

الگوی کلاسیک فیلمنامه‌نویسی در اقتباس سینمایی از ادبیات با ذکر نمونه‌ای از دفتر ششم مثنوی

Mesnevî'nin Altıncı Defterinden Bir Örnekle Edebiyatın Sinemaya Uyarlanmasında Senaryo Yazımının Klasik Paradigması

The Classic Paradigm of Screenwriting in the Cinematic Adaptation of Literature: An Example From the Sixth Book of Rumi's *Masnavi*

Davoud SPARHAM¹ , Fatmeh KOLAHDOUZ¹ 



¹Istanbul University, Faculty of Literature,
Department of Eastern Languages and
Literatures, Department of Persian Language
and Literature, Istanbul, Turkey

²Tehran, Iran

ORCID: D.S. 0000-0002-2292-1332;
FK. 0000-0002-4610-1558

Sorumlu yazar/Corresponding author:

Davoud SPARHAM (Prof. Dr.),
Istanbul University, Faculty of Literature,
Department of Eastern Languages and
Literatures, Department of Persian Language
and Literature, Istanbul, Turkey
E-posta: d_sparham@yahoo.com

Başvuru/Submitted: 31.03.2021

Revizyon Talebi/Revision Requested:
13.04.2021

Son Revizyon/Last Revision Received:
25.05.2021

Kabul/Accepted: 25.05.2021

Atıf/Citation: Sparham, Davoud ve Kolahdouz, Fatma. "The Classic Paradigm of Screenwriting in the Cinematic Adaptation of Literature: An Example From the Sixth Book of Rumi's *Masnavi*". *Şarkiyat Mecmuası - Journal of Oriental Studies* 39 (2021), 37-54.
<https://doi.org/10.26650/jos.907081>

چکیده

این مقاله بر آن است تا نشان دهد برای دست یافتن به اقتباس‌های سینمایی پرتعداد از ادبیات ایران ابتدا باید بر فیلمنامه و فرآیند تولید فیلمنامه‌ها متمرکز شد. سلیقه صد ساله تماشاگران سینما نشان داده متعددی بودن به الگوی کلاسیک فیلمنامه‌نویسی تا حد زیادی موفقیت فیلم را در ارتباط با تماشاگران انبوه تضمین می‌کند. نکته‌ای که در این مقاله مورد توجه قرار گرفته شیوه مواجهه فیلمنامه‌نویس با متن ادبی است. اگر فیلمنامه‌نویس با استفاده از الگوهای رایج فیلمنامه‌نویسی بتواند مواد خام ادبیات کهن را در قالب فیلمنامه بلند سینمایی درآورد، اولین و مهم‌ترین گام در جهت اقتباس را برداشته است. فیلمنامه‌نویسی که روی به اقتباس سینمایی می‌آورد باید ظرفیت‌های نمایشی متن و عناصر داستان را بشناسد و آن دسته از مواد خام مورد نیازش را که در متن به‌طور بالفعل موجود است از متن ادبی استخراج کند و آن دسته از مواد مورد نیازی را که در متن به‌طور آماده وجود ندارد به کمک الگوی فیلمنامه‌نویسی، تخیل کند و بیوراند. در این مقاله ابتدا به معرفی الگوی کلاسیک فیلمنامه پرداخته، سپس با ذکر نمونه‌ای از دفتر ششم مثنوی با تطبیق داستان و استفاده از تخیل متعدد به جهان متن سعی می‌شود به طور عملی ادعای مطرح شده اثبات گردد.

کلید واژه: سینما، ادبیات، اقتباس، مثنوی، الگوی کلاسیک فیلمنامه

öz

Bu makale İran edebiyatının çok sayıda sinema uyarlamasını oluşturmak için öncelikle senaryolara ve senaryoların oluşum sürecine odaklanılması gerektiğini göstermeyi amaçlamaktadır. Yüzyıllık sinema izleyicilerinin zevki, klasik senaryo yazma paradigmasına bağlı kalmanın büyük izleyici kitlesine göre filmin başarısını neredeyse güven altına aldığını göstermiştir. Bu makalede ele alınan husus, senaristin edebi metni ele alış biçimidir. Eğer senarist yaygın senaryo yazma paradigmasını kullanarak klasik edebiyatın ham maddelerini uzun metrajlı bir film senaryosuna dönüştürebilirse uyarlama yolundaki ilk ve en önemli adımı atmış olur. Sinema uyarlamasına dönüştüren bir senaristin, metnin drama değer ölçüleri ile hikaye unsurlarını bilmesi, metinde mevcut olan gerekli ham maddeleri edebi metinden çıkarması ve metinde bulunmayan gerekli materyali

senaristin paradigma yardımıyla hayal etmesi ve beslemesi gerekir. Bu makalede öncelikle senaryonun klasik paradigma tanımı yapılacak ve ardından *Mesnevî*'nin altıncı defterinden bir örnekle hikaye uygulaması ve metin dünyasına bağlı hayali kullanımlar ile iddialar kanıtlanmaya çalışılacaktır.

Anahtar kelimeler: Sinema, Edebiyat, Uyarılama, Mesnevi, Klasik senaryo paradigması

ABSTRACT

The present paper aims to demonstrate that scholars should focus on screenplays and their production processes before attempting to create numerous cinematic adaptations of Iranian literature. The century old tastes of cinema audiences indicate that a commitment to the classic paradigm of screenwriting can almost guarantee the success of a film and assure its ability to attract large audiences. This paper probes the ways in which screenwriters encounter literary texts. Screenwriters are deemed to have taken the most important step toward successful cinematic adaptation if they can use traditional screenwriting paradigms to turn the raw materials of old literary texts into long movie scripts. Screenwriters attempting cinematic adaptations must apprehend the dramatic potential of text and their narrative elements, extract the essential raw material available in the literary text, envision its refinement, and use the screenwriting paradigm to develop the requisite aspects lacking in the original text. The present paper initially introduces the classic paradigm of screenwriting and subsequently attempts to offer practical evidence of its claims using the example of the sixth book of Rumi's *Masnavi*, adapting its plot, and employing an imagination committed to the world of the text.

Keywords: Cinema, Literature, Adaptation, Masnavi, Screenplay classic paradigm

EXTENDED ABSTRACT

The popularity of the modern art and craft of cinema has been established across the world, including Iran, for more than a century. Cinema is influenced by the ancient heritage of the rich histories, civilizations, cultures, and arts of nations. Despite centuries lapsing since they were written, significant literary works still incite new ideas and become resources for new art forms such as cinema. Numerous screenplays have been created in Iran inspired by ancient literary texts, and all such adaptations are regarded as superlative cinematic works. A screenwriter can observe a multitude of human ideas and delve deeply into serious human issues through encounters with the abundance and richness of ancient Persian literature. The structures of such fictional and educational literary works cannot be adapted to cinema in their present raw forms. Therefore, a screenwriter must attempt to apply the cinematic framework and accord the raw material of the ancient story the components of a feature film. The works of the great mystic Rumi, especially this renowned *Masnavi* have inspired screenwriters over the last few decades. The plot and structure of *Masnavi* present distinct narratives each of which conveys a mystical and spiritual message. Notably, Rumi's stories are structurally suited to conversion into scripts/films. However, the screenwriter must know special cinematic techniques and comprehend *Masnavi*'s nuanced text to achieve an apt adaptation. The screenwriter must use the power of imagination to consciously face *Masnavi* to be able to turn its raw material of fiction into new and modern screenplays. This paper initially introduces the classical patterns of screenwriting. Subsequently, it demonstrates how the ancient intellectual heritage of a text (*Masnavi*) can be transformed through imagination into new art. This objective is accomplished through the example of story from the sixth book;

(حکایت آن شخصی است که خواب دید که آنچه می‌طلبی از بسار، به مصر وفا شود)

This anecdote, a man travels to Egypt and Baghdad in search of treasure and finally realizes that treasure can be found in his own home.

مقدمه

از زمانی که هنر سینما قدرت خود را در تسخیر اذهان مردم دنیا به رخ کشید، همواره این آرزو برای آگاهان به میراث ادبیات کهن ایران وجود داشت که کاش در آینده روزی فرا رسد که پرده سینما منعکس‌کننده شکوه ادبیات کهن فارسی برای مردم ایران و جهان باشد. این ادیبان معتقدند ادبیات غنی فارسی واجد انواع داستان‌ها، حکایات، حکمت‌ها و ظرافت‌هاست؛ دریایی از ارزش‌های معنایی و زیباشناسانه که به‌خوبی می‌توان با استفاده از زبان سینما در چهره‌های جدید، حیات آنها را تجدید کرده و بار دیگر در فرهنگ ملی و جهانی حرفی برای گفتن داشت.

تحقق این آرزو لوازمی دارد. مهم‌ترین این لوازم آن است که سینماگران، این اطمینان را داشته باشند که ادبیات کهن توانایی کشاندن مردم به سالن‌های سینما را خواهد داشت. اگر ادبیات کهن قدرت جذب تماشاگران بی‌حوصله امروزی را نداشته باشد، به‌طور طبیعی صنعت – هنر سینما، ناکام از تامین هزینه‌های هنگفت ساخت یک فیلم، از ادبیات دور شده و به سوی منابع جذاب دیگر خواهد رفت.

تضمین جذابیت عمدتاً زمانی حاصل می‌شود که ادبیات بتواند خود را با الگوهای روایتی که در صد سال اخیر در سینما موفق بوده‌اند هماهنگ کند. به بیانی صریح، آثار ادبی زمانی می‌توانند حیات خود را در عالم سینما دنبال کنند که در الگوی روایتی ویژه‌ای ارائه شوند. الگویی که تجربه صدساله سینما نشان داده قدرت جذب تماشاگران انبوه را دارد. این الگوی روایتی ویژه، نوعی داستان‌گویی است که می‌تواند به‌مدت تقریبی نود الی صد و بیست دقیقه تماشاگر را مسحور خود کند و در حالتی نزدیک به نوعی هیپنوتیزم، به وی چنان لذت هنری – عاطفی بدهد که بعد از تماشای فیلم با اشتیاق کامل دیگران را نیز به شریک شدن در آن تجربه دعوت نماید. بنابراین اقتباس سینمایی از ادبیات زمانی تحقق می‌یابد که اقتباس‌گر بتواند منابع خود را طبق الگو ارائه کند و این کار قبل از هر چیز در فیلمنامه صورت می‌گیرد. این مقاله در صدد آن است که نشان دهد چگونه الگوی ویژه‌ای که در سینما برای روایت‌های داستانی عامه‌پسند به کار گرفته می‌شود و به الگوی کلاسیک فیلمنامه‌نویسی معروف است، می‌تواند به‌عنوان ابزاری جدی برای هموار کردن مسیر اقتباس سینمایی از آثار ادبی ایرانی به‌کار برده شود. برای روشن شدن موضوع و نشان دادن کاربرد الگو در اقتباس سینمایی نمونه‌ای از دفتر ششم مثنوی انتخاب شده و بر مبنای الگو تحلیل و بررسی می‌گردد.

