Shiraz University
Journal of Children's Literature Studies
Semiannual, ISSN: 2783-0616
Spring - Summer 2026

Extended Abstract

DOI: 10.22099/JCLS.2025.52440.2084

The Potentials of Creating an Animated Spin-off from the World of the Iranian Epic with an Emphasis on the Tale of Kok Kouhzad

Alireza Pourshabanan*

Introduction

Spin-off means "taken from" and refers to a novel, radio or television program, computer game, film, or any narrative work that is based on the story or concept of another work. Spin-offs are usually based on very successful works and sometimes on secondary characters of that story and include a prequel or independent story of these characters. If the same definition of spin-offs of the stories of the *Shahnameh* is considered as the framework and part of the fictional world of the Iranian epics, then by examining the story of Kok Kouhzad, one can achieve a proper understanding of the illustrative aspects of this text.

This story is about the adventures of the teenage Rostam and an evil character named Kok Kouhzad and their conflict-filled relationship. The story revolves around Kok's victory over Rostam's ancestors and the killing of many Iranian heroes before him, and ultimately Kok's killing by Rostam.

Since the imaginative and exaggerated elements in epic stories present many technical and financial limitations in depicting them, an attempt has been made to answer the main question of what factors can be emphasized to produce the fascinating world of Rostam's adolescence in the form of an adapted animated spin-off with lower costs within the framework of the animation.

* Associate Prof in Persian Language and Literature, Department of Public, Iran University of Art. Tehran, Iran.
a.pourshabanan@art.ac.ir

Article Info: Received: 2025-02-23, **Accepted:** 2025-08-31

COPYRIGHTS ©2026 The author(s). This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution (CC BY-NC 4.0), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, as long as the Original authors and source are cited. No permission is required from the authors or the publisher.

Method, Review of Literature and Purpose

The research method in this study is descriptive-analytical and uses library documents and tools. Research has been conducted on the story of the Kok Kouhzad with comparative or manuscript approaches and attention to issues such as name and ethnology, theme, examination of the Kok's traits and characteristics in Iranian epics, etc.

Regarding the adaptation of classical Persian literature for adapted animation, more research has been conducted recently, especially on epic works, and it is still expanding; however, the story of Kok Kouhzad has not been the focus of study from this angle so far, and in previous adaptation approaches, the author has not been able to take a comprehensive look at the relationship between epic texts with common heroes and as a franchise and its subsets, such as spin-off adaptations.

From this perspective, the purpose of the following article is to introduce and analyze the story of Kok Kouhzad as a narrative suitable for making an adapted animation with a spin-off approach, using a network perspective based on shaping the relationships between epic texts under a large collection with an extensive story world including epic works along with folk and oral narratives.

Discussion

1. The fascinating story of Kok Kouhzad and Rostam: The story of Kok and Rostam is the story of a teenager who, through heroic action, saves his land and family from constant danger. It has a similar narrative pattern in many epic animations in the world and has captivated a wide audience. Accordingly, at the very beginning of the story, the audience, by identifying with Rostam, becomes aware of what Kok has done and the defeats he has inflicted on Rostam's family. First, a controlled suspense is formed about the outcome of Rostam's encounter with Kok, and in the second stage, the audience is constantly trying to create a terrifying image of this character for themselves through fantasy and before seeing this powerful supervillain during the play, which, like a mental engine, makes them eager to face the different dimensions and diverse powers of the character, who is generally violent and confrontational. It also seems that, within a framework beyond the short text of the story of the Kok Kouhzad and within an interwoven and extensive network of the overall adventures of the fictional world of the *Shahnameh* and the connection of this story with other epic stories and interactions with characters such as Sam, Nariman, Zal, Zahhak, and other heroes of various texts, many adventures will be available for spin-off approaches in the process of various adaptations.

2. Representation of epic themes in interaction with type or character: When it comes to dealing with the story of Kok in its independent form or in combination with the main stories of the *Shahnameh* and oral narratives and from a spin-off perspective, two approaches can be examined; in the first approach, by focusing more on the positive side of Rostam's character and his cheerfulness and without focusing on

Kok's life, an animation with a wide audience of children and adolescents is produced; but in the second approach, the focus is on Kok's life and showing how he becomes a frightening creature that can be considered for producing an animation with a more violent atmosphere for an adult audience. In the second approach, the spin-off perspective includes everything that exists about this character in the world of Iranian epic (the world of the *Shahnameh* and Ferdowsi's mentality and all oral and written narratives after that).

3. Epic Exaggeration; The Foundation of Animation's Attractiveness: Exaggerations magnify and emphasize the subject, character, place, and creatures, and ultimately create attractiveness in the form of images, both cinematic and television. Along with the place of exaggeration in the definitions of epic, we can consider the same function for it in animation. It can be said that the existence of various examples of exaggeration in the story of Kok Kouhzad, including exaggeration in the appearance of the hero/anti-hero and companions of both sides, along with exaggeration in describing the shape and function of weapons, as well as exaggeration in the presentation of various actions, behaviors, and situations, especially battles, has been able to provide a suitable foundation for reproducing the images required for an epic adaptation animation.

Conclusion

The story of Kok Kouhzad is important in two ways; first, it is about the childhood of Rostam and the description of the exploits of the main hero of the *Shahnameh*, which can be attractive to the audience as a spin-off of the life of the superhero of Iranian epics. Second, it is about a supervillain named Kok Kouhzad, and by focusing on the life of this antihero, and especially how this character was born, acted, and ended. Using the text of the story, along with the use of folk and oral traditions, the path of evolution of an antihero can be made a subject of illustration within the framework of epic expression and by approaching characterization, instead of focusing on the mere typification common in epic texts. Accordingly, by emphasizing the attractive aspects of the story of Kok Kouhzad in the form of narration, theme, and attention to the variety of exaggerations in the text, we can use this work as a way to enter the great world of Iranian epic stories, and by distancing ourselves from classical methods of expression and approaching the representation of stories in today's world cinema, we can make appropriate use of it.

Keywords: Kok Kouhzad, adaptation, animation, story world, spin-off

References

Amani, H. (2017). Recognizing the narrative potential and poems of the spiritual *Masnavi* for producing animated programs on television. *Bimonthly Journal of Research in Arts and Humanities, 2*(3), 117–122. https://civilica.com/doc/684454 [in Persian]

Anjavi Shirazi, S. A. (1980). *Ferdowsinameh*. Elmi. [in Persian]

Bahar, M. (1992). Shahnameh, from myth to epic. *Chavush Magazine, 1*(9), 18–31. https://ensani.ir/fa/article/275853 [in Persian]

Beckerman, H. (2011). *All about animation* (F. Khoshbakht & M. Kashkoolinia, Trans.). Soure Mehr. [in Persian]

Bidaki, H. (2016). A newly discovered narrative of Rostam's battle with Kok Kuhzad and its content comparison with other narratives. *Bi-Quarterly Journal of Epic Literature, 3*(5), 47–70. https://doi.org/10.22034/heroic.2024.2.3.02 [in Persian]

Borzunamah and the story of Kok Kuhzad. (2003). S. M. Dabirsiyaghi (Ed.). Cultural Works and Honors Association. [in Persian]

Christiansen, A. (2002). *Kianian* (Z. Safa, Trans.). Scientific and Cultural. [in Persian]

Dwight, W. S. (1997). *Film screenwriting: A practical guide*. Hastings House.

Etoni, B. (2018). Kok Kuhzad and Shakavand Kuh: Two stories from a single narrative. *Journal of Literary Essays, 51*(1), 167–184. https://doi.org/10.22067/jls.v0i0.73386 [in Persian]

Fallah, G., & Baramki, A. (2014). Educational-moral themes of the stories of *Shahnameh*. *Journal of Educational Literature, 6*(22), 97–126. https://sanad.iau.ir/Journal/parsadab/Article/1028946 [in Persian]

Fatehi, A., & Kiani Bigdeli, S. (2019). Exaggeration in epics and hymns: A case study of the battle of Sohrab and Gordafrid. *Journal of Persian Language and Literature Education, 34*(2), 14–21. https://www.noormags.ir/view/fa/articlepage/1749565 [in Persian]

Ferdowsi, A. (2007). *Shahnameh* (A. Iqbal, M. Minavi, S. Nafisi, & B. Khalifa, Eds.). Talaiyeh. [in Persian]

Ferdowsi's Shahnameh scroll. (2002). A. Hashemi & S. M. Saeedi (Eds.). Khoshnegar. [in Persian]

Ghafouri, R. (2013). Another account of Rostam's battle with Kok Kuhzad. *Literary Essays Magazine, 46*(181), 51–72. https://doi.org/10.22067/jls.v46i2.15042 [in Persian]

Ghafouri, R. (2015). *Seven epic poems (Bijannameh, Kok Kuhzadnameh, Babre Bayan, Petyareh, Tahminenameh, Razmnameh Shekavandkuh)*. Miras Maktoob. [in Persian]

Ghobadi, H. A., & Beiranvandi, M. (2007). *The mirror religion*. Tarbiat Modares University Scientific Publication Office. [in Persian]

Green, T. (1993). The criteria of epic (M. Afshar, Trans.). *Kalameh Daneshjoo Magazine, 2*(6), 47–50. https://ensani.ir/fa/article/290355 [in Persian]

Irandoust, M. H. (2011). *Elements of attraction in animated cinema*. Soureh Mehr. [in Persian]

Kazzazi, M. (2008). *Dream, epic, myth*. Markaz. [in Persian]

Khatibi, A. (2005). *Azadsarv*. In *Encyclopedia of Persian Language and Literature* (Vol. 1). Persian Language and Literature Academy. [in Persian]

Meshkinnameh. (2007). *A scroll of narration by Hossein Baba Meshkin* (D. Fath-Ali Beigi, Ed.). Namaz. [in Persian]

Mohammadi, M. H., & Hajipour, M. (2013). Exaggeration: An image beyond imagination. *Journal of Literary Criticism and Rhetoric, 2*(2), 95–114. https://doi.org/10.22059/jlcr.2014.50571 [in Persian]

Mujmal al-Tawarikh. (2010). M. Bahar (Ed.). Asatir. [in Persian]

Norouzi, M. (2006). Fantastic figures in real images: A look at the requirements for adaptation for animation. *Children Month Book, 10*(107–108), 68–72. https://ensani.ir/fa/article/330165 [in Persian]

