

به نام خدا

سرشناسه: وگلر، کریستوفر، ۱۹۴۹ - م. Vogler, Christopher
عنوان و نام پدیدآور: سفر نویسنده: ساختار اسطوره‌ای برای نویسندگان / کریستوفر ووگلر؛ ترجمه محمد گذرآبادی.
مشخصات نشر: تهران: هرمس، ۱۴۰۵.
مشخصات ظاهری: ۴۹۹ ص.: مصور.
شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۴۵۶-۴۵۰-۲
وضعیت فهرست نویسی: فیبا
یادداشت: عنوان اصلی: The writer's journey : mythic structure for writers, 2020.
یادداشت: کتاب حاضر در سال‌های مختلف توسط مترجمان و ناشران متفاوت، ترجمه و منتشر شده است.
یادداشت: واژه‌نامه.
عنوان دیگر: ساختار اسطوره‌ای برای نویسندگان.
موضوع: فیلم‌نامه‌نویسی Motion picture authorship
روایتگری Narration (Rhetoric)
اسطوره در ادبیات Myth in literature
نویسندگی خلاق Creative writing
شناسه افزوده: گذرآبادی، محمد، ۱۳۴۵ -، مترجم
رده‌بندی کنگره: PN۱۹۹۶
رده‌بندی دیویی: ۸۰۸/۲۳
شماره کتابشناسی ملی: ۱۰۴۸۶۰۴۱
اطلاعات رکورد کتابشناسی: فیبا

۱

سفر

نویسنده

ویراست چهارم

۱

کریستوفر ووگلر

محمد گذرآبادی



۱

این کتاب ترجمه‌ای است از:

The Writer's Journey - 25th Anniversary Edition: Mythic Structure for Writers

Christopher Vogler

Michael Wiese Productions 2020

سفر نویسنده: ساختار اسطوره‌ای برای نویسندگان
ویراست چهارم (به مناسبت بیست و پنجمین سال انتشار)

کریستوفر ووگلر

ترجمه محمد گذرآبادی

ویراستار: داریوش دل‌آرا

طراح گرافیک: حبیب ایلون

چاپ اول: ۱۴۰۵

شمارگان: ۵۰۰ نسخه

چاپ: رسام

همه حقوق محفوظ است.

تهران، خیابان ولی عصر، بالاتراز میدان ونک، شماره ۲۴۹۳

تلفن: ۸۸۷۹۵۶۷۴



فهرست

مقدمه؛ به مناسبت بیست و پنجمین سال انتشار | هفت
مقدمه؛ از ویراست قبلی ~ آماده شدن برای سفر | پانزده
سیاسگزاری | بیست و سه

کتاب اول: نقشه سفر | ۱

راهنمای عملی | ۳
کهن‌الگوها | ۲۵
قهرمان | ۳۱
استاد: پیرفرزانه | ۴۵
نگهبان آستانه | ۵۷
منادی | ۶۳
ملون | ۶۹
سایه | ۷۷
متحد | ۸۵
دغلباز | ۹۳
فراسوی کهن‌الگوها | ۹۹

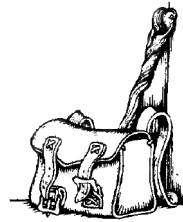
کتاب دوم: مراحل سفر | ۱۰۳

مرحله اول: دنیای عادی | ۱۰۵

- مرحلۀ دوم: دعوت به ماجرا | ۱۲۵
- مرحلۀ سوم: امتناع از پذیرش دعوت | ۱۳۵
- مرحلۀ چهارم: ملاقات با استاد | ۱۴۵
- مرحلۀ پنجم: عبور از نخستین آستانه | ۱۵۷
- مرحلۀ ششم: آزمون‌ها، متحدین، دشمنان | ۱۶۵
- مرحلۀ هفتم: راهیابی به ژرف‌ترین غار | ۱۷۵
- مرحلۀ هشتم: آزمایش | ۱۸۹
- مرحلۀ نهم: پاداش | ۲۱۳
- مرحلۀ دهم: مسیر بازگشت | ۲۲۷
- مرحلۀ یازدهم: تجدید حیات | ۲۳۷
- مرحلۀ دوازدهم: بازگشت به همراه اکسیر | ۲۵۷

