



A Comparative Study of Narrative Style in Four Theories of Screenwriting

Morteza Shapouri ¹, Amir Hassan Nedaei ^{*2}, Mohammad Ali Safoora ³

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

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>



Copyright© 2024, the Authors | Publishing Rights, ASPL This open-access article is published under the terms of the Creative Commons Attribution- NonCommercial 4.0 International License which permits Share (copy and redistribute the material in any medium or format) and Adapt (remix, transform, and build upon the material) under the Attribution-NonCommercial terms.



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 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, 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 ۲۴۴-۲۱۹

مقاله پژوهشی

DOR: 20.1001.1.25886495.1402.7.13.7.0

بررسی تطبیقی شیوه روایت در چهار نظریه فیلم‌نامه‌نویسی

مرتضی شاپوری^۱، امیرحسین ندایی*^۲، محمدعلی صفورا^۳

(دریافت: ۱۴۰۰/۱۱/۹ پذیرش: ۱۴۰۱/۰۱/۳)

چکیده

این پژوهش به مطالعه چهار نظریه فیلم‌نامه‌نویسی از سید فیلد، کریستوفر ووگلر، رابرت مک‌کی و جان تروبی پرداخته است. چارچوب نظری این پژوهش برای مطالعه شیوه روایت بر پایه الگوهای چهار نظریه پرداز 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 وجوه مشترک و تمایزاتی در شیوه روایت دارند و بر مبنای استفاده از شیوه روایت سه‌پرده‌ای، هر چهار نظریه قابل انطباق است. طبق یافته‌های پژوهش، می‌توان شیوه

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>



Copyright © 2024, the Authors | Publishing Rights, ASPI. This open-access article is published under the terms of the Creative Commons Attribution- NonCommercial 4.0 International License which permits Share (copy and redistribute the material in any medium or format) and Adapt (remix, transform, and build upon the material) under the Attribution-NonCommercial terms.

روایت در الگوی سید فیلد را به دلیل تمرکز بیشتر فیلم‌نامه بر پی‌رنگ، یک الگوی 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 سینمای داستانی است.

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

۱. مقدمه^۱

ارسطو اولین کسی است که دست به تحلیل درام زد. نظریه‌پردازان فیلم‌نامه‌نویسی با اتکا بر نظریه‌های ارسطو الگوهایی برای نوشتن 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، رابرت 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 وجوه 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 وجوه تمایز و تشابه آن‌ها، برای نویسندگان 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، رابرت 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 رابرت 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 مذکر 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 حماسه گیل‌گمش 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 قبادی‌کیا (۱۳۹۳) در پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد 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 کارشناسی‌ارشد با عنوان *مطالعه و مقایسه الگوی سفر قهرمان کریستوفر ووگلر در آثار هایانو 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 کارشناسی‌ارشد با عنوان *تحلیل ساختاری فیلم‌نامه‌های برنده سیمرغ 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.

