

ارزش‌یابی و تطبیق داستان رستم و شغاد با برجسته‌ترین مدل‌های ساختاری فیلم‌نامه سه پرده‌ای

نصرت‌الله حدّادی*

دانش‌جوی دکتری زبان و ادبیات فارسی، دانش‌گاه آزاد اسلامی، واحد رودهن، ایران.

محمود طاووسی**

استاد گروه زبان و ادبیات فارسی، دانش‌گاه آزاد اسلامی، واحد رودهن، ایران. (نویسنده مسؤؤل).

شهین اوجاق‌علی‌زاده***

استادیار گروه زبان و ادبیات فارسی، دانش‌گاه آزاد اسلامی، واحد رودهن، ایران.

تاریخ دریافت: ۱۳۹۴/۱۱/۱۲

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۵/۱/۱۸

چکیده

بی‌گمان شاهنامه در آثار ممتاز ادبیات فارسی، از غنی‌ترین دست‌مایه‌ها برای فیلم‌نامه اقتباسیست. هر فیلم‌نامه خوب نیاز به ساختاری استوار دارد که با شناخت الگوهای برتر حاصل می‌شود. از استادان نام‌آور فیلم‌نامه سه پرده‌ای، سید فیلد نماینده الگوی ساختاری داستان‌محور و کریستوفر وگلر، نماینده الگوی ساختاری سفر قهرمان یا شخصیت‌محور است. شاه‌پور شهبازی نیز به‌عنوان تنها ایرانی، الگویی منسجم و نوین برای فیلم‌نامه پیشنهاد داده است. نگارندگان در این مقاله برآنند تا با تطبیق و ارزش‌یابی ساختار داستان رستم و شغاد با این الگوها، آشکار سازند که شاهنامه فردوسی نه تنها شایسته تطبیق با الگوهای برجسته است، بلکه از چنان ظرفیت دراماتیک و سینمایی برخوردار است که خود الگویی برتر می‌نماید، زیرا معیار نهایی توفیق و عالی بودن داستان، لزوماً انطباق با الگوهای پذیرفته نیست و همانا متکی به دوام حضور و تأثیر بر مخاطب است. با این همه، از دلایل اصلی ناکامی فیلم‌های اقتباسی ایران، شناخت نادرست متن ادبی و بکار نبستن هنرمندان الگوهای کارآمد فیلم‌نامه است.

کلیدواژه‌ها

اقتباس، الگوهای فیلم‌نامه، فیلد، وگلر، شهبازی، داستان رستم و شغاد.

* nosrat.haddadi@yahoo.com

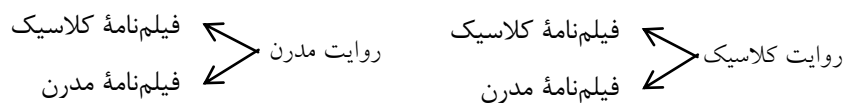
** tavoosimahmoud@yahoo.com

***alizade@riau.ac.ir

مقدمه

«در بررسی روابط متقابلِ رمان [یا داستان]، فیلم و اقتباس ادبی در سینما همواره با تنش‌هایی از سوی رمان‌نویسان و فیلم‌سازان روبه‌رو می‌شویم. گاهی نویسنده، فیلم‌ساز را متهم به عدم امانت‌داری می‌کند و گاهی فیلم‌ساز، متن ادبی را فاقد قابلیت‌های تصویری می‌داند، اما برخلاف این کشمکش‌ها، اقتباس از آثار ادبی بزرگان در سینمای جهان موفقیت‌آمیز بوده است، درحالی‌که در سینمای ایران اثری ارزنده از آثاری که قابلیت تصویرسازی دارد، ارائه نشده است. از جمله *شاهنامه* فردوسی که قابلیت تولید ده‌ها فیلم سینمایی دارد» (جعفری‌نژاد، ۱۳۸۸: ۳). در کتاب *بوطیقای ارسطو برای فیلم‌نامه‌نویسان* آمده است: «مهم‌ترین جنبه نویسنده‌گی، طراحی پی‌رنگ یا خلق ساختاری محکم است» (تی یرنو،^۱ ۱۳۹۱: ۷). به باور کنت پُرتنی:^۲ «در فرآیند اقتباس (بعد از شخصیت‌پردازی) مهم‌ترین مسأله، ساختار فیلم‌نامه است» (پرتنی، ۱۳۷۶: ۲۷۹). او ساختار را با تکیه بر شش ابزار کلیدی بررسی می‌کند که می‌توان از آن‌ها برای تبدیل ساختار داستان بلند یا کوتاه به ساختار فیلم‌نامه سود برد: «۱- یافتن نقطه شروع؛ ۲- حذف صحنه‌ها؛ ۳- بر هم فشردن صحنه‌ها؛ ۴- ادغام شخصیت‌ها؛ ۵- افزودن صحنه‌های جدید؛ ۶- بازبینی آغازها و پایان‌ها» (همان: ۲۸۰).

فرانسیس وانوا^۳ درباره اقتباس می‌نویسد: «سینما به داستان احتیاج دارد، به موضوع، به طرح اولیه. فیلم‌نامه‌ها از آثار دیگر تغذیه می‌کند و از سوی دیگر، اقتباس راه کار نیست برای زندگی بخشیدن به اثری ادبی در کالبد سینمایی» (وانوا، ۱۳۸۹: ۱۷۵). او در بخش اقتباس هم‌چون مجموعه‌ای از گزینش‌های زیباشناختی کتابش، همه گونه‌های اقتباس را به شیوه فشرده و در عین حال فراگیر، چنین عرضه کرده است (همان: ۱۸۹):



^۱. Michael Tierno
^۲. Kenneth Portney
^۳. Francis Vanoye

اما پرسش نگارندگان در پژوهش پیش رو این است که آیا با توجه به الگوهای ساختاری برجسته، می‌توانیم از روایتی کلاسیک هم‌چون *شاهنامه* به فیلم‌نامه‌ای کلاسیک، اما موفق و کارآمد دست یافت؟ آشکار است یکی از ناتوانی‌های بنیادی فیلم‌نامه‌های اقتباسی ایران ساختار نامنسجم و ناتن‌درست فیلم‌نامه آن‌هاست. به‌عبارتی درست‌تر پاشنه آشیل سینمای ایران فیلم‌نامه است. پس ضرورت دارد تا با الگوهای کارآمد و آزموده ساختار فیلم‌نامه آشنا شویم و آن‌ها را با ژرف‌نگری بایسته بکار بندیم. هدف از نگارش مقاله پیش رو تطبیق و سنجش روایت‌های ممتاز کلاسیک فارسی در جای‌گاه غنی‌ترین دست‌مایه، با این الگوهای ساختاری، برای دستیابی به ارزش‌ها و شناسایی قابلیت‌ها و ظرفیت‌های دراماتیک و سینمایی آن‌هاست.

«می‌توان در یک تقسیم‌بندی، سه گونه متفاوت فرم روایتی را [در سینما] مشخص کرد که عبارت است از: سینمای داستان‌محور، سینمای شخصیت‌محور و سینمای درون‌مایه‌محور که این سه نوع فرم روایت دراماتیک مبتنی بر ساختار سه‌پرده‌ایست» (شهبازی، ۱۳۹۰: ۲۵). الگوی ساختاری داستان‌محور یا پی‌رنگ‌محور را سید فیلد^۱ و الگوی ساختاری شخصیت‌محور را کریستوفر وگلر^۲ نمایندگی می‌کند. البته جدا از این دو فرم روایت، فیلم‌های درون‌مایه‌محور و فیلم‌های آزاد هنری نیز وجود دارد که بیرون از بحث نویسندگان در این مقاله است.

«سید فیلد برای نخستین‌بار در سال ۱۹۷۹ نگاه ساختاری به فیلم‌نامه را صورت‌بندی کرد. امروز شیوه پیشنهادی او از مواد ثابت و الزامی آموزش فیلم‌نامه‌نویسیست و نوشتن فیلم‌نامه بدون آگاهی از این شیوه، حتا برای کسانی که در صدد نقض این ساختار هستند، تصوّرپذیر نیست» (گذرآبادی، ۱۳۹۰: ۴-۵). وگلر علاوه بر ساختار سه‌پرده‌ای، به پیروی از الگوی «سفر قهرمان» اسطوره‌شناس نام‌دار، جوزف کمبل^۳ آن را در خصوص نظریه فیلم به‌عنوان الگویی برای ساختار فیلم‌نامه به زبان امروزی تدوین کرد. وگلر، پیش‌رفتی بزرگ در زمینه الگوسازی برای ساختار فیلم‌نامه پدید آورد، اما در دهه نخست سده بیست و یکم، الگوهای نوین بسیاری برای ساختار فیلم‌نامه پیشنهاد شد و رواج یافت (همان: ۴-۵). این الگوها یا برداشتنی تازه از الگوهای پیشین است یا الگویی کاملاً نو بشمار می‌آید. ما در چارچوب موضوع این مقاله، افزون بر دو الگوی جهانی پیش‌تر یادشده، به یکی از این الگوهای نوساخته می‌پردازیم که

