



## A Comparative Study on the Mythological Structures of Narration in the Two Movies, *Batman* and *The Dark Knight*

Sadr al-Din Taheri<sup>\*1</sup>, Ahmad Mostafavi<sup>2</sup>

### Abstract

Batman is a recognized modern hero, which has been the axis of many narrations. Two examples of Batman's most successful narratives are *Batman* (1989) by Tim Burton, and *The Dark Knight* (2008) by Christopher Nolan. This article attempts to analyze and compare these two movies' mythological structures by a comparative analytical method based on the theoretical framework of Vogler's the writer's journey. This survey's primary purpose is to find the differences between the styles of two filmmakers in using the same mythical narrative. Tim Burton's *Batman* is centered on photojournalist Vicki Vale, who investigates Batman's real identity. Critics categorized Burton's *Batman* as a high concept film, less movie than a corporate behemoth. In Nolan's *The Dark Knight*, District Attorney Harvey Dent created an alliance to dismantle organized crime in Gotham City, but Joker menaces them. Film critics considered it one of the best films of the decade and one of the best superhero films of all time. The film received highly positive reviews, particularly for its screenplay. Based

Received: 26/05/2020

Accepted: 22/08/2020

\* Corresponding Author's E-mail:  
s.taheri@au.ac.ir

1. Assistant Professor of Art Research, Faculty of Higher Art Research and Entrepreneurship, Art University of Isfahan, Isfahan, Iran.

<http://orcid.org/0000-0003-2507-7533>

2. MA in Art Research, Faculty of Higher Art Research and Entrepreneurship, Art University of Isfahan, Isfahan, Iran.

<http://orcid.org/0000-0001-8602-7332>



---

on the analyzed data, Nolan has been more successful in shaping his movie's mythical texture, which can be one of the reasons for admiring the film both by critics and the general public. The twelve stages introduced by Vogler are discoverable in both movies. However, as a movie in the superhero genre, faithful to the ups and downs of the journey, Nolan's film has been able to create a more engaging narrative for its audiences.

**Keywords:** *Batman*; *The Dark Knight*; Monomyth; The hero's journey; the writer's journey.

### **Introduction**

Batman is one of the most famous mythical heroes of the contemporary era, whose narratives have been repeated many times in comics over the past eighty years and have made their way into the cinema.

There are many stories of Batman in the form of illustrated texts, animations and films, two examples of which will be examined in this article. The two screenplays that this article has chosen to analyze their mythical contexts are: *Batman* (1989), written by Sam Hamm and Warren Skaaren and directed by Tim Burton; and *The Dark Knight* (2008) written and directed by Christopher Nolan.

### **Research Question(s)**

The study seeks to answer the following questions:

1. How are different narratives about a character produced in a single medium using the same materials?
2. Burton and Nolan have both used Batman comics, but why have they come up with two completely different narratives?

### **Literature Review**

One of the first structuralist classifications of narrative is Vladimir Propp's proposed framework for folk tales in *The Morphology of the*



*Folkale* (1968). Propp defines seven types of heroes in the fairy tales that create patterns for shaping the narrative.

Later, other structuralists, such as Joseph Campbell, sought to identify and expand these patterns. The most important theory that Campbell has put forward in the field of narratology is monomyth, which is described in *The Hero with a Thousand Faces* (1949). Monomyth theory is based on the belief that all myths follow archetypal forms. In other words, all world myths are essentially multiple editions of a single story.

According to Campbell's theory, the heroes of modern narratives in comics, novels, and cinema are manifestations of mythical heroes. Hence, works such as *Lord of the Rings*, *The Matrix*, or *Star Wars* can be considered as modern myths.

Lucas (2009) has studied the most important Batman stories in the cinema and comics in his dissertation *Beneath the cape and cowl: Batman and the revitalization of comic book films*.

In addition, Ford Thigpen (2017) examines the mythical structure of some Batman comic strips in a dissertation entitled *Batman as Monomyth: Joseph Campbell, Robert Jewett, John Shelton Lawrence, Frank Miller, Grant Morrison, Scott Snyder, and the Hero's Journey to Gotham*.

### **Methodology**

Christopher Vogler wrote *The Writer's Journey* (1998) based on Campbell's theories considering the requirements of cinema and screenwriting. In this book, Vogler recounts the hero's journey in a 12-step structure.

The present article tries to comparatively study the mythical structure of the writer's journey in two narratives focusing on the character of Batman.

This research has a mythological approach, because the characters of Batman narrative can be considered as modern mythical characters. After watching the two movies and reading the two scripts, the



انجمن نقد و بررسی ادبیات فارسی



**Journal Of Narrativestudies**

E-ISSN : 2588-6231

Vol. 5, No. 10

Autumn & Winter 2021-2022



---

characters were categorized and the stages of narration were discovered based on Vogler's theory. Then, to achieve the result, the two sets were compared with each other.

### **Results**

The comparative study of *Batman* (1989) and *The Dark Knight* (2008) reveals that the directors of the two works, each in a different and unique way, have used the mythical structure of the writer's journey.

In *Batman*, Burton was able to overcome the fanciful supposition of superheroes. He took off the *Batman* mask to reveal Bruce Wayne and showed how an ordinary human can be a superhero. He endowed the main character of his work with those everyday human behaviors that superheroes such as Superman, Captain America, Wonder Woman, or Thor previously lacked.

During the period of widespread advances in filmmaking technology, Nolan turned to storytelling again and was able to do so without sacrificing the audiovisual attractions. Nolan's *The Dark Knight* is more popular with the critics and audience than Burton's *Batman*; and one of the reasons for this is that Nolan's narrative is stronger.

Batman/Bruce in Burton's movie is not a character who undergoes profound changes. The male protagonist in this narrative lacks a great spiritual transformation. The female protagonist, on the other hand, is somewhere between a brave reporter and a helpless mistress. The heroes' allies and enemies in Nolan's movie have a more attractive confrontation. Also, the stages of narration, such as the transition from the ordinary world to the special world, the call to adventure, crossing the first threshold, and the ordeal in Nolan's movie have been designed with more precision and intelligence.

## مقایسه تطبیقی ساختار اسطوره‌ای روایت در دو فیلم بتمن و شوالیه تاریکی

صدرالدین طاهری<sup>۱\*</sup>، احمد مصطفوی<sup>۲</sup>

(دریافت: ۱۳۹۹/۳/۶ پذیرش: ۱۳۹۹/۶/۱)

### چکیده

براساس نظریه تک‌اسطوره کمپبل، تمام اسطوره‌های دنیا ساختار و بن‌مایه‌های مشترک دارند. قهرمانان نوین رسانه‌هایی همچون داستان مصور، انیمیشن، رمان و سینما نیز اساطیر جهان مدرن و بازنمودهایی از همان قهرمانان اسطوره‌ای باستانی هستند. ووگلر برپایه دیدگاه کمپبل و براساس مقتضیات سینما و فیلم‌نامه‌نویسی در کتاب سفر نویسنده، ساختاری دوازده‌مرحله‌ای از سفر قهرمان را برای خوانش داستان‌های قهرمانی دنیای نوین ارائه می‌دهد. بتمن از قهرمانان شناخته‌شده دوران مدرن است که بارها محور داستان‌های گوناگون بوده. دو نمونه از موفق‌ترین روایت‌های بتمن را می‌توان فیلم‌های بتمن (۱۹۸۹) تیم برتون و شوالیه تاریکی (۲۰۰۸) کریستوفر نولان دانست. این مقاله می‌کوشد با روش تحلیلی تطبیقی، رویکرد

---

۱. استادیار گروه پژوهش هنر، دانشکده پژوهش‌های عالی هنر و کارآفرینی، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران (نویسنده مسئول).

\* s.taheri@aui.ac.ir  
<http://orcid.org/0000-0003-2507-7533>

۲. کارشناسی ارشد پژوهش هنر، دانشکده پژوهش‌های عالی هنر و کارآفرینی، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران.

<http://orcid.org/0000-0001-8602-7332>

اسطوره‌شناختی و هدف نظری و براساس چارچوب نظری سفر نویسنده، ساختار اسطوره‌ای روایت در این فیلم‌ها را بررسی و مقایسه کند. هدف اصلی مقاله محاسبه میزان پابندی هر یک از دو فیلم به ساختار روایی سفر نویسنده است. پژوهش حاضر یک موردکاوی با هدف توسعه‌ای است که داده‌های کیفی آن به‌شیوه اسنادی داده‌اندوزی شده است. از داده‌های تحلیل‌شده می‌توان نتیجه گرفت که نولان در شکل دادن به بافت اسطوره‌ای فیلمش موفق‌تر بوده و این امر از دلایل اقبال بیشتر جامعه و منتقدان به اثر اوست. دوازده مرحله معرفی‌شده از سوی ووگلر در هر دو فیلم قابل کشف است؛ اما بافت اسطوره‌ای هر اثر فارغ از لایه‌های سطحی شخصیت‌پردازی و فضاسازی، ریشه در جهان‌بینی فردی فیلم‌ساز دارد. در این میان، اثر نولان، به‌عنوان فیلمی در ژانر ابرقهرمانی، با وفادار ماندن به روند پرفرازو فرود سفر، برای مخاطبانش بافت روایی گیراتری آفریده است.

