

تحلیل ساختار فیلم‌های حماسی بر اساس الگوی سفر قهرمان

دکتر مسعود نقاش‌زاده[✉]، دکتر سیدمصطفی مختاباد*

چکیده

در سال‌های اخیر، برخی متفکران با رویکردی بینارشته‌ای، با پیوند میان دستاوردهای روایت‌شناسی، اسطوره‌شناسی و روان‌شناسی، زمینه‌های تازه‌ای را برای مطالعات فیلم فراهم آورده‌اند. روایت‌ها، عموماً بیانگر گونه‌ای نگرش به جهان و چگونگی ادراک آن به شمار می‌روند. در این میان، روایت‌های اسطوره‌ای به واسطه ارائه الگوهای پربسامد و پایدار از تجارب بشری، اهمیت ویژه‌ای می‌یابند. اسطوره قهرمان، متداول‌ترین و مأنوس‌ترین اسطوره در جهان امروز به شمار می‌رود و از همین روست که تأثیری عمیق بر طراحی ساختار نظام‌های دراماتیک دارد. هدف اصلی این مقاله، واکاوی ساختار روایت اسطوره‌ای در نظام دراماتیک فیلم‌های حماسی بر اساس الگوی سفر قهرمان است. برای این منظور، با استناد به مطالعه ویلیام ایندیک، ضمن تحلیل روایت شناختی فیلم سینمایی دلاور (۱۹۹۵) به کارگردانی مل گیسون و بازخوانی مراحل مختلف سفر قهرمان، به بررسی چگونگی کاربرد این الگو در طراحی ساختار دراماتیک فیلم‌های حماسی پرداخته شده است.

کلید واژه‌ها: روایت، اسطوره، سفر قهرمان، فیلم حماسی، فیلم دلاور

✉ نویسنده مسئول: دکترای پژوهش هنر، عضو هیئت علمی دانشگاه صداوسیما Email: naghasham@gmail.com

* دکترای فیلم، تئاتر و ارتباطات، استاد دانشگاه تربیت مدرس

تاریخ دریافت: ۹۳/۳/۳ تجدید نظر: ۹۳/۷/۶ پذیرش نهایی: ۹۳/۱۰/۱۶

مقدمه

روایت‌ها^۱ - و بویژه روایت‌های داستانی - از هر نوع که باشند و از طریق هر رسانه‌ای که روایت شوند، اغلب فرض‌هایی درباره جهان و نحوه ادراک و معنای آن به مخاطب پیشنهاد می‌کنند. به همین سبب، اسطوره‌ها که روایت‌هایی از الگوهای پایدار و پرتکرار تجارب و رویدادهای حیات معنوی بشر در اعصار گوناگون به شمار می‌روند، از منظر روایت‌شناسی اهمیتی دو چندان می‌یابند. اهمیت روایت‌های اسطوره‌ای از آن روست که آفرینش و خلق اسطوره‌ها یک ویژگی عام بشری در تمامی اعصار تلقی می‌شود (شالک‌ویک^۲، ۲۰۰۴، ص ۱).

از منظر اسطوره‌شناسی، اسطوره قهرمان، متداول‌ترین و مانوس‌ترین اسطوره در جهان امروز است. بشر امروز به واسطه زیست در جهانی که پیوسته در حال دگرگونی‌های بنیادین است، بیش از هر زمانی به روح اسطوره قهرمانی نیاز دارد (پیرسون^۳، ۱۹۹۸، ص ۷). زیرا، اسطوره قهرمان به وضوح دارای جاذبه‌ای شگفت‌انگیز و اهمیت روانی فوق‌العاده عمیق است (یونگ و همکاران، ترجمه صارمی، ۱۳۵۲، ص ۱۶۷) و نیز به همین دلیل، اسطوره قهرمان در طراحی ساختار یک نظام دراماتیک، کارکردی مضاعف می‌یابد؛ زیرا شخصیت قهرمان، از یک سو کارکرد اسطوره‌ای و از سوی دیگر کارکردی بنیادین در پی‌ریزی ساختار دراماتیک خواهد داشت.

قهرمان‌سازی، رویکرد بخش اعظم آثار نمایشی در سینما و تلویزیون امروز جهان است و به واسطه استخدام برخی ساختارهای روایی، قهرمانان نمایشی حتی در برخی آثار و موقعیت‌های روزمره، اغلب کارکردی حماسی می‌یابند. از این رو، به واسطه توان بالای ایجاد همدلی و رفتارسازی قهرمان نمایشی، شناخت و به‌کارگیری الگوهای روایی قهرمان‌محور بر بنیادهای اسطوره‌ای، امری بسیار جدی برای نویسندگان و نظریه‌پردازان آثار نمایشی در چند دهه گذشته بوده است. به همین سبب و با وجود کثرت مضامین و موضوعات فرهنگی قهرمان‌محور در آثار نمایشی سیمای جمهوری اسلامی، شناخت، واکاوی و تحلیل ساختار روایت‌های اسطوره‌ای به منظور به‌کارگیری آنها در آثار نمایشی حماسی ضروری می‌نماید.

1. narratives

2. Schalkwyk

3. Pearson

از منظر روایت‌شناسی اسطوره‌ای، قهرمان یا شخصیت مرکزی یک فیلم داستانی، صورتی از کهن الگوی ناخودآگاه جمعی به شمار می‌رود؛ زیرا قهرمان ضمن بازنمایی و جستجوی هویت فردی خویش در سطح جهان داستان، همزمان، امیدها، ترس‌ها و آرمان‌های جمعی یک فرهنگ را تجسم می‌بخشد و خلق می‌کند. بنابراین، این الگو، هم برای قهرمان که می‌کوشد شخصیت خود را آشکار سازد و هم برای جامعه که نیازمند تثبیت هویت جمعی خویش است، دارای معنای روانی است (یونگ و همکاران، ترجمه صارمی، ۱۳۵۲، ص ۱۶۸). ترکیب این دو وجه در شخصیت قهرمان، یعنی صورت هویت فردی و نمودگار هویت جمعی، کهن‌الگویی قدرتمند پدید می‌آورد که از نگاه کارل گوستاو یونگ، کارکرد متعالی اسطوره قهرمان به شمار می‌رود؛ زیرا چنانکه یونگ می‌گوید: اسطوره‌ها پیش از هر چیز، تجلیات روانی و نمود جوهر روح انسان هستند (ترجمه صدقیانی، ۱۳۸۷، ص ۳۱).