در بررسی پیشینه این پژوهش به‌سرعت این نکته آشکار می‌شود که پژوهش‌های انجام شده در موضوع اقتباس سینمایی از ادبیات، بیشتر درگیر نگاهی جزئی‌نگرانه بوده‌اند. به‌عنوان مثال در کتاب «مشق در نمای درشت» نوشته سید حسن حسینی، در مورد شناسایی تکنیک‌های معادل با آرایه‌های ادبی متون کهن در سینما بحث شده و یا نهایتاً به امکان‌سنجی دراماتیک برخی متون جهت اقتباس سینمایی پرداخته شده‌است. اما آنچه پژوهش حاضر را متمایز می‌کند، تمرکز مستقیم بر روشی است که حلقه مفقوده و کاربردی برای اقتباس سینمایی به‌شمار می‌آید. نگاه مقاله حاضر کلی‌نگرانه و متمرکز بر پیکره‌بندی و ساختاردهی است؛ به این معنا که می‌کوشد روشی را بررسی کند که اجزاء بالقوه یک اثر ادبی را با استفاده از الگو به فیلمنامه تبدیل کند.

الگوی کلاسیک فیلمنامه‌نویسی چیست؟

ارسطو در ابتدای فن شعر موضوع مطالعه خود را چنین بیان می‌کند: موضوع مطالعه ما، هنر شعر (نمایش) به‌طور کلی و انواع گوناگون آن است و همچنین تأثیر ویژه هر نوع و شیوه داستان پردازی برای ساختن شعر نغز، تعداد و ماهیت عناصر سازنده آن و سایر موضوعاتی که به این بررسی خاص وابسته است.¹ ارسطو به‌عنوان اولین کسی که به‌طور رسمی تحلیل‌ها و توصیه‌هایی برای بهتر نوشتن به شاعران و ترازوی‌نویسان ارائه کرد، اولین الگوی نمایش را پیشنهاد داد که از سه بخش آغاز، میانه و پایان تشکیل می‌شد. این الگو حاصل بررسی و تحلیل ارسطو از نمایشنامه‌هایی بود که در آن اجرا می‌شد و با متون آن را مطالعه کرده و با نگاه بسیار تحلیل‌گر خود، آن‌ها را دسته‌بندی و عناصر مشترکشان را تشخیص داده و در باب انواع آن سخن می‌گفت.

1 ارسطو، بوطیقا/تتراژدی، ترجمه هلن اولیایی نیا (اصفهان: نشر فردا، 1386)، 41.

دو هزار سال بعد از ارسطو، زمانی که پدیده‌های به‌نام سینما در جهان مدرن، داستان‌گویی و درام را با هم در آمیخت و مردم جهان را با انواع داستان‌ها سرگرم کرد، مطالعاتی در زمینه بررسی فیلمنامه آغاز شد. این مطالعات مانند پژوهش‌های ارسطو پسینی بود. یعنی پس از آن‌که عده‌ای از فیلمسازان، تعداد بسیار زیادی فیلم را با تکیه بر قریحه داستان‌گویی خود ساختند، پژوهش‌گران در این حوزه به بررسی فیلمنامه‌های آن فیلم‌ها پرداختند.

این مطالعات از سویی به کمپانی‌های فیلمسازی ایزاری برای ارزیابی فیلمنامه‌های موفق می‌داد و از سویی به نویسندگانی که می‌خواستند داستان خود را در سینما قابل روایت کنند، راهکارهایی تجربی ارائه می‌کرد تا داستان خود را در سینما ارائه دهند. این مطالعات و بررسی‌ها کم‌کم در قالب تعداد زیادی جزوات، کتاب‌ها و دوره‌های فیلمنامه‌نویسی در کل دنیا خود را آشکار کرد. تمام این کتاب‌ها به دنبال ارائه الگو و مدلی مناسب برای تحلیل فیلمنامه‌های موفق هستند. از حدود دهه هشتاد میلادی کتاب‌هایی درباره توضیح این الگو نوشته شد که معروف‌ترین آن‌ها مربوط به فردی به‌نام سید فیلد¹ است. او یک ارزیاب و فیلمنامه‌خوان حرفه‌ای در کمپانی‌های هالیوود بود. سید فیلد بعد از خواندن بسیاری از فیلمنامه‌ها به عناصر مشترکی در آنها پی برد و سعی کرد مدلی برای فیلمنامه‌نویسی ارائه دهد که به الگوی سه پرده‌ای سید فیلد معروف شد. از نظر او «الگو ساختار دراماتیک است؛ ابزار، راهنما و نقشه‌ای در روند نوشتن فیلمنامه است.²» تصویری که سید فیلد از الگو در ذهن داشت، نقشه یک ساختمان بود. شما قبل از شروع باید نقشه خوبی داشته باشید تا مصالح را در جای درستی قرار دهید. این الگو نسخه پیچیده‌تر و کاربردی‌تر الگوی ارسطو بود که برای سینما نوشته می‌شد. به غیر از سید فیلد، الگوهای دیگری توسط پژوهش‌گران دیگر نیز ارائه شد که هرکدام سعی در ارائه مدلی برای توضیح روش‌های فیلمنامه‌نویسی داشت. هر الگویی که می‌توانست در گام اول تحلیل واضح‌تری از علل موفقیت یک فیلمنامه ارائه دهد و در گام دوم راهکارهای عملی برای نویسندگان جهت بازآفرینی آن موفقیت‌ها در فیلمنامه‌های آینده ارائه دهد، الگوی بهتری به حساب می‌آمد.

Syd Field - 1

معمولا الگوهای فیلمنامه‌نویسی از سه بخش تشکیل شده‌اند:

الف) تئوری‌هایی در توصیف و تحلیل پدیده‌های به‌نام داستان

ب) دستور‌هایی برای مدیریت روند نگارش فیلمنامه از ایده تا نسخه نهایی

ج) ارجاع به فیلم‌های ساخته شده به‌عنوان نمونه و مثال

تفاوت عمده الگوهای فیلمنامه‌نویسی در سه بخش تئوری، نقطه تمرکز و روش‌های عملی‌ای است که در یک روند گام به گام، برای بازآفرینی تجربه‌های موفق پیشنهاد می‌کنند. هر الگو یا مدل، ضمن توجه به عناصر مهم داستان و فیلمنامه، بر بخشی از عناصر فیلمنامه تمرکز بیشتری دارد. همان‌طور که گفته شد الگوی سید فیلد بر «ساختار» متمرکز است. الگوی مشهور دیگری که به «سفر نویسنده» مشهور است، بر بازآفرینی داستان‌های اسطوره‌ای در متن و الگوی دیگر متمرکز بر «توسعه داستان» می‌باشد. اما همگی این الگوها در واقع تلاش برای توضیح دسته‌ای از فیلم‌های غالب و موفق هستند و شگفت آن‌که همگی باز به تحلیل‌ها و توصیه‌های ارسطو در فن شعر باز می‌گردند. مفاهیمی که ارسطو برای توضیح تراژدی و نمایش ساخت، هنوز در زمینه تحلیل ساختار درام در سینما کاربرد دارد. در واقع ارسطو در کتاب فن شعر (بوطیقا) - که به باور بسیاری از حرفه‌ای‌های امروز هالیوود، کتاب مقدس فیلمنامه‌نویسی است - به بررسی دقیق بنیان‌های ساختار دراماتیک داستان پرداخت.³ الگوهای دیگر در امتداد همان فن شعر، همگی با هم سازگارند و به نوعی همپوشی دارند و نویسندگان فیلمنامه معمولا از همه آن‌ها به‌صورت ترکیبی و گزینشی استفاده می‌کنند. در واقع هر الگو می‌تواند مانند جعبه ایزاری باشد که نویسنده به‌وسیله آن، بخش‌های مورد نیاز خود در روند نگارش را مدیریت می‌کند.

2 سید فیلد، *راهنمای فیلمنامه نویسی*، ترجمه عباس اکبری (تهران: نشر ساقی، 1378)، 27.

3 مایکل تی برنو، *بوطیقای ارسطو برای فیلمنامه نویسان*، ترجمه محمد گذر آبادی، (تهران: نشر ساقی، 1389)، 4.

چند نمونه از مشهورترین الگوهای فیلمنامه‌نویسی

در این قسمت با معرفی اجمالی چهار الگو از مشهورترین الگوهای فیلمنامه‌نویسی، ذهن خواننده برای درک معنای الگو آماده می‌شود و در مرحله بعد نشان داده می‌شود که چگونه الگوها می‌توانند به بسط و گسترش یک ایده و در نهایت اقتباس از یک متن کهن کمک کنند.

Michael Tierno - 2

الف) الگوی عناصر داستان

عناصر داستانی و ترتیب آن‌ها می‌تواند مستقلاً به‌عنوان یک الگو برای بسط و گسترش داستان به‌کار برده شود. مثلاً سام اسمایلی⁴ در مقاله معروف خود ده عنصر داستانی معرفی می‌کند. خود همین ده عنصر می‌تواند به عنوان الگو برای حرکت به سوی فیلمنامه بلند سینمایی به‌کار گرفته شود. این ده عنصر عبارتند از:

تبادل، آشفتگی، قهرمان، نقشه، مانع، داستان فرعی، پیچیدگی، بحران، اوج، حل و فصل.⁵

همچنین جان تروبی⁶ در کتاب معروف خود به‌نام آناتومی داستان رشد هر داستان از آغاز تا پایان را دست کم در طی هفت گام فهرست می‌کند: ضعف و نیاز، آرزو، حریف، نقشه، نبرد، مکاشفه نفس، تعادل جدید⁷ تحلیل‌های بیشتر در مورد هر کدام از عناصر می‌تواند در مرحله بسط و توسعه داستان نقش مفیدتری را بازی کند. به‌عنوان مثال در تحلیل عنصر ضعف و نیاز و تفاوت این دو جان تروبی چنین می‌گوید: «در داستان‌های بهتر قهرمان علاوه بر نیاز روان‌شناختی که فقط بر قهرمان تأثیر می‌گذارد یک نیاز اخلاقی هم دارد. قهرمان باید بر یک نقص اخلاقی غلبه کند و یاد بگیرد چگونه رفتار درستی با دیگران داشته باشد. شخصیتی که دچار نقص اخلاقی است در آغاز داستان به‌طریقی به دیگران آسیب می‌زند.⁸ همین ضعف منشأ مساله و مشکل قهرمان است. تمام داستان‌های خوب با یک ضربه شروع می‌شوند. قهرمان از همان آغاز دچار مشکل است و مشکل یعنی بحرانی که قهرمان از همان صفحه اول گرفتار آن است. او از بحران کاملاً آگاه است اما راه حل آن را نمی‌داند.⁹ جان تروبی براساس این هفت عنصر یک الگوی هفت مرحله‌ای برای طراحی داستان بدین شرح ارائه می‌دهد: در ابتدا به‌عنوان مقدمه کار، برخی از وقایع داستان را بنویسید. هر کدام را فقط در یک جمله شرح دهید. معمولاً وقتی ایده‌ای برای داستان دارید برخی وقایع فوراً به ذهنانتان خطور می‌کند: این اتفاق و این اتفاق و این اتفاق می‌تواند بیفتد. ترتیب وقایع داستان را در یک نظم اولیه پشت سر هم قرار دهید.

