

فهرست

مقدمه	۱
پیشگفتار	۵
مراحل سفر قهرمان	۹
کهن‌الگوها: نقشهایی که شخصیتها بازی می‌کنند	۱۷
ساختار اسطوره‌ای در ژانر حادثه و ماجرا	
گنجهای سیرا مادری	۲۷
هفت سامورایی	۳۳
مهاجمان صندوقچه گمشده	۳۷
جان سخت	۴۳
تلما و لوییز	۵۱
ساختار اسطوره‌ای در ژانر وسترن	
ماجرای نیمروز	۶۳
جویندگان	۶۷
بوچ کسیدی و ساندنس کید	۷۳
با گرگها می‌رقصد	۷۹
نابخشوده	۸۵
ساختار اسطوره‌ای در ژانر وحشت	
حمله سارقان جسم	۹۷
آرواره‌ها	۱۰۱
هالووین	۱۰۷
مگس	۱۱۳
سکوت بره‌ها	۱۱۷
ساختار اسطوره‌ای در ژانر تریلر	
گرامت مضاعف	۱۲۷
بدنام	۱۳۳
محلّه چینی‌ها	۱۳۹
زنی به نام نیکیتا	۱۴۵
فراری	۱۵۱
ساختار اسطوره‌ای در ژانر جنگی	
در جبهه غرب خبری نیست	۱۶۵
آنها فداکردنی بودند	۱۶۹

۱۷۳	پل رودخانه کوآی
۱۷۹	زیردریایی
۱۸۴	جوخه

ساختار اسطوره‌ای در ژانر درام

۱۹۷	همشهری کین
۲۰۳	همه چیز درباره ايو
۲۰۷	پدرخوانده
۲۱۵	مردم عادی
۲۲۱	پسرها و اوباش

ساختار اسطوره‌ای در ژانر رمانس

۲۳۱	کازابلانکا
۲۳۷	قایق آفریکن کوئین
۲۴۱	جاده
۲۴۷	دیو و دلبر
۲۵۱	پیانو

ساختار اسطوره‌ای در ژانر کمدی رمانتیک

۲۶۱	بزرگ کردن بیبی
۲۶۷	آواز در باران
۲۷۳	آنی هال
۲۷۷	دونا فلور و دو شوهرش
۲۸۱	بی‌خواب در سیاتل

ساختار اسطوره‌ای در ژانر کمدی

۲۹۳	بعضی‌ها داغش را دوست دارند
۲۹۹	فارغ‌التحصیل
۳۰۳	زنان در آستانه فروپاشی عصبی
۳۰۷	تنها در خانه
۳۱۱	شلوار عوضی

ساختار اسطوره‌ای در ژانر علمی-تخیلی و فانتزی

۳۲۱	ای.تی. موجود فرازمینی
۳۲۷	نابودگر ۲: روز داوری
۳۳۳	سه‌گانه جنگهای ستاره‌ای
۳۳۵	جنگهای ستاره‌ای، قسمت چهارم: امید تازه
۳۴۱	قسمت پنجم: امپراتوری انتقام می‌گیرد
۳۴۹	قسمت ششم: بازگشت جدای
۳۵۵	سفر لوک اسکای‌واکر
۳۵۷	مؤخره: تأمل در سفر

مقدمه

در دوران ما، دانشمندان و فلاسفه به کاوش در اسطوره‌های عهد باستان پرداختند و حلقه‌های دیگری نیز به این زنجیره اضافه شد. در میان محققان اسطوره، از جمله کارل یونگ، میرچا الیاده، تتودور گاستر و هاینریش تسیمر، کارِ مردی به نام جوزف کمبل برای تحقیق ما مناسب‌تر خاصی دارد. وی حلقهٔ قدرتمندی را به این زنجیره افزود، مجموعه مشاهداتی موسوم به «سفر قهرمان».

کمبل در آثاری مثل قهرمان هزارچهره، قدرت اسطوره و سطوح درونی فضای کیهانی، از آمیزه‌ها و ترکیباتی سخن گفت که با مقایسهٔ اسطوره‌ها و افسانه‌ها در فرهنگ‌های گوناگون یافته بود. «سفر قهرمان» استعارهٔ فراگیر او برای اشاره به سفر عمیق و درونی دگرگون‌کننده‌ای است که ظاهراً وجه مشترک قهرمانان در همهٔ اعصار و مکانها به حساب می‌آید، سفری که طی آن قهرمانان مراحل سرنوشت‌ساز جدایی، هبوط، آزمون بزرگ و بازگشت را پشت سر می‌گذارند.

در واکنش به یافته‌های کمبل، مردی به نام جرج لوکاس چیزی را خلق کرد که بسیاری آن را اسطورهٔ دوران ما نامیده‌اند – یعنی مجموعه فیلم‌های «جنگ‌های ستاره‌ای» که در آن قهرمانان جوان یک تمدن فوق‌العاده پیشرفته با همان شیاطین و آزمون‌ها و شگفتیهایی روبه‌رو می‌شوند که قهرمانان کهن روبه‌رو می‌شدند.

