



A Typological Study of Iranian Cinema with a Mythological Approach

Mahdi Nouri Moghadam ¹, Bahman Namvar Motlagh ^{*2}, Nayer Tahoori ³

¹ Ph.D. student, Department of Art, Science and Research Unit, Islamic Azad University, Tehran, Iran, m.nourimoghaddam@srbiau.ac.ir

^{*2} (Corresponding author) Associate Professor, Faculty of Literature and Humanities, Shahid Beheshti University, Tehran, Iran, b_nmotlagh@sbu.ac.ir

³ Assistant Professor, Department of Art, Science and Research Unit, Islamic Azad University, Tehran, Iran, n-tahoori@srbiau.ac.ir

Article Info

Research Article

Issue 56

Volume 21

Page 668 to 693

Submission Date: 2023/04/14

Review Date: 2023/06/28

Acceptance Date: 2023/09/04

Publication Date: 2024/12/21

Keywords

Cinema,
Mythology,
Fantasy,
Cinematic Genre

Cite this article

Nouri Moghadam, M. , Namvar Motlagh, B. and Tahoori, N. (2024). A Typological Study of Iranian Cinema with a Mythological Approach. *Islamic Art Studies*, 21(56), 668-693.



[dori.net/dor/20.1001.1.](https://doi.org/10.22034/IAS.2023.411971.2271)

***** ***/



[dx.doi.org/10.22034/IAS.2023.411971.2271](https://doi.org/10.22034/IAS.2023.411971.2271)

ABSTRACT

Cinema, as a storytelling art and medium, has always sought the best narratives to present in the form of films. Among various types of stories, mythological tales have attracted the attention of cinema audiences more than others. Filmmakers, driven by this audience interest and the diversity of such stories, began producing mythological films. Iranian cinema, compared to other countries, has been a pioneer in this genre. Early Iranian directors, drawing on the rich resources of classical Persian literature, produced films based on the lives of Iranian myths in their initial cinematic endeavors. Subsequently, other Iranian filmmakers, either consciously or unconsciously aware of the significance and function of mythology, created films with similar stories or themes. This research employs a descriptive-analytical methodology with a typological approach, based on credible library sources in the fields of mythology and cinema studies. We demonstrate that, based on typological criteria, an independent genre called the "mythological genre" can be defined in cinema, distinguishing such films from others. Furthermore, defining this cinematic genre within Iranian cinema could pave the way for producing esteemed films suitable for international presentation. Recognizing the mythological genre in cinema not only separates films with ancient and even modern mythological narratives from other genres in cinematic studies but also familiarizes adolescents and young adults with these cultural foundations of society.

Research Objectives:

1. To identify the characteristics and typological features of mythological films in Iranian cinema.
2. To familiarize and encourage Iranian directors to engage with this cinematic genre.

Research Questions:

1. What is the history and extent of mythological cinema in Iran, or how prevalent are Iranian myths in Iranian cinematic works?
2. What are the characteristics of the mythological genre as an independent category in Iranian cinema?

Introduction

Storytelling has always been one of the most reliable ways for cinema to attract audiences. The first step in storytelling that cinema took was through short comedic narratives, but it wasn't long before both audiences and filmmakers sought longer stories. Filmmakers were eager to increase their earnings through this medium. "Therefore, if cinema has taken root, it is not because of its artistic masterpieces, but because the way it tells stories and portrays life stirs both the heart and imagination of the viewer" (Knight, 2008: 5). Thus, cinema needed to enhance its technical capabilities for long-term storytelling. As a result, filmmakers quickly sought to address this deficiency. Selecting suitable and engaging long stories became another concern for filmmakers, leading them to choose stories that audiences were already familiar with and had greater narrative potential in cinema. Ancient stories from various cultures, especially European ones, were the first choice for filmmakers to create feature films. Europe's rich cultural heritage compared to America led American filmmakers to adapt European tales into films, aiming to attract European audiences and benefit from exporting these films to Europe. Most film historians have dubbed David Wark Griffith, an American filmmaker, the father of narrative cinema because he was the first to narrate stories cinematically and produce long narrative films (Knight, 2008: 33).

Iranian cinema, which was born not in Iran but in India, could not ignore the structural foundations—both hardware and software—of this art in its original Western context. Sepanta, Ardeshir Iranian, and Avanes Ohanian were three Iranian directors who first made films with Iranian stories and actors. Ardeshir Iranian, or Bahador Khan, produced the first Iranian movie, "The Lur Girl," based on a story by Abdolhossein Sepanta. Although this film did not have a mythological narrative, its theme could be considered mythological. The success of this film in Iran and India gave Sepanta the confidence to create a film with a mythological story, drawing on his background in theater. In 1934, he made the film "Ferdowsi" to commemorate the international conference on Ferdowsi and the unveiling of his new mausoleum, commissioned by the Iranian government. What is most important here is the lack of clear definitions and boundaries for such a genre in Iranian cinema. Most filmmakers produced these films without understanding the typological coordinates of mythological films. Undoubtedly, the distortions and incorrect retellings of Iranian myths in mythological films resulted from this lack of awareness and the absence of oversight by the country's cinematic management. Social changes in Iran over the past century, concurrent with the growth of cinema, influenced not only Iranian social cinema (specifically the noir genre) but also mythological cinema. Questions and doubts about the nature of myths, distinguishing between myth and non-myth, and the importance of emerging myths were concerns that occupied the

minds of both filmmakers and audiences alike. The victory of the Islamic Revolution in 1979 marked a turning point in the evolution of all modern arts, especially cinema, as it was more successful than other modern arts that emerged during the Pahlavi era in attracting audiences. Now, mythological cinema faced the fundamental question, "What is a myth?"

Cinema theorists have defined specific genres for social, emotional, crime, historical stories, and more, outlining the typological components of each. However, films that narrate ancient and modern myths are either classified under the fantasy genre or, due to their heroes or myths, categorized under science fiction or its subgenres. In this research, we aim to prove two hypotheses: first, considering the active presence of mythological stories from classical Iranian literature or adaptations thereof in cinematic productions, it is possible to define an independent genre called "mythological" with its own components alongside other Iranian cinematic genres. Second, the rational approach dominating Western philosophy has led cinematic genre studies in the West to not consider a separate genre for films narrating the lives of ancient myths, instead placing them under fantasy subgenres. This is because the Western rational and humanistic view of myths differs significantly from the Eastern perspective. Since myths have always played an identity-forming and morally enriching role in human culture and civilization, especially in Eastern cultures and our beloved Iran, defining such a genre could lead filmmakers to seriously engage in producing these films within a specific category with diverse and engaging formats. This would attract young people and others to learn from cinema as a means of reconnecting with their cultural identity. On the other hand, this genre classification and highlighting these stories through cinema can create a distinct place in cinematic studies, both in theory and criticism, and lead to the production of expensive, prestigious, and engaging films for people worldwide. This would benefit both the material and spiritual aspects of Iranian cinema, enhancing economic prosperity and cultural familiarity with the civilizations that spawned these myths and other cultures.

Prior to this research, no explicit study has been conducted on mythological cinema from a cinematic genre perspective as an independent genre. However, a few articles and books have indirectly addressed this topic and subjected it to criticism, which we will mention here. Elham Bagheri, in her book titled "From Myth to History, from History to Myth in the Works of Bahram Beizai," examines myth and the role of mythological themes in the works of the Iranian filmmaker Bahram Beizai. However, she does not refer to the typology of myths in Iranian cinema. Mr. Alireza Ghasemkhan, in his article "The Mythological Foundation of Film Genres," published in the book "Mah Honar," discusses the typology of cinema and the connection between cinematic

genres and the social and psychological conditions of societies. He concludes that the return of myths to world cinema is a result of humanity's need to rely on myths in individual and social life. In this context, he attributes special importance to cinema in narrating myths in an engaging way. Stuart Vitella, in his book "Myth and Cinema: Discovering Mythological Structure in 50 Memorable Films," analyzes 50 influential films that have mythological structures or themes. He examines the dramatic journey of the protagonist in these films based on Joseph Campbell's hero's journey model (Campbell, 2006: 59). Although Vitella's approach to mythological cinema is closer to ours, his definition of myth is broad and includes even villainous heroes. For example, he includes "The Godfather Part I" by Francis Ford Coppola among mythological films, which is not acceptable according to our definition of myth and the cinematic genre of mythology. Mr. Ali Ateiyedan, in his article "Myth, Religion, and Cinema," published in the Mehr journal in 1998, explores the relationship between myth and religion in world cinema, analyzing their roles in several films. Amir Hashemi Moghaddam, in his article "Representation of the Golden Age Myth in Iranian Historical Cinema (Case Study: Safavid Era)," analyzes a few cinematic and television productions about the Safavid era from a visual anthropology perspective.

This study uses a quantitative-qualitative approach for gathering theoretical foundations. In the theoretical concepts section, a descriptive research method was employed. The views of mythologists and cinema theorists served as references for defining the mythological cinematic genre and its components.

Conclusion

Myths, due to their supernatural structure, have become a primary subject for filmmakers to create films narrating their lives and extraordinary adventures. According to the formal principles of cinema, these films—owing to their shared themes—should follow a consistent structural formula. This formula consists of components that define their genre or cinematic typology. Thus, these films can be categorized under a distinct genre with specific generic components, termed the "mythological genre." Establishing this genre in cinema not only prevents structural fragmentation in films but also aids audiences in selecting their preferred film genres.

Until now, such a genre has not been formally defined in cinematic studies to categorize these films. Iranian cinema, as a modern art from a land with ancient and rich culture, has the potential to institutionalize this genre. By producing such films, it can not only help reintroduce national-religious myths to domestic audiences, particularly youth, but also introduce these myths to global audiences. Beyond these benefits, defining the

mythological genre would encourage the production of high-budget ("prestigious") films. Such films, requiring significant investment, could generate substantial box-office revenue, thereby bolstering Iran's cinematic economy. The author's doctoral thesis extensively explores this genre in Iranian cinema, analyzing the history of mythological film production from the advent of cinema in Iran to the present.

The difference between mythological characters in Western and Eastern narratives has led Western theorists and critics to classify myth-based films under the fantasy genre or its subgenres. This distinction lies in the mechanistic, technology-driven nature of Western myths versus the sacred, divine essence of Eastern (particularly Iranian) myths. Modern Western myths, born from rationalist and humanist thought, often depict "superhumans" who prioritize defeating enemies over ethical principles. In contrast, Eastern myths, rooted in divine figures like Ahura Mazda, emphasize morality and virtuous deeds. Consequently, cinematic portrayals of Western myths lean more toward fantasy than true mythological storytelling.