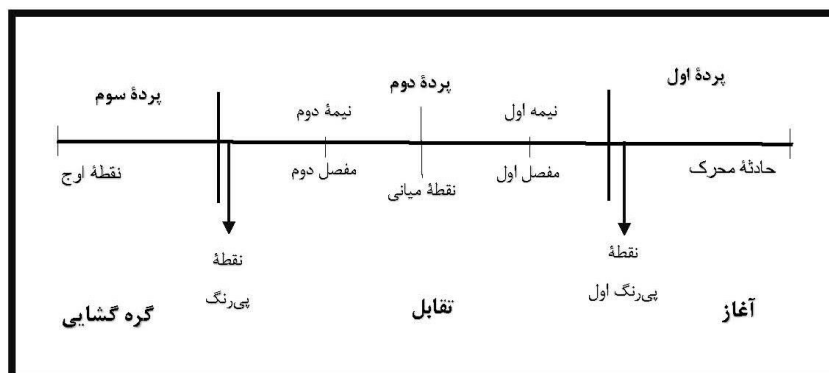
۳. بحث و بررسی

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، پی‌رنگ، 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، پرده اول آغاز، پرده دوم تقابل یا رویارویی و پرده سوم گره‌گشایی است. این پرده‌ها به‌وسیله 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: پرده اول سی صفحه، پرده دوم شصت صفحه و پرده سوم سی صفحه. این ساختار سه پرده‌ای 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 پرده دوم، ممکن است نویسنده در این پرده گمراه شود؛ بنابراین پیشنهاد می‌کند پرده 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 سه پرده‌ای دارد؛ اما در واقع ساختاری چهارپرده‌ای است که در ابتدا با یک حادثه محرک 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 محرک صورت دنیای عادی و دعوت به ماجرا به خود می‌گیرد و مانند الگوی سید فیلد، رویدادهای اصلی نقش 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 بی‌شابهت به گره‌گشایی در داستان نیست.



شکل ۲. الگوی ووگلر (منبع: نگارنده)

ساختار الگوی 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 اثرپذیری از یونگ و کمبل، هفت کهن‌الگوی رایج را که بیشتر از دیگر کهن‌الگوها در داستان‌ها به‌کار 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).

کارکرد دراماتیک	کهن‌الگوها
ایثار و خدمت کردن	قهرمان
راهنمایی کردن / هدیه دادن	استاد

نگهبان آستانه	آزمودن
منادی	هشدار دادن و به‌چالش کشیدن
ملون	زیر سؤال بردن و فریب دادن
سایه	نابود کردن/ ایجاد کشمکش
دغل‌باز	مختل کردن/ گشایش کم‌دی

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

۳-۱-۳. رابرت مک‌کی

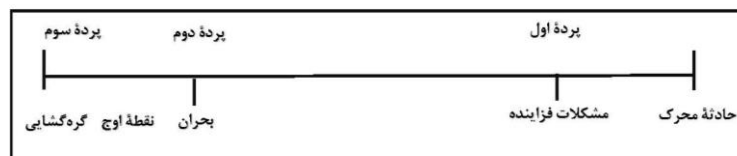
شیوه روایت در الگوی مک‌کی داستان را در پنج بخش حادثه محرک، مشکلات فزاینده، بحران، نقطه اوج و گره‌گشایی پیش می‌برد. این الگو بر آرزوی خودآگاه و ناخودآگاه شخصیت تأکید می‌کند. مک‌کی خواست و آرزوی قهرمان را ستون فقرات داستان می‌داند و از دو نمودار برای روشن کردن مفهوم پی‌رنگ استفاده می‌کند. نمودار اول یک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

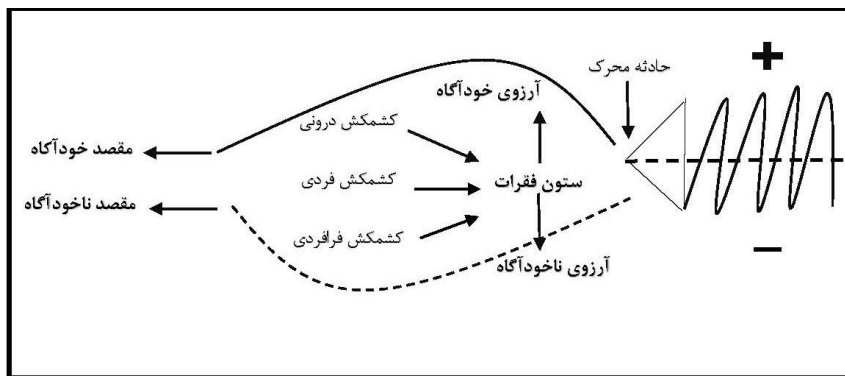
در این جست‌وجو، شخصیت به کمترین و محافظه‌کارانه‌ترین اقدام ممکن دست می‌زند تا واکنش مثبتی را در دنیای پیرامون خود ایجاد کند. اما نتیجه واکنش او برانگیخته شدن نیروهای مخالف در سطوح درونی، فردی یا اجتماعی/ محیطی کشمکش است که راه او را سد می‌کنند و شکافی را میان پیش‌بینی و نتیجه ایجاد