^۱. Syd Field

^۲. Christopher Vogler

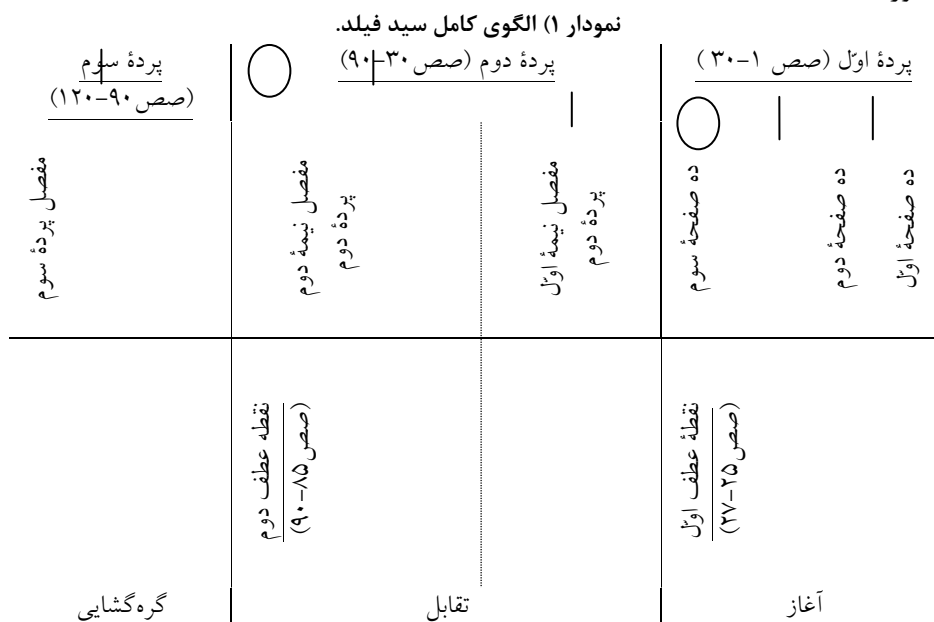
^۳. Joseph Campbell

شاه‌پور شهبازی آن را نظریه گام‌به‌گام نام نهاد. الگوی شهبازی تنها الگوییست که مؤلفی ایرانی بنیان‌گذار آن بوده است. او در کتاب *تئوری‌های فیلم‌نامه در سینمای داستانی* به شیوه‌ای سامان‌مند این روش را معرفی کرده است.

بحث و بررسی

۱- الگوی ساختاری سید فیلد

از دیدگاه سید فیلد، «الگو» ساختارِ دراماتیک، راه‌نما و نقشه‌ای در روندِ نوشتن فیلم‌نامه است. فیلم‌نامه، داستانیست که با تصاویر، در قالبِ گفت‌وگو و وصف و در بطنِ ساختارِ دراماتیک پدیدار می‌شود. فصل مشترک همه داستان‌ها آغاز، میان و پایان است. طول فیلمِ متداول ۱۲۰ دقیقه است. صحنه‌ای از فیلم‌نامه معادلِ دقیقه‌ای از فیلم است. پردهٔ اول یا شروع، ۳۰ صفحه طول دارد و تا نقطهٔ عطفِ اول در انتهای همین پرده پایان می‌یابد. پردهٔ دوم یا میان، از صفحه ۳۰ تا ۹۰ طول می‌کشد و از نقطهٔ عطفِ اول تا نقطهٔ عطفِ دوم را در انتهای پردهٔ دوم دربر می‌گیرد. پردهٔ سوم یا پایان، از صفحهٔ ۹۰ الی ۱۲۰ طول دارد و از نقطهٔ عطفِ دوم را تا پایان فیلم‌نامه شامل می‌شود. هر یک از این سه پرده به‌وسیلهٔ بطنِ دراماتیک، به ترتیب موسوم به آغاز، تقابل و گره‌گشایی به‌هم پیوند خورده است (فیلد، ۱۳۷۸) [۱].





«بطن» فضاییست که محتوای داستان را در خود جای می‌دهد. برای نمونه، فضای داخل لیوان بطن است که محتوا را در خود جای می‌دهد؛ خواه این محتوا آب باشد یا شیر. «نقطه عطف» روی داد یا حادثه‌ایست که در ماجرا چنگ می‌اندازد و آن را به جهت دیگری پرتاب می‌کند و داستان را پیش می‌راند. درون‌مایه مرکزی آموزش‌های فیلد ساختار روایت است. او می‌گوید: ساختار، نیروییست که همه چیز را در کنار هم نگه می‌دارد؛ بدون آن، داستان ندراید و بدون داستان، فیلم‌نامه. ساختار، رابطه اجزا و کل است. کل فراتر از جمع اجزاست. «به این دلیل که در نظریه سید فیلد، ساختار و ماجرا در تقابل با شخصیت از اولویت برخوردار است، او را به‌عنوان نظریه‌پرداز سینمای داستان‌محور می‌شناسند» (شهبازی، ۱۳۹۰: ۴۲).

۱-۱- الگوی ساختاری سید فیلد و داستان شغاد و رستم

۱-۱-۱- پرده اول: آغاز

فیلد پرده اول را به سه بخش ۱۰ صفحه‌ای به‌عنوان‌های شروع، میانه و پایان تقسیم می‌کند که به نقطه عطف اول ختم می‌شود. او می‌گوید: در ده صفحه اول یا شروع باید سه عنصر عمده را بنا کنید: ۱- شخصیت اصلی کیست؟ ۲- فرضیه دراماتیک چیست؟ یعنی داستان درباره چیست؟ ۳- موقعیت دراماتیک، یعنی شرایط پیرامون ماجرا کدام است؟ قانون ده صفحه دوم یا میانه، حفظ تمرکز بر شخصیت اصلیست. در ده صفحه سوم یا پایان به سوی نقطه عطف انتهای پرده اول می‌رویم. حادثه، روی داد فرعی یا واقعیست که شما را به پرده دوم می‌برد.

داستان رستم و شغاد با تولد شخصیت اصلی یا محوری آغاز می‌شود، یعنی تولد شغاد از مادری کنیز و از پدری چون زال. پس با توجه به پیش‌داستان، او برادر ناتنی رستم بشمار خواهد آمد. ستاره‌شناسان، پیش‌گویی می‌کنند که او شوم است و خاندان پهلوانی را از ریشه خواهد کند. فرضیه دراماتیک شکل می‌گیرد، زیرا حضورش تهدیدکننده خاندان پهلوانیست. می‌دانیم که ستون و یگانه تکیه‌گاه این خاندان رستم است. زال چاره‌ای جز نیاش ندارد و با توجه به دوران کودکی خود (پیش‌داستان) بناچار شغاد را می‌پرورد. سپس شغاد را نزد شاه کابل می‌فرستد و از خود دور می‌سازد. او با دختر شاه کابل ازدواج می‌کند. شغاد و شاه کابل انتظار دارند رستم با ۱۷ سالگی از کابلستان نستاند، اما رستم بدون کوچک‌ترین ملاحظه، طبق روال گذشته تمام و کمال خراج را باز می‌ستاند. موقعیت دراماتیک در آغاز داستان بخوبی طراحی می‌شود. در

نتیجه شغاد دژم می‌شود، کینه می‌ورزد و به انتقام می‌اندیشد. سپس خشم خود را با شاه کابل در میان می‌گذارد. هنگامی که شاه کابل را با خود هم‌دل می‌بیند، برای اقدام علیه رستم اعلام آمادگی می‌کند. آنان برای کشتن رستم رای‌زنی می‌کنند. تمرکز این صحنه‌ها کاملاً بر شخصیت اصلی، یعنی شغاد است. او شخصیتی فعال دارد: تصمیم می‌گیرد و عمل می‌کند. بدین‌سان داستان جهت می‌گیرد و رو به جلو می‌رود. در واپسین صحنه‌های پرده اول، شغاد نقشه مرگ رستم را طراحی می‌کند و به شاه کابل پیشنهاد هم‌راهی می‌دهد. در فرجام به توافق می‌رسند. در این صحنه نقطه عطف اول شکل می‌گیرد، مسیر داستان را به جهت دیگری می‌چرخاند و امکانی فراهم می‌سازد تا ماجرای داستان بنا بر نیاز شخصیت‌ها پیش رود، زیرا شخصیت محوری در موقعیتیست که وادار به واکنش می‌شود. مارگارت مرینگ^۱ می‌نویسد: «بذرهای پایان داستان در آغاز رؤیت‌پذیر است» (مرینگ، ۱۳۹۱: ۷۹). آثار کنش‌ها و پیش‌بینی آغاز داستان شغاد را بزبایی در پایان خواهیم دید. فردوسی هنرمندانه آغاز و پایان داستان را ساختارمند و بسامان پیوند داده است.