از میان تمام مطالعاتی که درباره اسطوره قهرمان صورت گرفته و گستره وسیعی از رویکردهای فلسفی، روایت‌شناختی، روان‌شناختی، جامعه‌شناختی و مردم‌شناختی را در بر می‌گیرد، اصلی‌ترین و بنیادی‌ترین نظریه‌ها به مطالعات اتو رانک^۱، لرد راگلان^۲ و جوزف کمپل^۳ بازمی‌گردد. هر یک از این نظریه‌پردازان، الگویی متمایز برای تبیین و تحلیل اسطوره قهرمان ترسیم کرده‌اند. الگوی اتو رانک به شدت تحت تأثیر نظریه فروید و بر تفسیر تولد قهرمان متمرکز شده است. الگوی لرد راگلان، کاملاً تحت تأثیر نظریه جیمز فریزر^۴ است که اسطوره را به عنوان متنی آیینی و مذهبی تلقی می‌کند و با تأکید هرچه تمام‌تر، بر واپسین مراحل سفر قهرمان و مرگ و دگرگونی او به عنوان شخصیتی افسانه‌ای و فناپذیر تمرکز می‌کند. اما الگوی جوزف کمپل، آشکارا بر پایه نظریه یونگ درباره کهن‌الگوی قهرمان بنا شده است. کمپل در رویکردی همسو با روان‌شناسی تحلیلی یونگ، نقش اصلی قهرمان را به عنوان نماد خود^۵ و سیر ماجراهای او را به عنوان نماد زندگی در نظر گرفته و مطالعات خود را بر فرایند سفر قهرمان^۶ متمرکز کرده است (ایندیک^۷، ۲۰۰۴، ص ۲).

1. Otto Rank

2. Lord Raglan

3. Joseph Campbell

4. James Frazer

5. self

6. Hero's Journey

7. Indick

روش‌شناسی پژوهش

در این جستار، به منظور واکاوی ساختار روایت اسطوره‌ای در نظام دراماتیک فیلم‌های حماسی، از الگوی سفر قهرمان جوزف کمپل بهره خواهیم گرفت؛ زیرا این الگو، ساختار سفر قهرمان را در یک الگوی نظام‌مند روایی توصیف می‌کند. بدین منظور با استناد به مطالعه ویلیام ایندیک در کتاب روان‌شناسی برای فیلمنامه‌نویسان^۱، به تحلیل روایت‌شناختی فیلم سینمایی دل‌اور^۲ (۱۹۹۵) به کارگردانی مل گیسون خواهیم پرداخت و ضمن بازخوانی مراحل سفر قهرمان، چگونگی کاربرد این الگو در طراحی ساختار دراماتیک فیلم‌های حماسی را بررسی خواهیم کرد. تأکید اصلی جستار پیش رو بر بازخوانی ساختار روایی این فیلم - به عنوان نمونه‌ای از فیلم‌های حماسی - از منظر روایت‌شناسی اسطوره‌ای است. از این رو، سایر وجوه اثر، از جمله جنبه‌های زیبایی‌شناسی فیلمیک یا رواداری خشونت‌پردازی مورد بحث ما نخواهد بود.

چارچوب نظری

نظریات جوزف کمپل اسطوره‌شناس برجسته معاصر در کتاب قهرمان هزار چهره^۳، اثرات قابل توجهی بر نسل جدید فیلمسازان و فیلمنامه‌نویسان بر جای نهاد. کمپل در این کتاب، سیر و سفر درونی انسان را در قالب سفر قهرمان اسطوره‌ای تشریح می‌کند و نشان می‌دهد که اسطوره‌های گوناگون، در اصل، داستان واحدی را روایت می‌کنند و گونه‌گونی داستان‌های بشری، حاصل نسخه‌پردازی‌های متفاوت همان داستان سفر قهرمان است. از این رو، کمپل بر آن است که اسطوره‌ها، از الگوی ساختاری واحدی پیروی می‌کنند و این الگو را اسطوره یگانه یا تک اسطوره^۴ می‌نامد و آن را در قالب فرایند سفر قهرمان تشریح می‌کند. به سخن دیگر، «اسطوره‌های ثبت شده همواره کم و بیش روایت اصلاح شده یا جرح و تعدیلی مشخص از متونی است که قبلاً وجود داشته‌اند» (الیاده، ترجمه صالحی علامه، ۱۳۹۱، ص ۱۸۰).

داستان سفر قهرمان، اگرچه از یک سو ماجرای مهم در جریان زندگی و تلاش

1. Psychology for Screenwriters

2. Brave Heart

3. The Hero with a Thousand Faces (1949)

. Monomyth : کمپل این اصطلاح را از کتاب بیداری فینگان‌ها اثر جیمز جویس وام گرفته است.

برای دستیابی به هدفی ملموس است، در اصل نوعی فرایند تکامل انسانی و تعالی معنوی است. قهرمان در این سفر اسطوره‌ای می‌آموزد که چگونه باید راه قهرمانی را طی کند و برای قهرمان بودن از نیازهای فردی خویشتن فراتر رود. کمپل معتقد است، سفرهای همه قهرمانان اسطوره‌ای، دارای مراحل مشابه و یکسان هستند و از عناصر ساختاری مشترکی بهره می‌برند (کمپل، ترجمه مخبر، ۱۳۸۸، ص ۲۰۶). به زعم وی، در داستان‌های مختلف اساطیری، چند شخصیت به صورت کهن‌الگوهای اسطوره‌ای تکرار می‌شوند. این کهن‌الگوها سرشت، خصایل و نیازهای انسانی را باز می‌نمایانند. سفر اسطوره‌ای قهرمان، معمولاً تکریم و تکرار همان الگویی است که در مراسم گذار^۱ به آن اشاره شده است؛ الگوی سه‌بخشی «جدایی - تشریف - بازگشت» که می‌توان آن را هسته اسطوره یگانه نامید (کمپل، ترجمه خسروپناه، ۱۳۸۷، ص ۴۰).

بر این اساس، کمپل الگوی سفر قهرمان را به سه بخش اصلی عزیمت (جدایی)، آشنایی (آیین تشریف) و بازگشت تقسیم و در هفده مرحله توصیف کرد. این سه بخش، از منظر ساختاری، بسیار شبیه به ساختار درام سه‌پرده‌ای است (جدول ۱).

جدول ۱- الگوی سفر قهرمان از نظر جوزف کمپل

بخش / پرده اول عزیمت (جدایی)	بخش / پرده دوم آشنایی (تشریف)	بخش / پرده سوم بازگشت
۱. دعوت به ماجرا / آغاز سفر	۶. در مسیر آزمون‌ها	۱۲. امتناع از بازگشت
۲. ردّ دعوت	۷. ملاقات با ایزدبانو	۱۳. فرار جادویی
۳. امدادهای غیبی	۸. زن در نقش وسوسه‌گر	۱۴. دست نجات از بیرون
۴. عبور از نخستین آستان	۹. آشتی و یگانگی با پدر	۱۵. عبور از آستان بازگشت
۵. عبور از قلمرو تاریکی / در بطن نهنگ	۱۰. خدایگان	۱۶. ارباب دو جهان
	۱۱. برکت نهایی	۱۷. آزاد و رها در زندگی

معرفی فیلم مورد مطالعه

فیلم‌های حماسی، متکی به منش و خصلت‌های حماسی و پهلوانی قهرمان داستان هستند. در حقیقت، مضمون حماسی و اخلاقی چنین فیلم‌هایی از طریق رشادت و پهلوانی قهرمان داستان در نبردها و آزمون‌های سخت درونی و بیرونی آشکار می‌شود. بنابراین قهرمان داستان بایستی برای غلبه بر ضعف‌های درونی خویش از یک سو و غلبه بر دشمنان و موانع بیرونی از سوی دیگر، مسیری سخت و دشوار و حتی ناممکن را از سر بگذراند. قهرمانانی همچون ویلیام والاس (مل‌گیسون) در فیلم دلاور (۱۹۹۵) که چنین مسیری را طی می‌کنند، ویژگی‌های مشترکی دارند و قهرمان اسطوره‌ای به شمار می‌روند. فیلم دلاور از سوی منتقدان تحسین شد، مخاطبان بسیار بالایی داشت و جوایز متعدد از جمله جایزه اسکار بهترین فیلم و بهترین کارگردانی (مل‌گیسون) را دریافت کرد و نامزد دریافت جایزه بهترین فیلمنامه (رنالد والاس) بود. سازندگان این فیلم با استفاده از الگوی سفر قهرمان، داستان فیلم را بر ساختاری آشنا و استوار بنا نهادند که در طول هزاران سال، در شکل‌های مختلف روایت شده و مردمان زیادی مخاطب آن بوده‌اند. برای بررسی روایت‌شناسانه، لازم است در ابتدا خلاصه داستان فیلم را از نظر بگذرانیم.

