



<https://rpil.ui.ac.ir/?lang=fa>

Textual Criticism of Persian Literature

E-ISSN: 2476-3268

Document Type: Research Paper

Vol. 17, Issue 4, No. 68, 2026

Received: 28/04/2025

Accepted: 29/07/2025

## Examining the Process of Adapting the Story of Fereydoun and Zahhak from Shahnameh into the Animation of "The Last Fiction"

Alireza Pourshaban \*

Associate Professor, Department of Public, Faculty of Applied Sciences, Iran University of Art, Tehran, Iran.  
a.pourshaban@art.ac.ir

### Abstract

Examining the strengths and weaknesses of adaptations is crucial for fostering the continued production and increasing appreciation of literary works, particularly the esteemed texts of classical Persian literature. "The Last Fiction" is an animated adaptation based on the stories from Ferdowsi's Shahnameh, specifically the tale of Fereydoun and Zahhak. This article aimed to address the central question of how successful or unsuccessful this adaptation was and what factors influenced its reception. Using an interdisciplinary approach, the analysis emphasized key indicators for adapting literary works, including narrative structure, theme, characterization, and other significant elements. From this perspective, it appeared that alterations in the cause-and-effect dynamics of the main plot, inconsistent development of subplots, and omission of certain sub-narratives had diminished the narrative appeal of the animated version. Furthermore, the adaptation treatment of themes, such as oppression, revenge, and love had failed to resonate with audiences in the same way as the literary original. The differing portrayals of characters, particularly Fereydoun and Zahhak, along with their lack of epic and mythological qualities, had significantly lessened the empathy and interest of viewers familiar with the text. Additionally, imitations in design and illustration drawn from non-Iranian sources coupled with linguistic errors in the dialogues had profoundly impacted the adaptation acceptance and overall success.

**Keywords:** Aaptation, Animation, Last Fiction, Fereydoun, Zahhak.

### Introduction

Adapting a literary work into a screenplay is a process whose success is significant from multiple perspectives. It can serve as a source of admiration and engagement for audiences familiar with the original text, but it can also lead to dissatisfaction and failure of the adaptation if audience' expectations are not met. This aspect of audience expectations creates a complex and sensitive challenge for the adaptor. Moreover, the economic implications of cinema are closely tied to this dynamic; unsuccessful adaptations can pose serious risks to the future production of adapted cinematic works. Therefore, by considering the various methods of adapting literary works, it is possible to identify the factors influencing the success or failure of an adaptation. This can be assessed by examining the extent to which the form and content of the original literary work are effectively reproduced in the screenplay, alongside indicators, such as story, theme, and characterization. In this context, the following article sought to address the central question of how successful or unsuccessful the adaptation of "The Last Fiction" was. This animation is a free interpretation of the story of Fereydoun and Zahhak from Ferdowsi's Shahnameh. By conducting a comparative study, the article explored the reasons behind the adaptation reception, focusing on the relevant indicators for successful adaptation.

\*Corresponding author

2476-3268© The Author(s).

Published by University of Isfahan

This is an open access article under the CC BY-NC 4.0 License (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0>).



10.22108/rpil.2025.145065.2446

## Materials & Methods

This research aimed to analyze and compare two works concurrently, focusing on both form and content. Using a descriptive-analytical method combined with an interdisciplinary and pragmatic approach, the study employed library resources and online platforms to facilitate its analysis. The examination involved a simultaneous analysis of the structural and content elements of both the literary work and its animated adaptation. Specifically, the study used the final hundred-minute version of the animation "The Last Fiction", which had been screened in cinemas, as the basis for evaluating the visual adaptation. For the story of Fereydoun and Zahhak, the analysis referenced the revised version of Ferdowsi's *Shahnameh* by Jalal Khaleghi Motlaq.

## Research Findings

The comparative study of the animation and the story of Fereydoun and Zahhak in *Shahnameh* revealed several key points:

**1. Plot Alterations:** Changes in the cause-and-effect dynamics of the main plot, along with the occasionally inappropriate development of subplots, had significantly diminished the narrative appeal of the animated version. Notable omissions, such as Frank's early death, the role of the guardian of the plains and the cow named Barmayeh, the depiction of the snakes appearing on Zahhak's shoulders, and the relocation of the main crisis point, had weakened the storyline. Additionally, the failure to include Zahhak's brutal killing in India had further detracted from the narrative.

**2. Theme Representation:** Modification of the themes, such as oppression, revenge, and love—along with their deviation from their original functions in the literary text—had not resonated with the audience, failing to capture their attention effectively.

**3. Character Presentation:** Depiction of the characters, particularly Fereydoun and Zahhak, lacked the epic and mythological qualities present in the original text. Instead, they were portrayed as ordinary figures with limited powers, and in some instances, as victims rather than heroes or anti-heroes. This shift had significantly reduced the empathy and interest of viewers familiar with the original narrative.

**4. Design and Illustration:** Reliance on foreign design and illustration styles combined with their inconsistent integration into an Iranian context, had created confusion for audiences, who were well-versed in the stories of *Shahnameh*.

**5. Linguistic Errors:** Obvious linguistic errors in the dialogue presentation represented critical issues that contributed to the adaptation rejection and overall failure.

## Discussion of Results & Conclusion

The animation of "The Last Fiction", an adaptation of the stories from Ferdowsi's *Shahnameh*—specifically the tale of Fereydoun and Zahhak—represented a significant advancement in technology within Iran's emerging animation industry. The lengthy production process, spanning approximately 9 years, reflected the producers' commitment to achieving high visual quality. However, this emphasis on technical aspects—while commendable—appeared to have overshadowed the necessary focus on the adaptation process itself. As a result, the final version did not satisfactorily engage audiences familiar with the literary text. This raised the central question of the research: how successful or unsuccessful was this adaptation and what elements influenced its reception? The findings suggested that the inability to accurately convey both form and content coupled with insufficient emphasis on the key features of the story as it transitioned from text to image had contributed to the adaptation shortcomings. Additionally, the lack of a creative and self-sufficient framework rooted in Iranian culture and art had further hindered its success.




متن‌شناسی ادب فارسی

سال هفدهم، شماره چهارم (پیاپی ۶۸)، ۱۴۰۴، ص ۳۵-۱۹

تاریخ وصول: ۱۴۰۴/۲/۸، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۵/۷

مقاله پژوهشی

## بررسی روند اقتباس از ماجرای فریدون و ضحاک شاهنامه در پویانمایی آخرین داستان

علیرضا پورشبانان\* ، دانشیار گروه عمومی، دانشکده کاربردی، دانشگاه هنر ایران، تهران، ایران

a.pourshabanan@art.ac.ir

### چکیده

بررسی دلایل ضعف و قوت اقتباس، یکی از راه‌های مطلوب برای کمک به ادامه چرخه تولید این نوع آثار و استفاده روزافزون و توأم با جذب مخاطب از آثار ادبی و به‌ویژه متون ارزشمند ادبیات کلاسیک فارسی است. پویانمایی «آخرین داستان» یکی از آثار اقتباسی ساخته‌شده بر اساس قصه‌های شاهنامه فردوسی، یعنی داستان فریدون و ضحاک است. در این مقاله، تلاش می‌شود با توجه به رویکرد میان‌رشته‌ای و تأکید بر شاخص‌های مناسب برای اقتباس آثار ادبی شامل قصه و داستان، درون‌مایه و شخصیت‌سازی/شخصیت‌پردازی و سایر عناصر اثرگذار، به این سؤال اصلی پاسخ داده شود که این اقتباس چقدر موفق/ناموفق بوده و چه عناصری بر آن اثر گذاشته است. از این زاویه به نظر می‌رسد تغییر در روندهای علت و معلولی طرح اصلی، توسعه بعضاً نامناسب ماجراهای فرعی و حذف برخی خرده‌روایت‌ها، جذابیت‌های روایی نسخه پویانمایی را کاهش داده و تغییر در برجسته‌سازی درون‌مایه‌هایی مثل ستم، انتقام و عشق، نتوانسته است مانند نسخه ادبی، توجه مخاطبان را به خوبی جلب کند. همچنین، تفاوت در پرداخت شخصیت‌ها به ویژه فریدون و ضحاک و خالی شدن آنها از مظاهر حماسی و اسطوره‌ای، تا حد زیادی از هم‌حسی و علاقه مخاطبان آشنا به متن کاسته و تقلیدها در طراحی و تصویرسازی از نمونه‌های مشابه غیر ایرانی و خطاهای زبانی در گفت‌وگوها، در ناموفق بودن این اقتباس، اثرگذاری عمیقی داشته است.

### واژه‌های کلیدی

اقتباس، پویانمایی، آخرین داستان، فریدون، ضحاک.

\* مسؤول مکاتبات



2476-3268© The Author(s).

Published by University of Isfahan

This is an open access article under the CC BY-NC 4.0 License (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0>).



