بررسی تطبیقیِ دو فیلمنامهٔ اقتباسی از نمایشنامهٔ *بازرس* آنتونی شفر با رویکرد نئوفرمالیستی

بهروز محمودی بختیاری، دانشیار دانشگاه تهران
محسن صادقی اصفهانی[1]، کارشناس ارشد کارگردانی دانشگاه تهران

چکیده

امروزه بخش قابل‌توجهی از فیلم‌های سینمایی مطرح جهان را آثار برگرفته از متون ادبی تشکیل می‌دهند. مطالعهٔ رابطهٔ میان ادبیات و سینما در این‌گونه فیلم‌ها تبدیل به یکی از حوزه‌های پویای دانش ادبیات تطبیقی شده است. موضوع مقالهٔ حاضر نیز بررسی دو نسخهٔ سینمایی از نمایشنامهٔ *بازرس* آنتونی شفر است. نسخهٔ اول در سال ۱۹۷۲ با فیلمنامهٔ آنتونی شفر و کارگردانی جوزف ال. منکیه‌ویچ و نسخهٔ دوم ۳۵ سال بعد (۲۰۰۷) با فیلمنامهٔ هارولد پینتر به کارگردانی کنت برانا ساخته شده‌اند. بررسی و مطالعهٔ تطبیقی این دو فیلمنامه و قرار دادن آنها در برابر نمایشنامه می‌تواند به درک کارکردهای عناصر فیلمنامه و چگونگی فرایند اقتباس کمک کند. این مقاله سعی دارد تا با تحلیل نئوفرمالیستی دو نسخهٔ سینمایی نمایشنامهٔ *بازرس*، با هدف تعیین کارکرد عناصر تشکیل‌دهندهٔ فیلم‌ها و سپس بررسی تطبیقی نتایج حاصله، نشان دهد که چگونه تغییرات ــ هرچند مختصر و جزئی ــ در عناصر اثر مورد اقتباس منجر به تولید دو اثر مستقل از هم، با معانی متفاوت، می‌شود.

کلیدواژه‌ها: اقتباس سینمایی، نئوفرمالیسم، نمایشنامهٔ *بازرس*، آنتونی شفر، جوزف ال. منکیه‌ویچ، کنت برانا، هارولد پینتر

---

1. Email: sadeghi.director@gmail.com (نویسندهٔ مسئول)

مقدمه

نظریهٔ ادبی فرمالیسم که در دههٔ ۱۹۲۰ در شوروی شکل گرفت به دنبال روشی برای پاسخگویی به تازگی هنر مدرن بود. با وجود سرکوب فرمالیست‌ها در شوروی، آنان در دههٔ ۱۹۶۰ با ترجمهٔ آثارشان به انگلیسی و فرانسوی در دنیا شناخته شدند (کریستی ۳۲؛ احمدی). ملاک اصلی آنها نه ادبیات بلکه ادبیت متن بود (آیخن‌باوم). آنها در نظریات خود به بازتعریف فرم و محتوا پرداختند. از دید فرمالیست‌ها محتوا یا معنا نتیجهٔ نهایی اثر نیست بلکه یکی از اجزای آن است (تامسون به نقل از اسلامی ۲۴). به اعتقاد آنها مهم‌ترین کارکرد اثر هنری «آشنایی‌زدایی» از مفاهیمی بود که عادی شده‌اند تا بدین ترتیب منجر به ادراک آن پدیده‌ها شود (اشکلوفسکی ۶۰). تمایز میان داستان[1] و پیرنگ[2] از دیگر دستاوردهای آنان بود (کریستی ۳۳). در بحث مطالعات سینمایی و تحلیل فیلم نیز دیوید بوردول و کریستین تامسون فرم فیلم را به دو بخش سیستم فرمال و سیستم سبکی تقسیم کردند (بوردول و تامسون، ۵۶). آنها همچنین بررسی مواردی همچون انتظارات فرمال و الگوی بسط فیلم، روایتگری (محدود و نامحدود)، دامنه و عمق اطلاعات داستانی، معنای صریح (ارجاعی و آشکار) و معنای ضمنی (تلویحی و دلالتگر) را به عنوان روش‌های تحلیل فرمالیستی فیلم پیشنهاد داده‌اند (اسلامی، ۲۵؛ بوردول و تامسون).

در حوزهٔ اقتباس سینما از ادبیات مطالعات بسیاری انجام شده است. مثلاً کتاب *وانمایی در سینما و ادبیات داستانی* به تفاوت تجربهٔ خواندن رمان و دیدن فیلم می‌پردازد (کروبر). نظریهٔ یاکوبسن دربارهٔ انواع ترجمه نیز، در آنجا که به بحث ترجمهٔ بینانشانه‌ای می‌پردازد، در مطالعات اقتباس مورد مطالعه قرار گرفته است (سجودی). لیندا هاچن نیز در *نظریه‌ای در باب اقتباس* فرایند اقتباس را به طور جامع مورد بررسی قرار داده است و می‌نویسد: «اثر اقتباسی اثری اشتقاقی است که مشتق نیست. اثری که ثانوی است اما درجه دو نیست و تودرتویی خودش را دارد» (هاچن ۲۴) و در ادامه، دربارهٔ انگیزهٔ اقتباس از تمایل اقتباس‌کننده به تعریف دوبارهٔ یک داستان [تکرار] با روشی متفاوت [تغییر] سخن می‌گوید (همان ۲۵). جولی سندرز، یکی دیگر از

1. fabula
2. syuzhet

نظریه‌پردازان حوزهٔ اقتباس، اقتباس‌کننده را مفسر اثر مبدأ می‌شمارد کـه متنـی را بـرای مخاطبان جدید بازنگری و به‌روزرسانی می‌کند (سـندرز[1] ۱۸–۱۹). بنـابراین، میـان اثـر اقتباس‌شده و اثر اقتباس‌شونده رابطه‌ای بینامتنی وجود دارد (هاچن ۲۴). به همین دلیل، «مطالعاتِ اقتباس اغلب مطالعاتی تطبیقی است» (کاردول به نقل از هاچن ۲۱).