مؤخره: نگاهی دوباره به سفر | ۲۷۵

- سفر نویسنده | ۳۷۱
- چی مهم است؟ | ۳۷۶
- داستان‌ها زنده‌اند | ۳۸۵
- تقابل دوقطبی | ۴۰۵
- کاتارسیس | ۴۳۵
- حکمت بدن | ۴۵۱
- همه‌اش دربارهٔ حس و حال است، مرد | ۴۶۱
- به مسیر اعتماد کن | ۴۸۳
- واژه‌نامهٔ اسامی | ۴۹۱



مقدمه؛

به مناسبت بیست و پنجمین سال انتشار

ربع قرن پیش، با ایده دیوانه‌وار کتابی به دیدن ناشر، مایکل وایز، رفتم؛ کتابی برگرفته از نظریات اسطوره‌شناس آمریکایی، جوزف کمبل، و تجربیات خودم در نقد و تحلیل فیلمنامه‌ها و رمان‌ها برای استودیوهای هالیوودی. وایز، مستندساز بلندقامت، خوش‌بین و دوراندیش به‌تازگی مؤسسه‌ای را در زمینه به اصطلاح «نشر رایانه‌ای» راه‌اندازی کرده بود و از ابزارهای جدید عصر کامپیوتر برای دور زدن نشر سنتی بهره می‌برد تا کتاب‌های مورد نظرش را جهت کمک به فیلم‌سازان مستقل در رسیدن به رؤیاهایشان تولید کند. آن روز او به توضیحات عصبی و پریشان من فقط گوش داد، ولی پیشاپیش از ایده تولید کتابی که نظریات کمبل را در دسترس فیلمنامه‌نویسان و عموم داستان‌گوها قرار دهد، خوشش آمده بود. وایز دست مرا خواند و تشویق کرد بالاخره کتابی را که سال‌ها درباره‌اش فکر می‌کردم و حرف می‌زدم بنویسم.

در حالی که هر دو از این ایده به هیجان آمده بودیم و اطمینان داشتیم که برای داستان‌گوها مفید خواهد بود، هیچ‌کدام انتظار نداشتیم که چنین کتابی، مثل بیشتر کتاب‌های این حوزه، بیشتر از یکی دو بار چاپ شود. فکر می‌کردیم قاعدتاً چند هزار کتاب موجود در بازار برای پر کردن قفسه کتاب‌های هر فیلمنامه‌نویسی در جهان کافی است. اما در کمال شگفتی، کتاب گرفت و سال به سال خوانندگان تازه‌ای یافت. در واقع، کتاب وارد دانش عام داستان‌گویی در هالیوود شد و در دوره‌های

آموزش سینما و نویسندگی خلاق در چهار گوشهٔ جهان به عنوان متن درسی پذیرفته شد. مخاطب هدف ما، در وهلهٔ نخست فیلمنامه‌نویسان بودند، ولی این کتاب مورد استفادهٔ رمان‌نویسان، انیماتورها، طراحان بازی‌های کامپیوتری، نمایشنامه‌نویسان، بازیگران، رقصندگان، ترانه‌سرایان، سربازان، نمایندگان آژانس‌های مسافرتی، و مددکاران اجتماعی قرار گرفت. مدل دوازده مرحله‌ای سفر، به عنوان نظامی راهنما که فراز و فرود هر کار دشواری را به دقت پیش‌بینی می‌کند، در رشته‌های بسیار متنوع مثل بازاریابی و طراحی محصول به کار گرفته شد. این مدل، واژگان و استعاره‌هایی را در اختیار افراد قرار می‌دهد که به کمک آن‌ها احساس تسلط بیشتری بر کار خود می‌کنند. به علاوه، به بخشی از زندگی خیلی‌ها تبدیل شد و به آن‌ها در طرح عظیم هستی، جهت و راهی برای پیش‌بینی چالش‌ها و کنار آمدن با آن‌ها داد.

