

پرداختِ شخصیت در داستان فرود، با توجه به نقش شخصیت‌های کهن الگویی در فیلم‌نامه‌نویسی

نصرت‌الله حدادی*

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

محمود طاووسی**

استاد گروه دکتری زبان و ادبیات فارسی، دانش‌گاه آزاد اسلامی - واحد رودهن، ایران.

شهین اوجاق‌علی‌زاده***

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

تاریخ دریافت: ۱۳۹۳/۳/۱۰

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۳/۶/۱۱

چکیده

کریستوفر ووگلر، استاد فیلم‌نامه‌نویسی و نماینده الگوی ساختاری شخصیت‌محور یا سفر قهرمان در جهان است. او به پیروی از جوزف کمبل بر بنیاد نقش مایه‌های اندیشه‌های اسطوره‌ای و روان‌شناختی کارل گوستاو یونگ به شیوه‌ای دراماتیک به شناخت و کارکرد شخصیت‌ها در داستان می‌پردازد. این جستار با نگرش به دیدگاه ووگلر، افزون بر بررسی شخصیت فرود که نمودی از کهن الگوی قهرمان تراژیک است، به همانندی‌های دیگر شخصیت‌های این داستان و کهن الگوهای پرکاربرد هفت‌گانه شخصیت پرداخته است. پردازش شخصیت در پیوند با ساختار داستان از نگاه ووگلر، چنان فراگیر و انعطاف‌پذیر است که کمابیش دیدگاه‌های نامی‌ترین پژوهندگان گونه‌های داستانی را دربر می‌گیرد. با واکاوی در ساختار و شخصیت‌های داستان فرود در شاه‌نامه فردوسی، به این برآیند می‌رسیم که هم شاه‌نامه از سرشارترین دست‌مایه‌ها برای این نوع پژوهش است و هم کتاب سفر نویسنده ووگلر یکی از برترین الگوها برای بازآفرینی سینمایی شاه‌نامه است.

کلید واژه‌ها

شخصیت‌پردازی، داستان فرود، ووگلر، کهن‌الگوها، سفر قهرمان.

* نویسنده مسؤول nosrat.haddadi@yahoo.com

** tavoosimahmoud@yahoo.com

*** alizade@riau.ac.ir

مقدمه

در کتاب سفر نویسنده یا ساختار اسطوره‌ای در فیلم نامه، کریستوفر ووگلر^۱ بر پایهٔ نقش مایه‌های اندیشهٔ اسطوره‌ای، برای فیلم‌نامه‌نویسی الگویی را فراهم ساخته است. او در این کار، از الگوی اسطوره‌شناس آمریکایی جوزف کمبل^۲ به نام «اسطورهٔ قهرمان» پیروی می‌کند؛ الگویی که بر بنیاد شکل کلی بسیاری از روایت‌های اسطوره‌ای ملت‌های گونه‌گون پدید آمده است. روان‌شناس سوئیسی کارل گوستاو یونگ^۳ در بازنمود گونه‌های شخصیت، اصطلاح کهن الگوها را بکار گرفت؛ یعنی الگوهای دیرین شخصیت که میراث مشترک بشریت بشمار می‌آیند. از نگاه یونگ، گونه‌های ناخودآگاه گروهی همانند ناخودآگاه فردی وجود دارد. قصه‌های پریان و اسطوره‌ها به سان روایات یک فرهنگ هستند که ریشه در ناخودآگاه گروهی دارند. در هر دو سنجۀ فردی و گروهی، گونه‌های شخصیتی نمونه‌وار واحدی تکرار می‌شوند.

از دیدگاه ووگلر، مفهوم کهن الگو ابزاری بایسته برای شناخت هدف یا کارکرد شخصیت‌ها در داستان است. او کهن الگوهای پرکاربرد و سودمندتر را به این نام‌ها بر می‌شمرد: قهرمان، استاد یا پیر فرزانه، نگهبان آستانه، منادی، متلون، سایه و دغل‌باز. این هفت کهن الگوی بنیادی، به عنوان کارکردهای انعطاف‌پذیر شخصیتی هستند نه گونه‌های نمونه‌وار ثابت شخصیت. آن‌ها را می‌توان صورتک‌هایی پنداشت که شخصیت‌ها برای پیش‌برد داستان، چندگاهی بر چهره می‌زنند. این دیدگاه بر گرفته از پژوهش ولادیمیر پروپ^۴ است که در کتابش، ریخت‌شناسی قصه‌های پریان، به کندوکاو در موتیف‌ها و الگوهای تکرار شونده در صد قصهٔ روسی پرداخته است. به باور ووگلر، کهن الگوها را می‌توانیم وجوه گونه‌گون شخصیت قهرمان یا نویسنده بیانگاریم؛ زیرا گاهی قهرمان با جذب انرژی و ویژگی‌های شخصیت‌های دیگر، داستان را پیش می‌برد. هنگام بررسی این کهن الگوها همواره باید دو پرسش را پیش‌رو داشت: ۱- نمایندهٔ کدام کارکرد روان‌شناختی است؟ ۲- چه کارکرد دراماتیکی در داستان دارد؟ (ووگلر، ۱۳۸۷ و ۱۳۸۶، فشرده‌ای از دو کتاب، هم‌چنین دیگر گفته‌های او که در پی می‌آید).

پیشینهٔ پژوهش

در پیوند با الگوی سفر قهرمان جوزف کمبل و هم‌چنین الگوی پیش‌نهادی کریستوفر ووگلر برای فیلم‌نامه، تاکنون شش مقالهٔ علمی- پژوهشی داخلی منتشر شده است. به ترتیب زمانی از سال ۱۳۸۲ تا ۱۳۹۲ که نویسندگان هر یک از آن‌ها: مریم

باقری نسامی، مریم سلطان بیاد و دیگران، نادیا معقولی و دیگران، علی قبیچاق شاهی مسکن و دیگران، مریم حسینی و دیگران و در نهایت محمودرضا قربان صباغ هستند (← کتاب‌نامه). این مقاله‌ها یا یک سره به دیدگاه‌های کمبل پرداختند و یا اشاره‌اندکی به الگوی ساختاری ووگلر داشته‌اند. در این بین علی قبیچاق شاهی مسکن فقط از عناصر ساختاری الگوی ووگلر سخن گفته است. هیچ‌یک از این مقاله‌ها درباره‌ی کهن الگوهای شخصیت در پیوند با فیلم‌نامه کنکاشی نداشته‌اند و تنها به آوردن نام این کهن الگوها بسنده کردند. با نگرش به این که ووگلر استاد فیلم‌نامه‌نویسی، با تمرکز بر سینمای شخصیت محور است نه پی رنگ محور؛ جای آن دارد به شخصیت‌ها از دیدگاه او که پیرو یونگ و کمبل است، بیش‌تر پرداخته شود.

شایان گفتن است که نخستین بار، کتاب فیلم‌نامه‌نویسی ووگلر را در سال ۱۳۸۶ عباس اکبری، سپس محمدگذرآبادی یک سال بعد از آن، به فارسی برگرداندند. داریوش مؤدبیان در برگردان کتاب فرانسیس وانوا به سفر قهرمان هم می‌پردازد. شاهپور شهبازی در کتاب فیلم‌نامه‌نویسی خویش، بخش‌هایی از آن را از زبان آلمانی به فارسی در آورده است. افزون بر این محمودرضا قربان صباغ در پایان‌نامه خویش در سال ۱۳۹۰ که به سفر قهرمان پرداخته، به دیدگاه‌های ووگلر گوشه چشمی داشته است (کتاب‌نامه).

کهن الگوی قهرمان

کارکردهای روان‌شناختی: کهن الگوی قهرمان، نماینده مفهومی است که فروید «خود/من»^۴ می‌نامد. بخشی از شخصیت که خود را از نوع بشر جدا می‌انگارد. سفر قهرمان، داستان جدایی از خانواده یا قبیله است، به‌سان احساس جدایی کودک از مادر. کهن الگوی جست‌وجوی «خود/من» در پی یافتن هویت و کمال است. همه ما در فرآیند انسان کامل شدن، دوستان و دشمنان قهرمان را در درون خودمان می‌توانیم بیابیم. این «خود/من» یعنی قهرمانی که می‌اندیشد از همه پاره‌های وجودش جدا افتاده، باید آن را در هم بیامیزد تا به «فراخود» دگرگون شود. «فارغ از این که قهرمان کجا می‌رود و ماجرایش به کجا می‌انجامد، سفر او همواره سفری درونی و گونه‌ای خودکاوی، و هدف او همواره رشد شخصیت است. به عبارت دیگر قهرمان در جست و جوی کمال روان‌شناختی است.» (این‌دیک، ب، ۱۳۹۰: ۴۴).

کارکردهای دراماتیک: هرکس در نخستین گام‌های داستان، برای هم ذات‌پنداری با قهرمان، فراخوانده می‌شود. کسی که در روند داستان بیش از همه می‌آموزد و رشد می‌کند، قهرمان یا شخصیت اصلی است. قهرمان، پویا و کوشاترین کس در

فیلم‌نامه است؛ او باید کنش تعیین‌کننده داستان را انجام دهد. ایثار، یعنی نشان‌راستین قهرمان؛ عبارت است از آمادگی و شور قهرمان برای گذشتن از چیزی با ارزش‌تر حتا جان، به سود یک آرمان یا یک گروه. قلب‌تپنده هر داستان، رو به رو شدن با مرگ است. عمل‌براستی قهرمانی، هنگامی است که قهرمان، خطر شکست یا مرگ را در راه ماجراجویی بجان می‌خرد.

کهن‌الگوی قهرمان، تنها در شخصیت اصلی آشکار نمی‌شود، گاهی در شخصیت‌های دیگر هم پدیدار می‌شود. کاستی‌ها و لغزش‌های شگفت، به شخصیت چهره‌ای انسانی می‌دهد. با کاستی‌ها، «قوس شخصیت» پدید می‌آید. کاستی‌ها نقطه آغاز ناکامل بودن هستند که قهرمان از آن‌جا شروع به رشد می‌کند و انرژی هیجان‌انگیز داستان را به پیش می‌راند.

