

## قابلیت‌های افسانه‌امیرارسلان نامدار برای طراحی شخصیت قهرمان در کامیک‌استریپ و پویانمایی ایرانی سیده راضیه یاسینی<sup>۱</sup>، ریحانه اقبالی<sup>۲</sup>

### چکیده

این مقاله ظرفیت‌های ادبی و روایی یکی از افسانه‌های پهلوانی عامیانه فارسی را برای طراحی شخصیت قهرمان در کامیک‌استریپ و انیمیشن ایرانی مطالعه کرده است. فرض آن است که شخصیت قهرمان در افسانه‌امیرارسلان نامدار، ظرفیت خلق شخصیت قهرمان ایرانی را در محصولات کامیک‌استریپ و انیمیشن دارد. اقتباس از مؤلفه‌های قابل ترجمان تصویری در این داستان عامیانه و طراحی شخصیت قهرمان ملی براساس آن، به دلیل روایت‌هایی از فرهنگ و تاریخ ایران در دوره قاجار و نیز ژانر تخیلی آن، برای تولید انیمیشن ایرانی مناسب است. همچنین، با بهره‌گیری از ادبیات عامیانه پهلوانی ایرانی در خلق شخصیت قهرمان ایرانی در انیمیشن، امکان آشنایی مخاطبان با فرهنگ ملی منعکس در داستان‌های پهلوانی عامیانه ایرانی فراهم می‌شود. پرسش مقاله آن است که چگونه می‌توان با تحلیل شخصیت قهرمان و چرخه سفر قهرمانی او در افسانه‌امیرارسلان نامدار، شخصیت قهرمانی مناسبی را برای تولید کامیک ایرانی و انیمیشن طراحی کرد. در این مقاله، نمونه به‌طور هدفمند انتخاب شده است و در روش تحقیق، تحلیل روایت و نشانه‌شناسی شخصیت قهرمان، به ترتیب بر نظریات ولادیمیر پراپ و جوزف کمبل متکی است و از الگوی کریستوفر ووگلر نیز استفاده شده است. نتایج تحلیل نشان می‌دهد که این افسانه می‌تواند منبع ادبی قابل اقتباسی برای طراحی شخصیت قهرمان ایرانی در کامیک‌استریپ و انیمیشن ایرانی باشد، زیرا به خوبی به صفات قهرمانان متصف می‌شود و چرخه سفر قهرمانی را طی می‌کند.

**واژه‌های کلیدی:** انیمیشن ایرانی، قصه‌های عامیانه، طراحی شخصیت قهرمان، افسانه‌امیرارسلان نامدار، کمبل، پراپ، ووگلر.

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۰۷/۲۰ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۹/۱۱

۱. دانشیار پژوهش هنر، پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات، تهران، ایران (نویسنده مسئول).

raziyehyasini@yahoo.com

۲. کارشناس ارشد رشته انیمیشن، دانشکده سینما و تئاتر، دانشگاه هنر، تهران، ایران.

mrs.reyhaneh.eghbali@gmail.com

قهرمان که مهم‌ترین جزء در کامیک‌ها و پویانمایی‌های (انیمیشن‌های) قهرمانی است، در افسانه‌های عامیانه دارای خصوصیات اسطوره‌ای است که آنها را مستعد ترجمان تصویری می‌کند. قهرمانان با خصلت‌های اسطوره‌ای همیشه در حال انجام وظیفه‌اند و تصویری جمعی از شجاعت، شرافت و جنگجویی فداکارانه را با برخورداری از جوهری دوگانه (انسانی- الهی) ارائه می‌دهند. این قهرمانان در انیمیشن‌های مذکور، به نیازها و آرزوهای برآورده‌نشدهٔ افراد جوامع پاسخ می‌دهند و با پذیرش مخاطبان مواجه می‌شوند. کامیک و انیمیشن ایرانی، با اقتباس از داستان‌های عامیانهٔ بومی و ملی می‌تواند بهترین فضا برای خلق آثاری نوین و منطبق بر هویت ایرانی- اسلامی باشد. اقتباس نوآورانه در این زمینه نیازمند مطالعه و شناخت اسطوره‌هایی است که پیش از شاهنامه و در ادبیات عامیانه شکل گرفته‌اند. درک عمیق از منشأ اسطوره‌های ایرانی، و دستیابی به قهرمانانی قابل طراحی در آثار یادشده، این قهرمانان را برای مخاطب باورپذیر و مطلوب می‌کند. این مقاله در پژوهش اکتشافی خود، یک فرض اولیهٔ مبتنی بر امکان استفاده از داستان‌های پهلوانی ایرانی برای ایجاد شخصیت‌های انیمیشنی در انیمیشن ایران دارد و مدعی است که شخصیت قهرمانان در افسانه‌های پهلوانی عامیانهٔ ایرانی، مشابه قهرمانان برآمده از کامیک‌ها در انیمیشن‌های آمریکایی، قابلیت استفاده در طراحی شخصیت قهرمان انیمیشنی را دارند. این افسانه‌ها شخصیت‌هایی اسطوره‌ای را معرفی می‌کنند و از آنجا که ساختار اسطوره‌ها در ملل مختلف مشترک است، مخاطبان با فرهنگ‌های مختلف می‌توانند با این قهرمانان در انیمیشن ایرانی ارتباط برقرار کرده، با آنها هم‌ذات‌پنداری کنند. این مقاله با روایت‌شناسی افسانهٔ امیرارسلان نامدار، ظرفیت آن را برای اقتباس و طراحی شخصیت قهرمان انیمیشن و کامیک، با برخورداری از ممیزات فرهنگ ایرانی، شناسایی کرده است. پرسش‌های مقاله عبارت‌اند از اینکه قهرمان در افسانهٔ امیرارسلان از چه ویژگی‌های شخصیتی برخوردار است و چگونه می‌توان با تحلیل شخصیت امیرارسلان و چرخهٔ سفر قهرمانی او شخصیت قهرمان مناسبی را برای انیمیشن و کامیک ایرانی طراحی کرد. سینمای انیمیشن ایران، نیازمند قهرمان است و این قهرمان‌ها نمی‌توانند زاییدهٔ تخیل صرف فیلمنامه‌نویسان باشند، بنابراین رجوع به منابع غنی ادبی فارسی یعنی افسانه‌های عامیانه در این خصوص راهگشاست.

باتوجه به اینکه موفقیت اولین ابرقهرمان معرفی شده در مجلات کامیک‌استریپ آمریکایی، یعنی سوپرمن، باعث شد ناشران مختلف درصدد خلق و انتشار مجلات کامیک‌استریپ سوپر قهرمانانی برآیند که اکثر آنها دنباله‌رو سوپرمن بودند (ترابی مهربانی، ۱۳۸۵: ۳۵۶)، درمی‌یابیم که در غرب، مهم‌ترین بستر ظهور قهرمانان ابتدا در ادبیات کلاسیک، سپس ادبیات عامیانه و بعدها در کامیک‌ها بوده و بعدتر به حوزه سینمای زنده و انیمیشن گسترش یافته است. در سال ۱۹۴۲، اولین داستان مصور آمریکایی منتشر شد و در پی آن و پس از جنگ جهانی دوم، هنرمندان کشورهای مختلف با استفاده از جلوه‌های بصری برگرفته از فرهنگ عامیانه خود، دست به خلق داستان‌های مصور با ژانرهای متنوع‌تر (اجتماعی- فرهنگی، سیاسی و ...) زدند. کارکردهای متنوع قهرمانان، نشان‌دهنده جذابیت‌های این ژانر است (الانیز<sup>۱</sup>، ۲۰۱۴).

سینما و از جمله انیمیشن در دهه‌های اخیر، همواره با اقتباس از ابرقهرمانان معرفی شده در کامیک‌استریپ‌ها، به خلق ابرقهرمانانی اسطوره‌گون همچون سوپرمن، باتمن، اسپایدرمن، هالک، مرد آهنی، مردان ایکس، مرد مورچه‌ای، زن شگفت‌انگیز، زن گربه‌ای و... پرداخته است (میسیروغلو<sup>۲</sup>، ۲۰۰۴: ۲۰۱-۲۰۰). در این تولیدات، قهرمانان و ضدقهرمانانی در برابر یکدیگرند. قهرمان که شخصیت اصلی داستان است، ویژگی‌های خاصی دارد، از جمله اینکه نوع دوست است و در عین اینکه به قانون پایبند است، خود را وقف اصلاح موضوعی می‌کند که نادرست است. در مقابل، ضدقهرمان نیز یک شخصیت اصلی است و ویژگی‌هایی دارد که به‌طور معمول غیرقهرمانانه است. ضدقهرمان، شخصیتی را به نمایش می‌گذارد که ضعف‌هایی مانند خودخواهی، غمگین‌بودن یا برخورداری از مشکلات شدید عاطفی، همچون خشم، درون‌گرایی، یا بی‌اعتمادی به ارزش‌های پذیرفته‌شده یا نزاکت اجتماعی دارد.

تعامل کامیک با سینما از طریق تولید آثار سینمایی کوتاه و بلند انیمیشن قهرمانی در جهان دیرپاست و قهرمانان و ابرقهرمانان معرفی شده در آنها نیز جایگاه ویژه‌ای در میان مخاطبان یافته‌اند. تردیدی نیست که کامیک‌ها بر شکل‌گیری هویت مخاطبان تأثیرگذارند و در نتیجه قهرمانان کامیک‌ها هویت فرهنگی ملت‌ها را نیز تحت تأثیر قرار می‌دهند: «کامیک می‌تواند مخاطب خود را به دلیل ویژگی‌ها و شرایط اجتماعی، تاریخی و

1. Alaniz  
2. Misiroglu

روانشناختی که در آن قرار دارد، تحت تأثیر قرار دهد. اینکه افراد جامعه به دنبال ایدئال‌های خود در قهرمان محبوبشان می‌گردند، بیانگر این مطلب است که وقتی آنها تصویر آینه‌ای خود را در قدرت‌مندترین صورت خود تجسم کردند، این تصویر قسمتی از جامعه و فرهنگ آنان می‌شود» (بیرانوند، ۱۳۸۹). در این میان، به دلیل اینکه کامیک‌استریپ در ایران سابقه طولانی ندارد و نیز به‌مثابه یک گونه ادبی-هنری اصیل ایرانی شناخته نمی‌شود، میان افسانه‌های عامه و سینما و انیمیشن، می‌توان پیوندی ادبی و هنری ایجاد کرد و ظرفیت‌های قهرمان‌سازی برای سینما را از آن وام گرفت.

با وجود خلق نمونه‌هایی محدود از کامیک‌استریپ‌های ایرانی در ژانرهای متنوع در سال‌های اخیر، کماکان خلأ و نبود ژانر قهرمانی در میان این کامیک‌ها دیده می‌شود. با توجه به این مسئله و نیز وجود منابع ادبی پرمایه و غنی ایرانی، این مقاله در پی آن است تا نحوه اقتباس از این منابع را برای «طراحی شخصیت قهرمان ایرانی» در انیمیشن مطالعه کند؛ چنان‌که در آثار انیمیشنی مطرح جهان نیز بسیاری از قهرمانان و ابرقهرمانان انیمیشنی از منابع ادبی کامیک‌استریپ اقتباس شده‌اند. انیمیشن‌های برجسته در آمریکا و ژاپن نیز دارای پیوند مستحکمی با متون هنری قدیمی خود (کامیک‌استریپ‌ها و مانگاها) هستند و شخصیت قهرمان در آنها، در بسیاری از موارد، برگرفته از شخصیت قهرمان در متون مذکور است.