می‌کنند. وقتی شکاف ذهن 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 حوادثی که حکم نقاط بی‌بازگشت برای قهرمان را دارد، کشمکش را شدیدتر کند. قهرمان پس از حادثه محرک و برهم خوردن تعادل اولیه در جست‌وجوی بازگشت به توازن اولیه است. مک‌کی عقیده دارد عنصر شکاف یعنی شکاف میان کنش‌های شخصیت و نتیجه کنش باعث ایجاد همذات‌پنداری تماشاگر با شخصیت داستان می‌شود.



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



شکل ۴. انواع کشمکش در قالب جست‌وجو (منبع: مک‌کی، ۱۳۹۱: ۱۳۱)

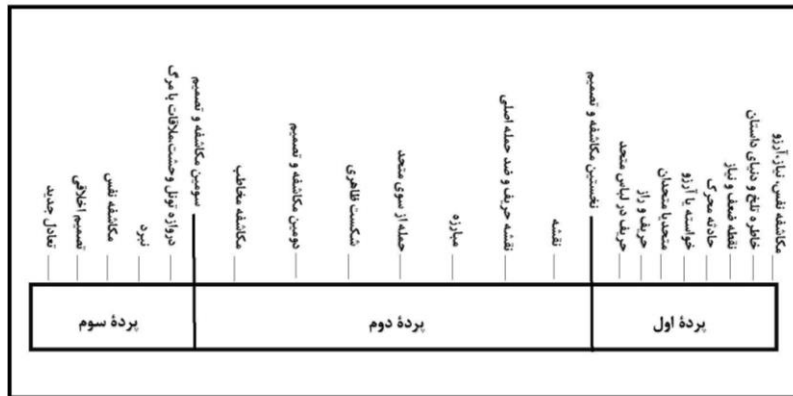
مهم‌ترین ویژگی شیوه روایت در الگوی مک‌کی درهم‌تنیدگی ساختار داستان و شخصیت است. به عقیده مک‌کی، ساختار همان شخصیت و شخصیت همان ساختار است. ساختار حوادث داستان نتیجه تصمیم‌هایی است که شخصیت‌ها در شرایط بحرانی اتخاذ می‌کنند و بر همین اساس به این نتیجه می‌رسد که همه داستان‌ها شخصیت‌محور است؛ زیرا ساختار حوادث و ساختار شخصیت آینه تمام‌نمای 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.^{۱۵} جان تروبی تقسیم داستان به چند پرده را که میراث ارسطو است، یک شگرد مکانیکی و تحمیل‌شده 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 انتهاست. در نتیجه داستانی شکل می‌گیرد که مخاطب را، اگر نگوییم اصلاً،

دست‌کم به‌ندرت تکان می‌دهد (تروبی، ۱۳۹۴: ۴). تروبی بر این باور است که داستان باید به‌صورت 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 در نهایت مخاطب از یک داستان خوب نصیب می‌شود، رشد و تحول شخصیت است که جان تروبی آن را «کد دراماتیک»^{۱۶} 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 به‌وسیله 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 محرک 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 به‌صورت 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)

۲-۳. 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 همذات‌پنداری 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، نظریه‌پردازهای 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 تعاون با یکدیگر دارند و همواره بر هم اثر می‌گذارند (Mortiz, 2008).

هرکدام از چهار نظریه‌پرداز مورد بررسی در الگوهای خود، با تمرکز بر پی‌رنگ یا شخصیت، دو الگوی فیلم‌نامه‌پی‌رنگ‌محور 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 پی‌رنگ‌محور 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 پی‌رنگ‌محور 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 پی‌رنگ‌محور دانست. رابرت 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 رابرت 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 تغییراتی 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 اصلی‌اش 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، به‌طور 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 خوانده 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 مکاشفه‌ی نفس قهرمان را به دنبال دارد. تروبی بر مکاشفه‌ی نفس قهرمان تا آنجا تأکید می‌کند که معتقد است در فیلم‌هایی که قهرمان به مکاشفه‌ی نفس نرسد، به جای آن مخاطب باید به مکاشفه‌ی نفس نائل شود و برای آن فیلم‌های کم‌دی سیاه را مثال می‌زند.

