شمارهٔ ۹۳، تابستان ۱۴۰۲

از انیمیشن تا تئاتر: تجربهٔ تبدیل انیمیشن‌های موفق به نمایش‌های صحنه‌ای در تئاتر برادوی مطالعه موردی تئاتر موزیکال شیرشاه[۱]

رضا سربخش[۲]، مجید سرسنگی[۳]

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱/۱۱/۰۳، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۰۵/۰۱
صفحهٔ ۱۷ تا ۲۸
Doi: 10.22034/theater.2023.185755

چکیده

«تئاتر برادوی» در آمریکا، سال‌ها است با بهره‌گیری از انیمیشن‌های موفق و تبدیل آن‌ها به موزیکال‌های صحنه‌ای، راهی جدید را نزد تهیه‌کنندگان تئاتر ـ خصوصاً در حوزهٔ تجاری ـ گشوده است. استقبال چشمگیر تماشاگران از موزیکال‌های برجسته‌ای چون *شیرشاه*، *دیو و دلبر*، *یخ‌زده*، *ماداگاسکار*، *شرک* و... در اقصی نقاط جهان، بسیاری از تئاترهای بزرگ را ترغیب نموده تا این روش را در پی گیرند. این امر، طی چند دههٔ اخیر در برخی از کشورهای آسیایی –خصوصاً ژاپن– نیز متداول شده و توانسته است رونق چشمگیری را برای هنر تئاتر – که پس از گسترش دامنهٔ فعالیت تلویزیون و هنر–صنعت «سینما» و دیگرگونه‌های هنری جدید تا حدی با بحران مخاطب روبه‌رو شده بود – به بار آورد. مقالهٔ حاضر به روش توصیفی می‌کوشد با ارائهٔ تصویری دقیق از فرایند تبدیل انیمیشن به تئاتر صحنه‌ای، زمینه‌ساز توجه سیاست‌گذاران، تهیه‌کنندگان، کارگردانان، و دیگر هنرمندان تئاتر کشور به این موضوع مهم و جدید باشد. برای مطالعهٔ موردی این پژوهش، موزیکال *شیرشاه*، به‌عنوان پرفروش‌ترین انیمیشن و تئاتر موزیکال تاریخ، انتخاب شده است، تا بتواند مثالی روشن از اهمیت این مسیر باشد. نتایج این پژوهش نشان می‌دهد که تبدیل انیمیشن به تئاتر، امروزه دارای یک چهارچوب کاملاً علمی، هنری، و فرهنگی بوده و عوامل نمایش *شیرشاه* با وفاداری کامل به متن انیمیشن، تمام عناصر را به شکل آوانگارد به روی صحنه اجرا کرده و مخاطبان را برای تبدیل عناصر فانتزی به واقعی هیجان‌زده کردند. روند تبدیل انیمیشن به نمایش علاوه بر جذب بسیاری از تئاترهای بزرگ و هنرمندان برجستهٔ جهان، ثمرات ارزنده‌ای را نیز برای هر دو هنر به ارمغان آورده است. این روند تنها مختص به کودکان نبوده و می‌توان فضای فانتزی موجود در انیمیشن‌های موفق کشور را با عناصر تئاتری، عینی کرد و همچون *شیرشاه* یک تئاتر هنری–تجاری موفق را در کشور تولید کرده و انواع مخاطبین را به سمت این نوع تئاتر جدید جذب کرد.

واژگان کلیدی: تئاتر، انیمیشن، موزیکال، شیرشاه، دیزنی، برادوی.

۱. این مقاله مستخرج از پایان‌نامه کارشناسی ارشد آقای رضا سربخش با عنوان «از انیمیشن تا تئاتر؛ مطالعه تبدیل انیمیشن‌های موفق به تئاتر صحنه‌ای» در رشتهٔ ادبیات نمایشی دانشکدهٔ هنرهای نمایشی و موسیقی دانشگاه تهران با راهنمایی دکتر مجید سرسنگی است.

۲. دانشجوی دکترای مطالعات رسانه - رادیو و تلویزیون، دانشگاه صدا و سیما، تهران، ایران.
Email: rezasarbakhsh@yahoo.com

۲. دانشیار، دانشکده هنرهای نمایشی و موسیقی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، ایران (نویسنده مسئول).
Email: msarsangi@ut.ac.ir

درآمد

سرآغاز جریان تبدیل انیمیشن‌های موفق به تئاتر صحنه‌ای و به عبارت دقیق‌تر «تئاترهای موزیکال»[۱] را باید به «کمپانی والت دیزنی»[۲] نسبت داد. از زمان ایجاد این شرکت توسط والت دیزنی[۳] به همراه برادرش، روی دیزنی[۴]، در سال ۱۹۲۳ تاکنون، دیزنی تبدیل به رقیب بلامنازعی در تجارت رسانه‌های جمعی شده است. کمپانی دیزنی با تولید انیمیشن‌های کوتاه موزیکال پا به عرصه رسانه‌ها گذاشت. «کارهای استودیو دیزنی – از لحاظ مضمونی، شمایلی و روایتی به‌عنوان سبک پذیرفته‌شده توسط استودیوهای دیگر دنیا مورد تقلید قرار گرفتند و به‌مرور دیزنی تبدیل به قدرت اصلی انیمیشن در دنیا شد» (Beck, 2004: 62). اما تولیدات دیزنی محدود به انیمیشن نماند و دیزنی تصمیم گرفت وارد حوزه‌های مختلفی چون فیلم، کتاب، داستان مصور[۵]، بازی‌های ویدئویی، محصولات مصرفی تولیدی، شهربازی و... شود.

به اعتقاد بسیاری، «تئاتر» را باید یکی از مهم‌ترین تولیدات دیزنی در اواخر قرن بیستم میلادی دانست (Zale-sakova, 2019: 126). مایکل آیزنر[۶]، مدیر پیشین «شرکت پارامونت»[۷]، با ورود خود به دیزنی تغییر و تحولات زیادی در شرکت ایجاد کرد. از جملهٔ شاخص‌ترین اقدامات او، تشکیل «گروه تئاتر دیزنی»[۸] برای اجرای نمایش‌های صحنه‌ای در برادوی[۹] بود.» (Eisner, 1998: 255). مدیران دیزنی، پس از پیگیری‌های بسیار، مکانی را در منطقهٔ «میدان تایمز»[۱۰] نیویورک برای این امر ایجاد کردند. دیری نگذشت که دیزنی نماد اصلی خیابان مهم تایمز در برادوی شد (Wickstrom, 1999: 287).

ورود دیزنی به تئاتر، انقلاب جدیدی را در برادوی ایجاد کرد. دیزنی پس از موفقیت اولین اجرای خود، یعنی *دیو و دلبر*[۱۱] (۱۹۹۴) تصمیم به اقتباس از انیمیشن پرفروش *شیرشاه*[۱۲] گرفت. با اجرای *شیرشاه*، به کارگردانی جولی تیمور[۱۳] مخاطبین و منتقدین زیادی عاشق اثر شدند و این تئاتر به پرفروش‌ترین نمایش تاریخ هنرهای دراماتیک تبدیل شد.

تئاتر در ایران، مانند بسیاری از کشورها، دچار معضلی است که برخی از آن با عنوان «بحران تماشاگر» نام می‌برند. پرداختن به شیوهٔ تبدیل انیمیشن‌های موفق به تئاتر صحنه‌ای ازاین‌جهت می‌تواند مورد توجه تئاتر این کشورها قرار گیرد که یک چنین آثاری - با توجه به تجربهٔ تولید آن‌ها در برادوی - می‌تواند نسل جدیدی از تماشاگران تئاتر را ایجاد کرده و رونق دوبارهٔ این هنر را سبب گردد. هرچند هنر انیمیشن در ایران نسبت به کشورهای غربی عمر کوتاه‌تری دارد، اما تا کنون آثار نسبتاً ارزنده‌ای در این حوزه خلق شده‌اند. بررسی رویکرد کمپانی دیزنی در این رابطه می‌تواند راهگشای سیاست‌گذاران، تهیه‌کنندگان، و هنرمندان ایرانی برای توجه به این مسیر جدید در خلق تئاتر بر مبنای انیمیشن شود.