به نظر می‌رسد در فقدان سنت انتشار مجلات کامیک‌استریپ در ایران و نبود متونی مشابه کامیک‌استریپ و مانگا در فرهنگ قدیم ایران و شخصیت‌های قهرمان برآمده از این‌گونه مجلات، می‌توان به سنت داستان‌پردازی دیگری در ایران که پیشینه و غنای بیشتری دارد، رجوع کرد. افسانه‌های پهلوانی به دلیل ویژگی‌هایی در ساختار و نهادشان، زمینه مناسبی برای طراحی شخصیت قهرمان در انیمیشن و کامیک ایرانی دارند؛ همچنان‌که ادبیات اساطیری، زمینه مناسبی برای شکل‌گیری کامیک و انیمیشن با شخصیت‌های قهرمانان فراواقعی در انیمیشن غرب داشته است.

### پیشینه پژوهش

در مطالعات غیرفارسی در دهه‌های ۱۹۷۰ و ۱۹۸۰، توجه آرتور آسابرگر<sup>۱</sup> و ام. توماس اینگ<sup>۲</sup> به اهمیت فرهنگی ژانر ابرقهرمانی در سینما و انیمیشن، تألیف کتاب‌هایی را درباره

1. Arthur Asa Berger
2. M. Thomas Inge

چگونگی شکل‌گیری شخصیت قهرمان در کامیک‌استریپ و انیمیشن در پی داشت، همچون: «جان‌های زیاد بتمن»<sup>۱</sup> (پیرسون و اوربجیو، ۱۹۹۱)؛ چگونه و چرا کامیک‌های ابرقهرمانی را بخوانیم<sup>۳</sup> (جئوف کلاک، ۲۰۰۳)؛ سوپرمن در تخت: ابرقهرمان‌ها واقعاً چه چیزی در مورد خودمان و جامعه‌مان به ما می‌گویند<sup>۵</sup> (دنی فینگروث، ۲۰۰۴)؛ ابرقهرمان، ریشه‌ی پنهان یک ژانر<sup>۷</sup> (پیتر کوگان، ۲۰۰۶)؛ بتمن و فلسفه: شوالیه تاریکی روح<sup>۹</sup> (روبرت آرپ، مارک دی. وایت، ۲۰۰۸)؛ موریسون بزرگ: تلفیق جهان‌های کامیک‌های معاصر<sup>۱۱</sup> (مارک سینگر، ۲۰۱۱)؛ آیا خدایان شنل می‌پوشند: معنویت، فانتزی و ابرقهرمانان<sup>۱۳</sup> (بن ساندرز، ۲۰۱۱)؛ و دست آتش: هنر روایت جکربی<sup>۱۵</sup> (چارلز فیلد، ۲۰۱۲) «(آلانیز، ۲۰۱۴: ۷). این آثار به دلیل مطالعه در ماهیت کامیک‌استریپ و نسبت آن با انیمیشن که شخصیت قهرمان در آن برجسته است و نیز اقتباس از داستان‌های عامیانه، با این مقاله ارتباط دارند.

مقاله «بررسی تطبیقی ژانرشناسی کامیک ایرانی با نگاهی به کامیک آمریکایی» (علوی و همکاران، ۱۳۹۳) به تفصیل ژانرهای مختلف کامیک‌استریپ را مطالعه و سعی کرده نمونه‌های محدودی از کامیک‌های ایرانی تولیدشده تا آن زمان را با توجه به ژانرهای غربی مقایسه کند و برای هردو کامیک‌های آمریکایی و ایرانی در هر ژانر نمونه‌هایی را نام ببرد. در مقاله «تحلیل ویژگی‌های سبکی مطلوب فرامرزنانه برای اقتباس انیمیشن» (پورشبانان و پورشبانان، ۱۳۹۸) نویسندگان با تکیه بر ویژگی‌های سبکی فکری و ادبی در فرامرزنانه و با تطبیق داستان ادبی با اصول و مبانی انیمیشن، علی‌رغم توجه به موضوع ادبیات حماسی

1. *The Many Lives of the Batman*
2. Roberta A. Pearson and William Uricchio
3. *How to Read Superhero Comics and Why*
4. Geoff Klock
5. *Superman on the Couch: What Superheroes Really Tell Us About Ourselves and Our Society*
6. Danny Fingeroth
7. *Superhero: The Secret Origin of Genre*
8. Peter Coogan
9. *Batman and Philosophy: The Dark Knight of the soul*
10. Robert Arp and Mark D. White
11. *Grant Morrison: Combining the Worlds of Contemporary Comics*
12. Mark Singer
13. *Do the Gods Wear Capes?: Spirituality, Fantasy, and Superheroes*
14. Ben Saunders
15. *Hand of Fire: The Narrative Art of Jack Kirby*
16. Charles Hatfield

ایرانی، بر موضوع اقتباس متمرکز شده‌اند و رویکرد آنان، به طراحی شخصیت معطوف نیست.

مقاله‌ای با عنوان «افسانه‌های عامیانه و انیمیشن» (علمداری، ۱۳۸۸) اشاراتی گذرا به ظرفیت داستان‌های عامیانه در تولید انیمیشن ایرانی داشته است. در اثری دیگر با عنوان «سینمای انیمیشن ایران: شخصیت و هویت» (قاضی‌زاده و قاضی‌زاده، ۱۴۰۰) به موضوع خلق و پردازش شخصیت توجه شده، اما به امر اقتباس، به‌ویژه افسانه‌های عامیانه پرداخته نشده است.

از آنجاکه کامیک‌ها و انیمیشن‌های بهره‌مند از داستان‌های عامیانه فارسی، در هنر و صنعت سینمای ایران هم‌افزا خواهند بود، نتایج این تحقیق می‌تواند مسیر خلق شخصیت قهرمان با اقتباس از داستان‌های عامیانه پهلوانی را برای تولید کامیک‌استریپ و انیمیشن ایرانی روشن و هموار سازد؛ آثاری که به تولید معانی و مفاهیمی با برخورداری از هویت ایرانی منجر خواهند شد.

## مبانی نظری

ادبیات فارسی در گونه‌های مختلفی شناسایی می‌شود که یکی از آنها افسانه و فرهنگ عامه است. افسانه‌ها و اساطیر، آثاری ادبی هستند که به‌دلیل برخورداری از ویژگی‌هایی که در ساختار و نهاد آنها وجود دارد، زمینه مناسبی را برای طراحی شخصیت قهرمانان اسطوره‌ای یا قهرمان در کامیک و انیمیشن فراهم می‌کنند. رمانس<sup>۱</sup> یا حکایت افسانه‌وار نیز «داستانی خیالی، تغزلی و یا حماسی است که رویدادهای آن اتفاق نیفتاده و احتمال اتفاق افتادن هم ندارد و هیچ نوع دلیل عمیق عاطفی و فکری و خودآگاه و ناخودآگاه نیز بر آنها حاکم نیست» (براهنی، ۱۳۶۸، نقل از ذوالفقاری و باقری، ۱۳۹۴: ۳۲). در تاریخ ادبیات ایران، افسانه‌های پهلوانی متعددی که مَلک جمشید، خاورنامه، هزارویک شب و امیرارسلان نامدار از مشهورترین آنها هستند، از بارزترین ویژگی‌های این افسانه‌ها وجود شخصیت قهرمان و ضدقهرمان در آنهاست که در خلق آنها از اسطوره‌ها وام گرفته شده است. براین اساس، ادبیات نظری این مقاله بر مفهوم «افسانه پهلوانی»، «اسطوره» و «قهرمان» و رابطه آنها با کامیک و انیمیشن متمرکز یافته است.

## • اسطوره، قهرمان، ابرقهرمان و ضدقهرمان در افسانه‌های عامیانه

اسطوره‌ها از دیرباز نگرش انسان به پدیده‌های جهان را نشان می‌داده‌اند. «اسطوره عبارت است از روایت یا جلوه‌ای نمادین دربارهٔ ایزدان، فرشتگان، موجودات فوق طبیعی و به‌طور کلی، جهان شناختی‌ای است که یک قوم به‌منظور تفسیر خود از هستی به کار می‌بندد» (اسماعیل‌پور، ۱۳۷۷: ۱۳).

از منظر نشانه‌شناسی ساختارگرا، رولان بارت<sup>۱</sup> «اسطوره را نه در ارتباط با معانی مقدس و عالی، که نوعی روایت‌پردازی در رابطهٔ نزدیک با قدرت ساختارهای سیاسی و منافع سیاسی و اقتصادی می‌داند؛ اما در رویکردی دیگر، امبرتو اکو<sup>۲</sup> با توجه به امری که از آن ایمان به امور جعلی یاد می‌کرد، فرایندهای تکراری متون ادبی و علاقه به آفرینش نوعی فراواقعیت را منشأ ظهور اسطوره‌ها برمی‌شمرد» (عالی‌زاد و باغبان مشیری، ۱۳۹۵: ۱۵۰). هر دوی این اسطوره‌شناسان اهمیت اسطوره‌ها را نه در موضوع، بلکه در شیوهٔ بیان پیام توسط آنها می‌دیدند (همان: ۱۵۳). «اسطوره‌ها همواره با بشر همراه بوده و هستند، زیرا گرچه با پیشرفت علم، علل پدیده‌های طبیعی که منشأ شکل‌گیری برخی اسطوره‌ها بودند، به‌طور عقلانی کشف شد، اما نیاز انسان به پدیده‌ای به نام اسطوره یا قهرمان، به دلایل انسان‌شناختی و جامعه‌شناختی از میان نرفت؛ زیرا در جامعهٔ مدرن صنعتی که اعضای آن فاقد قدرت تصمیم‌گیری هستند، قهرمانان آرزوهای ارضانشدهٔ بشر را مجسم می‌کنند» (اکو، ۱۹۷۲: ۱۴).

ابرقهرمانان نیز چه در متون ادبی و چه در تولیدات سینمایی و کامیک‌ها، وجهی اسطوره‌ای دارند زیرا «ابرقهرمان مترادف واژهٔ SuperHero در زبان انگلیسی، به معنی محافظت و ریشهٔ کلمهٔ اوستایی آن به معنی همیشه بیدار بودن و مقاومت همیشگی بر وظیفه است. قهرمان یک تصویر جمعی از شجاعت و شرافت و جنگجویی فداکارانه و دارای جوهری از دو منبع طبیعت انسانی و الهی است» (شمس نجف‌آبادی و ناظری، ۱۳۹۶: ۳۶). «ابرقهرمانان سینمایی را می‌توان پدیده‌های فرهنگی و اسطوره‌ای مدرن قلمداد نمود که مانند اسطوره‌های فرهنگ‌های باستان، مفاهیم مختلف فلسفی را در چندلایگی خویش جای داده‌اند» (همان: ۳۱).

1. Roland Barthes
2. Umberto Eco
3. Eco

دو گونه شخصیت<sup>۱</sup> اصلی در کامیک و انیمیشن وجود دارند: شخصیت «خیر یا قهرمان» و شخصیت «شر یا ضدقهرمان». شخصیت‌های مکمل نیز دو شخصیت خیر را همراهی می‌کنند. شخصیت قهرمان و ضدقهرمان در افسانه‌های پهلوانی نیز دارای ویژگی‌هایی هستند که یا در جهت خیر یا در جهت شر، فارغ از محدودیت‌های زمان و مکان طبیعی و در بطن شرایطی غیرطبیعی در داستان حضور دارند و رویدادهایی را ایجاد می‌کنند، یا سرانجام رویدادها را رقم می‌زنند.

