

Literature Research Quarterly
Vol. 13, No. 1,
Spring 2025
pp. 173-212
Original Article

A Comparative Study of the Adaptation of the Animation “The Castle of Fishes” and Attar’s *The Conference of the Birds*

Farzanehsadat Alavizadeh*

Assistant professor of Persian language and literature, University of Bojnord

Received date: 15.06.2021

Accepted date: 09.07.2025

Abstract

This study presents a comparative analysis of the adaptation of the animation “The Castle of Fish” and Attar’s *The Conference of the Birds* within an interdisciplinary discourse in the fields of comparative literature and adaptation studies. Drawing on Linda Hutcheon’s theory of adaptation, the author examines “The Castle of Fish” not as a simple or direct transformation of the original text, but as an active and creative process involving deep alterations and new interpretations shaped by cultural and social contexts, differences in medium, and audience reception. Based on Hutcheon’s methodological framework, this research explores the adaptation process on three levels: On the first level (the textual), it analyzes differences in themes and plot structures between the two narratives. On the second level (the process), it investigates the changes resulting from the transformation of the written medium of *The Conference of the Birds* into the visual medium of animation. On the third level (audience experience), it focuses on the creative modifications made by the adapter in consideration of a child audience.

The research method is descriptive-qualitative, and data has been collected using qualitative content analysis. The sample was purposefully selected based on

*Corresponding Author's E-mail: f.alavizadeh@gmail.com



indicators of creative adaptation in children's works. The main innovation of this study lies in its focus on a child-centered adaptation of a classical mystical text—an area that has received limited scholarly attention. Furthermore, by employing an interdisciplinary approach and Hutcheon's theoretical model, this article proposes an analytical framework for examining creative adaptations beyond the traditional criterion of fidelity. The author demonstrates how animated adaptations in children's visual media can generate new experiences and interpretations of the original story, leading to a reimagining and transformation of meaning within a different cultural and temporal context.

Keywords: Comparative Literature, Adaptation, Linda Hutcheon, *The Conference of the Birds*, *The Castle of Fishes*.

Introduction

1. Background and Rationale

Adaptation is not merely a mechanical transfer of content from one medium to another; it is an act of creative transformation. Rather than copying, the adapter reinterprets the source material in a way that makes it relevant and engaging for a new context, audience, and medium. This is particularly evident in the case of children's animation, where the adapter must not only reinterpret the narrative, but also simplify complex structures, reconfigure symbols, and mediate abstract philosophical or mystical content through accessible visuals and language.

The present study explores such a transformative adaptation: the animated film *The Castle of Fishes* as a reinterpretation of Attar of Nishapur's classical Persian mystical poem *The Conference of the Birds* (*Manṭiq al-Ṭayr*). This adaptation, intended for a child audience, shifts the narrative from a poetic-philosophical text rich in Sufi allegory to a vibrant animated story grounded in the logic and aesthetics of children's media. The present article frames this transition within the context of Linda Hutcheon's theory of adaptation, offering a multi-dimensional analysis of textual transformation, medium-specific strategies, and audience reception.



2. Adaptation as Intersemiotic Translation

In Linda Hutcheon's model, adaptation is an act of "repetition with variation" that engages with a prior text while creating something meaningfully new (Hutcheon & O'Flynn, 2013: 7). She highlights three levels of adaptation: (1) the product (textual features), (2) the process (the creative transformation), and (3) the reception (how audiences experience and interpret the new work). This triadic model underpins the present study, which seeks to examine how Attar's mystical quest narrative is creatively restructured to suit a visual narrative medium and a child audience. Moreover, the shift from a written, poetic medium to an animated film involves what semioticians call intersemiotic translation—the translation of meanings across semiotic systems (from words to images, sounds, and movements). This transformation is not neutral or mechanical; it is deeply cultural, ideological, and audience-specific.

3. Theoretical Lens: Hutcheon's Theory of Adaptation

Hutcheon's theory moves beyond the traditional concern with "fidelity" to the source. She argues that adaptation is better understood as an autonomous creative work that engages dialogically with the original, responding to new media conditions, audiences, and socio-cultural contexts. In the case of *The Castle of Fishes*, the process of adaptation involves not just aesthetic reimagining, but also ideological and pedagogical repositioning: the Sufi goal of self-annihilation (*fanā*) and divine union (*waḥdat al-wujūd*) is translated into a story of friendship, cooperation, and collective action. This ideological transformation is especially important in works targeted at children, where notions of individual transcendence may be less suitable or comprehensible. Instead, ethical and social values like teamwork, courage, empathy, and communal responsibility become central themes.

4. Source Text: Attar's *The Conference of the Birds*

Attar's *Manṭiq al-Ṭayr* is a 12th-century Persian poem and a cornerstone of Sufi mystical literature. It narrates the allegorical journey of a group of birds who set out



in search of their king, the Simorgh. After many trials and losses, only thirty birds complete the journey, only to discover that they themselves *are* the Simorgh—a mystical revelation of unity in multiplicity. The text is densely layered with metaphors, philosophical teachings, and embedded parables, requiring high levels of abstract reasoning and spiritual literacy from the reader. For a child audience, however, the metaphysical and esoteric content of the poem must be radically reframed. Children require concrete characters, visible antagonists, and goal-oriented plot structures with clear resolutions. These structural and thematic differences necessitate not just simplification but symbolic reconceptualization.

5. The Adaptation: *The Castle of Fishes*

The Castle of Fishes is an Iranian animated film that reimagines the narrative of *Manṭiq al-Ṭayr* using aquatic creatures as characters. The central character, Rāshgū the fish, assumes the role of the guide, paralleling the Hoopoe in Attar's text. However, instead of confronting internal vices, the fish face external threats—specifically, a monstrous sea creature that threatens their underwater sanctuary. The shift from inward struggle (nafs) to externalized conflict (a sea monster) is emblematic of the adaptation's recalibration for a child audience. It reflects what Sweller (2011) terms “cognitive load theory”: by reducing internal, abstract dilemmas and replacing them with tangible, visible challenges, the child's cognitive processing is eased, allowing for deeper engagement with the core message.

6. Visual and Auditory Semiotics in the Adaptation

In adapting to an animated medium, the film employs a full range of visual and auditory techniques to replace poetic language with sensory cues. Color coding helps distinguish between good and evil (e.g., bright colors for heroes, dark tones for villains). Music and sound design shape emotional tone, pace, and tension. Character design makes moral alignment immediately perceptible. The character of the wise turtle, who replaces Attar's metaphysical “voice from beyond,” speaks with a slow, calming voice that mimics the authority and serenity of a spiritual guide. The film's climax—where the fish unite against the monster—delivers the



moral of collective strength, echoing the original's Sufi message through new symbolic means.

7. The Role of the Child Audience

One of the most important dimensions of this adaptation is its child-centric orientation. Children approach adapted works with little or no knowledge of the source text. Therefore, the adapter is not constrained by expectations of textual fidelity. This allows for greater freedom in restructuring the plot, introducing new characters, and recontextualizing themes. Children's literature and media require a careful balance of familiarity and novelty. Adaptations that echo traditional archetypes while offering a fresh twist are particularly engaging. In this case, the story structure—introduction, conflict, climax, resolution—is familiar, but the setting (underwater), the characters (fish), and the moral (unity over ego) offer novelty and relevance.

8. Comparative Framework

This study adopts a comparative method aligned with Hutcheon's model to examine the adaptation at three levels:

- **Textual:** Differences in narrative structure, characters, and themes between *Manṭiq al-Ṭayr* and *The Castle of Fishes*.
- **Processual:** Media-specific strategies such as simplification, visualization, and musical symbolism.
- **Experiential:** The interpretive position of the child viewer and how the adaptation enables moral and emotional engagement.

Each of these levels reveals how adaptation is not loss but transformation-translation of meaning across time, genre, and audience.

9. Significance of the Study

This research contributes to the underexplored field of child-oriented adaptation of classical mystical texts in Iranian animation. It provides an analytical model for



evaluating adaptations beyond the narrow lens of fidelity and advocates for audience-sensitive and medium-aware approaches. Moreover, it situates adaptation within a broader intersemiotic and interdisciplinary discourse, linking literary studies with film, media, education, and child psychology. It illustrates how narrative elements can be transposed across media not just by converting form, but by rethinking function.

10. Conclusion of the Introduction

The adaptation of *Manṭiq al-Ṭayr* into the animated *Castle of Fishes* exemplifies the transformative power of intersemiotic translation. Through the lens of Hutcheon's theory, this article highlights how creative adaptation for children involves reinterpretation at every level—narrative, semiotic, and experiential. By foregrounding the needs and perceptions of child audiences, this study emphasizes that adaptation is not a derivative act but a dialogic and developmental one. It opens pathways for future explorations of how classical literature can be made meaningful to new generations—not by simplification alone, but through thoughtful, symbolic reinvention.

بررسی تطبیقی اقتباس انیمیشن قلعه ماهی‌ها و منطق‌الطیر عطار

فرزانه سادات علوی‌زاده*

استادیار زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه بجنورد

دریافت: ۱۴۰۰/۰۳/۲۵

پذیرش: ۱۴۰۴/۰۴/۱۸

چکیده

پژوهش حاضر به بررسی تطبیقی اقتباس انیمیشن *قلعه ماهی‌ها* و *منطق‌الطیر* عطار در یک گفتمان بینارشته‌ای در حوزه ادبیات تطبیقی و مطالعات اقتباس می‌پردازد. نگارنده بر مبنای نظریه اقتباس لیندا هاچن، اقتباس قلعه ماهی‌ها را به عنوان فرایندی کنش‌گرانه و خلاق بررسی می‌کند که شامل تغییرات عمیق و تفسیرهای جدیدی است که بر اساس زمینه‌ها و شرایط فرهنگی و اجتماعی، تفاوت در رسانه انتقال و نیز درک مخاطب ایجاد می‌شود. در این جستار، براساس چهارچوب روش‌شناسی هاچن، بررسی فرایند اقتباس انیمیشن *قلعه ماهی‌ها* در سه سطح انجام می‌شود: از منظر سطح اول اقتباس یا همان متنی، به بررسی تفاوت میان درون‌مایه و پیرنگ دو داستان می‌پردازیم. در سطح دوم اقتباس یا فرایندی، تغییرات ناشی از تبدیل رسانه مکتوب منطق‌الطیر به رسانه بصری انیمیشن مورد بررسی قرار خواهد گرفت و در سطح سوم بررسی یا همان تجربه مخاطب، به تغییرات خلاقانه اقتباس‌گر با توجه به مخاطب کودک اقتباس خواهیم پرداخت. روش تحقیق توصیفی-کیفی است و داده‌ها با استفاده از روش تحلیل محتوای کیفی گردآوری شده‌اند. انتخاب نمونه نیز به صورت هدفمند و براساس شاخص‌های اقتباس خلاقانه در آثار کودک انجام شده است. نوآوری اصلی این پژوهش، تمرکز بر اقتباسی کودک‌محور از یک متن عرفانی کلاسیک است که تاکنون کمتر به آن پرداخته شده است. همچنین، با بهره‌گیری از رویکرد بینارشته‌ای و چارچوب نظری هاچن، این مقاله الگویی تحلیلی برای بررسی اقتباس‌های خلاقانه فراتر از معیار وفاداری ارائه می‌دهد.

کلیدواژه‌ها: ادبیات تطبیقی، اقتباس، لیندا هاچن، منطق‌الطیر، انیمیشن قلعه ماهی‌ها.



۱- مقدمه

اقتباس به عنوان یک فرایند، شامل تفسیر و بازآفرینی است و نه صرفاً انتقال مستقیم محتوا از یک رسانه به رسانه دیگر. اثر اقتباسی به عنوان تغییری خلاقانه و تفسیری، اثری گسترده و چندلایه است که با مجموعه‌ای از قراردادهای رمزگذاری شده و این تغییر گاه با تغییر رسانه انتقال همراه است. اقتباس‌گر به عنوان خالق مستقل با استفاده از اثر اولیه، اثری جدید خلق می‌کند. در این رابطه، زمینه‌های فرهنگی-اجتماعی متن اقتباسی، ارزش‌ها و دغدغه‌های فرهنگی و تاریخی زمان و نیز نوع رسانه ارتباطی قابل توجه است: «برجسته‌ترین اقتباس‌ها را می‌توان در فیلم، تئاتر و نمایشنامه‌های رادیویی مشاهده کرد. در این اقتباس‌ها، اقتباس‌کننده دست به بازخوانی و تفسیر می‌زند و در نهایت اثری خلق می‌کند که ترکیبی از تفسیر، خلاقیت و بینامتنیت است؛ بنابراین موفقیت اقتباس‌کننده بستگی به میزان خلاقیت وی دارد» (انوشیروانی، ۱۳۸۹: ۱۸). روایت‌های دیداری نقش بسیار مؤثری در تربیت ذهنی و زیبایی‌شناختی کودکان و نوجوانان دارند؛ ازین رو، اقتباس از متون کلاسیک در قالب‌های نوینی همچون انیمیشن، بستری ارزشمند برای آشنایی نسل جدید با میراث ادبی و عرفانی فراهم می‌آورد. تحلیل اقتباس‌های صورت گرفته در قالب کودک، نه تنها بازخوانی متن مبدأ را در بافت فرهنگی جدید ممکن می‌سازد؛ بلکه امکان انتقال مفاهیم پیچیده عرفانی به زبان کودکان و قابل فهم را نیز بررسی می‌کند و تأثیر مهمی در رشد روانی کودک دارد.