سپس:

1. با تعیین **مکاشفه نفس** (روان‌شناختی و اخلاقی) در پایان داستان شروع کنید.
2. به آغاز داستان بروید و **نیاز و نقطه ضعف** قهرمان را پیدا کنید. در آغاز داستان قهرمان با کدام مساله یا بحران روبرو می‌شود. سعی کنید این مساله ناشی از ضعف قهرمان شما باشد.
3. سعی کنید **آرزویی** که به قهرمان می‌دهید دقیق و مشخص باشد.
4. **حریفی** خلق کنید که همان هدف قهرمان را دنبال کند و توانایی فوق‌العاده‌ای در حمله به نقطه ضعف قهرمان داشته باشد.
5. **نقشه‌ای** خلق کنید که قهرمان را ملزم به کنش‌هایی چند اما علاوه بر آن ملزم به اصلاح آن در صورت عدم کارایی نقشه اولیه می‌کند.
6. قهرمان و حریف اصلی در **نبرد** باید حضور داشته باشند. در جنگ عملی یا لفظی. هر نبردی که انتخاب می‌کنید مطمئن شوید که تجربه‌ای آن‌چنان شدید و عمیق باشد که قهرمان را در معرض آزمون نهایی قرار دهد.

4 Sam Smiley

5 سام اسمایلی، "ویژه نامه روایت و ضد روایت،" مقاله *داستان*، ترجمه منصور براهیمی، مجله فارابی (تهران: نشر فارابی، 1377)، 39.

6 John Truby

7 جان تروبی، *آناتومی داستان* (22 گام تا استاد شدن در داستان‌گویی)، ترجمه محمد گذر آبادی، (تهران: نشر ساقی، 1392)، 70.

8 تروبی، *آناتومی داستان*، 72.

9 تروبی، *آناتومی داستان*، 73.

7. تعادل جدید را پیدا کنید.¹⁰

جان تروبی هم‌چنین بر روی عناصر دیگری مانند شبکه شخصیت، مباحثه اخلاقی و اصل طراحی متمرکز می‌شود تا فیلمنامه‌نویس را به مدلی برای ساخت داستان نزدیک کند. شناخت این عناصر در مرحله توسعه داستان به کار می‌آید. چنانچه در بخش‌های آینده خواهیم دید، در زمان اقتباس گاهی ما با یکی دو عنصر از یک داستان سر و کار داریم. مثلاً فقط یک شخصیت یا یک ایده مفهومی داریم و بقیه را باید با تخیل متعهد به جهان اثر پر کنیم. بنابراین الگوی عناصر داستانی به ما کمک می‌کند تا داستان را به نوعی پرورش بدهیم.

ب) الگوی فیلمنامه‌نویسی سه پرده‌ای سید فیلد

الگوی سید فیلد یک ساختار چهار پرده‌ای است که ظاهری سه پرده‌ای به خود گرفته‌است. با یک آغاز و حادثه محرک، شروع می‌شود و در اواسط الگو نقاط عطف متعددی موسوم به نقاط عطف داستان و مفصل دارد و با یک نقطه اوج و گره گشایی پایان می‌یابد. این الگو هم به توصیف سفر بیرونی که مربوط به تلاش برای دستیابی به هدف داستان است می‌پردازد و هم به توصیف سفر درونی شخصیت. خط سیر داستان از ابتدا، میانه و انتها تشکیل می‌شود. الگوی سید فیلد بر روی ساختار کلی فیلم متمرکز بوده و نحوه پخش اطلاعات داستان در مدت دو ساعت را تشریح می‌کند. این الگو به فیلمنامه‌نویس نشان می‌دهد داستان خود را چگونه در زمانی بین نود الی صد و بیست دقیقه پیش ببرد تا تماشاگر در طول فیلم درگیر داستان فیلم شود.

اما قبل از ساختار بخشیدن به داستان شما باید داستانی داشته باشید. یعنی شخصیتی که می‌خواهد کاری انجام دهد ولی موانعی در پیش روی دارد. این کلی‌ترین طرح برای داستان‌های هالیوودی است. به عبارت دیگر قبل از آن‌که نویسنده دست به کار ساختاردهی بزند باید مواد و مصالح لازم داستانی را داشته باشد و مقدماتی را فراهم آورد.

مواد و مصالح داستانی بیش از هر چیز به «شخصیت» باز می‌گردد. هر داستان، با کنش‌های شخصیت شکل می‌گیرد. بنابراین الگوهای فیلمنامه بخش مهمی درباره توضیح شخصیت نمایشی و لوازم مربوط به آن دارند. از نظر سید فیلد شخصیت نمایشی خوب را چهار عنصر می‌سازد: نیاز دراماتیک، دیدگاه، تغییر، طرز برخورد¹¹ نیاز «دراماتیک» عبارت است از آنچه شخصیت طی فیلمنامه می‌خواهد بدست آورد، برنده شود، از آن خود کند و به آن برسد. هرگاه نیاز دراماتیک شخصیت مشخص شد می‌توانید برای آن نیاز موانعی بتراشید. آن‌گاه داستان شما عبارت خواهد بود از شخصیتی که بر تمام این موانع فائق می‌آید یا شکست می‌خورد تا نیاز دراماتیکش را رفع کند. برخورد شخصیت با این موانع برای رفع نیاز دراماتیک، باعث ایجاد کشمکش یعنی اساس خط سیر داستان می‌شود.¹²

«دیدگاه» یعنی شیوه نگاه شخصیت به جهان پیرامون. یک شخصیت خوب همیشه یک دیدگاه معین را ابراز می‌کند. همه برای خود دیدگاه دارند و برخورد بین دیدگاه موافق و مخالف است که به کشمکش می‌انجامد. «همه چیز به هم ربط دارد» «تو نمی‌توانی با انجمن شهر درگیر شوی» «من یک گیاه‌خوار هستم».. نمونه‌ای از دیدگاه‌های مردم است. هر شخصیت خوب یک دیدگاه کاملاً مشخص و قوی را به نمایش می‌گذارد. چنین شخصیتی فعال است. فقط واکنش نشان نمی‌دهد بلکه بر اساس دیدگاهش عمل می‌کند.

«تغییر» هم به شخصیت مربوط می‌شود. آیا شخصیت در فیلم دستخوش تغییر می‌شود؟ در این صورت چه تغییری؟

فیزیکی؟ عاطفی؟ یا تغییر در دیدگاه؟

مورد آخر «طرز برخورد» شخصیت با دنیای اطراف و حوادث آن است. سرخوش است یا غمگین؟ قوی است یا

ضعیف؟ جسور است یا ترسو؟ خوش بین است یا بدبین؟ و سوالاتی از این دست.

سید فیلد با توجه به این مطلب که هر صفحه از فیلمنامه معادل یک دقیقه در فیلم است، می‌گوید در ده صفحه اول

فیلمنامه شما باید سه عنصر مهم را بنا کنید.

10 تروبی، *آناتومی داستان*، 93.

11 فیلد، *راهنمای فیلمنامه نویسی*، 58.

12 فیلد، *راهنمای فیلمنامه نویسی*، 59.

1. شخصیت اصلی کیست؟ یعنی داستان شما درباره چه کسی است؟
2. فرضیه دراماتیک شما چیست؟ یعنی داستان درباره چیست؟
3. موقعیت دراماتیک چیست؟ یعنی شرایط پیرامونی ماجرا کدام است؟

او به همین ترتیب برای صفحات بعدی نیز توصیه‌هایی دارد. در ده صفحه دوم توصیه می‌کند بر شخصیت و مسأله او متمرکز شوید. در ده صفحه بعد کاملا واضح می‌شود مسأله اصلی فیلم چیست.¹³ و این سی صفحه اول را پرده اول می‌نامد.

در یک نگاه اجمالی سید فیلد پرده اول را پرده آغاز یا معرفی می‌نامد. جهان فیلم، شخصیت اصلی، مشکل درونی شخصیت و مشکل بیرونی شخصیت در این پرده مشخص می‌شود. شخصیت در محیط زندگی خود شناسانده می‌شود تا این‌که حادثه‌ای که به «حادثه محرک» معروف است، نظم شکننده جهان شخصیت را به هم می‌ریزد، شخصیت باید برای بازگرداندن نظم دست به‌کار شود و این الزام او را به تصمیمی بزرگ و یا حادثه‌ای بزرگ می‌کشاند که روند داستان را تغییر می‌دهد. این حادثه، نقطه عطف اول نامیده می‌شود که پایان پرده اول و آغاز پرده دوم است.

در پرده دوم که از صفحه سی تا نود فیلمنامه ادامه دارد، پرده کشمکش و رویارویی و تقابل شخصیت با موانعی را شاهدیم که هر لحظه سخت‌تر و دشوارتر می‌شود و عرصه را برای شخصیت اول در رسیدن به هدفش تنگ می‌کند. درست در میانه پرده دوم، یعنی در دقیقه شصت فیلم یک اتفاق برجسته دیگر به‌وجود می‌آید. یک حادثه و یا آگاهی که معمولا باعث وارونه شدن بخت یا موقعیت قهرمان می‌شود. سید فیلد نام این رخداد را «نقطه میانی» می‌نامد. بعد از این نقطه، داستان به سمت نیمه دوم پرده دوم می‌رود. سید فیلد اصطلاحی به‌کار می‌برد به اسم «بطن دراماتیک». نیمه اول پرده دوم و نیمه دوم پرده دوم، هر کدام را مانند یک طرف خالی تصور می‌کند که حاوی محتوای فیلم خواهد بود. نویسنده باید بطن دراماتیک این دو را برای خود و در قالب یک فکر معین کند. در مثال مانند آن است که برچسبی به روی فنجان زده شود و به اجمال بگوید کلیت آنچه در این فنجان ریخته شده چیست. از نظر او بطن دراماتیک فکری است که به‌طور خلاصه ماجرا را در خود جای می‌دهد.¹⁴

پرده سوم یک واحد دراماتیک سی صفحه‌ای است که از نقطه عطف دوم آغاز می‌شود و تا انتهای فیلم پیش می‌رود. پرده سوم با بطن دراماتیک گرگشایی به هم پیوند داده می‌شود. در گرگشایی مفهوم پیدا کردن راه حل و مشخص شدن نتیجه داستان و این‌که قهرمان به هدف خود می‌رسد و یا شکست می‌خورد نهفته است. در انتهای پرده دوم، راه حل نهایی مانند دیدن نوری در ته تونل آشکار می‌شود. حالا قهرمان عزم خود را جزم می‌کند تا برای برخورد نهایی با مانع اصلی آماده شود و در پایان رویارویی نهایی با خطری که او را تهدید می‌کند، در نقطه‌ای که به نقطه اوج معروف است رخ می‌دهد. در نقطه اوج آشکار می‌شود که قهرمان شکست می‌خورد و یا پیروز می‌شود.