سؤالات پژوهش

سؤال اصلی در این پژوهش آن است که تبدیل یک انیمیشن به یک تئاتر صحنه‌ای چه فرایندی را شامل می‌شود؟ در کنار این سؤال اصلی، به سؤالات دیگری نیز به شرح زیر پاسخ گفته خواهد شد:

ـــ رویکرد تولید تئاتر صحنه‌ای بر مبنای انیمیشن، چگونه می‌تواند به رونق تئاتر کمک کند؟

ـــ تولید موزیکال *شیرشاه*، بر اساس انیمیشن موفق آن، چگونه صورت گرفت، و چگونه به الگویی برای این فرایند در دنیا تبدیل شد؟

هدف پژوهش

این پژوهش از طریق بررسی روند تبدیل یک انیمیشن موفق (*شیرشاه*) به یک تئاتر موزیکال موفق، می‌کوشد ضمن تبیین این روند، نشان دهد که این شیوه چگونه می‌تواند در کشورهایی مانند ایران مورد استفاده قرار گرفته و به رونق تئاتر در این کشورها کمک کند.

پیشینهٔ پژوهش

هرچند منبع مستقلی به زبان فارسی در خصوص فرایند تبدیل انیمیشن به تئاتر صحنه‌ای وجود ندارد، اما می‌توان منابعی را ذکر کرد که به‌نوعی با این موضوع مرتبط هستند. شیوا مسعودی در مقاله‌ای با عنوان «جولی تیمور هنرمند تئاتر دیداری» (۱۳۸۷) به معرفی جولی تیمور و آثار وی پرداخته است. همچنین مهدی حیدریان کرویه، در پایان‌نامهٔ کارشناسی ارشد خود با عنوان «بررسی ساختار و کارکرد روایی سکانس‌های موزیکال در انیمیشن‌های بلند دیزنی» (۱۳۹۳) به بررسی روند صحنه‌های موزیکال در انیمیشن‌ها پرداخته است؛ هرچند هیچ اشاره‌ای به اجرای این آثار در برادوی ندارد. دو کتاب مهم در این زمینه عبارت‌اند از: *شیرشاه: صخرهٔ غرور در برادوی* (۱۹۹۷) به قلم جولی تیمور، و **غرور من:** *راهنمای شیرشاه برای علاقه‌مندان نمایش* (۲۰۱۷)، اثر آلتن فیتزجرالد وایت[۱۴]. در بین مقالات به زبان انگلیسی نیز می‌توان به مقالهٔ «تئاتر موزیکال شیرشاه» (۱۹۹۹) اثر ویکستروم[۱۵] – که به بررسی موقعیت‌های کمدی و تقلیدی شیرشاه در نمایش می‌پردازد، و نیز به مقالهٔ «احیای انیمیشن دیزنی در تئاتر» (۲۰۰۴) نوشتهٔ ربکا آنه دو

روزاریو[16] که تئاتر *دیو و دلبر و شیرشاه* در برادوی را بررسی می‌کند، اشاره کرد.

روش پژوهش

این پژوهش، پژوهشی کیفی است که از نظر هدف بنیادی ـ کاربردی و از نظر ماهیتی توصیفی ـ رویدادی محسوب می‌شود. همچنین پژوهش از مطالعات کتابخانه‌ای و مشاهدهٔ تعدادی از انیمیشن‌هایی که تبدیل به تئاتر صحنه‌ای شده‌اند برای به دست آوردن فرایند اقتباس بهره برده اما الگوی اصلی تحقیق، تئاتر –انیمیشن *شیرشاه* است.

نگاهی اجمالی به انیمیشن و تئاتر شیرشاه

کمپانی دیزنی بعد از یک دورهٔ کم اقبالی در بین مخاطبان، با انیمیشن *پری دریایی*[17] (۱۹۸۹) به دوران اوج خود بازگشت. در این دوره، هنرمندانی از تئاتر وارد کمپانی دیزنی شدند و مانند آثار موزیکال برادوی، تغییراتی در ترانه‌ها و موسیقی‌های انیمیشن ایجاد کردند (Do Rozario, 2004: 165). اوج حیات دوبارهٔ دیزنی با انیمیشن *شیرشاه* صورت گرفت.

شیرشاه جزو معدود آثاری از کمپانی دیزنی است که بدون اقتباس از افسانه‌های عامیانه اروپایی، موفق شد نظر منتقدین و مخاطبان را به خود جذب کند. بسیاری، انیمیشن *شیرشاه* را برگرفته از مجموعهٔ انیمهٔ ژاپنی *لئو، امپراتور جنگل*[18] می‌دانند که در دههٔ شصت میلادی در ژاپن، توسط هنرمندی به نام اوسامو تزوکا[19] تولید شد (Kuwahara, 1994: 38). برخی دیگر معتقدند تولیدکنندگان، *شیرشاه* را بر اساس حماسهٔ قدیمی «*سونجاتا*»[20] متعلق به کشور مالی خلق کرده‌اند» (Muwzea, 1999: 242) خود نویسندگان نیز اذعان داشتند که فیلمنامهٔ این انیمیشن با نگاهی به داستان‌های دینی حضرت یوسف(ع)، حضرت موسی(ع) و همچنین نمایشنامه‌های *هملت* و *مکبث*، اثر شکسپیر، نگاشته شده است.

در سال ۱۹۹۴ انیمیشن *شیرشاه* با «فناوری کامپیوتری» (CGI) و قدرت انیماتورهای دوبعدی دیزنی به روی پرده رفت و موفق شد به پرفروش‌ترین انیمیشن قرن بیستم تبدیل شود. این انیمیشن تا دههٔ اول قرن بیست و یکم نیز پرفروش‌ترین انیمیشن تاریخ بود، اما با آمدن انیمیشن‌های سه‌بعدی، به رتبه دوازدهم نزول کرد. ۲۵ سال بعد در سال ۲۰۱۹، انیمیشن دوبعدی *شیرشاه* دوباره به صورت سه‌بعدی در حالت واقع‌گرایانه بازتولید و اکران شد و توانست با فروش ۱٫۶۵۶ میلیارد دلار دوباره به پرفروش‌ترین انیمیشن تاریخ تبدیل شود.

داستان *شیرشاه* روایتگر رقابت برای سلطنت بر جنگل توسط شیرها است. در «سرزمین غرور و افتخار»[21]، «موفاسا»[22]، شیر اعظم، بر حیوانات پادشاهی می‌کند تا اینکه پسر او، «سیمبا»[23]، به دنیا می‌آید. با به دنیا آمدن فرزند، «اسکار»[24]، برادر موفاسا، که نقشهٔ سلطنت خود پس از برادرش را نقش بر آب می‌بیند، تصمیم می‌گیرد سیمبا را از سر راه خود بردارد. او در یک صحنه‌سازی، گله‌ای از گاومیش‌ها را رها می‌کند و سیمبا را به دردسر می‌اندازد. موفاسا، برای نجات پسرش وارد دره می‌شود و در نهایت اسکار باعث مرگ او می‌شود. اسکار به سیمبا تلقین می‌کند که او باعث‌وبانی مرگ پدرش شده و به همین دلیل باید از این سرزمین دور شود. سیمبای کودک فرار می‌کند و کفتارهای اسکار برای از بین بردن او به دنبالش می‌روند؛ اما سیمبا موفق به گریز از آن‌ها می‌شود. او در بیابان در حال مرگ است که با دو جانور یعنی «تیمون و پومبا»[25] روبه‌رو می‌شود. سیمبا در کنار آن‌ها بزرگ می‌شود و در یکی از روزها با «نالا»[26]، هم‌بازی کودکی‌اش مواجه می‌شود. نالا از او می‌خواهد که به سرزمینش بازگردد و به آن‌ها در خلاصی از دست اسکار کمک کند؛ اما سیمبا مردد است. سیمبا از طریق بوزینه‌ای باهوش به نام «رافیکی»[27]، به سمت مکانی معنوی می‌رود و با روح پدرش ملاقات می‌کند. او بعد از صحبت با پدرش انگیزه می‌یابد، به «سرزمین غرور و افتخار» رفته و پس از غلبه بر عمویش، بر تخت پادشاهی می‌نشیند.

