

## بررسی تطبیقی شخصیت های « پرده خانه » بهرام بیضایی براساس کهن الگوهای کریستوفرو و گلر

لطیفه سلامت باویل<sup>۱</sup>

### چکیده

مفهوم کهن الگو ابزاری بایسته برای شناخت کارکرد شخصیت ها در داستان است. هفت کهن الگوی بنیادی شخصیت که « ووگلر » آنها را در کتاب « سفر نویسنده » برشمرده قابل انطباق با بسیاری از داستانهاست. این کهن الگوها انواع ثابت شخصیت نیستند بلکه به عنوان کارکردهای انعطاف پذیر شخصیتی، گاه صورتک هایی بر چهره می زنند و با جذب انرژی و ویژگی های شخصیت های دیگر، داستان را پیش می برند. ووگلر در سفر نویسنده، از الگویی که « جوزف کمپبل » تحت عنوان « سفر قهرمان » ارائه کرده است، پیروی می کند. این مقاله به بررسی کهن الگوهای پر کاربرد هفت گانه شخصیت پرداخته و تلاش می کند تا واکاوی روشنی از ساختار و شخصیت های نمایشنامه « پرده خانه » بهرام بیضایی انجام دهد. با تکیه بر بنیاد نقش مایه های اندیشه های اسطوره ای به شیوه ای دراماتیک به شناخت و کارکرد شخصیت ها در داستان پردازد. نتیجه پژوهش حاضر این است که این کهن الگوها در بیشتر آثار داستانی و نمایشی به ویژه « پرده خانه » با شخصیت های داستان قابل انطباق است و می توان از الگوی ووگلر برای باز آفرینی متون داستانی کهن بهره برد.

**کلید واژه ها:** کهن الگو، ووگلر، پرده خانه، بیضایی

---

۱- استادیار دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی Salamlatifeh@yahoo.com

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۶/۲/۱ تاریخ پذیرش مقاله: ۱۳۹۶/۶/۱۰

## مقدمه

«سفر نویسنده» اثر «کریستوفر ووگلر»<sup>۱</sup> ادامه کتاب «قهرمان هزار چهره» نوشته «جوزف کمپبل»<sup>۲</sup> اسطوره شناس آمریکایی است. کمپبل در کتاب خود از اسطوره ها و افسانه های ملل مختلف نمونه هایی آورده و الگویی به نام «سفر قهرمان» را مطرح می کند. او اسطوره ها و نمادهایش را مستقیماً با داستان گویی و روایت پیوند می زند. به نظر کمپبل کل تاریخ بشر و همه روایت های بزرگ و گوناگون تاریخ، ذیل روایت سفر قهرمان قابل تفسیر است. سفری که در طی آن قهرمان مراحل عزیمت، تشریف و بازگشت را می پیماید. ووگلر سفر قهرمان او را سینمایی و کاربردی کرده و برای هر درام نویسی مسیری را نشان می دهد که از طریق آن می تواند نگاه دقیق تری به آثارشان داشته باشند. در بخش نخست کتاب، چهره ها یا شخصیت های نوعی این سفر و نقشه سفر معرفی شده اند.

در بخش دوم مراحل سفر در دوازده مرحله تشریح شده است. از جمله: دنیای عادی، دعوت به ماجرا، رد دعوت، ملاقات با استاد، عبور از نخستین آستانه، آزمون ها، متحدان و دشمنان، راهیابی به ژرف ترین غار، آزمایش، پاداش، مسیر بازگشت، تجدید حیات، بازگشت با اکسیر. ووگلر با تکیه بر نقش مایه های اندیشه اسطوره ای، فن نویسندگی را با نوعی شیوه زیستن پیوند می زند. هرچند الگوی مورد نظر ووگلر برای فیلم نامه است اما به نظر می رسد این الگو چنان انعطاف پذیر و فراگیر است که می توان آن را با کلیه گونه های داستانی از جمله نمایش نامه ها تطبیق داد. ووگلر هفت تیپ شخصیتی یا کهن الگو را با کارکرد روانشناسانه دراماتیک تشریح می کند که این شخصیت ها در تمام داستانها وجود دارند. این هفت کهن الگوی پر کاربرد عبارتند از: قهرمان، استاد، نگهبان آستانه، منادی، متلون، سایه و دغلباز، در این پژوهش پس از تعریف کهن الگو و معرفی کهن الگوهای پر کاربرد، ضمن اشاره کوتاهی به

---

1- Christopher Vogler

2- Joseph Campbell

## بررسی تطبیقی شخصیت های «پرده خانه» بهرام بیضایی بر اساس کهن الگوی کریستوفر ووگلر ۵۵۱۱۱

مراحل سفر قهرمان، « پرده خانه» ی بهرام بیضایی بر اساس کهن الگوهای ووگلر از لحاظ ساختار اسطوره ای مورد بررسی قرار می گیرد.

### پیشینه تحقیق

درباره آثار بیضایی تحقیقات بسیاری انجام گرفته است. در زمینه پژوهش در آثار بیضایی می توان از مقاله « تحلیل شخصیت زن در نمایشنامه پرده خانه اثر بهرام بیضایی» می توان نام برد . این مقاله از آقای کاووس حسن لی و شهین حقیقی به بررسی جایگاه کنش و واکنش های زنان در نظام مرد سالار پرداخته و در در مجله پژوهش نامه فرهنگ و ادب به چاپ رسیده است. سایر مقالات که به تحلیل کهن الگویی شخصیت ها پرداخته عبارتند از: «تحلیل ساختاری قصه بهرام گور در هفت پیکر نظامی بر اساس سفر نویسنده کریستوفر ووگلر» از علی قبیچاق شاهی مسکن و لطیفه سلامت باویل ، چاپ شده در مجله مطالعات نقد ادبی، مقاله « سفر قهرمان در داستان حمام بادگرد » از مریم حسینی و دیگران ، چاپ شده در مجله ادب پژوهی ، مقاله « بررسی قابلیت های نقد کهن الگویی در مطالعات تطبیقی ادبیات » از مریم سلطانی و دیگران ، چاپ شده در مجله نقد ادبی ، مقاله « مطالعه تطبیقی کهن الگوی سفر قهرمان در محتوای ادبی و سینمایی » از نادیا معقولی و دیگران ، چاپ شده در مجله مطالعات تطبیقی هنر.

