

تحلیل داستان رستم و سهراب در شاهنامه و پویانمایی کیانوش دالوند بر اساس الگوی اقتباسی ریچارد کریوولن

فریبا شمس‌ی*

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

محبوبه خراسانی**

دانش‌یار زبان و ادبیات فارسی، دانش‌گاه آزاد اسلامی، واحد نجف‌آباد، ایران (نویسندهٔ مسؤول)

شهرزاد نیازی***

استادیار زبان و ادبیات فارسی، دانش‌گاه آزاد اسلامی، واحد نجف‌آباد، ایران

تاریخ دریافت: ۱۳۹۹/۲/۲۴

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۹/۱۲/۸

چکیده

از داستان رستم و سهراب، به دلیل بهره‌مندی از عناصر دراماتیک و جذابیت‌های داستانی، تاکنون نمایش‌نامه، اپرا و فیلم‌نامه‌هایی بسیار اقتباس شده است. این داستان از برجسته‌ترین و تأمل‌برانگیزترین داستان‌های شاهنامه است که در آن پدر و پسر به حکم سرنوشت، در برابر یک‌دیگر قرار می‌گیرند. یکی از این اقتباس‌ها، پویانمایی «رستم و سهراب» به کارگردانی کیانوش دالوند در سال ۱۳۹۲ است. از آن‌جاکه ساخت پویانمایی در کشور ما نوپاست و نیاز به زیرساخت‌هایی دارد که به اعتقاد نویسندگان این جستار مهم‌ترین آن فیلم‌نامه است؛ لذا بر آن شدیم تا فیلم‌نامهٔ این پویانمایی را با معیارهای کتاب چگونه از هر چیزی فیلم‌نامه اقتباس کنیم؟ اثر ریچارد کریوولن که مهم‌ترین مرجع نگارش فیلم‌نامه‌های اقتباسی است، مقایسه کنیم تا به هدف این پژوهش که کمک به نگارش اصولی و یافتن لغزش‌های فیلم‌نامه‌های اقتباسی از آثار کهن ادبیات این مرزوبوم است، بر اساس نمونهٔ موردی حاضر دست یابیم. از این منظر با مقایسهٔ اصل داستان در شاهنامه و پویانمایی، این نتیجه به دست آمده است که متن شاهنامه منطبق با الگوی ساختاری-محتوایی کریوولن است؛ ولی فیلم‌نامهٔ پویانمایی اقتباسی، کم‌وکاستی‌هایی دارد که عبارت است از: نپرداختن به تبیین نوع اقتباس، در نظر نگرفتن روح داستان، تغییر ناگهانی

* fariba.shams50@Gmail.com

** Khorasani.m@iaun.ac.ir

*** Niazi_60@yahoo.com

پایان داستان بدون فراهم آمدن زمینه‌های آن از پیش، تغییر درون‌مایهٔ اثر، عدم معرفی آفرینندهٔ داستان. ضمن این‌که با این دگرگونی، اثر را از ژانر اصلی حماسی-تراژدی خود خارج کرده، باعث ایجاد شبههٔ نوعی تحریف در داستانی چنین محبوب شده است.

کلیدواژه‌ها: شاهنامه، تراژدی، رستم و سهراب، پویانمایی، الگوی اقتباس کریوولن، کیانوش دالوند.

مقدمه

داستان رستم و سهراب در ادبیات و اساطیر جهان، هم‌تایانی دارد که دارای پی‌رنگی دقیقاً مشابه است. به سبب ریشه داشتن این ماجرا در ضمیر ناخودآگاه بشر و تضاد بنیادین روان‌شناختی پدر و پسر، وجود این هم‌تایان، امری طبیعی می‌نماید؛ «اما هیچ داستانی این مایه شورانگیزی و دل‌ربایی را ندارد. داستان زبونی و درماندگی انسان در برابر سرنوشت که به‌صورت جنگی میان پدر و پسر بیان شده است. عظمت و قدرت هراس‌انگیز سرنوشت که سرانجام پسر را به دست پدر تباه می‌کند و فاجعه رستم و سهراب را پدید می‌آورد، هیچ‌چا این اندازه نمایان نیست و از همین روست که نقادان، این اثر فردوسی را شاه‌کاری بزرگ تلقی کرده و گاه آن را با بزرگ‌ترین تراژدی‌های یونان برابر شمرده‌اند» (زرین‌کوب، ۱۳۸۰: ۲۳-۲۴) و به این داستان، در زمینه‌های ادبی و هنری از منظومه و نگارگری گرفته تا تئاتر و سینما اقبال فراوان شده است.

غیر از ادبیات کلاسیک، در دوره‌های مختلف، اقتباس‌هایی فراوان از آن صورت گرفته است و تحقیقاتی بسیار نیز در ایران و خارج از ایران انجام شده است؛ اما از هر بُعد و منظری (آفرینشی و پژوهشی) به آن نگریسته می‌شود، زوایایی نهفته از آن، آشکار می‌گردد. پرسش اصلی تحقیق حاضر این است که فیلم‌نامه در اثر اقتباسی از متون اساطیری تا چه حد می‌تواند با اصل داستان اختلاف داشته باشد؟ و این‌که معیارهای فیلم‌نامه اقتباسی کریوولن تا چه اندازه با فیلم‌نامه پویانمایی و نیز داستان شاهنامه منطبق است؟ در پژوهش حاضر، سه حوزه با هم تلاقی یافته است: اسطوره، نقد ادبی و هنری و اقتباس سینمایی و برآنیم تا این اسطوره را از منظر الگوی اقتباس ریچارد کریوولن^۱، فیلم‌نامه‌نویس، نویسنده و استاد فیلم‌نامه‌نویسی و طراح صحنه‌پردازی، با برداشت سینمایی پویانمایی رستم و سهراب به کارگردانی کیانوش دالوند، تحلیل کنیم.

همان‌طور که می‌دانیم در مقایسه با کشورهایی که پرچم‌دار ساخت و تولید پویانمایی هستند، کشور ما تازه‌وارد محسوب می‌شود. از عمر نخستین تولیدات پویانمایی ایران بیش از شصت سال می‌گذرد (۱۳۳۶)؛ اما برخلاف فیلم‌های سینمایی، پویانمایی در جلب نظر منتقدان چندان توفیقی نداشته است. به اعتقاد نگارندگان، ضعف اصلی این ناکامی در فیلم‌نامه است که بنیاد شکل‌گیری اثری سینمایی محسوب می‌شود. با توجه به این‌که نوشته حاضر گزارش بخشی از پژوهشی دانش‌گاهی با عنوان «بازتاب متون کهن فارسی در

^۱Richard Krevolin



پویانمایی‌های ایرانی» است و به مقایسه قصه‌های کهن و بازنمایی آن‌ها در پویانمایی می‌پردازد، ضروری می‌نمود تا درنگی در تطبیق این دو از منظر اصول معیارمند فیلم‌نامه‌های اقتباسی داشته باشیم. بدین منظور کتاب چگونه از هر چیزی فیلم‌نامه اقتباس کنیم؟ اثر ریچارد کریوولن که مهم‌ترین مرجع نگارش فیلم‌نامه‌های اقتباسی است، انتخاب شد تا بتوانیم موارد ضعف یا خطاهای فیلم‌نامه‌نویسان را در اقتباس از متون کهن دریابیم و چراغ کوچکی بر سر راه هنرمندان جوان و فیلم‌نامه‌نویسان آینده قرار داده باشیم. این پژوهش، با روش تحلیل محتوا، از منظر تطبیقی و با استفاده از الگوی ریچارد کریوولن، پویانمایی را بررسی می‌کند. جامعه آماری ما شاهنامه و نمونه موردی داستان رستم و سهراب است. در پویانمایی نیز جامعه آماری پویانمایی‌های اقتباسی از این داستان و نمونه مورد مطالعه، رستم و سهراب کیانوش دالوند است و دلیل انتخاب آن، عدم تطبیق متن و فیلم‌نامه این پویانمایی است.

پیشینه پژوهش: اقتباس از شاهنامه، از سال‌های ابتدایی صنعت سینمای ایران آغاز شد. تا سال ۱۳۸۲ حدود یک‌سوم از نمایش‌نامه‌هایی که از شاهنامه اقتباس شده است، بر اساس داستان رستم و سهراب است. در تمامی اقتباس‌ها، جز تغییر در بعضی جزئیات داستان و دراماتیزه کردن آن، اتفاقی دیگر نیفتاده و اثر، شکل تراژیک خود را حفظ کرده است. با توجه به چندجنبه‌ای بودن این تحقیق و برای سامان بیش‌تر پیشینه، این بخش به صورت دسته‌بندی ارائه می‌شود:

الف) پیشینه اقتباس سینمایی از شاهنامه: «فردوسی» از سپنتا ۱۳۱۳، «رستم و سهراب» از مهدی رئیس‌فیروز ۱۳۳۶، «بیژن و منیژه» از منوچهر زمانی ۱۳۳۷ نمونه‌های نخست اقتباس سینمایی شاهنامه هستند.

ب) پیشینه اقتباس پویانمایی از شاهنامه: صنعت پویانمایی نیز، همواره شاهنامه را بهترین دست‌مایه، برای فیلم‌نامه‌های خود دانسته است، از آن جمله‌اند: «پیدایش آتش» نصرت کریمی ۱۳۵۰، «زال و سیمرغ»، علی‌اکبر صادقی ۱۳۵۶، «داستان‌های شاهنامه»، محمود صائمین ۱۳۸۳، «افسانه ماردوش»، حسین مرادی‌زاده ۱۳۸۴، «رستم و اسفندیار»، علیرضا کاویان‌راد ۱۳۸۵، «رستم و برزو او ۲»، نیما میگلی و کامیار خسروی ۱۳۸۸، «افسانه آرش»، علیرضا کاویان‌راد ۱۳۹۱، «داستان زال»، اسفندیار احمدیه ۱۳۹۱. این تولیدات، اصولاً اقتباس وفادارانه از متن اصلی هستند که با جلوه‌های ویژه و گاه تبدیل صور خیال کلامی به هیأت تصویری و نمایشی مخاطب را خرسند می‌دارند.

ج) پیشینه مطالعات نمایش و ادبیات: ضابطی جهرمی (۱۳۷۸) در کتاب سینما و ساختار تصویر شعری در شاهنامه، از امکانات هنری و ظرفیت‌های بالای تصویرسازی شاهنامه و ارزش‌های هنری آن در پرداخت سینمایی، سخن می‌گوید.

حنیف (۱۳۸۴) در کتاب قابلیت‌های نمایشی شاهنامه، ابتدا شاهنامه و عناصر نمایشی از جمله پی‌رنگ، گفت‌وگو، قهرمان‌سازی، کشمکش، گره‌افکنی و گره‌گشایی، بحران، تعلیق، اوج و زمان و مکان و سپس تاریخچه و مراحل اقتباس از شاهنامه را با تحلیل نمونه‌هایی بیان می‌کند.

موحدی (۱۳۸۷) در پایان‌نامه بررسی قابلیت‌های نمایشی و تصویری منظومه رستم و سهراب برای اقتباس تلویزیونی در قالب تئاتر تلویزیونی، اقتباس از این داستان را برای تبدیل به تئاتر تلویزیونی، در پیوند با شناخت تمامی عناصر روایت دراماتیک، مانند شخصیت‌پردازی، صحنه‌پردازی، حرکت و بررسی عناصر اجرایی- تکنیکی هم‌چون ترکیب‌بندی تصویر، اندازه نما، عدسی‌ها، زاویه دید و حرکات دوربین می‌داند. در این‌گونه پژوهش‌ها محقق به دنبال یافتن عناصر نمایشی در متن کلامی است که عمدتاً از آن‌جا که شاهنامه تنها متن مکتوب با قابلیت‌های کامل نمایشی است، در نهایت فهرستی از این عناصر به مخاطب معرفی می‌گردد؛ ولی به کارکرد فیلم‌نامه‌ای پرداخته نمی‌شود.