۱-۱-۲- پرده دوم: تقابل

به‌نظر همه استادان فیلم‌نامه‌نویسی هم‌چون ریچارد کریوولن^۲ (۱۳۸۵: ۴۵) «پرده دوم طولانی‌ترین پرده است که نوشتنش از همه سخت‌تر است». سید فیلد بر این باور است که اگر نیاز دراماتیک شخصیت خود را بشناسید، می‌توانید مانع‌هایی برای آن نیاز بیافرینید. در این صورت، داستان تبدیل می‌شود به شخصیت اصلی که مدام بر مانع پشت مانع پیروز می‌شود تا نیاز دراماتیکش را رفع کند، زیرا درام یعنی کشمکش؛ بدون کشمکش شخصیتی ندارید. هم‌چنین دانستن نقطه میانی در پرده دوم روشی در اختیاران می‌نهد که می‌توانید خط سیر داستان را در قالب خط سیر ماجرای خاص نگه دارید. نقطه میانی، نیمه اول پرده دوم را به نیمه دوم این پرده گره می‌زند. این حلقه از زنجیره ماجرای دراماتیک، داستان را پیش می‌برد و آن را صحنه‌به‌صحنه به سمت جلو می‌راند. در این پرده باید مفاصل‌ها را بیابیم، زیرا داستان را در مسیر درست نگه می‌دارد. معمولاً بین مفاصل اول و دوم رابطه‌ایست و پیوند داستانی وجود دارد. دیگر این‌که شناخت نقطه عطف ضرورتی حیاتیست، زیرا داستان را به سوی گره‌گشایی پیش می‌راند. نقاط عطف انتهایی هر پرده، لنگرهای ماجرای نمایشی بشمار می‌آید و همه چیز

^۱. Margaret Mehring

^۲. Richard Krevolin



را در جای خود نگاه می‌دارد. این‌ها، تابلوهای راه‌نما، هدف یا مقصد هر پرده و از جهت‌ی، قطعات ربط‌دهنده زنجیره ماجرای دارماتیک است.

نیاز دارماتیکِ شخصیت اصلی، یعنی شغاد، اجرای درست و مرحله‌به‌مرحله نقشه برای کشتن رستم است. او به‌همراه شاه کابل مهمانی بزرگ را با حضور سران برگزیده برگزار می‌کند. شاه کابل به شغاد و نژاد او توهین می‌کند. شغاد وانمود می‌کند که ناراحت شده است. پس از آن متظاهر به قهر نزد زال و رستم می‌رود. گذر از هر یک از مراحل نقشه برای شغاد مانعی دشوار بشمار می‌آید، زیرا باید آن‌چنان سنجیده و باورپذیر باشد که شخصیتی کارآموده چونان رستم در آن تردیدی به دل راه ندهد. شغاد در مفصل اول این پرده، رستم را تحریک می‌کند تا برای انتقام سوی کابل حرکت کند. او نظر رستم را جلب می‌کند. رستم به او قول سرنگونی شاه کابل می‌دهد. در پی آن فرمان آماده شدن سپاه را صادر می‌کند. مانع بعدی شغاد، راضی نمودن رستم برای پذیرش پیشنهاد صلح شاه کابل، با توجه به ابراز پشیمانی او از سوی سران کابل است. در این صحنه، کشمکش درونی و کشمکش بیرونی شغاد، همه وجودش را فرامی‌گیرد. گذر از این مانع با توجه به زمینه‌سازی انجام شده، سخت‌تر است، اما در نهایت، با کسب رضایت رستم مبنی بر پذیرش صلح و حمله نبرد سپاه، نقطه میانی این پرده شکل می‌گیرد، زیرا لازمه و بایستگی انجام و فرجام نقشه، همراه نبودن سپاهی انبوه با رستم است. در نتیجه رستم تنها با زواره و دوستان سپاهی برای آشتی به سوی کابل می‌رود. شاه کابل با خبرسانی و هماهنگی پیک شغاد، شخصاً به پیش‌باز رستم می‌آید و اظهار پشیمانی می‌کند. رستم سخن او را می‌پذیرد. شرکت در بزم و کشاندن رستم به شکار همراه شغاد، مفصل دوم محسوب می‌شود، زیرا پیوندی تنگاتنگ با مفصل اول، یعنی تحریک رستم برای کشاندن او به این مکان دارد. شغاد در گذر از تک‌تک مانع‌ها، در کلیه صحنه‌ها حضوری فعال دارد.

در شکارگاه، رخس خطر را پیش‌بینی می‌کند، اما تقدیر، چشم خرد رستم را می‌پوشاند. رستم و رخس در چاه پر از دشنه و نیزه فرو می‌افتند. با این صحنه است که نقطه عطف دوم پدید می‌آید، زیرا هدف یا مقصد پرده دوم همین است. این‌جاست که باری دیگر پاشنه داستان به مسیری دیگر می‌چرخد و آن را به گره‌گشایی نزدیک می‌سازد. اضطراب به اوج خود می‌رسد. آیا رستم دستان در چاه مکر نابردار در این لحظه جان می‌سپارد؟ لیندا سیگر^۱ می‌گوید: نقطه عطف دوم غیر از کارکردهای نقطه

^۱. Linda seger

عطفِ اوّل، کارهایی دیگر نیز انجام می‌دهد. آن «سرعتِ ماجرا را زیاد می‌کند، پردهٔ سوم را قوی‌تر از دو پردهٔ دیگر می‌سازد، حسّ اضطراب یا نیروی انتقال به داستان می‌بخشد و داستان را به سوی نتیجهٔ نهایی پیش می‌راند» (سیگر، ۱۳۸۳: ۴۲).

۱-۱-۳- پردهٔ سوم: گره‌گشایی

فیلد گره‌گشایی را پیدا کردنِ راه حل و تشریح و آشکارسازی می‌داند. او می‌نویسد: برای شخصیت اصلی شما چه اتفاقاتی می‌افتد؟ زنده می‌ماند یا می‌میرد؟ موفق می‌شود یا شکست می‌خورد؟ او یادآور می‌شود که گاهی در پردهٔ سوم هم نقطهٔ عطف یا مفصل وجود دارد. ممکن است صحنه‌ای کلیدی لازم باشد تا راه حل گره‌گشایی را به باقی‌ماندهٔ داستان شما «متصل» کند. گره‌گشایی را به نحوی بصری و دراماتیک نشان دهید. وانوا نیز این نظر را تأیید می‌کند و می‌گوید: «گره‌گشایی در پایان این بخش می‌آید و احتمالاً فرود، به‌هم‌راه سومین چرخش داستانی [نقطهٔ عطف یا مفصل] رخ می‌نماید» (وانوا، ۱۳۸۸: ۱۲۰). به باور فیلد، ساختار، یعنی پیش‌رفتِ خطی روی داده‌های وابسته، ماجراهای فرعی و رخ دادهایی که به گره‌گشایی نمایشی منجر می‌شود. پایان استوار، بدین‌گونه است که همه چیز برحسب ماجرا و شخصیت، یعنی به‌طور دراماتیک گره‌گشایی شود، به همهٔ پرسش‌های کاشته شدهٔ طول فیلم پاسخ داده شود و داستان پایان یابد. برخی از سازندگان فیلم، صحنهٔ نهایی را نیز به پایان داستان افزوده‌اند. صحنهٔ نهایی، گره‌گشایی فیلم نیست. این صحنه بسادگی دیدگاهی نمایشی را بیان می‌کند. اگر بتوانید شروع و پایان را به هم مربوط کنید، به زیبایی پرداختِ سینمایی خواهد افزود.

در پردهٔ سوم داستان، رستم تن پر زخم و سوراخ سوراخ خود را تا لبهٔ چاه می‌کشانند. ابتدا شغاد و سپس شاه بالای سر او می‌آیند. با گفت‌وگوی میان آن‌ها، واپسین گره‌گشایی‌ها انجام می‌شود. با صراحتِ کلام شغاد، نیت درونی او آشکار می‌شود. هدف شاه کابل، علی‌رغم پنهان‌سازی، با عمل کرد او تشریح و روشن می‌گردد. مفصل پردهٔ سوم یا سومین چرخش داستان، زمانبست که رستم با ترفندی هوش‌مندانه از شغاد می‌خواهد که تیر و کمان او را بدو بدهد. سپس رستم بی‌درنگ شغاد را با اولین تیر به درخت می‌دوزد و با تیر دوم صدایش را برای همیشه خاموش می‌سازد. بدین‌سان همهٔ پرسش‌هایی که در طول داستان در ذهن تماشاگر نقش بسته است، پاسخ داده می‌شود. در پایان رستم با واپسین نیایش خویش، فرجامین نفس‌هایش را می‌کشد و جان می‌سپارد. این واپسین نیایش که معنای خشنودی رستم را از انتقام‌گشوندهٔ خود در پی دارد، «زیرمتنی» است که نشان از شخصیت پاک و بی‌آلایش او نیز می‌تواند باشد. دایرهٔ