گونه‌های قهرمان

از دید ووگلر، قهرمانان انواع گونه‌گونی دارند: ۱- قهرمانان راغب و بی‌میل: کسی که همواره با دل‌آوری پیش رود و خودانگیخته باشد، قهرمان راغب است. ولی کسی که نیازمند نیروهای بیرونی است تا برانگیخته شود، قهرمان بی‌میل نامیده می‌شود. ۲- قهرمانان وارونه: کسانی هستند که شاید از دید جامعه قانون‌شکن باشند، اما مخاطب با آن‌ها هم‌دلی دارد. این گونه از قهرمانان دو دسته‌اند. نخست: شخصیت‌هایی بشدت بدبین و زخم‌خورده. دوم: شخصیت‌هایی تراژیک که شاید شایسته ستایش نباشند، تا جایی که کارهای آن‌ها را محکوم می‌کنیم. شاید جذاب باشند، ولی در پایان داستان، سرانجام مغلوب کاستی خود می‌شوند. ۳- قهرمانان گروه‌مدار: آن‌ها در آغاز، بخشی از جامعه‌اند. داستان‌شان داستان جدایی از گروه (پرده نخست)؛ ماجراجویی تنها و دور از گروه (پرده دوم)؛ در پایان، پیوستن دوباره به گروه است (پرده سوم). ۴- قهرمانان تنها یا تک‌رو: داستان با قهرمانی جدا افتاده از جامعه آغاز می‌شود. سفرشان، سفر دوباره به گروه است (پرده نخست)؛ ماجراجویی در میان گروه (پرده دوم)؛ و بازگشت به انزواست (پرده سوم) ۵- قهرمانان کاتالیزور^۷ یا عامل شتاب‌دهنده: شخصیت‌های اصلی که شاید قهرمانانه عمل کنند، ولی خودشان دگرگون نمی‌شوند، زیرا کارکرد اصلی آن‌ها پدید آوردن دگرگونی دیگران است.

قهرمان، نماد تحول روح و روان، و نماد سفری است که هر کس در زندگی پشت سر می‌گذارد. سیر پیشرفت و گام‌های طبیعی زندگی و رشد، سفر قهرمان را می‌سازد. «معمولاً قهرمانان مؤنث در فیلم‌ها، صرفاً زنانی هستند که جای سنتی مردان را

به عنوان قهرمان داستان گرفته‌اند. یعنی تغییر جنسیت در فرمول قهرمان، لزوماً باعث تغییر ساختار نمی‌شود... مورین مرداک در کتاب خود به نام سفر قهرمان مؤنث (۱۹۹۰) پیکربندی جدیدی به مدل جوزف کمبل برای اسطوره قهرمان می‌دهد و ساختار اسطوره‌ای برای قهرمان مؤنث بوجود می‌آورد که منطبق بر نیازها، درگیری‌ها و امیال زنان امروزی در عصر جدید است. (ایندیک، الف، ۱۳۹۰: ۶۰).

دیگر کهن الگوهای شخصیت

از آن جایی که تأکید این جستار بر کهن الگوی قهرمان است، دیگر شخصیت‌های کهن الگویی به کوتاهی شناسانده و بررسی می‌شود. با این همه، روشن است که در واگوی کهن الگوی قهرمان نیاز به شناخت کهن الگوهای دیگر نیز هست. شمار کهن الگوهای برجسته از نگاه ووگلر شامل: ۱- قهرمان^۸ که به آن پرداختیم. ۲- استاد^۹: شخصیتی بیش‌تر مثبت که ره‌نما و پرورنده قهرمان است. نامی که کمبل بر این نیرو نهاده (پیر فرزانه) است. وابستگی قهرمان و استاد از پر بارترین سویه‌های ادبیات و سینماست. ۳- نگهبان آستانه^{۱۰}: قهرمان، در سفر پرماجرایی خود با چالش‌ها یا بازدارنده‌هایی رو به رو می‌شود. در کنار هر یک از دروازه‌های ورود به جهان تازه نگهبانان نیرومندی ایستاده‌اند که از ورود کسانی که ناشایسته‌اند جلوگیری کنند. آن‌ها بیش‌تر جانشینان شخصیت پلید، یا مزدورانی هستند که بازدارنده دست‌رسی به مرکز فرمان‌دهی رئیس می‌شوند. ۴- پیک یا منادی^{۱۱}: در پرده نخست بیش‌تر داستان‌ها نیروی تازه‌ای آشکار می‌شود تا قهرمان را به چالش بکشد. این انرژی، نویددهنده دگرگونی مهمی در روند داستان است. ۵- متلون^{۱۲}: این شخصیت‌ها چهره ظاهری و خوی و رفتار خویش را تغییر می‌دهند، و قهرمان و مخاطب بسختی می‌توانند از کارشان سر در آورند. شاید قهرمان را گمراه کنند. پای‌بندی و راستی آن‌ها پیوسته زیر سؤال می‌رود.

۶- سایه^{۱۳}: نماینده انرژی سویه تاریک، درک نشده یا رانده شده روان است. سایه را می‌توان همه ویژگی‌هایی دانست که درباره خود دوست نداریم، ولی هنوز در دنیای سایه‌وار ناخودآگاه ما فعال هستند. از دیگر سو، سایه می‌تواند ویژگی‌های مثبت که در ما پنهان یا رانده شده‌اند، در خود جای دهد. چهره منفی سایه بر شخصیت‌های پلید، ضد قهرمان یا دشمن فرافکنی می‌شود. ۷- دغل‌باز^{۱۴}: تجسم انرژی‌های بازی‌گوشی، پلیدی و کشش به دگرگونی است. همه شخصیت‌های داستانی که در گام نخست نقش دلقک یا وردست کمیک قهرمان را دارند، نماینده این کهن الگو هستند.

البته ووگلر برای هر یک از کهن الگوهای شخصیت، کارکردهای روان‌شناختی و دراماتیک بر شمرده است. در این جستار در جای خود به برخی از آن‌ها خواهیم

پرداخت. برآیند سخن این که، کهن الگوها یاری می‌کنند تا از دیدگاه روان‌شناختی، داستان‌ها و شخصیت‌های راستینی آفریده شوند که به حکمت و خرد باستانی اسطوره‌ها وفادار و پای‌بند باشند.

چکیده داستان فرود بر پایه الگوی سفر قهرمان

کریستوفر ووگلر همانند سیدفیلد^{۱۵} و بسیاری از استادان فیلم‌نامه‌نویسی، به ساختار سه‌پرده‌ای باور دارد، اما به شیوه ویژه خویش. اینک به گزارش داستان به روایت فیلم‌نامه می‌پردازیم.

پرده نخست: جدایی

فرود به همراه مادرش جریره، هم‌سر نخست سیاووش در کلات، جایی در راه توران، روزگار می‌گذرانند (دنیای عادی^{۱۶}). از دیگر سوی کی خسرو، شاه ایران برای خون‌خواهی پدرش سیاووش از افراسیاب، توس را به سرداری سپاه بر می‌گزیند تا به توران ره‌سپار شود (دعوت به ماجرا^{۱۷}). کی خسرو از توس می‌خواهد که از کلات نگذرد. اما توس فرمان شاه را نادیده گرفته، راه کلات را پیش می‌گیرد (رد دعوت^{۱۸}). فرود را از رسیدن سپاه ایران آگاه می‌سازند (دعوت به ماجرا). وی نخست می‌هراسد، چون نمی‌داند لشکر برادر در برابر او چه برخوردی خواهد داشت. در دلش آشوب برپا می‌شود (رد دعوت). سپس برای رای‌زنی نزد مادر می‌شتابد. جریره از فرود می‌خواهد آن‌ها را به میهمانی فراخواند و هدیه‌هایی پیشکش نماید. سپس خود هم راه سپاه شود تا کین پدر بستاند (ملاقات با استاد^{۱۹}). فرود با تُوخار ایران‌شناس به تماشای لشکر ایران به ستیغ کوه می‌شتابد. توس برای شناسایی آن دو سوار، داوطلب می‌خواهد. بهرام، یار دیرین سیاووش به بلندای کوه می‌تازد (دعوت به ماجرا). او پس از شناخت و دیدار با شاه‌زاده، با پیام صلح فرود به نزد توس باز می‌گردد. پیش از بازگشت به فرود هشدار می‌دهد، اگر توس سبک‌سر، کسی مگر مرا نزد شما فرستد، نشانه خطر است (رد دعوت). توس از سرپیچی بهرام به خشم می‌آید. دامادش ریونیز راهی کوه می‌شود. فرود ناکارآزموده، او را با تیری از پای در می‌آورد (گذر از نخستین آستانه^{۲۰}). نخستین چرخش داستان یا نقطه عطف، در این صحنه پدید می‌آید.

پرده دوم: آزمون

توس، پسرش زرسپ را برای کین‌جویی روانه می‌سازد. دیگر بار فرود با هم‌اندیشی تُوخار، زرسپ را نیز با تیری می‌کشد. آه از نهاد توس بر می‌خیزد، خود سوی

ستیغ می‌تازد. این بار اما، تخواار از فرود می‌خواهد به دژ باز گردند. فرود نمی‌پذیرد و اسبِ توس را آماج‌گاهِ خویش می‌کند. توس سرافکنده، پیاده بر می‌گردد. بانوان قلعه به توس سردار می‌خندند (آزمون، پشتیبان، دشمن^{۲۱}). گویو همانند دیگر لشگریان هم‌سوی او که تا این دم، شاید به عشقِ سیاووش و فرمانِ کی‌خسرو، به نوعی از هواخواهان فرود بشمار می‌آمد از خوار داشتِ سپه‌سالار خشمگین می‌شود. پس برای ستیز با فرود به بالای کوه راه می‌پیماید. فرود، اسب او را هم به تیر می‌بندد. گویو نیز بناچار با پای پیاده باز می‌گردد. پرستندگانِ دژ او را هم به ریش‌خند می‌گیرند (راه‌یابی به ژرف‌ترین غار^{۲۲}). بیژن، پسرِ گویو با زرهِ رویینهٔ سیاووش به فراز کوه می‌راند. باری دیگر فرود با رای‌زنی تخواار، اسب را نشانه می‌رود. ولی این بار، بیژن پیاده هم‌چنان رو به بلندای کوه پیش می‌تازد. فرود که تیرهایش را بر تن پوشِ رزمِ بیژن، ناکارآمد می‌بیند، سوی دژ می‌گریزد. بیژن در پی فرود با شمشیر بر اسبش فرو می‌کوبد. فرود بر لبهٔ تیغ مرگ و زندگی، به دژ پناه می‌جوید (آزمایش سخت^{۲۳}). فرود پاسخِ خامی و غرور نابخردانهٔ خویش را می‌گیرد. او ژرف‌ترین درس زندگی را آموخته، قوس شخصیتی او به نقطهٔ اوج می‌رسد. فرود تازه به ماهیت راستین تخواار کژاندیش و سپاهیان ایران پی می‌برد. دریغ که سرنوشت، روزگار او را کوتاه نوشت (پاداش یاربودن شمشیر^{۲۴}). گاهی این پاداش یا شمشیر، تجربه و دانشی است که به فهم درست ترِ قهرمان می‌انجامد.