Pourshabanan, A. (2017). *Adapted cinema and classical Persian literature*. Soureh Mehr–University of Art. [in Persian]

Pourshabanan, A. (2019). Analysis of the desirable stylistic features of *Faramarznameh* for animation adaptation. *Persian Literature Textology Quarterly, 11*(4), 62–78. https://doi.org/10.22108/rpll.2019.115247.1443 [in Persian]

Razi, S. M. (1988). *Al-Mu'jam fi Ma'ayir al-Ashar al-Ajam* (M. Qazvini & Razavi, Eds.). Ferdowsi. [in Persian]

Riahi, M. A. (2008). *Ferdowsi*. Tarh-e-No. [in Persian]

Safa, Z. (1973). *Epic poetry in Iran*. Amir Kabir. [in Persian]

Thomson, C. (2004). Publishing the narrative: Adaptations, sequels, serials, derivatives and guerrillas (B. Tabrayi, Trans.). *Farabi Quarterly, 14*(2), 18–39. https://ensani.ir/fa/article/25534 [in Persian]

Watwat, R. M. (1984). *Gardens of magic in the minutes of poetry* (A. Iqbal Ashtiani, Ed.). Sana'i and Tahuri. [in Persian]

مجله‌ی مطالعات ادبیات کودک دانشگاه شیراز
بهار و تابستان ۱۴۰۵
شاپا الکترونیکی: ۰۶۱۶-۲۷۸۳
مقاله‌ی علمی پژوهشی، دوفصلنامه، سال ۱۷، شماره‌ی اول
بهار و تابستان ۱۴۰۵، پیاپی ۳۳، صص ۵۱-۶۶
OPEN ACCESS
DOI: 10.22099/JCLS.2025.52440.2084

نگاهی به ظرفیت‌های خلق اسپین‌آف انیمیشنی از جهانِ داستان حماسه‌ی ایرانی با تأکید بر قصه‌ی کک کوهزاد

علیرضا پورشبانان*

چکیده

استفاده از ادبیات حماسی ایران برای خلق یک جهانِ داستانی بزرگ و شکل‌دادن به یک فرانچایز سرگرمی‌سازی براساس آثار این نوع ادبی و شخصیت‌های مشترک، یکی از گستره‌های تعامل ادبیات و سینماست که می‌توان در چارچوب ساخت انواع اسپین‌آف از متون مختلف با محوریت انواع قهرمان/ ضدقهرمان از این مجموعه‌ی گسترده، جهانِ تصویری متناسبی با رویکردهای ابرقهرمانی، مشابه جهان‌های خلق‌شده در سینمای ابرقهرمانی جهان، خلق کرده و هربار یکی از این آثار را با درنظرگرفتن جهانِ داستانی مشترک و در ارتباط با کلیت این مجموعه، در ژانرهای مختلف و ازجمله انیمیشن، بازتولید اقتباسی کرد از این زاویه در این مقاله تلاش می‌شود به روش توصیفی‌تحلیلی به این سؤال اصلی پاسخ داده شود که آیا می‌توان از داستان کک کوهزاد به‌عنوان ماجرای یک ابرشرور و رویارویی‌اش با رستم نوجوان در ساخت اسپین‌آفی انیمیشنی و اقتباسی از جهانِ حماسه‌ی ایرانی استفاده کرد؟ به نظر می‌رسد با تأکید بر وجوه تصویرساز این داستان مانند وجود انواع اغراق در ساختار و محتوا و تمرکز بر روند زندگی ضدقهرمان شامل چگونگی تولد، کنش‌ها و سرانجام این شخصیت با استفاده از متن و سایر متون مرتبط و روایات عامه و شفاهی به‌عنوان بستر گسترش ماجراها ذیل یک جهانِ داستانی حماسی مشترک، می‌توان مسیر تکامل یک ضدقهرمان را دست‌مایه‌ی اقتباس قرار داده و از این اثر به‌عنوان معبری برای ورود به جهانِ بزرگ داستان حماسه‌های ایران با فاصله‌گرفتن از روش‌های بیان کلاسیک و نزدیک‌شدن به بازنمایی داستان‌ها در سینمای امروز جهان بهره‌برداری نمود.

واژه‌های کلیدی: اسپین‌آف، انیمیشن، جهانِ داستان، کک کوهزاد، اقتباس.

* دانشیار زبان و ادبیات فارسی، گروه عمومی دانشگاه هنر ایران، تهران، ایران a.pourshabanan@art.ac.ir

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۳/۱۲/۵، تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۴/۶/۹

COPYRIGHTS ©2026 The author(s). This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution (CC BY-NC 4.0), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, as long as the Original authors and source are cited. No permission is required from the authors or the publisher.

۱. مقدمه

اقتباس به‌عنوان یکی از مهم‌ترین چارچوب‌های خلق یا بازتولید داستان نمایشی همواره یکی از در دسترس‌ترین زمینه‌های فکری سناریونویسان و فیلم و سریال‌سازان جهان را از آغاز شکل‌گیری تاریخ سینما و تلوزیون ایجاد کرده و با رویکردها و روش‌های متفاوتی شامل اقتباس لفظ‌به‌لفظ، اقتباس وفادار و اقتباس به روش برداشت آزاد با آن برخورد شده است (رک. پورشبانان، ۱۳۹۶: ۲۲-۲۶) و چه در ساخت اولین نسخه یا اولین مجموعه و چه در تولید دنباله‌ها، پیش درآمدها، داستان‌های فرعی و... که می‌توان برخی از این نمودها را با عنوان اسپین‌آف[1] نیز دسته‌بندی کرد، همواره بستری مناسب از شکل‌گیری تعامل متن و تصویر را ایجاد کرده است. با این توصیف، ابتدا می‌توان با رجوع به حدود گستره‌ی تعریف اسپین‌آف، مرزهای اولیه برای خلق متنی اقتباسی را در قالب این رویکرد به شکل روشن‌تری به تصویر کشید.

اسپین‌آف[1] به معنی **برگرفته** یا **مشتق**، به رمان، برنامه‌ی رادیویی، برنامه‌ی تلویزیونی، بازی ویدیویی، فیلم یا هر کار روایتی گفته می‌شود که براساس داستان یا مفهوم اثری دیگر خلق شده باشد. اسپین‌آف ممکن است جزئیات بیشتری از آن را روایت کند یا روایتگر داستان متفاوتی باشد. اسپین‌آف‌ها معمولاً براساس کارهای بسیار موفق ساخته می‌شوند و گاه براساس شخصیت‌های فرعی آن داستان و شامل پیش‌درآمد یا داستان مستقلی از این شخصیت‌ها هستند (رک. تامپسون، ۱۳۸۳: ۳۱-۳۳). اگر همین تعریف درباره‌ی اسپین‌آف داستان‌های شاهنامه به‌عنوان چارچوب و بخشی از جهانِ داستانیِ حماسه‌های ایرانی در نظر گرفته شود، در این صورت با بررسی داستان «کک کوهزاد» که غالباً به‌عنوان ملحقات شاهنامه سروده و با آن منتشر شده است (با شاعرانی ناشناس و در دو نسخه‌ی کوتاه و بلند و نسخه‌ای که تازه معرفی شده است) می‌توان به ظرفیت‌شناسی مناسبی از وجوه تصویرساز این متن دست یافت. این داستان درباره‌ی شخصیتی غیراصلی به نام کک و ارتباطش با اصلی‌ترین قهرمان مثبت داستان شاهنامه یعنی رستم، در دوران کودکی و تا پیش از دوازده‌سالگی، از یک سو و ارتباط خونی و خانوادگی‌اش با مخوف‌ترین قهرمان منفی داستان شاهنامه یعنی ضحاک از سوی دیگر است و شرح پیروزی او بر نیاکان رستم و قتل بسیاری از پهلوانان ایران پیش از رستم به دست اوست (رک. *مشکین‌نامه*، ۱۳۸۶: ۲۸-۹۲ و انجوی‌شیرازی، ۱۳۶۹، ج۲: ۱۰۶ و *طومار شاهنامه فردوسی*، ۱۳۸۱، ج۲: ۱۵۸-۱۶۰) که با درنظرگرفتن محبوبیت و ظرفیت‌های تصویری داستان‌های در ارتباط با متن اصلی شاهنامه، این امکان را دارد که باتوجه‌به رابطه‌ی دو سویه‌ی ضدقهرمان آن یعنی کک با اصلی‌ترین قهرمان و ضدقهرمان داستان‌های شاهنامه بتواند در یک بازسازی اقتباسی، به اسپین‌آف یا پیش‌درآمدی پرمخاطب بدل گردد.

از این زاویه و باتوجه‌به وجود عناصر خیال‌انگیز و پراغراق داستان‌های حماسی که تصویرسازی از آن محدودیت‌های فنی و مالی زیادی می‌طلبد، می‌توان به این سؤال اصلی پاسخ داد که با تأکید بر چه عواملی می‌توان در چارچوب ژانر پویانمایی (انیمیشن) با محدودیت‌های بسیار کمتر و توجه به نیازهای مخاطب هدف، جهان جذاب مربوط به دوران کودکی محبوب‌ترین قهرمان دنیای حماسی در ادبیات کلاسیک فارسی (رستم نوجوان) را در قالب یک اسپین‌آف انیمیشنی پرمخاطب تولید و عرضه کرد.

