

## The pattern of "expanding the story idea" in the animation adaptation of "Amir Arslan Namdar" \*

Zeinab Baniasadi<sup>1</sup> | Mohamadreza Sarfi<sup>2</sup>

### Abstract

#### 1. Introduction

Adapting and recreating ancient Iranian fiction literature and harmonizing it with the visual and moving expression of animation in a mutual relationship provides the means for the prosperity and expansion of these two literary genres on a wide level. One of the most important reasons for the failure of animation in Iran is the existence of weak points in the structure (form and content) of these works and the authors' lack of familiarity with the methods of correct and creative expansion of story ideas as well as how to use structural patterns during the process of adaptation and re-creation. The model of "expanding the story idea" is one of the most important types of theoretical approach that provides a logical and concrete process to the adapters by maintaining the systematic unity between the various components of the screenplay and following more objective and

---

#### \* Article history:

Received 17 December 2022

Received in revised form 20 February 2023

*Journal of Iranian Studies*, 22(44), 2023

Accepted 23 February 2023

Published online: 22 December 2023

Publisher: Shahid Bahonar University of Kerman



© The Author(s).

1. PhD in Persian language and literature, Department of Persian language and literature, Shahid Bahonar University of Kerman, Kerman, Iran. Email: [baniasadi.zb@gmail.com](mailto:baniasadi.zb@gmail.com)
2. Professor, Department of Persian language and literature, Shahid Bahonar University of Kerman, Kerman, Iran. Email: [sarfi@uk.ac.ir](mailto:sarfi@uk.ac.ir)

precise criteria with an emphasis on details. Since the main goal of this research is how to nurture the intelligent ideas and adapt the content of ancient literary works to the screenplay model, so in this article, in order to show the important and influential role of creativity in the development of story ideas, the outline of "Arslan" screenplay was adapted to the different stages of the "expansion of story idea" pattern by a freely adaption from the story of "Amir Arslan Namdar" with a practical approach and using the comparative analysis method. Based on the results of the research, it is possible to present a strong, attractive and popular screenplay by modeling the configuration and structure of successful and audience-friendly screenplays. Analyzing the text of the legend, recognizing the capacities and dramatic elements, applying the necessary changes to match the story with the animation by using the structural patterns of screenwriting is the best way to turn a story into animation.

## **2. Methodology**

According to the main question of this research "how to match the content of ancient literary works of stories with the successful structural patterns of screenwriting", this article tries to present a scientific and principled model as well as method for recreating literary works to animation based on scientific foundations and using comparative analysis and research. Therefore, after introducing the model of "expanding the story idea" in order to take a step into the scientific discussion domain and show how this correspondence will be worked, first, the screenplay of the animation "Arslan" was written as a free adaptation from the story of " Amir Arslan Namdar" in a creative way and in the later stages, the outline of this screenplay is matched with the multiple stages of the "story idea expansion" pattern. The obtained results help to reject or accept the hypothesis of the research which shows the application and positive effect of using the

structural patterns of screenwriting in adapting the narrative text and the adapted movie.

### **3. Discussion**

One of the most important goals of media adaptation is to create a relationship between ancient literary fictions or stories and today's story-telling and narrative-oriented cinema. In the process of film adaptation, the most important issue is the plot design or creating a solid structure for the script. The "story idea expansion" model is a model based on a three-act structure that guides and accompanies the author from the first stage of writing, i.e. choosing the right idea to the final stage of the screenplay. The distinguishing feature of the "expansion of the story idea" model with other prominent screenwriting models is that it provides an objective and practical process to the adapters based on literary creativity and artistic creation by adapting the structure and configuration of dozens of successful and popular screenplays. The method used in this model is a simple and logical process to transform an initial story idea into an audience-friendly and of course unique screenplay. The multiple stages of the story idea expansion model are: 1. Choosing a story idea based on the answers to four basic questions; 2. Determining the path of movement and transformation of the main character based on the four personality patterns; 3. Drawing the general rule; and 4. Outline of the body of the script. Choosing a suitable story idea is based on four basic questions: who is the main character, what goal is this character trying to achieve, who wants to stop him/her, what will happen if the main character does not reach his/her goal. After ensuring the appropriate selection of the initial idea based on the "Four Basic Questions" test, the complete path of movement and the transformation course of the central character will be determined in accordance with the progress

of the screenplay during the three acts. These four personality patterns are:

1. The model of the helpless character: The daily life of the hero in the first act is disturbed and turbulent, and he/she must take practical action to solve the problem.
2. The model of the seeking character: In the first part of the second act, the hero searches for the cause of problems and gradually acquires sufficient information, the necessary ability, and the right tools to solve them.
3. The model of the fighting character: During the first part of the second act, the hero has no choice except to fight openly and face-to-face with the opposing force in front of him/herself, and in this way, the character model of the seeker is changed to the character model of the fighter. During the second part of the second act, the hero in the form of a fighter faces obstacles and difficulties that gradually become more difficult and more intense and also tries seriously to fight against the opposing forces.
4. The model of self-sacrificing character: At the end of the second act, the hero by being in a dangerous and failing situation realizes that he/she has to sacrifice him/herself in order to achieve his goal and save his loved ones.

In the fourth stage of the story idea expansion, according to the principles of the three-act structure, the screenplay is divided into three acts. By dividing the second act (which is twice as long as the first and third acts) into two equal parts, the script is divided into four equal parts. The scenes of each act are defined by 44 key points from the beginning of the story in the first act to the end of the story in the third act. These key points that happen one after the other in each act, at the end of the first act, create the central question of the script and

at the end of the third act, they answer the central question of the script. These 44 key points are distributed in the following order and in sync with the evolution of the central character model of the story throughout the script:

- 12 key points of the first act: They depict the homeless situation and lead to the central question.
- 14 key points in the first part of the second act: They are related to the description of the seeker.
- 14 key points in the second part of the second act: They express the state of the fighter.
- 4 key points of the third act: By showing the life-sacrificing situation, they reveal the answer to the central question for the audience.

The story of "Amir Arslan Namdar" is one of the most famous stories in the Persian language stories and one of the treasures of Iranian oral literature. In 2015, a twenty-five-episode animated series called "The Heroic Legend of Arslan" directed by Noriyuki Abe was produced. This animation is technically strong and defensible in its own way, but due to the manipulation of the rich culture and history of the Persians and also the purposeful change of this story path compared to the main story and the display of some obvious distortions in the behavior, customs and beliefs of Iranians as well as the conscious addition of some religious elements, it seems that this story tries to destroy the culture and beliefs of Iranians by freely drawing an unreal and undocumented scene of a period of Iranian history, neither as a historical work nor even as an adaptation. Therefore, considering the attention of Iranian artists and writers to the animation capabilities of popular literature, especially Iranian myths and legends, and to transfer experiences, instructive points and moral concepts hidden in

these works to the new generation in accordance with the national and religious customs and culture of Iran, the outline of the animation script "Arslan" by following a freely adaptation of the story of " Amir Arslan Namdar" and its various narratives based on the three-act structure of the animation scriptwriting by the author was written in the practical-analysis section of this article, and the animation script "Arslan" is analyzed and studied based on the cinematic model of the story idea expansion.

#### **4. Conclusion**

Presenting a successful screenplay requires a solid structure that is achieved by recognizing superior patterns. The first and most important step in achieving a large number of successful film adaptations is to analyze the text of the story narrative, recognize the capacities and dramatic elements, and apply the necessary changes to match the story with the animation by using the structural patterns of screenwriting. In this article, it has been tried to provide a special and practical solution to the adaptors by expanding the story idea of Arslan's screenplay based on the practical model of "expanding the story ideas". Based on the results of the research, the use of successful and practical models has a great influence on the success of the script and the attraction of the audience. The best way to convert a fairy tale into an animation is to analyze the text, understand its capacities and dramatic elements, apply the necessary changes to match the tale with the animation, and use the three-act script structure model.

**Keywords:** Adaptation, Story, Animation, "Expansion of Story Idea" Model, Amir Arsalān Nāmdār.

**How to cite:** Baniyasi, Zeinab., Sarfi, Mohamadreza. (2023). *The pattern of "expanding the story idea" in the animation adaptation of "Amir*

---

The pattern of "expanding the story idea" in the animation adaptation of "Amir Arslan Namdar" 185

---

*Arslan Namdar*, 22(44), 179-204.  
<http://doi.org/10.22103/JIS.2023.20725.2430>







## الگوی «گسترش ایده داستانی» در اقتباس پویانمایی «امیرارسلان نامدار»\*

(علمی-پژوهشی)

زینب بنی‌اسدی (نویسنده مسئول) / محمدرضا صرفی<sup>۲</sup>

### چکیده

اقتباس و بازآفرینی ادبیات داستانی کهن ایران و هماهنگ کردن آن با بیان تصویری و حرکتی انیمیشن در ارتباطی متقابل، موجبات رونق و گسترش این دو گونه ادبی را در سطحی گسترده فراهم می‌سازد. یکی از مهم‌ترین دلایل عدم موفقیت پویانمایی در ایران، وجود نقاط ضعف در ساختار (فرم و محتوای) این آثار و آشنا نبودن نویسندگان با شیوه‌های گسترش صحیح و خلاقانه ایده‌های داستانی و چگونگی استفاده از الگوهای ساختاری در طی فرایند اقتباس و بازآفرینی است. الگوی «گسترش ایده داستانی»، یکی از مهم‌ترین گونه‌های رویکرد نظری است که با حفظ وحدت سیستماتیک میان اجزای مختلف فیلمنامه و پیروی از معیارهای عینی تر و دقیق‌تر با تأکید بر جزئیات، فرایندی منطقی و ملموس را در اختیار اقتباس‌گران قرار می‌دهد. از آنجا که هدف اصلی این پژوهش، چگونگی پرورش ایده‌های هوشمندانه و تطبیق محتوای آثار ادبی کهن با الگوی فیلمنامه است، در این مقاله برای نشان‌دادن نقش مهم و تأثیرگذار عنصر خلاقیت در جریان گسترش ایده داستانی، با رویکردی کاربردی و با استفاده از روش تحلیل تطبیقی، طرح کلی فیلمنامه «ارسلان»، با اقتباس آزاد از داستان «امیرارسلان نامدار» توسط نگارندگان نگارش و با

\* تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۱/۰۹/۲۶ تاریخ ویرایش نهایی مقاله: ۱۴۰۱/۱۲/۰۱ تاریخ پذیرش نهایی مقاله: ۱۴۰۱/۱۲/۰۴

تاریخ انتشار: ۱۴۰۲/۱۰/۰۱

DOI: 10.22103/JIS.2023.20725.2430

مجله مطالعات ایرانی، سال ۲۲، شماره ۴۴، پاییز و زمستان ۱۴۰۲، صص ۱۷۹-۲۰۴

ناشر: دانشگاه شهید باهنر کرمان، دانشکده ادبیات و علوم انسانی

حق مؤلف © نویسندگان



۱. دکتری زبان و ادبیات فارسی، بخش زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه شهید باهنر کرمان، کرمان، ایران. رایانامه:

bantiasadi.zb@gmail.com

۲. استاد بخش زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه شهید باهنر کرمان، کرمان، ایران. رایانامه: sarfi@uk.ac.ir

مراحل مختلف الگوی «گسترش ایده داستانی» تطبیق داده شد. براساس نتایج پژوهش، با الگوبرداری از نحوه پیکره‌بندی و ساختار فیلمنامه‌های موفق و مخاطب‌پسند، می‌توان فیلمنامه‌ای قوی، جذاب و پرمخاطب را ارائه داد. تحلیل متن افسانه، شناخت ظرفیت‌ها و عناصر دراماتیک، اعمال تغییرات مورد نیاز برای تطابق داستان با انیمیشن با بهره‌گیری از الگوهای ساختاری فیلمنامه‌نویسی بهترین شیوه برای تبدیل یک داستان به انیمیشن است.

**واژه‌های کلیدی:** اقتباس، داستان، پویانمایی (انیمیشن)، الگوی «گسترش ایده داستانی»، امیر ارسلان نامدار.

### ۱. مقدمه

بسیاری از متون داستانی برای تصویری شدن و ارتباط مؤثر با مخاطب نیاز به فضا سازی و طراحی و بافتی خاص دارند. با توجه به گستردگی استفاده از میراث ادبی برای تبدیل به انیمیشن و پراکندگی شیوه‌ها و تفاوت‌های کیفی آثار، ضرورت استفاده از الگویی مناسب برای بازآفرینی متون داستانی کهن به فیلمنامه انیمیشن، ضروری به نظر می‌رسد. «مفهوم اقتباس در مطالعات تطبیقی، انتقال داستان‌های ادبی به فیلم سینمایی است که غالباً به معنای برداشتن از رسانه مکتوب و گذاشتن در رسانه دیداری-شنیداری است.» (حیاتی، ۱۳۹۳: ۳۴).

هدف اصلی مقاله، بیان نقش و اهمیت استفاده از الگوهای ساختاری فیلمنامه‌نویسی برای تقویت مؤلفه‌های بیانی در بازآفرینی و اقتباس پویانمایی از داستان‌های کهن است. در کنار این هدف اصلی، اهداف فرعی دیگری از جمله بیان تأثیر استفاده از شیوه‌هایی چون اقتباس و بازآفرینی در تغییر و انتقال عناصر روایی مشترک از متن روایی به رسانه‌ای تصویری نیز مد نظر می‌باشد.

با توجه به بررسی‌های صورت گرفته، تاکنون پژوهشی که به صورت منسجم و با نگاه تطبیقی همراه با نگارش طرح اقتباسی یک فیلمنامه به بررسی ظرفیت‌های پویانمایی ادبیات داستانی کهن و نیز تحلیل تطبیقی الگوهای ساختاری فیلمنامه‌نویسی با هدف ارائه الگویی موفق برای تقویت مؤلفه‌های داستان‌های ایرانی پردازد، صورت نگرفته است؛ از این رو،

این مقاله با رویکردی کاربردی و با استفاده از شیوه تحلیل محتوا، تلاش می‌کند با بهره‌گیری از ظرفیت‌های هنری و نمایشی داستان‌های کهن ایرانی و با شناخت و تحلیل صحیح و خلاقانه مراحل مختلف الگوی «گسترش ایده داستانی»، راهکاری علمی و اصولی را برای انطباق‌سازی ادبیات داستانی با آثار پویانمایی ارائه دهد.

### ۱-۱. شرح و بیان مسأله

عوامل بسیاری در ارتباط با یکدیگر و کاملاً منطقی در موفقیت یک فیلم سینمایی اقتباسی فاخر و ارزشمند و اثرگذار نقش دارند، اما داشتن یک فیلمنامه منسجم با قدرت جذب مخاطب و تماشاگر بالا اولین و اساسی‌ترین این عوامل است. زیرا «تماشاگر، عنصر حیاتی و اجتناب‌ناپذیر این فرایند رسانه‌ای است و حیات و پویایی سینما ارتباط مستقیمی با تعداد مخاطبانش دارد.» (کهرابی، ۱۳۹۶: ۱۳).

تمرکز بر شیوه‌های دریافت داستان به فیلمنامه و آشنایی با الگوهای ساختاری فیلمنامه‌نویسی، گام اساسی دیگر در اقتباس‌های سینمایی موفق و پرتعداد از ادبیات داستانی ایران است. «فیلمنامه یک الگو است. الگو به معنای یک وسیله کاربردی.» (وانوا، ۱۳۹۸: ۱۷۸).

ارائه ادبیات داستانی کهن ایران در یک الگوی روایتی ویژه، تضمین‌کننده حیات این میراث کهن است.

الگوی «گسترش ایده داستانی»، الگویی مبتنی بر ساختار سه‌پرده‌ای است که نویسنده را از اولین مرحله نگارش، یعنی انتخاب ایده مناسب تا مرحله پایانی فیلمنامه هدایت و همراهی می‌کند. وجه تمایز الگوی «گسترش ایده داستانی» با سایر الگوهای مطرح فیلمنامه‌نویسی این است که بر پایه خلاقیت ادبی و آفرینش هنری با تطبیق ساختار و پیکره‌بندی دهها فیلمنامه موفق و پرمخاطب، فرایندی عینی و کاربردی را در اختیار اقتباس‌گران قرار می‌دهد.

### ۲-۱. روش پژوهش

با توجه به سؤال اصلی این پژوهش، یعنی چگونگی تطبیق محتوای آثار داستانی کهن با الگوهای ساختاری موفق فیلمنامه‌نویسی، این مقاله تلاش دارد براساس مبانی علمی و با استفاده از بررسی و تحلیل تطبیقی، به الگو و روشی علمی و اصولی برای بازآفرینی آثار ادبی به آثار انیمیشن، دست یابد. بنابراین، پس از معرفی الگوی «گسترش ایده داستانی»، برای ورود عملی به بحث و نشان دادن چگونگی این مطابقت در عمل، ابتدا در یک فرآیند خلاقانه، فیلمنامه انیمیشن «ارسلان» به شیوه اقتباس آزاد از داستان «امیرارسلان نامدار» نگارش و در مراحل بعد، طرح کلی فیلمنامه با مراحل چندگانه الگوی «گسترش ایده داستانی»، مطابقت داده می‌شود. نتایج حاصل شده، به رد یا قبول فرضیه پژوهش که کاربرد و تأثیر مثبت استفاده از الگوهای ساختاری فیلمنامه‌نویسی در تطبیق متن روایی و فیلم سینمایی اقتباسی است، کمک می‌کند.

### ۱-۳. پیشینه تحقیق

عناوین برخی از کتب و مقالات نوشته شده در این حوزه به قرار زیر است:

کتاب‌هایی مانند: ده فرمان اقتباس از سامی صالحی ثابت (۱۳۹۹)، نظریه‌ای در باب اقتباس از لیندا هاچن (۱۳۹۶)، الگوی پیکره‌بندی فیلمنامه‌های موفق از شهرام کهرابی (۱۳۹۶)؛ اقتباس در سینما از فردریک سابورو (۱۳۹۵)، مبانی فیلمنامه‌نویسی از سیدفیلد (۱۳۹۳)؛ تئوری‌های فیلمنامه‌نویسی در سینمای داستانی از شاهپور شهبازی (۱۳۹۳)، آنا تومی ساختار درام از نصرالله قادری (۱۳۹۱)، ساختار اسطوره‌ای در داستان و فیلمنامه از کریستوفر وگلر (۱۳۹۰)، چگونه از هر چیزی فیلمنامه اقتباس کنیم؟ از ریچارد کریولن (۱۳۹۰).