در این پژوهش به روش تحلیلی - توصیفی نمایشنامه پرده خانه و شخصیت های آن با کهن الگوهای شخصیتی سفر نویسنده مورد تطبیق قرار می گیرد.

### معرفی کریستوفر ووگلر

کریستوفر ووگلر نویسنده و فیلم نامه نویس امریکایی در سال ۱۹۴۹ در میسوری متولد شده است. او مطالعاتش را در زمینه انیمیشن، فیلمسازی و هنر های دیجیتال ادامه داده و در حال حاضر استاد فیلم نامه نویسی و مدیر شرکت مشاوره ادبی داستان نویسی است . ووگلر بنیان روش های فیلمنامه نویسی را از رئالیسم و اصول ارسطویی جدا کرده و بر اسطوره و رمانس بنا

کرده است. علاقه او به نوشته های اسطوره پردازان به ویژه جوزف کمپبل و کتاب قهرمان هزار چهره است و از این کتاب برای ارائه الگو و راهنمای عملی نویسندگان هالیوود بهره برده است.

### بیضایی و پرده خانه

بیضایی را می توان از دهه چهل تا امروز در زمره معدود نمایشنامه نویسان صاحب سبک و تئاتری منحصر به خود دانست. او از سال ۱۳۳۸ به مطالعه و تحقیق درباره نمایش ایران و ریشه های آن پرداخت و فرهنگ مردم را با قدرت و ظرفیتی شایسته برای طرح مسائل امروزی در قالب نمایشنامه هایش باز آفرینی کرد. بدین گونه به نوعی نمایش آیینی روی آورد که سرشار از رنگ و بوی بومی با مفاهیم عمیق فلسفی و سرشار از حس زندگی است. جستجو در ادبیات کهن، شناخت اساطیر، مطالعه تاریخ و شاهنامه ... همگی تجربیات گرانبهایی شد که پایه و مایه کار نگارش بیضایی بر آنها استوار است. (خلج، ۱۳۸۱، ۲۱۱)

«اگرچه دستمایه های کار بیضایی از لحاظ فرم و محتوا قبل از او نیز کم و بیش مورد استفاده قرار گرفته بودند ولی بیضایی در ایجاد شیوه ای خاص که در اغلب آثار او تداوم دارد و وجه مشخص کارهای اوست از سایرین متمایز می شود. وجه مشخص آثار بیضایی نگرش فلسفی در فضای تئاتر آیینی است.» (سپانلو، ۱۳۶۶، ۸۲) پرده خانه از آثاری است که او از تاریخ برگرفته است. شیوه بیضایی در آثاری که از تاریخ، افسانه و اسطوره گرفته، پرداختن به اصل داستان و بهره گیری جزء به جزء از داستان نیست. او از اصل داستان بهره گرفته و نمایشنامه را بر پایه شخصیت ماجرا و با انتقال مفاهیم مورد نظر خویش در آن بسط داده است. بیان نمایشی بیضایی اغلب شاعرانه و گاه آمیخته با طنزی عمیق است. در این نمایش نامه، زن نقش محوری دارد. «این اثر بازگو کننده زندگی زنانی است که در چنبره نظامی خشن و مستبد گرفتار آمده اند. با وجود تلاش های گسترده نظام مردسالار برای مسخ هویت زنان، کشتن اندیشه های ایشان و تاراج جسم و روح آنان، زنان در پرتو آگاهی، خرد و سیاستمداری بر چنین نظامی

بررسی تطبیقی شخصیت‌های «پرده‌خاند» براساس کهن‌الگوی کریستوفر وولگر ۵۷۱۱۱

پیروز می‌شوند و آزادی و دیگر حقوق از دست رفته خویش را باز می‌یابند.» (حسن‌لی، پژوهشنامه فرهنگ و ادب، ۶۱)

### کهن‌الگو<sup>۱</sup>

«یونگ کهن‌الگوها را همچون پس‌زمینه تاریخی روان‌آدمی می‌بیند که به صورت فشرده عامل توالی تمامی آثار و نشانه‌هایی است که از زمان بی‌زمان، تعیین‌کننده ساختار روان‌آدمی بوده است.» (مورنو، ۱۳۷۶، ۲۴) کهن‌الگوها معرف کارکرد یا نقشی هستند که شخصیت‌ها در یک داستان ایفا می‌کنند. کهن‌الگو را می‌توان نقابی در نظر گرفت که یک شخصیت در صحنه‌ای خاص به چهره می‌زند. ممکن است یک شخصیت به طور کلی نقش استاد را در قصه ایفا کند و همان یک نقاب را در بخش اعظم سفر به چهره بزند. اما «همانگونه که ما در زندگی خود نقش‌های بسیاری بازی می‌کنیم و حتی نقاب خود را در طول یک روز عوض می‌کنیم شخصیت‌های داستان هم این توانایی را دارند که هر یک از نقاب‌های کهن‌الگویی را بسته به نیازهای داستان بر چهره خود بگذارند.» (ویتلا، ۱۳۹۰، ۱۷) کهن‌الگو چیزی نیست مگر «تصویر شخصیت یا الگویی خاستگاهی که در ادبیات تکرار می‌شود و چنان قدرتمند است که می‌تواند جهانی باشد. این الگوها و موقعیت‌ها - که در اندیشه پیشا-تفکر جای دارند، در مؤلف و مخاطب احساسات مشابهی را برمی‌انگیزند.» (ثمنی، ۱۳۹۳، ۱۶)