پردهٔ سوم: بازگشت

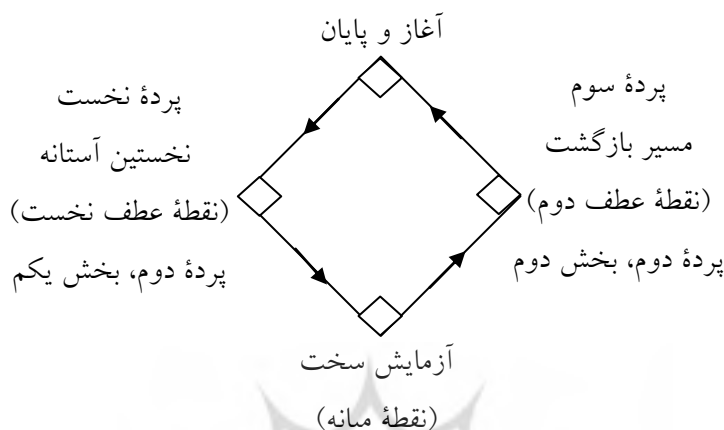
شباهنگام، جریره خوابی هولناک می‌بیند. فردایش لشگر توس بر دژ می‌تازند. پیکار بین دو سپاه، آغاز می‌شود. کلاتیان یکایک کشته می‌شوند. فرود بر کلاه خود بیژن می‌کوبد که ناگهان رُهام از پشت یورش برده، او را بسختی زخمی می‌سازد. فرود بزاری به قلعه می‌گریزد (مسیر بازگشت^{۲۵}). پرتپش‌ترین تعقیب و گریز در این صحنه‌ها رخ می‌دهد. نقطهٔ عطف یا پیچ دوم داستان در این هنگام پدید آمده و روایت به مسیر پایانی می‌چرخد. فرود را بر تخت می‌خوابانند. در واپسین دم زندگانی سفارش می‌کند، پرستندگان با پرت کردن خود از دیوار دژ خودکشی کنند و گنج‌ها را نابود ساخته تا کشندگان را دردمند کنند. یکی از نمایشی‌ترین و ویژه‌ترین صحنه‌های شاهنامهٔ فردوسی آفریده می‌شود. نقطهٔ اوج یا بزنگاه داستان صحنه‌ای است که جریره سراسر دژ را به آتش می‌کشد. سپس در برابر پیکر بی‌جان فرزند، خودکشی می‌کند (تجدید حیات^{۲۶}). این پایان تراژیک، شخصیت فرود را در یاد مخاطب، حیاتی دوباره می‌بخشد. زیرا تأثیر عاطفی و نیرومند داستان، آن را برای همیشه در خاطره‌ها

ماندگار می‌سازد. بهرام کشندگان فرود را به باد انتقاد می‌گیرد. توس از مرگ فرود و فرزند پشیمان می‌شود و همه را از بخت بد می‌داند. داستان‌پرداز و مخاطب با سفر در داستان، اکسیر یا گنج یا آموزه‌ای گران‌بها بدست آورده‌اند. زیرا آن‌ها لغزش‌های قهرمان تراژیک و پی‌آمدهای آن را دیده‌اند. شاید کاتارسیس که ویژه هر تراژدی است از ارزش‌مندترین آن‌ها باشد (بازگشت با اکسیر^{۲۷}).

اما داستان هم‌چنان دنبال می‌شود، سپاهیان توس راهی توران می‌شوند و در جنگی که رخ می‌دهد، بهرام در پی یافتن تازیانه خویش جان می‌سپارد. به فرمان کی‌خسرو، توس از سرداری برکنار می‌شود و ... در پایان با پا درمیانی رستم، توس بخشیده می‌شود. شاید این بخش پایانی را بتوان همانند برخی از پژوهندگان فیلم‌نامه نویسی، نتیجه نقطه اوج یا گام جمع‌بندی نام نهاد (شهبازیان، ۱۳۹۰: ۳۶۲).

شایان گفتن است به باور ووگلر، الگوی سفر قهرمان، تنها نشان‌دهنده محتمل‌ترین جای رخ دادن پیش‌آمد یا روی داد است. هر یک از گام‌های داستان می‌تواند در هر نقطه‌ای نمایان شود؛ یا می‌توان به هنگام نیاز به تکرار چندباره یکی از گام‌ها، مانند دعوت به ماجرا یا رد دعوت پرداخت. برای نمونه در مورد نخست، می‌توان گام تجدید حیات را در داستان فرود، پس از برخورد فرود و بیژن انگاشت که فرود با پناه بردن به دژ انگار جانی دوباره می‌یابد. در مورد دوم، ما نیز در پرده نخست داستان فرود چند بار از دعوت به ماجرا و رد دعوت در ساختار داستان بهره گرفته‌ایم. این انعطاف‌پذیری به باور ووگلر از ویژگی‌های برجسته الگوی ساختاری اوست.

نمودار طراحی پرده‌ها در مدل سفر قهرمان



(ووگلر، ب، ۱۳۸۷، ۲۱)

واکاوی کهن الگوهای شخصیت در داستان فرود

حضور فرود به عنوان کهن الگوی قهرمان در داستان، هنگامی است که پیک یا منادیانی او را از هنگامه رسیدن سپاه انبوه و پرشکوه توس به کلات آگاه می‌سازند. فردوسی با توصیف‌هایی تصویری گسترده لشکریان ایران زمین به شاهنشاهی کی خسرو را به نمایش می‌گذارد. نخستین صفتی که داستان پرداز برای شناساندن شخصیت فرود در این جا می‌آورد «ناکار دیده جوان» است (کزازی، ۱۳۸۵: ج ۴/۴۲۳). فرود پریشان می‌شود و در دم فرمان می‌دهد تا گله‌های پراکنده را در دژ پناه دهند. این واکنش نخست فرود، نشان از هراس و واهمه‌ای دارد که بر روان او چیره شده «دلش گشت پر درد و تیره روان» (کزازی، ۱۳۸۵، ۴/۴۲۳). او در این صحنه، انگار نقاب قهرمان بی میل بر چهره نهاده است. فرود را توان چاره‌اندیشی در رویارویی با سپاه ایرانیان نیست. نیازمند استاد یا مشاور است تا از این سردرگمی و آشوب درونی، آرام گیرد. بی‌درنگ نزد مادرش جریره می‌شتابد و می‌گوید: «چه گویی؟ چه باید، کنون، ساختن؟/ نباید که آرد یکی تاختن!» (کزازی، ۱۳۸۵: ۴/۴۳۳). جریره هم‌چون پیری فرزانه، در آغاز سخن، به نیایش می‌خواهد این کارزار هرگز رخ ندهد. سپس می‌گوید اگر کی خسرو از تو کینه جوید، روان سیاوش را می‌آزرد و اگر از افراسیاب کین می‌جوید، تو در این راه

شایسته‌ترینی تا پیش‌رو لشگر باشی. پس نزد سپاه برادر برو. سپس از جنگاوری و فرهنگ سیاووش می‌گوید تا فرزند را به کین خواهی برانگیزد. این اطنابِ پسندیده در پاسخ بلند جریره بایسته بود تا دل و اندیشهٔ فرودِ ناکارآموده را بدرستی بر فروزد. فرود اما، هم چنان در تردید است و دودل. زیرا از ایرانیان کسی را نمی‌شناسد. و براستی، می‌گوید اگر آن‌ها را اندیشهٔ دوستی بود، درود یا پیامی می‌فرستادند. جریره هم که از این پیش‌آمد اندکی بیمناک است؛ تُخوار را برای ره‌نمایی با او هم‌راه می‌سازد تا نقش استادی دیگر را برای فرود نمایندگی کند. سپس می‌گوید از سرداران ایران، جویای بهرام و زنگهٔ شاوران شود. زیرا از یاوران دیرین پدرش بودند و هیچ رازی میانشان نبود. فرمان‌روایان را به میهمانی فراخوان و این کین خواهی را به دیگری واگذار مکن. با سخنان مادر، فرود به قهرمانی راغب دگرگون می‌شود و به شور می‌آید؛ زیرا آرمان سترک زندگیش با این پیکار برآورده خواهد شد. قهرمان داستان، انگیزه و نیاز دراماتیک را برای پیش‌برد داستان یافته. این‌جا، نقطهٔ آغاز سفر قهرمان است.

پس از این که منادی یا پیکی از دیده‌بانان، فرود را از مردان جنگی پرشمار ایران از بیابان تا دژ آگاه می‌سازد فرود و تخوار به فراز کوه می‌شتابند، جایی که گروه‌هاگروه سپاه ایران نمایان است، تخوار یک‌یک پهلوانان را با نقش و نگارهای درفش‌هاشان به فرود می‌شناساند. واکنش فرود پس از نگرستن جنگاوران ایران، نشان از درون‌پاک و سادگی کودکانهٔ او دارد. «ز شادی رُخش هم‌چو گل بشکفتد». (روشن، ۱۳۶۹: ۱۵۴). بهرام که نقش کهن الگوی پشتیبان را دارد، هنگامی که برای شناسایی به ستیغ کوه می‌رسد با فریادی غرنده سخن آغاز می‌کند. در برابر او، فرود چون آهنگ دوستی در دل می‌پروراند، برخورداری آرام و سنجیده از خود نشان می‌دهد و در پاسخ می‌گوید «که: تندی ندیدی تو؛ تندی مساز» (کزازی، ۱۳۸۵: ۵۲۲/۴). فرود پس از آشنایی و نشان دادن خال خود، از ذوق، به بهرام می‌گوید اگر پدر را می‌دیدم از این شادتر نمی‌شدم و ادامه می‌دهد سزاوار این کین جستن منم. بهرام، پیش از رساندن پیام صلح فرود، از سبک مغزی و خیره سری توس می‌گوید. سفارش می‌کند، اگر جز من کسی دیگر به نزد او آید، ایمن نباشد، فرود اما باز هم، ساده‌دلانه در رؤیای خویش سیر می‌کند. افزون بر دادن هدیه به بهرام، نوید هدیه‌های دیگر به سپاهیان ایران می‌دهد. کنش و واکنش‌های فرود، هم‌چنان میان ذوق‌زدگی و سنجیدگی در نوسان است و لغزان. همین آمیزهٔ متضاد از انگیزش‌ها، مایهٔ باورپذیری کهن الگوی قهرمان است تا مخاطب احساس هم‌ذات‌پنداری کند.

ووگلر در میان کارکردهای دراماتیکِ کهن الگوی قهرمان، نخست بر هم ذات‌پنداری پای می‌فشارد. او بر این باور است که: داستان گویان برای پدیدآوردن هم‌ذات‌پنداری، قهرمانان را با ترکیبی از خصیصه‌ها می‌آفرینند. آمیزه‌ای از ویژگی‌های جهانی که همه آن‌ها را تجربه کرده باشند. در عین حال باید آدم‌های منحصر به فرد باشند نه آفریده‌هایی کلیشه‌ای یا خدایانی بی‌اشتباه. شخصیتی که دربردارندهٔ انگیزش‌های متضاد است، واقعی‌تر از کسی است که تنها یک خصیصه را به نمایش می‌گذارد. همین ترکیب، مایهٔ آن می‌شود که ما خود را درون قهرمان فرافکنی می‌کنیم و او را شخصی واقعی می‌بینیم نه یک تیپ (ووگلر، ۱۳۸۷: ۶۰ و ۶۱). فرود نیز از عواطف جهانی و همگانی برخوردار است. در آغاز می‌هراسد، سردرگم می‌شود. یارای تصمیم‌گیری ندارد، نیاز به مشاور دارد. در اندیشهٔ انتقام است. آرمان خواه، دوران‌دیش، ساده‌دل و دلیر است. ترکیبی منحصر به فرد از کیفیاتی مانند اعتماد و شک، امید و یاس، هم‌زمان مصمم، نامطمئن، جذاب، ناشکیبا، به لحاظ جسمی نیرومند و از دید عاطفی ضعیف است. این‌هاست که به قهرمان هویتی مستقل می‌دهد.