**واژه‌های کلیدی:** بتمن، شوالیه تاریکی، تک‌اسطوره، سفر قهرمان، سفر نویسنده.

## ۱. مقدمه

همه اسطوره‌ها بازمانده از تاریخ کهن و فرهنگ‌های باستانی نیستند. انسان مدرن (حتی در جوامع بی‌دین) نیز به اسطوره نیازمند است؛ از این رو جامعه امروز نیز اسطوره‌های خود را خلق می‌کند. فناوری‌های تازه مانند مطبوعات، سینما، شبکه‌های ارتباطی و دنیای مجازی به داستان‌های بومی و خواسته‌ها و نیازهای عمومی بال‌وپر می‌دهند تا اسطوره‌های نوینی برای عرضه به انسان امروزی فراهم سازند. در این اسطوره‌ها، گاه ردای قهرمان بر شانه انسانی عادی (همچون سیاست‌مداران، هنرمندان یا ورزشکاران) می‌نشیند و گاه شخصیتی خیالی بر ساخته می‌شود که نماد یک ملت، نژاد، جنسیت یا فرهنگ خاص است.

اسطوره‌های باستانی همپای مذاهب کهن رشد کرده‌اند؛ اما اسطوره‌های مدرن اغلب در قالب آثار هنری به وجود می‌آیند؛ گرچه سازندگان آن‌ها ممکن است چارچوب یا تم روایت را از آثار کهن وام گرفته باشند. اسطوره‌های مدرن، همچون اسلافشان، از شگفتی، شور، رازگونگی و هراس سرشارند و تلاش می‌کنند به همان پرسش‌های ابتدایی انسان درباب زندگی پاسخ دهند. در این آثار نیز، برترین و فرومایه‌ترین سویه‌های ذات انسان رویاروی هم صف می‌بندند. آن‌ها به یاد ما می‌آورند که رفتار خوب پاداش داده خواهد شد و کردار شریرانه، حریصانه یا نابخردانه پادفره خواهد دید. ابرقهرمانان مدرن نیز، همچون پهلوانان افسانه‌های باستانی، نیروهای شگفت‌آور و ضعف‌های ژرف و پنهان دارند و برای کسب نام، خوشبختی یا نجات دیگران دلاورانه به نبردهای سترگ می‌روند.

براساس تعریف کمپبل از قهرمان اسطوره‌ای، ابرقهرمان‌هایی را که در رسانه‌هایی همچون داستان مصور<sup>۱</sup> یا سینما خلق شده‌اند، می‌توان از جمله قهرمانان اسطوره‌ای عصر ما به‌شمار آورد. بتمن یکی از مشهورترین این قهرمانان است که روایت‌های او طی هشتاد سال گذشته بارها در داستان‌های مصور تکرار شده و به سینما نیز راه یافته است. داستان‌های پرشماری از بتمن در غالب متن‌های مصور، انیمیشن و فیلم وجود دارد که در این مقاله دو نمونه از آن‌ها بررسی شده است. دو فیلم‌نامه‌ای که این نوشتار برای تطبیق و واکاوی بافت اسطوره‌ای روایت برگزیده، بتمن (1989) با نویسندگی سام هم<sup>۲</sup> و وارن اسکارن<sup>۳</sup> و ساخته تیم برتون<sup>۴</sup>، و *شوالیه تاریکی* (2008) نوشته و ساخته شده توسط کریستوفر نولان<sup>۵</sup> است. دلیل برگزیدن این دو فیلم برای مقایسه، رویکردهای متفاوت دو فیلم‌ساز (برتون و نولان) به‌عنوان دو هنرمند مؤلف و صاحب سبک در شکل دادن به ساختار روایی فیلم است. همچنین این دو فیلم بنابه دلایلی دیگر برای

تطبیق گزینه‌های مناسبی هستند؛ از جمله اینکه هر دو عناصری از یک داستان واحد را روایت می‌کنند؛ در هر دو فیلم بر عنصر انسانی و واقعی بتمن که همان بروس وین<sup>۶</sup> است، تأکید می‌شود؛ دشمن اصلی بتمن در هر دو اثر، جوکر<sup>۷</sup> است و داستان پیرامون محور مبارزه این دو شکل می‌گیرد. در برخی از صحنه‌های اصلی و نمادین *شوالیه تاریکی*، حتی می‌توان ارجاع‌های مستقیمی به فیلم بتمن یافت.

این موردکاوی با روش تحلیلی تطبیقی و رویکرد اسطوره‌شناختی انجام شده است. مسیر پژوهش در این مقاله نیز، همچون بسیاری دیگر از مطالعات ساختارگرایانه، از بررسی مصداق‌ها شروع می‌شود تا به کشف ساختارهای مشترک برسد. در سایه چنین رویکردی و با محور قرار دادن موردکاوی یادشده، این پرسش‌ها مطرح می‌شود: چگونه در رسانه‌ای واحد و با استفاده از مواد خام یکسان درباره یک شخصیت ثابت، روایت‌هایی کاملاً متفاوت تولید می‌شود؟ برتون و نولان، هر دو، از داستان‌های مصور بتمن بهره برده‌اند، اما چرا حاصل کار دو روایت متفاوت است؟

#### ۱-۱. پیشینه تحقیق

بسیاری از اسطوره‌شناسان با بررسی وجوه مشترک اسطوره‌ها کوشیده‌اند تا زیربنای بنیادین آن‌ها را کشف کنند. ذات جهان‌شمول دغدغه‌های درونی اسطوره‌ها نیز محیطی جذاب برای این‌گونه پژوهش‌ها فراهم ساخته است. یکی از نخستین طبقه‌بندی‌های ساختارگرایانه در این باب، چارچوب پیشنهادی ولادیمیر پراپ<sup>۸</sup> برای قصه‌های عامیانه در کتاب *ریخت‌شناسی قصه‌های پریان*<sup>۹</sup> (1968) است. او در این کتاب به توصیف قصه‌ها برپایه اجزای سازنده آن‌ها و کشف هم‌بستگی این سازه‌ها با یکدیگر و با کل



روایت می‌پردازد. پراپ ۳۱ کارویژه را برای ۷ گونه قهرمان در داستان تعریف می‌کند که الگوهایی برای شکل دادن به کنش‌های روایت پدید می‌آورند (Propp, 1968: 25). بعدها دیگر ساختارگرایان همچون جوزف کمپبل<sup>۱۰</sup> در پی شناخت و گسترش این الگوها برآمدند. مهم‌ترین نظریه‌ای که کمپبل در زمینه اسطوره‌شناسی مطرح کرده، تک‌اسطوره<sup>۱۱</sup> است که در کتاب *قهرمان هزارچهره*<sup>۱۲</sup> (1949) شرح داده شده است. نظریه تک‌اسطوره بر این باور بنا شده است که همه اسطوره‌ها از اشکال ثابت کهن‌الگویی پیروی می‌کنند. به عبارت دیگر، تمام اسطوره‌های جهان در اصل ویرایش‌های گوناگونی از یک داستان واحد هستند. از دید کمپبل، بن‌مایه‌های اصلی اسطوره‌ها یکسان‌اند و همواره یکسان بوده‌اند. به‌باور او، قهرمان کسی است که بتواند بر محوریت‌های شخصی یا بومی‌اش فائق آید و از آن‌ها عبور کند و به اشکال عموماً مفید و معمولاً انسانی برسد. قهرمان به‌عنوان انسانی زمینی و رها از قیدوبند اسطوره، می‌میرد، ولی همچون انسانی کامل و متعلق به تمام جهان دوباره متولد می‌شود. وظیفه خطیر او بازگشت به سوی ماست، با هیتی تازه برای آموزش درسی که از این حیات جدید آموخته است (Campbell, 1949: 12).

کمپبل با بررسی اسطوره‌های جهانی قهرمان، کشف کرد که قهرمان‌ها در اساس یک داستان دارند که با تنوعی نامحدود تا ابد بازگو می‌شود (Vogler, 1998: 14). سفر قهرمانان اسطوره‌ای علاوه بر وجه آفاقی، وجه انفسی هم دارد و هر سفر می‌تواند سیروسلوکی باشد در دنیای درون. بر مبنای نظریه کمپبل، قهرمانان دنیای مدرن و روایت‌های نو در رسانه‌هایی همچون داستان مصور، رمان و سینما جلوه‌هایی از قهرمانان اسطوره‌ای هستند؛ از این رو آثاری همچون *ارباب حلقه‌ها*، *ماتریکس* و *جنگ ستارگان* را می‌توان اسطوره‌های مدرن دانست.

درباره ساختار اسطوره‌ای فیلم‌های بتمن تا کنون اثری در زبان فارسی نوشته نشده؛ اما جاستین لوکاس<sup>۱۳</sup> (2009) در رساله‌ای به نام *زیر شنل و سرپوش، بتمن و احیای فیلم‌های مبتنی بر کمیک*<sup>۱۴</sup> به مطالعه مهم‌ترین داستان‌های بتمن در رسانه‌های سینما و داستان مصور پرداخته است.

افزون بر این، اندرو فورد تیگین<sup>۱۵</sup> (2017) نیز در رساله‌ای با عنوان *بتمن به مثابه تک‌اسطوره*<sup>۱۶</sup> به بررسی ساختار اسطوره‌ای در شماری از کمیک‌استریپ‌های بتمن پرداخته است.

برخی پژوهشگران برای مطالعه آثار سینمایی از روش تحلیل ووگلر استفاده کرده‌اند. از این میان می‌شود به مقاله «راهی به سوی کوزکو: سفر نویسنده یک زن ایرلندی تا ناف جهان»<sup>۱۷</sup> اثر دیدره بردی<sup>۱۸</sup> (2018) اشاره کرد.

