



## A Comparative Study of Narrative Style in Four Theories of Screenwriting

**Morteza Shapouri<sup>1</sup>, Amir Hassan Nedaei<sup>\*2</sup>, Mohammad Ali Safoora<sup>3</sup>**

### Abstract

This study examines four theories of screenwriting by Syd Field, Christopher Vogler, Robert McKee, and John Truby. The theoretical framework of this research is to study the narrative method based on the models presented by all four theorists discussed in this research. The main purpose of this article is to compare the narrative style in the four theories of screenwriting. The research question is what are the common features and differences in the way these four theories are narrated. The approach of the present research is qualitative and the research method is a combination of comparative, descriptive and analytical methods and the method of data collection is library, observational and objective perception. The research findings show that there are commonalities and differences between these four theories and based on the use of three-part narrative method, all four theories are applicable. From the research findings, it can be concluded that the narrative style in Syd Field's model can be considered as a plot-based model based on the script's greater focus on plot. McKee does not distinguish between a plot-driven and a

Received: 29/01/2022  
Accepted: 23/03/2023

\* Corresponding Author's E-mail:  
amir\_nedaei@modares.ac.ir

1. MA of Cinema, Faculty of Art, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran.  
<http://orcid.org/0000-0002-4730-0401>
2. Assistant Professor, Department of Cinema and Animation, Faculty of Art, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran.  
<http://orcid.org/0000-0001-9394-2109>
3. Assistant Professor, Department of Cinema and Animation, Faculty of Art, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran.  
<http://orcid.org/0000-0003-4886-2462>



character-driven screenplay, and the narrative style in Vogler and Truby patterns, which focus more on the character and change it, can be called a character-driven model. It should also be borne in mind that the narrative style in these four theories, apart from their dependence on Aristotelian drama, forms the narrative style common in fictional cinema.

**Keywords:** Screenwriting, Narrative style, Syd Field, Christopher vogler, Robert McKee, john truby

### 1. Introduction

The method of narrative in screenwriting theories require patterns that scriptwriters can tell more coherent stories in different genres. In fact, patterns are a tool in the hands of the screenwriter to rely on it. The theoretical framework of this study is using the screenwriting theories of Syd Field, Christopher Vogler, Robert McKee and John truby, and intends to study the narrative style of the story in each theory. To compare the narrative style, he examines the six elements of the milestone, the theme, the personality, the evolution of personality, and the consciousness in all four theories. The purpose of finding common funds is to distinguish these four theories. This study was performed qualitatively with a comparative and descriptive analytical method. The collection of information has been done using library studies, observation and objective harvesting.

### Question

The research question is, from what aspects of the narrative method in these four scriptwriting patterns and in what areas are distinct. The research hypothesis is that recognizing different scriptwriting patterns and understanding the aspects of its distinction and similarity to the author creates a variety of screenplays, more coherent storytelling, and the formation of different cinematic genres.



## **2. Literature Review**

Shahbazi, in the book Theory of Screenplay in Fictional Cinema (2013), examines the patterns of Syd Field, Linda Siger, Vogler and Michelle Croton and tried to design a model in seventeen steps. Numerous researchers have used the analytical method of Woo Gller and Syd Field to study cinematic works. While later screenwriting theories such as Robert McKee and John Truby have been less studied. These include a study entitled A Comparative Study of the Championship of the Hero's Travel Pattern in Literary and Cinema Content. In another study titled Reading and Comparing the Travel Pattern of the Journal of vogler in Miyazaki and Tim Burton (2014), the researcher of the Vogler pattern in the films of the two directors. In another study entitled Structural Analysis of Simorgh Winning Screenwriting Best Screenplay from the Fajr Festival based on the Syd Field (2016) pattern after describing Syd Field's scriptwriting pattern, a number of specific films from Iranian cinema have been analyzed.

## **3. Methodology**

A plot-oriented script is said to be based primarily on action and conflict, and the summary of the script can be immediately extracted from it. (Seeger. Wetmore, 1385:33) In his model, Syd Field has given more importance to the structure and story in comparison with the character, and for this reason, his model can be considered as a plot-oriented one. In his model, Mckee explains that the structure is the same as the character and the character is the same as the structure, and relying on this opinion, he considers the character-oriented and story-oriented screenplay to be the same. But character-oriented scripts are said to emphasize the evolution of the characters in the story and the changes that occur in their individual characteristics during the film. Vogler's model can be called a personality-oriented model due to its focus on the personality arc curve. In Truby's model, character transformation, which he calls dramatic code, is particularly important. All four theorists refer to the Aristotelian understanding of



this concept in defining the characteristics of a turning point (Shahbazi: 1399, 145).but the difference between their perspective is somehow the use of a milestone in the story. In the case of Syd Field, he believes that the screenwriter must know the theme before the screenwriter begins to write. Vogler considers the stage of the ordinary world to be the best place to be the main theme or thought of the story in the script. McKee opposes the word theme and instead uses the idea of observing the idea. Instead of the theme, Truby introduces the word moral debate to the author's moral debate. (Hantley: 2007) Syd Field calls the main character of the story the main character who must change at the end of the story. vogler calls the main character of his pattern a hero. In his pattern, he takes the hero of two external trips and the inner journey to reach the goal. McKee calls the most important character of the story a protagonist, which must be able to follow his conscious or unconscious feeling until the end of the story. John Truby also calls the main character of the story in his speaker. The pattern of Syd Field only allows the main character to change. The McKee pattern, like Syd Field, ends at one point, meaning a change in the main character. Vogler describes the development of the main character as the inner journey of the story. Truby also considers the hero's change to be a major change in the hero, leading to a moral debate. In his model, Syd Field makes a brief reference to the idea and believes that the task of the screenwriter is to expose personality aspects to the audience. McKee offers a gap to create empathy between the personality and the viewer. vogler considers the stage of the ordinary world to be a good place to form the audience's imagination with the hero of the story. Truby also defines the consciousness of the two principles of weakness and the purpose of the personality in his pattern.

#### **4. Results**

The findings of this study show that the narrative style in all four theories is compatible with the three -curtain structure. Finishing,



**Journal Of Narrativestudies**

E-ISSN:2588-6231

Vol.7, No. 13

spring & summer 2023

Research Article



settlement, nodding or answering questions raised during the script has been considered in all four theories and can be compatible with Aristotelian drama. Even Truby, who imposes the structure of Aristotelian drama and mechanically, is common to solving the ultimate problem with the Aristotelian drama. The narrative style of all four theories is the creator of the common narrative style in cinema, what McKee refers to as a king. But despite the similarities in this study, these four theories were found. The comparative table of the common funds and the distinctions of the four theories show that the narrative style has differences in four theories. For example, about the importance of the pattern presented on the story or more focus on the personality, the syntactic use of milestones, the different definition of each theme, or the extent of the screenwriter's emphasis on the transformation of the main character throughout the story, differs in the four theories of this study.



دوفصلنامه روایت‌شناسی

سال ۷، شماره ۱۳، بهار و تابستان ۱۴۰۲، صص ۲۱۹-۲۴۴

مقاله پژوهشی

DOI: 20.1001.1.25886495.1402.7.13.7.0

## بررسی تطبیقی شیوه روایت در چهار نظریه فیلم‌نامه‌نویسی

مرتضی شاپوری<sup>۱</sup>، امیرحسن ندایی<sup>۲\*</sup>، محمدعلی صفورا<sup>۳</sup>

(دریافت: ۱۴۰۱/۱۱/۹ پذیرش: ۱۴۰۱/۰۱/۳)

### چکیده

این پژوهش به مطالعه چهار نظریه فیلم‌نامه‌نویسی از سید فیلد، کریستوفر ووگلر، رابت مککی و جان تروبی پرداخته است. چارچوب نظری این پژوهش برای مطالعه شیوه روایت در بریایه‌الگوهای چهار نظریه‌پرداز نامبرده است. هدف اصلی از این مقاله مقایسه شیوه روایت در چهار نظریه فیلم‌نامه‌نویسی است. پرسش پژوهش این است که چه ویژگی‌های مشترک و چه تمایزاتی در شیوه روایت این چهار نظریه وجود دارد. رویکرد پژوهش حاضر کیفی و روش تحقیق ترکیبی از روش‌های تطبیقی، توصیفی و تحلیلی بوده است. اطلاعات بهروش کتابخانه‌ای، مشاهده‌ای و برداشت عینی گردآوری شده است. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد این چهار نظریه وجود مشترک و تمایزاتی در شیوه روایت دارند و بر بنای استفاده از شیوه روایت سه‌پرده‌ای، هر چهار نظریه قابل انطباق است. طبق یافته‌های پژوهش، می‌توان شیوه روایت در الگوی سید فیلد را بهدلیل تمرکز بیشتر فیلم‌نامه بر پرینگ، یک الگوی

۱. کارشناسی ارشد سینما، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران

<https://orcid.org/0000-0002-4730-0401>

۲. استادیار، گروه انیمیشن و سینما، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران (نویسنده مسئول)

\* amir\_nedaei@modares.ac.ir

<https://orcid.org/0000-0001-9394-2109>

۳. استادیار، گروه انیمیشن و سینما، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران  
<https://orcid.org/0000-0003-4886-2462>

پی‌رنگ‌محور دانست. مک‌کی بین فیلم‌نامه پی‌رنگ‌محور و شخصیت‌محور تمایز قائل نمی‌شود. از شیوه روایت در الگوهای ووگلر و تروبی که تمرکز بیشتری بر شخصیت و تغییر آن دارند، می‌توان به عنوان یک الگوی شخصیت‌محور نام برد. شیوه روایت در این چهار نظریه، جدا از اینکه چقدر به درام ارسطویی وابستگی دارند، شکل‌دهنده شیوه روایت متداول در سینماهای داستانی است.