ج) الگوی سفر نویسنده، کریستوفر ووگلر¹⁵

کریستوفر ووگلر با توجه به تحقیقات جوزف کمپبل اسطوره شناس مشهور، الگویی ارائه کرد که از دیدگاه او در اکثر داستان‌های اسطوره‌ای و افسانه‌ای ملل وجود دارد. کریستوفر ووگلر نام این الگو را سفر نویسنده گذاشت. او داستان را به یک سفر تشبیه کرده که از دنیای عادی اما شکننده آغاز می‌شود. داستان قهرمان به رغم تنوع نامحدود، در اساس همواره یک سفر است: قهرمان محیط راحت و روزمره خود را ترک می‌کند و وارد دنیایی پرمخاطره و ناآشنا می‌شود. شاید سفر بیرونی به مکانی واقعی باشد: یک هزارتو، جنگل، غار، شهر یا کشوری عجیب، مکانی تازه که عرصه کشمکش او با نیروهای مخالف و چالش برانگیز است. در این الگو قهرمان داستان در طول یک سفر دوازده مرحله را پشت سر می‌گذارد.¹⁶

13 فیلد، راهنمای فیلمنامه نویسی، 119.

14 فیلد، راهنمای فیلمنامه نویسی، 153.

15 Christopher Vogler

16 کریستوفر ووگلر، سفر نویسنده، ترجمه محمد گذر آبادی (تهران: نشر مینوی خرد، 1391)، 39.

1. دنیای عادی: خانه و مأمّن قهرمان، جایی که در آن احساس آسودگی می‌کند.
2. دعوت به ماجرا: برهم زدن آسایش و امنیت دنیای عادی قهرمان
3. ردّ دعوت: قهرمان ابتدا به خاطر ترس و نا امنی سفر از پذیرش خطر طفره می‌رود.
4. ملاقات با استاد: قهرمان با استاد یا پیر دانا ملاقات می‌کند تا به اعتماد و اطمینان برسد.
5. عبور از نخستین آستانه: قهرمان سرانجام می‌پذیرد که تن به سفر دهد.
6. آزمون‌ها و متحدان و دشمنان: برای عبور از آستانه، قهرمان با دوستان، دشمنان و آزمون‌های مختلفی مواجه می‌شود.
7. راهیابی به ژرف‌ترین غار: قهرمان باید آمادگی و امکانات لازم برای گذر از سخت‌ترین مرحله سفر را داشته باشد.
8. آزمایش: جایی که قهرمان با ترسناکترین ترس‌ها یعنی مرگ مواجه می‌شود.
9. پاداش: او بر مرگ غلبه می‌کند و آن را شکست می‌دهد.
10. مسیر بازگشت: قهرمان سفر خود را کامل می‌کند و راه بازگشت به دنیای عادی یعنی خانه را در پیش می‌گیرد.
11. تجدید حیات: قهرمان دشوارترین مواجهه‌اش با مرگ را پشت سر می‌گذارد. این واپسین آزمون بزرگ زندگی اوست. جایی که قهرمان دوباره متولد می‌شود. رستاخیز اوست.
12. بازگشت با اکسیر: واپسین پاداشی که قهرمان به دست می‌آورد. تولد دوباره او. قهرمان دیگر پاک و تپهیر شده است و حق بازگشت به خانه را دارد.

د) الگوی کانتور¹⁷

کانتور یک نرم افزار فیلمنامه‌نویسی است که براساس تعاریف و نظرات خود درباره داستان و فیلمنامه، مجموعه پرسش‌هایی از نویسنده می‌پرسد تا نویسنده در پاسخ‌گویی خلاقانه به آن مواد لازم برای رسیدن به یک خلاصه کلی از فیلمنامه را به دست آورد. براساس این الگو قهرمان داستان ابتدا در موقعیت یک یتیم بی پناه به سر می‌برد، یتیم به معنای نمادین آن فردی بی پناه است که عامل مهم پشتیبانی کننده را در زندگی ندارد و در موقعیتی متزلزل، خود باید اعتبار خود را تثبیت کند. (که البته می‌تواند یتیم واقعی هم باشد) قهرمان سپس در اثر حادثه‌ای به موقعیت حیرانی و جستجوگری وارد می‌شود، پس از رسیدن به اطلاعات لازم و شناخت محیط جدید از نیمه فیلم به بعد تصمیم می‌گیرد بر این حیرانی غلبه کند و در نهایت به موقعیت جان‌فشانی برسد؛ جایی که آماده است جانش را برای هدفش فدا کند. این الگو توجهاتی به ایده دارد و از نویسنده می‌خواهد ایده‌اش را با چهار پرسش دقیق و شفاف کند و اصطلاحاً تراش دهد:

1. قهرمان داستان چه کسی است و چه ویژگی‌هایی دارد؟
2. قهرمان داستان چه کار حیاتی می‌خواهد انجام دهد؟
3. اگر قهرمان در هدفش شکست بخورد چه اتفاقی می‌افتد؟
4. چه کسی مانع رسیدن او به هدفش است؟¹⁸

همچنین این الگو پیشنهاد می‌کند داستان خود را در قالبی مانند قالب زیر بیان کنید:

هنگامی که شخص خاصی در وضعیت «یتیم» قرار می‌گیرد، یا از قبل بوده و یا این‌که می‌خواهد در این وضعیت باشد. بنابراین از وضعیت «حیران و جستجوگر» آگاه می‌شود. یا ناخواسته مطلع می‌شود و یا تلاش می‌کند مطلع شود. به محض اطلاع از این‌که وضعیت «مبارز» در حال وقوع است، باید با وضعیت «جان‌فدا» واکنش نشان دهد. برای نزدیک کردن قالب فوق به ذهن خواننده داستان نمایشنامه هملت را بر این الگو چنین تطبیق می‌نماییم:

17 contour

18 شهرام کهرابی، الگوی پیکره بندی فیلمنامه های موفق: بر اساس الگوی گسترش ایده داستانی (تهران: نشر افراز، 1391)، 23.

هنگامی که هملت برای سوگواری مرگ پدر خود به دانمارک برمی‌گردد متوجه می‌شود مادرش قصد ازدواج با عمویش را دارد. در این هنگام آشکار شدن روح پدر مرحوم بر هملت و خیر دادن از این‌که وی به دست برادرش کشته شده‌است، دنیای عادی هملت را شکننده و او را در بی‌پناهی و یتیمی مضاعف قرار می‌دهد و ترتیبی می‌دهد تا گفته روح پدرش را بیازماید. بنابراین پس از آزودن عمو و مادرش توسط نمایشی از پیش طراحی شده، متوجه صحت حرف روح می‌شود و از این‌جا به بعد در موقعیت حیران و جستجوگری قرار می‌گیرد. جستجو برای راهی که او را به انتقام برساند. به محض آن‌که مطلع می‌شود عمویش برای قتل او نقشه کشیده و او را به بهانه فرستادن به خارج از کشور به سوی قتلگاه فرستاده، باید با به خطر انداختن همه چیز از تردید بیرون آید و در مقابل عمویش بایستد. در نهایت در دوئل نهایی او باید با به خطر انداختن جان خود نسبت به سرنوشت و اکنش نشان دهد.

اقتباس سینمایی به معنای پاسخ دادن به انتظارات الگو

هر الگوی فیلمنامه‌نویسی زمانی که قرار است در روند نگارش یک فیلمنامه مورد استفاده قرار گیرد، از نویسنده انتظاراتی دارد که اگر آنها تامین شود نویسنده می‌تواند امیدوار باشد داستانش با تماشاگران بیشتری ارتباط برقرار کند. در مورد هرگونه اقتباس سینمایی از یک اثر ادبی نیز باید ابتدا به فکر تامین کردن انتظارات الگو بود.

فرض کنیم نویسنده‌ای شیفته داستانی از کلیله و دمنه می‌شود و یا با شنیدن یک رباعی از خیام احساس می‌کند آن قدر پرمغز هست که بتوان بر اساس آن یک فیلم ساخت، و یا از مثنوی داستانی می‌خواند و به هیجان می‌آید که می‌توان از این مطلب اقتباسی سینمایی به‌وجود آورد. قبل از هرچیز باید توجه داشت آن‌چه به‌عنوان منبع در نظر گرفته شده باید قابلیت تامین مواد و مصالح روایتی در حدود دست کم نود دقیقه را داشته باشد.

این مواد و مصالح بر دو دسته است: یا در متن منبع، به‌طور آماده وجود دارد و یا باید از طریق تخیلی متعهد به دنیای اثر، آن‌ها را ایجاد نمود و به متن افزود. این افزودن تخیلات و مواد لازم به متن، جزء قراردادهای و مفروضات هر اقتباسی است. برای نوشتن یک فیلمنامه دو ساعته بر اساس یک منبع ادبی، نیاز به دخل و تصرفات زیادی است. شرط اصلی این دخل و تصرفات، متعهد بودن به سیاق و روح جهان اثر می‌باشد. زیرا بدون این ملاحظه، افزودن و کاستن و دخل و تصرف بی هدف و آزاد رخ داده و از جوهر اصلی متن دور می‌شویم.

در یک نگاه ابتدایی به منبع اقتباس می‌توان تشخیص داد چه میزانی از موارد مورد نیاز الگو را در خود دارد. برخی متون ادبی در خود یک داستان آماده را دارند که می‌توان از آن استفاده کرد. برخی یک داستان تام و کامل ندارند بلکه تنها درباره یک موقعیت و یا یک شخصیت و یا حتی کلامی گهربار در یک موقعیت خاص صحبت می‌کنند. در این موارد اقتباس نویسنده باید در یک حرکت رفت و برگشتی بین الگو و متن و نیز به‌وسیله تخیل خود، آن‌چه الگو می‌طلبد را فراهم کند و سپس آن را طبق الگو جفت و جور نماید.