10.22108/rpl.2025.145065.2446

## ۱. مقدمه

اقتباس از اثر ادبی برای ساخت و تولید نسخه نمایشی، فرایندی است که موفقیت در آن از چند منظر درخور توجه است؛ چنانکه در مواجهه مخاطبان آشنا با متن هم می‌تواند به عاملی به‌مثابه مشوق و تحسین و توجه تبدیل شده و هم می‌تواند با برآورده‌نشدن انتظارات مخاطبان، موجبات نارضایتی و شکست پروژه اقتباس را به بار بیاورد و از این دیدگاه، یعنی انتظار مخاطب، روندی بسیار پیچیده و حساس را برای اقتباس‌کننده ایجاد می‌کند؛ به بیان دیگر «اقتباس کار بغرنجی است و اقتباس از اثری که میلیون‌ها نفر از پیش در ذهنشان با آن خیال‌بافی و رؤیایپردازی کرده‌اند، به مراتب بغرنج‌تر» (کرولین، ۱۴۰۲، ص. ۱۰۹) و حتماً از همین زاویه است که وجوه اقتصادی سینما را نیز تحت تأثیر قرار داده و چند اقتباس ناموفق، امکان ادامه حیات چرخه سینمای اقتباسی را با خطرهای جدی مواجه خواهد کرد. از باب بررسی علمی، این موفقیت/شکست قابلیت تحلیل دارد و این امکان وجود دارد که بتوان بر اساس شاخص‌هایی که یک متن را برای اقتباس مناسب می‌کند، میزان رضایت مخاطبان را- هرچه که باشد، کم یا زیاد- بررسی نماید و دلایل توفیق یا عدم آن در فرایند اقتباس به صورت روشمند، بازکاوی و ارائه شود. براساس این و با توجه به ملاحظاتی که در روش‌های مختلف اقتباس از آثار ادبی ارائه شده و شامل طیف گسترده‌ای از اقتباس برداشت آزاد تا اقتباس وفادار و حتی لفظ به لفظ است (پورشبانان، ۱۳۹۸، ص. ۹-۱۲)، می‌توان با تکیه بر میزان بازتولید موفق فرم و محتوای اثر ادبی در نسخه نمایشی و با توجه به شاخص‌هایی چون داستان، درون‌مایه، شخصیت‌پردازی/شخصیت‌سازی و... به چشم‌اندازی از عوامل سهیم در میزان موفقیت یا شکست یک اقتباس دست یافت. بر این مبنا، در مقاله پیش‌رو تلاش می‌شود با مطالعه تطبیقی پویانمایی اقتباسی «آخرین داستان» به کارگردانی اشکان رهگذر (۱۳۹۶)، که به ادعای سازندگان آن برداشتی آزاد از داستان فریدون و ضحاک در شاهنامه فردوسی است، به این سؤال اساسی پاسخ داده شود که این اقتباس چقدر موفق/ناموفق بوده و دلایل آن نیز از منظر شاخص‌های متون مناسب برای اقتباس بررسی شود.

## ۲. پیشینه

در باب شاهنامه و خاصه داستان فریدون و ضحاک، تحلیل و بررسی‌ها بسیار فراوان است؛ به‌ویژه، دو شخصیت اصلی آن یعنی فریدون و ضحاک، از زوایای مختلفی همچون نگاه روان‌شناسانه، رویکردهای تطبیقی با شخصیت‌های مشابه در ادبیات سایر ملل، اسطوره‌شناسی و روایت‌های مختلف ایرانی و... مورد بازکاوی پژوهشگران قرار گرفته و با تمرکز بر روایت و همچنین دیدگاه‌های نمایشی (تئاتری) نیز محل توجه بوده است. مقاله‌ای با عنوان «ساختار روایت در داستان ضحاک» (فروزنده، ۱۳۹۱) یا مقاله‌ای با عنوان «خوانش فرامتنی و بیش‌متنی نمایشنامه ضحاک ساعدی و داستان ضحاک شاهنامه» (اظه‌ری و فرضی، ۱۴۰۳) و با تأکید بر نظریه تراژدیت ژنت در حوزه تئاتر و مبتنی بر تفسیر امروزی شخصیت ضحاک از نمونه‌های ذکرشده است. در باب وجوه تصویری (سینمایی) این قصه- به‌مثابه نزدیک‌ترین حوزه به مقاله حاضر- در کتاب سینمای اقتباسی و ادبیات کلاسیک فارسی، (پورشبانان، ۱۳۹۶) در صفحات ۷۱-۹۷، به عناصر مطلوب برای اقتباس از این داستان توجه شده است. در مقاله «بررسی تطبیقی عناصر روایی در انیمیشن آخرین داستان و داستان ضحاک در شاهنامه» (دشت‌پیما و طهوری، ۱۳۹۹)، با تأکید صرف بر روایت در دو اثر، تحلیل‌هایی در باب میزان تطبیق این

اقتباس ارائه شده و در مقاله‌ای با نام «مناسبات و خویشاوندی شخصیت اسطوره‌ای ضحاک در سینما» (هوشنگی و همکاران، ۱۴۰۳)، شخصیت ضحاک با نمونه‌های ابرشور معروف در سینما مانند شخصیت‌های «سائورون»، «ولدمورت» و «جوجاودان» بررسی شده و به تفاوت‌ها و شباهت‌هایی اشاره شده است، اما در مقاله حاضر تلاش شده علاوه بر داستان و روایت، برجسته‌سازی در درون‌مایه، تغییر در شخصیت‌پردازی و ضعف و تقلید در طراحی‌ها و اشکالات در گفت‌وگوسازی‌ها و با تأکید بر تحلیل نسخه پویانمایی و از منظری جامع‌تر، روند اقتباس مورد توجه قرار گیرد.

### ۳. روش پژوهش

در این پژوهش تلاش شده است به روش توصیفی-تحلیلی و رویکردی میان‌رشته‌ای و کاربردگرایانه با استفاده از ابزار کتابخانه‌ای و فضای مجازی و تحلیل همزمان عناصر ساختاری و محتوایی اثر ادبی و پویانمایی اقتباسی، فرایند تحلیل و مقایسه دو اثر به طور توأمان و در دو ساحت ساختار (فرم) و محتوا پیگیری شود. بر این مبنا، نسخه صد دقیقه‌ای و نهایی پویانمایی «آخرین داستان» که در جشنواره فجر و سپس در سینماهای کشور اکران شده است، اساس بررسی نسخه تصویری قرار گرفته و در باب داستان فریدون و ضحاک نیز ۴۹۹ بیت مربوط به این ماجرا و ۱۹۵ بیت مربوط به داستان جمشید از شاهنامه فردوسی و بر پایه نسخه جلال خالقی مطلق (۱۳۶۶) مدنظر قرار گرفته است.

### ۴. بحث اصلی

#### ۱/۴. درباره داستان در پویانمایی «آخرین داستان» و شاهنامه

پویانمایی (انیمیشن) «آخرین داستان»، اولین محصول پویانمایی بلند سینمایی ساخته اشکان رهگذر است که در طول حدود ۹ سال (۱۳۸۷ تا ۱۳۹۶) در استودیو هورخش ساخته شده و اولین نماینده سینمای پویانمایی ایران در فهرست ۳۲ اثر رقابت‌کننده در شاخه بهترین پویانمایی آکادمی اسکار به شمار می‌رود که البته در نهایت در فهرست پنج نامزد نهایی بهترین پویانمایی سال یا بهترین فیلم اسکار ۲۰۲۰ قرار نگرفت و در بخش دیگری نیز نامزد نشد.

#### ۱.۱.۴. خلاصه داستان در پویانمایی

جمشید در دورانی سیاه با سپاهی از متحدانش و با تکیه بر فرّ ایزدی بر سپاهیان اهریمن پیروز می‌شود و مغرور از پیروزی، دوباره هم‌پیمانانش را برای اشغال سرزمین‌های دیگر و شکار اهریمن فرا می‌خواند اما یزدان از وی روی برگردانده و فرّ و تخت جمشید را از وی باز می‌ستاند. او حالا تنها، گرفتار جنونی علاج‌ناپذیر است و دخترش «شهرزاد» را تنها گذاشته و به شورای وزیران وصیت می‌کند تا در غیابش مرداس، متحد و والی سرزمین‌های جنوبی، بر تختش تکیه زند. جمشیدشاه برای شکار اهریمن عازم سرزمین‌های شمالی می‌شود و دیگر هیچ‌گاه باز نمی‌گردد. مرداس ناگهانی و بدون هیچ توضیحی می‌میرد و به دستور شورا، تنها فرزند و جانشینش، ضحاک، به نیابت از پدر بر تخت جمشید تکیه می‌زند؛ اما وجود ضحاک، سرشار از ترس‌ها و تاریکی‌هاست. او جوانان را به بهانه کار اجباری (در ازای ناتوانی در پرداخت مالیات‌های گزاف) به قصر می‌آورد

و آنها را به قتل می‌رساند و مغز سرشان را می‌خورد. آبتین (جوانی از اهالی جمکرد) از این زندان‌های مخوف می‌گریزد و سعی می‌کند حقیقت را برای مردم آشکار کند، اما سربازان ضحاک او را به جرم دزدی می‌گیرند و به قتل می‌رسانند. پس از مدتی، ضحاک ابتدا خواب مرداس (پدرش) را دیده و در حالتی نیمه هشیار، اهریمن نیز با او سخن گفته و او را از شورش کودکی در سال‌های بعد می‌ترساند و ضحاک دستور می‌دهد همه کودکان شهر را آشکارا به قتل برسانند. فرانک، همسر آبتین که کودکی به نام آفریدون دارد، تلاش می‌کند فرزندش را از دست سربازان نجات دهد اما در راه دفاع از کودک کشته می‌شود. همزمان آهنگری به نام کاوه که نگران سرنوشت فرزندان خود در دربار ضحاک است، از راز کشتار جوانان آگاه شده و با همراهی یکی از فرزندانش به نام روزبه و یاری قهرمانی به نام تهمورث، سر به شورش گذاشته و در آخرین لحظات، آفریدون را از چنگال سربازان ضحاک نجات می‌دهد. آفریدون در سایه توجّهات کاوه و آموزش‌های روزبه و تهمورث در اردوگاهی خارج از جمکرد رشد کرده و به سن نوجوانی می‌رسد و در حالی که با دختری به نام ماندانا نیز ارتباطی عاطفی دارد، تلاش می‌کند خود را برای انتقام کشته‌شدن والدینش به دست ضحاک آماده کند. آفریدون در یکی از اولین اقدامات با کمک همین همراهان و دو نفر از مردانی که آشپز قصر ضحاک هستند (ارمایل و گرمایل)، تلاش می‌کند تعدادی از جوانان را از زندان ضحاک نجات دهد که البته با مرگ ارمایل و تهمورث برای نجات جان آفریدون، اقدام موفقیت‌آمیزی از کار در نمی‌آید. پس از آنکه آفریدون برای خلوت کردن با خود به کوهستان و تنهایی پناه می‌برد، توسط سربازان ضحاک - که البته او را نمی‌شناسند - دستگیر و زندانی می‌شود. در زندان، ارشیا - وزیر سابق جمشید که علیه ضحاک مخفیانه جنگیده و یک بار در تلاش برای کشتن ناگهانی ضحاک ناکام مانده - آفریدون را شناخته و تیمار می‌کند و سپس به او یاد می‌دهد که چگونه از راه مخفی در قصر بگریزد. در طی فرار، شهرزاد نیز درون قصر به آفریدون کمک کرده و او پس از خروج، مردمان زیادی را با خود همراه کرده و نزد یارانش و کاوه در اردوگاه باز می‌گردد و با موافقت کاوه و همراهی پیری به نام شهراسب که رهبری معنوی مبارزان علیه ضحاک را به عهده دارند، به قصر ضحاک حمله کرده و بی مقاومت، آن را تصرف کرده و ابتدا شهرزاد را آزاد می‌کنند؛ پس از این، آفریدون به زندان رفته تا ارشیا را نجات دهد اما او که گویی ناامید شده و خود را بازنده به اهریمن می‌بیند، به آفریدون هشدار و خودش اسیر جادوهای اهریمن، جان می‌دهد و از این لحظه به بعد، با حضور دیوان و هیولاها، نبرد نهایی میان نیروهای آفریدون و ضحاک به اوج می‌رسد. سرانجام پس از جانفشانی شهراسب و استفاده از نیروی فرّ ایزدی و قربانی کردن جانش، این آفریدون است که موفق می‌شود ضحاک را شکست دهد و او را در کوه دماوند به بند بکشد.