د) پیشینه نقد دراماتیک داستان رستم و سهراب: نصر اصفهانی، حاتمی، هاشمی (۱۳۸۹) در مقاله «واکاوی جنبه‌های دراماتیک داستان رستم و سهراب شاهنامه بر پایه درام‌شناسی ارسطو»، به واکاوی جنبه‌های دراماتیک داستان رستم و سهراب بر پایه بوطیقای ارسطو، به‌منزله کهن‌ترین و درعین‌حال معتبرترین رساله در شناخت سازوکار نمایش در آثار منظوم و غیر منظوم کلاسیک می‌پردازند. در این تحقیق در اصل به همان اصول فیلم‌نامه‌نویسی البته از نگاه ارسطو و منطق روایی ارسطو پرداخته شده که نظریه‌پردازی چون کریولن نیز همان اصول را به شکلی امروزی تدوین کرده‌اند.

سلامت باویل (۱۳۹۲) در مقاله «نقد دراماتیک داستان رستم و سهراب»، ضمن تعریف درام و عناصر دراماتیک به نقد و بررسی این عناصر در این داستان پرداخته است. در این تحقیق نیز جنبه‌های نمایشی این داستان بررسی و نقد شده است. امری که پیش‌فرض نوشته حاضر محسوب می‌شود.

اکبری‌زاده (۱۳۹۸) در مقاله «تحلیل منطق واسازانه روایت رستم و سهراب» که در پژوهش‌نامه ادب حماسی به چاپ رسانده است و به نکته‌ای جالب اشاره می‌کند و آن این‌که روایت رستم و سهراب به دلیل نوع تراژیک خود، باید به فاجعه منتهی می‌شد. وی

به بررسی تناقض داستان و طرح و تبعات ساختاری و معنایی این تنش در این روایت پرداخته است و این نکته دقیقاً همان حلقه مفقوده ما در پویانمایی اقتباسی دالوند است که به تفصیل در باب آن توضیح داده‌ایم و در این پژوهش هم از منظری دیگر ثابت می‌شود. ه) پیشینه نقد پویانمایی رستم و سهراب دالوند: الله‌دادیان (۱۳۹۳) در مقاله‌ای با عنوان «رستم و سهراب کوششی جسورانه برای رسیدن به انیمیشن ملی» که بیش‌تر به جنبه‌های تکنیکی و حرفه‌ای پرداخته است، می‌نویسد: این اثر کاملاً حق مطلب را ادا نکرده؛ اما کوششی جسورانه و نه الزاماً قهرمانانه است که سعی داشته اصالت و ایرانی بودن خود را حفظ کند.

سلگی (۱۳۹۴) در نوشته‌ای با عنوان «یادداشتی بر فیلم رستم و سهراب؛ کم‌فروغ اما ستودنی» اقتباس از شاهنامه را هرچند وفادارانه نمی‌داند، اما ستایش می‌کند. وی به تغییر پایان قصه خرده می‌گیرد و از برخی شخصیت‌پردازی‌ها و صحنه‌های رزمی که شبیه اکشن‌های آسیای شرقی شده است، انتقاد می‌کند.

محمودی (۱۳۹۸) در مقاله «بررسی و تحلیل پی‌رنگ روایی در انیمیشن رستم و سهراب (ساخته کیانوش دالوند)» ضمن بررسی دقیق پی‌رنگ این اثر سینمایی به این نتیجه می‌رسد که کارگردان پی‌رنگ حماسی و قوی اثر را با تغییر در روند روایت و به‌ویژه صحنه پایانی به داستانی سرگرم‌کننده تنزل داده و موجب شده تا مخاطب کودک و نوجوان بعد تماشای این فیلم با اصل تراژدی در شاهنامه کنار نیاید. این تحقیق با نگاه به پی‌رنگ، جنبه آموزشی توجه به این عنصر روایی را برجسته می‌کند؛ اما نوشته حاضر از دید فیلم‌نامه‌نویس معیارهای فیلم‌نامه اقتباسی را مرور می‌کند.

و) پیشینه فیلم‌نامه اقتباسی کریوولن: احسان رضایی (۱۳۹۵) در مقاله «بررسی از کی وست تا کنگ در اقتباس سینمایی (نمونه موردی فیلم ناخدا خورشید ناصر تقوایی، از رمان داشتن و نداشتن ارنست همینگوی)» مبانی نظری مقاله خود را بر پایه پرسش‌های دو نظریه‌پرداز حوزه فیلم‌نامه‌های اقتباسی یعنی ریچارد کریوولن و رابرت بورمن قرار داده و به این نتیجه می‌رسد که تقوایی با شناخت توأمان جهان سینما و درک عمیق ادبیات، توانسته رمان همینگوی را از دریچه و صافی ذهن خود عبور دهد و با بومی‌سازی فضای دیگری خلق نماید و از بیان روایی به بیان تصویری رسیده است.

بصیری (۱۳۹۱) در مقاله «فرایند اقتباس از مضامین دینی و متون کهن» در فیلم‌نامه مراحل اقتباس را از دیدگاه کریوولن اخذ کرده است به این نتیجه می‌رسد که علاوه بر

ساختار پنج قدمی کریوولن به حس زیبایی‌شناختی دینی نیز نیاز است تا فیلم‌نامه اقتباسی موفقیت کسب کند.

موسوی مهر و دیگران (۱۳۹۳) در مقاله «اقتباس رادیویی از داستان‌های منثور عرفانی» برای نمایش‌نامه‌های رادیویی از الگوی ریچارد کریوولن به هدف تهیه نمایش‌نامه از متون کهن عرفانی استفاده کرده است.

با عنایت به پیشینه پژوهش بر روی چند جنبه اقتباس سینمایی از شاهنامه، ساخت پویانمایی، فیلم‌نامه و روایت و نیز روش کریوولن، تاکنون پژوهشی مشابه در این زمینه انجام نیافته و وجه متمایز این تحقیق در تطبیق اصول فیلم‌نامه‌نویسی کریوولن با فیلم‌نامه پویانمایی دالوند و وجه تطبیقی-آموزشی آن است.

مبانی نظری پژوهش: از آن‌جاکه مبحث اسطوره، تراژدی و اقتباس شناخته‌شده‌تر از نظریه ریچارد کریوولن است؛ لذا به دو مقوله نخست به‌اجمال نظری می‌افکنیم و بحث را با تفاوت‌ها و شباهت‌های داستان در شاهنامه و پویانمایی و سپس تبیین معیارهای کریوولن پی می‌گیریم.

اقتباس و انواع آن: اقتباس در لغت، به معنای پاره آتش گرفتن، نور گرفتن، فایده گرفتن و دانش فراگرفتن از کسی است (ده‌خدا، ۱۳۷۳: ذیل واژه). اقتباس؛ یعنی گرفتن جوهر اثر اصلی و بازگرداندنش در رسانه‌ای دیگر. اقتباس فقط بریدن نیست؛ بلکه اضافه کردن، ترکیب کردن و خلق کردن است (همان). مفهوم اقتباس ادبی برای سینما را می‌توان این‌گونه جمع‌بندی کرد:

(۱) اخذ کردن؛ (۲) تبدیل از شکلی به شکل دیگر؛ (۳) سازگاری و تطابق شکلی با محیط (اکبرلو، ۱۳۸۴: ۴). به‌طور کلی سه روش برای برگردان داستان‌ها و نمایش‌نامه‌ها به فیلم، می‌توان برشمرد:

(۱) به‌طور کامل از رمان (اثر ادبی و...) پیروی شود.

(۲) حوادث کلیدی و اصلی مورد توجه قرار گیرد.

(۳) فیلم‌نامه‌ای مستقل بر محور طرح کلی داستان نوشته شود (مرادی، ۱۳۶۸: ۱۷-۱۴).

ادگار ویلیس^۱ در مقاله «نویسندگی برای رادیو و تلویزیون»، فیلم‌نامه‌های اقتباسی را چنین دسته‌بندی می‌کند:

^۱Edgar Willis

«اقتباس»: تعهد فیلم‌نامه‌نویس در اقتباس آثار، مشابه تعهد مترجم است که باید اندیشه و اساس بیان‌شده نویسنده را از زبان اصلی، با حداقل تغییر به زبان دیگر بیان کند. «بر اساس» (اقتباس آزاد یا برداشت آزاد): این اصطلاح در مورد فیلم‌نامه‌هایی به کار می‌رود که سهم اصلیشان به اثر مورد اقتباس تعلق دارد. «ملهم از»: در این روش، فیلم‌نامه، در شکل نهایی، شباهت دوری با اثر مورد اقتباس دارد و تنها در حکم فضای تعالی‌بخش برای نویسنده فیلم‌نامه است تا تخیل خود را به پرواز درآورد (همان: ۱۹-۱۸).

در جهان سال‌هاست که پویانمایی به‌عنوان رسانه‌ای مؤثر ثبت شده و هم از نظر پردازش مفاهیم و هم از نظر اقتصادی پایه‌پای سینمای زنده، نقش‌آفرینی می‌کند و گنجاندن مفاهیم حماسی و اسطوره‌ای در آن، نه‌تنها به جای‌گاه ارزشی حماسه و اسطوره خللی وارد نمی‌کند؛ بلکه گاه نسبت به فیلم زنده، محاسنی نیز دارد. محمد حنیف بر سر اقتباس از منابع کهن موانعی برمی‌شمرد که یکی از مهم‌ترین آن‌ها، هزینه سرسام‌آور اجرای پروژه‌های حماسی است که مستلزم فراهم کردن لباس‌های رزم و اسب و تدارکات سپاه و سیاهی‌لشکر و... است که امکانات پویانمایی می‌تواند این مشکل را حل کند (حنیف، ۱۳۸۴: ۱۴۱).

ویژگی درونی اسطوره و دست‌نیافتنی بودن نیز عاملی است که موجب دوری مخاطب از آن می‌شود. کوروش برزگر در مقاله «قدم زدن روی آتش» که در واقع ترسیم نقش اولیه فیلم‌نامه پویانمایی رستم و سهراب است، می‌گوید: در اسطوره، ارتباط بین مخاطب و اسطوره بر اساس فاصله‌گذاری است و در کار زنده، این فاصله کم و در نتیجه اسطوره، باورناپذیر خواهد شد و چاره کار، روی آوردن به پویانمایی است و این تفکری است که سفارش‌دهندگان را به سمت وسوی پویانمایی سوق می‌دهد (برزگر، ۱۳۸۸: ۲۱۷). علاوه بر این‌ها، بافت اجتماعی و فرهنگی کشور ماست که پویانمایی می‌تواند تا حدی محدودیت‌ها و موانع ارتباطی موجود در فیلم زنده را دور بزند و برای مخاطب ملموس‌تر باشد.

شباهت‌ها و تفاوت‌های داستان در شاهنامه و پویانمایی

این داستان در شاهنامه و پویانمایی، از رفتن رستم به مرز ایران و گم‌شدن رخس در آن حوالی تا لشکرکشی سهراب به ایران و نبردش با رستم تقریباً شباهت‌های اساسی دارند و عمده اختلاف در نوع نگاه و پایان‌بندی است که با توجه به تمرکز مقاله بر نوع اقتباس، الزاماً به تفاوت‌های اساسی دو داستان به تفصیل می‌پردازیم تا مشخص گردد که این

تفاوت‌ها به هیچ وجه نمی‌تواند نشان‌دهنده نوع اقتباس و توجیه فیلم‌نامه‌نویس، در سکانس پایانی فیلم شود:

در شاهنامه، تمرکز این داستان تراژیک بر نقش تقدیر و ناگزیری از آن است. سرآمی در کتاب *از رنگ گل تا رنج خار* تمامت داستان رستم و سهراب را نمایش‌دهنده نقش تقدیر می‌داند (سرآمی، ۱۳۶۸: ۶۲۱). دلایل بسیاری برای این فکر وجود دارد؛ دلایلی از قبیل اقامت ناگهانی رستم در سمنگان، آشنایی و ازدواج با ته‌مین و تولد سهراب، پافشاری سهراب بر لشکرکشی به ایران، ناکامی وی در شناخت پدر، مرگ ژنده‌رزم و هم‌کاری نکردن هجیر و حتی رستم، نیرنگ رستم در برابر سهراب (برخلاف اخلاق پهلوانیش)، ارسال نشدن نوشدارو. با همه این‌ها در پایان، سهراب پدر را می‌بخشد و او را مقصر مرگ خود نمی‌بیند.