از دیدگاه وولگر مفهوم کهن‌الگوها ابزاری لازم برای شناخت هدف یا کارکرد شخصیت‌ها در داستان است. هفت کهن‌الگوی بنیادی او، به عنوان کارکردهای انعطاف‌پذیر شخصیتی هستند نه گونه‌های نمونه‌وار ثابت شخصیت. کهن‌الگوها را می‌توان نمادهایی برای کیفیات گوناگون انسان نیز تلقی کرد که در قالب افراد مجسم شده‌اند. برخی از شخصیت‌های کهن‌الگویی برای داستان‌گویان، حکم ابزارهای ضروری کار را دارند و بدون آنها نمی‌شود داستان گفت. کهن‌الگوهایی که بیش از همه در داستان‌ها حضور دارند و شناخت آنها برای

نویسنده از همه مفیدتر است عبارتند از: قهرمان، استاد، نگهبان آستانه، منادی، متلون، سایه و دغل باز. البته تعداد کهن الگوها خیلی بیشتر از این است؛ به تعداد صفات و کیفیات انسانی که در داستانها دراماتیزه می شوند اما این هفت کهن الگو بنیادی ترین الگوها هستند و بقیه شخصیت ها، براساس آنها و برای پاسخگویی به نیازهای داستان ها و ژانرهای خاص شکل گرفته اند. (ووگلر، ۱۳۸۷، ۶-۵۳) «کهن الگو در یک فضای انتزاعی سیال قرار دارد و باید محلی برای پدیدار شدن بیابد و بی شک یکی از این تجلی گاه ها، ادبیات نمایشی است.» (ثمینی، ۱۳۹۳، ۱۷)

### مراحل سفر

سفر قهرمان تعبیری است که بسیاری از پژوهشگران عرصه هنر از آن استفاده می کنند. تعبیری که اولین بار کریستوفر ووگلر آن را به کار برد و الگویی از آن ارائه داد. بر اساس این الگو مراحل دوازده گانه سفر قهرمان طبق الگوی ووگلر عبارتند از:

۱- دنیای عادی: قهرمان خطر را به جان می خرد و از دنیای زندگی روزمره وارد منطقه شگفتی های فرا طبیعی می شود.

۲- دعوت به ماجرا: قهرمان در برابر مشکل، چالش یا ماجرای قرار می گیرد که باید با آن مقابله کند. وقتی قهرمان با دعوت به کاجرا روبرو شد دیگر نمی تواند مانند گذشته در آسایش دنیای عادی باقی بماند.

۳- رد دعوت: این مرحله در مورد ترس است. در این نقطه غالباً قهرمان در آستانه ماجرا درنگ می کند، دعوت را رد می کند یا بی میلی خود را اعلام می نماید و نیاز به تشویق یک استاد است تا وی را از نقطه عطف عبور دهد.

۴- ملاقات با استاد: گاهی برای آمادگی نیاز به رد دعوت است که این آمادگی به کمک شخصیت دانا و حامی یعنی استاد کسب می شود و قهرمان را حمایت، هدایت یا تربیت می کند.

## بررسی تطبیقی شخصیت های «پرده خاند» براساس کهن الگوی کریستوفر وولگر ۵۹۱۱۱

۵- عبور از نخستین آستانه: قهرمان سرانجام متعهد به ماجرا می شود و با عبور از نخستین آستانه به طور کامل وارد دنیای وی داستان می شود. او می پذیرد که با پیامدهای پرداختن به مسئله یا چالش مطرح شده در دعوت به ماجرا؛ روبرو شود. لحظه آغاز داستان و شروع واقعی ماجرا همین جاست.

۶- آزمون ها، متحدان و دشمنان: پس از عبور از نخستین آستانه قهرمان طبیعتاً با چالش ها و آزمون های جدید مواجه می شود، دوستان و دشمنان را می یابد و شروع به فرا گرفتن قوانین دنیای جدید می کند.

۷- راهیابی به ژرف ترین غار: قهرمان سرانجام به آستانه مکانی خطرناک می رسد. گاهی در اعماق زمین جایی که مقصود جست و جو در آن پنهان شده است. این مکان غالباً در مرکز فرماندهی بزرگ ترین دشمن قهرمان، خطرناک ترین نقطه دنیای ویژه یا ژرف ترین غار است. این مرحله، مرحله راهیابی است.

۸- آزمایش: در اینجا بخت و اقبال قهرمان در برخورد مستقیم با بزرگ ترین ترس او به آخر می رسد. با احتمال مرگ روبرو می شود و در نبرد با نیروهای متخاصم در معرض خطر قرار می گیرد.

۹- پاداش: قهرمان و بیننده پس از نجات از مرگ، غلبه بر اژدها یا کشتن مینوتور دلیلی برای جشن گرفتن دارند. اکنون قهرمان گنجی را که جست و جو می کرده یعنی پاداش خود را به چنگ می آورد. این پاداش ممکن است سلاحی ویژه مثل شمشیر جادویی یا نمادی مثل جام مقدس یا اکسیری باشد.

۱۰- مسیر بازگشت: قهرمان به پیامدهای ناشی از مواجهه با نیروهای تاریک آزمایش می پردازد. این مرحله حاکی از تصمیم برای بازگشت به دنیای عادی است.

۱۱- تجدید حیات: این مرحله غالباً دومین مرحله مرگ و زندگی است. تکرار مرگ و تولد دوباره در مرحله آزمایش. نوعی امتحان نهایی برای قهرمان است که باید بار دیگر آزموده شود

تا معلوم گردد که حقیقتاً درس های مرحله آزمایش را فرا گرفته است. قهرمان در این لحظات مرگ و زندگی متحول و دگرگون می شود و از آن پس قادر است چونان موجودی جدید با نگرش های جدید به زندگی عادی باز گردد.

