Received: 2024/04/16
Accepted: 2025/05/30
Published: 2025/06/22

Beowulf; from epic to tragedy in passing from text to film
A comparative study of the epic Beowulf and the screenplay and animated film of Beowulf directed by Robert Zemeckis

Bahram Jalalipour, Associate Professor, Faculty of Cinema and Theater, Iran University of Art.

Abstract

The epic of Beowulf is a significant epic poem in Anglo-Saxon literature which is supposedly formed between the first half of the seventh century and the end of the first millennium AD. It has directly or indirectly inspired the creation of numerous literary, dramatic, and cinematic works. In this article, with the aim of understanding the dramatic capacities of the epic and the techniques of its dramatic adaptation, the epic of Beowulf and the screenplay and animated film Beowulf (2007) directed by Robert Zemeckis are comparatively studied, relying on narrative theory as well as Linda Hutcheon's views on adaptation. The research approach is descriptive-analytical, and it utilizes library resources, as well as narrative and semiotic analysis of the works. Similar stories exist in ancient Persian literature that, with appropriate adaptation, could serve as rich source material for visual media, including cinema, television, and animation. Therefore, the present research can be considered to be both fundamental and applied. The research findings showed that the screenplay, and consequently the film, by utilizing the theme of lust and the act of bargaining with the devil as the hero's tragic flaw (hamartia), transformed a fragmented and epic work into a tragic one. The success of the Beowulf screenplay and film, at least from a narrative perspective, demonstrates that by considering the medium, audience, context, and era, a thought-provoking work can be created, and in this endeavor, the source text should not be viewed as a sacred and immutable work.

Keywords: Beowulf, Epic, Animation, Robert Zemeckis, Adaptation

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۴/۰۱/۲۷
تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۴/۰۳/۰۹
تاریخ چاپ مقاله: ۱۴۰۴/۰۴/۰۱

بهرام جلالی‌پور[۱]

بیوولف؛ از حماسه تا تراژدی در گذر از متن به فیلم
مطالعه‌ی تطبیقی حماسه‌ی بیوولف و فیلم‌نامه و فیلم انیمیشنِ بیوولف به کارگردانی رابرت زمکیس

چکیده

حماسه‌ی بیوولف شعر اپیک مهم ادبیات انگلوساکسون است که احتمالاً بین نیمه‌ی اول قرن هفتم و پایان هزاره‌ی اول میلادی شکل گرفته و به‌طور غیرمستقیم یا مستقیم الهام‌بخشِ خلقِ آثار ادبی، نمایشی و سینمایی متعددی بوده است. در این مقاله، با هدفِ آگاهی از ظرفیت‌های دراماتیکِ حماسه و شگردهای اقتباس نمایشی از آن، حماسه بیوولف و فیلم‌نامه و فیلم پویانمایی بیوولف (۲۰۰۷) به‌کارگردانی رابرت زمکیس با تکیه بر نظریه روایت و همچنین آرای لیندا هاچن در زمینه‌ی اقتباس بررسی تطبیقی شده است. رویکرد پژوهش توصیفی- تحلیلی بوده، در انجام آن از منابع کتابخانه‌ای و نیز، تجزیه‌وتحلیل روایی و نشانه‌شناسانه‌ی آثار استفاده شده است. در ادبیات کهن فارسی داستان‌های مشابه وجود دارد که با اقتباس مناسب می‌تواند منبعِ خامی غنی برای رسانه‌های تصویری، ازجمله سینما، تلویزیون و پویانمایی باشد. بنابراین، پژوهش حاضر را می‌توان درعین‌حال بنیانی و کاربردی به‌حساب آورد. یافته‌های پژوهش نشان داد، فیلم‌نامه، و به‌تبع آن فیلم، با بهره‌گیری از درون‌مایه‌ی هوس و کنشِ معامله با اهریمن، به‌عنوانِ ضعف تراژیک (هامارتیای) قهرمان، اثری چندپاره و حماسی را به تراژیک تبدیل کرده است. موفقیت فیلم‌نامه و فیلم بیوولف، حداقل از نظر روایی، نشان می‌دهد که با درنظر گرفتن رسانه، مخاطب، زمینه و زمانه، می‌توان اثری قابل‌تأمل آفرید و در این امر نباید به متن مبدأ به‌عنوان اثری مقدس و غیرقابل‌تغییر نگریست.

واژگان کلیدی: بیوولف، حماسه، انیمیشن، رابرت زمکیس، اقتباس، پویانمایی

[۱] دانشیار گروه تئاتر، دانشکده سینما-تئاتر، دانشگاه هنر ایران، تهران، ایران.
Email: b.jalalipour@art.ac.ir

۱. مقدمه

حماسه‌ی بیوولف[۱]، شعر اپیک بسیار مهمِ ادبیات انگلوساکسون، است که به اشکالِ مستقیم یا غیرمستقیم در تولید آثار ادبی، نمایشی و سینماییِ متعددی الهام‌بخش بوده است. اصلِ حماسه به‌گونه‌ای شفاهی شکل گرفته اما احتمالاً بین نیمه‌ی اول قرن هفتم و پایان هزاره‌ی اول میلادی مکتوب شده و در همین زمان با باور یا دست‌کم اعتقادهای مسیحی درهم آمیخته است. در این مقاله، با هدفِ آگاهی از ظرفیت‌های دراماتیکِ این حماسه و شگردهای اقتباس نمایشی از آن، حماسه‌ی بیوولف و فیلم‌نامه و فیلم پویانمایی بیوولف (۲۰۰۷) به‌کارگردانی رابرت زمکیس با تکیه بر نظریه‌ی روایت و همچنین آرای لیندا هاچن در زمینه‌ی اقتباس بررسی تطبیقی شده است. چنین به نظر می‌رسد که فیلم‌نامه، و به‌تبع آن فیلم، با بهره‌گیری از درون‌مایه‌ی شهوت‌پرستی و کنشِ معامله با اهریمن، به‌عنوانِ ضعف تراژیک (هامارتیای) قهرمان، اثری چندپاره و حماسی را به تراژیک تبدیل کرده است. رویکردِ پژوهش توصیفی- تحلیلی بوده، در انجام آن از منابع کتابخانه‌ای و نیز، تجزیه‌وتحلیل روایی و نشانه‌شناسانه‌ی آثار استفاده شده است. به‌زعمِ نگارنده، فیلم‌نامه و فیلم بیوولف، حداقل از نظر روایی، اقتباسی نسبتاً موفق و روزآمد از این حماسه‌ی کهن است و می‌تواند الگویی برای اقتباس از آثار مشابه باشد. در ادبیاتِ کهنِ فارسی داستان‌هایی فراوان وجود دارد که می‌تواند منبعی غنیِ برای اقتباس نمایشی و رسانه‌های تصویری، ازجمله سینما، تلویزیون و پویانمایی، باشد. در بررسیِ تطبیقیِ حماسه‌ی بیوولف، فیلم‌نامه و فیلم تولیدی از آن، می‌کوشیم ابزار و تمهیدهای مورداستفاده در دراماتورژی این اثر را نشان دهیم. بنابراین، پژوهش حاضر را می‌توان درعین‌حال بنیانی و کاربردی به‌حساب آورد.

به‌این‌ترتیب، با هدف یافتنِ سازوکارهایی که موجب می‌شود اثری حماسی به تراژیک تبدیل شود، می‌کوشیم به این پرسش پاسخ دهیم که فرایندها و تمهیداتی که نخست در فیلم‌نامه و بعد در فیلمِ بیوولف به‌کار گرفته شده است تا این اثر حماسی به اثری تراژیک تبدیل شود چه بوده است.

در تجزیه‌وتحلیل روایت‌شناسانه‌ی حماسه‌ی بیوولف، و با هدف یافتنِ تمهیداتی که برای اقتباس پویانمایی از آن صورت گرفته، نخست پیرنگِ حماسه را بررسی می‌کنیم و درون‌مایه‌های غالب آن را نشان می‌دهیم. آنگاه به تحلیلِ فیلم‌نامه و فیلم پویانمایی بیوولف به نویسندگیِ نیل گیمن و راجر آواری[۲] و کارگردانی رابرت زمکیس[۳] می‌پردازیم و عناصر دخیل در خلقِ تراژدی را مشخص می‌کنیم.

۲. پیشینه‌ی پژوهش

گرنت ال. وات (۱۳۹۶)، در کتاب درس‌گفتارهای ادبیات جهان (از حماسه گیلگمش تا هزارتوهای بورخس)، در نوشتاری فشرده، اما روشنگر، از میان خوانش‌هایی که از بیوولف متصور است، به «سه خوانش متفاوت» از آن می‌پردازد که درعین‌حال، مروری موجز بر سه اثر پژوهشی مهم در مورد این حماسه است. خوانش اول به جی. آر. آر. تالکین[۴] تعلق دارد که در سال ۱۹۳۶ مقاله‌ای با عنوان «بیوولف: غول‌ها و منتقدها»[۵] نوشت. از نظر او، این حماسه راجع به شکست انسان‌ها در نبرد با گیتیِ دشمن‌خویی است که همواره می‌کوشد انسان را نابود کند. در خوانشِ تالکین، این حماسه در اصل «شعری پیشامسیحی» با «اندکی جزییات نامرتبط مسیحی است». ازجمله این‌که راوی حماسه «گرندل را از تیره‌ی قابیل معرفی می‌کند؛ داستانِ توفان نوح بر روی دسته‌ی شمشیری که بیوولف با آن مادر گرندل را می‌کشد حکاکی شده است؛ و در تالار عمارتِ هروتگر، خنیاگری داستان آفرینش را در قالب ترانه‌ای می‌خواند که یادآور داستانی است که در سفر پیدایش آمده.» (وات، ۱۳۹۶: ۱۲۵) خوانش دوم به جان مک گالیارد و لی پترسن ویراستاران «گلچین نُرتن ادبیات جهان»[۶] مربوط است که در سال ۲۰۰۳ این حماسه را تأملی در باب بیهودگیِ فرهنگی تفسیر کردند که فقط جنگ و درگیری را می‌شناسد و فعالیت دیگری را غیر از آن متصور نیست. و بالاخره، خوانش سوم منعکس‌کننده‌ی

نظر جان نایلز است که در سال ۱۹۸۳ در کتاب بیوولف: شعر و سنت‌های آن[۷] حماسه بیوولف را درباره‌ی استفاده و سوءاستفاده از «قهرمانی‌گری» در جامعه‌ی بشری دانسته و البته برای جنبه‌های مسیحی حماسه، برخلاف تالکین سهمی بیشتر قائل است. وات در پایانِ نوشتار خود، فروکاستن حماسه را با این‌قبیل خوانش‌ها نادرست می‌داند. اما می‌توان نشان داد که هریک از این خوانش‌ها از جهتی درست است. در واقع، بیوولف را باید منشوری دانست که از هر زاویه جنبه‌ای از حقیقت را بازمی‌نمایاند.

