



## از داستان تا فیلم سینمایی انیمیشن، شیوه اقتباس هایاتو میازاکی از ادبیات داستانی ژاپن

مرضیه شمس الهی<sup>۱</sup> سید نجم الدین امیر شاه کرمی\*<sup>۲</sup>

۱. کارشناس ارشد انیمیشن، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.
۲. استادیار گروه آموزشی انیمیشن و سینما، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.

پذیرش: ۱۳۹۷/۱۰/۱۲

دریافت: ۱۳۹۷/۲/۶

### چکیده

مقاله حاضر با روش توصیفی-تحلیلی برپایه نظریه جیمز دادلی اندرو چگونگی اقتباس هایاتو میازاکی، از ادبیات داستانی ژاپن را در یکی از فیلم‌هایش بررسی می‌کند. میازاکی با اقتباس از افسانه‌ها و داستان‌های فولکلور ژاپن فیلم‌های سینمایی انیمیشن شاخصی را کارگردانی کرده است. به این منظور، فیلم شهر اشباح او به عنوان نمونه بررسی و نتایج تحلیل آن در قالب نکات محوری و تعیین کننده ارائه می‌شود. همچنین بیان می‌شود چگونه میازاکی از ظرفیت‌های غنی ادبیات داستانی ژاپن و رویکردهای اقتباسی در ساخت آثارش در زمینه‌های روایتی، تصویری، صوتی، و نمایشی بهره‌مند شده است. میازاکی ارکان اصلی روایت را با بهره‌مندی از ادبیات داستانی خلق و با بیان سینمایی خود همسو می‌کند. او نه تنها از متون آثار ادبی، بلکه از تصویرسازی‌های مرتبط حاصل از تخیل تصویرگران ژاپنی هم بهره‌مند شده است. رویکرد و راهکارهای میازاکی ظرفیت‌های بالای ادبیات داستانی را برای پردازش داستان، شخصیت‌پردازی و همچنین ایده‌پردازی برای ایجاد فیلم‌های سینمایی موفق و پرفروش انیمیشن آشکار می‌کند که می‌تواند راهنمای خلق آثار برتر ایرانی و اقتباسی باشد.

کلیدواژه‌ها: اقتباس، ادبیات تطبیقی، ادبیات داستانی ژاپن، انیمیشن سینمایی، هایاتو میازاکی.

فصلنامه علمی - پژوهشی پژوهش‌های ادبیات تطبیقی  
دوره ۶، شماره ۴، زمستان ۱۳۹۷، صص ۸۲-۱۰۳

۱. این مقاله مستخرج از پایان نامه کارشناسی ارشد مرضیه شمس الهی با عنوان «نمود نیروهای فراطبیعی در آثار میازاکی متأثر از افسانه‌های شرقی؛ مطالعه موردی عناصر برگزیده در آثار منتخب» به راهنمایی سید نجم الدین امیرشاه کرمی است.

E-mail: najmedin@modares.ac.ir

\* نویسنده مسئول مقاله:

## مقدمه

قدیمی‌ترین تعامل ادبیات و سینما، اقتباس است. واژه اقتباس در ترجمه با تعبیر «اقتباس ادبی»<sup>۱</sup> شناخته می‌شود که هدف آن بیان داستان برگرفته از منابع گوناگون ادبی به زبان روایی سینما است (حیاتی، قندی، و آل سید، ۱۳۹۴: ۱۵). بررسی اقتباس‌های سینمایی در قالب مطالعات بینارشته‌ای، بخشی از حوزه ادبیات تطبیقی را به خود اختصاص داده است. در این فرآوردی پژوهشگر به دنبال کشف فرآیند اقتباس و شناخت چگونگی ورود و تبدیل داستان، مفهوم یا نمادی مشخص از متن نوشتاری به حوزه‌های دیداری (هنرهای نمایشی) است (انوشیروانی، ۱۳۹۲: ۵) که با بهره‌گیری از این رویکرد، نارسایی فرآیند اقتباس توسط سینماگران و نویسندگان فعال در صنعت تصویر کشور از ادبیات داستانی ایرانی (پورشبانان، ۱۳۹۴: ۲۲) را اصلاح و بهبود کیفی بخشد. کم نیستند آثار ادبی ایرانی که ظرفیت‌های نمایشی نهفته‌ای دارند و می‌توانند در مراحل اقتباس و بازنویسی به فیلمنامه مبدل شوند و به کیفیت متون نمایشی بیافزایند (آقاحسینی، هاشمی، و پرتوی‌راد، ۱۳۹۴: ۴۲). کشور ما با وجود برخورداری از ادبیات داستانی غنی و آثار اقتباسی انیمیشن، چشم‌انداز روشنی برای به دست آوردن سهم جهانی یا حتی منطقه‌ای ندارد، درحالی که فیلمسازان ژاپنی با بهره‌مندی از ادبیات غنی کشورشان توانسته‌اند سهم قابل توجهی از بازار جهانی فیلم انیمیشن را در اختیار بگیرند و یکی از چهار کشور برتر سازنده فیلم انیمیشن در جهان باشند. *هایائو میازاکی* از جمله فیلمسازان ممتاز ژاپنی است که توانسته با بازآفرینی بن‌مایه‌های ادبی و تبدیل آنها به فیلم انیمیشن، آثار چشمگیری خلق کند. *لیندا سیگر* مشاور فیلمنامه‌های هالیوود اظهار می‌کند که اکثر فیلم‌های سال‌های اخیر برنده جایزه *امی*<sup>۲</sup>، ۸۵ درصد از کل فیلم‌های برنده جایزه *اسکار* و همچنین ۴۵ درصد از کل فیلم‌های تلویزیونی اقتباسی هستند (۱۳۸۰: ۶) روش فیلمسازی که اکثر آثار موفق *هایائو میازاکی* هم از آن الگو گرفته‌اند. بررسی آثار *میازاکی* کوششی برای شناخت، معرفی راهبردها و تدابیر در تولید محتوای دیداری - شنیداری فیلم انیمیشن است.

*میازاکی* درباره منابع مورد اقتباس آثارش ابراز می‌کند: بسیاری از آنچه من به عنوان اسطوره جذب کرده‌ام بخشی از وجودم شده و تشخیص ریشه و اصل ماجرا که چه چیزی متعلق به اسطوره، تاریخ یا خودم است، برایم دشوار است (Ebert, ۱۹۹۹). بنابراین مکاشفه آثار اقتباسی او می‌تواند بهترین نمونه مطالعاتی برای یافتن الگوهای نظری همچنین عملی در



زمینه الهام، برداشت و بازتولید موفق مفاهیم از ادبیات باشد. از این رو پرسش اصلی و جنبی پژوهش درباره شیوه اقتباس او عبارتند از، فرآیند اقتباس و بهره‌مندی میازاکی از ادبیات در بازآفرینی مفاهیم در ساخت آثارش از چه شاخص‌هایی پیروی می‌کنند؟ همچنین متون نوشتاری چه قابلیت‌هایی برای تبدیل به نما و تصویر متحرک برای میازاکی دارند؟ و آثار میازاکی تا چه حد منطبق بر داستان‌های مرجع هستند؟

گردآوری داده‌ها در این پژوهش به صورت کتابخانه‌ای، روش مشاهده و تحلیل اطلاعات انجام شده است. پژوهشگران سعی کرده‌اند تا حد امکان از منابع معتبر افسانه‌های ژاپنی انگلیسی زبان استفاده کنند.

فیلم انیمیشن سینمایی شهر/شباح (۲۰۰۱)<sup>۳</sup> مطابق الگوی ارائه شده در رویکرد نظری جیمز دلدلی/اندرو در مقاله (بنیان اقتباس)<sup>۴</sup> تحلیل می‌شود تا نحوه الهام و اقتباس داستان فیلم کشف و نکات محوری تبدیل آن به نمودهای دیداری - شنیداری مشخص شوند.