۱۲- بازگشت با اکسیر: قهرمان به دنیای عادی باز می گردد اما این سفر بی معنی است مگر این که با خود اکسیر، گنج یا درسی را از دنیای ویژه آورده باشد. (ووگلر، ۱۳۸۷، ۴۰ - ۵۰)

### خلاصه داستان

در بازی خانه یکی از حرمسراهای سلطنتی، تعدادی از زنان که همسران سلطان هستند به کار بازیگری اشتغال دارند. این زنان که هر یک به بهانه ای و به اجبار به عقد سلطان در آمده اند بیشتر به اسیران دربار می مانند تا همسران سلطان. قهرمان داستان «گلتن» است فرزند مادری اسیر که از شش سالگی در حرمسرای سلطنتی زیسته و پس از مادر به عقد سلطان در آمده است. گلتن زنی سیاستمدار، آگاه و باسواد است که توصیف دنیا را تنها از کتابها خوانده است و پیوسته آرزوی رهایی را در سر می پروراند. ماجرای اصلی داستان با ورود «نوسال» به حرمسرای شاهی آغاز می شود. نوعروسی که پدر، برادر و نامزدش می خواهند با قتل سلطان او را برهانند اما به مرگ محکوم می شوند. زنان حرمسرا از سر شوخی از سلطان می خواهند که قتل آن سه را به آنان واگذار کند و سلطان می پذیرد. زنان در حلقه غلامان و خواجهگان دربار سه مرد را در برابر چشمان عروس «نوسال» می کشند. نوسال خنجر آنان را می گیرد و در قلب نامزدش فرو می کند تا بیش از این شاهد درد کشیدن او نباشد. در این میان تنها دامن گلتن از این جنایت پاک می ماند. «صدگیس» یکی از زنان بازی خانه است که به شاه همسایه بخشیده می شود. گلتن پس از رفتن صدگیس از راز نامه ای سر به مهر که به تایید سلطان رسیده است آگاه می شود نامه ای که در آن سلطان به غلامان دستور داده تا پس از مرگ او همه زنان و دختران را بکشند و پسران را برموبکی سوار کنند و بگریزانند. گلتن رازنامه را برای زنان افشا می کند و آنان به تکاپو می افتند. گلتن رهبری آنان را به عهده می گیرد. قرار است سلطان در



### بررسی تطبیقی شخصیت‌های «پرده‌خان» براساس کهن‌الگوی کریستوفرد وولف ۱۷۶۱

ساعتی سعد که چهاردهم ماه است با «نوسال» ازدواج کند. نوسال را به گلتن می سپارند تا او را آموزش دهد. او از نوسال می خواهد تا در شب عروسی خنجری با خود ببرد و سلطان را به قتل برساند. این خنجر را گلتن در شب عروسی خود دزدیده است تا در چنین روزی به کار گیرد. نوسال خواسته او را رد می کند. این مسئله همدستان گلتن را به شک می اندازد که اینک با فاش شدن این مسئله نزد نوسال، خطر بزرگ تری آنان را تهدید می کند و ممکن است نوسال آنان را بفروشد. در این میان سلطان از زنان بازی خانه می خواهد تا «فتح» او را به نمایش در آورند. زنان شروع به تمرین میکنند و او بی هنگام به مجلس تمرین زنان می رود و با دیدن نوسال، تصمیم می گیرد مراسم عروسی را زودتر برگزار کند.

«خواجه صندل» خواجه برتر حرمسراست که چندین بار گلتن را در لحظاتی غافلگیر کرده است و گمان می رود دست گلتن برای قتل سلطان نزد او رفته و او را با ذکاوت گلتن و همراهی های همدستانش خطر رفع می شود. گلتن تصمیم می گیرد خواجه صندل را گرفتار کند. او با نوشتن نامه ای عاشقانه و انداختن آن میان خواجهگان همه آنها را در مهرورزی زنان بازی خانه نسبت به خودشان دچار توهم می کند و خواجهگان همه تبدیل به غلامان کمر بسته زنان می شوند و ناخواسته، خواسته های آنان را اجرا می کنند.

«نوسال» را به اتاق مشاطه می برند. سلطان با گلتن سخن می گوید و ماجرای زنی را که ریش به صورت خود بسته بوده و بر سر راه سلطان نشسته و او را از مرگ به دست زنی بیدخت نام، بیم داده است. گلتن از او می خواهد برای آزمودن زنان حرمسرا خود را به مردن بزند و غلامان را به میان زنان بفرستد تا واکنش آنان را بررسی کند. سلطان می پذیرد اما این بستر نمایشی مرگ، به راستی بستر مرگ او می شود. زنان بر او می تازند و وی را به زخم خنجر می کشند. پس از آن، گلتن از خدمه دربار می خواهد تا در همه جا آوازه بيفکنند که سلطان به مرگ طبیعی مرده است و برای توجیه اثر زخم های پیکر او بگویند زخم هایی که سلطان در میدان نبرد به دیگران زده در بستر مرگ سر باز کرده است. زنان با استفاده از مهر سلطنتی، دروازه ها را می

۶۲ // فصلنامه مطالعات تئراپوتیک / سال یازدهم، تابستان ۱۳۹۵ شماره اول و دوم

گشایند و گلتن می تواند به آن سوی دیوارها راه یابد: «آن سوی دیوار جاده ای است، حتی اگر شب باشد» (بیضایی، ۱۳۸۲، ۲۴۷)

### تطبیق کهن الگوهای ووگلر با شخصیت های نمایشنامه پرده خانه قهرمان<sup>۱</sup>

«قهرمان کسی است که حیات جسمانی خود را نثار مرتبه ای از تحقق این حقیقت [ که ما با دیگران یکی هستیم ] کرده است.» (کمپبل، ۱۳۸۹، ۱۷۴) «قهرمان کسی است که آماده است نیازهای خود را فدای دیگران کند. مفهوم قهرمان از اساس مرتبط با مفهوم ایثار است.» (ووگلر، ۱۳۸۷، ۵۹)

قهرمان در روند داستان بیش از همه می آموزد و رشد می کند. قهرمان فعال ترین فرد داستان است و اراده و خواست او داستان را پیش می برد. قهرمان نیز مانند سایر کهن الگوها مفهومی انعطاف پذیر است که بیانگر انواع مختلفی از انرژی است. کارکرد دراماتیک قهرمان این است که به مخاطب پنجره ای رو به درون داستان بدهد.