به اندیشه ووگلر، کهن الگوی استاد از دید کارکرد روان‌شناختی نمایندهٔ خود برتر یعنی خدای درون ماست. بخش خردمندتر، شریف‌تر یا خداگونه‌تر ماست. به سان وجدانی عمل می‌کند تا از ما نگاه‌داری کند یا شایست و ناشایست را به ما بنمایاند. استاد، والاترین آرمان‌های قهرمان را نمایندگی می‌کند. استادان، بیش‌تر قهرمانان پیشین هستند که از آزمون‌های نخستین زندگی با تن‌درستی گذر کرده‌اند و اکنون دانش خویش را به دیگران می‌دهند. از نگاه کارکردهای دراماتیک، آموزش دادن، نقش کلیدی استاد است. همهٔ کسانی که راه و چاه را به قهرمان می‌آموزانند، نمایندهٔ این کهن الگو هستند. از دیگر کارکردهای برجستهٔ استاد، ایجاد انگیزه در قهرمان و یاری به او در چیرگی بر ترس است. استاد چیزی را به قهرمان نشان می‌دهد یا کارها را به گونه‌ای فراهم می‌سازد که او را خواستار کنش و ماجراجویی کند تا داستان را به حرکت در آورد (ووگلر، ۱۳۸۷: ۷۳ تا ۷۵).

استاد حقیقی در داستان فرود، مادر او جریره است. اوست که در برابر هراس فرزند و نیز ناتوانیش در تصمیم‌گیری، به پشتوانهٔ تجربهٔ تلخ زندگی گذشتهٔ خویش، استاد و راه‌نمایی برازنده و درخور برای فرود است. ندای بخش روشن هستی فرود است. هم اوست که کین‌جویی و آرمان‌خواهی فرود را بیدار می‌کند تا واهمه و بیم را به یک سو نهد و قاطعانه تصمیم بگیرد. کهن الگوی استاد بیش‌تر در پردهٔ نخست سفر قهرمان آشکار می‌شود. ولی تَخوار به مثابهٔ استادی از گونه‌ای دیگر، افزون بر پردهٔ اول در

پرده‌های بعدی نیز آگاهی‌هایی به قهرمان می‌رساند. این کارکرد هم، از دید الگوی سفر قهرمان شایسته پذیرش است. درباره ویژگی و چگونگی استاد بودن تخور بعد از این بیش تر خواهیم گفت.

منادیان با دادن آگاهی‌های تازه، توازن زندگی قهرمان را بهم می‌زنند. از آن پس هیچ چیز مانند گذشته نخواهد بود. دعوت به ماجرا بیش تر بر گردن کهن الگوی منادی است. ووگلر می‌نویسد: از نگاه روان‌شناختی، چیزی در ژرفای وجودمان، می‌داند که در چه زمانی آماده دیگرگونی هستیم، پیکی را نزد ما می‌فرستد. این منادیمی تواند شخصی واقعی یا اندیشه‌ای نوین باشد. نخستین کارکرد دراماتیک آن، ایجاد انگیزه است. منادیان به قهرمان هشدار می‌دهند که تغییر و ماجرا در راه است. منادی نیز همانند استاد، به قهرمانی که در آغاز بیم‌ناک است، انگیزه کنش می‌دهد. منادی می‌تواند شخصیتی مثبت یا منفی یا خنثی باشد. کمابیش هر داستانی به انرژی منادی نیازمند است (ووگلر، ۱۳۸۷: ۸۸ تا ۹۰).

خبررسانان آغاز داستان که فرود را از حرکت و رسیدن سپاه توس آگاه می‌کنند، هم‌چنین دیده‌بانی که از حضور آن لشگریان تا در دژ خبر می‌دهد، نمودی از کهن الگوی منادی اند. آنان از همه کارکردهایی که بر شمردیم، برخوردارند. منادیان، قهرمان داستان یعنی فرود را به ماجرا فرا می‌خوانند. این کنش، آغاز کشمکش داستان را می‌آفریند، کشمکشی که مخاطب را تا پایان ماجراها به دنبال خود می‌کشاند. ویلیام ایندیک در تحلیل مدل جوزف کمبل برای سفر اسطوره‌ای قهرمان، درباره نقش منادی آورده: «دعوت به ماجرا باعث بوجود آمدن نخستین کشمکش در قهرمان می‌شود و مخاطب را جذب داستان می‌کند. اگر بیش از ۲۰ دقیقه از پرده نخست فیلم بگذرد و دعوت هنوز صورت نگرفته باشد، این خطر هست که تماشاگر را از دست بدهید.» (ایندیک ۱۳۹۰ ب: ۴۶).

هنگامی که توس از کار بهرام به خشم می‌آید و آن را نافرمانی بشمار می‌آورد، دستور کشتن فرود را می‌دهد. ریونیز، داماد توس داوطلب جنگ با فرود می‌شود. این دومین کنش آشکار توس است که در نقش کهن الگوی سایه نمایان می‌شود. نخستین کنش او در آغاز داستان، یعنی نافرمانی از کی خسرو در برگزیدن راه کلات انجام می‌پذیرد. ریونیز یکی از نگهبانان آستانه است که از زیردستان شخصیت شرور یعنی توس بشمار می‌آید. ریونیز که تخور او را «فریبنده و ریمن و چاپلوس» (کزازی ۱۳۸۵ ج ۴/۶۱۷) معرفی می‌کند، رو به ستیغ کوه می‌تازد. فرود با سخنان تخور برانگیخته می‌شود تا ریونیز را بکشد «مگر توس را ز او بسوزد جگر!» (کزازی ۱۳۸۵ ج: ۴/۶۲۲)، فرود بی درنگ و بدون

اندیشه جانس را با تیری می‌ستاند. این کنش، هم از ناپختگی فرود نشان دارد و هم از کژاندیشیِ تخوار. توس در دم به فرزندش زرسپ فرمان نبرد می‌دهد. فرود این بار هم با رای‌زنیِ تخوار، زرسپ نگهبانِ دیگر آستانه را از پای در می‌آورد تا به گفتهٔ تخوار، توس بداند «که ایدر نبودیم ما بر فُسوس» (کزازی ۱۳۸۵: ۴/۶۴۰). توس که با مرگ پسر پردرد می‌شود، خودآهنگ رزم می‌کند. تخوار می‌هراسد و از فرود می‌خواهد که به دژ بر گردند. پاسخ فرود دلاورانه است «به جنگ اندرون، مرد را دل دهند.» (کزازی ۱۳۸۵: ۴/۶۵۵)، نه این که او را ناامید کنند. کاش تخوار چنین سخنانی را پیش‌تر می‌گفت، اما با نابخردیش، دیگر راه بازگشتی نگذاشت. فردوسی او را «دستور ناکاردان» می‌نامد. (کزازی ۱۳۸۵: ۴/۶۶۲). فرود به سفارش تخوار اسب توس را هدف می‌گیرد. توس ناچار پیاده بر می‌گردد. ماه‌رویان که نقش کهن الگوی پشتیبانان را بازی می‌کنند، از فراز دیوار قلعه او را به ریش‌خند می‌گیرند.

دربارهٔ صورتک استاد برای تخوار، شایان گفتن است که ووگلر برای کهن الگوی استاد گونه‌هایی بر می‌شمرد. مانند: استادانِ سپاه‌دل، سقوط‌کننده، همیشگی، چندگانه، کمیک و غیره. گاهی استادان، قهرمانان را ناامید می‌کنند. گاهی به تبه‌کار دگرگون می‌شوند و به قهرمان خیانت می‌کنند. تخوار در این داستان از آن دست استادانی سپاه‌دل است که نقش شخصیت متلون را بازی می‌کند؛ زیرا او فرود را به گم‌راهی می‌کشاند. تلون از صفات طبیعی کهن الگوهایی مانند استادان و دغل‌بازان است. حتی در برخی از داستان‌ها شخصی که در آغاز محبوبِ قهرمان است، چنان تغییر شکل می‌دهد که به کهن الگوی سایه دگرگون می‌شود. زیرا مخاطبان بدشان نمی‌آید هر از گاه در مورد استاد یا هر کهن الگوی دیگری گم راه شوند (ووگلر، ۱۳۸۷: ۷۶ و ۱۵۴-۱۵۳). در ضمن تخوار را می‌توان از استادان سقوط‌کننده هم دانست زیرا در فرجام داستان، خود را نابود می‌کند و دیگر نامی از او در شاه‌نامه نیست.

توس در داستان فرود، نسبت به کی‌خسرو و پشتیبانان او شخصیتی متلون است. اما او به واقع، نمودی از کهن الگوی سایه است. کارکرد سایه در درام این است که قهرمان را به چالش بکشد و در کشمکش داستان، هم‌اوردی برآزنده برای قهرمان باشد. زیرا سایه، مایهٔ بالاترین حد توانایی قهرمان می‌شود. هر داستان به همان اندازه خوب است که تبه‌کار خوبی دارد. حتّاً اگر خودِ قهرمان به جای ایثار خودخواه بشود، در واقع سایه بر او چیره شده است (ووگلر، ۱۳۸۷: ۱۰۰). اگر به پیش‌داستان ژرف بنگریم، می‌بینیم که توس خواهان پادشاهی فریبرز بود نه کی‌خسرو. حتی خود نیز داعیهٔ شاهی در سرداشت. پس بدرستی می‌تواند برای نقش کهن الگوی سایه برگزیده شود.

پس از کشته شدن زرسپ و خوار داشت سپه‌دار توس، گودرزبان که تاکنون شاید نقش پشتیبانان را داشتند، به نگهبانان آستانه تغییر نقش می‌دهند و قاطعانه به خدمت کهن الگوی سایه یا قهرمان مخالف در می‌آیند. زیرا به این باور رسیده‌اند که فرود هر که باشد «به نادانی این جنگ را برگشاد» (روشن، ۱۳۶۹: ۳۵۰). شگفت این که هنگامی که فرود می‌بیند کسی دیگر برای رزم به بلندای کوه می‌تازد، مغرورانه آن‌ها را اهل تشخیص نمی‌داند و هم‌چنان بر این اندیشه خام است که شاید کی خسرو برای کین با او هم‌راه شود «به کین پدر، پشت‌پشت آوریم» (کزازی، ۱۳۸۵: ۶۹۹/۴). هم‌چون دیگر بارها فرود به تخور گوش می‌سپرد، او از توان مندی‌های رزمی گیو می‌گوید که به سوی کوه می‌آید و راه‌نمایی می‌کند که به سان توس، اسب او را هدف بگیرد. فرود همانند قهرمان وارونه از گونه تراژیک، لغزش‌های خویش را تکرار می‌کند. شاید بر این است که دیگر جایی برای برگشت نیست. اسب گیو می‌افتد، باری دیگر «زبام سپدکوه، خنده بخاست؛ /همی مغز گرد، از گوازه، بکاست» (کزازی، ۱۳۸۵: ۷۱۴/۴). گیونیز سرافکنده و آسیمه سر سوی لشگر باز می‌گردد.