پس از موفقیت *شیرشاه* در گیشه، و تعریف و تمجید منتقدین تئاتر از نمایش *دیو و دلبر*، گروه تولیدی تئاتر دیزنی در سال ۱۹۹۵ پیشنهاد اقتباس از *شیرشاه* را به مدیران ارشد خود دادند. توماس شوماخر[28]، رئیس بخش انیمیشن دیزنی در آن زمان با شنیدن این پیشنهاد بسیار متعجب شد و با این امر مخالفت کرد. او این کار را غیرممکن می‌دانست (Taymour, 1997: 14) و معتقد بود این بدترین ایده‌ای است که شنیده است. شوماخر نمی‌دانست که چگونه چند حیوان را می‌توان بر صحنه ظاهر کرد (Osatinski, 2019: 73)! مدتی بعد، شوماخر به ایده‌ای در این رابطه رسید: جولی تیمور! او که سابقهٔ آشنایی‌اش با تیمور و کارهای او به دههٔ هشتاد میلادی بازمی‌گشت[29]، از وی دعوت کرد که به دیزنی آمده و انیمیشن *شیرشاه* را برای اجرا در صحنه آماده سازد (Zoglin 1996: 85).

در ابتدا کارگاهی در منهتن آماده شد و تا آگوست ۱۹۹۶، *تیمور* به تمرین و بررسی چگونگی اقتباس این انیمیشن به تئاتر پرداخت (Taymor, 1997: 67). بعد از مشخص شدن فرایند اجرا، گروه تولید شکل گرفت و به تمرین پرداخت.

در نهایت، تئاتر موزیکال *شیرشاه* بعد از ۳۳ پیش‌نمایش در شهرها و مخاطبین متفاوت در ۱۳ نوامبر سال ۱۹۹۷ در «تئاتر آمستردام جدید»[۳۰] افتتاح شد. با وجود گران بودن بلیت در اولین نمایش، مخاطبان زیادی به تماشای اثر نشستند و رکورد ۷۵۰ هزارنفری برای اجرا با فروش بیش از ۴۳ میلیون دلار به نام این نمایش ثبت شد[۳۱].

این نمایش از منظر بسیاری از منتقدان مطرح، «به‌غایت جذاب» توصیف شد. منتقد ارشد تئاتر «نیویورکر»[۳۲]، جان لار[۳۳]، به *شیرشاه* لقب «هنر نهایی تجارت» را داد (The New Yorker, 1997). *شیرشاه* موفق شد در «جشنوارهٔ تونی»[۳۴] شش جایزه اصلی را از آن خود کند. «در دسامبر ۱۹۹۸، اولین اجرای بین‌المللی *شیرشاه* در توکیو آغاز شد. بعد از موفقیت در توکیو، این اجرا به‌سرعت در دیگر کشورهای آسیا و اروپا به روی صحنه رفت» (Osatinski, 2019: 71). این نمایش در سال ۲۰۲۱، در بیش از سی کشور دنیا به صحنه رفت. تئاتر *شیرشاه* اکنون پرفروش‌ترین نمایش تاریخ است که تا سال ۲۰۲۲ با حدود بیش از ۹ هزار اجرا به فروشی بالغبر ۸٫۲۵۱ میلیارد دلار دست پیدا کرده است.[۳۵] روند تبدیل انیمیشن *شیرشاه* به تئاتر، به‌زودی تبدیل به الگوی کمپانی دیزنی برای سایر تولیدات خود و نیز الگویی برای سایر کمپانی‌های تئاتر در سراسر جهان شد.

روند تبدیل انیمیشن به تئاتر

برای تبیین فرایند تبدیل انیمیشن به تئاتر، ابتدا به اجزای اصلی یک تراژدی (نمایش) از دید ارسطو توجه می‌کنیم. از این زاویه می‌توان عناصری چون روایت (پلات اثر)، شخصیت (بازیگران)، موسیقی (آوازها و ترانه‌ها) و صحنه (طراحی صحنه و لباس) را برای ارزیابی تفاوت‌های انیمیشن نسبت به تئاتر برشمرد. عنصر اندیشه یا بن‌مایه به دلیل یکی بودن داستان اصلی دو اثر یکسان بوده و به همین دلیل تغییر خاصی در روند تبدیل انیمیشن به تئاتر ایجاد نمی‌کند. عنصر دیالوگ نیز اصل مهمی در ارزیابی کیفی نمایش‌ها است. اما به دلیل موزیکال بودن نمایش، ترانه‌ها پراهمیت‌تر از دیالوگ‌های نمایش هستند؛ از طرفی بسیاری از دیالوگ‌های موجود در نمایش‌ها بر اساس دیالوگ‌های انیمیشن بوده و بر همین اساس، دیالوگ‌ها نیز تغییر مؤثری را در این فرایند سبب نمی‌شوند.

روایت

زمانی که به جولی تیمور پیشنهاد تئاتر *شیرشاه* شد، پاسخ داد: «من می‌خواهم مخاطبان از همان ابتدا از خاطرات فیلم آزاد شوند و یک جهش خیال‌انگیز تازه داشته باشند» (Wickstrom, 1999: 293). نظر تیمور در خصوص تغییر و تحولات کلی در این اثر چندان موردپسند مدیران دیزنی نبود. «اساس گروه تئاتر دیزنی بر اساس وفاداری و اقتباس صحنه به صحنه از نسخه اصلی است»[۳۶]، به همین دلیل هنرمندان تولیدکننده نمایش‌های اقتباس‌شده از انیمیشن، تغییرات زیادی در روند داستان‌ها ایجاد نمی‌کنند. دیزنی آثاری را برای اقتباس انتخاب می‌کند که موردتوجه مخاطبان در گیشه قرار گرفته و این یعنی روایت داستانی این آثار، تضمین فروش حداقلی را خواهد داشت.

تیمور در طول جلسات متعدد با یکی از کارگردانان *شیرشاه* یعنی راجر آلرز[۳۷] و فیلمنامه‌نویس، ایرنه مکی[۳۸] به دو مشکل عمده اصلی رسیدند. اول، زمان کوتاه فیلم و دوم، نبود کافی شخصیت‌های زن در انیمیشن. تیمور که قرار بود ساختار اثر را به سمت موزیکال پیش ببرد، تصمیم گرفت ترانه‌ها را افزایش دهد و به همین دلیل برای هر شخصیتی در هر موقعیتی یک ترانه اضافه شد. اضافه شدن ترانه‌ها، مدت‌زمان اثر را به بیش از دو برابر افزایش داد. در نهایت تئاتر *شیرشاه* با زمان ۱۳۵ دقیقه به روی صحنه رفت.

به عقیدهٔ ریک آلتمن[۳۹]، «در یک فیلم موزیکال نتیجه و فرجام سلسله رویدادهای درون پی‌رنگ با رابطهٔ زوجین پیوند خورده است. حضور یک زوج در فیلم، نباید عادی تلقی شود بلکه گره‌های اصلی پی‌رنگ بر اساس ارتباط زوجین است» (Altman, 1987: 103). شخصیت‌های زن انیمیشن *شیرشاه* تنها سه تن بودند: «سارابی»[۴۰] (مادر سیمبا)، «شنزی»[۴۱] (یکی از کفتارها)، و نالا (دوست نزدیک سیمبا). نقش این سه تن نیز در طول کل انیمیشن به‌شدت کم‌رنگ بود. به همین دلیل تیمور تمرکز خود را بر ایجاد یک رابطهٔ عاشقانهٔ قوی بین نالا و سیمبا گذاشت؛ ارتباطی که درون انیمیشن زیاد پررنگ نیست. در صحنه‌ای مهم، برخلاف انیمیشن، اسکار، شخصیت منفی داستان می‌خواهد به نالا دست‌درازی کند اما با مخالفت او روبرو می‌شود و نالا از سرزمین خودش به تبعیدی اجباری محکوم می‌شود. او در این غربت سیمبا را می‌بیند و آن دو در یک صحنهٔ رمانتیک خاطرات گذشتهٔ خود را مرور می‌کنند.

جولی تیمور به نمایش *شیرشاه* همچون یک آیین آفریقایی می‌نگریست (Schechner, 1999: 52): آیین بلوغ سیمبا و خطر کردن با مشکلات و موانع برای رسیدن به سلطنت. به همین دلیل پرده‌بندی اثر خود را طبق داستان به دو قسمت تقسیم کرد. پردهٔ اول، داستان کودکی سیمبا تا زمانی که با تیمون و پومبا روبرو می‌شود، و پردهٔ دوم، شرح

بلوغ سیمبا و پس گرفتن سلطنت اجدادی خود را شامل می‌شوند. به‌گونه‌ای دیگر در پردهٔ اول شاهد طبیعت بسیار شاداب و سرزنده‌ای به نام «سرزمین غرور و افتخار» هستیم و در پردهٔ دوم با سرزمین بی‌آب‌وعلف اسکار یا «سرزمین سایه‌ها»[۴۲] روبه‌رو می‌شویم.