مسئله اصلی این پژوهش، بررسی اقتباس انیمیشن قلعه ماهی‌ها اثر امیر کساوندی است که در گفتمانی کودکانه تولید شده است. متنی که در فرآیند بررسی این اقتباس به عنوان متن اولیه مورد توجه قرار می‌دهیم، منطق الطیر عطار است که به عنوان یکی از شاهکارهای متون عرفانی فارسی به شمار می‌آید. نگارنده بر مبنای نظریه اقتباس هاچن، این پرسش اصلی را مطرح می‌کند که آیا می‌توان اقتباس کساوندی را به عنوان یک فرآیند کنش‌گرانه و خلاق بررسی کرد. معیار بررسی در اینجا، اصل وفاداری نیست؛ بلکه بر مبنای نحوه تعامل دو متن با یکدیگر، ذهنیت خلاقانه اقتباس‌گر، نقش تجربه مخاطب و نیز گفتمان اثر اقتباسی است. در این جستار، براساس چهارچوب روش‌شناسی هاچن بررسی فرآیند اقتباس قلعه ماهی‌ها در سه منظر انجام می‌شود: از منظر سطح اول اقتباس یا همان متنی، به بررسی تفاوت میان درون‌مایه و پیرنگ دو داستان می‌پردازیم. در سطح دوم اقتباس یا فرایندی، تغییرات ناشی از تبدیل رسانه مکتوب به رسانه بصری مورد بررسی قرار خواهد گرفت و در سطح سوم بررسی یا همان تجربه مخاطب، به تغییرات خلاقانه اقتباس‌گر با توجه به



مخاطب کودک اقتباس خواهیم پرداخت.

این مقاله با رویکردی بینارشته‌ای، در تقاطع سه حوزه مطالعات عرفانی، ادبیات کودک و نظریه‌های رسانه‌ای حرکت می‌کند و از این منظر، سهمی در توسعه چارچوب‌های تحلیلی جدید در حوزه مطالعات اقتباس ایفا می‌کند. ترکیب دو مفهوم کلیدی-ادبیات تطبیقی و مطالعات اقتباس- در قالبی بینارشته‌ای، به ما امکان می‌دهد تا هم فرآیند انتقال معنای عرفانی در بستر کودک‌پسند را بررسی کنیم و هم جایگاه اقتباس را در انتقال فرهنگی و آموزشی به نسل نو بازتعریف کنیم. روش تحقیق در این پژوهش روش توصیفی- کیفی^۱ است و داده‌های پژوهش با توجه به ماهیت نظری تحقیق، بر مبنای روش تحلیل محتوا استخراج و بررسی می‌شود.

پیشینه پژوهش

خلج (۱۳۹۱) در کتاب *به سوی سیمرغ*، مجموعه نمایشنامه‌هایی برای کودکان و نوجوانان را نگاشته است که همگی مبتنی بر فرهنگ و ادبیات ایرانی هستند. عناوین نمایشنامه‌ها عبارت‌اند از: شیر و موش، سه ماهی، دوستی دوستان را بشناس، کجا، کجا؟ و پرنده‌ها جاری مثل جویبار به سوی سیمرغ. نمایشنامه آخر که با اقتباس از منطق الطیر نوشته شده را می‌توان از نوع اقتباسی وفادار به متن دانست که ساختار کلی منطق الطیر را حفظ کرده است. اگرچه وفاداری به متن اولیه از مزایای این اقتباس است؛ اما انعطاف‌پذیری کمتری در پاسخگویی به نیازهای مخاطب کودک و شرایط رسانه‌ای جدید دارد که این موضوع در پژوهش حاضر با رویکرد خلاقانه‌تر اقتباس بررسی خواهد شد.

پرتوی‌راد و شهباء (۱۳۹۴) در «واکاوی ظرفیت‌های نمایشی و مقایسه تطبیقی اقتباس‌های داخلی و خارجی از منطق الطیر عطار نیشابوری»، ضمن بررسی پیشینه منظومه منطق الطیر، به مقایسه اقتباس نویسندگان خارجی که در رأس آنها ژان کلود کریر است و همچنین نویسندگان ایرانی از این اثر پرداخته و نقاط قوت و ضعف نمایشنامه‌های اقتباسی آنها را براساس ظرفیت‌های نمایشی این منظومه بررسی کرده است. این تحقیق عمدتاً بر جنبه‌های نمایشی اقتباس تمرکز دارد و کمتر به اقتباس میان‌رسانه‌ای و نقش تجربه مخاطب در تولید معنا توجه کرده است، که این خلأ در پژوهش حاضر پر خواهد شد.

پرتوی‌راد (۱۳۹۸) در مقاله «بررسی ظرفیت‌های اقتباس پویانمایی (انیمیشن) از منطق الطیر

1. descriptive-qualitative



عطار»، با اشاره به ساختار منسجم داستانی منطق الطیر و ویژگی‌های عناصر سازنده آن، به بررسی ظرفیت‌هایی از این داستان می‌پردازد که جنبه‌های تصویری این متن را برای اقتباس انیمیشن تقویت می‌کند. هرچند این مقاله به ظرفیت‌های بصری اثر توجه داشته است؛ اما تحلیل‌های مفصل‌تر درباره فرآیند خلاقانه اقتباس و نقش زمینه‌های فرهنگی و مخاطب کودک در این زمینه کمتر دیده می‌شود.

جلالی‌پور (۱۴۰۱) در مقاله «ساختار روایی منطق الطیر عطار و ملاحظات مربوط به اقتباس نمایشی از آن»، نخست به معرفی درون‌مایه فکری و ساختار روایی آثار عطار پرداخته و سپس با تمرکز بر مضمون و قالب منطق الطیر، برخی از ویژگی‌های روایی مربوط به اقتباس از این اثر را برای صحنه نمایش بررسی کرده است. این پژوهش کمتر به حوزه اقتباس انیمیشن و مطالعات بینارشته‌ای پرداخته است که پژوهش حاضر با تأکید بر رویکرد بینارشته‌ای و رسانه‌ای این فاصله را پر خواهد کرد.

دری و همکاران (۱۳۹۱) در مقاله «بررسی بن‌مایه‌های شرقی در منظومه مجلس پرندگان از جاسر» به بررسی بن‌مایه‌های شرقی در منظومه مجلس/طیور جاسر با تمرکز بر عناصر عرفانی، داستانی و عاشقانه برگرفته از ادبیات اسلامی و ایرانی پرداخته‌اند.

علاوه بر پژوهش‌های ذکر شده، در اینجا به مطالعات دیگری در زمینه مطالعات اقتباس بینارشته‌ای اشاره می‌کنیم که جایگاه پژوهش حاضر را بهتر مشخص می‌کنند:

حیاتی (۱۳۹۳) در مقاله «نقد ادبی و مطالعات تطبیقی در اقتباس بینارشته‌ای» به بررسی امکان تحلیل تطبیقی عناصر سبکی سینمایی و روایی میان ادبیات و سینما می‌پردازد. این پژوهش نشان می‌دهد که دو رسانه هنری متفاوت می‌توانند از طریق زبان‌های خاص خود معانی پنهان و تجربه‌های جدیدی را بازتولید و تفسیر کنند.

حیاتی (۱۳۹۳) در مقاله «نقد مطالعات تطبیقی اقتباس در پژوهش‌های ادبی و سینمایی ایران» به بررسی سیر مطالعات اقتباس ادبی سینما در ایران و دسته‌بندی رویکردهای مختلف آن است. نویسنده نشان می‌دهد که تحلیل منسجم این مطالعات می‌تواند به گسترش تخیل سینمایی و درک عمیق‌تری از رابطه میان ادبیات و سینما منجر شود.

با توجه به اینکه «قلعه ماهی‌ها» نخستین اقتباس انیمیشن کودکان از منطق الطیر عطار است و تاکنون با رویکرد بینارشته‌ای مورد بررسی قرار نگرفته است، پژوهش حاضر با بهره‌گیری از



چهارچوب نظری اقتباس هاچن و تمرکز بر سه منظر متن، فرآیند و تجربه مخاطب، می‌کوشد این خلأ را پر کرده و از منظر مطالعات اقتباس به این اثر بپردازد.

۱-۲- ادبیات تطبیقی و مطالعات میان‌رشته‌ای

تحول ادبیات تطبیقی و حرکت به سوی رویکردهای میان‌رشته‌ای، چرخش‌های مهمی در ادبیات تطبیقی و روش‌ها و رویکردهای آن ایجاد کرد و به قلمرو آن وسعت چشمگیری بخشید: به وجود آمدن وجهه میان‌رشته‌ای ادبیات تطبیقی حاصل دو حرکت در این حوزه بود: اول، زمینه ظهور رویکردهای جدید چون هرمنوتیک، نشانه‌شناسی، روان‌کاوی، جامعه‌شناسی و مطالعات فرهنگی فراهم آمد. در این میان می‌توان به نظریه‌پردازانی چون رنه واک، ادوارد سعید^۲، هومی بابا^۳، گایاتری اسپیواک^۴، هانس برتن^۵، لیندا هاچن^۶، بیل ریدینگ^۷، جانان کالر^۸، فردریک جیمسون^۹ اشاره کرد. دوم، ادبیات تطبیقی جزایر پراکنده رشته‌های علوم انسانی را به هم متصل ساخت (انوشیروانی، ۱۳۹۱: ۴). هانری رماک^{۱۰}، نظریه‌پرداز ادبیات تطبیقی، در مقاله «تعریف و عملکرد ادبیات تطبیقی»^{۱۱} تعریفی نوین از ادبیات تطبیقی ارائه کرد: ادبیات تطبیقی مطالعه ادبیات فراسوی مرزهای یک کشور خاص و مطالعه روابط میان ادبیات از یک سو و سایر قلمروهای دانش و معرفت از سوی دیگر است (علوی‌زاده، ۱۳۹۱: ۲۲). تعریف رماک، نمایانگر تمایز بنیادینی بود که میان ادبیات تطبیقی از دیدگاه مکتب فرانسه و امریکایی وجود داشت. رماک، ادبیات تطبیقی را به مثابه یک پیوند میان بخش‌های کوچکتر ادبیات و یک پل میان حوزه‌های خلاقیت بشری که از نظر ساختار درونی با یکدیگر مرتبطند؛ اما از نظر ساختار بیرونی مجزا از هم هستند، می‌داند (همان: ۹).

2. Edward Said

3. Homi Bhabha

4. Gayatri Chakravorty Spivak

5. Hans Bertens

6. Linda Hutcheon

7. Bill Readings

8. Jonathan D. Culler

9. Fredric Jameson

10. Henry Remak

11. "Comparative Literature: Its Definition and Function"



آلدريج^{۱۲}، سردبیر مجله *مطالعات ادبیات تطبیقی*^{۱۳}، می نویسد: ادبیات تطبیقی روشی برای دستیابی به رویکردهای جدید ادبی است، روشی که از افقهای تنگ و محدود مرزهای ملی، جغرافیایی، سیاسی و زبانی فراتر می رود و روابط بین ادبیات و سایر شاخه های علوم انسانی را در بر می گیرد (آلدريج، ۱۹۶۹: ۱-۶). ایو شورل^{۱۴} معتقد است که می توان پیوند بین ادبیات و هنرها را بررسی کرد و به این نکته پرداخت که چگونه در یک رابطه متقابل، ادبیات و هنرها مواد اصلی را برای یکدیگر فراهم می کنند (نک. به شورل، ۱۳۸۶: ۱۴۹-۱۳۲). همچنین می توان به دانش های بین-رسانه ای^{۱۵} و رابطه آن ها با قلمرو مطالعات ادبی اشاره کرد. راجوسکی^{۱۶} در تعریفی کلی، دانش بین رسانه ای را مقایسه آثاری می داند که از رسانه دیجیتال به عنوان قالب رسانه ای استفاده می کنند. مبنای نظری دانش بین رسانه ای بر وجود حداقل دو رسانه ارتباطی در یک اثر استوار است^{۱۷} (حقانی، ۱۳۸۹: ۱۰۳).

۲-۲- مطالعات اقتباس

آنچه نخست از اقتباس به ذهن می آید وجود رابطه آشکار یک اثر با اثر یا آثار پیش از آن است. ژنت متن اقتباس شده را «متن درجه دو»^{۱۸} می داند؛ متنی که در ارتباط با متن پیش از خود خلق و درک می شود. به این دلیل است که مطالعات اقتباس اغلب مطالعات تطبیقی هستند (کاردول، ۲۰۰۲: ۹). هاجن^{۱۹} که یکی از نظریه پردازان مهم در مطالعات اقتباس است، در کتاب *نظریه اقتباس*^{۲۰} با نگاهی بینارشته ای، اقتباس را عمل انتقال میان رسانه ها و به عنوان یک عمل فرهنگی و خلاقانه بررسی می کند. به اعتقاد هاجن، موضوع اخلاقی وفاداری به متن اصلی در روند اقتباس، مبتنی بر این فرض ضمنی است که هدف اقتباس گر تنها بازتولید متن است در حالیکه اقتباس تکرار است؛ اما تکرار بدون

12. Aldridge
13. Journal of *Comparative Literature Studies*
14. Yves Chevre
15. intermediately
16. Rajewsky

۱۷. نک. به راجوسکی، ۲۰۰۲: ۱۱.

18. second degree
19. Linda Hutcheon
20. *A theory of adaptation*



کپی کردن که می‌تواند با اهداف مختلفی صورت گیرد: پاک کردن خاطره متن اقتباس‌شده یا زیر سؤال بردن آن و یا انتقاد به همراه بزرگداشت متن (هاچن و اوفلین، ۲۰۱۳: ۷).

در چارچوب نظریه هاچن، اقتباس به‌عنوان فرایندی فعال و خلاق شناخته می‌شود که طی آن متن اولیه صرفاً کپی نمی‌شود؛ بلکه بازخوانی، تفسیر و بازآفرینی می‌شود تا معنایی جدید در زمینه‌ای تازه پدید آورد. این فرآیند تفسیر و بازآفرینی، اقتباس را از انتقال ساده محتوا متمایز می‌کند و آن را به عنوان نوعی گفت‌وگو بین متون و فرهنگ‌ها معرفی می‌کند که در آن زمینه‌های فرهنگی-اجتماعی، تاریخی و رسانه‌ای نقش مهمی ایفا می‌کنند. هاچن همچنین، به نقش زمینه فرهنگی-اجتماعی و رسانه‌ای در فرآیند اقتباس تأکید می‌کند، چرا که معنای اثر اقتباسی به متن اولیه و زمینه‌های اجتماعی و فرهنگی زمان تولید و ویژگی‌های رسانه انتقال‌دهنده نیز وابسته است. به این ترتیب، اقتباس می‌تواند بازتابی از ارزش‌ها، نگرش‌ها و دغدغه‌های فرهنگی زمان خود باشد و در عین حال امکان بازخوانی انتقادی یا تجدید نظر در متن اولیه را فراهم آورد (هاچن و اوفلین، ۲۰۱۳: ۱۸-۱۶).