از میان پایان‌نامه‌ها و رساله‌های دانشگاهی نیز می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

مونا کیانسا (۱۴۰۰) در پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد با عنوان «بازنماییِ دراماتیکِ داستانِ «رستم و سهراب» در انیمیشن‌های ایرانی در مقایسه با اقتباس‌های بیوولف و فنگ‌شن‌ینی» می‌کوشد «از ورایِ مطالعه‌ی اسطوره‌ای مشخص و مشهور، یعنی داستان رستم و سهراب، و بررسی تطبیقی آن با اقتباس‌های صورت‌گرفته از حماسه‌های بیوولف و فنگ‌شن‌ینی به‌عنوانِ نمونه‌های مشابه‌ی داستانِ رستم و سهراب، به بررسی ملاحظاتی [بپردازد] که در اقتباس از اسطوره‌های کهن بایستی لحاظ کرد.» وی «در این مطالعه همچنین، اقتباس‌های صورت‌گرفته از داستان رستم و سهراب را در حوزه‌ی انیمیشن ایران آسیب‌شناسی [می‌کند] و اشکالات و مسائل احتمالی این انیمیشن‌ها را [برمی‌شمارد]»

رؤیا خیراندیش (۱۴۰۰) در پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد با عنوان «بررسی تطبیقی عناصر حماسی در گرشاسب‌نامه و بیوولف» با توجه به مکتب آمریکایی ادبیات تطبیقی به تحلیل این دو اثر حماسی پرداخته است. در بررسی، وی «چهار عنصر اصلی حماسی؛ یعنی زمینه‌ی داستانی، ملی‌بودن، خرق‌عادت، قهرمانی بودن و همچنین عوامل زیبایی‌شناختی حماسه» را در نظر گرفته، نشان داده است که «عقاید و باور مردم قدیم دو کشور ایران و انگلیس بسیار به یکدیگر شباهت دارد.»

محمد بیانی (۱۳۹۵) در پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد با عنوان «سنجش خودشیفتگی در گرشاسب و بیوولف براساس نظریه‌ی ژاک لکان»، با اعتقاد بر این که «کاربرد نظریه‌های روان‌شناختی و روان‌کاوی، به‌خصوص مفهوم خودشیفتگی، در متون حماسی که دارای شخصیت‌های فراوان و قابل نقداند، ما را هرچه بیشتر با لایه‌های زیرین شخصیتی آشنا می‌کند و باعث خوانشی جدید از متن می‌شود که این خوانش جدید می‌تواند راه را برای دیگر محققان و علاقمندان به این زمینه باز کند.» به سراغ «دو اثر حماسی ایرانی و آنگلوساکسونی، یعنی گرشاسب‌نامه و بیوولف» رفته، دو شخصیت اصلی این دو حماسه را «از منظر خودشیفتگیِ لکانی» تحلیل کرده است.

زهرا کلاگر (۱۳۹۲) در پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد با عنوان «گذری به دو دنیا و سفر به عمق تخیلات زنجیروار: مقایسه‌ی تطبیقی شاهنامه اثر فردوسی و بیوولف از دیدگاه اسطوره‌شناسی» به بررسی «رابطه‌ی کهن‌الگویی و اسطوره‌ای» شاهنامه فردوسی و بیوولف پرداخته، می‌کوشد «جنبه‌های مشترک این دو اثر را به‌منظور شناخت بیشتر آن دو» مشخص کند و از این راه، در رویکردی تطبیقی، «با تمرکز بر اسطوره‌های مشترک کهن‌الگوهای در روایت داستان‌ها، نحوه‌ی روایت، کاراکتر، تصاویر و انواع شخصیت» دو متن را تفسیر کرده است.

بهجت تربتی‌نژاد (۱۳۹۲) در رساله‌ی دکتری تخصصی با عنوان «مقایسه‌ی ادبی و ساختاری برزونامه و بیوولف»، در ابتدا «با استفاده از تلفیق نظریات صاحب‌نظران بزرگ ادبیات جهان مدل، روش انجام کار و مدل تحلیلی جهت بررسی دو اثر حماسی برزونامه و بیوولف» را ترسیم، سپس «میزان سازگاری این مدل را با دو اثر سنجیده و سپس مبنای شباهت‌ها و تفاوت‌های دو اثر را از نظر ویژگی‌های ساختار حماسی با یکدیگر در ارتباط با این روش تبیین» کرده است.

سید مهدی موسوی (۱۳۹۷) در پایان‌نامه‌ی دکتری تخصصی با عنوان «دیگرانگی حافظه فرهنگی: از شاهنامه تا شیموس هینی» قصد دارد «به بررسی مرجع‌سازی، ترجمه، و بینامتنیت به‌مثابه‌ی رسانه‌ی حافظه‌ی فرهنگی

در ادبیات بپردازد.» در این مسیر، «پس از پی‌ریزی بنیان نظری رساله در فصول اول و دوم، در فصل سوم توصیفی از وضعیت تاریخی مرجع‌سازی شاهنامه‌ی فردوسی ارایه می‌کند. سپس، چند اثر ادبی و سینمایی معاصر که نسبت بینامتنی با شاهنامه دارند بررسی شده تا از این رهگذر امکان پادگفتمانی حافظه برجسته شود.» وی «از دو گونه یادآوری گذشته سخن به میان آورد: مرکزگرا و مرکزگریز. یادآوری مرکزگرا برساختی خیالی از تداوم تاریخی میان گذشته و حال است که اغلب ادبیات را مصادره به ایدئولوژی خود می‌کند. حال‌آن‌که یادآوری مرکزگریز با پررنگ کردن گسست‌ها، شکاف‌ها، و دیگرانگی حافظه، بیگانگی سوژه‌ی مدرن را با گذشته نشان می‌دهد. فصل چهارم به بررسی ترجمه‌ی شیموس هینی از حماسه‌ی بیوولف در نسبت با حافظه‌ی فرهنگی می‌پردازد.» نویسنده در پایان نیز نتایج تحقیق را چنین خلاصه می‌کند: «ایجاد گفت‌وگویی بینارشته‌یی میان مطالعات حافظه‌ی فرهنگی و نقدادبی، استفاده از دو مفهوم ازآن‌خودسازی و دیگرانگاری برای توضیح نسبت حافظه‌ی فرهنگی و جهان معاصر، و سرانجام، تاکید بر دیگرانگی حافظه‌ی فرهنگی در آثار بررسی شده.»

سروش نجاتی اقتدا (۱۴۰۲) در پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد با عنوان «ارتباطی ورای فرهنگ و زمان: بررسی تطبیقی اشعار حماسی بیوولف و شاهنامه بر اساس تئوری مردانگی فراگیر دیوید گیلمور» نخست اذعان می‌کند که «با وجود فاصله‌ی مکانی زیاد بین خاستگاه این دو حماسه‌ی منظوم، مطالعات تطبیقی پیش‌تر بین چارچوب حماسی و شخصیت‌های اصلی داستان‌ها تشابهاتی نشان داده است» اما اعتقاد دارد که «با وجود این تلاش‌ها، یکی از حوزه‌های بنیادین نقد درباره این دو اثر کمتر توجه منتقدان را به خود جلب کرده است: رویکرد نقد جنسیتی، که شخصیت‌های خیالی را به‌عنوان نماینده‌ی اعضای جنسیتشان در نظر گرفته و سعی در کشف قوانین و ارتباطات پیچیده‌ای دارد که در فرهنگی که آن‌ها را به وجود آورده، برقرار بوده است.» وی سپس با تکیه بر نظریات دیوید دی. گیلمور در کتاب ساخته شدن مردانگی: مفاهیم فرهنگی مردانگی، تمرکز خود را «به مباحث و مفاهیم مردانگی در داستان‌های شاهنامه و بیوولف» معطوف می‌کند. در «این مقایسه به‌دنبال حرکت از تشابهات بین دو اثر به سمت تفاوت‌هایشان [است] تا به پاسخی برای این پرسش [دست یابد] که چگونه مردانگی در جوامعی که این آثار را تولید کرده‌اند تعریف شده و تداوم یافته است.»

شکیبا شریفی‌نژاد (۱۳۹۷) در پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد با عنوان «بررسی مقایسه‌ای استعاره‌های مفهومی حوزه‌ی خشم در دو حماسه‌ی هفت‌خان رستم و بیوولف» به «بررسی مفهوم‌سازی استعاری حوزه‌ی خشم و مقایسه‌ی آن در دو اثر حماسی «بیوولف» و داستان «هفت‌خان رستم» از شاهنامه بر اساس نظریه‌ی استعاره‌ی مفهومی کوچش (۱۹۸۶)» می‌پردازد. استعاره‌های موجود در تعداد ۲۰۸۴ بیت از حماسه‌ی بیوولف و تعداد ۳۴۱ بیت از حماسه‌ی هفت‌خان رستم را که در آن‌ها احساس خشم مشاهده می‌شود با روش تشخیص عبارت استعاری (MIP) شناسایی و بررسی کرده است. وی در پایان نتیجه می‌گیرد که «دوازده حوزه‌ی مبدا برای مفهوم‌سازی احساس خشم در این دو اثر به‌کار رفته است. حوزه‌های مبدا آتش/ گرما، حیوان خطرناک، آسیب، فشار و تنگی، صدا داشتن و سرعت داشتن به‌عنوان حوزه‌های مبدا مشترک در هر دو اثر دیده می‌شود که بیانگر شباهت قابل توجه مفهوم‌سازی خشم در این دو اثر است.

فربد آذسن (۱۳۹۹) در پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد با عنوان «آشتی پاگانیسم و مسیحیت در بیولف: نقش اشعار حماسی در آشتی‌دادن عناصر فرهنگی متضاد قرائتی بر پایه تاریخ‌گرایی نوین» با استفاده از ترجمه‌ی شِیمِس هینی، شعر حماسی بیوولف از دید تاریخ‌گرایی نوین مورد بررسی کرده است. تمرکز اصلی وی روی به کار گرفته شدن عناصر فرهنگی پاگان و مسیحی در کنار یکدیگر است. به اعتقاد این پژوهشگر، «در بیوولف بسیاری از هنجارهای فرهنگی آنلگوساکسون، پاگان و ژرمانیک نمود پیدا کرده‌اند. به‌عنوان

نمونه می‌توان به کمیتاتوس، رجزخوانی پیش از نبرد و مسلک اخلاقی جنگجویان ژرمانیک و پاگان اشاره کرد. بااین‌وجود، بیوولف مروج ارزش‌های مسیحی است. بنابراین مشخص است که بیوولف قصه‌ای پاگان بوده که شاعری مسیحی آن را از نو تعریف کرده است. تنش بین این دو عنصر فرهنگی متضاد در تنش‌های پاگان و مسیحی‌ای نمود پیدا کرده که شاعر سعی در آشتی‌دادن با یکدیگر دارد. از میانشان می‌توان به این موارد اشاره کرد: ویرد (معادل ژرمانیک تقدیر یا سرنوشت) در برابر رحمانیت خدای مسیحیت، حضور هیولاهای اسطوره‌ای در دنیایی مسیحی، اهمیت داشتن انتقام در بطن مذهبی که از انتقام و کینه‌توزی بیزار است، اهمیت فرهنگی گنج و طلا در بطن مذهبی که دارایی‌های مادی را خفیف و نالازم می‌شمارد، ارزش پاگان برخورداری از زور بازو برای فایق آمدن بر چالش‌ها در برابر فیض خدا به‌عنوان لازمه‌ای برای فایق آمدن بر پلیدی و...»