#### ۲/۱/۴. مقایسه قصه در دو اثر

داستان فریدون و ضحاک در شاهنامه به لحاظ پیرنگ، در تطابق با بسیاری دیگر از داستان‌های این مجموعه، بسیار هماهنگ و مبتنی بر روابط علی و معلولی است (معینی، ۱۳۸۹، ص. ۳۲). مخاطب در تمام لحظات داستان، نظامی منطقی در کنش‌ها و واکنش‌ها را درک می‌کند و دچار پرسش‌های بی پاسخ نمی‌شود. آنچه در اولین نگاه به داستان در این دو اثر به خوبی برای مخاطب ملموس می‌شود، این است که روایت در داستان پویانمایی اقتباسی، گسترده‌تر شده است و می‌توان این وضعیت را در شاخص‌های مختلفی مشاهده کرد؛ چنانکه در خط

اصلی داستان، خرده‌روایت‌های بسیار بیشتری نسبت به داستان فریدون و ضحاک شاهنامه خلق شده است. این ماجراهای فرعی هم در باب شخصیت‌های اصلی داستان، مثلاً فریدون و آبتین، هم با حضور شخصیت‌های غیر اقتباسی که در متن ادبی وجود ندارند، مانند اَرشیا، برای مخاطب به روشنی برجسته شده است. همچنین به نظر می‌رسد با اینکه خط داستانی نسخه نمایشی کم‌وبیش مشابه است، در چینش مراتب داستان نیز سازندگان پویانمایی دست به تغییرات گسترده‌ای زده‌اند؛ چنانکه در داستان اصلی با وجود آنکه خواب دیدن ضحاک یکی از نقاط بحران اصلی و ابتدایی داستان به شمار می‌رود و به‌منزله حادثه محرک، «علت اولیه و اصلی تمام حوادث بعدی است» (مک‌کی، ۱۳۸۷، ص. ۱۱۹)، در متن ادبی جایگاه آغازین فوق‌العاده‌ای دارد، اما در داستان پویانمایی ماهیت این خواب، متمرکز بر تولد فریدون و خاصه شرح حضور قدرتمند او در خواب با گریزی گاوسار برای نابودی ضحاک تصویر نشده و فقط صدایی از اهریمن (به جای خواب‌گزاری که خواب ضحاک را در داستان ادبی تعبیر می‌کند)، تولد کودکی را به صورت هشدار غیر برجسته به او یادآور و خواستار نابودی‌اش می‌شود؛ ضمن آنکه در خواب ضحاک در پویانمایی، تمرکز اصلی سازندگان داستان بر ارتباط ضحاک و پدرش معطوف شده و البته باز هم به شکلی ناقص و غیر مستقیم، (نشان دادن چاهی که ضحاک بر بالای آن ایستاده و پدرش، مرداس، در آن کشته شده است) چگونگی قتل پدر توسط پسر (البته برای مخاطب آشنا به داستان متن ادبی) تصویر شده است و برای مخاطبی که کم و کیف داستان در متن ادبی را نداند، مرگ ناگهانی مرداس به صورت روشن و واضح به صورت تصویری توضیح داده نمی‌شود. در داستان، نیات و انگیزه‌های شخصیت‌ها نیز در نمونه‌های مختلف با متن ادبی متفاوت به نمایش در آمده است؛ طوری که برای نمونه، در داستان پویانمایی، ضحاک مدام تعداد زیادی را برای یافتن جمشید و بازگرداندنش به جمکران اعزام می‌کند و انگیزه او از این جستجوها برای مخاطب به صورت دقیق آشکار نمی‌شود، اما در داستان شاهنامه کاملاً مشخص است که ضحاک به دنبال جمشید می‌گردد تا او را به قتل برساند- و سرانجام نیز به شکلی بی‌رحمانه و فجیع چنین می‌کند- اما در پویانمایی، جمشید وارد غاری می‌شود و مانند سرنوشت بهرام گور در هفت‌پیکر نظامی، ناپدید می‌شود و کسی از سرنوشت دقیق او خبردار نمی‌شود.

در باب حذف و اضافه کردن خرده روایت‌ها، علاوه بر آنچه برشمردیم شد، می‌توان مواردی مانند حذف پرورش یافتن فریدون پس از گریختن همراه مادرش را نیز مد نظر قرار داد؛ به‌گونه‌ای که ماجرای رفتن فرانک به کوهستان و سپردن فرزندش به نگهبان دشت و کمک گاوی به نام برمایه و بزرگ شدنش به دست شخصی امین در کوه البرز (ر.ک: فردوسی، ۱۳۶۶، ج. ۱/۶۴) طی مسیر رشد در نسخه پویانمایی، حذف و این‌طور نشان داده می‌شود که اولاً فرانک در حمله سربازان ضحاک کشته می‌شود- بر خلاف متن شاهنامه که زنده می‌ماند- و این کاوه است که کودک را نجات می‌دهد (دقیقه ۳۶). ثانیاً مراحل رشد و رسیدن فریدون به سال‌های نوجوانی نیز تحت سرپرستی کاوه و فرزندش روزبه و قهرمانی به نام تهمورث در اردوگاهی خارج از شهر جمکران و میان دیگر مبارزان علیه ضحاک تصویر می‌شود. از همین منظر، ساخته شدن گرز گاوسار برای فریدون که به یاد برمایه در متن ادبی و ادای احترامی به او و کشته شدنش به دست ضحاک است، حذف می‌شود و برای شکل سلاح فریدون در داستان پویانمایی توضیح مصوری ارائه نمی‌شود و می‌توان گفت با حذف این گاو، بخشی از رویکرد اسطوره‌ای داستان نیز که ریشه در حضور این موجود در اسطوره‌های ایرانی پیش از اسلام دارد (بهار، ۱۳۴۹،

ص. ۷ و ورمازرن، ۱۳۷۵، ص. ۱۲۳) تضعیف می‌شود. همچنین است شرح بوسه‌ شیطان بر شانه‌های ضحاک و رویدادن دو مار بر جای آن (ر.ک: فردوسی، ۱۳۶۶، ج. ۵۰/۱)، که در داستان پویانمایی حذف شده و مخاطب از ابتدای داستان مدام با شانه‌های زخمی ضحاک و دردی که او از این زخم‌ها می‌کشد روبه‌رو شده و تنها در سکانس‌های پایانی است که مارها در لحظات مصاف با فریدون از شانه‌های ضحاک سر بر می‌آورند و دلالت کشتار جوانان برای استفاده مغزشان برای خوراک ماران بی‌منطق می‌شود؛ زیرا اساساً تا پایان داستان ماری وجود ندارد که خوراکی بخواهد!

در پایان داستان نیز شرح حضور ضحاک در هند و کشتار بی‌رحمانه و آب‌تنی در حوض خون (ر.ک: فردوسی، ۱۳۶۶، ج. ۷۷/۱)، که به لحاظ داستانی وجوه تأمل‌انگیز فراوانی دارد، در پویانمایی حذف شده و ضحاک با دیوهایی که اهریمن به یاری‌اش می‌فرستد، درحالی‌که از ابتدا در قصر حضور دارد، با فریدون مبارزه می‌کند. در همین راستا، شرح چگونگی گذر فریدون از رودخانه ارون در راه عزیمت به قصر ضحاک و خرده روایت‌های مربوط به آن (ر.ک: فردوسی، ۱۳۶۶، ج. ۷۴-۷۳/۱) نیز در داستان پویانمایی حذف شده و حضور پررنگ کاوه، روزه، رهبری معنوی به نام شهراسب و جنگجویانی پرتعداد در همراهی با فریدون جایگزین آن شده است. علاوه بر مواردی که بدان‌ها اشاره شد، تنها یکی از خواهران جمشید که در قصر اسیر و در اختیار ضحاک است (شهرزاد به جای شهرناز در متن شاهنامه)، در پویانمایی بازتاب یافته و آن هم به جای آنکه مطابق نسخه‌های معتبر شاهنامه، خواهر جمشید معرفی شود (ر.ک: فردوسی، ۱۳۶۶، ج. ۵۵/۱)، به منزله دختر جمشید به نمایش درآمده و در سکانس‌هایی در نقش راوی نیز ظاهر می‌شود و خواهر دیگر یعنی ارنواز، در نسخه انیمیشن حذف شده است.