References

- Amozegar, Zhaleh. *The Mythical History of Iran*. 5th Edition. Tehran: SAMT Publications, 2002 [In Persian].
- Ashmit, Joel. *The Dictionary of Greek and Roman Myths*. Translated by Shahla Baradaran Khosrowshahi. Tehran: Farhang Moaser, 2004 [In Persian].
- Cook, P. *The Cinema Book*. London: BFI Publishing, 1999.
- Defalco, T. *The Hulk: The Incredible Guide*. London: DK Publishing, 2003.
- Doustkhah, Jalil. *Report and Research on Avesta: The Oldest Iranian Texts and Hymns*. Tehran: Morvarid Publications, 2012 [In Persian].
- Eliade, Mircea. *Perspectives on Myth*. Translated by Jalal Sattari. Tehran: Tous Publications, 2007 [In Persian].
- Grant, Barry K. *Schirmer Encyclopedia of Film*, vol. 1, 2006.
- Hasanzadeh, Esmail, and Mazda Pour, Nouri. "Manifestation of Mythical Time and Space in Iranian Movements of the First Three Centuries." *Historical Researches*, no. 2 (2015): 1–19 [In Persian].
- Homer. *The Iliad*. Translated by Saeed Nafisi. Tehran: Scientific and Cultural Publishing Company, 1999 [In Persian].
- Kaufman, W. *The Gay Science*. Vintage Publishing, London, 2010.

Knight, Arthur. *A History of Cinema*. Translated by Najaf Daryabandari. Tehran: Pocket Books Publishing, 2008 [In Persian].

Merriam-Webster Dictionary.

Namvar Motlagh, Bahman. *An Introduction to Mythology (Theories and Applications)*. Tehran: Sokhan Publishing, 2013 [In Persian].

Oxford Encyclopedic Dictionary.

Porter, D. "Chapter 6: The Private Eye." In Priestman, Martin (ed.), *The Cambridge Companion to Crime Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

Schmidt, Joel. *Dictionary of Greek and Roman Myths*. Translated by Shahla Baradaran Khosrowshahi. Tehran: Farhang Moaser Publications, 2004 [In Persian].

Wood, Michael. *In Search of the Trojan War*. Berkeley: University of California Press, 1998; London: BBC Books, 1985.





مطالعه گونه‌شناختی سینمای ایران با رویکرد اسطوره‌شناسی

مهدی نوری مقدم^۱ ID، بهمن نامور مطلق^۲ ID، نیر طهوری^۳ ID

^۱ دانشجوی دکتری پژوهش هنر، گروه تخصصی هنر، واحد علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران. mahdy1349@gmail.com

^۲ (نویسنده مسئول) دانشیار، گروه زبان‌های خارجی دانشگاه شهید بهشتی، b_nmotlagh@sbu.ac.ir

^۳ استادیار، گروه تخصصی هنر، واحد علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران، n-tahoori@srbiau.ac.ir

چکیده

سینما به‌عنوان هنر و رسانه‌ای قصه‌گو همواره در پی یافتن بهترین داستان‌ها برای روایت آن‌ها در قالب فیلم بوده است. در این میان، داستان‌های اسطوره‌ای توانستند بیش از دیگر انواع داستانی، توجه مخاطبین سینما را به خود معطوف کنند، فیلم‌سازان براساس همین علاقه وافر بینندگان از سویی و تنوع این داستان‌ها، شروع به ساخت فیلم‌های اسطوره‌ای زدند. سینمای ایران در میان دیگر کشورهای جهان از پیشروان این گونه سینمایی بوده است. نخستین کارگردانان ایرانی با اتکا به منابع غنی ادبیات کلاسیک ایران، در نخستین تجربه‌های سینمایی خود دست به ساخت فیلم‌هایی با داستان‌هایی از زندگی اسطوره‌های ایرانی زدند. پس از ایشان نیز دیگر فیلم‌سازان ایرانی با یا بدون آگاهی به اهمیت و کارکرد اسطوره، فیلم‌هایی با همین داستان‌ها یا مضمون‌ها تولید کردند. روش تحقیق این پژوهش توصیفی-تحلیلی با رویکرد گونه‌شناسی است که براساس منابع معتبر کتابخانه‌ای حوزه مطالعات اسطوره‌ای و سینمایی صورت می‌پذیرد. ما در این پژوهش ثابت می‌کنیم که براساس معیارهای گونه‌شناختی، می‌توان گونه‌ای مستقل به‌نام گونه «اسطوره‌ای» در سینما تعریف کرد تا براساس آن این‌گونه فیلم‌ها از دیگر فیلم‌ها متمایز و مشخص کردند. از دیگر سو با تعریف این گونه سینمایی در سینمای ایران، می‌توان مسیر جدیدی در تولید فیلم‌های فاخر و قابل‌عرضه در عرصه‌های بین‌المللی گشود. بازشناسی گونه اسطوره در سینما، علاوه بر آنکه باعث مجزاکردن فیلم‌هایی با داستان‌های اسطوره‌ای کهن و حتی مدرن از دیگر گونه‌ها در حوزه مطالعات سینمای می‌گردد بلکه سبب آشنایی نوجوانان و جوانان با این پایه‌های فرهنگی جامعه نیز می‌گردد.

اهداف پژوهش:

۱. تعیین ویژگی‌ها و مشخصات گونه‌شناختی فیلم‌های اسطوره‌ای در سینمای ایران.
۲. آشناکردن و سوق‌دادن کارگردانان ایرانی با این گونه سینمایی.

سؤالات پژوهش:

۱. سابقه سینمای اسطوره‌ای در ایران یا میزان و کمیت حضور اسطوره‌های ایرانی در فیلم‌های سینمایی ایران چگونه بوده است؟
۲. ویژگی‌های گونه اسطوره در سینمای ایران به‌صورت گونه‌ای مستقل چیست؟

اطلاعات مقاله

مقاله پژوهشی

شماره ۵۶

دوره ۲۱

صفحه ۶۶۸ الی ۶۹۳

تاریخ ارسال مقاله: ۱۴۰۲/۰۱/۲۵

تاریخ داوری: ۱۴۰۲/۰۴/۰۷

تاریخ صدور پذیرش: ۱۴۰۲/۰۶/۱۳

تاریخ انتشار: ۱۴۰۳/۱۰/۰۱

کلمات کلیدی

سینما،
اسطوره،
فانتزی،
گونه سینمایی.

ارجاع به این مقاله

نوری مقدم، مهدی، نامور مطلق، بهمن و طهوری، نیر. (۱۴۰۳). مطالعه‌ی گونه‌شناختی سینمای ایران با رویکرد اسطوره‌شناسی. *مطالعات هنر اسلامی*، ۵۶(۲)، ۶۶۸-۶۹۳.



[dori.net/dor/20.1001.1.*
***** ***/](https://doi.org/10.22034/IAS.2023.411971.2221)



[dx.doi.org/10.22034/IAS
.2023.411971.2221](https://dx.doi.org/10.22034/IAS.2023.411971.2221)

مقدمه

قصه‌گویی همواره یکی از مطمئن‌ترین راه‌های جذب مخاطب برای هنر سینما بوده است. روایت داستان‌های طنز کوتاه نخستین قدم سینما در قصه‌گویی محبوب مخاطبانش بود، اما دیری نپایید که هم مخاطبین سینما در پی دیدن فیلم‌هایی با داستان‌های بلند بودند و هم سینماگران مشتاق کسب درآمد بیشتر از این راه شدند. «بنابراین اگر سینما ریشه دوانده است، به سبب شاهکارهای هنری‌اش نیست، بلکه طرز نقل داستان و نمایش زندگی در سینما، هم دل تماشاگر و هم تخیل او را برمی‌انگیزد» (نایت، ۱۳۸۷: ۵). از همین روی باید سینما توانایی فنی خود برای قصه‌گویی بلندمدت را ارتقا می‌داد. پس صنعتگران سینما با سرعتی زیاد سعی در جبران این کاستی نمودند. انتخاب قصه‌های بلند مناسب و مخاطب‌پسند، دغدغه دیگر سینماگران بود، به همین دلیل به سراغ داستان‌هایی رفتند که هم مخاطب پیش از تولد سینما با آن‌ها آشنا بود و هم قابلیت روایی آن‌ها در سینما، بیش از دیگر داستان‌ها بود. داستان‌های کهن ملل مختلف جهان به‌ویژه اروپاییان، نخستین انتخاب سینماگران برای ساخت فیلم‌های بلند سینمایی بود. سابقه فرهنگی زیاد اروپا نسبت به آمریکا، سینماگران آمریکایی را نیز واداشت تا به سراغ داستان‌های کهن اروپایی رفته، آن‌ها را به فیلم تبدیل کنند تا هم سینما روهای^۱ اروپایی تبار خود را جذب این هنر و صنعت کنند و هم با صدور این فیلم‌ها به اروپا، مخاطبان سخت‌گیر آن‌ها را به سینمای آمریکا علاقه‌مند کرده و از این نم‌د کلاهی برای خود دست‌وپا کنند. اغلب مورخین سینما، دیوید وارک گریفیث^۲ فیلم‌ساز آمریکایی را پدر سینمای داستانی لقب داده‌اند، چراکه وی نخستین راوی داستان به شیوه سینماتیک و تولید فیلم‌های داستانی بلند بود (نایت، ۱۳۸۷: ۳۳).

سینمای ایران که تولد خود را نه در جغرافیای ایران زمین بلکه در کشور هندوستان جشن گرفت نیز نمی‌توانست نگاه خود را از ساختار سخت و نرم‌افزاری این هنر در خاستگاه اولیه آن یعنی غرب، فروبندد. سپنتا، اردشیر ایرانی و آوانس اوهانیناس، سه کارگردان ایرانی بودند که برای نخستین بار دست به ساخت فیلم‌هایی با داستان‌ها و بازیگران ایرانی زدند. اردشیر ایرانی یا بهادرخان، نخستین فیلم ناطق ایرانی با نام «دختر لر» را براساس داستانی از «عبدالحسین سپنتا» ساخت. هرچند این فیلم دارای داستانی اسطوره‌ای نبود اما می‌توان مضمون آن را مضمون یا تمی اسطوره‌ای دانست. موفقیت این فیلم در ایران و هند، به سپنتا که نویسنده فیلم‌نامه آن را به‌عهده داشت، اعتمادبه‌نفسی داد تا با تکیه به سابقه آموزش و کار در تئاتر خود دست به ساخت فیلمی این بار با داستانی اسطوره‌ای بزند. وی به سال ۱۳۱۳ فیلم سینمایی «فردوسی» را به مناسبت برپایی کنگره جهانی فردوسی و رونمایی از بارگاه جدید وی به سفارش دولت ایران ساخت. آنچه در این میان از همه مهم‌تر است، نبود حدود و تعاریف مشخص برای چنین گونه‌ای در سینمای ایران است. اغلب فیلم‌سازان، بدون آگاهی از مختصات گونه‌شناختی این نوع فیلم‌ها دست به ساخت آن‌ها می‌زدند. بیگمان تحریف‌ها و روایت‌های اشتباه از اسطوره‌های ایرانی در فیلم‌های اسطوره‌ای، حاصل همین ناآگاهی و البته عدم نظارت مدیریت سازمان سینمایی کشور (در مفهوم عام آن) بوده است. تحولات اجتماعی ایران در صدساله

^۱ Film goers: سینما روا، اصطلاحی در ادبیات سینمایی که در مورد علاقه‌مندان پیگیر فیلم‌های سینمایی به کار می‌رود.