براساس دیدگاه هاچن، از سه منظر می‌توان به مقوله اقتباس نگریست: نخست، اقتباس به مثابه یک ماهیت یا یک محصول با اسلوبی مشخص که برابر است با انتقال مشخص یک اثر خاص. این انتقال می‌تواند شامل تغییر رسانه (شعر به فیلم)، نوع ادبی (حماسه به رمان) یا تغییر چهارچوب یا بافت اثر باشد؛ برای مثال، روایت یک داستان از دیدگاه متفاوت، می‌تواند تفسیر کاملاً متفاوتی را ایجاد کند. دوم، اقتباس به عنوان فرآیند آفرینش که همواره شامل (تفسیر دوباره) و (بازآفرینی) است. این فرآیند بسته به دید افراد می‌تواند به معنای تصرف یا نجات متن باشد؛ مثلاً، پریسیلا گالووی^{۲۱}، که اقتباس‌کننده روایت‌های تاریخی برای کودکان و بزرگسالان است، به سراغ داستان‌هایی می‌رود که ارزش خواندن دارند؛ اما باید به آنها روحی دوباره بدمد تا بتواند آن را به مخاطب جدید ارائه کند. سوم، از منظر فرآیند پذیرش، اقتباس شکلی از بینامتنیت است: ما اقتباس‌ها را از طریق خاطره‌هایی که از آثار در ذهنمان داریم، به‌عنوان نگاشته‌هایی چندلایه در حافظه‌مان تجربه می‌کنیم. مثلاً مخاطبی که فیلم «پسر جهنمی»^{۲۲} (۲۰۰۴) اثر ایوون ناوارو^{۲۳} را

21. Priscilla Galloway

22. Hellboy

23. Yvonne Navarro



به خاطر می‌آورد، فیلم «گیرمو دل تورو»^{۲۴} برایش تداعی می‌شود و می‌تواند مجموعه کتاب‌های **دارک هورس کمیکس**^{۲۵} را که فیلم دل تورو از آن اقتباس شده است، به یاد آورد (همان: ۷-۸). نظریه‌هاچن اقتباس را فرایندی بینارشته‌ای می‌داند که ادبیات، هنرهای دیداری، سینما، تئاتر و رسانه‌های مختلف را در تعامل با هم قرار می‌دهد. این رویکرد بینارشته‌ای اقتباس را از محدودیت‌های یک رشته بیرون می‌آورد و امکان بررسی تغییر معنا، ابزارهای بیانی و تأثیرات رسانه‌ای را فراهم می‌سازد. در نتیجه، مطالعات اقتباس به تحلیل متن و چگونگی ورود و تبدیل مفاهیم، داستان‌ها و نمادها از یک رسانه به رسانه دیگر و همچنین نقش مخاطب در فرآیند پذیرش اثر می‌پردازد (نک. همان: فصل ۲ و ۵)؛ علاوه بر این، هاچن اهمیت ویژه‌ای برای تجربه مخاطب قائل است و معتقد است اقتباس تنها از طریق تعامل مخاطب با متن اولیه و اثر اقتباسی معنا پیدا می‌کند. این دیدگاه به ویژه در اقتباس‌هایی که برای کودکان و نوجوانان ساخته می‌شوند اهمیت دارد؛ زیرا ویژگی‌های شناختی و فرهنگی خاص این گروه مخاطب، برداشت و تجربه متفاوتی از متن ایجاد می‌کند و اقتباس‌گر باید این ویژگی‌ها را در بازآفرینی اثر لحاظ کند تا ارتباطی معنادار برقرار شود (همان: ۱۱۸-۱۱۹).

بررسی اقتباس‌های سینمایی در قالب مطالعات بینارشته‌ای، بخشی از حوزه ادبیات تطبیقی را به خود اختصاص داده است. در این حوزه، پژوهشگر به دنبال کشف فرآیند اقتباس و چگونگی ورود و تبدیل داستان، مفهوم یا نمادی مشخص از متن نوشتاری به حوزه‌های دیداری است: «ادبیات تطبیقی از دو دیدگاه به تحقیق درباره ادبیات با سایر هنرها می‌پردازد: اول این که چگونه داستان یا نمادی مشخص از متن نوشتاری به هنرهای دیداری وارد می‌شود که در اینجا پژوهشگر به دنبال فرآیند اقتباس است. نویسنده با کلمه یعنی زبان نوشتاری‌اش و هنرمند با استفاده از ابزار هنری خاص مثل خط و رنگ همان مفهوم را بیان می‌کند. اقتباس‌های سینمایی و نمایشی از آثار ادبی از این نوع هستند. دوم چگونه مفهوم انتزاعی چون مرگ و یأس در ادبیات و سایر هنرها متجلی می‌شود. شاعر با کلمات و مجسمه‌ساز با تراشیدن سنگ، احساس خود را از همان مفهوم بیان کرده است. در چنین پژوهشی، وظیفه پژوهشگر کشف روش‌های متفاوت بیان ادبی و هنری است که در یکی از کلمه و در دیگری از ابزار هنری استفاده شده است» (انوشیروانی، ۱۳۹۲: ۵).

24. Guillermo del Toro

25. *Dark Horse Comics*



۳- انیمیشن قلعه ماهی‌ها

انیمیشن قلعه ماهی‌ها، روایت ماهیانی است که در پی شنیدن حمله دیوماهی، برای فهم رازی که در کتیبه‌ای کهن برای آنها به جای مانده است، سفری طولانی و سخت را برای پیدا کردن ماهی بزرگ افسانه‌ای به نام «سیماهی» و یاری جستن از او آغاز می‌کنند. در این سفر، ماهی شجاع و راستگویی به نام «راشگو» رهبری سایر ماهی‌ها را به عهده دارد و در طول سفر، آنها را در برابر خطرات این راه یاری می‌کند. راشگو که نگهبان قلعه ماهی‌هاست، می‌کوشد تا مانع تفرقه‌اندازی‌های «گربه‌ماهی» شود و از ایجاد اختلاف بین ماهی‌ها جلوگیری کند. سرانجام ماهی‌ها سفر خود را آغاز می‌کنند و با وجود تمام سختی‌ها به مکان لاک‌پشتی خردمند می‌رسند که تصور می‌کردند از جایگاه واقعی ماهی افسانه‌ای باخبر است؛ اما لاک‌پشت به آنها می‌گوید که ماهی افسانه‌ای در آنجا وجود ندارد. اگرچه ماهی‌ها حیرت‌زده و ناامید هستند؛ اما ناگهان درمی‌یابند که اتحاد آنها با یکدیگر به آنها هیبت یک ماهی بزرگ را می‌دهد که باعث فرار دیوماهی می‌شود. داستان قلعه ماهی‌ها تا همین بخش به صورت یک مجموعه مستقل ۳۰ دقیقه‌ای ارائه شده که در این مقاله نیز همین مجموعه برای بررسی مورد نظر قرار گرفته است.

۴- کارگردان انیمیشن به مثابه خالق اثر/اقتباس‌گر

هاچن اقتباس را یک فرآیند ارتباطی می‌داند؛ به این معنا که اقتباس‌گر پیامی را از طریق رسانه جدید به مخاطبی خاص منتقل می‌کند؛ بنابراین میزان آگاهی اقتباس‌گر از دانش، علاقه و توقعات مخاطب در نوع اقتباس وی تأثیرگذار است (هاچن و اوفلین، ۲۰۱۳: ۱۸). کساوندی که دکترای رسانه دارد، همزمان کارگردانی و تهیه‌کنندگی مجموعه کامل انیمیشن قلعه ماهی‌ها را به عهده دارد. وی کارنامه قابل‌قبولی در تولید انیمیشن‌های کودکانه با موضوعات ملموس و قابل‌درک درباره مسایل گروه سنی کودک و نوجوان دارد. از دیگر آثار او می‌توان به پویانمایی «کیخان» اشاره کرد. «افسانه دو برادر» و «شکر» از دیگر آثار کساوندی در حوزه کودک و نوجوان است. کساوندی تجربه حضور در شانزدهمین جشنواره بین‌المللی فیلم تهران و بیست‌ونهمین جشنواره بین‌المللی فیلم نوجوانان ایران را نیز در کارنامه خود دارد. انیمیشن «قلعه ماهی‌ها» که در مرکز پویانمایی صبا تهیه و تولید شده، در سیزدهمین جشنواره فیلم عمار، دربخش پویانمایی بلند و نیمه‌بلند برگزیده شده است. تجربه کساوندی در زمینه کودک را می‌توان به عنوان نقطه مثبت در کارنامه کاری وی



به شمار آورد. ذهنیت و زمینه‌های تجربی کساوندی، به عنوان اقتباس گر فعال، در حوزه کودک و نوجوان، نقش مؤثری در نحوه بازآفرینی انیمیشن دارد و انتخاب‌های خلاقانه وی در چینش ساختار روایی انیمیشن و شخصیت‌پردازی، بر نتیجه نهایی بسیار تأثیرگذار است.

۵- گزینش متن (منطق الطیر) برای اقتباس

اقتباس اغلب از آثار شناخته‌شده صورت می‌گیرد. کارگردانان و تهیه‌کنندگان معمولاً به سراغ آثاری می‌روند که به زعم آنها قابلیت بیشتری برای اقتباس چه از حیث موضوع و یا ارزش‌های ادبی و هنری و چه از نظر شناخته‌بودن برای مخاطب داشته باشد. سندرز یکی از ویژگی‌های مهم اقتباس را مشخصه متعارف بودن اثر می‌داند (سندرز، ۲۰۰۶: ۱۲۰). عطار از جمله شاعرانی است که در ادبیات فارسی به حکایت‌پردازی شهرت دارد و در آثار منظوم و منثور وی حدود ۱۸۸۵ حکایت آمده است (رک. فروزانفر، ۱۳۷۴: ۵۱). به باور برخی از پژوهشگران «داستان‌های منظوم عطار بسیار هنرمندانه‌تر از داستان‌های سلف اوست» (شیمل، ۱۳۸۶: ۲۰). به گفته صفا، زبان دل‌انگیز عطار که از دل سوخته و عاشق او می‌آید، حقایق عرفانی را به بهترین نحو در دل‌ها جایگزین می‌کند و توسل او به تمثیل‌های گوناگون، مقاصد متکلفان خانقاه را برای مردم عادی بهتر روشن می‌سازد (صفا، ۱۳۷۸: ۸۶۵).

نکته مهم دیگر، درون‌مایه داستان است که به دلیل هیجان‌انگیز بودن و دربرداشتن حوادث داستانی، قابلیت نمایشی بالایی دارد: گروهی از پرندگان که برای یافتن پادشاه خود سفری طولانی و پرخطر را آغاز می‌کنند. همچنین باید به پیشینه تاریخی موضوع اصلی داستان اشاره کرد: در آثار نویسندگان و شاعرانی چون سوراآبادی، احمدغزالی، عین‌القضات همدانی، سنایی، خاقانی، شهاب‌الدین سهروردی، ابن‌سینا، نجم‌الدین رازی، سیدای نسفی و... نیز به موضوع سفر پرندگان برای رسیدن به سیمرغ اشاره شده است (نک. به شفیعی کدکنی، ۱۴۰۰: ۵۰-۸۵؛ پورنامداریان، ۱۳۷۶: ۴۲۳-۴۲۴؛ زرین‌کوب، ۱۳۷۲: ۹۴). منطق الطیر در واقع یک حماسه عرفانی شامل ذکر مخاطر روح سالک است. هفت خوان روحی، گذرگاه روح‌های مختلف است که به صورت پرندگان درآمده‌اند. ازین رو، منطق الطیر حماسه ارواح خداجوی و طالبان معرفت است (زرین‌کوب، ۱۳۷۲: ۲۱۱). در کنار درون‌مایه و ویژگی‌های زبانی، ساختار داستانی منسجم منطق الطیر از نظر دارا بودن مؤلفه‌های اصلی داستانی و شخصیت‌پردازی و گفتگوهای نمایشی می‌تواند انتخاب مناسبی برای اقتباس باشد. به تعبیر شفیعی کدکنی کمتر اثری از آثار منظوم ادب فارسی چنین ساختار کاملی



دارد (عطار، ۱۴۰۰: ۵۴).

انتخاب منطق‌الطیر به عنوان منبع اقتباس کودکانه به دلیل شهرت ادبی و ساختار روایی منسجم آن و ظرفیت چشمگیر این اثر برای پرورش تخیل و هویت اخلاقی کودکان اهمیت دارد. سفر جمعی پرندگان و گذر از خان‌های دشوار و لزوم همیاری و کمک افراد به یکدیگر، استعاره‌ای متناسب با فهم کودک برای درک مفاهیمی چون همکاری، پشتکار و خودشناسی است؛ مفاهیمی که پژوهش‌های روان‌شناسی رشد آنها را عوامل کلیدی رشد اجتماعی- عاطفی در سنین دبستان معرفی می‌کنند: به باور نیکولایوا روایت‌های داستانی نقش مهمی در رشد شناختی و اجتماعی کودکان دارند. از طریق درگیر شدن با داستان‌ها، کودکان فرصت پیدا می‌کنند مهارت‌های همدلی، درک احساسات و دیدگاه‌های دیگران را رشد دهند و توانایی‌های زبانی و ارتباطی خود را بهبود بخشند (نیکولایوا، ۲۰۱۴: ۴۷-۴۵). فرآیند خوانش داستان، فراتر از سرگرمی، بستری را برای شکل‌گیری شناخت‌های پیچیده درباره روابط انسانی و اجتماعی که در توانمندسازی کودکان برای تعاملات آینده آنها نقشی کلیدی دارد، فراهم می‌کند.

اقتباس‌گر کودک، با ساده‌سازی زبان و برجسته‌کردن عنصر تعلیق تصویری، می‌تواند مفاهیم انتزاعی عطار همچون توحید و فنا را به رمزگان محسوس و دیداری بدل کند؛ همچنان که نظریه‌ها و راهنماهای سواد چندرسانه‌ای توصیه می‌کنند پیچیدگی محتوای عرفانی از طریق رنگ، موسیقی و ریتم داستانی مهار شود تا «بار شناختی» مخاطب خردسال افزایش نیابد. از سوی دیگر، حضور پرندگان رنگارنگ و شخصیت‌پردازی آنان فرصتی برای بازنمایی تنوع فرهنگی و ترویج ارزش‌های مدارا و هم‌زیستی فراهم می‌آورند.