در توصیف روابط علل و معلولی نیز در نسخه پویانمایی تأکید می‌شود که جوانان به بهانه کار و برای مستحکم‌تر کردن برج و باروهای شهر و در ادامه دستور جمشید و با خواست خود به قصر وارد و سپس کشته می‌شوند؛ حال آنکه، در متن ادبی شرح دستگیری جوانان و کشته شدنشان با صراحت و بدون چنین پرداختی است و از همین زاویه، خرده‌ماجرای مربوط به آبتین (پدر فریدون) و فرار او از قصر و در نهایت کشته شدنش به بهانه دزدی در پویانمایی از همین منظر توسعه یافته است.

## ۲/۴. تفاوت در برجسته‌سازی درون‌مایه‌ها

درون‌مایه در داستان از هر نوعی که باشد، اهمیت فراوانی دارد و در واقع، آن چیزی است که رویدادهای طرح به حمایت از آن بر می‌خیزند و توالی رویدادهاست که مضمون را منتقل می‌کند (یونسی، ۱۳۶۵، ص. ۲۴۸) و در فیلم‌ها نیز در هر ژانری (نوعی) برای فیلم‌ساز دغدغه‌مند از جایگاه ویژه‌ای برخوردار است و یکی از ضرورت‌های بسیاری از آثار تصویری است که نمی‌توان بی‌تفاوت و به آسانی از کنار آن گذشت (پورشبانان، ۱۳۹۶، ص. ۴۲). از این زاویه مهم است که بررسی شود درون‌مایه‌های اثر ادبی با چه سازوکار و تفاوت‌ها و شباهت‌هایی از زبان متن به بیان تصویری درآمده و چه نقشی در موفقیت یا ناکامی در یک اقتباسی خواهند داشت؛ با این توصیف می‌توان به مهم‌ترین درون‌مایه‌های داستان فریدون و ضحاک در این دو اثر و با تمرکز بر برجسته‌سازی آنها به شرح زیر توجه کرد:

#### ۱/۲/۴. درون‌مایه ظلم و ستم

مبارزه با ظلم و خودکامگی مهم‌ترین درون‌مایه در داستان فریدون و ضحاک در شاهنامه است که اساس آن در رفتار ضحاک به‌منزله‌ظالم اصلی، هم در ظاهر و هم در اعمال و رفتارش به شکلی نمادین و مبتنی بر ذات بیان حماسی و با استفاده از اغراق به‌مثابه یکی از مهم‌ترین ابزار و صور خیال در شاهنامه (شفیعی کدکنی، ۱۳۸۶، ص. ۱۳۷-۱۳۸) تصویر شده است و مبارزه علیه آن، مضمون پایه‌ای قصه را شکل داده است و مخاطب به شکلی پیوسته در فضای بسیار تیره و تاریک این درون‌مایه قرار گرفته و با توجه به برجسته‌بودن رفتار وحشیانه ضحاک در کشتار کودکان، کشتن گاو برمایه و آتش‌زدن محل بزرگ‌شدن فریدون، قتل فجیع جمشید، اسارت و بهره‌کشی از خواهران جمشید و قتل عام جوانان برای تهیه خوراک ماران و کشتار در هند، خواننده همواره مترصد رسیدن تغییر و از بین رفتن این خفقان و فضای هولناک است؛ حال آنکه، در پویانمایی به جز مواردی محدود مثل اشاره به کشتار کودکان و جوانان آن هم با بیانی غیر مفصل و دور از جزئیات و در قالب چند تصویر کلی - مثل تصویر ثابت چند مغز در مطبخ یا چند تصویر از انباشت جنازه‌ها در جایی در قصر - سایر رفتار وحشیانه ضحاک بازتاب نیافته و در مواردی - مثل رابطه او با خواهر جمشید (شهرزاد) کاملاً بر خلاف متن و مبتنی بر حتی نوعی عشق و احترام تصویر می‌شود. این تغییرات که احتمالاً با توجه به مخاطب هدف پویانمایی - عموماً مخاطبان کم سن و سال - اعمال شده، برجستگی مضمون اصلی متن نمایشی را تا حد زیادی از متن ادبی کمتر و اثرگذاری آن را خاصه برای مخاطبان آشنا با متن بسیار کمتر کرده است.

#### ۲/۲/۴. درون‌مایه انتقام

با اینکه ایرانیان باستان را می‌توان بر اساس تعلیمات کتب دینی‌شان، مردمانی صلح طلب و بی‌آزار در نظر گرفت (محمدزاده، ۱۳۹۷، ص. ۲)، باید گفت انتقام نیز برای آنها مسئله‌ای مهم و با قداست به شمار می‌رفته است (مزدایور، ۱۳۸۷، ص. ۵۳) و بر اساس همین، مضمونی مانند انتقام یا کین‌خواهی، پایه و اصلی مهم در بسیاری از داستان‌ها در شاهنامه قرار گرفته (عبادیان، ۱۳۶۹، ص. ۱۴) و به عنصری حیاتی و پیش‌برنده ماجراها در متن تبدیل شده است.<sup>۲</sup>

در داستان پویانمایی و برخلاف داستان متن ادبی، هم پدر فریدون (آبتین) و هم مادرش (فرانک) به دست سربازان ضحاک کشته می‌شوند - درحالی‌که، در متن ادبی فقط پدر کشته شده و مادر تا بعدها زنده و در کنار فریدون است - و قرار است با این تغییر، وجه انتقام‌جویانه درون‌مایه داستان تقویت شود لکن بیش از آنکه به این برجستگی منجر شود، با پرداختی ناقص و پر از پرش‌های داستانی، ضمن تغییر خط داستان و نقش‌آفرینی شخصیت‌ها، به نوعی سردرگمی و حتی غرق‌شدگی فریدون در مضمون انتقام - آن هم از نوع کودکانه و مبتنی بر خشم شخصی - منجر شده و وجه نمادین خروش فریدون علیه ضحاک و نیت او در انتقام‌کشی برای همه کشته‌شدگان و قربانیان در متن را از وجه جمعی و نمادین، به انگیزه‌ای صرفاً فردی و خام فرو کاسته و بنیان درون‌مایه انتقام حماسی در متن را که هم غیر شخصی، مقدس و هم به فرمان خداست (سرامی، ۱۳۷۳، ص. ۲۸)، در نسخه پویانمایی بسیار تضعیف کرده است.<sup>۳</sup>

## ۳/۲/۴. درون‌مایه عشق

با آنکه به قول اسلامی‌نوشن، واژه عشق در شاهنامه بسیار محدود و در حد یکی دو بار تکرار شده (حسن رضایی و سیف، ۱۳۹۵، ص. ۳۱) اما به‌منزله یکی از درون‌مایه‌های مورد توجه فردوسی و در قالب ماجراهای دوازده داستان مختلف- و البته به دور از آه و ناله و شرح فراق‌های مرسوم داستان‌های غیر حماسی عاشقانه- برای مخاطب درک‌پذیر شده است (سرامی، ۱۳۷۳، ص. ۵۰۸؛ مدی، ۱۳۷۱، ص. ۱۵۱) اما این درون‌مایه، حضور مهمی در متن ادبی داستان فریدون و ضحاک در شاهنامه نداشته و از آنجا که، مبتنی بر شاخصه‌های عشق حماسی، که معمولاً نتیجه‌ای مثل تولد یک قهرمان یا پادشاه و پیروزی در یک نبرد و ... از آن متصور است (استاجی، ۱۳۹۰، ص. ۱۴)، در فرجام آن وجود نداشته و کارکرد مستقلی نیز ندارد، به نظر می‌رسد با انگیزه‌های تنوع‌بخشی به فضای خشن داستان و به جهت خوش‌آمد مخاطبان در پویانمایی اضافه شده است که البته موفقیت ملموسی از حضور آن استنباط نمی‌شود؛ زیرا در باب رابطه عاشقانه‌ای که ضحاک تلاش می‌کند با شهرزاد در داستان پویانمایی ایجاد کند، تفاوت و تضاد شخصیت‌ها و عقبه آنها، مانعی در پذیرش یک رابطه حسی برای مخاطبان و به‌ویژه مخاطبان آشنا با متن است، ثانیاً لحظات مواجهه آنها با هم حتی با توجه به تلاش ساختاری سازندگان در استفاده از موسیقی و اثر تلطیف‌کننده آن، همچنان کم، نامتوازن و ناموجه و تا حدود زیادی مصنوعی و نخواستنی است و مخاطب را درگیر و مشتاق نمی‌کند. در باب رابطه‌ای که میان فریدون و دختری به نام ماندانا- که از شخصیت‌های متن اصلی شاهنامه نیست و از سوی نویسندگان فیلم‌نامه پویانمایی اضافه شده است- نیز همین نقص ساختگی و غیر اصیل بودن مضمون خودنمایی کرده و با توجه به محدودیت‌ها در نمایش عمق چنین ارتباطاتی و همچنین زمان کم یک پویانمایی سینمایی و تعدد موارد مضمونی مهم دیگر که همسو با جریان حماسی داستان آن باشد، به‌مثابه یک درون‌مایه با حفظ جذابیت اساسی آن، برای مخاطب درک‌پذیر نشده و به شکلی ناقص از آن عبور می‌شود.

## ۴/۲/۴. درون‌مایه جادو

جادو یکی از ملزومات اصلی داستان حماسی و خاصه شاهنامه است که بارها در تعریف کلی حماسه نیز به عنوان جزئی از رفتار موجودات، حوادث یا اتفاقات خارق‌العاده به آن اشاره شده و به‌مثابه مواردی خارج از حدود عادت، از ویژگی‌های اصلی این نوع ادبی به شمار آمده است (صفا، ۱۳۸۷، ص. ۲۳۷ و شفیع کدکنی، ۱۳۵۲، ص. ۵). در داستان پویانمایی نیز با اضافه‌شدن شخصیتی مانند مشاور شیطانی ضحاک با ظاهری خوفناک در کنار حضور پررنگ اهریمن که ضحاک مدام با او در گفت‌وگو است و صدای خشن زنی که فضای حضور او را برای مخاطب تداعی می‌کند، همگی از مواردی است که به نظر می‌رسد مضامین مربوط به جادو را - در کنار موجودات اهریمنی و دیوهای تصویرشده در جریان نبردهای ابتدا و انتهای داستان- نسبت به متن ادبی، در نسخه پویانمایی به شکلی برجسته‌تر برای مخاطب ملموس کرده است. شخصیت ارشیا، وزیر جمشید و از حاضران کاخ ضحاک- و ارتباطش با طلسم‌های اهریمنی و سرانجامش در پایان داستان در پویانمایی نیز از همین منظر تحلیل‌پذیر است و کارکرد او را نیز علاوه بر توسعه ماجراهای فرعی، می‌توان در همین برجسته‌سازی مضمون جادو مورد تأکید قرار داد.