شخصیت

همان‌طور که ذکر شد یکی از مهم‌ترین نقاط ضعف *شیرشاه* کمبود شخصیت زن بود. به همین دلیل *تیمور* تصمیم گرفت یکی از کلیدی‌ترین شخصیت‌های انیمیشن، یعنی بابونی به نام رافیکی، را از مرد به زن تبدیل کند. این اتفاق با استقبال بسیار خوبی روبرو شد و جایزه جشنواره تونی را برای بازیگر این نقش به ارمغان آورد. تیمور تغییر خاص دیگری در شخصیت‌های تئاتر ایجاد نکرد. همهٔ شخصیت‌ها عیناً بر اساس انیمیشن الگوبرداری شدند و اغلب با همان دیالوگ و متن به روی صحنه رفتند.

یکی از مشکلات اصلی تیمور، نحوهٔ نمایش بازیگران در قالب شخصیت‌ها بود. تبدیل حیوان تصویرسازی شده در یک انیمیشن به یک شخصیت انسانی به‌صورت فیزیکی روی صحنه، فرایند بسیار پیچیده‌ای بود. تیمور تلاش نداشت همچون نمایش *دیو و دلبر*، شخصیت‌های فانتزی خود را درون تن‌پوش و به‌صورت عروسک نمایش دهد. از طرفی، او به‌عنوان یک هنرمند آوانگارد «نمی‌خواست شخصیت‌هایش زیر گریم‌های بسیار سنگینی روند تا شاید شبیه‌ساز شخصیت شیر باشند؛ بلکه تمایل داشت همچون آیین‌های باستانی، مخاطب هم چهرهٔ بازیگر را تماشا کند و هم با نقش او آشنا شود» (Taymour, 1997: 31). تمام آموزش‌های او در فرانسه و اندونزی و در حوزهٔ تئاتر آوانگارد در *شیرشاه* به اوج بروز خود رسید. «جولی تیمور اصطلاح «رویداد مضاعف»[۴۳] را از هنر آسیایی اخذ کرد و برای شخصیت‌هایش به کاربرد» (Granger, 2014: 151). رویداد مضاعف در نظر او تعلقِ یک بازیگر به یک عنصر وابستهٔ متفاوت روی صحنه است. این عنصر می‌تواند ماسک، عروسک، یا هر ابزاری باشد که شخصیت متفاوتی را در صحنه رقم می‌زند. از این منظر، شخصیت‌های *شیرشاه* را می‌توان به چند دسته تقسیم کرد:

۱. **بازیگران اصلی**: چهرهٔ بازیگران نقش‌های اصلی *شیرشاه* باید برای تماشاگران قابل تشخیص می‌بود (Do Rozario, 2004: 172) به همین دلیل تیمور تصمیم گرفت ماسکی نمادین را بر اساس هنر آفریقایی برای شخصیت‌های اصلی طراحی کند. بدین‌صورت که ماسک در بالای صورت هر بازیگر اصلی نقش می‌بست و به طور کامل مخاطب با چهرهٔ بازیگر اصلی و چشمانش ارتباط برقرار می‌کرد. این ماسک‌ها به‌گونه‌ای طراحی شده بودند که در هنگام اجرای عمل‌های نمایشی روی صورت برمی‌گشتند تا حس شیر بودن به مخاطب القا شود؛ اما در طول ادای دیالوگ، ماسک‌ها به بالا می‌رفتند تا شخصیت‌ها ارتباط بیشتری با مخاطب برقرار کنند. «این ماسک‌ها با استفاده از «انیماترونیک»[۴۴] به سیمی درون لباس شخصیت‌ها متصل شده بودند و بازیگر در طول صحنه مدام ماسک خود را فعال و غیرفعال می‌کرد» (Osatinski, 2019: 75).

تمام شیرهای درون نمایش به همراه رافیکی با این تکنیک روی صحنه حضور پیدا می‌کردند. کودکان نمایش نیز (سیمبا و نالا در پردهٔ اول) هیچ ماسکی ندارند و وقتی بزرگ شده و جای خود را به بازیگر جوان می‌دهند، دارای ماسکی به روی صورت خود می‌شوند.دلیل این امر نخست آن است که اجرای ماسک برای کودکان در طول نمایش دشوار بود و دلیل دیگر آن است که کودکان مخاطب نمایش با دیدن

تصویر ۱. طراحی جولی تیمور و اجرای بازیگران با ماسک؛ منبع: نگارندگان (بر اساس کتاب صخره غرور و صحنه فیلم تئاتر *شیرشاه*)

کودکان روی صحنه - بدون ماسک همچون خودشان - انرژی خاصی گرفته و از نمایش لذت بیشتری می‌برند. تصویر شمارهٔ یک، نشانگر طرح و اصل ماسک‌ها و شیوهٔ استفادهٔ آن‌ها توسط بازیگران است.

۱. **بازیگران مکمل:** *تیمور* برای شخصیت‌های مکمل خود مثل تیمون و «زازو»[۴۵] (پرندهٔ پیشخدمت پادشاه) تصمیم گرفت از عروسک استفاده کند. «ابتدا قرار بود برای این عروسک‌ها از سبک هاچیوجی[۴۶] ژاپنی استفاده شود اما این سبک در اجرای اولیه به دلیل لزوم نشستن شخصیت به مذاق تهیه‌کننده و تیمور خوش نیامد. در نهایت سبک بونراکو[۴۷] به حل مشکل کمک کرد» (Hong, 2010: 53). بازیگران، برای ایفای این نقش‌ها میله‌های عروسک را در دستان خود می‌گرفتند و آن‌ها را جلوی خود حرکت می‌دادند. بدین ترتیب هم صورت آن‌ها دیده می‌شد و هم مخاطب شخصیت فانتزی موجود در انیمیشن را تماشا می‌کرد. اما برای شخصیت گراز، یعنی پومبا، و کفتارها، اجرای بونراکو کمی مشکل بود. گراز و کفتارها، پهنای بیشتری نسبت به دو شخصیت دیگر داشتند و به همین دلیل تیمور تصمیم گرفت، از عروسک تن‌پوش استفاده کند؛ با این تفاوت که عروسک‌ها تنها نیمهٔ بدن بازیگران را درگیر می‌کردند و چهرهٔ شخصیت به‌صورت گریم شده، کاملاً برای مخاطب واضح بود. تصویر شمارهٔ ۲ نشانگر شیوهٔ به‌کارگیری ماسک و لباس برای برخی از شخصیت‌های نمایش تیمور است.

۳. **بازیگران فرعی:** جولی تیمور و عوامل خود تصمیم گرفتند برای عناصر صحنه نیز از بازیگران استفاده کنند. بیش از هشتاد نفر در این اثر درگیر شدند تا تجسم برخی از وسایل صحنه را به مخاطب القا کنند. به طور مثال در صحنه‌ای تیمون از شخصیت نالا فرار می‌کند و طبق صحنهٔ انیمیشن در تنهٔ یک درخت گیر می‌کند. تیمور برای صحنه‌سازی این اتفاق از تنهٔ درخت واقعی یا حتی دکور طراحی شده استفاده نکرد و سه بازیگر نقش تنهٔ درخت را ایفا کردند تا این‌گونه حس متفاوت‌تری به مخاطب ارائه شود. بازیگران فرعی - همچون بازیگران یک سیرک - به‌راحتی قابلیت جابه‌جایی و تغییر را در طول نمایش داشتند و این موضوع را شاید بتوان ویژگی اصلی این نوع از بازیگران نامید.

یکی از اتفاقات سخت نمایش *شیرشاه* برای جولی تیمور، انتخاب بازیگرانی بود که شائبهٔ توجه به یک نژاد خاص را پیش نیاورند. انیمیشن *شیرشاه* بعد از اکران خود با حاشیه‌های زیادی در خصوص نژادپرستی مواجه شد. شخصیت منفی، یعنی اسکار، رنگین‌پوست طراحی شده بود و قهرمان، به رنگ روشن بود؛ با اینکه این انیمیشن در قارهٔ افریقا می‌گذشت - قاره‌ای که تمام مردمانش رنگین‌پوست بودند. تیمور برای انتخاب بازیگران این روند را معکوس کرد و به همین دلیل تمام بازیگران نمایش به‌غیراز اسکار و کفتارها از سیاه‌پوستان هستند. «این الگو حتی در اجراهای غیر آمریکایی نیز به‌عنوان، بندی از قرارداد با گروه‌ها شرط می‌شد. کشورهای اجراکننده (به‌جز ژاپن) موظف بودند حداقل از پنج بازیگر آفریقایی‌تبار در اجرای خود استفاده کنند» (Ghita, 2014: 155).