هیچ‌کدام از منابع فارسی، نظریه‌ها، مقالات، کتاب‌های ادبیات تطبیقی، اقتباس ادبی و جایگاه آن در هنرهای نمایشی، سینما و تلویزیون به‌طور اختصاصی به انیمیشن پرداخته‌اند. تنها دو مقاله با عنوان «نقش فرهنگ و هنر ایران بر اقتباس ادبی در فیلم‌های پویانمایی ایران» و «بررسی اقتباس از متون ادبی در انیمیشن» مرتبط به این حوزه دیده می‌شود که به صورت کلی و محدود به کلیات اقتباس و تحلیل چند اثر منتخب پرداخته‌اند. شناخت منابع اقتباس و ایده‌یابی در فیلم سینمایی انیمیشن با تمرکز بر سینمای میازاکی به عنوان فیلمساز مؤلف و رویکردهای خوانش ادبیات در آثارش از نکات محوری است که این پژوهش را از پژوهش‌های پیش از آن متمایز می‌کند.

### رویکرد نظری

بنا به پژوهش حمیدی فعال، سینما به دو شکل، تقلید از شیوه‌های بیانی ادبیات (تشبیه) و دیگری اقتباس از انواع ادبیات داستانی از جمله رمان از ادبیات اقتباس کرده است (۱۳۸۸). در این میان نظریه‌پردازان بسیاری از جهات مختلف در مورد ادبیات تطبیقی و اقتباس در سینما اندیشه‌ورزی کرده‌اند که در این میان، آراء جیمز دلدلی/اندرو اهمیت ویژه‌ای دارد (گلشیری و مرادی، ۱۳۹۵). اندرو در مقاله «بنیان اقتباس» به این موضوع می‌پردازد که ساخت فیلم از روی

متن اولیه، در واقع به قدمت خود دستگاه سینماتوگراف است و وجوه ارتباطی مشترک میان فیلم و متن، یاری‌دهنده فیلمساز در ساخت اثر هنری‌اش هستند. اندرو (۱۳۸۲) در مقاله «بنیان اقتباس»<sup>۵</sup> میان اثر سینمایی اقتباسی و متن ادبی سه رابطه بنیادین را ممکن می‌داند: «وامگیری»<sup>۶</sup>، «تلاقی»<sup>۷</sup> «وفاداری و تبدیل»<sup>۸</sup>.

وامگیری از متداول‌ترین فنون اقتباس است که فیلمساز، ایده و بن‌مایه‌های مضمونی و یا ساختاری یک متن را به عاریت می‌گیرد و در فیلم خود به کار می‌برد. در این شیوه، فیلمساز در جست‌وجوی یافتن متونی است که در فرهنگ مخاطب شهرت و اعتباری در مقام اسطوره داشته باشند و به جای اقتباس نوعی بازآفرینی انجام می‌دهد. نکته اصلی در این گونه اقتباس، ثمربخشی هنری و جذب حداکثر بیننده است (لوته، ۱۳۸۶: ۱۱۴).

در شیوه تلاقی 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 (ساختمان روایی ثابت) را به کار می‌گیرد. از این منظر، تلاقی، موارد اشتراک متن اصلی با متن اقتباسی است (اندرو، ۱۳۸۲: ۱۱۴). این شیوه اقتباس به عقیده بازن، به تماشا نشستن متن اصلی از نظرگاه خاص سینما است (۱۳۸۲: ۱۰۷)؛ زیرا در این نوع اقتباس، بیننده شکل منکسر شده اصل را می‌بیند (لوته، ۱۳۸۶: ۱۱۴). نکاتی که در این شیوه نسبت به اصل وامگیری از اهمیت بیشتری برخوردارند، عبارتند از: معادل‌سازی فرهنگی، یافتن مابازاء‌های مناسب برای تبدیل کنش‌های ذهنی به عینی و گزینش وقایعی که بیشترین دستمایه نمایشی (دراماتیک) را در فیلم دارند (گلشیری و مرادی، ۱۳۹۵).

فن وفاداری و تبدیل از جمله متداول‌ترین و خسته‌کننده‌ترین جستارهای مربوط به اقتباس است (اندرو، ۱۳۸۲). در این شیوه، سینماگر روح و احساس متن ادبی را در فیلمش بازتولید می‌کند (Chatman, ۱۹۹۰). وفاداری قصد به تصویر کشیدن «ظاهر و روح»<sup>۹</sup> متن اصلی را دارد و بازتولید سینمایی نعل به نعل متن اصلی است. در این نوع اقتباس فیلم منبعی موثق برای مقایسه با متن اصلی است (اندرو، ۱۳۸۲: ۱۲۳).

جانتی، از دیگر نظریه پردازان اقتباس، انواع اقتباس را به «وفادارانه» (وابسته)<sup>۱۰</sup>، «آزاد»<sup>۱۱</sup> و «لفظ به لفظ» (بسیار وابسته یا کامل)<sup>۱۲</sup> تقسیم می‌کند (۱۳۶۹: ۱۷۶-۱۷۴). دسته‌بندی مشهور



دبورا کارتمل<sup>۱۳</sup> هم شامل سه نوع «انتقالی»<sup>۱۴</sup>، «تفسیری»<sup>۱۵</sup> و «قیاسی»<sup>۱۶</sup> است (Sanders, ۲۰۱۵: ۲۵).

وفاداری و تبدیل / لفظ به لفظ /	استفاده از متن اصلی با کمترین دخل و تصرف
انتقال وامگیری / وفادارانه / تفسیری	ارائه ایده محوری و طرح متن اصلی
تلاقی / آزاد / قیاسی	ارائه تفسیر نو و جدید از متن اصلی

نمودار ۱-۲ خلاصه انواع اقتباس (منبع: نگارندگان)

### روش تحلیل و نحوه اقتباس آثار میازاکی

از آنجایی که ادبیات و سینما در داستان‌سرایی به واحدهای روایی هم‌تراز اما در نظام‌های نشانه‌شناختی کاملاً متفاوت تقسیم می‌شوند، لازم است در تحلیل یک اثر اقتباسی سینمایی به واحدها و امکانات روایی و بیانی مشترک آن‌ها توجه شود، در این باره اندرو (۱۳۸۲) به شخصیت‌ها، وقایع، انگیزه‌ها، پی‌آمدها، زمینه، زاویه دید و صور خیال اشاره دارد. واحدهای بیانی شامل چهار گروه اصلی: تصویری (جلوه‌های دیداری)، شنیداری (محیطی، انسانی و موسیقی)، نمایشی (بازی شخصیت‌ها و طراحی مفهومی اثر) و روایتی (پیرنگ، زاویه دید، شخصیت‌پردازی، زمان، مکان، حال و هوا، درونمایه) تقسیم می‌شوند که هر یک شامل زیر مجموعه‌هایی هستند.

### ادبیات داستانی ژاپن، منبع اقتباس میازاکی

ادبیات داستانی ژاپن از سه منبع غنی ادبیات کلاسیک چین باستان، سنت‌های پردوام ژاپن و اندیشه‌های متنوع غربی متأثر است. از جمله آثار ادبی معروف ژاپن «گنجی مونوگاتاری»<sup>۱۷</sup>، «کوجیکی» و «نیهونگی»<sup>۱۸</sup> را می‌توان نام برد (پیگوت، ۱۳۷۳: ۳۶). ژاپنی‌ها در مورد کوچکترین عناصر طبیعت داستان و افسانه دارند (ابراهیمیان، ۱۳۷۹: ۷۷-۸۸). این تنوع و فراوانی افسانه‌ها و داستان‌ها با آیین شیتو مرتبط است. در شیتو بسیاری از نمودهای طبیعت مانند آتشفشان، درخت هلو و انسان، روح یا «کامی»<sup>۱۹</sup> هستند. آمیختگی و پیوند عمیق آیین شیتو با افسانه‌های محلی و مناسبات فرهنگی ژاپنی‌ها سبب خلق داستان‌های تخیلی و فراطبیعی بی‌پایانی شده است. اثرات آیین بودا نیز بر اساطیر ژاپن با افسانه‌هایی مانند ارواح

حیث در معابد بودایی یا گورکنانی به شکل راهبان بودایی دیده می‌شود (پیگوت، ۱۳۷۳: ۱۲-۶۵).

### تحلیل نمونه

در جهت کشف فرآیند اقتباس در آثار میازاکی، فیلم سینمایی شهر اشباح از لحاظ منبع و چگونگی اقتباس، بازآفرینی داستان، ارائه مفهوم یا نمادی مشخص از متن نوشتاری، ساختار روایت و چگونگی تبدیل نظام نشانه‌ای نوشتاری (ادبیات) به شکل دیداری (سینما) براساس نظریه‌های بیان شده تحلیل می‌شود.