اکنون درک می‌کنیم که سفر نویسنده بخشی است از شاخهٔ جدیدی از دانش به نام علم قهرمان‌شناسی که به مطالعهٔ الگوی قهرمانی و ظهور و بروز آن در زیست‌شناسی، هنر و روان‌شناسی می‌پردازد. بنیانگذاران این علم، محققانی همچون فیلیپ زیمباردو، زنو فرانکو، اولیویا ایتیمیو، اسکات تی. آلیسون، و جورج آر. گوتالز، به شیوه‌ای چندرشته‌ای در حال کاوش در آن هستند و رد آن را تا گذشته‌های دور، تا حد سلول‌های اولیه، پی گرفته‌اند و برخی‌شان حضور کامل و مؤثر چرخهٔ قهرمانی را در مراحل اولیهٔ حیات نیز مشاهده می‌کنند. قهرمان‌شناسی دانشی خوش‌بینانه است و چرخهٔ قهرمانی را عامل مهمی در تکامل بشر و ابزاری مفید و ارزشمند در زندگی شخصی قلمداد می‌کند. و الگوی روایی دوازده مرحله‌ای سفر نویسنده، در کنار چرخهٔ هفده مرحله‌ای کمبل برای سفر قهرمان، یکی از چند الگویی است که محققان در مطالعهٔ قهرمان به کار می‌گیرند.

تغییراتی که رخ داده

لازم به گفتن نیست که در بیست و پنج سال گذشته فضای داستان‌گویی متحول شده است. اکنون داستان‌های قهرمانی، خوب یا بد، به واسطهٔ بازی‌ها و حماسه‌های ابرقهرمانی با بودجه‌های هنگفت، بر فضای داستان‌گویی جهان مسلط شده‌اند. درک

چرایی آن سخت نیست. فهم آن‌ها برای فرهنگ‌های مختلف آسان است. اغلب با جنبه‌ای از افسانه‌ها و اسطوره‌های محلی هماهنگ هستند، و به‌رغم آشنا بودنشان، همچنان مخاطب را مجذوب و محظوظ می‌کنند. نمایش پیوسته شخصیت‌هایی که بر مرگ غلبه می‌کنند، ظاهراً ارضاکنده آرزویی عمیق در مخاطب است و آن‌ها هرگز از آن سیر نمی‌شوند.

به‌علاوه، داستان‌های قهرمانی، با نشان دادن جامعه و نیازها و آرزوهایش، در خدمت سلامت ذهن جمعی ما هستند. ما می‌توانیم نسخه بزرگ‌شده‌ای از نبردهای خودمان را در آینه مبارزات و پیروزی‌های ابرقهرمانان، که چهره‌ای کم‌وبیش آسمانی دارند، ببینیم و به شیوه‌هایی برای عملکرد بهتر در بازی زندگی بیندیشیم. قصه‌های قهرمانی بر شکل‌گیری جامعه تأثیر می‌گذارند و به آن کمک می‌کنند، به یاری منابع مشترک فرهنگی، ما را به هم پیوند می‌دهند و نظام‌های باور جمعی، اصول شرافت و سرمشق‌ها را در اختیارمان می‌گذارند.

مع الوصف، ژانر فیلم‌های ابرقهرمانی را این خطر تهدید می‌کند که به شکل غم‌انگیزی کلیشه‌ای و تکراری شود، و لذا باید به کمک تجربه‌گرایی و میل به خروج از الگوهای کهنه داستانی، پیوسته مورد تجدید نظر قرار گیرد. داستان‌گوها باید برای حفظ درگیری مخاطب، الگوهای کهن را بشناسند و در عین حال در هر تألیف و ترکیبی، آن‌ها را عمداً به طریقی نقض کنند. یکی از آثاری که در نمایش این نوع جسارت استاندارد بالایی از خود نشان داد، مجموعه تلویزیونی بازی تاج و تخت بود که با شکستن تابوهای ناگفته درباره رفتار شخصیت‌ها، و کشتن ناگهانی قهرمانان محبوب که به طور سنتی به عنوان نمایندگان مخاطب، تا پایان داستان زنده نگه داشته می‌شوند، انبوهی از مخاطبان را بهت‌زده و مسحور کرد. برخی بینندگان وفادار سریال شوکه شدند و برخی که احساس می‌کردند به آن‌ها خیانت شده، به کلی رویگردان شدند. اما تعداد بسیار بیشتری از آن‌ها سریال را با لذت دنبال کردند تا ببینند از تابوهای دیگر احياناً کدام‌ها شکسته خواهند شد. امید من این است که نویسندگان در این صفحات با مجموعه‌ای از رهنمودهای انعطاف‌پذیر برای آن نوع تابوشکنی روبه‌رو شوند، و نه با یک چارچوب، الگوی فرمول سفت و سخت برای تبعیت بی‌چون و چرا و مکانیکی.

البته داستان‌های ابرقهرمانی و فانتزی‌ها تنها نوع درام نیستند و امیدوارم خوانندگان در اینجا رهنمودها و الگوهایی بیابند که باعث ارتقای نه تنها داستان‌های حماسی با ابعاد عظیم، بلکه داستان‌های کوچک و صمیمی دربارهٔ نقص‌ها و تلاش‌های بشر می‌شود. از آنجا که فناوری پیوسته در حال تحول است و صنعت سرگرمی هر روز راه‌های جدیدی برای پخش محصولات خود به وجود می‌آورد، داستان‌ها همزمان در حال طولانی‌تر و کوتاه‌تر شدن هستند. از یک سو، در موج جاری سریال‌های باکیفیت و طولانی که توسط کمپانی‌هایی نظیر اپی‌او، بی‌بی‌سی، شوت‌تایم، هیستوری چنل، و دیزنی پلاس تولید می‌شوند، مخاطبان به داستان‌های خیلی طولانی رغبت نشان داده‌اند، داستان‌هایی که یا به سوی یک نتیجه‌گیری نهایی پیش می‌روند، یا مثل جنگ ستارگان، و سفرهای ستاره‌ای (پیش‌تازان فضا) ممکن است هرگز تمام نشوند. در سوی دیگر طیف، به نظر می‌رسد مردم از داستان‌هایی لذت می‌برند که در عرض چند دقیقه یا کم‌تر شروع می‌شوند و پایان می‌یابند، و می‌توان آن‌ها را روی صفحهٔ کوچک تلفن همراه یا ساعت هوشمند تماشا کرد.

گرچه مدل سفر قهرمان که در این کتاب معرفی شده در وهلهٔ نخست برای توصیف روند یک فیلم سینمایی نود دقیقه‌ای یا دو ساعته طراحی شده، همواره از انعطاف‌پذیری کافی برای انطباق با داستان‌های خیلی بلند و خیلی کوتاه برخوردار بوده است. آن دسته از دنیا‌های داستانی که نقلشان دهه‌ها طول می‌کشد، می‌توانند توجه مخاطب را با داستان‌های فرعی تازه که تمام مراحل یک سفر قهرمانی واحد را دنبال می‌کنند جلب نمایند، در حالی که درگیری آن‌ها را با یک پرسش دراماتیک واحد و بزرگ حفظ می‌کنند؛ پرسشی که کلیت اثر را به سفری قهرمانی برای یک خانواده، یک ملت یا یک شیوهٔ زندگی تبدیل می‌کند. از سوی دیگر، کوتاه‌ترین داستان‌های کوتاه هم می‌توانند با درماتیزه کردن مؤثر تها یک یا دو عنصر حیاتی از الگو، نظیر آزمایش بزرگ قهرمان، تجدید حیات، یا بازگشت، همچنان منطبق بر سفر قهرمان باشند. به هر تقدیر، در جهان باستان به جد باور داشتند که حتی یک تصویر هم، مثلاً یک مجسمه یا تصویر نقاشی شده روی یک گلدان، می‌تواند اساس و جوهر داستانی اسطوره‌ای را به طول کامل بیان کند.