در پویانمایی، ظلم و نیرنگ افراسیاب به‌عنوان دشمن اصلی ایرانیان و مقابله رستم با وی به‌عنوان قهرمان ملی و حفظ ایران، محور اصلی داستان است. کتاب *حماسه‌سرایی در ایران* افراسیاب را بزرگ‌ترین نمودار پهلوانی و چپاول و تاخت‌وتاز اقوام تورانی می‌داند، درست مانند رستم که در روایات ملی به‌تدریج نمونه کامل دلیری و تناوری و نیرومندی پهلوانان ایران می‌گردد (صفا، ۱۳۷۸: ۵۹۸). افراسیاب از عهد منوچهر تا پایان سلطنت کی‌خسرو دشمن بزرگ ایران است. در کتاب *هفتم دین‌کرت* (فصل ۱، فقره ۳۱) از کوشش افراسیاب برای به دست آوردن فرسخن رفته است و در یشت نوزدهم (فقرات ۵۶-۶۴) افزوده شده که افراسیاب هفت کشور جهان را برای به دست آوردن فرسخن رفته است. در *مجموعه‌التواریخ* نیز آمده است که افراسیاب در هفت کشور، کارزار کرد و شماره حرب‌های وی به هزار و اند رسید (صفا، ۱۳۷۸: ۶۰۰).

در ابتدای فیلم، داستان این‌گونه روایت می‌شود: «در زمان‌های خیلی دور، جهان در صلح و آرامش به‌سر می‌برد. قلب‌های مردم مملو از شادی و زندگی بود تا این‌که یک روز، خورشید دیگر به سرزمین توران نتابید و همه‌جا تاریک شد. مردم گرفتار شبی بی‌پایان شدند. در میان این تاریکی، ستم‌گری خود را پادشاه توران خواند. او رؤیایش به چنگ آوردن تمام سرزمین‌ها بود. او جنگ‌های خونین زیادی به راه انداخت تا سرزمین‌های بیش‌تری را تصرف کند. افراسیاب به‌خوبی می‌دانست، برای رسیدن به هدفش باید پرافتخارترین مردم جهان را به‌زانو درآورد: اقلیم پارس/ ایران. او سال‌های پیاپی، وحشیانه به ایران حمله می‌کرد و شکست می‌خورد. ناکامی‌هایش به خشمی غیرقابل‌مهار تبدیل شده بود و تنها یک مرد میان او و آرزوهایش قرار داشت... «رستم» (دقیقه ۳-۱). با این

مقدمه، فیلم‌نامه‌نویس با هنرمندی توانسته، محور داستان را بر روی شخصیت رستم طراحی کند.

شخصیت‌های اصلی داستان در شاهنامه و پویانمایی

شخصیت‌پردازی در داستان، نقشی مهم دارد. «کارل ایگلسیاس»^۱ فیلم‌نامه‌نویس، داستان را شامل کسی می‌داند که مصرانه به دنبال به دست آوردن چیزی است؛ ولی در این راه به مشکل برمی‌خورد. این تعریف، سه عنصر اساسی دارد. کاراکتر، هدف کاراکتر و تعارض «سالیوان و دیگران، ۱۳۹۰: ۱۷» و این که «آن چه یک داستان را منحصر به فرد می‌کند، یک کاراکتر قوی و سلسله اتفاقاتی است که احساسات مخاطب را برانگیزد» (همان: ۳۰). بر اساس این تعریف، رستم و سهراب هر دو این قابلیت را دارند و تعارض موجود در اصل داستان شاهنامه بسیار قوی‌تر از پویانمایی است. به جهت اهمیت شخصیت‌پردازی در هر دو اثر و برجستگی آن در روایت مکتوب و روایت تصویری به اختصار به مهم‌ترین شخصیت‌های دو اثر اصلی و اقتباسی می‌پردازیم:

رستم

رستم کلیدی‌ترین شخصیت این داستان است که بارها ستایش می‌شود. محمد حنیف، روند تغییر شخصیت رستم را در سراسر شاهنامه، قابل بررسی می‌داند، از ارتباطش با زال و سیمرغ تا کیش و اصول اخلاقیش و... تا بتوان نتیجه گرفت که چگونه چنین شخصیتی از یک پهلوان شریف به پیرمردی نیرنگ‌باز بدل می‌شود (حنیف، ۱۳۸۴: ۱۴۳). در این سخن، تأکید نویسنده بر پایان داستان و نبرد وی با سهراب است. البته باید دید که محمد حنیف برای وقوع این تراژدی، رستم را از چه منظری می‌بیند. در پویانمایی، شخصیت رستم با این دیدگاه مطرح نمی‌شود چون اصولاً مرگ سهراب و پسرکشی رستم از قصه، حذف شده و شاید فیلم‌نامه‌نویس برای رهایی از این تفکر، چنین پایانی را برای قصه رقم می‌زند. در هر دو اثر، رستم، از هر دو جانب به شدت مورد تحسین است. کی کاووس در نامه درخواست از رستم برای جنگ با پهلوان نوحاسته (سهراب)، این گونه وی را ستایش می‌کند:

دل و پشت گردان ایران تویی به چنگال و نیروی شیران تویی
ز گرز تو خورشید گریان شود ز تیغ تو ناهید بریان شود
(فردوسی، ۱۳۹۶: ۱ / ۱۴۱)

¹Karl Iglesias

در داستان‌های حماسی و اساطیری، قهرمان ملی نه به‌عنوان نقشی فردی، بلکه به‌عنوان الگویی اجتماعی در داستان نقش‌آفرینی می‌کند و نمی‌توان آن را بیرون از کارکردهای ملی توصیف کرد: سیر تحول و گسترش سروده‌های حماسی به منظومه‌های بزرگ و سرانجام به حماسه ملی، فضیلت قهرمانی و پهلوانی را از حوزه محدود خاندانی و قومی به حوزه ملی می‌کشاند و فضایل قهرمان یک جامعه بدوی را به فضایل یک قهرمان ملی تعمیم می‌دهد. قهرمان همیشه در حال خطرپذیری و دفاع از حیثیت و نام است و با توجه به زمان شکل‌گیری آن، جنبه‌های متفاوت می‌یابد و در مراحل پیش‌رفته‌تر اجتماعی، خواه‌ناخواه از ذهنیت عام‌تر و همگانی‌تری مایه می‌گیرد که همان ذهنیت ملی است (واحدوست، ۱۳۸۷: ۲۲۱). در روایت ابتدایی پویانمایی، این‌گونه می‌شنویم: افراسیاب، سال‌های پیاپی، وحشیانه به ایران حمله می‌کرد و شکست می‌خورد ... تنها یک مرد میان وی و آرزوهایش قرار داشت؛ مردی که همیشه و همه‌جا از ایران دفاع می‌کرد؛ بزرگ‌ترین قهرمان برای ایرانیان و مقتدرترین دشمن برای افراسیاب. آن‌گاه با تصویری پرصلابت از رستم و بدون هیچ سخنی با کمک موسیقی و نور و جلوه‌های بصری، رستم معرفی می‌شود. در شاهنامه، بارها به شخصیت افسانه‌ای و اسطوره‌ای رستم در جای‌گاه قهرمانی ملی اشاره می‌شود. حتی تهمینه نیز بر بالین رستم، او را این‌گونه می‌ستاید:

به کردار افسانه از هر کسی شنیدم همی داستانت بسی
 که از شیر و دیو و نهنگ و پلنگ نترسی و هستی چنین تیزچنگ
 (همان: ۱/۲۶۳)

در پویانمایی، تهمینه هنگام سخن گفتن با ندیمه‌اش درباره رستم چنین می‌گوید: ابهت و جذابیت این مرد، خیره‌کننده است. ایرانیان او را بیش‌تر از شاه دوست دارند... قدرت و شهامتش او را به یک اسطوره جاودانه تبدیل کرده (دقیقه ۵) یا از زبان هومان، این‌گونه می‌شنویم: «او یک مرد معمولی نیست. او در قدرت و شهامت بی‌هم‌تا است. او یک اسطوره است. بازوهایش کوه رو جابه‌جا می‌کند ... ایران و کی کاوس بدون او تکیه‌گاهی ندارند. اون یعنی ایران و ایران یعنی رستم» (دقیقه ۶۹). این جمله بارها به‌خصوص از قول تهمینه (در ذهن سهراب) تکرار می‌شود و شاه‌بیت اثر می‌شود: «پدرت یک مرد معمولی نیست، او یک اسطوره است».

نکته جالب‌توجه این است که در پویانمایی، برخلاف شاهنامه تعداد و شدت ستایش رستم اغلب از جانب تورانیان است. از اولین توصیف از زبان تهمینه و ندیمه‌اش تا توصیفات

بعدی از زبان افراسیاب و هومان که بارها اشاره می‌کنند ایران پشتیبانی مثل رستم دارد و درواقع، مؤید این بیت شاهنامه است:

غمی شد دل نامداران همه که رستم شبان بود و ایشان رمه
(فردوسی، ۱۳۹۶: ۱/۲۷۵)

این مضمون، وقتی رستم در سمنگان است از زبان افراسیاب، این‌گونه بیان می‌شود: گلهٔ کی کاووس بی‌چوپان مانده (دقیقهٔ ۱۳).

با شخصیت‌پردازی مناسب، می‌توان نقشی مؤثرتر از آن‌ها در ذهن مخاطب خلق کرد تا همان نقش مهم بازی‌گر را به‌خوبی ایفا کند: «بازی‌گر بخشی بنیادین است که همهٔ درام بر گرد او می‌چرخد. بدون نویسنده و طراح و کارگردان، درام وجود دارد؛ ولی بدون بازی‌گر نه. حتی عروسک‌های خیمه‌شب‌بازی یا تئاتر عروسکی یا شخصیت‌های بی‌جان فیلم‌های پویانمایی نیز بازی‌گرند. یعنی نشانه‌های شمایی را که نمایندهٔ انسان‌ها یا حیوان‌های انسان‌نماست، دارند» (اسلین، ۱۳۸۷: ۳۲). در پویانمایی کوشش شده است که بازی‌گر نقش اصلی یعنی رستم با همان هیبت و عظمت توصیف فردوسی ترسیم گردد.

نام رستم، در اصل داستان که به همراه ملحقات ۱۲۰۰ بیت است، بیش‌تر از ۱۰۰ بار برده شده که اغلب با صفت‌های تهمتن (۲۰ بار)، پیلتن (۱۰ بار)، گو یا گو نام‌دار، سالار، پهلوان، شیر اوژن، سالار نیو، سپهبد، پیل و... است. در پویانمایی، برای نشان دادن این توصیفات علاوه بر استفاده از کلمات، با کمک چهره‌سازی و تصویرپردازی چهره‌ای قوی و مصمم از وی ترسیم می‌شود. در این پویانمایی، رستم چشمانی درشت و قهوه‌ای‌رنگ و ابروانی کشیده و پهن دارد. گونه‌های استخوانی و برآمده او نشانهٔ مصمم بودن است. سبیل و ریشی پرپشت و مجعد دارد که پایین آن دو شاخه است. موهایی بلند و مرتب و مجعد دارد. بازوانی بسیار ستبر و قدرتمند و مچ‌هایی کلفت و مچ‌بندهای بسیار بزرگ که تا آرنجش می‌رسد و تصویری عجیب بر آن است؛ تصویر دو شیر بال‌دار که از پشت به هم چسبیده‌اند و در حال غرّش هستند و درحالی‌که از قسمت پاها به هم چسبیده‌اند، سپری در میانشان قرار گرفته است. او لباسی پهلوانی و بدون آستین بر تن دارد. بر کتف‌هایش سه نوار پهن قهوه‌ای‌رنگ است که دگمه‌ای پهن و طلایی دارد و دور نوارها نیز با همان رنگ طلایی تزئین شده است. کمربندی پهن دارد که در میان آن گل نیلوفر است و در دو طرف آن نقش ببر یا پلنگ است. پیشانی‌بندی قهوه‌ای بر پیشانی بسته که بر آن نقش فروهر دیده می‌شود. بر شمشیر بزرگ رستم و غلاف آن هم نقش برجستهٔ بزرگ و

عجیبی از دو حیوان بال‌دار است. در کل بخشی بسیار از این طراحی با الهام از نگارگری‌های رستم ترسیم شده است.