«گلتن» ویژگی های قهرمان را دارد. او بارها میان زنان حرمسرا و سلطان واسطه شده و با زیرکی زنان را نجات داده است. اندیشه او آزادیست. او آنقدر باهوش است که بداند این آزادی بدون کمک دیگران امکان پذیر نیست. پس می کوشد تا سایر زنان پرده خانه را با خود همراه کند و به آنان آموزش می دهد. گلتن با دیدن نوسال دریافته که آنچه سالها منتظرش بوده را آورده اند. او دیگر سر از پا نمی شناسد و تمام توان خود را برای رسیدن به هدفش که آزادی است به کار می بندد.

گلتن: من بالهیم را به تو می دهم نوسال

و از تو برای خودم بال می سازم

زمانش رسیده پس چرا خرسند نباشم؟

## بررسی تطبیقی شخصیت‌های «پرده‌خان» براساس کهن‌الگوی کریستوفر وولگر ۱۱۳۳۶۳

صدای بالها را بشنو؛ هرچند به خواب...

یا شاید این تویی که بیداری! ... (بیضایی، ۱۳۸۲، ۵۱)

او مادر را تنها از کودکی به یاد دارد: «به هیجده نمی رسم، وقتی اینجا پیام رسید، دختر کوچک مادر اسیری بودم که در حسرت بخت برباد رفته اش دق کرد.» (بیضایی، ۱۳۸۲، ۲۲)

گلتن، خود، قهرمان- استادی است زبردست و آنچه که نیاز زنده ماندن در بازیخانه شاهی است را به تمام و کمال دارد. او به جایگاه خود در این دنیا معترض است و چیزی را می خواهد که به قول خودش عشق فروشان بازار هم دارند و او ندارد. او می خواهد از بازی خانه یا به تعبیر رفتاری و گفتاری او از زندان زیبای شاهی برود. گلتن، به تمام ظرفیت سپر زنان پرده خانه است و آنها را چون خود می بیند. قهرمان ایشارگری است که سال ها در انتظار لحظه موعود نشسته. اولین بار برای صدگیس- یار دیرینه اش و یکی از همسران سلطان- مقابل شاه می ایستد و سعی دارد از او محافظت کند. او معنای ایشار را حتی برای غلامان بازی خانه هم به اجرا می گذارد. تعداد ایشارگری های او به عنوان یک قهرمان در این نمایشنامه فراوان است. برجسته ترین دیالوگ او در هنگام کشتن شاه است:

«گلتن: این را می زنم از طرف صدگیس! [می زند] این برای سوگل! [می زند] این را می زنم از طرف کافور! [می زند] این را می زنم به خاطر شادی! [می زند] این را می زنم برای خودم!» (بیضایی، ۱۳۸۲، ۲۴۱)

### استاد<sup>۱</sup>

کهن‌الگوی قهرمان، تنها در شخصیت اصلی آشکار نمی شود گاهی در شخصیت های دیگر هم پدیدار می گردد. کهن‌الگوی استاد، پیوسته در رویاها، اسطوره ها و داستان ها یافت می شود. «شخصیتی معمولاً مثبت که یاری دهنده یا مربی قهرمان است. نامی که کمپبل بر این نیرو نهاده پیردانا است. این کهن‌الگو در تمام آن شخصیت هایی بروز می کند که به قهرمانان

آموزش می دهند، از آنها محافظت می کنند یا به ایشان هدیه می دهند. (وگلر، ۱۳۸۷، ۷۱) تقریباً هر داستانی در نقطه ای خاص از انرژی این کهن الگو بهره می گیرد.

قهرمان در این داستان به نوعی استاد هم هست و نمی توان نمود کهن الگوی استاد را در شخص دیگری یافت. زیرا گلتن در بیشتر قسمتهای داستان میان کهن الگوی قهرمان و کهن الگوی استاد در حال جا به جایی است. زمانی قهرمان است و ایثار می کند و زمانی استاد است و یاری دهنده می شود. او قهرمان دانایی است که نیاز به یاری دهنده یا استاد ندارد و گام به گام در راه رسیدن به هدفش پیش می رود. بخش عاقل تر درون گلتن با سخنان زنان بازی خانه و دیدن و شنیدن تجارت اهل حرم و جستجوی کتابخانه شاهی هر روز توانمندتر شده است تا در چنین روزی، در زمان موعود یاری گر خودش باشد. اینجاست که استاد- به یاری قهرمان که خودش- استاد- است می شتابد و چاره جویی می کند...

«سلطان: تو یک پاره گوهری گلتن؛ اینها را در چه کتابی خواندی؟»

گلتن: نام بی اعتبار آن تاریخ است.

سلطان: هرگز سطری نخواندم. هر سطر که خواستم شمشیر من نوشت! چه کتاب ها چه جاها سوزاندم و تو می گویی آن گنجی است!

گلتن: در نگشوده کتابخانه سلطان، بر من گشوده بود. پیش از آن که همه دانش های جهان را موشها بچوند، چند کلمه ای آموخته بودم سلطان.» (بیضایی، ۱۳۸۲، ۲۲۹)

حتی شاید بتوان گفت استاد مسلم این داستان کسی جز تاریخ نیست. نوشته های گذشتگان، اینک جان یافته و در کشاکش بازی مرگ و زندگی به فریاد گلتن در داستان بیضایی آمده است تا بعد از به دست آوردن آزادی توسط گلتن تبدیل به استادی بزرگ برای زنان گرفتار دیگر شود. مادر گلتن اولین درس دهنده یا استاد اوست. سلطان به عنوان آنتاگونیست اثر با کردارها و گفته های خود استاد دیگر اوست و او را در رسیدن به هدفش یاری می کند. دیگر

بررسی تطبیقی شخصیت‌های «پرده‌خانه» براساس کهن‌الگوی کریستوفر وولگر ۱۱۱۱۶۵

زنان بازی‌خانه نیز که هر کدام داستانی از گذشته خود را نقل می‌کنند ناخواسته به گلتن درس می‌دهند. کسانی که قهرمانان پیشین سرزمین‌های خود هستند.

«ریحان: معلم تویی!»