وقتی به عقب برمی‌گردم و بیست و پنج سال کاوش در سفر نویسنده را از نظر می‌گذرانم، قوت قلب می‌گیرم و خوش بین هستم. داستان‌ها انعطاف‌پذیرند و به نظر می‌رسد به کمک نویسندگانی که همواره در جست‌وجوی راه‌های نامنتظر برای سرهم کردن عناصر بنیادین هستند، در حال منطبق کردن خود با عصری جدید و واقعیت‌های جدیدند. مخاطب هم در حال منطبق کردن خود است و روز به روز نسبت به سازوکار داستان‌گویی و فیلم‌سازی خود آگاه‌تر می‌شود. این واقعیت، در عین حال، هم یک چالش است و هم یک فرصت. چالش به این دلیل که مخاطب با تمام شگردهای قراردادی آشناست و حالا دیگر سخت می‌توان او را غافلگیر کرد یا حقیقتاً به هیجان آورد، و فرصت است به این دلیل که اگر بتوانید او را با یک ترفند داستانی کاملاً غیرمنتظره غافلگیر کنید، لذت چشمگیری را تجربه خواهد کرد. به علاوه، از آنجا که مخاطب با شیوه‌های قراردادی نقل داستان آشناست، می‌توانید همه چیز را کوتاه و مختصر برگزار کنید و به برخی از نقاط عطف اشارات سریعی داشته باشید، یا برخوردی کنایی با آن‌ها پیشه کنید، یعنی به مخاطب اجازه دهید که احساس کند با او شوخی کرده‌اید.

همان‌طور که در این صفحات خواهید خواند، سفر قهرمان در واقع به‌روز کردن الگویی کهن است که مبارزه شخصیت‌ها، خواه مردم عادی و خواه خدایان، پادشاهان و ابرقهرمانان را با نیروهای سرسخت مرگ و نابودی به نمایش می‌گذارد. این نبرد ابدی همواره تکرار می‌شود. آن را می‌توان در مجموعه فیلم‌های انتقام‌گیرندگان دید، در حالی که تانوس (Thanos) نیمی از حیات را با یک حرکت انگشت از صفحه روزگار محو می‌کند. آن را می‌توان در بازی تاج‌وتخت دید، در حالی که پادشاه شب لشکر زامبی‌های تجدید حیات یافته را رهبری می‌کند. پیروزی نهایی همیشه با مرگ است، چرا که حریف هولناکی است، اما داستان‌ها در واقع گواهی می‌دهند که انسان‌ها جنگجویانی سرسخت‌اند و گاهی می‌توانند نیروهای مرگ و نابودی را برای مدتی، مدتی باشکوه، عقب برانند و به عنوان قهرمان مقاومت کنند.

در دروان کودکی، در مزرعه‌ای در میسوری، به داستان‌ها فکر می‌کردم و از خودم می‌پرسیدم چرا تا این حد روحم را به غلیان درمی‌آورند و ذهنم را بسط می‌دهند. برای

یافتن پاسخ، سفری را آغاز کردم و به منبعی با قدرت خارق‌العاده رسیدم که در حرفه پرورش داستان در هالیوود راهنمایم بود و در تمام زندگی به خوبی هدایت‌م کرد. از صمیم قلب امیدوارم در اینجا چیزی را بیابید که روشنگر راهتان باشد و باعث شود از قدرت نامحدود داستان‌ها برای سرگرم کردن، درمان روان‌های مجروح و تغییر دادن زندگی، لذت بیشتری ببرید.

افزوده‌های این ویراست

خب، در ویراستی که به مناسبت بیست‌وپنجمین سالگرد کتاب به چاپ رسیده چه چیزهای تازه‌ای وجود دارد؟

در سال‌های اخیر به شکل عمیق‌تری در جست‌وجوی راهی بودم برای تفکر درباره داستان‌ها به عنوان ابزاری برای ارتقای خودآگاهی، یا به زبان جنبش توهّم‌زای (psychedelic) دهه‌های ۱۹۶۰ و ۱۹۷۰، بالا بردن درجه ارتعاش مخاطب. در فصلی با عنوان «همه‌اش درباره حال و هواست، مرد» به کاوش در مفهوم چاکراها در سنت کهن معنوی می‌پردازم و این ادعا را مطرح می‌کنم که این مراکز نامحسوس انرژی می‌توانند برای داستان‌گوها مفید باشند و آماج تأثیرات عاطفی در قصه ما قرار گیرند. چاکراها معرف نقشه‌ای هستند از اینکه عواطف چگونه در مناطق مختلف بدن ما تجربه می‌شوند. آن‌ها در واقع گذرگاهی‌اند به سطوح بالاتر آگاهی و به باور من، داستان‌ها این کار را نیز انجام می‌دهند.