حسینی و شکیبی‌ممتاز (۱۳۹۱) در مقاله «سفر قهرمان در داستان حمام بادگرد» این داستان را به‌عنوان مصداقی از قصه‌های عامیانه با رویکردی روان‌شناختی - اسطوره‌شناختی و با بهره‌گیری از نظرگاه کمپبل و یونگ تحلیل نموده‌اند.

معقولی، شیخ‌مهدی و قبادی (۱۳۹۱) نیز در مقاله «مطالعه تطبیقی کهن‌الگوی سفر قهرمان در محتوای ادبی و سینمایی» میزان انطباق الگوی سفر قهرمان بر حماسه گیل‌گمش و فیلم *گوزن‌ها* را بررسی کرده‌اند.

از جمله پژوهش‌هایی که به نقد اسطوره‌شناختی پرداخته، می‌توان به «نقد اسطوره‌شناختی مرد مصلوب و مرگ ناصری از احمد شاملو» اثر فیروزی، شاهسنی و علاقی (۱۳۹۷) اشاره کرد.

## ۲. چارچوب نظری و روش پژوهش

کریستوفر ووگلر<sup>۱۹</sup> برپایه نظریات کمپبل و با توجه به مقتضیات سینما و فیلم‌نامه‌نویسی، کتاب *سفر نویسنده*<sup>۲۰</sup> (1998) را نوشته است. ووگلر در این کتاب، سفر قهرمان را در قالب یک ساختار دوازده‌مرحله‌ای بازخوانی کرده است.

این کتاب بعدها راهنمای استوارت ویتیل<sup>۲۱</sup> شد برای نوشتن کتاب *اسطوره و سینما*<sup>۲۲</sup> (1999). وی با استفاده از ساختار دوازده مرحله‌ای ووگلر، پنجاه فیلم را مورد کاوش قرار داده و ساختار اسطوره‌ای آن‌ها را کشف و بررسی کرده است. به‌باور او، مراحل و کهن‌الگوهای سفر قهرمان ابزاری انعطاف‌پذیر و تحلیلی در اختیار خواننده قرار می‌دهد که به یاری آن می‌توان فهمید چرا یک داستان سینمایی مؤثر واقع می‌شود یا شکست می‌خورد (Voytilla, 1999: 7). مقاله حاضر می‌کوشد ساختار اسطوره‌ای سفر نویسنده کریستوفر ووگلر را در دو روایت با محوریت شخصیت بتمن به صورت تطبیقی بررسی کند. این نوشتار در امتداد کاری قرار می‌گیرد که ویتیل در کتاب *اسطوره و سینما* انجام داده؛ از این رو پژوهشی توسعه‌ای است.

در پژوهش توسعه‌ای تلاش می‌شود از طریق نقد، ارزیابی و نظریه‌پردازی، مرزهای دانش گسترش یابد و از این طریق بتوان شیوه‌های جدیدی را برای بررسی پدیده‌ها و وقایع ارائه کرد، ابزارهای تازه‌ای برای تجزیه و تحلیل و روش‌های منطقی‌تری برای شناخت پیشنهاد کرد یا روش‌های موجود را بهبود بخشید (نظری، ۱۳۹۶: ۸۸).

این تحقیق همچنین یک موردکاوی با روش توصیفی - تحلیلی است که به شیوه مطالعه تطبیقی انجام شده.

پژوهشگر در تحقیقات توصیفی، ویژگی‌ها و صفات، ماهیت، فرایندها و روندها را مطالعه و در صورت لزوم ارتباط بین متغیرها را بررسی می‌کند (حافظ‌نیا، ۱۳۹۳: ۶۹). تحقیق توصیفی - تحلیلی علاوه بر تصویرسازی آنچه هست، به تشریح و تبیین دلایل چگونگی و چرایی وضعیت مسئله و ابعاد آن می‌پردازد. پژوهشگر برای توجیه دلایل نیاز به تکیه‌گاه استدلالی محکمی دارد. این تکیه‌گاه از طریق جست‌وجو در ادبیات و مباحث نظری تحقیق و تدوین گزاره‌ها و قضایای کلی موجود نظیر قوانین و نظریه‌ها

فراهم می‌شود (همان، ۷۱). در پژوهش‌های کیفی می‌توان از روش مطالعه تطبیقی استفاده کرد. پژوهش تطبیقی یا هم‌سنجشی روشی است که برای رسیدن به نتیجه، پدیده‌های هم‌ارز را از راه قیاس و تطبیق مورد سنجش قرار می‌دهد. روش مطالعه تطبیقی شامل چهار مرحله است: توصیف، تفسیر، هم‌جواری و مقایسه. در مرحله اول، به توصیف هریک از عوامل به صورت جداگانه پرداخته می‌شود. مرحله تفسیر شامل واری اطلاعاتی است که در مرحله قبلی توصیف شده‌اند. در مرحله هم‌جواری، اطلاعاتی که در مراحل قبلی بررسی گردیده‌اند، طبقه‌بندی می‌شوند و کنار هم قرار می‌گیرند. سرانجام در مرحله مقایسه، مواردی که پیش از این دسته‌بندی شده بودند، با توجه به جزئیات مورد بررسی و مقایسه قرار می‌گیرند و نتایج پژوهش نیز در این مرحله به دست می‌آیند (Beredy, 1966: 123-127).

این پژوهش رویکرد اسطوره‌شناختی دارد؛ زیرا کاراکترهای روایت بتمن را می‌توان شخصیت‌های اسطوره‌ای مدرن دانست. داده‌های کیفی پژوهش به شیوه اسنادی (کتابخانه‌ای و اینترنتی) و میدانی (مشاهده، کدگذاری و تطبیق) داده‌اندوزی شده‌اند. پس از مشاهده دو فیلم و خواندن دو فیلم‌نامه، شخصیت‌ها دسته‌بندی شده‌اند و مراحل روایت برپایه نظریه ووگلر در دو اثر مشخص گردیده است. سپس برای دستیابی به نتیجه، دو مجموعه حاصل‌آمده مقایسه شده‌اند.

### ۳. بحث و بررسی

#### ۳-۱. تحلیل شخصیت بتمن

نخستین بار شخصیت بتمن، به‌عنوان ابرقهرمان داستان مصور، در سال ۱۹۳۹ م در شرکت داستان‌های مصور دی‌سی<sup>۲۳</sup> و در قسمت ۲۷ از مجموعه داستان‌های کارآگاه توسط باب کین<sup>۲۴</sup> تصویرگر و بیل فینگر<sup>۲۵</sup> نویسنده خلق شد. این شخصیت پس از آن

با القابی همچون سلحشور ردپوش و شوالیه تاریکی نیز نامیده شد (Fleisher, 1976: 31) و چنان محبوب گشت که صاحب مجموعه داستان مصور خاص خود شد. او دراصل یک مرد انسان‌دوست امریکایی به نام بروس وین است که در شهر گاتهام<sup>۲۶</sup> زندگی می‌کند و ثروت عظیمی را در قالب یک کمپانی به ارث برده است. سفر بروس وین برای تبدیل شدن به بتمن از شبی آغاز می‌شود که پدر و مادرش پیش چشم او توسط یک غارتگر روان‌پزشک به ضرب گلوله کشته می‌شوند. او قسم می‌خورد که انتقام خون والدینش را از همه خلافکاران بگیرد. شخصیت بتمن به تدریج از کتاب‌های کمیک فراتر رفت و به شمایل شناخته‌شده‌ای از فرهنگ پاپ در سراسر جهان بدل شد (Pearson & Uricchio, 1991: 1). گاردین در مقاله‌ای به یادبود شصتمین سالگرد خلق این شخصیت نوشت: «بتمن پیکره‌ای است که نو شدن بی‌پایان فرهنگ جمعی مدرن هاله‌ای از ابهام به گردش کشیده. او هم اکنون است و هم کالا: اثر هنری بی‌نقصی برای فرهنگ قرن بیست و یکم» (Finkelstein & Macfarlane, 1999).

یکی از دلایل جذابیت شخصیت بتمن استفاده نویسندگان از گونه‌ای زیبایی‌شناسی کمپ<sup>۲۷</sup> برای تجسم ویژگی‌های اوست که بتمن را از سایر ابرقهرمانان هم‌ارز خود متفاوت می‌سازد. برخی از برجسته‌ترین فرازهای روایی در بازسازی‌های پرشمار داستان، برپایه بازگشت شخصیت بتمن به ریشه‌های پنهان، رازآمیز و تاریک روح خود شکل گرفته‌اند.

بتمن موضوع برخی مطالعات روان‌شناختی از جمله کتاب *روانشناسی بتمن: شوالیه تاریکی و طوفان* (Langley, 2012) بوده و شخصیت‌پردازی او مورد تحلیل قرار گرفته است. نویسنده این کتاب مفهوم کهن‌الگوی سایه<sup>۲۸</sup> را که کارل گوستاو یونگ<sup>۲۹</sup> تشریح کرده، در روح بتمن حاضر می‌داند. سایه نمایانگر سویه تاریک خود شخص است؛ نه یک فرد شریر، بلکه بخشی نهفته از روان که هم از جهان و هم از خود شخص پنهان

است. این تاریکی در جوانی پس از مرگ تراژدیک والدین، بر بروس وین استیلا می‌یابد. او مغلوب تاریکی نمی‌گردد، بلکه درعوض از آن برای القای هراس به خطاپیشگان بهره می‌گیرد. برپایه این تحلیل یونگی، بتمن نمادی است از نیاز خود ما برای رویارویی با سویه تاریک روانمان.