بدین ترتیب، گزینش متنی مانند منطق‌الطیر برای اقتباس کودکانه موجب ارائه پیام‌های اخلاقی اثر اولیه به زبانی ساده و متناسب با کودک می‌شود و زمینه‌ای را برای مشارکت فعال کودک در فرآیند تفسیر خلق می‌کند؛ فرآیندی که، مطابق نظریه اقتباس‌هاچن، زمانی تکمیل می‌شود که کودک به عنوان مخاطب، معانی بازآفرینی شده را با تجربه زیسته خود پیوند بزند.

۶- بحث و بررسی

در روش‌شناسی هاچن، تحلیل اقتباس از سه منظر انجام می‌شود: اول: متنی^{۲۶} یعنی مقایسه

26. textual



ساختار، محتوا، روایت و شخصیت‌ها. دوم: فرایندی^{۲۷} یعنی بررسی انتخاب‌ها، محدودیت‌ها و تغییرات در انتقال از یک رسانه به رسانه دیگر و سوم مواجهه مخاطب^{۲۸} یا همان تجربه مخاطب از دیدن یا خواندن نسخه اقتباسی و چگونگی تعامل او با متن اصلی (نک. به هاچن و اوفلین، ۲۰۱۳). در این بررسی، از منظر سطح اول اقتباس یا همان متنی، به بررسی تفاوت میان درون‌مایه و پیرنگ دو داستان می‌پردازیم. در سطح دوم اقتباس یا فرایندی، تغییرات ناشی از تبدیل رسانه مکتوب به رسانه بصری بررسی می‌شود و در سطح سوم یا همان تجربه مخاطب، به تغییرات خلاقانه اقتباس‌گر با توجه به مخاطب کودک اقتباس خواهیم پرداخت.

۱-۶- طرح روایت در دو داستان

۱-۱-۶- پیرنگ داستانی

پیرنگ^{۲۹} ترکیبی از رشته حوادث یا رویدادهایی است که داستان را تشکیل می‌دهد (پرین، ۱۳۷۸: ۲۰). این عنصر روایی در ارتباط دوسویه با فرم و محتوای داستان قرار دارد. پیرنگ در اصطلاح، ترتیب حوادث داستان براساس روابط علی و معلولی است که داستان را شکل می‌دهد و ناظر بر توالی منطقی رویدادهاست. به طوری که حادثه شخصیت را شکل می‌دهد، شخصیت حادثه را و هردو پیرنگ را به وجود می‌آورند. در زنجیره پیرنگی داستان، هر عمل با انگیزه خاصی شکل می‌گیرد و حوادثی که به دنبال می‌آورند؛ باید کاملاً منطقی باشند تا حقیقت‌مانندی داستان را قوت بخشد (دیپل، ۱۳۸۹: ۹۴-۹۵). پیرنگ فقط ترتیب و توالی وقایع نیست؛ بلکه مجموعه سازمان یافته از وقایع است که با رابطه علت و معلولی به هم پیوند خورده و با الگو مرتب و مستدل شده است (میرصادقی، ۱۳۸۰: ۸۴).

پیرنگ در منطق الطیر و در انیمیشن قلعه ماهی‌ها هر دو از نوع پیرنگ «معمولی» یا «نرمال» است. در این نوع پیرنگ، داستان با مقدمه آغاز می‌شود، سپس به کشمکش، بحران، نقطه اوج و در پایان به نتیجه‌گیری می‌رسد. به عبارت ساده‌تر، هرگاه عناصر پیرنگ در داستان به ترتیب قرار گرفته باشند؛ پیرنگ «نرمال» شکل می‌گیرد. طرح کلی قلعه ماهی‌ها، برگرفته از منطق الطیر عطار است:

27. processual

28. reception

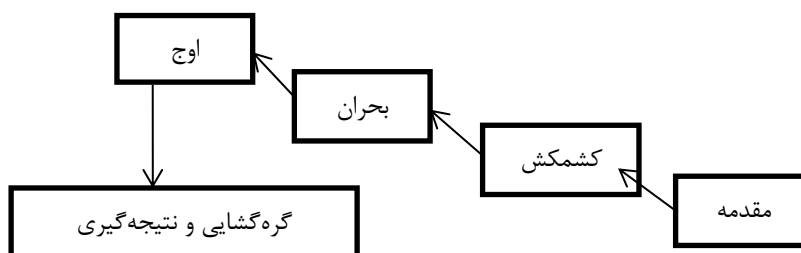
29. plot



مجموعه‌ای از حیوانات که برای رسیدن به یک هدف، قدم در راهی پرتلاطم می‌گذارند و در نهایت درمی‌یابند که جمع شدن آنها با هم همان چیزی است که به دنبال آن بودند.

پیرنگ به عنوان هسته مرکزی هر داستان، باید مبتنی بر روابط علت و معلولی منطقی باشد تا انسجام و باورپذیری روایت حاصل شود. در منطق الطیر و قلعه ماهی‌ها، این روابط به گونه‌ای شکل گرفته‌اند که مخاطب به سادگی می‌تواند انگیزه‌ها و عواقب حوادث را درک کند. وجود پیرنگ ساده و روشن در داستان‌های کودکان نقش بسیار مهمی در فهم و تأثیرگذاری این داستان‌ها دارد؛ زیرا کودکان در مراحل اولیه رشد شناختی توان پردازش روابط پیچیده علت و معلولی را به‌طور کامل ندارند. به باور ریچارد مییر^{۳۰}، یادگیرندگان به‌ویژه کودکان، زمانی بیشترین بهره را می‌برند که محتوای پیچیده در قالبی ساده‌شده و روایتی ساختاریافته ارائه شود. این کار، بار شناختی اضافی را کاهش می‌دهد و فهم مطلب را تسهیل می‌کند (مییر، ۲۰۰۵: ۳۸).

وجود پیرنگ خطی و ساده در داستان موجب می‌شود که درک منطقی کودک از داستان افزایش یابد؛ زیرا زمانی که روابط علی-معلولی در داستان واضح است، کودک به راحتی می‌تواند درک کند که چرا یک شخصیت کاری را انجام می‌دهد یا یک رویداد چه پیامدی دارد. این فهم، موجب هم‌ذات‌پنداری عاطفی و شناختی بیشتر وی با شخصیت‌ها می‌شود: «پیرنگی منسجم و خطی، برای ادبیات کودک ضروری است؛ زیرا از رشد شناختی آنان پشتیبانی می‌کند و به آن‌ها کمک می‌کند تا میان رویدادها پیوندهای علی برقرار کنند» (نیکولایوا، ۲۰۱۴: ۸۹). کودکان در مرحله پیش‌عملیاتی، دنباله‌های روایی را به صورت تحت‌اللفظی تفسیر می‌کنند و با پیرنگ‌های انتزاعی یا گسسته دچار مشکل می‌شوند. سادگی و وضوح روابط علت و معلولی حیاتی است (پیاژه، ۱۹۵۲: ۱۰۶). با توجه به ساختار هر دو روایت، می‌توان پیرنگ آنها را در قالب نمودار زیر، نمایش داد:





روایت انیمیشن قلعه ماهی‌ها در طرح ساده خود دارای یک آغاز، یک میانه و یک پایان است: به باور ناظرزاده کرمانی، هر بخش از نمایش یا به تعبیری هر اپیزود مثل یک تابلویی می‌ماند که تا حدودی استقلال دارد. وی هر بخش نمایش را دارای (آغازگاه^{۳۱})، (میانگاه^{۳۲}) و (پایانه^{۳۳}) می‌داند (ناظرزاده کرمانی، ۱۳۶۸: ۳۱). این ساختار سه‌پرده‌ای که به شکل آغازگاه، میانگاه و پایانه از اصول بنیادی ساختار داستان است و پیوستگی و ارتباط علت و معلولی بخش‌ها، باعث می‌شود که مخاطب درک واضحی از روند داستان داشته باشد و اثرگذاری پیام روایت افزایش یابد. بخش‌های مختلف انیمیشن که به گونه‌ای علی و منطقی به یکدیگر مرتبط‌اند، گستره کنش‌های نمایش را رقم می‌زنند. تغییرات هر بخش ناگهانی نیست؛ بلکه نتیجه رخدادها و شرایط موجود در برش‌های قبل است که در منطق الطیر نیز همین شیوه روایت حاکم است و تغییرات ناگهانی و وجود تکانه، مسیر اصلی داستان را تغییر نمی‌دهد. راوی در هر دو روایت می‌کوشد تا تعادلی میان تنش‌ها و اتفاقات برش‌های مختلف نمایش ایجاد کند. در واقع، هر بخش، شرایط را برای اتفاقات بعدی آماده می‌کند. همچنین، مکان و موقعیت نمایش نیز تغییر نمی‌کند؛ بلکه این تفاوت در کنش شخصیت‌ها و لحن گفتگوهای آن‌هاست که بخش تازه‌ای از نمایش را رقم می‌زند.

در هر دو سفر، حیوانات به عنوان شخصیت‌های اصلی داستان به دنبال گونه قوی‌تر و کامل‌تر خود هستند. انگیزه، اعمال شخصیت‌ها و حوادث داستان در گفتمان عرفان و در گفتمان کودکانه برای خواننده مشخص خود، قابل درک است و وی در فهم علت روابط میان رویدادها نیازی به تفکر زیاد و دوباره‌خوانی داستان ندارد. انگیزه کنش افراد و حوادث، منطقی است و علاوه بر آن در روابط علت و معلولی حوادث داستان، نظم و ترتیب جریان دارد. یکی از تفاوت‌ها در طرح کلی این دو روایت، انگیزه سفرست: در منطق الطیر، لزوم داشتن پادشاه و در قلعه ماهی‌ها، کمک گرفتن از ماهی بزرگ افسانه‌ای برای دفاع از قلعه و روبه‌رو شدن با دیوماهی، انگیزه سفر است. در منطق الطیر، جستجوی سیمرغ در نهاد خداجوی مرغان است و هدهد به عنوان رهبر، وظیفه رساندن پرندگان به مقصود را دارد و در قلعه ماهی‌ها، علاوه بر وجود دشمن، کتیبه‌ای با نقشی مبهم از ماهی بزرگ، انگیزه‌ای است که ماهی‌ها را برای کشف راز به سوی خود سوق می‌دهد.

31. episode

32. middle

33. ending



۶-۱-۲- حوادث داستانی

تفاوت دیگر در طرح دو روایت موضوع حوادث داستانی است. عطار به اتفاقات زیادی در مسیر حرکت مرغان اشاره می‌کند که در پی آنها بسیاری از مرغان از ادامه حرکت انصراف می‌دهند و یا در راه به هلاکت می‌رسند:

باز بعضی غرقه دریا شدند	باز بعضی محو و ناپیدا شدند
باز بعضی بر سر کوه بلند	تشنه جان دادند در گرم و گزند
باز بعضی را ز تف آفتاب	گشت پرها سوخته، دلها کباب
باز بعضی را پلنگ و شیر راه	کرد در یک دم به رسوایی تباه
باز بعضی ز آرزوی دانه‌ای	خویش را کشتند چون دیوانه‌ای
باز بعضی در عجایب‌های راه	باز استادند هم بر جایگاه
باز بعضی در تماشای طرب	تن فرو دادند فارغ از طلب
عاقبت از صد هزاران تا یکی	بیش نرسیدند آنجا اندکی

(عطار، ۱۴۰۰: ۴۲۲)

به اقتضای مخاطب کودک، طرح انیمیشن ساده‌تر، گفتگوها کوتاه‌تر و نیز حوادث داستانی به پنج حادثه کاهش می‌یابد و صورت عینی و باورپذیر به خود می‌گیرد؛ اما از تعداد شخصیت‌ها کاسته نمی‌شود و همگی به سلامت مشکلات را پشت سر می‌گذارند.

حوادث پنج‌گانه داستان عبارتند از:

- **حادثه اول:** ماهی‌ها گرسنه می‌شوند و به طمع خوردن طعمه در تور ماهیگیران اسیر می‌شوند (دقیقه ۱۰):

- **نتیجه:** راشگو از آنها می‌خواهد که همگی به طرف پایین شنا کنند. با فشار آوردن ماهی‌ها به سمت پایین، ریسمان تور پاره می‌شود و ماهی‌ها نجات پیدا می‌کنند.

- **حادثه دوم:** ماهی به نام «پرستو»^{۳۴} احساس سرما می‌کند. در تاریکی نوری را می‌بیند و به سمت آن می‌رود. ناگهان در می‌یابد که آن نور، «سیاه ماهی» است که نور پشت آن، ابزاری برای فریب قربانیانش است. (دقیقه ۱۳)

۳۴. پرستو نام یک نوع ماهی جنوب نیز هست.