و مقالاتی مانند: «بررسی تطبیقی الگوی سفر قهرمان کریستوفر وگلر در انیمیشن‌های میازاکی و دوره رنسانس دیزنی»، سیدعلیرضا گلپایگانی و همکاران (۱۴۰۱)؛ «تغییر یا تخریب دنیای متن در بازی رایانه‌ای؟ بررسی اقتباس از شاهنامه در بازی رایانه‌ای سیاوش بر بنیاد نظریه اقتباس لیندا هاچن»، مینا بهنام (۱۴۰۱)؛ «ادبیات تطبیقی و تصویر اقتباسی: بررسی موردی چند افسانه، کتاب و بازتاب آن در عرصه تصویر»، مینا بهنام (۱۴۰۰)؛ «مؤلفه‌های

بیانی انیمیشن و چگونگی اقتباس از قصه‌ها و افسانه‌های ایرانی (بررسی موردی: انیمیشن سینمایی جمشید و خورشید)؛ زینب بنی‌اسدی و محمدرضا صرفی (۱۳۹۸). با بررسی آثار یاد شده مشخص شد که هیچ‌یک به تبیین الگوی گسترش ایده داستانی در اقتباس پویانمایی پرداخته‌اند.

## ۲. بحث و بررسی

### ۲-۱. اقتباس و بازآفرینی

اقتباس سینمایی مبتنی بر ادبیات داستانی را می‌توان یک گرایش مطالعاتی بینارشته‌ای دانست که با رشته‌هایی چون نشانه‌شناسی و برگردان بینانشانه‌ای در ارتباط است. «فرایند اقتباس محملی مناسب برای بازآفرینی اثر ادبی و تولد دوباره آن است که ضمن آگاهی از تفاوت‌های ذاتی دو رسانه نوشتاری و دیداری، می‌تواند کمک شایان توجهی در امر تولید انجام دهد.» (بهنام، ۱۴۰۰: ۳۸-۳۹). از مهم‌ترین اهداف رهیافت نوین مطالعات بینارشته‌ای، ایجاد رابطه میان ادبیات داستانی کهن و سینمای قصه‌پرداز و روایت‌محور امروز است. «به‌کارگیری عناصر کهن متن در اثر جدید همان چیزی است که در بلاغت سنتی به آن اقتباس گفته‌اند.» (پورخالقی چترودی و باغدار دلگشا، ۱۳۹۶: ۲۹)؛ اقتباس بینارسانه‌ای، با مقایسه فیلم‌های اقتباس شده با منابع متنی و مطالعه جنبه‌های تعاملی دو رسانه، به دنبال کشف جای‌گشت‌ها و تغییرات آگاهانه (از سوی اقتباس‌کننده) یا ناآگاهانه (بنا بر اقتضانات رسانه مقصد) است. «مفهوم اقتباس در مطالعات تطبیقی، انتقال داستان‌های ادبی به فیلم سینمایی است که غالباً به معنای برداشتن از رسانه مکتوب و گذاشتن در رسانه دیداری- شنیداری است. در بیشتر نظریه‌های اقتباس، رد یا تأیید این تعامل بینارسانه‌ای با ارجاع به ماهیت رسانه صورت می‌گیرد.» (حیاتی، ۱۳۹۳: ۳۴).

اقتباس رسانه‌ای در مفهوم امروزی خود، حاصل مدرنیسم و مبتنی بر نگرش‌های نو به ادبیات است که لوازم معرفتی و روش‌شناختی خاص خود را دارد. «ادبیات تطبیقی پیرو رویکردهای نظری نو با صحنه گذاشتن بر اهمیت نقش پویا و کنش‌گرایانه اقتباس‌گر، مفهوم اقتباس را از یک بازنمایی صرفاً مقلدانه فراتر می‌برد و امکان تولید و تبدیل شدن به

به یک اثر خلاقانه را برای اقتباس فراهم می‌سازد.» (اسماعیلی، ۱۴۰۰: ۲۰۲). بازسازی و بازآفرینی ادبیات داستانی کهن در قاب رسانه، شیوه‌ای مناسب برای تأثیر و تأثر ایدئولوژی‌ها در قلمرو هنرهای بصری است. منظور از اقتباس رسانه‌ای، «بهره‌گیری از کل یا بخشی از یک متن مکتوب برای تولید متنی تصویری است.» (صالحی و حاجی‌آقابابایی، ۱۳۹۷: ۱۳۷). بنابراین، مطالعات جدید اقتباس، با ارائه تفسیری نو و امروزی که بر ساخته ذهن خلاق اقتباس‌گر است، چشم‌انداز تازه‌ای را در برابر دید اقتباس‌گران قرار می‌دهد. بنا بر دیدگاه نظریه‌های مدرن اقتباس، معیار ارزیابی اقتباس تصویری، وفاداری نیست. لیندا هاجن، نظریه‌پرداز جدید اقتباس، از زوایه‌های دید گوناگون، اقتباس را چنین توصیف می‌کند: «۱- جابه‌جایی آشکار اثر یا آثار قابل تشخیص، ۲- عمل خلاق و تفسیرکننده تصرف و نجات یک اثر، ۳- درگیر شدن گسترده و بینامتنی با اثر مورد اقتباس.» (هاجن، ۱۳۹۶: ۲۴).

این نظریات جدید با تأکید بر تفاوت‌های ذاتی دو رسانه دیداری و نوشتاری، و تغییر معنای «عدم وفاداری» نسبت به متن روایی که در نظریات کلاسیک مطرح بود، منجر به کشف تفاوت‌ها از یک اشتراک نخستین شده‌اند.

## ۲-۲. داستان «امیرارسلان نامدار»

داستان «امیرارسلان نامدار» یکی از مشهورترین قصه‌های زبان فارسی و از گنجینه‌های ادبیات عامه ایران به شمار می‌آید. قهرمان داستان با وجود آن‌که پهلوانی بزرگ و شکست‌ناپذیر است، بر خلاف قهرمان‌های یک بُعدی و مطلق، انسانی معمولی است که مانند بیشتر انسان‌ها تردید می‌کند، فریب می‌خورد و گاه با پیمودن راه خطا دچار مشکلات بسیار می‌گردد. در سال ۱۹۸۶ میلادی، یوشیکی تاناکا، داستان‌نویس مشهور ژاپنی، داستان «امیرارسلان نامدار» را با عنوان جدید «افسانه قهرمانی ارسلان»، بازنویسی کرد که یکی از پر فروش‌ترین کتاب‌های داستانی ژاپن شد. پس از آن‌که این مجموعه داستان با استقبال مواجه شد، سیزده جلد مانگای الهام گرفته شده از این اثر در سال‌های ۱۹۹۱ الی ۱۹۹۶ توسط چیساتو ناکومورا پدید آمد که خود منجر به ساخته شدن شش قسمت انیمه دیگر نیز

شد. در سال ۲۰۱۳ این مجموعه با یک بازآفرینی دوباره روبه‌رو شد و هیرومو آراکاو، مانگای جدیدی را با اقتباس از داستان تاناکا یوشیکی به شیوه شخصی خودش در مجله هفتگی بیساتسو شونن منتشر کرد. سری مانگای دوم با موفقیت شگرفی روبه‌رو شد و در سال ۲۰۱۵ یک مجموعه انیمه بیست و پنج قسمتی با نام «افسانه قهرمانی ارسلان» به کارگردانی نوریوکی آبه برای آن تولید شد. داستان این انیمه که روایتی جدید و متفاوت از داستان اصلی کتاب را روایت می‌کند و کارگردان سعی کرده آن را به صورت اثری تاریخی جلوه دهد، شرح زندگی و سلحشوری‌های شاهزاده ارسلان در عهد پارسی است که بر خلاف شخصیت ارسلان در داستان اصلی، پسری حساس، لطیف و بسیار شکننده است و اطرافیان او در کاخ سعی دارند تا او را به پادشاهی جنگاور و قاطع در آینده تبدیل کنند. این انیمه در نوع خود از لحاظ فنی قوی و قابل دفاع است، اما با توجه به دست‌مایه قرارداد فرهنگ و تاریخ غنی پارسی‌ها و تغییر هدفمند مسیر داستان، نسبت به داستان اصلی و نمایش برخی تحریفات آشکار در رفتار، رسوم و باور ایرانیان و افزودن آگاهانه برخی عناصر مذهبی، چنین به نظر می‌رسد که با ترسیم آزادانه فضایی غیر واقعی و غیر مستند از برهه‌ای از تاریخ سرزمین ایران، نه به عنوان اثری تاریخی و نه حتی اقتباسی، سعی در تخریب فرهنگ و اعتقادات ایرانیان دارد. بنابراین، با توجه به لزوم توجه هنرمندان و نویسندگان ایرانی به ظرفیت‌های پویانمایی ادبیات عامه، به‌خصوص اساطیر و افسانه‌های ایرانی و انتقال تجارب، نکته‌های پندآموز و مفاهیم اخلاقی نهفته در این آثار متناسب با آداب و فرهنگ ملی و مذهبی ایران به نسل جدید، در ادامه طرح کلی فیلمنامه انیمیشن «ارسلان» با اقتباس آزاد از داستان «امیرارسلان نامدار» و روایت‌های گوناگون آن، براساس ساختار سه‌پرده‌ای فیلمنامه‌نویسی انیمیشن توسط نگارندگان نگارش یافته و فیلمنامه انیمیشن «ارسلان» بر مبنای الگوی سینمایی گسترش ایده داستانی تحلیل و بررسی می‌شود.

### ۳-۲. الگوی گسترش ایده داستانی

در فرایند اقتباس سینمایی، مهم‌ترین مسأله بعد از شخصیت‌پردازی، طراحی پیرنگ یا خلق ساختاری محکم برای فیلمنامه است. «هر فیلمنامه خوب نیاز به ساختاری استوار دارد

که با شناخت الگوهای برتر حاصل می‌شود» (حدادی و دیگران، ۱۳۹۵: ۱۰۳). کنت پرتنی، ساختار فیلمنامه را بر اساس شش ابزار کلیدی، بررسی می‌کند که می‌توان از آن‌ها برای تبدیل ساختار داستان بلند یا کوتاه به ساختار فیلمنامه استفاده کرد: «۱. یافتن نقطه شروع؛ ۲. حذف صحنه‌ها؛ ۳. بر هم فشردن صحنه‌ها؛ ۴. ادغام شخصیت‌ها؛ ۵. افزودن صحنه‌های جدید؛ ۶. بازمینی آغازها و پایان‌ها» (پرتنی، ۱۳۷۶: ۲۸۰).