نمایشنامهٔ *بازرس*[2]، نوشتهٔ آنتونی شفر، تا کنون سه بار در سال‌هـای ۱۹۷۲، ۲۰۰۷ و ۲۰۱۴ (با عنوان *تمّنا*[3]) دستمایهٔ ساخت فیلم‌های سینمایی شده است. ایـن مقالـه سـعی دارد با بررسی نسخه‌های ۱۹۷۲ و ۲۰۰۷ که به ترتیب توسط جـوزف ال. منکیـه‌ویـچ و کنت برانا و با فیلمنامه‌هایی از آنتونی شفر و هارولد پینتر ساخته شده‌انـد، تفـاوت‌هـا و شباهت‌های این دو اقتباس را مورد مطالعه قرار دهد. هدف دیگر آن است که عوامـل و عللی که باعث این تفاوت و تشابه می‌شوند، شناسایی و تحلیل شوند. در مورد اقتبـاس آنتونی شفر از نمایشنامهٔ خودش و تبدیل آن به فیلمنامه نیز نکات جالب توجه فراوانـی وجود دارد چرا که «جابه‌جایی اثر به رسانهٔ دیگر یا حتی کار با آن در یک رسانهٔ واحـد همیشه به معنای [...] «صورت‌بندی مجدد» است (استم به نقل از هـاچن ۳۵). آنچـه در فرایند اقتباس شفر از متن خودش رخ داده ترجمه‌ای بینانشانه‌ای اسـت بـا تغییراتـی در جهت تقویت و همچنین بیان سینمایی معانی و مفاهیم نمایشنامه.

بررسی انتظارات فرمال و الگوهای بسط پیرنگ در فیلمنامه

نام هر دو فیلم *(Sleuth)*، مانند نمایشنامه، به معنای بازرس اسـت. ایـن عنـوان بلافاصـله قواعد ژانر کارآگاهی را به ذهن متبادر می‌کند. به این ترتیب که جرمی (قتل، سـرقت و...) رخ می‌دهد، پلیس از حل معما عاجز می‌ماند و در سکانس پایانی، کارآگاه نابغـه (پـوآرو، مارپل، شرلوک هلمز و ...)، با هوش مثال‌زدنی خود، پرده از راز بزرگ جنایت برمـی‌دارد. در همان لحظات ابتدایی اثر نسبت مایلو و اندرو آشکار می‌شـود: «مـایلو فاسـق و انـدرو شوهر معشوقه است». افشای چنین حقیقتی در دیگر فیلم‌ها معمولاً در صحنه‌ای متشنج و پرکشمکش رخ می‌دهد و با میل به انتقام همراه اسـت، امـا در *بـازرس* در کمـال آرامـش

1. Sanders
2. *SLEUTH*
3. *TAMANNA*

شخصیت‌ها و همراه با نوشیدن مشروب در فضایی آرام اتفاق می‌افتد و در ادامه می‌بینیم که شوهر نه تنها قصد انتقام ندارد بلکه خواهان رسیدن همسر و فاسقش به یکدیگر نیز هست. بنابراین تا اینجا انتظار ما برای انتقام شوهر از فاسق برآورده نمی‌شود. کمی بعد، با مطرح شدن توطئهٔ دزدی جواهرات و دریافت خسارت از شرکت بیمه، بار دیگر حاکمیت قواعد ژانر کارآگاهی برجسته می‌شود. می‌توان رویدادها را به این ترتیب پیش‌بینی کرد که: دو کلاهبردار می‌خواهند سر شرکت بیمه کلاه بگذارند. آیا کارآگاه موفق می‌شود آنها را به دام بیندازد یا نه؟ دزدی‌ها رخ می‌دهد تا لحظه‌ای که اندرو مایلو را به دام می‌اندازد و به او شلیک می‌کند. در اینجا انتظاری که ما برای انتقام داشتیم با تأخیر و غافلگیری برآورده می‌شود. به بیان بهتر، هر دو فیلمنامه‌نویس ماجرا را به گونه‌ای پیش می‌برند که ما انتقام نگرفتن اندرو را بپذیریم اما در لحظه‌ای که انتظارش را نداریم، انتقام‌گیری همراه با غافلگیری مخاطب صورت می‌پذیرد. شیوهٔ استفادهٔ دو فیلمساز از عنصر غافلگیری بسیار متفاوت است. میزانسن منکیه‌ویچ به گونه‌ای است که اندرو مایلو را در موقعیت اعدام قرار می‌دهد (تصویر ۱)، او را وادار می‌کند که ماسکش را به صورت بزند، بالای پله‌ها و پشت به اندرو بایستد و مقاومت نکند. شلیک گلوله در چنین وضعیتی قطعی به نظر می‌آید. آنچه باعث غافلگیری می‌شود پی بردن به این موضوع است که تمام اینها تله‌ای برای مایلو بوده است.