خلاصه داستان فیلم دلاور

در اواخر قرن سیزدهم میلادی، ادوارد، شاه انگلستان چشم طمع به میراث سلطنتی و اراضی اسکاتلند دارد. مالکوم والاس، پدر ویلیام والاس کوچولو، در حین مقاومت در برابر یورش ناجوانمردانه سربازان انگلیسی، کشته می‌گردد و ویلیام از سوی عموی خود، از زادگاهش دور می‌شود. سال‌ها بعد، او که مردی باتجربه شده بازمی‌گردد. اینک دوستان پدرش که کشاورزانی سرسخت هستند، او را به مقاومت در برابر سربازان انگلیسی دعوت می‌کنند. والاس دعوت آنها را نمی‌پذیرد، زیرا می‌خواهد با مارون دوست دوران کودکی‌اش ازدواج کند و به کشاورزی بپردازد. دیری نمی‌گذرد که همسر والاس، به طرز وحشیانه‌ای به دست سربازان انگلیسی کشته می‌شود. والاس به خونخواهی همسرش برمی‌خیزد و قاتلان مارون را می‌کشد. او که از شدت ظلم انگلیسی‌ها به تنگ آمده، به جریان شورشیان ملحق می‌شود و به دلیل شایستگی‌هایش

به رهبری روستاییان جنگجو انتخاب می‌گردد. والاس، رفته رفته صاحب چنان قدرتی می‌شود که پس از شکست ارتش انگلیس در سرزمین‌های اسکاتلند، به شهرهای شمالی انگلستان نیز حمله می‌کند. شاه ادوارد که موقعیتش را در خطر می‌بیند، تصمیم می‌گیرد با فرستادن عروسش ایزابل که یک شاهزاده نجیب فرانسوی است، والاس را فریب دهد و او را تحت کنترل خویش درآورد. اما ایزابل که به حقیقت ماجرا پی برده است، تحت تأثیر حق‌طلبی و آزادی‌خواهی والاس، صادقانه راز نقشه ادوارد را برای او فاش می‌سازد. با این همه، والاس به مخمصه می‌افتد و از سوی گروهی از یاران خیانتکارش اسیر می‌شود و به وحشیانه‌ترین شکل ممکن شکنجه و سپس اعدام می‌گردد. اکنون پس از گذشت سال‌ها از این واقعه هولناک، بروس حاکم جوان اسکاتلند، با یاد و نام تأثیرگذار والاس، به نبرد علیه نیروهای انگلیسی به پا می‌خیزد و استقلال اسکاتلند را برای این کشور به ارمغان می‌آورد.

یافته‌های پژوهش

اکنون، بر پایه الگوی سفر قهرمان، به تحلیل ساختار روایت اسطوره‌ای در فیلم دلور خواهیم پرداخت.

۱. برده اول: عزیمت

نخستین بخش سفر قهرمان، جدایی وی از زندگی عادی یا جهان معمول است. در این مرحله، قهرمان که به زندگی عادی خو گرفته است، تمایلی برای ترک زندگی آرام و بی‌دغدغه خود ندارد. جهان عادی برای او نماد جریان واقعی زندگی است. جهان عادی والاس، مقارن دوران کودکی وی و جهانی است که در آن، پدر والاس، یکی از رهبران شورشی اسکاتلند در برابر سرمایه‌داران خشن و بیرحم انگلیسی است. جهان معمول، نمایانگر موطن و میهن قهرمان است؛ مکانی که نقطه آغاز و انجام سفر اوست. قهرمان در نخستین بخش سفر خویش، زندگی عادی یا جهان معمول را ترک می‌کند و در مراحل بعدی سفر، دیگر بار به موطن یا زندگی عادی خویش بازمی‌گردد. ترک زندگی عادی و بازگشت مجدد به آن، نمادی جهان‌شمول برای رشد و تکامل شخصیت قهرمان به شمار می‌رود. قهرمان، به عنوان شخصیتی رشدنیافته و ناکامل، خانه یا زندگی

عادی را ترک می‌کند و سپس به عنوان شخصیتی کامل و آبدیده بازمی‌گردد. قهرمان، عموماً در جهان معمول، با استاد یا راهنمای اصلی سفر خویش (کهن‌الگوی پدر) مواجه می‌شود و با پیروی از آموزه‌های او سعی می‌کند با او هم‌نوا گردد.

پدر والاس، به عنوان مبارزی که بر سر آرمان‌های خویش جان باخته است، استاد یا راهنمای اصلی وی در مسیر سفر به شمار می‌رود. قهرمان در مسیر ماجراهای سفر، ممکن است یک استاد یا راهنمای فرعی نیز بیابد و در حالی که راهنمای اصلی سفر همچنان نقش اصلی هدایت قهرمان را در رویارویی با ماجراها و رخدادها برعهده دارد، راهنمای دوم و به تعبیری راهنمای فرعی قهرمان، مسئولیت حکمت‌آموزی، الهام‌بخشی و راهبری وی در برخی از مراحل سفر را عهده‌دار است و از رهگذر تمامی این رویدادها، قهرمان سرانجام به گونه‌ای نمادین، خود به راهنما و مرشد اصلی دیگری بدل خواهد شد. معمولاً راهنمای اصلی قهرمان در همان بخش آغازین سفر می‌میرد. بنابراین، راهنمای اصلی قهرمان از این پس در مقام شخصیتی غایب، الهام‌بخش معنوی قهرمان در مواجهه با فراز و نشیب‌های متعدد سفر به شمار می‌رود؛ الهام‌بخشی درونی که قهرمان را در مسیر سفر و در نهایت بازگشت به موطن و خانه خویش راهنمایی می‌کند.

والاس، پدر خود را به عنوان راهنمای اصلی سفر خویش در کودکی از دست می‌دهد و در واپسین مرحله سفر، خود نیز جانش را در راه آرمان مبارزه با انگلیسی‌های متجاوز از فدا می‌کند.