شنزی-کفتار | تیمون و پومبا | بزرگسالی سیمبا | کودکی سیمبا و نالا

تصویر ۲. شخصیت‌های اصلی نمایش و انیمیشن *شیرشاه*؛ منبع: نگارندگان (بر اساس صخره غرور و انیمیشن *شیرشاه*)

موسیقی

در صحنه‌های انیمیشن، صدا از تصویر تبعیت می‌کند، اما در صحنه‌های موزیکال این رابطه عکس می‌شود. انیمیشن *شیرشاه* در کل دارای پنج ترانه است. ترانه‌هایی که غالباً برای بیان احساسات شخصیت‌ها و یا تأکید روی اصل اتفاقات مهم داستان تولید شده‌اند. به طور مثال، اسکار در انیمیشن، قبل از اجرای نقشهٔ شوم خود، ترانه‌ای را برای کفتارها می‌خواند تا نیروی اهریمنی خود را نشان دهد، و یا در قسمتی دیگر، سیمبا که در حال شادی در دوران کودکی است، هم‌زمان ترانه‌ای را با نام *نمی‌توانم برای پادشاهی صبر کنم*[۴۸] می‌خواند. این ترانه‌ها در اساس پیشبرد داستان نقش مهمی ندارند و شاید بتوان آن‌ها را از داستان نیز حذف کرد؛ چراکه صحنه‌های مهم داستانی در انیمیشن تماماً به‌صورت دیالوگ و بدون استفاده از ریتم موزیکال برای مخاطب شرح داده می‌شوند.

این روند در طول تولید نمایش *شیرشاه* نیز رخ می‌دهد و ترانه‌هایی که توسط بازیگران به اجرا درمی‌آیند، ترانه‌هایی برای تأکید اتفاقات و یا بروز احساسات شخصیت‌ها در تنهایی‌شان هستند. اما دو تفاوت اصلی در روند اجرایی ترانه‌ها در تئاتر موزیکال *شیرشاه* دیده می‌شود.

۱. **افزایش تعداد ترانه‌ها:** تیمور به همراه گروه بسیار حرفه‌ای متشکل از لِبو ام[۴۹]، هَنس زیمر[۵۰]، تیم رایس[۵۱]، جی ریفکین[۵۲]، و مارک مانسینا[۵۳]، ۱۴ ترانه به نمایش اضافه کردند. در کل ۲۰ ترانه در نمایش اجرا می‌شود که ترانهٔ بیستم تکراری دوباره از قطعهٔ اول یعنی *چرخهٔ حیات*[۵۴] است.

۲. **افزایش تعداد خواننده‌ها:** تماشای همخوانی تعداد زیادی بازیگر در یک نمایش به‌صورت زنده، یقیناً برای مخاطب دارای جذابیت دوچندان است. جولی تیمور برخلاف انیمیشن، هیچ ترانه‌ای را به‌صورت تک‌صدایی قرار نداد. حتی در صحنه‌های مهمی که شخصیت‌ها درونیات خود را مطرح می‌کنند، گروه خوانندگان به‌صورت صدای زیر، بازیگر را همراهی می‌کنند تا هم‌صدای بهتری در نمایش به گوش مخاطب برسد، و هم حس همخوانی باعث تکرار نوای موسیقی در ذهن مخاطب شود.

یازده قطعه در پردهٔ اول و نه قطعه در پردهٔ دوم برای مخاطب اجرا می‌شوند. «دو قطعهٔ اول هر پرده، مهم‌ترین قطعه‌های ماندگار *شیرشاه* از نظر مخاطبان هستند» (Grang-er, 2016). قطعهٔ *چرخهٔ حیات* که با صدای گروه بازیگران و شخصیت رافیکی در ابتدا و انتهای اثر اجرا می‌شود، به نماد انیمیشن *شیرشاه* بدل شده است. این قطعه که به طور مستقیم از انیمیشن به تئاتر وارد شد، محبوبیت بسیاری در بین تماشاگران دارد.

قطعهٔ دوم، *یکی، یکی*[۵۵] نام دارد؛ قطعه‌ای که توسط لبو ام ساخته شده و گروهی از بازیگران در ابتدای صحنه و بعد از استراحت، آن را اجرا می‌کنند. *یکی، یکی* از ماندگارترین ترانه‌های آفریقایی ساخته شده برای *شیرشاه* است. این اثر با همراهی گروه کر از آفریقای جنوبی به زبان «زولو»[۵۶] اجرا می‌شود. گروه کر با لباس آفریقایی وارد شده و به‌صورت «آکاپلا»[۵۷]، ترانه‌ای را با محوریت آزادی و استقلال در آفریقا اجرا می‌کنند. *تیمور* نیز در طول اجراهای مختلف تأکید زیادی روی این قطعه داشت، چراکه معتقد بود زبان زولو با احساس و لحن آهنگ مخصوص به خودش، به‌خوبی حس و حال فضای *شیرشاه* را به تماشاگر منتقل می‌کند - حتی اگر مخاطب یک کلمه از آن را نفهمد و متن ترانه ارتباطی به داستان نداشته باشد (Taymour, 1997: 27).

صحنه

طراحی صحنه و لباس *شیرشاه* پیچیده‌ترین قسمت اقتباس نمایش از انیمیشن بود. در این انیمیشن صحنه‌های بسیار متفاوت و عجیبی وجود دارد، که برخلاف صحنه‌های موزیکال مرسوم در برادوی بود؛ چراکه همهٔ این صحنه‌ها در فضای باز باید تداعی‌کنندهٔ جغرافیای خاص منطقهٔ آفریقا می‌بودند. تیمور، با استخدام طراح مشهور ریچارد هادسون[۵۸]، مشغول طراحی اولیهٔ صحنه‌های نمایش بر اساس انیمیشن شد. آن‌ها باید به‌گونه‌ای نمایش خود را طراحی می‌کردند که هم به اصل انیمیشن وفادار باشد، هم قابل‌اجرا در نمایش‌های متعدد باشد و هم به‌اصطلاح روی صحنه «آفریقایی» شود.

بعد از تولید و اجرای *دیو و دلبر*، در بخش تئاتر دیزنی گروهی با نام «خیال‌پردازان»[۵۹] ایجاد شده بود که کارشان همکاری با تئاتر در بخش تصویرسازی بود. این گروه که از هنرمندان انیمیشن بودند در طراحی اولیهٔ صحنه و بسیاری از موارد خاص و متفاوت وارد عمل شدند تا به گروه *تیمور* و *هادسون* در صحنه‌های سخت، کمک کنند. تیمور اعتقاد زیادی به اجرای نمایش به شکل مکانیکی داشت و تمایل زیادی به تکنولوژی‌های کامپیوتری نشان نمی‌داد (Schech-ner, 1999: 53). بر همین اساس، گروه خیال‌پردازان و هادسون، تحت فرمان تیمور، سعی در متناسب‌سازی صحنه و بازیگران با عناصر مکانیکی داشتند. جان بل مطرح می‌کند: «استفاده از ابزار مکانیکی در ابتدا تهیه‌کنندگان را نگران کرده بود؛ نگرانی‌ای که در انتها تبدیل به «زیبایی‌شناسی ماشینی»[۶۰] شد» (Bell, 1999: 16). با اجرای نهایی نمایش، تهیه‌کنندگان متوجه نبوغ کارگردان شدند: «تیمور بدن‌هایی را طراحی کرده بود که پس از ترکیب با عناصر مکانیکی،

قابلیت پرواز کردن، نشستن، برخاستن و... را داشتند؛ به همین دلیل، مخاطب از دیدنشان به وجد می‌آمد» (Ghita, 2009: 208).