تصویر ۱

در مقابل، در فیلمنامهٔ اقتباسی پینتر، نویسنده با سرعت بخشیدن به کنش‌ها و حذف مقدمه‌چینی‌ها باعث غافلگیری بیننده می‌شود. در فیلم برانا، درست در لحظه‌ای که مایلو به سمت اندرو می‌رود و به او می‌گوید «تو به خدا اعتقاد داری؟» با شلیک ناگهانی گلوله و قطع جملهٔ مایلو مواجه می‌شویم (تصویر ۲). تمام پاسخ‌های احتمالی اندرو به این پرسش چالش‌برانگیز جای خود را به شلیک گلوله می‌دهند.

تصویر ۲

در واقع، شلیک گلوله در فیلم منکیه‌ویچ در اوج ناامیدیِ مایلو و در فیلم برانا در اوج تلاش مایلو برای زنده ماندن رخ می‌دهد.

در نیمهٔ دوم هر دو فیلمنامه، با ورود شخصیت بازرس، قواعد ژانر کارآگاهی بر اثر حاکم می‌شود. معمای بازرس‌ها دیگر کلاهبرداری از بیمه نیست. آنها به دنبال حل معمای قتل مایلو تیندل هستند. در هر دو فیلم با بازرسان نابغه‌ای مواجه هستیم که در بدو ورود به محل قتل تمام سرنخ‌های لازم (لباس‌های خونی، اثر گلوله روی دیوار و...) را در زمانی کوتاه پیدا می‌کنند. در لحظه‌ای که ما مبهوت هوش سرشار بازرس بلک (در فیلم برانا) و بازرس داپلر (در فیلم منکیه‌ویچ) هستیم، باز هم به شکل غافلگیرکننده‌ای می‌فهمیم که بازرسی در کار نیست و همه چیز نقشهٔ مایلو برای تلافی بوده است. البته شگرد منکیه‌ویچ برای غافلگیری ما در این لحظه، ریشه در عنوان‌بندی آغازین فیلمش دارد. او با معرفی بازیگری که وجود خارجی ندارد، ما را در انتظار رویدادی نگه می‌دارد که هرگز رخ نخواهد داد. پینتر در این بخش از فیلمنامه باز هم با حذف مقدمه‌چینی و افشای ناگهانی واقعیت ما را غافلگیر می‌کند. اگر در فیلم منکیه‌ویچ، مایلو با آرامش و طمأنینه گریم صورتش را پاک می‌کند و بعد خود را مقابل

اندرو قرار می‌دهد، در فیلم برانا عمل پاک کردن گریم در مقابل چشمان اندرو و به سرعت و با رفتارهای جنون‌آمیز رخ می‌دهد.

بعد از انتقام‌گیری مایلو از اندرو، راه دو فیلمنامه به طرز چشمگیری در داستان‌پردازی از هم جدا می‌شود. شگرد مایلوها برای تکمیل انتقامشان کاملاً متفاوت است، اما شگرد دو فیلمنامه‌نویس همچنان افشای غافلگیرانهٔ اطلاعات داستانی است. این تفاوت‌ها در پایان غافلگیرانه و ناگهانی دو فیلم نیز مشهود است. در فیلم منکیه‌ویچ، از آنجا که مایلو قبلاً از حقهٔ «آمدن پلیس» استفاده کرده است، اندرو حرفش را باور نمی‌کند و او را با شلیک گلولهٔ واقعی می‌کشد. بلافاصله با ظاهر شدن نور و صدای آژیر پلیس، از این‌که این بار حرف مایلو درست بوده است، غافلگیر می‌شویم. در پایان فیلمنامهٔ پینتر، لحظهٔ قتل مایلو به دست اندرو بسیار ناگهانی و غافلگیرانه فرامی‌رسد. به این ترتیب که اندرو، شکست‌خورده، روی تخت افتاده و مایلو پیروزمندانه در حال ترک خانه است، اما ناگهان اندرو با شلیک گلوله مایلو را از پا در می‌آورد. سقوط ناگهانی مایلو از پیروزی به شکست عامل تشدیدکنندهٔ غافلگیری در این اقتباس است.

به این ترتیب، هر دو فیلمنامه در ابتدا به بیننده اطلاعات غلط (دزدی جواهرات، قتل، ورود بازرس و...) می‌دهند، سپس در لحظه‌ای کوتاه مخاطب را غافلگیر می‌کنند. مخاطب در آن لحظه، به اطلاعات پیشینش رجوع می‌کند و آنها را مطابق با کشف‌های جدیدش از نو معنا می‌کند.

در نگاهی کلی، می‌توان فیلمنامه‌ها را به سه بخش کلی تقسیم کرد: آمدن مایلو(A)، بازی کردن(B) و کشته شدن مایلو(C). در هر دو فیلمنامه، از لحظهٔ شروع تا اولین باری که مایلو کشته می‌شود، این الگو به صورت ABC بسط پیدا می‌کند. در ادامهٔ فیلمنامه‌ها نیز تا پایان فیلم مجدداً همین الگو تکرار می‌شود. اما از آنجا که کیفیت آمدن مایلو، بازی کردن و کشته شدنش با نیمهٔ اول فیلم متفاوت است می‌توان گفت که الگو به صورت A`B`C` نمود پیدا می‌کند؛ یعنی الگوی کلی فیلم‌ها ABCA`B`C` است و نیمهٔ دوم فیلمنامه تکرار نیمهٔ اول آن با کیفیتی متفاوت است؛ تفاوتی که منجر به واقعی شدن بازی و مرگ واقعی مایلو منجر می‌شود.

بررسی روایتگری: دامنه و عمق اطلاعات داستانی

شیوهٔ افشای اطلاعات داستانی در این دو اثر ارتباط تنگاتنگی با شگرد غافلگیری دارد. فیلمنامه‌ها به دو دلیل با موفقیت ما را غافلگیر می‌کنند:

– ارائهٔ دامنه و عمق محدود اطلاعات داستانی در مدت زمان طولانی.