بدین ترتیب، نویسنده نقطه آغاز و انجام سفر قهرمان را به روشنی به تصویر می‌کشد. مفهوم بنیادین سفر در همسانی نقطه آغاز و انجام آن نهفته است. از این رو، چنانچه بازگشت قهرمان، با دستیابی به هدف و موفقیت در مأموریت یا جستجوی او توأم نگردد، تمامی فرایند سفر، ناتمام و بی‌معنا جلوه خواهد کرد.

مرحله نخست: دعوت به ماجرا

اگرچه قهرمانان به صورتی فطری، شخصیت‌هایی ماجراجو به شمار می‌روند، اما تجلی و آشکار بودن چنین کیفیتی منوط به واکنش قهرمان به ندهایی است که او را به

چالشی ماجراجویانه با رخداد‌های مخاطره‌آمیز فرا می‌خواند. واکنش و پاسخ قهرمان به ندای دعوت به مخاطره و ماجرا، به رهایی نیروهای راکد درونی و ورود وی به ساحت کنش‌های قهرمانانه می‌انجامد. دعوت به ماجرا، بایستی توجه قهرمان را جلب و او را فعال و به ساحت قهرمانی پرتاب کند. گاهی نیز، نیروهای شرور به جهان قهرمان ورود می‌یابند و وی را به چالش فرا می‌خوانند. برای نمونه می‌توان به رویارویی والاس با سربازان انگلیسی در موطن خود اسکاتلند، در پی تعدی سربازان به همسرش و سرانجام رویارویی وی با سربازان انگلیسی اشاره کرد.

اما به هر ترتیب، معمولاً قهرمان به واسطه شخصیتی به جهان ماجرا فرا خوانده می‌شود. این شخصیت منادی^۱ است. منادی، معمولاً اخباری از حریف یا دشمن و ضرورت رویارویی یا نبرد قریب‌الوقوع با نیروهای شرور، برای قهرمان می‌آورد. بدین ترتیب قهرمان به طور رسمی به مبارزه دعوت می‌شود؛ به همان گونه که والاس از سوی یاران قدیمی پدرش، برای قیام در مقابل سربازان انگلیسی فرا خوانده می‌شود.

اهمیتی ندارد که دعوت به ماجرا چگونه و از سوی چه عاملی صورت می‌پذیرد، اما هر چه هست، این دعوت بایستی در اوایل داستان صورت پذیرد. زیرا دعوت به ماجرا، آغازگاه دراماتیک داستان و نخستین عنصری است که شخصیت قهرمان را به چالش فرا می‌خواند و همین موضوع تماشاچی را به پیگیری داستان و سرنوشت قهرمان ترغیب می‌کند. اگر در دقایق آغازین فیلم، دعوت قهرمان به ماجرا شکل نگیرد، احتمال از دست رفتن توجه مخاطب زیاد خواهد بود؛ زیرا مخاطب در همان دقایق اولیه فیلم می‌خواهد بداند فیلم درباره چیست و به عبارت دیگر قهرمان داستان در پی چه ماجرای است؟

مرحله دوم: رد دعوت

کهن‌الگوی قهرمان، در آغاز سفر، نمونه نوعی یک قهرمان بی‌میل است. در شخصیت او، سرشت و سازه قهرمانی وجود دارد، اما این میل و انگیزه در او خفته و گاهی ناشناخته است. پس میل و انگیزه او بایستی بیدار و آشکار گردد. بی‌میلی قهرمان، به گونه‌ای بازنمایش بی‌میلی درونی مردم در رویارویی با چالش‌ها و ماجراهای بزرگ نیز

هست؛ زیرا عافیت‌طلبی، اشتغال به زندگی عادی و اجتناب از خطر و مخاطرات سفر، همیشه انتخابی ساده‌تر و مطلوب‌تر است. در این مرحله که بی‌میلی قهرمان برای ورود به ماجرا مشخصه بارز آن است، عاملی برای افزایش مطالبه و به تبع آن تقویت میل و انگیزه قهرمان لازم است تا او را از خانه امن عافیت و فاقد مسئولیت جهان عادی بیرون بکشد و به جهان پر مخاطره قهرمانی رهنمون کند.

والاس، در ابتدا دعوت یاران پیر پدرش برای پیوستن به آنها در مبارزه علیه انگلیسی‌ها را نمی‌پذیرد. چون می‌خواهد پس از ازدواج، کشاورزی کند و زندگی آرامی در پیش بگیرد. اما زمانی که سربازان انگلیسی به همسرش تعدی می‌کنند و او را می‌کشند، والاس قیام علیه انگلیسی‌ها برمی‌خیزد.

این نوع فیلم‌ها اولاً و اصولاً در ساحت عاطفی تأثیرگذار هستند. از این رو، فیلم‌های مؤثر به گونه‌ای عمل می‌کنند که مخاطب را با آنچه قهرمان احساس می‌کند، همدل و همنوا می‌سازند و با انگیزه‌های او همراه می‌کنند و بدین ترتیب این فیلم‌ها عواطف و احساسات مخاطبان را در اختیار می‌گیرند و تحت تأثیر قرار می‌دهند. کریستوفر ووگلر^۱ (ترجمه گذرآبادی، ۱۳۸۷) در کتاب سفر نویسنده^۲ خاطر نشان می‌سازد، اغلب بایستی عاملی برای افزایش ارزش خطر کردن وجود داشته باشد تا بتوان قهرمان را وارد عمل کرد. مهم‌ترین کارکرد افزایش ارزش خطرپذیری، معطوف ساختن نیروی خشم قهرمان به سوی افراد شرور یا بدخواه و ایجاد زمینه همراهی و همدلی مخاطب با انگیزه‌های قهرمان و نبرد او با دشمنان است. انتقام قتل یکی از عزیزان، آزادی و رهایی از ظلم یک حاکم ستمگر، یا نابودی یک موجود شرور یا شیطانی، برخی از انگیزه‌های آشنا برای گام نهادن قهرمان در مسیر سفر است. یکی از دلایلی که فیلم‌هایی چون دلاور را تا این حد تأثیرگذار می‌کند، آن است که این قبیل مضامین اسطوره‌ای، احساسات و عواطف شدیدی در مخاطب پدید می‌آورد و او را با انگیزه‌های قهرمان همراه و همدل می‌سازد؛ زیرا هیچ رخدادی سهمگین‌تر از قتل همسر و فرزندان قهرمان نیست که بتواند انگیزه‌هایی چنین قدرتمند برای قهرمان تولید کند. بدین ترتیب، قهرمان در اوج غم‌زدگی تبدیل به فردی می‌شود که چیزی برای از دست دادن ندارد و نیرویی بسیار قدرتمند و مهارناپذیر برای انتقام در او پدید می‌آید.

1. Christopher Vogler

2. Writer's Journey

برانگیختن شدید عواطف مخاطب از سوی چنین فیلم‌هایی، نشان می‌دهد که طراحی انگیزه‌ای بسیار روشن و قدرتمند برای قهرمان در ابتدای داستان، تا چه حد ضروری و بنیادی است.

مرحله سوم: امدادهای غیبی

پیش از آنکه قهرمان به جهان پرخطر ماجرا فرو افتد، معمولاً به برخی از لوازم قدرت مجهز است. در روایت‌های اسطوره‌ای در سینمای داستانی، اغلب قهرمان از طریق شخصیت استاد یا راهنما، در این مرحله از سفر مهارت می‌یابد و به قدرت یا آگاهی لازم برای گام نهادن در جهان پرخطر ماجرا مجهز می‌شود.