قهرمانان در حکایت‌های افسانه‌وار، شخصیت‌هایی اغراق‌آمیز اما قابل درک دارند و از این رو این نوع افسانه‌ها در میان اسطوره و واقعیت معلق‌اند. قهرمانانی که حیات چندباره دارند، در حال سفرند؛ قادر به تبدیل ظاهر خود به موجودی متفاوت‌اند؛ تولد ویژه‌ای دارند؛ مرکب و ابزارهای جنگی خاص خود را دارند؛ با پهلوانان اساطیری هم‌نسل‌اند؛ دارای اشیای جادویی هستند؛ پیشگویی می‌کنند؛ خواب‌های مهمی می‌بینند؛ روئین تن‌اند؛ و توسط پیامبران یاری می‌شوند (ذوالفقاری و باقری، ۱۳۹۴، ۱۷-۳۶).

#### • شخصیت قهرمان و ضدقهرمان در کامیک و انیمیشن

کامیک نوعی روایتگری از مضامین با استفاده از تصویر است و «هرچند کامیک‌ها در ابتدای کار بر پایه طنز بنا شدند، و علت نام‌گذاری آنان هم به همین دلیل است، اما به‌مرور ژانرهای گوناگون نیز به عرصه کامیک راه یافتند» (ریچاردسون، ۱۳۷۳). کامیک‌استریپ یا داستان مصور برآمده از واژه کامیک<sup>۲</sup> به معنی خنده‌آور و واژه استریپ<sup>۳</sup> به معنی نوار یا باند است. شخصیت‌های برجسته و مهم در کامیک‌ها، ابرقهرمانان هستند. دلایل شکل‌گیری این شخصیت‌ها در کامیک‌های غربی را می‌توان «ناشی از بحران‌های اقتصادی اجتماعی سال ۱۹۲۰ دانست» (کوگان<sup>۴</sup>، ۲۰۰۶).

در پی تولید داستان‌های مصور در آمریکا و پس از جنگ جهانی دوم، هنرمندان کشورهای مختلف، از جمله فرانسه، آلمان، ایتالیا، ژاپن و ... با استفاده از عناصر بومی و جلوه‌های بصری برگرفته از فرهنگ عامیانه خود، دست به خلق داستان‌های مصور با ژانرهای متنوع‌تر زدند. طبعاً در طراحی قهرمانان داستان‌ها نیز ویژگی‌ها و نشانه‌های ملی و بومی به کار



گرفته شد. شاید از آن رو که «کامیک ظرفی است که می‌تواند هر تعداد مفهوم و تصویر را در آن گرد هم آورد» (مک کلود کلاود، ۱۳۹۸: ۱۴). در دیدی وسیع‌تر می‌توان این ظرف را یک رسانه ارتباطی و در بهترین حالت، یک انیمیشن نامید؛ زیرا انیمیشن با در نظر گرفتن تفاوت‌های آن با سینما، نزدیک‌ترین وجوه مشترک را با کاریکاتور و کامیک داراست.

کامیک به شکل مجله و کتاب نخست به‌مثابه سرگرمی عامه‌پسند استفاده می‌شد، اما به‌مرور کاربرد کامیک تغییر یافت و از آن همچون رسانه نیز استفاده شد. اکنون در اهمیت و بزرگی رسانگی کامیک استریپ‌ها شکی نیست؛ زیرا بن‌مایه‌های داستانی آنها همواره در حال آموزش یک موضوع یا القای یک باور و پندار به خوانندگان خود هستند. «روایت‌های تصویری در حکم نوعی از ارتباط، اغلب کیفیتی آموزشی دارند؛ از این جهت که به‌نظر می‌رسد در مورد عملکردهایی که به نمایش می‌گذارند، دست به نتیجه‌گیری‌های اخلاقی می‌زنند، چه با ستایش فضیلت‌های اخلاقی چه با نفی و تقیح رفتارهای زشت» (پترسن، ۱۳۹۵: دوازده). در انیمیشن و کامیک استریپ، قهرمان<sup>۱</sup> یکی از شخصیت‌های اصلی روایت است که جایگاهی اساسی در الگوی پراپ و هفت گستره اصلی او در حکایت‌ها براساس تراژدی‌های کهن یونانی دارد، به این ترتیب که «۱. قهرمانی جستجوگر که معمولاً به نتیجه دلخواهش می‌رسد؛ ۲. شاهدختی که قهرمان در جستجوی اوست؛ ۳. پیشگو که قهرمان را می‌آزماید و معمولاً یاور است؛ ۴. یاور که همراه قهرمان است؛ ۵. فرستنده که قهرمان را به مأموریتی می‌فرستد؛ ۶. شریر که دشمن قهرمان است و می‌کوشد تا مانع موفقیت او شود؛ و ۷. قهرمان دروغین که خودش را به‌عنوان قهرمان جا می‌زند» (احمدی، ۱۳۸۶: ۳۳۳).

تصور و انتظار از شخصیت قهرمان در کامیک استریپ، چنان که مایک بنتن<sup>۲</sup> اشاره کرده است، «کسی است که لباس و قدرتش (که یا موهبت خدادادی است یا با تمرین به‌دست آورده) او را از دیگران متمایز می‌کند. قهرمان، هویت دوگانه اسرارآمیز دارد و بر اثر تحریک نیروی خصمانه با شیطان می‌جنگد» (براون، ۲۰۰۱: ۱۴۸ در گودرزی و امامی، ۱۳۹۹: ۶۷). مطالعات تحلیلی کامیک‌ها در اروپا و آمریکا و در دوره‌های زمانی گوناگون، نشانگر تمایز در چگونگی خلق شخصیت قهرمانان و ابرقهرمانان در آنهاست و به‌همین دلیل ویژگی‌های شخصیت قهرمان، در هر یک از انواع کامیک‌ها را باید متناسب با تاریخ سیاسی و فرهنگی مطالعه کرد؛ زیرا کامیک‌ها در خلال آنها شکل گرفته‌اند.

1. Hero  
2. Mike Benton

به بیان میصیروغلو و رُوج، نویسندگانی که در کتاب خود، قهرمانان و ضدقهرمانان سینمایی بسیاری را در درون فرهنگ عامه آنها مطالعه کرده‌اند «گاهی خط جداکننده ضدقهرمانی و تبهکاری بسیار مبهم است، باین حال این دو را می‌توان با فهم اینکه ضدقهرمان برای رسیدن به یک آرمان بالاتر برانگیخته شده است، از یکدیگر متمایز کرد» (میصیروغلو و رُوج<sup>۲</sup>، ۲۰۰۴: ۲۶). این رویکرد در خلق شخصیت قهرمان در کامیک‌استریپ‌ها نیز مشابه است. کامیک‌های آمریکایی از اولین و مؤثرترین کامیک‌ها در گسترش این نوع تصویرگری داستان محسوب می‌شوند. «در آمریکا، انتشار کتاب کودک زرد<sup>۳</sup> آغازگر انتشار کارتون‌های جدید و تولید کامیک‌استریپ بود» (رفیع ضیائی، ۱۳۸۳: ۵۴). همچنین از سال ۱۹۹۲ که ابزار دیجیتال رسماً به عرصه کامیک وارد شد (پترسن، ۱۳۹۵: ۲۰۴-۲۰۹)، این تحولات فناورانه در زمینه تولید کامیک‌استریپ، نه تنها میزان تولید آنها را تحت تأثیر قرار داد، بلکه کامیک‌ها را از محصولاتی عامه‌پسند به تولیدات هنری سوق داد که مخاطبان جدیدتری در میان کودکان، جوانان و بزرگسالان یافت.

ایرانیان نیز نخستین بار در دهه ۱۳۲۰ با کامیک‌استریپ‌های ترجمه‌شده آشنا شدند که موضوعات آنها ایرانی نبود. موضوعات کامیک‌استریپ‌های ترجمه‌شده در ایران، افسانه‌ها، داستان‌های ماجراجویی یا جنگی آمریکایی و انگلیسی بودند (ترهنده، ۱۳۹۵). در این آثار شخصیت‌های کارتون‌ی «تن تن و میلو، دانلد داک، تام و جری، و سپید برفی» محوریت داشتند (حسین زاده، ۱۳۷۰: ۲۹۵). به تدریج، طراحان ایرانی آثار مشابهی را با برگردان قصه‌های ایرانی به قالب مصور کامیک‌استریپ طراحی کردند. در این میان، شاهنامه به‌مثابه منبعی ادبی مورد توجه برخی طراحان قرار گرفت و آنان با استفاده از داستان‌های اسطوره‌ای برگرفته از شاهنامه فعالیت نمودند. معدودی از هنرمندان نیز تلاش کردند از شیوه‌های طراحی سنتی ایرانی استفاده کنند تا مگر مسیر شکل‌گیری کامیک‌استریپ ایرانی هموار شود. ادبیات مربوط به تصویرگری به شکل کامیک‌استریپ در ایران پس از پیروزی انقلاب اسلامی، در دهه‌های ۱۳۷۰ و ۱۳۸۰ رونق یافت و در ادامه، حرکت‌هایی برای تولید

1. *The Superhero Book: The Ultimate Encyclopedia of Comic-Book Icons and Hollywood Heroes* (2004)

کتابی که در آن نزاع میان خیر و شر در بیش از ۱۰۰ نمونه قهرمان و ضدقهرمان مطالعه شده است.

2. Misiroglu & Roach  
3. *Yellow Kid*

کامیک‌بوک و کامیک‌استریپ ایرانی ایجاد شد. در اواخر دهه ۱۳۸۰ نشر آثار کامیک‌استریپ که یا برگرفته از انیمیشن‌های بلند سینمایی بودند (آخرین داستان با قهرمانانی از شاهنامه) و یا به صورت داستان‌های مستقل تهیه می‌شدند (کمیگا با ابرقهرمانی به نام ایلیا) آثار کمیگ قهرمانانی ایرانی داشتند. موسسه سلوک افلاکیان نیز مجموعه کامیک ۵ جلدی روایت‌های تصویری دفاع مقدس را مبتنی بر وقایعی از هشت سال دفاع مقدس منتشر نمود. در دهه ۱۳۹۰، طراحان جوان متعددی فعال شدند و به طراحی و نشر آثار کامیک در وب‌تون (Webtoon)، که گونه‌ای از کمیگ دیجیتال است، نیز پرداختند. آثاری از این دست بعضاً در سه نسخه فارسی، انگلیسی و ژاپنی به صورت آنلاین و رایگان منتشر شدند. در این میان به داستان‌های عامیانه ایرانی هم توجه می‌شد. بهاره جابری، کامیک‌استریپ‌عیار را به سبک مانگا در سال ۱۳۸۹ براساس داستان سمک عیّار در وبسایت انجمن دنیای انیمه منتشر کرد و پس از انتشار این اثر، طراحان دیگری نیز علاقه‌مندی خود را به طراحی کامیک‌بوک به شیوه مانگا براساس داستان‌های ایرانی نشان دادند. در سال‌های بعد، سعید رزاقی نیز آثاری مبتنی بر زندگینامه سرداران ایرانی و اسلامی را خلق و منتشر کرد.

در این میان، ژانر ادبی داستان‌های عامیانه ایرانی که توانسته سهم بیشتری در تولید داستان‌های مصور دنباله‌دار و کامیک‌استریپ ایفا کند، محمل طراحی و خلق شخصیت‌های قهرمان و ابرقهرمان است. در داستان‌های عامیانه ایرانی، قهرمان بیش از هر چیز، معادل «پهلوانی دلیر» است که در برابر بی‌عدالتی می‌جنگد و حافظ حقوق محرومان است. از منظر کمبل، در رمان‌های مردم‌پسند «شخصیت اصلی، مرد یا زن قهرمانی است که چیزی ورای دستاوردها یا تجارب معمول را یافته یا انجام داده است. قهرمان کسی است که زندگی خود را نثار چیزی بیش از خودش کرده است» (کمبل، ۱۳۹۲: ۱۸۹). میخائیل باختین هم قهرمان را متمایز از کسی می‌داند که قبلاً به تکامل رسیده است و دیگر تغییر نمی‌کند. قهرمان باید کسی باشد که در حال یاد گرفتن از زندگی است. صفات مثبت و منفی باید به یک نسبت در قهرمان دیده شود» (گودرزی و امامی، ۱۳۹۹: ۶۵).