---

[1]. Spin-off

۱. ۱. پیشینه‌ی پژوهش

داستان کک کوهزاد ازجمله داستان‌هایی است که در سال‌های اخیر توجه برخی محققان را به خود جلب است؛ به طوری‌که در مقالاتی مثل «روایتی نویافته از نبرد رستم با کک کوهزاد و مقایسه‌ی محتوایی آن با روایات دیگر» نوشته‌ی هادی بیدکی (۱۳۹۵) یا مقاله‌ای با عنوان «کک کوهزاد و شکاوندکوه دو داستان از روایتی واحد» از بهزاد اتونی (۱۳۹۷) از منظر تطبیق و مقایسه‌ی میان روایات مختلف این داستان، بررسی شده است و در کتاب *هفت منظومه‌ی حماسی (بیژن‌نامه، کک کوه‌زادنامه، ببر بیان، پتیاره، تهمینه‌نامه کوتاه، تهمینه‌نامه بلند، رزم‌نامه شکاوندکوه* اثر تحقیقی رضا غفوری (۱۳۹۴) به‌طور مفصل و از زوایای مختلف نسخه‌شناسی، روایت‌شناسی، نام و نژادشناسی، درون‌مایه، صفات و ویژگی‌های کک در حماسه‌های ایرانی و زمان سرایش این اثر بررسی شده است. در باب اقتباس از ادبیات کلاسیک برای انیمیشن‌سازی نیز پژوهش‌هایی مانند «جست‌وجوی وجوه فانتاستیک در تصاویر واقعی؛ نگاهی به ملزومات اقتباس برای انیمیشن»، مسیح نوروزی (۱۳۸۵) به ابزار و ملزومات اقتباس از ادبیات به طور عام توجه شده و به‌طور خاص و متمرکز بر داستان‌های شاهنامه نیز پژوهشی با عنوان «درون‌مایه‌های تعلیمی- اخلاقی قصه‌های شاهنامه»، غلامعلی فلاح و اعظم برامکی (۱۳۹۳) به بررسی محتوایی داستان مناسب انیمیشن از قصه‌های شاهنامه پرداخت شده است و در گستره‌ی داستان‌های قهرمانان حماسی ایران، به جز شاهنامه، نیز مقاله‌ی «تحلیل ویژگی‌های سبکی مطلوب فرامرزنامه برای اقتباس انیمیشن» علیرضا پورشبانان (۱۳۹۸) با رویکرد تحلیل ظرفیت‌های اقتباس انیمیشن از اثری پهلوانی، از نمونه پژوهش‌های مربوط به این حوزه است؛ اما داستان کک کوهزاد تاکنون از این زاویه، محور بررسی نبوده است و در رویکردهای اقتباسی پیشین نیز نگاهی جامع به ارتباط متون حماسی با داشتن پهلوانان مشترک با یکدیگر و به‌عنوان یک فرانچایز و زیرمجوعه‌های آن مثل اسپین‌آف‌سازی اقتباسی به نظر مؤلف نرسیده است و در مقاله‌ی پیش‌رو کوشش شده با دیدگاهی شبکه‌ای و مبتنی‌بر شکل‌دهی به روابط متون حماسی ذیل یک مجموعه‌ی بزرگ با جهانِ داستانی گسترده، تلاش‌های ابتدایی برای آغاز چنین پژوهش‌هایی انجام گردد.

۲. تعاریف و کلیات

۲. ۱. فرانچایز[1]، اسپین‌آف و جهانِ داستان

حق‌امتیاز رسانه‌ای[2] یا حق‌امتیاز چندرسانه‌ای[3] به یک مجموعه از آثار هنری‌سرگرمی مانند فیلم، سریال تلویزیونی، بازی ویدیویی یا غیرویدیویی، داستان مصور، موسیقی، رمان، انواع عروسک، فیگور و لوازم سرگرمی و... گفته می‌شود که همه‌ی آن‌ها حول محور یک داستان یا شخصیت‌های آن ساخته شده‌اند؛ جنگ ستارگان، انتقام‌جویان، اربابِ حلقه‌ها، هری پاتر و... از نمونه‌های موفق حق‌امتیاز چندرسانه‌ای به شمار می‌روند. در این تعریف (بدون درنظرگرفتن مفهوم اقتصادی آن)، **جهانِ داستان** یعنی یک داستان اولیه و سپس گسترش‌های آن شامل اثر شاعر/ نویسنده‌ی اصلی به‌عنوان محور و سپس آثار دیگر خالقان مربوط به همان جهان، با ظهور انواع شخصیت‌های مثبت و منفی جدید، مکان‌ها و موقعیت‌های تازه و ماجراهایی که به‌شیوه‌ای با داستان اول و در زمان‌های پیش و پس از همان داستان در ارتباط هستند که در طول زمان نیز ابعاد ساختاری و محتوایی آن گسترش می‌یابد. از این زاویه و باتوجه‌به آنچه به‌عنوان تعریف اسپین‌آف (به مثابه

---

1. franchise
2. media franchise
3. Multimedia franchise

یکی از زیرمجموعه‌های فرانچایز و در گستره‌ی فیلم، سریال، بازی ویدیویی، نمایش رادیویی و آنچه محوریت روایت دارد) بدان اشاره شد، باید گفت می‌توان در یک نگاه تطبیقی کاربردگرایانه، حماسه‌های ایرانی با محوریت شاهنامه (به‌عنوان اصلی‌ترین و مهم‌ترین داستان) را به همراه انواع آثار و قصه‌های مربوط به شخصیت‌های منفی و مثبت در ارتباط با این متن با عنوان «جهانِ داستانی شاهنامه» به شمار آورد و داستان‌ها و ماجراهای در ارتباط با قهرمانان این متن را که خارج از متن شاهنامه و در قالب ملحقات یا داستان‌های مجزا و از سوی شاعران و نویسندگان دیگر خلق شده‌اند، مثل گرشاسب‌نامه، برزونامه (کهن)، فرامرزنامه (کوتاه و بلند)، بانوگشسب‌نامه، داستان کک کوهزاد و... به‌عنوان اسپین‌آف‌ها یا محصولات جانبی (با قید روایی) در قالب بخشی از یک فرانچایز با نام کلی «فرانچایز حماسه‌ی ایرانی» در نظر گرفت[۲] و زمانی که از این داستان‌ها اقتباس سینمایی (اقتباس سریال و بازی‌های ویدیویی) صورت گرفت، این محصولات را به‌عنوان اسپین‌آف‌های سینمایی به شمار آورد.

۲. ۲. معرفی متن داستان کک کوهزاد

با آنکه رستم مشهورترین قهرمان شاهنامه است، اما از دلاوری‌های او در ایام کودکی چیزی در متن شاهنامه یاد نشده است؛ اما پس از فردوسی و احتمالاً با استفاده از مآخذی چون «اخبار رستم» آزاد سرو یا کتاب سکیسران (رک. خطیبی، ۱۳۸۴: ۵۰ و کریستن‌سن، ۱۳۸۱: ۲۰۳–۲۰۵) یا با استفاده از شاهنامه ابوالموید بلخی (رک. غفوری، ۱۳۹۴: ۱۶۲) داستان‌هایی از دوران کودکی رستم نقل شده است که یکی از آن‌ها داستان مبارزه با کک کوهزاد است که تاریخ سرایش آن دقیقاً مشخص نیست، اما برخی از محققان با ظنی قوی‌تر، آن را مربوط به قرن ششم می‌دانند. (صفا، ۱۳۵۲: ۳۲۰ و ریاحی، ۱۳۸۷: ۳۳۹) از این داستان سه روایت موجود است که یکی کوتاه و در حدود ۲۲۶ بیت و دیگری نسخه‌ی تازه معرفی‌شده‌ای است که حدود ۳۵۰ بیت داشته و در قالب یکی از دوازده مجموعه‌ی منظوم در سندی دست‌نویس به شماره‌ی ۹۹۵۱ در کتابخانه‌ی مجلس شورای اسلامی نگهداری می‌شود (رک. بیدکی، ۱۳۹۵: ۵۰) و نسخه‌ای بلندتر و قدیمی‌تر از این دو که معروف به چاپ ماکان[۳]است و داستان در آن حدود ۶۶۰ بیت (کل مجموعه ۷۱۰ بیت است) دارد. در این پژوهش نیز همین نسخه‌ی مفصل‌تر با تصحیح محمد دبیرسیاقی استفاده شده است. در هیچ‌کدام از نسخ مربوط به این سه روایت، نام سراینده معلوم نیست. برخی از پژوهشگران این داستان و داستان شکاوندکوه که در برخی کتب تاریخی مثل *مجمل‌التواریخ* به‌صورت مختصر از آن یاد شده (رک. *مجمل‌التواریخ*، ۱۳۸۹: ۴۲) را از یک روایت می‌دانند (رک. اتونی، ۱۳۹۷: ۱۷۴). داستان در این اثر، خطی، سرراست و بدون پیچیدگی‌های خاص است و شخصیت‌های اصلی زیادی ندارد. سبک شاعر بر همان محور خراسانی اما در مرتبه‌ای پایین‌تر از سیاق کلام در شاهنامه است.

۲. ۳. خلاصه‌ی داستان کک

در فاصله‌ی حدود سه روز راه تا زابل، دزدان و غارتگران ازجمله افغان‌ها، بلوچ‌ها و لاچین‌ها، به رهبری دیوسرشتی به نام کک در قلعه‌ای به نام «مرباد» جمع شده و ایام را به غارت و چپاول مردم می‌گذرانند. کک که بسیار مسن است و بیش از هزار و صد و هجده سال دارد، همچنان نیرومند است و هیچ‌کدام از قهرمانان خاندان زال پیش‌ازاین نتوانسته‌اند بر او غلبه کنند؛ ضمن آنکه در اقدامی محافظه‌کارانه و برای جلوگیری از شرّ بیشتر او و همراهانش، سالانه چندین چرم گاو پر

