

ظرفیت سنجی شاهنامه براساس الگوهای سه‌گانه‌ی اقتباس برای نگارش بازی‌نامه

فاطمه سلیمانی پور *
مرضیه کثیری **
دکتر بهروز مینایی ***

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 آداب و رسوم این مرز و بوم 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 به نظام 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. 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 تک به تک ابیات، گزینش موضوعی و گزینش ابیات براساس سبک‌های بازی‌های رایانه‌ای می‌باشد مبتنی بر نظریه دادلی اندرو (۱۹۴۵)، از نظریه‌پردازان متاخر در حوزه‌های تئوری و زیباییشناسی سینما است که سه رابطه بنیادین وفاداری، وام‌گیری و تلاقی را مطرح نمود.

دانشگاه دامغان

واژگان کلیدی: اقتباس، بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌نامه، شاهنامه

* کارشناسی ارشد ادبیات نمایشی، دانشگاه صدا و سیما (نویسنده مسئول)

** کارشناسی ارشد ادبیات نمایشی دانشگاه صدا و سیما

*** دانشیار دانشگاه علم و صنعت ایران

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 (Boell-stroff, 2006, p.29). 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. یکی از مسائلی قابل تأمل در بازی‌های رایانه‌ای، منابع و سرچشمه‌های تغذیه‌ی این گونه بازی‌هاست. در این میان، ادبیات، به عنوان یکی از منابع و سرچشمه‌های اصلی تغذیه‌ی بازی‌های رایانه‌ای به‌شمار می‌آید که از آغاز شکل‌گیری تاکنون مورد توجه بازی‌نامه‌نویسان بوده است. روایت و داستان از قدیمی‌ترین ساخته‌های بشر برای درک هستی و معنا بخشی به آن است و می‌توان گفت که هر فرهنگی بر اساس روایت‌ها و داستان‌های خود بنا شده است (Lebowitz, 2011, p.1). از آن‌جا که آزادی کشف جهان‌های کنترل شده در بازی‌های رایانه‌ای بسیار خوشایند و مطلوب است (Verdugo, R. Nussbaum, 2011, pp. 4-5)، 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 (Swanson, 2010, p.15). زیرا، داستان به اندازه‌ی زندگی و جهان متغیر و غنی است (Jaaskelainen, K, 2000, p.59). 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 به‌شمار 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 جهانی‌سازی کاربران و عدم امکان ممانعت از پخش و گسترده‌ی آنها در میان علاقمندان به این نوع بازی‌ها، ضرورت توجه به منابع نگارش بازی‌نامه‌ها را بیش از پیش می‌طلبد.

اگر اقتباس را هنر خلاقانه تبدیل بن‌مایه‌های نظام نشانه‌ای متن ادبی به نظام تصویری بدانیم، شاهنامه به عنوان 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.

«چگونگی اقتباس از شاهنامه برای نگارش بازی‌نامه» پرسشی است که این مقاله درصدد پاسخ به آن است تا از این رهگذر بتواند الگویی عملی برای بازآفرینی سرمایه‌های کهن ادب فارسی، نظیر شاهنامه ارائه نماید. برای دستیابی به چنین نتیجه‌ای، پس از گردآوری اطلاعات به روش کتابخانه‌ای و تبیین آن‌ها به شیوه‌ی توصیفی-تحلیلی، این فرض مطرح می‌گردد که می‌توان به سه روش از شاهنامه برای نگارش بازی‌نامه سود جست؛ گزینش تک به تک ابیات، گزینش موضوعی و گزینش ابیات براساس سبک‌های بازی‌های رایانه‌ای.