الگوی گسترش ایده داستانی، به نوعی شرح و تفسیر و ترجمه نرم‌افزاری به نام «Counter» است که توسط جفری آلن سچتر، طراح شرکت نرم‌افزاری «MARINER SOFTWARE»، برای پیکره‌بندی فیلمنامه‌های موفق ارائه شده است.

شیوه مورد استفاده این الگو، فرایندی ساده و منطقی، برای تبدیل یک ایده داستانی اولیه به یک فیلمنامه مخاطب‌پسند و البته منحصر به فرد است. مراحل چندگانه الگوی گسترش ایده داستانی عبارت‌اند از: ۱. انتخاب ایده داستانی بر مبنای پاسخ به چهار سؤال اساسی ۲. تعیین مسیر حرکت و تحول شخصیت اصلی بر اساس الگوهای شخصیت چهارگانه ۳. ترسیم قاعده کلی ۴. طرح کلی پیکره فیلمنامه.

### ۱-۳-۲. انتخاب ایده داستانی

انتخاب یک ایده داستانی مناسب بر اساس چهار سؤال اساسی صورت می‌گیرد:

#### جدول ۱. آزمون چهار سؤال اساسی، بررسی تطبیقی فیلمنامه «ارسلان»

پیکره‌بندی فیلمنامه (پیش شرط اول)		
سؤال اول	شخصیت اصلی چه کسی است؟	ارسلان
سؤال دوم	این شخصیت برای رسیدن به چه هدفی تلاش می‌کند؟	قرار دادن نگین زمرد در دسته شمشیر زمرد نشان، نجات کیان از قلعه هزار تو
سؤال سوم	چه کسی می‌خواهد او را متوقف کند؟	مرداک و نیروهایش
سؤال چهارم	اگر شخصیت اصلی به هدف خود نرسد، چه پیش می‌آید؟	کیان برای همیشه اسیر طلسم مرداک خواهد بود و مرداک با به دست آوردن نگین‌های شمشیر، با قدرت اهریمنی خود جهان را نابود خواهد



کرد.		
------	--	--

### ۲-۳-۲. تعیین مسیر حرکت و سیر تحول شخصیت اصلی

پس از اطمینان از انتخاب مناسب ایده اولیه براساس آزمون «چهار سؤال اساسی»، مسیر کامل حرکت و سیر تحول شخصیت محوری متناسب با روند پیشرفت فیلمنامه در طول سه پرده مشخص می‌شود. این چهار الگوی شخصیت به ترتیب عبارت‌اند از:

۱. الگوی شخصیت بی‌پناه: شخصیت اصلی، در پرده اول فیلمنامه باید تحت الگوی شخصیت بی‌پناه به مخاطب معرفی شود. زندگی روزمره زندگی قهرمان در این پرده دست‌خوش ناآرامی و تلاطم شده و قهرمان ناچار باید برای حل مشکل، دست به اقدامی عملی بزند.

۲. الگوی شخصیت جست‌وجوگر: در بخش اول از پرده دوم، قهرمان به جست‌وجوی علت بروز مشکلات می‌پردازد و به تدریج به اطلاعات کافی، توانایی لازم و ابزار مناسب برای حل مشکل دست می‌یابد.

۳. الگوی شخصیت مبارز: در طول بخش اول از پرده دوم، قهرمان، چاره‌ای جز مبارزه آشکار و رو در رو با نیروی مخالف پیش‌روی خود ندارد و به این ترتیب، الگوی شخصیت جست‌وجوگر به الگوی شخصیت مبارز تغییر می‌یابد. در طول بخش دوم از پرده دوم، قهرمان در قالب شخصیت مبارز، با موانع و گرفتاری‌هایی که به تدریج سخت‌تر و شدیدتر می‌شوند، مواجه شده و به مبارزه با نیروهای مخالف ادامه می‌دهد.

۴. الگوی شخصیت جان‌فدا: در انتهای پرده دوم، قهرمان با قرار گرفتن در موقعیتی خطرناک و رو به شکست، درمی‌یابد که برای رسیدن به هدف و نجات افراد مورد علاقه‌اش، باید خود را فدا کند و به این ترتیب، الگوی شخصیت مبارز به الگوی شخصیت جان‌فدا تبدیل می‌شود. در طول پرده سوم، قهرمان، تحت الگوی شخصیت جان‌فدا، با نهایت نیرو و توان به مبارزه با نیروی مخالف می‌پردازد و سرانجام پیروز می‌شود (همان: ۳۳-۳۴). جدول ۲، نشان‌دهنده سیر تحول شخصیت اصلی در فیلمنامه ارسلان است.

## جدول ۲. سیر تحول الگوی شخصیت در فیلمنامه «ارسلان»

پیکره‌بندی فیلمنامه (پیش شرط دوم)		
پرده اول	چگونه شخصیت اصلی در وضعیت «بی‌پناه» قرار گرفته است؟	با حمله لاوان به قلعه سنگستان، ارسلان به همراه هونام به داخل جنگل فرار می‌کند. مرداک، کیان را دستگیر و برای یافتن ارسلان و نگین دوم شمشیر، با طلسم تغییر چهره، خود را به شکل کیان در آورده و وارد ایراک می‌شود. ارسلان، ناچار به جزیره دمون‌ها می‌رود و به مدت چهار سال، تحت آموزش‌های باتیس و راتین قرار می‌گیرد.
بخش اول از پرده دوم	چگونه وضعیت «بی‌پناه»، تبدیل به وضعیت «جست‌وجوگر» می‌شود؟	با قهرمان شدن ارسلان در مسابقات سالیانه دمون‌ها، باتیس و راتین طبق قولی که به ارسلان داده‌اند، باید او را به ایراک بازگردانند. باتیس و راتین که نگران جان ارسلان هستند، با رفتن ارسلان به ایراک مخالفت می‌کنند. ارسلان، مخفیانه به ایراک می‌رود و در آنجا با مرداک روبه‌رو می‌شود. ارسلان و راسا با راهنمایی هونام، به هویت واقعی مرداک پی می‌برند. اکنون ارسلان می‌داند که پدرش زنده و در قلعه هزارتو زندانی است.
بخش دوم از پرده دوم	شخصیت اصلی چگونه وارد وضعیت «مبارز» می‌شود؟	ارسلان و همراهانش با عبور از قلعه سنگستان، وارد سرزمین فازهر می‌شوند و پس از شکست لاوان و غول‌های نگهبان قصر مرداک، شمشیر را به دست می‌آورند. ارسلان و همراهانش با راهنمایی لاوان، وارد قلعه هزارتو می‌شوند.
پرده سوم	شخصیت اصلی چگونه در وضعیت «جان‌فدا» قرار می‌گیرد؟	کیان در قفس بزرگی که از سقف قلعه آویزان شده، زندانی است. با خیانت لاوان و پیوستن او به مرداک، ارسلان و همراهانش امید خود را برای پیدا کردن مسیر بازگشت و بیرون آمدن از هزارتو از دست می‌دهند. مرداک با تهدید ارسلان به پاره کردن طناب قفس کیان، از ارسلان می‌خواهد که سوار قفس دیگری که روی زمین است، شود و شمشیر زمردشان را تحویل او دهد.

### ۳-۳-۲. طرح کلی پیکره فیلمنامه

در مرحله چهارم از الگوی گسترش ایده داستانی، بنابر اصول ساختار سه پرده‌ای، فیلمنامه به سه پرده تقسیم می‌شود. با تقسیم پرده دوم که از نظر زمانی دو برابر پرده‌های اول و سوم است، به دو قسمت مساوی، فیلمنامه به چهار قسمت مساوی تقسیم می‌شود.

صحنه‌های تشکیل دهنده هر پرده توسط ۴۴ نقطه کلیدی از لحظه شروع داستان در پرده اول تا لحظه پایان داستان در پرده سوم مشخص می‌شوند. این نقاط کلیدی که در هر پرده، یکی پس از دیگری روی می‌دهند، در پایان پرده اول، سؤال محوری فیلمنامه را به وجود می‌آورند و در انتهای پرده سوم به سؤال محوری فیلمنامه، پاسخ می‌دهند (جدول ۳).

#### جدول ۳. سؤال محوری فیلمنامه «ارسلان»

سؤال محوری فیلمنامه «ارسلان»
آیا ارسلان موفق می‌شود با به دست آوردن شمشیر زمرّدنشان، تمامی طلسم‌های مرداک را نابود و مانع فرمانروایی مرداک بر جهان گردد؟

این ۴۴ نقطه کلیدی به ترتیب زیر و همگام با سیر تحول الگوی شخصیت محوری داستان در طول فیلمنامه توزیع می‌شوند: (جدول شماره ۴ الی ۱۵)

– ۱۲ نقطه کلیدی پرده اول: وضعیت بی‌پناه را به تصویر می‌کشند و به سؤال محوری منتهی می‌شوند.

– ۱۴ نقطه کلیدی در بخش اول پرده دوم: مربوط به توصیف جست‌وجوگر هستند.

– ۱۴ نقطه کلیدی در بخش دوم پرده دوم: بیانگر وضعیت مبارز هستند.