یکی از موضوعات مهم درباره داستان‌گویی که در ویراست‌های قبلی به آن‌ها پرداخته نشده، پرسش «صحنه چیست؟» است. برای پر کردن این بخش از جعبه‌ابزار قصه‌گویان، فصلی را از کتاب «یادداشت‌هایی از دیارتمان داستان: رازهای داستان و شخصیت» وام گرفته‌ام که من و دیوید مک‌کنا به اتفاق نوشته‌ایم. این فصل با عنوان «چی مهم است؟» روشی را برای تفکر درباره صحنه‌ها پیشنهاد می‌کند که شاید برای تعیین اینکه صحنه‌ها کی کار خود را انجام داده‌اند و کی باید تماشان کرد مفید باشد. این فصل را در بخشی به نام «ادامه داستان» می‌توانید بخوانید. در این بخش، ابزارهای دیگری را برای تسلط بیشتر داستان‌گو بر این فن گردآوری کرده‌ام.

بخشی که به الگوهای کهن شخصیت‌پردازی اختصاص دارد، گسترش یافته و فهرستی از پرسش‌های مرتبط با شخصیت تحت عنوان «فراسوی کهن‌الگوها» به آن افزوده شده است.

در بخشی که در آن سفر قهرمان را در برخی فیلم‌ها پی می‌گیرم، تحلیلی از فیلم جادویی گیرمو دل‌تورو، شکل آب، اضافه شده است، چراکه انسانیت و تصاویر این فیلم، مثل چند فیلم دیگر سال‌های اخیر، مرا درگیر کرده است. و سرانجام اینکه برای حذف جمله‌بندی‌های ناشیانه و اشتباهات، کل متن را بازنگری کرده‌ام، گو اینکه اطمینان دارم برخی جملات هنوز لنگ می‌زنند و خوانندگان دقیق و دلسوز باز هم آن‌ها را پیدا و به من گوشزد خواهند کرد.



مقدمه

از ویراست قبلی آماده شدن برای سفر

«این است قصه‌ای که از الههٔ آسمانی می‌خواهم بر ما آشکار
کند. آغاز کن، الهه، از هر کجا که می‌خواهی.»
– «اودیسه» نوشتهٔ هومر

از شما دعوت می‌کنم تا در سفر نویسندگی همراه من باشید، سفری اکتشافی برای کاوش
و ترسیم خطوط مرزی مبهم میان اسطوره و داستان‌گویی مدرن. راهنمای ما ایدهٔ ساده‌ای
است: تمام داستان‌ها از تعداد محدودی عناصر ساختاری مشترک ساخته شده‌اند که
در اسطوره‌ها، افسانه‌ها، رؤیاها و فیلم‌های سراسر جهان یافت می‌شوند. آن‌ها را در
مجموع با عنوان سفر قهرمان می‌شناسیم. درک این عناصر و کاربردشان در نویسندگی
مدرن موضوع تحقیق ماست. ابزارهای کهن داستان‌گویی هنوز قدرت فوق‌العاده‌ای برای
درمان انسان‌ها و ساختن جهانی بهتر دارند.

سفر نویسندگی برای شخص من از نفوذ و تأثیری شروع می‌شود که داستان‌ها
همواره و از ابتدا بر من داشته‌اند. من مجذوب قصه‌ها و مجموعهٔ «کتاب‌های طلایی
کوچک» بودم که مادرم و مادر بزرگم با صدای بلند برایم می‌خواندند. کارتون‌ها و