در فیلم دلاور، بهترین دوست پدر والاس که پیرمردی آتشین مزاج و یک یاغی اسکاتلندی است، در قالب استاد یا مربی ثانوی او ظاهر می‌شود. والاس همچنین مجهز به شیئی نمادین است که به او نیرو می‌بخشد. او دستمال همسر خویش را به عنوان نشانی برای یادآوری، با خود نگاه داشته است. نشانی که در هنگام ضعف و تردید، دوباره انگیزه‌های او را تقویت می‌کند. این اشیاء ارتباطی نمادین میان قهرمان و نیرویی که انگیزه‌های او را آشکار و حفظ می‌کند، برقرار می‌سازد و در عین حال به عنوان یک لایت‌موتیف یا رمزگان معنایی قابل تکرار، کاربرد نمایشی می‌یابد. هر بار که ما این نشانه‌ها را می‌بینیم، درمی‌یابیم که به نمادی از هویت قهرمان می‌نگریم. زیرا تلاش قهرمان برای دستیابی به هدف و به عبارتی هویت خویش، تمام آن چیزی است که قهرمان به واسطه آن زنده است و این اشیای نمادین یادآور آن هستند. کاربرد سازگار نشانه‌های نمادین، می‌تواند تمهیدی زیرکانه برای بازنمایی نمایشی برخی جنبه‌های مضمونی باشد.

مرحله چهارم: عبور از نخستین آستان

هنگامی که سرانجام قهرمان دعوت به ماجرا و مخاطره را می‌پذیرد و آماده عزیمت از جهان عادی و آغاز سفر می‌شود، نخستین وظیفه او عبور از نگهبانان آستانه^۱ است که

1. threshold Guardian

راه ورود به جهان ماجرا را بسته‌اند. نگهبان آستانه معمولاً شخصیتی است که سعی می‌کند قهرمان را از آغاز سفر و گام نهادن در جهان ماجرا بازدارد. در دلاور، والاس بایستی با یاران اسکاتلندی خود روبه‌رو شود و آنها را برای مبارزه و نبرد نهایی بیدار کند. گرد هم آوردن یاران هم‌پیمان، اغلب مانعی است که قهرمان برای گذر از نخستین آستانه و آغاز سفر، باید آن را پشت سر بگذارد و از آن عبور کند. علاوه بر این، در فرایند گرد هم آوردن یاران هم‌پیمان، قهرمان شایستگی‌های رهبری خود را به اثبات می‌رساند و از این رهگذر، ضمن امید بخشیدن به افراد فرودست، ضعیف و پراکنده، به مخاطبان نیز برای رویارویی با دشواری‌های زندگی امید می‌بخشد.

مرحله پنجم: در بطن نهنگ / عبور از قلمرو تاریکی

هنگامی که قهرمان به صورت کامل وارد جهان ماجرا شد، گویی که به گونه‌ای نمادین در زهدان و بطن نهنگی به بزرگی تمام جهان ماجرا قرار گرفته است. قهرمان هرچه در جهان ماجرا بیشتر فرو می‌رود و دست به جستجو می‌زند، بیشتر خود را کشف می‌کند و افق‌های تازه‌ای از ادراک خویشتن و جهان، فراروی او گسترده می‌شود (بوکر^۱، ۲۰۱۱، ص ۱۰۶). والاس به عنوان مردی خشمگین که فقط برای انتقام آمده است، به جهان ماجرا فرو می‌افتد؛ اما در آخر به عنوان رهبر مردم خویش بیرون می‌آید. در گستره‌ای وسیع‌تر، دگردیسی تمامی قهرمانان چنین مسیری دارد: قهرمان با الهام و تعلیم یک استاد یا مربی سفر خود را آغاز می‌کند و در پایان خود تبدیل به استادی دیگر می‌شود. بنابراین ماهیت سفر چرخه‌ای اسطوره‌ای^۲ است و شخصیت از همان نقطه‌ای که آغاز می‌کند، به همان جا نیز ختم می‌شود.

۲. پرده دوم: آشنایی

در پرده دوم، قهرمان به تمامی با قلمرو قهرمانی آشنا می‌شود. فرایند آشنایی^۳ شباهت کاملی با آیین تشرّف یا مراسم تکلیف دارد که در همه فرهنگ‌های جهان به گونه‌ای برگزار می‌شود. در آیین تشرّف، یک جوان تازه بالغ، آزمونی سخت یا مبارزه‌ای دشوار

1. Booker

2. mythological Round

3. initiation

را از سر می‌گذراند تا ارزش و توانایی خود را ثابت کند. پس از موفقیت در این مراسم، جوان تازه بالغ با دنیای مردانگی آشنا می‌شود و به این دنیا قدم می‌گذارد و به عنوان عضوی از جامعه مردان پذیرفته می‌شود. به همین ترتیب قهرمان نیز در فرایند آشنایی یا تشرّف، بایستی با گذر از آزمون‌های گوناگون در مسیر قهرمانی، ارزش‌های خود را به اثبات برساند.

مرحله ششم: در مسیر آزمون‌ها

این مرحله از سفر شامل سلسله آزمون‌هایی است که در ظاهر برای نابودی قهرمان پدید آمده‌اند، اما در واقع برای آبدیده کردن قهرمان، سر راه او قرار می‌گیرند. قهرمان برای کسب شهرت و اعتبار لازم برای رهبری، بایستی این آزمون‌ها را از سر بگذراند. والاس، در مسیر آزمون‌ها خود را به عنوان یک سلحشور بزرگ و بی‌باک معرفی می‌کند و با رهبری سپاه شورشیان در نبردهای شجاعانه با انگلیسی‌ها پیروز می‌شود.

مرحله هفتم: ملاقات با ایزدبانو

پس از پشت سر گذاشتن تمامی آزمون‌ها و عبور از همه موانع، قهرمان پیروز به مرحله پیوند با ایزدبانو یا ملکه جهان ماجرا می‌رسد. ایزدبانو شخصیتی آسمانی است که از یک سو هم پرورش می‌دهد و هم مراقبت می‌کند و از سوی دیگر روح بزرگ زنانه‌ای است که قهرمان بایستی با او ازدواج کند و یکی شود. از این رو کهن‌الگوی ایزدبانو، بازنمایش شخصیتی غیر مادی یا روحانی است. همسر درگذشته والاس، نمونه روشنی از کهن‌الگوی ایزدبانوست. او حضوری لطیف و عاشقانه در فیلم دارد، اما در مسیر سفر قهرمان، حضوری خیالی و معنوی می‌یابد و از آنجا که به دست دشمن کشته می‌شود، انگیزه لازم برای پیروزی قهرمان در برابر دشمن را نیز پدید می‌آورد. در عین حال چون خیال چنین شخصیتی بر قهرمان ظاهر می‌شود، به تمامی در روح و روان قهرمان حاضر است. ایزدبانوی والاس روح همسر اوست که برای تقویت انگیزه‌های مقاومت، در حالتی رویاگونه بر او ظاهر می‌شود. ملاقات قهرمان با ایزدبانو، به گونه‌ای معنادار درست پیش از رویارویی و ملاقات با زنی دیگر، یعنی زن وسوسه‌گر، قرار گرفته است.