۲-۲-۳. نقاط عطف

هر چهار نظریه‌پرداز در تعریف نقطه‌ی عطف اتفاق نظر دارند. تفاوت در اصل تعریف نقطه‌ی عطف نیست، بلکه در ویژگی‌های نحوی آن است. ویژگی‌های مشابه یا متمایز هر مفهوم حدفاصل تعریف‌های متفاوت است؛ اما از آنجا که تقریباً تمام نظریه‌پردازها در تعریف ویژگی بنیادین نقطه‌ی عطف کماکان به درک ارسطویی از این مفهوم استناد می‌کنند، در اصل تعریف نقطه‌ی عطف وحدت‌نظر دارند (شهبازی، ۱۳۹۹: ۱۴۵). در تعریف نقطه‌ی 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 پرده‌ی بعد کند. اما تفاوت دیدگاه آن‌ها در جایگاه و نحوه‌ی استفاده‌ی نقطه‌ی 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. به‌باور وی، پایبندی به اصول ازپیش‌معین برای قرارگیری نقاط عطف، موجب خشک شدن استعداد و خلاقیت نویسنده می‌شود. زاویه نگاه جان تروبی هم به نظرگاه رابرت مک‌کی شباهت دارد. تروبی معتقد است این یک شگرد و نگاه مکانیکی و تحمیلی به داستان است و با جایی که داستان باید برود، ارتباط منطقی ندارد. در الگوی تروبی، گام نهم و هفدهم یعنی گام‌های نخستین مکاشفه و تصمیم و سومین مکاشفه و تصمیم، همان کارکرد نقاط عطف الگوی سید فیلد را دارد؛ اما تروبی از آن به «رازگشایی» یاد می‌کند و معتقد است پیروی از ساختار سه‌پرده‌ای مستلزم دو یا سه نقطه عطف در داستان است. اما این شیوه را نادرست می‌داند و بر آن است که فیلم‌های موفق به‌طور متوسط از هفت تا ده نقطه عطف (رازگشایی) استفاده می‌کنند. این رازگشایی‌ها 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 ترک می‌کند. این لحظه نقطه عطف اول است و بطن دراماتیک جدایی اتفاق می‌افتد. در ادامه حضور قهرمان در دنیای ویژه، شاهد بطن دراماتیک 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 دراماتیک آن بازگشت است.

۳-۲-۳. درون‌مایه

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

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

پیش‌پندارهایی که در مورد علیت داریم، به حدس و گمان درباره‌ی 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) (مارتین، ۱۳۹۵: ۹۳).

آنچه هر چهار نظریه‌پرداز در خصوص درون‌مایه یا مضمون اتفاق نظر 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 نوشتن 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 درباره‌ی چیست؟» می‌داند. ووگلر در الگوی خود، پرده‌ی اول و مرحله‌ی دنیای عادی را بهترین جایی می‌داند که باید درون‌مایه یا فکر اصلی داستان در فیلم‌نامه مطرح شود. رابرت 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 کنش، شخصیت را به حرکت وامی‌دارد. 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^{۱۷} 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. رابرت مک‌کی مهم‌ترین کاراکتر داستان را پروتاگونیست^{۱۸} 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 تروبی 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.