۴ نقطه کلیدی پرده سوم: با نمایش وضعیت جان‌فدا، پاسخ سؤال محوری را نیز برای

مخاطبان آشکار می‌سازند (همان: ۵۲).

## جدول ۰. پیکره‌بندی فیلمنامه «ارسلان»، پیکره‌بندی پرده اول (نقاط کلیدی اول تا سوم)

پیکره‌بندی پرده اول (نقاط کلیدی اول تا سوم)	
نکات شاخص	نقطه کلیدی اول
<ul style="list-style-type: none"> <li>• موضوع مسأله‌ساز و مناقشه برانگیز فیلم در طول این سه نقطه کلیدی باید به شکل مستقیم و یا غیر مستقیم گفته شود و یا به صورت عینی دیده شود.</li> <li>• قهرمان داستان از نقطه ضعف و بخش آسیب‌پذیر وجود خود، آگاهی کامل و روشنی ندارد.</li> <li>• از این لحظه به بعد، تماشاگران باید به تدریج از وجود مشکلات، گره و درگیری در چند وجه حرفه‌ای، شخصی و خصوصی از زندگی قهرمان داستان، آگاه شوند.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• رؤیت قهرمان، قربانی اصلی یا شخصیت مورد علاقه قهرمان و یا شخصیت مخالف.</li> </ul> <p>براساس پیمانی که میان فرمانروایان دو سرزمین ایراک و تانگارا وجود دارد، در صورت حمله دشمن به هر یک از سرزمین‌های ایراک و تانگارا، فرمانروای سرزمین دیگر وظیفه دارد نگینی را که در اختیار دارد، به دمون‌های محافظ شمشیر در قلعه سنگستان برساند. دمونها هم با قدرتی که در غیب شدن و ظاهر شدن دارند، شمشیر را در یک لحظه به فرمانروای سرزمین مورد حمله می‌رسانند. مرداک، فرمانروای فازهر، که برای فرمانروایی بر جهان به قدرت شمشیر زمرد نشان نیاز دارد، با آگاهی از این پیمان، پس از حمله به تانگارا و تصاحب یکی از دو نگین شمشیر، فریان، فرمانروای تانگارا و تمامی ساکنان قصر را به مجسمه‌های طلایی تبدیل می‌کند. سپس، فرمانده خود، لاوان، را برای تصاحب شمشیر و نگین دوم آن به قلعه سنگستان می‌فرستد.</p>
<b>نقطه کلیدی دوم</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• نشان‌دادن نقطه ضعف قهرمان در ارتباط با شخصیت مورد علاقه او.</li> </ul> <p>کیان با تحریک سام برای دیدن نگین زمرد شمشیر، به زیرزمین قصر می‌رود و با تعقیب دو نقاب‌داری که قصد ربودن نگین زمرد را دارند، سوار کشتی آنان می‌شود. ارسلان در کشتی متوجه می‌شود که نقاب‌داران، پدرش کیان و وزیر او هونام هستند که برای رساندن نگین دوم به دمون‌های محافظ شمشیر، عازم قلعه سنگستان هستند.</p>

<b>نقطه کلیدی سوم</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• نشان دادن شخصیت مخالف یا کسی یا چیزی که سمبل شخصیت مخالف باشد.</li> </ul>	
<p>لاوان، در لباس شعبده‌بازان، باتیس و راتین، نگهبانان قلعه سنگستان را فریب داده و با دعوت آنان به سیرک و نوشتن داروی خواب‌آور به آنان، شمشیر زمرّدنشان را به دست می‌آورد. به دستور لاوان، سربازان، باتیس و راتین را در اتاقک سیرک زندانی می‌کنند.</p>	

#### جدول ۵. پیکره‌بندی فیلمنامه «ارسلان»، پرده اول (نقاط کلیدی چهارم و پنجم)

<b>پیکره‌بندی پرده اول (نقاط کلیدی چهارم و پنجم)</b>	
<b>نقطه کلیدی چهارم</b>	<b>نکات شاخص</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• شخصیت‌های بازدارنده جلوی حرکت قهرمان داستان را می‌گیرند و او را از مسیر اصلی منحرف می‌کنند.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• اقدام تحریک‌کننده‌ای رخ می‌دهد.</li> </ul>
<p>کیان، ارسلان و هونام، وارد قلعه سنگستان می‌شوند و در آنجا توسط لاوان و نیروهایش محاصره می‌شوند.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• قهرمان داستان لحظه به لحظه آگاهی بیشتری نسبت به خلأ موجود در زندگی خود، پیدا می‌کند.</li> </ul>
<b>نقطه کلیدی پنجم</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• بروز یک اتفاق تحریک‌آمیز. قهرمان داستان اکنون باید از نظر احساسی درگیر ماجرا شود.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• شخصیت مورد علاقه قهرمان و یا چیزی که قهرمان داستان برای به دست آوردن و یا نجاتش حاضر به رویارویی با خطر است، اکنون باید آشکار گردد.</li> </ul>
<p>کیان، نگین زمرّد را به ارسلان داده و با حمله به لاوان و نیروهایش، از هونام می‌خواهد که ارسلان را نجات دهد.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• در طی نقاط کلیدی چهارم و پنجم، قهرمان داستان در برابر وضعیتی قرار می‌گیرد که به این آگاهی می‌رسد و یا به اطلاعش رسانده می‌شود که چاره‌ای جز وداع با زندگی عادی باقی نمانده است.</li> </ul>

## جدول ۶. پیکره‌بندی فیلمنامه «ارسلان»، پرده اول (نقاط کلیدی ششم تا هشتم)

پیکره‌بندی پرده اول (نقاط کلیدی ششم تا هشتم)	
نقاط کلیدی ششم	نکات شاخص
<ul style="list-style-type: none"> <li>• آشکار شدن خواسته قهرمان داستان در ارتباط با شخصیت مورد علاقه و یا معشوق او. مشکل قهرمان داستان برای مخاطب آشکار می‌شود.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• اکنون قهرمان داستان برای تصمیم گرفتن، دچار پریشانی، کشمکش و تردید می‌گردد.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ارسلان، که حاضر نیست پدرش را تنها بگذارد، با اصرار کیان به همراه هونام به داخل جنگل فرار می‌کنند و در حال فرار به کالسکه سیرک می‌رسند و در اتاقک آن، جایی که باتیس و راتین بیهوش افتاده‌اند، پنهان می‌شوند. سربازان متوجه آن‌ها شده و کالسکه را محاصره می‌کنند.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• در طول این سه نقطه کلیدی، باید وضعیت «بی‌پناه» قهرمان داستان با تأکید بیشتری نمایان شود.</li> <li>• موضوع مورد مناقشه که موجب عدم تعادل و درگیری گردیده است، به طور برجسته‌ای نمایان می‌گردد.</li> </ul>
نقطه کلیدی هفتم	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• یک هم‌پیمان یا دوست به قهرمان داستان کمک می‌کند از وضعیت موجود بیرون آورده شود.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• این‌گونه به نظر می‌رسد که چاره‌ای جز دل به دریا زدن برای قهرمان داستان وجود ندارد، اما او تصمیم ندارد به رویارویی با وضع موجود پردازد.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• باتیس و راتین با معجون هونام به هوش آمده و با ظاهر شدن در پشت سربازان، آنان را غافلگیر و به آنان حمله می‌کنند. ارسلان به توصیه هونام، دور از چشم سربازان از کالسکه خارج شده و به کلبه جنگلی می‌رود. هونام، کالسکه را به سمت دره هدایت می‌کند. مأموران با تصور مرگ هونام به قلعه بازمی‌گردند.</li> </ul>	
نقطه کلیدی هشتم	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• به نظر می‌رسد که قهرمان داستان آماده حرکت به سوی هدف و یا به سوی شخصیت مورد علاقه‌اش است، اما نمی‌تواند.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• لاوان، کیان را به قصر مرداک برده و کیان و شمشیر زمرّد را تحویل او می‌دهد. ارسلان که نگران کیان است، از هونام می‌خواهد که پدرش را نجات دهد. باتیس و راتین</li> </ul>	

برای خبر گرفتن از کیان به قصر مرداک می‌روند.	
--	--

## جدول ۷. پیکره‌بندی فیلمنامه «ارسلان»، پرده اول (نقاط کلیدی نهم تا دوازدهم)

پیکره‌بندی پرده اول (نقاط کلیدی نهم تا دوازدهم)	
نکات شاخص	نقطه کلیدی نهم
<ul style="list-style-type: none"> <li>در طول این چهار نقطه کلیدی، باید شدت تهدیدی که قهرمان داستان و یا شخصیت‌های مورد علاقه قهرمان را هدف گرفته است، نمایان شود.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>آنتاگونیست و یا نیروهای بازدارنده، قهرمان داستان را متوقف می‌کنند و یا شخصیت‌های مورد علاقه او را تهدید می‌کنند.</li> <li>مرداک شمشیر زمرّدشان را در گوی بلورین بالای قصر فازهر، قرار می‌دهد و با قدرت جادویی خود، چهره خود و کیان را عوض می‌کند. باتیس و راتین، ناباورانه شاهد تغییر چهره کیان و مرداک هستند.</li> </ul>
<b>نقطه کلیدی دهم</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>احساس عمیق عاطفی بین قهرمان داستان و شخصیت مورد علاقه او و یا شدت تهدید نسبت به قربانیان آشکار می‌شود.</li> </ul>
	<p>هونام که نگران جان ارسلان است، از باتیس و راتین می‌خواهد که ارسلان را به جزیره دمون‌ها برده و از او محافظت کنند. ارسلان با تصور مرگ پدر و برای گرفتن انتقام پدر، به جزیره دمون‌ها می‌رود و در آنجا تحت آموزش‌های باتیس و راتین قرار می‌گیرد.</p>
<b>نقطه کلیدی یازدهم</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>نیروی مخالف و یا نیروی بازدارنده، تهدید می‌کنند که قهرمان داستان را از شخصیت مورد علاقه‌اش جدا می‌کنند.</li> </ul>

مرداک با چهره کیان وارد سرزمین ایراک می‌شود. سوبار که به هویت واقعی مرداک پی برده است، به مرداک پیشنهاد می‌دهد که حاضر است در ازای فرمانروایی مرداک، در پیدا کردن ارسلان به او کمک کند.	
<b>نقطه کلیدی دوازدهم</b>	
• قهرمان داستان تصمیم می‌گیرد که شخصیت مورد علاقه‌اش را نجات دهد و یا از او حمایت کند.	
ارسلان در مسابقه سالیانه دمون‌ها برنده می‌شود و از باتیس و راتین می‌خواهد طبق قولی که داده‌اند، او را به ایراک ببرند. باتیس و راتین که نگران جان ارسلان هستند، از او می‌خواهند که فکر بازگشت به ایراک را از سرش بیرون کند. ارسلان به تنهایی و بدون اطلاع باتیس و راتین، جزیره دمون‌ها را ترک و برای دیدن راسا به ایراک می‌رود (نقطه عطف اول).	