مرحله هشتم: زن در نقش وسوسه‌گر

شخصیت زن وسوسه‌گر، علایق و تمایلات عشقی و جنسی قهرمان را بازنمایی می‌کند. در فیلم دلاور، شاهزاده ایزابل، عروس پادشاه انگلستان، برای والاس نقش وسوسه‌گر را در طول سفر دارد. شخصیتی که دارای تضاد و ناسازگاری است؛ زیرا از یک سو، همبسته دشمن ستم‌پیشه قهرمان است و از سوی دیگر نسبت به قهرمان تمایلات عاطفی دارد. چالش قهرمان در این مرحله از سفر، اعتماد به زن وسوسه‌گر است. او بایستی به زن وسوسه‌گر اعتماد کند تا شاید به کمک او بتواند دشمن خویش را شکست دهد. در فیلم دلاور، این شاهزاده جذاب و دلربا، تمایلات عشقی قهرمان را نیز آشکار می‌کند.

مرحله نهم: آشتی و یگانگی با پدر

در نقطه اوج سفر، قهرمان با دنبال کردن راه پدر، به او مانده و با او یگانه می‌گردد. در فیلم دلاور، در میانه پرده دوم، والاس تبدیل به قهرمان و جنگجویی بزرگ مانند پدرش می‌شود. بنابراین از یک سو، مورد تحسین همان یاران پدرش قرار می‌گیرد و از سوی دیگر، همان دشمنان پدرش، او را نیز تهدید می‌کنند. عملکرد قهرمان همچون استاد خود، تا این مرحله قرین توفیق است؛ اما قهرمان اینک در خطرناک‌ترین مرحله سفر قرار گرفته است. جایی که پیشتر استاد و راهنمای او قرار گرفته بود و شکست خورد. یگانگی با پدر در نقطه‌ای از سفر واقع می‌شود که قهرمان با بهره‌مندی و اتکا به میراث پدر یا راهنما، کار خود را با موفقیت ادامه می‌دهد و به سرانجام می‌رساند.

مرحله دهم: خدایگان

در پایان پرده دوم، قهرمان با بزرگ‌ترین چالش و بحران روبه‌رو می‌شود. این بحران از طریق آزمون نهایی که رویارویی قهرمان با سویه تاریک خویش است، آشکار می‌گردد. در حالی که قهرمان در این آزمون دشوار، مانند پدرش می‌میرد؛ اما دوباره با قدرتی روحانی متولد می‌شود. این مرگ نمادین و تجدید حیات روحانی، به نوعی رهایی از زندگی خاکی و نوعی عروج آسمانی است. از طریق این دشوارترین آزمون و باززایی،

قهرمان با بزرگ‌ترین خطر و ترس خویش نیز روبه‌رو می‌شود. این همان خطر یا تهدیدی است که پدرش در رویارویی با آن کشته شد. اما قهرمان در این مرحله تاب می‌آورد و موفقیت می‌یابد.

در فیلم دلاور، در نبرد سرنوشت‌ساز فالکرک^۱، یاران والاس به او خیانت می‌کنند. هنگامی که والاس درمی‌یابد رابرت بروس، نجیب‌زاده‌ای که با او هم پیمان شده، به او خیانت کرده است، درهم می‌شکند و به زانو درمی‌آید. استاد والاس پیشتر کشته شده است، سربازانش مجروح و درهم شکسته‌اند و حتی نشانه معنوی (دستمال همسرش) نیز در میدان نبرد گم شده است؛ اما والاس خود زنده است و خشم و خشونت او چندین برابر شده است. در این هنگام، او از میانه این بحران بیرون می‌آید و دوباره با نیروی دیوانه‌وار انتقام متولد می‌شود. سپس رویای خیانتکاران را تعبیر می‌کند و آنها را یک‌به‌یک به مجازات می‌رساند. اگرچه قهرمان در این مرحله واقعاً نمی‌میرد، اما بایستی به واسطه صدمات جدی و زخم‌های کاری، در آستانه مرگ قرار گیرد یا تجربه‌ای نزدیک به مرگ را از سر بگذراند. تماس بسیار نزدیک با مرگ در مسیر آزمون‌ها و بویژه در دشوارترین آزمون، باعث می‌شود که قهرمان با جهان ماورایی روبه‌رو و به ساحت آن نزدیک شود. از رهگذر این تعالی معنوی، قهرمان نیروی روحانی جهان ماورایی را به دست می‌آورد.

مرحله یازدهم: موهبت یا هدیه نهایی

قهرمان به دلیل زنده ماندن در آزمون نهایی، پاداش می‌یابد. البته پاداش او همان پیروزی و به پایان رساندن مأموریت یا سفر است. بدین ترتیب، قهرمان رسالت اصلی زندگی و حضور خود در این جهان را به سرانجام می‌رساند. همچنین قهرمان ارزش کار خود را درمی‌یابد و نسبت به هدف و مقصود خویش بصیرت می‌یابد و خود را به عنوان یک اسطوره ابدی کشف می‌کند. البته، پاداش فقط هدیه قهرمان نیست، بلکه نماد لطف الهی به مردم نیز به شمار می‌رود. هنگامی که والاس پس از ترک زندگی خاکی و عروج روحانی دوباره پدیدار می‌گردد، افسانه او همه‌گیر می‌شود و برای مردم اسکاتلند، تبدیل

به روحی الهام‌بخش و حتی الهام‌بخش‌تر از گذشته (در زمان حیات مادی خود) می‌گردد. بنابراین پاداش اصلی والاس این است که او به شخصیتی افسانه‌ای بدل گردیده و به عنوان ناجی نامیرای اسکاتلند، دوباره تجلی یافته است. موهبت و هدیه نهایی برای والاس، جایگاه و تقدیر او به عنوان منجی آزادی برای مردم خویش است.

۳. پرده سوم: بازگشت

مراحل نهایی سفر، مسیر بازگشت قهرمان به زادگاه یا موطن معنوی خویش را ترسیم می‌کند. والاس به نقش خویش به عنوان رهبر انقلابیون اسکاتلند که میراث پدر اوست، بازمی‌گردد، یعنی همان مسئولیتی که در ابتدا از پذیرفتن آن سر باز زده بود.

مرحله دوازدهم: امتناع از بازگشت

درست همان گونه که قهرمان تمایلی برای ترک زندگی عادی و ورود به جهان مخاطرات ماجرا ندارد، اینک ممکن است نسبت به ترک جهان ماجرا و بازگشت به موطن خویش و جهان عادی نیز تمایلی نداشته باشد؛ زیرا قهرمان از رهگذر مکاشفه و عروج معنوی دچار دگرگونی بنیادین گشته است. در فیلم دلاور، والاس در ابتدا دعوت آزادمردان اسکاتلندی را برای رهبری قیام نمی‌پذیرد. اینک او از رهگذر مکاشفه خویش آموخته که سرنوشت آنها آزادی از ظلم و ستم است و برای پذیرفتن این نقش آماده است.