## • افسانه‌های عامیانه ایرانی و طراحی شخصیت قهرمان برای کامیک و

### انیمیشن ایرانی

همچنان که کامیک‌های آمریکایی و اروپایی از داستان‌های عامیانه خود یا دیگر ملل متأثرند، افسانه‌های ایرانی را هم می‌توان دارای ظرفیت‌های تصویری و نمایشی برای تولید

کامیک و انیمیشن ایرانی دانست. در افسانه‌های عامیانه، دوگانگی بارزی میان اجزای روایت و شخصیت‌ها وجود دارد که این دوگانگی در افسانه‌های ایرانی کاملاً آشکار است به‌نحوی که «مظاهر خیر و شر کاملاً متمایزند و در شخصیت‌های متضاد قهرمان و ضدقهرمان ظاهر می‌شوند. ... دوگانگی خیر و شر و نبرد میان دو عنصر متضاد، هسته اصلی و درون‌مایه بیشتر افسانه‌ها را تشکیل می‌دهد» (میرصادقی، ۱۳۷۶: ۶۲). همین دوگانگی است که می‌تواند تقابل‌ها را میان دو سویه حق و باطل در روایت رقم بزند و داستانی جذاب را مصور کند. قصه‌های عامیانه ملل گوناگون ویژگی‌هایی مشترک دارند، «در این قصه‌ها، یک قهرمان یا ضد قهرمان با شخصیت سیاه‌وسفید وجود دارد، پیام اخلاقی آنها صریح است و حوادث خارق‌العاده به‌صورت خلق‌الساعه روی می‌دهد، درعین حال مبتنی بر بخش‌هایی از زندگی مردم است. در آنها صناعات ادبی و پیچیدگی‌های آفرینش‌های هنری طبقه خواص وجود ندارد و از این‌رو به‌راحتی در حافظه قومی ثبت و ضبط و منتقل می‌شود» (گرچی، ۱۳۹۶: ۳۲-۳۶).

افسانه‌های ایرانی دارای شخصیت‌های متعددی هستند که در میان آنها، قهرمان و ضدقهرمان بسیار نقش‌آفرین و محوری عمل می‌کنند. براساس نتایج یک تحقیق، در صد نمونه از افسانه‌های ایرانی (خدیش، ۱۳۸۶) «مهم‌ترین شخصیت‌ها در این داستان‌ها عبارت‌اند از قهرمان، شیریر، یاریگر و شاهزاده خانم». این یافته‌ها نشان می‌دهند که طراحی شخصیت قهرمان در افسانه‌های ایرانی با چه میزان از دقت مورد توجه قصه‌پردازان آنها بوده و قابل بهره‌برداری در طراحی شخصیت قهرمان در کامیک و انیمیشن ایرانی است.

### روش پژوهش

پژوهش در این مقاله، رویکردی کیفی دارد و ضمن کشف ماهیت افسانه‌های عامیانه از منظر روایت و تحلیل شخصیت، درباره امکان پردازش شخصیت قهرمان در انیمیشن‌ها و کامیک‌های ایرانی بحث شده است. نمونه تحقیق در این مقاله، افسانه امیرارسلان نامدار است. انتخاب این نمونه از آن‌روست که این افسانه از مشهورترین و پرمخاطب‌ترین داستان‌های عامیانه دوران قاجار است که به شرح زندگی امیرارسلان، پسر ملک‌شاه رومی می‌پردازد. پردازنده داستان، میرزا محمدعلی شیرازی، معروف به نقیب‌الممالک، نقال خاص ناصرالدین‌شاه است. همچنین کتابت آن به‌دست توران‌آغا، ملقب به فخرالدوله، دختر ادیب

و هنرمند ناصرالدین شاه در حدود ۱۲۵۹ ش. صورت گرفته است (محبوب، ۱۳۷۸: ۲۴۳). علاوه بر این، داستان امیرارسلان، دارای سفرها، چرخه‌ها و جزئیات بسیار فراوان و چندین قهرمان اصلی و فرعی است که هر کدام سفر قهرمانی خویش را به‌دفعات در طول داستان طی می‌کنند. این ویژگی‌ها افسانه‌ی مذکور را برای طراحی شخصیت قهرمان انیمیشن ایرانی مناسب می‌نماید. در این افسانه شخصیت قهرمان در دل روایت داستان شکل می‌گیرد.

داستان‌ها و ازجمله داستان‌های عامیانه همگی دارای عنصر روایت هستند که مشتمل بر رخدادهای و وقایع در یک بازه‌ی زمانی است. از این‌رو در این مقاله از دانش روایت‌شناسی<sup>۱</sup> استفاده شده است که برآمده از مطالعات زبان‌شناسی، صورت‌گرایی و ساختارگرایی است. روش تحقیق بر نظریه‌ی روایت‌شناسی پراپ متکی است، اما به‌منظور تقویت تحلیل شخصیت‌ها، از الگوی سفر قهرمان<sup>۲</sup> و وگلر<sup>۳</sup> که برآمده از الگوی جوزف کمبل<sup>۴</sup> است، در تحلیل روایت استفاده شده است. در الگوی روایت‌شناسی پراپ، مطالعات ریخت‌شناسی داستان وجود دارد و هفت‌گونه شخصیت اصلی برای هر داستان عامیانه شناسایی شده است که عبارت‌اند از: «۱. شخص خبیث، ۲. عطاکننده (بخشنده)، ۳. یاریگر، ۴. شخص موردجست‌وجو، ۵. اعزام‌کننده، ۶. قهرمان (جوینده یا قربانی)، ۷. قهرمان دروغین» (پراپ، ۱۳۸۶).

الگوی سفر قهرمان کمبل نیز برآمده از یک رویکرد کهن‌الگویی است و نشانگر ساختاری نسبتاً ثابت برای شناسایی روایت داستان است. این الگو با مراحل هفده‌گانه سفر قهرمان، نشانگر سفری نمادین و شهودی است که در آن، قهرمان به‌سوی مرکز وجود خود سفری را آغاز می‌کند و درنهایت با دستیابی به مواهبی معنوی از آن بازمی‌گردد (کمبل، ۱۳۸۹: ۳۱-۳۰). اما از آنجاکه الگوی کریستوفر وگلر، ساده‌تر از الگوی سفر قهرمان کمبل در عین حال وفادار به آن است، در این مقاله دوازده مرحله سفر قهرمان الگوی وگلر، مبنای تحلیل قرار داده خواهد شد که عبارت‌اند از: «در پرده اول: ۱. دنیای عادی، ۲. دعوت به ماجرا، ۳. رد دعوت، ۴. ملاقات با استاد، و ۵. عبور از نخستین آستانه»؛ «در پرده دوم: ۶. آزمون‌ها، متحدان، دشمنان، ۷. راه‌یابی به ژرف‌ترین غار، ۸. آزمایش، و ۹. پاداش» و «در پرده سوم: ۱۰. مسیر

1. Narratology
2. Hero's journey
3. Christopher Vogler

الگوی کریستوفر وگلر که در کتاب سفر نویسنده (۱۹۹۶) منتشر شد، ساده‌تر از الگوی سفر قهرمان کمبل اما وفادار به آن است. در الگوی وگلر، ۴ مرحله یا پرده وجود دارد که قهرمان آنها را طی می‌کند (وگلر، ۱۳۹۴).

4. Joseph Campbell

بازگشت، ۱۱. تجدید حیات، و ۱۲. بازگشت». در تحلیل نمونه در این مقاله، فقط به ابعادی از مراحل سفر تمرکز خواهد شد که به امکانات خلق شخصیت قهرمان مرتبط است.

### تحلیل یافته‌ها

در تحلیل چگونگی شخصیت قهرمان و سفر او در داستان امیرارسلان نامدار، چرخه‌های این سفر و شخصیت قهرمان در آن با دو روش شخصیت‌شناسی پراپ و سفر قهرمان ووگلر انجام می‌شود. با توجه به وجود چرخه‌های سفر قهرمان متعدد در این داستان و چرخه‌های سفر در داستان‌های زیرمجموعه داستان اصلی، روش تحلیل صرفاً و به‌طور انتخابی درباره مهم‌ترین چرخه و مهم‌ترین شخصیت قهرمان به کار می‌رود.

#### • معرفی نمونه پژوهش

افسانه امیرارسلان نامدار در کتابی به نام امیرارسلان نامدار آمده که حاصل پردازش و روایت میرزا محمدعلی شیرازی معروف به نقیب‌الممالک است. کتابت این افسانه شفاهی به دست توران آغا، ملقب به فخرالدوله، در حدود ۱۲۵۹ ش. صورت پذیرفته است. قهرمان منتخب که در این افسانه مورد توجه قرار گرفته، امیرارسلان است. براساس این افسانه، «ملک‌شاه رومی» در جنگ با «سام‌خان» کشته می‌شود. «ماه‌بانو»، همسر باردار ملک‌شاه می‌گریزد و «خواجه نعمان»، تاجر مصری به او پناه می‌دهد. چندی بعد ماه‌بانو فرزندش را به دنیا می‌آورد و نامش را «امیرارسلان» می‌گذارند. امیرارسلان سال‌ها بعد، به روم لشکر می‌کشد تا تاج و تخت پدر را از سام‌خان فرنگی بازپس گیرد. در همین لشکرکشی، عکس «فرخ‌لقا»، دختر «پطروس‌شاه» فرنگی را می‌بیند و به جستجوی او در فرنگ برمی‌آید. پطروس‌شاه، وقتی خبر تصرف روم توسط امیرارسلان را می‌شنود، دستور دستگیری او را صادر می‌کند. قمر، وزیر بدذات، شرور، ساحر و خائن او، با ورود امیرارسلان، نقشه دستگیری او را می‌ریزد و فرخ‌لقا را به اسارت فولادزره دیو درمی‌آورد تا امیرارسلان به دام افتد. او در این مسیر، هر مظلومی را که ببیند، یاری می‌کند. امیرارسلان، پس از سال‌ها دوری از وطن، نزاع‌های فراوان با موجودات غریب و باطل کردن طلسم‌های گوناگون، سرانجام موفق می‌شود محبوب خود را نجات دهد. پطروس‌شاه فداکاری و شجاعت او را درمی‌یابد و ارسلان را به

دامادی خود می‌پذیرد.

### • تحلیل سفر قهرمان براساس الگوی ووگلر

الگوی سفر قهرمان ووگلر، گرچه سه پرده و دوازده مرحله دارد، ممکن است این مراحل در تطبیق با هر داستان، جابه‌جا، حذف یا ادغام شوند. «غالباً ممکن است چندین مرحله از سفر در صحنه‌ای واحد ادغام شوند. متخصصان فرهنگ عامه آن را تلفیق می‌نامند» (ووگلر، ۱۳۹۴: ۱۴۵) درحالی‌که این تغییرات خللی در صحت الگو ایجاد نمی‌کند. بر اساس الگوی ووگلر، مرحله اول سفر قهرمان در پرده اول رخ می‌دهد. او که در دنیای عادی خود زندگی می‌کند، به ماجراجویی خاص دعوت می‌شود. قهرمان ممکن است این دعوت را بپذیرد یا نخست آن را رد کرده و سپس بپذیرد. سپس او با راهنما یا مرشدی ملاقات نموده و آمادگی سفر را پیدا می‌کند. پس از به حرکت درآمدن قهرمان، او از آستانه عبور کرده و از جهان عادی خود خارج می‌شود (ووگلر، ۱۳۹۰).