۵-۲-۳. 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 دربارهٔ رندهای گوناگون مورد نیاز برای تغییر شخصیت توضیح نمی‌دهد و تغییر فقط برای کاراکتر اصلی اتفاق می‌افتد. رابرت 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 دربارهٔ رشد شخصیت داستان موشکافانه‌تر از سید فیلد می‌نماید، وی نیز مانند سید فیلد به یک نقطهٔ پایان می‌رسد؛ یعنی یک تغییر در شخصیت اصلی حاصل می‌شود؛ حال آنکه دیگر مجالی برای تغییر دیگر شخصیت‌ها در الگوی مک‌کی باقی نمی‌ماند. رابرت مک‌کی شش پی‌رنگ معرفی می‌کند که تشکیل‌دهندهٔ منحنی تحول رایج در فیلم‌هاست. ووگلر رشد شخصیت اصلی را به‌عنوان سفر درونی داستان توصیف می‌کند. همانند دیگران، او نیز عزم شخصیت اصلی (تغییر) را به سفر (رشد) مرتبط می‌سازد. جان تروبی نیز تغییر قهرمان را شامل به‌چالش کشیدن و تغییر باورهای اساسی قهرمان می‌داند که به مباحثهٔ اخلاقی برای او می‌انجامد

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

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

مراحل دوازده‌گانه ووگلر	قوس شخصیت
دنیای عادی	آگاهی محدود از مسئله
دعوت به ماجرا	افزایش آگاهی
ردّ دعوت	امتناع از تغییر
ملاقات با استاد	غلبه بر بی‌میلی
عبور از نخستین آستانه	متعهد شدن به تغییر
آزمون‌ها، متحدان، دشمنان	آزمودن نخستین تغییر
راهیابی به ژرف‌ترین غار	آماده شدن برای تغییر بزرگ
آزمایش	تلاش برای تغییر
پاداش	پیامدهای تغییر
مسیر بازگشت	تعهد دوباره به تغییر
تجدید با حیات	اقدام نهایی برای تغییر
بازگشت با اکسیر	حل نهایی مسئله

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

کودک به بالغ	فردی جوان باورهای بنیادی خود را به‌چالش می‌کشد و تغییر می‌دهد و آن‌گاه به یک کنش اخلاقی جدید دست می‌زند.
بالغ به رهبر	شخصیتی که فقط نگران یافتن راه درست برای خود است، به این شناخت می‌رسد که باید به دیگران هم کمک کند تا راه درست را بیابند.
گوشه‌نشین به همراه	شخصیت به ارزش اصلاح دنیای بیرامون خود پی می‌برد و به‌عنوان رهبر، دوباره به جامعه ملحق می‌شود.
رهبر به مستبد	شخصیت به جایی می‌رسد که دیگران را به پیروی از خود وامی‌دارد.
رهبر به بصیر	شخصیت از کمک به عده‌ای قلیل برای یافتن راه درست، به جایی می‌رسد که می‌تواند تحول لازم و زندگی شایسته برای کل جامعه را ببیند.
دگردیسی	شخصیت دچار دگردیسی یا تغییر شدید می‌شود. درواقع به آدم، حیوان یا شیئی دیگر تبدیل می‌شود.

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

۳-۲-۶. همذات‌پنداری

ارسطو همذات‌پنداری با قهرمان درگیر فاجعه را یک نوع کاتارسیس عاطفی یا تصفیة زهرهای درونی برای تماشاگر می‌داند. هرچه تلاش برای همذات‌پنداری تماشاگر با خصوصیات قهرمان قوی‌تر باشد، تماشاگر بیشتر در مشکلات قهرمان غرق می‌شود. فیلم‌نامه‌نویس باید ماجراهای فیلم را به گونه‌ای سازمان‌دهی کند که قهرمان داستان در کشاکش 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) علاقه کمی 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 (آرمر، ۱۳۹۵: ۱۰).