مهدی صادقی‌راد (۱۳۹۳) در پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد با عنوان «بررسی تأثیرات تکنیک موشن‌کپچرز در صنعت انیمیشن با رویکردی به تولیدات ایرانی» به بررسی تکنیک موشن‌کپچر و تأثیرات آن بر صنعت انیمیشن پرداخته است. وی نخست تاریخچه، انواع و ویژگی‌های این تکنیک را معرفی، و آنگاه فیلم انیمیشن بیوولف را در کنار فیلم‌های دیگری همچون آواتار، قطار قطبی و کابوس کریسمس بررسی کرده است.

چنانچه از بررسی‌های فوق نیز ملاحظه می‌شود، هیچ پژوهشی به‌انحصار در حوزه‌ی موردنظر این پژوهش صورت نگرفته است. پژوهش حاضر در پی پاسخ‌دادن به این پرسش است که در گذر از تبدیلِ حماسه‌ای اپیک همچون بیوولف به فیلم انیمیشن چه فرایندها و تمهیداتی به کار گرفته شده که محصولِ نهایی را به اثری تراژیک تبدیل کرده است.

۳. چارچوبِ نظری و روش پژوهش

مبنای نظری این پژوهش نظریه‌ی روایت و نیز، دیدگاه‌های لیندا هاچن[۸] و دبورا کارتمل[۹] در باب اقتباس است.

ارسطو پوئتیکا را در پاسخ به انتقادهایی نگاشت که استادش، افلاطون نسبت به هنرمندان وارد ساخته بود. این رساله در اصل اثری فلسفی است، اما به لطف این نیت، نخستین دستور زبانِ روایت نیز تدوین شد. در فصل سوم پوئتیکا، ارسطو گونه‌ی دراماتیک را از گونه‌ی اپیک متمایز می‌سازد و درباره‌ی اجزای تراژدی سخن می‌گوید. عمل ارسطو تقلیل‌دهنده بود و قالبِ تراژدی را بر ساختار نمایشنامه‌ی ادیپ شهریار محدود ساخت، اما معیاری برای نگارش و نقد آثار به‌اصطلاح «ارسطویی» فراهم ساخت.

براین‌اساس، «تراژدی [بخوانید نمایشنامه]، تقلیدی است از کار و کرداری شگرف و تمام دارای درازی و اندازه‌ای معین، به وسیله‌ی کلامی به انواع زینت‌ها آراسته و آن زینت‌ها نیز هر یک به‌حسب اختلاف اجزای مختلف، و این تقلید به وسیله‌ی کردار اشخاص تمام می‌گردد، نه اینکه به وسیله‌ی نقل و روایت انجام پذیرد و شفقت و هراس را برانگیزد تا سبب تزکیه‌ی نفس انسان از این عواطف گردد.» (زرین‌کوب، ۱۳۶۹: ۱۲۱) این تعریف موجز، عناصر اصلیِ درام ارسطویی را دربر می‌گیرد: ۱) تاکید بر آموزندگی و تنبه در مقابلِ سرگرمی؛ ۲) تاکید بر بازنمایی (محاکات) در مقابل روایت و توصیف؛ ۳) توجه به طولی معین برای داستان؛ ۴) تأکید بر علیت؛ ۵) توجه به‌تناسب زبان با پرسوناژ؛ ۶) توجه به همذات‌پنداری مخاطب برای ایجاد تأثیر لازم بر او.

البته، در بخش‌های دیگر پوئتیکا، شاخصه‌ها و ویژگی‌هایی متنوع‌تر در باب درام مطرح می‌شود که در این مقاله امکان پرداختن به همه‌ی آنها نیست. به‌همین‌دلیل، در پژوهش حاضر، تنها عناصر پیرنگ مورد بررسی و توجه قرار می‌گیرد.

از دوران نئوکلاسیسیم تا ساختارگرایان، در گذر از فرمالیسم روس، نظریه‌ی روایتِ ارسطویی شرح و بسط

یافت، تمایز بین طرح و پیرنگ شکل گرفت و برای پیرنگ مراحلی شاملِ مقدمه‌چینی، گره‌افکنی، کشمکش، اوج، گره‌گشایی و نتیجه‌گیری در نظر گرفته شد. به‌همین‌ترتیب، برای کشمکش دو جانب (پروتاگونیست و آنتاگونیست) تعیین و نمو شخصیت به‌عنوانِ شرطی مهم تعریف شد. در این رویکردِ فرم‌گرایانه، اغلب محتوا یا درون‌مایه نادیده گرفته می‌شود، اما اگر توجه کنیم که خود ارسطو دو گونه‌ی تراژدی و کمدی را به‌واسطه‌ی خصایص پروتاگونیست تعریف می‌کرد و شرط وقوع پالایش را ترحم و دلسوزی نسبت به او می‌دانست، می‌توان پیوندِ بین مضمون و فرم اثر را درک کرد.

در بررسیِ توأمان مضمون و فرمِ ساختارهای ارسطویی مطالعه‌ی دراماتورژیکی ابزاری مناسب به نظر می‌رسد. پاتریس پاویس، نظریه‌پرداز و محقق فرانسوی تئاتر، دراماتورژی را به‌عنوان علم «مطالعه ساختارهای دراماتیک [یعنی] مطالعه‌ی ویژگی‌های خاص فرم دراماتیک» (PAVIS, 2002: 341) تعریف می‌کند.

همان‌طور که پاویس نیز تأکید می‌ورزد، سخن‌گفتن از ساختار دراماتیک زمانی مجاز است که بر دراماتورژی کلاسیک ارسطویی متمرکز شویم. اصرار ما نیز در اینجا برای سنجش ساختار بیوولف در قالبی ارسطویی ازآن‌جهت است که این اثر به‌گونه‌ای خطی روایت می‌شود و در قالب الگوی سفر قهرمان سامان یافته است.

درخصوص موضوع اقتباس نیز لیندا هاچن یکی از متمرکزترین و مبسوط‌ترین نظریه‌ها را ارایه داده است. وی در کتاب نظریه‌ای درباره‌ی اقتباس بر خودآیینی آثار اقتباسی تأکید می‌کند و معتقد است نباید به اثر مبدأ و اثر اقتباسی نگاهی سلسله‌مراتبی داشته، تقدم را به معنیِ اصالت و مهتری و تأخر را به معنیِ درجه دو و فرعی بودن یک اثر بدانیم.

وی مسئله‌ی اقتباس را از دو جنبه‌ی محصول و فرآیند بررسی می‌کند. از جنبه‌ی نخست، اقتباس محصولی است که از جابه‌جایی آشکار و گسترده‌ی اثر حاصل شده است. این جابه‌جایی می‌تواند شامل تغییر رسانه، نوع ادبی و یا تغییر در چارچوب کلی و در نتیجه‌ی آن، تغییر در بافت اثر باشد. در اقتباس به‌مثابه‌ی فرآیند، هاچن ضمن تأکید بر رابطه‌ی میان اقتباس‌گر و مخاطب، معتقد است اقتباس‌گر به تفسیر و بازتولید متن دست می‌زند. بنابراین، کنش وی عمل خلاقانه و مفسرانه‌ی تصاحب/نجات است (هاچن، ۱۳۹۶: ۲۴). این‌که هر اقتباس‌گر از عمل تصاحب یا نجاتِ متن استفاده کند به دیدگاه وی نسبت به متن مبدأ بستگی دارد. هاچن قابل اقتباس‌ترین عنصر داستان را برای استفاده در رسانه‌ها، انواع ادبی و یا چارچوب‌بندی بافت‌ها، مضمون داستان می‌داند. در واقع، از نگاه هاچن، مهم این است که در پس فرآیند اقتباس چه نیتی وجود دارد، این که اقتباس‌گر درصدد آن بوده که مضمون مورد تأکید متن مبدأ را تکرار کند یا به انتقاد و تقابل با آن درآید. (هاچن، ۱۳۹۶: ۱۳۰).

۴. بدنه‌ی بحث

در تجزیه‌وتحلیل روایت‌شناسانه‌ی حماسه‌ی بیوولف، و با هدف یافتنِ تمهیداتی که برای اقتباس پویانمایی از آن صورت گرفته، نخست پیرنگِ حماسه را بررسی می‌کنیم و درون‌مایه‌ی غالب آن را نشان می‌دهیم. آنگاه به تحلیلِ فیلم‌نامه و فیلم پویانمایی بیوولف به نویسندگیِ نیل گیمن و راجر آواری و کارگردانی رابرت زمکیس می‌پردازیم و نوع اقتباس را در آن مشخص می‌کنیم.

۴-۱. حماسه‌ی بیوولف

حماسه‌ی بیوولف، همان‌طور که پیش‌تر اشاره شد، شعر اپیکِ مهم ادبیات انگلوساکسون است و شرح نبردهای جنگجویی به نام بیوولف را حکایت می‌کند که در سفر به دانمارک شاه هروتگار[۱۰] و مردمش را از شر هیولایی آدمخوار به نام گروندل[۱۱] رهایی می‌بخشد. این حماسه از سه جنگ تشکیل شده که طی آنها قهرمان

با گروندل، مادر گروندل و اژدهای گوث می‌جنگد.

جنگ اول نبرد با گروندل (ابیات یک تا ۱۲۵۰) است. داستان با قصه شاه هروتگار شروع می‌شود که تالار بزرگ هکروت[۱۲] را برای مردم سرزمینش ساخته است. او همراه با همسرش ولهپوو[۱۳] و یارانش در آنجا وقت خود را در جشن و سرور می‌گذرانند. گروندل، هیولای منزوی که از صدای آواز آنها عصبانی شده است به تالار حمله می‌کند و تعدادی زیاد از جنگجویان را که در خوابند می‌کشد و می‌خورد. از آنجا که هروتگار در حمایتِ یکی از خدایان قدرتمند است گراندل جرأت نمی‌کند به‌سمت جایگاه وی دست برد. شاه و یارانش که توان ایستادگی در برابر هیولا را ندارند از تالار خارج می‌شوند. این ماجرا «دوازده بهار» ادامه می‌یابد. تا این که جنگجویی جوان از اهالیِ نورث به نام بیوولف از ماجرا مطلع می‌شود. از شاه سرزمین خود اجازه می‌گیرد تا به کمک هروتگار برود. بیوولف و یارانش شب را در تالار هکروت می‌گذرانند. وقتی آنها خوابند، گروندل حمله می‌کند و یکی از یاران بیوولف را می‌خورد. بیوولف که خود را به‌خواب زده است، به پشت گروندل می‌پرد و دستانش را می‌گیرد. یاران بیوولف شمشیرهای خود را بیرون می‌آورند و به‌کمک او می‌شتابند. اما انگار قدرتی جادویی از گروندل حفاظت می‌کند و مانع از آن می‌شود که شمشیرها به وی آسیبی برسانند. درنهایت، بیوولف یکی از بازوهای گروندل را می‌کند. هیولا به لانه‌ی خود میگریزد و در انزوا جان می‌سپارد.