### فیلم سینمایی شهر اشباح

شهر اشباح موفق‌ترین اثر میازاکی ساخته سال ۲۰۰۱ و یکی از بهترین آثار دهه ۲۰۰۰ میلادی شد. این فیلم با فروش جهانی بیش از ۲۸۹ میلیون دلار، جوایز متعددی از جمله اسکار را ربود. موضوع این فیلم درباره دختری است که در دنیای ارواح گرفتار و مجبور می‌شود برای نجات خود و والدینش در حمام شهر کار کند.

### خلاصه داستان

«چیپپرو»<sup>۲۰</sup> دختریچه نازپرورده به همراه والدینش در حال اسباب‌کشی به شهری جدید هستند. او با ناراحتی عقب ماشین دراز کشیده و دسته گلی را به همراه کارت خداحافظی‌اش در آغوش گرفته است. آن‌ها به اشتباه وارد جاده جنگلی دورافتاده‌ای می‌شوند و به ساختمانی قدیمی می‌رسند و به محض ورود خود را در شهری عجیب می‌یابند. ابتدا به گمان اینکه پارک تفریحی متروکه‌ای یافته‌اند از بستر خشک رودخانه عبور کرده، در آنجا به گشت‌وگذار می‌پردازند. والدین چیپپرو در رستورانی پراز غذا بدون حضور صاحب آن مشغول خوردن غذا می‌شوند، اما چیپپرو از آنها جدا شده و با پسری وحشت‌زده مواجه می‌شود که به او هشدار می‌دهد که آن‌ها باید سریعاً آنجا را ترک کنند. چیپپرو هراسان نزد والدینش باز می‌گردد، ولی آن‌ها به خوک تبدیل شده‌اند. با تاریک شدن هوا ارواحی سایه‌گون پدیدار می‌شوند. چیپپرو به سمت رودخانه که حالا پر آب شده می‌رود و قایق بزرگی را می‌بیند که مسافران ارواح



مانندش را پیاده می‌کند. پسر (هاکو<sup>۲۱</sup>) چیهیرو را نگران و گریان پیدا می‌کند و از دوستی‌اش او را مطمئن می‌کند. هاکو به چیهیرو می‌گوید که برای نجات خود و خانواده‌اش باید در شهر ارواح کار پیدا کند و گرنه صاحب حمام او را هم به حیوان تبدیل می‌کند. چیهیرو برای گرفتن کار پیش «یوبابا»<sup>۲۲</sup> جادوگر و رئیس حمام می‌رود. یوبابا به او کار می‌دهد و با فریب، نامش را به «سِن» تغییر می‌دهد. چیهیرو به عنوان تنها انسان در حمام ارواح مشغول به کار می‌شود. هاکو هم مخفیانه کارت روی دسته گل را برایش می‌آورد تا اسم اصلی‌اش را فراموش نکند. چیهیرو از روی ترحم شبح «بی‌چهره»<sup>۲۳</sup> را به حمام راه می‌دهد که غوغا به پا می‌کند. بی‌چهره کارکنان حمام را می‌بلعد و آن‌جا را به کلی زیرورو می‌کند. ولی چیهیرو با نیمی از قرص جادویی که پیش‌تر از خدای رودخانه هدیه گرفته او را به حالت اولیه‌اش باز می‌گرداند. در این بین هاکو در حین مأموریتی مخفیانه در خانه «زینبا»<sup>۲۴</sup> توسط خواهر یوبابا به شدت زخمی شده و به حال مرگ می‌افتد. چیهیرو هم نیم دیگر قرص جادویی‌اش را به هاکو می‌خوراند ولی حالش خوب نمی‌شود. چیهیرو برای نجات هاکو به خانه زینبا می‌رود. در این بین هاکو خوب شده و دنبال چیهیرو می‌آید تا او را با یوبابا روبه رو کند و والدینش را آزاد کند. چیهیرو در مسیر بازگشت به حمام به یاد می‌آورد که در دوران کودکی در حال غرق شدن درون رودخانه‌ای به اسم «کوهاکو»<sup>۲۵</sup> بوده است که روح همان رودخانه او را نجات داده است. هاکو که توسط یوبابا طلسم شده تا نامش را فراموش کند با تکرار نام اصلی‌اش طلسم خود را باطل می‌کند و از بند خدمت به یوبابا آزاد می‌شود. چیهیرو در مسابقه یوبابا برنده می‌شود و والدینش دوباره انسان می‌شوند. سرانجام او به همراه والدینش که این اتفاقات را به یاد ندارند آزاد شده به دنیای واقعی برمی‌گردند.

### جنبه‌های اقتباسی

جنبه‌های اقتباسی شامل عنوان فیلم، بخش تصویری، صوتی، روایتی، نمایشی و زیر مجموعه‌های آن‌ها می‌شود.

عنوان فیلم: اقتباس در این اثر از عنوان آن آغاز می‌شود. نام اصلی فیلم «کامیکاکوشی»<sup>۲۶</sup> به معنای «ناپدید شدن اسرارآمیز»، «پنهان شده توسط خدا»<sup>۲۷</sup> و «دور شده توسط ارواح»<sup>۲۸</sup> است که به «شهر اشباح» ترجمه شده است. کامیکاکوشی در باور عامیانه به معنای «ناپدید شدن ناگهانی و

مرموز افراد توسط موجودات فراطبیعی و خدایان خشمگین» است که «یوناگیتو کونیو»<sup>۲۹</sup> پدر ادبیات فولکور ژاپن معتقد است، این رویداد در جاهایی بکر مانند حواشی جنگل‌های دور افتاده، مناطق کوهستانی و رودخانه‌ها روی می‌دهد (Staemmler, ۲۰۰۵: ۳۴۲).

مرجع اساسی الهام و پیرنگ اصلی شهر اشباح اقتباس وفادارانه از مفهوم کامیکاکوشی است. خانواده چیپپرو در جاده‌ای جنگلی و دورافتاده گم می‌شوند، از بستر رودخانه‌ای خشک عبور می‌کنند، توسط ارواح و موجودات فراطبیعی دزدیده می‌شوند، از دید همه ناپدید می‌شوند و چیپپرو توسط هاکو خدای رودخانه از دید ارواح پنهان می‌شود.

در اساطیر ژاپن، «تنگو»<sup>۳۰</sup> موجودی فراطبیعی است که افراد را به جهان ارواح می‌برد، اما ارواح آن جهان از آدم‌هایی با صفات منفی مثل حرص و طمع خوششان نمی‌آید، با اینکه حتی ممکن است شخص جان موجودات فراطبیعی جهان دیگر را نجات دهد (Reider, ۲۰۰۵). در این فیلم نقش تنگو را هاکو و اندکی یوبابا که شکل پرنده‌اش (تصویر ۴-۳) بسیار به تنگوها شباهت دارد به عهده دارند. چیپپرو در ابتدای فیلم خلق و خوی منفی زیادی دارد و با رفتن به جهان زیرین به کمک هاکو و ماندن در آنجا به وسیله یوبابا به مرور آن‌ها را تغییر می‌دهد. با اینکه او انسان و کودک است اما جان موجودات فراطبیعی مثل خدای رودخانه، هاکو (روح رودخانه کهربای تندرو) و بی‌چهره (شبح) را نجات می‌دهد که اقتباسی آزاد از داستان‌های مرتبط با تنگوها است.

تصویری: اقتباس عناصر دیداری از متن ادبی داستان، با تعیین زاویه دید، کادربندی و طراحی حرکت دوربین متناسب، پردازش ذهنی و مراحل اجرایی پیچیده‌ای دارد. در این راستا رویکرد میازاکی برای دیداری‌سازی مفاهیم افسانه‌ها وفاداری به متن آن‌ها است، مثلاً صحنه ورود ارواح (کرانه رودخانه) به شهر شباهت تصویری انکارناپذیری با ویژگیهای آن (۱۹۷۶: ۹۱) جشن فانوس‌ها دارد. «زمان بازگشت ارواح به جهان دیگر که می‌رسد، آنان را با قایق‌های کوچک حصیری دارای فانوس نورانی باز می‌فرستند. قایق‌ها مملو از هدایای خوردنی هستند و ابر کوچکی از بخور از سینه قایق‌های شناور برمی‌خیزد. دورشدن صدها قایق بر پهنه دریا با فانوس‌های درخشانی که مدام در مقابل امواج و باد نورافشانی می‌کنند، منظره بسیار زیبا و دل‌انگیزی پدید می‌آورد». توصیفاتی که عیناً به تصاویر تبدیل شده‌اند (تصویر ۴-۲).