از طلا به او به‌عنوان باج پرداخت می‌کنند. در روایت کوتاه‌شده‌ی همین داستان، این‌گونه نقل شده است که کک، زنان زیبا را دزدیده و به قلعه‌ی خود می‌برد. پس از آنکه رستم قدری رشد کرده و به سن نوجوانی می‌رسد، زال به همه‌ی اطرافیان خود سپرده که به هیچ‌عنوان کسی درباره‌ی کک و جنایاتش به رستم چیزی نگوید، زیرا نگران است باتوجه‌به روحیه‌ی پیکارجوی رستم، ممکن است او عزم مبارزه با کک را کرده و جان خود را بر سر این نبرد از دست بدهد. تا اینکه به‌طور اتفاقی و در روزگاری که رستم روزهای دوازده‌سالگی را می‌گذراند، ماجرای باج‌دادن پدرش زال به کک را از زبان دو رهگذر شنیده و پس از گفت‌وگو با زال و سرزنش‌کردن او به خاطر سکوت و انفعال در برابر کک، خود را آماده‌ی جنگ و نابودی او می‌کند. زال که به‌شدت از عاقبت کار نگران است، رستم را از این مخاطره بر حذر می‌دارد اما رستم که نوجوانی جویای نام است، به مخالفت پدر اهمیت نداده و پنهانی با همراهی دو نفر از دوستانش به نام‌های میلاد و کِشواد، بدون آنکه سپاه و لشکری تدارک ببیند، به‌سوی قلعه‌ی مرباد رفته تا با کک مبارزه کند. در همان اوقات نیز کک خواب می‌بیند که شیری از بیشه بیرون آمده و سر از تنش جدا می‌کند و معبران خبر از ظهور پهلوانی از نسل سام و مبارزه با او می‌دهند. کک ابتدا رستم را جدی نگرفته و برادرزاده‌اش، بهزاد را برای مبارزه با رستم می‌فرستد، اما بهزاد گرفتار شده و این بار کک خود برای مبارزه مهیا می‌شود. هم‌زمان زال نیز از عزیمت رستم به مقّر کک آگاه می‌شود و برای یاری فرزند به همراه سپاه و سازوبرگ به‌دنبال او می‌رود و در پایان جنگ و هنگام پیروزی بزرگ رستم بر کک در نبردی باشکوه، به فرزند رسیده و باقیمانده‌ی همراهان و یاران کک را تارومار کرده و پس از جمع‌آوری غنائم بسیار و کنیزان زیبا و غلامان چینی و نابودکردن قلعه، کک و بهزاد را نیز اسیر کرده و به پایتخت و نزد منوچهرشاه می‌برند و پس از استقبال شاه و قهرمانان، آن دو را در آنجا بر دار می‌کشند و در پایان نیز زال نامه‌ی این ماجرا را برای سام نوشته و شرح واقعه و پیروزی را بیان می‌کند.

۲. ۴. داستان پرکشش کک کوهزاد و رستم

داستانی برای روایت در انیمیشن مناسب است که علاوه‌بر داشتن یک الگوی علت و معلولی که درنهایت منتج به موقعیتی جدید می‌شود، از وجوه خیالی مناسبی نیز برخوردار باشد (رک. پورشبانان، ۱۳۹۸: ۶۶ و امانی، ۱۳۹۶: ۱۱۹) و بخش آغازین، کاراکتر انتخابی را در چارچوب درگیری‌هایش مشخص کند و در بخش میانی، مراحل مختلف کشمکش کاراکتر را در مقابله با خطری که در کمین است، آشکار کند و در پایان، برد یا باخت کاراکتر در نبردش را نشان دهد. (Swain, 1997: 90) همچنین، در انیمیشن نیز هر داستان لحظه‌ای خاص و تعیین کننده‌ی قهرمان اصلی دارد و هر آنچه پیش‌ازآن آمده، برای این لحظه ساخته شده و خط داستانی تغییر مسیری ناگهانی پیدا کرده است و مخاطب را دچار چالش ذهنی می‌کند (رک. بکرمن، ۱۳۹۰: ۱۳۴–۱۳۵) از این زاویه، داستان کک و رستم، ماجرای نوجوانی است که قرار است با کنشی قهرمانانه، سرزمین و خاندان خود را از خطری دائمی و پرتکرار برهاند که الگوی روایی مشابهی در بسیاری از انیمیشن‌های حماسی جهان دارد. به‌طور نمونه می‌توان به برخی از بهترین آثار متأخر در سینمای جهان که قهرمان آن‌ها نوجوان یا جوانی است که به نبرد با قدرت‌های بسیار مهیب و موجودات اهریمنی می‌رود اشاره کرد؛ چنان‌که آثاری مثل انیمیشن نژا[1] هر دو نسخه‌ی ۱ و۲ (۲۰۱۹ و ۲۰۲۵)، ارباب حلقه‌ها: جنگ روهیریم[2] (۲۰۲۴)، رایا و آخرین اژدها[3] (۲۰۲۱)، شجاع[4]

[1]. Ne Zha
[2]. The Lord of the Rings :The War of the Rohirrim
[3]. Raya and the Last Dragon
[4]. Brave

(۲۰۱۲)، مولان[1] (۱۹۹۸) و شاهزاده مونونوکه[2] (۱۹۹۷) ازجمله‌ی این آثارند که استقبال گسترده‌ی مخاطبان از آن‌ها نشان می‌دهد ظرفیت داستانی با نقش‌آفرینی یک قهرمان نوجوان در صورت بازروایی درست و نمایش در قالب ژانر انیمیشن و مبتنی‌بر عناصر جذابیت‌ساز حماسی و در ترکیب با فانتزی و دیگر زیرژانرها تا چه حد می‌تواند محبوب و اثرگذار باشد.

بر این اساس وقتی که روایت کک کوهزاد بررسی می‌شود، به نظر می‌رسد اولین و جذاب‌ترین نقطه برای این تغییر و تحولِ حال در مخاطب، همان لحظه‌ای است که با همذات‌پنداری یا هم‌حسی با رستم، از آنچه کک انجام داده و شکست‌هایی که به خاندانش وارد کرده و تعامل تلخی که برای خانواده‌اش (پرداخت باج به کک) در حال رخ‌دادن است، از صحبت‌های دو رهگذر آگاه می‌شود:

یکی بدرگ است این کک کوهزاد — که چون او ندارد زمانه به یاد
نهنگ دمان است و شیری ژیان — به نیروی او کس نبسته میان...
بپرسید رستم ازیشان سخُن — که دستان سام این نداند ز بُن؟
نکوشید با او سپهدار سام؟ — نپرداخت او را چرا از کنام؟
بگفتند کای پهلو شیرمرد — فراوان بجستند با او نبرد
بسی رزم کرده است با سام شیر — بسی کشته زان پهلوان دلیر
نریمان کورنگ رفتش به جنگ — نیاورد از آن کوه سنگی به چنگ
کنون می‌ستاند همی باژ و ساو — ز دستان به هر سال ده چرم گاو

(داستان کک کوهزاد، ۱۳۸۲: ۲۴۰)

رستم پس از شنیدن این ماجرا تمام توان خود را به کار می‌گیرد تا بتواند به هر طریقی و حتی با وجود مخالفت شدید پدر، از طریق رویارویی با کک، انتقام مردم و قهرمانان شکست‌خورده‌ی پیش از خود را بگیرد و دنیا را از شّر پلیدی این بازمانده‌ی ضحاک نجات دهد. از این لحظه به بعد دو مسأله‌ی اساسی جذابیت نقطه‌ی عطف را به‌مرور و تا رسیدن به نقطه‌ی نبرد نهایی میان رستم و کک، تشدید می‌کند؛ اولین نکته، نوجوانی و خامی رستم است که علی‌رغم کم‌بودن کنش‌های هیجان‌ساز داستان، به‌طور مداوم این نگرانی یا تعلیق را برای مخاطب ایجاد می‌کند که چگونه قرار است قهرمانی کم‌سال و بی‌تجربه، بدون لشکر و سپاه و تنها با همراهی دو رفیق (میلاد و کشواد)، بر ضد قهرمانی مسن و در اوج حذاقت و دانایی و با قدرت جسمانیِ همچنان ماورایی در قلعه‌ای دست‌نیافتنی و در پناه تعداد زیادی دزد و غارتگر، پیروز شود. البته باید توجه کرد که با درنظرگرفتن فرازهای شناخته‌شده و موجود در ذهن مخاطبِ آشنا با وجوه قهرمانی رستم در داستان شاهنامه و اینکه می‌داند رستم زنده مانده و دوران دلاوری‌هایش تازه پس از این آغاز می‌شود و این به‌نوعی حاصل رویکرد اسپین‌آفی به زندگی شخصیت رستم است، می‌توان کمی این تعلیق را تعدیل‌شده به شمار آورد. اما نکته‌ی دوم نیز که ریشه در همین آشنایی حتی مختصر مخاطب با خاندان بسیار قدرتمند رستم و دیگر پهلوانان جهانِ داستانی حماسه‌ی ایرانی دارد، این است که باتوجه‌به شکست‌های آن‌ها از کک، مخاطب مدام در تلاش است تا با خیال‌پردازی ذهنی در ابتدای داستان و پیش از دیدن این ابرشرور قدرتمند در طول نسخه‌ی نمایشی، برای خود تصویری خوفناک از این شخصیت خلق کند که مانند یک پیشرانه‌ی ذهنی، او را برای روبه‌روشدن با ابعاد مختلف و قدرت‌های متنوع شخصیت

[1]. Mulan
[2]. Princess Mononoke

کک، مشتاق می‌کند و می‌توان با اضافه‌کردن برخی ماجراهای فرعی موجود در روایت‌های شفاهی پیشین[۴] و مبتنی‌بر رفتار و انگیزه‌های پرچالش و عموماً بسیار خشن این شخصیت یا براساس خلاقیت ذهنی و متناسب با انتظارات مخاطب امروزی یا ترکیبی از هر دو رویکرد، هیجان داستان را تقویت نمود. این شکل از روایت داستانی با استفاده از تکنیک فلاش‌بک و مرور گذشته‌ی کک و برخی از همراهانش، به‌ویژه بهزاد که در پایان داستان هر دو به یک سرنوشت محتوم دچار شده و کشته می‌شوند، حتماً در شناخت بهتر و ایجاد ارتباط ذهنی با مخاطبان گسترده (و البته برخی از مخاطبان نسل جدید که هم‌حسی و سمپاتی با شخصیت‌های تاریک را نیز عجیب نمی‌شمارند) اثرگذار خواهد بود. همچنین می‌توان این ظرفیت را نیز مد نظر قرار داد که در چارچوبی ورای متن کوتاه داستان کک و در شبکه‌ای درهم‌تنیده و گسترده از ماجراهای کلی جهانِ داستانیِ شاهنامه و ارتباط این داستان و ماجراهایش با دیگر داستان‌های حماسی و تعامل با شخصیت‌هایی مثل سام، نریمان، زال، ضحاک، سرند و کوهزاد و دیگر قهرمانان متون مختلف، ماجراهای زیادی برای رویکردهای اسپین‌آفی در فرایند انواع اقتباس در دسترس قرار خواهد گرفت.