جنگ دوم نبرد با مادر گروندل (ابیات ۱۲۵۱ تا ۱۹۰۴) است. شب بعد، پس از جشن‌گرفتن به مناسبت مرگ گروندل، شاه و یارانش در تالار هکروت می‌خوابند. اما مادر گروندل به تالار حمله می‌کند و به‌تلافی مرگ پسرش باوفاترین یار شاه یعنی آشر[۱۴] را می‌کشد. شاه، بیوولف و یارانشان مادر گروندل را تا آشیانه‌ی او در اعماق دریاچه‌ای مخوف تعقیب می‌کنند. بیوولف برای نبرد با هیولا آماده می‌شود. جنگجویی به نام اونفرو[۱۵] شمشیر خود را که هرونتینگ[۱۶] نام دارد به بیوولف پیشکش می‌کند. بیوولف، با هروتگار قرارومدارهایی می‌گذارد، ازجمله، از شاه می‌خواهد که در صورت مرگش هروتگار از خانواده وی نگهداری کند و اونفرو را وارث وی سازد. بعد به درون دریاچه شیرجه می‌زند و با مادر گروندل درگیر می‌شود. اما قادر نیست هیولا را شکست بدهد و مادر گروندل او را به اعماق دریاچه می‌کشد. در آنجا، در گودالی که پیکر گروندل و بسیاری از قربانیان گروندل و مادرش در آن قرار دارند، بیوولف و هیولا با یکدیگر می‌جنگند. بیوولف درمی‌یابد که قادر نیست با شمشیر هرونتینگ به هیولا صدمه بزند و با عصبانیت شمشیر را رها می‌کند. در میان وسایل مادر گروندل شمشیری می‌یابد؛ شمشیری قدرتمند که ساخته‌ی غول‌هاست و تا آن زمان هیچ‌کس دیگری قادر به بلندکردن آن نبوده است. بالاخره، بیوولف با شمشیر جادویی هیولا را قطعه‌قطعه می‌کند. در حین جست‌وجوی بیشتر در آشیانه، بیوولف پیکر گروندل را می‌یابد، سرش را می‌بُرد و به‌همراه آن به هکروت بازمی‌گردد. بعد از این که شاه از مرگ مادر گروندل خبردار می‌شود درهای تالار را می‌گشاید.

جنگ سوم نبرد با اژدهای گوث (ابیات ۱۹۰۵ تا ۳۱۸۲) است. بیوولف به وطن بازمی‌گردد و به‌دنبال فرازونشیب‌هایی شاه مردم سرزمین خود می‌شود. روزی، در ایام پایانی عمرش، بردهای یک تکه طلا را از آشیانه‌ی یک اژدها می‌دزدد تا با آن آزادی خود را بخرد. وقتی اژدها مطلع می‌شود با عصبانیت از آشیانه خارج می‌شود و بر سر راهش همه‌جا را به آتش می‌کشد. بیوولف و مردانش آماده‌ی نبرد با اژدها می‌شوند، اما تمام آنها، به‌جز جوانی شجاع به نام ویگلاف[۱۷]، وحشتزده می‌گریزند. با کمک ویگلاف، بیوولف اژدها را می‌کشد اما خودش نیز بر اثر شدت جراحات وارده می‌میرد. یارانش گنج اژدها را از آشیانه‌ی او بیرون می‌آورند و همراه با بیوولف دفن می‌کنند.

درخصوص درون‌مایه‌ی اصلیِ حماسه در بخش پیشینه‌ی پژوهش به‌اختصار صحبت شد. البته همان‌طور که وات اشاره می‌کند، «این شعر مطالب دیگری هم دارد؛ بخش زیادی از آن به جشن‌ها و آیین‌ها می‌پردازد. در خلال شعر نیز تقریباً به ده داستانِ فرعی دیگر پرداخته می‌شود؛ این داستان‌ها با جزئیات بسیار روایت

می‌شوند، و روشن است که مردم با این داستان‌ها آشنایی داشته‌اند، ولی هیچ‌یک از آن‌ها به‌طور کامل نقل نمی‌شوند و ما باید سرانجام آنها را حدس بزنیم، کسانی که از همان ابتدا با این داستان‌ها آشنایی داشته‌اند تلمیحاتِ این داستان‌ها را در می‌یابند. ما خوانندگانِ امروزی باید متنی با پانوشت‌های خوب و غنی داشته باشیم تا ریشه‌ها و ارجاع‌های این تلمیح را دریابیم.» (وات، ۱۳۹۶: ۱۳۴)

اما صرف نظر از جنبه‌های محتوایی، از نظر ساختاری، ملاحظه می‌کنیم که پیرنگِ حماسه از سه رشته جنگ تشکیل است که با یکدیگر ارتباطی منسجم ندارند و به‌صورت سه رویداد تقریباً مستقل از یکدیگر قابل روایت هستند. مترجم انگلیسیِ حماسه، در یک بخش‌بندی اختیاری، برای این که حماسه برای خواننده‌ی امروزی مأنوس‌تر شود (هیات، ۱۳۹۷: ۹)، اصل حماسه را به دو «سرود» تقسیم کرده است. «سرود نخست»، مشتمل بر مبارزه‌ی بیوولف با گرندل و مادرش، بر رویدادهایی متوالی مبتنی است و چرخه‌یی کامل را از وقوع شرارت، عزیمت قهرمان، مواجهه‌ی او با شر، پیروزی او بر شر، و بازگشت قهرمان را در برمی‌گیرد، اما «سرود دوم»، یعنی مواجهه‌ی بیوولف با اژدها بسیار مختصرتر و توصیفی‌تر است و به مواجهه‌ی تراژیک قهرمان با شرور و پیروزی و مرگ توأمان او می‌پردازد. به‌همین‌دلیل، همان‌طور که خواهیم دید، در اقتباس، فیلم‌نامه‌نویسان با افزودنِ رویدادها و شخصیت‌هایی کوشیده‌اند این بخش را توسعه دهند. اما، خلاقانه‌ترین اتفاق در فیلم رخ داده است. رابرت زمکیس -یا دراماتورژی که فیلم‌نامه را برای ساختن فیلم بازنویسی کرده- بین بخش‌های این حماسه ارتباطی ارگانیک برقرار ساخته است، ارتباطی که از درون‌مایه و اندیشه‌ی محوریِ فیلم تبعیت میکند. در ادامه نخست به ساختار فیلم‌نامه و بعد به ساختار فیلم می‌پردازیم.

۴-۲. فیلم‌نامه‌ی بیوولف (۱۹۹۸)

فیلم‌نامه‌ی بیوولف را «نیل گیمن و راجر آواری»[۱۸] تحت عنوان «به روایتِ»[۱۹] نگاشته‌اند. داستان فیلم در سال ۵۱۸ میلادی رخ می‌دهد. نقطه‌ی شروعِ داستان افتتاح تالار هکروت است، محل باشکوهی که یک سال قبل‌تر هروتگار ساختن آن را به یارانش وعده داده بود.

از نظر ساختار داستانی، فیلم‌نامه تا حد زیادی به اصلِ حماسه وفادار مانده است: بیوولف بعد از مواجهه با مادر گرندل به سرزمین خود بازمی‌گردد و در آنجا پادشاه می‌شود. اما، هم از نظر رویدادها و هم از نظر شخصیت‌پردازی، بین فیلم‌نامه و حماسه تفاوت بسیاری وجود دارد. در مقابلِ اصل حماسه، در این نسخه ملکه با بیوولف هم‌بستر می‌شود، بیوولف به‌جای کشتنِ مادر گرندل با او عشق‌بازی می‌کند و پیمان می‌بندد. بعد از بازگشت بیوولف به سرزمینش نیز رویدادهایی رخ می‌دهد: بیوولف با آخرین معشوقه‌ی خود، اورسلا به‌سر می‌برد که برده‌ی مردی به اسم گوتریک برای خریدن آزادی خود جامی طلا را از کنام یک اژدها می‌رباید، گوتریک با هدفِ گرفتنِ حق‌السکوت به دربار بیوولف می‌رود ولی توسط ویگلاف از پای درمی‌آید، اژدها که از دزدیده‌شدن جام طلا خشمگین شده، خانه‌وکاشانه‌ی مردم را به آتش می‌کشد، بیوولف که فهمیده اژدها فرزند حاصل از هم‌خوابی او با مادر گرندل است، می‌کوشد دل فرزند را نرم کند، اژدها زیر بار نمی‌رود و در نبردِ بینِ بیوولف و اژدها هر دو جان می‌سپارند.

۴-۳. فیلم بیوولف (۲۰۰۷)

بیوولف فیلمی پویانمایی رایانه‌ای سه‌بعدی، محصول امریکا و در ژانر فانتزی به کارگردانی رابرت زمکیس، به‌وسیله‌ی فناوری ضبط حرکت[۲۰] ساخته شده است. در این فیلم هنرپیشگانی همچون آنتونی هاپکینز (هروتگار)، ری وینستون (بیوولف)، کریسپین گلاور (گرندل)، جان مالکویچ (اونفرث)، رابین رایت (ولتئو)، الیسون لومن (اورسولا)، برندن گلیسون (ویگلاف)، و آنجلینا جولی[۲۱] (مادر گرندل) به‌عنوان مدل پویانمایی و

صداپیشه بازی کرده‌اند. خود این مسئله، یعنی استفاده از چهره و صدای بازیگرانِ مشهور، موضوع حضور[۲۲] را برجسته می‌کند که می‌تواند دست‌مایه‌ی پژوهشی مستقل باشد.[۲۳]

در روایتِ زمکیس، بیوولف پهلوانی قدرتمند است اما یک نقطه‌ی ضعف دارد و در مقابل زنان از پای در می‌آید. او با دلاوریِ تمام گروندل را از پای در می‌آورد اما در مقابلِ مادر گرندل که خود را به شکلِ زنی بسیار زیباروی درآورده است، اختیار از کف می‌دهد و با او هم آغوش می‌شود. طبقِ قرار، بیوولف نطفه‌ای به مادر گروندل هدیه می‌کند و در مقابل هیولا نیز می‌پذیرد که تا زمان حفظ شیپورِ طلا بیوولف در قدرت باشد. (درون‌مایه‌ی معامله با شیطان) این خطایی است که پیشتر از خود شاه هروتگار هم سر زده بوده است. چون کمی پس از بازگشتِ بیوولف از نزدِ مادر گرندل، به‌طور ضمنی درمی‌یابیم که گروندل حاصل هم‌آغوشی و پیمان شاه، با مادر گروندل بوده است. هروتگار که دورانِ خود را تمام شده میبابد، بیوولف را به‌عنوان وارث خود معرفی می‌کند و بعد خودش را می‌کشد. به‌این‌ترتیب، سلطنت و همسر محبوب هروتگار به بیوولف می‌رسد و در دانمارک پادشاه می‌شود. سال‌ها بعد، در ایامِ پیریِ شاه بیوولف، برده‌ای شیپورِ طلا را از آشیانه‌ی یک اژدها می‌رباید تا با آن آزادی خود را بخرد. با پیدا شدنِ شیپورِ طلا، بیوولف در می‌یابد که دوران قدرتش رو به پایان است. اژدهایی ظاهر می‌شود که همه‌جا را به آتش و خون می‌کشد. بیوولف آماده‌ی نبرد با او می‌شود و درنهایت اژدها را از پای در می‌آورد اما خودش نیز بر اثر شدت جراحات وارده جان می‌سپارد. پیش از مرگ، اژدها به انسانی شبیه به جوانی بیوولف تبدیل می‌شود و بیوولف می‌بیند که با کشتنِ اژدها درواقع فرزند خود را کشته است.