۲. پیشینه پژوهش

جستجو در پیشینه‌ی چگونگی اقتباس از شاهنامه برای نگارش بازی‌نامه در سه طیف از آثار قابل بررسی 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 داریوش 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. پورشبنان (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 مورد بررسی 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 براساس 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 طبقه (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 ارائه شده می‌توان وجه تمایز و نوآوری پژوهش حاضر را در ایجاد پیوند میان اقتباس و نگارش بازی‌نامه که بر متن ادبی شاهنامه استوار گردیده است، به‌شمار 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 اقتباس شده 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. مؤلفه‌های مشترک شاهنامه و بازی‌نامه

قابلیت‌ها و امکانات هنری متنوع شاهنامه باعث شده که تأثیرات بیان خالق آن در روایت، توصیف و توصیف‌گری، با روش‌های نافذ دراماتیک در فضاهای تصویری - نمایشی به صورتی زنده و بسیار محسوس، آن چنان جلوه‌گر شود که باور کنیم جریان مداوم و پویایی از صحنه‌های یک فیلم جذاب سینمایی در برابر چشم خیال ما در گذر است - که البته این به مهارت و نبوغ سراینده‌ی شاهنامه در توصیف باز می‌گردد زیرا شاعر از مجموعه عواملی چون شکل، حرکت، رنگ و معنی در تصویرسازی استفاده می‌کند (ضابطی جهرمی، ۱۳۷۷، ۳-۴). 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 باز می‌گردد. تصویر و کلمه، دو گونه بیان یک مفهوم‌اند و تصویر نیز مانند کلمه، نشانه‌ای در بیان مفهوم و اندیشه است (رجب‌زاده طهماسبی، ۱۳۹۴، ۷۶).

پس می‌توان یک احساس و معنای واحد را برای هر دو هنر شعر و بازی‌نامه‌نویسی طراحی و تنظیم کرد زیرا در نهایت، مقصد پیام یکی است. از این‌رو، 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 (ضابطی جهرمی، ۱۳۷۷، ۳-۴).

۴-۱. مؤلفه تصویر

تصویر که عبارت است از مجموعه‌ی شکل، رنگ، حرکت و معنی (ضابطی جهرمی، ۱۳۷۷، ۱۲۷)، در هر دو عرصه‌ی ادبیات و بازی‌نامه کاربرد دارد. آن چه در شعر از بیان «رابطه‌ی دو عنصر» مطرح می‌شود، به هر صورت که باشد، «تصویر» خوانده می‌شود. هنگامی که کلمات با هم ترکیب می‌شوند شاهد تولد تصاویر تازه‌ای هستیم (نوری علاء، ۱۳۴۸، ۵۶). 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 مادی‌کردن امور نامحسوس و عینیت بخشیدن به مفاهیم درونی، معنوی و یا امور انتزاعی و نفسانی است. حکیم طوس، هر آن چه را که وصف می‌کند به نحوی نشان می‌دهد، به نمایش می‌گذارد، تصویر می‌کند و به حوزه‌ی محسوسات به‌ویژه عینیت می‌کشاند. 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 سایه روشن 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 (شیهه و خروش اسبان، نعره و فریاد جنگجویان، ضربات سلاح و نظایر آن) به هم می‌آمیزد (ضابطی جهرمی، ۱۳۷۷، ۱۶۴). به نمونه‌ی زیر توجه کنید:

ز بس ناله‌ی نای و بانگ درای
زمین و زمان اندر آمد زجای
ز جوش سواران و از دار و گیر
هوا دام کرکس بُد از پر تیر
کسی را نماند اندر آن دشت هوش
ز بانگ تپیره شده کَر گوش

(فردوسی، ۱۳۹۱، ۷۰۱)

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 تعابیر 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 باروح بیان حماسی و سبک فردوسی سازگارند، سود می‌جوید (ضابطی جهرمی، ۱۳۷۷، ۱۶۴).