### جدول ۸. پیکره‌بندی فیلمنامه «ارسلان»، پرده دوم-بخش اول (نقاط کلیدی اول تا ششم)

پیکره‌بندی پرده دوم-بخش اول (نقاط کلیدی اول تا ششم)	
تکات شاخص	نقطه کلیدی اول (اولین بله)
• قهرمان داستان از سوی یک نیروی کمکی، یک دوست و یا همراه در جهت رسیدن به هدفش کمک می‌گردد.	ارسلان وارد قصر ایراک می‌شود. سام متوجه ارسلان شده و او را تعقیب می‌کند. باتیس و راتین که متوجه غیبت ارسلان شده‌اند، در قصر ایراک ظاهر شده و به همراه هونام به جست‌وجوی ارسلان می‌پردازند.
• شخصیت مخالفی که در مقابل شخصیت اصلی قد علم می‌کند، باید بسیار قوی و دارای توانایی‌های بسیار زیادی باشد، نه یک نیروی معمولی و کم اهمیت.	<b>نقطه کلیدی دوم (اولین خیر)</b> جاسوس سوبار، از پشت یکی از ستون‌های قصر شاهد ظاهر شدن ناگهانی دمون‌ها و ارتباط آن‌ها با هونام است.
• با شروع پرده دوم، داستان وارد	<b>نقطه کلیدی سوم (دومین بله)</b> ارسلان وارد اتاق راسا می‌شود و از او می‌خواهد که قصر را ترک و با او به جزیره دمون‌ها بیاید.



<p><b>نقطه کلیدی چهارم (دومین خیر)</b></p> <p>مرداک به همراه سوبار وارد اتاق راسا می‌شوند. همزمان، باتیس و راتین نیز در اتاق ظاهر شده و هویت واقعی مرداک را برای ارسلان و راسا فاش می‌سازند. ارسلان، با دیدن چهره کیان تصور می‌کند که باتیس و راتین در تمام این سال‌ها او را فریب داده‌اند. هونام از ارسلان می‌خواهد که قبل از هر تصمیمی، مرداک را آزمایش کند.</p>	<p>یک فرایند تدریجی کسب آگاهی می‌شود و لحظه به لحظه، آنچه را که فکر می‌کند برای رسیدن به هدفش نیاز دارد، انجام می‌دهد و این آزمون و خطا را تا رسیدن به راه حل اصلی و نهایی ادامه می‌دهد.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• قهرمان داستان در شروع حرکت با یک مخالفت با شدت کم مواجه می‌شود که در مبارزه‌ای نه چندان ساده بر آن غلبه می‌کند.</li> </ul>
<p><b>نقطه کلیدی پنجم (سومین بله)</b></p> <p>ارسلان، رمز ورود به کلبه جنگلی را از مرداک می‌پرسد. مرداک که رمز ورود را نمی‌داند، عصبانی می‌شود و به سربازان دستور می‌دهد، ارسلان را دستگیر کنند. هویت واقعی مرداک برای سام و راسا آشکار می‌شود.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• پرده دوم در فیلم‌هایی با مضامین عاشقانه و یا کمدی باید با یک موقعیت کاملاً جدی شروع شود.</li> </ul>
<p><b>نقطه کلیدی ششم (سومین خیر)</b></p> <p>سربازان، ارسلان و راسا را محاصره و راسا را دستگیر می‌کنند. مرداک از ارسلان می‌خواهد که نگین زمررد را تحویل او دهد.</p>	

### جدول ۹. پیکره‌بندی فیلمنامه «ارسلان»، پرده دوم-بخش اول (نقاط کلیدی هفتم تا دهم)

پیکره‌بندی پرده دوم-بخش اول (نقاط کلیدی هفتم تا دهم)	
نقاط شاخص	نقطه کلیدی هفتم (چهارمین بله)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• قهرمان داستان به کنجکاوی و جست‌وجوی راه حل ادامه می‌دهد و با بررسی موقعیت و سنجش شرایط، دید روشن‌تری از آنچه باید انجام دهد تا به نتیجه مطلوب برسد، پیدا می‌کند.</li> </ul>	<p>سام وارد اتاق راسا می‌شود و با کمک ارسلان، راسا را نجات می‌دهند. ارسلان و راسا، در حالی که سام، باتیس و راتین، همچنان در حال مبارزه با مرداک و نیروهایش هستند، به همراه هونام، قصر را ترک می‌کنند.</p>
<p><b>نقطه کلیدی هشتم (چهارمین خیر)</b></p> <p>سربازان به فرماندهی سوبار آنان را تعقیب می‌کنند.</p>	
<p><b>نقطه کلیدی نهم (پنجمین بله)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• نیروهای بازدارنده بر شدت عمل</li> </ul>

<p>ارسلان، به همراه هونام و راسا، به ساحل رسیده و سوار قایق می‌شوند.</p>	<p>خود می‌افزایند.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>نیروی مخالف اگر تاکنون از تلاش شخصیت اصلی عیله خودش اطلاعی نداشته، اکنون باید از این موضوع مطلع شود.</li> </ul>
<p><b>نقطه کلیدی دهم (پنجمین خیر)</b></p>	
<p>به دستور سوبار، سربازان به سمت قایق تیراندازی می‌کنند. هونام زخمی می‌شود.</p>	

جدول ۱۰. پیکره‌بندی فیلمنامه «ارسلان»، پرده دوم-بخش دوم (نقاط کلیدی یازدهم تا چهاردهم)

پیکره‌بندی پرده دوم-بخش اول (نقاط کلیدی یازدهم تا چهاردهم)	
نکات شاخص	نقطه کلیدی یازدهم (ششمین بله)
<ul style="list-style-type: none"> <li>تهدیدی که متوجه شخصیت مورد علاقه قهرمان داستان است، به نهایت خود می‌رسد تا جایی که پای مرگ و زندگی در میان باشد.</li> <li>آخرین راه حل باید نشان داده شود، اگرچه کلیت آن برای قهرمان داستان هنوز مشخص نیست.</li> </ul>	<p>ارسلان و همراهانش برای نجات کیان و باز پس گرفتن شمشیر زمردنشان وارد قلعه سنگستان شده و با عبور از دری سنگی که تصاویری از موجوداتی عجیب و غریب روی آن حکاکی شده است، وارد سرزمین فازهر می‌شوند. راسا برای مراقبت از هونام در کلبه جنگلی می‌ماند.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>توانایی واقعی نیروی مخالف آشکار می‌شود.</li> <li>در این چهار نقطه کلیدی، قهرمان داستان تا حد زیادی قواعد بازی و به عبارتی رویارویی با نیروهای مخالف را یاد گرفته است.</li> <li>در طی این چهار نقطه کلیدی، نقشه تبه‌کاران توسط قهرمان داستان</li> </ul>	<p>ارسلان و همراهانش سوار بر موجوداتی عجیب و غریب از قلعه خارج می‌شوند. کرکس مخصوص مرداک از بالای یکی از کنگره‌های قلعه، شاهد ورود آنان به سرزمین فازهر است.</p>
	<p><b>نقطه کلیدی سیزدهم (هفتمین بله)</b></p>
	<p>سام که به دنبال آنان به قلعه سنگستان آمده، وارد کلبه جنگلی می‌شود. هونام که تازه به هوش آمده، از سام و راسا می‌خواهد که به یاری ارسلان بروند.</p>
	<p><b>نقطه کلیدی چهاردهم (هفتمین خیر)</b></p>

<p>ارسلان و همراهانش به قصر مرداک می‌رسند. غول‌های نگهبان قصر، روی صفحه مدور بالای قصر در حال نگهبانی هستند. باتیس و راتین روی صفحه مدور ظاهر می‌شوند. یکی از نگهبانان متوجه ارسلان می‌شود و چند سنگ بزرگ را به سوی او پرتاب می‌کند. پل معلق می‌شکند و ارسلان به درون دره سقوط می‌کند.</p>	<p>برای خودش و یا اشخاص دیگر داستان مشخص می‌شود.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• اکنون زمان آغاز مبارزه است و لحظه وارد شدن به دنیایی است که قهرمان مادر آنجا با تبه‌کاران روبه‌رو خواهد شد.</li> </ul>
--	--