۴-۴. مقایسه‌ی فیلم‌نامه و فیلم بیوولف

تشریح جزییاتِ تفاوت میان فیلم‌نامه و فیلم حداقل در محدوده‌ی مقاله موجود کاری پرتفصیل است. به‌همین‌دلیل، در این‌جا فقط به عمده‌ترین تفاوت‌های آن‌ها اشاره می‌کنیم. به نظر می‌رسد، با تغییراتی که تحت تأثیر ملاحظاتِ اجرایی در فیلم‌نامه صورت گرفته، در فیلم با نوعی دراماتورژی مواجه هستیم. حماسه نخست در خودِ فیلم‌نامه به اثری تراژیک تبدیل شده، اما در مجموع، فیلم‌نامه، بسیار بیشتر از فیلم به اصل حماسه وفادار مانده است.

الف) از نظر داستانی

در فیلم‌نامه، داستان از محل سکونت گرندل و زجری که وی از شادی انسان‌ها می‌برد آغاز می‌شود و در سکانس بعد به محلِ منشاء صدا منتقل می‌شویم. درحالی که فیلم با تالار جشن و البته با نارضایتی ملکه از وضع موجود آغاز می‌شود.

در فیلم، بلافاصله بعد از اولین حمله‌ی گرندل تالار تعطیل می‌شود، در فیلم‌نامه بعد از قریب «شش ماه و ده بار حمله»، شاه تصمیم می‌گیرد تالار را تعطیل کند. در فیلم‌نامه به کوشش‌هایی که در این مدت برای مبارزه با گرندل صورت گرفته، اشاره می‌شود (هروتگار ابراز پیری می‌کند و این که گرندل هوشمندتر از آن است که بتوان او را به تله انداخت و...) در فیلم اونفرث به شاه پیشنهاد می‌کند که به درگاه خدایان دعا کنند.

همان‌طور که اشاره شد، در حماسه، «سرود دوم»، یعنی مواجهه‌ی بیوولف با اژدها بسیار مختصرتر و توصیفی‌تر است. در مقایسه با «سرود نخست» که بر رویدادهایی متوالی مبتنی است و با در نظر گرفتن الگوی سفر قهرمان داستانی کامل را از وقوع شرارت تا عزیمت قهرمان، مواجهه‌ی او با شر، پیروزی و بازگشت را دربر می‌گیرد، «سرود دوم» فقط به مواجهه‌ی تراژیک قهرمان با شرور و پیروزی و مرگ توامان او می‌پردازد. در فیلم‌نامه، با خلقِ شخصیت گوتریک و ماجرای فرعیِ مربوط به ادعای او علیه جهیزیه‌ی خواهرش، روبه‌روشدن پر شرح و

تفصیلِ کین با جام طلا در آشیانه‌ی اژدها؛ و نیز اورسلا و عشق‌ورزی او به بیوولف، فیلم‌نامه‌نویسان کوشیده‌اند محتوای این سرود را بسط دهند. اما این شخصیت‌ها و رویدادهای فرعی در تحکیم پیرنگ و درون‌مایه اصلی نقشی مؤثر ندارند. به احتمال بسیار، به‌همین‌دلیل فیلم‌ساز ترجیح داده است آن‌ها را حذف کند. متأسفانه سندی در اختیار نداریم که نشان دهد بازنویسی فیلم‌نامه برای ساختن فیلم به شکلی که هست چگونه و چرا صورت گرفته، اما این بازنویسی پیرنگی منسجم‌تر به‌وجود آورده است. البته در این مسیر برخی از رویدادها و شخصیت‌ها مبهم و گنگ شده‌اند. به‌عنوانِ مثال، در فیلم، بی‌آنکه اشاره‌ای صریح صورت گرفته باشد، در پایان اونفرث و ملکه مسیحی شده‌اند. در فیلم‌نامه اونفرث از همان آغاز درگیر موضوع دین است: می‌خواهد بداند خدای اودین قدرتمندتر است یا خدای مسیح؛ پیشنهاد می‌کند برای رفعِ بلای گرندل به درگاه خدای مسیح نیز دعا و قربانی کنند و... اما ملکه گرایش‌ها و تمایلاتی ازاین‌دست از خود نشان نمی‌دهد. از طرفی، در خود فیلم‌نامه نیز بعد از ترک دانمارک توسط بیوولف دیگر هیچ خبری از دانمارکی‌ها و ازجمله اونفرث و ملکه نداریم. بنابراین، از این نظر هر دو نسخه‌ی فیلم‌نامه و فیلم با ابهام مواجه‌اند.

در فیلم‌نامه شیء طلایی که نقشِ گرویی را در معامله‌ی شاه (هروتگار- بیوولف) و هیولای مادر ایفا می‌کند یک جام طلا است درحالی‌که در فیلم یک شیپور طلا به شکل اژدها و منقش به داستانِ کشتنِ اژدها است که نقشِ جام را هم ایفا می‌کند و شاه در آن آبجو می‌نوشد. در فیلم‌نامه، برای ادای سوگند هیولای مادینه خون خود را در جام می‌ریزد و همراه با بیوولف هر دو از آن می‌نوشند که می‌تواند یادآور مراسم عشای ربانی مسیحیان باشد. درحالی‌که در فیلم، او شیپور را از بیوولف می‌گیرد و بیوولف هم برخلاف فیلم‌نامه، در فیلم برای حفظ آن تقلایی نمی‌کنند. این حرکت اخیر، در جهتِ تقویت هامارتیای قهرمان است، زیرا در فیلم‌نامه بیوولف، همان‌طور که ملکه به‌صراحت بیان می‌کند، بیوولف هم برده‌ی حرص و طمع است هم بنده‌ی شهوت (Gaimam &Avary, 1998: 101). درحالی‌که در فیلم او نه به سودای پاداش و کسبِ طلا که جهتِ کسب افتخار قدم به دانمارک می‌گذارد.

در فیلم‌نامه، کین، برده‌ای که قطعه‌ی طلا را از گنجینه‌ی اژدها می‌دزدد، نوکر گوتریک است و داستان مواجهه‌ی تصادفی‌اش با گنجینه‌ی اژدها به‌تفصیل بیان می‌شود. در فیلم، کین در آغاز یک پسربچه‌ی لنگ و نوکر اونفرث است و بارها توسط او تنبیه می‌شود.

در فیلم، اونفرث بدون هیچ مقدمه‌ای با مطرح ساختنِ ماجرایِ شکست بیوولف از برکا، به او حمله می‌کند. بنابراین، انگیزه‌ی او مبهم باقی می‌ماند. در فیلم‌نامه چند بار اونفرث در سایه ترسیم می‌شود اما باز هم انگیزه‌ی او گنگ باقی می‌ماند.[۲۴]

برخلافِ فیلم‌نامه که در آن بیوولف به سرزمین خود بازمی‌گردد و در آنجا پادشاه می‌شود (بی‌آنکه نحوه‌ی پادشاه شدن او تشریح شود. در اصل حماسه، این نحوه به‌روشنی بیان می‌شود) در فیلم، با خودکشی هروتگار بیوولف در دانمارک می‌ماند و جانشینِ شاه می‌شود و همسر و کاخ و ثروت او را هم به‌دست می‌آورد. در این نسخه، ملکه، زنی پارسا است و رابطه‌ی بیوولف به اورسلا (اگرچه باز نمی‌شود) رابطه‌ای نامشروع ترسیم شده است. درحالی‌که در نسخه‌ی فیلم‌نامه این رابطه خیلی قابل نقد نیست: پادشاه همسر ندارد (شرح داده نمی‌شود چرا) و در این شرایط رابطه‌اش با اورسلا نمی‌تواند خیلی نکوهیده باشد.

در حماسه، با مرگ بیوولف، ثروتی که از اژدها به چنگ آورده است همراه با او سوزانده می‌شود و این هراس از آینده‌ی سرزمینی القا می‌شود که به‌قولِ جان مک گالیارد و لی پترسن، مردمش از پادشاه خود حمایت و او را همراهی نکرده‌اند. (وات، ۱۳۹۶: ۱۳۹) در مقابل، در پایان فیلم این پیام القا می‌شود که هرآینه امکان بازتولید شر وجود دارد مادامی که فرمانروا از هوای نفس خود پیروی کند، آینده‌ای تراژیک و خسارت‌های مادی و معنوی غیرقابل جبرانی را برای خود و سرزمینش رقم خواهد زد.