۴-۲. مؤلفه تدوین

برخورد و آمیزش دو عنصر تصویری مستقل و عینی در یک توالی سنجیده مونتاز یا تدوین نام دارد (بازن، ۱۳۸۶، ۲۰-۲۹). اگر از دیدگاه سینما به‌نحوی تصویرگری شاعران دقیق شویم، چه آن جا 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 مونتاز نماها) احساس و برداشت خود را «بیان» می‌کنند (ضابطی جهرمی، ۱۳۷۷، ۱۱۴). بودوفکین 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 (استیفنسون، ۱۳۷۰، ۱۸۲). 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 (ضابطی جهرمی، ۱۳۷۷، ۱۱۴). این همان «تدوین بیانی» است که از کنار هم قرار دادن نماهای منفرد در یک توالی زمانی به منظور نقل یک داستان، یا چینش متوالی نماها برای پدیدآوردن تأثیری خاص و فوری از طریق برخورد میان دو تصویر صورت می‌گیرد (استیفنسون، ۱۳۷۰، ۱۸۲) پس خلق ایماژ در شعر و ادبیات، همچنین در هنرهای تصویری نیز که آن را «تصویر ذهنی» می‌نامیم، با یک روش انجام می‌گیرد و آن هم 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 (ضابطی جهرمی، ۱۳۷۷، ۱۱۴).

از آن جا 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 دست کاری کرد و جهان‌های تازه‌ای از تجربه آفرید (استیفنسون، ۱۳۷۰، ۱۷۶). از این روی، 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 این همه جزئیات موثر، آن هم 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 (ضابطی جهرمی، ۱۳۷۷، ۱۶۴). در سینما می‌توان فضا و زمان را جدا کرد، توسعه داد یا درهم فشرد (استیفنسون، ۱۳۷۰، ۱۷۸). روش عمده‌ی تصویرسازی حکیم طوس نیز، بر پایه‌ی همین بیان تصویری از طریق تدوین نماهای مستقل استوار است. در این جا 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 (ضابطی جهرمی، ۱۳۷۷، ۱۲۸):

برآمد یکی ابر و شد تیره ماه
همی تیر بارید ز ابر سیاه
نه دریا پدید و نه دشت و نه راغ
نه بینم همی در هوا پر زاغ
بدین تیرگی روز هول خراج
زمین گشت از برف چون گوی عاج
(فردوسی، ۱۳۹۱، ۳۹۶)

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^۲ را با صدا پر می‌کند. بدین معنی که اثر طنین صدای سازهای رزمی، خروش اسبان، فریاد جنگجویان و صدای ضربات سلاح‌ها را معمولا در زمینه‌ی آسمان «می‌بیند» و وصف می‌کند. مثلا نمونه زیر جالب توجه است (ضابطی جهرمی، ۱۳۷۷، ۱۴۱):

ز بانگ تیره میان دو کوه
دل کرکس اندر هوا شد ستوه
(فردوسی، ۱۳۹۱، ۶۲۲)

صداها را در داستان‌های شاهنامه می‌توان در سه طیف طبقه‌بندی نمود (همان، ۱۹۱) که از این سه، دو قسم

اول آن با بازی‌های رایانه‌ای، اشتراک ساختاری دارند؛
۱. موسیقی؛ ۲. اثرات صوتی؛ ۳. گفتار یا کلام شخصیت‌ها.

۱-۳-۴. 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 (ثابت‌زاده، ۱۳۸۲، ۲۰).

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 (ضابطی جهرمی، ۱۳۷۷، ۱۹۵).

چو از جنگ و کشتن بپرداختند

نشستنگه رودمی و می‌ساختند

(فردوسی، ۱۳۹۱، ۷۸۹)

۳-۱-۳-۴. واژه‌های تک و چند معنایی و اصطلاحی

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

بالاترین بسامد واژه‌های تک‌معنایی و مختص واژه «رامشگر» است. واژه‌های اصطلاحی موسیقی که غنی و خاص موسیقی‌ند، 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 چند معنایی‌اند 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 (ثابت‌زاده، ۱۳۸۲، ۱۲۰) مثل:

نشستند یک هفته با نای و رود

می و ناز و رامشگران و سرود

(فردوسی، ۱۳۹۱، ۴۴۴)