پرستندگان یا ماه رویان دژ به واقع نمود کهن الگوی پشتیبان بشمار می‌آیند. اما شاید بتوان آن‌ها را در نقاب کهن الگوی دلکان یا دغل‌بازان هم دید. به باور ووگلر حتی در سنگین‌ترین درام‌ها خنده‌های لحظه‌ای باعث جلب توجه مجدد مخاطب می‌شود. یکی از قوانین کهن درام این است که: وادارشان کن خیلی بگیرند، اما بگذار کمی هم بخندند. دلکان شاید در نقش خدمت‌کار یا پشتیبان خود را نشان دهند و برای قهرمان یا سایه‌کار کنند. آن‌ها بیش‌تر، شخصیت‌هایی کاتالیزور هستند که زندگی دیگران را تحت تأثیر قرار می‌دهند، اما خود بدون تغییر باقی می‌مانند (ووگلر ۱۳۸۷: ۱۰۶ و ۱۰۷). البته این ماه‌رویان ضمن این که در تصمیم‌گیری پهلوانان هر دو سوی نبرد تأثیر می‌گذارند، در پایان داستان به نشان پای‌بندی و وفاداری هم‌چون قهرمان از جان خود می‌گذرند. افزون بر این، ریش‌خند آنان پس از شکست توس و گیو، طنزی تلخ است که بر شرم بی‌جا و از سرخامی فرود تکیه دارد و سرنوشت او را تغییر می‌دهد.

بیژن که نقش او از کهن الگوی پشتیبان به یکی از نگهبانان آستانه دگرگون می‌شود، از شکست و خواری پدر به خشم می‌آید. اسبی در خور از گسته‌م می‌ستاند. پدر نیز پس از برآشفتن با بیژن سرانجام «فرستاد درع سیاوش برش» (کزازی، ۱۳۸۵ ج ۷۵۲/۴). سپس تنها پسرش «به سوی سپدکوه بنهاد روی» (کزازی، ۱۳۸۵ ج ۷۵۴/۴). فرود، هم‌چنان خودخواهانه از نام و نشان او می‌پرسد. تخور از سلخ‌شوری‌های او و از زره روئینه سیاوش می‌گوید و پیش‌بینی می‌کند که «تو با او بسنده نباشی، به جنگ»

(کزازی، ۱۳۸۵ ج: ۷۶۳/۴). فرود، این بار نیز بر اسب او تیر می‌افکند، اما بیژن به وارونه‌توس و پدر هم‌چنان «سوی تیغ، با تیغ، بنهاد روی» (کزازی، ۱۳۸۵ ج: ۷۶۰/۴). فرود از بیم جان به سوی دژ می‌گریزد «همه باره دزیر آواز گشت» (کزازی، ۱۳۸۵ ج: ۷۷۳/۴). بیژن در پی او می‌رود و با شمشیر به برگستوان اسب فرود می‌کوبد. فرود در مرز مرگ و زندگی، خود را به دژ می‌رساند. بیژن می‌خروشد که شرمتم نبود که این‌گونه بازگشتی. این واکنش فرود، نشان از نخستین شکست اوست.

همه کارکردهایی که برای کهن الگوی قهرمان در داستان بایسته می‌نماید، در فرود دیده می‌شود. رشد و تغییری که در او پدید می‌آید، پویایی و کنشی که از آغاز تا فرجام داستان دارد، از خودگذشتگی و ایثاری که یک تنه از خود نشان می‌دهد و در نهایت خود را با مرگ رویارو می‌سازد. این همه، هم‌راه است با کاستی‌ها و لغزش‌هایی که مخاطب را با خود به هم‌دلی می‌کشاند. سرانجام، او قهرمانی راغب، تراژیک، گروه‌مدار و کسی است که تا پایان در جاده قهرمانان می‌تازد.

جریره که همان شب در خواب می‌بیند، آتشی سهم‌گین سراسر سپدکوه را فرا می‌گیرد، به فرود می‌گوید «که ما را بد آمد، ز اختر به سر» (کزازی، ۱۳۸۵ ج: ۷۹۵/۴). فرود که تا این دم، کهن الگوی قهرمان را نمایندگی می‌کند. در این صحنه، نقاب استاد را بر چهره می‌زند. زیرا اینک قهرمان، شخصیتی با تجربه و آب‌دیده شده و به سان استادان درونی رفتار می‌کند. در پاسخ مادر می‌گوید زمانه من دیگر سپری شده، اما تا واپسین دم خواهم کوشید «خواهم، ز ایرانیان، زینهار» (کزازی، ۱۳۸۵ ج: ۸۰۱/۴). از نخستین تیغ آفتاب تا نیم‌روز، سپاهیان بر هم می‌تازند. لشگریان فرود جان می‌سپارند. فرود، ترگ بیژن را که کمین کرده می‌بیند، اما رهام از پشت بر او شمشیر می‌کشد. پیاده، زخمی و دست بریده به دژ رفته واپسین سخنانش را می‌گوید. بر زندگی کوتاهش چشم می‌بندد. پرستندگان، همه خود را از باروی دژ پرت می‌کنند. جریره همه جا را به آتش می‌کشد. آن‌گاه چهره بر چهره فرزند با دشنه خود را می‌کشد.

مردم معمولاً قهرمانان را نیرومند و بی‌باک می‌دانند. اما این ویژگی‌ها در سنجش با ایثار و از خودگذشتگی، یعنی نشان راستین قهرمان، فرعی و ثانوی است. قهرمانان با جان دادنی پهلوانانه، با اهدای مشتاقانه زندگی خویش برای یک آرمان یا ایده یا گروه از مرگ فراتر می‌روند. در صحنه پایانی، افزون بر جریره، پرستندگان با از خودگذشتگی‌ای که نشان از وفاداری راستین دارد، نقاب نوعی قهرمان بر چهره دارند.

هنگامی که سپاه ایران به دژ می‌آید، بهرام با دیدن صحنه جانگزای فرود و جریره، به بالین آن‌ها می‌رود. از درد می‌خروشد که فرود بسیار زارتر از سیاوش جان

سپرد، زیرا «به بالینش بر کشته مادر نبود» (کزازی، ۱۳۸۵، ج: ۴/۸۵۲). ایرانیان را می‌نکوهد و به باد سرزنش می‌گیرد. رخِ توس از دردِ فرود و نیز پسر خود پر خون می‌شود، با پشیمانی و شرم‌ساری از بخت بد سخن می‌گوید. تنِ زرسپ و ریونیز را در کنار فرود در دخمه می‌نهند. ایرانیان سه روز می‌مانند و در روز چهارم روی به توران ره می‌سپزند.

شخصیتِ بهرام را افزون بر کهن‌الگوی پشتیبان، شاید بتوان در نقش قهرمان کاتالیزور هم دید. زیرا او در نخستین حضورش در داستان، خواسته یا ناخواسته پس از دیدار با فرود، آتش خشمِ توس را تندتر می‌سازد. هم‌چنین است که او با سخنانش درباره فرود، از رفتن چند سپاهی به هم راه ریونیز جلوگیری می‌کند. او تا صحنه پایانی داستان حضوری نداشته؛ اما بر سر پیکر بی جان فرود و مادرش از آزرده‌گی، واکنشی از بن جان و صمیمانه نشان می‌دهد. با سخنانی دردآلود، توس و هم‌سویانش را نکوهش می‌کند. این برخورد و سخنان، تأثیری بسزا در شرم‌ساری و پشیمانی آنان دارد. بهرام که با دست‌کاری و رست‌گاری برای کین‌خواهی سیاووش آمده بود؛ پس از مرگ فرود، چونان قهرمانی راستین ایثار می‌کند و برای نگاه‌داشت نام و ننگِ پهلوانی و غیرت ایرانی از جان خود می‌گذرد. در شخصیت او مانند قهرمان کاتالیزور، تغییری از آغاز تا پایان حضورش پدید نمی‌آید. اما مایه دگرگونی و تحول شخصیت دیگران می‌شود. زنگه شاوران هم در این داستان از شخصیت‌های پشتیبان است. اما در سنجش با بهرام بسیار کم‌رنگ می‌نماید.

نیاز نیست که کهن‌الگوهای سایه یک سر اهریمنی و بد نهاد باشند. زیرا به‌تر است با داشتن نشانی از نیکی یا کیفیت ستایش‌انگیز، چهره‌ای انسانی پیدا کنند. راه دیگر این است که آن‌ها را آسیب‌پذیر کنیم. بیش‌تر شخصیت‌های سایه، خود را تبه‌کار یا دشمن نمی‌پندارند؛ کسی که از نگاه خواننده/ بیننده قهرمان است، تبه‌کار داستان اوست. برخی از سایه‌ها حتی شاید بخشوده شوند و به نیروهای خوب بپیوندند (ووگلر، ۱۳۸۷: ۱۰۰ تا ۱۰۲). شخصیت توس که کهن‌الگوی سایه را نمایندگی می‌کند، کما بیش همین‌گونه است. او در ظاهر، سخت به اصول نظامی پای‌بند است؛ مگر نافرمانی‌های آغازین که راه کلات را پیش می‌گیرد. عمل کرد او از بازخواست بهرام تا انتهای داستان فرود، دقیقاً برابر با روش‌های بنیادین فرمان‌دهی نظامی است. او با درک لغزش خویش، پس از مرگ فرود و فرزندش چهره‌ای انسانی به خود می‌گیرد؛ با ابراز ندامت همه چیز را از بخت بد و سرشت جنگ می‌پندارد. حتی بعدها می‌بینیم با میانجی‌گری رستم بخشوده می‌شود.