### - پرده اول:

#### ۱. دنیای عادی

دنیای عادی بستر معرفی قهرمان به مخاطب را فراهم می‌کند. «بسیاری از داستان‌ها قهرمان و مخاطب را به دنیایی ویژه می‌برند و اغلب با معرفی یک دنیای عادی به‌عنوان مبنایی برای مقایسه آغاز می‌کنند... دنیای عادی به یک معنا مکانی است که آخرین بار از آنجا آمده‌اید» (همان: ۱۱۵). در افسانه‌ی امیرارسلان نامدار، نقیب‌الممالک با خلق دو جهان اولیه، بستر معرفی قهرمان و ماجرای به‌دنیا آمدن او را فراهم می‌کند. ارسلان شاهزاده‌ای است که از هویت واقعی خود بی‌خبر است. دنیای عادی او اولیه‌ی او «مصر» است. پس از باخبر شدن از هویت واقعی خود، به سمت «روم» که در واقع جهان آشنای دوم است، حرکت می‌کند. روم برای مدت بسیار کوتاهی جهان آشنای دوم ارسلان می‌شود و در همین دنیای عادی، قهرمان با دیدن تصویر معشوق خود راهی سفر دوم به جانب جهان ناشناخته، یعنی «فرنگ» می‌شود و از دنیای امن خود فاصله می‌گیرد.

#### ۲. دعوت به ماجرا

پس از معرفی دنیای عادی قهرمان، «برای به حرکت درآوردن داستان، حادثه یا رخدادی مورد نیاز است» (همان: ۱۳۰). اغلب در این مرحله (دعوت به ماجرا) «ناگهان نیرویی جدید

وارد داستان می‌شود که ادامهٔ این گذران را برای قهرمان غیرممکن می‌سازد. شخص، شرایط یا اطلاعات تازه، توازن زندگی قهرمان را به هم می‌زنند و از این پس هیچ‌چیز مثل گذشته نخواهد بود» (همان: ۸۸). نویسنده پس از شرح پیش‌زمینهٔ به‌دنیا آمدن قهرمان، چرخهٔ اصلی سفر را شروع می‌کند. ارسالان در دنیای عادی خود، یعنی «مصر»، زندگی می‌کند و پدرش خواجه نعمان تاجر است. سپس با ورود الماس‌خان فرنگی که به ایلچی‌گری آمده و نقش منادی (پیک) را ایفا می‌کند، از هویت اصلی خود باخبر شده، به‌قصد انتقام خون پدر و تصاحب تاج‌وتخت او، اولین سفرش به روم را آغاز می‌کند. پس از پیروزی و کشتن سام‌خان، به ماجرا دعوت می‌شود و جهان‌آشنای دوم که درواقع وطن اصلی اوست، در روم آغاز می‌شود، اما دیری نمی‌گذرد که با دیدن تصویر فرخ‌لقا در کلیسای ویران، دل‌باختهٔ او می‌شود و با وجود آنکه از خطرهای سرزمین ناشناختهٔ پیش‌رویش (فرنگ) مطلع است، به‌قصد وصال معشوق، رهسپار سفر دوم می‌شود.

### ۳. رد دعوت

در این مرحله، قهرمان با بزرگ‌ترین ترس‌ها و وحشت‌های خود در مسیر ناآشنای پیش‌رویش مواجه می‌شود. او مختار است دعوت به سفر را رد یا اجابت کند. در داستان امیرارسلان نامدار شاهد رد دعوت نیستیم. بلکه قهرمان جسورانه مشتاق عظمت است. با وجود آنکه نزدیکان و یاران او، همچون خواجه نعمان و مادرش، مکرراً او را از خطرهای پیش‌رو آگاه می‌سازند و از سفر منعی می‌کنند، امیرارسلان با عزمی راسخ، هر دو بار، راهی جهان ناشناخته شده، با ترس‌های خود روبه‌رو می‌شود.

### ۴. ملاقات با استاد

قهرمانانی که به دعوت پاسخ مثبت می‌دهند، «در اولین مرحلهٔ سفر با موجودی حمایت‌گر روبه‌رو می‌شوند که معمولاً در هیئت عجز‌های زشت و یا یک پیرمرد ظاهر می‌شود و طلسمی به رهرو می‌دهد که در برابر نیروهای هیولاشی که در راه هستند، از او محافظت می‌کند» (کمبل، ۱۳۸۹: ۷۵). در این افسانه شاهد یاریگران متعددی هستیم که راهنمای امیرارسلان در جهان ناشناخته می‌شوند. خواجه طاووس در ابتدای ورود امیرارسلان به شهر فرنگ، دربارهٔ خطرها به او هشدار می‌دهد و ارسالان را پسر خود معرفی می‌کند: «بگو ایاس فرنگی پسر خواجه طاووس هستم. الحذر از شمس وزیر و قمر وزیر. جوان! هر چه به تو مهربانی کنند مبدا چیزی بروز بدهی که به‌محض بروز دادن، ریز ریزت



می‌کنند» (نقیب‌الممالک، ۱۳۸۹: ۱۱۳). شمس وزیر، وزیر نیک‌سرشت پطروس‌شاه، چندسالی است که پنهانی مسلمان شده و در صدد است امیر ارسلان را به مراد دلش برساند. همچنین، شمس وزیر در دربار اقبال‌شاه نیز حضور دارد و امیر ارسلان را در راه نجات فرخ‌لقا و کشتن فولادزره یاری می‌دهد. آصف وزیر، وزیر اقبال‌شاه که خبره در طالع‌بینی و استاد شمس وزیر و قمر وزیر است، امیر ارسلان را از سرگذشت مبهم و شخصیت‌های ناآشنایی که در طول سفر با آنها روبه‌رو شده است، مطلع می‌کند. همچنین امیر ارسلان را از خطرهای پیش‌رو در جنگ فولادزره و مادرش آگاه می‌کند: «جوان! آرام باش! فولادزره، الماس‌خان و سام فرنگی نیست که به این آسانی بگویی او را می‌کشم. راست است که کشنده فولادزره تویی، اما با کدام شمشیر او را می‌کشی؟ شمشیری که کشنده اوست، بر کمر خودش بسته است. هر کاری وسیله‌ای می‌خواهد» (همان: ۴۱۳). منظر بانو، پیر زاهد و مرآت جنی نمونه‌های دیگری از یاریگران امیر ارسلان در داستان هستند.

## ۵. عبور از نخستین آستانه

پس از ملاقات با استاد، «قهرمان با عبور از نخستین آستانه برای نخستین بار به‌طور کامل وارد دنیای ویژه داستان می‌شود. او می‌پذیرد که با پیامدهای پرداختن به مسئله یا چالش مطرح‌شده در دعوت به ماجرا روبه‌رو می‌شود. لحظه آغاز داستان و شروع واقعی ماجرا از همین جاست» (ووگلر، ۱۳۹۴: ۴۲). متناسب با دو سفر اصلی که ارسلان طی می‌کند، مسئله بیرونی او انتقام خون پدر و جستجوی یار، و مسئله درونی وی مبارزه با هرگونه شرارت است. اما درحقیقت، اصلی‌ترین آستانه حضور او در دروازه شهر فرنگ است. این دروازه، آستانه ورود قهرمان به سرزمینی است که فرمانروای آن و پدر معشوقه‌اش، پطروس‌شاه، دستور دستگیری امیر ارسلان را به همه دروازه‌های شهر الصاق کرده است. دروازه شهر پطروسیه، درحقیقت آستانه کمین‌گاهی است که خطرات و دشمنان به انتظار ارسلان نشسته‌اند و ارسلان آگاهانه تصمیم می‌گیرد تا به‌طور کامل وارد دنیای جدید شود و با پیامدهای انتخابش روبه‌رو گردد. همچنین نگرهبان آستانه، خواجه طاووس است که قهرمان را از خطرهای ورودش به فرنگ آگاه می‌کند و در ادامه داستان، در نقش یاریگر، ارسلان را پسر خود معرفی می‌کند و هویتش را از همگان محفوظ می‌دارد.

## - پرده دوم:

در پرده دوم، چهار مرحله سفر امیرارسلان طی می‌شود:

### ۶. آزمون‌ها، متحدان، دشمنان

پس از عبور از نخستین آستانه، قهرمان به‌طور کامل وارد دنیای جدید و سفر خویش می‌شود. اولین مرحله از پرده دوم ووگلر بستری را فراهم می‌کند تا قهرمان با آزمودن خویش و اطرافیانش، میان متحدان و دشمنانش تمایز قائل شود. همچنین در این مرحله، مجال مناسبی برای شخصیت‌پردازی و معرفی شخصیت‌های دنیای جدید فراهم می‌شود. آزمون‌های این بخش، به‌مثابه آماده‌سازی قهرمان برای رویارویی با ترس بزرگ یا شکست عظیم خود است. «این مرحله به قهرمان اجازه می‌دهد در کسب آمادگی برای مرحله بعد، راه‌یابی به ژرف‌ترین غار، قدرت و اطلاعات خود را افزایش دهد» (همان: ۱۷۵). شخصیت‌پردازی‌های مثبت و منفی، دشمنان و متحدان در این مرحله شکل می‌گیرد. قمر وزیر بدذات، با امیرارسلان طرح دوستی می‌ریزد و موجب فراق فرخ‌لقا و امیرارسلان می‌شود. شمس وزیر نیک‌ذات، به‌رغم تلاش‌های مکرر برای یاری ارسلان، به‌واسطه دسیسه قمر وزیر به زندان می‌افتد. ارسلان پس از جدا افتادن از معشوق و ورودش به دنیای پریان، سلسله آزمون‌های متعددی را طی می‌کند و با افرادی جدید آشنا می‌شود. پس از آزمون‌های خرد فراوان، از طلسم فولادزره و مادرش مطلع می‌شود. او به یاری آصف وزیر، اقبال‌شاه و دیگر شخصیت‌های مثبت داستان، برای نبرد اصلی و رویارویی با بزرگ‌ترین دشمن خود آماده می‌شود.

### ۷. راه‌یابی به ژرف‌ترین غار

ژرف‌ترین غار، نماینده تمام ترس‌ها و نقطه‌ضعف‌های قهرمان است. «اکنون زمان کسب آمادگی نهایی برای آزمایش مرکزی ماجراست» (همان: ۱۷۹). بزرگ‌ترین ترس و نقطه‌ضعف قهرمان، درحقیقت از دست‌دادن معشوق است. ارسلان به‌رغم توصیه‌های فراوان و گوشزدهای مکرر فرخ‌لقا، شمس وزیر، خواجه طاووس و خواجه کاووس بر دوری‌گزیدن از قمر وزیر، دست‌آخر به او اعتماد می‌کند و گردن‌بند فرخ‌لقا را باز می‌کند. در نتیجه همین اعتماد است که قمر وزیر موفق می‌شود فرخ‌لقا را بدزدد و طوری وانمود کند که شاهدخت را سر بریده‌اند. «کنیزان ملکه را می‌بینند که سرش را بریده‌اند. با این خبر صدای شیون به آسمان بلند می‌شود... امیران درباره پطروس‌شاه

می‌گویند که همهٔ این فتنه‌ها را قمر وزیر به پا کرده است و او همان کسی است که همهٔ این سال‌ها به ملکه ادعای عشق می‌کرد» (ذوالفقاری و باقری، ۱۳۹۹: ۵۴۰). امیرارسلان نیز به‌مثابه قهرمانان مشهور و حماسی ایرانی، با شجاعت و بی‌تردید برای آزمایش بزرگ آماده می‌شود.