مرحله سیزدهم: فرار جادویی

بازگشت قهرمان به موطن خویش یک فرار جادویی است؛ زیرا اینک قهرمان شخصیتی نیمه‌آسمانی است. فرار جادویی اغلب در قالب یک تعقیب و گریز دشوار و پر دلهره بازنمایی می‌شود؛ به گونه‌ای که قهرمان برای نجات محبوب خویش یا کشتن شخصیت شرور یا به پایان بردن جستجوی خود، بایستی با تمام سرعت بگریزد. در فیلم دلاور، قهرمان می‌داند که باید بازگردد؛ و احتمالاً با مرگ خویش روبه‌رو خواهد شد؛ اما قهرمان شجاعت آن را دارد که از خویشتن بگذرد و خود را قربانی کند؛ زیرا اینک او حامل تمامی قدرت کهن‌الگوی خویش و نیروی آسمانی و هویت خویش است.

مرحله چهاردهم: دست نجات از بیرون

قهرمان، اغلب از سوی دیگران به جهان عادی بازمی‌گردد. در این مرحله، قهرمان از جهان مخاطره و ماجرا نجات می‌یابد و از سوی یاران خویش به خانه و کاشانه بازگردانده می‌شود. در فیلم دلاور، قهرمان به جای اینکه نجات یابد، اسیر می‌گردد و از سوی دشمن به موطن اصلی خویش بازگردانده می‌شود. تفاوتی ندارد که فرایند بازگشت به واسطه فرار جادویی، دست نجات از بیرون، یا اسارت صورت گیرد؛ به هر صورت قهرمان بازمی‌گردد و در آزمون نهایی با نیمه تاریک خویش روبه‌رو می‌شود؛ به گونه‌ای که سرشت و سرنوشت قهرمان از این طریق آشکار و پدیدار خواهد شد.

مرحله پانزدهم: عبور از آستان بازگشت

بازگشت قهرمان به عنوان یک انسان فانی، امکان یک مرگ واقعی و نه فقط یک مرگ نمادین را فراهم می‌کند؛ به گونه‌ای که به قهرمان اجازه می‌دهد سرانجام مانند پدرش در راه آزادی کشته شود. در عبور قهرمان از آستانه بازگشت و در عین حال انصراف از بازگشت به جهان عادی، نمادگرایی پیچیده‌ای نهفته است. قهرمان خود را به تمامی، از انگیزه‌های پدر، مردم و حتی انگیزه‌های خویش رهایی می‌بخشد.

مرحله شانزدهم: ارباب دو جهان

در بازگشت قهرمان به جهان عادی؛ اعتبار، حکمت، تجربه، توانایی، و تماس با نیروی الهی، از او شخصیتی با هیبت و الهام‌بخش می‌سازد. اینک قهرمان، از یک سو ارباب جهان عادی است و از سوی دیگر ارباب جهان ماجرابی است که از آن گذر کرده است. اکنون او فقط قهرمان نیست، بلکه استاد و راهنما نیز هست و بایستی الهام‌بخش قهرمانی دیگر باشد. هر قهرمان بزرگی در پایان سفر، باید تبدیل به استاد و راهنمایی الهام‌بخش شود و چرخه شخصیت خویش را تکامل بخشد.

در فیلم دلاور، والاس راه خود را با الهام از پدرش که استاد و راهنمای اصلی اوست، آغاز می‌کند و در پایان سفر، خود تبدیل به استاد قهرمان جدید، یعنی رابرت

بروس می‌شود. والاس، الهام‌بخش رابرت برای انگیزه آزادی‌خواهی و قیام پس از مرگ خویش است. اگرچه والاس شخصاً نمی‌تواند استقلال و آزادی را برای اسکاتلند به ارمغان آورد، اما رابرت بروس، قهرمان جدیدی که مرید او شده است این کار را انجام می‌دهد.

مرحله هفدهم: آزاد و رها در زندگی

در آخرین مرحله از سفر، قهرمان با صعود از جایگاه قهرمانی به استادی، چرخه شخصیت اسطوره‌ای را تکمیل می‌کند و سرانجام پس از کسب جایگاه استادی تبدیل به افسانه می‌شود. اکنون قهرمان، شخصیتی افسانه‌ای، الهام‌بخش و ابدی برای همه مردم در همه زمان‌ها خواهد بود؛ زیرا هیچ افسانه‌ای بزرگ‌تر و الهام‌بخش‌تر از داستان شخصیتی که در راه آرمان‌هایش کشته می‌شود، نیست و چنین مرگی مؤثرترین پایان برای سفر قهرمان است زیرا قهرمان را تبدیل به افسانه‌ای ابدی و الهام‌بخش می‌کند و او را به جهان معنوی و آسمانی، یعنی جهانی که اساساً به آن تعلق دارد، بازمی‌گرداند. مشهورترین و مؤثرترین روایت‌های اسطوره، با مرگ قهرمان پایان می‌یابد. به همین دلیل، نماد زندگی قهرمان و پیام او، به گونه‌ای افسانه‌ای و حتی گاهی تا ابد زنده می‌ماند. این نماد در مرگ همه قهرمانان افسانه‌ای به نحوی مشابه تکرار می‌شود.

ویلیام والاس می‌میرد، اما مرگ شجاعانه او الهام‌بخش یاران اسکاتلندی والاس و رابرت بروس برای ادامه مبارزه و قیام است. قهرمان با به ارمغان آوردن آزادی برای مردم، آزادی را تبدیل به نمادی ارزشمند می‌کند که همه انسان‌ها آرزوی آن را دارند و آن را گرامی می‌شمارند. نماد نهایی یک قهرمان، نماد آزادی است. اگرچه قهرمان در زندگی عادی و زمینی می‌میرد، تجدید حیات نمادین قهرمان از طریق بازگویی داستان قهرمانی او صورت می‌پذیرد و بدین ترتیب داستان او به عنوان افسانه الهام‌بخش در ذهن مخاطبان زنده می‌ماند و تداوم می‌یابد.

علاوه بر اینکه قهرمان در پایان سفر، برای مردم خویش آزادی به ارمغان می‌آورد و به عنوان قهرمان یا استاد افسانه‌ای ستایش می‌شود، معمولاً به عنوان پاداش، هدیه‌ای

نهایی که هدیه عشق است نیز دریافت می‌کند. این ساختاری متعارف و الگویی شناخته شده است که قهرمان در پایان داستان به وصال محبوب خویش برسد. اگرچه در فیلم دلاور، والاس می‌میرد در عمل با بازگشت معنوی به سوی ایزدبانو و همسر خویش پاداش می‌یابد. والاس به هنگام مرگ، همسر از دست رفته خویش را می‌بیند و به سوی او باز می‌گردد. پاداش یا هدیه نهایی، شرایطی را فراهم می‌آورد تا مخاطب به جای احساسی از اندوه و غم با خشنودی و آسودگی جهان فیلم را ترک گوید. در این فیلم، قهرمان مرگی سخت و دردناک دارد، اما با چنین رویکردی مخاطب درمی‌یابد که قهرمان در زندگی پس از مرگ، خوشدل و سعادتمند خواهد بود و بار دیگر با همسر محبوب خویش پیوند خواهد یافت. با وجود اینکه چنین پایانی بیش از حد احساساتی به نظر می‌رسد، اما هماهنگی و مصالحه به نسبت معقولی را میان الگوی کلاسیک قهرمان اسطوره‌ای که در آن معمولاً قهرمان می‌میرد و الگوی محبوب تماشاچی که پایان خوشی را انتظار می‌کشد، برقرار می‌کند.