روایت بتمن را می‌توان داستانی کهن‌الگویی به‌شمار آورد. داستان کهن‌الگویی نخست یک تجربه انسانی فراگیر را کشف می‌کند و آن‌گاه خود را در لفافه یک بیان هنری یکّه و به‌لحاظ فرهنگی خاص می‌پیچد (مک‌کی، ۱۳۹۷: ۳). افزون‌بر این، بتمن دارای ویژگی‌هایی است که او را از بیشتر ابرقهرمانان متفاوت می‌سازد. او شخصیتی ملموس دارد و نیروهایش نه فرانسائی، بلکه حاصل تمرین‌های دشوار، دانایی و میراث خاندانی است.

قوی‌ترین و رساترین ترجمان یک شخصیت معمولاً به تعریفی دائمی برای آن بدل می‌شود، ولو اینکه سایر تصویرسازی‌های قبلی و بعدی‌اش متفاوت باشند (Reynolds, 10: 1994). برتون وجه انسانی بتمن را به صحنه سینما آورد. فیلم او دارای فضا سازی گوتیک است و در آن همپای تأکید بر بتمن قهرمان، به سیمای انسانی بروس وین هم پرداخته شده. موفقیت فیلم برتون این ویژگی‌ها را به‌مثابه هویت اصلی بتمن برای همیشه ماندگار کرد. کارگردانان دیگری همچون شوماخر نیز از بتمن فیلم‌هایی ساختند؛ اما این آثار سویه انسانی و ملموس بتمن را به‌خوبی درک نکرده بودند و از سوی مخاطبان طرد شدند (Lucas, 2009: 7).

### ۲-۳. مراحل سفر نویسنده کریستوفر ووگلر

همان‌گونه که گفته شد، ووگلر سفر قهرمان کمپبل را در قالب یک ساختار دوازده‌مرحله‌ای به‌نام سفر نویسنده بازخوانی کرده است. در ادامه این دوازده مرحله به‌اختصار و با بهره‌گیری از دو متن، ووگلر (1998) و ویتیل (1999)، شرح داده می‌شود.

**۱-۲-۳. دنیای عادی:** ما به‌عنوان مخاطب داستان معمولاً سفر را از زاویه دید قهرمان تجربه می‌کنیم. آغاز داستان در دنیای عادی، ما را یاری می‌دهد تا قهرمان را بشناسیم و پیش از آغاز سفر با وی همذات‌پنداری کنیم. دنیای عادی ما را با گرایش‌ها و مشکلات قهرمان آشنا می‌کند و هم‌زمان ویژگی‌ها و کاستی‌هایی را آشکار می‌نماید که از او شخصیتی ملموس و واقعی می‌سازند. هر داستانی دربرگیرنده یک مسئله یا پرسش دراماتیک اصلی است که باعث به‌هم خوردن نظم دنیای عادی می‌شود. قهرمان باید وارد دنیای ویژه شود تا مسئله را حل کند، پرسش را پاسخ دهد و تعادل را از نو برقرار کند. داستان‌پرداز نخست قهرمان را در دنیای عادی نشان می‌دهد تا تضاد آن با دنیای جدید و ناشناخته آشکار شود. دنیای عادی خانه قهرمان است؛ بهشت امنی است که دنیای ویژه و پرتلاطم باید با آن مقایسه شود. زمینه‌های مقایسه می‌تواند شامل خصایص مادی و عاطفی دنیای ویژه، قواعد و ساکنان آن و نیز اعمال قهرمان و تحول او در دوران سفر در دنیای ویژه باشد.

**۲-۲-۳. دعوت به ماجرا:** دنیای عادی معمولاً شرایطی ایستا، اما ناپایدار دارد. تخم تغییر و رشد کاشته شده است و برای جوانه زدن به نیرویی تازه نیاز دارد. این انرژی که در اسطوره‌ها و قصه‌های پریان به شیوه‌های بی‌شماری نمادپردازی شده، همانی است که کمپبل آن را «دعوت به ماجرا» می‌نامد. دعوت به ماجرا با برهم زدن آرامش دنیای عادی قهرمان، داستان را به حرکت درمی‌آورد و چالش یا جست‌وجویی را پیش می‌کشد که باید از سوی قهرمان پذیرفته شود. دعوت به ماجرا دنیای عادی را از تعادل خارج می‌کند و خطراتی را که در صورت عدم پذیرش چالش بروز خواهد کرد، بیان می‌کند.

**۳-۲-۳. رد دعوت:** دعوت به ماجرا نوعی فرایند انتخاب است. موقعیتی ناپایدار در جامعه بروز می‌کند و یک نفر داوطلب یا انتخاب می‌شود تا مسئولیت را برعهده بگیرد.

قهرمانان بی‌میل باید به دفعات دعوت شوند؛ زیرا تلاش دارند از پذیرش این مسئولیت شانه خالی کنند. قهرمانان راغب‌تر به دعوت درونی پاسخ می‌دهند و نیازی به اجبار بیرونی ندارند. بیشتر قهرمانان نبردی هوشمندانه را آغاز می‌کنند و با تلاش‌های خود برای فرار از پذیرش دعوت ما را جذب می‌کنند. در مرحله رد دعوت، خطرات پیش‌رو بیان می‌شوند. بدون وجود خطر یا احتمال شکست، نمی‌توان مخاطب را ترغیب به همراه شدن در سفر قهرمان کرد. رد دعوت می‌تواند لحظه‌ای ظریف و نامحسوس باشد، شاید حتی یکی دو کلمه تردیدآمیز میان دریافت و پذیرش یک دعوت.

**۳-۲-۴. ملاقات با استاد:** قهرمان با یک استاد ملاقات می‌کند تا برای مقابله با ترس‌های اولیه خود و رویارو شدن با آستانه ماجرا به قوت قلب، آگاهی، فرزاندگی یا توانایی‌های جادویی دست یابد. قهرمان ممکن است نخواهد با چشمان بسته به دنیای ویژه گام بگذارد و خواستار تجربه کسی باشد که پیش‌تر به آنجا رفته است. استاد، قهرمان را به ابزارهایی که برای سفر نیاز دارد، مجهز می‌کند. ملاقات با استاد مرحله‌ای است که در آن قهرمان پیش از آغاز سفر منابع دانش و اعتمادبه‌نفس لازم را به دست می‌آورد تا بر هراس گام نهادن در راه سفر غلبه کند.

**۳-۲-۵. گذر از نخستین آستانه:** گذر از نخستین آستانه آشکار می‌سازد که قهرمان سرانجام خود را متعهد به سفر کرده است. او اکنون آماده عبور از دروازه‌ای است که دنیای عادی را از دنیای ویژه جدا می‌کند. قهرمان باید با رویدادی مواجه شود که او را ناچار به ورود به دنیای ویژه می‌کند و از آن گریزی نیست. گاه نیروهای خارجی قهرمان را به پیش می‌رانند؛ مثل ربوده شدن یکی از نزدیکانش. ممکن است قهرمان در پی یک تعقیب‌و‌گریز در آستانه ورود قرار بگیرد و چاره‌ای جز آغاز سفر نداشته



باشد. این احتمال هم وجود دارد که قهرمان را ندایی درونی راهی دنیای ویژه سازد. قهرمان در این مرحله با نگهبان آستانه مواجه می‌شود.

**۳-۲-۶. آزمون‌ها، متحدان و دشمنان:** پس از گذر از آستانه، قهرمان با متحدان و دشمنان خود روبه‌رو می‌شود و قوانین دنیای ویژه را فرامی‌گیرد. این مرحله برای قهرمان و مخاطبان داستان به یک اندازه مهم است. مرحله آزمون‌ها نخستین نگاه ماست به دنیای ویژه و تضادی که شرایط و ساکنان آن با دنیای عادی دارند. قهرمان می‌خواهد بداند به چه کسی می‌تواند اطمینان کند. متحدان او مشخص می‌شوند و ممکن است یک همراه نیز به او بپیوندند یا گروهی از قهرمانان تشکیل شود. او با تبهکاران و دشمنان خویش نیز مواجه می‌شود. گرچه آزمون‌های این مرحله ممکن است دشوار باشند، اینجا هنوز مسئله مرگ و زندگی مطرح نیست.

**۳-۲-۷. راهیابی به ژرف‌ترین غار:** قهرمان پس از سازگاری با دنیای ویژه، اکنون باید به جست‌وجوی قلب آن برآید. او باید مقدمات لازم را برای راهیابی به ژرف‌ترین غار که او را به آزمون بزرگ می‌رساند، تدارک ببیند. شاید نقشه‌ها مرور و حمله‌ها برنامه‌ریزی شود، یک گشت اکتشافی صورت گیرد و قهرمان از بزرگ‌ترین ترس خود یا خطر اصلی که در کمین اوست، باخبر شود. شاید هم چنان از خود مطمئن باشد که این تدارکات را نادیده بگیرد و بی‌محابا وارد ژرف‌ترین غار شود. در این مرحله، قهرمانان معمولاً تنها هستند.