– افزایش ناگهانی دامنه و عمق اطلاعات داستانی در مدت زمان کوتاه.

به عنوان مثال، تا پیش از آن‌که اندرو مایلو را در دام دزدی جواهرات بیندازد، مخاطب نیز همچون مایلو از تله بودن سرقت جواهرات بی‌خبر است و فقط اندرو می‌دانست واقعاً چه اتفاقی در حال رخ دادن است. افشای این‌که سرقت تله بوده است گسترش دامنه و عمق اطلاعاتِ داستانی و غافلگیری را توأمان برای مخاطب و مایلو به همراه دارد. همچنین با ورود بازرس، دامنه و عمق اطلاعات مخاطب به همان اندازهٔ دامنه و عمق اطلاعات اندرو محدود است. مخاطب نیز مانند اندرو از بازگشت مایلو بی خبر است و در پایانِ کارآگاه‌بازیِ مایلو غافلگیر می‌شود. البته لحظاتی هم هست که دامنه و عمق اطلاعات مخاطب از هر دو کاراکتر کمتر و محدودتر است. از ابتدای فیلم تا لحظهٔ افشای رابطهٔ همسر اندرو و مایلو، مخاطب اطلاعی از این رابطه ندارد و این در حالی است که هر دو آنها با اشراف به این موضوع با هم ملاقات می‌کنند. به همین ترتیب، در صحنهٔ ورود مایلو در نقش بازرس، مخاطب گمان می‌کند که مایلو کشته شده است، چرا که شلیک گلوله را به چشم دیده است. اما مایلو و اندرو از مشقی بودن گلوله اطلاع دارند و می‌دانند که مایلو زنده و سالم است. مایلو با بهره‌برداری از همین واقعیت موفق می‌شود از اندرو انتقام بگیرد.

به این ترتیب می‌توان گفت در طول این دو اثر، حداکثر دامنه و عمق اطلاعات مخاطب از داستان به اندازهٔ یکی از شخصیت‌هاست و لحظه‌ای نیست که اطلاعات مخاطب از وقایع داستانی بیش از شخصیت‌ها باشد.

بررسی معانی آشکار و پنهان

در اولین سطح معنایی، دو فیلم ارجاع مستقیم به مسئلهٔ خیانت دارند. خیانت در این داستان نیازی به توضیح و تفسیر ندارد، چرا که در تمام مدت ـــ هرچند به ندرت

دربارهٔ آن بحث می‌شود ــ علت اصلی ملاقات دو شخصیت و در واقع نیروی محرک فیلمنامه است. اندرو می‌خواهد از فاسق همسرش انتقام بگیرد، مایلو هم می‌خواهد زن مورد علاقه‌اش را از چنگ شوهرش برباید. این‌ها رویدادهایی است که حول مسئلهٔ خیانت شکل می‌گیرد.

دو طرف درگیر در ماجرا رقابت و کشمکش خود را در قالب بازی‌های خون‌بار پیش می‌برند. بنابراین، «بازی» سطح دوم معنایی یا معنی آشکار دو فیلم است. کیفیت انجام بازی‌ها در دو فیلم به طرز چشمگیری متفاوت است. بازی‌ها در فیلمنامهٔ شفر بیشتر معطوف به لذت بردن از بازی در کنار یک همبازی خوب است. این مسئله به شخصیت‌پردازی اندرو در متن شفر بازمی‌گردد: شخصیت او طوری طرح‌ریزی شده است که از بازی، رقابت و داشتن رقیبی باهوش لذت می‌برد. اما در فیلمنامهٔ اقتباسی پینتر، لذت نه در انجام بازی، که بیشتر در بازیچه قرار دادن و به بازی گرفتن طرف مقابل است. به عنوان مثال، در صحنه‌هایی از فیلم منکیه‌ویچ با معماهایی مواجه هستیم که یکی برای دیگری طراحی می‌کند، اما در فیلم برانا چنین معماهایی را نمی‌بینیم. حضور پررنگِ لابیرنت، عروسک‌های متحرک، بازی‌های فکری پیچیده، جورچین تمام‌سفیدِ بدون طرح، تالار اسنوکر و... تأکید بر بازی‌های معمایی و سرگرم‌کننده دارند.

تصویر۳. لابیرنت

تصویر ۴. مجسمهٔ جک خوش‌خنده

تصویر ۵. محل پنهانی جواهرات

همچنین در فیلمنامهٔ شفر بارها می‌بینیم که اندرو از بازی کردن نقش‌های مختلف لذت می‌برد، از جمله نقش‌های:

- سنت جان لرد مریدیو (تصویر ۶)،
- راهب مخوف و کنت فرانسوی (تصویر ۸)،
- خدمتکار پیر،

– خودش به عنوان گروگانی که با طناب به صندلی بسته شده است (تصویر ۷)،
– بازرس که قاتل (یعنی خودش) را تبرئه می‌کند.

تصویر ۶. اندرو درحال بازی نقش لرد مریدیو

تصویر ۷. اندرو در حال بازی نقش گروگان

تصویر ۸. اندرو و مایلو در حال بازی نقش کنت و کنتس فرانسوی

لذت بردن از بازی کردن و نقش بازی کردن در مورد مایلو نیز صدق می‌کند. به عنوان مثال، می‌توان به نمونه‌های زیر اشاره کرد:
– حل معمای محل مخفی جواهرات (تصویر ۵)،
– بدل‌پوشی و بازی نقش کنتس فرانسوی (تصویر ۸)،
– بدل‌پوشی و بازی نقش دلقک سیرک برای انجام دزدی (تصویر ۱)،
– بازی نقش گروهبان تارانت.