^۲ David Wark Griffith

اخیر یعنی هم‌زمان با رشد و نمو هنر سینما در ایران، نه‌تنها بر روی سینمای اجتماعی ایران (اختصاصاً گونه سینمای سیاه) بلکه بر روی سینمای اسطوره‌ای نیز سایه افکند. پرسش و تشکیک درباره چستی اسطوره‌ها، تمایز مابین اسطوره و ناسطوره، اهمیت دادن به اسطوره‌های نوظهور، همگی دغدغه‌هایی بودند که ذهن فیلم‌سازان و مخاطبان سینما را توأمان مشغول می‌کردند. پیروزی انقلاب اسلامی در سال ۱۳۵۷، نقطه عطفی در سیر تطور همه هنرهای مدرن به‌ویژه سینما بود. چراکه سینما بیشتر از دیگر هنرهای امروزی که در سال‌های حکومت پهلوی دوم، ظهور و رشد کرده بودند، در جلب و جذب مخاطب موفق بود. حال سینمای اسطوره با سؤال اساسی، «اسطوره چیست» روبه‌رو بود.

نظریه‌پردازان سینما، برای هر یک از داستان‌های اجتماعی، احساسی، جنایی، تاریخی و...، گونه یا ژانر سینمایی مشخص تعریف کرده و مؤلفه‌های گونه‌شناختی هر یک را معین نمودند، اما آن دسته از فیلم‌هایی که به روایت اسطوره‌های کهن و مدرن می‌پردازند را یا در زمره فیلم‌های گونه‌ی فانتزی^۱ قرار داده یا به سبب نوع قهرمانان یا اسطوره‌های آن‌ها، در گونه یا زیرگونه‌های علمی-تخیلی^۲ طبقه‌بندی نموده‌اند. ما در این پژوهش سعی در اثبات این فرضیه‌ها داریم؛ نخست اینکه باتوجه به حضور فعال داستان‌های اسطوره‌ای ادبیات کلاسیک ایران و یا داستان‌های برگرفته (اقتباس) شده از آن‌ها در تولیدات سینمایی می‌توان گونه‌ای مستقل تحت عنوان اسطوره‌ای با مؤلفه‌های مخصوص به خود در کنار دیگر گونه‌های سینمای ایران تعریف کرد. دیگر اینکه رویکرد خردگرایی^۳ حاکم بر فلسفه غرب، مطالعات گونه‌شناختی سینمای مغرب زمین را واداشته تا برای فیلم‌های راوی داستان زندگی اسطوره‌های باستان و کهن، گونه‌ای مستقل در نظر نگرفته، بلکه آن‌ها را در یکی از زیرگونه‌های فانتزی قرار دهد. چراکه نوع نگاه مغرب زمین خردگرا و اومانیزم به اسطوره، با نگاه شرقی آن بسیار متفاوت است. از آنجاکه اسطوره‌ها همواره در طول تاریخ فرهنگ و تمدن بشریت، به‌ویژه فرهنگ مشرق زمین و ایران عزیزمان، جایگاهی هویت‌ساز و اخلاق‌پرور داشته‌اند، تعریف چنین گونه‌ای می‌تواند سبب اشتغال جدی فیلم‌سازان به ساخت این فیلم‌ها در دسته و رده‌ای مشخص با قالب‌های متنوع و جذاب باشد که خود سبب جذب جوانان و دیگر مردمان برای آموختن از سینما در مقام عاملی برای بازگشتن به خویشتن فرهنگی خود باشد. از سویی دیگر این گونه‌شناسی و برجسته‌کردن بیش از پیش این داستان‌ها توسط رسانه سینما می‌تواند هم جایگاهی مشخص در مطالعات سینمایی اعم از نظریه‌پردازی و نقد باز کند و هم سبب ساخت فیلم‌هایی پرهزینه و فاخر و جذاب همه مردم دنیا، چه در وجه مادی و رونق اقتصادی هنر سینمای ایران و چه در جنبه معنوی آن، برای آشنایی هرچه بیشتر ساکنین تمدن‌های زاینده آن اسطوره‌ها و مردمان دیگر تمدن‌ها و فرهنگ‌ها باشد.

^۱ Fantasy

^۲ Science fiction

^۳ Rationalism: عقل‌گرایی یا خردگرایی یا مکتب اصالت عقل به معنی تکیه بر اصول عقلی و منطقی در اندیشه، رفتار و گفتار است. این واژه هنگامی که در ارتباط با اندیشمندان نخستین قرن هفدهم از جمله رنه دکارت، باروخ اسپینوزا و گوتفرد لایبنیتس به کار رود، به معنای باور به عقل به عنوان تنها منبع معتبر شناخت است. این اندیشمندان کوشیدند تا حقایق اصلی هستی را از راه برهان و استدلال عقلی اثبات کنند.

پیش‌ازاین پژوهش تاکنون هیچ تحقیق صریحی دربارهٔ سینمای اسطوره‌ای از منظر گونه‌شناسی سینما و به‌عنوان گونه‌ای مستقل صورت نپذیرفته است. بااین‌وجود، مقالات و کتاب‌هایی اندک به این موضوع به شیوه‌ای غیرمستقیم پرداخته و آن را به‌بوتهٔ نقد کشیده‌اند که در اینجا به آن‌ها اشاره می‌کنیم.

خانم الهام باقری در کتاب خود با عنوان «از اسطوره تا تاریخ، از تاریخ تا اسطوره در آثار بهرام بیضایی» به بررسی اسطوره و نقش مضامین اسطوره‌ای در آثار فیلم‌ساز ایرانی، بهرام بیضایی پرداخته‌اند ولی به‌هیچ‌وجه به گونه‌شناسی آن در سینمای ایران اشاره‌ای نکرده‌اند. آقای علیرضا قاسم‌خان، در مقالهٔ خود با عنوان «بنیان اسطوره‌ای گونه‌های فیلم» که در کتاب «ماه هنر» به چاپ رسید، به بررسی گونه‌شناسی در سینما و ارتباط گونه‌های سینمایی با وضعیت اجتماعی و روان‌شناختی جوامع می‌پردازد. وی درنهایت بازگشت اسطوره‌ها به سینمای جهان را حاصل نیاز بشر به تکیه‌بر اسطوره‌ها در زندگی فردی و اجتماعی خود داوری می‌کند. در این میان، ایشان برای سینما در روایت اسطوره‌ها به شیوه‌ای جذاب اهمیتی ویژه قائل هستند. استوارت ویتیل در کتاب خود «اسطوره و سینما: کشف ساختار اسطوره‌ای در ۵۰ فیلم به‌یادماندنی» به تحلیل ۵۰ فیلم تأثیرگذار سینما که دارای ساختاری اسطوره‌ای یا به تعبیری بهتر، دارای مضمون اسطوره‌ای هستند می‌پردازد. وی براساس الگوی سفر قهرمان جوزف کمبل^۱ (کمبل، ۱۳۸۵: ۵۹)، سیر دراماتیک شخصیت اول پنجاه فیلم را بررسی و تحلیل کرده است. هرچند رویکرد ویتیل به سینمای اسطوره به رویکرد ما در این پژوهش نزدیک‌تر است اما نوع تعریف وی از اسطوره، عام بوده و حتی قهرمانان تبهکاران را نیز شامل می‌شود. به‌طور مثال، وی فیلم «پدرخوانده ۱» اثر فرانسیس فورد کاپولا^۲ را نیز در زمرهٔ فیلم‌های اسطوره‌ای قرار داده است که براساس تعریف ما از اسطوره و گونهٔ سینمایی اسطوره که در بخش‌های ذیل این بخش ارائه خواهد شد، قابل‌قبول و شمول نیست. آقای علی آتیه‌دان در مقاله خود به نام «اسطوره، دین و سینما» که در نشریه مهر به سال ۱۳۷۷ منتشر شد، به بررسی رابطهٔ مابین اسطوره و دین در سینمای جهان پرداخته، نقش هر یک را در چند اثر سینمایی بخصوص بررسی کرده است. آقای امیر هاشمی‌مقدم در مقالهٔ «بازنمایی اسطوره عصر طلایی در سینمای تاریخی ایران (نمونه موردی: دوره صفوی)» اندک ساخته‌های سینمایی و تلویزیونی دربارهٔ دوره صفویه (سه فیلم سینمایی پیش از انقلاب و دو سریال تلویزیونی پس از انقلاب) را از نگاه انسان‌شناسی تصویری، تحلیل و بررسی کرده است.

پژوهش حاضر در بخش گردآوری مبانی نظری تحقیق از روش کمی-کیفی استفاده نموده است. در این پژوهش در بخش مفاهیم، دیدگاه‌های نظری و مطالعات پیشین صورت گرفته از روش تحقیق توصیفی استفاده شده است. نظرات اسطوره‌شناسان و نیز نظریه‌پردازان سینما مرجع ما در این پژوهش برای تعریف گونهٔ سینمایی اسطوره و مؤلفه‌های آن بوده است.

