر جدید را روشن می‌سازد. این بیانیه به پرسش «چرا این افسانه را امروز روایت می‌کنیم؟» پاسخ می‌دهد و نشان می‌دهد اقتباس‌گر چگونه با در نظر گرفتن گفتمان‌ها و مکانیزم‌های ایدئولوژیک معاصر (مانند تأکید بر نقش فعال زن، نقد قدرت فاسد یا ارزش کار گروهی)، قصد دارد متن کهن را برای مخاطب امروز «نجات» دهد. این مرحله همچنین هویت «چه کسی اقتباس می‌کند؟»، یعنی اقتباس‌گر به عنوان مؤلفی صاحب جهان‌بینی و خوانش خاص، را شکل می‌دهد.

مرحله سوم: باز آفرینی روایت؛ عینیت بخشیدن به «فرایند» تفسیر و آفرینش مجدد
در این مرحله، خوانش خلاقانه مرحله قبل، در قالب روایتی جدید عینیت می‌یابد. اقدامات عملی اینجا شامل پیرنگ‌پردازی (پیچیده کردن طرح ساده، ایجاد کشمکش‌های فرعی و طراحی ساختار سه‌پرده‌ای) و شخصیت‌پردازی (انسان‌سازی، تعیین قوس تحول و ایجاد روابط جدید) است. هر یک از این تغییرات، اعم از حذف یک عنصر فراطبیعی (مانند دیو) یا اضافه کردن یک کشمکش سیاسی (مانند خیانت وزیر)، مصداق عینی «تصرف» متن مبدأ و تبدیل آن به «تفسیری خلاقانه/خلاقیتی تفسیری» است. خروجی این مرحله یک تیمارک یا خلاصه داستانی مفصل است که نشان می‌دهد هسته افسانه چگونه بسط، عمق و دگرگون شده تا به «اثر دوم» مستقل و در عین حال وامدار متن اولیه تبدیل شود.

مرحله چهارم: طراحی جهان بصری و شنیداری؛ پاسخ رسانه‌ای به پرسش «چگونه؟»
این مرحله مصداق عملی تغییر رسانه، که یکی از محورهای نظریه هاجن است، می‌باشد. در اینجا مفاهیم و روایت بازآفرینی شده، از حوزه کلام به حوزه ایماژ، حرکت، رنگ و صدا انتقال می‌یابند. اقدامات شامل طراحی شخصیت و فضای متناسب با حال و هوای داستان و ایجاد تضادهای بصری معنادار، تعیین سبک حرکت بر اساس اصول دوازده‌گانه انیمیشن (مانند فشردگی و کشیدگی)، و طراحی موسیقی و صدا (شامل ترانه‌ها در سبک موزیکال و لایت‌موتیف‌ها) است. پرسش هاجن درباره «چگونه کارگردان اقتباس را ارائه می‌دهد؟» در اینجا با خروجی‌های ملموسی مانند فیلمنامه مصور^۱ اولیه، طراحی‌های مفهومی^۲ و یک بیانیه بصری-شنیداری پاسخ داده می‌شود. این مدارک، چگونگی تحقق «جابجایی آشکار» اثر را در سطح رسانه‌ای خاص پویانمایی نشان می‌دهند.

^۱ Storyboard

^۲ Concept Art

مرحله پنجم: نگارش فیلمنامه نهایی؛ شکل‌گیری قطعی «محصول» اقتباسی

این مرحله به تولید محصول نهایی نظریه‌هاچن می‌انجامد. در اینجا تمامی بروندهای مراحل تفسیری و طراحی رسانه‌ای (فیلمنامه مصور و...) در قالب استاندارد یک فیلمنامه حرفه‌ای تلفیق می‌شوند. این نگارش مستلزم تبدیل توصیفات به صحنه‌های تصویری دقیق، خلق دیالوگ‌های مختصر و منطبق با شخصیت، و ایجاد تعلیق از طریق امکانات سینمایی است. فیلمنامه تکمیل شده، مطابق تعریف‌هاچن، یک «فرآورده صوری» است که حاصل اعمال تغییرات آشکار و گسترده است. این محصول، همانند اثر اصلی ارزشمند و دارای هویتی مستقل است، در حالی که بخشی از هویت خود را به عنوان یک فرآورده اقتباسی و امدار اثر اصلی می‌داند.