داستان در این صحنه، بسته و کامل می‌شود. مخاطب، پرداختِ پیوندی استوار را میان آغاز و انجام داستان درک می‌کند. پیش‌بینی مرگ رستم و برافتادن خاندان و دوره پهلوانی که در آغاز کاشته شد، در پایان با همه نشیب و فرازهایش نتیجه می‌دهد. فردوسی مرگ رستم و بویژه مرگ شغاد را در نمایشی‌ترین شکل بتصویر می‌کشد. اما داستان همچنان ادامه می‌یابد. زال را از مرگ رستم آگاه می‌کنند. پس از برگزاری سوگواری، فرامرز با کشتن شاه کابلستان و سوزاندن جسد شغاد، کین خود را می‌ستاند. می‌توانیم این بخش پایانی را حذف کنیم یا به گونه‌ای فشرده نشان دهیم، اما با توجه به صحنه نهایی برخی فیلم‌ها، می‌توان آن را سکانس نهایی پس از پایان نامید. رابرت مک‌کی^۱ می‌نویسد: «پرده آخر باید کوتاه‌ترین پرده فیلم باشد. در یک پرده آخر ایده‌آل، هدف ما این است که به بیننده نوعی احساس شتاب بدهیم و کنش را با سرعت به نقطه اوج برسانیم. اگر نویسنده، بکوشد پرده آخر را طولانی سازد، تقریباً می‌توان مطمئن بود که شتاب فیلم در میانه پرده کاهش می‌یابد» (مک‌کی، ۱۳۹۰: ۱۴۶). پس حتی اگر از بخش پایانی چشم پوشیده شود، صدمه‌ای به ساختار داستان وارد نخواهد شد. مک‌کی هم‌چنین می‌گوید: «گاهی در نقطه اوج پرده ماقبل آخر یا در طی پرده آخر، نویسنده نوعی پایان کاذب خلق می‌کند: صحنه در ظاهر آن قدر کامل است که برای لحظه‌ای تصور می‌کنیم داستان پایان رسیده است» (همان: ۱۵۰). با افتادن رستم در آن چاه پر از نیزه، یک لحظه خواننده تصور می‌کند دیگر رستم مرده و داستان تمام شده است، اما در صحنه بعد، رستم را زنده و البته زخمی می‌بینیم. می‌توانیم صحنه پیشین را پایانی کاذب در نظر بگیریم که بر جذابیت لحظه‌های پایانی می‌افزاید. شایان گفتن است با عنایت به زمان و نکات برجسته هر یک از پرده‌ها و نیز کشف نشانه‌ها و کارکردهای هم‌سان آن‌ها در متن ادبی، باید ساختاری هماهنگ به فیلم بخشید. برآیند سخن این است که باید پرده‌های اول و آخر این داستان کمی فشرده‌تر شود و در عوض، بر زمان و کنش‌ها و تنش‌های پرده میانی افزود تا به استانداردهای فیلم ۱۲۰ دقیقه‌ای نزدیک شد. به گفته مرینگ (۱۳۹۱: ۷۱) «یک ساختار، شکلی خاص از زمان محسوب می‌شود. فیلم‌نامه شکلی خاص است از زمان».

۲- الگوی ساختاری کریستوفر وگلر

کریستوفر وگلر در کتاب *ساختار اسطوره‌ای در فیلم‌نامه* می‌آورد: *قهرمان هزار چهره*، اثر جوزف کمبل تأثیری بسزا بر داستان‌گویی داشته است. این کتاب بیانیه او درباره ماندگارترین دورنمای ادبیات مکتوب، سنن شفاهی و اسطوره قهرمان است. کمبل طی

^۱ Robert Mckee

بررسی اسطوره‌های جهان، کشف کرد که همگی این اسطوره‌ها در اصل، داستانی یگانه است که به صورت‌های گوناگون تعریف و بازتعریف می‌شود. این داستان‌ها دقیقاً بر الگوی کارکرد ذهن بشر و نقشه‌های واقعی روان آدمی منطبق است. این دیدگاه از نظر روان‌شناسی، معتبر و از نظر عاطفی واقع‌گرایانه است، حتی اگر حوادث غیر واقعی را مجسم کنند. الگوی سفر قهرمان جذابیتی دارد که همه آن را حس می‌کنند، زیرا ریشه در ناخودآگاه جمعی دارد و مسایل عام بشری را بازتاب می‌دهد. هر داستان‌گو، الگوی اسطوره‌ای را با هدف یا نیاز فرهنگی خاص خود تطبیق می‌دهد. از همین روی است که این قهرمان، هزار چهره دارد (وگلر، ۱۳۸۶) [۲]. سینمای شخصیت‌محور، کوشش برای یافتن نیرویی پویاست که در رفتار شخصیت‌ها به سخن درمی‌آید. ساختار این الگو در سه پرده: جدایی، امتحان و بازگشت تقسیم‌بندی شده است و دارای گام‌هایی متعدد است. این شیوه ساختاری را ابتدا کمبل درباره متن‌های ادبی و شناخت اسطوره‌ها بکار گرفت و بعدها نظریه سینمایی آن را وگلر تکمیل کرد (شهبازی، ۱۳۹۰: ۱۲).

نمودار ۲) الگوی سفر قهرمان کریستوفر وگلر.

نقطه اوج	بحران	
بازگشت به اکسیر تجدید حیات	جایزه (تصرف شمشیر) مسیر بازگشت آزمایش سخت	روی کرد به درونی‌ترین غار آزمون پشتیبان دشمن
پرده سوم ۳۰ صفحه بازگشت	پرده دوم ۶۰ صفحه آزمون	عبور از آستانه اول ملاقات با مرشد رد دعوت دعوت به مبارزه دنیای عادی

۲-۱- الگوی ساختاری کریستوفر وگلر و داستان رستم و شغاد

اینک به ساختار سه پرده‌ای و مراحل دوازده‌گانه این الگو و تطبیق آن با داستان رستم و شغاد می‌پردازیم.

۲-۱-۱- پردهٔ اول: جدایی

مرحلهٔ ۱- دنیای عادی: بیش‌تر نویسندگان قهرمان داستان را از دنیای معمول برمی‌دارند و به دنیای خاص و جدید و بیگانه می‌برند. ویلیام ایندیک^۱ در تحلیل سفر اسطوره‌ای قهرمان می‌نویسد: «دنیای روزمره، وظیفه‌ها و هدف‌های اولیّهٔ قهرمان را تعیین می‌کند و برای سفر قهرمان آغازی و پایانیست. اگر بازگشت قهرمان پیش‌گویی، جست‌وجو یا نیاز ضروری را برطرف نکند، کلّ سفر حلّ و فصل نمی‌شود و ناکامل جلوه می‌کند» (ایندیک، ۱۳۹۰: ۴۶). تولّد، رشد و ازدواج شغاد دنیای عادی اوست. در نقطهٔ آغاز سفر داستان شغاد، شوم بودن او پیش‌گویی می‌شود. پایان سفر نیز با مرگ رستم و شغاد تصویر می‌شود.

مرحلهٔ ۲- دعوت به ماجرا: قهرمان با مسأله یا چالشی مواجه می‌شود که باید از سر‌بگذراند. او دیگر نمی‌تواند آسوده‌خاطر در دنیای عادی زندگی کند. «قهرمانان برای این‌که ذات خود را بروز دهند، معمولاً باید به ماجرا دعوت شوند» (همان: ۴۶). پس از باژ ستاندن رستم از کابل، چالش آغاز می‌شود. شغاد گمان می‌برد خوار شمرده شده است، پس پریشان می‌شود و کین می‌ورزد. او دیگر ذاتاً نمی‌تواند با زندگی عادی روزگار بگذارند. این مرحله، مایهٔ نخستین کشمکش در شخصیت اصلی می‌شود.

مرحلهٔ ۳- ردّ دعوت (قهرمان بی‌میل): قهرمان در این مرحله، یعنی در آستانهٔ ماجرا تردید است. او با عظیم‌ترین ترس، یعنی وحشت از ناشناخته‌ها مواجه شده است. «قهرمان به انگیزه‌ای کاملاً مشخص احتیاج دارد که بتواند بر ترسش غلبه کند» (شهبازی، ۱۳۹۰: ۵۰). شغاد بی‌گمان هراس رویارویی با برادر و جهان‌پهلوانی شکست‌ناپذیر مانند رستم را در دل دارد و در برابر او احساس حقارت می‌کند. پس انگیزهٔ شخصی او که برکناری بزرگ‌ترین مانع قدرتش است، سبب می‌شود تا بر هراس خویش چیره شود و تصمیم بگیرد.

مرحلهٔ ۴- ملاقات با مرشد: برای قهرمان، تشویق مرشدی لازم است تا بر ترس چیره شود. کارکرد مرشد، آماده کردن قهرمان برای مواجه شدن با ناشناخته‌هاست. شاه کابلستان برای شغاد در این تنگنای تصمیم‌گیری در حکم مرشد، یاور یا استاد است. شغاد با او رای‌زنی می‌کند و از کینهٔ مشترک نسبت به رستم سخن می‌گوید. با هم‌اندیشی او برای رویارویی با پهلوانی در حدّ نامیرا، اعلام آمادگی و درخواست هم‌کاری می‌کند.

مرحلهٔ ۵- عبور از آستانهٔ اول: سرانجام قهرمان قدم به دنیای خاص داستان می‌گذارد. او پذیرفته است که با چالشی روبه‌رو می‌شود. این همان لحظه‌ایست که

^۱. William Indyk

داستان از جا کنده می‌شود و ماجرا جدّاً به حرکت درمی‌آید. «گرد آوردن متّحان یا هم‌پیمانان، یکی از مانع‌های رایج آستانه است که قهرمان باید برای آغاز کردن سفر خود با آن روبه‌رو شود» (همان: ۴۹). شغاد پس از مشورت، تصمیم قطعی را می‌گیرد. با این تصمیم، داستان چرخشی را آغاز می‌کند که همان نقطه عطف اول است. شغاد برای اجرای نقشه قتل رستم با هم‌کاری شاه کابل به هم‌پیمانی نیاز دارد. بدیهیست زیردستان او را هم به خدمت خواهد گرفت تا مانع‌ها را برطرف سازد.