### ۸. آزمایش

آزمایش، محل مواجههٔ قهرمان با بزرگ‌ترین آزمون سفر خویش است. ووگلر آزمایش بزرگ را عمیق‌ترین اتاق ژرف‌ترین غار قلمداد می‌کند که قهرمان را وامی‌دارد تا با بزرگ‌ترین چالش و هولناک‌ترین حریف خود روبه‌رو شود. این همان قلب واقعی مسئله است که جوزف کمبل آن را آزمایش می‌نامد» (ووگلر، ۱۳۹۴: ۱۹۳). قهرمان ممکن است، شکست بخورد یا بمیرد، اما این مرگ، جسمانی نیست. نمادین است از تطهیر و تولد دوبارهٔ او. ووگلر با خلاصه‌سازی مراحل جدول سفر قهرمان کمبل، مقاطع دیدار با خدایانو، زن افسونگر، آستی با پدر و خدایگان را در مرحلهٔ آزمایش ادغام نموده است. تمام ارزش‌های اخلاقی و معنوی امیرارسلان قهرمان، در کنار عزم عمیق او برای نجات یار، دست‌به‌دست هم می‌دهند تا او را برای رویارویی با فولادزره و مادرش آماده سازند. امیرارسلان پیش از مواجهه با آزمایش بزرگ، به سبب مسیری که در داستان طی می‌کند، از بیدادگری و طلسم‌هایی که فولادزره و مادرش در حق دیگر شخصیت‌های داستان روا داشته‌اند، مطلع می‌شود. پس قیام علیه شرارت، ارادهٔ او را برای نبرد با ضد قهرمان تشدید می‌کند.

### ۹. پاداش

قهرمان با پشت‌سر گذاشتن موفقیت‌آمیز آزمایش بزرگ، به پاداش خود می‌رسد. «تنها قهرمانانی که جان خود را به خطر انداخته و یا زندگی خود را ایشار کرده‌اند، درمقابل چیزی دریافت می‌کنند» (همان: ۲۱۸). براین اساس، تصاحب از ویژگی‌های مهم مرحلهٔ پاداش است و «قهرمان به آنچه در جستجویش بود دست پیدا می‌کند» (همان). «پاداش ممکن است یک سلاح خاص مانند شمشیر جادویی، یا یک نشانه مانند جام یا اکسیر باشد که می‌تواند سرزمین زخمی را التیام بخشد. گاهی اوقات پاداش، دانش و تجربه‌ای است که منجر به درک بیشتر و مصالحه با نیروهای خصمانه می‌شود» (میرزایی و قارونی، ۱۳۹۸: ۶۷). ارسلان با پیروزی در برابر فولادزره و کشتن

او و مادرش، شمشیر زمردنگار را تصاحب می‌کند. فرخ‌لقا را به همراه «گوهرتاج» دختر ملک لعل‌شاه و «منظربانو» مادر ملک‌شاپور نجات می‌دهد. زخم سر شمس وزیر و ملک‌فیروز را درمان می‌کند و ملک‌شاپور، وزیران و امیرانش را که به سنگ تبدیل شده بودند، شفا می‌دهد. به‌علاوه زمانی که شمس وزیر، سرگذشت سفر چهارسالهٔ ارسال را برای پطروس‌شاه تعریف می‌کند و او را از شجاعت و رزم‌آوری‌های ارسالان با دیوان و اهریمنان، برای نجات فرخ‌لقا را آگاه می‌کند، پطروس‌شاه به ازدواج آن دو رضایت می‌دهد و بدین ترتیب کنش درگیری با والدین نیز حل می‌شود.

### - پردهٔ سوم:

امیرارسلان سفر قهرمانی خود را در پردهٔ سوم طی می‌کند که به بازگشت قهرمان از سفر اختصاص دارد.

### ۱۰. مسیر بازگشت

مرحلهٔ دهم، تردید و انتخاب قهرمان میان ماندن یا برگشتن به دنیای آشنای او پیش از سفر است. «وقتی درس‌ها و پادشاه‌های آزمایش بزرگ، ستایش و جذب شد، قهرمانان با یک انتخاب مواجه می‌شوند: آیا در دنیای ویژه بمانند یا سفر بازگشت به خانه و دنیای عادی را آغاز نمایند. گرچه ممکن است دنیای ویژه جذابیت‌های خاص خود را داشته باشد، کمتر قهرمانی است که تصمیم به ماندن بگیرد. بیشتر آنها مسیر بازگشت را انتخاب می‌کنند؛ یعنی یا به نقطهٔ آغاز برمی‌گردند یا به سفر خود ادامه می‌دهند تا به جایی کاملاً تازه یا همان مقصد نهایی برسند» (ووگلر، ۱۳۹۴: ۲۲۹). امیرارسلان پس از پنج سال دوری از وطن و جهان آشنای اولیه، نبردهای بسیار با موجودات غریب، دیوان و اشرار، باطل کردن انواع طلسم و ازدواج با فرخ‌لقا، شب خواب مادرش را می‌بیند. «ای فرزند دل‌بند تا کی از فراق گریه کنم و تو از عالم خبر نداری و شب و روز به عیش می‌گذرانی؟» (نقیب‌الممالک، ۱۳۹۰: ۲۴۵). این خواب، انگیزهٔ اصلی امیرارسلان برای بازگشت به جهان اولیه و سرزمین خود، روم، می‌گردد.

### ۱۱. تجدید حیات

در این مرحله نیاز است تا «قهرمانان قبل از ورود مجدد به دنیای عادی، فرایند تطهیر و پالایش نهایی را از سر بگذرانند. یک‌بار دیگر باید تغییر کنند (ووگلر، ۱۳۹۴: ۲۳۹).

از دیدگاه ووگلر، آزمایش، مرحله‌ای در اواسط داستان است که قهرمان دچار بحرانی بزرگ می‌شود، اما در مرحله‌ی تجدید حیات که در اواخر چرخه‌ی سفر قهرمان رخ می‌دهد، قهرمان مجدد آزموده می‌شود تا مشخص شود آیا درس‌های آزمایش پرده‌ی دوم را به‌درستی فرا گرفته است و شایستگی بازگشت به دنیای پیشین خود را دارد یا خیر. پس از شکست فولادزره، ضدقهرمان اصلی و گذر از مرحله‌ی آزمایش، ارسالن شایستگی خود را با چشم‌پوشی از جایگاه فرمانروایی و آسایش خویش ثابت می‌کند. قهرمان با وجود دستیابی به مراد شخصی، کماکان وقتی پیر زاهد دست یاری به سویش دراز می‌کند، با فداکاری به کمک ستم‌دیده می‌شتابد. «امیرارسلان خیلی مکدر شد، پیرمرد را استمالت کرد و گفت: مال و دولت نقلی نیست، به‌جایی نخواهد رفت، هر وقت باشد الهاک‌دیو به چنگ من خواهد آمد» (نقیب‌الممالک، ۱۳۹۰: ۵۲۳-۵۲۵). همچنین تمایل درونی و اراده‌ی او برای مقابله با شرارت را در بخش دیگری از داستان چنین می‌خوانیم: «از قرار معلوم تا به جنگ الهاک حرامزاده نرویم و او کشته نشود... تا بشنود من از خاک پری‌زاد بیرون رفتم به سر وقت شما هم خواهد آمد و از فولادزره دیو حرامزاده بیشتر فساد خواهد کرد. باید این فتنه را هم بخوابانم و بعد به خاک بنی‌آدم بروم» (نقیب‌الممالک، ۱۳۹۰: ۵۸۲). او با شکست دادن الهاک‌دیو، آخر معضل برجسته‌ترین مسیر سفرش را حل کرده، شایستگی‌اش برای بازگشت به دنیای پیشین را اثبات می‌کند.

## ۱۲. بازگشت با اکسیر

در این مرحله، قهرمان با دستاوردها و آموخته‌های خویش، که اکسیر نامیده می‌شود، از سفر بازمی‌گردد. اکسیر از اهمیت بالایی برخوردار است. «اگر مسافر (قهرمان) چیزی را برای تقسیم کردن با خود نیاورد، قهرمان نیست. بلکه بی‌سروپایی خودخواه و تاریک‌اندیش است. او درس‌های خود را نیاموخته و رشد نکرده است. بازگشت با اکسیر، آخرین آزمون قهرمان است که نشان می‌دهد آیا به‌اندازه‌ی کافی بالغ و پخته شده است تا ثمرات جست‌وجوی خود را با دیگران تقسیم کند؟» (ووگلر، ۱۳۹۴: ۲۶۳). شخصیت امیرارسلان در مسیر داستان، به آرامی تغییر می‌کند و از شاهزاده‌ای تندخو، یک‌دنده و متکبر، به جوانمردی آزموده، صبور و از خودگذشته تبدیل می‌شود. قهرمان در ابتدای سفر، بسیار فریب دشمنان خود، از جمله قمر وزیر و فولادزره را می‌خورد، اما

درنهایت پس از فراز و فرودهای فراوان، کارآموده می‌شود و به کمال رفتاری و اخلاقی می‌رسد. ثمرهٔ سفر ارسال، در کنار وصال فرخ‌لقا، دست‌یابی به تخت پادشاهی و گنج و ثروت فراوان، درحقیقت معرفت و بینش اوست.

### • تحلیل شخصیت قهرمان براساس الگوی پراپ

از نظر پراپ، هر داستان ترکیبی از واحدهای کوچک‌تری به نام «کارکرد» است که این کارکردها در مجموع شامل ۳۱ مورد است. پراپ دریافته بود که شخصیت‌های قصه‌های پریان را می‌توان ذیل هفت‌عنوان طبقه‌بندی کرد (پاینده، ۱۳۹۲: ۲۰۶).

در این بخش، ضمن معرفی هفت شخصیت اصلی و ثابت در افسانه‌های پریان از دیدگاه پراپ، الگوی مذکور در تحلیل داستان امیرارسلان به کار برده می‌شود و درنهایت با تمرکز بر شخصیت قهرمان، ظرفیت‌های موجود برای طراحی شخصیت قهرمان با اقتباس از افسانه‌های عامیانهٔ ایرانی نمایان می‌شود. قابل توجه آنکه «امکان دارد شخصیتی بیش از یک خویشکاری بیابد. برای نمونه، فرستنده، یاور قهرمان هم باشد یا شرور، قهرمان دروغین نیز باشد و این نیز ممکن است که چند نفر، یک خویشکاری بیابند؛ برای نمونه، یاور قهرمان بیش از یک نفر باشد» (ذوالفقاری، ۱۳۹۷: ۲۷).

### قهرمان (جستجوگر یا قربانی)

شخصیتی که پیشرفت وقایع منوط به وجود اوست، یا قربانی بدخواهی دیگران است و از محل زندگی خود بیرون رانده شده، یا جوینده‌ای است که می‌خواهد چیزی یا کسی را بیابد. او عهده‌دار انجام کاری بسیار دشوار می‌شود. در داستان امیرارسلان تنها قهرمان بلامنازع، امیرارسلان است. او «الگوی تمام‌عیار ایثار و فداکاری است و بارها در دام اهریمن می‌افتد، اما پس از ماجرای دیرانجام پیروز می‌شود» (همان: ۲۳۶). امیرارسلان رومی، شاهزاده‌ای ترک‌نژاد و متعلق به آسیای صغیر توصیف شده که «نام وی یادآور آلبارسلان، پادشاه سلجوقی و پدر ملک‌شاه سلجوقی است» (همان: ۲۳۷). همچنین لقب او نامدار است «زیرا نامدارتر از او کدام قهرمان داستان‌های عامیانه را می‌توان یافت؟» (همان).

### ۱. قهرمان کاذب

قهرمان دروغین، شخصیتی است که مدعی می‌شود تمام کارهای قهرمانانه را او انجام داده است. در برابر قهرمان کاذب، «قهرمان باید خودش را ثابت کند و مانع این دعوی

شود» (جیلت، ۱۳۹۷: ۶۶). در امیرارسلان شخصیت قهرمان کاذب حضور ندارد.