و در اینجا بود که من کارم را آغاز کردم و به روش خام‌دستانهٔ خودم کوشیدم حلقه‌ای را به این زنجیره اضافه کنم. وقتی در سال ۱۹۷۷ نخستین فیلم از مجموعهٔ «جنگ‌های ستاره‌ای» به نمایش درآمد، من در مدرسهٔ سینمایی دانشگاه کالیفرنیا جنوبی دانشجوی بودم و روی روایت خودم از

کتابی که در دست دارید حلقه‌ای است از زنجیرهٔ طولانی واکنشها و پاسخها. این زنجیره با واکنشی آغاز شد که انسانهای اولیه به محیط پیرامون خود، یعنی دنیای ترسناک و شگفت‌انگیزی که آنها را احاطه کرده بود، نشان دادند. آنها بر پایهٔ خوف و شیفتگی خود نسبت به راز نهفته در طرح عظیم جهان، نخستین داستانهای اسطوره‌ای را پدید آوردند. اسطوره‌ها تلاشی بودند برای تبیین هدف و جایگاه بشر در این طرح عظیم، به شیوه‌ای غیرمستقیم و شاعرانه و استعاری. انسانهای نخستین، به کمک اسطوره‌ها، کوشیدند به پرسشهایی ازلی و ابدی پاسخ گویند، پرسشهایی که هنوز هم با ما هستند – چه کسی دنیا را آفریده، و چرا؟ از کجا آمده‌ایم؟ بعد از مرگ به کجا می‌رویم؟ معنای آن چیست و چه رفتاری شایستهٔ ماست؟ چه رابطه‌ای است میان ما و نیروهای عظیم زندگی و مرگ، مؤنث و مذکر، آفرینش و نابودی، نور و تاریکی؟

این زنجیرهٔ تفکر به مرور گسترش یافت و انسانها اسطوره‌های خود را بهبود بخشیدند تا منعکس‌کنندهٔ شرایط خاص محل‌های زندگی‌شان و تجربیات منحصر به فردشان در سرزمین‌شان باشند. با کاوشهای ما در بُعد اسطوره‌ای در عرصه‌های رقص، موسیقی، درام و تمام هنرهای دیگر، بر حلقه‌های این زنجیره، یک به یک، افزوده شد و امتداد بیشتری یافت. با ظهور سینما، ما رسانهٔ ایده‌آل خود را برای بازنمایی دنیای خارق‌العادهٔ اسطوره‌ها یافتیم. سینما از اسطوره‌ها استقبال کرد، هم برای خلق خطوط داستانی و هم برای تأثیرگذاری عمیق‌تر در ساختار و موتیف‌ها و سبک. و بدین سان حلقهٔ تازه و قدرتمندی به زنجیرهٔ اسطوره‌ها افزوده شد.

۶. آزمونها و متحدان و دشمنان: موقعیتها و کسانی که به قهرمان کمک می‌کنند تا ویژگیهای «دنیای ویژه» را کشف کند.

۷. راهیابی: مرحله‌ای که قهرمان آماده می‌شود تا در نبردی بنیادی با نیروهای ناتوانی و شکست و مرگ مواجه شود.

۸. آزمون بزرگ: بحران مرکزی داستان که در آن قهرمان با بزرگترین ترس خود روبه‌رو می‌شود و با مرگ دست و پنجه نرم می‌کند.

۹. پاداش: لحظه‌ای که قهرمان به یک معنا تولدی دوباره می‌یابد و از مواهب روبه‌رو شدن با ترس و مرگ بهره‌مند می‌گردد.

۱۰. راه بازگشت: قهرمان متعهد می‌شود ماجرا را به پایان برساند و «دنیای ویژه» را ترک می‌کند یا از آن بیرون رانده می‌شود.

۱۱. تجدید حیات: آزمون نهایی که قهرمان را در آستانه‌ی خانه، تظهير و رستگار و دگرگون می‌کند.

۱۲. بازگشت با اکسیر: قهرمان به خانه برمی‌گردد و دستاورد جستجوی خود را در اختیار دیگران می‌گذارد، که برای دوستانش، خانواده‌اش، جامعه و دنیا مفید است.

سپس شروع کردم به تدریس این رویکرد به ساختار داستانهای سینمایی، و به‌علاوه این فرصت را یافتم تا آن را در پروژه‌های سینمایی، از جمله انیمیشن‌های سینمایی مثل دیو و دلبر، علاءالدین و شیرشاه، به محک آزمایش بگذارم. این آثار به بخشی از زنجیره‌ی پایان‌الهامات و بازتفسیرهای اسطوره‌ای بدل شدند. در این فاصله، همچنان روی آن یادداشت کار می‌کردم که به مرور تبدیل به یک کتاب شد، کتاب سفر نویسنده: ساختار اسطوره‌ای برای نویسندگان. این کتاب، هم تفسیری بر ایده‌ی «سفر قهرمان» بود و هم تحقیقی در این باره که چگونه می‌توان آزمونها و چالشهای قهرمانان اسطوره‌ای را در تجربه‌ی روزمره‌ی نویسنده نیز یافت.

کتاب به موفقیت‌های چندی دست یافت، بارها تجدید چاپ و به پنج زبان ترجمه شد. برای بسیاری از نویسندگان و

جستجوی قهرمانانه کار می‌کردم و به دنبال کلید طلایی داستان‌گویی بودم. من آن را در آثار کمبل یافتم و شاهد بودم که چگونه موفقیت بی‌سابقه‌ی مجموعه فیلمهای «جنگهای ستاره‌ای»، که ملهم از کار کمبل بود، بر صحت آن مهر تأیید زد. با شروع کار در استودیوهای هالیوود به عنوان مشاور و تحلیل‌گر داستان، همچنان تلاش کردم برداشت خودم را از «سفر قهرمان» محک بزنم و صیقل بدهم.

در دوره‌ی کار برای کمپانی دیزنی، تلاش کردم واکنشهای خودم را در قالب یک یادداشت هفت صفحه‌ای موسوم به «راهنمای عملی برای قهرمان هزارچهره» فرمول‌بندی کنم. این یادداشت سرنوشت خاص خودش را داشت، و در تمام شهر پخش و تکثیر شد. در واقع، «راهنمای عملی» به بخشی از سنت و دانش عمومی هالیوود بدل گردید. در آن یادداشت سعی کردم اندیشه‌های کمبل را به زبان سینما ترجمه کنم. در جایی که او برای تشریح «سفر قهرمان» به اسطوره‌هایی از فرهنگهای گوناگون جهان استناد کرده بود من فیلمهای کلاسیک و جدید هالیوود را مثال آوردم.