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

رابرت مک‌کی معتقد است قهرمان باید همدلی برانگیز^{۱۹} باشد؛ اما شاید دوست‌داشتنی^{۲۰} باشد، شاید هم نباشد. مثلاً بازیگران مشهور در نقش‌های تیپیکال خود دوست‌داشتنی‌اند و به محض اینکه بر روی پرده ظاهر می‌شوند، علاقه مخاطب را جلب

می‌کنند؛ اما همدلی واکنش عمیق‌تری است. وقتی با قهرمان و آرزوهایش همذات‌پنداری می‌کنیم، در واقع از آرزوهای خودمان حمایت می‌کنیم. تماشاگر از طریق همدلی، یعنی مرتبط ساختن خود با یک فرد خیالی، انسانیتش را محک می‌زند (مک‌کی، ۱۳۹۱: ۹۸-۹۹). بنابراین دوست‌داشتنی 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 نتیجه‌کنش‌های شخصیت.

کریستوفر ووگلر برای برقراری همذات‌پنداری بین قهرمان داستان و مخاطب، معتقد است قهرمان باید خصوصیتی جهان‌شمول داشته باشد که همه آدم‌ها به‌طریقی آن‌ها را تجربه کرده باشند؛ به همین منظور از کهن‌الگو استفاده می‌کند (ووگلر، ۱۳۹۴: ۶۰). ووگلر مرحله دنیای عادی از الگوی خود را جای مناسبی برای شکل‌گیری همذات‌پنداری مخاطب با قهرمان داستان می‌داند و برای آن فیلم‌نامه‌نویس باید خصوصیتی منحصر به فرد 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 به هم 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 درونی‌اش مواجه شود.

جان ترویپی	رابرت مک‌کی	کریستوفر ووگلر	سید فیلد	
مکاشفه نفس، نیاز، آرزو خاطره تلخ و دنیای داستان نقطه ضعف و نیاز حادثه محرک خواستنه یا آرزو منحد با منحدان حریف و راز	حادثه محرک مشکلات فرآینده دگرگونی‌های عمده	دنیای عادی دعوت به ماجرا رد دعوت ملاقات با اسناد	بطن دراماتیک آغاز سی صفحه یا دقیقه شخصیت اصلی کیست؟ فرضیه دراماتیک؟ نقطه عطف اول ۲۵ تا ۲۷	برده اول
نخستین مکاشفه و تصمیم نقشه تقسیم حریف مبارزه حمله از سوی منحد شکست ظاهری دومین مکاشفه مکاشفه مخاطب	مشکلات فرآینده نقاط بی‌بازگشت نقطه اوج میان برده دگرگونی عمده	عبور از آسانه آزمون‌ها، منحدان، دشمنان زرق‌ترین غار آزمایش پاداش	بطن دراماتیک تقابل مفصل اول نقطه میانی مفصل دوم نقطه عطف دوم	برده دوم
سومین مکاشفه ملاقات با مرگ نبرد مکاشفه نفس تصمیم اخلاقی تعادل جدید	بحران نقطه اوج حل‌وفصل	مسیر بازگشت تجدید حیات بازگشت با اکسیر	گره‌گشایی	برده سوم

جدول ۵. جدول تطبیقی شیوه روایت در چهار الگو

ترویپی	مک‌کی	ووگلر	سید فیلد	پی‌رنگ
شخصیت‌محور	عدم تمایز	شخصیت‌محور	بی‌رنگ‌محور	پی‌رنگ
گام نخستین مکاشفه و تصمیم و سومین مکاشفه و تصمیم، کارکرد نقاط عطف اول و دوم با عنوان رازگشایی	مخالف با بیندنی به اصول از پیش‌معین برای فرازگیری نقاط عطف	عطف اول عبور از نخستین آسانه عطف دوم سومین مکاشفه و تصمیم	دقیقه ۲۵ تا ۳۰ عطف اول دقیقه ۶۰ نقطه میانی دقیقه ۸۵ تا ۹۰ عطف دوم	نقاط عطف
مباحثه اخلاقی	ایده ناظر	مطرح شدن در برده اول در مرحله دنیای عادی	خلاصه و فشرده موضوع فیلم	درون‌مایه
قهرمان	برون‌ناگون‌بست	قهرمان	شخصیت اصلی	شخصیت
کد دراماتیک (مکاشفه نفس)	معرفی شش بی‌رنگ تحول	منحنی قوس شخصیت در دوازده مرحله	تغییر فقط در شخصیت اصلی	تحول شخصیت
بر دو اصل ضعف و هدف قهرمان شکل می‌گیرد	استفاده از عنصر شکاف برای همدلی‌برانگیز بودن قهرمان	استفاده از کهن‌الگوها برای خصوصیات جهان‌شمول	افشای وجوه شخصیت برای مخاطب، شخصیت و تماشاگر در کشف نقاط عطف شریک می‌شوند	همدات‌پنداری