۲. ۴. ۱. بازنمایی مضامین حماسی در تعامل با تیپ یا شخصیت

انیمیشن همواره از ژانرهایی است که در قالب‌های مختلف سینمایی یا تلوزیونی، مخاطبان گسترده‌ای داشته و هم برای مخاطبان کودک و نوجوان و هم برای مخاطبان بزرگ‌سال و مرتبط با موضوعات آن‌ها جذابیت ایجاد کرده است. با این توصیف و ازآنجاکه در متون حماسی همواره به‌عنوان اولین آثار ادبیات انسان متمدن که بسیاری از آن‌ها خاصه در ایران، منتج از اسطوره‌ها هستند (رک. بهار، ۱۳۷۱: ۱۹-۲۰) و مفاهیم اولیه ولی مهم در قالب ستیز ناسازها (رک. کزازی، ۱۳۸۷: ۱۸۴) به‌صورتی برجسته و با تأکید بر عمق درون‌مایه بیان شده است و می‌توان گفت «در قلب حماسه، واقعیتی قابل لمس و سریعاً قابل درک و ساده، به سادگی خشونت و شگفتی وجود دارد» (گرین، ۱۳۷۲: ۴۸)، این امکان وجود دارد که با رویکردهای مختلفی باتوجه‌به مخاطب هدف و نیازهای او، علایق، شرایط سنی، الزامات فرهنگی و اعتقادی و سایر شرایط مخاطب و البته انگیزه‌های فیلم‌ساز، تم، مضمون و درون‌مایه‌ی مسلط بر اثر اقتباسی را بتوان بازنمایی کرد؛ از این‌رو باتوجه‌به اینکه تا چه حد به وجوه مختلف داستان کک در مجموعه‌ی مستقل آن یا در ترکیب با داستان‌های اصلی شاهنامه و روایات شفاهی و از زاویه‌ای اسپین‌آفی توجه شود، انتخاب‌های مختلفی را در دسترس قرار خواهد داد؛ چنان‌که در رویکرد اول، باتوجه‌به کم‌سال‌بودن رستم و حال‌وهوای نوجوانی او، می‌توان با تمرکز بیشتر بر سویه‌ی مثبت این شخصیت و سرخوشی احوال این سن‌وسال و بدون تمرکز بر زندگی کک، انیمیشنی با گستره‌ی مخاطب کودک و نوجوان را بازتولید کرد؛ در این نگاه، هم کک و هم رستم، تیپ‌های معمول ژانر حماسی هستند، تقابل و نبرد میان خیر و شر کلاسیک است و مفاهیمی که در متن داستان کک کوهزاد به‌صورت نمادین وجود دارد، مانند شجاعت و بی باکی، زورمندی و اخلاق پهلوانی و قهرمانی، انتقام و افتخار (مربوط به رستم)، رفاقت، همراهی و پشتیبانی (از سوی میلاد و کشواد)، حذاقت و احتیاط و آینده‌نگری (بنا بر آن‌چه در رفتار زال منعکس شده است) و شرارت، پلیدی و بی رحمی و سفاکی (بنا بر توصیفات مربوط به تیپ کک) همگی مضامینی کلی در بستری از اعمال و رفتار اغراق‌شده و بدون نیاز به پرداخت‌های دقیق و موشکافانه و مبتنی‌بر کمترین خشونت هستند که می‌توان با تمرکز بر تعدد کنش و برای مخاطبانِ کم‌سن‌وسال در قالب یک نسخه‌ی انیمیشن سینمایی آن را بازتولید کرد.

اما در رویکرد دوم، نگاه بسیار متفاوت است و این امکان وجود دارد که باتوجه‌به زندگی تاریک کک و سرگذشت او در داستان‌های عامیانه و روایت‌های شفاهی و مکمل و ملحقات، بتوان نگاهی تازه به این شخصیت داشت. بر این اساس،

هدف، نمایش چگونگی تبدیل‌شدن کک به موجودی خوفناک است که فقط آخرین روزهای زندگی او در داستانش ارائه شده و می‌تواند برای تولید انیمیشنی با حال‌وهوای جدی و خشن‌تر و با درنظرگرفتن مخاطب بزرگ‌سال مد نظر قرار گیرد. از این منظر نه فقط وجه مخوف زمان حالِ زندگی کک، بلکه به چگونگی و چرایی کک‌شدن و منفوربودن این موجود به‌ویژه باتوجه‌به نوع به‌وجودآمدنش به‌عنوان یک حرامزاده توجه می‌شود؛ همچنین نسب تاریکش که او را به هولناک‌ترین موجود شاهنامه یا حتی مخوف‌ترین ضدقهرمان جهانِ داستانی حماسه‌های ایران یعنی ضحاک ماردوش منتسب می‌کند، خط اصلی مضمون‌سازی را شکل داده و به جای تمرکز صرف بر وجه تیپیکال این ابرشرور، ابعاد شخصیتی او خاصه در دوران طولانی عمرش و با مرور مهم‌ترین اتفاقات و ماجراهای زندگی شخصی او مد نظر قرار می‌دهد. در این نوع نگاه، بر وجوه روحی و روانی شکل‌گیری خباثت (البته در حد گنجایش بیان حماسی) شخصیت کک در کنار ناکامی‌ها، حقد و کینه‌ها و تمام دلایل اکتسابی منتهی به کک ضدقهرمان، در کنار وجه انتسابی سلف ضحاک‌بودن این شخصیت، تأکید می‌شود و داستان بیش‌ازآن که ماجرای قهرمانی مثل رستم باشد، تحلیلی است از روند کک‌شدن و درنهایت سرانجام شوم وی[۵]. این نوع مضمون‌سازی، سبب جلب مخاطب بزرگ‌سال شده و به‌دلیل گستردگی منابع و ماجراهای فراوان در کنار وجوه تاریک‌تر مضامین و نیاز به درجه‌ی خشونت بالا و توجه به جزئیات اعمال شنیع ضدقهرمان مانند دزدی زنان و مفاهیمی ازاین‌دست، نیازمند به قالبی طولانی‌تر از یک نسخه‌ی سینمایی است و می‌توان آن را به یک مجموعه‌ی سریالی انیمیشن بزرگ‌سال تبدیل کرد. در رویکرد دوم آنچه به‌عنوان مضمون پرداخت می‌شود، حاصل نگاهی اسپین‌آفی است که شامل تمام آن چیزی است که درباره‌ی این شخصیت در جهان حماسه‌ی ایرانی (دنیای شاهنامه و ذهنیت فردوسی و همه‌ی ملحقات پس از آن) وجود دارد.

۲. ۴. ۲. مبالغه‌ی حماسی؛ بسترساز جذابیت‌های انیمیشن

برای مبالغه و اغراق (در یک معنا) همواره تعاریف مختلفی ارائه شده است؛ ازجمله «اغراق، کشیدن کمان و در صنعت سخن آن است که در اوصاف و مدح و هجا و غیر از آن غلو کنند و مبالغت نمایند» (رازی، ۱۳۶۰: ۵۸) یا اینکه «این صنعت چنان باشد که در صفت چیزی مبالغت بسیار ورزند و به اقصی الغایه برسد.» (وطواط، ۱۳۶۳: ۷۳) ضمن آنکه مبالغه را باید در شمار تصویر به حساب آورد؛ زیرا تصرف ذهن شاعر در شیوه‌ی بیان عادی و طبیعی و تلاش برای بزرگ یا کوچک‌کردن حالت یا صفتی خاص، از نیروی خیال مایه گرفته و خروج موضوع از محدوده‌ی طبیعی و عواطف عادی، نوعی ایجاد تصویر است (رک. محمدی و حاجی‌پور، ۱۳۹۲: ۱۰۷) و از این منظر می‌توان آن را یکی از اساسی‌ترین وجوه حماسه در نظر گرفت، به‌طوری‌که تقریباً در تمامی تعاریف ارائه‌شده از آن، مبالغه و اغراق در ضمن یا به‌صورت صریح، از ارکان این نوع ادبی به شمار آورده شده است؛ چنان‌که مثلاً حماسه عموماً یا جنبه‌ی اساطیری دارد و با اعمال محیرالعقول همراه است یا درباره‌ی پهلوانی جنگاور است که تصویرسازی‌های وسیعی در آن به وقوع می‌پیوندد (رک. قبادی و بیرانوندی، ۱۳۸۶: ۷۳) و صفاتی مثل محیرالعقول یا خارق‌العاده و مشابهت‌های آن برای توصیف اعمال، حالات و صفات یا موجودات در حماسه، مؤید همین اهمیت است. با این رویکرد و درباره‌ی جایگاه مبالغه در بیان تصویری آن هم از نوع انیمیشن، باید گفت اغراق از اصول مهم انیمیشن‌سازی و یکی از عناصر دوازده‌گانه‌ی اساسی در تولید آن است که در همه‌ی جوانب فرایند ساخت اعم از طراحی شخصیت‌ها، ترسیم فضا و مکان، خلق دنیاهایی با انواع رنگ‌بندی‌های غیرمتعارف و همچنین تقویت و تشدید بیان احساسات و عواطف در کنار کنش‌های مختلف به کار گرفته شده است و در

کامل‌کردن اطلاعات محدود داستانی، نقشی تفسیرگر و تکمیل‌کننده خواهد داشت (رک. ایراندوست،۱۳۹۰: ۹۲-۹۴). از این منظر، اغراق باعث بزرگ‌نمایی و تأکید بر موضوع، شخصیت، مکان و موجودات و درنهایت شکل‌دهی به جذابیت این فرم روایی در قالب تصاویر اعم از سینمایی و تلوزیونی است و می‌توان همپای جایگاه مبالغه در تعاریف حماسه، همین شأن و کارکرد را برای آن در انیمیشن در نظر گرفت و از این منظر داستان کک کوهزاد و انواع مصادیق اغراق و مبالغه را در آن برای بازنمایی در انیمیشن اقتباسی بررسی کرد.