^۱ Joseph John Campbell

^۲ Francis Ford Coppola

۱. چارچوب نظری و یا چارچوب مفهومی

۱.۱. اسطوره

صاحب‌نظران و پژوهشگران مختلف در تشریح معنا و مفهوم اسطوره در مقام یکی از اصلی‌ترین مفاهیم درگیر در اندیشه و تفکر بشر، نظرات مختلفی را ارائه نموده‌اند. در حوزه لغت‌شناسی^۱ اسطوره، واژه عربی‌شده (معرب) «هیستوریا»^۲ لاتین است که به مفهوم «جست‌وجو، آگاهی و داستان» به کار می‌رود؛ اما در فرهنگ‌های پیشین فارسی مانند فرهنگ دهخدا و معین، اسطوره به گونه‌ای دیگر تعریف شده است. اسطوره در زبان فارسی به معنی سخن‌پریشان و بیهوده، سخن باطل، قصه و افسانه بوده است. (فرهنگ دهخدا و معین) در فرهنگ‌های معاصر فارسی، معنی واژه اسطوره چنین آمده است: «افسانه‌ای راجع به موجودات، کارها یا رویدادهای فوق‌طبیعی، حاوی برخی عقیده‌های مردم باستانی درباره پیدایش جهان، جانوران، گیاهان، کوه‌ها، رودها یا قوم‌ها، ملت‌ها و کشورها». آن چنان که ملاحظه می‌شود در فرهنگ‌های پیشین و معاصر فارسی، بر افسانه بودن اسطوره و سخن و هم‌آلود بودن آن تأکید شده است. از دیدگاه عالمان علم لغت، واژه «اساطیر» جمع «اسطاره» و «اسطوره» است که از «سطر» گرفته شده به معنی نوشتن؛ جمع سطر، «اسطار» می‌شود و اسطار به اساطیر، جمع‌الجمع است. (دهخدا، ذیل مدخل) فرهنگ‌های لغت زبان‌های غیرفارسی، واژه میس^۳ را به معنی داستان‌های مورخ کهن که راوی تاریخ زندگی مردم در روزگاران نخستین بوده و یا به توضیح و تشریح پدیده‌های طبیعی و اجتماعی بپردازد تعریف کرده‌اند. برخی دیگر آن را روایتی که مشتمل بر موجودات فراطبیعی، اعمال خیالی، تخیلات جمعی و... باشد و همچنین شخصیت شگفت‌انگیزی که صفات متعدد آن با ایدئال‌های انسانی مطابقت دارد، تعریف کرده‌اند (آکسفورد^۴، دودن^۵، لاروس^۶).

دکتر بهمن نامور مطلق، بر این باور است که می‌توان از اسطوره تعریف‌های متنوعی وابسته به کارکرد آن ارائه کرد. (نامور مطلق، ۱۳۹۲: ۲۰)؛ بنابراین چنانچه اسطوره را از جنبه‌های مختلف یا شئون متفاوت آن در زندگی بشری بررسی کرده، می‌توان تعاریفی ارائه کرد که از هرگونه اختلاط در فهم اسطوره از ناسطوره جلوگیری کند. وی اسطوره را از طریق؛ شکل، موضوع، باورپذیری و ماندگاری و کارکرد تعریف کرده است اما همچنان به لاهوتی و قدسی بودن اسطوره نیز نظر کرده است. ما در این پژوهش این تعریف از اسطوره را ملاک تحقیق خود برای بازشناسی اسطوره و جدا کردن آن از ناسطوره قرار داده‌ایم.

^۱ Philology^۲ Historia^۳ Myth^۴ Oxford^۵ Doden^۶ Larousse

۲. ۱. گونه در سینما

ژانر یا به ترجمان فارسی، «گونه» یکی از مهم‌ترین مفاهیمی است که از آغاز شکل‌گیری نظریه‌پردازی در مورد فعالیت‌های خلاقانه و زیبای بشری مورد بحث و مجادله نظریه‌پردازان این حوزه قرار گرفته است. در تعریف گونه در سینما، تاکنون نظرات مشابه و گاه متضاد و متناقض هم ارائه شده است. هر یک از این نظرات، ساختار گونه سینمایی را حاصل برآیند ویژگی‌ها مشترک فیلم‌هایی دانسته‌اند که دارای مضمون مشترک هستند. درواقع بیشتر تئوری‌های ژانر از نقد و تحلیل و دسته‌بندی گونه‌های ادبی به عاریت گرفته شده‌اند. از نظر لغوی، ژانر به معنی طبقه‌ای از ترکیب‌بندی هنری، موسیقایی یا ادبی است که با یک سبک، فرم یا محتوای ویژه مشخص شده است. براساس این تعریف می‌توان گونه یا ژانر سینمایی را ابزاری برای طبقه‌بندی یا جداسازی فیلم‌های سینمایی دانست. به این صورت با طبقه‌بندی شدن فیلم در گونه‌های مشخص، انتخاب فیلم برای بیننده نیز آسان‌تر می‌شود؛ چراکه وی می‌تواند بر اساس تمایلات و علایق شخصی خود، فیلم مطلوب خود را برگزیده، مشاهده کند. برخلاف نظر برخی از منتقدین، قرار دادن یک فیلم در یک ژانر یا گونه خاص، به هیچ وجه از کمیت محتوایی آن نخواهد کاست، بلکه فیلم‌سازی مبتنی بر ویژگی‌ها و اصول یک ژانر، می‌تواند به کمیت محتوایی و ساختاری آن اعتلا بخشد. دربیانی دیگر می‌توان ژانر را یک طبقه‌بندی فیلم‌ها بر مبنای مشابهت‌های روایی یا محتوایی تعریف کرد. در حقیقت باید گفت که ژانر کلمه‌ای نیست که در هر مکالمه سروکله‌اش پیدا شود، ولی ایده‌اش برای ما در فیلم‌ها و ادراک ما از آن‌ها ته‌نشین شده است. درست مثل اینکه افراد به خانواده‌ها یا دسته‌های قومی تعلق دارند، فیلم‌ها به ژانرها تعلق دارند. از همین روی چنین می‌نماید که ژانر مفهومی است سهل و ممتنع بنابراین با مسامحه می‌توان بیشتر تعاریف مربوط به آن را که در حوزه مطالعات سینمایی قرار گرفته‌اند، پذیرفت.

۳. ۱. مؤلفه‌های گونه سینمایی

گونه‌های سینمایی دارای مؤلفه‌ها یا عناصر تشکیل‌دهنده‌ای هستند که بازشناسی هر یک از گونه دیگر بر مبنای شیوه اجرای این مؤلفه‌ها در فیلم صورت می‌پذیرد. در تعیین عناصر گونه‌های سینمایی نیز همانند تعریف ژانر، بین صاحب‌نظران اختلاف نظرانی وجود دارد که ما در اینجا، برآیند این آراء را در تشریح مؤلفه‌های گونه‌های سینمایی ارائه می‌کنیم. به رأی برخی از صاحب‌نظران، گونه یا ژانر در سینما از چهار مؤلفه یا بخش اساسی تشکیل شده است که عبارت‌اند از؛ شخصیت، داستان، طرح و فضا. به این صورت عناصر ژانر را بر طبق این تعریف می‌توان با این فرمول نیز مشخص کرد: «داستان (کنش) + طرح + شخصیت + صحنه». این عوامل از یک سو باعث مشخص شدن گونه فیلم شده و از سوی دیگر با تغییر هر یک، می‌توان گونه‌ای جدید و متفاوتی را در سینما پدید آورد. داستان، نخستین عامل از این چهار عامل اصلی است. در وهله اول این داستان فیلم است که مشخص‌کننده گونه فیلم برای بیننده و منتقد است. بی‌تردید فیلمی در ژانر دلهره‌آور یا مهیج^۱ دارای داستانی همخوان با همین عنوان است و به تعبیری دیگر قراردادن

^۱ Thriller

آن در این ژانر نخست بر مبنای داستان آن بوده است. پس از داستان، شخصیت یا شخصیت‌های فیلم (در همه انواع آن)^۱ مشخص‌کننده گونه آن هستند (گرت^۲، ۲۰۰۶: ۲۹۷). بینندگان بدون نیاز به منتقدینی که فیلم‌ها را در گونه‌های مشخص قرار می‌دهند، براساس شخصیت‌های آن به گونه یا ژانر آن پی می‌برند. فیلم‌های سینمایی در طی بیش از صدسال توانسته‌اند شخصیت‌هایی معلومی را برای ژانرهای مختلف تعریف کنند که بینندگان با دیدن آن‌ها گونه‌ی فیلم را تشخیص دهند. از سوی دیگر، فیلم‌نامه‌نویسان بر مبنای فرمولی از پیش تعیین‌شده، می‌دانند که شخصیت‌های داستان یک فیلم‌نامه، باید دارای چه ویژگی‌هایی باشند تا فیلم در ژانر موردنظر ایشان قرار گیرد. به‌طور مثال، شخصیت‌های گونه «فیلم سیاه»^۳، عبارت‌اند از؛ زن شهرآشوب و کارآگاه هاردبویلد^۴؛ اما در گونه وسترن آمریکایی، یک زن تنها و یک کابوی یا هفت‌تیرکش ساکن شهر یا مسافر به شهری که داستان در آن روی می‌دهد و شخصیت شرور یا آدم‌بد^۵ داستان، شخصیت‌های اصلی فیلم‌های این ژانر را تشکیل می‌دهند (پرتر^۶، ۲۰۰۳: ۹۶-۹۷).

نوع و کارکرد هر شخصیت نیز بر مبنای تقسیم‌بندی انواع آن مشخص می‌شود. عنصر شخصیت به‌واسطه اهمیت و کارکرد خود در تمامی تعاریف مربوط به عناصر و مؤلفه‌های ژانر سینمایی، ذکر شده است و نمی‌توان تعریفی را یافت که این عامل را به‌عنوان عامل اصلی تعیین‌کننده گونه فیلم در خود نداشته باشد. طرح یا پی‌رنگ^۷ نقشه اصلی داستان یا به بیانی دیگر، شبکه استدلالی و علت و معلولی داستان را تشکیل می‌دهد. پی‌رنگ مشخص‌کننده خط سیر کلی داستان و شخصیت‌هایی است که آن را به جلو برده، به نتیجه می‌رسانند. یکی دیگر از مؤلفه‌های ژانر سینمایی، صحنه^۸ است که عامل مهمی در تعیین گونه یک فیلم است (گرت، ۲۰۰۶: ۲۹۸) فضای روی دادن حوادث و رویدادهای فیلم طبق این تعریف می‌تواند تعیین‌کننده این باشد که فیلم در چه گونه و ژانری قرار دارد. در اغلب فیلم‌های ژانر به‌محض دیدن فضا یا مکان داستان می‌توانیم به گونه آن پی ببریم. به‌طور مثال، فیلم‌های مهیج در فضاهای شهری، فیلم‌های گونه وسترن در دهکده‌های غرب آمریکا، فیلم‌های علمی-تخیلی در ایستگاه‌های فضایی یا شهرهای قرن‌های آتی، فیلم‌های ژانر سیاه یا نوار در مناطق پایین شهرهای بزرگ و فقیرنشین روی می‌دهند؛ اما با توجه به شناخت ساختار فیلم‌های سینمایی و روایت سینمایی می‌توان بر این تعریف ایرادی وارد کرد که به همین مؤلفه آخر مربوط می‌شود.