## ۲. ضدقهرمان

شخصیت ضدقهرمان در تقابل با قهرمان قرار می‌گیرد؛ شخصیتی فرومایه و بدجنس که از سر خباثت، قهرمان را آزار می‌دهد یا به اعضای خانواده او آسیب می‌زند (پاینده، ۱۳۹۲: ۲۰۶). همچنین «عنصر مهم در تعامل قهرمان با دشمن، انجام کار دشواری است که دشمن می‌خواهد و ظاهراً عادی و معمولی است، اما برای انجام آن، نیرویی ماورایی یا یاری کس دیگری لازم است» (جیلت، ۱۳۹۷: ۶۵). شخصیت‌های منفی بسیاری به‌دفعات در داستان امیرارسلان حضور می‌یابند: سام‌خان فرنگی، الماس‌خان فرنگی، امیر هوشنگ، الماس‌خان داروغه، پاپاس‌شاه فرنگی، سهیل وزیر، شیرگویا، ریحانه جادو، مرجانه‌بانو و غیره که از میان آنان، قمر وزیر، فولادزره دیو و مادرش، سه ضدقهرمان اصلی هستند و پس از آن، الهاک‌دیو در تقابل برجسته‌تری نسبت به دیگر شخصیت‌های منفی با ارسلان قرار می‌گیرد.

در این میان، شخصیت سوم یا چهارم «شخصی است که در آغاز داستان، معمولاً بعد از آشکارشدن کمبود یا خطای نخست، با قهرمان ملاقات می‌کند، به‌نوعی به قهرمان علاقه‌مند است و او را در ماجراهایی که در پیش دارد، یاری می‌دهد (مثلاً با گفتن اندرزی یا با دادن ابزار جادویی یا به‌طور مستقیم)؛ پس یاریگر هر دو شخصیت یاور و بخشنده پراپ را پوشش می‌دهد» (همان: ۶۴ - ۶۵). همچنین شریک نیز ممکن است در نقش بخشنده ظاهر شود.

## یاور

یاور کسی است که از قدرت جادو یا طلسم کردن دیگران برخوردار است و ضعف قهرمان را برطرف می‌کند، اغلب در بزنگاه به یاری قهرمان می‌آید. خواجه طاووس، نگهبان دروازه شهر پطروسپیه، ارسلان را از خطرهای پیش رو در فرنگ آگاه می‌کند و پس از اصرار امیرارسلان برای ورود به این سرزمین، به او کمک می‌کند تا هویت واقعی‌اش پنهان بماند. در این داستان، شمس وزیر که اندیشه‌ای اهورایی دارد، یاور و راهنمای امیرارسلان است. او قبل از فراق ارسلان و فرخ‌لقا و پس از آن، همواره در حال کوشش برای وصال آنها و حل دشواری‌های پیش روی قهرمان است. همچنین شمس وزیر به کمک آصف وزیر گردن‌بند یاقوت را برای حفاظت از فرخ‌لقا در برابر قمر

وزیر ساخته‌اند. در ادامه داستان، ملک اقبال شاه سپاهی از پریان در اختیار ارسال قرار می‌دهد و او را در جنگ با فولادزره دیو یاری می‌کند. همچنین مرآت جنی که محافظ باغ فادزهر است، امیرارسلان را در یافتن شاهدخت فرخ‌لقا یاری می‌رساند.

### **بخشنده (اهداکنده)**

کسی که بعد از آزمودن قهرمان، او را از قدرتی فوق بشری یا جادویی برخوردار می‌کند تا بر مشکلات فائق آید، بخشنده نام دارد. قمر وزیر، به‌عنوان شریر و ضدقهرمان، در ابتدای داستان به‌عنوان بخشنده ظاهر می‌شود. او در لباس دوست و یاریگر وانمود می‌کند در حال تلاش برای حل مشکلات امیرارسلان و نزدیک کردن او به فرخ‌لقا است. دیدارهایی شبانه برای دو عاشق فراهم می‌کند، او را از مخمصة الماس‌خان داروغه نجات می‌دهد و سرانجام، بی‌هوش داروی سبزرنگی به قهرمان اهدا می‌کند تا به‌وسیله آن، گردن‌بند یاقوت را از گردن فرخ‌لقا جدا کند و از فرنگ خارج شوند. در ادامه، منظربانو در نقش امدادگر «هنگامی که امیرارسلان در قلعه سنگ کنار چاه می‌نشیند، از ته چاه گردن‌بند فرخ‌لقا را برای او بیرون می‌اندازد تا محافظ او در مقابل خطرها باشد» (ریحانی، ۱۳۹۹: ۱۳۱). پیر زاهد نیز امیرارسلان را از چنگ شیرگویا نجات می‌دهد و هنگامی که ارسال برای یافتن شمشیر زمردنگار، پا به قلعه سنگ‌باران می‌گذارد، راز دستیابی به شمشیر را فاش می‌کند.

### **اعزام‌کننده**

اعزام‌کننده، پدر یا شخصیتی صاحب‌منصب است که قهرمان را روانه سفری پرماجر و خطرناک می‌کند یا مأموریتی مخاطره‌آمیز به او می‌دهد. خواجه نعمان مصری در این افسانه در نقش اعزام‌کننده ظاهر شده است. او دوبار ارسال را راهی سفر می‌کند؛ ابتدا زمانی که قهرمان به‌قصد انتقام راهی روم می‌شود تا سام‌خان فرنگی را بکشد؛ و نوبت دوم، آنگاه که به‌قصد دیدار محبوبش، عزم سفر به فرنگ می‌کند. همچنین اقبال‌شاه و آصف وزیر نیز پس از شرح طلسم‌ها و شرارت‌های قمر وزیر، فولادزره دیو و مادرش، قهرمان را روانه نبردی عظیم با ضدقهرمان می‌کنند.

### **شاهدخت (یا شاهدخت و پادشاه)**

این شخص (یا اشخاص) را می‌توان عنصر یا عناصری نامید که قهرمان در مسیر داستان در جست‌وجوی آنهاست. شاهدخت عموماً همسر آینده قهرمان است: «کسی



که با دشمن قهرمان نشست و برخاست دارد و پنهانی به قهرمان کمک می‌کند و به او علاقه‌مند می‌شود. به عبارت دیگر، شاه‌بانو یک یاریگر است، ولی با دشمن زندگی می‌کند و به همین سبب پس از ورود قهرمان به قلمرو دشمن، یعنی جهان دیگر، در داستان ظاهر می‌شود» (جیلت، ۱۳۹۷: ۶۵). در پایان چرخه داستان، قهرمان با شاهدخت ازدواج می‌کند، به فرمانروایی می‌رسد و معمولاً همراه با همسر، از جهان سفر، به جهان عادی بازمی‌گردد. شاهدخت، همان فرخ‌لقا، دختر پطروس شاه است که از یک سو فرزند دشمن امیرارسلان است، زیرا سام‌خان، سال‌ها پیش به دستور پطروس شاه به روم لشکرکشی کرده و پدر ارسلان را به قتل رسانده است. از طرف دیگر، مدت قابل توجهی در اسارت فولادزره دیو به سر می‌برد. فرخ‌لقا اجباراً با دشمنان امیرارسلان نشست و برخاست دارد، اما یاریگر قهرمان است و در پایان سفر قهرمان نیز با یکدیگر ازدواج می‌کنند و به جهان عادی باز می‌گردند.

#### جدول ۱. تطبیق سفر قهرمان منتخب در افسانه‌ی امیرارسلان نامدار براساس الگوی سفر قهرمان و وگلر

سفر قهرمان در داستان امیرارسلان نامدار	مراحل سفر قهرمان	
الماس‌خان فرنگی که در نقش پیک پطروس شاه پیامی را به دربار آورده است، سبب دعوت امیرارسلان به ماجرا در سفر اول و گرفتن انتقام خون پدر می‌شود. سپس دیدن تصویر فرخ‌لقا و دلباخته شدن ارسلان، دعوت دوم او به ماجرا است.	دعوت به ماجرا	پرده اول
-	رد دعوت	
خواجه طاووس در بدو ورود به شهر فرنگ، شمس وزیر در نجات فرخ‌لقا و فولادزره، آصف وزیر برای کمک به جنگ با فولادزره و مادرش، همچنین منظربانو، پیر زاهد، مرآت جنی و ...	ملاقات با استاد	
گذر از دروازه شهر پطروسیه	گذر از اولین آستانه	

فراق فرخ‌لقا، و به زندان افتادن شمس وزیر در جایگاه یاریگر ارسلان، به‌مثابه بلا برای قهرمان و حاصل شرارت قمر وزیر است. آزمون‌های متعدد در دنیای پریان اتفاق می‌افتد. فولادزره و مادرش از دشمنان اصلی او هستند. آصف وزیر و اقبال‌شاه او را یاری می‌کنند تا آزمون‌ها را به سلامت از سر بگذرانند.	بلایا، یاریگران، دشمنان	پرده دوم
از دست دادن معشوق و پاکداشتن به سرزمین ناشناخته پریان برای نجات او	راه‌یابی به درونی‌ترین غار	
رویارویی با فولادزره و مادرش	آزمون سخت	
پطروس‌شاه به ازدواج ارسلان و فرخ‌لقا رضایت می‌دهد.	پاداش	پرده سوم
خواب دیدن ارسلان و دریافت پیام از مادرش برای بازگشت به وطن	جاده بازگشت	
چشم‌پوشی از جایگاه فرمانروایی و آسایش خویش و کسب شایستگی برای بازگشت به دنیای پیشین	تجدید حیات	
وصال فرخ‌لقا، دست‌یابی به تخت پادشاهی و گنج و ثروت فراوان، با معرفت و بینشی جدید.	بازگشت با اکسیر	

## جدول ۲. تطبیق شخصیت قهرمان منتخب و شخصیت‌های پیرامونی در افسانه‌ امیرارسلان نامدار بر اساس الگوی روایت‌شناسی پراپ

انواع شخصیت	معادل شخصیت‌ها در افسانه امیرارسلان
قهرمان	امیرارسلان
قهرمان کاذب	-
ضدقهرمان	فولادزره، مادر فولادزره، الهاک
یاور	خواجه طاووس، شمس وزیر، آصف وزیر، ملک اقبال‌شاه، مرآت جنی
بخشنده	قمر وزیر (ضدقهرمان در نقش بخشنده)، منظربانو، پیر زاهد
اعزام‌کننده	خواجه نعمان مصری، اقبال‌شاه و آصف وزیر
شاهدخت	فرخ‌لقا

### نتیجه‌گیری

مطالعات تحلیلی کامیک‌ها و انیمیشن‌ها در اروپا و امریکا نشان می‌دهد خلق شخصیت قهرمانان و ابرقهرمانان در آنها به‌منظور نفی و طرد و به حاشیه‌راندن فرهنگ‌های غیرغربی است. این امر گویای اهمیت دوچندان استفاده از منابع فرهنگی ایرانی-اسلامی برای خلق شخصیت قهرمان ایرانی در تولیدات کامیک و انیمیشن ایرانی است. با توجه به مصرف انیمیشن‌هایی با محوریت قهرمانانی برآمده از فرهنگ غیرایرانی و گاه در تعارض با آنها، ضرورت تولید کامیک‌بوک و انیمیشن ایرانی که روایت خود را بر محور قهرمانی ایرانی بنیان گذاشته باشند، برجسته شده است.