صوتی: سکوت بی‌چهره و سخن‌گوشدنش بعد از بلعیدن ارواح از نمونه رویکردهای بسیار ظریف شیوه اقتباس میازاکی است. بی‌چهره روح انسانی بدون خانواده، بی‌نام و نشان با شخصیتی گم‌شده و تنها است که به «مُون بوتوکه»<sup>۳۱</sup> یا «ارواح سرگردان» شباهت دارد. ارواحی که بدون دوست و خانواده در یک سفر یا حادثه مرده‌اند و هیچ فردی بعد از مرگشان برایشان دعا نمی‌خواند یا خیرات نمی‌کند. بنابراین آن‌ها ارواحی بی‌ریشه، گرسنه، سرگردان و در اوج نومییدی به کمک و توجه دیگران امیدوارند (Suzuki, ۲۰۰۲: ۳۲) مانند بی‌چهره که همیشه گرسنه است (چون کسی برایش خیرات نکرده)، انسان‌ها را می‌خورد تا صدای آن‌ها را داشته باشد (جبران بی‌هویتی شخصی) و می‌خواهد چیهیرو دوستش داشته باشد (چون دوستداری ندارد) این‌ها ویژگی‌های اقتباسی ظریفی است که میازاکی از ارواح افسانه‌های ژاپنی برای ترسیم یکی از شخصیت‌های فرعی خود در این اثر استفاده کرده است.

موسیقی این فیلم ترکیبی از موسیقی سنتی ژاپن با ارکستراسیون غربی است که از ادوات موسیقی سنتی ژاپنی برای ترسیم دنیای ارواح و ادوات موسیقی نوین و الکترونیک برای دنیای انسانی استفاده کرده است (Scaramuzzino, ۲۰۱۶). میازاکی برای بازنمایی دنیای ارواح نیازمند سازهای سنتی و قدیمی بوده تا قدمت و ویژگی‌های رمزگونه افسانه‌ها و داستان‌های ژاپنی را به خوبی نشان دهد و به دلیل تفاوت آن با دنیای غیرجادویی و واقعی جهان بالا سازهای الکترونیک انتخاب متناسبی بوده است.

نمایشی: طراحی مفهومی<sup>۳۲</sup> فیلم به منابع ادبی و تصویرسازی‌های کلاسیک ژاپن بسیار وفادار است. ژاپنی‌ها معتقدند دنیای خدایان و موجودات ماوراءطبیعی آن طرف آب است و خدایان از طریق درگاه‌های آبی (رودخانه، چشمه، برکه) بین دو دنیا رفت‌وآمد می‌کنند، همانطور که پل، تونل و تقاطع در فولکلور ژاپن نشانه و علامت آستانه گذر یا حد فاصل این جهان و جهان آخرت است (Reider, ۲۰۰۵: ۱۰) و جدا کردن شهر زندگان از شهر مردگان با حائل رود نیز از همین افکار به وجود آمده است (وآن، ۱۹۷۶: ۹۱). این تفکر به حالت موتیف در جای جای فیلم در قالب گفتگو، نشانه‌های تصویری در طراحی مفهومی فیلم تکرار می‌شود (تصویر ۴-۱). همانطور که خانواده چیهیرو از راهرویی مسقف به شهر می‌رسند، با گذر از بستر خشک رودخانه به دنیای ارواح و حمام در طرف دیگر یک پل وارد می‌شوند و برای آنکه به آن طرف رودخانه و شهر خدایان رفته‌اند قادر به ترک آن‌جا نیستند. وقتی در شب

رودخانه پرآب می‌شود ارواح و خدایان از طرف دیگر آن به شهر می‌آیند که طی روز در اختیار زندگان است.



تصویر. Error! No text of specified style in document. ۱- پل و تونل که گذرگاه وارد

شدن فرد به دنیای فراطبیعی را نشان می‌دهد

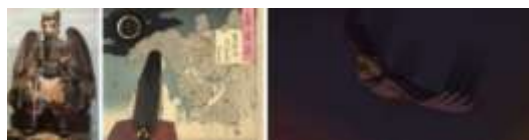
الهام‌بخش ورود ارواح به شهر اشباح مراسم «أبن»، «اُرابون»، «بُن»<sup>۳۳</sup> یا «جشن فانوس‌ها» مراسمی بودایی-کنفوسیوسی است که در کرانه رودخانه برگزار می‌شود (ایموتو، ۱۳۸۸: ۶۸). آیینی برای استقبال از ارواح نیاکانی که برای دیدار مجدد به این دنیا می‌آیند (برای مطالب تکمیلی به صفحه ۷ و ۱۲ مراجعه شود). در فیلم مانند جشن فانوس‌ها جشن در کرانه رودخانه که مرز دو جهان است برگزار می‌شود و خدایان در وسط شب با کشتی وارد دنیای زندگان می‌شوند (تصویر ۴-۲).



تصویر. Error! No text of specified style in document. ۲- نمایی از ورود کشتی‌ها به

شهر اشباح در مقایسه با مراسم اُبن در ژاپن (www.kusuyama.jp)

در صحنه مخفی شدن چیهیرو در شهر، پرنده‌ای با چهره یوبابا (تصویر ۴-۴) برفراز آسمان پدیدار می‌شود که از لحاظ طراحی ظاهر بسیار شبیه تنگوها یا موجودات فراطبیعی در داستان‌های مربوط به کامیکاکوشی است.





**تصویر. Error! No text of specified style in document. ۳-شباهت یوبابای پرنده شکل و تنگوها (www.wikipedia.org)**

یکی از شکل‌های فیزیکی هاکو اژدهایی سفید-نقره‌ای رنگ، با یال‌های سبز، دست و پای کوچک، شاخ، سبیل و دم بلند است که منبع آن اژدهای ژاپنی است (تصویر ۴-۵). هاکو مانند اژدهای ژاپنی در آب زندگی می‌کند. خدای رودخانه است و قدرت دگرپرسی به انسان با قدرت‌های فراطبیعی دارد؛ مانند اژدهای ژاپنی که خدایانی بودند که با آب، رودخانه و بارش باران ارتباط داشتند، در آب زندگی می‌کردند و قادر بودند به شکل انسان درآیند؛ حتی در شکلی از باور شینتویی پرستش اژدها به عنوان کامی آب بسیار رایج بوده است.



**تصویر. Error! No text of specified style in document. ۴-شباهت هاکو در فرم اژدهایی و تصویرسازی اژدها (www.wikipedia.org)**

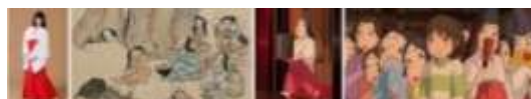
«کاماچی»<sup>۳۴</sup> (به معنی پیرمرد دیگ بخار) شخصیت عنکبوت شکلی با شش دست است. ترکیب ظاهری آن برگرفته از شکل عنکبوت، خرچنگ و هشت پا است. او مسئول دیگ بخار حمام است. این شخصیت شباهت زیادی به «یوشی ثونی»<sup>۳۵</sup> شخصیت گاو نر غول‌پیکر با داستان زیاد در کتاب «صد شیطان»<sup>۳۶</sup> در دوره ادو و «توچیگومو»<sup>۳۷</sup> یوکای عنکبوت شکل زمین دارد.



**تصویر ۴-۵-شباهت کاماچی به توچیگومو و یوشی ثونی (Kyogoku, ۲۰۰۶)**

عامل حرارت، بخار و رطوبت باعث جذب حلزون‌ها به حمام‌های قدیمی بوده است، برای همین کارگران زن حمام یا «یونا»ها<sup>۳۸</sup> حلزون هستند. یوناها از لحاظ آرایش و چهره بسیار شبیه دسته‌ای از ارواح رژه مخوف شب صد شیاطین<sup>۳۹</sup> هستند (به صفحه ۱۳ مراجعه شود).