**واژه‌های کلیدی:** فیلم‌نامه‌نویسی، شیوه روایت، سید فیلد، کریستوفر ووگلر، رابت مک‌کی، جان تروبی.

#### ۱. مقدمه<sup>۱</sup>

ارسطو اولین کسی است که دست به تحلیل درام زد. نظریه پردازان فیلم‌نامه‌نویسی با اتکا بر نظریه‌های ارسطو الگوهایی برای نوشتمن فیلم‌نامه ارائه کرده‌اند. الگوها ابزاری است که فیلم‌نامه‌نویس با اتکا به آن فیلم‌نامه‌اش را می‌نویسد. شیوه روایت در این نظریه‌ها مستلزم رعایت الگوهایی است که فیلم‌نامه‌نویس با شناخت آن می‌تواند قصه‌های منسجم‌تری را در ژانرهای مختلف روایت کند.

چارچوب نظری پژوهش حاضر نظریه‌های فیلم‌نامه‌نویسی سید فیلد، کریستوفر ووگلر، رابت مک‌کی و جان تروبی است. در این مقاله، شیوه روایت داستان در هر کدام از نظریه‌های مذکور بررسی و مقایسه کرده و بدین منظور، شش عنصر پی‌رنگ، نقاط عطف، درون‌مایه، شخصیت، تحول شخصیت و همذات‌پنداری را در هر چهار نظریه واکاوی کرده است. هدف از این پژوهش یافتن وجوده مشترک و وجه تمایز شیوه روایت در این چهار نظریه است. این تحقیق با روش تحلیلی، تطبیقی و توصیفی انجام شده و براساس نوع داده‌ها از پژوهش کیفی است. اطلاعات با بهره‌گیری از مطالعات کتابخانه‌ای، مشاهده‌ای و برداشت عینی گردآوری شده است.

سؤال پژوهش عبارت است از:

شیوه روایت در چهار الگوی فیلم‌نامه‌نویسی سید فیلد، ووگلر، مک‌کی و تروبی از چه جنبه‌هایی قابل تطبیق و در کدام زمینه‌ها از هم متمایز است؟

فرضیه پژوهش این است که شناخت الگوهای متفاوت فیلم‌نامه‌نویسی و درک وجود تمايز و تشابه آن‌ها، برای نویسنده باعث خلق فیلم‌نامه‌های متنوع، قصه‌گویی منسجم‌تر و شکل‌گیری ژانرهای مختلف سینمایی می‌شود.

## ۲. پیشینه تحقیق

در زمینه مقایسه و بررسی تطبیقی شیوه روایت در نظریه‌های فیلم‌نامه‌نویسی سید فیلد، کریستوفر ووگلر، رابت مک‌کی و جان تروبی پژوهشی انجام نشده است. اما پژوهش‌های دیگری درخصوص این نظریه‌ها در یک دهه گذشته تالیف شده که بیشتر به نظریات سید فیلد و کریستوفر ووگلر پرداخته‌اند که قدمت طولانی‌تری دارند؛ در حالی که نظریات متأخر مانند نظریه رابت مک‌کی و جان تروبی کمتر بررسی شده است.

شاهپور شهبازی (۱۳۹۲) در کتاب تئوری‌های فیلم‌نامه در سینمای داستانی با بررسی الگوهای سید فیلد، لیندا سیگر، ووگلر و میشل کروتسن سعی کرده است الگویی را در هفده گام طراحی کند. فصلنامه فارابی، مدل‌های ساختاری فیلم‌نامه (۱۳۹۰)، اصول ساختار سه‌پرده‌ای مورد بررسی قرار گرفته است و همچنین با استفاده از مدل اسطوره‌ای جوزف کمبل سفر قهرمان مذکور و مؤنث و همچنین سفر ضدقهرمان بررسی شده است.

برخی پژوهشگران برای مطالعه آثار سینمایی از روش تحلیلی ووگلر و سید فیلد استفاده کرده‌اند. از این میان می‌شود به مقاله معقولی، شیخ‌مهدی و قبادی (۱۳۹۱) با عنوان «مطالعه تطبیقی کهن‌الگوی سفر قهرمان در محتوای ادبی و سینمایی» اشاره کرد. در این مقاله، میزان انطباق الگوی ووگلر بر حماسه‌گیل‌گمش و فیلم گوزن‌ها مشخص شده است. علی روحانی (۱۳۹۸) در مقاله «مقایسه تطبیقی دو شیوه ساختارشناسی



فیلم‌نامه سید فیلد و جان تروبی «الگوی سید فیلد و تروبی را در فیلم ابد و یک روز را شناسایی کرده است. افزون بر این علی قبادی کیا (۱۳۹۳) در پایان‌نامه کارشناسی ارشد با عنوان بررسی قابلیت‌های سینمایی ده داستان از تاریخ بیهقی براساس الگوی سید فیلد ضمن ارائه الگوی ساختاری فیلم‌نامه‌نویسی سید فیلد، عناصر آن را در ده داستان تاریخ بیهقی مطالعه کرده است. همچنین فاطمه محمدی (۱۳۹۳) در پایان‌نامه کارشناسی ارشد با عنوان مطالعه و مقایسه الگوی سفر قهرمان کریستوفر ووگلر در آثار هایائو میازاکی و تیم برتون ضمن مطالعه الگوی فیلم‌نامه‌نویسی کریستوفر ووگلر، عناصر ساختاری این الگو را در فیلم‌های دو کارگردان خارجی بررسی کرده است. معین حیدری (۱۳۹۵) در پایان‌نامه کارشناسی ارشد با عنوان تحلیل ساختاری فیلم‌نامه‌های برنده سیمیرغ بهترین فیلم‌نامه از جشنواره فجر براساس الگوی سید فیلد پس از تشریح الگوی فیلم‌نامه‌نویسی سید فیلد، تعدادی از فیلم‌های سینمای ایران را تحلیل کرده است.

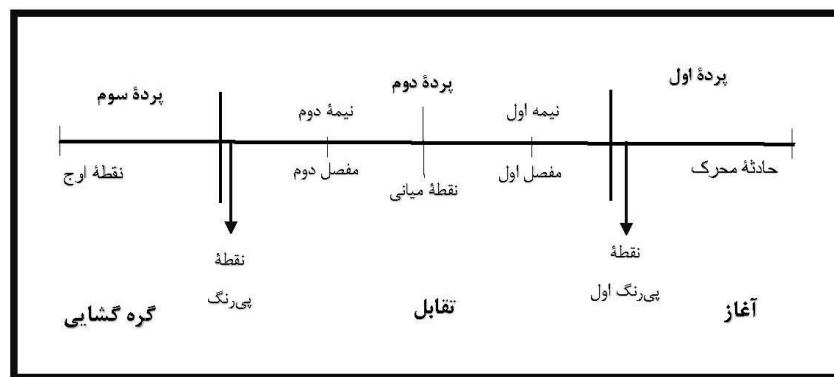
### ۳. بحث و بررسی

#### ۳-۱. نظریه‌های فیلم‌نامه‌نویسی

##### ۳-۱-۱. سید فیلد

سید فیلد، متأثر از ارسطو، فصل مشترک داستان‌ها را شروع، میانه و پایان می‌داند که تمام عناصر داستان را در کنار هم حفظ می‌کند. او فیلم‌نامه خوب را متنی می‌داند که در ابتدا و چند صفحه اول آن، موقعیت دراماتیک، شخصیت اصلی، فرضیه یا مسئله اساسی داستان ارائه شود (فیلد، ۱۳۹۱: ۶). شخصیت، پی‌زنگ، کنش، گفت‌وگو، صحنه، سکانس و حادثه اجزای داستانی فیلم‌نامه را تشکیل می‌دهد. این اجزا ساختاری را شکل می‌دهد که سید فیلد آن را ستون فقرات داستان نام می‌نهد. در این ساختار، پرده‌ای اول آغاز، پرده‌ای دوم تقابل یا رویارویی و پرده‌ای سوم گره‌گشایی است. این پرده‌ها به وسیله نقاط عطفی به یکدیگر متصل می‌شود. در این شیوه روایت، نقطه عطف اول در انتهای پرده اول از صفحه ۲۵ تا ۲۷ و نقطه عطف دوم در انتهای پرده دوم از صفحه ۸۵ تا ۹۰