جولی تیمور برای طراحی صحنهٔ *شیرشاه* از مفهوم «ایدئوگراف»[۶۱] استفاده کرد. ایدئوگراف در نظر او، مفاهیم نمادین و رمزگونه‌ای است که تعبیری از حرکت و تصویر به شمار می‌رود (مسعودی، ۱۳۸۷: ۵۶). مخاطب با تماشای حرکت بدن بازیگران و همچنین تصاویر روی صحنه به رمزی دست پیدا می‌کند که در ذهن کارگردان شکل‌گرفته است. این مفهوم درگذشتهٔ آسیایی-اروپایی تیمور ریشه دارد و او این واژه را در یک ذات انتزاعی جست‌وجو می‌کرد. در نمایش *شیرشاه* درون‌مایهٔ غالب اثر بر اساس «چرخهٔ حیات» شکل گرفته بود. قطعهٔ موسیقی اصلی انیمیشن و تئاتر *شیرشاه* نیز چرخهٔ حیات جنگل را نمایان می‌کردند؛ جایی که همهٔ حیوانات برای تولد سیمبا دور هم جمع می‌شوند و در یک منطقهٔ سرسبز، زندگی یا حیات خود را آغاز می‌کنند. اما این دایره، به‌مرور روی دیگر خود را نشان می‌دهد و با آمدن اسکار، سرزمین تبدیل به بیابانی خشک می‌شود. تا اینکه دوباره با بازگشت قهرمان، این دایره به انتهای خود یعنی نقطهٔ آغازین می‌رسد. همان جملهٔ ارسطو از سه موقعیت اصلی درام که با نام دنیای عادی، آشوب، و دنیای نو تعبیر می‌شود، اساس نمایش *شیرشاه* را شکل می‌دهد. تیمور و هادسون، برای طراحی صحنهٔ اثر زمان زیادی را صرف کردند. آنها تلاش کردند فضای واقعی و فانتزی موجود در انیمیشن را به اثری انتزاعی مبدل سازند به گونه‌ای که «برخی منتقدان صحنه نمایش را با نقاشی‌های پیکاسو مقایسه کردند» (Wickstrom, 1999: 295).

در ادامه، به طور اختصار به دو صحنهٔ مهم اثر که با شگردهای تئاتری از انیمیشن اقتباس شده‌اند، اشاره می‌شود.

الف. **صحنهٔ ابتدایی چرخهٔ حیات**: در این صحنه، حیوانات متعددی در غروب آفتاب حرکت می‌کنند تا خودشان را به صخرهٔ اصلی یعنی «صخرهٔ غرور و افتخار» برسانند. در این صحنه، برای حیوانات اصلی چرخ‌های کوچکی ساخته می‌شود و بازیگران با داشتن ماسک‌هایی از حیوانات مختلف، چرخ‌ها را به جلو می‌برند تا القای حرکت کنند. سپس از سمت چپ صحنه به سمت راست جابه‌جا می‌شوند تا به صخرهٔ پادشاهی برسند. مهم‌ترین شخصیت صحنهٔ ابتدایی، آهوانی هستند که با ارابه‌های بسیار کوچک به‌صورت مکانیکی حرکت می‌کنند. صخرهٔ افتخار نیز طبق سلیقهٔ تیمور بر اساس الگوی دایره توسط هادسون طراحی شد. این صخره همچون پیچی حلقه‌ای شکل طراحی شده بود که بازیگران با تسمه‌هایی روی آن همچون فیلم‌های اکشن

تصویر ۳. چرخه حیات: نمونه‌هایی از صحنه‌پردازی در نمایش شیرشاه؛ منبع: فیلم تئاتر *شیرشاه*.

کره‌ای در پرواز بودند. «تیمور اصرار زیادی به نشان دادن مکانیسم طراحی شده به مخاطب داشت» (Schechner, 1999: 43)؛ به همین دلیل مخاطب تمام سیم‌ها و پله‌ها و عناصر طراحی‌شدهٔ صحنه را به طور کامل تماشا می‌کند؛ اما آن‌قدر این تصاویر زیبا هستند که این امر برایش اهمیتی ندارد. کارگردان برای نشان دادن نور خورشید در این صحنه به‌شدت انتزاعی کار کرده و با گذاشتن لامپی که عیناً خورشید را در پشت پارچهٔ ابریشمی تداعی نماید، مخالف می‌کند (Munro 2005, 506). او با پارچه‌های رنگی شبیه به بامبو تلاش دارد به‌گونه‌ای خورشید را به‌صورت انتزاعی ترسیم کند تا خود مخاطب از آن، حس خورشید را برداشت کند. (Anderson, 2013: 70) تصویر شماره ۳ بخش‌هایی از صحنه‌پردازی تئاتر *شیرشاه* را نشان می‌دهد.

ب. **صحنهٔ مرگ موفاسا یا رمیدن گاومیش‌ها:** این سکانس در انیمیشن *شیرشاه* یکی از پیچیده‌ترین و مهم‌ترین صحنه‌های تاریخ انیمیشن است. در این صحنه تعداد زیادی گاومیش از صخره‌ای به پایین دره، رم می‌کنند. در این حمله و درگیری، سیمبا نجات پیدا می‌کند، اما پدرش زمین‌گیر می‌شود. هادسون در این صحنه پنج لایه برای نمایش خلق می‌کند تا توهم درهٔ طراحی شده در انیمیشن را به مخاطب القا کند. او در این صحنه یک طومار به همراه غلتک می‌سازد. این طومار روزنه‌هایی در بین خود دارد و هر بار با چرخش چرخ‌ها، لایهٔ جدیدی به مخاطب نشان داده می‌شود. این لایهٔ جدید علاوه بر توهم صخره، باعث متحرک شدن گاومیش‌ها می‌شود و بازیگران، نقش خود را بر اساس آن تنظیم می‌کنند.

«هادسون ایدهٔ اولیهٔ این طراحی را از غلتک‌های اولیهٔ تصویر در تئاتر قرن هجدهم اروپا می‌گیرد» (Osatinski, 2019: 86). امروزه در برخی از اجراهای جدید *شیرشاه*، این صحنه با کمک «ویدئومپینگ»[۶۲] و تئاتر مکانیکی اجرا می‌شود تا فضای طراحی شده واقع‌گرایانه‌تر به نظر رسد.

طراحی لباس نمایش *شیرشاه* نیز یکی از چالش‌های مهم گروه تولید این اثر بود. جولی تیمور به سبب تجاربی که در این زمینه داشت، مسئولیت طراحی لباس را بر عهده گرفت. او نمی‌خواست شخصیت‌هایش به طور مطلق، نه حس انسان یا حیوان را با خود داشته باشند؛ به همین دلیل شروع به طراحی ترکیبی این دو عنصر کرد. تیمور با مطالعهٔ لباس پادشاهان آفریقایی در طول دوره‌های مختلف به لباسی مناسب برای شخصیت‌هایش رسید. تصویر شمارهٔ ۴ نمونه‌ای از این لباس‌ها را نشان می‌دهد.

او در کنار این لباس‌ها برای شخصیت‌هایش ماسک‌های متنوعی نیز طراحی کرد. عروسک‌های شخصیت‌های مکمل نیز توسط خود او با همکاری مایکل کاری[۶۳] ساخته شدند. او برای حیوانات فرعی نیز سیستم‌های هیبریدی خلق کرد که چهرهٔ انسان به طور کامل از آن مشخص بود اما تعدادی چرخ و میله و عناصر تزیینی، باعث القای شخصیت حیوانی افراد می‌شد. به طور مثال، شخصیت زرافه روی یک چهارپایهٔ بلند چرخ‌دار حرکت می‌کرد و یا گورخر با سری انسانی روبه‌جلو و پاهایی کوتاه به همراه چرخ در صحنه جولان می‌داد (Fitz-gerald White, 2017: 2).

لباس بازیگران نیز برای اجرای هشت بار در هفته سنگین

تصویر ۴. طراحی لباس تیمور از پادشاه افریقا برای موفاسا، پدر سیمبا در اجرای نمایش؛ منبع: نگارندگان (بر اساس کتاب صخره غرور و کتاب راهنمای شیرشاه برای علاقه‌مندان)

بود. به طور مثال، لباس موفاسا، در کنار تزیینات پادشاهی، واجد سیم‌های مختلفی برای حرکت ماسک بود و همچنین به‌جای طراحی پنجه برای شیرها، تیمور دو شمشیر کوتاه آفریقایی به آن‌ها داده بود تا همیشه در پشت خود داشته باشند و در صحنه‌های حمله از آن استفاده کنند. «این فرایند سخت برای بازیگران باعث شده بود که همیشه گروهی از فیزیوتراپیست‌ها در نمایش حضور داشته و به بازیگران در موارد مختلف کمک کنند (Kinnon, 1998: 123). این عناصر طراحی لباس برای شخصیت‌پردازی باعث جذب بیشتر مخاطب در نهایت به نمایش شد.