شگفت این است که استادِ راستین و اصلی داستان هم شاید هراز گاهی صورتک سایه را به چهره بزند. جریره که این نقش را عهده‌دار است، با پافشاری‌های پیاپی خویش، این اندیشه را در مغز و دل فرود کاشته که به هر روی تو باید پیش‌رو سپاه ایران باشی؛ چون تو از همه در کین‌خواهی شایسته‌تری. در صورتی که فرمان شاه چیز دیگری بود. زیرا کی خسرو؛ سپه‌سالاری را چه درست و چه نادرست، برای توس برگزیده بود. هر چند جای چند و چون است، کی خسروی که از چهره‌های برجسته و پاک‌نهاد است، چرا باید دچار چنین لغزش بزرگی شود؟ البته برخی پژوهندگان با نگرشی ساختار شکنانه، برگزیدن توس از سوی کی خسرو را عامدانه و آگاهانه می‌پندارند. حتا درباره مرگ فرود هم این‌گونه می‌نگرند تا کی خسرو را همال یا رقیبی در پادشاهی نباشد. (رضایی دشت ارژنه، ۱۳۹۲). اگر چنین نگریده‌شده شود، کی خسرو و گودرز هم صورتک متلون را بر چهره خواهند داشت و لغزش‌های توس قابل توجیه می‌شود. بر پایه مدل ساختاری و وگلر برای فیلم نامه، در واقع داستان فرود از دید دراماتیک با مرگ او به پایان می‌رسد. می‌توان باقی‌مانده داستان را حذف کرد یا به گونه‌ای گذرا با گزارشی تصویری به نمایش گذاشت.

شخصیت‌های داستان و پردازش آن‌ها

افزون بر شخصیت‌هایی که به یاری اسطوره‌ها و کهن‌الگوها، کریستوفر و وگلر به پیروی از جوزف کمبل شناسایی و دسته‌بندی می‌کند، به گفته جرال‌دپرینس^{۲۸} «شخصیت‌ها را می‌توان بر پایه کارکردشان تقسیم‌بندی کرد. بنابراین، به پیروی از ولادیمیر پروپ می‌توان میان قهرمان و شخصیت‌هایی هم‌چون قهرمان دروغین، شریر، یاری‌رسان، هبه‌کننده، فرد مطلوب، گسیلنده تمایز گذاشت؛ به پیروی از گریماس می‌توان از سوژه، ابژه، فرستنده، گیرنده، یاری‌رسان و مخالف سخن گفت؛ و به پیروی از برمون می‌توان همه شخصیت‌ها را بر پایه تسلطشان در متن دسته‌بندی و آن‌ها را فقط به دو دسته شخصیت‌های اصلی و فرعی تقسیم کرد... شخصیت‌ها را از جنبه‌های دیگر نیز می‌توان تقسیم‌بندی کرد: پویا و ایستا، منسجم یا غیرمنسجم، دو بعدی یا سه بعدی، یعنی ساده یا پیچیده، چندوجهی یا تک وجهی، قادر به غافل‌گیری ما یا ناتوان از این کار.» (۱۳۹۱: ۷۷). شخصیت می‌تواند انسان نباشد، غیرواقعی و خیالی یا تمثیلی باشد و یا دارای ویژگی مثبت یا منفی، به سخن دیگر سپید، سیاه و یا خاکستری باشد. هم‌چنین شاید با نگرش‌های گونه‌گون دیگر، نام‌گذاری و واکاوی و دسته‌بندی تازه‌ای به دست داده شود. مثلاً به باور یونگ از دید روان‌شناختی، شخصیت‌ها درون‌گرا یا برون‌گرا هستند.

یاکوب لوته^{۲۹} در کتاب مقدمه‌ای بر روایت در ادبیات و سینما می‌نویسد: «به واسطه شخصیت‌پردازی است که شخصیت‌ها معرفی و بسط داده می‌شوند. می‌توانیم به دو نوع شاخص شخصیتی در متن اشاره کنیم: ۱- توصیف مستقیم؛ برای مثال، با استفاده از صفت یا اسم معنا، و یا تعیین اسم برای شخصیت‌ها. ۲- ارائه غیرمستقیم؛ که خود بر چند نوع است: الف) کنش: نمایش کنش واحد یا کنش‌های مکرر؛ ب) گفتار: آن چه شخصیت می‌گوید یا می‌اندیشد. ج) نمود بیرونی و رفتار: که معمولاً راوی یا شخصیت دیگر ارائه می‌کند. د) محیط بیرونی؛ فیزیکی/جغرافیایی...» (۱۳۸۸: ۱۱۰-۱۰۷).

شاید بتوان روش‌های پرداخت شخصیت‌ها را در گونه‌های مختلف داستانی به شیوه‌ای فراگیر، این گونه برشمرد: ۱- روایت یا توصیف مستقیم نویسنده یا شاعر از شخصیت‌ها و سازه‌های وابسته به آن. ۲- گفت و گوی شخصیت‌ها با دیگران یا با خود. ۳- نمایش کنش و واکنش شخصیت‌ها در برابر کنش یا گفت و گوی دیگران یا رویداد. ۴- شخصیت‌پردازی به یاری مکان کنش یا رویداد، یا مکان گفت و گو، و نیز جای‌گزینی ویژه شخصیت‌ها در صحنه. ۵- پردازش شخصیت با رفت و برگشت‌های زمانی مانند یاد‌های گذشته پیش داستان، خواب، رویا و پیش‌بینی آینده. ۶- شخصیت‌پردازی و پیوند آن با درون‌مایه اثر. ۷- اندازه، شدت و ملایمت نور، رنگ، خطوط و کادر صحنه‌ها در پیوند با شخصیت. ۸- زاویه دید روایت‌گر و هم‌چنین زاویه دید خواننده/بیننده به صحنه برای شخصیت‌پردازی. ۹- عنصر صدا(افکت‌های صوتی) و موسیقی برای نمایش درونی شخصیت و تأثیرگذاری آن. ۱۰- تدوین رخدادها و مونتاژ تصاویر، هماهنگ با پرداخت شخصیت و آفرینش ریتمی هم‌سو با ساختار اثر، شخصیت و ...

آشکار است که از شیوه‌های یاد شده می‌توان در باز نمود همه سویه شخصیت بهره جست؛ یعنی: الف) نمایاندن چهره و پیکره بیرونی شخصیت یا سویه جسمانی؛ ب) آشکارسازی درون شخصیت مانند اندیشه، عاطفه، خواسته و مانند آن‌ها یا همان سویه روانی شخصیت؛ ج) نشان دادن پس‌زمینه‌های آموزشی، فرهنگی، خانوادگی و مانند آن‌ها یا سویه اجتماعی شخصیت.

باید افزود که تکرار و پافشاری رفتاری یا گفتاری و یا تأکید هر یک از روش‌های یاد شده در پرداخت شخصیت، معنادار است. در شخصیت‌پردازی هر کدام از گونه‌های داستانی، مانند داستان و نمایش‌نامه و فیلم‌نامه، برخی از روش‌ها پررنگ‌تر و در پاره‌ای کم‌رنگ‌تر است. برای نمونه، در سینما شیوه شخصیت‌پردازی با روایت مستقیم داستان‌پرداز یا صدای راوی روی تصویر (Narration) اندک به کار گرفته می‌شود؛ و برترین روش در آن، نمایش کنش و واکنش شخصیت‌هاست. در نمایش‌نامه، گفت‌وگو

بنیان شخصیت‌پردازی است. حتا در ژانرهای گونه‌گون یک نوع هنرداستانی، روشی ویژه از پرداختِ شخصیت، برجستگی بیش‌تری خواهد داشت. با این همه، روش‌های گونه‌گون شخصیت‌پردازی معمولاً در گفتمان با یک دیگر آمیخته می‌شود. برای مثال توان و کارایی شیوه‌روایت مستقیم، هنگامی دوچندان می‌شود که با دیگر شیوه‌ها همراه شود. سخن دیگر این که، به وارونه‌بیش‌تر کتاب‌های درسی پیشین درباره‌ی ادبیات داستانی، شخصیت‌عنصری جدایی‌ناپذیر از عناصر دیگر داستان است. والاس مارتین^{۳۰} می‌نویسد: «هنری جیمز در مقاله‌ی هنر داستان (۱۸۸۸) آورده: "شخصیت چیست جز تجلی رویداد؟ و رویداد چیست جز ترسیم شخصیت؟" به نظر من در این نکته پروپ، توماشفسکی و بارت با جیمز هم صدایند. کارکردها و شخصیت‌ها را نمی‌توان از هم جدا کرد زیرا رابطه‌ی متقابل دارند و یکی مستلزم دیگری است.» (۱۳۹۱: ۸۲) آنچه که در شخصیت‌پردازی سر آمد و ارزش‌مند است، کارکرد بهینه شخصیت در پیوند با ساختار آن‌گونه داستانی است. دگردیسی شخصیت، بسته به نقشی که در ساختار داستان دارد، باید گام به گام در روند داستان نمودار و تا پایان داستان شخصیت، کامل و به رسایی شناسانده شود.

آفرینش قوس شخصیت هم‌سو با الگوی سفر قهرمان ووگلر، چیدمانی این چنین

دارد:

آگاهی محدود	افزایش آگاهی	امتناع از تغییر	غلبه بر بی‌میلی	منتهی شدن	تجربه آندوختن	آماده شدن	تغییر بزرگ	بسی‌آمدها	تعهد مجدد	اقدام نهایی	کل‌نهایی مسأله
پرده‌ی نخست				پرده‌ی دوم				پرده‌ی سوم			

در فرجام این سخن باید گفت، گیرایی و باورپذیری و تأثیرگذاری شخصیت، ماندگارترین سنج‌ شخصیت‌پردازی در همه‌گونه‌های داستانی است. شگفت این که همه‌ شیوه‌های یاد شده در پرداختِ شخصیت را در روش شخصیت‌پردازی کهن الگویی ووگلر و کمبل می‌توان یافت؛ زیرا این نوع شخصیت‌پردازی دراماتیک، بسیار انعطاف‌پذیر و سازگار با ناخودآگاه فردی و گروهی همه‌ملت‌ها در همه‌زمان‌هاست.

شخصیت‌پردازی دراماتیک داستان فرود و کهن‌الگوهای شخصیت

فردوسی در حد نیاز با شخصیت‌پردازی به شیوه توصیف مستقیم، داستان را با صحنه‌هایی هماهنگ با کارکرد کهن‌الگوهای شخصیت، پیش می‌برد. این توصیف‌ها گویی دستور اجرا در متن نمایشی یا شیوه مونتاژ برای تئاتر یا سینما از کارایی در خوری برخوردارند. استاد توس، داستان فرود را با چکاچک جنگ افزارهای لشگریانی انبوه با پیش‌زمینه‌ای از حضور توس آغاز می‌کند. در این صحنه معرف، عناصری نمایشی و تصویری چون مکان (میزانس و لوکیشن)، صدا و موسیقی، رنگ و نور، اندازه‌های کادر برای صحنه‌ها، فاصله هنری زاویه دید و مانند آن‌ها با باریک بینی شایسته ستایش در شناساندن شخصیت و حضور پرهیبت توس و سپاهیان به کار گرفته می‌شود. افزون بر این، فردوسی در جای جای داستان در صحنه‌هایی که به نمایش مردان جنگی ایران می‌پردازد، برای نمایاندن جلوه‌های شکوه و عظمت بهره می‌جوید. هم‌چنین است به کارگیری نمایش این صحنه‌ها برای بازتاباندن هراس و واهمه درونی شخصیت ناکارآموده فرود در آغاز داستان و نشان دادن شیفتگی کودکانه و ساده‌دلانه او در صحنه‌های دیگر.