- نتیجه: راشگو از سایر ماهی‌ها می‌خواهد که همزمان و هماهنگ با هم باله‌های خود را تکان دهند. با این کار، فضای آب پر از حباب می‌شود، سیاه ماهی می‌ترسد و فرار می‌کند.
 - حادثه سوم: ماهی‌ها با ماهی‌ای به نام «سرخو» مواجه می‌شوند که بدنی قرمز رنگ دارد. یکی از ماهی‌ها، شیفته «سرخو» می‌شود و می‌خواهد به دنبال او برود. (دقیقه ۱۶)
 - نتیجه: راشگو او را از فریفته‌شدن برحذر می‌دارد و نمی‌گذارد ماهی به دنبال سرخو برود.
 - حادثه چهارم: ماهی‌ها در مسیر خود با گردابی روبه‌رو می‌شوند. یکی از ماهی‌ها از بقیه جا می‌ماند.
 - نتیجه: راشگو از ماهی‌ها می‌خواهد تا از هم جدا نشوند سپس به غاری پناه می‌برند. راشگو و ماهی «شوریده»، ماهی جامانده را نجات می‌دهند. (دقیقه ۱۷)
 - حادثه پنجم: ماهی‌ها با مارماهی مواجه می‌شوند. (دقیقه ۲۰)
 - نتیجه: راشگو از ماهی‌ها می‌خواهد تا با کنار هم قرار گرفتن، حلقه‌ای تشکیل بدهند. راشگو در اثر نیروی برق مارماهی بیهوش می‌شود. ماهی‌ها با دیدن این صحنه، خشمگین می‌شوند و به مارماهی حمله می‌کنند. با اتحاد ماهی‌ها، مارماهی می‌ترسد و فرار می‌کند.
- به اقتضای مخاطب کودک، ساختار انیمیشن اقتباسی از آثار عرفانی مانند منطق‌الطیر نیازمند ساده‌سازی پیرنگ، کاهش تعداد وقایع اصلی، کوتاه‌سازی دیالوگ‌ها و حذف عناصر تراژیک است. ساده‌سازی روایت با کاهش حوادث به حدود پنج گره داستانی، به تمرکز کودک بر پیام اصلی کمک می‌کند و از بار شناختی غیرضروری می‌کاهد: «کودکان در سنین پایین توان پردازش روایت‌های پیچیده را ندارند و تعداد محدود رخدادها علت‌مند و به‌هم‌پیوسته به افزایش تمرکز و درک بهتر منجر می‌شود» (نیکولایوا، ۲۰۱۴: ۷۵).
- پایان خوش و غیرتراژیک داستان متناسب با روحیات کودک در اقتباس کودکانه، پایان خوش و غیرتراژیک، برخلاف گفتمان‌های عرفانی که گاه با فنا، مرگ یا وصال انتزاعی پایان می‌پذیرند، الزامی است؛ زیرا مطابق با ظرفیت عاطفی کودک است و امید و امنیت روانی را تقویت می‌کند و همچنین در القای درون‌مایه پیروزی در اثر اتحاد موفق‌تر عمل می‌کند: «پایان‌های خوش در داستان کودک، نوعی اطمینان‌بخشی روان‌شناختی را فراهم می‌کند و حس کنترل و نظم را در ذهن کودک پرورش می‌دهد» (بتلهایم، ۱۹۷۶: ۱۴۳). همچنین، در روایت اقتباسی قلعه ماهی‌ها برخلاف روایت اصلی منطق‌الطیر که تنها سی مرغ به مقصد می‌رسند و بقیه در مسیر از پا درمی‌آیند، همه شخصیت‌ها



به سلامت سفر را پشت سر می‌گذارند. این الگو با ویژگی «ایمنی گروهی» که در روان‌شناسی رشد به آن اشاره شده، همخوان است و پیام تربیتی اتحاد و همراهی را برجسته‌تر می‌سازد.

۶-۱-۳- زاویه دید روایت داستان

روایت هر دو داستان براساس دیدگاه «سوم شخص» صورت گرفته است که شامل روایت‌هایی با زاویه دید سوم شخص است و به وسیلهٔ راوی پنهان و غیردخیل در داستان روایت می‌شود. زاویه دید سوم شخص این امکان را به راوی می‌دهد که همه جانبه و بدون دخالت مستقیم، داستان را روایت کند؛ این ویژگی برای انتقال پیام‌های مشخص و ساده در هر دو گفتمان عرفانی و کودکانه ضروری است. در مقایسه تأثیر روایت سوم شخص در گفتمان کودکانه و گفتمان عرفانی می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

تأثیر روایت سوم‌شخص در گفتمان کودکانه:

۱. ایجاد فاصله امن برای درک بهتر تجربه‌ها:
روایت سوم‌شخص به کودکان این امکان را می‌دهد که با فاصله روانی ایمن‌تری، تجربه‌های احساسی یا پیچیده را مشاهده و پردازش کنند، بدون اینکه مستقیماً خود را درگیر ماجرا ببینند (نیکولایو، ۲۰۱۴: ۷۸).
۲. تسهیل هم‌ذات‌پنداری با چند شخصیت:
راوی سوم‌شخص با دسترسی به درونیات چند شخصیت، انعطاف بالایی در شکل‌دهی تجربه‌های هم‌ذات‌پندارانه برای کودکان دارد (همان: ۸۰).
۳. درک روشن‌تر ساختار پیرنگ و روابط علت و معلولی:
راوی دانای کل با تشریح روابط علت و معلولی، باعث افزایش انسجام و فهم‌پذیری داستان در ذهن کودک می‌شود (بتلهایم^{۳۵}، ۱۹۷۶: ۴۱).

تأثیر روایت سوم‌شخص در گفتمان عرفانی:

۱. بی‌طرفی و امکان روایت تمثیلی چندلایه:
راوی سوم‌شخص به‌ویژه در متون تمثیلی عرفانی، قدرت بی‌نظیری برای بیان چندلایه‌ای مفاهیم انتزاعی دارد، بدون آن‌که به یک زاویه دید محدود شود (شفیعی کدکنی، ۱۴۰۰: ۱۰۲).



۲. امکان انتقال تجربه عرفانی به زبان نمایشی و قابل درک:

استفاده از راوی سوم شخص باعث می شود که تجربه عرفانی به صورت مستقیم و با روایت نمایشی و تدریجی به مخاطب منتقل شود (لویسون ۳۶، ۱۹۹۹: ۲۲۵).

۳. افزایش تأثیر تربیتی بی واسطه:

در داستان های تمثیلی عرفانی، راوی سوم شخص نقش حکیم خاموشی را دارد که به جای موعظه، تجربه را در دل روایت می نشاندد (شفیعی کدکنی، ۱۴۰۰: ۱۱۰).

۶-۱-۴- تغییر تداوم در روایت

در روایت، حضور زمان انکارناپذیر است؛ زیرا روایت، بازنمود زندگی است: زندگی انسان در حال عبور است و به خط ممتد زمان که میان تولد تا مرگ کشیده شده است، پیوند می خورد؛ اما روایت می کوشد این حرکت سیال و بی شکل را به تصویر کشد و به آن شکل ببخشد (وایت، ۱۹۸۰: ۶). از این رو، زمان جزو جدایی ناپذیر روایت است و شالوده هر روایت، به تصویر کشیدن رخدادها در قالب زمان است. فورستر می نویسد: «داستان، نقل حوادث به ترتیب توالی زمانی است» (فورستر، ۱۳۹۱: ۶۶) بسیاری از نظریه پردازان، فهم زمان را تابع فهم و کنش روایت می دانند؛ زیرا هر تجربه زمان مند، با کنش روایی همراه است. زمان، بی معناست، مگر آن که خود زمانمند شود، یعنی به بیان درآید و یا روایت شود (احمدی، ۱۳۸۷: ۶۳۵) ۳۷.

خط زمانی حاکم بر منطق الطیر و قلعه ماهی ها، خط زمانی مستقیم و بر مبنای منطق حاکم بر ضرورت رخدادهای داستانی است که در منطق الطیر در قالب ساختار زبانی ارائه می شود: سطوح جملات محمل نقش های خاصی از مقوله زمان است. متن روایی بیشتر دارای ویژگی گزارش یا حکایت است که به زمان مرتبط است و ارتباط «زمان کنونی متن» نسبت به «زمان کنش متن» از طریق مقوله زمان مشخص می شود (البرزی، ۱۳۹۲: ۱۶۷). در قلعه ماهی ها، زمان روایی در قالب نمایش و از خلال به تصویر کشیدن کنش شخصیت ها و رویدادها نشان داده می شود. مکث های نمایش نیز ارائه کننده برهه ها و وقفه های زمانی است: هر مکث برای حضور خود دلیل مشخص و

36. Lewisohn

۳۷. زمان نمایشی مدتی است که رویدادها به اجرا درمی آیند و زمان اجرایی بنابر ریتم خاصی به صورت روندی مناسب که به تناسب کنش قابل تغییر است، جریان پیدا می کند (پروانه، ۱۳۹۱: ۹۷).



غالباً زیرمتنی دارد. هم مکث تئاتری و هم سکوت موسیقایی بر زمان‌مندی و شتاب تأثیر می‌گذارند. مکث، مجالی را برای مخاطب ایجاد می‌کند که تأمل، پیش‌بینی یا تجدیدعلاقه کند (کاستانیو، ۱۳۸۷: ۱۶۸).

کنش شخصیت‌های انیمیشن نیز جنبه‌هایی از موقعیت زمانی را عرضه می‌کند. در روایت کودکان، زمان بیشتر با استفاده از ابزارهای بصری و شنیداری همچون رنگ، حرکت، موسیقی و مکث‌های نمایشی بازنمایی می‌شود. به‌همین دلیل، کودک بدون نیاز به تحلیل زبانی یا مفهومی، می‌تواند تسلسل رویدادها را دنبال کند. نیکولایوا تأکید می‌کند که کودکان زمان را از طریق تکرار، توقف و نشانه‌های بصری بهتر درک می‌کنند (نیکولایوا، ۲۰۱۰: ۹۲).

هرکنش ابتدا، بخش میانی و پایان دارد و نیازمند یک زمان‌بندی است. در هر دو اثر، حرکت به سوی تغییر نخست به کندی و با تردید صورت می‌گیرد. سپس با گفتگوی میان هدهد و راشگو با سایر شخصیت‌ها و ترغیب آنها به حرکت ریتم تندتری می‌گیرد. در روایت عرفانی عطار، این تحول در سطح ذهنی و درونی سالکان اتفاق می‌افتد؛ اما در نسخه کودکان، این دگرگونی با تغییر مکان، عبور از موانع بیرونی و جلوه‌های بصری مثل تغییر رنگ آسمان یا صدای موسیقی نمایش داده می‌شود. این بازنمایی تجربی زمان و تحول، به اقتضای درک کودک از زمان تنظیم شده و از پیچیدگی‌های معنایی عرفانی تهی می‌شود تا کودک بتواند با داستان ارتباط عاطفی برقرار کند. همچنین زمان در انیمیشن کودکان یک ابزار پیش‌برنده روایت و عاملی تربیتی است: توقف در برهه‌هایی خاص از داستان مانند مواجهه با ترس، یا لحظه تصمیم‌گیری شخصیت‌ها، به کودک امکان می‌دهد تا پیام‌های اخلاقی و اجتماعی را در سطحی واقعی و ملموس تجربه کند (کاستانیو، ۲۰۰۱: ۱۶۸).

تداوم یا دیرش هم به معنای نسبت میان زمان متن و حجم متن است که نویسنده از آن برای تعیین ضرب‌آهنگ و شتاب داستان استفاده می‌کند (تولان، ۱۳۸۳: ۶۱). به اعتقاد ژنت، سرعت روایت با ارتباط میان تداوم زمانی (اندازه طول زمان داستان با ثانیه و دقیقه و...) و طول (اندازه طول متن با خط و صفحه) مشخص می‌شود (ژنت، ۱۹۸۰: ۵۷). عطار در منطق‌الطیر، زمان روایی قابل‌توجهی به اثر خود داده است. علت این موضوع علاوه بر شیوه روایت حکایت در حکایت، بیان عرفانی در ضمن حرکت مرغان است. در زمان روایی گسترده داستان، نویسنده با فراغ بال، به معرفی مفصل پرندگان و سؤال و جواب‌هایشان با هدهد می‌پردازد؛ اما در انیمیشن قلعه ماهی‌ها، اقتباس‌گر



از طول زمان روایی داستان می‌کاهد. زمان روایی مناسب برای مخاطب کودک، زمان کوتاه است تا بتواند در کوتاه‌ترین زمان و به سرعت به پاسخی برای پرسش‌های ذهنی خود برسد و نتیجه اقتباس‌گر نیز محقق شود: «داستان کودکان باید روندی سریع داشته باشد. بسیاری از کودکان، مجله‌های مصور را دوست دارند؛ زیرا وقایع در آنها سریع رخ می‌دهد و تصاویر، سریعتر از واژه‌ها داستان را تعریف می‌کنند (یافا، ۱۳۸۵: ۲۲). در عصر حاضر که همه می‌خواهند در کوتاه‌ترین زمان ممکن، مطالب بسیاری را بدانند، دیدن فیلمی که از روی یک اثر تهیه شده است، می‌تواند هم‌ارزش با خواندن آن به شمار آید؛ البته در زمانی کوتاه‌تر (خیری، ۱۳۸۹: ۳۷). در قلعه ماهی‌ها، اقتباس‌گر زمان روایی تقریباً نیم‌ساعته را برای روایت خود در نظر گرفته است و به تبع آن، ماهی‌ها به جای طی کردن هفت مرحله از چهار مرحله عبور می‌کنند. از سوی دیگر، محیط داستان، ویژگی‌های شخصیت‌ها و برخی از کنش‌های آنها به کمک تصویر به مخاطب شناسانده می‌شود. همچنین کم کردن تعداد شخصیت‌ها و حوادث داستانی نقش مؤثری در کاهش زمانی روایی داستان دارد.

۲-۶- شخصیت‌پردازی در دو روایت

شخصیت یکی از ارکان نمایش است و شخصیت‌پردازی از شاخصه‌هایی است که موفقیت یا عدم موفقیت نویسندگان را تعیین می‌کند. شخصیت‌ها دارای ابعاد جسمانی، روانی و متعلق به قشری از جامعه هستند و عقاید اجتماعی، سیاسی و ایدئولوژیکی متفاوتی را ارائه می‌کنند (ناظرزاده کرمانی، ۱۳۷۳: ۲۵۷). ناظرزاده کرمانی باطن نهفته شخصیت‌ها در زیر ظاهر اجتماعی آن‌ها را به جنگلی وسیع تشبیه می‌کند که در آن رازهای روح انسانی و تمنیات ناخودآگاه انسان نهفته است (همان، ۱۳۶۸: ۲۷).