من با پیروی از الگوی کمبل، اما با اعمال اصلاحاتی متناسب با شرایط منحصربه‌فرد سینما، «سفر قهرمان» را در قالب یک ماجرای دوازده مرحله‌ای برای قهرمان تشریح کردم:

۱. دنیای عادی: تماشاگر با قهرمان آشنا می‌شود، آرزوها و محدودیتهای او را می‌شناسد و از راه همذات‌پنداری و بازشناسی، با او پیوند برقرار می‌کند.
۲. دعوت به ماجرا: قهرمان به چالش کشیده می‌شود تا چیزی را جستجو کند یا مسئله‌ای را حل نماید.
۳. امتناع از پذیرش دعوت: قهرمان تردید می‌کند و ترس خود را بروز می‌دهد.
۴. ملاقات با استاد: قهرمان با نوعی منبع اطمینان و تجربه و دانایی تماس برقرار می‌کند.
۵. عبور از آستانه: قهرمان به ماجرا متعهد می‌شود و وارد «دنیای ویژه» می‌گردد.

تفسیر شده باشند. این مجموعه نه فقط برای محققان بلکه برای فیلمنامه‌نویسانی که می‌کوشند بر مبانی اسطوره‌ای تسلط یابند و از آنها در کار خود بهره بگیرند، منبع باارزشی خواهد بود. به علاوه می‌تواند کتاب سرگرم‌کننده و جالبی برای عموم خوانندگان باشد، یعنی برای کسانی که صرفاً می‌خواهند با درک ریشه‌های اسطوره‌ای فیلمها لذت بیشتری از تماشای آنها ببرند. یکی از بزرگترین نقاط قوت جوزف کمبل به عنوان یک سخنران، شمار عظیم مثالهایی بود که حاضر و آماده در ذهن داشت. آشنایی عمیق وی با هزارها الگوی متعلق به فرهنگهای مختلف، او را قادر می‌ساخت درباره هر موضوع مثالهای متعدد و روشنگر بزند. انگار که قادر بود بر تندبادهای اندیشه اسطوره‌ای، که گویی اطراف و اکناف زمین را درمی‌نوردند، دست یازد و بهترین رشته داستانی را برای تنیدن در تار و پود نقش خود پایین بکشد. در این کتاب، استوارت ویتیلیا مجموعه‌ای از فیلمهای محبوب همه ما را گرد آورده و آنها را از دریچه اسطوره تفسیر کرده که نقطه شروعی است برای اینکه فهرست مثالهای اسطوره‌ای خودتان را فراهم آورید. با در اختیار داشتن این مثالها، از پشتوانه لازم برای محک زدن اندیشه‌های خود درباره «سفر قهرمان» برخوردار می‌شوید، که شاید الهام‌بخش شما در یافتن آشنایی با نمونه‌های متعددی از بازتاب الگوهای اسطوره‌ای در فیلمها باشد.

برای فیلمنامه‌نویسان و کسانی که به بسط و گسترش فیلمنامه اشتغال دارند، این کتاب فهرست فوق‌العاده‌ای است از راه‌حل‌های ارائه‌شده برای مسائل داستان. در اینجا، به شکلی منظم و مفید با دهها شیوه‌ای آشنا می‌شوید که داستان‌گویان بزرگ از طریق آنها قهرمانان خود را از میان دنیاهای ویژه، از درون غارهای عمیق و مرگبار، و از آزمونهای بزرگ و تجدیدحیات‌ها و بازگشت‌های به لحاظ دراماتیک رضایت‌بخش هدایت کرده‌اند. به عنوان کسی که روی داستان فیلمهای هالیوودی کار کرده، می‌دانم که در اختیار داشتن مثالهای متعدد از راه‌حل‌های داستانی تا چه حد مفید است و تا چه حد

دانشجویان سینما حکم کتاب راهنما را پیدا کرد و به حلقه دیگری در زنجیره واکنش‌های اسطوره‌ای بدل شد.

دو سال پیش، جوانی به نام استوارت ویتیلیا با شور و شوق یک دوستدار حقیقی اسطوره‌ها به سراغم آمد. استوارت، که خودش هم مدرّس و فیلمنامه‌نویس بود، ایده فوق‌العاده‌ای داشت: تدوین یک سی‌دی و کتاب که اشکال و نمونه‌های بسیاری از «سفر قهرمان» را با استفاده از دهها مثال سینمایی به تصویر می‌کشد.

از این ایده خیلی خوشم آمد، چون شکل اصلاح‌شده همان کاری بود که در یادداشت اولیه‌ام انجام داده بودم و در کلاسها و کارگاههای خودم انجام می‌دادم. من در دانشگاه UCLA کلاسهای آزاد نویسندگی موسوم به «اسطوره در سینما، راهنمای نویسندگان» را تدریس کرده بودم و به تفحص در تغییر و تحولات جذاب «سفر قهرمان» در چندین ژانر سینمایی – مثل تریلر، علمی-تخیلی، ماجراجویی، رمانس، وسترن و کمدی – پرداخته بودم. استوارت پیشنهاد داد که این ژانرها و ژانرهای دیگر را، با مثالهای متعددی برای مقایسه، مورد بررسی قرار دهد. پیشنهاد او این بود که تعداد زیادی فیلم را به روش «سفر قهرمان» تحلیل کند، مراحل و کهن‌الگوها را در این مثالها بگوید و آنها را جهت مقایسه در اختیار خوانندگان قرار دهد.