بحث و نتیجه‌گیری

باید توجه داشت که بخش‌های سه‌گانه سفر قهرمان، با ساختار سه‌بخشی یا سه‌پرده‌ای در روایت دراماتیک نیز سازگار است. به عبارت دیگر، کهن‌الگوی سفر به مثابه یک کلان‌روایت، مؤلفه‌های بنیادین پیرنگ داستانی و نمایشی در انگاره کلاسیک، یعنی برخورد، کشمکش، بحران، نقطه اوج و گره‌گشایی را به گونه‌ای ذاتی دربردارد. اما مراحل سفر در الگوی سفر قهرمان، بیشتر عناصر ساختاری روایت اسطوره‌ای را توصیف می‌کنند و نباید به این ساختار به عنوان یک فرمول یا طرح دقیق داستانی نگریست. پس نباید انتظار داشت که قهرمان در فیلم‌های داستانی حماسی، تمامی مراحل سفر را یک به یک و به صورت دقیق از سر بگذراند. با وجود این، فیلمی مانند دلاور که در تسخیر عواطف و خیالات مخاطبان توفیق می‌یابد، به نحوی نمایانگر کاربرد این عناصر به صورتی بنیادین و بسیار نزدیک به الگوی اصلی کمپل هستند. در جدول ۲، تناظر ساختار سفر و مراحل سفر قهرمان در فیلم دلاور نشان داده شده است.

جدول ۲- مقایسه تطبیقی مراحل سفر قهرمان در فیلم دلاور

فیلیم دلاور	مراحل سفر	
والاس از سوی دوستان پدرش برای مبارزه علیه انگلیسی‌ها دعوت می‌شود.	۱. دعوت به ماجرا/ آغاز سفر	پرده اول: عزیمت
والاس به دلیل تمایل به یک زندگی آرام، دعوت را نمی‌پذیرد.	۲. ردّ دعوت	
دستمال همسر والاس، نماد همسر مقتول و نیروی انگیزش معنوی اوست.	۳. امدادهای غیبی	
والاس بایستی یاران اسکاتلندی خود را برای مبارزه و نبرد نهایی بیدار کند.	۴. عبور از نخستین آستان	
والاس در اوج خشم، برای انتقام از قاتلان همسرش وارد مبارزه می‌شود.	۵. عبور از قلمروی تاریکی	
مبارزات والاس علیه انگلیسی‌ها	۶. در مسیر آزمون‌ها	پرده دوم: آشنایی
روپارویی والاس با روح همسر خویش	۷. ملاقات با ایزدبانو	
روپارویی والاس با شاهزاده ایزابل، عروس پادشاه انگلستان	۸. زن در نقش وسوسه‌گر	
والاس تبدیل به قهرمان و جنگجویی بزرگ مانند پدرش می‌شود.	۹. آشتی و یگانگی با پدر	
در نبرد فالکرک، پس از این که برخی یاران والاس به او خیانت می‌کنند، والاس درهم می‌شکند؛ اما دوباره به پا می‌خیزد.	۱۰. خداایگان	
والاس از انتقام شخصی خود عبور می‌کند و نقش خود را به عنوان قهرمان آزادی اسکاتلند درمی‌یابد.	۱۱. هدیه نهایی	پرده سوم: بازگشت
والاس که نومید است، در ابتدا دعوت مجدد آزادمردان اسکاتلندی را برای بازگشت و رهبری قیام نمی‌پذیرد.	۱۲. امتناع از بازگشت	
والاس خیانتکاران را مجازات می‌کند و روح مبارزه را بازمی‌گرداند.	۱۳. فرار جادویی	
والاس اسیر می‌شود و در آستانه بزرگ‌ترین تصمیم برای مرگ و زندگی قرار می‌گیرد.	۱۴. دست نجات از بیرون	
والاس در چنگال اسارت، تسلیم انگلیسی‌ها نمی‌شود و در نهایت آگاهانه به استقبال مرگ می‌رود.	۱۵. عبور از آستان بازگشت	
والاس با الهام از پدرش، تبدیل به رهبر بزرگ و افسانه‌ای مردم اسکاتلند می‌شود.	۱۶. ارباب دو جهان	
والاس پس از مرگ، با دمیدن روح مبارزه در رابرت بروس، آزادی را برای مردم اسکاتلند به ارمغان می‌آورد.	۱۷. آزاد و رها در زندگی	

حتی در فیلم‌هایی که داستان آنها چه از حیث مضمون و چه از حیث موقعیت، به صورت واضح و آشکاری اسطوره‌ای نیست، باز هم گرایش به کاربرد ساختار روایت اسطوره‌ای را می‌توان دید؛ زیرا چنین الگوهایی به کرات در داستان‌ها به کار رفته و مورد استقبال واقع شده‌اند. به همین دلیل، ساختار اسطوره‌ای می‌تواند به عنوان الگویی مؤثر و کارآمد در روایت آثار نمایشی حماسی کاربردهای گسترده‌تری پیدا کند.

منابع

- الیاده، میرچا. (۱۳۹۱). *اسطوره و واقعیت* (ترجمه مانی صالحی علامه). تهران: کتاب پارسه.
- کمپل، جوزف. (۱۳۸۷). *قهرمان هزار چهره* (ترجمه شادی خسروپناه). مشهد: گل آفتاب.
- کمپل، جوزف. (۱۳۸۸). *قدرت اسطوره* (ترجمه عباس مخبر). تهران: مرکز.
- ووگلر، کریستوفر. (۱۳۸۷). *سفر نویسنده* (ترجمه محمد گذرآبادی). تهران: مینوی خرد.
- یونگ، کارل گوستاو و همکاران. (۱۳۵۲). *انسان و سمبول‌هایش* (ترجمه ابوطالب صارمی). تهران: امیرکبیر.
- یونگ، کارل گوستاو. (۱۳۸۷). *روح و زندگی* (ترجمه لطیف صدقیانی). تهران: جامی.
- Booker, C. (2011). *The Seven Basic Plots: Why We Tell Stories*. New York: Continuum International Publishing Group.
- Indick, W. (2004). Classical Heroes in Modern Movies: Mythological Patterns of the Superhero. *Journal of Media Psychology*, Vol. 9, No.3.
- Pearson, C.S. (1998). *The Hero Within: Six Archetypes We Live By*. New York: Harper Collins.
- Schalkwyk, V. (2004). *Horisonmites: Mites oor die Moontlike in Kontemporêre Verhalende Teskste Van Suid-Afrika en die Nederlandse Taalgebied*. Berlin: Potchefstroom.



پروہشگاہ علوم انسانی و مطالعات فرہنگی
پرتال جامع علوم انسانی