**۳-۲-۸. آزمون بزرگ:** این مرحله مرکز روایت است که کلید رسیدن به قدرت جادویی و پیروزی نهایی را پیش روی قهرمان قرار می‌دهد. آزمون بزرگ همان بحران محوری مرگ و زندگی است که طی آن قهرمان با بزرگ‌ترین ترس خود رویارو می‌شود، به نبرد با دشوارترین چالش می‌شتابد، با مرگ دست‌وپنجه نرم می‌کند و

سفرش در یک‌قدمی شکست قرار می‌گیرد. ممکن است قهرمان در مرحلهٔ آزمون بزرگ با کهن‌الگوی سایه نیز زورآزمایی کند.

**۳-۲-۹. پاداش:** پس از پشت‌سر نهادن آزمون بزرگ، قهرمان اکنون طعم پیروزی را هرچند موقتی می‌چشد. او از مرگ جان به‌در برده، بر بزرگ‌ترین ترس خود چیره شده، اژدها را کشته یا بحران عاطفی را تاب آورده تا به پاداش برسد. شاید قهرمان پاداش را به‌روشنی تصاحب کند یا ناچار شود آن را بدزدد. ممکن است قهرمان این اکسیرربایی را توجیه کند و آن را اجر آزمون‌ها و نبردهایی بداند که از سر گذرانده است. در این صورت، باید با پیامدهای این کنش نیز روبه‌رو شود؛ زیرا اکسیر نباید وارد دنیای عادی شود و نیروهای شر برای بازپس‌گیری آن به تعقیب قهرمان خواهند شتافت.

**۳-۲-۱۰. راه بازگشت:** سرانجام قهرمان برای تکمیل سفر باید دوباره متعهد شود و راه بازگشت به دنیای عادی را درپیش بگیرد. موفقیت قهرمان در دنیای ویژه چه بسا بازگشت را دشوار کند. راه بازگشت نیز، همچون گذر از آستانه، نیاز به رویدادی دارد که قهرمان درپی آن از آستانه بگذرد و به دنیای عادی بازگردد.

**۳-۲-۱۱. باززایی:** در این مرحله، قهرمان باید زندگی دوباره یابد که خطرناک‌ترین رویارویی او با مرگ است. قهرمان اگر از این آزمون نهایی بگذرد، می‌تواند هرچه را که به دنیای عادی آورده، نزد خود حفظ کند و آن را به‌کار گیرد. باززایی می‌تواند گونه‌ای پالایش یا تطهیر باشد که پس از خروج قهرمان از سرزمین مرگ روی می‌دهد. قهرمان درحالی دوباره زاده یا دگرگون می‌گردد که ویژگی‌های خود نخستینش را نگاه داشته، اما افزون بر آن حکمت‌ها و درس‌هایی تازه نیز در طی مسیر آموخته است.

**۳-۲-۱۲. بازگشت با اکسیر:** بازگشت با اکسیر پاداش نهایی سفر قهرمان است. قهرمان که باززاده و پالوده گردیده است، دوباره در دنیای عادی پذیرفته می‌شود و

اکسیر رهاورد سفر را با ساکنان آن تقسیم می‌کند یا به مصیبت‌های سرزمین خود پایان می‌بخشد. در بیشتر قصه‌ها، مرحله بازگشت با اکسیر چرخه سفر را کامل می‌کند. اکنون دیگر پرسش‌های داستان گفته شده و تعادل به دنیای عادی بازگشته است و شاید قهرمان زندگی تازه‌ای را آغاز کند که برای همیشه متأثر از سفر طی شده است.

### ۳-۳. واکاوی ساختار سفر نویسنده در فیلم بتمن (1989)

این شاهکار تیم برتون در زمان خود به شهرت و محبوبیت بسیاری رسید. اثر او فراتر از یک فیلم، یک ساخته سینمایی عظیم خوانده شده است (McMahan, 2005: 121). گرچه برخی منتقدان معتقدند این فیلم بیشتر از اینکه یک داستان خوب با یک پلات مشخص را روایت کند، درگیر نمایش بافت هنری بوده و از این رو از روایت اسطوره‌ای دور شده (Fuyuno, 2017)، با گذر از این رویه ابتدایی، مسیر روایی داستان قابل کشف خواهد بود.

به باور ووگلر، قهرمان در داستان شخصیتی است که دچار بیشترین تغییر می‌شود؛ اما گروهی از قهرمانان متفاوت با این قاعده هستند. این دسته قهرمانانه عمل می‌کنند، اما خود چندان دچار تغییر نمی‌شوند؛ زیرا کارکرد اصلی آنان ایجاد تحول در دیگران است (Vogler, 1998: 23). بتمن در این فیلم چنین نقشی را ایفا کرده است؛ او یک قهرمان فروگشا یا میانجی است که در مرکز داستان ایستاده، اما دچار دگرگونی بزرگی نمی‌شود. قهرمان مسافر و محور عاطفی روایت این فیلم، شخصیت نخست زن داستان یعنی ویکی ویل<sup>۲۰</sup> است که بتمن و جوکر هر دو به سوی او کشش دارند و مخاطب نیز بخش بزرگی از سفر قصه را همپای او تجربه می‌کند و گره‌های روایت را کنار او می‌گشاید. شخصیت ویکی را نیز باب کین و بیل فینگر خلق کرده‌اند، در سال ۱۹۴۸ و

در قسمت ۴۹ از مجموعه داستان‌های مصور بتمن. اکنون تحول روحی و یکی برپایه ساختار سفر نویسنده بررسی می‌شود.

**۳-۳-۱. دنیای عادی:** یکی ویل محور سفر و تحولات اصلی این فیلم است. یکی پیش از این عکاس مد بوده و به‌تازگی به‌عنوان خبرنگار به روزنامه شهر گاتهام پیوسته است. در ابتدای داستان، با گاتهام، پادآرمان‌شهر غرق‌شده در جرم و جنایت در آستانه سالگرد دویست‌سالگی خود روبه‌رو می‌شویم. در صحنه آغازین فیلم، یک خانواده گردشگر راه‌گم کرده در یکی از کوچه‌پس‌کوچه‌های شهر در دام زورگیری دو خلافکار می‌افتند. بتمن از راه می‌رسد و آن دو دزد را مجازات می‌کند. دنیای عادی قهرمان، گاتهام تاریک و غم‌افزایی است که تبهکاران در اداره پلیس آن نیز رخنه کرده‌اند و آنجا فقط می‌توان به دادگری بتمن امید بست.

**۳-۳-۲. دعوت به ماجرا:** این مرحله در روایت وجود ندارد؛ اما می‌توان فرض کرد پیش از آغاز فیلم رخ داده؛ هنگامی که یکی تصمیم می‌گیرد برای کشف هویت واقعی بتمن، به گاتهام سفر کند. یکی برای پذیرش دعوت باید شغل و آرامشش را رها کند.

**۳-۳-۳. رد دعوت:** قهرمانی که بر ترس خود غلبه می‌کند تا گام به سفر بگذارد، ممکن است توسط شخصیت‌های قدرتمندی آزمایش شود که در دل او هراس و تردید می‌افکنند و صلاحیتش را برای شرکت در بازی به پرسش می‌گیرند. آن‌ها نگهبانان آستانه هستند که حتی پیش از شروع ماجرا، راه قهرمان را سد می‌کنند (Vogler, 1998: 128). یکی را می‌توان از جمله قهرمانان راغب به‌شمار آورد که هرگز دست از تلاش برنمی‌دارد. گرچه این روایت فاقد جذابیت کشمکش‌های درونی قهرمان برای رد دعوت است، اما یکی باید بر گفتارهای دلسردکننده مردانی پیروز شود که با انگیزه‌های گوناگون نقاب نگهبانان آستانه را به چهره زده‌اند.

**۳-۳-۴. ملاقات با استاد:** در این مرحله از سفر، می‌توان شخصیت الکساندر ناکس<sup>۳۱</sup> را راهبر و یکی دانست. ناکس خبرنگار قدیمی‌تر روزنامه گاتهام و پیگیر اخبار بتمن است. گرچه او، برخلاف استاد خردمند اساطیر کهن، در میان همکاران خود از احترام چندانی برخوردار نیست، با دلگرم ساختن و یکی و انتقال تجربیاتش، به او یاری می‌رساند.

**۳-۳-۵. گذر از نخستین آستانه:** ویکی و الکساندر تصمیم می‌گیرند برای کسب اطلاعاتی درباره بتمن، در یک مهمانی که بروس وین برگزار کرده است، شرکت کنند. حضور در این ضیافت می‌تواند گذر از نخستین آستانه برای ورود به دنیای ویژه باشد. آن‌ها در این مرحله با میزبان آشنا می‌شوند که ممکن است در راه شناخت هویت واقعی بتمن به آن‌ها کمک کند. در این نخستین دیدار، اخگر عشق میان ویکی و بروس افروخته می‌شود. نگهبانان آستانه را می‌توان مهمانان حاضر در مراسم دانست که با رفتارهای دلسردکننده قهرمان داستان را از سر باز می‌کنند.

**۳-۳-۶. آزمون‌ها، متحدان و دشمنان:** برپایه کردار شک‌برانگیز بروس، اتحادی میان ویکی و ناکس شکل می‌گیرد تا او را زیر نظر بگیرند. قهرمان اکنون باید دوستان و دشمنان خود را بشناسد. مهم‌ترین دشمن جوکر است؛ فرمانروای جامعه‌ستیز گروه خلافکاران که زشتی صورتش یادگار شکستی از بتمن است. او کینه‌توزانه ماده‌ای شیمیایی را در شهر پخش می‌کند که قربانیانش دچار مرگ می‌شوند؛ با همان نیشخند شیداواری که او همواره ناچار است بر چهره داشته باشد. گره عاطفی داستان هنگامی تنیده‌تر می‌گردد که جذب ویکی، جوکر را نیز گرفتار می‌کند. وقتی بتمن، ویکی را از دست جوکر می‌رهاند، روشن می‌شود که بتمن دوست اوست.