از این پیشنهاد خوشم آمد، چون متقاعد شده بودم که کلید درک اسطوره و سرچشمه قدرت ایده «سفر قهرمان» چیزی جز مقایسه نیست. در واقع، گرایش به اسطوره ناشی از همان گرایش بشر به شناخت خویش از طریق مقایسه است. اسطوره‌ها عبارت‌اند از استعاره‌ها و مقایسه‌هایی که از طریق آنها امیدواریم شناخت مفیدی از شرایط و جایگاه خود در عالم به دست آوریم. در واقع، ما به طور خودکار هر داستانی را به یک استعاره تعبیر می‌کنیم و عملکرد و رفتار خود را با عملکرد و رفتار قهرمانان و تبهکاران می‌سنجیم.

چقدر عالی می‌شود اگر مجموعه بزرگی از فیلمهای کلاسیک در اختیار داشته باشیم که تک‌تک آنها به روش «سفر قهرمان»

می‌تواند برای رسیدن به راه‌حل‌های تازه و منحصر به فرد، و خلق ترکیبات بی‌بدیل، الهام‌بخش باشد.

کسانی هم که صرفاً این فیلمها را دوست دارند و کنجکاوند بدانند کدام منابع اسطوره‌ای الهام‌بخش آنها بوده، با مرور آثار محبوب خود از دریچه اسطوره، ساعات لذت‌بخشی را سپری خواهند کرد.

یکی از محاسن بزرگ کار استوارت این است که مثالهای خود را از ژانرها و سبکهای مختلف و متعدد انتخاب کرده است.

پی بردن به وجود و اهمیت «سفر قهرمان» در فیلمهای ماجراجویی و تخیلی به نسبت آسان است، چرا که در آنها شاهد سفری واقعی از میان دنیای ویژه با آزمونهای بزرگ ملموس و فیزیکی هستیم. اما یافتن «سفر قهرمان» در ژانرهای نه‌چندان بدیهی مثل رمانس و فیلم نوآر و کمدی و درام، به اندکی شکیبایی و تخیل بیشتر نیاز دارد. در این ژانرها ممکن است آزمونها، استادان، آستانه‌ها و اکسیرها استعاری و نامحسوس باشند، که با این حال حضوری قدرتمند و مؤثر دارند. این کتاب تا حد زیادی ثابت می‌کند که الگوهای «سفر قهرمان» هنوز هم تمام انواع درام را شکل می‌دهند و می‌توانند برای نوشتن هر نوع داستانی مفید واقع شوند.

ناگفته پیداست که این تحقیق کاری سترگ و مستلزم ماهها تماشای فیلم و تحلیل و سازماندهی بوده است. اگر سعی کنید حتی یک فیلم را تحلیل اسطوره‌ای کنید، خواهید دید که این کار مستلزم چه فعالیت ذهنی طاقت‌فرسایی است. در کمال خرسندی اعلام می‌کنم که این کتاب حلقه ارزشمندی را به زنجیره واکنشهای اسطوره‌ای می‌افزاید و تا حد زیادی به درک و شناخت عمیق‌تر ما از قدرت اسطوره می‌انجامد.

طبعاً این تفسیرها شخصی است، که باید هم باشد. هر داستانی را می‌توان به روشهای مختلف تفسیر کرد و در واقع پایانی برای اسطوره‌ها قابل تصور نیست. هرگز نمی‌توان شیوه‌های تعبیر آنها و استعاره‌هایی را که می‌توان از دل آنها

بیرون کشید تمام‌شده تصور کرد. شکر خدا، هیچ نوع «فرهنگستان صحت اسطوره‌ای» وجود ندارد که اعلام کند هر داستانی دقیقاً چه معنایی دارد، هر شخصیت نماد چیست یا هر صحنه معرف کدام مرحله از سفر است. اگر چنین فرهنگستانی وجود داشت، به معنای پایان یافتن زنجیره طولانی واکنشها و تفسیر مجدد بود، و تمام لذت آن را از بین می‌برد.

خوشبختانه دیدگاههای این کتاب به نحو شگفت‌انگیزی فردی و شخصی است، با مشاهدات و نتیجه‌گیری‌هایی که می‌توانید نپذیرید یا آنها را برای هماهنگ شدن با دیدگاه خود تغییر دهید. من با تمام تفسیرهای استوارت موافق نیستم و خوشحالم از اینکه نظر هر دوی ما می‌تواند درست باشد. هیچ تفسیری درباره معنای اسطوره‌ای داستان درست یا غلط نیست، بلکه باید به نظر شما درست بیاید و بصیرت مفیدی را وارد زندگی شما کند. معنای اسطوره‌ای داستان در هر فرهنگ و دوره‌ای، برای آدمهایی با پس‌زمینه‌ها و سن و سال و جنسیت‌های مختلف، فرق دارد. به همین دلیل است که جوزف کمبل می‌گوید قهرمان هزار چهره دارد.

و به این ترتیب است که زنجیره، حلقه به حلقه، امتداد می‌یابد. کمبل به اسطوره‌ها و محققان زمان خود واکنش نشان می‌دهد، فیلمسازان به داستان‌گویان اسطوره‌ای قبل از خود واکنش نشان می‌دهند، من به کمبل و فیلمها واکنش نشان می‌دهم، استوارت به تمام اینها واکنش نشان می‌دهد و شما نیز به این کتاب واکنش نشان می‌دهید. حال بروید و مقایسه کنید. معنای خاص خودتان را در فیلمها بیابید و از کتاب خوب استوارت همچون یک مرجع مشورتی استفاده کنید. تعبیرهای او را از این فیلمهای کلاسیک محبوب محک بزنید و ببینید آیا با واکنشهای غریزی خودتان به آن فیلمها انطباق دارند یا نه. فیلمها را با لذتی تازه تماشا کنید. داستانهای خودتان را با ابزارهای اسطوره نقل کنید. و به افزودن حلقه‌های تازه به زنجیره خوشبختانه بی‌پایان اسطوره و داستان ادامه دهید.