البته در طول فیلم، با جدی‌تر شدن رقابت مایلو و اندرو، بازی‌های آنها نیز جنبه‌های تفریحی خود را از دست می‌دهند و خشن و خون‌آلود می‌شوند. همان لذتی که اندرو و مایلو در فیلم منکیه‌ویچ از بازی کردن می‌برند، در فیلم برانا از بازیچه قرار دادن یکدیگر نصیبشان می‌شود. وقتی مایلو برای دزدی وارد خانه می‌شود، اندرو با تبلت در حال تماشای اوست (تصویر ۹)، تصویری که یادآور بازی کردن با تبلت و گوشی تلفن همراه است. به همین ترتیب، وقتی مایلو در حال به هم ریختن خانه است و به دنبال جواهرات

می‌گردد، اندرو همچون یک کارگردان، کنترل بازیگرش را به دست می‌گیرد و او را به سمتی و سویی که می‌خواهد سوق می‌دهد. تمام اینها در شرایطی رخ می‌دهد که مایلو، بدون هیچ گریم یا بدل‌پوشی و بدون این‌که بازی کند، وسیلهٔ بازی اندرو شده است.

تصویر ۹. اندرو از تبلت نظاره‌گر مایلو است

به این ترتیب، در فیلمنامهٔ پینتر، بازیچه قرار دادن دیگری جایگزین بازی کردن با همبازی می‌شود. تنها لحظه‌ای که ما اندرو را در حال نقش بازی کردن می‌بینیم، زمانی است که در نقش صاحبخانه پا به ماجرای سرقت جواهرات می‌گذارد و با دزد درگیر می‌شود. اندرو، در ادامهٔ تعریف داستان دزدی جواهرات با بازی کردن نقش مایلو، در عمل تمام وجود او را متعلق به خود می‌کند و او را به نظاره‌گری بی‌هویت بدل می‌سازد. بازی با هویت تا جایی پیش می‌رود که اندرو و مایلو در لحظهٔ باز کردن گاوصندوق به سختی می‌توانند هویتشان را از هم تفکیک کنند. گفت‌وگوی زیر این موضوع را به روشنی نشان می‌دهد:

مایلو: صبر کن... من الان خودم هستم؟... یا هنوز تو منی؟
اندرو: نه... تو الان خودتی... تو الان خودتی...
مایلو: من؟
اندرو: نه... نه...
مایلو: تو هنوز منی؟
اندرو: ... تو الان خودتی... و ... من... من الان خودم هستم.

تظاهر اندرو به فراموش کردن شغل مایلو نمونهٔ دیگری از بازیچه قرار دادن هویت اوست: لحظه‌ای که نویسنده و فیلم‌ساز مخاطب را به نسخهٔ قدیمی فیلم ارجاع می‌دهند که در آن مایلو آرایشگر است. در واقع، اسم مشترک فیلم‌ها و نقش‌آفرینی مایکل کین در هر دو فیلم، باعث یادآوری فیلم منکیه‌ویچ و در واقع دعوت مخاطب به تطبیق دادن و مقایسه کردن دو فیلم است. در چنین شرایطی ما می‌توانیم اقتباس‌ها را «آثاری ذاتاً «تودرتو و چندلایه» به حساب آوریم که همیشه یادآور متن‌های اصلی خود هستند» (ارمارت، به نقل از هاچن ۲۰). اگر ما با متن مورد اقتباس آشنا باشیم، همیشه حضور آن را احساس می‌کنیم که بر متنی که در حال حاضر به طور مستقیم با آن مواجهیم، سایه افکنده است (همان). به عنوان مثال، در نمایشنامه و فیلمنامهٔ شفر، مایلو تیندل آرایشگر است و با استفاده از همین مهارت می‌تواند تغییر چهره دهد و در هیئت بازرس داپلر به خانهٔ اندرو بیاید. اما در فیلمنامهٔ اقتباسی پینتر، شغل مایلو به بازیگر تغییر پیدا کرده است. این تغییر به او توانایی نقش بازی کردن می‌دهد اما در طول فیلم چند بار شاهد آن هستیم که اندرو، با تظاهر به فراموش کردن شغل مایلو، او را آرایشگر می‌نامد، کاری که، در لحظاتی پیش از شلیک اندرو به مایلو، با وجود آن‌که مایلو بسیار ترسیده است، خشم او را برمی‌انگیزد و با فریاد شغل خود را یادآور می‌شود. در ادامهٔ بازی با هویت رقیب، زمانی که مایلو برای انتقام به خانهٔ اندرو بازمی‌گردد، با پوشاندن جواهرات به اندرو هویت جنسیتی او را بازیچه قرار می‌دهد تا از این طریق او را تحقیر کند (تصویر ۱۰).

تصویر ۱۰. مایلو جواهرات را به اندرو پوشانده است

در بخش‌های پایانی فیلم نیز مایلو پیشنهاد اندرو مبنی بر زندگی با وی را می‌پذیرد. او با بازی کردن نقش یک دختر موفق می‌شود او را بازیچهٔ خود قرار دهد. بازیچه قرار

دادنِ دیگری، به نوعی در مورد مگی (که هیچ گاه او را در فیلم نمی‌بینیم) نیز صدق می‌کند. اندرو به مایلو می‌گوید که «مگی از کاری با مایلو کرده خبر دارد و حسابی لذت برده و خندیده است».