سهراب

سهراب در شاهنامه بارها از زبان دوست و دشمن، ستایش می‌شود و در اغلب موارد، به سام تشبیه می‌شود و ستایش وی باز هم در محدوده رستم و خاندانش است. نخستین توصیف اصلی از سهراب، ابیات زیر است که در صدر ستایش‌ها از سهراب قرار می‌گیرد:

چو یک ماه شد هم‌چو یک‌سال بود برش چون بر رستم زال بود
ده‌ساله شد زان زمین کس نبود که یارست با وی نبرد آزمود
(فردوسی، ۱۳۹۶: ۱/۲۶۵)

رستم وقتی که شبانه به قشون تورانیان حمله می‌برد و ژنده‌رزم را می‌کشد، در بازگشت، سهراب را این‌گونه توصیف می‌کند:

که هرگز ز ترکان چنین کس نخاست به کردار سروست بالاش راست
به توران و ایران نماند به کس تو گویی که سام سوارست و بس
(همان: ۱/۲۸۰)

در پویانمایی، وقتی خبرچینانِ افراسیاب، او را از وجود سهراب آگاه می‌کنند، افراسیاب به بهانه‌ای وی را به کاخش فرامی‌خواند و هنگام ورود، برای آزمودن قدرت و دلاوریش، تعدادی جنگ‌جو را وامی‌دارد که به او حمله کنند. کارگردان در یک صحنه نمایشی و اکشن، نبردی ترتیب می‌دهد و با همین صحنه، دلاوری سهراب را به نمایش می‌گذارد. در گفت‌وگویی که پس‌از این ماجرا میان سهراب و افراسیاب درمی‌گیرد، شخصیت سهراب به‌خوبی نمایان می‌شود:

- افراسیاب: ازت معلومه اصیل‌زاده‌ای. کی بهت جنگیدن رو یاد داده؟

- سهراب: هیچ‌کس. جنگیدن تو خون منه. فکر نمی‌کنم کسی به شیر شکار کردن

یاد بده! (دقیقه ۴۸).

رستم که خود پهلوانی بزرگ است، بارها با دیدن سهراب او را می‌ستاید. در هنگام نبرد آغازین رستم و سهراب، رستم مرتباً زیر لب، سهراب را می‌ستاید. رستم: (در دل، خطاب به سهراب) چه قدرت و سرعتی! باورنکردنیه! (دقیقه ۵۹). وقتی رستم، خسته و زخمی برمی‌گردد، هنگام مداوایش، کی کاووس با نیشخند می‌گوید: ناله رستم را نشنیده بودیم که شنیدیم.



- رستم: فقط یکی مثل خودم می‌تونست ناله رستم رو در بیاره، یاد جوونی‌های خودم افتادم.

- کی کاووس: این جوون رو بزرگ نکن.

- رستم: بزرگش نمی‌کنم، بزرگ هست. جدال امروز، تمام افتخارات گذشته رو در نظرم خوار و بی‌رنگ کرد. باید فکری کنیم! (دقیقه ۶۱) که یادآور این بیت شاهنامه است:

همی گفت رستم که هرگز نهنگ ندیدم که آید به سان پلنگ
مرا خوار شد جنگ دیو سپید ز مردی شد امروز دل ناامید
(فردوسی، ۱۳۹۶: ۲۸۸/۱)

تهمینه

در شاهنامه، تصویری ناپایدار و کم‌رنگ از تهمینه داده می‌شود و در کم‌تر از ۱۰ بیت توصیف می‌شود. مهم‌ترین بیتی که فردوسی در آن تهمینه را از تمام جوانب زمینی و روحی به تصویر می‌کشد، بیت زیر است:

روانش خرد بود و تن جان پاک تو گفתי که بهره ندارد ز خاک
(فردوسی، ۱۳۹۶: ۲۶۳/۱)

در پویانمایی، تهمینه، شخصیتی محوری و کلیدی دارد؛ چه در ابتدای داستان، در شکل‌گیری ماجرای عشق بین او و رستم که کارگردان با امروزی کردن صحنه، فضایی دراماتیک و طنزآلود می‌آفریند و چه در گفت‌وگوی غیرمستقیم او با رستم به واسطه رخس در فضایی جذاب. حضور تهمینه بارها صحنه‌های کلیدی را رقم می‌زند. خداحافظی اندوه‌بارش با رستم، بارداری و کابوس دیدنش، گفت‌وگوهای رازآلودش با سهراب، همه حاکی از اهمیت اوست؛ اما مهم‌ترین نقش او در پایان داستان است؛ نقشی که در شاهنامه اصلاً وجود ندارد. تهمینه که هنگام ازدواج با رستم، گلی سرخ و جادویی را از او هدیه گرفته (نماد غربی زندگی)، در روز نبرد پایانی میان رستم و سهراب بی‌خبر از ماجرا، با دیدن پژمردن گل، وحشت‌زده و سراسیمه سوار بر اسب می‌شود و با دشواری خودش را به ایران می‌رساند. سپاهیان افراسیاب راه را بر او می‌بندند؛ اما او بالاخره خودش را به آن‌ها می‌رساند و مانع مرگ سهراب می‌شود.

افراسیاب

در شاهنامه، شخصیت افراسیاب که از زمان پادشاهی نودر مدام در حال جنگ‌و‌گریز با ایرانیان و به‌خصوص رستم است، به‌عنوان شاه-پهلوانی قدرتمند معرفی می‌شود:

شود کوه آهن چو دریای آب اگر بشنود نام افراسیاب
(همان: ۸۰۵/۲)

در داستان رستم و سهراب، در ادامه ماجراهای قبلی، دشمنیش با ایرانیان ادامه می‌یابد. «او از میان پهلوانان ایران تنها از قارن و زال و از همه بیش‌تر از رستم بیم داشت و برای نابود کردن او چاره‌گری‌ها کرد، سهراب و برزو و جهان‌گیر را به جنگ با او واداشت (صفا، ۱۳۷۸: ۵۹۹) که معروف‌ترین آن‌ها، به جان هم انداختن پدر و پسر است. نکته دیگر جادوگری افراسیاب است. صفا به نقل از دین‌کرت (کتاب ۷، فصل ۱، فقره ۳۱) به جادوگری افراسیاب اشاره می‌کند: «افراسیاب مردی جادو بود» (همان: ۵۹۶). در شاهنامه نیز بارها به جادوگری افراسیاب اشاره شده است:

یکی جادویی ساخت با من به جنگ که بر چشم روشن نماند آب و رنگ
(فردوسی، ۱۳۹۶: ۱۶۷/۱)

در پویانمایی، برجستگی این شخصیت نه از جهت دلآوری و پهلوانی، بلکه از جهت جادویی و حيله‌گری است. در صحنه‌هایی از فیلم، با نامرئی شدن و چون ساحران از این‌سو به آن‌سو رفتن و زبانه کشیدن آتش از بدن و لباسش، می‌توان جادویی وی را به چشم دید.

شخصیت‌های فرعی داستان

شخصیت‌های دیگر این داستان، شاه سمنگان، کی‌کاوس، هومان، بارمان و هجیر (مهرزاد) هستند که در پویانمایی به فراخور نمایشی کردن قصه، پرننگ و امروزی شده‌اند. مثلاً شخصیت‌های هومان و بارمان به فراخور نقشی که دارند و به سبب رقابت با شخصیت‌های انیمیشنی خارجی، شکلی خاص یافته‌اند و بارمان شخصیتی فرانسوی یافته و شبیه آدم‌آهنی شده است.

الگوی اقتباس ریچارد کریوولن

ریچارد کریوولن، فیلم‌نامه‌نویس، نویسنده و استاد فیلم‌نامه‌نویسی و طراح صحنه‌پردازی و نویسنده کتاب‌های فیلم‌نامه‌نویسی با تمام وجود و زندگی‌تان را هدایت کنید است. وی در دانش‌گاه‌های بسیاری تدریس کرده و جشنواره‌ها و سمینارهایی بسیار را نیز در زمینه فیلم‌نامه‌نویسی راه‌اندازی کرده است. بسیاری از فیلم‌نامه‌های او ساخته شده و جوایز بسیاری نیز کسب کرده است (کریوولن، ۱۳۹۰: ۲۲۶-۲۲۷). وی در مقدمه کتابش چگونه از هر چیزی فیلم‌نامه اقتباس کنیم، می‌نویسد: «این کتاب پاسخ این سؤال و هر پرسش مشابه دیگری درباره ماهیت و فن اقتباس را خواهد داد». ریچارد کریوولن در کتاب چگونه از هر چیزی فیلم‌نامه اقتباس کنیم، با ساختاری منسجم که به نظر بدیهی نیز

می‌رسد، به طرح پرسش‌هایی برای اطمینان از درستی و استواری فرایند نگارش فیلم‌نامه، می‌پردازد. نکته این‌جاست که همین ساختار منسجم و منطقی و به‌ظاهر بدیهی در بسیاری از فیلم‌نامه‌ها رعایت نمی‌شود و همین موجب می‌گردد تا آثار تولیدی آسیب جدی ببینند.

اکنون بر اساس معیارهای وی که به جهت پرهیز از تکرار و محدودیت حجم مقاله به ذکر آن در کنار تطبیق با فیلم‌نامه می‌پردازیم، الگوی اقتباس از اثر ادبی تنظیم می‌گردد و داستان رستم و سهراب فردوسی برای نوشتن فیلم‌نامه و به‌هم‌راه آن فیلم‌نامه اقتباسی دالوند نیز از این داستان کهن، بررسی می‌شود.

طرح، ساختمان جامع یک نمایش است که آغاز، میانه و پایان دارد. به نظر فورستر،^۱ نویسنده انگلیسی کتاب‌های عناصر داستان و جنبه‌های رمان، داستان روایت روی‌دادهایی است که برحسب توالی زمانی، آرایش یافته‌اند و طرح نیز اگرچه روایتی از روی‌داده است، اساس آن بر علت و معلول نهاده می‌شود (کادن، ۱۳۸۶: ۳۳۲). از نظر ریچارد کریولن، همه‌چیز از صافی طرح می‌گذرد. داستان رستم و سهراب، اولین شرط لازم این نظریه یعنی حضور طرح روایی را در امر اقتباس داراست.

پویانمایی رستم و سهراب، به کارگردانی کیانوش دالوند، محصول مشترک مرکز گسترش سینمای مستند و تجربی و استودیو پویانمایی آریا در سال ۱۳۹۲ است. این اثر، سه‌بعدی و ۹۱ دقیقه است و به خاطر دارا بودن تکنیک‌های بصری، تحولی در پویانمایی‌های اقتباسی از شاهنامه ایجاد کرده است. کارگردان این اثر می‌گوید که جرقه ساخت این پویانمایی، هنگام مشاهده آپرای رستم و سهراب اثر بهروز غریب‌پور در ذهنم ایجاد شد. در ابتدا فیلم را به شکل اپرا طراحی کردیم؛ اما پس از سه سال کار، قرار بر این شد که دیالوگ‌محور باشد. پس کار قبلی را دور ریختیم و فیلم‌نامه جدیدی نوشتیم (دالوند، ۱۳۹۴). این پویانمایی که در جشنواره‌های خارجی، از جمله جشنواره معروف «کن» هم نمایش داده شد و مورد استقبال قرار گرفت. در هفته فیلم‌های ایرانی در ایتالیا، لهستان، انگلیس، آلمان و روسیه، سه هفته در ۵۰ سینما به نمایش درآمد و روی‌هم‌رفته در ۱۰۰ کشور اکران شد (بی‌نام، ۱۳۹۲).

^۱Edward Morgan Forster

مطالعه تطبیقی فرآیند پنج قدمی اقتباس از نظر کریوولن

کریوولن به سبب فعالیت علمی، عملی و تخصصی بر روی فیلم‌نامه، استاد فیلم‌نامه‌نویسی و نظریه‌پرداز در این زمینه است؛ لذا در کتاب خود سعی کرده تا گام‌به‌گام ضمن آموزش نگارش این مهارت، زمینه لازم برای نقد نظام‌مند فیلم‌نامه‌ها را برای رفع ضعف‌ها و کاستی‌های آن‌ها فراهم آورد. وی در پنج گام و هفت پرسش از محتوای فیلم‌نامه و اهداف پرده‌های روایت معیارهای خود را سامان داده است و ما با ردیابی گام‌ها و طرح پرسش‌ها و نیز اهداف پرده‌ها به خلأهای استراتژیک موجود در پویانمایی پی می‌بریم که در ادامه می‌آید.