مرحله ششم: بازبینی نهایی تطبیقی و ارزیابی از منظر «دریافت» مخاطب

آخرین مرحله معطوف به فرایند دریافت در نظریه‌هاچن است. در این بازبینی، اثر نه فقط از درون، که از منظر مخاطب فرضی نیز ارزیابی می‌شود. پرسش‌های کلیدی اینجاست: آیا پیام و ارزش‌های تزریق شده به طور طبیعی و غیرشعاری در روایت تنیده شده‌اند؟ آیا لذت بینامتنی مورد تأکید‌هاچن برای مخاطب آشنا با متن مبدأ فراهم است؟ یعنی آیا مخاطب می‌تواند هم نشانه‌های آشنا را تشخیص دهد و هم از ابداعات جدید لذت ببرد؟ همچنین، قابلیت اجرا و انسجام درونی اثر مرور می‌شود. خروجی این مرحله، فیلمنامه نهایی اصلاح‌شده همراه با یک تحلیل خودانتقادی است که مسیر کامل فرایند اقتباس، از انتخاب متن تا تولید محصولی که هم مستقل است و هم در گفت‌وگوی فرهنگی با گذشته قرار دارد را مستندسازی می‌کند. این مرحله پاسخی عملی به پرسش‌هاچن درباره «چگونه مخاطبین اقتباس را درمی‌یابند؟» ارائه می‌دهد.

این الگوی کاربردی، مسیری آگاهانه و منعطف از «متنی کهن» تا «پویانمایی معاصر» را ترسیم می‌کند و می‌تواند به عنوان نقشه‌راه عملی برای اقتباس‌گران و فیلمنامه‌نویسان حوزه پویانمایی کودک و نوجوان مورد استفاده قرار گیرد.

منابع

- آذری، غلامرضا؛ امینی‌پور زهرا (۱۴۰۱). «مؤلفه‌های دراماتیک افسانه‌های عامیانه در قالب فیلم‌نامه تلویزیونی کودک (با مطالعه افسانه هزارویک‌شب)»، *مطالعات فرهنگی و ارتباطات*. پیاپی ۶۹. دوره ۱۸. شماره ۴. صص ۲۶-۱.
- اسکات، جفری (۱۳۹۳). *فیلم‌نامه‌نویسی انیمیشن*. ترجمه امیرمسعود علمداری و پریسا کاشانیان. تهران: هنر نو.
- اسماعیلی، مریم (۱۴۰۰). «مطالعه بینارشته‌ای اقتباس سینمایی تک‌درخت‌ها از هوشنگ مرادی کرمانی». *مطالعات بینارشته‌ای ادبیات، هنر و علوم انسانی*. سال اول. شماره ۱. بهار و تابستان. صص ۲۰۷-۱۸۳.
- برآبادی. رضا؛ شیخ‌مهدی، علی (۱۴۰۰). «تطبیق فهم از متن بر اساس نظریه گادامر با نظریه پست‌مدرنیسم در باب اقتباس لیندا هاچن». *مطالعات ادبیات تطبیقی*. سال پانزدهم. شماره ۵۸. تابستان. صص ۱۰۳-۸۱.
- بنی‌اسدی، زینب (۱۴۰۰). *فیلم‌نامه انیمیشن «راز گل‌الماس»*. تهران: فرهنگ عامه.
- بنی‌اسدی، 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)، *مطالعات فرهنگی و ارتباطات*، دوره ۱۹. شماره ۴۴. صص ۲۲۸-۲۰۳.
- بهنام، مینا (۱۴۰۱). «تغییر یا تخریب متن در بازی رایانه‌ای؟ بررسی اقتباس در شاهنامه در بازی رایانه‌ای سیاوش بر بنیاد نظریه اقتباس لیندا هاچن». *فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین*. سال هشتم. شماره ۳۰. تابستان. صص ۲۵۶-۲۳۵.
- بهنام، مینا (۱۴۰۰). «ادبیات تطبیقی و تصویر اقتباسی: بررسی موردی چند افسانه، کتاب و بازتاب آن در عرصه تصویر». *پژوهش‌های بین‌رشته‌ای ادبی*. سال سوم. پاییز و زمستان. شماره ۶. صص ۵۹-۳۷.
- بوردول، دیوید و کریستین تامسون (۱۳۹۶). *هنر سینما: درآمدی بر فرم و سبک فیلم*. ترجمه روبرت صافاریان. چاپ چهارم. تهران: نشر مرکز.
- حنیف، محمد (۱۳۸۹). *قابلیت‌های نمایشی شاهنامه*. چاپ دوم. تهران: سروش.
- رسولی‌گروی، فخری؛ شاه‌صنم، فرشته (۱۳۹۶). «بررسی ظرفیت‌های سینمایی رمان دود پشت تپه؛ با تکیه بر دو ویژگی روایی و سبکی». *مطالعات ادبیات کودک شیراز*. سال هشتم. شماره ۱. بهار و تابستان. پیاپی ۱۵. صص ۶۸-۴۵.