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

در صحنه‌های نبرد شاهنامه، به‌ویژه نبردهای گروهی، اثرات صوتی شامل نعره و خروش جنگجویان، تاخت و تاز سواران، شیهه‌ی اسبان و صدای سم آن‌ها، برخورد جنگ‌افزارها، پرتاب تیر و نیزه، ضربه‌ی

۱-۳-۴-۱-۱. 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، نای رویین، نای سرغین، گاو دم، رویینه‌خیم، جام (که بر آن مهر می‌زدند) و تیره که همه سازهای باستانی‌اند و به جز کرنا امروزه جز نامی از بقیه باقی نمانده است. فردوسی بزرگ با مهارت 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 گرد و غبار 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 (صارمی، ۱۳۷۳، ۶).
سپهد بزد نای و ریینه خم

خروش آمد و ناله گاودم

(فردوسی، ۱۳۹۱، ۷۴۷)

۲-۳-۴-۱-۲. موسیقی و سازهای بزمی و مجلسی

موسیقی بزمی: در مجالس بزم در شاهنامه، بیشتر از

تبرزین و یا خروش طبیعت است. فردوسی به این نوع اثرات صوتی، به‌ویژه در فضا سازی و رنگ آمیزی صوتی صحنه‌های نبرد گروهی، توجهی خاص دارد و اغلب، صدای پهلوانان با عظیم‌ترین صداهای 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 (رویینه‌خم) تشبیه می‌شود که ضمناً معلوم می‌شود این ساز از صدای پر قدرتی برخوردار بوده است (ضابطی جهرمی، ۱۳۷۷، ۱۹۶) چو بشنید گفتار او پیلسم

بغرید مانند رویینه‌خم

(فردوسی، ۱۳۹۱، ۳۵۱)

انگیزش صوتی در این مقوله، هنری است در تصویر سازی فردوسی از صداها؛ واژه‌هایی چون چکاچک، ترنگ‌ترنگ، چرنگیدن، تراک، ترنگ، چاکچاک، چکاچاک، هرای و الفاظ و اصواتی نظیر این‌ها از اثربخشی فراوانی برخوردارند (رستگار فسایی، ۱۳۶۹، ۱۹۲).

۴-۴. مؤلفه رنگ در تصاویر شعری شاهنامه

رنگ در شاهنامه قوی‌ترین عامل تداعی تصویرهاست (شفیعی کدکنی، ۱۳۵۸، ۴۶۴) 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

(فردوسی، ۱۳۹۱، ۳۱۱)

اما هنگامی که با بزم شبانه و دل مشتاق عاشق پیوند خورد، با عناصر نرم تری چون حریر سیاه بیان می‌گردد: (جودی نعمتی، ۱۳۸۷، ۶۵)

چو گردون بپوشد حریر سیاه

به جشن آید آن مرد با دستگاه

(فردوسی، ۱۳۹۱، ۱۴۰۷)

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 پرندگان، چشم خروس، زرده، زنگی، زنگار، شب، سمن، مشک، شنگرف، قوس و قرح،... و بسیاری دیگر (ضابطی جهرمی، ۱۳۷۷، ۲۲۳).

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 باز تولید می‌نماید. نویسنده، با توجه به اهدافی که در نظر دارد، با ایجاد تغییراتی در اثر، آن را برای بیان مقاصد خود از نو می‌آفریند. به‌این ترتیب، یکی از بخش‌های پژوهش در حوزه ادبیات تطبیقی، اقتباس است.

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 (Szilas, 2002, p.22). 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.