رخ می‌دهد. طول این پرده‌ها به ترتیب عبارت است از: پرده‌های اول سی صفحه، پرده‌های دوم شصت صفحه و پرده‌های سوم سی صفحه. این ساختار سه‌پرده‌ای تمام اجزای داستان، از جمله شخصیت، پی‌رنگ، کنش، گفت‌وگو، صحنه، سکانس و حادثه، را در قالب خود می‌گنجاند. فیلم‌نامه‌نویس باید این اجزا را در قالب یک کل بریزد. این قالب باید دارای شکلی مشخص و دربرگیرنده آغاز، میانه و پایان باشد (فیلد، ۱۳۹۲: ۴۷). سید فیلد متوجه شد به دلیل طولانی بودن پرده‌های دوم، ممکن است نویسنده در این پرده گمراه شود؛ بنابراین پیشنهاد می‌کند پرده‌های دوم مواد داستانی بیشتری لازم دارد؛ بدین منظور، پیشنهاد می‌کند برای انتقال از نقطه عطف اول به نقطه عطف دوم باید خط دراماتیک داستان را به یک حادثه مرکزی یا نقطه میانی الصاق کرد. شیوه روایت در الگوی سید فیلد به ظاهر ساختاری سه‌پرده‌ای دارد؛ اما درواقع ساختاری چهارپرده‌ای است که در ابتدا با یک حادثه محرك آغاز می‌شود. در ادامه پی‌رنگ نقاط عطف متعددی موسوم به نقاط پی‌رنگ و مفصل به نقطه میانی می‌رسد و با یک نقطه اوج و گره‌گشایی پایان می‌یابد (Huntley, 2007).



شکل ۱. الگوی سید فیلد (منبع: نگارنده)



### ۳-۱-۲. کریستوفر ووگلر

الگوی کریستوفر ووگلر هم مانند الگوی سید فیلد ساختاری چهارپرده‌ای دارد که در پس ساختار سه‌پرده‌ای مستتر است. او براساس نظریات کمبل درباب ساختار اسطوره‌ای داستان، نقاط پی‌رنگ را نام‌گذاری مجدد کرده است تا به توصیف سفر بیرونی و سفر درونی قهرمان در دوازده مرحله بپردازد. در الگوی ووگلر، آغاز و حادثه محرك صورت دنیای عادی و دعوت به ماجرا به خود می‌گیرد و مانند الگوی سید فیلد، رویدادهای اصلی نقاط عطف را برای پرده‌ها ایفا می‌کند و مرحله عبور از آستانه به درون جهان ویژه و مرحله راه بازگشت به دنیای عادی نقاط عطف اول و دوم محسوب می‌شود. بحران و نقطه اوج هم در مرحله تجدید حیات صورت می‌گیرد و مرحله بازگشت با اکسیر هم بی‌شباهت به گره‌گشایی در داستان نیست.



شکل ۲. الگوی ووگلر (منبع: نگارنده)

ساخترالگوی کریستوفر ووگلر ارتباط تنگاتنگی با مفهوم کهن‌الگو دارد. یونگ در تعریف کهن‌الگو می‌گوید: تصاویر و رسوبات روانی ناشی از تجارب مکرری است که اجداد و نیاکان بشر از سر گذرانده‌اند. به عقیده یونگ، این تصاویر در ناخودآگاه قومی نسل بشر جای دارد و به شکل اسطوره، مذهب، خواب، اوهام شخصی و نمودهای دیگر در آثار ادبی انعکاس می‌یابد. یونگ اسطوره‌ها و افسانه‌های پریان را تجلی کهن‌الگوها می‌داند. (معقولی، ۱۳۹۰). یونگ توضیح می‌دهد که کهن‌الگوها الگوهای قدیمی شخصیت هستند که میراث مشترک بشر بهشمار می‌آیند که شاید نوعی ناخودآگاه جمعی، مشابه ناخودآگاه فردی، وجود داشته باشد. افسانه‌ها و اسطوره‌ها شبیه رؤیاهای یک فرهنگ هستند که از ناخودآگاه جمعی نشئت می‌گیرند. جوزف کمبل متأثر از یونگ و نظریه ناخودآگاه جمعی، اصول و مبانی اسطوره‌ای و کهن‌الگویی جاری در تمام داستان‌ها، حماسه‌ها و افسانه‌ها را مطالعه کرد. پژوهش‌های او نشان داد در هر دو مقیاس فردی و جمعی، گونه‌های شخصیتی مشابهی تکرار می‌شود (کمبل به نقل از ووگلر، ۱۳۹۴: ۵۳). او کهن‌الگوها را اشکال و تصاویری برخاسته از ذات جمعی دانست که عملاً در تمام جهان، اجزای تشکیل‌دهنده اسطوره‌هایند و در عین حال نتایج فردی و طبیعی برگرفته از ناخودآگاهاند (کمبل، ۱۳۹۸: ۲۸). ووگلر با اثربازی از یونگ و کمبل، هفت کهن‌الگوی رایج را که بیشتر از دیگر کهن‌الگوها در داستان‌ها به کار رفته است، شناسایی کرد. به عقیده او، درک این نیروها یکی از قدرتمندترین ابزار داستان‌گویی مدرن است و بدون این هفت کهن‌الگو نمی‌توان داستان گفت. این هفت کهن‌الگو عبارت است از: قهرمان، استاد، نگهبان آستانه، منادی، متلون، سایه و دغل‌باز (Vogler, 1989).



کار کرد دراماتیک	کهن‌الگوها
ایثار و خدمت کردن	قهرمان
راهنمایی کردن / هدیه دادن	استاد
آزمودن	نگهبان آستانه
هشدار دادن و به‌حالش کشیدن	منادی
زیر سؤال بردن و فریب دادن	ملون
نایبود کردن / ایجاد کشمکش	سايه
مختل کردن / گشايش کمدي	دغل‌باز

جدول ۱. کار کرد دراماتیک کهن‌الگوها از دیدگاه ووگلر (منبع: Vogtilla, 1999: 17)

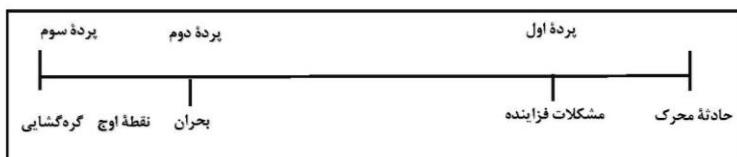
### ۳-۱-۳. رابرت مک‌کی

شیوه روایت در الگوی مک‌کی داستان را در پنج بخش حادثه محرک، مشکلات فزاینده، بحران، نقطه اوج و گره‌گشایی پیش می‌برد. این الگو بر آرزوی خودآگاه و ناخودآگاه شخصیت تأکید می‌کند. مک‌کی خواست و آرزوی قهرمان را ستون فقرات داستان می‌داند و از دو نمودار برای روشن کردن مفهوم پی‌رنگ استفاده می‌کند. نمودار اول یک محور ساده زمان خطی است که پی‌رنگ محوری نامیده می‌شود. پی‌رنگ محوری الگوی مک‌کی یک ساختار سه‌پرده‌ای تغییریافته است که با یک حادثه محرک شروع می‌شود، با موانع و گره‌هایی به تدریج دشوارتر و پیچیده‌تر می‌شود و با یک بحران، نقطه اوج و گره‌گشایی پایان می‌یابد.

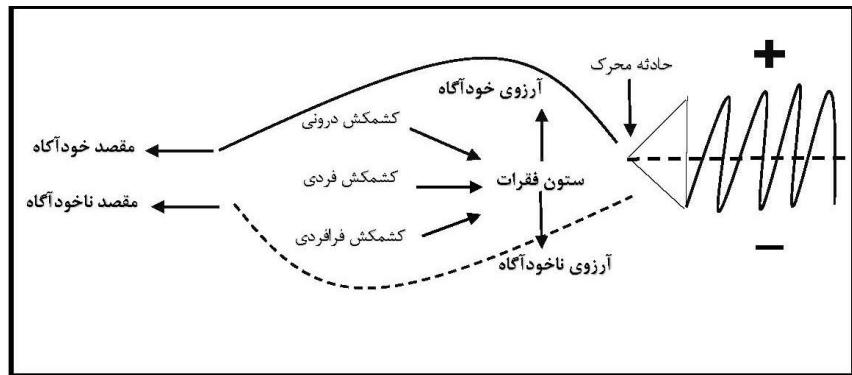
دومین نموداری که رابرت مک‌کی به کار می‌برد، قالب جست‌وجو نام دارد. قالب جست‌وجو به توصیف جریان کشمکش در داستان می‌پردازد.