از آن‌جا که خروجی نهایی به شکل یک فیلمنامه داستانی بلند ارائه می‌شود، هر اندازه منبع اقتباس، داستانی‌تر باشد یعنی از عناصر داستانی بیشتری برخوردار باشد، امکان و قابلیت بیشتری برای تبدیل به فیلمنامه را داراست. بنابراین ابتدا درگام اول باید منبع اقتباسی را با الگوی عناصر داستانی محک زد و عناصر داستانی را در منبع مورد شناسایی قرار داد. عناصری که وجود دارد را تقویت کرد و عناصری که منبع فاقد آن است را با تخیل متعهد به دنیای اثر، فراهم نمود. پس از آن با توسعه داستان و تفکر درباره شخصیت‌ها و روابط آن‌ها و سفری که در مسیر الگوی سفر نویسنده قرار دارد، داستان را توسعه بخشید و در نهایت به‌وسیله الگوی سه پرده‌ای سید فیلد آن‌ها را ساختاربخشی کرد.

دفتر ششم مثنوی در تطبیق با الگوی فیلمنامه‌نویسی

دفتر ششم مثنوی به سیاق کل مثنوی مولانا شامل داستان‌ها، موقعیت‌ها، حکایات، پندها و آموزه‌های عرفانی و فلسفی است. نکته‌ای که باید به آن توجه داشت عدم لزوم محدود کردن زمان روی دادن اتفاقات در زمان تاریخی مربوط به ماجراست. بسیاری افراد وقتی سخن از اقتباس از مثنوی به میان می‌آید گمان می‌کنند حتماً باید با یک فیلم تاریخی متعلق به قرن هفتم

سر و کار داشته باشند. در صورتی که دوام مثنوی تا عصر حاضر و جهانگیر شدن اندیشه و نگاه مولانا، خود حاکی از آن است که این کتاب به اصولی توجه دارد و حقایق را بیان می‌کند که فراتر از زمان و مکانی خاص است. از این رو حتی می‌توان زمان و مکان روی دادن داستان فیلم را در زمان معاصر و شهرهای مدرن و زندگی مدرن تصور کرد و در عین حال مطمئن بود که فیلم اقتباسی بسیار نزدیک به مثنوی مولانا است و رنگ و بوی این کتاب بی نظیر را در خود دارد. وقتی سخن از اقتباس بلند سینمایی از دفتر ششم به میان می‌آید، بدیهی است که در ابتدا توجه خواننده به داستان‌های این دفتر جذب شود. اما این توجه نباید ما را از سایر قسمت‌هایی که می‌تواند در اقتباس مورد استفاده قرار گیرد و چه بسا بسیار ارزشمندتر از یک داستان باشد را فراموش کنیم. بنابراین در اینجا ابتدا فهرستی از مواد خامی که در مثنوی وجود دارد و به کار فیلمنامه‌نویس می‌آید ارائه می‌شود:

1. داستان تمام: منظور از داستان تمام داستان‌هایی است که حداکثر عناصر داستانی را در خود دارند مانند داستان غلام هندو و یا داستان مردی که بعد از دیدن یک رؤیا راهی مصر می‌شود.
2. داستان ناقص: داستانی که تا آن نیست و فقط برخی عناصر را داراست.
3. شخصیت: گاهی فقط یک شخصیت جالب با دیدگاه یا کنش منحصر به فرد در متن وجود دارد.
4. موقعیت دراماتیک: گاهی سخن از رابطه بین دو یا چند فرد با یکدیگر به میان می‌آید و تنها به همین مورد اکتفا می‌شود و موقعیت تبدیل به داستان نمی‌شود.
5. تمثیل: گاهی فقط یک تمثیل وجود دارد. مانند پرده‌ای که روی دیوار قلعه نشسته و رو به شهر و پشت به بیابان دارد.
6. دیدگاه و فکر متعالی: اصلی‌ترین بخش مثنوی که معمولاً بعد و قبل شروع یک تمثیل یا حکایت و داستان به‌طور مستقیم بیان می‌شود. این نوع نگاه متعالی مولانا به عالم و انسان در تمام مثنوی موج می‌زند. این دیدگاه و افکار عالی، می‌تواند مستقیماً مایه اقتباس قرار گیرد.

با توجه به این‌که این مقاله به طور کلی درباره تطبیق محتوای آثار ادبی کهن با الگوی فیلمنامه است در این بخش چاره‌ای جز ورود عملی به بحث و انتخاب یک مورد و نشان دادن چگونگی این مطابقت در عمل نیست. از این‌رو یکی از داستان‌هایی که در دفتر ششم مثنوی وجود دارد و می‌تواند ماده خام باشد را انتخاب می‌کنیم و در یک فرآیند خلاقانه سعی می‌کنیم آن را به شکل و فرم فیلمنامه نزدیک کنیم.

خلاصه داستان

«حکایت آن شخص که خواب دید که آنچه می‌طلبی از یسار، به مصر وفا شود.»¹⁹
 مردی ثروت موروثی‌اش را هدر می‌دهد و فقیر و مفلس می‌شود. دلش می‌شکند و از شدت استیصال خالصانه دست به دعا برمی‌دارد. شبی در خواب هاتقی به او می‌گوید که از زادگاهش بغداد به مصر برود تا نیازش برآورده شود. مرد امیدوار شده و راهی مصر می‌شود. اما به دلیل بی‌پولی و تنگدستی، به ناچار تصمیم می‌گیرد شب به گدایی رود تا چهره‌اش هم برای حفظ آبرو ناشناس بماند. در آن ایام در مصر به حکم خلیفه، داروغه شهر دستور داشت عابران را دستگیر کند چرا که دزدی و دستبرد در شهر زیاد شده بود. مرد هنوز بانگ گدایی سر نداده توسط داروغه دستگیر شده و داروغه بر سر و رویش می‌کوبد و او هم ناله‌کنان امان می‌خواهد. داروغه دست از ضرب و شتم برداشته و مرد احوال خود را برای او شرح می‌دهد و قسم می‌خورد که دزد نیست. او داستان خواب خود را برای داروغه تعریف می‌کند. داروغه به تصور این‌که با مرد ساده‌ای مواجه شده می‌گوید که او چطور حاضر شده به‌خاطر دیدن خواب و خیالی این همه راه بیاید! و این که خودش هم بارها خواب دیده است در بغداد در فلان جا گنجی نهفته است اما به این خواب‌ها اعتنایی نکرده است! مرد می‌فهمد که نشانی داروغه از گنجی که در خواب دیده و به آن محل نداده، در شهر و خانه خودش در بغداد است و دست‌یابی به آن مشروط به تحمل رنج سفر و افتادن در دست

19 جلال‌الدین محمد بن محمد مولوی، مثنوی معنوی، تصحیح ریچارد نیکلسون (تهران: نشر پیمان، 1380)، 941.

داروغه بوده است. سپس راهی دیار خود می‌شود و آن گنج را درست در جایی که داروغه به او گفته بود می‌یابد و از تنگدستی و فلاکت نجات می‌یابد.

تطبیق با الگوی عناصر داستانی

تعالُد: در این داستان، عنصر موقعیت متعادل آغازین، همان رفاه ناشی از ثروت موروثی است اما احتمالاً نبودن تدبیر در رفتار مرد سبب می‌شود. این تعادل هر لحظه در معرض نابودی باشد.

آشفتگی: زمانی رقم می‌خورد که شخصیت تمام ثروت خود را از دست می‌دهد.

مولانا حکایت خود را با این مصراع شروع می‌کند: *بود یک میراثی مال و عفار... ما نیز برای راحت‌تر شدن کار و اعطای تشخص داستانی، از این پس او را به همین نام خوانده و قهرمان داستان را میراثی می‌نامیم.*

میراثی طبق الگوی شخصیت در فیلم‌های کلاسیک، در ابتدای داستان یک نقیصه اخلاقی دارد که سبب می‌شود به دیگران صدمه بزند و یک نقیصه روان‌شناختی دارد که سبب می‌شود خودش از تعادل به دور باشد. این نقیصه

روان‌شناختی همان چیزی است که او در آخر سفر خود به آن می‌رسد. در کنار میراثی شخصیت‌های دیگری نیز لازم است. شخصیت‌هایی که در هر مرحله از داستان نقشی به عهده می‌گیرند که به تناسب نیازهای داستان باید آنها را تخیل نمود.

نقشه: مجموعه راهکارهایی است که شخصیت برای رسیدن به هدف و یا کنار زدن مانع دارد. نقشه کلی میراثی، رفتن به مصر و پیدا کردن گنج است. نقشه‌های جزئی او به ترتیب در طول مراحل داستان آشکار می‌شود.

مانع: به‌طور کلی در هر مرحله از داستان موانعی بر سر راه شخصیت وجود دارند. وقتی به خط داستان نگاه کنیم، عواملی که مانع بهره‌برداری از ثروت باآورده او می‌شوند را می‌توان تخیل نمود. «عوامل طبیعی» مانند خامی میراثی

و یا «عوامل تصادفی» مانند گم شدن پول و سرمایه، به اندازه یک انسان دیگر که او هم نقشه‌کش و اهل رقابت است، دراماتیک نیستند. مانعی که با علم و آگاهی شیطنت می‌کند و در برابر قهرمان مقاومت می‌کند، نمایشی‌تر است زیرا

در برخورد دو نیروی انسانی، هدف داستان که تبلور و شناساندن لایه‌های پنهان روح آدمی است بیشتر تحقق می‌یابد. پس از آن، مسافرت طولانی و پرخطر به مصر است. حمله راهزنان، بیماری، گم کردن راه، از دست دادن توشه و یا

گیج شدن شخصیت و از این دست موانع در توجه و تخیل ابتدایی به ذهن می‌رسد. با این حال می‌توان شخصیت‌هایی را طراحی کرد که به‌عنوان مانع در طول سفر مدام مزاحم قهرمان می‌شوند. در خود داستان اصلی شخصیتی که در ابتدا

مانع جدی است، داروغه است. همچنین ممکن است برای فرجه کردن عنصر پیچیدگی از موانع تخیلی بیشتری استفاده شود. **داستان فرعی:** روایت مولانا از این داستان فاقد عنصر داستان فرعی است. داستان فرعی خط اصلی را فرجه می‌کند.