قواعد داستان‌گویی در سینما بر اساس این فرض ساده بنا شده است: «یک شخصیت خوب بر موانع سختی غلبه می‌کند تا به هدفی مطلوب برسد» (کریوولن، ۱۳۹۰: ۴۳). فیلم‌نامه‌نویسی، ژانری به‌شدت منظم از داستان‌گویی است که بیش از آن‌که به ژانرهای منثور شبیه باشد، به شعر نزدیک است. نکته اصلی در این‌جا صرفاً این است که در زمینه اقتباس، شما آزادی و درواقع مسؤلیت دارید که داستان را بهتر کنید. داستان شما باید واضح‌تر، سریع‌تر و شیرین‌تر از منبع اصلی باشد. باید حاوی کنش‌های بیش‌تر، جذاب‌تر و تحریک‌کننده‌تر از داستان اصلی باشد. تنها چیزی که برای شروع احتیاج دارید، یک ایده است، این ایده را نیز صرفاً باید بتوان در یک کلمه خلاصه کرد (کریوولن، ۱۳۹۰: ۲۹).

قدم ۱: یک کلمه

یک کلمه پیدا کنید که درون مایه اثرتان را در خودش خلاصه کند. در نهایت، همه فیلم‌ها به یک ایده و یک کلمه می‌رسند. هر فیلم خوبی را که می‌خواهید در نظر بگیرید تا ببینید چطور درباره یک کلمه است (کریوولن، ۱۳۹۰: ۳۰).

تک کلمه عصاره قصه [درون مایه] چیست؟

در داستان رستم و سهراب فردوسی، «تقدیر» یا «سرنوشت» تک کلمه داستان است؛ اما در فیلم‌نامه دالوند به خاطر پایان‌بندی دور از انتظارش، نمی‌توان با این صراحت درون مایه اثر را سرنوشت دانست.

قدم ۲: دو جمله کلیدی

دو جمله‌ای که به‌طور موجز عصاره داستان شما (و نه درون مایه) را در خودشان داشته باشند.

این دو جمله باید از الگوی ذیل تبعیت کنند:

جمله اول ژانر و فیلم‌ها

«جمله اول، باید با ژانر شروع شود و به دنبالش اسامی چند فیلم نمونه‌ای از آن ژانر بیاید که وقتی کنار هم قرار بگیرند می‌توانند حسی از داستان شما را منتقل کنند» (کریولن، ۱۳۹۰: ۳۱).

فیلم‌نامه‌ای را که می‌خواهیم از داستان رستم و سهراب اقتباس کنیم می‌توان این‌گونه توصیف کرد: یک فیلم اسطوره‌ای-حماسی. «ژانر به این دلیل اهمیت دارد که لحن و حال و هوای فیلم را دیکته می‌کند. نام بردن از فیلم‌های سابق متعلق به آن ژانر، ماهیت دقیق این حال و هوای فیلم را روشن‌تر می‌سازد» (کریولن، ۱۳۹۰: ۳۱).

جمله دوم - پی‌رنگ

تأکید بر پی‌رنگ است نه درون‌مایه. اگر ادعا کنید که فیلم‌نامه‌تان قصه پیروزی خیر بر شر را روایت می‌کند، صرفاً جمله درون‌مایه‌ای مبهمی را بیان کرده‌اید که درباره بسیاری از قصه‌ها می‌توان به کار برد. جمله کلیدی، بیان پی‌رنگ در حداقل کلمات ممکن است. حتی بزرگ‌ترین شاه‌کارهای سینمایی غرب هم در تک جمله‌ها خلاصه می‌شوند، مثلاً پی‌رنگ شهروند کین می‌شود: «قصه صعود و سقوط غول مطبوعات؛ چالز فاستر کین» (کریولن، ۱۳۹۰: ۳۱-۳۳). پی‌رنگ داستان در *شاهنامه* را می‌توان چنین گفت: قصه تراژیک و حماسی پسرکشی و در فیلم‌نامه اقتباسی دالوند چنان پی‌رنگ متزلزل است که به‌دشواری می‌توان در تک‌جمله‌ای خلاصه کرد؛ غیر از این که قصه تراژیک و حماسی پسرکشی را که از کهن‌الگوهای برجسته تجربه بشری است، تا حد قصه‌ای سرگرم‌کننده با پایانی خوش پایین کشیده است.

قدم ۳: هفت بزرگ

پیش از جلوتر رفتن، هفت پرسش اساسی وجود دارد که باید پاسخ داده شود. پاسخ به این پرسش‌ها به شفاف‌سازی و تعریف داستان شما کمک می‌کند. در بسیاری از موارد، پاسخ‌های به این پرسش‌ها در طول نوشتن متن تغییر می‌کند؛ اما به‌دفعات ثابت شده که این هفت پرسش بهترین جا برای شروع داستان و پیش‌برد آن است.

شخصیت اصلیتان کیست؟

(فقط می‌توانید یک شخصیت اصلی داشته باشید.) اگرچه در فیلم‌ها امکان حضور تعداد زیادی شخص بازی وجود دارد، باید به‌طور قاطع تصمیم بگیرید که شخصیت اصلیتان چه کسی باشد، نه پنج شخصیت اصلیتان، بلکه «تک» شخصیت اصلی. شخصیت اصلی،

دل و جان داستان است و اگر دوست‌داشتنی نباشد، فیلم‌نامه موفق نخواهد بود. بنابراین مطمئن شوید که این شخص زندگی درونی غنی و تعدادی بسیار مشخصه جذاب دارد (کریولن، ۱۳۹۰: ۳۴). در این داستان شخصیت اصلی سهراب است.

داستان واقعاً درباره کیست؟ سفر او چیست؟

محققان بسیاری بر آن بوده و هستند که در داستان رستم و سهراب، قهرمان اصلی، سهراب است. در نبرد این دو، سهراب، پهلوان برتر است؛ آن‌هم بر مبنای نیرومندی و پاکی و خلوص ذاتی. بی‌شک داستان، بیش‌تر درباره سهراب است. حتی صحنه‌های اولیه داستان، آن‌جا که در مرغزاری پر از نخجیر در مرز ایران و توران رستم به استراحت و شکار مشغول است، فرصت شخصیت‌پردازی پدر سهراب را می‌بینیم و در ادامه، آشنایی پدر و مادر سهراب، ازدواج آن‌ها، نشان خانوادگی که رستم به شکل مهره‌ای به تهمینه می‌سپارد تا به گیسو یا بازوی فرزندش ببندد، همه و همه به شکل پیش‌زمینه‌ای برای ورود شخصیت سهراب به داستان است.

۱. مشخصاً سرنوشت چه کسی را می‌خواهیم دنبال کنیم؟

سرنوشت سهراب را که به جست‌وجوی پدر می‌رود.

۲. خواسته، نیاز، میل شخصیت اصلیتان چیست؟

شخصیت اصلی جذابیتش مربوط به مشکل دراماتیک اوست. سه پاسخ اصلی به این پرسش معمولاً عشق، پول و زندگی (بقا) است (همان: ۳۵). خواسته سهراب، پیدا کردن پدر و آگاهی یافتن از اصل و نسبش است. البته این خواسته‌ها، نیازها و امیال ممکن است در طول داستان تغییر کنند، اما به یاد داشته باشید که این خواسته‌ها و امیال، عامل اصلی جلب توجه مخاطبان هستند، پس باید پیشاپیش به‌وضوح بیانشان کرد (کریولن، ۱۳۹۰: ۳۴).

۳. چه کسی یا چه چیزی او را از دست‌یابی به خواسته‌اش باز می‌دارد؟

خوب بودن فیلم مربوط است به خوب پردازش شدن شخصیت آدم بد و موانعی عظیم است که در مسیر شخصیت اصلی وجود داشته یا پدید می‌آیند (کریولن، ۱۳۹۰: ۳۶). افراسیاب، هومان و بارمان را همراه با لشکری دوازده‌هزار نفری به کمک سهراب می‌فرستد و به آن دو دستور می‌دهد ترتیبی بدهند که سهراب، پدرش را شناسد. بارزترین عمل افراسیاب، به جان هم انداختن پدر و پسر و نیرنگی است که برای رسیدن به این هدف به کار می‌بندد. هجیر، سردار ایرانی که به دست سهراب اسیر می‌شود نیز از معرفی رستم به سهراب سرباز می‌زند. همین‌طور خود رستم نیز مانع دست‌یابی سهراب به خواسته‌اش که همانا شناختن پدر است، می‌شود و خود را به او معرفی نمی‌کند. کی‌کاووس نیز اولین مانع

رسیدن سهراب به خواسته‌اش به نظر می‌رسد؛ از آن جا که سهراب او را پادشاهی نالایق می‌دانست و رستم را پهلوانی نام‌دار می‌داند که باید به جای او بنشیند.

۴. چگونه در پایان به شیوه‌ای جالب و غیرمعمول به خواسته‌اش می‌رسد؟

می‌دانیم که در آخر فیلم، جیمز باند باز هم دنیا را نجات خواهد داد؛ اما مطمئن نیستیم که چگونه. پس کلید داستان‌گویی سینمایی نه «چیستی» که «چگونگی» آن است (کریولن، ۱۳۹۰: ۳۶). سهراب که پهلویش با خنجر پدر دریده می‌شود، در آستانه مرگ مهره‌ای را که به بازو بسته، به رستم نشان می‌دهد و می‌گوید: من پسر رستم هستم و این نشان خانوادگی ماست و او تو را خواهد کشت. از زاری رستم، سهراب پدر را باز می‌شناسد. در دالوند، سهراب به خواسته‌اش با پایانی خوش می‌رسد.

۵. با پایان داستان به این شیوه سعی دارید، چه چیزی بگویید؟

فیلم‌ها با درون‌مایه‌ها پیش می‌روند و معمولاً چند تمهید سینمایی وحدت‌بخش هم در آن‌ها وجود دارد که می‌توان آن‌ها را به‌عنوان بن‌مایه‌های (موتیف) تکرارشونده تصویری، روایی یا گفت‌وگویی در نظر گرفت. تکرار عناصر خاص، راهی برای بروز درون‌مایه‌های آگاهانه یا ناخودآگاه نویسنده است که می‌تواند شخصیت‌ها، اپیزودها، وقایع، گفت‌وگوها، وسایل صحنه و عناصر دیگر باشد (کریولن، ۱۳۹۰: ۳۷). در داستان شاهنامه چیزی که چند بار تکرار می‌شود، ناشناخته ماندن رستم برای سهراب است و سرشت تقدیر که هم‌چون زنگی در سراسر داستان طنین می‌اندازد.

در اثر دالوند، گفت‌وگوها و شخصیت پدر تهمینه در چند صحنه تکرار می‌شود، صدای رستم، صدای تهمینه و خواب‌هایش و کابوس‌هایش، شاخه گلی که رستم به او داده در چند صحنه استفاده شده، درختی که در حیاط خانه کاشته، همین‌طور گفت‌وگوهای افراسیاب چند بار تکرار شده و نیز کلاغ و مهره. گویی بخت و اقبال می‌خواهد همه چیز را آماده شناختن پدر و پسر کند. در این فیلم می‌توان به آمدن منجی و یاری‌گر در واپسین لحظه ایمان آورد.

۶. چگونه می‌خواهید داستانتان را تعریف کنید؟ (چه کسی آن را باید بگوید و

چه تمهیدات روایی باید به کار گرفته شود؟).

فردوسی در این اثر، دانای کل است و قصه را گاه از زبان خودش، گاه در خلال گفت‌وگوی شخصیت‌ها، روایت می‌کند. برای اقتباس نیز می‌شود از همین روش استفاده کرد و

بنا به طراحی صحنه‌ها، از صدای راوی یا گفت‌وگوی شخصیت‌های اصلی برای پیش‌برد طرح داستان، استفاده کرد که دالوند از این امکانات استفاده می‌کند.