صالحی، نرگس؛ حاجی آقابابایی، محمدرضا (۱۳۹۷). «اقتباس ادبی در سینمای ایران: مطالعه موردی، چهل و دو فیلم اقتباسی». *جستارنامه ادبیات تطبیقی*. سال دوم، بهار. شماره ۳. صص ۱۳۹-۱۲۱. صفورا، محمدعلی؛ خسروانی، مهدیه (۱۴۰۱). «بررسی تطبیقی مضامین و درونمایه‌های کتب مقدس در آثار اقتباسی انیمیشن سینمایی: نمونه مطالعاتی: انیمیشن عزیز مصر و فیلیشاه»، *فارابی*. دوره اول. شماره ۳. صص ۶۴-۴۷.

صلح‌کننده سردرود، مریم؛ سخاوت، یونس (۱۴۰۰). «ادبیات فولکلور در سینمای انیمیشن و امکان‌سنجی تولید محتوا بر اساس قصه‌های عاشقانه فولکلور آذربایجان». *مطالعات فرهنگی و ارتباطات*. نشریه آنلاین سال ۱۴۰۰.

فیلد، سید (۱۳۹۳). *مبانی فیلمنامه‌نویسی*. ترجمه سیدجلیل شاهی لنگرودی. چاپ دوم. تهران: سوره مهر.

قندهاریون، عذرا؛ نوشیروانی، علیرضا (۱۳۹۲). «ادبیات تطبیقی نو و اقتباس ادبی: نمایشنامه باغ وحش شیشه‌ای ویلیامز و فیلم اینجا بدون من توکلی». *ویژه نامه فرهنگستان*. شماره ۱، پیاپی ۷. صص ۴۳-۱۰.

هاچن، لیندا (۱۳۹۶). *نظریه‌ای در باب اقتباس*. ترجمه مهسا خداکرمی. تهران: مرکز.

Azari, Gholamreza & Aminipour, Zahra (2022). "Dramatic Components of Folk Tales in the Form of a Children's TV Screenplay (A Study of the Tale of *One Thousand and One Nights*)."
Cultural and Communication Studies, No. 69, Vol. 18, No. 4, pp. 1-26. [In Persian]

Bani-Asadi, Zeinab (2021). *Animated Screenplay: "The Secret of the Diamond Flower"*. Tehran: Farhang-e Ammeh. [In Persian]

Bani-Asadi, Zeinab; Sarfi, Mohammad-Reza; Aghaabbasi, Yadollah; Safoura, Mohammad-Ali (2018). "Expressive Components of Animation and How to Adapt from Iranian Tales and Legends (Case Study: The Animated Film *Jamshid and Khorshid*)."
Cultural and Communication Studies, Vol. 19, No. 44, pp. 203-228. [In Persian]