### جدول ۱۱. پیکره‌بندی فیلمنامه «ارسلان»، پرده دوم-بخش دوم (نقاط کلیدی پانزدهم تا بیستم)

(بیستم)

پیکره‌بندی پرده دوم-بخش دوم (نقاط کلیدی پانزدهم تا بیستم)	
نکات شاخص	نقطه کلیدی پانزدهم (هشتمین بله)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• قهرمان داستان آماده اقدام می‌شود و تصمیم خود را می‌گیرد و برای پاسخ به سؤال محوری مطرح شده در انتهای پرده اول مستقیماً وارد عمل می‌شود.</li> </ul>	<p>سام و راسا، سوار بر اژدها به کمک ارسلان می‌آیند و او را که میان زمین و هوا معلق مانده است، نجات می‌دهند.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• قهرمان داستان با چند موفقیت اولیه روبه‌رو می‌شود.</li> </ul>	<p>با آمدن لاوان و سربازان به بالای قصر، مبارزه‌ای رودررو میان نیروهای دو طرف آغاز می‌شود.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• تبه‌کاران و نیروهای مخالف داستان، شدت عمل بیشتری در برابر قهرمان داستان و برای بازداشتن او از رسیدن به هدفش به کار می‌گیرند.</li> </ul>	<p>با نقشه ارسلان، سنگ پرتاب شده توسط یکی از غول‌ها به گوی بلورین محافظ شمشیر برخورد می‌کند و آن را می‌شکند. ارسلان شمشیر را برمی‌دارد.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• اساس حرکت قهرمان داستان به چالش کشیده می‌شود. بعضی اوقات قهرمان بین دو دیدگاه ادامه حرکت یا صرف نظر کردن از هدف گیر می‌کند.</li> </ul>	<p>نقاط کلیدی هجدهم (نهمین بله)</p> <p>لاوان سوار اژدهای راسا می‌شود و با گروگان گرفتن راسا از ارسلان می‌خواهد که شمشیر را تحویل او دهد. ارسلان ناچار، شمشیر را تحویل لاوان می‌دهد. لاوان، راسا را آزاد می‌کند و سپس سوار بر اژدها، قصر را ترک می‌کند.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• احتمالاً قهرمان داستان، ناخواسته خود را برای تغییرات پیش‌رو آماده</li> </ul>	<p>نقاط کلیدی نوزدهم (دهمین بله)</p> <p>ارسلان، سوار اژدهای سام شده و لاوان را تعقیب می‌کند. با نزدیک شدن اژدهای سام به لاوان، ارسلان به روی لاوان پریده و شمشیر را پس می‌گیرد.</p>

می کند.	<b>نقطه کلیدی بیستم (دهمین خیر)</b>
	ارسلان و لاوان، هر دو به درون دره سقوط می کنند.

**جدول ۱۲. پیکره بندی فیلمنامه «ارسلان»، پرده دوم-بخش دوم (نقاط کلیدی بیست و یکم تا بیست و چهارم)**

<b>پیکره بندی پرده دوم-بخش دوم (نقاط کلیدی بیست و یکم تا بیست و چهارم)</b>	
<b>تکات شاخص</b>	<b>نقطه کلیدی بیست و یکم (یازدهمین بله)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• در طی این چهار نقطه کلیدی، تنش و مبارزه رودررو بین قهرمان و نیروی مخالف و اشرار درمی گیرد.</li> <li>• قهرمان داستان درمی یابد که مهارت لازم و کافی برای موفقیت را در اختیار ندارد.</li> <li>• قهرمان داستان در معرض سخت ترین امتحان قرار می گیرد که تا سرحد مرگ او را خواهد برد.</li> </ul>	<p>باتیس و راتین با ظاهر شدن درون رود خروشان، ارسلان را نجات می دهند. لاوان که در حال غرق شدن است، به ارسلان می گوید که او و مرداک تنها کسانی هستند که راه ورود به قلعه هزارتو را می دانند. ارسلان با وجود مخالفت باتیس و راتین، لاوان را نجات می دهد.</p>
	<b>نقطه کلیدی بیست و دوم (یازدهمین خیر)</b>
	مرداک، وارد قلعه سنگستان شده و سوار بر اژدهایی هولناک از آن خارج می شود.
	<b>نقطه کلیدی بیست و سوم (دوازدهمین بله)</b>
	ارسلان و همراهانش سوار بر اژدها به قلعه هزارتو می رسند و با راهنمایی لاوان از مسیر پر پیچ و خم هزارتو عبور می کنند.
	<b>نقطه کلیدی بیست و چهارم (دوازدهمین خیر)</b>
	ارسلان و همراهانش وارد قلعه هزارتو می شوند. کیان در قفس آهنی بزرگی که از سقف قلعه آویزان شده است، زندانی است. مرداک به همراه لاوان و دو غول نگهبان قصر مرداک در بالای قلعه و کنار قفس آهنین کیان ظاهر می شود. با خیانت لاوان و پیوستن او به مرداک، ارسلان و دوستانش امید خود را برای پیدا کردن مسیر بازگشت و

بیرون آمدن از هزارتو، از دست می‌دهند.	
---------------------------------------	--

**جدول ۱۳. پیکره‌بندی فیلمنامه «ارسلان»، پرده دوم-بخش دوم (نقاط کلیدی بیست و پنجم تا بیست و هشتم)**

پیکره‌بندی پرده دوم-بخش دوم (نقاط کلیدی بیست و پنجم تا بیست و هشتم)	
تکات شاخص	نقطه کلیدی بیست و پنجم (سیزدهمین بله)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• قهرمان داستان جان دوباره‌ای می‌گیرد و دوباره احیا می‌شود، ولی این بار در ماهیت جدید و سرشار از توانایی‌ها و آگاهی‌های جدید، اما هنوز آماده آخرین چالش نیست.</li> <li>• بدترین و خطرناک‌ترین اتفاق ممکن می‌افتد و تبه‌کاران دست بالا را می‌گیرند.</li> </ul>	مرداک با تهدید ارسلان به پاره کردن طناب قفس کیان، از ارسلان می‌خواهد که شمشیر زمرّدنشان را تحویل او دهد. ارسلان شمشیر زمرّدنشان را که در مسابقه سالیانه دمون‌ها برنده شده است، به مرداک می‌دهد.
	نقطه کلیدی شانزدهم (سیزدهمین خیر)
	مرداک به قولش عمل نمی‌کند و به نگهبانان دستور می‌دهد که طناب‌های قفس را پاره کنند. ارسلان به مرداک می‌گوید شمشیر واقعی نزد اوست. با حمله مرداک به ارسلان، درگیری آغاز می‌شود.
	نقطه کلیدی هفدهم (چهاردهمین بله)
	لاوان در مبارزه با سام کشته شده و غول‌های نگهبان نیز در مبارزه با باتیس و راتین از بالای قلعه به پایین سقوط می‌کنند. ارسلان و یارانش، مرداک را در قفس آهنین زندانی می‌کنند.
	نقطه کلیدی هجدهم (چهاردهمین خیر)
	مرداک به ارسلان می‌گوید که با غروب خورشید و چرخش دیوارهای هزارتو، مسیر هزارتو عوض می‌شود و آن‌ها برای همیشه در هزارتو خواهند ماند.

**جدول ۱۴. پیکره‌بندی فیلمنامه «ارسلان»، پرده سوم (نقاط کلیدی اول و دوم)**

بیکره‌بندی پرده سوم (نقاط کلیدی اول و دوم)	
نکات شاخص	نقطه کلیدی اول (بله بزرگ)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• در طول این دو نقطه کلیدی، قهرمان داستان در قالب شخصیتی که حالا وجوه مثبت موضوع را پذیرفته است، ظاهر می‌شود و تعهد می‌کند که تغییراتی در خود به وجود آورد که این مسأله منجر به رفع درگیری شخصی و درونی او می‌گردد.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• قهرمان داستان به موفقیتی مهم و قابل توجه در راستای هدفش دست می‌یابد.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• در طول این دو نقطه کلیدی، قهرمان داستان که از این تعهد شخصی (شاید آشکارا بیان نشده باشد) نیروی دوباره گرفته است، درمی‌یابد که برای نجات شخصیت‌های مورد علاقه‌اش چاره‌ای جز قربانی کردن خود ندارد که این مسأله منجر به رفع گره شخصیتی او می‌گردد.</li> </ul>	<p>راسا که به توصیه هونام، مسیر بازگشت را نشانه‌گذاری کرده است، مسیر خروج از هزارتو را به آن‌ها نشان می‌دهد.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• در طول این دو نقطه کلیدی، قهرمان داستان دست به اقدامی رشادت‌آمیز می‌زند و در شجاعانه‌ترین حالت ممکن عمل می‌کند که این مسأله منجر به رفع مشکلات مربوط به شغل و حرفه او می‌گردد.</li> </ul>	<p>مرداک با کمک یکی از پره‌ای کرکس، قفل قفس را بازمی‌کند و از قفس بیرون می‌آید. مرداک، ارسال را که در حال خارج شدن از هزارتو است، غافلگیر و دوباره شمشیر را به دست می‌آورد. ارسال، به تنهایی به قلعه بازمی‌گردد.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• در نقطه کلیدی دوم، قهرمان داستان با شکست روبه‌رو می‌شود، اما به جای تسلیم شدن، مبارزه را با شدت بیشتری ادامه می‌دهد.</li> </ul>	<p>قهرمان داستان متحمل مصیبتی می‌شود که شاید کشنده نباشد، اما بسیار بد و فاجعه‌آمیز است.</p>