سطح معنایی بعدی که در دو اثر بررسی می‌شود، معانی تلویحی است. در این سطح از معنا دو فیلم بسیار متفاوت از یکدیگر عمل می‌کنند. در متن شفر، از آنجا که اندرو مدام در تلاش است تا اشرافیت انگلیسی‌اش را به رخ مایلو بکشد و او را به دلیل مهاجر بودنش تحقیر کند، می‌توان گفت که فیلم، به شکل تلویحی، به «زوال اشرافیت» اشاره دارد. می‌توان تأکید بر ناتوانی جنسی و تنهایی اندرو را در راستای همین مسئله دید. اندرو بسیار تنهاست: نه تنها همسرش او را رها کرده، بلکه معشوقه‌اش، تئا، نیز همدست مایلو شده است تا او را تحقیر کند. پریشانی او در پایان فیلم، در لحظهٔ سر رسیدن پلیس‌ها نیز حاکی از شکست مطلق و فرو ریختن غرور وی در مقابل مایلو است. اندرو مایلو را کشته اما خودش است که گرفتار پلیس خواهد شد و بازی را می‌بازد. در پوستر تبلیغاتی فیلم آمده است: «به یک جنایتِ کامل فکر کن...» جنایتی که اندرو تدارک می‌بیند، جنایت کاملی نیست و به همین دلیل می‌توان او را بازنده قلمداد کرد. شکست و درماندگی اندرو در انتهای فیلم درست نقطهٔ مقابل نیمهٔ اول فیلم است. در نیمهٔ اول فیلم اندرو با غرور از توانایی جنسی‌اش تعریف می‌کند و از این‌که در بازی اسنوکر، پیش از آن‌که نوبت به مایلو برسد همهٔ گوی‌ها را وارد سوراخ می‌کند، حسابی سرخوش می‌شود. پس از شلیک گلولهٔ مشقی به مایلو نیز برای خود جشن تک‌نفره‌ای برپا می‌کند و مغرورانه می‌رقصد. تصاویر ۱۱ و ۱۲ غرور و استیصال اندرو را در نیمه و پایان فیلم به خوبی نشان می‌دهند.

تصویر ۱۱. اندرو پیروزی‌اش را جشن می‌گیرد

تصویر ۱۲. اندرو از ترس حضور پلیس بی‌هوش می‌شود

به عبارتی می‌توان گفت که در طول فیلمنامه مراحل سقوط و زوال یک اشـراف‌زادهٔ انگلیسی را دنبال می‌کنیم که به زوال و پایان دورهٔ این طبقهٔ اجتماعی اشاره دارد.

در فیلمنامهٔ پینتر اشاره‌ای بسیار کوچک به معشوقه‌ای بـی‌نـام‌ونشـان مـی‌شـود کـه می‌توان ادعا کرد وجود خارجی ندارد و اندرو از آن صرفاً به عنوان تمهیدی برای اقنـاع کردن مایلو به دزدی جواهرات استفاده کرده است. مایلو نیـز، هنگـامی کـه انـدرو او را تهدید به قتل می‌کند، از بیزاری‌اش از زنان می‌گوید و برای اثبات عدم‌تمایلش به مگـی، خاطره‌ای از دوران مدرسه‌اش تعریف می‌کند. در ادامه نیز اندرو از مایلو می‌خواهد کـه برای همیشه پیش او بماند. گرایش‌های آن دو در دیالوگ‌های زیر کاملاً آشکار است:

*اندرو: **[...]** من ذهنت رو دوست دارم.*
مایلو: واقعاً دوست داری؟
*اندرو: من رو به هیجان میاره. **[...]** من به این نتیجه رسیدم که تو آدم مورد علاقهٔ من هستی.*
مایلو: هستم؟
[...]
*اندرو: من پولدارم. تو چی می‌خوای؟ **[...]** می‌خوای سالن تئـاتر شخصـی داشـته باشـی؟ **[...]** اینجا می‌شه اتاق خوابت و این می‌شه تختخوابت.*
مایلو: داری ازم درخواست می‌کنی که اینجا زندگی کنم؟
*اندرو: آره. ازت می‌خوام که پیشم بمونی. اوه. راستی، مسافرت هم می‌ریم **[...]***

سطح معنایی بعدی معنای دلالت‌گر است. به منظور بررسی معنای دلالـت‌گـر فـیلم منکیه‌ویچ، عنوان‌بندی آغازین و عنوان‌بندی پایانی را از نظر می‌گذرانیم. در عنوان‌بنـدی آغازین، تصاویر مختلفی از ماکت‌های متنوع صحنه‌های نمایش می‌بینیم که تصویر روی یکی از آنها ثابت می‌ماند، سپس ماکت جان می‌گیرد و ما وارد دنیای فیلم می‌شـویم. در پایانِ فیلم، پس از همهٔ کشمکش‌ها صحنه دوباره بی‌جان و تبدیل به ماکت می‌شود. کل داستانِ فیلم بین تصاویری از دو ماکت بی‌جان رخ می‌دهد. به این ترتیب، فیلم ما را در مرز «واقعیت/ غیرواقعیت» معلق نگه می‌دارد. در واقع، فیلمنامـه بـر «مـبهم بـودن مـرز واقعیت و غیرواقعیت » دلالت دارد. در پایان فیلم این پرسش مطرح می‌شود کـه آنچـه دیدیم واقعی بود یا فقط یکی از بازی‌ها و داستان‌های پلیسی اندرو بود که مـاکتی از آن ساخته شده است؟ این امکان نیز وجود دارد که اگر به جای ایـن ماکـت مـی‌توانسـتیم