درمجموع، در فیلم، شاید با هدفِ تدوینِ نسخه‌ای عمل‌گرایانه‌تر یا کم‌هزینه‌تر، خیلی از صحنه‌ها و رویدادها و پرسوناژها تقلیل یافته است. مثلاً صحنه‌ی اسکورتِ بیوولف و یارانش توسط گارد ساحلی، رفتنِ کین به غار اژدها، پیام بردن‌ها و پیام آوردن‌های ولفگار، صحنه‌های گفت‌وگوی گرندل با مادرش، ملاقاتِ بیوولف با اژدها و کوشش او برای منصرف‌کردن اژدها با دشمنی، صحنه‌های گفت‌وگوی ملکه با بیوولف و گفت‌وگوی ملکه در خوابگاهش با شاه، صحنه‌های مربوط به اولاف، کم‌رنگ‌شدن وجود ایشر، و به‌ویژه حذفِ شخصیت گوتریک و همسرش و تقلیلِ حضور اورسلا به یک سکانسِ کوتاه حتی تعدادی دیگر از صحنه‌ها که هم در فیلم‌نامه و هم در فیلم وجود دارند، کوتاه‌تر شده، مثل صحنه‌ی عهد بستنِ بیولف و مادر گرندل. به‌این‌ترتیب، برخی از حذف و تعدیل‌ها، پیرنگ فیلم را سست کرده است. به‌عنوان مثال، می‌توان از خود پرسید: اگر شیپور طلا وثیقه‌ای در تضمینِ پیمانِ هروتگار و مادر گرندل بوده، نزد هروتگار چه‌کار می‌کرده و چرا شاه می‌خواسته آن را به بیوولف ببخشد؟ درعین‌حال، نه در فیلم‌نامه و نه در فیلم چندان بیان نمی‌شود که بیوولف چطور پیمان خود را با مادر گرندل شکسته است. در فیلم‌نامه، بیوولف به‌جای همسر، معشوقه‌های متعدد دارد. در فیلم، بیوولف پنهان از چشمِ ملکه با اورسلا ارتباط دارد اما هیچ‌کدام به معنای پیمان‌شکنی او با مادر گرندل نیست. همین‌دست مسایلِ مربوط به پیرنگ، شخصیت‌پردازی اشخاص داستان را نیز گنگ و سردرگم ساخته است، به‌مخصوص در شخصیتِ کسانی مثلِ اونفرث و اورسلا.

ب) از نظر شخصیت‌پردازی

در فیلم‌نامه غیر از بیوولف، تمام شخصیت‌های دیگر، حتی ویگلاف که گوتریک را می‌کشد تا از بیوولف حق‌السکوت نگیرد، جنبه‌ای تاریک دارند. در فیلم جنبه‌ی تاریک وجود سایر شخصیت‌ها یا کمتر است یا مطرح نمی‌شود. ویگلاف چنین جنبه‌ای ندارد. بنابراین در مواجهه‌ی ویگلاف و مادر گرندل در سکانس پایانی فیلم کمتر دچار این تردید می‌شویم که آیا همچون هروتگار و بیوولف با هیولای مادینه معامله خواهد کرد یا خیر. در فیلم‌نامه، رابطه‌ی بین گرندل و مادرش بسیار گسترده‌تر و عاطفی‌تر است و در چند سکانس پرداخت شده. به‌علاوه، انگیزه‌ی مادر گرندل نیز از ارتباط برقرارکردن با مردها، در این جا نه اهریمنی، بلکه زیستی است. به گفته‌ی مادر گرندل آدم‌ها انبوهی از هم‌نوعان آن‌ها را کشته‌اند، و همان‌طور که هروتگار هم در جایی دیگر بیان می‌کند، با مرگ مادر گرندل نسل آن‌ها منقرض خواهد شد. به‌علاوه، در فیلم‌نامه گرندل رفتار و اندیشه‌ای کودکانه دارد (مثلاً با توصیفی که از بازی او با مارماهی‌ها شده یا از صورتکی که در غار وجود دارد) درحالی‌که در فیلم، گرندل وضعیتی دوگانه دارد: در حمله به آدم‌ها، هیولایی بی‌رحم و در آغوش مادر کودکی شکننده و کندذهن است. به‌علاوه، در فیلم، گرندل آلت تناسلی ندارد که نمادی از ضعفِ مردانگی است. این مورد آخر، هنگامی معنای مضاعف می‌یابد که می‌بینیم در فیلم‌نامه روی «فرزند پسر داشتن» خیلی تأکید شده است. در بحبوحه‌ی حمله‌ی گرندل، مشاوران هروتگار آرزو می‌کنند کاش شاه یک پسر داشت، ملکه برای داشتن فرزند با بیوولف هم‌بستر می‌شود و شاه به شرط آن که ملکه بتواند نطفه‌ی بیوولف را به‌عنوان جانشین آینده‌ی شاه حفظ کند، از خطای ملکه می‌گذرد. بیوولف هم به اورسلا وعده می‌دهد که اگر برایش فرزند بیاورد او را ملکه خود خواهد کرد. عین همین خواست (فرزندآوری) در مادر گرندل هم وجود دارد. برای او تداوم نسل مهم است درحالی‌که برای هروتگار و بیوولف تداوم پادشاهی. اما جالب این جاست، بی‌آنکه به‌صراحت اشاره شود، هر دو شاه فقط در پیوند با هیولا می‌توانند قدرت زایندگی داشته باشند. در فیلم، از هیچ‌کدام از این تأکیدها خبری نیست.

پ) از نظر درون‌مایه

چنان که بیان شد، در فیلم‌نامه هم‌زمان بر طمع و شهوت تأکید می‌شود. درحالی‌که فیلم بیش‌تر حول موضوع

دوم می‌چرخد. همان‌طور که کمی بعدتر، نشان خواهیم داد، فیلم‌ساز، در واژگان و تصاویر اعتقادات مسیحی را در هشدار نسبت به شهوت، و نقشی که دین در لگام بستن بر آن ایفا می‌کند، مطرح می‌سازد.
در فیلم‌نامه، بعد از پیداشدن جام طلا و اخباری که از ظهور یک اژدها به بیوولف می‌دهند، بیوولف در خواب به غار مادر گرندل می‌رود، با روح جنگجویان مرده مواجه می‌شود که به‌طرزی ریشخندآمیز به او درود می‌فرستند، با اژدها که در هیبت جوانی خودش است روبه‌رو می‌شود و بعد به گفت‌وگو با مادر گرندل می‌پردازد. مادر گرندل فاش می‌سازد که نسل دیوها رو به انقراض بوده و او به‌عنوان آخرین دیو مجبور است با آدم‌ها آمیزش، و در این مسیر رنج‌های زایمان را تحمل کند. حالا، با نطفه‌ی بیوولف پسرشان را به‌وجود آورده و با او جهان را از نسل دیوها پر خواهد کرد. بیوولف گلایه دارد که مادر گرندل از او سوءاستفاده کرده است و مادر گرندل بهره‌ای را که بیوولف از این ارتباط برده یادآور می‌شود.

شاه بیوولف: تو از من استفاده کردی.
مادر گرندل: نه بیشتر از استفاده‌ای که تو از من کردی! تو شاه هستی. تو موضوع آهنگ‌ها شده‌ای، هرچه می‌خواهی داری
شاه بیوولف: من چیزی ندارم جز یک زندگی خالی... یک زندگی در سایه... یک توهم!
مادر گرندل: و توهم به پایان می‌رسد. همان‌طور که همه‌ی توهم‌ها باید به پایان برسد.
(Gaimam &Avary, 1998: 107-108)

درحالی‌که در فیلم از خود می‌پرسیم: مگر این هیولای مؤنث چه می‌خواهد؟ می‌خواهد یک فرزند داشته باشد و به بیوولف وعده می‌دهد تا زمانی که بیوولف او را دوست داشته باشد و در قلب خود نگه دارد، سر پیمانش خواهد ایستاد. هیچ آزاری هم نمی‌رساند. حتی به گرندل یادآوری می‌کند که قرار نبود به انسان‌ها صدمه بزند. درواقع، در فیلم‌نامه، به‌صراحت از پروژه‌ای برای بازتولید شر سخن گفته می‌شود. درحالی‌که در فیلم دایره‌ای بسته از پیمان با شیطان ترسیم می‌شود. در فیلم‌نامه مواجهه‌ی بیوولف با مادر گرندل در خواب رخ می‌دهد و بعد به دیدن اژدها می‌فهمد که خوابی صادق بوده است. درحالی‌که در فیلم، او واقعاً به غار می‌رود و با اژدها و هیولای مادینه مواجه می‌شود و البته مکالمه بین آن‌ها موجز است.

۴-۴. نمودِ روایی و تصویریِ ژرف ساخت‌های روانکاوانه‌ی اثر

می‌توان نشان داد که فیلم‌ساز برای بیان درون‌مایه‌ی موردنظر (به قول مولانا، نفس اژدهاست، او کی خفته است) به‌خوبی از عناصر زبان بصری استفاده کرده است. از نظر روایی وی داستانِ سه‌بخشی اصلی (جنگ با گرندل، جنگ با عفریته مادر و جنگ با اژدها) را به‌گونه‌ای ساختار بخشیده که در آن قهرمانی حماسی به‌واسطه‌ی هامارتیایی جنسی عاقبتی تراژیک یافته است. اما وجود همین هامارتیا تحلیل یونگی اثر را موجه ساخته است. در این رویکرد، مردها در منشِ آگاهانه چندهمسری هستند. در این صورت در ناخودآگاهِ آن‌ها، آنیما فقط یکی است و می‌تواند به شکل غار، کشتی، جام، کیف، گربه، گاوماده و... ظاهر شود. به‌همین‌ترتیب، زن‌ها در منش آگاهانه تک‌همسری هستند و در مقابل، آنیموس در ناخودآگاه آن‌ها آنیموس گروهی از مردان است و می‌تواند به شکل برج، شمشیر، درخت، عقاب، شیر، گاونر و... ظاهر شود. (هاید و گینس، ۱۳۷۹: ۹۸) تعدادی از اشیای این فهرست در فیلم، هم در قالب کلمات و هم در قالب تصاویر تکرار می‌شود. به‌عنوان نمونه، شمشیر، به‌عنوانِ شی‌ای که می‌تواند در وجهی استعاری (ادغامِ فرویدی) نمادی از آلت رجولیت باشد، در فیلم بارها نقشِ دلالی ایفا می‌کند: مثال: بیوولف: «من خنجرم را در قلبِ هیولا جا دادم.» [خنجر (آلت مردانه) / قلب (آلت زنانه)] در نمونه‌ای دیگر، در اولین مواجهه با گرندل، متوجه می‌شوند که هیولا «وسط پاش هیچی نداره» و شمشیر خود را در آن فرو می‌کنند. شمشیر به نشانه‌ی آلت رجولیت و به‌همین‌نسبت شهوت، به‌عنوان «نهاد» و صلیب به نشانه‌ی دین و عاملِ کنترلِ خوی شهوانی به‌عنوانِ

«فراخود» بارها در کلام و در تصویر تقابل‌هایی دوگانه ایجاد می‌کنند. به‌عنوان نمونه به چند دلالت بصریِ شمشیر و تقابل آن با صلیب اشاره می‌کنیم:
شبی که بیوولف عریان با گرندل می‌جنگد، تمام‌مدت بدن و عورت او پشت چیزی پنهان می‌ماند. ازجمله یکی از اشیایی که بدن او را می‌پوشاند، شمشیری است که به شکل عمودی بر میزی فرود آمده و درعین‌حال، یک صلیب را تداعی می‌کند. (تصویر ۱)

تصویر ۱: شمشیر در نقشی دوگانه (صلیب/ آلت)، نیم‌تنه پایینی بیوولف را پوشانده است (برگرفته از قاب فیلم بیوولف)

وقتی اونفرت شمشیر پدرش را به بیوولف تقدیم می‌کند، شمایلی از عیسی مسیح در پس زمینه دیده می‌شود. با توجه به بحثی که در آغاز فیلم بین اونفرت و اشر پیرامون میزان قدرت اودین و خدای مسیح وجود داشت، می‌توان صحنه را دلالت‌گر دانست. (تصویر ۲)

تصویر ۲: شمشیر اونفرت در پیش‌زمینه‌ی شمایلی از مسیح رو به چهره و نزدیک چشمان بیوولف قرارگرفته (برگرفته از قاب فیلم بیوولف)

به‌همین‌نسبت، از دست رهاشدن شمشیر در صحنه مواجهه با پری دریایی (تصویر ۳) و ذوب شدن شمشیر در مواجهه با مادر گرندل نمادی از فروریختن مردانگی است.