## جدول ۱۵. پیکره‌بندی فیلمنامه «ارسلان»، پرده سوم (نقاط کلیدی سوم و چهارم)

پیکره‌بندی پرده سوم (نقاط کلیدی سوم و چهارم)	
نکات شاخص	نقطه کلیدی سوم (خیر بزرگ)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• در نقطه کلیدی سوم، شرایط به گونه‌ای است که پاسخ منفی به «سؤال محوری» در آستانه قطعی شدن تلقی می‌شود.</li> <li>• قهرمان داستان و البته یاران و هم‌بیمانانش، دچار صدمات شدیدی گردیده و قربانیان زیادی داده‌اند.</li> <li>• اگر «راه‌حل ثالث»، قبلاً اعلام شده باشد، اکنون به همانند اندرزی به کمک قهرمان می‌آید تا بتواند پیروزی را به چنگ آورد.</li> <li>• قهرمان داستان در شرایطی قرار می‌گیرد که موجب رفع «مشکل شخصی» او می‌شود و در نتیجه، توانایی می‌یابد تا «گره شخصیتی» خود را بگشاید و در نهایت از این طریق موفق می‌شود «درگیری حرفه‌ای» خود را از بین ببرد.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• وضعیت خیلی بد موجود به بدترین حالت و آستانه فاجعه و شکست قهرمان داستان حرکت می‌کند و دیگر امیدی به نجات نیست.</li> </ul>
	<p>ارسلان، به دنبال مرداک وارد قلعه می‌شود و پس از نبردی سخت و رودررو با مرداک، دوباره شمشیر را به دست می‌آورد. با نزدیک شدن غروب خورشید، دیوارهای هزارتو شروع به چرخیدن می‌کنند. مرداک سوار بر اژدها از راه مخفی قلعه فرار می‌کند.</p>
	<p><b>نقطه کلیدی چهارم (بله نهایی)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• پیروزی از قعر شکست سر برمی‌آورد و قهرمان داستان به هدفش می‌رسد. اگرچه شاید همان چیزی نباشد که از ابتدا به دنبالش بود.</li> </ul>
	<p>باتیس و راتین با ظاهر شدن در بالای دیوارهای سنگی هزارتو، همزمان با چرخش دیوارهای هزارتو، ارسلان را در خارج شدن از هزارتو راهنمایی می‌کنند. ارسلان به سلامت از هزارتو بیرون آمده و به همراه یارانش به قلعه سنگستان بازمی‌گردد. ارسلان، نگین زمرّد را در دسته شمشیر قرار می‌دهد و آن را از غلاف بیرون می‌کشد. با بیرون آمدن شمشیر از غلاف، طلسم تغییر چهره مرداک و کیان نیز نابود می‌شود.</p>

## ۳. نتیجه‌گیری

بسیاری از داستان‌های اساطیری و افسانه‌ها به دلیل ساختار ساده و شفاهی و نیز نبودن پیچیدگی دراماتیک، فاقد کشش و ظرفیت لازم برای پذیرش ساختار پیچیده انیمیشن هستند، در فرایند اقتباس بینارسانه‌ای، توانایی فکری و هنری بازآفریننده و بهره‌بردن او از الگوها و روش‌های مناسب، دارای اهمیت بسیار است.

ارائه یک فیلمنامه موفق، نیاز به ساختاری محکم دارد که با شناخت الگوهای برتر حاصل می‌شود. اولین و مهم‌ترین گام در دست یافتن به اقتباس‌های سینمایی موفق و پر تعداد، تحلیل متن روایت داستانی، شناخت ظرفیت‌ها و عناصر دراماتیک، اعمال تغییرات مورد نیاز برای تطابق داستان با انیمیشن با بهره‌گیری از الگوهای ساختاری فیلمنامه‌نویسی است.

در این مقاله تلاش شد با گسترش گام به گام ایده داستانی فیلمنامه ارسال براساس الگوی کاربردی «گسترش ایده داستانی»، راهکاری ویژه و کاربردی در اختیار اقتباس‌گران قرار گیرد. براساس نتایج پژوهش، استفاده از الگوهای موفق و کاربردی تا حد زیادی در موفقیت فیلمنامه و جذب مخاطب تأثیرگذار است. بهترین شیوه برای تبدیل یک افسانه به انیمیشن، تحلیل متن افسانه، شناخت ظرفیت‌ها و عناصر دراماتیک آن، اعمال تغییرات مورد نیاز برای تطابق افسانه با انیمیشن و استفاده از الگوی ساختار سه پرده‌ای فیلمنامه‌نویسی است.

### منابع

- اسماعیلی. مریم. (۱۴۰۰). «مطالعه بینارشته‌ای اقتباس سینمایی «تک‌درخت‌ها» از هوشنگ مرادی کرمانی». *مطالعات بین‌رشته‌ای ادبیات*، هنر و علوم انسانی. سال اول. پیاپی ۱. صص ۲۰۷-۱۸۳.
- بهنام. مینا. (۱۴۰۰). «ادبیات تطبیقی و تصویر اقتباسی: بررسی موردی چند افسانه، کتاب و بازتاب آن در عرصه تصویر». *پژوهش‌های بین‌رشته‌ای ادبی*. سال سوم. شماره ۶. صص ۵۹-۳۷.
- پرتتی، کنت. (۱۳۷۶). «ساختار در فیلمنامه اقتباسی». ترجمه حمیدرضا منتظری. *فصلنامه سینمایی فارابی*. دوره ۱۶. شماره مسلسل ۲۶. صص ۲۷۸-۲۹۱.



- پورخالقی چترودی، مه‌دخت؛ باغدار دلگشا، علی. (۱۳۹۶). «بینامتنیت و فزون‌متنیت تقلیدی و دیگرگونگی در اقتباس از شاهنامه فردوسی در آثار میرزا آقاخان کرمانی». **جستارهای نوین ادبی**. شماره ۱۹۵. صص ۴۷-۲۳.
- حدادی، نصرت‌الله؛ طاووسی، محمود؛ اوجاق‌علی‌زاده، شهین. (۱۳۹۵). «ارزش‌یابی و تطبیق داستان رستم و شغاد با برجسته‌ترین مدل‌های ساختاری فیلمنامه سه پرده‌ای». **پژوهشنامه ادب حماسی**. سال دوازدهم. شماره ۲۱. صص ۱۲۵-۱۰۳.
- حیاتی، زهرا. (۱۳۹۳). «نقد ادبی و مطالعات تطبیقی در اقتباس بینارسانه‌ای». **فصلنامه پژوهش‌های ادبی**. سال ۱۱. شماره ۴۳. صص ۵۲-۳۱.
- صالحی، نرگس و محمدرضا حاجی‌آقابابایی. (۱۳۹۷). «اقتباس ادبی در سینمای ایران: مطالعه موردی، چهل‌دو فیلم اقتباسی». **جستارنامه ادبیات تطبیقی**. سال دوم. شماره ۳. صص ۱۳۹-۱۲۱.
- کهرابی، شهرام. (۱۳۹۶). **الگوی پیکره‌بندی فیلمنامه‌های موفق**. ترجمه و نگارش شهرام کهرابی. چاپ دوم. تهران. افراز.
- هاچن، لیندا. (۱۳۹۶). **نظریه‌ای در باب اقتباس**. ترجمه مهسا خداکریمی. تهران: مرکز.
- وانوا، فرانسیس. (۱۳۹۸). **فیلمنامه‌های الگو، الگوهای فیلمنامه**. ترجمه داریوش مؤدیان، تهران: ثالث.

## References

- Esmaili, M. (2021). 'An Interdisciplinary study of the cinematic adaptation of "Lonesome Trees" by Houshang Moradi Kermani', *Interdisciplinary Studies of Literature, Arts and Humanities*, 1(1), pp. 183-207. (in Persian)
- Behnam, M. (2021). 'Comparative Literature and Adoptive Image A Case Study of Multiple Myths, Books and Reflections on the Image field', *Literary Interdisciplinary Research*, 3(6), pp. 37-59. (in Persian)
- Pertney, K. (1997). 'Structure In Adapted Screenplay'. Translated By Hamidreza Montazeri. *Farabi Cinema Quarterly*. Period 16. Number 26. pp. 278-291. (in Persian)
- Purkhāleqi Chatrūdī, M., Bāghdār Delgoshā, A. (2016). 'Intertextuality and Hypertextuality and Transformation in Mirzā Aqā Khan Kermānī's Adaptations of the Shāhnāme', *New Literary Studies*, 49(4), pp. 23-47. (in Persian)

- Haddadi, N., Tavooosi, M., Ojagh Alizadeh, S. (2016). 'Evaluation and comparison of the story of Rostam and Shoghad with the most leading structural models for three act screenplay', *The Journal of Epicliterature*, 12(21), pp. 103-125. (in Persian)
- Vital, Z. (2013). *Literary Criticism and Comparative Studies in Intermedia Adaptation. Literary Research Quarterly*. 11th Year. No. 43. pp. 31-52. (in Persian)
- Salehi, N., and Haji Aqababaei, M. R. (2017). *Literary Adaptation in Iranian Cinema: A Case Study on Forty-Two Adapted Films. Comparative literature studies*. 2nd year. No. 3. pp. 121-139. (in Persian)
- Kahrabi, Sh. (2016). *Configuration Pattern of Successful Scripts*. Translated and written by Shahram Kehrabi. 2nd edition. Tehran. Afraz. (in Persian)
- Hatchen, L. (2016). *A Theory About Adaptation*. Translated by Mahsa Khodakarmi. Tehran: Markaz. (in Persian)
- Vanua, F. (2018). *Template Scripts, Script Templates*. Translated by Dariush Moadebian, Tehran: Sales. (in Persian)