۷. شخصیت اصلی و فرعی چگونه در داستان تحول می‌یابند؟

این پرسش تجسم‌گر قاعده‌طلایی تحول است. شخصیت اصلی چگونه در جریان داستان تحول می‌یابد؟ آیا این تحول موجه و ارضاکنده هست؟ آیا تماشاگران این تحول را باور می‌کنند؟ (کریولن، ۱۳۹۰: ۳۸). در شاهنامه سهراب را اگر نماینده دشمن ایران (بر اساس ظاهر قصه) در نظر گیریم، کشته می‌شود و تحول منفی دارد؛ به جز این که در واپسین دقیق زندگیش پدرش را می‌شناسد که تحولی مثبت ولی ناکام است؛ لذا تحول شخصیت اصلی به اهداف نهایی خود نمی‌تواند برسد. در پویانمایی سهراب به تحولی عظیم دست می‌یابد که همانا رسیدن قهرمان به اصل وطنی و اصل زیستی خود است؛ ولی گویی تمهیدات این تحول در صحنه‌های پیشینی، چندان قوی چیده نشده‌اند.

قدم ۴: نمودار صحنه‌ای

در نمودار صحنه‌ای باید تا جایی که می‌توانید جاهای خالی را پر کنید، حتی چیزهایی را که هرگز در فیلم ظاهر نخواهند شد، مثل عناوینی برای هر پرده. هرچه بیش‌تر به نمودار صحنه‌ای اضافه کنید، تلقی بهتری نسبت به مقاطع و سکانس‌های مهم متن‌تان خواهید داشت (کریولن، ۱۳۹۰: ۳۸). در این جا باید اصول اولیه ساختار سه‌پرده‌ای مشخص شود. هیچ مرز مشخصی برای جدا کردن پرده‌ها در یک فیلم وجود ندارد؛ اما یک چشم حرفه‌ای به سرعت می‌تواند، تقطیع پرده‌ها را تشخیص دهد. جداسازی پرده‌ها کاری سخت نیست. هر چه بیش‌تر تحلیل فیلم را تمرین کنید، تشخیص آن‌ها ساده‌تر خواهد بود.

اهداف پرده اول:

پرده عبارت است از تعدادی سکانس که در صحنه‌ای نهایی به نقطه اوج می‌رسد (مک کی، ۱۳۸۲: ۲۴). به نظر می‌رسد که ارسطو، گام را در نمایش به معنی نزدیک به پرده به کار می‌برد؛ زیرا وی نیز «درام را چون بیش‌تر چیزهای کامل دیگر این جهان، در سه گام برشمرد: آغاز، میانه و پایان» (پورعلم و پیراوی ونک، ۱۳۹۱: ۲ به نقل از ارسطو، ۱۳۸۲: ۱۲۵). این ساختار، تقریباً همانی است که در اصطلاح نمایشی به آن ساختار «سه‌پرده‌ای» نیز می‌گویند. پرده اول را می‌توان برابر با مقدمه‌چینی دانست.

۱. باید ایده اولیه‌تان گیرا باشد.

غمی بددلش ساز نخجیر کرد کمر بست و ترکش پر از تیر کرد
(فردوسی، ۱۳۹۶: ۱/۲۶۱)

ایدهٔ اولیهٔ پردهٔ نخست، عزم شکار است که هم به لحاظ بصری جذابیت دارد و هم یکی از عناصر بسیار پرسامد در قصه‌های کهن است. بسیاری از اتفاقات سرنوشت‌ساز زندگی قهرمانان نیز در شکار پیش می‌آید.

۲. هم‌ذات‌پنداری خواننده را برانگیزد.

در شاهنامه، فردوسی به‌خوبی توانسته حس هم‌ذات‌پنداری با دو شخصیت مهم یعنی رستم و سهراب را برانگیزاند. گواه راستین آن نیز زنده‌بودن این تراژدی در ذهن میلیون‌ها فارسی‌زبان است؛ اما در پویانمایی هم به دلایل فنی و هم ضعف فیلم‌نامه این اتفاق نمی‌افتد.

۳. شخصیت‌ها را پراکنده و سریع معرفی نکنید.

در پویانمایی به نظر می‌رسد شخصیت‌ها چندان که باید و شاید جامع و با آرامش معرفی نشده‌اند.

۴. باید چیزی مهم در معرض خطر باشد.

دفاع از مرزبوم امری مهم است که اینک در معرض خطر است.

۵. تماشاگران را با مشکل دراماتیک گیر بیاندازید.

در پردهٔ اول، مشکل دراماتیک که دلالت نشانه‌شناختی نیز دارد، زمانی است که رستم مجبور می‌شود تهمینه را ترک کند و مهره‌ای را که به بازو دارد به تهمینه می‌دهد و از او می‌خواهد آن را به گیسوی دختر یا بازوی پسری ببندد که به دنیا خواهد آورد تا همه بدانند او فرزند رستم است.

۶. یک حادثهٔ محرک داشته باشید.

سهراب در جست‌وجوی پدر است و از بی‌کفایتی پادشاهی چون کی‌کاووس آگاه شده، می‌خواهد پدر را که جهان‌پهلوان می‌داند به جای وی نشانند. وی با حمایت افراسیاب به مرز ایران و توران لشکرکشی می‌کند و این لشکرکشی حادثهٔ محرک اصلی داستان می‌گردد.

۷. ضرورت دستیابی شخصیت اصلی به اهداف آن‌ها را بازگو کنید.

«هرچه موانع پیش روی شخصیت‌ها، بزرگ‌تر باشد، پیروزی آن‌ها هم بزرگ‌تر خواهد بود. عامل دیگر این معادله، ریسک است. هر چه شخصیت بیش‌تر ریسک کند، پیروزی او و به‌ثمرنشدن آن ریسک‌ها، رضایت‌بخش‌تر خواهد بود» (کریولن، ۱۳۹۰: ۲۱). در این گام، هدف رستم نابودی سهراب است که در جبههٔ دشمن است؛ ولی هدف سهراب یافتن پدر و نشاندن وی به‌جای کی‌کاووس است. امر دراماتیک در این پارادوکس است که با این‌که

رستم به هدف خود رسیده که آن شکست دشمن است؛ اما در اصل ناکام‌ترین پیروز میدان است؛ چراکه پسرش را کشته است. از آن سو، سهراب نیز به هدفش دست نمی‌یابد که به لحاظ استراتژی روایی امری کارکردی است. حال در پویانمایی این معادلات به هم می‌ریزد و اساساً با شناختن پدر و پسر اهداف وطنی و حماسی در پرده فراموشی نهفته می‌شود.

۸. در چرخش برای سوق به پرده دوم، هیجان‌انگیز باشید.

خبرچینان این راز را که سهراب فرزند رستم است، به افراسیاب می‌رسانند. افراسیاب، لشکری با فرماندهی هومان و بارمان، به یاری سهراب می‌فرستد، به این امید که پدر به دست پسر کشته شود و یکی از موانع بزرگ او در دست‌یابی به اقلیم پارس از بین برود. پس هر دو لشکر از این راز بزرگ باخبرند؛ درحالی‌که مهم‌ترین کسی که باید باخبر باشد، در بی‌خبری مطلق می‌ماند. هم در شاهنامه و هم در پویانمایی این چرخش هیجان‌انگیز وجود دارد؛ اما در پایان پویانمایی با رسیدن تهمینه و آگاه کردن رستم و سهراب از نسبتشان با هم بر هم می‌ریزد.

۹. در این پرده، ژانر باید مشخص شده باشد.

«علت و معلول از مهم‌ترین تفاوت‌های بین فرم رمان و فیلم‌نامه است. در فیلم بعد از پرده یک، هیچ تصادفی قابل‌قبول نیست؛ پاسخ‌ها باید مستقیماً از دل وقایعی بیایند که قبلاً دیده‌ایم» (کریولن، ۱۳۹۰: ۲۱). در شاهنامه خواننده از همان ابتدا با براءت استهلال راوی، با سوگ‌نامه‌ای روبه‌رو می‌شود «پر آب چشم»؛ ولی در پویانمایی در آخر پرده اول هنوز تکلیف ژانر روشن نیست یا نهایتاً داستانی سرگرم‌کننده است. با توجه به تذکر کریولن ما در فیلم‌نامه نیازی بیش‌تر داریم که حوادث را دقیق‌تر طراحی کنیم.

اهداف پرده دوم:

همان‌طور که در تعریف پرده‌های روایی گفته شد، پرده دوم را می‌توان برابر با گره‌افکنی دانست. در این پرده مراحل زیر باید رعایت شوند:

۱. داستان‌تان را بسازید.

سهراب در دژ سپید، هجیر را به اسارت می‌گیرد و از او نشان خیمه رستم را می‌پرسد؛ اما جوابی نمی‌یابد. رستم در حمله شبانه، ژنده‌رزم را می‌کشد و سهراب خشمگین به سوی لشکر ایران تاخته و حریف می‌طلبد. با این پرسش و نیافتن پاسخ جریان داستان در پرده دوم ساخته می‌شود.

۲. توقعات را وارونه کنید. خطرپذیری‌های بزرگ‌تر بسازید.

در رویارویی رستم با سهراب، پدر از بردن نام خود، خودداری می‌کند. سهراب، وقتی رستم را خاک کرده بود و می‌خواست او را بکشد، فریبِ گفتهٔ او را می‌خورد و از کشتن حریفش دست می‌کشد. در این صحنه انتظارات تماشاگر برآورده نمی‌شود و راوی *شاهنامه* خطرپذیری‌های بزرگ‌تر را در قالب نیرنگ رستم می‌چیند تا خواننده نتواند آن را پیش‌بینی کند.

۳. موانع جالب و جالب‌تر برای ممانعت از دست‌یابی او به اهدافش طراحی کنید.

با کشته‌شدن ژنده‌رزم یکی دیگر از مهره‌های دست‌یابی سهراب در شناخت پدر از میان می‌رود. همین‌طور است ممانعتِ رستم از معرفی خود به سهراب. همه‌چیز دست‌به‌دست هم می‌دهد تا مانع سهراب از شناخت پدرش شوند.

۴. کسل‌کننده و زیاده‌گو نباشید. داستان بایسته‌ها را می‌گویید و تطویل چندانی ندارد.

۵. مشکل دراماتیک را پررنگ کنید. اگر شکست بخورد چه می‌شود؟

مشکل دراماتیک پردهٔ دوم ماجراهایی است که صحنهٔ نبرد آن‌ها را رقم می‌زند: رستم اگر شکست بخورد، ایران از دست می‌رود و امیدها به ناامیدی مطلق بدل می‌شود؛ چراکه او جهان‌پهلوان ایران است و شکست‌ناپذیر. سهراب گمان می‌کند اگر در این نبرد پیروز نشود، هرگز نخواهد توانست پدرش را پیدا کند و او را یاری دهد تا بر تخت پادشاهی ایران‌زمین بنشیند. حتی از آن‌سو نیز تورانیان که به وی اعتماد کرده‌اند، ناامید می‌شوند و از این‌پس او را دست‌کم می‌گیرند؛ لذا فشاری عظیم بر روی هر دو قهرمان است که گرهٔ دراماتیک پردهٔ دوم را سخت و دشوار می‌کند.

۶. حسی پیوسته از خط تهدید و تنش در صحنه‌ها داشته باشید.

با حيله‌ای که رستم در نبرد اول ترتیب داد، انتظار می‌رود اگر در نبرد دوم، این‌بار رستم، سهراب را به زمین زد با وی همان‌گونه کند که سهراب کرد و کار به نبردِ سومی بینجامد؛ اما رستم نیرنگ می‌کند و بعد از به زمین زدن سهراب، به آیینی که خود وضع کرده پای‌بند نمی‌ماند و پهلوی حریف را می‌شکافد. این‌جاست که تهدید و تنش که از روز پیش آغاز شده و خط پیوسته‌ای را ساخته، به اوج خود می‌رسد؛ ولی با شگفتی می‌بینیم که این پیوستگی در پویانمایی شکسته می‌شود.

۷. ضرورتاً شخصیت باید در پایان این پرده، شرایطی بدتر از آغاز داشته باشد. سهراب که پهلوانانه و امیدوارانه در پرده نخست آمده است در این جا به خنجر پدر پهلویش دریده می‌شود و در آستانه مرگ قرار می‌گیرد. در پویانمایی مطلقاً با چنین صحنه‌ای روبه‌رو نمی‌شویم، شرایط قهرمان در این صحنه به بهترین حد خود می‌رسد که با الگوی کریولن ناسازگار است.

۸. هماورد شما باید نقشه یا برنامه زیرکانه و روشنی داشته باشد.