تصویر ۳: رها شدن شمشیر از دست بیوولف قبل از هم‌آغوشی با پری دریایی (برگرفته از قاب فیلم بیوولف)

این دست نشانه‌ها و تقابل‌ها در فیلم فراوان است. تنها به چند مورد دیگر از آن‌ها اشاره می‌کنیم:
۱. غار: در نمادشناسی تداعی‌گر آلت زنانه به حساب می‌آید. در این‌جا نیز در نماهای متعدد بطن هیولا را نشان می‌دهد. (تصویر ۴)

تصویر ۴: دهانه‌ی غار هیولا (برگرفته از قاب فیلم بیوولف)

خروج اژدها در غار، درحالی‌که همه اطراف آن آتش گرفته، خروج فرزندی را از بطن مادرش تداعی می‌کند. (تصویر ۵)

تصویر ۵: خروج اژدها از دهانه‌ی غار هیولا (برگرفته از قاب فیلم بیوولف)

گلوی اژدها همچون واژنی آتشین/ قبل‌تر موقع خروج شتابان بیوولف از غار با فوران آتش نمایی مشابه در ابعادی شکل گرفته بود. (تصویر ۶)

تصویر ۶: گلوی هیولا همچون واژنی آتشین (برگرفته از قاب فیلم بیوولف)

درهمین‌راستا، جسد گرندل نیز به‌گونه‌ای جنینی به تصویر کشیده شده است؛ گویی در آستانه‌ای برای ورود به زندگی جدید قرار دارد. (تصویر ۷)

تصویر ۷: ژستِ گرندل، بعد از مرگ بازنماییِ ژستِ جنین در بطن مادر (برگرفته از قاب فیلم بیوولف)

۲. چشم: به‌عنوان عضوی آسیب‌پذیر در وسوسه‌ی انسان به فروافتادن در دام هیولا نقشی مهم دارد. دوبیتی باباطاهر، شاعر ایرانی به‌خوبی درون مایه فیلم بیوولف را نشان می‌دهد: «ز دست دیده و دل هر دو فریاد/ که هرچه دیده بیند دل کند یاد/ بسازم خنجری نیشش ز فولاد/ زنم بر دیده تا دل گردد آزاد» در خاطره‌ی بیوولف از مسابقه‌ی شنا با برکا، سکانسی که وظیفه‌ی آن معرفی پرسوناژ فیلم است او هیولاها را از ناحیه‌ی چشم موردحمله قرار می‌دهد و این عمل چند بار تکرار می‌شود. (تصویر ۸)

تصویر ۸: نمایی از فرو کردنِ شمشیر در چشمانِ هیولای دریایی (برگرفته از قاب فیلم بیوولف)

وقتی بیوولف و یارانش به ساحل دانمارک می‌رسند، دیدبان ساحلی نیزه خود را به‌سمت بیوولف می‌گیرد و دقیقاً برابر چشم او قرار می‌دهد. (تصویر ۹)

تصویر ۹: نمایی نزدیک از نوک شمشیر نگهبان ساحل که به‌سمت چشم بیوولف نشانه رفته است (برگرفته از قاب فیلم بیوولف)

۳. برج: نمادی مردانه است. هروتگار خود را از فراز آن به پایین می‌اندازد و بیوولف برای شکست دادن اژدها بر فراز آن پرواز می‌کند تا به نوعی، دوباره مردانگی خود را اعاده می‌کند.
۴. دریا: آب، هم نماد ناخودآگاه است و هم دوگانه‌ی مادر/هیولا. هم بخشنده و هم بلعنده. در فیلم هم این وضعیت دوگانه مشاهده می‌شود: وقتی خبر آمدن بیوولف را به هروتگار می‌دهند، با شعف می‌گوید: «یک قهرمان! می‌دانستم که دریا برای ما قهرمان می‌آورد.» (که البته اشاره به آن‌سویِ آب‌هاست). در اولین مواجهه با بیوولف، وقتی در دل دریا گرفتار شده‌اند، و ویگلاف ابراز نگرانی می‌کند، بیوولف می‌گوید «دریا مادر من است ویگلاف! او هرگز مرا به شکم کدر خود نخواهد برد!» اما، دریا هردوی آن‌ها را می‌بلعد. پیکر هروتگار و اژدها به محض مواجهه با امواج دریا، پودر، و در آب حل می‌شود، در مورد پیکر بیوولف هم هیولای مادر در لحظه‌ی وداع روی آن خم می‌شود. به‌این‌ترتیب، بازگشت به دل دریا، بازگشت دوباره به بطن مادر تلقی می‌شود. (تصاویر ۱۰ و ۱۱ دو حالتِ تهدیدگر و افسونگر آب را بازمی‌نماید)

تصویر ۱۰: حالتِ تهدیدکننده‌ی آبِ سرد در هم‌سویی با هیولای مادر (برگرفته از قاب فیلم بیوولف)

تصویر ۱۱: حالتِ افسونگرِ آبِ گرم در هم‌سویی با هیولای مادر (برگرفته از قاب فیلم بیوولف)

۵. رنگ: در فیلم نقش دلالی مهمی ایفا می‌کنند. به‌خصوص تقابل دو رنگِ سردِ آبی و گرمِ زرد (که در سرزمین‌های سرد شمالی خورشید، گرما، آرامش و در قالبِ طلا، ثروت را تداعی می‌کند). رنگ آبی نیز، تداعی‌گر دریا و نماد مرگ است. وقتی بیوولف در غار قدم بر آب می‌گذارد، جای پایش آبی می‌شود. شمشیر بیوولف نیز قبل از ذوب شدن آبی می‌شود.
۶. تکرار هم در فیلم نقشی مهم دارد. رویدادها، شخصیت‌ها و سرنوشت‌هایی که همچون موتیفی ثابت تکرار می‌شوند، ما را با ساختاری اسطوره‌ای و دوار مواجه می‌سازد. به‌عنوان مثال: بیوولف در نبرد با گرندل دست هیولا را می‌کند، و در مقابل، در نبرد با اژدها، مجبور می‌شود دست خود را قطع کند تا بتواند گلوی اژدها را ببرد.

۷. پرسونا و سایه: در فیلم، بارها به «سایه»ی وجود آدم‌ها اشاره می‌شود. به‌عنوانِ مثال، وقتی بیوولف در مواجهه با مادر گرندل از او می‌پرسد: «در مورد من چی می‌دونی شیطان؟» مادر گرندل پاسخ می‌دهد: «می‌دونم که در زیر ظاهر فریبنده‌ات تو هم مثل پسرم گرندل یک هیولایی.» همین موضوع، در مورف شدنِ چهره‌ی ملکه، هنگامی که در رویای بیولف همچون فرشته‌ای بر بالین او ظاهر و به هیولایی تبدیل می‌شود، و نیز، در مورف شدنِ چهره‌ی جوانِ طلایی به هیولا عینیت می‌یابد. (تصاویر ۱۲ و ۱۳)

تصویر ۱۲: چهره‌ی فرشته‌وارِ ملکه که شناور بالای سر بیوولف، موهایش دو بال را بازنمایی می‌کند (برگرفته از قاب فیلم بیوولف)

تصویر ۱۳: چهره‌ی مورف‌شده‌ی ملکه که به‌حالتی اسکلت‌وار مرگ را تداعی می‌کند (برگرفته از قاب فیلم بیوولف)

این «سایه»ها در قالبِ «پرسونا» هم ظاهر می‌شوند. به همان نسبت که هیولای مادینه به زنی زیبا تغییر شکل می‌دهند، آدم‌ها نیز باطن هیولایی خود را پنهان می‌کنند. هروتگار با هیولای مادینه درآمیخته و وجود گرندل را منکر می‌شود، بیوولف نیز واقعیتِ آنچه در مسابقه‌ی شنا با برکا اتفاق افتاد را تحریف می‌کند و...

به‌این‌ترتیب، ملاحظه می‌کنیم که در فیلم، نسبت به حماسه و فیلم‌نامه ظرافت‌های کنایی و بینامتنی بیشتری وجود دارد. به‌عنوان نمونه، به یک کنایه‌ی واژگانی و دو نمونه‌ی تصویری اکتفا می‌کنیم و بحث را به پایان می‌بریم:

نمونه‌ی واژگانی: مادر گرندل، در خطاب، نام بیوولف را با تغییری در واژه به‌صورت bee-wulf ادا می‌کند. گرگ-زنبور گونه‌ای از زنبورهای انفرادی و شکارچی است که اغلب زنبورها را شکار می‌کنند. نوع ماده‌ی آن برای لانه‌سازی تونل‌هایی در زمین حفر می‌کند، درحالی‌که نرهای منطقه‌ای، شاخه‌ها و سایر اشیا را برای مشخص‌کردن قلمرو خود با فرومون علامت‌گذاری می‌کند. این عنوانِ گرگ-زنبور برای مادر گرندل بامعناتر است؛ زیرا عمل گرگ زنبورهای ماده در فلج کردنِ طعمه و بردن آن به تونل و ذخیره‌کردنش به‌طور موقت تا زمانی که برای تهیه یک لانه سلولی از آن برای تخم گذاشتن استفاده شود، بیشتر شباهت دارد.[۲۵] این تعبیر در تصویر هم تداعی یافته است: واژه‌ی wulf که با واژه‌ی wolf یکسان تلفظ می‌شود، در نقشِ روی بادبان و زره‌ی

بیوولف هم در قالب یک گرگ تجلی یافته است درحالی‌که در فیلم‌نامه، نقشِ بادبان و نقشِ زره‌ی بیوولف یک اژدهاست.