۲. ۴. ۳. اغراق در ظاهر شخصیت‌ها

در بسیاری از انیمیشن‌های ساخته‌شده در ژانر حماسی، ظاهر قهرمان یا ضدقهرمان همواره با اغراق به نمایش درآمده است. درباره‌ی قهرمان، بدن و جسم قدرتمند و متمایز، زیبا و دوست‌داشتنی تصویر شده است و مهارت‌های شگفت‌انگیزش، هم دیگر شخصیت‌های داستان و هم مخاطبان را به تحسین وامی‌دارد. در طرف مقابل نیز ضدقهرمان همین برجستگی را به شکلی منفی به نمایش می‌گذارد؛ چنان‌که ظاهر قدرتمند اما هولناکی دارد و این بار به جای مدح و تحسین، ترس و نفرت را به‌صورت تقویت‌شده به مخاطب منتقل می‌کند. برای نمونه در انیمیشن‌های محبوب ژاپنی، ژانر حماسی‌فانتزی مانند مجموعه‌ی توپ اژدها[1] (۱۹۹۶-۱۹۸۶)، مجموعه‌ی حماسه‌ی وینلند[2] (۲۰۱۹)، مجموعه‌ی محبوب حمله به تایتان[3] (۲۰۱-۲۰۲۱)، مجموعه‌ی قصه‌ی پَری[4] (۲۰۱۹-۲۰۰۹) و بسیاری دیگر از ترکیب ژانرهای حماسی با علمی‌تخیلی یا وحشت و ... می‌توان این نوع پرداخت اغراق‌آمیز ظاهر شخصیت‌های مثبت و منفی را به‌خوبی دید و بر همین اساس می‌توان نمونه‌های توصیف ظاهر شخصیت‌های قهرمان یا ضدقهرمان را در داستان کک کوهزاد بررسی کرد: در توصیف جسم، ظاهر و قدرت بدنی خارق‌العاده‌ی رستم از زبان بینندگان او در متن می‌خوانیم:

هزارآفرین بر چنان باب و مام — که فرزند آرد چنین خوش‌خرام
بدین‌سال و این کتف و کوپال و یال — ندارد کسی از دلیران همال

(داستان کک، ۱۳۸۲: ۲۳۹)

و تشبیه رستم از همان منظر به ضدقهرمان داستان یعنی کک با وجود اختلاف سن شدید میان آن‌ها:

ندیدیم این یال و بازو به کس — تو گویی کک کوهزادست و بس
به بالا و فرهنگ و توش و توان — به کهزاد ماند مر این نوجوان

(همان: ۲۳۰)

و در ادامه با تأکید بر ویژگی‌های جسمانی خارق‌العاده‌ی کک، تصویری هولناک‌تر از ابرشرور داستان را برای مخاطب در دسترس قرار می‌دهد:

کک کوهزاد اژدهای نر است — ز گرشاسب و از سام جنگی‌تر است...
یکی اژدها دید بازو ستبر — به تن کوه و صورت بسان هزَبر
سیه چهره و ریش کافورگون — دو چشمش به مانند دو طاووس خون

(همان: ۲۴۲ و ۲۵۲)

---

[1]. Dragon Ball & Dragon Ball Z
[2]. Vinland Saga
[3]. Attack on Titan
[4]. Fairy Tail

ضمناً علاوه‌بر این اغراق در توصیف رستم و کک و تأکید بر تضاد زیاد سن‌وسال میان این دو که یکی نوجوانی دوازده ساله و دیگری پیری هزار و صد و هجده ساله است، در تصویرسازی از یاران کک (هم در باب قدرت فردی و هم تعداد زیاد آن‌ها) و همچنین در وصف پسر برادر کک و البته هشت پسر خودش نیز با همان سیاق و محوریت ارزش‌های حماسی (جنگاوری) ادامه می‌یابد:

گزین کرده گُردی ز هر کشوری — که هریک فزونند از لشکری
به مردی فزونند هریک ز کک — بوَد کک ز پیکار ایشان سبک
ابا هر یکی لشکری صدهزار — سوار و پیاه بلوچان به کار ...
همه رزم‌دیده همه مرد جنگ — بر آن کوه مانند غران پلنگ...
برادر پسر هست او را یکی — کزو نیست در جنگ کم اندکی
سرافراز را نام بهزاد خوان — گه رزم چون کوه پولاد دان
پسر هست او را دگر هشت مرد — سواران جنگی یلان نبرد
همه در گهِ جنگ، نراژدها — کس از رزم ایشان نگردد رها

(همان: ۲۴۳)

و همین‌طور است توصیف پر از مبالغه‌ی اسب کک که شکلی بسیار ماورایی داشته و حتی رستم را به شگفتی وا می‌دارد:

کشیدند بهر کک کوهزاد — ستوری به مانده تندباد
تگاور سمندی به جستن چو برق — شده غرق آهن ز سُم تا به فرق
صبا را که تگ بیش از آهو بوَد — به گردن قطاس از دم او بوَد
ازو رستم پیلتن خیره گشت — نشست از برش کک درآمد به دشت

(همان: ۲۵۳)

۲. ۴. ۴. اغراق در شکل و کارکرد سلاح‌ها

درباره‌ی اغراق و مبالغه در بازنمایی ظاهر سلاح نیز می‌توان گفت مطابق با توصیف ادبی سلاح‌ها در نوع ادبی حماسه، معمولاً مخاطب در بیشتر انیمیشن‌های ساخته‌شده در این ژانر با سلاح‌های عجیب، بزرگ و منحصربه‌فرد روبه‌رو می‌شود که تنها در دست قهرمان یا ضدقهرمان داستان حماسی کارکرد حقیقی خود را به نمایش گذاشته و در بسیاری از مواقع یادکرد آن قهرمان نیز با آن سلاح خاص در ذهن مخاطبان حاصل می‌گردد. برای مثال در انیمیشن‌های شوریده[1] (۱۹۹۸–۱۹۹۷)، سامورایی آفریقایی[2] (۲۰۰۷)، مجموعه‌ی سنگوکو باسارا: شاهان سامورایی[3] (۲۰۱۱–۲۰۰۹) و مجموعه‌ی افسانه‌ی سه برادر یا سه پادشاهی، سانگوکوشی[4] (۱۹۹۱ و ۲۰۰۹)، سلاح‌هایی مانند شمشیر، انواع نیزه، گرز و... را با همین بازنمایی منحصربه‌فرد و اوج مبالغه در ابعاد و کارکرد و معمولاً جزئی از ظاهر قهرمان یا ضدقهرمان می‌توان دید. بر همین اساس انواع سلاح‌های یادشده در داستان کک نیز این قابلیت را دارند تا بتوان در نسخه‌ی انیمیشنی، در شکل‌ها و صورت‌های مبتنی‌بر اغراق موجود در متن و البته باتوجه‌به جذابیت‌سازی انیمیشن طراحی گردند. مثلاً در باب گرز کک:

---

1. Berserk
2. Afro Samurai
3. Sengoku Basara: Samurai Kings
4. Sangokushi

چـــو پیکـــار جســـتی ز مـــردان مـــرد ز مـــــردان بـــــرآوردی از گـــــرز گـــــرد...
عمـودی بـه گـردن چـو کـوهی بـزرگ بـه چنگـال شـیر و بـه حملـه چـو گـرگ
(همان:۲۳۷ و ۲۵۲)

یا در توصیف لباس جنگ رستم:

ز ســـام نریمـــان یکـــی خُـــود زر بـــه ســـر بـــر نهـــاد آن یـــل نـــامور
کمـــر بســـت بـــر کُـــه ز طهمـــورثی همـــه ســـاز و آلـــت کیومـــورثی
سـپر بـر کَتـف چـون خـور انـدر سـپهر برافروخـت چـون مهـر از کینـه چهـر
(همان: ۲۴۵)

همچنین باتوجه‌به آنچه در توصیف سلاح‌های قهرمانان بزرگ در شاهنامه به‌عنوان متن اصلی این داستان جانبی جلب نظر کرده و می‌تواند به‌عنوان یکی از بزنگاه‌های رویکرد اسپین‌آفی بدان توجه شود، گرز رستم با سری به شکل گاو است که در نبرد با بهزاد از آن استفاده کرده و شکوه و شوکت آن را در داستان فریدون و نابودی ضحاک به ذهن مخاطبِ آشنا با متن اصلی متبادر کرده و لذتی شناختی ایجاد می‌کند:

ســـپر بـــر ســـر آورد بهـــزاد گُـــرد تهمـــتن درآمـــد پـــی دســـتبرد
بـــزد بـــر ســـرش گـــرزه گاوســـار کـــه آواش پیچیـــد در کـــوه و غـــار
(همان: ۲۵۰)

۲. ۴. ۵. اغراق در اعمال حماسی (جنگ)

در ادامه‌ی رویکرد پیشین و در هنگام جنگ و مبارزه به‌عنوان مهم‌ترین کنش حماسه، عملکرد قهرمان و ضدقهرمان در انواع نبردها را نیز می‌توان ازجمله مصادیق جذاب یا حتی جذاب‌ترین بخش انیمیشن حماسی در نظر گرفت. از این نظر باتوجه‌به آنکه این داستان باتوجه‌به کوتاه‌بودن ماجرا، صحنه‌های نبرد زیادی ندارد، می‌توان با رویکرد اسپین‌آفی و مرور داستان کک در شاهنامه یا در روایات شفاهی، (مطابق آنچه ذیل عنوان داستان بدان اشاره شد) علاوه‌بر نشان‌دادن سرگذشت طولانی کک و اضافه‌کردن صحنه‌های نبرد میان این ابرشرور با قهرمانان ایران و پیروزی‌ها یا شکست و گریختن‌هایش در قالب فلش‌بک، صحنه‌های مبارزه‌ی رستم با چند نفر از افراد تبهکار منسوب به کک یا مبارزه با بهزاد و درنهایت مبارزه‌ی کک و رستم را با پرداخت پرجزئیات و تمرکز بر نکات جذاب آن به تصویر کشید. برای مثال نبرد رستم با بهزاد و اسیرکردن او و کشتن اسب تیزپای این ضدقهرمان، به‌عنوان اولین مرحله‌ی رویارویی جدی رستم و نمایش قدرت خیره‌کننده‌ی این نوجوان هنگام ضربه‌زدن به بهزاد در جنگ و اثر آن بر اسبش، بسیار بصری و زیبا خواهد بود؛ چنان‌که ضربه‌ی دست رستم با گرز در توصیفی مبالغه‌آمیز چنان قدرتی دارد که پس از برخورد با سپر بهزاد، ابتدا سپر را پهن کرده و سپس به‌دلیل نیروی ایجاد شده از آن، کمر اسب بهزاد را هم می‌شکند:

ســـپر پهـــن گردیـــد او را بـــه ســـر ببُـــد خیـــره زو دزد بیـــدادگر
تگـــاور ز زخمـــش درآمـــد بـــه پســـت همـــه مهـــره بـــاره در هـــم شکســـت
(همان: ۲۵۰)

و در نبرد تن‌به‌تن با کک نیز همان قدرت و اثر از به کارگیری آن سلاح حاصل شده است و اسب خاص و منحصربه‌فرد کک نیز به همین شکل در هنگام جنگ رستم و کک کشته می‌شود.