پیشگفتار

زندگی‌هایمان را دگرگون کند و بر فرهنگمان تأثیر بگذارد. مراحل و کهن‌الگوهای «سفر قهرمان» ابزاری انعطاف‌پذیر و تحلیلی در اختیارمان می‌گذارد برای اینکه درک کنیم چرا هر داستان سینمایی مؤثر واقع می‌شود یا شکست می‌خورد. اما مهمتر از همه اینکه این الگو هدایتگر ماست برای اینکه درک کنیم چرا یک داستان با پاسخ دادن به عمیق‌ترین رازهای ما در سطحی جهانی بازتاب می‌یابد.

در فرآیند نگارش تحلیلی فیلمها، به خصایصی از مراحل «سفر قهرمان» پی بردم که یک ژانر را از دیگری متمایز می‌کند. ژانرها مهم هستند. آنها نیاز بنیادی ما را به طبقه‌بندی و تعریف برآورده می‌کنند، اما در عین حال به ما اجازه می‌دهند تا نوع داستانی را که مخاطب برای تماشای آن پول می‌پردازد به نحو بهتری توضیح دهیم. ژانرها به این دلیل جذاب‌اند که در اغلب موارد رشد و تکاملی را در فیلم نشان می‌دهند که با ماهیت و تجربه منحصر به فرد یک دوران هماهنگ است و آن را بازتاب می‌دهد. مثلاً ژانر وسترن، که یک فرم هنری مشخصاً آمریکایی است، سفر به درون سرزمینی تازه و خطرناک یعنی سرزمین آمریکا یا همان غرب را شرح می‌دهد. بخشی از جستجوی من کشف این نکته بود که آیا ژانری مثل وسترن از الگوی «سفر قهرمان» به روشی خاص و منحصر به فرد استفاده می‌کند یا نه، روشی که مثلاً با ژانر کمدی رمانتیک فرق داشته باشد.

در دوران معاصر، که دورانی هیجان‌انگیز برای داستان‌گویی است، ما به ترکیب کردن و پیوند زدن ژانرها و خلق داستانهایی ادامه می‌دهیم که مخاطبان قادرند با آنها همذات‌پنداری کنند، و در عین حال واجد نوعی یگانگی‌اند که مخاطب را به هیجان

هنرمند کسی است که اسطوره را به دوره و زمانه خود انتقال می‌دهد.

جوزف کمبل (قدرت اسطوره)

وقتی ایده کتاب اسطوره و سینما را به کریس وگلر پیشنهاد دادم فکرش را هم نمی‌کردم که پای در سخت‌ترین، عذاب‌آورترین، خونین‌ترین، نشاط‌انگیزترین و ارزشمندترین سفر حرفه‌ای‌ام می‌گذارم. در این سفر، از ده دنیای مختلف قلمرو ژانرها دیدن کردم. راهنمایان من شماری از محبوبترین فیلمهای تاریخ سینما بوده‌اند که توسط بزرگترین داستان‌گویان سینما خلق شده‌اند. و نقشه راه من شامل مراحل و کهن‌الگوهای «سفر قهرمان» بوده است.

اساس و بنیاد سفر مرا هنر داستان‌گویی تشکیل می‌دهد. به عبارت دیگر، کاوش در سازوکار درونی آثار بزرگ سینما به معنای غوطه‌ور شدن در عناصر یک داستان خوب است. و آیا ما به عنوان فیلمنامه‌نویس در نهایت هدفی جز این، یعنی نقل یک داستان خوب، داریم؟

فیلمها همان کارکردی را دارند که هر داستانی دارد، یعنی سرگرم کردن و الهام بخشیدن و شاید حتی آموختن شیوه حل مسائل. اما نکته کلیدی در اینجا این است که فیلمسازی را می‌توان شکل امروزی اسطوره‌پردازی یا به عبارتی بازنمایی واکنش ما به خودمان و رازها و شگفتیهای وجودمان تلقی کرد. چه بسیار مواقعی که ما از نعمت فیلمی برخوردار می‌شویم که خود را تا حد یک اسطوره حقیقی بالا می‌کشد و چنان جایگاه مهمی در سنت داستان‌گویی ما پیدا می‌کند که قادر است

● فیلم یک ژانر را به چالش بکشد و آن را به مسیر تازه‌ای سوق دهد (با گرگها می‌رقصد) یا احتمالاً آغازگر گرایشی تازه باشد (جان سخت).

● ساختار فیلم نشان‌دهنده تغییر منحصربه‌فرد در «سفر قهرمان» و استفاده آن از مراحل و کهن‌الگوها باشد (آنی هال، جوخه).

● فیلم بسیار پر فروشی باشد (سه گانه جنگهای ستاره‌ای، تنها در خانه).

● فیلم داستان بسیار خوبی را نقل کند (بدنام، پل رودخانه کوآی).