در منطق الطیر شخصیت‌ها، با نام خود پرندگان معرفی می‌شوند و در قلعه ماهی‌ها برخی از شخصیت‌ها با همان نام ماهی توصیف می‌شوند و برخی نام خاصی دارند که برای مخاطب کودک جذاب‌تر است. در هر دو روایت، شخصیت‌ها تیپ‌های اجتماعی هستند که برای هر دو دسته مخاطب شناخته شده‌اند. در منطق الطیر، توصیفات راوی و گفتگوها نشان‌دهنده تیپ شخصیتی است و در قلعه ماهی‌ها گفتگو و کنش شخصیت‌ها در مقایسه با یکدیگر، آنها را معرفی و از یکدیگر متمایز می‌کند. شخصیت‌ها در برابر یک حادثه، کنش‌های متفاوتی دارند و میزان انگیزه و تلاش برای رسیدن، درک عینی‌تری از شخصیت را برای مخاطب امکان‌پذیر می‌کند. به تعبیر پرونه، شخصیت



با دخالت در درون یک کنش، نقشی را بر عهده می‌گیرد که او را به همان شکل می‌سازد و کارکرد خاصی را مشخص می‌کند که بر عهده‌بازیگر گذاشته شده است (پروانه، ۱۳۹۱: ۱۲۶-۱۲۷).

در روایت عرفانی عطار، شخصیت‌ها نمایندگان حالات انسانی و موانع روحانی هستند؛ همچون طاووس که نماد حب بهشت است یا بط که درگیر تعلقات مادی است. این تیپ‌سازی بر پایه تمثیل است و هر پرنده صدای یکی از اشتیاقات یا ضعف‌های بشر را بازگو می‌کند (زرین‌کوب، ۱۳۸۱: ۱۱۴)؛ اما در روایت کودکان، شخصیت‌پردازی بیشتر بر پایه تعاملات بیرونی و تضادهای رفتاری استوار است تا کنکاش در باطن. به همین سبب، ماهی‌ها در قالب ویژگی‌های رفتاری ساده و قابل تشخیص برای کودک معرفی می‌شوند؛ مثلاً دلقک‌ماهی بازگوش، یا شیرماهی شجاع.

یکی از تفاوت‌های بارز در شخصیت‌پردازی دو اثر، تفاوت در تعداد شخصیت‌هاست. در منطق الطیر تعداد بی‌شماری از پرندگان برای دیدار با سیمرغ راهی می‌شوند و در طول مسیر بسیاری از آنها جا می‌مانند یا به هلاکت می‌رسند. طول زمان روایی و انتقال در رسانه مکتوب، وجود شخصیت‌های زیاد را برای عطار امکان‌پذیر می‌کند؛ در حالی‌که محدودیت زمانی و تمرکز روایی رسانه انیمیشن، اقتباس‌گر را ناگزیر به گزینش و کاهش شخصیت‌ها می‌کند. شخصیت‌های قلعه ماهی‌ها شامل راشگو، شیرماهی، دلقک‌ماهی، سرخو، لاکپشت، شوریده به عنوان شخصیت‌های مثبت و گربه‌ماهی، کوسه، مارماهی و سیاه‌ماهی به عنوان شخصیت‌های منفی است که این تعداد در برابر تعداد مرغان منطق الطیر بسیار ناچیز است. این محدودسازی شخصیت‌ها در روایت کودکان تابع اصل کاهش بار شناختی است که بر ساده‌سازی اطلاعات برای بهبود یادگیری تأکید دارد (اسویلر^{۳۸}، ۲۰۱۱: ۲۷۴). تمرکز بر چند شخصیت متمایز به کودک کمک می‌کند تا بهتر با آنها همذات‌پنداری کرده و تحولات روایی را دنبال کند.

در این زمینه، یکی از ویژگی‌های مهم اقتباس‌گر در فرآیند خلاقانه اقتباس، ایجاد دو گروه شخصیت‌های مثبت و منفی و طراحی چالش و کشمکش میان آنهاست. این دوقطبی‌سازی -قهرمان و ضدقهرمان- یکی از مؤلفه‌های بنیادین در روایت‌های کودکان مدرن است و به‌ویژه در سنت داستان‌سرایی نمایشی برای کودکان، عامل اصلی ایجاد تعلیق و انگیزش است (نودلمان^{۳۹}، ۲۰۰۸: ۱۶۷). در سنت داستان‌نویسی کودکان، توجه به تقابل قهرمان و ضدقهرمان از عوامل مهم ترغیب

38. Sweller

39. Nodelman



کودک به خواندن داستان است. اقتباس گر، در طرحی هوشمندانه، با توجه به مخاطب کودکان اقتباس و برای ایجاد جذابیت‌های داستان به جای پرداختن به پیچیدگی‌های داستانی، وجود شخصیت‌های مثبت و منفی و کنش‌های آنها را در مرکز توجه قرار می‌دهد. در قلعه ماهی‌ها، راشگو، قهرمان و دیوماهی، ضدقهرمان است. کودک در کشمکش شخصیت‌های مثبت و منفی، قهرمان خود را انتخاب و با آن همذات‌پنداری می‌کند و بی‌صبرانه انتظار می‌کشد تا از سرانجام کار قهرمان مطلع شود. در این الگو، کودک می‌تواند کنش‌های درست و نادرست را در قالب شخصیت‌های مشخص درک کند و با قهرمان همذات‌پنداری کرده و حس عدالت‌خواهی خود را پرورش دهد.

جایگزین کردن یک شخصیت عینی به جای یک شخصیت غیرعینی یکی دیگر از تغییراتی است که اقتباس گر در فرآیند اقتباس خلاق انجام می‌دهد: در انیمیشن قلعه ماهی‌ها، لاک‌پشت پیر جایگزین هاتف در منطق الطیر می‌شود. این تغییر متناسب با میزان درک مخاطب کودک انیمیشن صورت می‌گیرد و شخصیت لاک‌پشت که در سنت ادبی، جانوری کهنسال و دانا محسوب می‌شود، در نهایت ماهی‌ها را به درک حقیقت وجودی‌شان راهنمایی می‌کند. شخصیت هاتف در منطق الطیر واجد جنبه‌های انتزاعی و رمزآلود است؛ اما لاک‌پشت پیر، چهره‌ای آشنا و ملموس برای کودک دارد. در ادبیات کودک، لاک‌پشت اغلب نماد خرد آرام، پایداری و راهنمایی تدریجی است.

۳-۶- تغییر در درون‌مایه داستانی

موضوع، مفهومی است که داستان درباره آن نوشته می‌شود و رخداد‌های داستان به‌طور مستقیم و غیرمستقیم به آن مربوط است (بی‌نیاز، ۱۳۸۸: ۵۰-۵۲). درون‌مایه دربردارنده سوییۀ فکری نویسنده نسبت به موضوع داستان است (لتوین، ۲۰۰۸: ۹۴).

موضوع اصلی در منطق الطیر، وحدت وجود است. در پایان داستان، مرغان در چهره خود سیمرغ را می‌بینند. آنها خود را سیمرغ و سیمرغ را همان سی‌مرغ می‌یابند. در واقع، آنچه که مرغان در پایان کوشش خود می‌یابند، همان راز نفس خودشان است که تبعیدشده بود و اکنون لذت دیدار وجود «دو» را در «یک» در می‌یابد (پورنامداریان، ۱۳۷۶: ۳۶۸). از نظر الهی‌قمشه‌ای، درون‌مایۀ همه آثار عطار «نظریۀ وحدت وجود» است که در آثار مختلف عطار به شکل‌های متفاوتی متجلی می‌شود (الهی‌قمشه‌ای، ۱۳۹۰: ۲۰-۱۹).

این درون‌مایه در انیمیشن قلعه‌ماهی به موضوع اتحاد برای رسیدن به هدف تبدیل می‌شود که



با فضای کلی داستان و مخاطب آن همخوانی دارد. در هر دو رسانه، تحقق هدف از مسیر حرکت شخصیت‌ها شکل می‌گیرد که در منطق الطیر این سفر به رهبری هدهد انجام می‌شود و در قلعه ماهی‌ها، برعهده راشگو، نگهبان قلعه است. در قلعه‌ماهی، اقتباس‌گر در پروراندن مفهوم اتحاد و همبستگی میان افراد، با طراحی شخصیت منفی دیوماهی به عنوان دشمن ماهی‌ها و لزوم اتحاد برای مقابله با وی، درون‌مایه موردنظر خود را به صورتی قابل درک به مخاطب کودک ارائه می‌کند؛ درحالی‌که در منطق الطیر دشمن واقعی پرندگان نفس و تمایلات نفسانی آنها است؛ در روایت کودکانه قلعه ماهی‌ها این درون‌مایه به دشمنی بیرونی، عینی و ملموس بدل می‌شود. این تغییر سطح استعاره را کاهش می‌دهد و مطابق با درک عینی کودک از مفهوم «دشمن» و «چالش» است. به بیان دیگر، پرندگان در کشمکشی درونی با نفس خود می‌جنگند و ماهی‌ها در جدالی بیرونی با مانعی که وجود خارجی دارد، قرار دارند. این تغییر ماهیت درون‌مایه از مبارزه درونی به چالش بیرونی، نشانه‌ای از سازگاری روایت با سطح شناختی کودک است؛ چراکه درک مفاهیم مجرد در سنین پایین تنها با ابزارهای دیداری و تجربه‌پذیر امکان‌پذیر است.

اقتباس‌گر، در فرآیند خلاقانه اقتباس، در صحنه پایانی روایت، بچه لاکپشتی را به تصویر می‌کشد که با آسودگی در آب شنا می‌کند و به آسمان صاف و آبی می‌نگرد. سپس در چرخش معناداری، روند درون‌مایه داستان تغییر می‌کند. قایق‌های نگهبانی با پرچم ایران بر روی آب نمایان می‌شوند. بدین ترتیب، اقتباس‌گر مفهوم اتحاد و همدلی برای محافظت از وطن را به تصویر می‌کشد؛ همان‌گونه که ماهی‌ها با اتحاد و همبستگی خود توانستند از قلعه محافظت کنند، مردم یک کشور نیز باید برای مقابله با دشمنان خود با یکدیگر متحد شوند تا از سرزمین خود محافظت کنند. در روند اقتباس، درون‌مایه معنوی به یک پیام اخلاقی-اجتماعی تبدیل می‌شود به گونه‌ای که در امتداد هدف‌های تربیتی رسانه کودک، تجربه‌ای از مسئولیت جمعی و مشارکت در حفاظت از ارزش‌ها به کودک انتقال می‌یابد. این چرخش معنایی در روایت، از وحدت وجود به وحدت ملی، در واقع، ترجمه فرهنگی در سطح کودکانه است. به اعتقاد هاتچن، یکی از وظایف اقتباس‌گر، بازسازی معنای کهن در قالبی معاصر و متناسب با مخاطب امروز است: «نه محصول و نه فرآیند اقتباس در خلأ شکل نمی‌گیرند؛ همه آن‌ها زمینه‌ای دارند: زمان و مکانی، جامعه‌ای و فرهنگی» (هاچن و اوفلین، ۲۰۱۳: ۲-۳).



۴-۶- تغییر رسانه مکتوب به بصری

در هر رسانه می‌توان تصویر و تفسیرهای تازه‌ای از یک مفهوم واحد ارائه کرد. در رسانه دوم، مفهوم اولیه در یک زمینه زمانی، مکانی و فرهنگی متفاوت انتقال داده می‌شود که منجر به بازنگری و تغییر در معنا می‌شود. یکی از مواردی که هاچن به آن می‌پردازد، این موضوع است که چگونه اقتباس در رسانه جدید خود، ارزش‌ها، باورها و زمینه‌های اجتماعی متفاوتی را منعکس می‌کند و بازتاب‌دهنده شرایط فرهنگی زمان و مکان تولید و مصرف خود است: در گذار از نظام روایی به نظام نمایشی، ابزار زبان به ابزارهای بصری، شنیداری و فضا سازی بدل می‌شود و روند معنا سازی درون‌گرایانه^{۴۰}، در گفتمان تازه نمایشی به روند برون‌گرایانه^{۴۱} تغییر شکل می‌دهد (هاچن و اوفلین، ۲۰۱۳: ۳۹). به تعبیر دیگر، تغییر از یک رسانه به رسانه‌ای دیگر، نیاز به صورت‌بندی جدید^{۴۲} دارد. اقتباس قلعه ماهی‌ها در چهارچوب رسانه نمایشی صورت گرفته است که از نظر انتقال رسانه‌ای از نوع میان‌رسانه‌ای^{۴۳} به شمار می‌آید. در این نوع انتقال، اقتباس‌گر با استفاده از تصاویر و صدا، تجربه‌ای ملموس‌تر و سریع‌تر از داستان را ارائه می‌دهد که با موقعیت مخاطب انیمیشن همخوانی دارد. به باور لاج، اطلاعات یک رمان را می‌توان به صورت کنش یا ژست تغییر داد. در روند حرکت از گفتن به نشان دادن، توصیفات، روایت‌ها و افکار به گفتگوها، رخدادها، صداها و تصویرها تبدیل می‌شوند. حتی ستیژه‌ها و اختلافات فکری میان شخصیت‌ها نیز باید به صورت دیداری و شنیداری ارائه شوند (لاچ، ۱۹۹۳: ۱۹۶-۴۲۰). این جابجایی از روایت نوشتاری به نمایشی، در اقتباس قلعه ماهی‌ها از منطق الطیر به وضوح قابل مشاهده است؛ مثلاً در منطق الطیر، ترس و تردید پرندگان با زبان تمثیلی و گفتگوی طولانی میان آن‌ها و هدهد بیان می‌شود؛ در حالی که در انیمیشن، این احساسات از طریق صدای لرزان، حرکات کند و چهره‌های نگران شخصیت‌هایی چون راشگو یا دلک ماهی به نمایش درمی‌آید.

استفاده از قالب نمایش تصویری در قلعه ماهی‌ها این امکان را برای اقتباس‌گر فراهم می‌کند تا

40. internalizing

41. externalizing

42. reformatting

43. intermedial

۴۴. نک. به هاچن و اوفلین، ۲۰۱۳: ۳۹.



با ایجاد هماهنگی میان دو سطح داستانی و معنایی، الگوی موردنظر خود را ایجاد کند و همچنان که ذهن مخاطب خود را در خط سیر داستانی نمایش به پیش می‌برد، او را در درک مفهوم نمایش یاری رساند. در واقع، دستورات صحنه کاربردی در انیمیشن قلعه ماهی‌ها شامل فضا سازی برای ارائه اطلاعاتی درباره محیط نمایش، استفاده از تصویرهای متحرک، افزودن اشیاء طرح و رنگ‌پردازی ماهی‌ها، نورپردازی و عوامل صوتی است که درون مایه داستان را به مخاطب القا می‌کند و امکاناتی را برای اقتباس‌گر در خلق نظام نشانه‌ای جدید به همراه دارد.