وارد ماکت دیگری شویم، دنیای متفاوتی می‌دیدیم. عناصر دیگری نیز در فیلم هست که این معنا را تقویت می‌کند. پیشتر به اسم بازیگری که وجود خارجی ندارد در عنوان‌بندی آغازین فیلم اشاره شد، بازیگری که مدام منتظر ورودش به صحنه هستیم و گمان می‌کنیم که منکیه‌ویچ بازیگر جدیدی را به سینما معرفی کرده است اما در پایان می‌فهمیم که فقط یک نام بوده است. حتی پوستر تبلیغاتی فیلم نیز به نوعی در خدمت این معناست. در پوستر فیلم نوشته شده است: «اگر جنایتی رخ داده، پس جسد کجاست؟» بازرس داپلر (مایلو) پاسخ قانع‌کننده‌ای به این پرسش می‌دهد:

اندرو: کجاست؟ [منظورش جسد است.]
داپلر: مهم نیست آقا. [جسد] دیر یا زود پیدا می‌شه. حتی اگر هم نشه، مهم نیست. ما دست‌خط شما مبنی بر دعوت از آقای تیندل رو داریم. صدای شلیک سه گلوله شنیده شده. جای گلوله روی دیوار هست. خونش روی راه پله ریخته شده. لباس‌هاش تو کمد شما پیدا شده. خودش هم که پیداش نیست. [مکث] کی به جسد احتیاج داره؟

همچنین در پوستر فیلم آمده است: «اگر همه چیز به خاطر یک زن است، کدام زن؟» در تمام فیلم دربارهٔ مارگریت و تئا فقط صحبت می‌شود. ما هیچ وقت وجود حقیقی آنها را نمی‌بینیم و نشانه‌هایشان به اشیایی مانند: عکس، پرترهٔ نقاشی، جوراب، دستبند، لباس خواب، کفش، مژهٔ مصنوعی و... محدود می‌شود. در موارد نادری نیز به ویژگی‌های ظاهری یا رفتاری آنها اشاره می‌شود: اندرو، مارگریت را زنی ولخرج و تئا را الههٔ زیبایی توصیف می‌کند.

فیلم برانا، در سطح معنای دلالت‌گر، به «مسئلهٔ قدرت و کنترل» دلالت دارد. پیشتر، در سطح معنای آشکار، به تفاوت بازی کردن و بازیچه قرار دادن در دو فیلم اشاره شد. مسئلهٔ قدرت در فیلم برانا ارتباط تنگاتنگی با بازیچه قرار دادن دیگری دارد. می‌توان گفت در فیلم برانا آدم‌ها با بازیچه قرار دادن دیگری در پی سلطه یافتن بر وی هستند. در پوستر فیلم برانا آمده است که: «از قوانین اطاعت کن.»

حضور پررنگ دوربین‌های مداربسته، به عنوان ابزار کنترل، دریافت چنین معنایی را تقویت می‌کند. نبود دوربین‌های امنیتی در فیلم منکیه‌ویچ تأثیر بسزایی در شکست اندرو دارند. اندرو بی‌خبر از همه جا در مهمانیِ تک نفره‌اش در حال شام خوردن است که

بازرس داپلر با ورود از در پشتی او را سردرگم می‌کند. اما در فیلم برانا، زمانی که بازرس بلک در حال نزدیک شدن به خانه است، دوربین‌های امنیتی به اندرو هشدار می‌دهند و اندرو خود را آمادهٔ مواجهه با بازرس بلک می‌کند. همچنین در آغاز فیلم، در لحظهٔ معارفه، اندرو به راحتی اتوموبیل مایلو را نادیده می‌گیرد و با اتوموبیل بزرگش به او فخرفروشی می‌کند. در ادامه نیز با در دست داشتن دستگاه کنترل از راه دور درهای مخفی در واقع کنترل مایلو را به دست می‌گیرد و او را دنباله‌رو خود می‌سازد (تصاویر ۹ و ۱۳). اما با بازگشت مایلو در نقش بازرس بلک، حالا نوبت مایلو است که کنترل را در دست بگیرد و نورها را به دلخواه خود تغییر دهد، اتفاقی که خوشایند اندرو نیست. (تصویر ۱۴). اوج کنترل و تسلط مایلو بر اندرو آنجاست که با تحریک گرایش‌های همجنس‌خواهانهٔ اندرو او را وادار از فرمان‌برداری از خودش می‌کند. اندرو که می‌گفت «از قوانین اطاعت کن!» حالا گوش‌به‌فرمان مایلو می‌شود و دستورهای او را اجرا می‌کند و مایلو، به شکل تحقیرآمیزی، همچون یک ارباب با بشکن زدن به نوکرش دستور می‌دهد. حضور پررنگ دوربین‌های امنیتی در فیلم برانا امکانی است که تغییر شرایط اجتماعی و گذر زمان در اختیار این فیلم قرار داده است. در زمانی که فیلم منکیه‌ویچ ساخته شد، فناوری دوربین مداربسته وجود داشت اما هنوز به طور گسترده در سطح شهرها استفاده نمی‌شد. شرایط در زمانی که فیلم برانا ساخته شد کاملاً متفاوت است. استفاده از دوربین‌های مداربسته برای کنترل عبور و مرور و کاهش جرائم در معابر و ساختمان‌ها اتفاقی رایج است. البته در کنار اینها، عده‌ای نیز به آن به وسیله‌ای برای به کنترل درآوردن افراد جامعه به توسط حاکمان نگاه می‌کنند. «اقتباس‌کنندگان [...] به عنوان خواننده، ابتدا روایت را به شیوهٔ خودشان تفسیر و سپس، در مقام آفریننده، آن را از آن خود [می‌کنند]» (هاچن ۱۶۷) و دست به آفرینش دوباره می‌زنند. آنها «با به‌روز کردن زمان داستان با [..] مسئلهٔ دریافت دست و پنجه نرم می‌کنند. [این کار] تلاشی است برای یافتن دلالت و طنینی معاصر برای مخاطبان خود» (همان ۲۰۷). در چنین شرایطی است که بازی‌ها و معماهای پیچیده در فیلمنامهٔ شفر جای خود را به دوربین‌های مداربسته و سیستم امنیتی فیلمنامهٔ پینتر می‌دهد. استفاده از فناوری دوربین مداربسته نه تنها مناسبات میان شخصیت‌ها را تغییر می‌دهد، بلکه نشانه‌ای آشکار در جهت به‌روز کردن اثر اقتباسی نیز به