۱-۵. گزینش تک به تک 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 مورد نظر خود را انتخاب نموده و آن‌ها را به صورت درهم، یعنی بدون در نظر گرفتن موضوعی خاص در اختیار کاربر قرار می‌دهد. از آن جایی 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 (Hagebolling, 2004, p. 10). به طور مثال با انتخاب این بیت:

دهقان سالخورده چه خوش گفت با پسر
کای نور چشم من به جز از کشته ندروی
(حافظ، ۱۳۶۱، ۳۶۰)

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 تاثیر مفهوم خود را به دلخواه دگرگون می‌نماید و آهنگ، نظم و حرکت را به تناسب شب و روز و تناوب فصول در گردش، برمی‌گزیند.

۲-۵. گزینش موضوعی ابیات

در این گزینه از روش اقتباسی تلاقی که در آن کلیت و خصوصیات منحصر به فرد متن اصلی به گونه‌ای 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 مورد علاقه‌شان 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 (Wolf, 2002, p. 35).

به طور 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 بند جوشن گش
تهمتن بزد دست و نیزه گرفت
قلون از دلیریش مانده شگفت
ستد نیزه و بر گرفتش ز زین
بزد آن بن نیزه را بر زمین
قلون گشت چون مرغ بر با بز
بدیدند لشگر همه تن به تن
(فردوسی، ۱۳۹۱، ۳۰۵)

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 قلوب می‌زند (نمای کنشی).

۶- نیزه از بدن قلوب می‌گذرد (نمای نمایشی).

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

۸- قلوب 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 در عین حال خنده‌آور برای ایرانیان که ناظر صحنه‌اند درمی‌آورد.

۹- نماهای پایانی از تماشاگران صحنه (لشگریان) که شاهد این هنرنمایی شگفت‌آور رستم‌اند (ضابطی جهرمی، ۱۳۷۷).

۳-۵. **گزینش ابیات بر اساس ژانر و سبک‌های بازی**
گسترده‌گی ابیات شاهنامه به گونه‌ای است که اکثر سبک‌های بازی‌های رایانه‌ای (فیل و اسکترگود، ۱۳۹۰، ۲۱۰) را پوشش دهد. ایجاد یک محیط غنی، عاملی است که به حضور فعال و مؤثر کاربر در فضای مجازی منجر می‌شود (Tambornini, 2006, pp. 225-240). 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 (Ibid, 228). 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. به عنوان مثال، فردوسی مفهوم انتزاعی و غیرمادی احساس کین را به صورت باغی به‌تصویر می‌کشد که با کاشتن درخت، زمین آن را بارور می‌کنند؛ و این درخت کین، از دید او، ظاهری سورئالیستی و ترسناک دارد:

ندانی همی‌ای بد شوربخت

که در باغ کین تازه کشتی درخت
که بالش بر چرخ همبر بود
تنش خون خورد بار او سر بود
(فردوسی، ۱۳۹۱، ۷۰۲)

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

تو از وی به جز شادمانی مجوی

به باغ جهان برگ انده مجوی
(همان، ۴۵۱)

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

چنین گفت کاینست سرکین نخست

پراکنده شد تخم پرخاش و رست
(همان، ۴۶۰)

جالب است که فردوسی درخت را هم با بیانی حماسی تصویر می‌کند؛ مثلاً در صحنه‌ای که بارید، رامشگر جوان و ناشناس، به منظور 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

(همان، ۱۵۱۱)

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 به وسیله‌ی این نقوش، خط‌ها، رنگ‌ها، صداها برانگیخته شده به نحوی 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 به صورت تشبیه ارائه نموده است.

«به رخ چون بهار» و «به بالا چو سرو»

«میانش چم غم» و «به رفتن تذرو»

(همان، ۲۵۱)

۶. تبدیل بازی‌نامه‌ی اقتباسی از شاهنامه به گیم‌پلی
از آن جایی که داستان‌های تعاملی بر دو پایه‌ی کاربر محور و غیر کاربر محور قرار دارند، گیم‌پلی را نیز می‌توان به دو روش زیر ارائه داد. گیم‌پلی کاربرمحور و گیم‌پلی غیرکاربرمحور.