از نمونه‌های به کارگیری عنصر گفت‌وگو در شخصیت‌پردازی، گفت‌وگوی شاه با توس و لشگریان است که شخصیت کی‌خسرو با چهره‌ای از قهرمانی نیک خواه، همراه با کاستی شخصیتی او در برگزیدن توس سپاه سالار، بعدها نمایان می‌شود. هم‌چنین در همین صحنه است که توس خود را سرسپرده و فرمان‌بردار شاه نشان می‌دهد: «به راهی روم کم تو فرمان دهی؛ / نیاید، ز فرمان تو، جز بهی» (کزازی، ج ۴/۴۰۳). ولی بعدها خواننده / بیننده به زیرمتن سخن او پی می‌برد که نمایانگر کهن‌الگوی سایه و متلون بودن شخصیت توس است. همه گفت‌وگوهای داستانی در بازنمود کهن‌الگوی شخصیت، در بردارنده سخنانی است بجا و هماهنگ با صحنه‌ها، یعنی اطناب و ایجازی سزاوار، لحنی در خور، ارائه‌کننده آگاهی‌هایی بایسته، پیش‌برنده داستان و در جای خود کشمکش آفرین و مانند این‌ها. از نمونه‌های دیگر، برخورد آغازین بهرام و فرود است که با گفت‌وگویی تأثیرگذار و پرتوان برای آشنایی نخستین شخصیت‌ها آغاز و انجام می‌یابد. این گفت‌وگو به رسایی بازتابی است از کهن‌الگوهای شخصیتی بهرام و فرود؛ یکی پشتیبانی کارآموده و دیگری قهرمانی جوان و ناپخته.

فردوسی از عنصر مکان برای شخصیت‌پردازی در این داستان، از دید ساختاری و نمادین بیشترین بهره را می‌برد. لوکیشنی که کمابیش در همه نبردهای فرود به کار گرفته می‌شود، کوه است. او همواره در فراز کوه جای دارد و دیگرانی که با کهن‌الگوهای

سایه و نگهبانان آستانه نمود می‌یابند، در فرود کوه جای داده می‌شوند. این جای‌گزینی شخصیت‌ها در صحنه، از دید زبان تصویری از سویی بیانگر نیرومند جلوه دادن (زاویه نگاه بالا به پایین) و از دیگر سوی نمایش‌دهنده شکست و ناتوانی است (زاویه نگاه از پایین به بالا). همان‌گونه که در داستان می‌بینیم تا هنگامی که فرود در فراز کوه جای دارد، پیروزی از آن اوست. همین که یکی از نگهبانان آستانه یعنی بیژن به فراز می‌رسد، فرود به آستانه شکست نزدیک می‌شود. در همین راستاست دژی که در بلندای کوه جای دارد؛ سرانجام با رسیدن سپاهیان ایران، دژ فرو می‌پاشد و داستان با مرگ‌هایی تراژیک فرجام می‌پذیرد.

کهن‌الگوی «کوه» در داستان برجسته است و کارایی بسزایی در روند آن دارد. با بررسی تعابیر اسطوره‌ای و کهن‌الگویی کوه در جغرافیای ایران و بین‌النهرین و در میان اساطیر هند و آریایی، می‌توان به برخی از برجسته‌ترین ویژگی‌های آن دست یافت. «کوه و خویش‌کاری‌های آیینی و اسطوره‌ای [آن عبارتند از]: پلکان خدایان، محل قربانی انسانی یا گیاهی، مکان داوری نهایی، جایگاه خدایان، محلی برای فرا رفتن از خود/شناخت خود، جایگاه گوهر گران بها/سیمرغ، ناف عالم: محل تولد هستی، صورت مثالین شهرهای بزرگ برفرازش قرار دارد، مرکز اتصال آسمان و زمین، مرکز عالم، معابد برفرازش بنا می‌شوند» (ثمینی، ۱۳۸۷: ۴۳۲) از تعابیر کهن‌الگویی یاد شده دست کم سه مورد آن با داستان فرود هماهنگ است: ۱- محل قربانی انسانی؛ فرود، جریره و بسیاری از دژنشینان در فراز کوه جان می‌سپارند. ۲- مکان داوری نهایی؛ پس از مرگ فرود در قلعه، نقاب‌ها کنار گذاشته می‌شود. بویژه با انتقاد شدید بهرام به توس و هم‌پیمانان او. ۳- محلی برای فرا رفتن از خود یا شناخت خود؛ توس و سپاهیان پس از پیروزی بر فراز دژ سپیدکوه و دیدن پیکر فرود و مادرش با اندیشه بر کردار خویش به خود شناسی رسیده به اشتباه خود پی می‌برند. شاید بتوان برای دیگر تعابیر هم پیوندهایی جست و بدست داد.

پیش‌گویی جریره با خوابی که او پیش از نبرد فرجامین می‌بیند، ابزاری است که از عنصر زمان در بیان درون شخصیت او بهره گرفته شده. با این شگرد خواننده/بیننده نیز پیشاپیش آماده آتش‌سوزی می‌شود. فردوسی با تدوینی سینمایی، ریتمی هماهنگ با شخصیت‌ها پدید آورده که آن از فرآیند هم‌نشینی معنادار تصویر و توصیف هم‌راه با اندازه‌های زمانی خاص در نماهای سنجیده دور و نزدیک سامان یافته است.

در بهره‌وری از عنصر زمان، به باور روایت شناسان دو سازه «بسامد» و «تکرار» که در پیوند همد، از ارزش برجسته‌ای برخوردارند. «از نظر ژنت، "بسامد عبارت است از

رابطهٔ بین این که یک رخ داد چند بار در داستان تکرار می‌شود... سه شکل روش تکرار: اول، تکرار کلمات منفرد، حالت، واکنش و جز آن است. دوم، متن روایی می‌تواند رخ داده‌ها را چنان تکرار کند که شبیه یا تقریباً یکسان به نظر برسند. در نهایت، فرامتنیت: تکرار در آثار یک مؤلف خاص» (لوته، ۱۳۸۸: فشرده ۸۰-۸۵). در داستان فرود، تکرار رخ داد نبرد تک به تک پهلوانان ایرانی با فرود در ساختار و پرداخت شخصیت‌ها کارکردی پایه‌ای دارد. این کنش پنج‌بار تکرار شده که هر بار بر قوس دراماتیک و شخصیت‌های اثر افزوده است و تعلیق بیش‌تری را آفریده. بار دراماتیک این تکرارها در پنجمین نبرد به اوج خود رسیده زیرا نبرد تک به تک دورادور به نبرد تن به تن فرود و بیژن دگرگون شده و تعلیق آفرین‌ترین صحنه را پدید آورده است. تکرار، در پویایی گفتمان روایی با سازه‌های تعلیق آفرین، پیوند نزدیک دارد. واژهٔ کلیدی در این جا شخصیت است، چرا که شخصیت‌ها رخ داده‌ها را پدید می‌آورند.

آفرینش صحنه‌هایی کنایی که در بردارندهٔ طنزی تلخ است، در ریش خنده‌های پرستندگان و بازتاب آن در شخصیت‌ها نمونه‌ای است برجسته. این صحنه‌ها، هم خوارداشت لشگریان ایران و واکنش‌های شتاب‌زدهٔ آنان را در پی دارد و هم این که حضور ماه‌رویان، مایهٔ شرم جوانانه و نابخردانهٔ فرود می‌شود که بازدارندهٔ او برای رفتن به دژ و ترک جنگ ناسنجیدهٔ اوست.

صحنه‌های درخشان و خیره‌کنندهٔ خودکشی گروهی پرستندگان و نیز آتش‌سوزی بزرگ قلعه و در فرجام، مرگ جانگزای مادر چهره به چهرهٔ فرزند و مانند آن‌ها هر یک با نمایشی استادانه و نگاهی همه‌سویه‌گزینه‌ش و تدوین شده. بی‌هیچ گزافه‌ای، پردازش و پیوند هر کدام از این پلان‌ها و سکانس‌ها آموزه‌ای است پربار برای بازآفرینی ناب شخصیت‌پردازی سینمایی.

آشکار است سینما با فن‌آوری نیرومندی که در دست دارد، می‌تواند به درخشش بیش‌تر داستان یاری رساند. «برای رخ دادن این اتفاق فرخنده البته باید مقدماتی فراهم باشد که مهم‌ترین آن‌ها وفاداری فیلم به روح اثر است.» (مستور، ۱۳۸۷: ۱۱۹). این روح اثر با فهم درون مایهٔ بنیادین داستان در کنار درون‌مایه‌های پیرامونی آن بدست می‌آید. در این آزمون، اقتباس‌گری سرفراز خواهد بود که به درک درون مایه‌ها دست یابد تا عناصر گوناگون داستان را با آن هم‌ساز کند. بویژه عنصر شخصیت‌پردازی که استخوان‌بندی دست‌یابی به این مهم در پرداخت اندام‌وار داستان است. داستان فرود با نگرش به این که می‌تواند اپیزودی مستقل از داستان بزرگ کی‌خسرو بشمار آید، دارای درون‌مایه‌هایی است که چونان داستان‌های دیگر شاه‌نامه، پی‌رفت‌هایی هم‌گون دارند. از

جمله، درون‌مایه بنیادین جدال عملی خیر و شر با درون‌مایه‌های پیرامونی انحصار طلبی، حسادت، فزون‌خواهی و گم‌راهی. در کنار این‌ها درون‌مایه خون‌خواهی با زیر مجموعه‌های انتقام و انتقال قدرت. هم‌چنین با پی‌رفت‌های اصلی تراژیک، برون هم‌سری، دفاع نهایی با مانع، ناشناختگی، نشان‌داری، خودکشی بر بالین عشق، رویین‌تنی هم‌راه است؛ در کنار پی‌رفت‌های فرعی هراس از پهلوان ناشناخته، شناسایی افراد دشمن و مانند آن‌ها (جعفری، ۱۳۸۹: ۳۵۱-۱۵۹). همه موارد یادشده با ساختار و شخصیت‌پردازی پیوندی تنگاتنگ دارد و دانش آن‌ها، برای بازآفرینی دراماتیک و سینمایی عناصری بایسته می‌نماید.

با این همه، پی‌رفت تراژیک، شالوده این داستان را فراهم می‌سازد. «در عرصه نمادین، مرگ غمگنانه قهرمان، مهم‌ترین درون‌مایه این پی‌رفت است، اما درون‌مایه‌های دیگری چون قابلیت و برتری، حسادت، جدال، تقدیر، غرور، بی‌تجربگی، تسلیم و گریز، تواضع و مصلحت‌نااندیشی، ناجوان‌مردی و نیرنگ نیز از نظر رمزگان القایی اهمیت دارند. از نظر رمزگان هرمنوتیک، قهرمانان این داستان‌ها به نوعی، نماد نیروهای خیر هستند که در جدالی ناگزیر قربانی دست تقدیر می‌شوند.» (جعفری، ۱۳۸۹: ۲۸۹).
 ناگفته پیداست در ریزپردازی شخصیت‌های داستان باید هم‌واره درون‌مایه بنیادین و درون‌مایه‌های وابسته داستان را پیش‌چشم داشت.