### ۳/۴. تفاوت‌ها در شخصیت‌های متن با پویانمایی

#### ۱/۳/۴ شخصیت ضحاک

ضحاک شخصیتی مخوف و ابرشور در شاهنامه است؛ او مظهر تمام بدی‌ها و نمادی کامل از قساوت و شرارتی است که یک انسان ممکن است به آن مرتبه سقوط کند و به روایتی، چکیده تمام پلیدی‌ها و وحشی‌گری‌هاست (کزازی، ۱۳۸۷، ص. ۱۶۷) بدی و بی‌شگونی این شخصیت هم در ظاهر و هم در اعمالش نمود یافته و دو مار رشد کرده بر شانه‌هایش، مهر ختامی است بر تمام آنچه فردوسی، آگاهانه و با تأکید در پی انتقال به مخاطب داستان است؛ زیرا در فرهنگ ایرانی، تأکید بر سویه منفی مار یا اژدها بسیار است و در متونی مانند بندهشن نیز از دلایل مرگ مردم به شمار آمده (دادگی، ۱۳۶۹، ص. ۹۹) و ضحاک مجسم‌ترین موجود مجسم در ارتباط با آن است (قائمی، ۱۳۹۴، ص. ۳۱). در داستان شاهنامه، این شخصیت از انجام هیچ جنایتی فروگذار نبوده و پدرکشی، کودک‌کشی، جوان‌کشی، برده‌کردن خواهران جمشید و... از جمله رفتار سبوعانه اوست که در نسخه پویانمایی به شکلی بسیار محتاطانه و با تغییرات فراوان تصویر شده و بیش از آنکه به مثابه نمادی از خباثت تصویر شود، ظاهر و اندامی جذاب دارد، صداگذاری (دوبله) آن با شخصیت و صدایی دوست‌داشتنی و نه لزوماً هولناک (صدای حامد بهداد) انجام شده و بیشتر اعمالش در طول داستان پویانمایی در نتیجه اجبار و تحت تسلط صدایی که قرار است نمادی از اهریمن باشد، انجام گرفته و گویی خود ضحاک نیز ابتدا قربانی و حتی بیمار و گرفتار روحی و روانی است و بعدتر و در یک چرخه لاجرم، قربانی کننده می‌شود. این شخصیت در اقتباس پویانمایی از حضور و وسائس اهریمن ناخشنود و حتی ترسیده، تصویر شده و سمپاتی و هم‌حسی برخی مخاطبان را نیز برمی‌انگیزد. رابطه‌اش با خواهر جمشید که در پویانمایی، دختر جمشید تصویر شده و شهرزاد نام دارد، رابطه‌ای توأم با احترام و حتی عشق است و ستم و اجباری برای او در این تعاملات محدود تصویر نمی‌شود. این‌ها و برخی دیگر از تفاوت‌ها، اصالت نمادین ضحاک متن حماسی را به شدت شکسته و او را تا حد ضدقهرمانان داستان‌های نوآر فروکاسته و نمی‌توان این شخصیت را به منزله یکی از مخوف‌ترین ضدقهرمان‌های کل تاریخ ادبیات فارسی و بسا ادبیات کلاسیک جهان برای مخاطبان آشنا با داستان شاهنامه، درک‌پذیر کرد.

#### ۲/۳/۴. شخصیت فریدون

فریدون در متن شاهنامه، قهرمان اصلی سویه خیر و محور اصلی خیزش علیه ضحاک است. او همزمان هم نمادی از قربانیان ظلم و ستم و هم مهم‌ترین چهره برای رهبری قیامی حماسی است که همه ویژگی‌های لازم یک قهرمان با چنین کارکرد یا خویش‌کاری بزرگی از سوی فردوسی برایش در نظر گرفته شده است. او قهرمانی فرهمند و خجسته است و پس از جمشید، صاحب فر می‌شود و با چهره‌ای نورانی، پیوندی نمادین با خورشید می‌یابد و هم در جایگاه قدرت و هم ظاهر و در اعمال، نقطه مقابل ضحاک است (کزازی، ۱۳۸۰، ص. ۱۳-۱۷) فریدون متن ادبی، قهرمانی اژدهاکش (سرکازاتی، ۱۳۷۸، ص. ۲۲۱) و دارای نیروی انجام اعمال خرق عادت و صاحب افسون است (مولایی، ۱۳۸۸، ص. ۱۶۱) و یکی از جاودانه‌ترین چهره‌های اسطوره‌ای ایرانی به شمار می‌رود (رستگار، ۱۳۵۴، ص. ۴۳). فریدون در نسخه پویانمایی، گویی شخصیت دیگری است؛ او انسانی معمولی تصویر شده که در نتیجه آموزش - و نه قدرت‌های لدنی قهرمان حماسی - قرار است مهارت‌هایی در رزم به دست بیاورد

و تنها یکی از افراد مهم داستان باشد- درست برخلاف متن که فریدون مهم‌ترین قهرمان خیر علیه شر داستان است- این شخصیت در داستان پویانمایی، انسانی معمولی است که فقط انگیزه انتقام شخصی او را سر پا نگه داشته و با چهرهٔ تیپیکال قهرمان حماسی متن، که خردمند، قوی، صاحب فراست و قدرت رهبری و کاریزمای فراوان دارد، بسیار متفاوت است؛ او بیشتر نوجوانی لجباز و خیره است که حتی از حمله کردن با سلاح واقعی به نبرادری‌اش، روزبه، ابایی ندارد- به عکس متن شاهنامه که اتفاقاً فریدون از توطئهٔ برادرانش با منش پهلوانی می‌گذرد (ر.ک: فردوسی، ۱۳۶۶، ج. ۱/۷۲-۷۳)- و از اطرافیانش نیز به جز دختری به نام ماندانا که از شخصیت‌های افزوده است و در متن وجود ندارد، کسی او را دوست ندارد و در اولین مبارزهٔ واقعی در حمله به زندان ضحاک، به دستورات تهمورث عمل نکرده (از دقایق ۵۰ الی ۵۵) و نزدیک است با بی توجهی و نادانی، جان خود را از دست بدهد؛ ضمن آنکه عدم موفقیتش در این حمله، باعث کشته شدن چند نفر از جمله، ارمایل و تهمورث شده و اطرافیان و دیگر مبارزان بیش از پیش از او ناامید و روی‌گردان می‌شوند. در نبرد پایانی و در لحظات حساس رویارویی با ضحاک نیز همچنان او تک‌محور اصلی داستان نیست و کمک‌های ماورایی شهراسب است که ابتدا نیروی ضحاک را تحلیل می‌برد و باعث غلبهٔ فریدون می‌شود. در یک نگاه کلی، فریدون در این اقتباس، شخصیتی با تمام ضعف‌های انسان غیرحماسی است و به جز آنچه فقط به شکل زبانی از او به‌منزلهٔ منجی یاد می‌شود، برجستگی خاصی پیدا نمی‌کند و اتفاقاً به‌منزلهٔ یک شخصیت کاملاً معمولی، ضعف‌هایش بسیار بیشتر از قدرت‌هایش به چشم می‌آید و مخاطب آشنا به متن ادبی نمی‌تواند او را به‌مثابهٔ قهرمان حماسی بپذیرد و دچار نوعی شگفتی حاصل از ناامیدی می‌شود.

#### ۳/۳/۴. شخصیت کاوه آهنگر

کاوه شخصیتی صاحب اثر و تعیین‌کننده در شاهنامه است که عقبه‌ای بسیار مفصل و تکرار شونده در بسیاری از متون ایرانی اعم از تاریخی و دینی داشته (صفا، ۱۳۸۷، ص. ۵۷۳) و با یاری‌رساندن به فریدون در شکست و بند ضحاک، در این داستان نقشی مکمل اما حیاتی به عهده دارد. برخلاف فریدون، کاوه شخصیتی اسطوره‌ای نیست (بهار، ۱۳۷۴، ص. ۱۳۲ و یوسفی، ۱۳۷۱، ص. ۲۸). او گویی خدایی است که از جهان اسطوره به مقام پادشاهی تنزل پیدا می‌کند (موسوی و خسروی، ۱۳۸۸، ص. ۱۵۹) و به لحاظ جایگاه، تفاوتی معنی‌دار با قهرمانی حماسی مانند فریدون دارد و در شاهنامه نیز تأکید بر نیروی کمکی او در نیل به هدف فریدون قرار گرفته و کارکرد او شخصیتی مکمل است اما کاوه در داستان پویانمایی تا حد زیادی جای فریدون را گرفته است، در بیشتر موارد رهبری از آن اوست و فریدون یکی از سربازان او تصویر شده و محوریت فرماندهی قیام علیه ضحاک با این شخصیت شکل گرفته و حتی به جای فرانک، گاو برمایه و نگهبانان امینی که در متن شاهنامه، فریدون را نجات داده و پرورش می‌دهند، در پویانمایی این کاوه است که فریدون را پرورش می‌دهد. این تغییر رویکرد علاوه بر آنکه از جذابیت نقش فریدون فرو کاسته و آن را در محاقی برخلاف چارچوب شخصیت‌پردازانهٔ متن قرار داده، به شکلی آزاردهنده، مخاطب آشنا به متن را از لذت بازآفرینی یک شخصیت مکمل محروم نموده و بیش از آنکه تغییری در اقتباس تلقی شود، به نوعی به تضاد شخصیت‌پردازی نسخهٔ تصویری با متن تبدیل شده است.