^۱ در تئاتر و سینما، شخصیت از جنبه‌های گوناگون به انواع مختلفی تقسیم بندی می‌شود. بطور مثال از لحاظ چالشگری، شخصیت به دو نوع چالشگر و پادچالشگر تقسیم بندی می‌شود.

^۲ Grant

^۳ Film Noire

^۴ Hardboiled هاردبویلد یا هارد بویلد: گونه‌ای ادبی است که در برخی ویژگی‌ها با داستان جنایی (به‌ویژه داستان کارآگاهی) اشتراک دارد. قهرمان تپیکال این گونه، کارآگاهی است که شاهد جرائم سازمان‌یافته‌ای که در دوران ممنوعیت الکل در ایالات متحده آمریکا (۱۹۳۳-۱۹۲۰) و پس از آن به‌وجود آمد، است و با نظام قضایی که خود به اندازه مجرمان سازمان‌یافته، فاسد است، دست‌وپنجه نرم می‌کند. با توجه به این موقعیت که در اثر چرخه خشونت پیدا می‌شود، کارآگاه‌های گونه هاردبویلد اغلب ضدقهرمان هستند. برخی از کارآگاه‌های مشهور این گونه عبارتند از فیلیپ مارلو، مایک هر و سم اسپید.

^۵ Bad man

^۶ Porter

^۷ Plot

^۸ Location

اینکه صرفاً فضا یا بر مبنای ترمینولوژی سینما، لوکیشن^۱ را عاملی از عوامل تشکیل دهنده ژانر محسوب کنیم، چندان صحیح نیست، چراکه صرف مکان روی دادن داستان فیلم و حوادث آن نمی تواند به تنهایی مشخص کننده ژانر آن باشد بلکه مکان در کنار زمان می تواند به این مهم دست یابد. از همین روی در دیگر تعاریف ژانر، واژه و مفهوم فضا با موقعیت^۲ جایگزین صحنه شده است. طبق این تعریف فضا یا موقعیت دربرگیرنده دو مفهوم زمان و مکان روی دادن داستان است. به بیانی دیگر، موقعیت نقطه آغاز یک داستان یا عنصر اصلی پی رنگ آن است. به عنوان نمونه، در فیلم های ژانر مانند وسترن، موقعیت مکانی داستان، روستا و دهکده ای در غرب آمریکا و موقعیت زمانی آن، روز یا روزهای یکی از سال های قرن های هجده و نوزده میلادی است.

عنصر دیگر تشکیل دهنده ژانر مضمون^۳ یا موضوع فیلم است. مضمون یا موضوع، مرجوع به مفهوم یا مسئله ای است که داستان فیلم حول آن روی می دهد؛ مانند؛ علمی-تخیلی، ورزشی یا جنایی. موضوع فیلم که از آن به تم تعبیر می شود عاملی اساسی در نگارش و پرورش داستان فیلم توسط فیلم نامه نویس آن است. درواقع این موضوع فیلم است که تعیین کننده شخصیت ها، موقعیت و دیگر عناصر ساختاری آن است، چراکه تمامی این عوامل باید در جهت و راستای موضوع فیلم باشند. به طور مثال، موضوعات اغلب فیلم های گونه وسترن، انتقام، دفع شرارت و عشق بی آرایش است یا در زیرگونه علمی-تخیلی موسوم به اپرای فضایی^۴، مانند جنگ ستارگان^۵، موضوع فیلم بیشتر مربوط به پیشرفت های بشری در زمینه انتقال محل زندگی به فضا، روبات های هوشمند و نزاع انسان هایی است که سیارات را برای زندگی انتخاب کرده اند. حالت^۶ یا مایه اصلی، عنصر دیگری در میان عناصر مشخص کننده ژانر فیلم های سینمایی است. شاید در برخورد اول تفاوت قائل شدن بین تم و موتیف چندان آسان نباشد اما به بیانی ساده می توان موتیف را حس و حال عاطفی بر خواسته از داستان، شخصیت ها و دیگر عناصر فیلم تعریف کرد. درواقع می توان آن را به درون مایه احساسی و عاطفی فیلم معطوف دانست که بیننده در جریان تماشای فیلم ادراک و احساس می کند؛ مانند کمدی، ترسناک یا گریه آور که بینندگان پس از تماشای فیلم برای تشریح ساده و تکواژه ای آن به دیگران ابراز می کنند.

ژانر اختصاصاً به سبک فیلم یا طبقه آن اشاره نمی کند بلکه انتظارات تماشاگران از فیلم و گفتمان های بنیادی ای که ساختارهای نوعی آن را تولید می کنند نیز نقشی اساسی در تعیین ژانر به عهده دارند؛ بنابراین بینندگان^۷ فیلم نیز عامل مهمی در تعیین گونه یا ژانر یک فیلم هستند (گرنٹ^۸، ۲۰۰۶: ۳۰۱). شیوه تولید فیلم نیز یکی دیگر از عواملی است که در دسته بندی و گونه سازی آن ها دخیل است (همان: ۳۰۰).

^۱ Location

^۲ Setting

^۳ Theme

^۴ Space Opera

^۵ Stars Wars

^۶ Motive

^۷ Audiences

^۸ Grant

دیالوگ یا گفتا شنوده‌های^۱ بین شخصیت‌های فیلم نیز مشخص‌کننده ژانر و گونه‌ی آن هستند. شمایل‌نگاری^۲ در مطالعات سینمایی برای تشریح زبان دیداری استفاده می‌شود به‌ویژه در حوزه شناخت ژانرهای سینمایی از این مفهوم به‌عنوان یکی از مؤلفه‌های آن نام‌برده می‌شود (گرت، ۲۰۰۶: ۲۹۵). درواقع شمایل‌نگاری یکی از عناصر ژانر است که از توجیه توقع و انتظار مخاطب و بیننده از دیدن علائم و نشانه‌های بصری در فیلم ریشه می‌گیرد. بینندگان هر فیلم براساس ژانر و گونه آن در انتظار مشاهده اشیاء و اجسامی هستند که بیشتر در فیلم‌های آن ژانر دیده می‌شوند (کوک^۳، ۱۳۸: ۱۹۹۹-۱۴۰).

بازیگر دیگر عامل تعیین‌کننده ژانر هر فیلم است (گرت، ۲۰۰۶: ۳۰۰). قراردادهای^۴ دیگر عامل مشخص‌کننده ژانر یا گونه سینمایی هستند که نسبت به دیگر عناصر، کم‌تر در مباحث سینمایی ذکر می‌شود از آن به میان آمده است. منظور از کنوانسیون‌ها یا قراردادهای یک ژانر تمامی موارد فوق‌الذکر است.

تا اینجا، داستان، شخصیت، پی‌رنگ، شمایل‌نگاری، بازیگر، گفتا شنوده‌ها، شیوه تولید، موقعیت، بینندگان و قراردادهای را به‌عنوان مؤلفه‌های اصلی هر ژانر سینمایی برشمرده و به‌اختصار شرح دادیم. حال باید دید هریک از این عناصر در گونه اسطوره، به چه صورت نمایش داده می‌شوند.

۱.۴. شخصیت

در دسته‌بندی انواع شخصیت به چالشگر (پروتاگونیست)^۵ و پاد چالشگر (انتاگونیست)^۶، شخصیت فیلم‌های گونه‌ی اسطوره می‌توانند هم چالشگر و هم پاد چالشگر باشند. شخصیت چالشگر در فیلم‌های گونه اسطوره، اسطوره یا شخصیت اسطوره‌ای است که آغازگر جریان دراماتیک یا عمل نمایشی است. این شخصیت یا اسطوره شناخته‌شده‌ای همچون رستم، افراسیاب، زیگفیرید یا مانند آن‌ها است. این شخصیت‌های چالشگر در ادبیات اسطوره‌ای ایران و دیگر سرزمین‌ها، دارای کارویژه‌ای هستند که ایشان را از دیگر اسطوره‌ها جدا می‌کند. درواقع، ایشان در نقش چالشگر یا پروتاگونیست، بنا به وظیفه و کارکرد اسطوره‌ای خود، آغازگر عمل نمایشی هستند. به‌طور مثال، در داستان هفت‌خان رستم، وی برای رهانیدن کاووس شاه از بند دیو سپید، باید هفت‌خان یا هفت مرحله را پشت سر گذارد. عبور از این هفت مرحله (به‌دوراز تفاسیر عرفانی‌ای که بر آن وارد شده است) فقط در توان رستم است. به بیانی دیگر عبور از این خان‌ها، فقط در توان شخصیتی رستم گون است؛ بنابراین آغازگر عمل نمایشی، اسطوره (رستم) است که پروتاگونیست یا شخصیت چالشگر داستان است.

^۱ معادل فارسی برگزیده شده فرهنگستان زبان و ادب فارسی برای واژه‌ی Dialogue.

^۲ Iconography

^۳ Cook

^۴ Conventions

^۵ Protagonist

^۶ Antagonist

۱.۵. داستان و عمل نمایشی

هرچند در اینجا داستان و عمل نمایشی در کنار هم و در یک گزینه قرارداد شده‌اند اما این دو با یکدیگر متفاوت هستند، چراکه داستان عبارت است از شرح رویدادهایی که از پس هم در طول فیلم یا نمایشنامه روایت شده، مخاطب را از آغاز رویداد به پایان آن می‌رساند. به بیانی دیگر، عواملی همچون نحوه روایت یا کنار هم قراردادن رویدادها، پردازش شخصیت‌ها، گره‌افکنی‌ها و گره‌گشایی‌ها، نحوه ایجاد و کمیت تعلیق در شرح رویداد و بسیاری عوامل دیگر ساختار داستان را تشکیل می‌دهند؛ اما عمل نمایشی، شیوهی دراماتیک یا نمایشی کردن رویدادهایی است که داستان آن‌ها را شرح داده است. شیوه این دراماتیزاسیون یا نمایشی کردن، به نوع نگاه و خلاقیت‌های هنری کارگردان و بازیگر یا بازیگران مربوط است. از همین روست که یک داستان یا نمایشنامه واحد، توسط چند کارگردان یا بازیگر، به شیوه‌های مختلف بر روی صحنه یا در برابر دوربین می‌رود. داستان فیلم عبارت است از مجموعه رویدادهایی که از آغاز تا پایان فیلم در کنار هم روایت‌کننده ماجراهایی هستند که بر قهرمان و دیگر شخصیت‌های فیلم می‌گذرد. شخصیت داستانی همان قهرمان اسطوره‌ای است که بنا به وظیفه‌ای آسمانی، ملی و یا شخصی، پای در مسیری نهاده که البته ظفر و انجام خوش آن برای وی، به جز برخی استثنائات، تضمین شده نیست. از همین روی، وی همواره با خطر مرگ یا شکست و ناکامی روبه‌رو است. این عدم قطعیت در پیروزی و انجام خوش، یکی از ویژگی‌های داستان‌های اسطوره‌ای ایران است که می‌تواند باعث افزایش تعلیق داستان و نیز توجه بیننده فیلم به آن گردد. در مورد داستان‌های شاهنامه به‌عنوان برجسته‌ترین منظومه اسطوره‌ای - حماسی به زبان فارسی، این را می‌دانیم که شاهنامه به سه بخش اساطیری (از عهد کیومرث تا پادشاهی فریدون)، پهلوانی (از قیام کاوه آهنگر تا قتل رستم و فرمانروایی بهمن پسر اسفندیار) و تاریخی (از پادشاهی بهمن تا پادشاهی یزدگرد) تقسیم می‌شود. داستان‌های شاهنامه هریک هسته مرکزی‌ای دارند؛ یعنی برگرد حکمت و آموزه‌ای می‌گردند؛ بنابراین ما در برابر هر یک از این داستان‌های کهن از خود می‌پرسیم: چه می‌خواهد بگوید؟ داستان‌های هر یک از این سه بخش دارای ویژگی‌های منحصربه‌فرد و درعین‌حال مشترکاتی با دیگر داستان‌ها در بخش‌های دیگر است. آنچه مسلم است هریک از آن‌ها حکایت از یک ویژگی ذات انسان دارند و می‌نمایند که آدمیزاد به‌رغم محدودیت جسم و جان خود، پهنای بی‌انتهایی دارد.