گلتن: معلم از که باید بیاموزد جز شاگردانش؟ به من بگوید اگر می‌دانید. (بیضایی، ۱۳۸۲، ۱۵۲)

### نگهبان آستانه<sup>۱</sup>

همه قهرمانان در جاده منتهی به ماجرا با موانعی روبرو می‌شوند در هر یک از دروازه‌های ورود به دنیایی تازه، نگهبانان قدرتمندی ایستاده‌اند که از ورود افراد فاقد صلاحیت جلوگیری می‌کنند. آنها چهره تهدید کننده را به قهرمان نشان می‌دهند، اما اگر به درستی درک شوند، می‌توان بر ایشان غلبه کرد، دورشان زد، یا حتی به متحدان خود تبدیلشان نمود. بسیاری از قهرمانان با نگهبانان آستانه مواجه می‌شوند و درک ماهیت شان می‌تواند به تعیین نحوه برخورد با آنها کمک کند. نگهبانان آستانه، معمولاً تبهکاران یا شخصیت‌های منفی اصلی داستان نیستند. آنها غالباً جانشینان شخصیت تبهکار، تبهکاران کم‌اهمیت‌تر یا مزدورانی هستند که برای نگهبانی از پایگاه اصلی رئیس اجیر شده‌اند. آزمایش قهرمان مهم‌ترین کارکرد دراماتیک نگهبان آستانه است. وقتی قهرمانان با یکی از این شخصیت‌ها مواجه می‌شوند، باید معمایی را حل کنند یا آزمایشی را پشت سر بگذرانند. نگهبانان آستانه قهرمانان را در مسیر خود به چالش می‌کشند و می‌آزمایند. (وولگر، ۱۳۸۷، ۸۱)

کهن‌الگوی نگهبانان آستانه معرف موانع روزمره‌ای هستند که همه‌ی ما در دنیای پیرامون خود با آن مواجه می‌شویم.

در پرده‌خانه غلامان و خواجهگان حرم، نگهبانان آستانه‌اند که مدام روبروی بازیگران بازی‌خانه می‌ایستند. گلتن هرگاه اقدام به پیگیری نقشه‌هایش می‌کند این خواجهگان حرم و در

صدر آنها خواجه صندل است که با هیبت پر طمطراق روبروی او ظاهر می شود. خواجه همیشه در حال رجز خوانی است. در جای جای داستان، صندل همچون اجل معلق سر می رسد و همه جا و همه وقت همه را می پاید.

«صندل: ما همه را زیر نظر داریم؛ از همه چیزی خبر داریم. حرف در پرده می زنند. خانم ها، گله در پسله می رود میان شما. چندتن پیچ پچشان را به گرمابه می برند، تاس و جام و تشت آب به صدا در می آورند. که چه؟ ما می دانیم چه می گذرد میانه که و که! ما حساب تک تک تان را داریم...» (بیضایی، ۱۳۸۲: ۷۶) اما همین خواجه صندل، تاب مقاومت در برابر گلتن را ندارد. گلتن هم این را می داند و خوب استفاده می کند:

«گلتن: وقتی پنجره ها را گل گرفتید نظر گاه خود تان را هم بستید. همه اینجا محبوسیم؛ شما و ما و خوابهایمان.

صندل: گزارش می کنم!

گلتن: نمی کنی! چون من اجازه می دهم بازویم را بلیسی یا حتی اگر بخواهی گاز بگیری.

صندل: [خشکش زده] من تنها به دیدن راضیم.

گلتن: من نیستم! (بیضایی، ۱۳۸۲، ۱۲۴)

قهرمان از نگهبان آستانه رد می شود. نگهبان هم تا آخر بر سر در ایستاده اما اجازه ورود به گلتن را می دهد. او دیگر اسیر قهرمان است. خواجه صندل که عشق گلتن را با آخرین ترفند زنانه او باور کرده در واپسین لحظات، دست اتحاد به سوی او دراز می کند و تبدیل به قوی ترین متحد او می شود و با آگاهی کامل شمشیرش را در اختیار او می گذارد و فرمان مرگ شاه را که خود شاه صادر کرده با جان و دل می پذیرد. البته خواجه صندل، تنها نگهبان آستانه پیروزی برای قهرمان نیست. غلامان زیر دست او نیز به راحتی با یک اشاره زنانه گلتن به آسانی تن به خواسته های او می دهند.

## منادی<sup>۱</sup>

منادی نیرویی جدید برای به چالش کشیدن قهرمان است. «دعوت به ماجرا غالباً توسط شخصیتی صورت می گیرد که معرف کهن الگوی منادی است. منادیان ایجاد انگیزه می کنند و داستان را به حرکت در می آورند. آنها به قهرمان هشدار می دهند که تغییر و ماجرا در راه است. منادی ممکن است شخصیتی مثبت، منفی یا خنثی باشد. در برخی از داستانها، منادی همان تبهکار یا فرستاده اوست که شاید قهرمان را مستقیماً به چالش بکشد یا بکوشد با خدعه و نیرنگ او را درگیر ماجرا کند. چه بسا شخصیتی که در اصل معرف کهن الگوی دیگری است موقتاً صورتک منادی را به چهره بزند. استاد یکی از شخصیت هایی است که پیوسته در نقش منادی ظاهر می شود و چالشی را در برابر قهرمان قرار می دهد. منادی ممکن است معشوق قهرمان یا یکی از متحدان یا شخصی باشد که نسبت به قهرمان حالتی خنثی دارد مثلاً یک دغلباز یا نگهبان آستانه.» (ووگلر، ۱۳۸۷، ۹۰ - ۸۷)