#### ۴.۳/۴. شخصیت جمشید

جمشید شخصیتی با اهمیت فراوان و نخستین پادشاه در شاهنامه (یا حقی، ۱۳۸۶، ص. ۲۹۱) و با ویژگی‌های متناقض و دو دوره زندگی متفاوت است: جمشید گناهکار با سرنوشت هولناک و جمشید مقدس عاری از گناه. (تابش و شفیع‌یون، ۱۳۹۹، ص. ۹) این شخصیت خدمات فراوانی انجام داده و از دوران حکومت او در شاهنامه و بسیاری از متون دیگر با عنوان دوران طلایی یاد شده است (اوستا، ۱۳۸۵، ج. ۱/۱۳۷، مینوی خرد، ۱۳۵۴، ص. ۴۳ و ابن بلخی، ۱۳۸۵، ص. ۳۳) و گناهش و دلیل از دست دادن قدرت و فرایزدی او نیز در آثار مختلف ایرانی به صورت‌های متفاوت بیان شده است؛ چنانکه «روایات اوستا درباره گناه و نافرمانی وی از اهورامزدا چندان روشن نیست» (یا حقی و قائمی، ۱۳۸۶، ص. ۲۹۳) و مثلاً در یسنای ۳۲ قطعه ۸، آموختن گوشت‌خواری به مردم، گناه او در نظر گرفته شده (پوردادوود، ۱۳۴۷، ص. ۱۸۰) یا در بندهشن، آمیزش او با پریان و تولد خرس و بوزینه و دیگر ددان و دیوان گناه او به شمار آمده (سرکاراتی، ۱۳۷۸، ص. ۱۳) و در برخی متون دیگر، فریض از ابلیس و ادعای خدایی کردن، مهم‌ترین گناه اوست (گردیزی، ۱۳۸۵، ص. ۳۳ و بلعمی، ۱۳۵۳، ص. ۴۶، ۴۷) اما در شاهنامه، گناه اصلی او به روشنی غرور شمرده شده است (ر.ک: فردوسی، ۱۳۶۶، ج. ۱/۴۴-۴۵). این شخصیت در نسخه پویانمایی در ابتدای داستان و در قالب توصیفات راوی و در تلاش برای نزدیکی به سابقه آن در شاهنامه با مختصات کم‌وبیش مشابه، به مخاطب شناسانده می‌شود و البته بر سویه گناهش در از دست دادن فرایزدی، تأکید چندانی نمی‌شود اما در پایان داستان، برخلاف متن ادبی که به شکلی فجیع به دست ضحاک کشته می‌شود (ر.ک: فردوسی، ۱۳۶۶، ج. ۱/۵۲)، در نسخه پویانمایی سرنوشت مشخصی نداشته و فقط این‌طور نشان داده می‌شود که وارد غاری می‌شود و برخلاف جستجوهای فراوان حتی از سوی ضحاک، دیگر پیدا نمی‌شود. این پایان که بیشتر شبیه به سرنوشت بهرام در هفت‌پیکر نظامی است، به طور مطلق با اتمسفر متن حماسی شاهنامه همخوان نبوده و با کاستن شدید وجه تراژیک سرنوشت این شخصیت - که به نظر برای رعایت مخاطبان کم سن و سال پویانمایی لحاظ شده - جذابیت مضمونی آن را نیز تحت‌تأثیر منفی قرار داده است.

#### ۵.۳.۴. شخصیت شهرزاد

شهرزاد که به جای دو خواهر جمشید یعنی شهرناز و ارنواز در متن ادبی جایگزین شده، هم راوی است و هم قرار است تا حدود زیادی تعدیل‌کننده فضای حسی و عاطفی نسخه پویانمایی باشد که البته ارتباطش با ضحاک شکل نگرفته و به صورتی گذرا و کم اثر، از آن عبور می‌شود. علاوه بر این، گفت‌وگوهایش با ضحاک نه پیش‌برنده روایت است و نه اطلاعات شخصیت‌شناسانه به مخاطب می‌دهد. تعاملاتش با این شخصیت به جای آنکه مانند متن - که خواهران اسیر هوس‌های ضحاک و هم‌خوابگان او هستند - ابعاد تاریک شخصیت ابر شرور داستان را به نمایش بگذارد، بیشتر موقعیت‌های تصنعی برای مخاطبان ملودرام‌دوست ایجاد می‌کند و در همین هدف نیز ناکام باقی می‌ماند.

#### ۶.۳.۴. سایر شخصیت‌ها

شخصیت‌های دیگری در نسخه پویانمایی وجود دارد که می‌توان از ابعاد مختلفی به آنها توجه کرد؛ چنانکه شخصیت‌های ارشیا و شهراسب - به عنوان دو نوع راهنما - به توسعه خطوط داستانی و ماجراهای فرعی کمک

کرده‌اند و حضور شخصیت‌هایی با نام و کارکرد ویژه مانند روزبه و تهمورث، وجوه عمل‌محور و کشمکش‌زای داستان را تقویت کرده‌اند، اما اضافه‌شدن شخصیتی مانند ماندانا و ایجاد ارتباط عاطفی ناقصش با فریدون، نتوانسته است کارکردهای درخور توجهی ایجاد کند و در حد وصله‌هایی مصنوعی، مخاطب را از فضای اصلی داستان منحرف می‌کند. همچنین حذف شخصیتی مانند «کُندرو»، که از مهم‌ترین چاکران و مباشران ضحاک در متن شاهنامه است (ر.ک: همان، ص. ۷۹-۸۱) و جایگزین نمودنش با مشاورانی کم‌عمل و بی‌نام، باز هم از ابعاد جذابیت‌ساز شخصیت‌ها در نسخه پویانمایی کم کرده است.

#### ۴/۴. مواردی خارج از روابط مستقیم میان متن ادبی و نسخه پویانمایی

علاوه بر آنچه به‌عنوان عوامل تأثیرگذار در روند اقتباس و مبتنی بر تغییر و تحولات متفاوت با متن ادبی بدان‌ها اشاره شد، نمونه‌های دیگری هم وجود دارد که باید گفت نوع رویکرد سازندگان پویانمایی به آنها باعث شده است مخاطبان آشنا به متن در مواجهه با نسخه پویانمایی دچار نوعی پس‌زدگی شوند و نتوانند تعامل مناسبی با اثر ایجاد کنند که می‌توان به برخی از آنها به شرح زیر اشاره کرد.

#### ۱/۴/۴. عدم توجه به زبان گفتار

متنی مانند شاهنامه هم از بعد نوع ادبی و هم از بعد زمان ماجراهای داستان، نوعی زبان مخصوص به خود را در ذهن مخاطبان ایجاد کرده که ذهنیت مبتنی بر آن، از اثر اقتباسی نیز انتظارات مشخصی ایجاد می‌کند. براساس این، اگرچه نمی‌توان انتظار داشت فخامت زبان و بیان ادبی در نسخه تصویری نیز با همان کم‌وکیف بازسازی شود- و انتظار به‌جایی هم نیست- کماکان این نکته لازم است که در گفت‌وگوها و انتخاب واژگان دقت و تأمل کافی لحاظ شود؛ چنانکه مثلاً وقتی در دقیقه ۴۷ و در گفت‌وگوی دو سرباز دربار ضحاک یکی به دیگری می‌گوید «شب‌ها سر پُست نیستی!» و به‌کارگیری واژه انگلیسی «پست» در این گفت‌وگو یا تکرار چندباره عبارت «بانوی من» در دقایق ۳۱، ۷۰ و ۷۱ که یادآور بسیاری از سریال‌های شرقی است و همچنین به‌کار بردن برخی اصطلاحات امروزی مثل جمله «قهرمان بازی در نیاور» در دقیقه ۴۷ از زبان تهمورث و نمونه‌های دیگر، همگی به نوعی برخلاف جریان فضاسازی متناسب با اقتباس ادبی جلوه و مخاطب را دچار شوک ناخوشایند زبانی می‌کند.

#### ۲/۴/۴. طراحی و تصویرسازی تقلیدی

از آنجا که شاهنامه متنی خاص و بسیار منحصر به‌فرد در فرهنگ ایرانی است، این انتظار وجود دارد که با رویکردهایی خلاقه و مبتنی بر اصالت تصویرسازی ایرانی و البته جذابیت بیان جهانی بازنمایی اقتباسی شود اما به نظر می‌رسد به جای این رویه، سازندگان تلاش کرده‌اند با تقلید- خواسته یا ناخواسته- از آثار مختلف سینمای جهان این جذابیت را برای مخاطب ایجاد کنند؛ چنانکه برای نمونه، به نظر می‌رسد طراحی شخصیت‌های دیو و اهریمن در ابتدا و انتهای داستان به‌ویژه دقایق ۱ تا ۳، ترکیبی از شخصیت‌های فیلم‌های ترسناک و علمی-تخیلی مانند کارکتر هیولا در فیلم «آلن/بیگانه» (Alien, ۱۹۷۹) با موجودات اهریمنی فیلم «دیوار بزرگ» (The Great Wall, ۲۰۱۶) و نمونه‌های مشابه دیگر است که به جای ایجاد تصاویری با اصالت مبتنی بر

فضای متن ادبی، بیشتر به معجونی سرگردان و البته ناقص از تصاویر آشنای آثار سینمای جهان تبدیل می‌شود و بسیاری از مخاطبان را آزار می‌دهد. این نوع گرایش به تصاویر تکراری، حتی در طراحی ظاهر و سلاح‌های شخصیتی مثل تهمورث نیز دیده شده و بسیاری از مخاطبان را به یاد شخصیت کریتوس در مجموعه بازی‌های رایانه‌ای خدای جنگ (God of War, ۲۰۲۲-۲۰۰۵) می‌اندازد و بیش از آنکه جذابیت‌ساز باشد، آزاردهنده و غیراصیل جلوه می‌کند.