۲-۱-۲- پرده دوم: آزمون

مرحله ۶- آزمون، پشتیبان، دشمن: قهرمان برای اجرای نقشه از چالش‌های پیش رو می‌گذرد و آزمون می‌دهد. طی این آزمون‌ها، پشتیبانان و دشمنان بوجود می‌آیند. «قهرمان آمادگی لازم را بدست آورده است تا خودش را به رودخانه حوادث بسپارد. او باید از مرز جهان‌روشنایی عبور کند و وارد قلمرو تاریکی شود. از دیدگاه کمبل، داستان واقعی از این نقطه آغاز می‌شود» (شهبازی، ۱۳۹۰: ۵۱). در داستان شغاد نیز از این لحظه اجرای نقشه آغاز می‌شود. هر مرحله از نقشه به مثابه آزمونی برای شغاد است؛ از برپایی مهمانی گرفته است تا قول سرنگونی شاه کابل از رستم. با انجام این مراحل، شغاد به قلمرو تاریکی گام نهاده و دشمنان و پشتیبانانی فراهم ساخته است و دیگر بازگشتی برای او در کار نیست. چنین صحنه‌هایی برای شخصیت‌پردازی سودمند است، زیرا شخصیت اصلی و هم‌راهانش زیر فشار، واکنش نشان خواهند داد.

مرحله ۷- روی آوردن به درونی‌ترین غار: سرانجام، قهرمان به منطقه‌ای خطرناک می‌رسد که غالباً مرکز فرمان‌دهی بزرگ‌ترین دشمن قهرمان و خطرناک‌ترین نقطه دنیای خاص بشمار می‌رود. خطرناک‌ترین و حسّاس‌ترین مرحله نقشه، جلب رضایت رستم برای پذیرش صلح است، زیرا برای درخواست از رستم، طبق نقشه کاملاً برمی‌گردد. شغاد برای پیش‌برد زنجیره مراحل نقشه باید در همین لحظه، این کار را با موفقیت به سرانجام برساند؛ وگرنه تار و پود نقشه از هم می‌گسلد. شغاد با شگردهایش و با توجه به روحیه صلح‌دوست رستم، او را وامی‌دارد که صلح را بپذیرد. این صحنه نقطه میانی پرده دوم است، زیرا داستان را به نیمه دوم این پرده هدایت می‌کند.

مرحله ۸- آزمایش سخت: قهرمان با احتمال مرگ مواجه می‌شود. این مرحله، لحظه تاریکی برای مخاطب است و بحرانی‌ترین لحظه داستان محسوب می‌شود. داستان، به این لحظه مرگ و زندگی نیاز دارد. آزمونی سرنوشت‌ساز است. شخصیت اصلی باید واپسین رویارویی را با شخصیت مقابل انجام دهد. طی مراحل نقشه، رستم با



شغاد راهی شکارگاه می‌شود. رخس خطر را پیش‌بینی می‌کند و واکنش نشان می‌دهد. به تعبیر کمبل رخس از چهره‌های منادی برای رستم است، زیرا «چهره‌های منادی، به شخصیت داستانی درباره دشمنی هول‌ناک یا مصیبتی قریب‌الوقوع که باید کاری درباره‌اش کرد، خبر می‌دهد» (ایندیک، ۱۳۹۰: ۴۶). اوچ بحران برای شغاد و نیز مخاطب، واکنش رخس است. بیش‌ترین فشار روانی و کشمکش درونی برای شغاد با این صحنه آفریده می‌شود، زیرا فرجامین رویارویی او با رستم و نیز تصمیم‌نهایی رستم در این لحظه است که مرگ یا زندگی او را رقم می‌زند. آیا رستم در چاه می‌افتد یا همه چیز آشکار می‌شود؟

مرحله ۹- جایزه (تصرف شمشیر): قهرمان پس از رهایی از مرگ و غلبه بر شخصیت مقابل، جایزه‌ای را تصاحب می‌کند. گاهی این پاداش، تجربه‌ایست که منجر به شناخت نیروهای متخاصم می‌شود. رستم به رخس پروایی ندارد، پس در چاه فرومی‌افتد. برای شغاد این پیروزی جایزه‌ای بزرگ است. کسب تجربه‌ای روشن‌گر و نتیجه‌بخش از هر دو شخصیت رویارو، می‌تواند پاداش این ماجرا باشد.

مرحله ۱۰- مسیر بازگشت: هنوز قهرمان از جنگل انبوه خارج نشده است. بعضی از بهترین صحنه‌های تعقیب و گریز در این جا ظاهر می‌شود. قهرمان، تحت تعقیب نیروهای مقابل قرار می‌گیرد. هنوز رستم نمرده است. او خود را به بالای چاه می‌رساند. ترفند رستم، گریز و سپس مرگ شغاد با نمایشی‌ترین شیوه در این صحنه آفریده می‌شود. افتادن رستم در چاه، دومین چرخش داستان است. مخاطب به سوی پرده سوم کشانده می‌شود.

۲-۱-۳- پرده سوم: بازگشت

مرحله ۱۱- تجدید حیات: این صحنه دومین لحظه مرگ و زندگیست. تقریباً پاسخ مرگ و باززایی از آزمون‌های سخت بشمار می‌رود. قهرمان بار دیگر باید آزموده شود. ترفند جنگی رستم، آخرین آزمایش شغاد است، اما او این نیرنگ را دیر می‌فهمد. شاید هم بتوان این مرحله را برای رستم در مرحله ۱۰ در نظر گرفت و تجدید حیات را همان «پایان کاذب» مک‌کی برشمرد. وگرنه هشدار می‌دهد الگوی سفر قهرمان مرسوم‌ترین جای رخ دادن حادثه را نشان می‌دهد. در هر داستان، هر عنصر را می‌توان در هر جایی قرار داد.

مرحله ۱۲- بازگشت به اکسیر: قهرمان به دنیای عادی بازمی‌گردد، اما سفرش در صورتی معنا دار است که اکسیری چون گنج یا درسی از دنیای خاص هم‌راه آورده

باشد. این مرحله در داستان شغاد دیده نمی‌شود. شاید بتوان این‌گونه توجیه کرد که ره‌آورد داستان این است که کینه‌توزی شغاد مایه آن شد تا با کشتن محبوب‌ترین پهلوان، او همیشه به بدنامی یاد شود. البته در کتاب *ساختار اسطوره‌ای در فیلم‌نامه* آمده است: گاهی داستانی تمام خصوصیات سفر قهرمان را رعایت نمی‌کند. معیار نهایی توفیق و عالی بودن داستان، لزوماً انطباق با الگوهای پذیرفته نیست، بلکه متکی به دوام حضور و تأثیر بر مخاطب است (وگنر، ۱۳۸۶: ۳۰۹ - ۳۱۰). ناگفته پیداست در این زمینه، *شاهنامه* از سرفرازترین آثار است.

۳- الگوی ساختاری در نظریه گام‌به‌گام شاه‌پور شهبازی

کتاب *تئوری‌های فیلم‌نامه در سینمای داستانی* از شاه‌پور شهبازی تنها تألیف ایرانیست که شیوه ساختاری نوین را پیشنهاد می‌دهد. او معتقد است هر فیلم به عنوان یک متن از دو حوزه عناصر سبکی و عناصر روایی تشکیل شده است. تأکید عناصر روایی بر فیلم‌نامه است. مبنای ارزیابی و تحلیل فیلم از منظر نحوه تقسیم اطلاعات در فیلم‌نامه بررسی می‌شود. این عناصر شامل شش بخش اصلی، یعنی پی‌رنگ، پیش‌داستان، شخصیت‌ها، افکت‌های درام، ژانر و ساختار است. در بخش ساختار آمده است که بر اساس نظریه گام‌به‌گام، هر فیلم از سه پرده تشکیل شده است. پرده اول در سطح پی‌رنگ بیرونی، در بطن دراماتیکی موسوم به تصمیم قهرمان و در پرده دوم به نام خود قهرمان و در پرده سوم موسوم به نتایج تصمیم قهرمان کنار هم قرار می‌گیرد. در هر پرده قهرمان فیلم باید از ایستگاه‌های دراماتیکی مشخص عبور کند که مجموعاً به هفده گام تقسیم می‌شود. وجه تمایز پرده‌ها را دو نقطه عطف در پایان پرده‌های اول و دوم مشخص می‌کند و نقطه اوج، گامی مهم است در پرده سوم. در سطح پی‌رنگ درونی، نقطه عطفی را در ایستگاه نقطه میانی در پرده دوم و نقطه اوج در پایان پرده سوم در نظر دارد (شهبازی، ۱۳۹۰) [۳].



نمودار ۳) الگوی نظریه گام‌به‌گام شهبازی.