در شاهنامه رستم نقشه ظریف و زیرکانه خود را عملی می‌کند و حریفش را به زمین می‌زند؛ اما در پویانمایی نقشه یا برنامه زیرکانه‌ای در کار نیست. تنها تهمینه تصادفاً از روی نشانه پژمردگی گل، درمی‌یابد که فاجعه‌ای در راه است و خود را به میدان رزم شوهر و پسرش می‌رساند.

اهداف پرده سوم:

پرده سوم را نیز می‌توان برابر با گره‌گشایی دانست که از پس مقدمه‌چینی و گره‌افکنی می‌آید و شامل این شش ویژگی است:

۱. با سر به سمت پایین بدوید. به هیچ وجه لغزش جایی ندارد.

سهراب نشانی را که به بازو دارد به رستم نشان می‌دهد و می‌گوید که از دودمان نریمان و فرزند رستم دستان است. رستم که سهراب را می‌شناسد به زاری می‌نشیند و از کی کاووس نوشدارو طلب می‌کند. در پویانمایی افشای راز پدروپسری آن دو از زبان تهمینه در پرده سوم آمده و از جذابیت اصل قصه فاصله گرفته است.

۲. نقطه اوج را بزرگ‌ترین لحظه قرار دهید.

با تعلل کی کاووس، سهراب به مرگ نزدیک‌تر می‌شود. رستم می‌خواهد، خود نوشدارو را بیاورد. میان راه به او می‌گویند سهراب او را می‌خواند، برمی‌گردد و سواری برای آوردن نوشدارو می‌فرستد. «وقتی به اوج می‌رسیم چیستی اهمیتی ندارد، چگونگی مهم است» (کریولن، ۱۳۹۰: ۲۲). در شاهنامه نقطه اوج با پشتوانه کهن‌الگویی و اساطیری برجسته‌ای همراه شده است؛ درحالی‌که در پویانمایی نقطه اوج را غافل‌گیرانه از نوع غیرمنطقی می‌توان دانست که برای مخاطب آگاه از اصل داستان حیرت‌آور و برای تماشاگر بی‌اطلاع بی‌هیجان است.

۳. باید در پایان به حل و فصل برسید.

در پویانمایی حل و فصل همان گره‌گشایی رابطه دو قهرمان از زبان تهمینه است؛ اما در شاهنامه حل و فصلی پارادوکسی و غم‌انگیز داریم. سهراب بزرگوارانه پدر را آرام می‌کند:

از این خویشتن خستن اکنون چه سود چنین بود و این بودنی کار بود
(فردوسی، ۱۳۹۶: ۲۹۶/۱)

۴. این صحنه، نتیجه تصمیم قاطع قهرمان در لحظه بحرانی است.

تصمیم قاطع قهرمان در شاهنامه اتفاق می‌افتد و سهراب در آغوش پدر جان می‌دهد؛ اما در پویانمایی اصلاً چنین صحنه‌ای وجود ندارد. لحظه بحرانی را تهمینه رقم می‌زند.

۵. قواعد دنیایتان را واضح و روشن بیان کنید.

در شاهنامه قواعد تراژدی روشن است؛ گویی از دست هیچ‌کس، هیچ کاری بر نمی‌آید و همه حوادث را دست تقدیر رقم می‌زند و کوشش شخصیت‌ها در دست‌یابی به اهدافشان، راه به جایی نمی‌برد؛ اما همان‌طور که گفته شد در پویانمایی از آن‌جا که ژانر نامشخص یا در حد داستانی سرگرم‌کننده می‌ماند، قواعد دنیای داستان نیز بر هم می‌ریزد. هدف تراژدی که از نظر ارسطو شفقت (کتارسیس) است، در پویانمایی متحقق نمی‌شود. قصه در پرده سینما تمام می‌شود و تماشاگر را درگیر چپستی خود (اگر اصل داستان را نداند) نمی‌کند.

۶. پایان‌بندی شما باید در تداوم درون‌مایه‌تان باشد؛ باید قدرتمندترین لحظه

فیلم شما به لحاظ عاطفی باشد.

در شاهنامه، رستم پیروز، اما در واقع ناکام است. همان‌طور که به نظر می‌رسد از ابتدا همه چیز (از رفتن رخس به سمنگان، آشنایی رستم با تهمینه، ازدواج آن‌ها و به دنیا آمدن سهراب) به دست سرنوشت صورت گرفته، از مرگ پسر به دست پدر نیز از همین دست یاد می‌شود: «چنین بود و این بودنی کار بود». به نظر می‌رسد، در پویانمایی بیش‌ترین تجمع بار ضعف روایی در همین پایان‌بندی باشد که با درون‌مایه اثر هم‌سویی ندارد.

قدم ۵: طرح کلی

هر فیلم‌نامه به سه پرده تقسیم می‌شود. هر یک از این پرده‌ها از مجموعه سکانس‌هایی تشکیل شده است که خود این سکانس‌ها صحنه‌هایی را شامل می‌شوند و این صحنه‌ها از ضرباهنگ‌هایی تشکیل شده است که در جای خود از سطور گفت‌وگوها و کنش‌ها یا نماها حاصل می‌شوند. طرح کلی (یا همان فهرست صحنه‌ها) باید دست‌کم از پنجاه صحنه

تشکیل شده باشد: پانزده تا در پرده اول، بیست و پنج تا در پرده دوم و ده تا در پرده سوم. تمامی این صحنه‌ها باید برای پیش‌برد داستان ضروری باشد. هر کدام باید یک «علت وجودی» داشته باشد و در پایان هر صحنه باید در وضع موجود متن تغییری حاصل شده باشد (کریوولن، ۱۳۹۰: ۴۸). در پویانمایی تنظیم طرح کلی به‌قاعده است و صحنه‌ها تقریباً برابر الگوی کریوولن هستند، تغییرات نیز در پایان هر صحنه اتفاق می‌افتد؛ ولی بحث اصلی تغییرات محتوایی است که خارج از ساختار طرح کلی است.

در جدول زیر به‌صورت مقایسه‌ای الگوی کریوولن را با شاهنامه و پویانمایی تطبیق داده‌ایم:

پویانمایی	شاهنامه	الگوی اقتباس کریوولن
مبهم	سرنوشت	قدم ۱: یک کلمه
یک فیلم اسطوره‌ای-حماسی	تراژدی- اسطوره‌ای-حماسی	قدم ۲: دو جمله کلیدی
قصه سرگرم‌کننده	قصه تراژیک و حماسی پسرکشی	جمله دوم- پی‌رنگ
سهراب	سهراب	قدم ۳: هفت بزرگ * شخصیت اصلی کیست؟
سهراب- یافتن و به تخت نشاندن پدر	سهراب- یافتن و به تخت نشاندن پدر	* داستان واقعاً درباره کیست؟ سفر او چیست؟
سهراب	سهراب	۱. مشخصاً سرنوشت چه کسی را می‌خواهیم دنبال کنیم؟
سهراب- یافتن و به تخت نشاندن پدر	سهراب- یافتن و به تخت نشاندن پدر	۲. خواسته، نیاز، میل شخصیت اصلی‌تان چیست؟
افراسیاب، هومان، بارمان، هجیر، رستم و کی‌کاووس	افراسیاب، هومان، بارمان، هجیر، رستم و کی‌کاووس	۳. چه کسی یا چه چیزی او را از دست‌یابی به خواسته‌اش باز می‌دارد؟
پایان خوش شناختن پدر و پسر	سهراب با نشان دادن مهره بازویش به رستم می‌فهمد که کشنده او پدرش است.	۴. چگونه در پایان به شیوه‌ای جالب و غیرمعمول به خواسته‌اش می‌رسد؟
ایمان به بخت و اقبال	قطعیت سرنوشت	۵. با پایان داستان به این شیوه سعی دارید چه چیزی بگویید؟
دانای کل با ابزارهای متنوع بصری	دانای کل	۶. چگونه می‌خواهید داستانتان را تعریف کنید؟
سهراب به اصل وطنی و زیستی خود می‌رسد، ولی تمهیدات این تحول در صحنه‌های پیشینی چندان قوی چیده نشده‌اند	سهراب کشته می‌شود و تحول منفی دارد، در واپسین دقایق زندگیش با شناخت پدر تحولی مثبت و ناکام می‌یابد.	۷. شخصیت اصلی و فرعی چگونه در داستان تحول می‌یابند؟

در تاریکی فرورفتن توران زمین	شکارگاه	قدم ۴: نمودار صحنه‌ای ۱. باید ایده اولیه‌تان گیرا باشد.
خیر	آری	۲. هم‌ذات‌پنداری خواننده را برانگیزد.
خیر	آری	۳. شخصیت‌ها را پراکنده و سریع معرفی نکنید.
روشنایی و خوشی مردم توران زمین	دفاع از مرزوبوم	۴. باید چیز مهمی در معرض خطر باشد.
مهره به بازو یا گیسوی پسر یا دختر رستم	مهره به بازو یا گیسوی پسر یا دختر رستم	۵. تماشاگران را با مشکل دراماتیک گیر بیاندازید.
کی کاووس بی‌کفایت است و رستم شایسته پادشاهی است.	کی کاووس بی‌کفایت است و رستم شایسته پادشاهی است.	۶. یک حادثه محرک داشته باشید.
سهراب پدر را می‌شناسد و از نتایج این شناخت ما آگاه نمی‌شویم.	سهراب نمی‌تواند پدر را به تخت پادشاهی بنشانند.	۷. ضرورت دستیابی شخصیت اصلی به اهداف یا فقدان آن‌ها را بازگو کنید.
باخبری همگان از نسبت رستم و سهراب و بی‌خبری آن دو	باخبری همگان از نسبت رستم و سهراب و بی‌خبری آن دو	۸. در چرخش برای سوق به پرده دوم، هیجان‌انگیز باشید.
سرگرمی	تراژدی	۹. در این پرده، ژانر باید مشخص شده باشد.
هجیر رستم را نشان نمی‌دهد، ژنده‌رزم کشته می‌شود.	هجیر رستم را نشان نمی‌دهد، ژنده‌رزم کشته می‌شود.	اهداف پرده دوم: داستانتان را بسازید.
فریب دادن رستم، سهراب را	فریب دادن رستم، سهراب را	۲. توقعات را وارونه کنید، ریسک‌های بزرگ‌تر بسازید.
همه چیز دست‌به‌دست هم می‌دهد تا مانع سهراب از شناخت پدرش شوند اما تهمینه نقش همه مانع را پاک می‌کند.	همه چیز دست‌به‌دست هم می‌دهد تا مانع سهراب از شناخت پدرش شوند	۳. موانع جالب و جالب‌تر برای ممانعت از دستیابی او به اهدافش طراحی کنید.
-	-	کسل‌کننده نباشید؛ وراج نباشید.
رستم اگر شکست بخورد، ایران از دست می‌رود. سهراب پدر را نمی‌یابد.	رستم اگر شکست بخورد، ایران از دست می‌رود. سهراب پدر را نمی‌یابد.	مشکل دراماتیک را پررنگ کنید. اگر شکست بخورد چه می‌شود؟
وجود دارد	وجود دارد	۶. حسی پیوسته از خط تهدید و تنش در صحنه‌ها داشته باشید.
سهراب خوشحال از یافتن پدر است.	سهراب در آستانه مرگ است.	۷. ضرورتاً شخصیت باید در پایان این پرده، شرایطی بدتر از آغاز داشته باشد.

نقشه یا برنامه زیرکانه‌ای در کار نیست، تهمینه خود را به میدان رزم شوهر و پسرش می‌رساند و آن‌ها را معرفی می‌کند.	رستم نقشه ظریف و زیرکانه خود را عملی می‌کند و حریفش را به زمین می‌زند.	۸. هم‌اورد شما باید نقشه یا برنامه زیرکانه و روشنی داشته باشد.
افشای راز پدرپسری آن دو از زبان تهمینه	سهراب مهره را نشان می‌دهد و رستم با حقیقت روبرو می‌شود.	اهداف پرده سوم: با سر به سمت پایین بدوید. به هیچ‌وجه لغزش جایی ندارد.
نقطه اوج را غافل‌گیرانه از نوع غیرمنطقی می‌توان دانست	نقطه اوج با پشتوانه کهن‌الگویی و اساطیری برجسته‌ای همراه شده است	۲. نقطه اوج را بزرگ‌ترین لحظه قرار دهید.
حل‌وفصل همان گره‌گشایی رابطه دو قهرمان از زبان تهمینه	حل‌وفصلی پارادوکسی و غم‌انگیز؛ سهراب بزرگوارانه پدر را آرام می‌کند	۳. باید در پایان به حل‌وفصل برسید.
تصمیمی وجود ندارد.	تصمیم قاطع قهرمان اتفاق می‌افتد و سهراب در آغوش پدر جان می‌دهد	۴. این صحنه، نتیجه تصمیم قاطع قهرمان در لحظه بحرانی است.
قواعد خلاف انتظار تراژدی است.	قواعد تراژدی روشن است؛ سرنوشت کار خودش را می‌کند.	۵. قواعد دنیایتان را واضح و روشن بیان کنید.
بخت پدر و پسر را به هم می‌شناساند.	سرنوشت پسر را به دست پسر می‌کشد.	۶. پایان‌بندی شما باید در تداوم درون‌مایه‌تان باشد؛ باید قدرتمندترین لحظه فیلم شما به لحاظ عاطفی باشد.