نمونه‌ی تصویری اول: چنگ‌نواختنِ ملکه، افسانه‌ی پری‌هایی دریایی (سیرن) را تداعی می‌کند که دریانوردان را به صخره‌ها می‌کشاندند. در برخی از تصاویر مربوط به این افسانه، سیرنی بر بلندی نشسته و ساز می‌زند و ملوان از پایین مسحور او شده است. حالتِ بیوولف در برابر ملکه، هنگام چنگ نواختن به‌طور کامل این وضعیت را بازنمایی می‌کند. (تصویر ۱۴)

تصویر ۱۴: بازنمایی فریبندگی سیرن‌ها در چنگ‌نوازی ملکه (برگرفته از قاب فیلم بیوولف)

نمونه‌ی تصویری دوم: وقتی بیوولف سر گرندل را پیش پای هروتگار می‌اندازد، در نمایی بسیار کوتاه نشان داده می‌شود که گرندل فرزند شاه است. (تصویر ۱۵)

تصویر ۱۵: نمای نزدیک از سرِ بریده‌ی گرندل که به چهره‌ی هروتگار شبیه شده است (برگرفته از قاب فیلم بیوولف)

به‌این‌ترتیب، فیلم با بهره‌گیری از زبان سینما و ابزار آن، از فیلم‌نامه بسیار فراتر می‌رود.

نتیجه‌گیری

ملاحظه کردیم که پیرنگِ حماسه‌ی بیوولف از سه رشته‌ی جنگ تشکیل است که ارتباط ارگانیکی با یکدیگر ندارند و به‌صورت سه رویداد مستقل از یکدیگر قابل حکایت هستند. در چارچوب الگوی سفر قهرمان، دو نبرد اول را می‌توان یک داستان کامل در نظر گرفت، اگرچه به‌جای یک چالش دو چالش را دربر می‌گیرد. اما نبرد سوم یک نبرد ناقص است زیرا چرخه‌ای کامل را تشکیل نمی‌دهد. ژرف‌ساختِ حماسه، همان‌طور که گرنت ال. وات گزارش کرده است، در کاوشیِ نمادشناسانه، دلالت‌های طبیعی، فرهنگی و تاریخی متعددی دارد، اما در نگاهی امروزی، پرسوناژهایی تخت، با انگیزه‌هایی ساده مثل کسب افتخار و ثروت را به تصویر

می‌کشد. از این نظر، کشمکش بین پروتاگونیست و آنتاگونیست در حماسه در سطح رویدادهای بیرونی باقی می‌ماند. در مقابل، رابرت زمکیس در اقتباس خود از این حماسه بین این سه دسته نبرد ارتباطی ارگانیک برقرار ساخته است؛ ارتباطی که از درون‌مایه و اندیشه‌ای محوری تبعیت می‌کند: این که هواهای نفسانی میتواند قویترین پهلوانان را نیز به خاک سیاه بنشاند. این درون‌مایه از اعتقادات مسیحی فیلمساز سرچشمه می‌گیرد که در دیگر فیلم‌های وی نیز به‌وضوح دیده می‌شود و در این فیلم نیز در قالب نمادها و اشاره‌های مسیحی ملاحظه می‌شود. اگرچه در این‌جا امکان پرداختن به همه‌ی آنها نبود اما در رویکردی نشانه‌شناسانه میتوان این اشارات مکرر و فراوان را نشان داد.

اما در مقایسه‌ی بین فیلم‌نامه و فیلم نیز، اگرچه ایده‌ی اصلی فیلم، یعنی هامارتیای قهرمان و رویدادهای اصلیِ قصه در فیلم‌نامه شکل گرفته است، ملاحظه می‌شود که فیلم‌نامه بیش‌تر از فیلم در بند اقتباس وفادارانه از اصلِ حماسه بوده است. اما واضح است که دراماتورژی یا بازنویسی فیلم‌نامه برای رسیدن به نسخه‌ای که فیلم از روی آن ساخته شده با شتاب همراه بوده است. به‌طوری‌که، نسبت به پیرنگ اصلی رویدادها و پرسوناژهایی سست به جای مانده است.

با تمام این توصیفات، هنوز این اقتباس را می‌توان نمونه‌ای عینی از ملاحظاتی به‌حساب آورد که لیندا هاچن در خصوص اقتباس از روایت داستانی برای روایت نمایشی برمی‌شمارد. از این منظر، فیلم بیوولف را می‌توان الگویی برای اقتباس از ادبیاتِ کهن و گنجینه‌ی ادبِ ملی به‌حساب آورد. به‌عنوانِ نمونه، در اقتباس از داستان رستم و سهرابِ شاهنامه که دستِ بر قضا از نظر درون‌مایه و هم از نظر پایانِ تراژیک با اقتباس زمکینس شباهت دارد. می‌توان نشان داد که رستم در هم‌آغوشی با تهمینه، دختری از سرزمین دشمن، قواعد عرفی و اخلاقی زمان را زیرپا گذاشته، و در غفلت از رسیدگی به وضعیتِ فرزند خود بی‌احتیاطی کرده است و آلوده شدن دستانش به خون فرزند تاوانی تراژیک برای این هوس‌بازی، غفلت و بی‌احتیاطی است. در نتیجه، با کنارگذاشتن جنبه‌های محافظه‌کارانه و گریز از کیش شخصیت می‌توان اثری تراژیک و چشمگیر خلق کرد.[۲۶]

پی‌نوشت‌ها

1. Beowulf
2. Neil Gaiman & Roger Avary
3. Robert Zemeckis (1952-)
4. J. R. R. Tolkien, The Lord of Rings
5. Beowulf: The Monsters and the Critics.
6. The Norton Anthology of World Literature
7. John Niles, Beowulf: The Poem and Its Traditions
8. Linda Hutcheon (1947-)
9. Deborah Cartmell
10. Hrothgar
11. Grendel
12. Hecrot
13. Wealhpeow
14. Aeschere
15. Unferô
16. Hrunting
17. Wiglaf
18. Neil Gaiman & Roger Avary
19. as told by

20. Motion capture
21. Anthony Hopkins, Ray Winstone, Crispin Glover, John Malkovich, Robin Wright, Alison Lohman, Brendan Gleeson, and Angelina Jolie.
22. Presence

۲۳. عموماً یکی از مزیت‌های انیمیشن نسبت به فیلم زنده این است که می‌تواند شخصیت‌هایی کاملاً بکر بیافریند. در سینمای زنده، درک مخاطب از یک نقش می‌تواند بینامتنی باشد و تحت‌الشعاع نقش‌هایی قرار گیرد که آن بازیگر قبلاً ایفا کرده است. در این فیلم، عکس این موضوع اتفاق افتاده است. به‌این‌ترتیب که سایه‌ی نقش‌های قبلی بازیگر روی دریافت تماشاگر وجود دارد. به‌عنوان مثال، تماشاگر، هم هروتگار را می‌بیند، هم هانیبال لکتر خوف‌انگیز در فیلم سکوت بره‌ها و...

۲۴. جان گاردنر در رمان گرندل انگیزه این خصومت را بهتر ترسیم کرده است. او علت رفتار خصمانه‌ی اونفرث را در تحقیری ترسیم می‌کند که دانمارکی‌ها از ناتوانی خود در دفع شر هیولا احساس می‌کنند. (گاردنر، ۱۳۹۸: ۱۷۱)

۲۵. ویکی‌پدیا، دانشنامه آزاد

۲۶. در این زمینه، و در اثبات کم‌کاری صورت گرفته کافیست فیلم انیمشنِ رستم و سهراب، اثر کیانوش دالوند (۱۳۹۲) را با بیوولفِ زمکیس مقایسه کرد که صرف نظر از تکنیک ساخت از نظر اقتباس داستانی نیز بسیار قابل نقد است.

فهرست منابع

- زرینکوب، عبدالحسین (مولف و مترجم) (۱۳۶۹). ارسطو و فن شعر، چاپ دوم، تهران: امیرکبیر.
- گاردنر، جان (۱۳۹۸). گرندل، ترجمه مرتضی زارعی، چاپ اول، تهران، نشر خزه
- هاچن، لیندا (۱۳۹۶). نظریه‌ای در باب اقتباس، ترجمه مهسا خداکرمی، چاپ اول، تهران: نشر مرکز
- هاید و گینس، مگی و مک (۱۳۷۹). یونگ، ترجمه نورالدین رحمانیان، چاپ اول، تهران: نشر شیرازه
- هیات، ب. کنستانس (مترجم به انگلیسی) (۱۳۹۵). حماسه بیوولف (و دیگر اشعار انگلیسی باستان)، ترجمه عباس گودرزی، چاپ اول، تهران: نشر کتاب پارسه
- وات، گرنت ال. (۱۳۹۶). درس گفتارهای ادبیات جهان (از حماسه گیلگمش تا هزارتوهای بورخس)، ترجمه مسعود فرهمند و دیگران، چاپ اول، تهران: انتشارات نیلوفر

- Neil Gaiman & Roger Avary (1998). BEOWULF (The Script Book), HarperCollins Publishers.
- PAVIS, Patrice (2002). *Dictionnaire du théâtre*, Paris, Armand Colin.

پایان‌نامه‌ها

- آذسن، فربد (۱۳۹۹). «آشتی پاگانیسم و مسیحیت در بیولف: نقش اشعار حماسی در آشتی دادن عناصر فرهنگی متضاد قرائتی بر پایه تاریخ گرایی نوین»، پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد.
- بیانی، محمد (۱۳۹۵). «سنجش خودشیفتگی در «گرشاسب» و «بیوولف» براساس نظریه‌ی ژاک لکان»، پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد.
- تربتی‌نژاد، بهجت (۱۳۹۲). «مقایسه‌ی ادبی و ساختاری برزونامه و بیوولف»، رساله‌ی دکتری تخصصی.
- خیراندیش، رویا (۱۴۰۰). «بررسی تطبیقی عناصر حماسی در گرشاسب نامه و بیوولف»، پایان‌نامه کارشناسی ارشد.
- شریفی‌نژاد، شکیبا (۱۳۹۷). «بررسی مقایسه‌ای استعاره‌های مفهومی حوزه‌ی خشم در دو حماسه‌ی هفت‌خان رستم و بیوولف»، پایان‌نامه کارشناسی ارشد.
- صادقی‌راد، مهدی (۱۳۹۳). «بررسی تأثیرات تکنیک موشن کپچرز در صنعت انیمیشن با رویکردی به تولیدات ایرانی»، پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد.
- کلاگر، زهرا (۱۳۹۲). «گذری به دو دنیا و سفر به عمق تخیلات زنجیروار: مقایسه‌ی تطبیقی شاهنامه اثر فردوسی و بیوولف از دیدگاه اسطوره‌شناسی»، پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد.
- کیانسا، مونا (۱۴۰۰). «بازنماییِ دراماتیکِ داستانِ «رستم و سهراب» در انیمیشن‌های ایرانی در مقایسه با اقتباس‌های بیوولف و فنگ‌شن‌ینی»، پایان‌نامه کارشناسی ارشد.
- نجاتی اقتدا، سروش (۱۴۰۲). «ارتباطی ورای فرهنگ و زمان: بررسی تطبیقی اشعار حماسی بیوولف و شاهنامه بر اساس تئوری مردانگی فراگیر دیوید گیلمور»، پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد.