

ظرفیت‌سنجی شاهنامه بر اساس الگوهای سه‌گانه‌ی اقتباس برای نگارش بازی‌نامه

بهروز مینایی^۱، فاطمه سلیمانی‌پور^{۲*}، مرضیه کثیری^۳

تهران، دانشگاه علم و صنعت ایران، b_minaei-at-iust.ac.ir

قم، دانشکده صداوسیما، s0leymanipur@ut.ac.ir

اهواز، سازمان صداوسیما خوزستان، rubiker81@gmail.com

چکیده

زبان بازی‌های رایانه‌ای زبانی فراگیر است که جنبه جهانی دارد و امکان ارتباط میان انسان‌ها را از هر فرهنگ و نژادی فراهم می‌سازد. از سویی دیگر، آثاری که از آداب‌ورسوم این مرزوبوم ریشه گرفته‌اند، ماده خام مناسبی را برای همگام شدن این دو هنر فراهم می‌سازد. تفاوت ماهیت میان ادبیات و بازی‌های رایانه‌ای فرصت مناسبی را برای تولید کالاهای فرهنگی و معرفی میراث کهن ادب فارسی از طریق بازی‌های رایانه‌ای در عرصه ملی و بین‌المللی فراهم نموده است. اقتباس به‌عنوان هنر تبدیل بن‌مایه‌های نظام نشانه‌ای متن ادبی به‌نظام تصویری، رهیافتی است برای همگام نمودن دو هنر قلم و تصویر. کشف حوزه‌های مشترک بیانی میان منبع اقتباس و متن تولیدی، مهم‌ترین راه برای حفظ ارزش‌های هنری و انتقال مفاهیم و روح اثر در فرایند اقتباس می‌باشد. این مقاله با شناسایی اشتراک‌های ساختاری این دو هنر با محوریت شاهنامه، سه الگوی عملی برای بازگردانی ابیات شاهنامه به بازی‌نامه و گیم‌پلی را ارائه می‌نماید. این سه الگو که شامل؛ گزینش تک‌به‌تک ابیات، گزینش موضوعی و گزینش ابیات بر اساس سبک‌های بازی‌های رایانه‌ای می‌باشد مبتنی بر نظریه دادلی اندرو (۱۹۴۵)، از نظریه‌پردازان متأخر در حوزه‌های تئوری و زیباشناسی سینما است که سه رابطه بنیادین وفاداری، وام‌گیری و تلاقی را مطرح نمود.

واژه‌های کلیدی: اقتباس، بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌نامه، شاهنامه.

۱- مقدمه

زبان بازی‌های رایانه‌ای مبتنی بر تصویر است که به کمک علائم تغییرناپذیر خود می‌تواند در اقصی نقاط جهان - بدون توسل به دستور زبان خاصی - مقاصدش را بازگو نماید، به گونه‌ای که بالاستورف اذعان می‌کند عصر اطلاعات به عصر بازی تبدیل شده است {1}. به عبارتی دیگر، زبان بازی‌های رایانه‌ای زبانی فراگیر است که جنبه جهانی دارد و امکان ارتباط میان انسان‌ها را از هر فرهنگ و نژادی و در هر موقعیت زمانی و مکانی فراهم می‌سازد. نگاهی به حجم تحقیقات صورت گرفته پیرامون پیامدهای مثبت و منفی بازی‌های رایانه‌ای، گویای اهمیت اثرات فرهنگی - تربیتی این گونه بازی‌ها بر کاربران است.

۱- دانشیار و عضو هیئت علمی دانشگاه علم و صنعت ایران.

*۲- نویسنده مسئول: کارشناس ارشد ادبیات نمایشی، دانشگاه صداوسیما.

۳- کارشناس ارشد ادبیات نمایشی، دانشگاه صداوسیما.

یکی از مسائل قابل تأمل در بازی‌های رایانه‌ای، منابع و سرچشمه‌های تغذیه‌ی این گونه بازی‌هاست. در این میان، ادبیات، به‌عنوان یکی از منابع و سرچشمه‌های اصلی تغذیه‌ی بازی‌های رایانه‌ای به شمار می‌آید که از آغاز شکل‌گیری تاکنون موردتوجه بازی‌نامه‌نویسان بوده است. روایت و داستان از قدیمی‌ترین ساخته‌های بشر برای درک هستی و معنابخشی به آن است و می‌توان گفت که هر فرهنگی بر اساس روایت‌ها و داستان‌های خود بنا شده است. {2} از آنجاکه آزادی کشف جهان‌های کنترل‌شده در بازی‌های رایانه‌ای بسیار خوشایند و مطلوب است {3}، انجام و لذت بردن از بازی‌هایی که سیر روایی دارند، می‌تواند مخاطب را در جهت شناخت بهتر دنیای واقعی و جهان پیرامون خود یاری کند {4} زیرا، داستان به‌اندازه‌ی زندگی و جهان، متغیر و غنی است {5}. تفاوت ماهیت میان ادبیات که با تکیه بر کلمات نوشتاری مقاصد خود را بیان می‌کند و بازی‌های رایانه‌ای که با خلق تصاویر با مخاطب خود ارتباط برقرار می‌کند، فرصت مناسبی را برای معرفی آثار ادبی از طریق بازی‌های رایانه‌ای به توده‌های وسیعی از مردم به‌ویژه کودکان و نوجوانان را که مخاطبان اصلی بازی‌های رایانه‌ای به شمار می‌آیند، فراهم می‌آورد. علاوه بر اهمیت لزوم بهره‌گیری از ظرفیت سرشار منابع ادبی ایران مانند شاهنامه برای نگارش بازی‌نامه، تأثیرگذاری این گونه بازی‌ها در عرصه‌ی فرهنگ و شکل‌دهی جهان‌بینی کاربران و عدم امکان ممانعت از پخش و گسترده‌ی آن‌ها در میان علاقه‌مندان به این نوع بازی‌ها، ضرورت توجه به منابع نگارش بازی‌نامه‌ها را بیش‌ازپیش می‌طلبد.

اگر اقتباس را هنر خلاقانه تبدیل بن‌مایه‌های نظام نشانه‌ای متن ادبی به‌نظام تصویری بدانیم، شاهنامه به‌عنوان یکی از منابع غنی می‌تواند به لحاظ جنبه‌های نمایشی، ادب دراماتیک، درام‌نویسی، قصه‌پردازی، شخصیت‌سازی، گفتگو‌نویسی، تنظیم حوادث و فضاهای داستان، مقدمه‌پردازی، صحنه‌آرایی، تصویرگری، دقت در کاربردهای رنگ، صدا و مهارت در توصیف و تجسم، دستمایه‌ی بازی‌نامه‌نویسان قرار بگیرد.

این مقاله درصدد آن است تا الگویی عملی برای بازآفرینی سرمایه‌های کهن ادب فارسی، نظیر شاهنامه به بازی‌نامه ارائه نماید برای دستیابی به چنین نتیجه‌ای، پس از گردآوری اطلاعات به روش کتابخانه‌ای و تبیین آن‌ها به‌شیوه‌ی توصیفی - تحلیلی، این فرض مطرح می‌گردد که می‌توان به سه روش از شاهنامه برای نگارش بازی‌نامه سود جست؛ گزینش تک‌به‌تک ابیات، گزینش موضوعی و گزینش ابیات بر اساس سبک‌های بازی‌های رایانه‌ای.

۲- پیشینه پژوهش

جستجو در پیشینه‌ی چگونگی اقتباس از شاهنامه برای نگارش بازی‌نامه در سه طیف از آثار قابل‌بررسی است؛ آثار مرتبط با اقتباس، آثار مرتبط با نگارش بازی‌نامه و آثار مرتبط با شاهنامه.

سلیمی کوچکی، سکوت جهرمی (۱۳۹۲) در مقاله «اقتباس بینامتنی در مهمان مامان، نمونه‌ای از اقتباس حداکثری به اقتباس سینمایی» به تطبیق رمان مهمان مامان اثر هوشنگ مرادی کرمانی و فیلم مهمان مامان (۱۳۸۲) ساخته‌ی منوچهر مهرجویی با استفاده از نظریه «اقتباس تلاقی» دادلی اندروی پرداخته‌اند. فهمیمی‌فر و یوسفیان کناری (۱۳۹۲) در مقاله «قابلیت‌های روایی ادبیات عامیانه ایران در اقتباس نمایشی برای تلویزیون و سینما»، با تکیه بر جلوه‌های نمایشی و ظرفیت‌های فرهنگی نهفته در مجموعه آثار ادبیات عامیانه و کهن ایران، قابلیت‌های آن‌ها را در تولیدات رسانه‌ای معرفی نموده و با رویکردی آسیب‌شناسانه به گسست‌های تاریخی در روند ارتقاء سطح نمایشی روایت‌های کهن فارسی، به ارزیابی کیفی این آثار و اثبات فرضیات تحقیق می‌پردازند. پورشبانان (۱۳۹۴) در مقاله «نگاهی به ظرفیت‌های نمایشی و اقتباسی خاوران‌نامه ابن حسام خسفی» با تکیه بر جایگاه و اهمیت اقتباس از آثار ادبی در سینما، خاوران‌نامه ابن حسام خسفی را به‌عنوان اثری واجد شرایط اقتباس، با رویکردی تطبیقی و تعاملی میان ادبیات و سینما موردبررسی قرار داده و برخی وجوه نمایشی آن را مشخص می‌کند.

در آثار مرتبط با نگارش بازی‌نامه؛ طاهری قلعه‌نو، ذوالفقاری و باقری (۱۳۹۲) در مقاله «ساخت بازی‌های رایانه‌ای بر اساس قصه‌های بلند عامیانه‌ی ایرانی (با تکیه بر داستان قهرمان قاتل)» ضمن طرح مباحثی درباره‌ی بازی‌های رایانه‌ای و با

معرفی داستان عامیانه‌ی قهرمان قاتل به اهمیت آشناسازی نسل امروز با ادبیات کلاسیک و عامیانه‌ی فارسی از طریق بازی رایانه‌ای می‌پردازند.

در پژوهش‌های ادبی مرتبط با شاهنامه، عسکرزاده طرقله (۱۳۹۲) در مقاله «بررسی عناصر و مؤلفه‌های نمایشی در داستان رستم و سهراب» تلاش نموده با بررسی عناصر و مؤلفه‌های نمایشی داستان رستم و سهراب، نمونه‌ای گویا برای اقتباس عرضه نماید.

با توجه به پیشینه‌ی ارائه‌شده می‌توان وجه تمایز و نوآوری پژوهش حاضر را در ایجاد پیوند میان اقتباس و نگارش بازی‌نامه که بر متن ادبی شاهنامه استوار گردیده است، به شمار آورد.

۳- روش پژوهش

روش گردآوری اطلاعات در این پژوهش، کتابخانه‌ای و مشاهده‌ای است.

این پژوهش با مراجعه به منابع نوشتاری و همچنین مشاهده و بررسی بازی‌های رایانه‌ای اقتباس‌شده از افسانه‌ها و اساطیر تلاش می‌کند اطلاعات گردآوری‌شده پیرامون "اقتباس" را بر اساس روش تحقیق توصیفی-تحلیلی، تبیین نموده، درنهایت به دستورالعملی کاربردی برای نگارش بازی‌نامه دست یابد.

۴- شیوه‌های اقتباس از شاهنامه برای بازی‌نامه

شاعر از مجموعه عواملی چون شکل، حرکت، رنگ و معنی در تصویرسازی استفاده می‌کند {6}. بازی‌نامه‌نویس نیز به کمک عوامل یادشده، دست به خلق تصاویر می‌زند. بازی‌های رایانه‌ای و ادبیات پیوند نزدیکی با یکدیگر دارند. این نزدیکی علل مختلفی دارد که مهم‌ترین آن‌ها به رابطه تصویر و کلمه بازمی‌گردد. تصویر و کلمه، دو گونه بیان یک مفهوم‌اند و تصویر نیز مانند کلمه، نشانه‌ای در بیان مفهوم و اندیشه است {7}.

پس می‌توان یک احساس و معنای واحد را برای هر دو هنر شعر و بازی‌نامه‌نویسی طراحی و تنظیم کرد زیرا درنهایت، مقصد پیام یکی است. از این رو، کشف حوزه‌های مشترک بیانی بین این دو هنر ضروری است؛ زیرا هرچه زمینه‌های مشترک بیشتری کشف و آشکار گردد، حفظ ارزش‌های هنری، مفاهیم و روح اثر در برگرداندن به بازی‌نامه دقیق‌تر، مؤثرتر و اصیل‌تر صورت خواهد گرفت {8}.

۴-۱- مؤلفه تصویر

تصویر که عبارت است از مجموعه‌ی شکل، رنگ، حرکت و معنی {9}، در هر دو عرصه‌ی ادبیات و بازی‌نامه کاربرد دارد. آنچه در شعر از بیان «رابطه‌ی دو عنصر» مطرح می‌شود، به هر صورت که باشد، «تصویر» خوانده می‌شود. هنگامی که کلمات باهم ترکیب می‌شوند شاهد تولد تصاویر تازه‌ای هستیم {10}. لذا وصف در ادبیات ابزاری است بسیار مهم، اساسی و مؤثر؛ زیرا «تصویر خیال» یا برداشت و احساس شاعر را نسبت به موضوعی خاص به ذهن خواننده یا شنونده انتقال می‌دهد. مهم‌ترین علت برخورداری شاهنامه از جنبه‌های بصری-تجسمی وصف، توانمندی فردوسی در مادی کردن امور نامحسوس و عینیت بخشیدن به مفاهیم درونی، معنوی و یا امور انتزاعی و نفسانی است. حکیم طوس، هر آنچه را که وصف می‌کند به نحوی نشان می‌دهد، به نمایش می‌گذارد، تصویر می‌کند و به حوزه‌ی محسوسات به‌ویژه عینیت می‌کشد. در هر مصرع از کلام او تصویر و حرکتی وجود دارد که بیانگر کمال نیروی شاعری وی در بیان موضوع است. علت توجه و حساسیت خارق‌العاده‌ی او نسبت به رنگ، نور و سایه‌روشن تصاویر نیز همین است (همان). در آغاز هر نبرد و گاه در اوج آن، معمولاً برای ایجاد هیجان و آفرینش فضایی صوتی، با خروش سازهای جنگی "وصف" را پی می‌ریزد و صدای موسیقی نبرد را با اثرات صوتی محیط (شیعه و خروش اسبان، نعره و فریاد جنگجویان، ضربات سلاح و نظایر آن) به هم می‌آمیزد {11}. به نمونه‌ی زیر توجه کنید:

ز بس ناله‌ی نای و بانگ درای زمین و زمان اندر آمد زجای

هوا دام کرکس بُد از پر تیر
ز بانگ تبیره شده کره گوش (۴: ۱۳۸)

ز جوش سواران و از دار و گیر
کسی رانماند اندر آن دشت هوش

فردوسی به تأثیر بصری نبرد در فضای بالای میدان، یعنی به آسمان نیز می‌پردازد. ارائه‌ی بخشی از رویداد حماسی و تصاویر مربوط به نبرد با تعبیر مختلف در زمینه‌ی آسمان، عاملی مؤثر در وسعت بخشیدن به فضای حماسه و شدت آن است. همچنان که اغلب با تصاویر دریا، کوه، دشت، خورشید، ستاره که وسعت و عظمت را تداعی می‌کنند و با روح بیان حماسی و سبک فردوسی سازگارند، سود می‌جوید {12}.

۴-۲- مؤلفه تدوین

برخورد و آمیزش دو عنصر تصویری مستقل و عینی در یک توالی سنجیده مونتاژ یا تدوین نام دارد {13}. اگر از دیدگاه سینما به نحوه‌ی تصویرگری شاعران دقیق شویم، چه آنجا که شاعران در حوزه‌ی بیان و بدیع «تصویر» می‌سازند و چه در وصف‌های حسی و مادی، مشاهده می‌کنیم که آن‌ها نقاشی نمی‌کنند بلکه با روش سینما (با تدوین و یا مونتاژ نماها) احساس و برداشت خود را «بیان» می‌کنند {14}. پودوفکین معتقد است حرکت ذهنی که تأثیرات همدردی، تأکید، تضاد یا طنز را از طریق کنار هم گذاشتن تصاویر منفرد فراهم می‌سازد زمانی از حیات سینمایی برخوردار است که تنها اگر یک موضوع با موضوعات دیگر قرین شود و همچون پاره‌ای از یک ترکیب عرضه شود {15} لذا تدوین اصل بنیادی و اساسی‌ترین شیوه‌ی بیان در دو هنر شاعری و بازی رایانه‌ای است.

در یک تشبیه و یا در یک استعاره، همواره از نوعی «رابطه» یا پیوند بین «دو عنصر» یاد می‌شود (مشبه و مشبه‌به، مستعار و مستعارمنه)؛ و در رابطه‌ی بین این دو عنصر، یک یا چند خصلت مشابه و مشترک وجود دارد که امکان مقایسه و یا پیوند بین آن‌ها را به وجود می‌آورد {16}. این همان «تدوین بیانی» است که از کنار هم قرار دادن نماهای منفرد در یک توالی زمانی به‌منظور نقل یک داستان، یا چپ‌چین متوالی نماها برای پدیدآوردن تأثیری خاص و فوری از طریق برخورد میان دو تصویر صورت می‌گیرد {17} پس خلق ایماژ در شعر و ادبیات، همچنین در هنرهای تصویری نیز که آن را «تصویر ذهنی» می‌نامیم، با یک روش انجام می‌گیرد و آن‌هم تدوین (مونتاژ) تصاویر است. کارکرد تدوین در هر دو حوزه‌ی شعر و هنرهای تصویری، خلق معنا یا مفهومی است که در تک‌تک تصاویر جداگانه (در شعر، عناصر دوسوی تشبیه یا استعاره) وجود ندارد، بلکه از ترکیب و یا برخورد آن‌ها پدید می‌آید {18}.

از آنجا که حرکت فیلم مصنوعی است، می‌توان ابعاد فضا و زمان را (با حرکت تند یا کند) به شیوه‌هایی که دستیابی به آن‌ها در واقعیت ممکن نیست دست‌کاری کرد و جهان‌های تازه‌ای از تجربه آفرید {19}. از این‌رو، در یک صحنه‌ی نبرد انبوه، صدها و هزاران اتفاق به‌طور هم‌زمان روی می‌دهند؛ حتی از دید یک ناظر مشرف بر میدان نبرد و یا دوربینی که بر میدان احاطه دارد، امکان تماشا و یا دیدن این‌همه جزئیات مؤثر، آن‌هم در مقیاس وسیع یک نبرد سنگین، وجود ندارد. تنها از راه گزینش مؤثرترین لحظات و نمونه‌ترین اعمال و حرکات، همچنین ارائه به‌موقع تصاویر دور و نزدیک در یک نظم تصویری سنجیده با «تدوینی» دقیق از تصاویر، می‌توان چنین صحنه‌هایی را خلق کرد {20}. در سینما می‌توان فضا و زمان را جدا کرد، توسعه داد یا درهم فشرد {21} روش عمده‌ی تصویرسازی حکیم طوس نیز، بر پایه‌ی همین بیان تصویری از طریق تدوین نماهای مستقل استوار است. در اینجا نمونه‌ای از شعر او را می‌آوریم که نشان می‌دهد در هر مصرع از کلام او تصویری و حرکتی وجود دارد؛ و این مجموعه‌ی تدوینی نماها هستند که تصویر عمومی منظره‌ای برفی سنگین را در وصف شاعر ساخته‌اند {22}:

همی تیر بارید ز ابر سیاه	برآمد یکی ابر و شد تیره ماه
نه بینم همی در هوا پر زاغ	نه دریا پدید و نه دشت و نه راغ
زمین گشت از برف چون گوی عاج (۲: ۱۶۷۰)	بدین تیرگی روز هول خراج

۳-۴- مؤلفه صدا در تصاویر شعری شاهنامه

یکی از ویژگی‌های الگوی توصیف سمعی-بصری فردوسی این است که او در اغلب موارد، بخش آسمانی و فضای بالای میدان نبرد را از صدا آکنده می‌سازد و به اصطلاح سینمایی، قسمت فوقانی نما را با صدا پر می‌کند. بدین معنی که اثر طنین صدای سازهای رزمی، خروش اسبان، فریاد جنگجویان و صدای ضربات سلاح‌ها را معمولاً در زمینه‌ی آسمان "می‌بیند" و وصف می‌کند. مثلاً نمونه زیر جالب توجه است {23}:

دل کرکس اندر هوا شد ستوه (۴: ۴۱)	ز بانگ تبیره میان دو کوه
----------------------------------	--------------------------

صداها را در داستان‌های شاهنامه می‌توان در سه طیف طبقه‌بندی نمود که از این سه، دو قسم اول آن با بازیهای رایانه‌ای، اشتراک ساختاری دارند؛ ۱. موسیقی؛ ۲. اثرات صوتی؛ ۳. گفتار یا کلام شخصیت‌ها.

۴-۳-۱- موسیقی در شاهنامه

شاهنامه دارای یک منظومه کامل از ۷۲۰ بیت موسیقایی با واژه‌های سازی می‌باشد. فردوسی مناسبت‌های تاریخی و مراسم آیینی و مذهبی را با مدد این واژه‌های موسیقایی که شامل موسیقی رزمی، موسیقی بزمی و برخی اصطلاحات موسیقی است به تصویر می‌کشد {24}.

۴-۳-۱-۱- موسیقی و سازهای رزمی و اعلامی

در اغلب صحنه‌های نبرد شاهنامه، موسیقی رزمی در آغاز به علامت حمله و یا حرکت سپاه، همچنین به نشانه‌ی ورود یک شخصیت به صحنه، یا حرکت یک پهلوان و ورود او به میدان نبرد نواخته می‌شود که فضای پرهیجان و یا ترس‌آوری را در مقدمه‌ی صوتی نبرد می‌آفریند. این آلات عبارت‌اند از: بوق، کرنا، هندی درای، زنگ، شیپور، نای‌رویین، نای سرغین، گاو دم، رویینه‌خم، جام (که بر آن مهر می‌زدند) و تبیره که همه سازهای باستانی‌اند و به جز کرنا امروزه جز نامی از بقیه باقی نمانده است. فردوسی بزرگ بامهارت و استادی به توصیف چگونگی نواختن، کاربرد و جنس ... سازها پرداخته که با خواندن حماسه‌اش گویی صدای آن هندی‌درای پر جوش و خروش، کوس که بر پیل نهاده‌اند و در گردوغبار اسبان و سپاهیان به صدا درآمده، آن دف و چنگ در جشن‌های خسروانی و آن "رود" را که بارید می‌نوازد و آنگاه در سوگ مرگ خسرو آن را می‌سوزانند، می‌شنوی {25}.

سپهبد بزد نای و ریینه خم	خروش آمد و ناله گاو دم (۴: ۱۹۲)
--------------------------	---------------------------------

۴-۳-۱-۲- موسیقی و سازهای بزمی و مجلسی

موسیقی بزمی: در مجالس بزم در شاهنامه، بیشتر از سازهای زهی چون رباب، چنگ، تنبور، بربط، عود و رود استفاده می‌شود و گاه از سازهای کوبه‌ای نظیر دف و زنگ و ساز بادی چون نی یا نای (که این ساز در رزمگاه هم به کار می‌رود). در جشن‌ها نیز اغلب از ترکیبات متنوعی از انواع سازها یاد می‌شود {26}.

چو از جنگ و کشتن بپرداختند	نشستنگه رودمی و می‌ساختند (۵: ۱۵)
----------------------------	-----------------------------------

۴-۳-۱-۳- واژه‌های تک و چندمعنایی و اصطلاحی

آمدن، آوا، آواز، ایریسم، بانگ، برآمدن، برافراختن، برافشادن، پاکوفتن، پهلوی، چرم، چامه، چنگ، چنگ زن، چنگی، خروش، خسروانی، خنیاگر، داستان، دم، رامشگر، زخم، زدن، سراییدن، سرود، کشیدن، گنج، گاو، لوریان، مازندرانی، مویه، ناله، نالیدن، نوازنده.

بالاترین بسامد واژه‌های تک معنایی و مختص واژه "رامشگر" است. واژه‌های اصطلاحی موسیقی که غنی و خاص موسیقی‌اند، مثل: سرود مازندرانی، سرود خسروانی، و سرود پهلوی، همه یک بار در شاهنامه به کار می‌روند. این سرودها بر ما ناشناخته‌اند. بیشترین بار معنایی را افعال موسیقایی به دوش دارند که چندمعنایی‌اند و یکی از معانی آن‌ها معنی موسیقی است؛ همین ویژگی موجب شده که حذف به قرینه لفظی و گاه معنوی در ابیات موسیقایی شاهنامه مکرر صورت پذیرد مثل: {27}

نشستند یک هفته با نای و رود می و ناز و رامشگران و سرود (۳: ۱۲۳)

۴-۳-۲- جلوه‌ها یا اثرات صوتی در شاهنامه

در صحنه‌های نبرد شاهنامه، به‌ویژه نبردهای گروهی، اثرات صوتی شامل نعره و خروش جنگجویان، تاخت‌وتاز سواران، شیهه‌ی اسبان و صدای سم آن‌ها، برخورد جنگ‌افزارها، پرتاب تیر و نیزه، ضربه‌ی تبرزین و یا خروش طبیعت است. فردوسی به این نوع اثرات صوتی، به‌ویژه در فضا سازی و رنگ‌آمیزی صوتی صحنه‌های نبرد گروهی، توجهی خاص دارد و اغلب، صدای پهلوانان با عظیم‌ترین صداها موجود در طبیعت مقایسه و تشبیه می‌شود. جنگجویان و دلاوران چون ابر یا رعد می‌غرند و می‌خروشدند (۲: ۶۳؛ ۳: ۵۰؛ ۲: ۴۵؛ ۲: ۱۹۱). و حتی در مواردی، از جمله در بیت زیر، صدای یک پهلوان به صدای یک ساز جنگی (روپینه‌خم) تشبیه می‌شود که ضمناً معلوم می‌شود این ساز از صدای پرقدرتی برخوردار بوده است {28}

چو بشنید گفتار او پیلسم بغرید مانند روپینه‌خم (۲: ۲۵۲)

انگیزش صوتی در این مقوله، هنری است در تصویرسازی فردوسی از صداها؛ واژه‌هایی چون چکاچک، ترنگ‌ترنگ، چرنگیدن، تراک، ترنگ، چکاچک، چکاچاک، هرای و الفاظ و اصواتی نظیر این‌ها از اثربخشی فراوانی برخوردارند {29}.

۴-۴- مؤلفه رنگ در تصاویر شعری شاهنامه

رنگ در شاهنامه قوی‌ترین عامل تداعی تصویرهاست {30} یعنی یکی از عناصر مهم مربوط به صور خیال که افکار و عواطف شاعر را از سویی، و موضوع و درون‌مایه اثر را از سوی دیگر به هم مربوط می‌سازد رنگ است. به عبارت دیگر، رنگ در محدوده یک تصویر، محبوس نمی‌ماند و جدا از تصاویر دیگر و هسته روایی داستان به کار گرفته نمی‌شود، بلکه تصاویر دیگر را تداعی می‌کند، حوادث را به هم پیوند می‌زند و به پیگیری پیام داستان کمک می‌کند. در این زمینه تناسب عناصر رنگی تصویر و هسته روایی، نکته‌ای است که فردوسی هرگز از آن غفلت نکرده است. سیاهی شب آنگاه که در ارتباط با میدان جنگ باشد، با عناصری چون روی زنگی و دریای قیر تصویر می‌شود:

شب آمد یکی ابر شد با سپاه جهان کرد چون روی زنگی سیاه (۲: ۸۶)

اما هنگامی که با بزم شبانه و دل مشتاق عاشق پیوند خورد، با عناصر نرم‌تری چون حریر سیاه بیان می‌گردد: {31}

چو گردون بپوشد حریر سیاه به جشن آید آن مرد با دستگاه (۷: ۳۴۸)

جانشین‌های رنگ در شاهنامه که البته دامنه‌ی نسبتاً وسیعی دارد، به‌طور خلاصه عبارت‌اند از برف، آب، آفتاب، الماس، بیجاده، بادرنگ، یاقوت، بسد، ارغوان، پیروزه، قیر، یاقوت، قار، مرجان، لاژورد، سندرس، زر، دیبا، آبنوس، پرند، و پرنیان، پره‌ای پرنندگان، چشم خروس، زرده، زنگی، زنگار، شب، سمن، مشک، شنگرف، قوس و قزح، ... و بسیاری دیگر {32}.

۵- چگونگی اقتباس از شاهنامه برای نگارش بازی‌نامه

اقتباس از آثار ادبی، نوعی برداشت، تأثیرپذیری یا تفسیر جدید است که در آن، اقتباس‌کننده با برداشت و تفسیری خاص از اثری ادبی، آن را بازتولید می‌نماید. نویسنده، با توجه به اهدافی که در نظر دارد، با ایجاد تغییراتی در اثر، آن را برای بیان مقاصد خود از نو می‌آفریند. به این ترتیب، یکی از بخش‌های پژوهش در حوزه ادبیات تطبیقی، اقتباس است. دادلی اندرو (۱۹۴۵)، از نظریه‌پردازان متاخر در حوزه‌های تئوری و زیباییشناسی سینما است که سه رابطه بنیادین وفاداری، وام‌گیری و تلاقی را در اقتباس مطرح نمود که می‌توان از این سه روش در شاهنامه برای نگارش بازی‌نامه سود جست؛ گزینش تک‌به‌تک ابیات بر اساس روش اقتباس وام‌گیری است، گزینش موضوعی از روش اقتباسی تلاقی سود جسته و گزینش ابیات بر اساس سبک‌های بازی‌های رایانه‌ای بر پایه اقتباس وفاداری می‌باشد.

شاهنامه گنجینه‌ای است گران‌بها و پایان‌ناپذیر که می‌توان داستان‌های آن را در قالب ژانرها و سبک‌های گوناگون بازی‌های رایانه‌ای ارائه نمود، زیرا ماهیت تعاملی رایانه‌ها، راه را برای ارائه ژانرهای روایی جدید فراهم آورده که در آن مخاطب می‌تواند با روایت تعامل داشته باشد {33}. به نظر می‌رسد بازی‌نامه‌نویس با مطالعه دقیق ابیات شاهنامه بتواند برای ساخت بازی‌نامه‌ای تعاملی همراه با لذت و سرگرمی برای کاربرانش و با توجه به روش‌های بنیادین اقتباس که توسط دادلی اندرو در مقدمه ذکر شد، از سه روش زیر استفاده کند.

۵-۱- گزینش تک‌به‌تک ابیات

بر اساس روش اقتباسی وام‌گیری که ایده و بن‌مایه‌های مضمونی و یا ساختاری یک متن به عاریت گرفته می‌شود، بازی‌نامه‌نویس تعداد نامحدودی از اشعار موردنظر خود را انتخاب نموده و آن‌ها را به‌صورت درهم، یعنی بدون در نظر گرفتن موضوعی خاص در اختیار کاربر قرار می‌دهد. از آنجایی که اکثر اشعار دارای بیانی آکنده از ابهام می‌باشد و شاعر بین اشیاء و پدیده‌ها پیوند برقرار کرده است، کاربر با تدوین ذهنی خود، دست به آفرینش و خلاقیت زده و از هر بیت شعر، دنیایی جدید می‌سازد. این آزادی انتخاب و آزادی دسترسی، یکی از امتیازات برنامه‌های تعاملی است {34}. به‌طور مثال با انتخاب این بیت:

دهقان سالخورده چه خوش گفت با پسر
کای نور چشم من به‌جز از کشته ندروی

کاربر با امکاناتی که طراح از پیش برای او تدارک دیده است، این بیت را تبدیل به مزرعه‌ی کشاورزی یا هر طرحی که به ذهنش در آن لحظه می‌آید، تبدیل می‌کند و شخصیت قصه و نحوه‌ی تأثیر مفهوم خود را به‌دلخواه دگرگون می‌نماید و آهنگ، نظم و حرکت را به‌تناسب شب و روز و تناوب فصول در گردش، برمی‌گزیند.

۵-۲- گزینش موضوعی ابیات

در این گزینه از روش اقتباسی تلاقی که در آن کلیت و خصوصیات منحصر به فرد متن اصلی به‌گونه‌ای حفظ می‌شود که متن اصلی از متن اقتباسی متمایز باشد، استفاده می‌شود. بیشتر ابیات شاهنامه به مناسبت و یا حول موضوعی خاص سروده شده است. با دسته‌بندی موضوعی این اشعار، طراح می‌تواند طیف گسترده‌ای از موضوعات را دسته‌بندی، فهرست و در اختیار کاربر قرار دهد. امتیاز ویژه‌ی این روش آن است که این امکان را در اختیار کاربران قرار می‌دهد تا بر حسب جنسیت، علائق و دیگر دلایل شخصی، زیرمجموعه‌های موضوع خاص موردعلاقه‌شان را انتخاب کنند. این انتخاب برای کاربران خود شرایطی فراهم

می‌کند که آن‌ها نیز بتوانند داستان بازی را به کنترل خود درآورند و با توجه به خصوصیات شخصیتی خود، که در هویت مجازی آن‌ها تبلور یافته، مسیر روایت را مشخص کنند {35} به‌طور مثال برای زیرمجموعه نبردهای تن‌به‌تن از این ابیات می‌شود استفاده کرد:

قلون دیو، دیوی بجسته ز بند	به دست اندرون گرز و بر زین کمند
بر او حمله آورد مانند باد	بزد نیزه و بنسج جوشن گش
تهمتن بزد دست و نیزه گرفت	قلون از دلیریش مانده شگفت
سند نیزه و بر گرفتش ز زین	بزد آن بن نیزه را بر زمین
قلون گشت چون مرغ بر با بزن	بدیدند لشگر همه تن به تن (۲: ۶۰-۶۱)

ظرایف هنری و نمایشی در تدوین تداومی نماهای صحنه‌ی بالا برای برگرداندن این ابیات به بازی‌نامه را می‌شود چنین ذکر کرد؛

۱- ابتدا قلون (همانند دیوی پر قدرت) وصف می‌شود، سپس نام جنگ‌افزارهای او می‌آید که ابهت تصویر این پهلوان تورانی را تکمیل می‌کند. بیت نخست را می‌توان نمای معرفی پهلوان تورانی به شمار آورد که موقعیت و وضعیت او را به نمایش می‌گذارد.

۲- قلون به سرعت حمله می‌کند (نمای کنشی).

۳- رستم نیزه‌ی قلون را در هوا با دست می‌گیرد (نمای واکنشی).

۴- چهره‌ی مات و متحیر پهلوان تورانی که از این حرکت شجاعانه رستم در شگفت مانده است.

۵- رستم با همان نیزه ضربه‌ای به قلون می‌زند (نمای کنشی).

۶- نیزه از بدن قلون می‌گذرد (نمای نمایی).

۷- رستم طرف دیگر نیزه را بر زمین می‌کوبد (نمای کنشی).

۸- قلون همچون مرغی به سیخ کشیده می‌شود (نمای واکنشی). این عمل رستم که شگرد ویژه‌ی اوست، نبرد دو پهلوان را به شکلی دردناک برای تورانیان و درعین حال خنده‌آور برای ایرانیان که ناظر صحنه‌اند درمی‌آورد.

۹- نماهای پایانی از تماشاگران صحنه (لشگریان) که شاهد این هنرنمایی شگفت‌آور رستم‌اند {36}.

۵-۳- گزینش ابیات بر اساس ژانر و سبک‌های بازی

گسترده‌ی ابیات شاهنامه به‌گونه‌ای است که اکثر سبک‌های بازی‌های رایانه‌ای {37} را پوشش دهد. ایجاد یک محیط غنی، عاملی است که به حضور فعال و مؤثر کاربر در فضای مجازی منجر می‌شود {38}. کاربر انتظار دارد همچون دنیای واقعی و جهانی که در آن زندگی می‌کند، از چنان قدرتی برخوردار باشد که بتواند بر محیط اطراف خود تأثیر بگذارد {39}. لذا برای این گزینه از روش اقتباسی وفاداری و تبدیل استفاده می‌کنیم که در این شیوه، وظیفه اقتباس بازتولید نثری اساسی از متن اصلی در رسانه بازی رایانه‌ای است. به‌عنوان نمونه، کاربر با قرار دادن اشعار پهلوانی در ژانر و سبک ورزش باستانی و با خلق زورخانه‌ای به سلیقه خود، شروع به ورزش نمودن و یا خواندن ابیات پهلوانی از جایگاه مرشد و یا مدیریت زورخانه به سلیقه خود، می‌نماید.

لازم به ذکر است طراح بعد از مطالعه‌ی دقیق اشعار برای هر یک از این سه طرح، باید در زمینه‌ی ابزارآلات جنگی، مهمات مربوط به آن زمان، جواهرات، تندیس، تمثال، شکل، صورت، نقش، تصویر، منظره، مظهر، نقشه، نمونه، حیوانات، اشیاء، اشخاص، صداها و رنگ‌ها بتواند با برقراری ارتباط با افرادی که تخصص یا اطلاعات کافی در این زمینه‌ها دارند، ارتباط برقرار نموده و با اطلاعات کافی اقدام به نوشتن بازی‌نامه نماید. زیرا شعر که خود مخلوق و مولود تخیل شاعر است، باید موجد تخیل

کاربر نیز باشد. لذا آنچه برای تصویر کردن، نشان دادن، توصیف کردن، تصور کردن، مجسم کردن، لازم است و حس بینایی، شنوایی، لامسه را درگیر می‌نماید مانند روایت سختی، گرما، سرما، رطوبت، نرمی، زبری، را فراهم کند. طراح می‌تواند با بهره‌گیری از اشیاء و پدیده‌های محسوس، آن دسته از عواطف و احساساتی که جنبه درونی دارند را نیز در اختیار کاربر قرار دهد. به‌عنوان مثال، فردوسی مفهوم انتزاعی و غیرمادی احساس کین را به‌صورت باغی به‌تصویر می‌کشد که با کاشتن درخت، زمین آن را بارور می‌کنند؛ و این درخت کین، از دید او، ظاهری سورئالیستی و ترسناک دارد:

دندانی همی‌ای بد شوربخت که در باغ کین تازه کشتی درخت
که بالش بر چرخ همبر بود تنش خون خورد بار او سر بود (۱۱۰:۴)

و یا احساس اندوه را که امری درونی و انتزاعی است، به‌صورت برگ گیاهی که آن را می‌بوییم مجسم می‌کند:

تو از وی به‌جز شادمانی مجوی به باغ جهان برگ انده مبوی (۱۶۸:۳)

در بیتی دیگر، زندگی را به‌صورت مزرعه‌ای تصویر می‌کند که پرخاش، همچون بذر، در آن پاشیده می‌شود:

چنین گفت کاین سرکین نخست پراکنده شد تخم پرخاش و رست (۱۷۶:۳)

جالب است که فردوسی درخت را هم با بیانی حماسی تصویر می‌کند؛ مثلاً در صحنه‌ای که بارید، رامشگر جوان و ناشناس، به‌منظور معرفی خود به خسرو پرویز لباس سبز می‌پوشد و خود را در میان شاخه‌های انبوه درخت پنهان می‌کند، فردوسی از آن سرو تصویری حماسی می‌دهد:

یکی سرو بد سبز و برگش گشن برو شاخ چون رزمگاه پشن (۲۲۷:۹)

در واقع، طراح باید رابطه‌ی درونی شاعر و پدیده‌ی مورد وصفش را که احساسی عاطفی و ذهنی و درونی است، چنان عینی نماید که حس کاربر به‌وسیله‌ی این نقوش، خط‌ها، رنگ‌ها، صداها برانگیخته‌شده به‌نحوی که بتواند همان احساس را تجربه نماید. در حقیقت، طراح، مترجم استعاره‌ها، تشبیهات و کنایات شاعر است. مانند این بیت که فردوسی هنگام وصف سیمیندخت مادر رودابه، چهار تصویر را در یک بیت به‌صورت تشبیه ارائه نموده است.

"به رخ چون بهار" و "به بالا چو سرو" "میانش چم گرم" و "به رفتن تذرو"

۶- تبدیل بازی‌نامه‌ی اقتباسی از شاهنامه به گیم‌پلی

از آنجایی که داستان‌های تعاملی بر دوپایه‌ی کاربر محور و غیر کاربر محور قرار دارند، گیم‌پلی را نیز می‌توان به دو روش زیر ارائه داد. گیم‌پلی کاربر محور و گیم‌پلی غیر کاربر محور.

۶-۱- گیم‌پلی غیر کاربر محور

در این نوع از بازی رایانه‌ای، ایده‌ی اصلی داستان را، طراح به‌عهده دارد نه کاربر. در این روش، طراح مانند معمار زمینه‌ی داستان را بر اساس انتخاب اشعار توسط کاربر طراحی می‌کند و کاربر چیدمان داستان را به‌صورت کامل یا نزدیک به کامل بر عهده دارد. در زمینه‌ی اقتباس از شاهنامه، طراح ابتدا ابیات شاهنامه را بر اساس یکی از سه روشی که در بالا ذکر شد، گزینش می‌کند و زمینه را برای حرکت و تصمیم‌گیری‌های کاربر در طول بازی رایانه‌ای فراهم می‌آورد. این تصمیم‌گیری‌ها شرایطی می‌آفریند که اتخاذ تصمیمات بعدی از سوی کاربر را در پی دارد. از آنجایی که ابیات فردوسی شامل تصاویر مرکبی است که نتیجه‌ی ترکیب دو یا چند تشبیه و استعاره است، لازم است طراح، راهبردهایی برای امکان ساخت روایت این ابیات در اختیار

کاربر قرار دهد تا کاربر بتواند با انتخاب گزینه‌هایی که در اختیارش قرار گرفته است - اشخاص، صدا، رنگ و ... - بر اساس طرح‌واره‌های ذهنی خود از ابیات، به طراحی صحنه پردازد. طراح با به‌کارگیری عناصری مانند غافلگیری، عوامل بازدارنده، مسیرهای انحرافی، قادر است فرآیند برانگیختگی، تأیید یا رد فرضیه‌های کاربر را ارتقاء بخشد.

کاربر می‌کوشد به کمک گزینه‌هایی که در اختیار وی قرار گرفته است، مسیری منسجم، قابل‌درک و هدف‌محور را برای خود خلق نماید. در این روش، کاربر با دیدن هر بیتی از شاهنامه، این امکان را دارد تا مسیرش را به کمک صداها، تصاویر و رنگ‌هایی که در اختیارش قرار گرفته است، برگزیند. در این فرایند، ادراک و فهم خلاقانه‌ی کاربر از ابیات شاهنامه، در این روش سهم بسزایی دارد.

۶-۲- گیم پلی کاربرمحور

فیلم‌های روایی به‌طور خاص از آن‌جهت برای ما جذاب هستند که برخلاف موقعیت‌های زندگی واقعی، امکان برانگیختن قوه‌ی تخیل ما را برای طرح فرضیه‌های «چه می‌شد اگر» و ارائه‌ی پاسخ کامل در تأیید یا رد این فرضیه‌ها را فراهم می‌آورند. در این نوع از روایت در بازی رایانه‌ای، کاربر این امکان را دارد که علاوه بر بازی، طراحی ایده‌ی اصلی داستان و صحنه را نیز خود به عهده بگیرد. به عبارت دیگر، این خود کاربر است که آغاز، میانه و پایان بازی را تقریباً به‌صورت کامل طراحی می‌کند. تعاملی نامحدود که در آن کاربران برای انجام کارهایی که دوست دارند و هدایت پیرنگ به‌دلخواه خود، استقلال کامل دارند {40}. نتیجه‌ی نهایی این روش نه تنها مخاطب مشارکتی و آفرینشی مشترک، بلکه وابستگی مشترک و متقابل بین داستان و مخاطب آن نیز می‌باشد {41}. در این روش، کاربر، داستان را تعریف نمی‌کند بلکه جهان بازی را خلق می‌کند و به‌جای فردوسی داستان‌گویی می‌کند. این همان کاری است که فردوسی در خلق تصاویر انجام داده است. فردوسی تصاویر را به تدریج خلق می‌کند. خلق تدریجی تصاویر، فعالیت لذت‌بخش برای کاربر خواهد بود. کاربر با تمام کردن داستان می‌تواند درنهایت دیدی خدگونه از مضمون داشته باشد {42}.

ذهن کاربر پس از مطالعه‌ی ابیات، با برداشتی خاص از هر یک از قهرمانان، طبیعت، صحنه‌ی نبرد و ... وی را برای آفریدن تصاویر ذهنی خود از خلال اوصاف، تشبیهات، استعارات و مجازها ... برمی‌انگیزاند که از این مونتاژ و تدوین تصاویر، کاربر می‌تواند به مجموعه‌ای از تصاویر خلاق دست یابد.

فردوسی خود نیز تمام صحنه‌های نبرد و دلآوری پهلوانان را با استفاده از این روش تدریجی خلق تصویر، که به‌صورت سینمایی، نما به نما، توصیف و تدوین می‌شود، شکل داده است. ویژگی‌های این روش عبارت‌اند از: تشدید تأثیر عمل، موقعیت و یا حالت شخصیت، تأکید بر تنوع، وسعت دادن به دامنه‌ی تخیل کاربر و ایجاد تحرک و پویایی در نیروی تجسم او به‌طور پی‌درپی. در روش خلق تصویر توسط کاربر، به وی این امکان داده می‌شود که در ذهن خود اندیشه‌ها و صور گوناگونی را زنده نماید و در عین حال این تصاویر گوناگون، در صحنه‌ی خیال او با حالات مختلف و گاه پیچیده با یکدیگر مقابله کنند و حرکت ذهن از تصویری به تصویر دیگر، زنجیره‌ای از برداشت‌های کاربر را شکل می‌دهد. تفکر کاربر در این روش، کاملاً پویا است. وی به‌طور مداوم و آزادانه «با تصویر» و «به تصویر» می‌اندیشد و تخیل او، فضاها و موقعیت‌های گوناگونی را سیر می‌کند.

۷- نتیجه‌گیری

متون ادبی ایران‌زمین به لحاظ تصاویر بدیع، با درون‌مایه‌ای قوی و پشتوانه‌ی اخلاقی و فلسفی، هم‌خوان با تصاویر ارائه‌شده در متن، واجد ارزش‌ها و پیام‌های متعالی انسانی است که برخلاف نمونه‌های صرفاً تجاری غربی و شرقی، باری از معنا و معرفت را به مخاطب خود انتقال می‌دهد و آن را دست‌مایه مناسبی برای تبدیل به بازی‌های رایانه‌ای ارزشمند قرار می‌دهد. داستان‌های شاهنامه به‌عنوان گنجینه‌ای گران‌بها و پایان‌ناپذیر این قابلیت را دارد که در ژانرها و سبک‌های متفاوت بازی‌های رایانه‌ای ارائه گردد که علاوه بر سرگرمی کاربران، تقویت مبانی ملیت، بالا رفتن اطلاعات عمومی و درک عمیق‌تری از لطایف و دقایق ادب فارسی را برای ایشان به ارمغان خواهد آورد. با گزینش ابیات شاهنامه به سه روش تک‌به‌تک، موضوعی و یا بر اساس

ژانر، می‌توان آن را به گیم‌پلی، به دو صورت کاربرمحور که کاربر در آن علاوه بر بازی، طراحی ایده‌ی اصلی داستان و صحنه را نیز خود به عهده دارد و غیرکاربر محور که طراح، ایده‌ی اصلی داستان را در تبیین رابطه میان عناصر مهم روایت بر عهده دارد و مانند معمار زمینه‌ی داستان را بر اساس انتخاب اشعار توسط کاربر طراحی می‌کند، تبدیل نمود. ویژگی ممتاز هر دو روش کاربرمحور و غیرکاربر محور، در سهم بالای خلاقیت توسط کاربر است که بر درک و برداشت وی از ابیات مبتنی است.

۸- پیشنهاد

زمان آن فرا رسیده است که پژوهشگران حوزه ادبیات با مسلط شدن به دانش‌های میان‌رشته‌ای، گنجینه‌ی ادبی ایران را به کالاهای گوناگون فرهنگی و هنری تبدیل نمایند. شایسته است برنامه‌ریزان درسی تحول‌خواه، در رشته‌ی زبان و ادبیات، درس‌هایی عملی برای آشنا کردن دانشجویان با فرایند بازسازی یا بازآفرینی متون داستانی کهن برای مقاصد فرهنگی و هنری مختلف و متناسب با زبان روز، در نظر بگیرند. این امر فرصتی را فراهم می‌سازد که فارغ‌التحصیلان زبان و ادبیات فارسی، بجای بسنده نمودن به حفظ و مرور انتزاعی شاهکارهای ادبی، با کسب توانمندی‌های لازم در این عرصه، به تولید صنایع بدیع فرهنگی ورود نمایند.

تشکر و قدردانی

این مقاله با حمایت موسسه فرهنگی-هنری «سرو سبز سوزان» نگارش شده است.

مراجع

- [1] Boellstroff, Tom. (2006), *Ethnography and Video games*. Michigan Macmillan, p29.
- [2] Lebowitz, J. and Chris Klug. (2011). *Interactive Storytelling for Video Games*. Massachusetts: Foca, p.1
- [3] Verdugo, R. Nussbaum, M. (2011). Corro, p. Nunnez. Navarrete. Verdugo, Nussbaum, Corro, Nunnez, Navarrete, pp. 4-5.
- [4] Swanson, R. (2010). *Enabling Open Domain Interactive Storytelling Using a Data-Driven Case-Based Approach*. USA: University of Southern California, 2010, p.15.
- [5] Jaaskelainen, K. (2000). *Strategic Question in the development of interactive television programs*, p.59.

- [۶] ضابطی جهرمی، احمد. (۱۳۷۷). سینما و ساختار شعری در شاهنامه فردوسی. تهران: فرا، ص ۴-۳.
- [۷] رجب‌زاده طهماسبی، علی. (۱۳۹۴). تعامل تصویر و کلمه در رمان و فیلم شازده احتجاب، مجله نمایشی تجسمی، ش.اول، سال اول، ص ۷۶.
- [۸] ضابطی جهرمی، ۱۳۷۷، ص ۴-۳.
- [۹] همان، ص ۱۲۷.
- [۱۰] نوری علاء، اسماعیل. (۱۳۴۸). صور و اسباب آن در شعر امروز ایران. تهران: بامداد، ص ۵۶.
- [۱۱] ضابطی جهرمی، ۱۳۷۷، ص ۱۶۴.
- [۱۲] همان.
- [۱۳] یازن، آندره. (۱۳۸۶). سینما چیست، ترجمه محمد شهباز، تهران: هرمس، ص ۲۹-۲۰.
- [۱۴] ضابطی جهرمی، ۱۳۷۷، ص ۱۱۴.

- [۱۵] استیفنس، رالف؛ دبریکس، جی.آر. (۱۳۷۰). فضا و زمان در سینما، مترجم احمد خوانساری، مجله هنر و معماری فارابی، ش ۱۱، از ۱۹۳-۱۷۴، ص ۱۸۲.
- [۱۶] ضابطی جهرمی، ۱۳۷۷، ص ۱۱۴.
- [۱۷] استیفنس، ۱۳۷۰، ص ۱۸۲.
- [۱۸] ضابطی جهرمی، ۱۳۷۷، ص ۱۱۴.
- [۱۹] استیفنس، ۱۳۷۰، ص ۱۷۶.
- [۲۰] ضابطی جهرمی، ۱۳۷۷، ص ۱۶۴.
- [۲۱] استیفنس، ۱۳۷۰، ص ۱۷۸.
- [۲۲] ضابطی جهرمی، ۱۳۷۷، ص ۱۲۸.
- [۲۳] همان، ص ۱۴۱.
- [۲۴] ثابت‌زاده، منصوره. (۱۳۸۲). فردوسی و موسیقی در شاهنامه، کتاب ماه ادبیات و فلسفه، ش. ۷۶-۷۵، از ۱۲۳-۱۱۲، ص ۲۰.
- [۲۵] صارمی، کتایون. (۱۳۷۳). ساز و موسیقی در شاهنامه‌ی فردوسی، تهران: پیشرو، ص ۶.
- [۲۶] ضابطی جهرمی، ۱۳۷۷، ص ۱۹۵.
- [۲۷] ثابت‌زاده، ۱۳۸۲، ص ۱۲۰.
- [۲۸] ضابطی جهرمی، ۱۳۷۷، ص ۱۹۶.
- [۲۹] رستگار فسایی، منصور. (۱۳۶۹). ۲۱ گفتار درباره شاهنامه، شیراز: نوید، ص ۱۹۲.
- [۳۰] شفیعی کدکنی، محمدرضا. (۱۳۶۶). صور خیال در شعر فارسی، تهران: آگاه، ص ۴۶۴.
- [۳۱] جودی نعمتی، اکرم. (۱۳۸۷). مجله پژوهش زبان و ادبیات فارسی، ش ۱۱، از ۸۲-۵۷، ص ۶۵.
- [۳۲] ضابطی جهرمی، ۱۳۷۷، ص ۲۲۳.
- [33] Szilas, N. (2002). Structural Models for Interactive Drama. In the proceedings of the 2th International Conference on Computational Semiotics for Games and New Media, Augsburg, Germany, p.22.
- [34] Hagebolling, Heid. (2004). Interactive Dramaturgies. Springer Science & Business, p. 10.
- [35] Wolf, M.J. (2002). The Medium of the Video Game, Texas: University of Texas Press, p. 35.
- [۳۶] ضابطی جهرمی، ۱۳۷۷، ص ۱۴۷.
- [۳۷] فیل، جان. اسکترگود، مارک. (۱۳۹۰). مبانی طراحی مرحله بازی. ترجمه طه رسولی، تهران: دنیای بازی، ص ۲۱۰.
- [38] Tambornini, R. and Paul Skalski. (2006) . the role of Presence in the Experience of Electronic Games. Edited by Peter Vorderer and Jennings Bryant, Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, pp. 225-240.
- [39] Ibid, 228.
- [40] Polaine, A. (2005). The Flow principle in Interactivity. In Proceedings of the Second Australasian Conference on Interactive entertainment, pp.151-158.
- [41] Verdugo, Nussbaum, Corro, Nunnez, Navarrete, 2011, p. 4.
- [42] Mateas, A. (2000). A Neo-Aristotelian Theory of interactive Drama. Working Notes of the AAAI Spring Symposium on Artificial Intelligence and Interactive Entertainment. AAAI Press, 2000, p.4.

Qualification of Shahnameh based on the adapted triple patterns for writing Screen gameplay

Behroz Minaei¹, Fatemeh Soleymanipur^{2*}, Marzyeh Kasiri³

Tehran, University of Science & Technology, b_minaei-at-iust.ac.ir

Qom, Broadcasting University, soleymanipur@ut.ac.ir

Ahwaz, Islamic Republic of Iran Broadcasting, rubiker81@gmail.com

Abstract

The language of video games as a universal language with Global perspective provides communication between humans from every culture and race at anytime and anywhere. On the other hand, the works of the customs and culture originated of this land is a good raw material to keep pace between two media of videogames and literature. The difference in nature of literature, relying on its written words and purposes, with video games, by creating images for its audience, provides a good opportunity for the production of cultural goods for introducing the heritage of Persian literature through videogames in national and international arena. Adaptation as a creative art motifs conversion becomes a sign system for the video system in approach along to literature and image media. Discovering common areas of expression between the source of borrowing and the produced text, is the most important and most effective way for maintaining artistic values and conveying the spirit of work. In the process of adaptation, identifying structural subscriptions in videogames from Iran's rich literature, with a focus on Shahnameh, three practical models is provided to restore the text of Shahnameh to videogames and gameplay. The three models are included: selection of individual lines of poem, selection of individual topics and selection of poems according to the genres of computer games. According to Dudley-Andrew article "adaptation", (1945), the contemporary theorists in the areas of theory and aesthetics of cinema, she has raised between adaptation and a literary text three fundamental relationship: Loyalty, Borrowing, and Confluence.

Keywords: adaptation, videogames, screen gameplay, Shahnameh.

¹. Associate Professor and Faculty Member of Iran University of Science and Technology.

². * Master of Science in Dramatic Literature.

³. Master of Science in Dramatic Literature.