بنابر این باید یک داستان فرعی متناسب با کلیات داستان مثنوی طراحی کرد. در اکثر فیلم‌های عامه‌پسند، خط عشقی میان شخصیت اصلی و یک زن، داستان فرعی را تشکیل می‌دهد. با این حال می‌توان داستان‌هایی مانند متهم شدن به

یک قتل و یا رساندن یک امانت به یک شخص را در این داستان طراحی کرد که به پیچیدگی داستان هم کمک می‌کند. **پیچیدگی:** همان‌طور که اشاره شد داستان اصلی در مثنوی، از پیچیدگی لازم برخوردار نیست. در اصل روایت

مثنوی، شخصیت اصلی وارد مصر می‌شود و گدایی می‌کند و دستگیر می‌شود. پیچیدگی داستان می‌تواند چیزی مثل این باشد که میراثی در مصر متهم به جرمی پیچیده شود و او ناخواسته باید خود را تیرنه کند و یا در آنجا هدف اصلی

سفر خود را فراموش کند و درگیر ماجرابی دیگر شود. به هر حال عنصر پیچیدگی از رسیدن صاف و ساده شخصیت به مرحله گرم‌گسایابی جلوگیری می‌کند.

بحران: زمانی که رفته رفته عرصه بر شخصیت تنگ می‌شود، او به مرحله‌ای می‌رسد که در آن کشمکش میان شخصیت اصلی و شخصیت مانع و رقیب به مرحله بحرانی رسیده باشد. یعنی دیگر امکان ندارد عوارض ناشی از این تنش را پنهان کرد. در داستان مثنوی با دستگیری شخصیت و شکنجه به نظر می‌رسد کار بر او بحرانی می‌شود.

نقطه اوج: در این داستان زمانی است که مرد گنج را کشف می‌کند.

حل و فصل: زمانی است که او به پایان این سفر رسیده و موقعیت جدیدی را بنا می‌کند. موقعیتی که هم نقیصه

اخلاقی او رفع شده و هم به ثروت جدیدی دست یافته است. بهترین حل و فصل‌ها زمانی رخ می‌دهد که مشکل بیرونی و درونی شخصیت با هم حل شده باشد.

تطبیق داستان با الگوی سفر نویسنده

دنیای عادی: دنیای عادی اما شکننده میراثی دنیایی است که در آن پدرش مرده و برای تنها پسرش ثروت زیادی گذاشته است. دوستان و رفقای بسیاری گرد جوان هستند و چاپلوسی‌اش را می‌کنند. مادر پیرش او را نصیحت می‌کند اما میراثی جوان، بی‌اعتناست. در این میان دو نفر از رفقایش برای میراثی نقشه می‌کشند و ثروتش را از آن خود می‌کنند. او دست از پا دراز تر به نزد مادرش برمی‌گردد و با مادر هم تندی می‌کند. در نهایت پسر جوان شهر را رها کرده و از سر غضبی که بر خود و منش خود احساس می‌کند مثلاً به خانقاهی در بیرون از شهر پناه می‌برد. در آنجا گرسنگی می‌کشد تا خود را ادب کند. بعد از مدتی رویایی می‌بیند.

دعوت به ماجرا: در این روپا پدرش به او می‌گوید به مصر برو چرا که در فلان شهر و فلان خانه و با این مشخصات گنجی بس عظیم است که تا ابد تو را تامین می‌کند. این روپا انگیزه زندگی را به جوان بر می‌گرداند و او را به سفری طولانی و پر زحمت فرا می‌خواند. اما جوان در عین حال در تن دادن به این سفر شک دارد.

ردّ دعوت: میراثی به رویای خود بی‌توجهی می‌کند. از طرفی ممکن است نزد بزرگ خانقاه قسم خورده باشد که تا دو سال حلقه را ترک نکند و الا نحسی خاصی سراغش می‌آید. در این هول و ولا گرفتار است. شب‌ها خواب آن خانه در مصر برای او تکرار می‌شود و روزها قسمی که برای بزرگ خانقاه خورده مانع اوست.

ملاقات با مرشد: مراد، خادم خانقاه که یک جوان به‌منظر بی‌آلایش و ساده است، بی‌مقدمه به او می‌گوید تو باید به مصر بروی. به نظر می‌رسد مراد از باطن میراثی و خوابی که دیده است باخبر است و او را به سفر تشویق می‌کند و از ماندن در این خانقاه و همرنگ جماعت ریاکاران شدن حذر می‌دهد. میراثی به رغم قسمی که برای اقامت طولانی مدت در این خانقاه خورده به توصیه مراد گوش فرا می‌دهد و راهی سفر می‌شود.

آستانه سفر: میراثی اکنون در آستانه ترک دنیای قدیمی خود است. صبح زود وسایلش را در می‌آورد و پنهانی قصد خروج دارد. بزرگ خانقاه او را می‌بیند و آخرین واکنش‌های منفی خود را به ترک خانقاه بروز می‌دهد و مثلاً می‌گوید هرکس عهد ما را بشکند عمرش به یک سال نمی‌رسد. میراثی بی‌اعتنا به او از خانقاه خارج می‌شود و راهی سفری پرخطر می‌شود.

آشنایی با متحدان، دشمنان و آزمون‌ها: در کتاب سفر نویسنده به نقل از جوزف کمپبل این قسمت چنین توصیف شده است: چشم اندازی رویایی از اشکال مبهم و بسیار متغیر و بی‌ثبات که در آن قهرمان باید رشته آزمون‌هایی را پشت سر بگذارد.²⁰

در داستان مثنوی، مولانا به مراحل که شخصیت در طول سفر طی کرده نپرداخته است. یک انتخاب آن است که حوادثی در طول سفر او، در بیابان و شهرهای میان راه طراحی کنیم. راه دیگر آن است که مانند روایت خود مولانا، این قسمت را موجز برگزار کنیم و به سرعت خود را به زمانی برسایم که شخصیت وارد مصر می‌شود.

ما می‌توانیم راه دوم را انتخاب کنیم و عبور میراثی جوان را از کوه‌ها و دریاها و سرزمین‌های خشک به‌صورت موجز نشان دهیم. تا آن‌که میراثی وارد مصر می‌شود. در داستان مثنوی او زمانی که به مصر می‌رسد بی پول شده بنابراین تصمیم می‌گیرد گدایی کند. همچنین مولانا از محیطی پلیسی سخن می‌گوید که در آن دولت و حکومت در صدد دستگیری دزدانی هستند که شب هنگام برای سرقت و دستبرد بیرون می‌آیند. میراثی در این هنگامه توسط پاسبانان شهر به ظن دزدی گرفتار می‌شود. این‌جا جایی است که ما می‌توانیم دست نگه داریم و به بسط داستان بپردازیم چراکه نباید فراموش کنیم این داستان ادبی باید برای پر کردن زمانی بین نود تا صد و بیست دقیقه بسط پیدا کند. چه چیزی فضای شهر را پلیسی کرده است؟ دزدی‌های مکرر؟ یک حرکت سیاسی پنهان؟ یک قاتل حرفه‌ای؟

میراثی وارد شهر می‌شود، درحالی‌که پولی ندارد. غذایی برای خوردن و جایی برای استراحت می‌خواهد اما بدون پول هیچ کاری از دستش ساخته نیست. نگاهش به گدایی می‌افتد که در حال گدایی است. از او یاد می‌گیرد و کنار دیوار می‌ایستد بلکه از طریق گدایی سکه‌های بدست آورد. رهگذری به او سکه‌ای می‌دهد. میراثی خوشحال برای خرید غذا به سمتی می‌رود اما چند گدا که تحمل رقیب را در آن محل ندارند او را محکم کتک می‌زنند. با این‌حال میراثی سکه را حفظ می‌کند. حالا باید برای خود محل اقامتی جور کند و در شهر به جستجوی آن خانه که در رویا دیده بود، باشد. میراثی بعد از مدتی در شهر خانه‌ای را می‌یابد که بسیار شبیه خانه‌ای است که در خواب دیده اما خانه متعلق به یکی از ثروتمندان شهر است. حالا میراثی در چند قدمی هدفش قرار دارد.

راهیابی به ژرف‌ترین غار: در این مرحله قهرمان مانند کوهنوردی است که با تلاش بخش آزمون را پشت سر گذاشته و خود را به کمپ اصلی رسانده و در شرف حمله نهایی برای فتح قلعه است. این مرحله می‌تواند فرصتی برای شناسایی و کسب اطلاعات بیشتر باشد یا فرصتی برای زخمبندی و مسلح شدن. میراثی اطراف خانه مرد ثروتمند پرسه می‌زند و دنبال راهی برای نفوذ به خانه است. وقتی خدمتکار خانه به‌دلیل اشتباهی که کرده از خانه اخراج می‌شود میراثی سراغ وی رفته و با شرح دادن رویایش از او می‌خواهد کمکش کند تا گنج را بدست آورد. خدمتکار در ظاهر با میراثی همدلی می‌کند اما بعد از مدتی بدون آن‌که میراثی بفهمد به خانه ارباب خود برمی‌گردد و از باب خودشیرینی، ماجرای این جوان سودازده را برای اربابش تعریف می‌کند. ارباب در جا نقشه‌ای می‌کشد و از خدمتکار می‌خواهد که این مساله را برای کسی مطرح نکند.

آزمایش بزرگ: میراثی در شب موعود مخفیانه وارد خانه شده و از آن‌جا وارد زیرزمین خانه می‌شود و به صندوقی دست می‌یابد که درون آن صندوقی کوچکتر است. او مطمئن است که گنج درون آن صندوق است. اما قبل از آن‌که صندوق را بگشاید با جسد مردی مواجه می‌شود که با شکمی دریده شده از زخم خنجر، آخرین نفس‌ها را می‌کشد. میراثی سعی دارد به او کمک کند که ناگهان صاحب‌خانه به همراه ماموران وارد شده و میراثی را در کنار آن جنازه دستگیر می‌کنند. او متهم به سرقت و قتل مرد می‌شود. همه ادله علیه وی است و به‌نظر می‌رسد هیچ راه فراری وجود ندارد. خدمتکار هم نمی‌تواند به او کمکی کند. میراثی را به زندان انداخته و برای اعدام آماده می‌کنند.