در این جستجو، شخصیت به کمترین و محافظه‌کارانه‌ترین اقدام ممکن دست می‌زند تا واکنش مثبتی را در دنیای پیرامون خود ایجاد کند. اما نتیجه واکنش او برانگیخته شدن نیروهای مخالف در سطوح درونی، فردی یا اجتماعی / محیطی کشمکش است که راه او را سد می‌کنند و شکافی را میان پیش‌بینی و نتیجه ایجاد می‌کنند. وقتی شکاف دهن می‌گشاید، بیننده درمی‌یابد این نقطه‌ای است بی‌بازگشت (مک‌کی، ۱۳۹۱: ۱۳۹).

دو قطب مثبت و منفی در کشاکش میان دو طیف کشمکش است. اصطلاح ستون فقرات داستان نمایاننده بیانگر خط اصلی پی‌رنگ یا محور زمان در داستان است. آرزوهای خودآگاه و ناخودآگاه، نیروی محرک سفرهای بیرونی و درونی را نشان می‌دهد. کشمکش‌های درونی، شخصی و فراشخصی نشان‌دهنده نوع فشارهایی است که همچنان که داستان پیش می‌رود، بر قهرمان یا شخصیت اصلی وارد می‌شود. مقاصد خودآگاه و ناخودآگاه اهداف سفر را نشان می‌دهد. فیلم‌نامه‌نویس باید به وسیله نیروهای مخالف، مشکلات فزاینده‌ای را سر راه قهرمان قرار دهد و با طرح حادثی که حکم نقاط بی‌بازگشت برای قهرمان را دارد، کشمکش را شدیدتر کند. قهرمان پس از حادثه محرک و برهمن خوردن تعادل اولیه در جستجوی بازگشت به توازن اولیه است. مک‌کی عقیده دارد عنصر شکاف یعنی شکاف میان کنش‌های شخصیت و نتیجه کنش باعث ایجاد همدادات‌پنداری تماشگر با شخصیت داستان می‌شود.



شکل ۳. ویژگی‌های پی‌رنگ محوری از دیدگاه مک‌ک (منبع: نگارنده)



شکل ۴. انواع کشمکش در قالب جست‌وجو (منبع: مک‌کی، ۱۳۹۱: ۱۳۶۱)

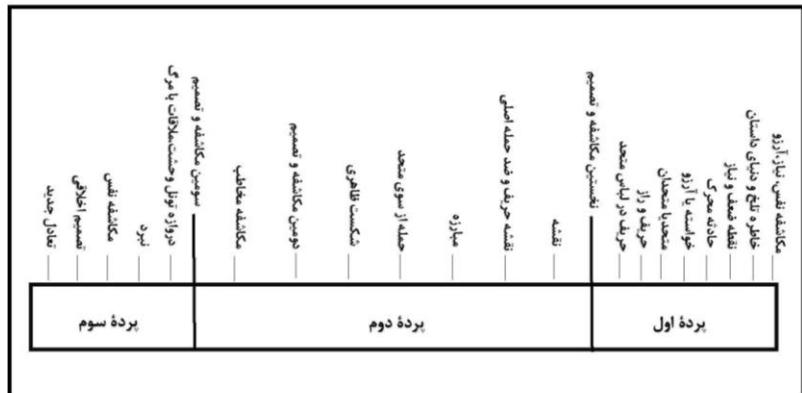
مهم‌ترین ویژگی شیوه روایت در الگوی مک‌کی در همتانیدگی ساختار داستان و شخصیت است. به عقیده مک‌کی، ساختار همان شخصیت و شخصیت همان ساختار است. ساختار حوادث داستان نتیجه تصمیم‌هایی است که شخصیت‌ها در شرایط بحرانی اتخاذ می‌کنند و بر همین اساس به این نتیجه می‌رسد که همه داستان‌ها شخصیت‌محور است؛ زیرا ساختار حوادث و ساختار شخصیت آینه‌تمام‌نمای یکدیگر است. به عبارت دیگر، عمق شخصیت را نمی‌توان بیان کرد، مگر از طریق ساختار داستان (همان: ۷۳).

#### ۳-۱-۴. جان تروبی

الگوی جان تروبی نیز متشکل از ۲۲ گام یا مرحله است که آمیزه‌ای از ساختار اسطوره‌ای جوزف کمبل و شیوه تازه جان تروبی است که انطباق چندانی با ساختار سه‌پرده‌ای ندارد.<sup>۱۵</sup> جان تروبی تقسیم داستان به چند پرده را که میراث ارسطو است، یک شگرد مکانیکی و تحمیل شده به داستان می‌داند. جان تروبی معتقد است ساختار سه‌پرده‌ای نگاه مکانیکی به داستان‌گویی است که به داستان‌گویی اپیزودیک می‌انجامد؛ یعنی حوادث داستان مانند قطعاتی جدا و ناپیوسته، فاقد ارتباط یا ساختار پیوسته از ابتدا تا انتهای است. درنتیجه داستانی شکل می‌گیرد که مخاطب را، اگر نگوییم اصلاً،

دست کم به ندرت تکان می‌دهد (تروبی، ۱۳۹۴: ۴). تروبی بر این باور است که داستان باید به صورت ارگانیک باشد تا به نقطه اوج برسد؛ به این معنا که مثل موجودی زنده باشد که رشد می‌کند، نه مانند یک ماشین که مکانیکی عمل می‌کند. اما چیزی که درنهایت مخاطب از یک داستان خوب نصیبیش می‌شود، رشد و تحول شخصیت است که جان تروبی آن را «کد دراماتیک»<sup>۱۶</sup> نام می‌نهد. منظور تروبی از کد دراماتیک نشان دادن تغییر در شخصیت یا بیان کردن علت روی ندادن تغییر در اوست (همان: ۷). به عقیده تروبی، پی‌رنگ آن چیزی است که شخصیت انجام می‌دهد و شخصیت را نیز کنش‌ها تعریف می‌کند. به این ترتیب، خط پی‌رنگ تروبی تلفیقی است از کنش‌های قهرمان که به وسیله نیاز درونی او و یک تمایل بیرونی (هدف) برانگیخته شده است. کنش‌های نیروهای متقابل، مخالفان و متحدان، نیروهای همراه گوناگون، نیز با استفاده از تضاد، تأثیر دراماتیک کوشش‌های قهرمان را تقویت می‌کند. این پی‌رنگ یک حادثه محرك دارد، با تعالی جدید پایان می‌یابد و در طول این مسیر افشاگری‌ها و نگونبختی‌های گوناگون دارد.

در الگوی جان تروبی، مسیر داستان از آغاز تا پایان در ۲۲ گام اتفاق می‌افتد. او با اتخاذ این روش، از نگرش سنتی ساختار سه‌پرده‌ای فاصله می‌گیرد. تروبی معتقد است این گام‌ها به صورت ارگانیک عمل می‌کند و برخلاف ساختار مکانیکی سه‌پرده‌ای از بیرون به داستان تحمیل نمی‌شود و در دل داستان جای دارد؛ زیرا مراحل مبتنی بر کنش انسان است و باید با هم در ارتباط باشد تا تأثیر مناسب اتفاق بیفتد.



شکل ۵. گام‌های ۲۲ گانه الگوی جان تروبی (منبع: شهبازی، ۱۳۹۳: ۱۷۹)

### ۳-۲. بررسی تطبیقی شیوه روایت در چهار الگوی مورد بررسی

برای مقایسه شیوه روایت در چهار الگوی مورد نظر، پی‌رنگ، نقاط عطف، درون‌مایه، شخصیت، تحول شخصیت و همذات پنداری بررسی شده است.

#### ۳-۲-۱. ساختار پی‌رنگ

مهم‌ترین سؤال این است که در فیلم‌نامه‌نویسی کدام عنصر مهم‌تر است: شخصیت یا داستان. ارسطو به داستان اهمیت بیشتری می‌داد؛ اما رفته‌رفته و با شکل‌گیری ادبیات مدرن، نظریه‌پردازان متأخر بر این باور شدند که بدون شخصیت کامل نمی‌شود داستان را جلو برد. به اعتقاد چارلی موریتس، نه پی‌رنگ و نه شخصیت هیچ کدام کاملاً مستقل از دیگری شکل نمی‌گیرند. آن‌ها نوعی رابطه تعامل با یکدیگر دارند و همواره بر هم اثر می‌گذارند (Mortiz, 2008).

هر کدام از چهار نظریه‌پرداز مورد بررسی در الگوهای خود، با تمرکز بر پی‌رنگ یا شخصیت، دو الگوی فیلم‌نامه پی‌رنگ‌محور و فیلم‌نامه شخصیت‌محور را تشریح کرده‌اند. در داستان‌های پی‌رنگ‌محور، تمرکز اصلی فیلم‌نامه‌نویس در وهله نخست بر هدف شخصیت و کنش اوست؛ به عبارت دیگر، به فیلم‌نامه‌ای پی‌رنگ‌محور گفته

می‌شود که تکیه اولیه آن بر اکشن و کشمکش دلالت داشته باشد و بلافاصله بتوان چکیده فیلم‌نامه را از آن استخراج کرد (سیگر و وتمور، ۱۳۸۵: ۳۳). سینمای پی‌رنگ محور مبتنی بر ساختار سه‌پرده‌ای است. در این نظریه، هر بخش از داستان به کمک عناصر ناپیدای درام، از جمله انتظار و تعلیق، با بخش پس از خود پیوند می‌یابد. پرسش بعد، یعنی چه اتفاقی می‌افتد و چرا این اتفاق افتاد، ساختار درام را پیش می‌برد. همان‌طور که اشاره شد، مهم‌ترین اصل در سینمای پی‌رنگ محور هدف قهرمان است. این هدف به داستان ساختار می‌دهد و باعث می‌شود داستان جلو رود. این همان دو سؤال اساسی است که سید فیلد در نظریه‌اش مطرح می‌کند: قهرمان داستان کیست؟ و هدفش چیست؟ سید فیلد در الگوی خود به ساختار و ماجرا در تقابل با شخصیت اهمیت بیشتری داده است و به همین علت الگوی او را می‌توان پی‌رنگ محور دانست. رابرт مک‌کی در الگوی خود ساختار را همان شخصیت و شخصیت را همان ساختار تشریح می‌کند و با اتکا بر این نظر، فیلم‌نامه شخصیت‌محور و داستان‌محور را یکی می‌داند. او معتقد است این گزاره زمانی قابل درک است که مرزهای بین شخصیت و شخصیت‌پردازی مشخص شود. با توجه به نظر رابرт مک‌کی درباره اینکه ساختار و شخصیت درهم تنیده شده‌اند و ساختار حوادث داستان نتیجه تصمیم‌هایی است که شخصیت‌ها در شرایط بحرانی اتخاذ می‌کنند، همه داستان‌ها شخصیت‌محورند؛ به عبارت دیگر، مک‌کی راه رسیدن به عمق شخصیت را فقط از طریق ساختار داستان می‌داند. از این منظر، نگاه او با چارلی موریتس یکی است.

از سوی دیگر به فیلم‌نامه‌هایی شخصیت‌محور گفته می‌شود که تکیه اولیه آن‌ها بر تکامل شخصیت‌های داستان و تغیراتی باشد که در طول فیلم در خصوصیات فردی آن‌ها رخ دهد. سینمای شخصیت‌محور تلاش برای یافتن نیروی پویایی است که در رفتار شخصیت‌ها به بیان درمی‌آید.



درواقع توجه اصلی اش را بر سفر قهرمان داستان و تقابل دو جهان آشنا و بیگانه می‌گذارد. ساختار این الگو در سه پرده جدایی، امتحان و بازگشت تقسیم شده است و دارای گام‌های متعددی دیگری هم هست. این مدل ساختاری را ابتدا جوزف کمبل در مورد متون ادبی و شناخت اسطوره‌ها به کار گرفت (شهبازی، ۱۳۹۲: ۱۲).

در الگوی ووگلر نیز، به طور ویژه به شخصیت قهرمان توجه شده است. همان‌طور که بیان شد، این الگو در یک ساختار سه‌پرده‌ای جدایی، امتحان و بازگشت تقسیم شده است. این الگو به دلیل تمرکز بر منحنی قوس شخصیت (تغییر شخصیت)، شخصیت‌محور خواننده می‌شود. در الگوی جان تروبی، رشد و تحول شخصیت که از آن به کد دراماتیک یاد می‌کند، اهمیتی خاص دارد. تروبی ۲۲ گام ساختاری داستان را پی‌ریزی می‌کند که در انتهای داستان آخر مکافهه‌ی نفس قهرمان را به دنبال دارد. تروبی بر مکافهه‌ی نفس قهرمان تا آنجا تأکید می‌کند که معتقد است در فیلم‌هایی که قهرمان به مکافهه‌ی نفس نرسد، به جای آن مخاطب باید به مکافهه‌ی نفس نائل شود و برای آن فیلم‌های کمدی سیاه را مثال می‌زنند.

## ۲-۲-۳. نقاط عطف

هر چهار نظریه‌پرداز در تعریف نقطه عطف اتفاق نظر دارند. تفاوت در اصل تعریف نقطه عطف نیست، بلکه در ویژگی‌های نحوی آن است. ویژگی‌های مشابه یا متمایز هر مفهوم حدفاصل تعریف‌های متفاوت است؛ اما از آنجا که تقریباً تمام نظریه‌پردازان در تعریف ویژگی بنیادین نقطه عطف کماکان به درک ارسطویی از این مفهوم استناد می‌کنند، در اصل تعریف نقطه عطف وحدت نظر دارند (شهبازی، ۱۳۹۹: ۱۴۵). در تعریف نقطه عطف، آن را حادثه یا رویدادی می‌دانند که در دل داستان چنگ بیندازد و داستان را در مسیر دیگری رو به جلو حرکت دهد و وارد پرده بعد کند. اما تفاوت دیدگاه آن‌ها در جایگاه و نحوه استفاده نقطه عطف در داستان است.

سید فیلد شروع فیلم را مبنای ارجاع برای مشخص شدن جای نقطه عطف در نظر می‌گیرد و پیشنهاد می‌دهد در دقیقه ۲۵ تا ۳۰ نقطه عطف اول و در دقیقه ۸۵ تا ۹۰ نقطه عطف دوم اتفاق افتد. مک‌کی نقاط عطف را دارای تأثیرات چهارگانه غافل‌گیری، کنجکاوی شدید، آگاهی و مسیر تازه می‌داند و مخالف شیوه استفاده سید فیلد از نقطه عطف است. به باور وی، پاییندی به اصول ازیش معین برای قرارگیری نقاط عطف، موجب خشک شدن استعداد و خلاقيت نويسنده می‌شود. زاوية نگاه جان تروبي هم به نظرگاه رابرت مک‌کی شباهت دارد. تروبي معتقد است اين يك شگرد و نگاه مکانيکي و تحميلى به داستان است و با جايي كه داستان باید برود، ارتباط منطقى ندارد. در الگوي تروبي، گام نهم و هفدهم يعني گام‌های نخستین مکاشفه و تصميم و سومين مکاشفه و تصميم، همان کارکرد نقاط عطف الگوي سيد فیلد را دارد؛ اما تروبي از آن به «رازگشايی» ياد می‌كند و معتقد است پيروي از ساختار سه‌پرده‌اي مستلزم دو يا سه نقطه عطف در داستان است. اما اين شيوه را نادرست می‌داند و برآن است كه فيلم‌هاي موفق به طور متوسط از هفت تا ده نقطه عطف (رازگشايی) استفاده می‌کنند. اين رازگشايي‌ها وقتی در فیلم اتفاق می‌افتد که قهرمان اطلاعاتی درباره حریف بهدست می‌آورد. تعیین نقاط عطف در الگوی ووگلر بر تفاوت دو دنیای عادی و دنیای ویژه استوار است. قهرمان در پایان پرده اول دنیای عادی را ترك می‌کند. این لحظه نقطه عطف اول است و بطن دراماتيك جدایی اتفاق می‌افتد. در ادامه حضور قهرمان در دنیای ویژه، شاهد بطن دراماتيك آزمودن هستیم. در پایان پرده دوم و در مرحله مسیر بازگشت نقطه عطف دوم شکل می‌گیرد و قهرمان دوباره به دنیای عادی بازمی‌گردد و بطن دراماتيك آن بازگشت است.

### ۳-۲-۳. درون‌مايه

درون‌مايه هر داستان را می‌شود به روح اصلی فیلم‌نامه، مفهومی که آن داستان بیان می‌کند، تعریف کرد. والاس مارتین در تعریف درون‌مايه، از اصطلاح «خوانش دوگانه»



استفاده می‌کند و منظور از این خوانش را پیش‌پندهایی می‌داند که درباره علیت وجود دارد و به حدس و گمان درباره آینده می‌انجامد.