ابروهایی کوتاه و تیره، صورت رنگ پریده، موهایی بلند که از فرق وسط باز شده و لباس‌هایی با رنگ روشن. تعدادی از آن‌ها از لحاظ لباس بیشتر شبیه میکوه‌های ساحره یا همان خدمتکاران معبد با کیمونوی سفید به همراه دامن قرمز و نوارهای قرمز هستند.



تصویر. Error! No text of specified style in document. -۶ دسته‌ای از یوناها در شهر

اشباح، تصویرسازی ارواح در رژه صد شب شیاطین (Mary and Jackson Burke

Foundation, ۲۰۰۵)، لباس رسمی میکوها (Aliexpress, ۲۰۱۶)

طراحی ظاهری آدمک‌های کاغذی جاسوس و محافظ زینبا مشابه «شیکیگامی»<sup>۴۰</sup> است که در دوره معاصر معمولاً به عنوان روح خدمتگزار و تحت کنترل «اون میودو»<sup>۴۱</sup> جادوگر اعظم شناخته می‌شود (Pang, ۲۰۱۳, ۹۹-۱۱۰).



تصویر ۴-۷ شباهت شیکیگامی (Pinterest, ۲۰۱۵)

بررسی بخش تصویری شهر اشباح و درک نحوه اقتباس و ساخت میازاکی می‌تواند راهبردهای افزایش کیفی در خلق اثر اقتباسی باشد. بطوری که میازاکی تنها از ظاهر شخصیت داستان‌های فولکور استفاده نمی‌کند بلکه مفاهیم نهفته در متن داستان آن‌ها را هم در ساخت اثرش دخالت می‌دهد.

روایتی: روایاتی که در شکل گرفتن متن اقتباسی این فیلم نقش داشته‌اند شامل حکایت‌های دنیای ارواح، خدایان و موجودات ماورائی در آن طرف آب‌ها و مانند آن (صفحه ۱۰) هستند که نمود اقتباسی آنها شامل جداسازی دنیای زندگان از ارواح به وسیله رودخانه، پل، تونل و تقاطع؛ کشتی خدایان و ارواح، پدیدار شدن آن‌ها در شب است (تصویر ۴-۱ و ۴-۲). روایت دوم مربوط به مراسم اُبن است که در یادمان ارواح نیاکان، سراسر ژاپن را با فانوس آذین می‌کنند و خدایان مانند شهر ارواح در وسط شب به وسیله کشتی و قایق‌هایی فانوس‌دار، وارد



دنیای زندگان می‌شوند (تصویر ۴-۲). روایت الهام بخش سوم، افسانه «رژه مخوف شب صد شیاطین»، مراسم «هیاکای یاگیو»<sup>۴۲</sup> یا شب خروج موجودات فراطبیعی از مخفیگاهایشان و رژه گروهی در خیابان‌های ژاپن است که تمامی سکنس‌های ابتدایی فیلم و از جمله مهمترین ماجرای آن، تبدیل شدن والدین چیهیرو به خوک برای بی‌احترامی به خدایان، اقتباسی آزاد از روایت‌های مربوط به این مراسم است (تصویر ۴-۸). تنها راه زنده ماندن انسان‌ها در این شب، در خانه ماندن و مناجات است (Meyer, ۲۰۱۳). در یکی از روایت‌های مربوط به این شب، نجیب‌زاده‌ای در راه خانه‌اش با حمله صد شیطان مواجه می‌شود، او با ذکر مانترا به درگاه بودا و نور حاصل از طلوع خورشید، شیاطین را به تاریکی جنگل می‌راند (Roberts, ۲۰۱۰). حتی ظاهر شدن ارواح و خدایان شهر اشباح در طول شب و ناپدید شدنشان هنگام روز از داستان‌های هیاکای یاگیو اقتباس شده است. درباره انواع غذاها و قرص‌های جادویی و تمام نشدنی این اثر نکاتی وجود دارد که در افسانه‌های مربوط به «ایزاناگامی و ایزانامی»<sup>۴۳</sup>، در عصر پادشاه «دائه مؤسین» و «کی‌شی‌گون» آمده است (ایموتو، ۱۳۸۸: ۳۳۶). حتی وقتی چیهیرو در حمام استخدام شد، لباس‌ها و متعلقاتش به جهان زندگان از او گرفته شد مانند جمله‌ای در کتاب «آسوکا و پارس»: «چون به سرزمین ناپاکی قدم نهاد، خواست خود را تطهیر کند، پس آنچه بر تن داشت یکی یکی از خود دور نمود» (ایموتو، ۱۳۸۸: ۱۹۴). در آخر فیلم هم هاکو از چیهیرو می‌خواهد که دیگر پشت سرش را نگاه نکند. در ادبیات فولکور ژاپن، نگاه به پشت سر، برابر با پذیرش سیطره ارواح است که در اینجا برابر با رد اجازه خروج و رهایی خانواده چیهیرو از شهر اشباح است.



تصویر ۸-Error! No text of specified style in document. شباهت تصویرسازی رژه

مخوف شب صد شیاطین و مهمانان حمام (www.ashmoleanprints.com)

از شخصیت‌های افسانه‌ای که در شکل گرفتن روایت اقتباسی این فیلم نقش داشته‌اند، هاکو پسر بچه‌ای با قدرت‌های فراطبیعی است که در واقع ازدهایی به نام «نی‌نی‌هایامی کوهاکونوشی» و «روح رودخانه کهربای تندرو»<sup>۴۴</sup> است. خدایان آب مانند «می‌زوجی»<sup>۴۵</sup>

ازدهایی آیزی با توانایی دگردیسی (ویژگی مهم دیوها در افسانه‌های ایران و ژاپن) (تاواراتانی، ۱۳۹۳: ۱۵) هستند (تصویر ۴-۴). شخصیت مهم بعدی *یوبابا* ساحره و صاحب حمام است که با دزدیدن اسم اشخاص بر آن‌ها مسلط می‌شود. دین، تاریخ و ادبیات ژاپن مملو از شمن‌های زن قدرتمند است. *یوبابا* شمنی قدرتمند و صاحب مهم‌ترین بخش شهر است، مانند «همیکو»<sup>۴۶</sup> ملکه شمن‌های «یاماتایاکاگو»<sup>۴۷</sup> که به خاطر طلسم‌های قدرتمندش معروف بود. از طرفی *یوبابا* به علت داشتن ویژگی‌هایی مانند قدرت دگردیسی، حفاظت و نگهداری از منابع طبیعی، سد کردن منابع آبی (فروش کوپن آب)، فریب انسان‌ها (چیپرو)، دزدی کردن (از زینبا)، محافظت از محل گنج (گنج‌های حمام) (تاواراتانی، ۱۳۹۳) به دیوها شباهت دارد. از شخصیت‌های فرعی می‌توان به *یوناها* که قبلاً به آن‌ها اشاره کردیم (تصویر ۴-۶) نام برد. شخصیت «بی‌چهره» یا «کائاشی»<sup>۴۸</sup> شیخ نیمه مرئی با صورتی شبیه ماسک‌های تئاتر نو<sup>۴۹</sup> است. او روح سرگردان انسانی بی‌خانواده، بدون چهره، بی‌هویت و تنها است که به علت ناپاکی درونش اجازه ورود به حمام خدایان را ندارد. شخصیت دیگر پرنده‌ای با چهره «یوبابا» است که وظیفه مشابه تنگوها (تصویر ۴-۳) را در قبال انسان‌های دزدیده شده یا به دام افتاده در جهان زیرین مانند چیپرو دارد. «کاماجی»<sup>۵۰</sup> (پیرمرد دیگ بخار) پیرمردی عنکبوتی شکل و مسئول دیگ بخار به «یوشینونی»<sup>۵۱</sup> شخصیت «گاو نر غول‌پیکر» با داستان بسیار در کتاب تصویری «صد شیطان»<sup>۵۲</sup> و «توچیگومو»<sup>۵۳</sup> *یوکای عنکبوت* شکل زمین شبیه است (تصویر ۴-۵). در بخشی از فیلم «شیکیگامی»<sup>۵۴</sup> یا آدمک‌های کاغذی محافظ و جاسوس *زینبا* به *هاکو* حمله می‌کنند (تصویر ۴-۷). *شیکیگامی*‌ها در دوران کنونی معمولاً به عنوان روح خدمتگذار و تحت کنترل «اون‌میودو»<sup>۵۵</sup> جادوگر اعظم شناخته می‌شوند (Pang, ۲۰۱۳: ۹۹-۱۱۰). اکثر مهمان‌های حمام از افسانه‌ای الهام گرفته شده‌اند و داستان آن افسانه به عنوان پیشینه شخصیت در فیلم نشان داده می‌شود. یکی از آن‌ها «کاپا»<sup>۵۶</sup> اردک غول‌پیکر و «روح کشنده رودخانه» است (تصویر ۴-۹) اما آن‌ها برخلاف کاپاهای مهربان *میزاکی*، کودکان را درون آب می‌کشند و غرق می‌کنند (Foster, ۱۹۹۸: ۱).





#### تصویر ۴-۹ شباهت ظاهر مهمانان شهر اشباح و تصویرسازی کاپاها در کتب قدیمی

(Tarr, ۲۰۱۴)

پیرنگ: مشابه آثار قبلی میازاکی پیرنگ اصلی و پیرنگ‌های فرعی این اثر هم اقتباسی ترکیبی از چندین افسانه مانند گم شدن انسان‌ها (کامیکاکوشی)، پاکیزگی معنوی (حمام)، تولد دوباره چیپپرو<sup>۵۷</sup> با گذرش از رودخانه، تنگو (یوبابا)، مراسم آب داغ، رژه مخوف شب صد شیاطین و مراسم اُبن است.

زاویه دید: راوی ما در فیلم دانای کل (زاویه دید فیلمساز) است، چون شخصیتی با نقش راوی در فیلم وجود ندارد و مانند پرنسس مونونوکه (۱۹۹۷) صدایی خارج از صحنه (راوی) داستان را روایت نمی‌کند. دوربین به عنوان راوی بی‌طرف در حال نمایش موقعیت‌های داستان است و از خود اختیاری ندارد، به این منظور که در جایی وارد نقطه دید اول شخص نمی‌شویم و دوربین همواره در حالت خنثی حضور دارد. فقط در یکی از صحنه‌ها هاکو از طریق چشم سوم تصاویری را به ذهن چیپپرو انتقال می‌دهد که دوربین به نوعی درون ذهن چیپپرو قرار می‌گیرد.

شخصیت‌پردازی: میازاکی ظریف‌ترین اقتباس از داستان‌های ژاپنی را در قالبی نمادین و تجسم یافته در کنش‌های شخصیت‌ها به نمایش می‌گذارد، مانند ویژگی‌های رفتاری و اخلاقی هاکو خدای رودخانه که اقتباسی از افسانه‌های مرتبط با خدایان رود و اژدهای ژاپنی است. تقریباً تمام شخصیت‌های فیلم اقتباسی آزاد از افسانه‌ها و داستان‌های فولکلور هستند که اکثراً به صورت غیرمستقیم در فیلم نمایش داده می‌شوند (جدول ۴-۱). بیننده عام متوجه سابقه اقتباسی و تاریخی آن‌ها از افسانه‌ها نمی‌شود و این تصور را دارد که تمام این‌ها حاصل خلاقیت میازاکی است، در صورتی که میازاکی با پردازش ذهنی خود آنها را از ادبیات اقتباس کرده و به تصویر کشیده است.

جدول ۱-Error! No text of specified style in document. طبقه‌بندی شخصیت‌های شهر

#### اشباح (منبع: نگارندگان)

شخصیت‌های اصلی		
مشابه در ادبیات داستانی	شخصیت‌پردازی	نام شخصیت
	غیرمستقیم	

کامیکاکوشی	+	-	چیپهرو
ازدهای ژاپنی، می‌زوجی	+	+	هاکو
شمن، میکو، یاما-اوبا	+	+	یوبابا
شخصیت‌های فرعی			
شمن، میکو، یاما-اوبا	+	+	زنبیا
ارواح رژه مخوف شب صد شیاطین	+	-	کارکنان حمام
کاپا	+	-	مهمانان حمام
توچیگومو و یوشی-ئون	+	+	کاماجی
کائاشی، مون بوتوکه	+	-	بی چهره
خادمان اون میودو	+	+	شیکی گامی

زمان: زمان به صورت خطی می‌گذرد و فیلم مرحله به مرحله جریان می‌یابد ولی در کل‌نگری، بیننده نوعی بی‌زمانی فیلم را تجربه می‌کند. فیلم به زمان خاصی متعلق نیست، اختلاف دوره‌های تاریخی دنیای ارواح و زندگان زیاد است و گذر زمان در جهان زندگان متفاوت از جهان ارواح است که با مقایسه میزان تغییرات مجسمه و ورودی ساختمان در ابتدا و انتهای فیلم مشخص می‌شود (تصویر ۴-۱۰).



تصویر ۳-Error! No text of specified style in document. تاثیر گذر زمان بر مجسمه و

تونل در ابتدا و انتهای فیلم

مکان: طراحی جهان ارواح و حمام متأثر از دوره تاریخی «ادو»<sup>۵۸</sup> است و جهان زندگان با توجه به زمان ساخت خودروها (Audi A4 B5 سال ۱۹۹۷) به قرن بیستم اشاره می‌کند.





حال و هوا: در ردیابی پایه و اساس ژانر فانتزی به افسانه‌ها، اسطوره‌ها و قصه‌های قومی (فولکلور) باز می‌گردیم (Timmerman, ۱۹۹۰: ۳۸). بی‌تردید انتخاب این ژانر توسط میازاکی برای ساخت فیلم‌هایش اتفاقی نبوده است. داستان‌های اسطوره‌ای و فضاهای فراطبیعی غالب در اکثر آثار میازاکی به خوبی بر ژانر فانتزی و ویژگی‌های آن دلالت دارد. سبک آثار میازاکی را می‌توان با یکی از تعاریف ژانر فانتزی معرفی کرد، آثاری که از دنیای واقعی، آگاهانه دور می‌شوند تا واقعیت‌ها را در جهانی غیرواقعی بازسازی نمایند. محمدی (۱۳۷۸) معتقد است مرزهای فانتزی را سمبولیسم، سورئالیسم، رمانتیسیم و تمثیل‌های ادبی احاطه کرده‌اند. ویژگی‌هایی مانند سحر و جادو، امور غیرممکن، بن مایه‌های اسطوره‌ای، رویدادها و شخصیت‌هایی به ظاهر واقعی اما درحقیقت دست نیافتنی و تخیلی، فرازمانی و فرامکانی بودن داستان، پدیده‌های فراطبیعی و موجودات فراطبیعی عناصر مشترک بین داستان‌های اسطوره‌ای، ژانر فانتزی و اکثر فیلم‌های میازاکی است. شهر اشباح هم مانند تمام فانتزی‌ها از سحر و جادو و غیرممکن‌ها تشکیل شده است.

درونمایه: مهمترین درونمایه و اصلی‌ترین پیام شهر اشباح پاکیزگی جسم و روح است. پاکیزگی جسم و روح در حوزه‌هایی مثل آب، حمام و سلوک فردی در فرهنگ ژاپن مطرح شده است. آب در ژاپن عنصری مقدس و شستن به منظور دور کردن آلودگی و ارتقاء خلوص است. در کوچیکی اشاراتی به حمام کردن آیین خدایان برای تمیزکردن آلودگی معنوی و روحانی (Boyd & Nishimura, ۲۰۰۴) شده است. حمام در ژاپن به دو صورت گرم (مخصوص خدایان) و سرد (برای مردم عادی) مرسوم بوده است. در مراسمی به نام «آب داغ» ساکنان روستا حمامی برای خدایان آماده می‌کردند تا خود را بشویند و از آن‌ها برای باران و محصول سال قبل قدردانی می‌کردند. حمام کردن خدایان در شهر اشباح برای زدودن آلودگی‌های طبیعی (آلودگی رودخانه از زباله) اقتباسی آزاد از این داستان و مراسم است. در بخش سلوک فردی، تکامل فرد به فردی تازه و پویا با پاکسازی جسمی و روحی در ارتباط است (Boyd & Nishimura, ۲۰۰۴). یکی از پیرنگ‌های مهم در فیلم همین اصلاح و تغییر اخلاقی و معنوی (روح و روان) چیهیرو به وسیله حضور و کار در حمام برای خدایان است که نمونه عمیقی از اقتباس از این باور داستانی و آیینی است.