تحلیل‌ها در این مقاله، ظرفیت طراحی شخصیت «قهرمان» براساس داستان‌های عامیانه «پهلوانی/تغزلی» و متمرکز بر افسانه‌های امیرارسلان نامدار را نشان داد. پرسش آن بود که شخصیت قهرمان در افسانه‌های امیرارسلان، چگونه سفر قهرمانی خود را طی می‌کند و از چه ویژگی‌های شخصیتی برخوردار است که مناسب طراحی شخصیت قهرمان در کامیک و

انیمیشن ایرانی است؟ نتایج نشان داد که افسانه‌های ایرانی، هم برای تولید کامیک‌بوک و هم برای تولید انیمیشن ایرانی، در گونهٔ قهرمانی ظرفیت فراوان دارد.

در این مقاله، براساس تحلیل افسانه و قهرمان منتخب در افسانهٔ امیرارسلان نامدار، چگونگی انطباق روایت و شخصیت قهرمان، بر روایت‌شناسی پراپ و الگوی سفر قهرمان ووگلر تبیین شد. ویژگی‌های قهرمانانه در افسانهٔ امیرارسلان نامدار، گویای ظرفیت فراوان آن برای طراحی شخصیت قهرمان در انیمیشن ایرانی است. وی به‌عنوان قهرمان، با شخصیت‌های پیرامونی متنوعی در ارتباط است: «ضدقهرمان، یاور، بخشنده، اعزام‌کننده و شاهدخت» در این روایت شخصیت قهرمان کاذب حضور ندارد. امیرارسلان در ضمن سفر قهرمانی خود، مراحل را پشت سر می‌گذارد که در انطباق حداکثری با مراحل سفر ووگلر و تاحدودی کمبل است. در این سفر، وی به‌جز مرحلهٔ رد دعوت - که ای‌بسا از جذابیت‌های سفر این قهرمان ایرانی هم باشد- در سایر مراحل، چرخهٔ سفر خود را طی می‌کند: «به ماجرا دعوت می‌شود، با استاد ملاقات می‌کند، از اولین آستانه یا جهان عادی عبور می‌نماید، با بلایا، یاریگران و دشمنان مواجه می‌شود، به درونی‌ترین غار وجودی راه می‌یابد، آزمون سخت را پشت سر می‌نهد، پاداش می‌گیرد و راهی جادهٔ بازگشت می‌شود. سپس تجدید حیات معنوی می‌کند و در بازگشت نهایی، اکسیر به همراه دارد».

امیرارسلان ویژگی‌های خاصی برای طراحی شخصیت قهرمان ایرانی دارد. او در ابتدا شاهدادهای زیباروی و قوی مانند بسیاری از انسان‌های معمولی است که پیش از پایان سفر قهرمانی خود، از صفات پسندیده کمتر بهره‌مند است. عصبی‌مزاج و تندخو است. نصیحت نمی‌پذیرد. متکبر، متهور و دروغ‌گو است. در عین حال که در میانهٔ دینداری و گناهکاری در نوسان است، در طی سفر خود، به قهرمانی تبدیل می‌شود که جان خود را برای نجات دیگران به خطر می‌اندازد و با مظاهر پلیدی می‌جنگد. علاوه بر این، امیرارسلان برای نیل به هدف که خونخواهی از قتل پدر و دستیابی به محبوب خود است، سفر می‌کند، می‌جنگد، می‌کشد، فریب می‌دهد و از وسایل مرموز و فراطبیعی هم کمک می‌گیرد که از اقتضائات ساخت قهرمان کامیک و انیمیشن با مختصات مبتنی بر خرق عادات است، که در این افسانه همگی از فرهنگ ایرانی برآمده‌اند. اما او روئین‌تن و همیشه پیروز میدان نیست و همین ویژگی او را به یک قهرمان ایرانی و نه ابرقهرمان غربی نزدیک می‌نماید. او مراحل تحول شخصیت خود تا تبدیل به یک قهرمان ملی را در همان زمانی طی می‌کند که در صدد خونخواهی از پدر و

نیز وصال محبوبش است که در چنگ دیوان و ددان گرفتار آمده است. مجموعه نتایج به‌دست‌آمده در تحلیل روایت و بازشناسی ویژگی‌های شخصیت قهرمان در این مقاله، نشانگر ظرفیت تولید انیمیشن پهلوانی و کامیک ایرانی با محوریت قهرمان ملی براساس داستان‌های عامیانه فارسی است.

## منابع

- اسماعیل پور، ابوالقاسم (۱۳۷۷). *اسطوره بیان نمادین*، چاپ اول، تهران: سروش.
- احمدی، بابک (۱۳۷۴). *حقیقت و زیبایی: درس‌های فلسفه هنر*، تهران: مرکز.
- بیرانوند، شیوا (۱۳۸۹). *نقش و رابطه قهرمانان کمیک‌استریپ در هویت‌یابی فردی و اجتماعی مخاطب*، کتاب ماه کودک و نوجوان، ۱۵۸، ۷۵-۸۲.
- پاینده، حسین (۱۳۹۲). *گشودن رمان؛ رمان ایران در پرتو نظریه و نقد ادبی*، چاپ سوم، تهران: مروارید.
- پترسن، رابرت. اس (۱۳۹۵). *کمیک‌ها، مانگاها و رمان‌های مصور*، ترجمه مهرداد گروسی، تهران: علمی و فرهنگی.
- پراپ، ولادیمیر پاکوولویچ (۱۳۸۶). *ریخت‌شناسی قصه‌های پریان*، ترجمه فریدون بدره‌ای، چاپ دوم، تهران: توس.
- پورشبانان، علیرضا و پورشبانان، امیرحسین (۱۳۹۸). *تحلیل ویژگی‌های سبکی مطلوب فرامرزنامه برای اقتباس انیمیشن، متن‌شناسی ادب فارسی*، ۴۴، ۶۲-۷۷.
- ترابی مهربانی، مهدی (۱۳۸۵). *قهرمانان ۶۵ ساله انیمیشن، فارابی، زمستان*، ۶۲، ۳۹۲-۳۵۳.
- ترهنده، سحر (۱۳۹۵). *کمیک‌استریپ، در ایران؛ پدیده‌ای غیرممکن یا ضرورتی انکارناپذیر*، نقد کتاب هنر، ۱۱، ۱۶۹-۲۰۲.
- جیلت، پیتر (۱۳۹۷). *ولادیمیر پراپ و قصه شفاهی جهانی*، ترجمه پگاه خدیش، تهران، علمی و فرهنگی.
- حسین‌زاده، منصور (۱۳۷۰). *تاریخ مجلات کودکان و نوجوانان از آغاز تا پیروزی انقلاب اسلامی*، تهران: مرکز مطالعات و تحقیقات رسانه‌ها.
- خدیش، پگاه (۱۳۸۶). *نمود اجتماعی شخصیت‌ها در افسانه‌های ایرانی*، فرهنگ مردم، ۲۳، ۱۱۷-۱۲۲.
- ذوالفقاری، حسن (۱۳۹۷). *ادبیات داستانی عامه*، تهران: نشر خاموش.
- ذوالفقاری، حسن و باقری، بهادر (۱۳۹۴). *مهم‌ترین ویژگی‌های افسانه‌های پهلوانی ایرانی*، فصلنامه فرهنگ، ارتباطات، ۱۶ (۳۰)، ۳۹-۷.

- ذوالفقاری، حسن و باقری، بهادر (۱۳۹۹). *افسانه‌های پهلوانی ایران*، تهران: نشر خاموش.
- رفیع ضیائی، محمد (۱۳۸۳). *کمیک استریپ‌های اولیه، کیهان کاریکاتور*، ۱۴۹ و ۱۵۰، ۵۴-۵۵.
- ریچاردسون، جان ادکینز (۱۳۷۳). *کمیک استریپ‌های علمی تخیلی، کیهان کاریکاتور*، ۳۰-۴۵-۴۴.
- ریحانی، ندا (۱۳۹۹). *سفر قهرمان در امپراتورستان نامدار بر پایه نظریه جوزف کمپل، زبان و ادب فارسی*، ۴۴-۱۲۲-۱۵۵.
- عالی‌زاد، اسماعیل و باغبان مشیری، نیلوفر (۱۳۹۵). *انیمیشن به مثابه اسطوره، بررسی اسطوره‌شناختی انیمیشن‌های تولیدشده در ایالات متحده آمریکا، فصلنامه انجمن ایرانی مطالعات فرهنگی و ارتباطات*، ۴۵-۱۵۰-۱۶۶.
- شمس نجف‌آبادی، الهه و ناظری، افسانه (۱۳۹۶). *اسطوره و ابرقهرمان‌سازی سینمایی مدرن از منظر مطالعات فرهنگی، پژوهش هنر*، ۱۳، ۴۲-۳۱.
- علمداری، مهدی (۱۳۸۸). *افسانه‌های عامیانه و انیمیشن، مجموعه مقالات نخستین همایش ملی انیمیشن ایران، تهران: دانشکده صداوسیما*.
- علوی، آناهیتا؛ گودرزی، مصطفی و دوست‌محمدی، محمدرضا (۱۳۹۳). *بررسی تطبیقی ژانرشناسی کمیک ایرانی با نگاهی به کمیک آمریکایی، هنرهای زیبا- هنرهای تجسمی*، ۳، ۴۵-۵۴.
- قاضی‌زاده، خشایار و قاضی‌زاده، علی (۱۴۰۰). *سینمای انیمیشن ایران: شخصیت و هویت، تهران: پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات*.
- کمبل، جوزف (۱۳۸۹). *قهرمان هزارچهره، ترجمه شادی خسروپناه، مشهد: گل آفتاب*.
- کمبل، جوزف (۱۳۹۲). *قدرت اسطوره، ترجمه عباس مخبر، تهران: مرکز*.
- گرچی، منصوره (۱۳۹۶). *دیار عیاران، جلوه‌های فرهنگ عامه در داستان سمک عیار، تهران: سوره مهر*.
- گودرزی، مصطفی و امامی، یاسمن (۱۳۹۹). *شیوه‌های قهرمان‌سازی در باند‌دسینه‌ها (با تأکید بر آثار دو کشور فرانسه و بلژیک)، جلوه هنر*، ۲۶، ۶۵-۷۶.
- محبوب، محمدجعفر (۱۳۷۸). *امپراتورستان، نقیب‌الممالک، تهران: شرکت سهامی کتاب‌های جیبی و موسسه فرهنگی فردا*.
- مک کلودکلا، اسکات (۱۳۹۸). *هنر کمیک، ترجمه رامین رحیمی، ج ۱، تهران: آبان*.
- میرصادقی، جمال (۱۳۷۶). *عناصر داستان، تهران: سخن*.
- نقیب‌الممالک، محمدعلی (۱۳۹۰). *امپراتورستان نامدار و ملکه فرخ‌لقا، چاپ دوم، تهران: جاجرمی*.
- ووگلر، کریستوفر (۱۳۹۰). *ساختار اسطوره‌ای در داستان و فیلمنامه، ترجمه عباس اکبری، تهران: نیلوفر*.

ووگلر، کریستوفر (۱۳۹۴). سفر نویسنده، ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: مینوی خرد.  
 میرزایی، حامد و قارونی، صادق (۱۳۹۸). تحلیل بازی ویدئویی زانر نقش‌آفرینی ویچر براساس الگوی  
 سفر قهرمان کریستوفر ووگلر، پژوهش‌های معاصر در علوم و تحقیقات، ۱، ۵۹-۶۹.

Alaniz, J. (2014). *Death, Disability, and the Superhero: The Silver Age and Beyond*: University Press of Mississippi.

*The Superhero Book: The Ultimate Encyclopedia of Comic-Book Icons and Hollywood Heroes* (2004). Misiroglu, G. & A. Roach, D. (eds), Detroit: Visible Ink Press.

Eco, U. (1972). *The myth of superman. Diacritics*, 2 (1), 14-22. The Johns Hopkins University Press.

Coogan, P. (2006). *Superhero: The secret origin of a genre*, Austin, Texas: Monkey Brain Books.