فردوسی در این راستا حتا در گزینش نام شخصیت‌ها نگاهی ژرف دارد. بویژه در این داستان که نام قهرمان تراژدیک، یعنی فرود، خود گوشه‌چشمی به فرجام غمگنانه و اندوه‌بار اوست. به یاد بیاوریم که فرود پیش از مرگ، دستش از بازو بریده می‌شود. همان دستی که بی‌اندیشه، نخستین تیر را رها کرد و راه بی‌بازگشت تراژیک را رقم زد. درست مانند اسفندیار که نگاهی ژرف نداشت و در فرجام به خاطر چشمان آسیب‌پذیرش جان داد. این فردوسی است که کنش و واکنش شخصیت و رخ داد را هم‌ساز با درون‌مایه، با این استادی در جان داستان می‌نشانند.

نتیجه‌گیری

با نگرش به کهن‌الگوهای بنیادی شخصیت که ووگلر برشمرده، شخصیت‌های داستان فرود را می‌توان این‌گونه دسته‌بندی کرد: فرود (قهرمان)، جریره (پیرفرزانه)، توس (سایه)، تخوار (متلون)، بهرام (پشتیبان)، ریونیز، زرسپ، گیو و بیژن (نگهبانان آستانه)، پرستندگان (دلکان، پشتیبانان). برابر الگوی سفر قهرمان، این کهن‌الگوها به عنوان کارکردهای انعطاف‌پذیر شخصیتی هستند نه گونه‌های نمونه‌وار ثابت شخصیت. پس در

روند داستان، هر یک از این کهن الگوها، صورتکِ کهن الگوهای دیگری را می‌توانند نمایندگی کنند. هم چنین هر یک از آن‌ها، خود انواعی دارند. برای نمونه فرود در آغاز قهرمان بی میل است، سپس به قهرمان راغب، گروه مدار و تراژیک دیگرگون می‌شود. این الگو که ویژگی آن انعطاف‌پذیری و جهان شمولی است، چه از دید ساختار سه پرده‌ای فیلم نامه و چه از نگاه شخصیت‌پردازی، کمابیش همه دیدگاه‌های روایت‌شناسان، داستان پژوهان و استادان فیلم نامه‌نویسی را پوشش می‌دهد. کتاب «سفرنویسنده» از برترین الگوها برای بازآفرینی متون داستان کهن و امروز به فیلم نامه اقتباسی است. بویژه شاه‌نامه فردوسی که هم در زمینه ساختار داستانی و هم از منظر صحنه‌های نمایشی و سینمایی از قابلیت‌های بسیاری برخوردار است، از غنی‌ترین دست‌مایه‌ها برای اعتلای سینمای ایران بشمار می‌آید. همان‌گونه که در کمپانی دیزنی از الگوی سفر قهرمان برای استواری رشته‌های داستان و طراحی ساختارها استفاده می‌کنند؛ صدها نویسنده در جهان، فیلم‌نامه‌ها و سریال‌های تلویزیونی خود را با به کارگیری از این الگو و راه‌نمایی اسطوره‌ها طراحی کرده‌اند و موفق‌ترین کارها را به نمایش گذاشته‌اند.

پی‌نوشت‌ها

۱. Vogler Christopher
۲. Joseph Campbell
۳. Carl Gustav yung
۴. Vladimir Prop
۵. Ego
۶. Higher self
۷. Catalyst hero
۸. Hero
۹. Mentor
۱۰. Threshold juardian
۱۱. Herald
۱۲. Shapeshifer
۱۳. Shadow
۱۴. Trickster
۱۵. Syd Fild

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

- Ordinary world .۱۶
 Call to adventure .۱۷
 Refusal of adventure .۱۸
 Meeting the mentor .۱۹
 Passing the first threshold .۲۰
 Test, Ally,Enemy .۲۱
 Approach to the inmost cave .۲۲
 Ordeal .۲۳
 Reward or Seizing the sword .۲۴
 Road back .۲۵
 Resurrection .۲۶
 Return with the elixir .۲۷
 Gerald,prince .۲۸
 Jakob,lothe .۲۹
 Wallace Martin .۳۰



فهرست منابع

- استم، رابرت؛ رانتگو، الساندر (۱۳۹۱). راه‌نمایی بر ادبیات و فیلم، برگردان داوود طبایی عقدایی، تهران: فرهنگستان هنر.
- اسلامی ندوشن، محمدعلی (۱۳۶۹). *زندگی و مرگ پهلوانان در شاه‌نامه*، تهران: داستان.
- ایندیک، ویلیام (۱۳۹۰ الف). «سفر قهرمان مؤنث»، برگردان محمدگذرآبادی، *فصل‌نامه فارابی*، شماره ۶۸، شماره صفحه ۶۶-۵۹.
- ایندیک، ویلیام (۱۳۹۰ ب). «مدل جوزف کمبل برای سفر اسطوره‌ای قهرمان»، برگردان محمدگذرآبادی، *فصل‌نامه فارابی*، شماره ۶۸، شماره صفحه ۴۳-۵۸.
- باقری نسامی، مریم و دیگران (۱۳۸۹). «بررسی همانندی‌های قهرمانان اساطیری»، *هنرهای تجسمی نقش مایه*، شماره ۵، شماره صفحه ۱۷-۲۶.
- بهنام، مینا و دیگران (۱۳۹۲). «روایت‌شناسی داستان فرود سیاوش»، *کاوش‌نامه*، شماره ۲۶، شماره صفحه ۹-۳۴.
- بونت، جیمز (۱۳۹۰). «سفر قهرمان و ضد قهرمان»، برگردان محمدگذرآبادی، *فصل‌نامه فارابی*، شماره ۶۸، شماره صفحه ۶۷-۸۶.
- پراپ، ولادیمیر (۱۳۹۲). *ریخت‌شناسی قصه‌های پریان*، برگردان فریدون بدره‌ای، تهران: انتشارات توس.
- پرینس، جرال (۱۳۹۱). *روایت‌شناسی: شکل و کارکرد روایت*، برگردان محمد شهباء، تهران: مینوی خرد.
- ثمینی، نغمه (۱۳۷۸). *تماشاخانه اساطیر*، تهران: نشر نی.
- حسینی، مریم و دیگران (۱۳۹۱). «سفر قهرمان در داستان حمام بادگرد»، *ادب پژوهی*، شماره ۲۲، شماره صفحه ۳۳-۶۳.
- حمیدیان، سعید (۱۳۷۲). *درآمدی بر اندیشه و هنر فردوسی*، تهران: نشر مرکز.
- حیاتی، زهرا (۱۳۸۷). *مه‌رویی و مستوری*، تهران: سوره مهر.
- رضایی دشت ارژنه، محمود (۱۳۸۲). «نقد و بررسی داستان فرود سیاوش براساس روی کرد ساخت شکنی»، *شعر پژوهی (بوستان ادب)*، شماره ۱۶، شماره صفحه ۳۹-۶۰.
- روشن، محمد (۱۳۶۹). *داستان فرود از شاه‌نامه فردوسی*، تهران: مؤسسه مطالعات و تحقیقات فرهنگی.

- سلطان بیاد، مریم و دیگران (۱۳۹۰). «بررسی قابلیت‌های نقد کهن الگویی در مطالعات تطبیقی ادبیات: نگاهی گذرا به کهن الگوهای سایه و قهرمان». نقد ادبی، شماره ۱۴، شماره صفحه ۷۹-۱۰۳.
- شهبازی، شاپور (۱۳۹۰). تئوری‌های فیلم نامه در سینمای داستانی، تهران: نشر چشمه.
- فیلد، سید (۱۳۷۸). چگونه فیلم نامه بنویسیم، برگردان عباس اکبری و مسعود مدنی، تهران: ساقی.
- فیلد، سید (۱۳۷۸). راه‌نمای فیلم نامه‌نویسی، برگردان عباس اکبری، تهران: ساقی.
- قباچق شاهی مسکن، علی و دیگران (۱۳۹۱). «تحلیل ساختاری قصه بهرام گور در هفت پیکر نظامی براساس سفر نویسنده کریستوفر ووگلر»، مطالعات نقد ادبی، شماره ۲۸، شماره صفحه ۱۰۳-۱۴۳.
- قربان صباغ، محمودرضا (۱۳۹۲)، «بررسی ساختار در هفت‌خان رستم: نقدی بر کهن الگوی سفر قهرمان»، جستارهای ادبی، شماره ۱۸۰، شماره صفحه ۲۷-۵۶.
- کزازی، میرجلال‌الدین (۱۳۸۵). نامه باستان: ویرایش و گزارش شاهنامه فردوسی، جلد چهارم، تهران: سمت.
- کمپبل، جوزف (۱۳۸۸). قهرمان هزار چهره، برگردان شادی خسروپناه، مشهد: گل آفتاب.
- لوته، یاکوب (۱۳۸۸). مقدمه‌ای بر روایت در ادبیات و سینما، برگردان امیدنیک فرجام، تهران: مینوی خرد.
- مارتین، والاس (۱۳۹۱). نظریه‌های روایت، برگردان محمدشهباء، تهران: هرمس.
- مستور، مصطفی (۱۳۸۷). «موانع گفت و گوی سینما و ادبیات در ایران»، مقالات اولین هم‌اندیشی سینما و ادبیات، محمود اربابی، تهران: فرهنگستان هنر.
- معقولی، نادیا و دیگران (۱۳۹۱) «مطالعه تطبیقی کهن الگوی سفر قهرمان در محتوای ادبی و سینمایی»، مطالعات تطبیقی هنر، شماره ۳، شماره صفحه ۸۷-۹۹.
- مک کی، رابرت (۱۳۹۰)، داستان، ساختار، سبک و اصول فیلم نامه‌نویسی، برگردان محمدگذرآبادی، تهران: هرمس.
- وانوا، فرانسیس (۱۳۸۹). فیلم‌نامه‌های الگو، الگوهای فیلم‌نامه، برگردان داریوش مؤدبیان، تهران: نشر قاب.
- ووگلر، کریستوفر (۱۳۸۶ الف). ساختار اسطوره‌ای در فیلم نامه، برگردان عباس اکبری، تهران: نیلوفر.
- ووگلر، کریستوفر (۱۳۸۷ ب). سفر نویسنده: ساختار اسطوره‌ای در خدمت نویسندگان، برگردان محمدگذر آبادی، تهران: مینوی خرد.
- ویتیلیا، استوارت (۱۳۹۲). اسطوره و سینما، برگردان محمدگذر آبادی، تهران: هرمس.