۷-۳-۳. راهیابی به ژرف‌ترین غار: ژرف‌ترین غار در این فیلم، به‌واقع یک غار است. پس از نجات ویکی از درگیری درون موزه هنر، بتمن او را به نهانگاه خود می‌برد؛ درحالی که ویکی هنوز از هویت او که در پس سیماچه خفایش پنهان شده، بی‌خبر است.

۸-۳-۳. آزمون بزرگ: آزمون بزرگ در هنگامه سر زدن بروس به ویکی در آپارتمانش شکل می‌گیرد. هم‌زمان با گفت‌وگوی این دو و کشمکش درونی بروس برای آشکارسازی هویت نهانی‌اش که فهم آن هدف اصلی ویکی است، جوکر از راه می‌رسد و با شلیک گلوله‌ای بروس را از پا درمی‌آورد. بروس که زنده مانده، متوجه می‌شود که جوکر همان قاتل پدر و مادر اوست.

۹-۳-۳. پاداش: آلفرد پنی‌ورث<sup>۳۲</sup>، پیشخدمت و مونس وفادار بروس، او و ویکی را به غار بتمن می‌برد و ویکی سرانجام آگاه می‌شود که بروس همان بتمن است. پاداش ویکی دستیابی به راز هویت راستین بتمن است؛ پاسخی که از آغاز در جست‌وجوی یافتن آن بود.

۱۰-۳-۳. راه بازگشت: جوکر با گاز سمی به گردهمایی مردم گاتهام یورش می‌برد. بتمن با او رویارو می‌شود و منبع گازها را از شهر دور می‌کند. جوکر، ویکی را می‌رباید و به بالای کلیسای گاتهام می‌برد.

۱۱-۳-۳. باززایی: بتمن خسته و مجروح به میدان بازمی‌گردد و با گذر از فرازونشیب‌های نبرد، جوکر و گروه جنایتکاران همدستش را شکست می‌دهد. ویکی از اسارت رها می‌شود.

۱۲-۳-۳. بازگشت با اکسیر: ویکی منتظر بروس است؛ درحالی که او پوشیده در ردا و سیماچه خفایش بر فراز پشت‌بامی به شهر خیره شده است. ویکی حالا هم دوستی

بروس را به دست آورده و هم بر این همانی او با *بتمن* آگاهی یافته است. گاتهام به *بتمن* نیاز دارد؛ بنابراین ویکی سودای شهرت را کنار می‌نهد و تصمیم می‌گیرد راز *بتمن* را نزد خود نگاه دارد و این فداکاری اکسیر اوست.

بر اساس تحلیل بالا، می‌توان بیان کرد که نویسندگان فیلم‌نامه در برخی از فرازهای اسطوره‌ای روایت، همچون دعوت، آزمون بزرگ و بازایی، نتوانسته‌اند نقشی پررنگ برای ویکی تعریف کنند.

### ۳-۴. واکاوی ساختار سفر نویسنده در فیلم *شوالیه تاریکی* (2008)

نولان توانست این فیلم را به تحسین‌شده‌ترین بازسازی داستان *بتمن* بدل کند؛ اثری که از سوی منتقدان القابی همچون «یکی از بهترین آثار سینمایی دهه» و «یکی از بهترین فیلم‌های ابرقهرمانی تاریخ» را دریافت کرد. دریافت جوایز پُرشمار و بیش از ۱ میلیارد دلار فروش، نشان می‌دهد *شوالیه تاریکی* را هم کارشناسان پذیرفته‌اند و هم مردم. این اثر با به چالش کشیدن دستاوردهای پیشین در سینما، به ژانر فیلم ابرقهرمانی مشروعیت بخشید و راه را برای ساخت شاهکارهایی از این جنس باز کرد (Sims, 2018). این اثر دومین فیلم از یک سه‌گانه است؛ اما نولان توانسته همگام با حفظ ارتباط با روایت‌های پیشین و آتی، ساختار داستانی مستقلی به این فیلم‌نامه ببخشد. در ادامه آشکار می‌گردد که یکی از دلایل فزونی موفقیت‌های این اثر نسبت به *بتمن تیم برتون*، پایبندی هوشمندانه کریستوفر نولان به ساختار اسطوره‌ای یک روایت قهرمانی است.

۳-۴-۱. *دنیای عادی*: داستان با درگیری تبهکاران حین سرقت از بانک و گریختن جوکر با پول دزدی آغاز می‌شود. اما پس از آن مشخص می‌شود که در سایه مبارزات *بتمن* و دادستان قضایی، هاروی دنت<sup>۳۳</sup>، با مجرمان، جرم‌های رایج در شهر کاهشی چشمگیر یافته است. ممکن است نیاز به یک ابرقهرمان به‌زودی از بین برود و *بتمن*

بتواند از مبارزه‌ای که زندگی عادی‌اش را از او گرفته، کناره‌گیری کند و شاید به معشوقش، ریچل داوز<sup>۳۴</sup> نیز برسد. گاتهام امن، مخاطب را برای رویارویی با دنیای متضاد آماده می‌کند. این درحالی است که در بتمن تیم برتون این تضاد بین دنیای عادی و ویژه کمتر به چشم می‌خورد؛ زیرا گاتهام از ابتدا پُر از جنایت توصیف می‌شد.

**۳-۴-۲. دعوت به ماجرا:** دعوت به ماجرا برای به‌راه انداختن این روایت، هنگامی صورت می‌گیرد که جوکر به سران مافیای گاتهام پیشنهاد می‌دهد بتمن را در ازای دریافت نیمی از پول دزدیده‌شده بکشند. بزرگان مافیا نخست مخالف‌اند؛ اما پس از رخ دادن مجموعه‌ای از کشمکش‌ها، سرانجام پیشنهاد جوکر را می‌پذیرند. دنت از بتمن درخواست می‌کند شاهی را برای گواهی دادن علیه مافیا دستگیر کند و اینجاست که می‌توان گفت بتمن به ماجرای اصلی دعوت شده است. در این مرحله، دنت نقش منادی را ایفا می‌کند. به‌باور ووگلر (1998: 112)، وظیفه منادی این است که تکیه‌گاه قهرمان را خراب و اعلام کند که دنیای او ناپایدار است و باید با پذیرش خطر و گام نهادن به ماجرا، تعادل طبیعی را بازگرداند.

**۳-۴-۳. رد دعوت:** بتمن نیز در این فیلم، قهرمانی راغب است؛ اما نولان و نویسندگان همکارش از جذابیت‌های کشمکش قهرمان برای پذیرش دعوت آگاه بوده و از آن استفاده کرده‌اند. از این شمار، می‌توان به گفت‌وگوی بروس با آلفرد درباره احتیاط کردن و شناخت محدودیت‌هایش اشاره کرد و نیز گفت‌وگوی بروس با ریچل درباره نزدیک بودن روزی که گاتهام دیگر به بتمن نیازی نداشته باشد.

**۳-۴-۴. ملاقات با استاد:** کارکرد استاد آگاهی‌بخشی و فراهم کردن ابزار مورد نیاز قهرمان است. این وظایف را در فیلم آلفرد و لوسیوس فاکس<sup>۳۵</sup> برعهده دارند. لوسیوس سلاح‌دار بتمن و طراح رزم‌افزارهای اوست. آلفرد نیز گاه او را پند می‌دهد و در برخی مأموریت‌ها از دور رهنمایی‌اش می‌کند.



۳-۴-۵. گذر از نخستین آستانه: عبور از نخستین آستانه در این فیلم هنگامی رخ می‌دهد که برپایه همکاری *بتمن* و *دنت* شماری از تبهکاران به زندان افتاده‌اند. *جوکر* اعلام می‌کند اگر *بتمن* هویتش را آشکار نسازد، بسیاری از مردم گشته خواهند شد و برای آغاز رئیس پلیس و یک قاضی را به قتل می‌رساند. *دنت* باخبر می‌شود که *ریچل* هدف بعدی *جوکر* است. در این زمان، راهی برای *قهرمان* باقی نمی‌ماند، جز اینکه از آستانه عبور کند.

*جوکر* (با بازی *ژرف* و *نیرومند هیث لجر*<sup>۳۶</sup> که بیش از بیست جایزه از جمله *اسکار* را پس از *مرگ* برایش به ارغان آورد) به هیچ قاعده‌ای پایبند نیست؛ شیوه‌ای که *سران* *مافیا* را نیز پریشان کرده است. *بارک* او با ما در *سخنرانی*‌ای، وضعیت *خاورمیانه* پس از *پدیداری* *داعش* را به *گاتهام* گرفتار در *چنگ* *جوکر* تشبیه کرده بود؛ زیرا او آماده است که تمام شهر را در آتش بيفکند (Goldberg, 2016).

۳-۴-۶. آزمون‌ها، متحدان و دشمنان: شهر در *هراس* فرورفته و *بتمن* افزون‌بر *جوکر*، *دشمنان* دیگری همچون *سران* *مافیا* نیز دارد. او در ادامه *ریچل* و *دنت* را از دست می‌دهد و فقط *آلفرد* و *لوسیوس* به عنوان متحدان اصلی‌اش باقی می‌مانند؛ گرچه در نهایت او چاره‌ای ندارد جز آنکه با *بزرگ‌ترین ترس‌هایش* به تنهایی مواجه شود.