۱.۶. نقشه داستان‌یابی یا پی‌رنگ

پی‌رنگ به ساختار، چارچوب و نظم و ترتیب منطقی حوادث در یک اثر ادبی یا هنری مانند داستان، نمایشنامه و شعر اطلاق می‌شود. از آن روی که در صفحات بعدی این فصل به تفصیل درباره پی‌رنگ سخن خواهیم گفت در اینجا به همین مختصر بسنده می‌کنیم؛ اما به اقتضا این بخش در تعریف پی‌رنگ داستان‌های اسطوره‌ای و حماسی ایران می‌توان گفت که آنچه در اغلب این داستان‌ها بر قهرمان و دیگر شخصیت‌های آن می‌گذرد (درونی - بیرونی) ترتیب وقایع و رویدادها و شبکه استدلالی حاکم بر داستان، پی‌رنگ آن‌ها محسوب می‌شود. شکست‌ناپذیر بودن قهرمان داستان، مراحل مختلف سلوک جسمی و روحی که فقط برای شخص وی واقع می‌شود، وجود همیشگی دشمنان

بداندیش در مسیر وی، وجود بانویی که با فرهیختگی و خرد، قهرمان را در نائل آمدن به هدف خود یاری می‌رساند و دیگر فرمول‌های مشخصی که می‌توان سراغ آن را در اغلب این داستان‌ها گرفت، پی‌رنگ این داستان‌ها محسوب می‌شوند. در پی‌رنگ داستان فیلم‌های گونه‌ی اسطوره، قوانین فیزیکی یا طبیعی که بقیه‌ی انسان‌ها با آن‌ها سروکار دارند، بر فضای داستان حاکم نیست. به عبارتی دیگر، اسطوره‌بودن قهرمان از دست‌وپنجه نرم کردن وی با قوانینی تثبیت می‌شود که مردم عادی در برابر آن‌ها اظهار عجز می‌کنند. از همین روی باوجود این عوامل مشترک در این نوع داستان‌های می‌توان الگوی سفر قهرمان جوزف کمبل را به‌عنوان پی‌رنگ این نوع داستان‌های برای تبدیل‌شدن به فیلم‌نامه‌های فیلم‌های اسطوره‌ای در نظر گرفت.

۱.۷. زمان و مکان

هر داستان برای نمایشی‌شدن باید دارای زمان و مکان مشخص و معین یا به عبارتی موقعیت باشد. درواقع، رویدادهایی که بر شخصیت اصلی و دیگر شخصیت‌ها داستان می‌گذرد باید در زمان و مکانی منطبق با ویژگی‌های ایشان روی دهند. هر داستان از یک موقعیت آغاز می‌شود یا به تعبیری دیگر از زمان و مکانی خاص که شخصیت در آن قرارگرفته و همین موقعیت باعث شروع داستان یا ایجاد انگیزه حرکت برای قهرمان یا شخصیت اصلی می‌گردد. باین‌وجود، مکان و زمان هر یک دارای ویژگی‌های مخصوص به خود در جریان داستان هستند. زمان در تئاتر و سینما به دو نوع زمان واقعی و زمان دراماتیک یا سینمایی تقسیم‌بندی می‌شوند. آنچه در مورد داستان‌های اسطوره‌ای و زمان آن‌ها به‌عنوان ویژگی دراماتیک مطرح می‌شود این است که در این نوع داستان‌ها زمان اسطوره‌ای است و نه تاریخی. داستان‌های شاهنامه فردوسی به‌عنوان شاخص‌ترین متن اسطوره‌ای-حماسی ایرانی به سه دسته اسطوره‌ای، حماسی و تاریخی تقسیم‌بندی می‌شوند. در مورد داستان‌های اسطوره‌ای به‌عنوان داستان‌های فیلم‌نامه‌های فیلم‌های اسطوره‌ای، زمان دارای شأن اسطوره‌ای است نه مانند داستان‌های واقعی که زمان روی‌دادن آن‌ها در زمانی است از جنس زمانی که ما به‌عنوان مخاطب یا خواننده درک می‌کنیم. «شکل‌گیری اسطوره‌های بشری در دوره‌های زمانی خاص و مکان‌های ویژه حکایت از اصل زمانمند و مکانمند بودن آن‌ها دارد. براساس تعریف بهار، اسطوره ناظر بر زمان‌ها و مکان‌های ویژه‌ای است» (حسن‌زاده، ۱۳۹۴: ۳).

این زمان‌ها و مکان‌های ویژه را در تعبیر اسطوره‌شناسی به زمان اسطوره‌ای و مکان اسطوره‌ای می‌شناسیم. به بیانی دیگر، زمان و مکانی که مخصوص اسطوره و شرایط زندگی اسطوره‌ای است. داستان‌های اسطوره‌ای-حماسی ایرانی از لحاظ ویژگی مکان‌نمایشی نیز دارای برجستگی‌های خاص و منحصربه‌فردی هستند. در این داستان‌ها فضا و مکان نیز وجه اسطوره‌ای پیدا می‌کنند. «در اساطیر به مکان (سرزمین‌ها) نیز اهمیت ویژه‌ای داده شده است. در بندهش آفرینش زمین (مکان) به‌منزله سومین آفرینش مادی هرمز معرفی می‌شود و آن را در هفتاد روز می‌داند. در بیش‌تر روایات اساطیری ایران، با سرزمینی مواجهیم که مسکن قوم آریا معرفی شده و خاستگاه ایرانیان بوده است؛ ایرانیه وئجه نخستین سرزمین و کشور نیکی است که اهورامزدا بر کرانه رود داییتی آفریده است و از بین شانزده سرزمینی که هرمزد

خلق کرده برترین است» (دوست‌خواه، ۱۳۹۱: ۶۵۹)؛ بنابراین مکان اسطوره‌ای نیز مقدس بوده، دارای شأن و جایگاهی ویژه نسبت به بقیه فضاها و اماکن است.

۱.۸. فضا و حالت

در داستان‌های اسطوره‌ای-حماسی ایران، فضا و حالت غالب بر داستان به‌گونه‌ای اسطوره‌ای است. به این معنا که خواننده خود را در وضعیتی فراطبیعی یا به تعبیری رساتر، فراانسانی حس می‌کند. در این فضا همه موجودات در وضعیت و کارکردی غیر از کارکرد و وظیفه دنیای انسان‌های معمولی زیست می‌کنند. روز و شب در این فضا نه چنان است که روز و شب عادی، چراکه اوقات شبانه‌روز همگی در اختیار قهرمان یا اسطوره داستان برای به انجام رساندن وظیفه الهی وی هستند. فضا و جو داستان‌های اسطوره‌ای-حماسی شاهنامه هم «جادویی» است هم «رمزآلود». جادویی بودن فضای این داستان‌ها به سبب فراتر از حد توان و تخیل بشری بودن آن‌ها است و رمزآلود بودن آن‌ها به سبب قدرت تعلیق این داستان‌هاست. بی‌شک لحن و حالت رمزآلود این داستان‌ها سبب افزایش تعلیق آن‌ها و بالطبع جذب و جلب مخاطب و خوانندگان علاقه‌مند آن‌ها شده است.

۱.۹. گفتاشنود (دیالوگ)

یکی دیگر از جنبه‌های نمایشی داستان‌های اسطوره‌ای-حماسی ایران، گفتاشنودها یا دیالوگ‌های آن‌ها است. گفت‌وگو به معنی مکالمه و صحبت کردن دو نفر با یکدیگر است. درواقع، هنگامی که دو نفر (دو شخصیت داستانی) با یکدیگر به صحبت و تبادل افکار و نظرات می‌پردازند، دیالوگ، گفت‌وگو یا دوگویی روی می‌دهد. گفت‌وگوهای بین اشخاص داستان‌های اسطوره‌ای و به تبع آن فیلم‌های گونه اسطوره، اغلب از وقار کلام افرادی تبعیت می‌کند که آن‌ها را به زبان می‌رانند. این افراد همان اسطوره‌ها یا شخصیت‌هایی هستند که در فضا و زمانی اسطوره‌ای قرار گرفته‌اند؛ بنابراین کلام آن‌ها چه از لحاظ واژگانی و چه از نظر وزن و موسیقی، بسیار فخیمانه و عالی مرتبه است.

۱.۱۰. موقعیت

موقعیت یا ستینگ^۱ در فیلم، به زمان و مکان روی دادن داستان فیلم اطلاق می‌شود. محیط و فضا یا زمان و مکانی که داستان فیلم در آن روی می‌دهد، تشکیل‌دهنده کمیتی هستند که باعث جداسازی ژانرهای سینمایی از یکدیگر می‌شوند. در سطور پیشین درباره مختصات زمانی و مکانی فیلم‌های گونه اسطوره سخن گفتیم؛ بنابراین در اینجا اطاله کلام نمی‌دهیم.