جمع‌بندی	نقطه اوج	فایده	آرامش پیش از توفان	نقطه عطف دوم	قطعی شدن ارزش‌ها	اعماق	نقطه میانی	تکامل و رشد	هشدار	تمرکز بر رابطه	زخم موقعیت	نقطه عطف اول	بجران	پیش‌روی	کاتالیزور	زیرسازی			
۱۷	۱۶	۱۵	۱۴				۱۳	۱۲	۱۱	۱۰	۹	۸	۷	۶	۵	۴	۳	۲	۱
برده سوم:				برده دوم:								برده اول:							
نتایج تصمیم قهرمان				خود قهرمان								تصمیم قهرمان							

۳-۱- الگوی نظریه گام‌به‌گام شهبازی و داستان رستم و شغاد

۳-۱-۱- برده اول - تصمیم قهرمان

گام اول - زیرسازی: پنج عنصر اساسی، یعنی مکان، زمان، ژانر، لحن و قهرمان اصلی بر سبایی در گام اول داستان شغاد بنا می‌شود. مهم‌ترین وظیفه، پی‌ریزی برجسته‌ترین خصلت‌های ثابت شخصیت‌محوریست که در این داستان عقده حقارت است. «می‌توان علل پیدایش احساس حقارت و تبدیل آن به عقیده حقارت را در شغاد در این موارد دانست: مادر کنیز و بی‌اصل و نسب، تولد شوم، تبعید از کشور در نوجوانی و آوازه رستم. هم‌چنین از ویژگی‌های رفتاری این‌گونه افراد عبارت است از: خشم، نفرت، حسادت، تکبر، تناقض رفتاری و ...» (قبول - یاحقی، ۱۳۸۸: ۶۵). این خصلت‌های ثابت، افزون بر این که مایه آگاهی مخاطب برای پیش‌بینی کنش بعدی شخصیت می‌شود، کلیتی ارجاعی را هم پدید می‌آورد. رنج حاصل از کم‌بود و نیاز به تغییر شرایط زندگی و احساس زندانی بودن، آرزوی شکلی دیگر را از زندگی شغاد توجیه می‌کند. او این آرزو را با صراحت در گفت‌وگویی با شاه کابل به بهانه باژ ستدن رستم بیان می‌کند.

گام دوم - کاتالیزور: کاتالیزور، اتفاقی گشاینده است به مثابه نقطه عطف در زندگی شخصیت. باژ ستادن رستم، همان کاتالیزور یا حادثه‌ای محرک است که توازن زندگی شغاد را برهم می‌زند و مشکلی جدی در روند زندگی او پدید می‌آورد و مایه ضرورت تغییر در او می‌شود. این صحنه با عنایت به شخصیت روان‌نژند شغاد بهانه‌ای

می‌شود تا بزرگ‌ترین تصمیم‌زدگیش را بگیرد که همان رویارویی و کشتن رستم است و خود را به جریانِ حوادث بسپارد. این گام، نخستین ماجرایست که تا پایان داستان، پرسش و کنج‌کاوی مخاطب را در پی خواهد داشت و نقطه‌های اساسی فیلم را با هم پیوند می‌دهد.

گام سوم - پیش‌روی: در این گام، باید به نتایج گام پیش پرداخت. پس از ستاندن باژ از کابل، واکنش شغاد، تنفر و انتقام است. این واکنش، مسیر اصلی داستان را مشخص می‌کند. «از ویژگی‌های بارز در شخصیت شغاد و نوع رفتارهای وی، خصلت تنفر است. گاهی اوقات میزان تنفر فرد با جرقه‌ای روشن می‌شود. تنفر مفرط در شغاد باعث می‌شود او برادری را بکشد که دوستش می‌دارد. تنفر او باعث می‌شود که کلیه وابستگی‌های ملی و خانوادگی خویش را از دست دهد، چنان‌که کابلستان را سرزمین محبوب خود می‌داند؛ نه ایران را. او در پی انتقام از زال نیز هست و بر آن است با قتل رستم، دیدگان او را اشک‌بار سازد، زیرا او زال را عامل تبعید خود می‌داند. انتقام، خود از جمله جبران‌های احساس کهنتری [ایا حقارت] است که دارنده آن را وادار می‌کند بر اثر عیب‌های خود، از دیگران انتقام گیرد» (همان: ۶۹-۷۰).

گام چهارم - بحران: این گام، معادل برخورد با مشاور در الگوی سفر قهرمان است. ویژگی اساسی این گام، آمادگی شغاد به کمک شاه کابل در جای‌گاه مشاور، برای پذیرش مسؤلیت است. هدایت شاه کابل سبب بروز تضاد در شغاد می‌شود. این تضاد مایه پیش‌رفت داستان به جلوست. وظیفه شاه کابل در مقام مشاور، دادن انگیزه به شغاد است. شاه کابل به‌واسطه منافع سیاسی خویش بر این تضاد دامن می‌زند. مک‌کی (۱۳۹۰: ۱۹۹) بحران را «پیش‌بینی آمیخته با عدم اطمینان» تعریف می‌کند. پس شغاد به مشاور نیاز مبرم دارد تا بر این بحران فایق آید. مکانیسم دفاعی درون شغاد «توجیه» است. از همین‌روی به رای‌زنی با شاه کابل می‌پردازد.

گام پنجم - نقطه عطف اول: نقطه عطف داستان شغاد، آغاز ماجراجویی اوست. پس از این دیگر بازگشتی برای شغاد نیست. روی داد غیر منتظره در این گام، طرح نقشه کشتن رستم و تصمیمی نهایی و مهم است که گرفته می‌شود. این تصمیم جهت‌مآجراها را تغییر می‌دهد. «نقاط عطف دارای تأثیرات چهارگانه است: غافل‌گیری، کنج‌کاوی شدید، آگاهی و مسیر تازه» (همان: ۱۸۵). پرسش این است: شغاد تا چه اندازه آماده است برای خواسته‌اش خطر کند؟ آهنگ داستان برای رسیدن به هدف، به سوی حادثه‌ها و مانع‌ها شتاب می‌گیرد.

۳-۱-۲- پرده دوم: خودِ قهرمان

گام ششم - زخم موقعیت: شغاد هم‌زمان با خواننده، درگیر نتایج نقطه عطف می‌شود. پرسش اصلی این است که او در چه موقعیتیست؟ زخم، به جراحات پیش‌داستان شغاد و نیز تجربه تحقیر و توهین او اشاره دارد. وزن ماجرا به سوی خودِ شغاد و شناخت دنیای درونی و نیازها، انگیزه‌ها و چرایی‌های زندگی او معطوف می‌شود. سطح تضاد وسیع‌تر و آرایش موانع، شکل‌هایی ظریف‌تر به خود می‌گیرد. میهمانی با حضور سران برگزار می‌شود. شاه کابل به شغاد و نژادش توهین می‌کند. «شغاد شخصیتیست که برای برتری بر رستم و تحقیر او، هرگونه تحقیر و پستی را پذیرا می‌شود. او از شاه کابل می‌خواهد بدترین دشنام‌ها را بدو بگوید» (قبول - یاحقی، ۱۳۸۸: ۷۲).

گام هفتم - تمرکز بر رابطه: تمرکز اصلی بر پی‌رنگ درونیست. انرژی اصلی فیلم در قلمرویی احساسی متمرکز می‌شود. ماجراهای پی‌رنگ اصلی، برای لحظاتی به پس‌زمینه رانده می‌شود. شغاد وانمود به قهر می‌کند و به سوی زابل می‌رود. پدر با دیدن او شادمان می‌شود و نوازشش می‌کند. رستم از این که او را روشن‌روان و هوشیار می‌بیند، شاد می‌شود. صحنه، سرشار از رابطه عاطفی و خانوادگیست. ناگفته پیداست که در زیرمتن، رفتارهایی این‌گونه از شغاد در واقع ادامه اجرای مراحل دسیسه است.

گام هشتم - هشدار: این گام با یک کنش، گفت‌وگو یا ماجرا هشدار می‌دهد تا داستان اصلی از یاد نرود. این یادآوری نقش رمزی دراماتیک را جهت بحرانی شدن پی‌رنگ بیرونی بازی می‌کند. پس از رابطه عاطفی میان شخصیت‌های محوری، هنگامی که رستم اوضاع و احوال شغاد را جویا می‌شود، شغاد از فضای عاطفی بیرون می‌آید و عملاً زمینه‌چینی توطئه خویش را می‌آغازد. پس با بدگویی از شاه کابل و بیان اعتراض او از باژ دادن به سیستان، رستم را تحریک می‌کند. هم‌چنین با بازگویی توهین و رفتار ناپسند شاه در میهمانی، رستم را برای انتقام از او برمی‌انگیزد. این صحنه دقیقاً هشدار است به تماشاگر تا ذهن او را دوباره به ماجرای اصلی بکشاند.

گام نهم - تکامل و رشد رابطه قهرمان اصلی: در این مرحله رابطه، تنگاتنگ و عمیق‌تر می‌شود. تماشاگر به دنیای درون شخصیت‌های اصلی نفوذ می‌کند. رستم با گزارش شغاد برآشفته می‌شود و با قول سرنگونی شاه کابل و بر تخت نشاندن شغاد، برادری خود را ثابت می‌کند، اما در مقابل، شغاد به حذف نام رستم می‌اندیشد تا خود را نام‌آور سازد. «شغاد دچار هراس پرخاش‌گرایانه و خواهان قدرت مطلق است، زیرا در فرهنگ و طرز بینش او قدرت، تقسیم‌ناپذیر است و اگر صاحب تمامیت قدرت نباشد،

خود را ناتوان می‌بیند (همان: ۷۱). در سطح پی‌رنگ درونی، این گام به مثابه آمادگی روحی و درونی برای پذیرش خطرهای گام نقطه میانست.