دو دستی بزد گرز را بر سرش که لرزید آن کوه تن پیکرش
دوم گرز چون بگشاد دست کمرگاه اسب تگاور شکست

(همان: ۲۵۴)

پس از این نیز نمایش جنگ رستم و کک در دو مرحله و شامل نبرد با انواع سلاح‌ها و سپس مبارزه با مشت و بدون سلاح و کُشتی‌وار و درنهایت اسیرکردن کک (رک. همان، ۲۵۴-۲۵۵ و ۲۵۷) همگی کنش‌های پراغراق و تصاویر پرشکوهی را در دسترس قرار می‌دهد که می‌توان آن‌ها را در قالب نبردهای پرجاذبه‌ی انیمیشن‌های ژانر حماسی بازتولید کرد.

۲. ۴. ۶. اغراق به‌مثابه ابزار فضاساز

علاوه‌بر آنچه تاکنون به‌عنوان نمودهای برجسته‌ی اغراق در متن حماسی داستان کک بدان اشاره شد، نمونه‌های دیگری نیز هستند که اگرچه باتوجه‌به محدودیت ماجراها در این متن از یک‌سو و ویژگی‌های ذاتی حماسه از سوی دیگر، ممکن است کمتر توجه مخاطب را جلب کنند، اما همچنان از بزنگاه‌های مهم تطبیق جذابیت اغراق متن داستان کک و انیمیشن به شمار می‌روند، چنان‌که اغراق در توصیف مکان به‌عنوان یکی از مصادیق تصویرساز در نسخه‌ی نمایشی از آن جمله است. از این زاویه، مکان دور، بلند و صعب‌العبور قلعه‌ی «مرباد» بر بالای کوهی مرتفع (برزکوه) که محل و مقر زندگی و اسکان کک و خانواده و دوستان و لشکریان پلید اوست، یکی از مهم‌ترین این مکان‌هاست.

کجا بود آن کُه به غایت بلند بلندیش افزونت از چون و چند
زده کنگره‌ش طعنه‌ها بر فلک رسیده سر تیغ او بر ملک
یکی قلعه بالای آن کوه بود که آن حصن از مردم انبوه بود
مر آن حصن را نام «مرباد» بود ازو جان نابخردان شاد بود

(همان: ۲۳۷)

در ادامه نیز آنچه در این قلعه‌ی شگفت‌انگیز از سوی کک و دارودسته‌اش جمع‌آوری شده است، با تصاویری انبوه از اشیاء و اموال گران‌قیمت و دارایی‌های ارزشمند ارائه می‌شود؛ تصویری که می‌تواند یادآور برخی انیمیشن‌های کلاسیک دیزنی مثل غار دزدان در علاءالدین[1] (۱۹۹۲) باشد.

به دژ در شد آن پیر فرخنده رای چو کاخ شهنشاه دید و سرای
به هر کنج گنجری دگر یافتند به هر سو در آن کوه بشتافتند
ز دُر و ز یاقوت و لعل و گهر کلاه و قبا و ز تاج و کمر
کنیزان مانده تابنده ماه غلامان چینی همه با کلاه
ز دیبا و دینار و خز و سمور که آورده بودند از راه دور
به دست اندر آورد دستان سام ابا فرش زرین کنیز و غلام

(همان: ۲۶۱)

در ادامه، پس از بازگشت رستم و همراهان به سیستان و به‌اسارت‌بردن بهزاد و کک نزد منوچهرشاه، مراسم استقبال از قهرمان نوجوان نیز با نهایت شکوه، آراستگی و اغراقی شایسته در تبیین اهمیت این ماجرا و دلاوری رستم و نابودی یکی

[1]. Aladdin

از بزرگ‌ترین دشمنان ایران انجام شده و بستری سرشار از تصاویر شاد و حتی آهنگین برای بازنمایی فضا در نسخه‌ی انیمیشن در اختیار اقتباس‌کننده قرار می‌دهد (رک. همان، ۲۶۱-۲۶۲)

۳. نتیجه‌گیری

انیمیشن یکی از ژانرهای سینما است که این ظرفیت را دارد تا بتوان با داشتن متون ادبی با ویژگی‌هایی خاص، با هزینه‌ی مناسب و امکانات و محدودیت‌های حداقلی، آثار اقتباسی جذابی در این ژانر تولید کرد. از این زاویه و باتوجه‌به غنای مطلوب نوع حماسی در ادبیات کلاسیک فارسی، می‌توان با نگاهی میان‌رشته‌ای و کاربردگرایانه به سراغ این متون رفته و نامزدهای زیادی را برای اقتباس در ژانر انیمیشن انتخاب کرد. برای این منظور و با درنظرگرفتن این نکته که بسیاری از قهرمان‌های متون حماسی در ماجراهای مختلف، اسم و رسم و شخصیت‌های کم‌وبیش مشابهی دارند، (در تعداد زیادی از آثار و با برخی تفاوت‌ها در جزئیات) می‌توان با محور قراردادن یک متن حماسی اصیل مثل شاهنامه و توجه به فرازهای مشترک داستانی و شخصیت‌های هم‌نام و هم‌رفتارِ با دیگر آثار حماسیِ پس از این متن مانند گرشاسب‌نامه، فرامرزنامه (کوتاه و بلند)، برزونامه (کهن)، تهمینه‌نامه (بلند)، بانوگشسب‌نامه، داستان کک کوهزاد و دیگر آثار، یک جهانِ داستانی بزرگ و مشترک ساخته و در گستره‌ی اقدامات متناسب با بهره‌برداری از یک فرانچایز سرگرمی‌سازی (در بستر تعامل ادبیات و سینما)، در قالب ساخت انواع اسپین‌آف از داستان‌ها و شخصیت‌های مختلف قهرمان/ ضدقهرمان از این مجموعه‌ی گسترده، جهانِ تصویری متناسبی با رویکردهای ابرقهرمانی، مشابه دی‌سی و مارول اما با رویکردهای فرهنگ و حماسه‌ی کلاسیک ایرانی، خلق کرد و هربار یکی از این آثار را با درنظرگرفتن جهانِ داستانی مشترک و در ارتباط با کلیت این مجموعه، در ژانرهای مختلف و ازجمله انیمیشن، بازتولید اقتباسی کرد.

با این توصیف، داستان کک کوهزاد یکی از این مجموعه‌های حماسی است که از دو وجه دارای اهمیت است؛ اول اینکه درباره‌ی کودکیِ رستم و شرح دلاوری‌های قهرمان اصلی شاهنامه است که در متن اصلی، درباره‌ی این دوران از زندگی او، شرحی وجود ندارد و می‌تواند با این وجه تمایز، در قالب یک اسپین‌آف از زندگی ابرقهرمانِ محور حماسه‌های ایران، برای مخاطب جذاب باشد. دوم اینکه داستان درباره‌ی شخصیت ابرشروری به نام کک کوهزاد است و می‌توان با تمرکز بر روند زندگی این ضدقهرمان، به‌ویژه تمرکز بر روند چگونگی تولد، اعمال و رفتار و سرانجام این شخصیت با استفاده از متن داستان، در کنار استفاده از روایات عامه و شفاهی به‌عنوان بستر بازتولید ماجراها، مسیر تکامل ضدقهرمانی را در چارچوب بیانِ حماسی و با نزدیک‌شدن به شخصیت‌سازی، به جای تمرکز بر تیپ‌سازی صرف رایج در متون حماسی، مانند آنچه امروز در سینمای جهان و در پرداخت به زندگی ضدقهرمانان به آن پرداخته می‌شود، دست‌مایه‌ی تصویرسازی قرار داد. بر این اساس می‌توان با تمرکز بر وجوه جذابیت‌ساز داستان کک کوهزاد که شاخصه‌های متون حماسی مانند اغراق در تمام ابعاد مهم ساختاری و محتوایی آن منطبق با نیازهای داستان مطلوب برای اقتباس انیمیشن در آن وجود دارد، از این اثر به‌عنوان معبری برای ورود به جهانِ بزرگ داستان حماسه‌های ایران و با فاصله‌گرفتن از روش‌های بیان کلاسیک و نزدیک به بازنمایی داستان‌ها در سینمای امروز جهان به‌صورت درخوری بهره‌برداری کرد. نکته‌ی پایانی نیز اینکه این امکان وجود دارد پس از ایجاد اولین جهان داستانی حماسه‌ی ایرانی با رویکرد ملی یا پهلوانی، به سراغ آثار دیگری با بن‌مایه‌های حماسی مانند اسکندرنامه‌ها و داستان‌های مربوط به بهرام و مشابهات آن‌ها ذیل عنوان حماسه‌های بزمی یا حماسه‌های دینی و ... رفته و از آن‌ها نیز جهان‌های حماسی تازه با ابعاد و درون‌مایه‌های متفاوت ساخت که در

تعامل با جهان داستانی حماسه‌های ملی و پهلوانی، فضای گسترده‌تر و متنوع‌تری را برای مخاطبان ایجاد می‌کند و می‌تواند به‌عنوان پیشنهادی برای پژوهش‌های بیشتر مدنظر قرار گیرد.

یادداشت‌ها

۱. Spin-off؛ این واژه که در زبان فارسی و حتی مباحث سینمایی همچنان ذیل مفهوم «دنباله‌ها» بررسی می‌شود، هنوز معادل‌سازی یا ترجمه‌ی رایجی نداشته و برای رعایت اختصار کلام در این پژوهش نیز از همان معادل انگلیسی استفاده خواهد شد.

۲. در صورتی که داستان‌های مصور، انواع عروسک‌ها، فیگورها، طرح‌ها، بازی‌های رومیزی، موسیقی‌ها و سایر نمونه‌های غیرروایی مربوط به این جهان داستان را نیز اضافه نماییم، می‌توان به تعریف فرانچایزی (فعلاً بدون حقوق اقتصادی) کامل‌تری دست یافت.