۳-۴-۷. راهیابی به ژرف‌ترین غار: از این پس، *بتمن* با چالش‌هایی *سترگ* و *هراسناک* روبه‌روست. *ریچل* و *دنت* به دست *پیروان* *جوکر* گرفتار می‌شوند. *ریچل* در *انفجاری* گشته می‌شود و *دنت* که او نیز گرفتار *مهر* *ریچل* است، نیمی از صورتش را از دست می‌دهد. این *رخداد* *دنت* را که *امید* مردم *گاتهام* بود، به *قاتلی* *کینه‌جو* و *تسخیرشده* توسط *وسوسه‌های* *جوکر* بدل می‌سازد.

**۳-۴-۸. آزمون بزرگ:** بزرگ‌ترین آزمون این فیلم نبردی است برای نجات یا نابودی روح گاتهام. جوکر اعلام می‌کند که شهر پس از نیمه‌شب در حاکمیت او خواهد بود. او دو کشتی را بمب‌گذاری می‌کند؛ مسافران یک کشتی شهروندان هستند و کشتی دیگر از زندانیان انباشته شده است. ماشه انفجار هر کشتی در دست مسافران کشتی دیگر است و بنابر تهدید جوکر، اگر یکی از کشتی‌ها تا رسیدن نیمه‌شب منفجر نشود، او هر دو را نابود خواهد کرد. جوکر قصد دارد با هراس‌افکنی و برانگیختن غریزه بقا به همه مردمان گاتهام چهره‌ای هیولایی ببخشد؛ اما مسافران هیچ‌یک از کشتی‌ها تسلیم و سوسه نجات خویش نمی‌شوند و پس از نبردی گران، بتمن، جوکر را به دست پلیس می‌سپرد.

**۳-۴-۹. پاداش:** قهرمان با اثبات زنده ماندن روح انسانی و ترسیم آینده‌ای بهتر برای شهروندان گاتهام، پاداش خود را دریافت می‌کند. مسافران دو کشتی حاضر نمی‌شوند کشتار دیگران را در ازای رهایی خود بپذیرند و همه گروگان‌ها آزاد می‌شوند.

**۳-۴-۱۰. راه بازگشت:** راه بازگشت گاه می‌تواند از آزمون بزرگ نیز پُرخطرتر باشد و حتی قهرمان را در آستانه مرگ قرار دهد. جوکر دستگیر شده؛ اما دنت، فروغلتیده در خشم و اغواشده توسط جوکر، پس از کُشتن شماری انسان اکنون قصد دارد خانواده کمیسر پلیس را که گمان می‌کند در نجات ریچل کوتاهی کرده، نابود کند. بتمن از راه می‌رسد و دنت را از ساختمان فرومی‌افکند.

**۳-۴-۱۱. باززایی:** شهروندان گاتهام به دنت باور دارند و او را شوالیه سپید می‌نامند. جوکر هنگام دستگیری پیش‌بینی کرده است که آگاهی مردم از سقوط دنت بذر نومی‌دی را بر شهر خواهد پاشید؛ از این رو بتمن تصمیم می‌گیرد جنایت‌های هم‌رزم سابقش را خود به گردن بگیرد و با پوشاندن حقیقت تلخ، نام دنت را برای

ماندگاری در حافظه مردم گاتهام پاک نگاه دارد. بتمن اکنون با ازدست دادن نیکنامی سخت‌یافته خویش ناگزیر از تولدی دوباره است.

۳-۴-۱۲. بازگشت با اکسیر: فداکاری بتمن صلح را برای گاتهام به‌ارمغان آورده است. مجرمانی که دنت به پای میز محکمه کشانده بود، در زندان می‌مانند و گاتهام اصول اخلاقی‌اش را حفظ می‌کند. حالا بتمن می‌تواند با آرامش و سرخوشی درون تاریکی محو شود.

#### ۴. نتیجه

ابرقهرمانانی که در رسانه‌هایی همچون داستان مصور یا سینما خلق شده‌اند، شخصیت‌های اسطوره‌ای عصر ما به‌شمار می‌روند و بتمن، با هویت دوگانه‌اش و ریشه‌های پنهان، رازآمیز و تاریک روحش، یکی از مشهورترین این قهرمانان است. کریستوفر ووگلر با توجه به مقتضیات سینما و فیلم‌نامه‌نویسی، از نظریه سفر قهرمان کمپبل استفاده کرد و کتاب *سفر نویسنده* را نوشت که مسیر روایت‌های اسطوره‌ای را در قالب یک ساختار دوازده‌مرحله‌ای بازخوانی می‌کند. این ساختار چارچوب نظری پژوهش حاضر بوده است. بررسی تطبیقی این دو اثر و تحلیل روایت با رویکرد ووگلر را می‌توان نوآوری این مقاله در زبان فارسی دانست.

نویسندگان و کارگردانان بزرگ در داستان‌گویی از سبکی شخصی برخوردارند؛ از این رو بافت اسطوره‌ای هر اثر فارغ از لایه‌های سطحی شخصیت‌پردازی و فضاسازی، ریشه در جهان‌بینی فردی هنرمند دارد. بررسی تطبیقی دو فیلم *بتمن* (1989) و *شوالیه تاریکی* (2008) آشکار کرد که نویسندگان دو اثر، آگاهانه یا ناآگاهانه، به شیوه یگانه و ویژه‌ای از ساختار اسطوره‌ای *سفر نویسنده* در اثر خود بهره برده‌اند.

برتون در بتمن خود توانست بر نگاه احساس‌گرا و وهم‌آلود به ابرقهرمانان غلبه کند و این ژانر سینمایی را به عرصه واقع‌گرایی ملموس ارتقا دهد. او سیماچه بتمن را برداشت تا بروس وین دیده شود و نشان داد انسان عادی چگونه می‌تواند ابرقهرمان باشد. او به شخصیت اثر خود آن کنش‌های روزمره انسانی را بخشید که پیش از این ابرقهرمانانی همچون سوپرمن، کاپیتان امریکا، واندر وُمن، تور و مردان ایکس<sup>۳۷</sup> از آن بی‌بهره بودند.

نولان نیز برای باززنده‌سازی سینمای ابرقهرمانی همچون برتون عمل کرد. در دوره او، پیشرفت‌های گسترده فناوری ساخت فیلم، تصویرگری کارهای فرانسسانی ابرقهرمانان بر پرده سینما را به‌سادگی ممکن کرد و ژانر ابرقهرمانی به منبع عظیم درآمد برای صنعت سینما بدل شد. تکیه بیش‌ازحد به این فناوری‌ها روایت را یک گام به عقب برد؛ به‌سوی آنچه که برتون با آن مقابله کرده بود. مخاطبان فیلم‌های این دوره از تکنیک‌های سینمایی و جلوه‌های ویژه لذت می‌بردند، اما دیگر مسحور داستان نمی‌شدند. در این شرایط، نولان دوباره به داستان‌پردازی روی آورد و توانست این کار را بدون قربانی کردن جاذبه‌های دیداری انجام دهد.

گرچه بتمن برتون اثر ارزشمند کلاسیک است و نولان هم در فیلم خود قطعاً وام‌دار او بوده، اقبال جامعه و منتقدان به شوالیه تاریکی نولان بیشتر است. یکی از دلایل این امر را می‌توان مستحکم‌تر بودن روایت نولان دانست. بتمن/ بروس در فیلم برتون شخصیتی نیست که دچار تحولات ژرف شود؛ از این رو به تعریف ووگلر، قهرمانی فروگشا یا میانجی محسوب می‌گردد. مخاطب این فیلم مسیر سفر اسطوره‌ای را باید همپای یک قهرمان دیگر، بانوی خبرنگاری به‌نام ویکی، طی کند که در طول داستان تحول و مکاشفه روحی را تجربه می‌نماید و تماشاگر بیشتر گره‌های قصه را از زاویه

دید او درک می‌کند. اما ویکی به سبب ساختار مردسالار سینمای هالیوود در دوران تولید فیلم، گاهی به شخصیتی منفعل و دست‌بسته بدل شده که برای رهایی باید چشم‌انتظار نیروی مردانه بتمن بماند و کنشگر مؤثری در مبارزه میان شر و نیکی نیست. این موضوع می‌تواند چشم اسفندیار روایت برتون باشد؛ قهرمان مرد فاقد دگرگونی عظیم روحی است و فرازوفرودهای اساسی روایت را بازیگردانی نمی‌کند و قهرمان زن نیز جایی میان خبرنگار دلیر و معشوقه بی‌پناه سرگردان مانده است. خواننده فیلم نولان اما مسیر سفر درون روایت را بدون شک می‌تواند در کنار بتمن طی کند.

دنیای عادی در *شوالیه تاریکی*، سرزمین امنی است که در تضاد با دنیای ویژه (شهر آشوب‌زده پس از طغیان جوکر) قرار می‌گیرد؛ درحالی که گاتهام فیلم بتمن از همان ابتدا شهری پُر از جرم و جنایت تصویر شده بود.

مرحله دعوت به ماجرا در فیلم نولان هوشمندانه گنجانده شده تا محرک داستان باشد. این مرحله که کارکردش به‌راه انداختن داستان در ذهن تماشاگر است، در فیلم بتمن وجود ندارد یا جایی قبل از شروع داستان اتفاق افتاده است.