پیش‌پندهایی که درمورد علیت داریم، به حدس و گمان درباره آینده می‌انجامد؛ در همین حال، واقعیت‌های اکنون به بازسازی زنجیره‌های علی گذشته‌نگر منجر می‌شود. این گرد هم آوردن گذشته، درون‌مایه را پدید می‌آورد و آن‌گاه کاملاً درگیرش می‌شویم که داستان دیگر آینده‌ای نداشته باشد. رویدادها را رو به پیش می‌خوانیم (آغاز، پایان را رقم می‌زند) و معنا را رو به عقب (پایان، همین که مشخص شود، ما را به شناسایی آغاز می‌رساند) (مارتن، ۱۳۹۵: ۹۳).

آنچه هر چهار نظریه‌پرداز درخصوص درون‌مایه یا مضمون اتفاق‌نظر دارند، تعریف یک‌جمله‌ای درون‌مایه هر داستان است. سید فیلد کلماتی مانند «تم»، «موضوع» و «ماده خام» را به یک معنا به کار می‌برد و معتقد است پیش از آنکه فیلم‌نامه‌نویس شروع به نوشتمن کند، باید درون‌مایه را بشناسد. منظور سید فیلد از درون‌مایه، موضوع فیلم است. ووگلر تنها گاهی اوقات از این مفهوم استفاده می‌کند و درون‌مایه را پاسخ یک‌جمله‌ای به پرسش «داستان درباره چیست؟» می‌داند. ووگلر در الگوی خود، پرده اول و مرحله دنیای عادی را بهترین جایی می‌داند که باید درون‌مایه یا فکر اصلی داستان در فیلم‌نامه مطرح شود. رابت مک‌کی مخالف واژه درون‌مایه است و به جای آن از عبارت «ایده ناظر» استفاده می‌کند. منظورش از این عبارت، ایده بنیادین و مرکزی داستان است که می‌تواند در یک جمله خلاصه شود و مضمونش این است که چرا و چگونه زندگی از یک موقعیت وجودی در آغاز داستان به موقعیت دیگری در پایان تغییر شکل می‌دهد. تروبی به جای درون‌مایه، تعبیر «مباحثه اخلاقی» را مطرح می‌کند و مقصودش از این تعبیر، دیدگاه اخلاقی نویسنده است. این دیدگاه از طریق تقابل‌های متعددی که قهرمان برای رسیدن به هدف خود با حرفان متعددی دارد، مطرح می‌شود. بنابراین مباحثه اخلاقی آن چیزهایی است که قهرمان از این تقابل‌ها می‌آموزد (Hantley, 2007).

### ۴-۲-۳. شخصیت

شخصیت اصلی باید قادر به برانگیختن تضاد به منظور خلق کشمکش در داستان باشد. شخصیت باعث به وجود آمدن کنش می‌شود یا کتش، شخصیت را به حرکت و امیدارد. به همین سبب برای حفظ وحدت فیلم‌نامه، باید از یک هدف اصلی برای شخصیت استفاده کرد. جذابیت داستان برای مخاطب هنگامی است که تلاش‌های قهرمان را برای رسیدن به هدفش مشاهده کند. فیلم‌نامه‌هایی که قهرمان داستان بیش از یک هدف اصلی داشته باشد، فیلم‌نامه‌نویس باید همواره موفقیت یا شکست تلاش‌های قهرمان را یکی پس از دیگری نمایش دهد که این باعث شکسته شدن ستون فقرات داستان می‌شود (Howard & Malbey, 1995). سید فیلد کاراکتر اصلی داستان را شخصیت اصلی<sup>۱۷</sup> می‌نامد که باید توسط یک نیاز (هدف) دراماتیک و یک دیدگاه و نگرش قوی هدایت شود و در انتهای داستان تغییر کند. ووگلر کاراکتر اصلی الگوی خود را قهرمان می‌نامد. در الگوی او، قهرمان دو سفر انجام می‌دهد: سفر بیرونی که مربوط به پی‌رنگ است و سفر درونی که برای رسیدن به هدف صورت می‌گیرد. رابت مک‌کی مهم‌ترین کاراکتر داستان را پروتاگونیست<sup>۱۸</sup> می‌نامد که باید قابلیت دنبال کردن حس خودآگاه یا ناخودآگاه خود را تا پایان داستان داشته باشد. این قابلیت توسط ژانر و فضای داستان ایجاد می‌شود. جان ترویی هم در الگوی خود کاراکتر اصلی داستان را قهرمان می‌نامد. قهرمان یک نیاز درونی دارد که باید برای رسیدن به آرزو و هدفش، این نیاز درونی را از طریق یک سفر (تمایل) بیرونی برای رسیدن به خواسته‌اش برآورده می‌کند.

### ۴-۲-۴. تحول شخصیت

هر شخصیت برای رسیدن به هدف خود با موانعی در طول داستان مواجه می‌شود. کشمکش‌هایی که شخصیت برای رسیدن به هدفش دارد، باعث تغییر او در جهت مثبت یا منفی می‌شود. هدف نهایی داستان‌گو بازنمایاندن تغییر در شخصیت است یا اینکه نشان دهد چرا این تغییر روی نمی‌دهد (گذرآبادی، ۱۳۹۳: ۳۳۵).



الگوی سید فیلد فقط این اجازه را می‌دهد که شخصیت اصلی دچار تغییر شود و درباره رشدهای گوناگون مورد نیاز برای تغییر شخصیت توضیح نمی‌دهد و تغییر فقط برای کاراکتر اصلی اتفاق می‌افتد. رابت مک‌کی نیز تغییر شخصیت را بخش حیاتی مسیر داستان می‌داند. الگوی مک‌کی به‌طور برابر بر رشد شخصیت اصلی و عزم او تأثیر می‌گذارد. با اینکه توضیحات مک‌کی درباره رشد شخصیت داستان موشکافانه‌تر از سید فیلد می‌نماید، وی نیز مانند سید فیلد به یک نقطه پایان می‌رسد؛ یعنی یک تغییر در شخصیت اصلی حاصل می‌شود؛ حال آنکه دیگر مجالی برای تغییر دیگر شخصیت‌ها در الگوی مک‌کی باقی نمی‌ماند. رابت مک‌کی شش پی‌رنگ معرفی می‌کند که تشکیل‌دهنده منحنی تحول رایج در فیلم‌هاست. ووگلر رشد شخصیت اصلی را به عنوان سفر درونی داستان توصیف می‌کند. همانند دیگران، او نیز عزم شخصیت اصلی (تغییر) را به سفر (رشد) مرتبط می‌سازد. جان ترویی نیز تغییر قهرمان را شامل به‌چالش کشیدن و تغییر باورهای اساسی قهرمان می‌داند که به مباحثه اخلاقی برای او می‌انجامد.

پی‌رنگ بلوغ	قهرمان به بلوغ می‌رسد.
پی‌رنگ جبران	قهرمان دچار تحول اخلاقی از بد به خوب می‌شود.
پی‌رنگ تنبیه	آدم خوب به آدم بد تبدیل می‌شود و کیفر می‌بینند.
پی‌رنگ آزمایش	قدرت اراده در برابر وسوسه تسلیم.
پی‌رنگ تحصیل	نگاه قهرمان به زندگی، مردم و خودش از منفی به مثبت متتحول می‌شود.
پی‌رنگ سرخوردگی	تحول بنیادی جهان‌بینی قهرمان از مثبت به منفی تغییر می‌کند.

جدول ۲. شش پی‌رنگ تشکیل‌دهنده تحول شخصیت از دیدگاه مک‌کی (منبع: نگارنده)

قوس شخصیت	مراحل دوازده‌گانه ووگلر
آگاهی محدود از مسئله	دبایی عادی
افزايش آگاهی	دعوت به ماجرا
امتناع از تغیير	رد دعوت
غلبه بر بی‌میلی	ملاقات با اساد
منعهشدن شدن به تغیير	عبور از نخستین آستانه
آزمودن نخستین تغیير	آزمون‌ها، متحдан، دشمنان
آماده شدن برای تغیير بزرگ	راهیابی به ژرف‌ترین غار
تلاش برای تغیير	آزمایش
بیامدهای تغیير	پاداش
تعهد دوباره به تغیير	مسیر بازگشت
اقدام نهایی برای تغیير	تجددید با حیات
حل نهایی مسئله	بازگشت با اکسیله

جدول ۳. قوس شخصیت در مراحل دوازده‌گانه (منبع: نگارنده)

فردی جوان باورهای بنادری خود را به جالش می‌کشد و تغییر می‌دهد و آن‌گاه به یک کنش اخلاقی جدید دست می‌زند.	کودک به بالغ
شخصیتی که فقط تکران یافتن راه درست برای خود است، به این شناخت می‌رسد که پاید به دیگران هم کمک کند تا راه درست را بیابند.	بالغ به رهبر
شخصیت به ارزش اصلاح دنای بی‌رامون خود بی‌می‌برد و به عنوان رهبر، دوباره به جامعه ملحق می‌شود.	گوششنبین به همراه
شخصیت به جایی می‌رسد که دیگران را به پیروی از خود وامي‌دارد.	رهبر به مستبد
شخصیت از کمک به عده‌ای قلیل برای یافتن راه درست، به جایی می‌رسد که می‌تواند تحول لازم و زندگی شایسته برای کل جامعه را بیابند.	رهبر به بصیر
شخصیت دخار دگردیسی با تغییر شدید می‌شود. درواقع به آدم، حیوان یا شیئی دیگر تبدیل می‌شود.	دگردیسی