## نتیجه‌گیری

فیلم انیمیشن اقتباسی، لزوماً تقلید صرف از داستانگویی، تصویرسازی یا نحوه گفتار ادبی اکثر آثار انیمیشن سینمایی و تلویزیونی ایرانی نیست، بلکه این اقتباس می‌تواند بسیار خلاقانه و گسترده در لایه‌های مهمی از جمله محدوده روایی، تصویری، صوتی و نمایشی فیلم باشد و یک اثر جذاب و در عین حال مرتبط با فرهنگ ملی هر کشوری به شمار آید. مراحل اقتباس میازاکی برای خلق یک فیلمنامه و اثر سینمایی شامل: پیدا کردن داستان یا داستان‌های مناسب و جذاب، درک ایده و هدف اصلی داستان، بازبینی و تغییر داستان‌ها براساس زبان سینما و ساختار فیلمنامه (وجوه نمایشی و ارکان درام)، ایجاد نظم دراماتیک، حذف و افزودن شخصیت، موقعیت، کشمکش و صحنه‌های کمکی، هویت بخشی شخصیت اصلی، ایفای نقش شخصیت‌های فرعی، مشخص کردن کارکردهای شخصیت‌ها، تلفیق شخصیت‌ها، به روز کردن و جهانی‌سازی فیلم برای جذب مخاطبان غیربومی، هماهنگ کردن آن‌ها با نظام ارزشی، اخلاقی و مذهبی (شیتتو) میازاکی و ژاپن و در نهایت ابداع و آفرینش مجدد است.

اجزاء روایی در آثار میازاکی و امدار ادبیات کلاسیک ژاپن هستند، اما پرداخت‌های منحصر به فردی دارند. نحوه و نوع اقتباس او از ادبیات کلاسیک ژاپن در پیرنگ اصلی شهر اشباح اقتباس غیروفا دارانه و آزاد از داستان کامیکاکوشی است. داستان اصلی، مفهوم و درونمایه (اخلاقی و ارزشمند) فیلم از اساطیر، افسانه‌ها و به خصوص مذهب شیتتو است. به غیر از روایت، عنوان فیلم و حتی نام شخصیت‌ها اقتباس و امگیری از منابع ادبیات داستانی ژاپن هستند. میازاکی تمام و کمال از ظرفیت‌های تصویری و نمایشی این منابع استفاده کرده است. حتی در اقتباس صدای شخصیت‌ها و اثرات صوتی هم به متن نوشتاری وفادار بوده و جوهره درونی آن را به کار برده است. شخصیت‌پردازی‌های میازاکی بیشتر غیرمستقیم است. در شهر اشباح به غیر از والدین چیهیرو بقیه شخصیت‌ها اقتباسی هستند (جدول ۴-۱). زاویه دید فیلم، دانای کل (فیلمساز) بوده و راوی اول شخص ندارد. زمان فیلم خطی و مکان، ناکجاآبادی در ژاپن است، حال‌وهوا در آثار میازاکی فانتزی و مناسب برای بیننده کودک و نوجوان است. الگوی اقتباس میازاکی از ادبیات با توجه به اشتراکات روایی و بیانی سینما و ادبیات، کاربردی و عملی است و می‌تواند راهکار مناسبی برای فیلمسازان نوآور ایرانی باشد که قصد خلق آثار شاخص بومی دارند.



پی‌نوشت‌ها

۱. Adaptation
۲. Emmy Award
۳. Spirited Away

۴. ترجمه ابوالفضل خری.

۵. ترجمه مازیار حسین‌زاده.

۶. Borrowing
۷. Intersection
۸. Fidelity of Transformation
۹. Letter and Spirit
۱۰. Faithful Adaptation
۱۱. Loose Adaptation (Free Adaptation)
۱۲. Literal Adaptation
۱۳. Deborah Cartmell

۱۴. (Transposition) داستان با کمترین دخل و تصرف به فیلم تبدیل می‌شود.

۱۵. (Commentary) ساختمان اثر مبداء حفظ شده و داستان از بعضی جهات تغییر می‌کند.

۱۶. (Analogue) داستان تغییرات زیادی می‌کند و معمولاً فقط ایده اولیه داستان در فیلم حفظ می‌شود.

۱۷. (Genji Monogatari) «افسانه گنجی» یک رمان ۵۴ جلدی درباره طبقه اشراف ژاپن قرون ۱۰ و ۱۱ میلادی (دلد، ۱۳۶۸: ۱۵۱).

۱۸. (Kojiki) و (Nihongi) که بزرگترین مأخذ اساطیر و افسانه‌های پیش از تاریخ یا نیمه تاریخی ژاپن هستند

۱۹. در متون قدیمی اصطلاح کامی برای اشاره به خدایان گوناگون آسمان، زمین و ارواح آن‌ها به کار برده می‌شد. بعدها آدمیان، موجودات، نباتات، منابع طبیعی و همه چیزهای اسرارآمیز به علت داشتن قدرت، نیروهای فراطبیعی، هیبت بزرگ، مخوف بودن و نیز موارد دارای احترام، کامی خوانده شدند (Hastings, ۱۹۰۸: ۴۶۳).

۲۰. Chihiro

۲۱. Haku

۲۲. (Yubaba) خانم مسئول حمام یا فاحشه‌خانه را در عصر ادو «یوبابا» می‌نامیدند.

۲۳. No Face

۲۴. Zeniba

۲۵. Nigihayami Kohakunushi River

۲۶. Original Title: Sen to Chihiro no Kamikakushi

۲۷. Being Hidden by a Deity

۲۸. Spirited Away  
 ۲۹. Yanagita Kunio  
 ۳۰. Tengu  
 ۳۱. Muenbotoke  
 ۳۲. Concept Design  
 ۳۳. O-bon, Urabon, Bon, Bon-e, Bon Matsuri  
 ۳۴. Kamaji or Cattle boiled man  
 ۳۵. Ushi-oni  
 ۳۶. The Illustrated Volume of a Hundred Demons  
 ۳۷. Tsuchigumo  
 ۳۸. Yuna  
 ۳۹. The Night Parade of One Hundred Demons  
 ۴۰. Shikigami  
 ۴۱. Onmyōdō  
 ۴۲. Hyakki yagyō (Yakō)  
 ۴۳. Izanagi and Izanami  
 ۴۴. God of The Swift Amber River  
 ۴۵. Mizuchi  
 ۴۶. Himiko or Pimiko
۴۷. (Yamataikoku) نام ژاپن قدیم
۴۸. Kaonashi  
 ۴۹. Noh  
 ۵۰. Kamaji or Cattle boiled man  
 ۵۱. Ushi-oni  
 ۵۲. The Illustrated Volume of a Hundred Demons  
 ۵۳. Tsuchigumo  
 ۵۴. Shikigami  
 ۵۵. Onmyōdō  
 ۵۶. Kappa
۵۷. در ادبیات ایران نیز سفر از رودخانه به معنی تولد دوباره است (بی‌نام، ۱۳۸۵)
۵۸. The Edo period