در نظام نشانه‌ای اقتباس قلعه ماهی‌ها سه عنصر نقش پررنگ‌تری را در القای معنا و پردازش شخصیت‌ها ایفا می‌کند: رنگ، صدا و حرکت:

۶-۴-۱- صدا

صدا در انیمیشن مکمل تصویر و عنصر اصلی در القای معنا به مخاطب کودک است. در اقتباس تصویری قلعه ماهی‌ها، صدا به عنوان یکی از مهم‌ترین عناصر رسانه نمایشی، جایگزین بلاغت زبانی و لحن عرفانی روایت عطار در منطق الطیر می‌شود. در اثر مکتوب، بار معنایی از طریق واژگان استعاری، گفت‌وگوهای بلند و مناجات‌ها انتقال می‌یابد؛ اما در رسانه انیمیشن، صدا به همراه تصویر، مسئولیت روایت‌گری و معناپردازی را بر عهده دارد. در منطق الطیر، مفاهیم از طریق لحن خطایی هدهد، حکایت‌ها، و ریتم زبانی شعر منتقل می‌شوند؛ اما در انیمیشن، موسیقی زمینه، افکت‌های صوتی و نحوه بیان دیالوگ‌ها جایگزین این ابزارها می‌شوند؛ برای مثال، صدای بم و خشن دیوماهی در مقابل صدای پرتحرک و دلسوزانه راشگو، دو قطب اخلاقی را از طریق صدا برجسته می‌کند که اقتباس‌گر را از توصیف نوشتاری بی‌نیاز می‌کند. موسیقی تند در صحنه‌های تعقیب و موسیقی آرام در لحظات اتحاد، به صورت ناخودآگاه بر درک کودک تأثیر می‌گذارد و مفهوم را به او منتقل می‌کند.

برای نمونه‌هایی از کاربرد صدا در انیمیشن به موارد زیر اشاره می‌شود:

- صدای گرفته و آرام لاک‌پشت پیر و لحن او شباهت به «هاتف غیبی» در پایان منطق الطیر دارد. این صدا، آهسته و همراه با موسیقی ملایم زمینه، حس رازآلودگی و حکمت را تداعی می‌کند و بار معنایی انتقال حقیقت را به دوش می‌کشد.
- گفت‌وگوهای پرشتاب و هیجانی میان ماهی‌های جوان (مثل راشگو و دلقک‌ماهی) با موسیقی تند و شوخ‌طبعانه همراه شده‌اند، تا حس جنب‌وجوش، انرژی کودکانه و تضاد با



شخصیت‌های عاقل‌تر مانند لاک‌پشت را برجسته کنند. این تضاد، به درک بهتر ساختار شخصیتی کمک می‌کند.

- صدای وحشتناک و بم دیوماهی با افکت‌های صوتی زیرآبی و پژواک، نمادی صوتی از تهدید و قدرت منفی است. صدا در اینجا نقش «ضدقهرمان» را در گفتار و جنس آوایی‌اش ایفا می‌کند. این تکنیک در انیمیشن، جایگزین چهره‌های نمادین نفس و شیطان در ادبیات عرفانی می‌شود.

- پس از سقوط دشمن، برای لحظه‌ای، سکوتی کامل همه‌جا را فرا می‌گیرد، و سپس نوای آرام و پیروزمندانه‌ای آغاز می‌شود. این مکث صوتی دقیقاً مشابه با آنچه کاستانیو «مکث تئاتری» می‌نامد (۱۳۸۷: ۱۶۸)، فرصتی برای تأمل مخاطب کودک فراهم می‌کند.

۱. صدای جیرجیر درب قلعه هنگام بازشدن در آخرین نبرد، با شدت اغراق‌شده‌ای اجرا شده که هم بر رمزآلود بودن لحظه تأکید دارد و هم واکنش‌های احساسی کودک را تحریک می‌کند؛ در حالی که در منطق الطیر لحظات کلیدی با عبارات تمثیلی یا آیات عرفانی توصیف می‌شوند.

۲. ماهی‌ها پیش از نبرد نهایی سرود اتحاد را زمزمه می‌کنند که مثالی از استفاده از گفتار هم‌نوا^{۴۵} است که در داستان‌گویی کودکان، کارکرد القای مفاهیم جمعی و انسجام دارد. این تکنیک معادل صوتی منزل توحید در منطق الطیر است؛ اما با بیانی بسیار ساده‌تر و احساسی‌تر.

۶-۴-۲- رنگ

در رسانه نمایشی مانند انیمیشن، رنگ یکی از مهم‌ترین ابزارهای روایت غیرکلامی است. در اقتباس کودکانه قلعه ماهی‌ها، اقتباس‌گر از رنگ به عنوان کدی بصری برای ایجاد تمایز معنایی، القای عاطفه و شخصیت‌پردازی استفاده می‌کند. این در حالی است که در منطق الطیر، کیفیت معنایی مفاهیمی مانند روشنی، ظلمت، نور و رنگ، بیشتر در قالب زبان عرفانی و استعاره‌های زبانی ارائه می‌شود، نه به صورت دیداری. به بیان دیگر، در منطق الطیر، مفاهیمی چون «آتش عشق» و «ظلمت جهل» در قالب یک ساختار زبانی مرکب یا استعاره‌های پیچیده توصیف می‌شود؛ اما در قلعه ماهی‌ها، از طیف‌های رنگی تیره برای نشان‌دادن خطر (مثلاً رنگ‌های سرد و سایه‌دار در صحنه‌های حضور دیوماهی) و از رنگ‌های گرم و روشن برای نمایش صلح و اتحاد استفاده می‌شود. در صحنه پایانی انیمیشن که بچه‌لاکپشت با آرامش در آب شنا می‌کند، رنگ‌های فیروزه‌ای و آبی شفاف، نشانه‌ای



از امنیت و امیدند؛ در حالی که حضور دیوماهی با رنگ‌های تیره و خاکستری همراه است که هراس و تهدید را تداعی می‌کند که نشان می‌دهد اقتباسگر در القای مفاهیم مختلف از اصول تحلیل رنگ در رسانه کودک بهره برده است.

به نمونه‌هایی از کاربرد رنگ در انیمیشن قلعه ماهی‌ها اشاره می‌کنیم:

- شخصیت راشگو با رنگ آبی روشن طراحی شده است که یادآور پاکی، آرامش و ثبات است. این رنگ در بسیاری از انیمیشن‌های کودکانه نیز برای شخصیت‌های قهرمان استفاده می‌شود و به کودک کمک می‌کند تا به‌صورت ناخودآگاه با او همذات‌پنداری کند.

- شخصیت دیوماهی با رنگ‌های تیره مانند خاکستری، مشکی و قرمز تند نمایش داده می‌شود. این رنگ‌ها نشانه خطر، تهدید، خشم و ناپایداری هستند و به‌طور نمادین مفهوم «نفس اماره» و «دشمن درونی» پرندگان در منطق‌الطیر را به سطحی عینی و بیرونی برای کودک منتقل می‌کنند.

- صحنه قلعه زیر دریا با رنگ‌های اشباع‌شده سبز، بنفش و آبی تیره نشان داده می‌شود که نوعی فضای رمزآلود و مقدس ایجاد می‌کند؛ شبیه به کوه قاف در منطق‌الطیر که با عباراتی چون «راهی دشوار در هفت‌وادی ظلمت و نور» توصیف می‌شود.

- در لحظه اتحاد ماهی‌ها برای مبارزه با دشمن، رنگ نور و فضا تغییر می‌کند و از رنگ‌های سرد به طیف رنگی گرم (زرد، نارنجی، قرمز) می‌رسد که نمادی از امید، تحول و پویایی جمعی است. این رنگ‌ها در روان‌شناسی کودک، محرک احساس انرژی و هیجان‌اند و به ایجاد فضای اوج داستان کمک می‌کنند.

- طراحی رنگی لاک‌پشت پیر با طیف سبز و قهوه‌ای، تداعی‌کننده سن، حکمت و زمان‌مندی است. این ویژگی‌ها نقش هائف یا پیر طریقت را به زبانی دیداری و مناسب با درک کودک به او واگذار می‌کنند.

- در پایان انیمیشن، رنگ آسمان آبی زلال و آب شفاف به تصویر کشیده می‌شود که نشانه‌ای از آرامش و بهبود وضعیت است. این رنگ‌پردازی به‌نوعی متناظر با اتحاد درونی پرندگان با ذات سیمرغ در منطق‌الطیر است؛ اما در سطح کودکانه به‌صورت «آرامش بیرونی پس از پیروزی جمعی» بازنمایی شده است.



۶-۴-۳- حرکت

حرکت نیز به عنوان یک عنصر مهم در رسانه نمایشی انیمیشن جایگزین سیر نمادین در طی منازل هفت‌گانه عرفانی در منطق الطیر می‌شود. در منطق الطیر، حرکت به سوی سیمرغ به صورت نمایش مراحل درونی (مراحل هفت‌گانه سیر و سلوک) توصیف می‌شود که هر کدام دربردارنده مفاهیمی عرفانی، فلسفی و انتزاعی هستند. در انیمیشن، این مراحل جای خود را به کنش‌هایی عینی مانند گذر از پرتگاه، فرار از تور ماهیگیر، یا مقابله با دیوماهی می‌دهد؛ به عنوان نمونه می‌توان به چند مورد اشاره کرد:

- حرکت راشگو برای نجات دلک‌ماهی از تور ماهیگیر، استعاره‌ای از فداکاری و عبور از خود است. این کنش، می‌تواند جایگزینی برای مراحل اولیه در مسیر سلوک در منطق الطیر مانند طلب و عشق باشد.
- صحنه عبور گروه ماهی‌ها از میان توده‌ای از گیاهان دریایی خفه‌کننده، تداعی‌کننده گذر از ظلمات جهل است که در منطق الطیر، از طریق نمادهای زبانی و استعاره‌ها بیان می‌شود.
- عبور ماهی‌ها از شکاف تاریک صخره دریایی، تمثیلی دیداری از گذر از نفس است که در قالب حرکت و تصویر، کودک را با سیر سختی‌ها برای رسیدن به نتیجه مطلوب آشنا می‌کند.
- حرکت لاک‌پشت پیر به بالای سکو و سخن گفتن برای ماهی‌ها یادآور لحظه‌ای است که در منطق الطیر هاتف غیبی برای پرندگان سخن می‌گوید.
- دور شدن بچه‌لاک‌پشت با تردید از گروه و سپس بازگشتن با دیدن انسجام ماهی‌ها، مفهوم حیرت و بازگشت را نشان می‌دهد.
- دویدن سریع شخصیت‌هایی مانند سرخو و دلک‌ماهی به سوی دروازه قلعه و بستن آن پیش از حمله دشمن، کنش‌هایی هستند که اضطراب، ترس و مسئولیت را در قالب حرکت به کودک منتقل می‌کنند.

۶-۵- نقش مخاطب

مخاطب اقتباس با پیش‌زمینه‌های فکری و تجارب پیشینی خود به تفسیر و درک اقتباس می‌پردازد که این امر تجربه آن‌ها را از اثر شکل می‌دهد. اشاره شد که اقتباس انیمیشن قلعه ماهی‌ها در چهارچوب رسانه نمایشی، تجربه‌ای ملموس و فوری از داستان را ارائه می‌دهد. ارائه سریع معنا بدون



درگیر شدن ذهن مخاطب با چالش‌های متعدد داستانی و اندیشه‌های پیچیده عرفانی به دلیل در نظرگرفتن مخاطب کودک انیمیشن یکی از نقاط قوت کار اقتباس‌گر است. از این رو، مخاطب کودک این اقتباس در تجربه‌ای متفاوت از فهم داستان قرار می‌گیرد که در بازشناسی و مقایسه آن با مخاطب اثر اولیه، قابل درک و تأمل است: کودکان، در مقایسه با بزرگسالان، ظرفیت کمتری برای پردازش هم‌زمان لایه‌های پیچیده روایت دارند؛ بنابراین تبدیل مفاهیم عرفانی به رخدادهای دیداری و شنیداری ساده، «بار اضافی» را از دوش مخاطب خردسال برمی‌دارد و دریافت پیام را تسهیل می‌کند (اسویلر، ۲۰۱۱: ۲۸۰).

مخاطب کودک قلعه ماهی‌ها را می‌توان از نوع مخاطبی دانست که برخلاف آنچه در اقتباس متداول است، با ذهنیتی «پیش‌داوری‌شده» به سراغ اقتباس نیامده است. این مسئله به اقتباس‌گر فرصتی می‌دهد که به دور از موضوع «انتظار به وفاداری کامل» طرح ذهنی خود را به پیش ببرد و به راحتی بتواند اثری خلق کند که تفاوت‌های مشخصی نسبت به نسخه اولیه خود داشته باشد؛ روشن است که شناختن یا نشناختن اثر اولیه، منجر به درک تجربه‌های متفاوتی از سوی مخاطب اقتباس می‌شود. کودکان، که معمولاً آشنایی مستقیمی با منطق الطیر ندارند، اثر اقتباسی را «متن نخستین» می‌پندارند؛ به همین دلیل، اقتباس‌گر می‌تواند آزادانه عناصر تازه (مثل دشمن بیرونی یا محور وطن‌دوستی) را بیافریند بی‌آن که در ذهن مخاطب احساس «خیانت» به متن مرجع ایجاد شود. این آزادی خلاق، همان چیزی است که هاتچن از آن با عنوان «تکرار همراه با دگرگونی»^{۴۶} یاد می‌کند. در این معنا، اقتباس فرایندی دوجانبه است که در آن، اقتباس‌گر با آگاهی از رسانه، محتوا و مخاطب، اثری تازه خلق می‌کند؛ و مخاطب نیز با ذهنیت، دانش و تجربه خود، معنا و ارزش آن را شکل می‌دهد. به تعبیر هاجن، آنچه که اقتباس را برای مخاطب خود جذاب می‌کند، تکرار، تفاوت، آشنایی و تازه بودن آن است (هاجن و اوفلین، ۲۰۱۳: ۱۱۴).