پاداش: میراثی در حالی‌که امیدوی برای نجات از زندان ندارد به مسیری که آمده می‌اندیشد و متوجه می‌شود در خامی و جنون تمام به سر می‌برده است. حتی احساس می‌کند این سرنوشت به دلیل شکستن عهدهی است که با ربیب خانقاه بسته بوده‌است. او یک همبند دارد که همانند میراثی محکوم به اعدام است. نام او را هم‌بندی می‌گذاریم. هم‌بندی، با شنیدن ماجرای رویای میراثی به او می‌خندد و می‌گوید: من هم یک بار چنین خوابی دیدم که در فلان شهر، خانه‌ای است و درون این خانه پیرزنی روی یک گلیم ساده زندگی می‌کند. زیر تشک پیرزن گنجی پنهان است که ماری سفید از آن محافظت می‌کند. اما من مانند تو این‌قدر نادان نبودم که بار سفر ببندم و با تکیه بر یک رویای احمقانه راهی چینی سفری شوم. میراثی از شنیدن این موضوع ناراحت می‌شود اما دیگر فایده‌ای ندارد. درست در زمانی که قصد دارند میراثی را بالای دار ببرند، راز جسد آشکار می‌شود. ارباب خانه با همسایه خود اختلافات شدیدی داشته‌است. وقتی از طریق خدمتکار با خبر می‌شود که میراثی قصد ورود به خانه او را دارد، همسایه را دعوت کرده و او را می‌کشد و خون او را به گردن میراثی می‌اندازد. پس از قتل، از ترس آشکار شدن این راز، قصد سر به نیست کردن تنها شاهد یعنی خدمتکار را دارد که خدمتکار فرار کرده و خود را به قاضی شهر می‌رساند و ماجرا را تعریف می‌کند و به این ترتیب در آخرین لحظه، قبل از آن‌که میراثی بالای دار برود نجات پیدا می‌کند.

مسیر بازگشت به دنیای عادی: میراثی از زندان بیرون می‌آید. قاضی که حالا با میراثی مهربان‌تر شده برای دلجویی با او صحبت می‌کند و متوجه می‌شود که میراثی هنوز فکر می‌کند در آن زیرزمین گنجی نهفته است. قاضی برای پایان دادن به این توهم جوان، با وی به محل می‌رود و صندوق‌ها را باز می‌کند و میراثی می‌بیند که هیچ خبری از گنج نیست. او داستان خواب هم‌بندی را برای قاضی تعریف می‌کند و قاضی خواب را چنین تعبیر می‌کند که قرار

بوده تو این همه راه طی کنی و سختی بیینی تا متوجه شوی سعادت اصلی در خانهات و در محبت و نگهداری از مادر پیرت بوده است. میراثی بعد از شنیدن این سخنان با بینشی جدید راهی سفر و بازگشت به شهر و دیار خود می‌شود.

تجدید حیات: وقتی میراثی به شهر خود می‌رسد قصد دارد کمر خدمت به مادر ببندد اما باخبر می‌شود مادرش به جذام مبتلا شده و همه او را طرد کرده و اکنون در اتاقی خرابه و بیغوله‌ای بیرون از شهر زندگی می‌کند. طبیب و دیگر عقلاى شهر به او سفارش می‌کنند که در این آخرین روزها نزدیک مادرش نشو که خود پیرزن هم به این راضی است که فرزندش سالم بماند. اما میراثی که تغییر کرده و به بینش جدیدی دست یافته، تحت تاثیر سخنان قاضی، در گفتگویی که با مراد همان خادم خانقاه دارد نشان می‌دهد عمیقاً به این نتیجه رسیده که سعادت در درون خانه و در خدمت به مادرش است. او جان خود را به خطر می‌اندازد و تصمیم می‌گیرد با مرگ مواجه شود و خود را وقف خدمت به مادر مریض و جذامی خود می‌کند. یک روز صبح که از خواب بر می‌خیزد متوجه می‌شود مادرش مرده است. با غم و اندوه مراسم خاکسپاری را انجام می‌دهد. سپس قصد دارد وسایل مادرش را جمع کند. تشک او را بلند می‌کند و ناگهان با مار سفید بزرگی زیر تشک مواجه می‌شود. مار را قبل از آن که صدمه‌ای وارد کند می‌کشد و در این لحظه یاد خواب هم‌بندی می‌افتد. فکری از ذهنش گذشته است. سریع دست به‌کار می‌شود و زیر تشک را می‌کند.

بازگشت با اکسیر: میراثی خاک‌ها را کنار می‌زند و با صندوقی پر از طلا و جواهر مواجه می‌شود. حالا رؤیای وی در ظاهر و باطن تحقق پیدا کرده‌است. میراثی هم در روح خود به روشنی رسیده و هم در زندگی این دنیایی، به گنج دست پیدا کرده‌است. این بازگشت به دنیای جدیدی است. میراثی به شهر برمی‌گردد و زندگی خوبی را آغاز می‌کند.

تطبیق داستان با الگوی کانتور

یتیم: مرد میراثی در مرحله اول داستان تحت کهن الگوی یتیم یا بی‌پناه است. او در خود داستان نیز به‌راستی یک یتیم واقعی است. حتی می‌توان با مشکوک بودن مرگ پدر و احتمال توطئه علیه او، بر درجه تنهایی و مظلومیت و بی‌پناهی شخصیت افزود. به معنای مجازی نیز می‌توان او را در موقعیت یتیم تجسم کرد. چرا که تدبیر ندارد، فریب رفقای ناباب را می‌خورد و به‌خاطر ثروت بادآورده‌اش مورد حسد و توطئه نزدیکانش قرار می‌گیرد. اخلاق بدش خصوصاً در رابطه با مادرش که غم‌خوار و نصیحت‌گوی اوست، باعث انزوای میراثی شده و در اطرافیان کسی نیست که به‌راستی از او حمایت کند و یا اگر هم دوست یا دلسوزی دارد خودش از او و راهنمایی‌هایش دوری می‌کند و خود را در مرحله یتیمی استعاری قرار می‌دهد. وقتی ثروتش را از دست می‌دهد به معنای عمیق‌تری بی‌پناه و بیچاره می‌شود. دوستان و نزدیکان از او دوری می‌کنند. او عمق بی‌پناهی خود را احساس می‌کند و به یک پیر / استعاری پناه می‌برد. این‌گونه راهش به خانقاه کشیده شده و در مسیر توبه و انابه و اضطراب به جایی می‌رسد که در پایان آن رؤیای مصر بر او آشکار می‌شود. یتیم اعتباری ندارد. بنابراین کسی رؤیای او را باور نمی‌کند. این مرحله تا زمانی که او تصمیم می‌گیرد به سفر برود ادامه پیدا می‌کند.

جستجوگر و پریشان: آغاز سفر او ورود به مرتبه‌ای است که در الگوی کانتور به مرحله جستجوگر معروف است. او وارد سفری شده که اساس آن را عالم مبهم رؤیا تشکیل داده‌است، همچنین بین او و مصر تعداد زیادی از مراحل ناشناخته است. میراثی در این مسیر وارد محیط جدیدی شده که برای او تازگی دارد. در ابتدا همه چیز برایش جالب است اما ناگهان اتفاقی رخ می‌دهد که شخصیت متوجه می‌شود راه هموار نیست و اصطلاحاً در این مسیر حلوا خیرات نمی‌کنند. او آشفته می‌شود و سعی می‌کند بر این موانع غلبه کند. موفقیت‌هایی به‌دست می‌آورد، شکست‌هایی هم دارد اما شکست‌ها به‌گونه‌ای نیست که او را از پا در آورد. او هنوز به مشکل اصلی و یا حکمت اصلی تمام این وقایع پی نبرده و سعی دارد با راه حل‌های قدیمی مشکلات را حل کند اما ظاهراً این محیط جدید قوانین خاص خود را دارد که او باید آنها را کشف کند. همین امر باعث پریشانی، جستجو و کنجکاو وی می‌شود. او به جستجوی خانه‌ای است که در رؤیا دیده بود. تمام شهر را می‌گردد و بالاخره خانه را می‌یابد. اطلاعاتی در مورد صاحب‌خانه جمع می‌کند و باخبر می‌شود خدمتکار خانه به تازگی اخراج شده است. او در جستجوی راهی برای ارتباط گرفتن با خدمتکار و کسب اطلاعات

بیشتر درباره وضعیت خانه و محل گنج است. این وضعیت در جایی اشباع می‌شود. آنجا به مثابه پایان این مرحله و زمان دست زدن به اقدامی جدی است.

مبارز: از این‌جای داستان طبق الگوی کانتور، میراثی دست به عمل می‌زند و مستقیماً فعالیت خود را متمرکز بر هدفش می‌کند. او از پزیشانی درآمده و حالا زمان مبارزه‌ای جدی است. یک مبارز تردید ندارد و می‌داند که باید با نقشه و عمل و جرأت و هوشیاری با دشمن روبرو شود. میراثی رازش را با خدمت‌کار خانه در میان می‌گذارد. اما خدمت‌کار برای خود شیرینی نزد ارباب رفته و به او ماجرا را می‌گوید. ارباب خانه هم که مثلاً بعدنبال راهی برای گرفتن انتقام از همسایه خود است و قصد از بین بردن او را دارد، این‌طور نقشه می‌کشد که همسایه را دعوت کرده و او را کشته و خونش را به گردن میراثی از همه جا بیخبر بیندازد. میراثی گرفتار زندان می‌شود اما هنوز در حال مبارزه است. در دادگاه از خودش دفاع می‌کند ولی کار به پای چوبه دار کشیده می‌شود. در آخرین صحنه از فصل مبارز او از دار نجات پیدا می‌کند و متوجه می‌شود برای رسیدن به آنچه از ابتدا در جستجویش بوده باید به شهر خود بازگردد.

جان فدا: در این مرحله، میراثی به شهر و خانه خود برمی‌گردد. اکنون در مقابل انتخابی سخت قرار گرفته که هم از نظر روانی به مثابه مرگ تمام منیت‌ها و خودخواهی‌هایش است و هم به لحاظ جسمی تا سرحد مرگ برایش خطر آفرین است. مادر میراثی دچار بیماری و آگیرداری شده و او باید برای گذشتن از این مرحله بین مرگ و زندگی انتخاب کرده و از زندگی خود دست بشوید. میراثی بال تواضع را برای مادر پهن کرده و به وی خدمت می‌کند. اما این کار سختی‌های خود را دارد. بی‌خوابی، بی‌حوصلگی و ملال و از همه بدتر خطر مبتلا شدن به جذام. با این حال او خدمت می‌کند و این بزرگترین آزمایش اوست. قهرمان تنها با عبور از دروازه مرگ است که می‌تواند به هدف برسد. مادر میراثی بعد از مدتی کوتاه می‌میرد. میراثی که از این امتحان سربلند بیرون آمده و از آتش گذشته، بعد از دفن مادرش به خانه برمی‌گردد. در حالی‌که به این نتیجه رسیده که گنج واقعی همین خدمت خالصانه به مادرش بوده است. با این حال نشانه‌ای کوچک سبب می‌شود که او به گنج مادی و صندوقی پر از طلا و جواهر هم دست یابد.

الگوی سه پرده‌ای سید فیلد

پرده اول

آغاز پرده اول: میراثی جوانی است خام که به تازگی از پدرش ارث کلانی به وی رسیده است. او به نصیحت‌های مادر پیرش توجه نمی‌کند و از رفقای ناباب فریب خورده و ثروت را به باد داده و عصبانی از این وضعیت به دیری پناه می‌برد.