۱.۱۱. قراردادهای

یکی دیگر از عناصر و مؤلفه‌های ژانر در سینما، قراردادهای یا کنوانسیون‌ها هستند. هرچند که برخی از صاحب‌نظران، قراردادهای را جزو این مؤلفه‌ها محسوب نمی‌کنند، اما به واسطه بدیهی بودن وجود و تأثیر آن‌ها در پیکره‌بندی ژانرهای

^۱ Setting

سینمایی، نمی‌توان آن‌ها را نادیده گرفت. در هر یک از گونه‌های رسانه‌ای، کنوانسیون‌ها اغلب از تکنیک‌های سبکی یا ابزارهای روایی سنت‌های خاص ژانری استفاده می‌کنند. گفت‌وگوها، پیکره‌بندی موسیقایی یا سبک‌ها و الگوهای میزاسن، همگی جنبه‌های از فیلم‌ها هستند که در هریک از فیلم‌های یک ژانر تکرار می‌شوند و به‌عنوان کنوانسیون یا قراردادهای ژانر شناخته می‌شوند. کنوانسیون‌ها به‌عنوان توافقی ضمنی بین سازندگان و مصرف‌کنندگان (بینندگان) برای پذیرش محصولات خاص در زمینه‌های خاص عمل می‌کنند. علاوه بر این، قراردادها شامل جنبه‌هایی از سبک می‌شوند که با ژانرهای خاص در ارتباط هستند. حال با آگاهی از مفهوم قرارداد یا کنوانسیون در ساختار یک ژانر سینمایی، به بررسی قراردادهای لازم برای ژانر و گونه‌ اسطوره‌ای سینمای ایران می‌پردازیم. در اینجا هریک از بخش‌های یک قرارداد ژانریک را به تفصیل در این گونه‌ اسطوره‌ای تشریح می‌کنیم.

۱.۱۲. تهیه و تولید

فیلم‌های این گونه‌ سینمایی از نظر شیوه‌ تهیه و تولید، در دسته فیلم‌های پرخرج قرار می‌گیرند. به‌منظور ساخت چنین فیلم‌های علاوه بر نیاز به حامی مالی^۱ باید دو یا چند سازمان و نهاد سینمایی با مشارکت یکدیگر و سرمایه‌گذاری کلان به ساخت چنین فیلم‌هایی بپردازند. از آن روی که در صورت مشارکت نهادهای دولتی یا نیمه‌دولتی مانند سیما فیلم و سازمان فرهنگی اوج و مانند آن‌ها، سازندگان فیلم ملزم به پذیرش خواسته‌های آن‌ها در تغییر یا تبدیل بخش یا بخش‌هایی از فیلم خواهند شد، بهتر است از مشارکت با چنین سازمان‌هایی اجتناب شده، فرآیند تولید با مشارکت بخش خصوصی به انجام برسد.

۱.۱۳. نمابندی سینمایی

نماهای فیلم شامل نماهای باز و بسته می‌شوند؛ چراکه در اغلب سکانس‌هایی که بر فضای رویداد یا موقعیت قهرمان در یک جغرافیای خاص تأکید شود، بیشتر از نماهای باز و بسیار باز استفاده می‌شود. برخلاف این در سکانس‌ها و صحنه‌هایی که بیشترین تأکید بر حالت درونی قهرمان فیلم است، از نماهای بسته و بسیار بسته استفاده می‌شود. بی‌گمان برای نشان دادن ابزارهای جنگی، وسایل شخصی و مانند آن‌ها که منحصر یک اسطوره است از نماهای بسیار بسته نیز استفاده می‌شود.

۱.۱۴. تجهیزات و وسایل

از آن روی که بیشتر داستان‌های اساطیری شامل صحنه‌های چنگ و نبرد میان قهرمان و شخصیت‌های متعارض وی می‌شوند، ابزار و تجهیزات جنگی عمده وسایلی هستند که در این داستان‌ها نام‌برده و وصف شده‌اند. این ابزار عبارت از آلات و ادات جنگی ایرانیان در اعصار باستانی و کهن هستند. مانند، تیر و کمان، نیزه، شمشیر، خود آهنی، خفتان یا زره آهنین، گرز، تبرزین، آلات موسیقی سپاه، سپر و

^۱ Sponsor

۱.۱۵. موجودات افسانه‌ای

موجودات افسانه‌ای در داستان‌های اسطوره‌ای یا در نقش پشتیبان قهرمان (سیمرغ و رستم) به میان آمده‌اند و یا در مقام و کارکرد دشمن متخاصم وی (اکوان دیو، اولاد دیو، دیو سپید و رستم) به نقش آفرینی می‌پردازند. هرچند که این نوع موجودات با ساختار فیزیکی خود دارای کارکردها و مشخصاتی هستند که نمی‌توان از بازیگر به جای آن‌ها استفاده کرد، اما یکی از مهم‌ترین عوامل تأثیرگذاری و جذب مخاطب هستند.

۱.۱۶. سبک نورپردازی

از آنجاکه سبک و شیوه نورپردازی یکی از مهم‌ترین عوامل مرتبط با محتوای فیلم‌های سینمایی است، این امر در مورد فیلم‌های گونه‌ی اسطوره، از اهمیت بیشتری برخوردار می‌شود. به‌طور کلی در فیلم‌های گونه‌ی فانتزی در سینمای جهان که با گونه‌ی اسطوره در سینمای ایران دارای مشابهت‌های بسیاری است، از سبک «های کی»^۱ یا برتری نور اصلی بر دیگر منابع نوری و کاهش کنتراست بین مناطق تیره و روشن استفاده می‌شود، در گونه‌ی اسطوره‌ای نیز بهترین شیوه‌ی نورپردازی همین سبک است. البته برای برخی از صحنه‌های داستان‌های اسطوره‌ای بنابر خلاقیت کارگردان و مدیر نورپردازی، می‌باید از نورهای تزئینی یا مدلینگ نیز بهره برد تا به افزایش تأثیرگذاری صحنه‌ها کمک کنند.

۱.۱۷. سبک فیلم‌برداری

هرچند که سبک فیلم‌برداری منوط به سبک و شیوه‌ای است که مدیر فیلم‌برداری براساس تجربه و نوع نگاه خود به داستان انتخاب می‌کند، اما بهتر است برای فیلم‌برداری و تصویربرداری فیلم‌های گونه‌ی اسطوره که در زمره فیلم‌های پرخرج از فیلم‌برداری با استفاده از چند دوربین و با کمک وسایل و تجهیزات پیشرفته‌ی فیلم‌برداری مانند؛ «دوربین پرنده»^۲، «جرثقیل»^۳، «استدی کم»^۴، «گیمبال»^۵ و مانند آن‌ها استفاده کرد تا به بهترین نتایج ممکن دست‌یافت. از آن روی که کمیت تصویر (ازلحاظ قدرت تفکیک) و نیز رنگ آن نیز در حوزه‌ی فیلم‌برداری فیلم قرار می‌گیرد، بهتر است مدیر فیلم‌برداری از بالاترین کمیت‌های تصویر موجود در عرصه فیلم‌سازی (مانند ۸K یا بالاتر از آن) برای تصویربرداری فیلم استفاده کند. هرچه میزان اشباع و غنای رنگ‌های در این نوع از فیلم‌های سینمایی بالاتر باشد، میزان قدرت بیان تصویری آن‌ها نیز افزایش‌یافته، تأثیرگذاری بر مخاطب را افزایش می‌دهد.

^۱ High-key^۲ Camera Drone^۳ Crane^۴ Steady cam^۵ Gimbal

۱۰۱۸. جلوه‌های ویژه‌ی دیداری و شنیداری

به تصویر کشیدن موجودات مافوق طبیعی با سیما و صوت غیرانسانی و منحصر به فرد، مکان‌های خاص وقوع رویدادها (داستان، مانند چاه دیو سپید، قلّه قاف و ...) اعمال و رفتار بسیار خاص و ویژه قهرمانان (بلند کردن حریف با یکدست، رفتن به کام اژدها، پرواز با دیو و...) و مواردی از این دست، همگی لزوم استفاده و به کارگیری جلوه‌های ویژه سینمایی (هر سه دسته جلوه‌های سینمایی که شامل؛ جلوه‌های میدانی، جلوه‌های لابراتواری و جلوه‌های تلفیقی) با استفاده از فن‌آوری‌های پیشرفته رایانه‌ای را بیش از سایر فیلم‌ها برجسته می‌کنند. با وجود تأسیس کارگاه‌های طراحی و ساخت این گونه از جلوه‌های رایانه‌ای در کشور و نیز سابقه خوبی که در گونه‌های دیگر سینما از این مجموعه‌های فناوری در سال‌های پیش شاهد بودیم، بی‌گمان در عرصه طراحی و ساخت جلوه‌های ویژه دیداری و شنیداری فیلم‌های ژانر اسطوره نیز موفق خواهند بود.

۱۰۱۹. مخاطب

باتوجه به ساختار داستان‌های اسطوره‌ای-حماسی و نیز تکنیک ساخت آن‌ها باید رده سنی کودکان را از زمره مخاطبین این گونه فیلم‌ها خارج کرد. این امر بدان سبب است که فحیم‌شدن محتوی و سنگینی بیان این داستان‌ها به گونه‌ای است که از عهده فهم کودکان زیر ۱۵ سال خارج است. از همین روی بیشترین مخاطبین این فیلم‌ها را نوجوانان، جوانان و بزرگسالان تشکیل می‌دهند. البته باید در نظر داشت که سازندگان فیلم‌های اسطوره‌ای در سال‌های اخیر (در داخل و خارج ایران) با ساده‌سازی داستان‌های اسطوره‌ای به شیوه‌ای که برای کودکان قابل فهم و هضم بوده و نیز به کارگیری تکنیک انیمیشن (پویانمایی)، توانسته‌اند تولیدات فیلم‌های اسطوره‌ای را به بازار ارائه کنند که مناسب مخاطبین کم سن و سال یا کودکان است.^۱ اما در حالت کلی از آنجا که بیشترین تولیدات این گونه تاکنون به صورت رئال با بازیگران و صحنه‌های واقعی بوده است، بیشترین مخاطبین آن‌ها را نیز بزرگسالان تشکیل می‌دهند.

۱۰۲۰. شمایل‌نگاری^۲

در مطالعات سینمایی از شمایل‌نگاری برای تشریح زبان بصری سینما استفاده می‌شود. بیش از همه از این مؤلفه در مباحث انتقادی ژانر و گونه‌های سینمایی بهره‌برداری می‌شود. شمایل‌نگاری درواقع یکی از مهم‌ترین جنبه‌های هر یک از ژانرهای سینمایی است؛ چراکه از طریق این مؤلفه است که منتقدین می‌توانند به تقسیم‌بندی ژانرهای سینمایی بپردازند. بینندگان هنگام تماشای فیلم‌های ژانر، در انتظار دیدن اشیاء و لوازم مشخص و معلومی بر روی پرده نقره‌ای سینما هستند. این انتظار برخاسته از سابقه دیداری است که ایشان با تماشای فیلم‌های مشابه در ژانر یک فیلم، پیش از تماشای آن کسب کرده‌اند. بی‌شک میزانشن هریک از فیلم‌های ژانر به گونه‌ای طراحی می‌شود تا این انتظارات بیننده‌ی خود را برآورد کند.