توسط کاربر طراحی می‌کند و کاربر چیدمان داستان را به صورت کامل یا نزدیک به کامل برعهده دارد. در زمینه‌ی اقتباس از شاهنامه، طراح ابتدا ابیات شاهنامه را براساس 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 آن جایی 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 بپردازد. طراح با بکارگیری 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، قابل درک 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. گیم‌پلی کاربرمحور

فیلم‌های روایی به طور خاص از آن جهت 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 فراهم می‌آورند. در این نوع از روایت در بازی رایانه‌ای، کاربر این امکان را دارد که علاوه بر بازی، طراحی ایده‌ی اصلی داستان و

۶-۱. گیم‌پلی غیر کاربر محور

در این نوع از بازی رایانه‌ای، طراح، ایده‌ی اصلی داستان را در تبیین رابطه میان عناصر مهم روایت بر عهده دارد. به عبارت دیگر، روند پیشرفت روایی بازی به صورت تعاملی میان کاربر و طراح ایده‌ی اصلی بازی رایانه‌ای صورت می‌پذیرد. در این روش، طراح مانند معمار زمینه‌ی داستان را بر اساس انتخاب اشعار

صحنه را نیز خود به عهده بگیرد. به عبارت دیگر، این خود کاربر است که آغاز، میانه و پایان بازی را تقریباً به صورت کامل طراحی می‌کند. تعاملی نامحدود که در آن کاربران برای انجام کارهایی که دوست دارند و هدایت پیرنگ به دلخواه خود، استقلال کامل دارند (Polaine, 2005, pp.151-158). نتیجه‌ی نهایی این روش نه تنها مخاطب مشارکتی و آفرینشی مشترک، بلکه وابستگی مشترک و متقابل بین داستان و مخاطب آن نیز می‌باشد (Verdugo, Nussbaum, Corro, Nunnez, Navarrete, 2011, p. 4). در این روش، کاربر، داستان را تعریف نمی‌کند بلکه جهان بازی را خلق می‌کند و به جای 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 در نهایت دیدی خداگونه از مضمون داشته باشد (Mateas, 2000, p.4).

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 به صورت سینمایی، نما به نما، توصیف و تدوین می‌شود، شکل داده است. ویژگی‌های این روش عبارتند 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 به طور 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 ارائه شده در متن، واجد ارزش‌ها و پیام‌های متعالی انسانی است که بر خلاف 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 تک به تک، موضوعی و یا براساس 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 غیرکاربرمحور که طراح، ایده‌ی اصلی داستان را در تبیین رابطه میان عناصر مهم روایت برعهده دارد و مانند معمار زمینه‌ی داستان را بر اساس انتخاب اشعار توسط کاربر طراحی می‌کند، تبدیل نمود. ویژگی ممتاز هر دو روش کاربرمحور و غیرکاربرمحور، 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.

۹. قدردانی

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

پی‌نوشت:

۱- materialization

۲- headroom

فهرست منابع:

- استیفنس‌سون، رالف؛ دبریکس، جی. آر. (۱۳۷۰)، «فضا و زمان در سینما»، ترجمه احمد خوانساری، مجله هنر و معماری فارابی، ش ۱۱، از ۱۹۳-۱۷۴
- بازن، آندره (۱۳۸۶)، سینما چیست، ترجمه محمد شهباء، هرمس، تهران
- ثابت‌زاده، منصوره (۱۳۸۲)، «فردوسی و موسیقی در شاهنامه»، کتاب ماه ادبیات و فلسفه، ش. ۷۵-۷۶ دی و بهمن، از ۱۱۲-۱۲۳
- جودی نعمتی، اکرم (۱۳۸۷)، مجله پژوهش زبان و ادبیات فارسی، ش ۱۱، از ۵۷-۸۲
- حافظ، شمس‌الدین محمد (۱۳۶۱)، دیوان، به تصحیح محمد قزوینی و قاسم غنی، انتشارات زوار، تهران
- رجب‌زاده طهماسبی، علی (۱۳۹۴)، «تعامل تصویر و کلمه در رمان و فیلم شازده احتجاب»، مجله نمایشی تجسمی، ش اول، سال اول
- رستگار فسایی، منصور (۱۳۶۹)، ۱۲ گفتار درباره شاهنامه، نشر نوید، شیراز
- شفیع‌ی کدکنی، محمدرضا (۱۳۶۶)، صور خیال در شعر فارسی، آگاه، تهران
- صارمی، کتابون (۱۳۷۳)، ساز و موسیقی در شاهنامه‌ی فردوسی، پیشرو، تهران
- ضابطی جهرمی، احمد (۱۳۷۷)، سینما و ساختار شعری در شاهنامه فردوسی، فرا، تهران
- فردوسی، ابوالقاسم (۱۳۹۱)، شاهنامه، بر اساس چاپ موسکو، انتشارات نگاه، تهران
- فیل، جان. اسکترگود، مارک (۱۳۹۰)، مبانی طراحی مرحله بازی، ترجمه طه رسولی، دنیای بازی، تهران
- نوری علاء، اسماعیل (۱۳۴۸)، صور و اسباب آن در شعر امروز ایران، بامداد، تهران

- 1 - Boellstroff, Tom. (2006), *Ethnography and Video games*. Michigan Macmillan.
- 2- Hagebolling, Heid. (2004). *Interactive Dramaturgies*. Springer Science & Business
- 3- Jaaskelainen, K. (2000). *Strategic Question in the development of interactive television programs*. Doctoral dissertation published by Publication Series of the University of the Art and Design Helsinki (UIAH). Retrieved April, 24, 2007, from <http://www2. Uiahfi. /julkanisul/pdf/jaaskelainen pdf>.
- 4- Lebowitz, J. and Chris Klug. (2011). *Interactive Storytelling for Video Games*, Massachusetts: Focal.
- 5- 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.
- 6- Polaine, A. (2005). *The Flow principle in Interactivity*. In *Proceedings of the Second Australasian Conference on Interactive entertainment*.
- 7- Swanson, R. (2010). *Enabling Open Domain Interactive Storytelling Using a Data-Driven Case-Based Approach*, USA: University of Southern California.
- 8- 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.
- 9- 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.
- 10- Verdugo, R. Nussbaum, M. Corro, p. Nunnez, Navarrete (2011).
Verdugo, Nussbaum, Corro, Nunnez, Navarrete.
- 11- Wolf, M.J. (2002). *The Medium of the Video Game*, Texas: University of Texas Press.

The Qualification of Shahnameh based on the triple patterns of adaptation for writing screen gameplay

Fatemeh Solemanipour, MA in Dramatic Literature, Iran Broadcasting University

Marzieh Kathiri, MA in Dramatic Literature, Iran Broadcasting University

Behrooz Minaei, Associate Professor, Iran University of Science and Technology

Abstract:

The language of video games as a universal language with global perspective provides communication among humans from every culture and race anytime and anywhere. On the other hand, the works originated from the customs and culture of our country are good raw materials to harmonize between two media of videogames and literature. The difference between the nature of literature, relying on its written words and purposes, with video games which creates 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 the art of transforming the motifs of the system of literary text into the visual system becomes a good approach to harmonize literature and visual media. Discovering common areas of expression between the source of adaptation 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 commonalities between videogames and Iran's rich literature. With a focus on Shahnameh, three practical models are provided to restore the text of Shahnameh to videogames and gameplays. The three models –selection of individual lines of poem, selection of individual topics, and selection of poems according to the genres of computer games– is based on Dudley-Andrew's (1945) views, as a contemporary theorist in the areas of theory and aesthetics of cinema, who has raised three fundamental relationship between adaptation and a literary text: Loyalty, Borrowing, and Confluence.

Keyword: adaptation, videogames, screen gameplay, Shahnameh