جدول ۴. انواع تحول از دیدگاه تروبوی (منبع: نگارنده)



### ۲-۳. همذات‌پنداری

ارسطو همذات‌پنداری با قهرمان درگیر فاجعه را یک نوع کاتارسیس عاطفی یا تصفیه زرهای درونی برای تماشاگر می‌دانست. هرچه تلاش برای همذات‌پنداری تماشاگر با خصوصیات قهرمان قوی‌تر باشد، تماشاگر بیشتر در مشکلات قهرمان غرق می‌شود. فیلم‌نامه‌نویس باید ماجراهای فیلم را به‌گونه‌ای سازماندهی کند که قهرمان داستان در کشاكش انتخاب‌های دشوار با عواطف بنیادین بشر دچار چالش شود. فقط در این صورت، تماشاگر مشکل قهرمان را می‌فهمد و قادر است با او همذات‌پنداری کند و این زمانی اتفاق می‌افتد که ما در جایگاه تماشاگر آنچنان درگیر داستان فیلم شویم که خودمان را در مقام تماشاگر فراموش کنیم و آنچنان نگران سرنوشت قهرمان داستان شویم که آن را همچون سرنوشت خودمان تجربه کنیم. اصل شماره یک برای ایجاد همذات‌پنداری، خلق شخصیت‌های جذاب است. اما شخصیت جذاب فاقد مسئله (هدف قهرمان) علاقه‌کمی در تماشاگر به وجود می‌آورد؛ چنان‌که یک مسئله (هدف قهرمان) بدون یک شخصیت جذاب هم نتیجه بهتری نخواهد داشت؛ یعنی تماشاگر از طریق شخصیت و داستان است که به روایت قفل می‌شود. کلید این قفل میان شخصیت و تماشاگر، عواطف است (آرم، ۱۳۹۵: ۱۰).

سید فیلد در الگوی خود به همذات‌پنداری اشاره‌ای مختصر می‌کند و معتقد است وظیفه فیلم‌نامه‌نویس افشاء وجهه شخصیت برای مخاطب است. به این ترتیب، شخصیت و تماشاگر در کشف نقاط عطفی که ماجراهای دراماتیک را پیش می‌برند، مشترک می‌شوند؛ به همین دلیل همذات‌پنداری بین مخاطب و شخصیت داستان شکل می‌گیرد.

رابرت مک‌کی معتقد است قهرمان باید همدلی‌برانگیز<sup>۱۹</sup> باشد؛ اما شاید دوست‌داشتنی<sup>۲۰</sup> باشد، شاید هم نباشد. مثلاً بازیگران مشهور در نقش‌های تیپیکال خود دوست‌داشتنی‌اند و به محض اینکه بر روی پرده ظاهر می‌شوند، علاقه‌مند مخاطب را جلب

می‌کنند؛ اما همدلی واکشن عمیقتری است. وقتی با قهرمان و آرزوهاشیش همذات‌پنداری می‌کنیم، درواقع از آرزوهاش خودمان حمایت می‌کنیم. تماشاگر از طریق همدلی، یعنی مرتبط ساختن خود با یک فرد خیالی، انسانیتش را محک می‌زند (مک‌کی، ۱۳۹۱: ۹۸-۹۹). بنابراین دوست‌داشتمنی بودن می‌تواند یک عنصر فرامتنی باشد که ناشی از تداعی سایر ویژگی‌های شخصیت و یا حتی برخاسته از ذات بازیگرهای خاص باشد. اما همدلی سلول بنیادین همذات‌پنداری است؛ یعنی قهرمان شبیه بیننده باشد. مک‌کی برای ایجاد همدلی میان شخصیت و تماشاگر عنصر ساختاری شکاف را ارائه می‌دهد؛ یعنی شکاف بین پیش‌بینی و نتیجهٔ کنش‌های شخصیت.

کریستوفر ووگلر برای برقراری همذات‌پنداری بین قهرمان داستان و مخاطب، معتقد است قهرمان باید خصوصیاتی جهان‌شمول داشته باشد که همه آدم‌ها به‌طریقی آن‌ها را تجربه کرده باشند؛ به همین منظور از کهن‌الگو استفاده می‌کند (ووگلر، ۱۳۹۴: ۶۰). ووگلر مرحلهٔ دنیای عادی از الگوی خود را جای مناسبی برای شکل‌گیری همذات‌پنداری مخاطب با قهرمان داستان می‌داند و برای آن فیلم‌نامه‌نویس باید خصوصیاتی منحصر‌به‌فرد و ملموس برای قهرمان در نظر بگیرد.

جان تروبی نیز در الگوی خود همذات‌پنداری را بر دو اصل ضعف و هدف شخصیت تعریف می‌کند. با توجه به اینکه در الگوی تروبی بر منحنی تغییر شخصیت تأکید می‌شود، بنا بر این ضعف، یا نیاز درونی شخصیت، در نظریه او اهمیت اولی دارد. به عبارت دیگر، ضعف و نیاز درونی شخصیت عامل اصلی شباهت تماشاگر و شخصیت جهت همذات‌پنداری است (شهبازی، ۱۳۹۹: ۲۹۳). شخصیت اصلی در آغاز داستان از یک کمبود و ضعف در رنج است که تعادل زندگی درونی او را بهم ریخته و هدف شخصیت مواجهه با این ضعف و رفع آن است. شخصیت نمی‌داند با تلاش در جهت تحقق هدف ناگزیر می‌شود با ضعف و نیاز درونی اش مواجه شود.



سید فیلد	کریستوفر ووگلر	راپرت هکتی	جان تروبی
پرده اول	بطن دراماتیک آغاز سی صفحه یا دقیقه شخصیت اصلی کیست؟ فرضیه دراماتیک؟ نقطه عطف اول ۲۷ تا ۲۵	دنای عادی دعوت به ماجرا ره دعوت ملاقات با استاد	حادثه محرك مشکلات فزاینده دگرگونی‌های عمدۀ
پرده دوم	بطن دراماتیک تقابل مفصل اول نقطه میانی مفصل دوم نقطه عطف دوم	عبور از آستانه آزمون‌ها، منحدان، دشمنان زرف نرین غار آزمایش باداش	مشکلات فزاینده نقاط بی‌بازگشت نقطه اوج میان برده دگرگونی عمدۀ
پرده سوم	گره‌گشایی	مسیر بازگشت تجدید حیات بازگشت با اکسیر	پحران اوج حل و فصل

جدول ۵. جدول تطبیقی شیوه روایت در چهار الگو

سید فیلد	ووگلر	راپرت هکتی	تروبی
بی‌رنگ	شخصیت‌محور	عدم تمایز	شخصیت‌محور
نقاط عطف	دقیقه ۲۵ تا ۳۰ عطف اول دقیقه ۶۰ نقطه میانی دقیقه ۸۵ تا ۹۰ عطف دوم	عطف اول عبور از نخستین آستانه عطف دوم سومین مکاشفه و تضمیم	گام نخستین مکاشفه و تضمیم از پیش‌معتن برای فرارگیری نقاط عطف اول و دوم با عنوان رازگشایی
درون‌مايه فیلم	خلاصه و فشرده موضوع مرحله دنای عادی	ایده ناظر	مباحثه اخلاقی
شخصیت	شخصیت اصلی	بروناگونیست	قهرمان
تحول شخصیت	تغییر فقط در شخصیت اصلی	معرفی شش بی‌رنگ تحول	کد دراماتیک (مکاشفة نفس)
همذات‌پنداری	افشاری وجه شخصیت برای مخاطب، شخصیت و تماساگر در کشف نقاط عطف شریک می‌شوند	استفاده از کهنه الگوها برای خصوصیات جهان‌شمول فهرمان	بردو اصل ضعف و هدف فهرمان شکل می‌گیرد