امیدوارم این کتاب الهام‌بخش شما برای نوشتن باشد. من خودم فیلمنامه‌نویس هستم و برای فیلمنامه‌نویسی به عنوان یک فرآیند خلاقه بی‌نهایت احترام قائلم. همان‌طور که در تحلیل‌ها خواهید دید، بسیاری از به‌یادماندنی‌ترین فیلمهای ما از پیکربندی کلاسیک «سفر قهرمان» پیروی می‌کنند. فیلمهای دیگر را می‌توان به روشهایی تفسیر کرد که قواعد را بشکنند یا راههای تازه‌ای برای نگرستن به مراحل و کهن‌الگوها ارائه دهند. و البته اغلب این فیلمها اصلاً به قصد تبعیت از مراحل «سفر قهرمان» نوشته نشده‌اند. جوزف کمبل بعد از مطالعه قرن‌ها سنت داستان‌گویی موفق شد «سفر قهرمان» را کشف کند؛ این نمادها، الگوها و «حقایق» در فرآیند داستان‌گویی به نحوی نیمه‌هوشیار شکل می‌گیرند.

به علاوه، امیدوارم درک کنید که هر فیلم سرشار از نمادها و تفسیرهای اسطوره‌ای است. تنها برای تفسیر کازابلانکا و پدرخوانده، با چنان شخصیت‌های ملموسی که هر یک سفر خاص خود را در پیش می‌گیرند، می‌توان کتابهای جداگانه‌ای نوشت. تشریح هر سطح از اسطوره با همه پیرنگ‌های فرعی آن به فضایی بیش از این کتاب نیاز دارد. امیدوارم این بررسی سرآغازی باشد برای تحقیق و تحلیل بیشتر.

و سرانجام اینکه، کاوش در اسطوره‌ها و داستان‌پردازی، مثل هر هنر خلاقه دیگری، جزو علوم دقیقه نیست و در واقع

می‌آورد و جذب می‌کند. من ده ژانر سینمایی مجزا را انتخاب کرده‌ام. از هر ژانر، پنج فیلم را به عنوان نمونه آورده‌ام که دارای عناصری قدرتمند هستند، عناصری که با چارچوب آن ژانر خاص هماهنگی و سازگاری دارند. هر فصل با بحثی درباره خصایص ساختاری و اسطوره‌ای آن ژانر خاص آغاز می‌شود. این قواعد را نباید قطعی و تغییرناپذیر تلقی کرد. به عبارت دیگر، قرار نیست این قواعد حکم فرمول را پیدا کنند. آنها ابزاری هستند که می‌توانید به عنوان تماشگر از آنها برای درک بهتر یک سفر سینمایی خاص و به عنوان داستان‌نویس برای ارزیابی یک ژانر در حین نوشتن فیلمنامه استفاده کنید. ژانرهایی که انتخاب کرده‌ام به قرار زیرند:

● حادثه و ماجرا (ACTION / ADVENTURE)

● وسترن (WESTERN)

● وحشت (HORROR)

● تریلر (THRILLER)

● جنگی (WAR)

● درام (DRAMA)

● رمانس (ROMANCE)

● کمدی رمانتیک (ROMANTIC COMEDY)

● کمدی (COMEDY)

● علمی-تخیلی و فانتزی (SCIENCE FICTION / FANTASY)

لازم است تأکید کنم که نباید پنجاه فیلم انتخاب شده در این کتاب را فهرستی از بهترین فیلمهای تاریخ سینما تلقی کرد. قضاوت در این باره را به عهده شما می‌گذارم و امیدوارم از آنچه در اینجا می‌آموزید برای تحلیل هر فیلمی که مورد علاقه شماست و در فهرست ما گنجانده نشده استفاده کنید. تصمیم‌گیری درباره این فیلمها دشوار بود، اما در نهایت فیلمها را براساس معیارهای زیر انتخاب کردم:

● فیلم معرّف یک ژانر خاص باشد (ماجرای نیمروز، هالوین) یا نمونه‌ای کلاسیک از آن ژانر به حساب آید (مهاجمان صندوقچه گمشده، بعضی‌ها داغش را دوست دارند).

قبل از خواندن فصلهای مربوط به ژانرها، از این مرجع ساده و در دسترس استفاده کنند. اگر در فهم هر یک از اصطلاحات کتاب با مشکل مواجه شدید، به این قسمتها یا کتاب کریستوفر مراجعه کنید.

لزومی ندارد اسطوره و سینما را به شکلی منظم از ابتدا تا انتها بخوانید. از همان ابتدا، به سراغ ژانری بروید که به آن علاقه دارید، یا با یکی از فیلمهای محبوب خود شروع کنید. ولی امیدوارم بتدریج تمام ژانرهای را که در کتاب گنجانده شده مورد مطالعه و تفحص قرار دهید. سینمای معاصر همچنان به تغییر دادن و ترکیب کردن ژانرهای خود ادامه می‌دهد و گاه می‌توان از راههایی غیر منتظره به شناخت و بصیرت عمیقی رسید. نویسنده‌ای که در زمینه ژانر وحشت تخصص دارد با بررسی فیلمهای خوب تریلر، کمدی و حتی رمانس به پشتوانه فوق‌العاده ارزشمندی دست خواهد یافت.

هشدار: تحلیل فیلم را فقط زمانی بخوانید که خود فیلم را دیده‌اید. اگر تحلیل را قبل از دیدن فیلم بخوانید، مطمئن باشید لذت تماشای آن زایل خواهد شد. لذا اگر نمی‌دانید «رُزباد» چیست، یا اینکه آیا آنی هال و آلوی سینگر از آن پس بخوبی و خوشی با هم زندگی می‌کنند یا نه، اول فیلم را ببینید و بعد تحلیل آن را بخوانید.