Barabadi, Reza & Sheikh-Mahdi, Ali (2021). 'Comparing the Understanding of the Text Based on Gadamer's Theory with Postmodernism Regarding Linda Hutcheon's Theory of Adaptation."
Comparative Literature Studies, Year 15, No. 58, Summer, pp. 81-103. [In Persian]

Behnam, Mina (2021). "Comparative Literature and the Adaptational Image: A Case Study of Several Legends, Books, and Their Reflection in Visual Media."
interdisciplinary Literary Research, Year 3, Autumn & Winter, No. 6, pp. 37-59. [In Persian]

Behnam, Mina (2022). "Transformation or Destruction of the Text in Video Games? Examining Adaptation of the *Shahnameh* in the Video Game *Siavash* Based on Linda

- Hutcheon's Theory of Adaptation." *Quarterly Journal of New Media Studies*, Year 8, No. 30, Summer, pp. 235-256. [In Persian]
- Bordwell, David & Thompson, Kristin (2017). *Film Art: An Introduction to Film Form and Style*. Translated by Robert Safarian. 4th Edition. Tehran: Markaz Publishing. [In Persian]
- Esmaili, Maryam (2021). "An Interdisciplinary Study of the Cinematic Adaptation of *Single Trees* by Houshang Moradi Kermani." *Interdisciplinary Studies of Literature, Art, and Humanities*, Year 1, No. 1, Spring & Summer, pp. 183-207. [In Persian]
- Field, Syd (2014). *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. Translated by Seyed Jalil Shahri-Langroudi. 2nd Edition. Tehran: Sureh Mehr. [In Persian]
- Ghandeharioun, Ozra & Noshirvani, Alireza (2013). "New Comparative Literature and Literary Adaptation: Tennessee Williams' Play *The Glass Menagerie* and the Film *Here Without Me* by Tooka." *Academy's Special Issue*, No. 1, Serial No. 7, pp. 10-43. [In Persian]
- Hanif, Mohammad (2010). *Dramatic Capabilities of the Shahnameh*. 2nd Edition. Tehran: Soroush. [In Persian]
- Hutcheon, Linda (2017). *A Theory of Adaptation*. Translated by Mahsa Khodakarami. Tehran: Markaz Publishing. [In Persian]
- Hutcheon, Linda. (2006). *A Theory of Adaptation*. London & New York: Routledge.
- Rasouli-Garavi, Fakhri & Shah-Sanam, Fereshteh (2017). "Investigating the Cinematic Capacities of the Novel *Smoke Behind the Hill*: Focusing on Two Narrative and Stylistic Features." *Shiraz Children's Literature Studies*, Year 8, No. 1, Spring & Summer, Serial No. 15, pp. 45-68. [In Persian]
- Safoura, Mohammad-Ali & Khosravani, Mahdieh (2022). "A Comparative Study of Themes and Motifs of Holy Books in Animated Film Adaptations: Case Studies: *Aziz of Egypt* and *Filshah*." *Farabi*, Vol. 1, No. 3, pp. 47-64. [In Persian]
- Salehi, Narges & Haji-Aghababaei, Mohammad-Reza (2018). "Literary Adaptation in Iranian Cinema: A Case Study of Forty-Two Adapted Films." *Journal of Comparative Literature*, Year 2, Spring, No. 3, pp. 121-139. [In Persian]
- Scott, Jeffrey (2014). *Animation Screenwriting*. Translated by Amir-Masoud Alamdari & Parisa Kashanian. Tehran: Honar-e No. [In Persian]
- Solkhand-e Sararud, Maryam & Sakhavat, Younes (2021). "Folklore Literature in Animated Cinema and Feasibility of Content Production Based on Azerbaijani Folk Love Stories." *Cultural and Communication Studies*, Online edition, year 2021. [In Persian]
- Stam, Robert. (2008). "Introduction: The Theory and Practice of Adaptation." In Robert Stam and Alessandra Raengo (Eds.), *A Companion to Literature and Film* (pp. 1-52). London: Wiley-Blackwell.
- Thomas, Frank, and Ollie Johnston. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Abbeville Press.