## ۵. نتیجه‌گیری

پویانمایی «آخرین داستان» که یکی از آثار اقتباسی ساخته شده بر اساس قصه‌های شاهنامه فردوسی یعنی داستان فریدون و ضحاک است به لحاظ تکنیکی و فنی در حوزه صنعت نوپای پویانمایی در ایران حتماً پیشرفتی مهم و شایسته توجه است و فرایند طولانی و زمانبر حدوداً ۹ ساله تولید آن، از تلاش تولیدکنندگان برای ارائه کیفیت تصویری مناسب حکایت می‌کند لکن به نظر می‌رسد این تمرکز بر وجوه فنی - که حتماً همچنان جای نقد و بررسی خودش را خواهد داشت - سازندگان را از تمرکز کافی بر نوع مواجهه با روند اقتباس غافل نموده و نسخه نهایی نمی‌تواند مخاطبان آشنا به متن ادبی را راضی نماید. بر این اساس به نظر می‌رسد باید در پاسخ به پرسش اصلی تحقیق که این اقتباس چقدر موفق/ناموفق بوده و چه عناصری بر این روند اثر گذاشته است؟ این‌گونه پاسخ داد که تغییر در روندهای علت و معلولی طرح اصلی، توسعه بعضاً نامناسب ماجراهای فرعی و حذف برخی خرده‌روایت‌های اثرگذار بر خط داستانی مانند مرگ زود هنگام فرانک، حذف نقش نگهبان دشت و گاو برمایه، عدم نمایش روند رویداد مارها بر دوش ضحاک، تغییر چیدمان داستانی و جابه‌جایی نقطه بحران خواب دیدن ضحاک و همچنین عدم اشاره به ماجرای حضورش در هند و کشتار بی‌رحمانه او، جذابیت‌های روایی نسخه پویانمایی را به شدت کم کرده و تغییر در برجسته‌سازی درون‌مایه‌هایی مثل ظلم و ستم، انتقام‌جویی و عشق و انحراف این مفاهیم نسبت به کارکردشان در متن ادبی، نتوانسته است توجه مخاطبان را به خوبی جلب نماید. همچنین تفاوت در پرداخت شخصیت‌ها به ویژه فریدون و ضحاک و خالی شدن آنها از مظاهر حماسی و اسطوره‌ای و تقلیل آنها به شخصیت‌هایی شبه‌معمولی با قدرت‌هایی محدود و حتی در مواردی نمایش آنها در قامت قربانی به جای قهرمان/ضدقهرمان، تا حد زیادی از هم‌حسی و علاقه مخاطبان آشنا به متن کاسته و تقلیدها در طراحی و تصویرسازی از نمونه‌های خارجی و ترکیب نامتوازن آنها با فضا سازی اثری ایرانی در کنار خطاهای آشکار زبانی در گفت‌وگوها، در عدم پذیرش و شکست این اقتباس، کاملاً مشهود است.

## پی‌نوشت‌ها

۱. در برخی از تصحیح‌های متأخر شاهنامه، به جای خواهران جمشید، دختران جمشید در داستان جایگزین شده که به نظر می‌رسد با توجه به بررسی نسخ معتبر و پر قدمت شاهنامه، این جایگزینی به دست کاتبان پس از فردوسی انجام شده و صحیح نیست.

۲. این درون‌مایه (انتقام یا کین‌خواهی) در قریب به ۷۳ داستان در شاهنامه و با نتایج مختلف طرح شده است.

(محمدزاده، ۱۳۹۷، ص. ۶)

۳. انتقام به دو شکل فردی و اجتماعی قابل دسته‌بندی است که در فعل شخصی، تشفی خاطر شخص، هدف نهایی است و در صورت اجتماعی، غالباً مبتنی بر عقل و به قصد حفظ نظم، اصلاح و تربیت و برقراری عدالت برای جامعه است. (طباطبایی، ۱۳۷۴، ج. ۸۶/۱۲)

## منابع

- ابن بلخی (۱۳۸۵). *فارسانامه* (گای لیسترانج و رینولد آلن نیکلسون، مصححان). اساطیر.
- استاجی، ابراهیم (۱۳۹۰). ساختار و ویژگی‌های داستان‌های حماسی-عاشقانه. *مطالعات زبان و ادبیات غنایی*، ۱(۱)، ۲۶-۷. [https://journals.iau.ir/article\\_550461.html](https://journals.iau.ir/article_550461.html)
- اظه‌ری، بهروز و فرضی، حمیدرضا (۱۴۰۳). خوانش فرامتنی و بیش متنی نمایشنامه ضحاک ساعدی و داستان ضحاک شاهنامه. *جستارنامه ادبیات تطبیقی*، ۷(۲۸)، ۳۰-۱. <https://www.magiran.com/p2788697>
- اوستا (۱۳۸۵). *جلیل دوستخواه، مترجم*. مروارید.
- بلعمی، محمد. (۱۳۵۳). *تاریخ بلعمی* (محمدتقی بهار، مصحح). تابش.
- بهار، محمدتقی (۱۳۴۹). *سبک شناسی*. پرستو.
- بهار، مهرداد (۱۳۷۴). *جستاری چند در فرهنگ ایران*. فکر روز.
- پورداد، ابراهیم (۱۳۴۷). *یشت‌ها*. طهوری.
- پورشبانان، علیرضا (۱۳۹۶). *سینمای اقتباسی و ادبیات کلاسیک فارسی*. سوره مهر.
- پورشبانان، علیرضا (۱۳۹۸). *سینمای سرگرمی و ادبیات کلاسیک فارسی*. دانشگاه هنر و پژوهشگاه فرهنگ هنر و ارتباطات.
- تابش، شکوه السادات، و شفیعیون، سعید (۱۳۹۹). تحلیل گناهکاری جمشید در آیین زرتشت با رویکرد نشانه‌شناسی فرهنگی. *فصلنامه نقد ادبی*، ۱۳(۴۹)، ۳۴-۱. <http://lcq.modares.ac.ir/article-29-37119-fa>.
- حسن‌رضایی، حسین، و سیف، عبدالرضا (۱۳۹۵). بررسی عشق در دنیای حماسه با نگاهی به شاهنامه. متن پژوهی ادبی، ۲۰(۷۰)، ۲۹-۴۵. <https://doi.org/10.22054/ltr.2017.7156>
- دادگی، فرنیغ (۱۳۶۹). *بندهشن* (مهرداد بهار، مترجم). توس.
- دشت‌پیما، روجا، و طهوری، نیر (۱۳۹۹). *بررسی تطبیقی عناصر روایی در انیمیشن آخرین داستان و داستان ضحاک در شاهنامه*. ششمین کنفرانس ملی علوم انسانی و مطالعات مدیریت، تهران.
- <https://civilica.com/doc/1234021>
- رستگار، منصور (۱۳۵۴). *فریدون در شاهنامه*. *مجله خرد و کوشش*، ۱۷(۳)، ۳۷-۵۲.
- رهگذر، اشکان (کارگردان). (۱۳۹۶). *آخرین داستان* (فیلم). استودیو هورخش.
- سرآمی، قدمعلی (۱۳۷۳). *از رنگ گل تا رنج خار* (شکل‌شناسی داستان‌های شاهنامه). علمی فرهنگی.
- سرکارآتی، بهمن (۱۳۷۸). *سایه‌های شکار شده*. قطره.
- شفیعی‌کدکنی، محمدرضا (۱۳۵۲). *انواع ادبی و شعر فارسی*. خرد و کوشش، ۱۱(۱۲)، ۹۶-۱۱۱. <https://sid.ir/paper/428840/fa>

- شفیعی کدکنی، محمدرضا (۱۳۸۶). صور خیال در شعر فارسی. آگاه.
- صفا، ذبیح الله (۱۳۸۷). حماسه سرایی در ایران. فردوس.
- طباطبایی، سیدمحمدحسین (۱۳۷۴). تفسیر المیزان (سیدمحمدباقر موسوی همدانی، مترجم). جامعه مدرسین حوزه علمیه قم.
- عبادیان، محمود (۱۳۶۹). فردوسی و سنت آوری در حماسه سرایی. گهر.
- فردوسی، ابوالقاسم (۱۳۶۶). شاهنامه (جلال خالقی مطلق، مصحح و به کوشش احسان یارشاطر). بیلبوسیکا پرشیا.
- فروزنده، مسعود (۱۳۹۱). ساختار روایت در داستان ضحاک. کاوش نامه زبان و ادبیات فارسی، ۱۳ (۲۴)، ۱۰۳-۱۲۰. [https://kavoshnameh.yazd.ac.ir/article\\_2558.html](https://kavoshnameh.yazd.ac.ir/article_2558.html)
- قائمی، فرزاد (۱۳۹۴). تحلیل تطبیقی اسطوره ضحاک ماردوش. پژوهشنامه ادب حماسی، ۱۹ (۱)، ۲۷-۶۵. <https://www.noormags.ir/view/fa/articlepage/1130100>
- کرولین، ریچارد (۱۴۰۲). چگونه از هر روایتی فیلم نامه اقتباس کنیم؟ (مجید آقایی، مترجم). امیرکبیر.
- کزازی، میرجلال الدین (۱۳۸۰). مازهای راز. مرکز.
- کزازی، میرجلال الدین (۱۳۸۷). رؤیا، حماسه، اسطوره. مرکز.
- گردیزی، ابوسعید عبدالحی (۱۳۶۳). زین الاخبار (حبیبی، مصحح). بنیاد فرهنگ ایران.
- محمدزاده، مریم (۱۳۹۷). انتقام و انگیزه های آن در شاهنامه فردوسی و ایلید و اودیسه هومر. پژوهشنامه ادبیات تعلیمی، ۱۰ (۳۹)، ۱-۲۵. <https://sanad.iau.ir/en/Article/1029111>
- مدی، ارژنگ (۱۳۷۱). عشق در ادب فارسی. مؤسسه مطالعات و تحقیقات فرهنگی.
- مزدپور، کتابون (۱۳۸۷). نوروز و شاهنامه. مجله فرهنگ مردم، ۷ (۲۵)، ۵۱-۶۶. <http://noo.rs/TT8lz>
- معینی، فرزانه (۱۳۸۹). بررسی عناصر داستانی در داستان ضحاک. فصلنامه پارسی، ۵۲ (۲)، ۲۵-۴۶. <https://www.noormags.ir/view/fa/articlepage/648318>
- مک کی، رابرت (۱۳۸۷). داستان: ساختار، سبک و اصول فیلم نامه نویسی (محمد گذرآبادی، مترجم). هرمس.
- موسوی، سیدکاظم، و خسروی، اشرف (۱۳۸۸). کاوه، آهنگری فرو دست یا خدایی فرود آمده. شعرپژوهی (بوستان ادب)، ۱ (۱)، ۱۴۷-۱۶۰. <https://doi.org/10.22099/jba.2012.354>
- مولایی، چنگیز (۱۳۸۸). معنی نام فریدون و ارتباط آن با سه نیروی او در سنت های اساطیری و حماسی ایران. جستارهای ادبی، ۴۲ (۴)، ۱۷۵-۱۵۱. <https://doi.org/10.22067/jls.v42i4.4228>
- مینوی خرد (۱۳۵۴). (احمد تفضلی، مترجم). بنیاد فرهنگ ایران.
- هوشنگی، مجید، دادور، ابوالقاسم، و نیازی، سپیده (۱۴۰۳). مناسبات و خویشاوندی شخصیت اسطوره ای ضحاک در سینما. پژوهش های میان رشته ای زبان و ادبیات فارسی، ۳ (۲)، ۲۲۹-۲۵۷. <https://doi.org/10.30479/irpli.2024.21079.1209>
- ورمازن، مارتین (۱۳۷۵). آیین میترا (بزرگ نادرزاد). چشمه.
- یاحقی، محمدجعفر (۱۳۸۶). فرهنگ اساطیر و داستان واره ها در ادبیات فارسی. فرهنگ معاصر.
- یاحقی، محمدجعفر، و قائمی، فرزاد (۱۳۸۶). نقد اساطیری جمشید از منظر اوستا و شاهنامه. نشریه دانشکده علوم انسانی دانشگاه باهنر کرمان، ۹ (۱۸)، ۲۷۳-۳۰۵. <https://www.magiran.com/p461527>