امیدوارم برخی از فیلمهایی را که در کتاب گنجانده‌ام ندیده باشید، یا اگر دیده‌اید، علاقه شما را جلب نکرده باشند. یک شانس دیگر به این فیلمها بدهید و آنها را از این منظر تازه دوباره تماشا کنید. شاید غافلگیر شوید. من که شدم.

طرز استفاده از نمودارها

به عنوان یک مدرّس و فیلمنامه‌نویس، دریافته‌ام که دو تا از دشوارترین وجوه فیلمنامه‌نویسی عبارت‌اند از ریتم و

ممکن است سفری بسیار شخصی باشد. همیشه امکان تفسیر مجدد وجود دارد. تعلق شما از «راه بازگشت» در فیلم جوخه شاید با تعلق من متفاوت باشد. به قول یکی از «استادان» بزرگ ما در سینما، اوی-وان کنوی^۱، «خواهی فهمید که بسیاری از حقایق که ما به آنها چسبیده‌ایم تا حد زیادی به دیدگاه ما بستگی دارند». من برای دیدگاه شما ارزش و اعتبار قائلم. دست‌کم امیدوارم که این مطالب به بحث و جدل دامن بزند. مسائل و مشکلات همیشه باعث آگاهی و رشد می‌شود. و نشان می‌دهد که شما در حال استفاده از این مطالب هستید.

بنابراین «سفر قهرمان» را صرفاً ابزاری تعلق کنید برای نوشتن، الگویی بی‌نهایت انعطاف‌پذیر که تفکر عقلانی و خلاقه شما را بسط می‌دهد و راههای تازه‌ای را برای کاوش و تحقیق به رویتان می‌گشاید. خواهش می‌کنم این کتاب را فقط نقطه شروعی بدانید برای رسیدن به دنیای شگفت‌انگیز نویسندگی و درک قدرت فیلمها.

طرز استفاده از کتاب

فرض من این است که توجه شما به این کتاب به خاطر آشنایی‌تان با مقوله «سفر قهرمان» در آثار جوزف کمبل (مثلاً قهرمان هزارچهره یا قدرت اسطوره) یا کتاب سفر نویسنده نوشته کریستوفر وگلر است. اسطوره و سینما برای تکمیل کتاب فوق‌العاده ارزشمند کریستوفر نوشته شده است. گرچه آشنایی با کتاب سفر نویسنده خواندن مطالب این کتاب را آسانتر می‌کند، ولی به هیچ وجه پیش‌شرطی برای درک تحلیل‌های کتاب نیست. زیبایی این الگو در سادگی آن و تفسیرهای غنی و کاربردهای متنوع حقایق ساده آن است. مراحل و کهن‌الگوهای «سفر قهرمان» را در فصلهای بعد به اجمال مرور کرده‌ام. کسانی که با «سفر قهرمان» آشنایی ندارند می‌توانند

۱. یکی از شخصیت‌های اصلی جنگ‌های ستاره‌ای. - م.

تشکر ویژه

بدون کمک و خلاقیت بسیاری از افراد، نگارش این کتاب ممکن نمی‌شد. بنابراین تشکر می‌کنم ...

از هزاران نفری که دست به دست هم دادند و با تمام وجود جنگیدند تا فیلمهایی را که در کتاب گنجانده شده پدید آورند. از راهنما و استادم در این سفر، کریستوفر وُگلر، و کن لی و مایکل وایز به خاطر فرصتی که برایم فراهم کردند و توصیه‌ها و حمایت‌های مستمرشان.

از مارک کلمنتس و ذوق و سلیقه‌ای که در خلق نمادها نشان داد، نمادهایی که معرف مراحل «سفر قهرمان» هستند. و از کن شافر و کمک‌های تمام کارکنان مؤسسه «اسکریت پرفکشن انترپرایز».

از والدینم، نانی و والتر، که مرا با این اعتقاد بزرگ کردند که سفر را تا انتها ادامه دهم. از شریک زندگی‌ام، باربارا، که حمایت‌هایش، در مواقعی که قبول مسئولیت و تعهد کافی نبود، مرا به پیش راند. و سرانجام از قهرمان زندگی‌ام، دخترم اِلنا آن که ستارگان باید درخشیدن را از لب‌خند او یاد بگیرند.

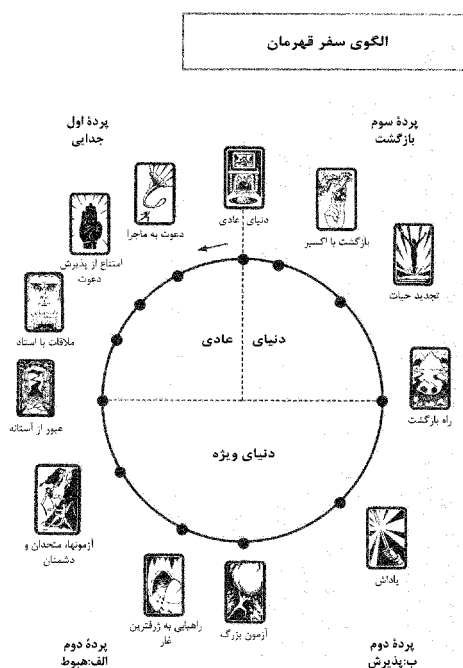
ضرب‌آهنگ! از میان انبوه کتابهای فیلمنامه‌نویسی، اگر نگویم هیچ‌کدام، دست‌کم معدودی از آنها ضرب‌آهنگ یک فیلم بلند سینمایی را توضیح می‌دهند. ما براساس تجربه تماشای فیلم درباره ضرب‌آهنگ آن قضاوت می‌کنیم که روشی بسیار نامطمئن است. تماشای فیلم در وهله نخست تجربه‌ای عاطفی است. عواطفی که فیلمساز امیدوار است در مخاطب ایجاد کند می‌تواند زمان واقعی حوادث و سکانس‌های فیلم را تحریف کنند، یعنی آن را فشرده کنند یا بسط دهند.