گام دهم - نقطه میانی: پرده دوم دربردارنده گره افکنی و گشایش است. گوستاو فریتاگ^۱ گره افکنی را کنشی تصاعدی و گشایش را فرود می‌نامد (مارتین، ۱۳۹۱: ۵۷). گام دهم در میان این دو کارکرد جای دارد. بر مبنای تشریح ارسطویی، ماجراها در این گام، موجی جدید خواهد گرفت. نقطه میانی در نظریه گام به گام دو مرحله دارد: بحران و نقطه عطف. در داستان، با این که رستم و سپاهش در آستانه حرکت برای جنگ است، شغاد با بیان پیشنهاد صلح شاه کابل، او را از حمله بازمی‌دارد. از سویی، این گره اصلی و بحران است، زیرا اگر رستم نپذیرد، همه نقشه شغاد برهم می‌خورد. از دیگر سوی، اگر رستم بپذیرد، گشایش است، زیرا بخش اصلی و اعظم دسیسه انجام خواهد پذیرفت. شغاد احساس پیروزی می‌کند و قابلیت‌های نهفته و سرکوب‌شده او آزاد می‌شود. در نتیجه بر بزرگ‌ترین ترس درونی خود چیره می‌شود که همان احتمال نپذیرفتن رستم و در نتیجه شکست کامل اوست. از دید نظری داستان، این صحنه مانند نقطه عطف عمل می‌کند.

گام یازدهم - اعماق: اکنون واکنش قهرمان چیست؟ این گام نشان می‌دهد شغاد در سطح رابطه عاطفی هنوز زخم‌پذیر است. او آرزویی دارد که شبیه رؤیاست و تحقق آن آسان نیست. نسبت به محیط اطراف خود هنوز متوهم است. رستم صلح را می‌پذیرد و به سوی کابل می‌رود. شغاد هنوز میان بیم و امید است. از همین روی پیک می‌فرستد تا شاه شخصاً برای پوزش خواهی به پیش‌باز رستم آید. شاه بزمی برپا می‌کند و با وصف شکارگاه، رستم را به شکار ترغیب می‌کند.

گام دوازدهم - قطبی شدن ارزش‌ها: ارزش‌های درونی و بیرونی که قهرمان به آن‌ها پای‌بند است، به صورت دو قطب متضاد در برابر هم صف‌آرایی می‌کند: شکلی از موقعیت که برای شغاد بن‌بست را تداعی می‌کند. قهرمان نومیدانه هم‌چنان می‌کوشد. هنگامی که شغاد و رستم به شکار می‌روند، شغاد به واپسین مرحله اجرای نقشه رسیده است، اما رخش واکنش نشان می‌دهد تا خطر را به رستم بفهماند. شغاد می‌داند «قهرمان و اسبش با هم، صحبت و رای‌زنی می‌کنند» (قلی‌زاده، ۱۳۸۸: ۱۰۲). رخش، شغاد را به آستانه ناامیدی و بن‌بست می‌رساند و در دلش توفانی برپا می‌کند. عواقب آن را پیش‌بینی می‌کند، اما دیگر چاره‌ای نیست، باید این کار را بانجام رساند.

^۱. Gustav Frytag

گام سیزدهم - نقطه عطف دوم: سرانجام، رستم و رخس در چاه نگون‌سار می‌شوند. بزرگ‌ترین و سخت‌ترین مرحله و مانع نقشه شغاد همین صحنه است. فریتاگ این گام را لحظه تأخیرانداز، فرانک دانیل^۱ آن را دومین نقطه اوج یا بحران می‌نامد و کریستینا کلاس^۲ می‌گوید در آن باید به پرسش پرده دوم پاسخ داده شود. افزون بر کارکرد نقطه عطف اول، این گام به ماجراهای فیلم شتاب می‌بخشد، ضرب‌آهنگ روایت را تغییر می‌دهد و هیجان را افزایش می‌بخشد. در داستان شغاد نیز چرخشی دیگر شکل می‌گیرد. این لحظه پاسخ همه کوشش‌های شغاد و شاه کابل در پرده دوم است. برای رستم لحظه‌ای سیاه است، اما هنوز نمرده، در دل خواننده کورسویی از امید نقش می‌بندد. هیجان به اوج خود می‌رسد.

پرده سوم: نتایج تصمیم قهرمان

گام چهاردهم - آرامش قبل از توفان: بطن دراماتیک در سطح پی‌رنگ درونی، اثبات تغییر است. این گام برای تماشاگر و قهرمان، استراحتی کوتاه است برای آمادگی سه گام فشرده و تعیین‌کننده پایانی. گام چهاردهم به معنای تجدید قوای قهرمان و سازمان‌دهی امکانات علیه قهرمان منفی فیلم یا برعکس است. رستم، نخست شغاد و سپس شاه کابل را بالای سر خود می‌بیند. گفت‌وگوی میان آن‌ها تغییرها را ثابت می‌کند. ماهیت شخصیت‌ها روشن می‌شود. رستم به انتقام می‌اندیشد. پس از این سکون موقت، به سوی لحظه‌های پرشتاب پایانی می‌رویم. از نشانه‌های رفتاری عقده حقارت، تناقض رفتاری و گفتاری شغاد در این صحنه است. «او از یک‌سو کشته شدن رستم را نتیجه عدالت هستی می‌داند و از سوی دیگر در همان گفت‌وگو خطاب به رستم، عامل قتل او را در اهریمنان می‌داند!» (قبول - یاحقی، ۱۳۸۸: ۷۳).

گام پانزدهم - فاجعه: ویژگی این گام، واکنش رستم است که موفق به انتقام از شغاد می‌شود. صحنه‌های تعقیب و گریز غالباً در این گام اتفاق می‌افتد. رستم پس از ترفند با تیر و کمانی که از شغاد می‌گیرد، او را به درختی میان تهی و کهن‌سال می‌دوزد. به دلیل این رویارویی مستقیم، کشمکش به بالاترین حد خود می‌رسد. با تیر نخست، ما چهره شغاد را نمی‌بینیم و تنها آه و ناله‌اش را می‌شنویم. با دومین تیر، تهمتن صدایش را می‌بُرد. تماشاگر هم‌چنان او را نمی‌بیند، اما می‌فهمد او مُرده است؛ مرگی با معنا و کاملاً سینمایی و تصویری. «می‌توان پنداشت فردوسی در پایان داستان، شخصیت شغاد

^۱. Franc Daniel

^۲. Christina Callies

را به گونه‌ای نمادین وصف کرده است. شغاد مانند همان درختِ درون تهیست که ظاهرش زیبا و فریبنده، اما درونش فرو ریخته است. ظاهر و باطن او یکی نیست، پس همین نوع عمل و شخصیت است که در پایان به مرگ او منتهی می‌شود» (همان: ۷۶).

گام شانزدهم - نقطه اوج: این گام، بیان زاویه نگاه نویسنده نسبت به موضوع فیلم است. روی کرد عقلانی و پاسخ آگاهانه نویسنده به حل تضاد اصلی، یعنی درون‌مایه، در نقطه اوج متجلی می‌شود. این آخرین آزمون است: یا مرگ یا زندگی؛ ایست‌گاه نهاییست. منحنی هیجان به انفجاری‌ترین نقطه خود می‌رسد. در همان صحنه‌ای که رستم، شغاد را می‌کشد به واپسین نیایش زندگی خویش می‌پردازد، سپس جان می‌سپارد. همه گره‌ها گشوده شده است و درون‌مایه در جان بیننده نقش می‌بندد. «با مرگ رستم می‌آموزیم آدمی به دست خویش، تقدیر ناخواسته خود را رقم می‌زند. مرگ شغاد بیان‌گر وجود مکافات دنیویست و شخصیت او نشان‌دهنده این است که خوارداشته‌شدن، آدمی را تا مرز جنایت می‌کشاند» (سرامی، ۱۳۶۸: ۳۱-۳۲). مرگ پهلوان ملی، تلخ‌ترین لحظه برای هر ملت است. نیک‌فرجامی کار رستم با سپاس و ستایش خدا همراه است تا از زهر آگینی آن کاسته شود. او خود انتقام خویش را می‌گیرد تا از شکوه او کم نشود. هم‌چنین است که «رستم باید به دست کسی کشته شود که از خانواده خود اوست» (اسلامی‌ندوشن، ۱۳۶۹: ۳۸۸). با این شیوه از نمایش مرگ، نویسنده بیش‌ترین توان احساسی را بکار می‌برد.

هرچند ایرانیان برای این که «خللی در شکست‌ناپذیری رستم وارد نشود و شکست پهلوان را از خاطره خویش و بیگانه بزدایند» (رستگرفسائی، ۱۳۶۹: ۲۴۳) روایات گونه‌گونی بر ساختند، اما معیار سنجش ما شاهنامه فردوسیست.