شمار می‌آید. معاصر کردن کاری است که بیشتر اقتباس‌کنندگان به منظور کم کردن فاصلهٔ مخاطب و اثر اصلی انجام می‌دهند (همان ۲۱۳).

تصویر ۱۳. دستگاه کنترل از راه دور در دست اندرو

تصویر ۱۴. دستگاه کنترل از راه دور در دست بازرس

نتیجه‌گیری

بنابر آنچه گفته شد، می‌توان نتیجه گرفت که آنچه دو اثر را به یکدیگر شبیه یا از هم متفاوت می‌کند تنها داستان فیلم نیست، بلکه تغییرات هرچند جزئی در عناصر فرمال متن و فیلم نیز منجر به تولید آثار متفاوت می‌شود. جدول زیر نتایج این بررسی تطبیقی را به طور اجمالی نمایش می‌دهد:

عنصر فرمال در فیلمنامه	فیلمنامهٔ آنتونی شفر	فیلمنامهٔ هارولد پینتر
انتظارات فرمال	غافلگیری	غافلگیری
الگوی بسط پیرنگ	ABCA′B′C′	ABCA′B′C′
روایتگری	محدود	محدود
معنای ارجاعی	خیانت	خیانت
معنای آشکار	بازی	بازی
معنای تلویحی	زوال اشرافیت	گرایش‌های جنسی
معنای دلالت‌گر	نامعلوم بودن مرز واقعیت و غیرواقعیت	اعمال قدرت و کنترل بر دیگری

جدول ۱. بررسی اجمالی نتایج حاصل از تحقیق

در پایان می‌توان گفت آنچه فیلمنامهٔ اقتباسی پینتر را به اثر آنتونی شفر شبیه می‌سازد بازگویی داستان «شوهر و فاسقِ همسر» است. پینتر همچنین با حفظ برخی از عناصر فرمالِ فیلمنامهٔ شفر (انتظارات فرمال، الگوی بسط پیرنگ و سایر موارد) آشکارا به اثر اولیه وفادار می‌ماند اما در حین تکرار همین الگوهای فرمال، با پرهیز از کپی‌برداری، دست به تلاش برای خلق معانی متفاوت و بازسازی اثر برای مخاطب جدید در شرایط جدید می‌زند و موفق به ایجاد تفاوت در اثرش نسبت به فیلمنامهٔ شفر می‌شود تا در نهایت اثر را از آن خود کند.

منابع

احمدی، بابک. *حقیقت و زیبایی*. چاپ بیست و دوم. تهران: مرکز، ۱۳۹۱.

اسلامی، مجید. *مفاهیم نقد فیلم*. چاپ چهارم. تهران: نشر نی، ۱۳۸۸.

اشکلوفسکی، ویکتور. «هنر به مثابهٔ فن». ترجمهٔ فرهاد ساسانی. در: فرزان سجودی (گردآورنده). *ساخت‌گرایی، پساساخت‌گرایی و مطالعات ادبی*. تهران: حوزه هنری، ۱۳۸۰. صص ۴۹-۸۱.

آیخن‌باوم، بوریس. «نظریهٔ روش فرمال». ترجمهٔ عاطفه طاهایی. در:تزوتان تودوروف (گردآورنده و مترجم به زبان فرانسه). *نظریهٔ ادبی: متن‌هایی از فرمالیست‌های روس*. تهران: نشر دات، ۱۳۹۲. صص ۳۱-۸۱.

بوردول، دیوید و کریستین تامسون. *هنر سینما*، ترجمهٔ فتاح محمدی. چاپ نهم. تهران: مرکز، ۱۳۹۱.

سجودی، فرزان. «ارتباطات بین‌فرهنگی: ترجمه و نقش آن در فرآیندهای جذب و طرد». در: فرزان سجودی، (گردآورنده). *نشانه‌شناسی: نظریه و عمل*. تهران: نشر علم، ۱۳۸۸.

شفر، آنتونی. *بازرس*. ترجمهٔ شهرام زرگر. تهران: نیلا، ۱۳۸۷.

کروبر، کارل. *وانمایی در سینما و ادبیات داستانی: مقایسهٔ داستان‌پردازی‌های کلامی و دیداری*. ترجمهٔ فرشاد عسگری‌کیا و علیرضا عسگری‌کیا. تهران: سمت، ۱۳۹۶.

کریستی، یان. «فرمالیسم و نئو- فرمالیسم». ترجمهٔ علی عامری. *سینما*، دورهٔ جدید، **۲** (۱۳۸۱): ۳۲-۳۵.

هاچن، لیندا. نظریه‌ای در باب اقتباس. ترجمهٔ مهسا خداکرمی. تهران: مرکز، ۱۳۹۶.

Bordwell, David. *Narration In Fiction Film*. Wisconsin: The University Of Wisconsin Press, 1985.

Sanders, Julie. *Adaptation and Appropriation*. New York: Routledge, 2006.