

سفر نویسنده

ساختار اسطوره‌ای در خدمت نویسندگان

کریستوفر ووگلر

ترجمه‌ی محمد گذرآبادی

فهرست مطالب

کتاب دوم: مراحل سفر	
دنیای عادی	۱۱۰
دعوت به ماجرا	۱۲۸
ردّ دعوت	۱۳۸
ملاقات با استاد	۱۴۸
عبور از نخستین آستانه	۱۶۰
آزمون‌ها، متحدان، دشمنان	۱۶۸
راهیابی به ژرف‌ترین غار	۱۷۸
آزمایش	۱۹۲
پاداش (ربودن شمشیر)	۲۱۴
مسیر بازگشت	۲۲۸
تجدید حیات	۲۳۸
بازگشت با اکسیر	۲۵۶
مؤخره: نگاهی دوباره به سفر نویسنده	۲۷۳
پیوست‌ها	
فیلم‌شناسی	۳۴۲
کتاب‌شناسی	۳۴۸
برگه‌ی تمرین سفر قهرمان	۳۵۰
واژه‌نامه	۳۵۲
نمایه	۳۵۶

یادداشت ناشر	۴
پیش‌گفتار ویراست دوم	۸
مقدمه: آماده‌شدن برای سفر	۲۴
کتاب اول: نقشه‌ی سفر	
راهنمای عملی	۳۴
کهن‌الگوها	۵۲
قهرمان	۵۸
استاد: پیر دانا	۷۰
نگهبان آستانه	۸۰
منادی	۸۶
متلون	۹۲
سایه	۹۸
دغلباز	۱۰۴

نهاد دو یا سه داستان انسانی وجود دارد، و آن‌ها خود را چنان سرسختانه  
تکرار می‌کنند که گویی هرگز پیش از این اتفاق نیفتاده‌اند.

ویلاکیتر، در: *ای پیشگامان!*

شاید در آینده سرانجام معلوم شود که کتاب جوزف کمبل، *تهرمان هزارچهره*، از  
تأثیرگذارترین کتاب‌های سده بیستم بوده است. ایده‌های کتاب کمبل در حال حاضر  
تأثیر مهمی بر داستان‌گویی دارند. نویسندگان به تدریج با الگوهای همیشه تازه‌ای که کمبل  
بازشناخت، آشنا می‌شوند، و به کمک آن‌ها کار خود را غنای بیشتری می‌بخشند.

بدیهی است که هالیوود به مفید بودن کار کمبل پی برده است. فیلم‌سازی چون جرج  
لوکاس و جرج میلر به دین خود به کمبل اذعان دارند و تأثیر وی را در فیلم‌های استیون  
اسپیلبرگ، جان بورمن، فرانسیس فورد کوپولا و دیگران می‌توان دید.

تعجب ندارد اگر می‌بینیم هالیوود ایده‌های کتاب کمبل را جذب کرده است. این مفاهیم  
برای نویسنده، تهیه‌کننده، کارگردان یا طراح جعبه‌ی ابزاری مفید مجهز به ابزارهای آرمانی  
برای حرفه‌ی داستان‌گویی است. با این ابزارها می‌توانید داستانی بسازید که پاسخگوی  
هر موقعیتی باشد؛ داستانی دراماتیک، سرگرم‌کننده و دارای حقیقت روان‌شناختی. با  
این ابزارها می‌توانید مشکلات تقریباً هر پیرنگ داستانی معیوب را تشخیص دهید و  
اصلاحات لازم را برای رسیدن به بهترین عملکرد اعمال کنید.

این ابزارها از آزمون زمان سربلند بیرون آمده‌اند. آن‌ها از اهرام مصر قدیمی‌ترند؛  
قدیمی‌تر از استون‌هنج و قدیمی‌ترین غارنگاره‌ها.

کمکی که جوزف کمبل به این جعبه‌ی ابزار کرد این بود که ایده‌ها را کنار هم گذاشت،

آن‌ها را شناسایی و بیان نمود، نامگذاری کرد، و سازمان داد. او برای نخستین بار الگویی را آشکار کرد که در پس تمام داستان‌هایی که تاکنون گفته‌اند قرار دارد. *قهرمان هزارچهره*، بیانیه‌ی اوست درباره‌ی پایدارترین مضمون در سنت شفاهی و ادبیات مکتوب: اسطوره‌ی قهرمان. کمبل با مطالعه‌ی اسطوره‌های جهانی قهرمان، کشف کرد که همه‌ی آن‌ها در اساس داستان واحدی هستند که با تنوعی نامحدود تا ابد بازگو می‌شوند. وی دریافت که هر نوع داستان‌گویی، آگاهانه یا ناخودآگاه، از الگوهای کهن اسطوره پیروی می‌کند و این‌که تمام داستان‌ها را، از پیش‌پافتاده‌ترین لطیفه‌ها تا بلندترین قله‌های ادبیات، می‌توان بر اساس سفر نویسنده درک کرد: «تک‌اسطوره» ای که وی اصول آن را در کتابش تشریح می‌کند.