۴. نتیجه‌گیری

تبدیل انیمیشن به تئاتر یکی از اتفاقات جدید حوزه نمایش در سال‌های اخیر است. روندی که توجه بسیاری از هنرمندان تئاتر سراسر دنیا را به خود جلب کرده است. بیشتر کمپانی‌های معروف انیمیشن‌سازی دنیا با هنرمندان حوزه نمایش خصوصاً موزیکال پیوند خوردند و در دهه دوم قرن بیست و یکم شاهد تبدیل چند برابری انیمیشن‌ها به نمایش‌های موزیکال خواهیم بود. کمپانی‌های متعدد به‌ویژه دیزنی، برنامه‌های بلندمدتی برای تبدیل انیمیشن‌های خود به تئاتر تنظیم کرده‌اند چراکه در طول این ۳۰ سال، تبدیل انیمیشن به تئاتر تجربه موفقی را پشت سر گذاشته است.

برخلاف عدم سودآوری بسیاری از نمایش‌ها در برادوی، نمایش‌های موزیکال اقتباس شده از انیمیشن، به سوددهی‌های چند برابری رسیدند. این نمایش‌ها به دلیل استفاده از انیمیشن‌های محبوب و پرفروش، حداکثر مخاطب را جذب کردند و در جشنواره‌های معتبر تئاتر نیز از جنبه فنی و هنری به افتخارات زیادی رسیدند. دیزنی با تبدیل انیمیشن *شیرشاه* به تئاتر، الگوی تمام کمپانی‌های دنیا برای این پروسه شد؛ چراکه اعتقاد داشت زین پس می‌تواند هر اثری را در هر قالبی با فنون تکنیکی تئاتر به یک نمایش جذاب تبدیل کند.

فرایند اقتباس نمایش موزیکال *شیرشاه* برای هنرمندان حاوی چند نکته مهم است که این نمایش را از دیگر آثار متمایز کرده و به‌عنوان الگوی تجاری هنری موفق در تئاتر ثبت کرده است. نخست باید در نظر داشت که مخاطبان نمایش، تمایل به دیدن عناصر بصری تئاتری به روی صحنه دارند و به همین دلیل بازسازی بصری عین به‌عین از انیمیشن در نمونه تئاتر انیمیشن‌های دیگر نشان داده که کمی از جذابیت بصری این نوع آثار کاسته شده است. جولی تیمور با استفاده از رویداد مضاعف برای طراحی صحنه و لباس و استفاده از انیماترونیک کاری کرد که فضای آوانگاردی در تئاتر *شیرشاه* ایجادشده و مخاطب حوزه نمایش با یک اثر خاص و متفاوت روبه‌رو شود. این ویژگی کاملاً تئاتری باعث اجرای نمایش به طور ساده برای همه مخاطبین حتی در مدارس شد چراکه روند کار کاملاً به صورت عینی درآمده و از تکنولوژی‌های پیچیده استفاده نشده است و همین امر، به جذابیت کار می‌افزاید. هنرمندان نمایش *شیرشاه* به‌خوبی ثابت کردند که برای تبدیل یک موجود حیوانی در انیمیشن به روی صحنه چگونه باید عمل کرد و این امر با توجه به فانتزی موجود در انیمیشن‌ها بسیار راهگشا است.

در کنار بازآفرینی بصری، روند اقتباس انیمیشن به تئاتر *شیرشاه* نیز تأکید زیادی بر ایجاد یک زوج در نمایش موزیکال می‌کند. هر اثری در دنیا برای موزیکال شدن بهتر است صاحب یک زوج دو طرفه باشد که این زوج ممکن است با یکدیگر رابطه‌های مختلفی داشته باشند و باید درروند اقتباس تئاتر از انیمیشن پررنگ شود. همچنین افزایش تعداد همخوان‌ها در ترانه‌های *شیرشاه* یکی از کلیدی‌ترین عناصر موفقیت *تیمور* نسبت به سایر تئاتر انیمیشن‌های اقتباس‌شده بود و خواننده/ بازیگران، مخاطب را برای همخوانی با قطعات خود تشویق می‌کردند. باید این نکته را نیز در نظر داشت که نمونه موفق تئاتر تجاری-هنری زمانی شکل می‌گیرد که همچون نمایش *شیرشاه* بتوان از ظرفیت‌های دو هنر به‌خوبی استفاده کرد تا اثر در طول اعصار مختلف ماندگار بماند. نمایش موزیکال *شیرشاه* وابستگی کامل به فیلم‌نامه و صحنه‌های انیمیشن دارد اما نحوه اجرا کاملاً بر اساس یک آیین و سنت تئاتری تولیدشده و نمونه اعلای این پیوند بینا رشته‌ای است.

در ایران نیز طی این سال‌های اخیر شاهد استقبال بسیار خوب خانواده‌ها و کودکان از انیمیشن‌های سینمایی بودیم. انیمیشن‌هایی که با الهام از مکتب دیزنی به‌عنوان الگوی انیمیشن‌سازی سینمایی در دنیا، خلق شدند و به موفقیت‌های خوبی در گیشه‌های سینما دست پیدا کردند؛ به طور مثال انیمیشن سینمایی *پسر دلفینی* با فروش ۲۴ میلیاردی پنجمین فیلم پرفروش سال ۱۴۰۱ شد. روند تبدیل انیمیشن به تئاتر به‌خوبی می‌تواند در ایران جای پای خود را باز کند و کودکان و خانواده‌های‌شان را در این امر سهیم کند و به سالن‌های تئاتر بکشاند. به طور مثال، انیمیشن *فیلشاه* محصول گروه هنر پویا در سال ۱۳۹۷ موفق شد با فروش ۸ میلیاردی در سینما به پرفروش‌ترین انیمیشن تا آن زمان تبدیل شود. اثری که با الهام از حس و حال انیمیشن *شیرشاه* خلق شده و به‌خوبی می‌تواند تبدیل به یک نمایش موزیکال موفق در کشور شود.

این پژوهش سعی داشت با بررسی روند تبدیل پیچیده‌ترین انیمیشن دیزنی یعنی *شیرشاه* به نمایش موزیکال، مسیر را برای هنرمندان علاقه‌مند این حوزه در تئاتر میسر کند. شاید در ظاهر، انیمیشن *شیرشاه* یک اثر کودکانه با فضای فانتزی تلقی شود اما جولی تیمور و عوامل خود در دیزنی به دنیا ثابت کردند که می‌توان با بهره‌گیری از قوانین و صحنه‌پردازی‌های تئاتر بدون تغییرات خاص در متن، نمایشی را برای همه سنین خلق کرد و این‌چنین ماندگار شد. این نمایش نمونه جذابی برای علاقه‌مندان حوزه تئاتر در بحث هنر و تجارت است؛ اثری که علاقه‌مندان حوزه تئاترهای تجربی و آوانگارد کشور را می‌تواند با ترکیب انیمیشن‌های پرفروش داخلی به یک نقطه اشتراکی از هنر و تجارت رسانده تا تئاتر – انیمیشن‌های جذابی میزبان همه نوع مخاطبینی در کشور شوند و این‌چنین به سود تجاری تضمین شده با توجه به تجربه‌های موفق و همچنین یک نمایش خاص و متفاوت هنری دست یافت.

مسئله اقتباس تئاتر از انیمیشن، پروسه بسیار جذاب و مهمی است که در آینده یقیناً بیشتر از آن خواهیم شنید؛ همان‌طور که در سال ۲۰۲۲ به استودیوهای اروپایی مثل کارتون سالون[۶۴] و همچنین جیبلی[۶۵] در ژاپن نیز وارد شده و با استقبال خوبی روبرو شده است. امید است در آینده، هنرمندان تئاتر کشور به‌جای اقتباس از آثار انیمیشن تئاتر موزیکال غربی همچون *عروس مردگان*[۶۶] و *دیو و دلبر*[۶۷] و یا فیلم تئاتر موزیکال *مری پاپینز*[۶۸] به سراغ آثار بومی ایرانی روند و صنعت تئاتر موزیکال کشور دوباره احیا شود. ژانر موزیکال یکی از مهم‌ترین ژانرهای هنرهای نمایشی دنیاست که در این سال‌های اخیر موردتوجه ویژه‌ای در کشور قرار نگرفته است. امید است بتوان با تبدیل انیمیشن‌ها و فیلم‌های ایرانی به تئاتر موزیکال، مخاطبین بیشتری به نمایش‌ها جذب کرد تا مسیر موزیکال در کشور هموارتر شود.