منادی بزرگ اما کم سن و سال پرده خانه «نوسال» است. دخترکی روستایی که طمع زن خواهی بی حد سلطان، او را به بازی خانه می کشاند. حضور او در پرده خانه و دیدن معصومیت و مظلومیت او، گلتن را که آماده حضور در بزم سلطان کشی است جانی دوباره می بخشد. نوسال وظیفه دیگر کهن الگوی منادی در زمینه حرکت داستان را با ایجاد انگیزه و بروز چالش در قهرمان به خوبی انجام می دهد. وحشت دخترک از شاه کشی، زنان بازی خانه را مدام در هول و ولا می گذارد. آنان بارها در تصمیم خود دودل می شوند حتی یک شب گمان می کنند دخترک آنها را لو داده و تصمیم به خودکشی می گیرند که البته با قمار گلتن زندگی شان را باز می یابند. این منادی تا آخر با قهرمان می ماند و امید او را ناامید نمی کند. حضور منادی و چگونگی ورودش به این اثر قابل توجه است. او با سه مرد وارد قصر می شود مردانی که به قصد نجات نوسال، قصد جان سلطان را می کنند اما موفق نمی شوند و

سلطان آنها را گرفتار می کند و زنان بازی خانه کشتن مردانی مظلوم را تجربه می کنند. این خونریزی و کشتار داستان را به حرکت در آورده و قهرمان را وارد گود می کند. به عبارت دیگر حضور خونبار نوسال، دعوت دیگران به تغییری بزرگ را در پی دارد. نوسال می آید و زندگی زنان زنجیر شده در حرم شاهی، تازه می شود.

### متلون<sup>۱</sup>

در ک کهن الگوی متلون غالباً دشوار است. «ماهیت آن ایجاب می کند که متغیر و ناپایدار باشد. متلون کهن الگویی قدرتمند است. متلون ها تغییر ظاهر و تغییر خلق و خو می دهند و قهرمان و مخاطب به سختی می توانند از کارشان سردر بیاورند. ممکن است قهرمان را گمراه کنند یا وی را پیوسته به حدس و گمان وا دارند و وفاداری و صداقت آنها غالباً مورد سوال است. کارکرد دراماتیک متلون این است که عنصر تردید و تعلیق را وارد داستان کند. گاهی قهرمان باید برای فرار از تله یا عبور از نگهبان آستانه تبدیل به متلون شود. متلون از انعطاف پذیرترین کهن الگوهاست. (ووگلر، ۱۳۸، ۹۷ - ۹۳)

گلتن به عنوان نقش محوری نمایشنامه از نیروی تاثیرگذاری ژرفی برخوردار است. او شخصیت متلون این اثر است که با وجود داشتن نقاب کهن الگوی قهرمان و استاد در صحنه هایی از نمایش نقاب متلون نیز بر چهره میزند. گلتن با قدرت و صلابت، نمایش را اداره می کند و مواظب بازی بازیگران است تا کوچکترین خطا و اشتباهی رخ ندهد. هرگاه مشکلی پیش می آید با مهارت و ظرافتی خاص آن را رفع و رجوع میکند و گاه چون قصه گویان با تسلطی شگفت انگیز، با داستان پردازی اش همه را مسحور می کند، شاه را می فریبد و نقشه قتل را طرح ریزی می کند.

### سایه<sup>۲</sup>

---

1- Shapeshifter

2- Shadow



بررسی تطبیقی شخصیت های «پرده خان» بهرام بیضایی بر اساس کهن الگوی کریستوفرووگر ۶۹۱۱۱

«کهن الگوی سایه معرف انرژی سوئیۀ تاریک، و جنبۀ نامنتظر، درک نشده، یا طرد شدۀ یک چیز است. سایه غالباً مأمّن هیولاهای سرکوب شدۀ دنیای درون ماست. کیفیاتی که آنها را طرد و ظاهراً ریشه کن کرده ایم ولی هنوز در درونمان به کمین نشسته اند و دردنیای سایه وار ناخودآگاه عمل می کنند. چهره منفی سایه در داستان ها به روی شخصیت هایی فرافکنی می شود که آنها را تبهکار، شخصیت منفی یا دشمن می نامیم. کارکرد سایه در درام این است که قهرمان را به چالش بکشد و در کشمکش داستان، حریف لایقی برای قهرمان باشد. سایه ها کشمکش ایجاد می کنند و با قرار دادن قهرمان در موقعیت های مرگ و زندگی، باعث بروز بالاترین حد توانایی های وی می شوند. سایه ممکن است نقاب کهن الگوهای دیگر را نیز به چهره بزند.» (ووگر، ۱۳۸۷، ۱۰۱ - ۹۹)

در پرده خانه، سلطان، نمود کهن الگوی سایه در این نمایش و حریف مستقیم قهرمان - گلتن - است. اما این را فقط قهرمان می داند و سایه از آن بی خبر است. البته بی خبری به این معنا نیست که سلطان احساس امنیت داشته باشد. چون سلطان از وجود دسیسه ای توسط یک زن مطلع است ولی بازیگران بازی خانه چنان جلب توجه کرده اند که سلطان حتی اندکی شک نکند که اهل پرده خانه ممکن است صاحبان توطئه ای باشند. سایه مجازات می کند. جالب آنکه سلطان در لحظاتی از نمایش به صورت سایه هم از صحنه رد می شود. سایه این داستان، هیبت بزرگ و ترسناکی دارد و حضورش همیشه با سرنا و کرنا و سر به زیری دیگران همراه است. «تاج سر، نوربصر، فخر زمین و زمان، مفخر مکین و مکان، معدل عدل و احسان، سلطان انس و جان» (بیضایی، ۱۳۸۲، ۳۹) اما به چشم گلتن - قهرمان - دروغگویی است که از او بیزار است. سایه، حضور فیزیکی زیادی ندارد و در طول نمایش تنها دو بار دیده می شود یکبار در ابتدای داستان و بار دوم در انتهای آن که البته پایان داستان، پایان سلطان هم هست. سلطان قدرت سرکوب کننده احساسات زنان بازی خانه است و این را در نامه ای ممههور به نگین شاهی خود مکتوب کرده است و همین خطای اوست که باعث می شود قهرمان

کمر به نابودی او ببندد. وصیتی که در آن نوشته شده: «اگر دشمن او را براندازد... [زنگیان] ... اهل حرم را پاره پاره کنند.» (بیضایی، ۱۳۸۲، ۳۶) و انگیزه حفظ جان در برابر اندیشه پلید سلطان دلیل دشمنی و کینه قهرمان است و خود سایه باعث می شود تا قهرمان جنگی بزرگ را پایه ریزی می کند.