در هر فصل، نمودارهایی آورده‌ام که تعدادی از فیلمها را به عنوان نمونه توصیف و تشریح می‌کنند. برخی از آنها معرف ساختار کلاسیک ژانر معینی می‌باشند؛ بقیه ممکن است تغییر منحصر به فرد یا بنیادینی را در الگو نشان دهند. هدف از تمامی آنها این است که ضرب‌آهنگ و ریتم داستان را نشان دهند. مراحل اصلی و زمان شروع هر صحنه یا سکانس خاصی را ذکر کرده‌ام. برای سهولت ارجاع، :۰:۰ را لحظه شروع رسمی فیلم بعد از «امضای» استودیو در نظر گرفته‌ام (لئو غرش خود را تمام می‌کند، یونیورسال دور دنیا می‌چرخد، و غیره.)

مراحل سفر قهرمان

توصیه می‌کنم برای آشنایی با یک ارزیابی به مراتب کاملتر از این مراحل، به کتاب وی، سفر نویسنده، رجوع کنید. الگویی که در ادامه می‌آید شکل «سنتی» سفر قهرمان را به تصویر می‌کشد که در اکثر داستانها دیده می‌شود. وقتی تحلیل ژانرها و فیلمها را در فصلهای بعد می‌خوانید، متوجه می‌شوید که «سفر قهرمان» مدلی انعطاف‌پذیر و قابل انطباق است و می‌تواند اشکال و زنجیره‌های بی‌نهایت متنوعی از مراحل را در خود جای دهد. به عبارت دیگر، بسته به نیازهای هر داستان، می‌توان مراحل سفر را حذف یا تکرار یا جابه‌جا کرد.

تمام داستانها دارای عناصر ساختاری یا مراحل مشترکی هستند که در تمام اسطوره‌ها، قصه‌های پریان، رؤیایها و فیلمهای سراسر جهان یافت می‌شوند. «سفر قهرمان» از این دوازده مرحله تشکیل شده است. در ادامه، شاهد مروری اجمالی بر تک تک مراحل و تشریح ویژگیها و کارکردهای بنیادی آنها هستید. موقعی که تحلیل ژانرها و فیلمها را می‌خوانید از این توضیحات و تصاویر به عنوان مرجعی ساده و در دسترس استفاده کنید. از آنجا که این مرور اجمالی نمی‌تواند تمام اندیشه‌های کریستوفر وگلر را که تحلیل‌های این کتاب بر مبنای آن شکل گرفته توضیح دهد،



- مخاطب با قهرمان در دنیای عادی آشنا می‌شود.  دنیای عادی
- دعوت قهرمان به ماجرا، چالش، جستجو یا مسئله‌ای که باید با آن روبه‌رو شود.  دعوت به ماجرا
- قهرمان نرس خود را بروز می‌دهد و ابزار بی‌میلی می‌کند یا دعوت را رد می‌کند.  استماع از پادشاه
- ملاقات با استاد، دانگرمی یا آگاهی یا مواهبی جادویی به بار می‌آورد که قهرمان به کمک آنها بر ترس و تردید خود غلبه می‌کند.  ملاقات با استاد
- قهرمان سرانجام چالش را می‌پذیرد و با عبور از آستانه وارد دنیای ویژه می‌شود.  عبور از آستانه
- قهرمان از طریق آزمونها و مواجهه با متحدان و دشمنان با دنیای ویژه آشنا می‌شود.  آزمونها، متحدان و دشمنان
- قهرمان با فراهم آوردن آخرین تدارکات راهی زرقرفترین غار می‌شود.  راه بازگشت
- قهرمان آزمون بزرگ یا بحران اصلی را پشت سر می‌گذارد و در مواجهه با بزرگترین ترس خود، با مرگ دست و پنجه نرم می‌کند.  آزمون بزرگ
- قهرمان از پادشاه مواجه شدن با ترس و مرگ برخوردار می‌شود.  پادشاه
- قهرمان راه بازگشت را در پیش می‌گیرد و بار دیگر متعهد می‌شود سفر را به پایان برساند.  راه بازگشت
- قهرمان با آزمون بزرگ نهایی روبه‌رو می‌شود که وی را در آستانه بازگشت به خانه تطهیر و رسنگار و دگرگون می‌کند.  آزمون بزرگ
- قهرمان با اکسیر بازمی‌گردد تا دنیای عادی را از موهبت آن برخوردار کند.  بازگشت با اکسیر

چرخه شخصیت

نمادهای مراحل سفر («عبور از آستانه»، «راهیابی به ژرفترین غار»، «بازگشت با اکسیر») به راحتی ممکن است ما را به اشتباه بیندازند، طوری که تصور کنیم این الگو معرف یک سفر کاملاً جسمانی است. در واقع هم قهرمان نقشی جسمانی و فعال را در سفر به عهده می‌گیرد تا مسئله‌ای را حل کند یا به هدفی نایل شود. اما «سفر قهرمان» به عنوان یک سفر عاطفی و

روان‌شناختی همان قدر اهمیت دارد که به عنوان یک سفر جسمانی. اعمال و تصمیمات یک شخصیت در واکنش به مراحل سفر می‌تواند «چرخه شخصیت» یا به عبارتی مراحل رشدی را که شخصیت در طی داستان از سر می‌گذراند، آشکار نماید. نمودار زیر، «چرخه شخصیت» را با استفاده از نمادهایی که معرف مراحل سفرند، برای رجوع خواننده، به تصویر می‌کشد.