پی‌نوشت‌ها

1. Musical Theatres
2. The Walt *Disney Company*
3. Walt Elias Disney (1901-1966)
4. Roy Oliver Disney (1893-1971)
5. Comic book
6. Michael Eisner (b.1942)
7. Paramount Pictures
8. Disney Theatrical Productions (DTP)
9. Broadway Theatre
10. Times Square, NYC
11. Beauty and the Beast
12. The Lion King
13. Julie Taymor (b.1952)
14. Alton Fitzgerald White
15. Wickstrom
16. Rebecca-Anne
17. The Little Mermaid
18. The Jungle Emperor Leo
19. Osamu *Tezuka* (1928-1989)

۲۰. Sundiata؛ حماسه سونجاتا اثری است نیمه تاریخی که برپایه رویدادهایی در قرن سیزدهم میلادی در غرب آفریقا نگاشته شده است. این اثر بر پایه شخصیتی به نام سونجاتا کیتا امپراطور قدرتمند و بنیانگذار کشور مالی است.

21. Pride-land
22. Mufasa
23. Simba
24. Scar
25. Timon and Pumbaa
26. Nala
27. Rafiki

۲۸. Thomas Schumacher؛ ترانه‌سرای دیزنی و برادوی

30. New Amsterdam Theatre

۳۱. به نقل از سایت اطلاعاتی ـ آماری برادوی (Broadway League)

32. The New Yorker
33. John Lahr
34. Tony Awards

۳۵. به نقل از سایت مرجع نمایش‌های برادوی (Playbill)

۳۶. از مصاحبه با سرنیلیا، مدیرگروه تئاتر دیزنی، ۲۰۱۵

37. Roger Allers (b.1949)
38. Irene Mecchi (b.1949)
39. *Rick Altman* (b.1945)
40. Sarabi
41. Shenzi
42. Shadowland
43. Double Event
44. Animatronics
45. Zazu

۴۶. هاچیوجی کوروما نینگویو (Hachioji Kuruma Ningyo) یکی از سبک‌های عروسک‌گردانی نشسته ژاپنی در قرن نوزدهم است.

47. Bunraku
48. I Just Can't Wait to Be King

۴۹. Lebo M؛ آهنگ‌ساز آمریکایی ـ افریقایی

۵۰. Hans Zimmer؛ آهنگ‌ساز آمریکایی شیرشاه

51. Tim Rice

۵۲. Jay Rifkin؛ تهیه‌کننده موسیقی

۵۳. Mark Mancina؛ آهنگ‌ساز انیمیشن‌های دیزنی

54. Circle of Life
55. One by one

۵۶. زبان زولو زبان مردم سرزمین زولو در آفریقای جنوبی می‌باشد. در دنیا بیش از ده میلیون نفر به این زبان سخن میگویند و پنجاه درصد از مردم آفریقا می‌توانند کلیات این زبان را متوجه شوند.

57. A cappella
58. Richard Hudson (b.1954)
59. Imagineers
60. Machine Aesthetics
61. Ideograph
62. Video Mapping
63. Michael Curry (b.1958)
64. Cartoon Saloon
65. Studio Ghibli

۶۶. نمایش عروس مردگان به کارگردانی امیدرضا سپهری در بهار ۱۳۹۸ با حضور بازیگران مطرح سینما در هتل اسپیناس اجرا شد. اثر برگرفته از انیمیشنی به همین نام از کمپانی دیزنی به کارگردانی تیم برتون است.

۶۷. نمایش موزیکال دیو و دلبر به کارگردانی ماهان حیدری در خرداد ۱۴۰۱ به روی صحنه تالار وحدت رفت.

۶۸. تئاتر موزیکال مری پاپینز به طراحی و سرپرستی احمد سلیمانی در پاییز و زمستان ۱۳۹۸ با اقتباس از فیلمی به همین نام اثر کمپانی دیزنی به روی صحنه رفت.

۲۹. شوماخر در سال ۱۹۸۸ نمایش خوان دارین: یک کارناول عظیم (Juan Darién: A Carnival Mass) اثر تیمور را دیده بود.

منابع

مسعودی، شیوا (۱۳۸۷). «جولی تیمورهنرمند تئاتر دیداری». *نشریه نمایش*. شماره ۱۱۱ و ۱۱۲، صص ۵۴-۵۸

Altman, Rick (1987) *The American Film Musical*, US: Indiana University Press

Anderson, Thomas P. (2013) "Titus, Broadway, And Disney's Magic Capitalism; Or, The Wonderful World of Julie Taymor." *College Literature*, 40.1 pp 66-95.

Bell, John. (1999). "Puppets, Masks, and Performing Objects at the End of the Century." *Drama Review* 43.3: 15-27.

Bianco, Anthony. (2004) *Ghosts of 42nd Street: A History of America's Most Infamous Block*. New York, N.Y., United States: Harper Collins, Print.

Do Rozario, Rebecca-Anne. (2004). "Reanimating the Animated: Disney's Theatrical Productions." *The Drama Review* ,48.1: 164-177.

Eisner, Michael, with Tony Schwartz (1998) *Work in Progress*. London: Penguin Books.

Fitzgerald White, Alton, with Thomas Schumacher (2017). *My Pride (A Disney Theatrical Souvenir Book)*. Disney Editions, New York

Ghita, Lucian (2014). "*Aesthetics of Fragmentation in Taymour's Titus*." In Shakespeare in Hollywood, Asia, and Cyberspace, edited by Alexander CY Huang and Charles S. Ross. West Lafayette: Purdue University Press.

Granger, Brian Cornelius. (2016). " *Employing Africa in the Broadway Musical*." National Chi Nan University. PhD Thesis in Theater Studies. University of California

Hong, Ning. (2010). " From Screen To Stage." *National Chi Nan University*.

Kinnon, Joy Bennett. (1998). " The Lion King." *Houston* Vol. 53, Iss. 9: 120-124.

Kuwahara, Yasutaka. (1994) "Japanese Culture and Popular Consciousness: Disney's Lion King versus Tezuka's Jungle Emperor," Journal of *Popular Culture*.

Lahr, John. (1997) "The Lion King". *The New Yorker*, November 24

Munro, Lucy. (2005). *Children of the Queen's Revels: A Jacobean Theatre Repertory*. Cambridge: Cambridge University Press.

Muwzea, Adwoa X (1999) "Discourse on Disney: Bibliographic References & Women Playing in the Life of The Lion King," in Nature of a Sistuh: Black Women's Lived Experiences in *Contemporary Culture* (Durham, NC: Carolina Academic Press), pp 241-243.

Osatinski, Amy. (2019). *Disney theatrical productions: Anything can happen if you let it*. In L. Rosenberg, B., & Harburg, E. (1993). The Broadway musical: Collaboration in commerce and art. New York: New York University Press.

Schechner, Richard (1999) "Julie Taymor: From Jacques Lecoq to The Lion King: An Interview," TDR: *The Drama Review* ,43 (3, Puppets, Masks, and Performing Objects, 1999), 36-55, 37.

Schumacher, Thomas. (1997) "*Forward*." The Lion King: Pride Rock on Broadway. Disney Editions, 13–16. Print.

Taymor, Julie, with Alexis Greene (1997). *The Lion King: Pride Rock on Broadway*. New York

Wickstrom, Maurya. (1999) "Commodities, Mimesis, and The Lion King: Retail Theatre for the 1990s." *Theatre Journal*. 51.3 285-298.

Zálešáková, Tereza. (2019). " Much Ado About Disney?" *Theatralia*, Vol. 22: 126-128.

Zoglin, Richard. (1996). " No Dancing Teapots." *Time*.148, 27: 85.

Interview with *Cerniglia, Kenneth (Dramaturg and literary manager for Disney Theatrical Group)* "DTP Opening and Closing Nights Currently Running Shows as of Fall. 2015

Interview with *Michael Eisner: Raw Footage*. New York: N.p, 2003. Film.

The Broadway League. N.p, n.d. Web.

Disney on Broadway. N.p, n.d. Web.

Playbill. N.p, n.d. Web.

Lion King. Show bill: 22. Print.