گذر از نخستین آستانه نیز در *شوالیه تاریکی* جلوه اساطیری نیرومندتری دارد؛ زیرا بتمن در این مرحله با دشمن بزرگش در قالب سکانسی نفسگیر رویارو می‌شود تا راهی جز ورود به دنیای ویژه برای او باقی نماند. این مرحله در فیلم بتمن در یک مهمانی رخ می‌دهد و نگهبان آستانه در آن نقش پُررنگی ندارد.

متحدان و دشمنان قهرمان نیز در فیلم نولان جبهه‌بندی پُررفت‌وخیزتر و گیراتری دارند. بتمن تکیه‌گاه عاطفی‌اش، ریچل، را ازدست می‌دهد، متحدش، دنت، گرفتار وسوسه دشمن می‌شود و مردم شهرش در آتش هراس لجام‌گسیخته‌ای که جوکر افروخته، نادانسته از او بیزاری می‌جویند. اما در فیلم بتمن، شناخت متحدان و دشمنان ساده‌تر است و کشش کمتری ایجاد می‌کند.

آزمون بزرگ اثر نولان نبردی سترگ است برای نجات یا نابودی روح شهر. نه تنها قهرمان، که بسیاری از ساکنان گاتهام در این گام آزموده می‌شوند. اما آزمون بزرگ فیلم بتمن وابسته به گره اصلی ماجرا و هدف محوری قهرمان، یعنی کشف هویت بتمن، است.

قهرمان نولان خود شرافتمندانه باززایی را می‌پذیرد و نام نیکش را برای زنده ماندن امید مردمان شهرش قربانی می‌کند؛ درحالی که قهرمان برتون در باززایی خود (رهایی از اسارت جوکر) نقشی خنثی و انفعالی دارد.

پی‌نوشت‌ها

1. Comic Strip
2. Sam Hamm (B. 1955)
3. Warren Skaaren (1946-1990)
4. Tim Burton (B. 1958)
5. Christopher Nolan (B. 1970)
6. Bruce Wayne
7. Joker
8. Vladimir Propp (1895-1970)
9. *Morphology of the Folktale*
10. Joseph Campbell (1904-1987)
11. monomyth
12. *The Hero with a Thousand faces*
13. Justin Lucas
14. *Beneath the cape and cowl: Batman and the revitalization of comic book films*
15. Andrew Ford Thigpen
16. *Batman as Monomyth: Joseph Campbell, Robert Jewett, John Shelton Lawrence, Frank Miller, Grant Morrison, Scott Snyder, and the Hero's Journey to Gotham*
17. *The Road to Cuzco: An Irish woman writer's journey to the navel of the world*
18. Deirdre Brady
19. Christopher Vogler (B. 1940)
20. *The Writer's Journey*
21. Stuart Voytilla (B. 1960)
22. *Myth and the Movies*
23. DC Comics

24. Bob Kane (1915-1998)
25. Bill Finger (1914-1974)
26. Gotham

۲۷. Camp aesthetic: یک سبک یا ویژگی زیبایی‌شناختی است که به شخصیتی به سبب الگوی روانی ناهنجار و رفتارهای کنایه‌دار یا دگرپاشانه‌اش جذابیت می‌بخشد (Shugart & Waggoner, 2008: 33). کمپ با انگاره‌های رضایت‌بخش مخالفت می‌کند و در پی برانگیختن چالش است.

28. Shadow archetype
29. Carl Gustav Jung (1875-1961)
30. Vicki (Victoria) Vale
31. Alexander Knox
32. Alfred Pennyworth
33. Harvey Dent
34. Rachel Dawes
35. Lucius Fox
36. Heath Andrew Ledger (1979-2008)
37. Superman, Captain America, Wonder Woman, Thor, X-men

## منابع

- حافظ‌نیا، محمدرضا (۱۳۹۳). *مقدمه‌ای بر روش تحقیق در علوم انسانی*. تهران: سمت.
- حسینی، مریم و نسرین شکیبی ممتاز (۱۳۹۱). «سفر قهرمان در داستان حمام بادگرد براساس شیوه تحلیل کمپبل و یونگ». *ادب پژوهی*. س ۲۲. ش ۶. صص ۳۳-۶۴.
- فیروزی، جواد، علی محمد شاهسنی و لاجن علاقی (۱۳۹۷). «نقد اسطوره‌شناختی مرد مصلوب و مرگ ناصری از احمد شاملو». *دوفصلنامه روایت‌شناسی*. س ۲. ش ۲. صص ۱۴۷-۱۸۰.
- معقولی، نادیا، علی شیخ‌مهدی و حسین‌علی قبادی (۱۳۹۱). «مطالعه تطبیقی کهن‌الگوی سفر قهرمان در محتوای ادبی و سینمایی». *فصلنامه مطالعات تطبیقی هنر*. س ۳. ش ۲. صص ۸۷-۱۰۱.
- مک‌کی، رابرت (۱۳۹۷). *داستان: ساختار، سبک و اصول فیلم‌نامه‌نویسی*. ترجمه محمد گذرآبادی. تهران: هرمس.
- نظری، علی‌اشرف (۱۳۹۶). *روش پژوهش و نگارش علمی: راهنمای عملی*. تهران: دانشگاه تهران.
- Beredy, G. F. (1966). *Comparative method in education*. New York: Winston Press.
- Brady, D. (2018). The road to Cuzco: an Irish woman writer's journey to the navel of the world. *Irish Migration Studies in Latin America*, 9(1), 11-24.

- Burton, T. (1989). *Batman* [Motion picture]. US: Warner Brothers and PolyGram Pictures.
- Campbell, J. (1949). *The hero with a thousand faces*. Princeton: Bollingen Foundation.
- Finkelstein, D. R. M. (March 15, 1999). Batman's big birthday. *The Guardian*, [www.theguardian.com](http://www.theguardian.com), Retrieved: 18/11/2019.
- Firoozi, J., Shahsani A. M., & Alaqi, L. (2018). Mythological critique of the crucified man and the death of Nasserite by Ahmad Shamloo (in Farsi). *Narrative Studies*, 2(2), 147-180.
- Fleisher, M. L. (1976). *The Encyclopedia of comic book heroes*. Springfield: Collier Books.
- Fuyuno, A. (August 26, 2017). *The strange hero's journey of Tim Burton's Batman*. [www.samurainovelist.com](http://www.samurainovelist.com), Retrieved: 19/11/2019.
- Goldberg, J. (2016). *The Obama Doctrine*. *The Atlantic*, [www.theatlantic.com](http://www.theatlantic.com), Retrieved: 18/11/2019.
- Hafeznia, M. R. (2014). *Introduction to research methodology in humanities* (in Farsi). Tehran: Samat.
- Hamm, S. W. S. (Writers). (1989). *Batman* [Screenplay]. [www.scripts.com](http://www.scripts.com), Retrieved: 21/11/2019.
- Hosseini, M., & Shakibi Momtaz, M. (2012). The hero's journey in the story of Hammam-e Badgard based on Campbell and Jung's analysis (in Farsi). *Literary Studies*, 22(6), 33-64.
- Langley, T. (2012). *Batman and psychology: a dark and stormy knight*. Hoboken: John Wiley & Sons.
- Lucas, J. (2009). *Beneath the cape and cowl: Batman and the revitalization of comic book films*. BA thesis, Athens: Ohio University, The Honors Tutorial College.
- Maqooli, N., Sheikhmehdi, A., & Ghobadi H. A. (2012). Comparative study of the archetype of the hero's journey in literary and cinematic content. *Comparative Studies of Art*, 3(2), 87-101.
- McKee, R. (2018). *Story: structure, style and principles of screenwriting* (translated into Farsi by Mohammad Gozarabadi). Tehran: Hermes.
- McMahan, A. (2005). Burton's Batman: myth, marketing, and merchandising. In *The Films of Tim Burton: animating live action in contemporary Hollywood*. Farmington Hills: Gale.
- Nazari, A. A. (2017). *Scientific research and writing method: practical guide* (in Farsi). Tehran: University of Tehran.
- Nolan, C. (Producer and Director). (2008). *The dark knight* [Motion picture]. United States: Warner Brothers, Legendary Pictures, DC Comics and Syncopy.
- Nolan, C., & Nolan, J. (Writers) (July 28, 2008). *The dark knight* [Screenplay], [www.scripts.com](http://www.scripts.com), Retrieved: 22/11/2019.



- Pearson, R. E., & Uricchio, W. (1991). *The many lives of the Batman: critical approaches to a superhero and his media*. London: Routledge.
- Propp, V. (1968). *Morphology of the folktale*. Austin: University of Texas Press.
- Reynolds, R. (1994). *Super heroes: A modern mythology*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Sims, D. (July 18, 2018). *The dark Knight changed Hollywood movies forever*. The Atlantic, [www.theatlantic.com](http://www.theatlantic.com), Retrieved: 14/11/2019.
- Thigpen, A. (2017). *Batman as Monomyth: Joseph Campbell, Robert Jewett, John Shelton Lawrence, Frank Miller, Grant Morrison, Scott Snyder, and the hero's Journey to Gotham*. MA. Thesis, Lynchburg: Liberty University, College of Arts and Sciences.
- Vogler, C. (1998). *The writer's journey: mythic structure for writers*. Studio City: Michael Wiese Productions.
- Voytilla, S. (1999). *Myth and the movies: discovering the mythic structure of 50 unforgettable films*. Studio City: Michael Wiese Productions.