جدول ۶. جدول تطبیقی وجوه 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، حل و فصل، گره‌گشایی یا پاسخ به سؤالات مطرح شده در طول فیلم‌نامه مورد توجه قرار گرفته و قابل انطباق با درام ارسطویی است. حتی جان تروبی که ساختار درام ارسطویی را تحمیل شده و مکانیکی می‌داند، در حل مسئله نهایی با درام ارسطویی مشترک است. شیوه روایت در هر چهار نظریه، سازنده شیوه روایت متداول در سینماست؛ همان چیزی 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 وجوه مشترک و تمایزات چهار نظریه نشان می‌دهد شیوه روایت در هر یک از آن‌ها تفاوت‌هایی دارد. مثلاً در مورد اهمیت الگوی ارائه‌شده بر ماجرا، یا تمرکز بیشتر بر شخصیت، استفاده نحوی از نقاط عطف، تعریف متفاوت هر کدام 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، به قدری اهمیت دارد که معتقد است در فیلم‌هایی که بنا بر ضرورت داستان، قهرمان به مکاشفه نفس نرسد، مخاطب باید به جای 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 وجوه 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.

پی‌نوشت‌ها

۱. این مقاله مستخرج از پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد مرتضی شاپوری به راهنمایی دکتر امیرحسین 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 الگوها مهیا شود.
16. Dramatic Code
17. Main Character
18. Protagonist
19. Empathetic
20. Sympathetic

منابع

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

- سیگر، لیندا و ادوارد وتمور (۱۳۸۵). *از فیلم‌نامه تا فیلم*. ترجمه جلیل شاهی لنگرودی. تهران: نشر افراز.
- شهبازی، شاهپور (۱۳۹۲). *تئوری‌های فیلم‌نامه در سینمای داستانی*. تهران: نشر زاوش.
- _____ (۱۳۹۳). *تئوری‌های فیلم‌نامه در سینمای داستانی ۲*. تهران: نشر چشمه.
- _____ (۱۳۹۹). *ترمینولوژی تحلیلی فیلم‌نامه*. تهران: نشر چشمه.
- فیلد، سید (۱۳۹۱). *چگونه فیلم‌نامه بنویسیم*. ترجمه عباس اکبری. تهران: نیلوفر.
- _____ (۱۳۹۲). *دستور کار فیلم‌نامه‌نویسان*. ترجمه حمیدرضا گرشاسبی. تهران: فارابی.
- کمپبل، جوزف (۱۳۹۸). *قهرمان هزارچهره*. ترجمه شادی خسروپناه. مشهد: نشر گل آفتاب.
- گذرآبادی، محمد (۱۳۹۳). *فرهنگ فیلم‌نامه‌ها و واژگان و اصطلاحات تخصصی برای فیلم‌نامه‌نویسان*. تهران: فارابی.
- مارتین، والاس (۱۳۹۵). *نظریه‌های روایت*. ترجمه محمد شهباز. تهران: هرمس.
- مک‌کی، رابرت (۱۳۹۱). *داستان، ساختار، سبک و اصول فیلم‌نامه‌نویسی*. ترجمه محمد گذرآبادی. 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 محمد گذرآبادی. 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 Ghazabadi (Tr.). Tehran: Avand-Danesh.
- Vogler, Ch. (1989). "A Practical Guide to Joseph Cambell's The Hero with a Thousand Faces". pp. 5-6. from: <https://docplayer.net/21233266-A-practical-guide-to-joseph-cambell-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 Oroductions.