نتیجه‌گیری

در بررسی فرآیند پنج قدمی اقتباس کریوولن و اصل داستان «رستم و سهراب» و فیلم‌نامه اقتباسی آن، این نتیجه به دست آمد که اصل قصه، جملات کلیدی، شخصیت‌های اصلی، پرسش‌های محوری درباره‌ی وی، پایان داستان، درون‌مایه اصلی آن و ساختار روایی در اصل داستان با الگوی اقتباسی کریوولن کاملاً منطبق است؛ اما در فیلم‌نامه اقتباسی دالوند این انطباق مختل شده و ساختار اصلی داستان به هم می‌ریزد. این داستان منطبق با اصول فیلم‌نامه‌نویسی پیش می‌رود و نیازی به تغییر اساسی در داستان وجود ندارد؛ اما فیلم‌نامه‌نویس در پویانمایی در انتخاب نوع اقتباس تا حدی سردرگم است و نتوانسته نسبت به اصالت و شهرت داستان و هدفی که خود برای فیلم‌نامه‌اش برمی‌شمرد، مطابقت ایجاد کند. فیلم‌نامه‌نویس می‌توانست با تغییراتی در شخصیت، فضا، مکان، زمان و دیگر عناصر، پایان اصلی داستان را تغییر ندهد؛ اما در روح داستان، ادامه زندگی سهراب را نه از نظر جسمی که از نظر حماسی و پهلوانی، به فراخور هدف اصلی فردوسی که حفظ وطن،

حتی به قیمت فداکردن پسر است، به بیننده بنمایاند و تصویر زندهٔ عشق به وطن را به‌عنوان دلیل انتخابِ پسرکشی رستم، به تصویر بکشد. در صورتی که فیلم‌نامه‌نویس می‌خواست، تصویری جدید خلق کند، باید لوازمش را فراهم می‌کرد؛ یعنی با توجه به اقتباس «ملهَم از»، کل فیلم‌نامه، شباهت دوری به داستان اصلی می‌یافت و با ایجاد تغییر اساسی در وقایع و شخصیت‌ها، فیلم‌نامه‌ای دیگر خلق می‌کرد تا بینندهٔ آشنا به داستان، غافل‌گیر نمی‌شد و فیلم در پرداخت چنین قصهٔ اصلی دچار شبههٔ «تحریف» نمی‌گشت.

دیگر این‌که بنا به تعریف ارسطو و به‌تبع آن کریولن از تراژدی، پویانمایی دالوند، ژانر ادبی خود را با تغییرات در الگوی ساختاری، تغییر می‌دهد، موقعیتی که وی به‌ویژه در سکانس پایانی می‌آفریند، از نوع «کرداری شگرف» و «شفقت و هراس» به شمار نمی‌آید؛ لذا اطلاق تراژدی به این اثر درست نیست و نهایتاً به چند نتیجهٔ حاشیه‌ای اشاره می‌شود: این‌که در اثری که منبع اصلی آن، شاهنامه است، بدون اشاره به فردوسی و شاهنامه، تنها در ابتدای فیلم به ذکر بیت «به نام خداوند جان و خرد...» بسنده شده است. علاوه بر این، با توجه به این‌که خود کارگردان، اذعان دارد که هدف اصلی او، مخاطب خارجی بوده و برای اکران فیلم، در خارج از کشور سرمایه‌گذاری کرده است، این بیت برای مخاطبان خارجی ناآشناست و نمی‌تواند نشانه‌ای از شاهنامه انگاشته شود. دیگر این‌که بهتر بود، در ابتدای فیلم، نوع و منبع آن حداقل در حد اشاره‌ای کوتاه، اقتباس، برداشت آزاد، با الهام از، نیز می‌گردید.

فهرست منابع

- اسلین، مارتین. (۱۳۸۷). *دنیای درام*، برگردان محمد شهباء، تهران: هرمس.
- اکبرلو، منوچهر. (۱۳۸۴). *اقتباس ادبی برای سینمای کودک و نوجوان*، تهران: بنیاد سینمایی فارابی.
- اکبری‌زاده، محسن. (۱۳۹۸). «تحلیل منطق واسازانه روایت رستم و سهراب»، *پژوهش‌نامه ادب حماسی*، سال ۱۵، ش اول، پیاپی ۲۷، صص ۷۳-۹۲.
- برزگر، کوروش. (۱۳۸۸). «قدم زدن روی آتش (ده گام جهت اقتباس از سوژه‌های حساسیت‌زا برای انیمیشن)»، *مجموعه مقالات نخستین همایش ملی انیمیشن ایران*، تألیف گروه نویسندگان، تهران: انتشارات دانش‌کده صداوسیما، صص ۲۱۵-۲۳۴.
- پورعلم، مهرداد و پیروایونک، مرضیه. (۱۳۹۱). «ساختار روایی و دراماتیک در رساله‌های افلاطون»؛ *متافیزیک*، ش ۱۴، صص ۱۰-۱.
- حنیف، محمد. (۱۳۸۴). *قابلیت‌های نمایشی شاهنامه*، تهران: انتشارات صداوسیما و مرکز تحقیقات و مطالعات و سنجش برنامه‌های.
- ده‌خدا، علی‌اکبر. (۱۳۷۳). *لغت‌نامه*، تهران: مؤسسه انتشارات و چاپ دانش‌گاه تهران.
- زرین‌کوب، عبدالحسین. (۱۳۸۰). *نامورنامه: درباره فردوسی و شاهنامه*، تهران: سخن.
- سالیوان، کارن و دیگران. (۱۳۹۰). *ایده‌هایی برای انیمیشن کوتاه*، ترجمه توج سلحشور، تهران: آبان.
- سرآمی، قدمعلی. (۱۳۸۳). *از رنگ گل تا رنج خار، شکل‌شناسی داستان‌های شاهنامه*، تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.
- سلامت باویل، لطیفه. (۱۳۹۲). «نقد دراماتیک داستان رستم و سهراب»، *مطالعات نقد ادبی*، شماره ۳۲، صص ۶۲-۸۹.
- صفا، ذبیح‌الله. (۱۳۷۸). *حماسه‌سرایی در ایران*، تهران: فردوس.
- ضابطی جهرمی، احمد. (۱۳۷۸). *سینما و ساختار تصویر شعری در شاهنامه*، تهران: کتاب‌فرا.
- فردوسی، ابوالقاسم. (۱۳۹۶). *شاهنامه*، به کوشش جلال خالقی مطلق، تهران: سخن.
- کادن، جی. ای، (۱۳۸۰)، فرهنگ اصطلاحات ادبی، ترجمه کاظم فیروزمند، تهران: شادگان.



- کریولن، ریچارد. (۱۳۹۰). *چگونه از هر چیزی فیلم‌نامه اقتباس کنیم*، ترجمه بابک تیرایی، تهران: بنیاد سینمایی فارابی.
- کمالی، محمود. (۱۳۸۸). «بررسی تطبیقی داستان رستم و سهراب با برخی موارد مشابه در اساطیر جهان»، *پژوهش ادبیات معاصر جهان*، شماره ۵۵، ۱۱۷-۱۲۹.
- محمودی، معصومه (۱۳۹۸)، «بررسی و تحلیل پی‌رنگ روایی در انیمیشن رستم و سهراب (ساخته کیانوش دلوند)»، *پژوهش در ادبیات کودک و نوجوان*، شماره ۱، صص ۵۳-۶۵.
- مرادی، شهناز. (۱۳۶۸). *اقتباس ادبی در سینمای ایران*، تهران: آگاه.
- مک‌کی، رابرت (۱۳۸۲)؛ *داستان، ساختار، سبک و اصول فیلم‌نامه‌نویسی*، ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: هرمس.
- موحدی، سینا. (۱۳۸۷). «بررسی قابلیت‌های نمایشی و تصویری منظومه رستم و سهراب برای اقتباس تلویزیونی در قالب تئاتر تلویزیونی»، احمد ضابطی جهرمی و سهیلا نجم، *ادبیات نمایشی، دانش‌کده صداوسیما جمهوری اسلامی ایران*.
- میرصادقی، جمال. (۱۳۷۶). *عناصر داستان*، تهران: سخن.
- نصر اصفهانی، محمدرضا و دیگران. (۱۳۸۹). «واکاوی جنبه‌های دراماتیک داستان رستم و سهراب شاهنامه بر پایه درام شناسی ارسطو»، *پژوهش زبان و ادبیات فارسی*، شماره ۱۷، صص ۱-۲۹.
- منابع رسانه‌ای
- احمدیه، اسفندیار. (۱۳۹۱). *داستان زال*؛ محصول مرکز پویانمایی صبا.
- اله دادیان، صابر (۱۳۹۳) «رستم و سهراب تلاشی جسورانه برای رسیدن به انیمیشن ملی»، *تارنمای سینماپرس*، به نشانی <http://cinemapress.ir/news/59605>
- بی‌نام. (۱۳۹۲). *رستم و سهراب نماینده انیمیشنی ایران روی پرده‌های جهان*، ۲۲ فروردین.
- <https://www.javanonline.ir/>
- دلوند، کیانوش. (۱۳۹۲). *پویانمایی رستم و سهراب*، محصول مشترک مرکز سینمای مستند و تجربی و استودیو انیمیشن آریا.
- دلوند، کیانوش. (۱۳۹۴). *گفت‌وگوی تلفنی برنامه صدبرگ شبکه چهار سیما*، تهران: صداوسیما جمهوری اسلامی ایران، (۱۲ آبان ماه).
- رئیس‌فیروز، مهدی. (۱۳۳۶). *رستم و سهراب*، محصول استودیو پارس فیلم.

- زمانی، منوچهر. (۱۳۳۷). *بیژن و منیژه*، محصول استودیو پارس فیلم.
- سپینتا، عبدالحسین. (۱۳۱۳). *فردوسی*، محصول وزارت معارف سابق.
- سلگی، محمد (۱۳۹۴) «یادداشتی بر فیلم رستم و سهراب، کم فروغ اما ستودنی»،
تارنمای سلام سینما به نشانی
- <https://www.salamcinama.ir/post/315989rv7di01k0/>
- صادقی، علی اکبر. (۱۳۵۶). *زال و سیمرغ*، با روایت گری م. آزاد؛ محصول بخش خصوصی (کارگردان).
- صائمین، سید محمود. (۱۳۸۳). *داستان های شاهنامه*، محصول مشترک مرکز پویانمایی صبا و شبکه همدان.
- کاویان راد، علیرضا. (۱۳۸۵) *رستم و اسفندیار*، محصول کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- کاویان راد، علیرضا. (۱۳۹۱). *افسانه آرش*، محصول مرکز پویانمایی صبا.
- کریمی، نصرت. (۱۳۵۰). *پیدایش آتش*، محصول وزارت فرهنگ و هنر سابق.
- مرادی زاده، حسین. (۱۳۸۴). *افسانه ماردوش*، محصول مرکز پویانمایی صبا.
- میگلی، نیما و کامیار خسروی. (۱۳۸۷). *رستم و برزو ۱، ۲*، محصول مرکز پویانمایی صبا.
- یانو، درو. (۱۳۹۳). *مدل های ساختاری فیلم نامه - ساختار سه پرده ای*، برگردان محمد گذرآبادی؛ ۲۷ آبان ۱۳۹۳.
- <http://filmnameh.tvr>.