حادثه محرک: میراثی در دیر رویایی می‌بیند که سرنوشت او را عوض می‌کند. او تصمیم می‌گیرد برای یافتن گنجی که در رویا دیده راهی مصر شود.

نقطه عطف اول: میراثی برای یافتن گنج از مادر خداحافظی کرده و از شهر خود خارج می‌شود.

پرده دوم

آغاز نیمه اول پرده دوم: میراثی به شهری در مصر می‌رسد. در پی یافتن خانه‌ای که در خواب دیده به جستجو می‌پردازد، پس از چند اتفاق کوچک خانه را پیدا می‌کند و تصمیم می‌گیرد راهی برای نفوذ به داخل آن بیابد.

فصل اول: میراثی با خدمت‌کار خانه آشنا می‌شود و به او اعتماد می‌کند. اما خدمت‌کار راز میراثی را برای ارباب خود فاش می‌سازد. این آشنایی با شخصیت جدید، کمی خط داستانی را فربه می‌کند.

میانه: میراثی که شبانه به خانه ارباب وارد شده نه تنها به گنج نمی‌رسد بلکه با جسدی مواجه می‌شود که این مساله منجر به دستگیری و اتهام به قتل وی می‌شود.

آغاز نیمه دوم پرده دوم: میراثی به زندان می‌افتد و در زندان با هم‌بندی ملاقات می‌کند که درست خوابی مانند

خواب او دیده بوده است. قاضی عذر و بهانه‌های میراثی را نمی‌پذیرد و همه چیز در جهت اعدام او شکل می‌گیرد.

مفصل دوم: ارباب خانه که در واقع قاتل اصلی است از ترس آن‌که خدمت‌کار سست عنصرش راز قتل را افشا نکند تصمیم به قتل خدمت‌کار و سر به نیست کردن جسد او می‌کند اما خدمت‌کار از دست ارباب خانه فرار می‌کند و به قاضی پناه می‌برد و اصل داستان را برای وی تعریف می‌کند. میراثی از مرگ نجات می‌یابد.

نقطه عطف دوم: قاضی با تعبیر باطنی خواب میراثی، سعادت او را در بازگشت به شهر خودش و یافتن گنج واقعی یعنی خدمت به مادر می‌داند. میراثی به سمت شهر خود باز می‌گردد.

پرده سوم

آغاز پرده سوم: میراثی زمانی به شهر می‌رسد که مادرش جذام گرفته است. او به علت تغییرات درونی که در این سفر برایش حاصل شده به خدمت مادر در می‌آید. اما این کار به‌آسانی پیش نمی‌رود و او باید استقامت نشان دهد. بعد از مدتی مادرش می‌میرد و او تنها می‌شود.

نقطه اوج: پس از مراسم خاکسپاری به خانه برمی‌گردد و زیر تشک مادر، نشانه‌ای می‌یابد که او را به دینهای از طلا و سکه‌های قیمتی می‌رساند.

حل و فصل: میراثی با ثروت جدیدی که یافته زندگی خوبی را آغاز می‌کند.

نتیجه‌گیری

در نگاه اول بسیاری از مواد و مصالحی که در این داستان مولانا و دیگر داستان‌های دفتر ششم مثنوی وجود دارد، ممکن است از مشخصات یک اثر سینمایی با ویژگی‌های رایج آن که نمایشی در طول مدت یک و نیم الی دو ساعت است، به دور باشد. در عین حال آن ماده ابتدایی در ذات خود امکان بالقوه‌ای دارد که می‌تواند در سینما مورد اقتباس فیلم‌نامه‌نویس قرار بگیرد. در این‌گونه موارد، ماده ابتدایی که شامل ایده مفهومی، شخصیت، موقعیت و یا داستانی کوتاه است، لازم است در طی یک فرآیند به یک الگوی پرورش دهنده و هدایت کننده ارائه شود. این فرآیند تطبیق با الگو، توسعه و پرورش ایده را به عهده می‌گیرد تا آن را در قالب فیلم‌های سینمایی رایج بگنجاند. رساندن زمان روایت به نود الی صد و بیست دقیقه در عین حفظ جذابیتی که باید تماشاگر را به ادامه تماشای روایت سینمایی ترغیب کند، اولین هدف فیلم‌نامه‌نویس است. او می‌تواند با بهره‌گیری از الگوی رایج فیلم‌نامه‌نویسی کلاسیک و انواع مختلف آن و نیز بهره‌مندی از تخیلی که در راستای روح اثر و متعهد به جهان اثر اصلی است، داستان را فریب‌تر کند و با خلق خرده موقعیت‌های تخیلی که حتی ممکن است در متن اصلی هم نباشد به تطبیق و هماهنگ کردن داستان با الگوی کلاسیک فیلم‌نامه پردازد. الگو از یک سو، به تخیل نویسنده پیشنهاداتی برای ایجاد صحنه‌ها و کنش‌هایی مطلوب می‌دهد و از سوی دیگر خط داستانی و فراز و نشیب‌ها و نقاط عطفی که لازم است روایت سینمایی جذاب است را در جهت درستی هدایت و کنترل می‌کند. آنچه که محصول این مرحله از اقتباس است، رسیدن به یک خلاصه اجمالی از خط داستانی است که اصطلاحاً آن را طرح کلی اثر و پلات آن می‌نامند. این مرحله، شروع بسیار جدی و مهم برای ادامه نوشتن فیلم‌نامه است که شامل نوشتن صحنه‌ها و دیالوگ‌هاست.

این روش، یعنی رجوع به متون ادبی کهن و ارتباط دادن آنها با الگوی کلاسیک فیلم‌نامه می‌تواند راهی برای جریان یافتن ارزش‌های هنری و ادبی و میراث غنی فرهنگی گذشتگان و مشاهیر ادب پارسی به سینمای امروز و در نتیجه به کالبد فرهنگ امروز باشد. فراموش نکنیم یک اقتباس سینمایی موفق ممکن است تماشاگران میلیونی و بعضاً میلیاردری در سرتاسر جهان پیدا کند و از این جماعت انبوه حتی اگر درصدی کوچک، از آن فیلم متأثر شده و یا برای رجوع به منبع اصلی اقتباس برانگیخته شوند، قطعاً تحول عظیمی در شناساندن ادبیات فارسی در ایران و جهان ایجاد خواهد شد.

منابع

1. مولوی، جلال‌الدین محمد بن محمد مثنوی معنوی. تصحیح رینولد نیکلسون. تهران: نشر پیمان، 1380.
2. فیله، سید راهنمای فیلمنامه‌نویس. ترجمه عباس اکبری. تهران: نشر ساقی، 1378.
3. تیرونو، مایکل. *بوطیقای ارسطو برای فیلمنامه‌نویسان* ترجمه محمد گذرآبادی. تهران: نشر ساقی، 1389.
4. اسمایلی، سام. مجله فارابی، *ویژنامه روایت و ضد روایت. مقاله داستان*. ترجمه منصور براهیمی. تهران: نشر فارابی، (1377): 39-49.
5. ووگلر، کریستوفر سفر نویسنده. ترجمه محمد گذرآبادی. تهران: نشر مینوی خرد، 1391.
6. ارسطو *بوطیقا/تراژدی*. ترجمه هلن اولیایی‌نیا. اصفهان: نشر فردا، 1386.
7. کمپبل، جوزف قهرمان هزار چهره. ترجمه شادی خسرو پناه. مشهد: نشر گل آفتاب، 1389.
8. دنسیگر، کن. راش، *جف فیلمنامه‌نویسی متفاوت*. ترجمه محمد شهبا. تهران: نشر هرمس، 1393.
9. فیستر، مانفرد نظریه و تحلیل *درام*. ترجمه مهدی نصرالزاده. تهران: نشر مینوی خرد، 1387.
10. کهرابی، شهرام الگوی پیکر‌بندی فیلمنامه‌های موفق: *بر اساس الگوی گسترش ایده داستان*. تهران: نشر افراز، 1391.
11. تروبی، جان *آناتومی داستان (22 گام تا استاد شدن در داستان‌گویی)*. ترجمه محمد گذرآبادی. تهران: نشر ساقی، 1392.
12. حسینی، سید حسن *مشت در نمای درشت*. تهران: سروش، انتشارات صدا و سیما، 1388.

References / Kaynakça

- Mevlevî, Celâleddîn Muhammed b. Muhammed. *Mesnevî-yi Ma'nevî*. Tashîh Reynold Nicholson. Tehrân: Neşr-i Peymân, 1380.
- Field, Syd. *Râhnâmâ-yi Filmnâmenevîs*. Tercome 'Abbâs Ekberî. Tehrân: Neşr-i Sâkî, 1378.
- Tierno, Michael. *Poetika-yi Aristo berâi Filmnâmenevîsân*. Tercome Muhammed Gozerâbâdî. Tehrân: Neşr-i Sâkî, 1389.
- İsmâîlî, Sâm, "Makâle-yi Dâstân", *Mecelle-yi Fârâbî: Vîjenâme-yi Rivâyet u Zıdd-ı Rivâyet*, Tercome Mensûr Barâhîmî. Tehrân: Neşr-i Fârâbî (1377): 39-49.
- Vogler, Christopher. *Sefer-i Nevîsende*. Tercome Muhammed Gozerâbâdî. Tehrân: Neşr-i Mînû-yi Hîred, 1391.
- Aristo, *Poetika/Trajedi*. Tercome Helen Ouliaeinia. İsfahân: Neşr-i Ferdâ, 1386.
- Campbell, Joseph. *Kahramân-i Hezâr Çehre*. Tercome Şâdî Hosrev Penâh. Meşhed: Neşr-i Gol-i Âftâb, 1389.
- Dancyger, Ken; Rush, Jeff. *Filmnâmenevîsî-yi Motefâvet*. Tercome Muhammed Şehbâ. Tehrân: Neşr-i Hermes, 1393.
- Pfister, Manfred. *Nazariyye u Tahlîl-i Derâm*. Tercome Mehdi Nasrullahzâde. Tehrân: Neşr-i Mînû-yi Hîred, 1387.
- Kahrâbî, Şehrâm. *Olgû-yi Peykerbendî-yi Filmnâme-hâ-yi Movaffak: ber esâs-i Olgû-yi Gostereş-i İde-yi Dâstânî*. Tehrân: Neşr-i Efrâz, 1391.
- Truby, John. *Ânatomî-yi Dâstân (22 Gâm tâ Ostâd Şoden der Dâstângiyî)*. Tercome Muhammed Gozerâbâdî. Tehrân: Neşr-i Sâkî, 1392.
- Hoseynî, Seyyid Hasan. *Moşt der Nomâ-yi Doroşt*. Tehrân: Surûş, İntişârât-i Sedâ u Sîmâ, 1388.