سفر قهرمان، الگویی جهانی است که در هر فرهنگی و در هر زمانی اتفاق می‌افتد. این الگو همان تنوع نامحدودی را دارد که نژاد انسان داراست و با وجود این، فرم بنیادی آن همواره ثابت است. سفر قهرمان مجموعه عناصری است با استحکامی حیرت‌انگیز که پیوسته از اعماق ذهن بشر می‌تراود؛ با جزئیاتی متفاوت در هر فرهنگ، اما در اساس مشابه و یک‌سان. اندیشه‌ی کمبل در راستای اندیشه‌های روان‌شناس سوئیسی، کارل گوستاو یونگ، است، که درباره‌ی **کهن‌الگوها** نوشت: شخصیت‌ها یا انرژی‌های دائماً تکرارشونده که در رؤیاهای همه‌ی آدم‌ها و در اسطوره‌های همه‌ی فرهنگ‌ها بروز می‌کنند. یونگ معتقد بود که این کهن‌الگوها منعکس‌کننده‌ی ابعاد متفاوت ذهن بشرند: این‌که فردیت ما خودش را به این شخصیت‌ها تقسیم می‌کند تا درام زندگی‌مان را بازی کند. او دریافت که تطابق زیادی میان تصاویر رؤیایی بیماران و کهن‌الگوهای مشترک در اسطوره‌شناسی وجود دارد. یونگ معتقد بود که هر دوی آن‌ها از منبعی عمیق‌تر، **ناخودآگاه جمعی** بشری، نشئت می‌گیرند. شخصیت‌های تکرارشونده‌ی دنیای اسطوره، مثل قهرمان جوان، پیر دانا، متلون، و آنتاگونیست سایه‌گون مشابه با چهره‌هایی هستند که مکرراً در رؤیاهای و تخیلات ما ظاهر می‌شوند. به همین دلیل است که اسطوره‌ها و اغلب داستان‌های ساخته شده بر اساس الگوی اسطوره‌ای، دارای حقیقت و اصالت روان‌شناختی‌اند.

داستان‌هایی از این دست الگوهای دقیقی از سازوکار ذهن، و نقشه‌های درستی از روان بشرند. آن‌ها، حتی زمانی که حوادث خیالی، غیرممکن، یا غیرواقعی را نقل می‌کنند از لحاظ روان‌شناسی معتبر و از لحاظ عاطفی واقع‌گرایانه‌اند. این مسئله توضیح می‌دهد که چرا این داستان‌ها از قدرتی جهانی برخوردارند. داستان‌های ساخته‌شده بر اساس الگوی سفر قهرمان، از گیرایی و کششی برخوردارند که برای همه قابل فهم است، چراکه از منبعی جهانی در ناخودآگاه مشترک برمی‌خیزند. این داستان‌ها به پرسش‌های کودکانه‌ی جهان‌شمول می‌پردازند: من کیستم؟ از کجا آمده‌ام؟

پس از مردن کجا می‌روم؟ چه چیز خوب است و چه چیز بد؟ درباره‌ی آن چه باید بکنم؟ فردا چگونه خواهد بود؟ دیروز به کجا رفت؟ آیا آن بیرون کس دیگری هم وجود دارد؟ ایده‌های نهفته در اسطوره‌شناسی را که کمبل در کتاب *قهرمان هزارچهره* بازشناخت، می‌توان برای درک تقریباً هر مسئله‌ی انسانی‌ای به کار گرفت. این ایده‌ها کلیدهای مهمی برای زندگی و در عین حال ابزارهایی مهم برای ارتباط مؤثرتر با توده‌ی تماشاگران هستند. اگر می‌خواهید ایده‌های نهفته در پس سفر نویسنده را درک کنید، چاره‌ای جز خواندن کتاب کمبل ندارید. خواندن این کتاب تجربه‌ای است که به نوعی باعث تغییر آدم‌ها می‌شود. افزون بر این‌ها، خوب است درباره‌ی اسطوره‌ها خیلی بخوانید، اما خواندن کتاب کمبل هم برای این منظور کافی است، چون وی داستان‌گوی چیره‌دستی است که دوست دارد منظور خود را با آوردن مثال‌هایی از انبار غنی اسطوره‌ها روشن کند. کمبل طرحی از سفر قهرمان را در فصل چهارم *قهرمان هزارچهره*، فصل «کلیدها»، ارائه می‌دهد. من این اجازه را به خود دادم که این طرح را اندکی اصلاح کنم، با این هدف که برخی از مضمون‌های رایج در فیلم‌ها را با استفاده از تصاویر برگرفته از فیلم‌های معاصر و معدودی از آثار کلاسیک، آشکار کنم. می‌توانید با بررسی جدول یک، این دو طرح و واژگان را با هم مقایسه کنید.

#### جدول یک. مقایسه‌ی طرح‌ها و واژگان

سفر قهرمان	قهرمان هزارچهره
پرده‌ی اول	عزیمت، جدایی
دنیای عادی	دنیای روزمره
دعوت به ماجرا	دعوت به ماجرا
رد دعوت	رد دعوت
ملاقات با استاد	کمک فوق طبیعی
عبور از نخستین آستانه	عبور از نخستین آستانه
	شکم نهنگ
پرده‌ی دوم	هبوط، تشریف، رخنه
آزمون‌ها، متحدان، دشمنان	جاده‌ی آزمون‌ها
راهیابی به ژرف‌ترین غار	
آزمایش	ملاقات با الهه
	زن افسونگر
	آشتی با پدر