### دغل باز<sup>۱</sup>

«کهن الگوی دغلباز، تجسم انرژی های بازیگوشی و شرارت و میل به تغییر است. تمام شخصیت های داستانی که در وهله نخست نقش دلکک یا وردست کمیک قهرمان را دارند معرف این کهن الگو هستند. دغلبازان ممکن است در نقش خدمتکار یا متحد ظاهر شوند و برای قهرمان یا سایه کار کنند یا ممکن است عامل مستقلى باشند با اهداف غیر عادی و خاص خود. دغلبازان غالباً شخصیت هایی کاتالیزور هستند که زندگی دیگران را تحت تأثیر قرار می دهند اما خود بدون تغییر باقی می مانند.» (ووگلر، ۱۳۸۷، ۷-۱۰۵)

در این داستان پرشخصیت، دغلباز به صورت دایم حضور ندارد و گه گاه بعضی از غلامان حرمسرا در این قالب جای می گیرند و چنین خصوصیتی از خود بروز می دهند. داستان مملو از دغل بازان است اما نه با حضور مداوم، در یکی از صحنه های نمایش، زنان حرمسرا از غلامان می خواهند که برای آگاهی ایشان از بیرون حرمسرا و چگونگی رفتار آدم ها، جهت نمایش فتح سلطان، رفتار آنان را بازی کنند. غلامان بالذاته بازیگوشی دارند. مردانی که هیچ گاه فتحی مردانه نداشته اند اما این میل به شدت در آنها موج می زند. پس گوش به فرمان اهالی پرده خانه، نقش افراد بیرونی را بازی می کنند. دقت غلامان در اجرای مردان بیرون و کوبیدن چاپلوسان دور سلطان یکی از کارکردهای مهم این کهن الگو را اثبات می کند. اینان من های بزرگ سلطانی و سلطان دوستان را سرکوب می کنند.

## نتایج مقاله

کهن‌الگوها و جوه گوناگون شخصیت قهرمان یا نویسنده اند. ووگلر بر نقش مایه‌های اندیشه‌ی اسطوره‌ای تکیه دارد. سفر نویسنده او فراتر از توصیفی صرف از الگوهای پنهان اسطوره‌شناسی است. این الگو را میتوان با شخصیت‌ها و قهرمانان مختلف داستان‌ها و حتی افراد معروف دنیای کنونی تطبیق داد. برخی از آثار بیضایی با بن‌مایه‌های اسطوره‌ای آن‌ها بر ساختاری نیرومند و جهان‌شمول استوار است. پردازش شخصیت‌ها در آثار او در پیوند با ساختار داستان از نگاه ووگلر انعطاف‌پذیری فوق‌العاده‌ای دارد. در پرده‌خانه، بیضایی به دنبال قصه بنیادین رفته است. اثری که عرصه پیکار زنان برای بدست آوردن آزادیست و جریان مردسالاری بر دنیای نمایشنامه حاکم است. او داستانی کهن را با رنگ و بویی تازه در بازی خانه‌شاهی به صحنه می‌برد. ساختار مفهومی سفر قهرمان در اساس " پرده‌خانه " وجود دارد. با توجه به کهن‌الگوهای بنیادی شخصیت که ووگلر آنها را بر شمرده است شخصیت‌های نمایش نامه پرده‌خانه این‌گونه دسته‌بندی می‌شود: گلتن (قهرمان)، گلتن (استاد)، نوسال (منادی)، سلطان (سایه)، غلامان و خواجگان حرمسرا (نگهبانان آستانه)، گلتن (متلون)، غلامان (دغلباز). این کهن‌الگوها به عنوان کارکردهای انعطاف‌پذیر شخصیتی هستند که در روند داستان می‌توانند صورتک الگوهای دیگر را نمایندگی کنند. این‌که گلتن می‌تواند در داستان چند نقش را به عهده بگیرد ویژگی انعطاف‌پذیری و جهان‌شمولی این الگو محسوب می‌شود که یکی از برترین الگوها برای بازآفرینی متون داستانی کهن می‌باشد.

### کتابشناسی

- بیضایی، بهرام. (۱۳۸۲). پرده خانه. چاپ اول، تهران: روشنگران و مطالعات زنان.
- ثمینی، نغمه. (۱۳۹۳). تماشاخانه اساطیر، چاپ سوم، تهران: نی.
- جعفری نژاد، شهرام. (۱۳۷۹). بهرام بیضایی، چاپ دوم، تهران: قصه.
- خلج، منصور. (۱۳۸۱). نمایشنامه نویسان ایران، چاپ اول، تهران: اختران.
- سپانلو، محمدعلی. (۱۳۶۶). نویسندگان پیشرو ایران، چاپ اول، تهران: نگاه.
- کمپیل، جوزف. (۱۳۸۸). قهرمان هزارچهره، ترجمه شادی خسروپناه، چاپ اول، مشهد: گل آفتاب.
- کمپیل، جوزف. (۱۳۸۰). قدرت اسطوره، ترجمه عباس مخبر، چاپ اول، تهران: مرکز.
- مورنو، آنتونیو. (۱۳۷۶). یونگ، خدایان و انسان مدرن، ترجمه داریوش مهرجویی، چاپ اول، تهران: مرکز.
- ووگلر، کریستوفر. (۱۳۸۷). سفر نویسنده، ترجمه محمد گذرآبادی، چاپ اول، تهران: مینوی خرد.
- ویتایلا، استوارت. (۱۳۹۰). اسطوره و سینما، ترجمه محمدگذرآبادی، چاپ دوم، تهران: هرمس.
- حسن لی، کاووس و حقیقی، شهین. (۱۳۸۸). «تحلیل شخصیت زن در نمایشنامه «پرده خانه»». اثر بهرام بیضایی، پژوهشنامه ی فرهنگ و ادب، سال پنجم شماره ۸، صص ۶۰ - ۹۸