گام هفدهم - جمع بندی: در نظریه گام‌به‌گام، پاسخ به پرسشی مرکزی در گام «نقطه اوج» داده می‌شود. گام پایانی، نتیجه نقطه اوج است. نقطه اوج عملاً پایان فیلم نیز شمرده می‌شود، اما تعدادی از فیلم‌ها که نتایج آن‌ها در نقطه اوج نشان داده نمی‌شود، با گام جمع‌بندی پایان می‌رسند. با این گام، سفر قهرمان و داستان قهرمان در سفر پایان می‌یابد. قهرمان گاه می‌میرد، گاه زنده می‌ماند. گاه زخمی‌زمانه است و گاه زمانه را زخمی می‌کند. گاه کوچک است و گاه حقیر، گاه بزرگ است و متعالی. نتیجه مرگ رستم، در سوگ نشستن پدر و دوست‌داران اوست و خون‌خواهی او به دست پسرش فرامرز. «برای فردوسی از اندوه مرگ رستم سخن گفتن دشوار است. نخستین ویژگی داستان، کوتاهی آن است. فردوسی هیچ‌گاه از مرگ پهلوانی، بدین‌سان کوتاه و از سر اندوه سخن نگفته است» (راشدمحصل، ۱۳۹۱: ۱). در سنجش روایت‌پردازی شاهنامه و



غررالسیر و ترجمه بنداری در خصوص همین داستان، براحتی می‌توان به برتری هنر و توان‌مندی فردوسی پی‌برد (فاضلی، ۱۳۵۶: ۳۳۷-۳۶۱).

نتیجه‌گیری

داستان‌های شاهنامه با عنایت به پی‌رنگ قوی و شخصیت‌پردازی درخور، کنش‌ها و گفت‌وگوهایی سنجیده و عناصر روایی و دراماتیک دیگر، از ساختاری محکم برخوردار است، اما با توجه به ساختار زمان سینمایی در بازآفرینی به زبان تصویری و نمایشی، نیاز به هماهنگ‌سازی با الگوهای فیلم‌نامه‌های برجسته دارد. افزایش صحنه‌ها یا کنش‌ها و ادغام شخصیت‌ها و ماجراها یا حذف هر یک از آن‌ها باید با شناخت شاخصه‌های پایه‌ای ساختار فیلم‌نامه و نیز درک درست متن ادبی همراه باشد. برای نمونه در بررسی و تطبیق داستان شغاد دریافتیم که پرده اول نیاز به فشرده‌سازی دارد و مقدمه شاعر را باید حذف کرد. در پرده دوم، باید برکنش‌ها افزود و مانع‌ها را فزونی بخشید. پرده سوم را می‌توان فشرده ساخت یا حتا بخش پایانی را حذف کرد. مهم این است که داستان اقتباس‌شده، از دست‌مایه‌های بنیادین فیلم‌نامه‌ای پر بار و محکم برخوردار است. آبرداستان‌های شاهنامه مانند رستم و سهراب، داستان سیاوش و رستم و اسفندیار آن‌قدر از جنبه‌های نمایشی و سینمایی بهره‌ها دارد که خود می‌تواند الگوی ساختاری فیلم‌نامه‌های اسطوره‌ای و حماسی باشد. همانا گویاترین گواه، ماندگاری و گیرایی آن‌هاست. با این همه از دلایل بنیادین شکست و ناکامی فیلم اقتباسی در سینمای ایران، کژ فهمی متن ادبی و نشناختن درست الگوهای کارآمد فیلم‌نامه‌های موفق و بکار نرفتن هنرمندان آن‌هاست. شایان گفتن است این الگوها به‌گونه‌ای طراحی شده است که ذهن هنرمند را در بازآفرینی، شکوفا می‌سازد و نباید آن‌ها را با فرمول‌های خشک اشتباه گرفت. بیاد داشته باشیم که همه داستان‌های شاهنامه، بازآفرینی هنرمندان فردوسی از داستان‌های گذشتگان است. او نیز از کهن‌الگوهای بهره‌جسته که برای همیشه زندگی، ماندگار است. راز مانایی داستان‌های شاهنامه، نمایش اندیشه‌های جاوید آفریننده آن در قالب الگوهای ساختاری پایا و هنریست. این خود پرمایه‌ترین آموزه برای بازآفرینی یا نگارش فیلم‌نامه‌های اقتباسیست.

پی‌نوشت‌ها

۱. آن‌چه از سید فیلد نقل می‌شود، فشرده‌ایست از دو کتاب او.
۲. آن‌چه از وگلر می‌آید، خلاصه‌ایست از کتاب او.
۳. آن‌چه از شهبازی آمده است، چکیده‌ایست از کتاب وی.

فهرست منابع

- اسلامی ندوشن، محمدعلی. (۱۳۶۹). *زندگی و مرگ پهلوانان در شاهنامه*، تهران: داستان.
- ایندیک، ویلیام. (۱۳۹۰). «مدل جوزف کمبل برای سفر اسطوره‌ای قهرمان»، ترجمه محمدگذرآبادی، *فصل‌نامه سینمایی فارابی*، دوره ۱۷، شماره مسلسل ۶۸، صص ۴۳-۵۸.
- پرتنی، کنت. (۱۳۷۶). «ساختار در فیلم‌نامه اقتباسی»، ترجمه حمیدرضا منتظری، *فصل‌نامه سینمایی فارابی*، دوره ۷، شماره مسلسل ۲۶، صص ۲۷۸-۲۹۱.
- تی یرنو، مایکل. (۱۳۹۱). *بوطیقای ارسطو برای فیلم‌نامه‌نویسان*، ترجمه محمدگذرآبادی، تهران: ساقی.
- جعفری‌نژاد، شهرام. (۱۳۸۸). «سخن نخست»، *فصل‌نامه سینمایی فارابی*، دوره ۱۶، شماره مسلسل ۶۴، صص ۴-۵.
- راشد محصل، محمدتقی. (۱۳۹۱). «رستم و شغاد»، *نشست شهر کتاب مرکزی*، چهارشنبه ۶ شهریور، نوشته شده در اسفند ۱۳۹۱، *پای‌گاه اینترنتی فرهنگ*، (vigol.blogfa.com).
- رستگارفسائی، منصور. «روایتی دیگر در مرگ رستم»، *فرهنگ*، شماره ۷، صص ۲۳۹-۲۶۸.
- سرآمی، قدم‌علی. (۱۳۶۸). *از رنگ گل تا رنج خار*، تهران: علمی و فرهنگی.
- سیگر، لیندا. (۱۳۸۳). *بازنویسی فیلم‌نامه*، ترجمه عباس اکبری، تهران: سوره مهر.
- سیگر، لیندا. (۱۳۸۰). *فیلم‌نامه اقتباسی*، ترجمه عباس اکبری، تهران: نقش و نگار.
- شهبازی، شاه‌پور. (۱۳۹۰). *تئوری‌های فیلم‌نامه در سینمای داستانی*، تهران: چشمه.
- فاضلی، محمد. (۱۳۵۶). «نگاهی به داستان رستم و شغاد»، *دانش‌کده ادبیات و علوم انسانی دانش‌گاه تهران*، شماره ۹۷ و ۹۸، صص ۳۳۷-۳۶۴.
- فیلد، سید. (۱۳۷۸). *چگونه فیلم‌نامه بنویسیم*، ترجمه عباس اکبری و مسعود مدنی، تهران: ساقی.
- فیلد، سید. (۱۳۷۸). *راهنمای فیلم‌نامه‌نویسی*، ترجمه عباس اکبری، تهران: ساقی.
- قبول، احسان و محمدجعفر یاحقی. (۱۳۸۸). «شخصیت‌شناسی شغاد در شاهنامه»، *جستارهای ادبی*، شماره ۱۶۴، صص ۶۵-۸۱.
- قلی‌زاده، خسرو. (۱۳۸۸). «بارۀ پهلوانی در اساطیر هند و اروپایی»، *گوهر گویا*، سال سوم، شماره پیاپی ۹، صص ۱۰۳-۱۲۲.
- کریولن، ریچارد. (۱۳۸۵). *چگونه از هر چیزی فیلم‌نامه اقتباس کنیم*، ترجمه بابک تبرایی، تهران: فارابی.
- کمپل، جوزف. (۱۳۸۸). *قهرمان هزارچهره*، ترجمه شادی خسروپناه، مشهد: گل آفتاب.
- گذرآبادی، محمد. (۱۳۹۰). «مقدمه»، *فصل‌نامه سینمایی فارابی*، دوره ۱۷، شماره مسلسل ۶۸، صص ۳-۴.



- مارتین، والاس. (۱۳۹۱). *نظریه‌های روایت*، ترجمه محمد شهباء، تهران: هرمس.
- مرینگ، مارگارت. (۱۳۹۱). *فیلم‌نامه‌نویسی*، ترجمه داود دانش‌ور، تهران: سمت.
- مک‌کی، رابرت. (۱۳۹۰). *داستان، ساختار، سبک و اصول فیلم‌نامه‌نویسی*، ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: هرمس.
- وانوا، فرانسیس. (۱۳۸۹). *فیلم‌نامه‌های الگو، الگوهای فیلم‌نامه*، برگردان داریوش مؤدب‌یان، تهران: قاب.
- وگلر، کریستوفر. (۱۳۸۶). *ساختار اسطوره‌ای در فیلم‌نامه*، ترجمه عباس اکبری، تهران: نیلوفر.