مطالعات ادبیات کودک نشان می‌دهد که همین چرخه «آشنایی/تازه‌بودن» به رشد شناختی و احساسی کودک کمک می‌کند؛ روایت آشنا، اعتماد و امنیت می‌آفریند و عنصر تازه، کنجکاو و یادگیری را برمی‌انگیزد (نیکولایوا، ۲۰۱۴: ۸۸). از این رو، قلعه ماهی‌ها با حفظ چارچوب «سفر جمعی برای رسیدن به هدف» و افزودن تعارض بیرونی و پایان خوش، نیازهای هیجانی و شناختی مخاطب خردسال را توأمان پاسخ می‌دهد. در نهایت، نقش فعال مخاطب کودک در رمزگشایی از



نشانه‌های بصری و شنیداری - رنگ‌های متضاد برای خیر و شر، موسیقی پرشتابِ نبرد و سکوتِ تأمل، یا حرکات آرام لاکپشت در مقام راهنما - نشان می‌دهد که معنا در لحظه تماشا ساخته می‌شود، نه صرفاً در متنِ روی پرده. همین تعامل زنده است که اقتباس را به تجربه‌ای «مخاطب‌ساخته» بدل می‌کند و تفاوت بنیادین آن با متون مکتوب عرفانی را آشکار می‌سازد.

نتیجه‌گیری

استفاده از نظریه‌ها، روش‌شناسی و زمینه‌های پژوهشی مطالعات رسانه در حوزه ادبیات تطبیقی منجر به رویکردهای جدید، گسترش حوزه مطالعاتی و رسیدن به نتایج نوآورانه در مطالعات ادبیات تطبیقی می‌شود. در بررسی بینارشته‌ای ادبیات تطبیقی با مطالعات اقتباس، بازآفرینی متن در انتقال از رسانه مکتوب به رسانه نمایشی و تغییرات در آن براساس فرم، زمینه انتقال، تجربه پیشینی و انتظارات مخاطب مورد بررسی قرار می‌گیرد. هاجن در بحث خود از اقتباس، موضوع وفاداری به اثر اصلی را به چالش می‌کشد و استدلال می‌کند که اقتباس‌ها باید براساس شرایط خودشان ارزیابی شوند. اقتباس انیمیشن قلعه ماهی‌ها از منطق الطیر عطار به عنوان فرآیند خلاقانه در تعامل با متن اولیه شناخته می‌شود که در قالب رسانه‌ای متفاوت (انیمیشن) و در گفتمانی کودکانه تصویری متفاوت را ارائه می‌کند و قابلیت درک متفاوتی را برای مخاطب اقتباس به همراه می‌آورد. در این اقتباس، پیام عرفانی عطار از طریق بازسازی تماتیک و نشانه‌شناختی، به زبانی کودک‌پسند ترجمه شده و به جای مفاهیم انتزاعی چون «فنا» و «وحدت وجود»، مضامینی چون «اتحاد»، «شجاعت جمعی» و «دفاع از خانه» جایگزین شده‌اند.

اقتباس انیمیشن قلعه ماهی‌ها در چهارچوب رسانه نمایشی صورت گرفته است که از نظر انتقال رسانه‌ای از نوع میان‌رسانه‌ای به شمار می‌آید و اقتباس‌گر با استفاده از تصاویر و صدا، تجربه‌ای ملموس‌تر و سریع‌تر از داستان را ارائه می‌دهد که با موقعیت مخاطب همخوانی دارد. این تجربه میان‌رسانه‌ای باعث ساده‌سازی ساختار مفهومی داستان شده و مخاطب کودک را نیز به سطحی فعال از درک مشارکتی وارد می‌کند؛ جایی که روایت با ابزارهایی چون رنگ، صدا، ریتم، مکث و تصویر، معنا را القا و کنش ذهنی کودک را تحریک می‌کند. در نتیجه، اقتباس کودکانه نسخه‌ای ضعیف‌تر از متن اصلی و الگویی مستقل از بازآفرینی خلاقانه است که با توجه به ویژگی‌های شناختی، زبانی و عاطفی مخاطب، داستانی تازه با معنایی معاصر خلق می‌کند. این نوع اقتباس،



همان‌گونه که هاچن تأکید دارد، «بازخوانی نوین در زمینه‌ای تازه» است و می‌تواند تجربه‌ای آموزشی، لذت‌بخش و تربیتی برای کودک ایجاد کند.

با بررسی قلعه ماهی‌ها در سه ساحت اقتباسی نظریه هاچن به نتایج زیر دست یافتیم: از منظر متنی، اقتباس با ساده‌سازی پیرنگ و کاهش حوادث به پنج گره داستانی، پیام عرفانی «وحدت وجود» را به پیام اجتماعی «اتحاد و دفاع جمعی» تبدیل کرده است. از منظر فرایندی، تغییر رسانه‌ای باعث جایگزینی نشانه‌های زبانی با رنگ، صدا و حرکت شده که بار شناختی را برای کودک کاهش داده و دریافت پیام را تسهیل کرده است و از منظر تجربه مخاطب، کودک به دلیل ناآشنایی با متن کلاسیک، اثر اقتباسی را «متن نخستین» تلقی کرده و بدون دغدغه وفاداری، با قهرمان و ضدقهرمان همذات‌پنداری می‌کند؛ همین امر موجب می‌شود که انگیزش و یادگیری اجتماعی او را افزایش یابد.

به عنوان پیشنهادهایی برای پژوهش در حوزه اقتباس و تولید انیمیشن آینده موارد زیر مطرح می‌شود:

- پژوهش متن-تصویر: بررسی تطبیقی مراحل هفت‌گانه سلوک در منطق‌الطیر با الگوهای سفر قهرمان در انیمیشن‌های معاصر کودک.
- توسعه کدهای دیداری عرفان: طراحی راهنماهای رنگ و موسیقی برای انتقال مفاهیم صوفیانه به زبان کودکان در قالب پویانمایی.
- تولید اقتباس‌های نو: تولید مجموعه‌های کوتاه اپیزودیک بر پایه حکایت‌های عطار، با محور مهارت‌های زندگی (همدلی، تاب‌آوری) برای مخاطبان ۷-۱۲ سال.

فهرست منابع

- احمدی، بابک. (۱۳۸۷). *ساختار و تأویل متن*. تهران: نشر مرکز.
- انوشیروانی، علیرضا. (۱۳۸۹). «چالش‌های ادبیات تطبیقی در ایران». *ادبیات تطبیقی، ویژه‌نامه فرهنگستان*. دوره ۱، ش ۲، صص ۱-۷.
- ----- (۱۳۹۱). «سیر تحولات نظری ادبیات تطبیقی». *ادبیات تطبیقی، ویژه‌نامه فرهنگستان*. دوره ۳، ش ۲، پیاپی ۶، صص ۳-۷.
- ----- (۱۳۹۲). «مطالعات بینارشته‌ای ادبیات تطبیقی». *ادبیات تطبیقی، ویژه‌نامه*



- نامه فرهنگستان. دوره ۴. ش ۱. پیاپی ۷. صص ۳-۹.
- البرزی، پروین. (۱۳۹۲). *مبانی زبان‌شناسی متن*. تهران: نشر امیرکبیر.
 - بی‌نیاز، فتح‌الله. (۱۳۸۸). *درآمدی بر داستان‌نویسی و روایت‌شناسی*. تهران: افراز.
 - پرونه، میشل. (۱۳۹۱). *تحلیل متن نمایشی*. ترجمه غلامحسین دولت‌آبادی. تهران: افراز.
 - پرین، لورانس. (۱۳۷۸). *ادبیات داستانی ساختار، صدا و معنی*. ترجمه سلیمانی و فهیم‌نژاد. تهران: رهنما.
 - پورنامداریان، تقی. (۱۳۷۶). *رمز و داستان‌های رمزی در ادب فارسی*. تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.
 - تولان، مایکل جی. (۱۳۸۳). *درآمدی نقادانه-زبان‌شناختی بر روایت*. ترجمه ابوالفضل حری. تهران: بنیاد سینمایی فارابی.
 - حقانی، نادر. (۱۳۸۹). «از ادبیات تطبیقی تا دانش بین‌رسانه‌ای». *دانش‌های تطبیقی*. به کوشش بهمن نامورمطلق و منیره کنگرانی. تهران: انتشارات سخن.
 - خیری، محمد. (۱۳۸۹). *اقتباس برای فیلمنامه: پژوهشی در زمینه اقتباس از آثار ادبی برای نگارش فیلمنامه*. تهران: سروش.
 - دیپل، الیزابت. (۱۳۸۹). *پیرنگ*. ترجمه مسعود جعفری. تهران: نشر مرکز.
 - رماک، هانری. (۱۳۹۱). «تعریف و عملکرد ادبیات تطبیقی». ترجمه فرزانه علوی‌زاده. *ادبیات تطبیقی، ویژه‌نامه نامه فرهنگستان*. دوره ۳. ش ۲. پیاپی ۶. صص ۵۴-۷۳.
 - زرین‌کوب، عبدالحسین. (۱۳۷۲). *با کاروان حله*. تهران: انتشارات علمی.
 - زرین‌کوب، عبدالحسین. (۱۳۸۱). *از کوچه رندان*. تهران: سخن.
 - شفیعی کدکنی، محمدرضا. (۱۴۰۰). *شرح منطق‌الطیر*. تهران: سخن.
 - شورل، ایو. (۱۳۸۶). *ادبیات تطبیقی*. ترجمه طهمورث ساجدی. تهران: امیرکبیر.
 - شیمل، آنه ماری. (۱۳۸۶). *ابعاد عرفانی اسلام*. ترجمه عبدالرحیم گواهی. تهران: دفتر نشر فرهنگ اسلامی.
 - صفا، ذبیح‌الله. (۱۳۷۸). *تاریخ ادبیات در ایران*. جلد دوم. تهران: انتشارات فردوسی.
 - عطار، فریدالدین. (۱۴۰۰). *منطق‌الطیر*. تصحیح محمدرضا شفیعی کدکنی. تهران: سخن.
 - فروزانفر، بدیع‌الزمان. (۱۳۷۴). *شرح احوال و نقد و تحلیل آثار شیخ فریدالدین محمد عطار نیشابوری*.



تهران: انجمن آثار و مفاخر فرهنگی.

- فورستر، ادوارد مورگان. (۱۳۹۱). *جنبه‌های رمان*. ترجمه ابراهیم یونسی. تهران: امیرکبیر.
- کاستانیو، پل. (۱۳۸۷). *راهنمای نمایش‌نامه‌نویسی جدید، رویکردی زبان‌بنیاد به نمایش‌نامه‌نویسی*. ترجمه مهدی نصراله‌زاده. تهران: انتشارات سمت.
- کساوندی، امیر. (۱۴۰۲). *قلعه ماهی‌ها*. تهران: مرکز پویانمایی صبا.
- میرصادقی، جمال. (۱۳۸۰). *عناصر داستان*. تهران: سخن.
- ناظرزاده کرمانی، فرهاد. (۱۳۶۸). *گزاره‌گرایی در ادبیات نمایشی*. تهران: انتشارات صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران.
- ناظرزاده کرمانی، فرهاد. (۱۳۷۳). «مطالعه تطبیقی میان نمایشنامه و داستان». *فصلنامه هنر*. ش ۲۵. صص ۲۵۷-۲۸۱.
- نامور مطلق، بهمن. (۱۳۸۹). «دانش‌های تطبیقی مطالعه بین‌رشته‌ای دانش‌های تطبیقی». *دانش‌های تطبیقی*. به کوشش بهمن نامور مطلق و منیره کنگرانی. تهران: سخن.
- الهی‌قمشه‌ای، حسین. (۱۳۹۰). *گزیده منطق‌الطیر*. تهران: علمی و فرهنگی.
- یافا، مانوراما. (۱۳۸۵). *چگونه برای بچه‌ها داستان بنویسیم*. ترجمه مهرداد تهرانیان راد. تهران: سروش

- Aldridge, A. [ed.]. (1969). *Comparative Literature, Matter and Method*. Chicago: University of Illinois Press.
- Bettelheim, B. (1976). *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales*. New York: Alfred A. Knopf.
- Cardwell, Sarah. (2002). *Adaptation revisited: Television and the classic novel*. Manchester: Manchester University Press.
- Castagno, P. (2001). *New Playwriting Strategies: A Language-Based Approach to Playwriting*. New York: Routledge.
- Genette, Gerard. (1980). *Narrative Discourse, An essay in method*, Jane E. Lewin (trans.), Ithaca New York: Cornell university press.
- Hutcheon, L. & S. O'Flynn. (2013). *A Theory of Adaptation*. 2nd Ed. London and New York: Routledge.
- Letwin, David & Joe Stockdale and Robin Stockdale. (2008). *The Architecture of Drama*. Lanham: Maryland.
- Lewisohn, L. (Ed.). (1999). *The Heritage of Sufism*, Volume 2: The Legacy



- of Medieval Persian Sufism (1150-1500). Oxford: Oneworld.
- Lodge, David. (1993). *Adapting Nice Work for television*. In Reynolds 1993a, 191–203.
 - Mayer, R. E. (2005). *The Cambridge handbook of multimedia learning*. Cambridge University Press.
 - Nikolajeva, M. (2014). *Reading for learning: Cognitive approaches to children's literature*. Amsterdam: John Benjamins Publishing.
 - ————— (2010). *Power, Voice and Subjectivity in Literature for Young Readers*. New York: Routledge.
 - Nodelman, P. (2008). *The Hidden Adult: Defining Children's Literature*. Johns Hopkins University Press.
 - Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. New York: International Universities Press.
 - Sanders, Julie. (2006). *Adaptation and appropriation (The New Critical Idiom)*. London and New York: Routledge.
 - Sweller, J. (2011). “Cognitive load theory”. In J. P. Mestre & B. H. Ross (Eds.), *Psychology of learning and motivation* (Vol. 55, pp. 275–296). Academic Press.
 - White, Hayden (1980). “The value of narrativity in the representation of reality”. *Critical Inquiry*, Vol. 7, No. 1, On Narrative. Autumn.