جدول ۶. جدول تطبیقی وجهه مشترک و تمایزات در چهار نظریه

#### ۴. نتیجه

یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد شیوه روایت در هر چهار نظریه قابل انطباق با ساختار سه‌پرده‌ای است. در هر چهار نظریه، پایان‌بندی، حل‌وفصل، گره‌گشایی یا پاسخ به سؤالات مطرح شده در طول فیلم‌نامه مورد توجه قرار گرفته و قابل انطباق با درام ارسسطوی است. حتی جان تروبی که ساختار درام ارسسطوی را تحمیل شده و مکانیکی می‌داند، در حل مسئله نهایی با درام ارسسطوی مشترک است. شیوه روایت در هر چهار نظریه، سازنده شیوه روایت متداول در سینماست؛ همان‌چیزی که مک‌کی از آن به شاه‌پی‌رنگ یاد می‌کند. با اینکه مک‌کی ساختار خرد‌هپی‌رنگ و ضدپی‌رنگ را هم مطرح می‌کند، او هم مانند دیگران در شیوه روایت الگویی که ارائه می‌دهد، بر شاه‌پی‌رنگ تأکید می‌کند. با وجود شباهت‌هایی که بین این چهار نظریه یافت شد، جدول تطبیقی وجود مشترک و تمایزات چهار نظریه نشان می‌دهد شیوه روایت در هریک از آن‌ها تفاوت‌هایی دارد. مثلاً درمورد اهمیت الگوی ارائه‌شده بر ماجرا، یا تمرکز بیشتر بر شخصیت، استفاده نحوی از نقاط عطف، تعریف متفاوت هرکدام از درون‌مایه یا میزان تأکید فیلم‌نامه‌نویس بر تحول و تغییر شخصیت اصلی در طول داستان در چهار نظریه متفاوت است. برای مثال جان تروبی در الگوی خود به مسئله تغییر شخصیت توجه زیادی کرده است. در نظر او، این تغییر و تحول در شخصیت که از آن به مکاشفه نفس یاد می‌کند، بهقدرت اهمیت دارد که معتقد است در فیلم‌هایی که بنا بر ضرورت داستان، قهرمان به مکاشفه نفس نرسد، مخاطب باید بهجای آن به این مرحله نائل شود؛ یعنی مخاطب چیزی از داستان یاد بگیرد که قهرمان توانایی آموختن یا درک آن را ندارد.

طبق فرضیه پژوهش، شناخت اصولی الگوهای فیلم‌نامه‌نویسی و بررسی وجود مشترک و تمایزهای آن‌ها باعث می‌شود فیلم‌نامه‌نویس با آگاهی دست به انتخاب بزند و با توجه به قصه خود، الگوی مناسب را برگزیند. پس از آن با تمرکز بر پی‌رنگ، فیلم‌نامه خود را پیرنگ یا ماجرا محور کند یا با تمرکز بر شخصیت و تحول آن در



فیلم‌نامه خود، مانند الگوی کریستوفر ووگلر و جان تروبی، فیلم‌نامه‌ای شخصیت‌محور خلق کند. از هر دو الگوی شخصیت‌محور و پی‌رنگ‌محور می‌توان در ژانرهای گوناگون استفاده کرد.

### بی‌نوشت‌ها

۱. این مقاله مستخرج از پایان‌نامه کارشناسی ارشد مرتضی شاپوری به راهنمایی دکتر امیرحسن ندایی است.

### 2. Genre

3. Screenplay: The Foundations of Screenwriters

4. Carl Gustav Jung

5. Joseph Campbell

6. The Hero With a Thousand Faces

7. The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers

8. Spy Magazine

9. Plot

10. Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting

11. Archplot

12. Miniplot

13. Antiplot

14. The Anatomy of Story

۱۵. در این پژوهش، ۲۲ گام در قالب ساختار سه‌پرده‌ای در نظر گرفته شده است تا امکان تجزیه و تحلیل آن در کنار سایر الگوهای مهیا شود.

16. Dramatic Code

17. Main Chracter

18. Protagonist

19. Empathetic

20. Sympathetic

### منابع

آرم، آلن (۱۳۹۵). فیلم‌نامه‌نویسی برای سینما و تلویزیون. ترجمه عباس اکبری. تهران: نیلوفر.  
تروبی، جان (۱۳۹۴). آناتومی داستان ۲۲ گام تا استناد شدن در داستان‌گویی. ترجمه محمد گذرآبادی. تهران: آوند دانش.

سیگر، لیندا و ادوارد وتمور (۱۳۸۵). از فیلم‌نامه تا فیلم. ترجمه جلیل شاهری لنگرودی. تهران: نشر افزار.

شهبازی، شاهپور (۱۳۹۲). تئوری‌های فیلم‌نامه در سینمای داستانی. تهران: نشر زاوشن.

\_\_\_\_\_ (۱۳۹۳). تئوری‌های فیلم‌نامه در سینمای داستانی ۲. تهران: نشر چشممه.

\_\_\_\_\_ (۱۳۹۹). ترمینولوژی تحلیلی فیلم‌نامه. تهران: نشر چشممه.

فیلد، سید (۱۳۹۱). چگونه فیلم‌نامه بنویسیم. ترجمه عباس اکبری. تهران: نیلوفر.

\_\_\_\_\_ (۱۳۹۲). دستور کار فیلم‌نامه‌نویسان. ترجمه حمید رضا گرشاسبی. تهران: فارابی.

کمپل، جوزف (۱۳۹۸). قهرمان هزارچهره. ترجمه شادی خسروپناه. مشهد: نشر گل آفتاب.

گذرآبادی، محمد (۱۳۹۳). فرهنگ فیلم‌نامه و ازگان و اصطلاحات تخصصی برای فیلم‌نامه‌نویسان. تهران: فارابی.

مارتن، والاس (۱۳۹۵). نظریه‌های روایت. ترجمه محمد شهبا. تهران: هرمس.

مک‌کی، رابت (۱۳۹۱). داستان، ساختار، سبک و اصول فیلم‌نامه نویسی. ترجمه محمد‌گذرآبادی. تهران: هرمس.

معقولی، نادیا (۱۳۹۰). بازنمایی مرگ در موج نو سینمای ایران. رساله دکتری. دانشکده هنر دانشگاه تربیت مدرس. تهران.

ووگلر، کریستوفر (۱۳۹۴). سفر نویسنده. ترجمه محمد‌گذرآبادی. تهران: مینوی خرد.

Armer, A. (2015). *Screenwriting for cinema and television* (in Farsi). Abbas Akbari (Tr.). Tehran: Nilofar.

Campbell, J. (2018). *The hero of a thousand faces* (in Farsi). Shadi Khosrupanah (Tr.). Mashhad: Gol Aftab Publishing.

Field, S. (2011). *How to write a script* (in Farsi). Abbas Akbari (Tr.). Tehran: Nilofar.

\_\_\_\_\_ (2012). *Agenda of screenwriters* (in Farsi). Hamidreza Garshasbi (Tr.). Tehran: Farabi.

Ghazrabadi, M. (2013). *Screenplay dictionary of words and specialized terms for screenwriters* (in Farsi). Tehran: Farabi.

Huntley, Ch. (2007). "How and Why Dramatica is Different from Other Story Paradigms". pp. 17-21. from: <http://dramatica.com/theory>.

Howard, D., Malbey, E. (1995). *The Tools of Screenwriting: A Writer's Guide to the Craft and Elements of a Screenplay*.



- Martin, W. (2015). *Narrative theories* (in Farsi). Mohammad Shahba (Tr.). Tehran: Hermes.
- Magholi, N. (2018). *Representation of death in the new wave of Iranian cinema*. PhD Thesis. Faculty of Art, Tarbiat Modares University. Tehran.
- McKee, R. (2011). *Story, structure, style and screenwriting principles* (in Farsi). Mohammad Ghazabadi (Tr.). Tehran: Hermes.
- Moritz, Ch. (2008). *Scriptwriting for the Screen*. London-New York: Routledge.
- Seger, L., & Wetmore, E. (2006). *From script to film* (in Farsi). Jalil Shahri Langroudi (Tr.). Tehran: Afraz Publishing House.
- Shahbazi, Sh. (2012). *Screenplay theories in fictional cinema* (in Farsi). Tehran: Zavash Publishing.
- \_\_\_\_\_ (2013). *Screenplay theories in fictional cinema 2* (in Farsi). Tehran: Cheshme.
- \_\_\_\_\_ (2019). *Analytical terminology of the screenplay* (in Farsi). Tehran: Cheshme.
- Truby, J. (2014). *Anatomy of a story 22 steps to become a master in storytelling* (in Farsi). Mohammad Ghazrabadi (Tr.). Tehran: Avand-Danesh.
- Vogler, Ch. (1989). "A Practical Guide to Joseph Campbell's The Hero with a Thousand Faces". pp. 5-6. from: <https://docplayer.net/21233266-A-practical-guide-to-joseph-campbell-s-the-hero-with-a-thousand-faces-by-christopher-vogler.html>.
- \_\_\_\_\_ (2014). *The author's journey* (in Farsi). Mohammad Ghazabadi (Tr.). Tehran: Menuy Khord.
- Vogtilla, S. (1999). *Myth And the Movies: Discovering The Mythic Structure Of 50 Unforgettable Films*. Studio City: Michael Wiese Productions.