یوسفی، غلامحسین (۱۳۷۱). چشمه روشن. علمی.

یونسی، ابراهیم (۱۳۶۵). هنر داستان‌نویسی. سهروردی.

## References

- Avesta* (2007). (J. Dostkhah, Trans.). Morvarid. [In Persian]
- Azhari, B., & Farzi, H. (2024) Metatextual and Hypertextual Reading of the Play "Zahhak" by Saadi and the Story of Zahhak in the Shahnameh. *Research on Comparative Literature*, 7(28), 1-30. <https://www.magiran.com/p2788697> [In Persian]
- Bahar, M. (1995). *A Few Essays on Iranian Culture*. Fekr Rooz. [In Persian]
- Bahar, M. T. (1960). *Stylistics*. Parastu. [In Persian]
- Balami, M. (1974). *Balami's History* (M. T. Bahar, Ed.). Tabesh. [In Persian]
- Dashtpeyma, R., & Tahurti, N. (2021). *A Comparative Study of Narrative Elements in the Animation of The Last Fiction and the Story of Zahhak in Shahnameh*. 6th National Conference on Humanities and Management Studies, Tehran. <https://civilica.com/doc/1234021>. [In Persian]
- Ebadian, M. (1980). *Ferdowsi and Traditionalization in Epic Poetry*. Gohar. [In Persian]
- Estaji, E. (2012). The Structure of Romantic-Epic Stories. *Journal of Studies in Lyrical Language and Literature*, 1(1), 7-26. [https://journals.iau.ir/article\\_550461.html](https://journals.iau.ir/article_550461.html) [In Persian]
- Faranbagh-dadegi (1990) *Bundahishn* (M. Bahar, Trans.). Tous. [In Persian]
- Ferdowsi, A. (1987). *Shahnameh* (J. Khaleghi Motlaq, Ed.; with the assistance of E. Yarshater). Bibliotheca Persia. [In Persian]
- Forouzandeh, M. (2012). The Structure of Narration in the Story of Zahak. *Journal of Research in Persian Language and Literature*, 13(24), 103-120. [https://kavoshnameh.yazd.ac.ir/article\\_2558.html](https://kavoshnameh.yazd.ac.ir/article_2558.html) [In Persian]
- Gardizi, S. A. (1984). *Zeynoalakhbar* (A. Habibi, Ed.). Iranian Cultural Foundation. [In Persian]
- Ghaemi, F. (2015). Comparative analysis of serpent Zahhak's myth Based on the old tradition of sacrifice for serpent Gods of the Underworld. *Journal of Epic literature*, (19), 27-65. <https://www.noormags.ir/view/fa/articlepage/1130100> [In Persian]
- Hasan Rezaie, H., & Seif, A. (2017). An Investigation of Love in the World of Epic: A case of Shahnameh. *Literary Text Research*, 20(70), 29-45. <https://doi.org/10.22054/ltr.2017.7156> [In Persian]
- Houshangi, M., Dadvar, A., & Niyazi, S. (2024). Relationships and kinship of the mythical character of Zahhak in cinema. *Interdisciplinary Research in Persian Language and Literature*, 3(2), 229-257. <https://doi.org/10.30479/irpli.2024.21079.1209> [In Persian]
- Ibn al-Balkhi (2009). *The Farsnama* (G. Le Strange & R.A. Nicholson, Eds.). Asatir. [In Persian]
- Kazazi, M. (2000). *Mazes of Secrets*. Markaz. [In Persian]
- Kazazi, M. (2008). *Dream, Epic, Myth*. Center. [In Persian]
- Krevolin, R. (2023). *How to Adapt a Anything into a Screenplay?* (M. Aghaei, Trans.). Amirkabir. [In Persian]
- Madi, A. (1992). *Love in Persian Literature*. Institute of Cultural Studies and Research. [In Persian]
- Mazdapour, K. (2008). Nowruz and Shahnameh. *People's Culture Magazine*, 7(25), 51-66. <http://noo.rs/TT8lz> [In Persian]
- McKee, R. (2008). *Story: Substance, Structure, Style, and Principles of Screenwriting* (M. Gozarabadi, Trans.). Hermes. [In Persian]
- Minouye Kherad* (1975). (A. Tafazzoli, Trans.). Iranian Cultural Foundation. [In Persian]
- Mohammadzade, M. (2018). Revenge and its motives in Ferdowsi's Shahnameh and Homer's Iliad and Odyssey. *Journal of Educational Literature Research*, 10(39), 1-25. <https://sanad.iau.ir/en/Article/1029111> [In Persian]
- Moiene, F. (2010). Examining the narrative elements in the story of Zahhak. *Persian Letter Magazine*, (52), 25-46. <https://www.noormags.ir/view/fa/articlepage/648318> [In Persian]
- Mousavi, S. K., & Khosravi, A. (2012). Kaveh: Blacksmith or Divinity?. *Journal of Poetry Studies (boostan Adab)*, 1(1), 147-160. <https://doi.org/10.22099/jba.2012.354> [In Persian]

- Mowlāi, C. (2009). Meaning of the Name “Fereydun” and Its Relationship with His Three Powers in The Iranian Mythical and Epical Traditions. *New Literary Studies*, 42(4), 151-175.  
<https://doi.org/10.22067/jls.v42i4.4228> [In Persian].
- Pourdavoud, E. (1968). *Yashtha*. Tahori. [In Persian]
- Pourshaban, A. (2017). *Adapted Cinema and Classical Persian Literature*. Sureh Mehr. [In Persian]
- Pourshaban, A. (2019). *Entertainment Cinema and Classical Persian Literature*. University of Arts and Research Institute of Culture, Arts and Communications. [In Persian]
- Rahgozar, A. (Director). (2017). *The Last Fiction* [Film]. Horakhsh Studio. [In Persian]
- Rastegar-Fasaei, M. (1976). Fereydun in Shahnameh. *Kherad va Kushesh Magazine*, 17(3), 37-52. [In Persian]
- Safa, Z. (2009). *Epic-writing in Iran*. Ferdows. [In Persian]
- Sarkarati, B. (1999). *The Hunted Shadows*. Qatre. [In Persian]
- Sarrami, G. A. (1994). *From the Color of Flowers to the Pain of Thorns (Morphology of Shahnameh Stories)*. Elmi Farhangi. [In Persian]
- Shafie-Kadkani, M. R. (1993). Literary Genres and Persian Poetry. *Kherad va Kushesh Magazine*, (11-12), 96-111. <https://sid.ir/paper/428840/fa> [In Persian]
- Shafie-Kadkani, M. R. (2007). *Forms of Imagination in Persian Poetry*. Aghah. [In Persian]
- Tabatabaei, S. M. H. (1995). *Tafsir al-Mizan* (S. M. B. Mousavi Hamedani, Trans.). Seminary Teachers' Association. [In Persian]
- Tabesh, Sh., & Shafieion, S. (2020). The Analysis of Jamshid's Sinfulness in Zoroastrianism: A Cultural Semiotic Approach. *Literary Criticism*, 13(49), 1-34.  
<http://lcq.modares.ac.ir/article-29-37119-fa>. [In Persian]
- Vermasern, M. (1996). *The Mithraic Cult* (B. Naderzad, Trans.). Cheshme. [In Persian]
- Yahaghi, M. J. (2007). *The Culture of Myths and Fables in Persian Literature*. Farhange Moaser. [In Persian]
- Yahaghi, M. J., & Ghaemi, F. (2007) Mythical Criticism of Jamshid's Character in Avesta and Shahnameh. *Journal of Letters and Language*, 9(18), 273-305.  
<https://www.magiran.com/p461527> [In Persian]
- Younesi, E. (1986). *The Art of Storytelling*. Sohrewardi. [In Persian]
- Yousefi, G. (1992). *Cheshmeye Roshan*. Elmi. [In Persian]