۳. علاوه‌بر چاپ ماکان، این داستان در بخش ملحقات شاهنامه چاپ بروخیم و برخی شاهنامه‌های منتشرشده در ایران نیز آمده است. رک. شاهنامه فردوسی (بروخیم، ۱۳۸۶، ج ۱۰: ۲۹۵۴–۲۹۸۲).

۴. در برخی روایات، کک، فرزند نامشروع و حاصل تجاوز پدرش، کوهزاد، به دختر کهراشاه کابلی است، چنان‌که با اندکی تلخیص در برخی منابع این‌گونه به این ماجرا اشاره شده است: در آن هنگام کوهزاد، فرزند سرند، در نیمه‌ی کوه به تخت نشسته بود و شراب می‌خورد. ازقضا چشمش به یک نقابدار می‌افتد که در وسط درّه، حیران و سرگردان است. کوهزاد به زیر می‌آید و از آن شخص می‌پرسد که چه کسی است؟ نقابدار پاسخ می‌دهد من دختر کهراه شاه کابلی هستم. خواهرم جهانسوز را برای شم سوار، به زابل می‌آورند، من نیز با خواهرم آمدم. ناگهان هوا توفانی شد و من راه را گم کردم. کوهزاد بدو می‌گوید از اینجا تا زابل یک فرسنگ راه است، اما نمی‌گذارم بروی. ناگهان کوهزاد کمربند دختر را گرفته و بدون انجام رسوم ازدواج، بدو تعرض کرده و در نتیجه‌ی آن نطفه‌ی ناپاک کک بسته می‌شود (رک. مشکین‌نامه، ۱۳۸۶: ۲۸ و غفوری، ۱۳۹۲: ۵۶). او از همان دوران جوانی حملات زیادی به زابل و شهرهای ایران کرده است و در برخی منابع و طومارها باعث کشته‌شدن نریمان و سام شده است (رک. انجوی شیرازی، ۱۳۶۹: ۱۹۲؛ ج۲: ۱۰۶) و با سلم و تور علیه فریدون می‌جنگد و باعث کشته‌شدن همسر گرشاسب «مهرلقا» نیز شده است (رک. مشکین‌نامه، ۱۳۸۶: ۷۰) و زال نیز پس از شکست‌خوردن از کک در اولین نبردش با او، باج‌گزارش می‌گردد (رک. طومار *شاهنامه فردوسی*، ۱۳۸۱: ۲۵۳–۲۵۵).

۵. برای نمونه در سینمای امروز جهان پرداختن به زندگی ضدقهرمانانی مانند جوکر (Joker) از دنیای دی‌سی (DC) و شرح چگونگی شکل‌گیری این نوع از شخصیت‌ها در قالب فیلم و سریال‌های زنده یا انیمیشن، از پرمخاطب‌ترین و تحسین‌شده‌ترین آثار نمایشی است و می‌توان به چارچوب کلی و سیاق بیانی آن برای تبیین جهانِ داستانی حماسه‌ی ایرانی و معرفی مفصل ضد قهرمانان آن مورد توجه کرد.

منابع

اتونی، بهزاد. (۱۳۹۷). «کک کوهزاد و شکاوندکوه دو داستان از روایتی واحد». *جستارهای ادبی*، ۵۱ (۱)، ۱۶۷–۱۸۴. https://doi.org/10.22067/jls.v0i0.73386

امانی، حسین. (۱۳۹۶). «شناخت ظرفیت‌های روایی و شعرهای مثنوی معنوی برای تولید برنامه‌های انیمیشنی در تلویزیون». *پژوهش در هنر و علوم انسانی*، ۲(۳)، ۱۱۷–۱۲۲. https://civilica.com/doc/684454

انجوی‌شیرازی، سید ابوالقاسم. (۱۳۶۹). *فردوسی‌نامه*. تهران: علمی.

ایراندوست، محمدهادی. (۱۳۹۰). *عناصر جذابیت در سینمای انیمیشن*. تهران: سوره مهر.

برزونامه و داستان کک کوهزاد. (۱۳۸۲). به‌اهتمام سیدمحمد دبیرسیاقی، تهران: انجمن آثار و مفاخر فرهنگی.

بکرمن، هوارد. (۱۳۹۰). *همه‌چیز درباره انیمیشن*. ترجمه‌ی فرناز خوشبخت و مریم کشکولی‌نیا، تهران: سوره مهر.

بهار، مهرداد. (۱۳۷۱). «شاهنامه، از اسطوره تا حماسه». *چاووش*، ۱ (۹ و ۱۰)، ۱۸-۳۱.
https://ensani.ir/fa/article/275853

بیدکی، هادی. (۱۳۹۵). «روایتی نویافته از نبرد رستم با کک کوهزاد و مقایسه محتوایی آن با روایات دیگر». *ادبیات حماسی دانشگاه لرستان*، ۳ (۵)، ۴۷-۷۰. https://doi.org/10,22034/heroic.2024,2,3,02

پورشبانان، علیرضا. (۱۳۹۶). *سینمای اقتباسی و ادبیات کلاسیک فارسی*. تهران: سوره مهر؛ دانشگاه هنر.

ـــــــــــــ (۱۳۹۸). «تحلیل ویژگی‌های سبکی مطلوب فرامرزنامه برای اقتباس انیمیشن». *متن‌شناسی ادب فارسی*، ۱۱ (۴)، ۶۲-۷۸. https://doi.org/10.22108/rpll.2019.115247.1443

تامسون، کریستین. (۱۳۸۳). «انتشار روایت: اقتباس‌ها، دنباله‌ها، سریال‌ها، مشتق‌ها و چریکه‌ها». *فارابی*، بنیاد سینمایی فارابی، ترجمه‌ی بابک تبرایی، ۱۴ (۲)، ۱۸-۳۹. https://ensani.ir/fa/article/25534

خطیبی، ابوالفضل. (۱۳۸۴). *آزادسرو، دانش‌نامه زبان و ادبیات فارسی*. ج ۱، تهران: فرهنگستان زبان و ادب فارسی.

رازی، شمس‌الدین محمد. (۱۳۶۰). *المعجم فی معاییر الاشعار العجم*. تصحیح علامه قزوینی و رضوی، تهران: فردوسی.

ریاحی، محمدامین. (۱۳۸۷). *فردوسی*. تهران: طرح نو.

صفا، ذبیح‌الله. (۱۳۵۲). *حماسه‌سرایی در ایران*. تهران: امیرکبیر.

طومار شاهنامه فردوسی. (۱۳۸۱). به‌کوشش احمد هاشمی و سیدمصطفی سعیدی، تهران: خوش نگار.

غفوری، رضا. (۱۳۹۲) «روایت دیگری از نبرد رستم با کک کوهزاد». *جستارهای ادبی*، ۴۶ (۱۸۱)، ۵۱-۷۲.
https://doi.org/10,22067/jls.v46i2,15042

ـــــــــــــ (۱۳۹۴). *هفت منظومه‌ی حماسی (بیژن‌نامه، کک کوه‌زادنامه، ببر بیان، پتیاره، تهمینه‌نامه کوتاه، تهمینه‌نامه بلند، رزم‌نامه شکاوندکوه)*. تهران: میراث مکتوب.

فاتحی، اقدس؛ کیانی‌بیگدلی، سمانه. (۱۳۹۹). «اغراق در حماسه و مدیحه‌سرایی؛ مطالعه‌ی موردی رزم سهراب و گردآفرید». *رشد آموزش زبان و ادب فارسی*، ۳۴ (۲)، ۱۴-۲۱.
https://www.noormags.ir/view/fa/articlepage/۱۷۴۹۵۶۵

فردوسی، ابوالقاسم. (۱۳۸۶). *شاهنامه (چاپ بروخیم)*. تصحیح عباس اقبال، مجتبی مینوی، سعید نفیسی و به‌کوشش بهمن خلیفه، تهران: طلایه.

فلاح، غلامعی؛ برامکی، اعظم. (۱۳۹۳). «درون‌مایه‌های تعلیمی‌اخلاقی قصه‌های شاهنامه». *پژوهشنامه‌ی ادبیات تعلیمی*، ۶ (۲۲)، ۹۷-۱۲۶. https://sanad.iau.ir/Journal/parsadab/Article/1028946

قبادی، حسینعلی؛ بیرانوندی، محمد. (۱۳۸۶). *آیین آینه*. تهران: دفتر نشر آثار علمی دانشگاه تربیت مدرس.

کریستین‌سن، آرتور. (۱۳۸۱). *کیانیان*. ترجمه‌ی ذبیح‌الله صفا، تهران: علمی و فرهنگی.

کزازی، میرجلال الدین. (۱۳۸۷). *رؤیا، حماسه، اسطوره*. تهران: مرکز.

گرین، تامس. (۱۳۷۲) «معیارهای حماسه». *کلمه‌ی دانشجو*، ترجمه‌ی مهدی افشار، ۲ (۶)، ۴۷-۵۰.

مجمل‌التواریخ. (۱۳۸۹). *تصحیح و تحشیه ملک الشعرای بهار*. تهران: اساطیر.

محمدی، محمدحسین؛ حاجی‌پور، میثم. (۱۳۹۲). «مبالغه؛ تصویری فراتر از خیال». *پژوهشنامه‌ی نقد ادبی و بلاغت*، ۲(۲)، ۹۵-۱۱۴. https://doi.org/10,22059/jlcr.2014,50571

مشکین‌نامه. (۱۳۸۶). *طومار نقالی حسین بابامشکین*. به‌اهتمام داود فتح‌علی‌بیگی، تهران: نمایش.

نوروزی، مسیح. (۱۳۸۵). «وجوه فانتاستیک در تصاویر واقعی؛ نگاهی به ملزومات اقتباس برای انیمیشن». *کتاب ماه کودک و نوجوان*، ۱۰ (۱۰۷ و ۱۰۸)، ۶۸-۷۲. https://ensani.ir/fa/article/330165

وطواط، رشیدالدین محمد کاتب‌بلخی. (۱۳۶۳). *حدائق السحر فی دقائق الشعر*. تصحیح عباس اقبال‌آشتیانی، تهران: سنایی و طهوری.

Dwight V. Swain, Joye R. Swain. (1997). *Film Scriptwriting: A Practical Manual*. New York: Hastings House.