## منابع

## کتاب‌ها

۱. ایموتو، ای ایچی. (۱۳۸۸). *آسوکا و پارس: پیشروی فرهنگ ایرانی به شرق*. ترجمه قدرت‌الله ذاکری. تهران: پژوهشکده مطالعات فرهنگی و اجتماعی.
۲. بازن، آندره. (۱۳۸۲). *سینما چیست؟*. ترجمه محمد شهباز. چاپ دوم. تهران: هرمس.
۳. پیگوت، ژولیت. (۱۳۷۳). *اساطیر ژاپن*. ترجمه باجلان فرخی. چاپ اول. تهران: گلشن.
۴. تاواراتانی، ناهاکو. (۱۳۹۳). *دیو از افسانه تا واقعیت*. چاپ اول. تهران: بهجت.
۵. جانتی، لوییس. (۱۳۶۹). *شناخت سینما*. ترجمه ایرج کریمی. تهران: فیلم.
۶. دلد، اسکندر. (۱۳۶۸). *سیر و سیاحت در ژاپن*. تهران: اقبال.
۷. سیگر، لیندا. (۱۳۸۰). *فیلمنامه اقتباسی (تبدیل داستان و واقعیت به فیلمنامه)*. ترجمه عباس اکبری. تهران: نقش و نگار.
۸. محمدی، محمدهادی. ۱۳۷۸. *فانتزی در ادبیات کودک*. تهران: نشر روزگار.
۹. لوت، یاکوب. (۱۳۸۶). *مقدمه‌ای بر روایت در ادبیات و سینما*. ترجمه امید نیک‌فرجام. تهران: مینوی خرد.
۱۰. وآن، ژوزفین. (۱۹۷۶). *سرزمین و مردم ژاپن*. ترجمه محمود کیانوش. جلد ۱. از مجموعه ملل ۴. تهران: بنگاه ترجمه و نشر کتاب.
۱۱. Chatman, Seymour. (۱۹۹۰). *Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell University Press.
۱۲. Hastings, James. (۱۹۰۸). *Encyclopaedia of Religion and Ethics*. vol. ۱۱, New York: Charles Scribner's Sons.
۱۳. Kyogoku, Natsuhiko. (۲۰۰۶). *Pictorial Book of Yokai - Supernatural Monsters - (Japanese Imported)*. Hiroshima: Tosho Kanko Kai.
۱۴. Sanders, Julie. (۲۰۱۵). *Adaptation and Appropriation (The New Critical Idiom)*. London: Routledge.
۱۵. Roberts, Jeremy. (۲۰۱۰). *Japanese Mythology A to Z, Second Edition*. New York: Chelsea House An imprint of Infobase Publishing.
۱۶. Scaramuzzino, James. (۲۰۱۶). *Joe Hisaishi's Musical Contributions to Hayao Miyazaki's Animated Worlds*. Sheffield: Hampshire College.
۱۷. Timmerman, J. (۱۹۹۰). *Other Worlds: The Fantasy Genre*. Ohio: Bowling Green University.

۱۸. Suzuki, Hikaru. (۲۰۰۲). *The Price of Death The Funeral Industry in Contemporary Japan*. California: Stanford University Press.

## مقالات

۱. اندرو جیمز، دادلی. (۱۳۸۲). «اقتباس». *ارغنون*، شماره ۲۳، زمستان ۱۳۸۲: ۳۲۴-۳۳۷.
۲. اندرو جیمز، دادلی. (۱۳۸۲). «بنیان اقتباس». *فارابی*، شماره ۴۸، بهار و تابستان ۱۳۸۲: ۱۱۹-۱۲۸.
۳. ابراهیمیان، فرشید. (۱۳۷۹). «تئاتر و ماوراء». *فصلنامه هنر*، شماره ۴۶، زمستان ۱۳۷۹: ۷۷-۸۸.
۴. انوشیروانی، علی‌رضا. (۱۳۹۲). «مطالعات بینارشته‌ای ادبیات تطبیقی». *ادبیات تطبیقی (فرهنگستان زبان و ادب فارسی)*. ۱۳۹۲: ۳-۹.
۵. آقاسینی، حسین، هاشمی، سید مرتضی، و پرتوی‌راد، طیبه. (۱۳۹۴). «بررسی ظرفیت‌های نمایشی حکایت «زن پارسا»ی الهی‌نامه عطار برای اقتباس نمایشنامه». *ادب فارسی*. شماره ۱۵، بهار و تابستان، ۱۳۹۴: ۴۱-۶۰.
۶. پورشبانان، علی‌رضا، بزرگ بیگدلی، سعید، و غلامحسین زاده، غلامحسین. (۱۳۹۴). «درآمدی بر تعامل میان ادبیات کلاسیک عرفانی با سینمای معناگرا». *کهن‌نامه ادب پارسی، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی*. شماره ۴، زمستان ۱۳۹۴: ۲۱-۴۰.
۷. حمیدی فعال، پیمان. (۱۳۸۸). «از ادبیات تا سینما؛ از رمان تا فیلم». *کتاب ماه ادبیات*، شماره ۳۰، مهر ۱۳۸۸: ۱۸-۳.
۸. حیاتی، زهرا، قندی، ریحانه، و آل سید، مونا. (۱۳۹۴). «نقش رسانه در تولید معنا؛ تحلیل تطبیقی داستان و فیلم داش آکل». *ادبیات تطبیقی (فرهنگستان زبان و ادب فارسی)*. پیاپی ۱۲، پاییز و زمستان ۱۳۹۴: ۱۱-۴۵.
۹. گلشیری، سیاوش، و مرادی، نفیسه. (۱۳۹۵). «تحلیل تطبیقی پنج فیلم سینمایی اقتباسی در سینمای ایران با متن داستان‌های مربوط به آنها». *پژوهش زبان و ادبیات فارسی*. شماره ۴، زمستان ۱۳۹۵: ۲۷-۵۱.
۱۰. Boyd, James W., & Nishimura, Tetsuya. (۲۰۰۴). "Shinto Perspectives in Miyazaki's Anime Film "Spirited Away". *Journal of Religion & Film*. Vol. ۸. No. ۳: ۱-۱۴.
۱۱. Foster, M. D. (۱۹۹۸). "The Metamorphosis of the Kappa: Transformation of Folklore to Folklorism in Japan". *Asian Folklore Studies*. Vol. ۵۷. No. ۱: ۱-۲۴.
۱۲. Pang, C. (۲۰۱۳). "Uncovering "Shikigami": The Search for the Spirit Servant of Onmyōdō". *Japanese Journal of Religious Studies*. Vol. ۴۰. No. ۱: ۹۹-۱۲۹.



۱۳. Reider, N. T. (۲۰۰۵). "Spirited Away: Film of the fantastic and evolving Japanese folk symbols". *Film Criticism*. Vol. ۲۹. No. ۳: ۴-۲۷.
۱۴. Staemmler, B. (۲۰۰۵). "Virtual Kamikakushi: An Element of Folk Belief in Changing Times and Media". *Japanese Journal of Religious Studies*. Vol. ۳۲. No. ۲: ۳۴۱-۳۵۲.

## سایت‌ها

۱. Aliexpress.com [Online]: [www.aliexpress.com/store/product/Anime-Inuyasha-Cosplay-Clothing-Kikyo-Yukata-Kimono-Dress-Japanese-Traditional-Clothing-Inuyasha-Girl-Women-Cosplay-Miko/۱۱۵۸۶۸۳\\_۳۲۵۸۵۰۳۳۵۳۰](http://www.aliexpress.com/store/product/Anime-Inuyasha-Cosplay-Clothing-Kikyo-Yukata-Kimono-Dress-Japanese-Traditional-Clothing-Inuyasha-Girl-Women-Cosplay-Miko/۱۱۵۸۶۸۳_۳۲۵۸۵۰۳۳۵۳۰). [Accessed on ۲۲ Jun ۲۰۱۶].
۲. Ebert, R. (۱۹۹۹, October ۲۴). *Director Miyazaki draws American attention* / *Interviews*. Retrieved from: [www.rogerebert.com/interviews/director-miyazaki-draws-american-attention](http://www.rogerebert.com/interviews/director-miyazaki-draws-american-attention). [Accessed on ۲۲ Jun ۲۰۱۶].
۳. Mary and Jackson Burke Foundation. (۲۰۰۵). Burke Collection | Night Parade of One Hundred Demons (百鬼夜行). [Online]: [www.burkecollection.org/catalogue/۲۸۴-night-parade-of-one-hundred-demons](http://www.burkecollection.org/catalogue/۲۸۴-night-parade-of-one-hundred-demons) [Accessed on ۱۲ Jan ۲۰۱۵].
۴. Meyer, M. (۲۰۱۳). [Online]: [www.yokai.com/hyakkiyagyou](http://www.yokai.com/hyakkiyagyou) [Accessed on ۰۹ Jun ۲۰۱۵].

## فیلم شناسی

۱. Suzuki, T. (Producer), & Miyazaki, H. (Writer/Director). (۱۹۹۷). *Princess Mononoke* (Animated Feature). Japan: Studio Ghibli.
۲. Suzuki, T. (Producer), & Miyazaki, H. (Writer/Director). (۲۰۰۱). *Spirited Away* (Animated Feature). Japan: Studio Ghibli.