^۱ مجموعه انیمشین‌های کوتاه موسوم به داستان‌های شاهنامه، محصول استودیو پویا نمایی صبا.

^۲ Iconography

۱.۲۱. تماشاگران

آخرین عنصر هر ژانر سینمایی تماشاگران آن است؛ چراکه سازندگان فیلم‌های ژانر برای جلب بینندگان دارای شیوه‌ها و روش‌های خاصی هستند. تقریباً از نخستین سال‌های تولید سینما، فیلم‌ها از طریق رابطهٔ ژنتیکی بین آن‌ها در رسانه‌های مختلف معرفی و تبلیغ می‌شدند. آن‌ها به بینندگان آتی خود، نوع داستان و نیز نوع لذتی را که آن‌ها در اثر انتخاب و مشاهدهٔ فیلم کسب خواهند کرد را انتقال می‌دهند. طرفداران ژانرهای خاص، اجتماعات و محافلی متشکل از بینندگان فیلم‌های آن ژانر را تشکیل می‌دهند. در نگاه اول چنین به‌نظر می‌رسد که بیشترین تعداد مخاطبین فیلم‌های ژانر اسطوره را جوانان و بزرگسالان تشکیل می‌دهند، اما نمی‌توان به‌دلیل زبان فاخر و پیچیدگی روایت و خط داستانی این‌گونه داستان‌ها، طبقهٔ کودک و نوجوان را از زمرهٔ مخاطبین و تماشاگران فیلم‌های این ژانر حذف کرد. باتوجه‌به قابلیت‌های متنی و کلامی این داستان‌ها، با حفظ اصل وفاداری به متن، می‌توان داستان‌های اسطوره‌ای شاهنامهٔ فردوسی و دیگر اسطوره-حماسه‌سرایان را به‌گونهٔ ادبیات قابل فهم کودکان تنظیم نمود و بر مبنای آن فیلم‌های سینمایی رئال یا انیمیشن تولید نمود. بی‌گمان این زیرگونهٔ ژانر اسطوره، باتوجه‌به حضور عنصر خیال، تماشاگران بیشتری را از میان کودکان و نوجوانان جذب خود می‌کند.

۲. بخش تحلیل‌ها

۲.۱. گونهٔ فانتزی

گونهٔ فانتزی به‌عنوان یکی از گونهٔ شناخته‌شدهٔ سینما به‌گونه‌ای اطلاق می‌شود که داستان فیلم‌های آن براساس مضامین خارق‌العاده مانند جادو، رویدادهای فراطبیعی، داستان‌های اساطیر، افسانه‌های قومی-قبیله‌ای یا جهان‌های فانتزی و عجیب‌وغریب برگرفته‌شده‌اند. این‌گونه به‌همراه فیلم‌های علمی-تخیلی و ترسناک، به‌سان شکلی از ادبیات داستانی گمانه‌زنی^۱ درنظر گرفته می‌شوند با درنظر گرفتن این نکته که ژانرها با یکدیگر هم‌پوشانی نیز دارند. اغلب فیلم‌های فانتزی دارای عنصر یا عناصری از جادو، اسطوره، شگفتی، گریز از واقعیت متعارف و موجودات خارق‌العاده هستند. از عناصر رایج این‌گونه می‌توان به پریان، فرشتگان، پری‌های دریایی، جادوگران، هیولاها، تک‌شاخ‌ها، اژدها، حیوانات سخنگو، جادوی سفید، آدمک‌ها، خون‌آشام‌ها، گرگینه‌ها، ارواح، شیاطین، کوتوله‌ها، غول‌ها، اجنه، اشیای انسان‌نما، اشیای آشنا یا جادوگر، نفرین‌ها و دیگر جادوها، اشاره کرد.^۲

۲.۲. زیرگونه‌های فانتزی

برای گونهٔ فانتزی می‌توان زیرگونه‌هایی را نیز شناسایی کرد، اگرچه در ادبیات فانتزی، تفاوت‌هایی بین این زیرگونه‌ها نیز وجود دارد. رایج‌ترین زیرگونه‌های فانتزی که می‌توان آن را در میان فیلم‌های سینمایی بازشناسی کرد عبارت‌اند

^۱ Speculative Fiction^۲ Britannica encyclopedia

از: فانتزی عالی^۱ یا فانتزی حماسی^۲ و شمشیر و جادو^۳ هستند. به هر روی، هر دو زیرگونه از زمان، مکان و شمایل‌نگاری‌های قرون وسطایی برای روایت داستان‌های خود استفاده می‌کنند. از این جمله می‌توان به جادوگران، موجودات جادویی و عجیب و غریب و سایر پدیده‌هایی را که پیش از این ذکر کردیم، اشاره کرد. فیلم‌های زیرگونه فانتزی عالی تمایل به نمایش دنیای فانتزی غنی‌تری نسبت به گونه فانتزی دارند. علاوه بر اینکه روایت آن‌ها از نوع شخصیت محور بوده و از نظر موضوعی نیز پیچیده‌تر هستند. قهرمانان این زیرگونه بیشتر قهرمانانی فروتن و خاشع بوده و نمایش‌دهنده تمایز واقعی بین خیر و شر در مبارزهای رویاروی با یکدیگر هستند. بسیاری از محققان، رمان ارباب حلقه‌ها نوشته جی آر. آر. تالکین^۴ به عنوان اولین نمونه‌ی مدرن از فانتزی عالی در ادبیات دانسته و اقتباس سینمایی پیتر جکسون^۵ از این کتاب‌ها را نشان خوبی از زیرگونه فانتزی عالی در سینما دانسته‌اند. نوع روایت در فیلم‌های زیرگونه شمشیر و جادو، ماجرا محور^۶ است از همین روی بیشتر زمان فیلم را سکانس‌های اکشن و ماجرای به خود معطوف می‌کنند. در فیلم‌های این زیرگونه، قهرمان که یک رزم‌آور از لحاظ جسمانی قدرتمند ولی ساده و شاید بتوان گفت بدوی است، در برابر یک جادوگر شیطان‌صفت یا دیگر دشمنان ماوراءطبیعی (نا انسان) خود قرار گرفته و وظیفه و خویش‌کاری خود را در به ثمر رساندن هدف یا اهدافی والا به انجام می‌رساند. اگرچه فیلم‌های زیرگونه شمشیر و جادو اغلب همانند بسیاری از فیلم‌های زیرگونه فانتزی عالی، نمایش‌دهنده جنگ میان خیر و شر هستند، اما تقریباً به صورت متناوب قهرمان فیلم‌های این زیرگونه، دارای انگیزه‌های فوری برای انجام مأموریت خود باشد. انگیزه‌های آنی و فوری مانند محافظت از یک دوشیزه زیباروی و پاک‌نهاد یا روستا و دهکده‌ای در معرض خطر و یا حتی میل به انتقام از دشمنی سفاک. یکی از نمونه‌های شاخص زیرگونه شمشیر و جادو، اقتباس سینمایی از کتاب کونان بربر^۷ اثر رابرت ای. هاوارد^۸ است که در سال ۱۹۸۲ ساخته شد.

این فیلم، درواقع یک داستان شخصی یا غیرحماسی است که موضوع آن تلاش قهرمان داستان برای انتقامی شخصی و نیز مبارزه با یک موجود غول‌پیکر در روند نجات یک شاهزاده خانم زیبا است. برخی از منتقدان سینمایی، عنوان شمشیر و صندل^۹ را به جای شمشیر و جادو برای نامیدن این زیرگونه برگزیده‌اند. این درحالی است که تعداد دیگری از منتقدین بر این باور هستند که عنوان شمشیر و صندل باید به فیلم‌هایی از زیرگونه فانتزی اطلاق شود که

^۱ High Fantasy

^۲ یکی از زیرگونه‌های فانتزی که با ماهیت حماسی محیط آن یا قد و قامت حماسی شخصیت‌ها، مضامین یا پی‌رنگ آن تعریف می‌شود.

^۳ Sword and Sorcery

^۴ John Ronald Reuel Tolkien

^۵ Peter Jackson

^۶ انواع روایت در سینما به دو نوع شخصیت‌محور و ماجرا محور تقسیم‌بندی می‌شود. البته برخی از صاحب‌نظران مانند سید فیلد، این دو را یکی دانسته و بر این باور است که به طور کلی روایت ماجرا محور و شخصیت محور یک نوع روایت هستند؛ چراکه حتی در روایت‌های شخصیت‌محور نیز داستان با ماجراها به پیش رفته و در ماجرا محورها، این شخصیت‌ها هستند که بار به پیش بردن داستان و رویدادهای آن را بر عهده دارند.

^۷ Conan the Barbarian

^۸ Robert E. Howard

^۹ Sword and Sandal

ماجرای داستان آن‌ها در دوره باستان تمدن‌های بشری روی زمین رخ داده است. دسته دیگری از منتقدین این اصطلاح را بدان میزان گسترش داده‌اند که حتی فیلم‌هایی که در داستان آن‌ها هیچ عنصر خارق‌العاده یا فوق‌طبیعی وجود ندارد نیز در زمره زیرگونه شمشیر و جادو یا شمشیر و صندل قرار داده می‌شوند. البته ذکر این نکته نیز مهم است که در ادبیات سینمایی، برخی از منتقدین و سینمایی‌نویس‌ها از عنوان شمشیر و صندل با بار واژگانی تحقیرآمیز برای فیلم‌هایی استفاده می‌کنند که فیلم‌نامه آن‌ها دارای ساختاری منسجم و سینماتیک نبوده، بازی بازیگران آن‌ها بسیار ضعیف و به‌دوراز هرگونه سبک بازیگری باشد و نیز از نظر اقتصاد سینما دارای ارزش تولیدی چندانی نباشند.

یکی دیگر از زیرگونه‌های فانتزی که فیلم‌های آن در سال‌های اخیر مورد اقبال عموم تماشاچیان قرار گرفته است، زیرگونه‌ی فانتزی معاصر^۱ است. چنین فیلم‌هایی آکنده از بازنمایی جلوه‌های جادویی و سحرانگیز یا رویدادهای ماوراء طبیعی هستند که در دنیای «واقعی» امروز روی می‌دهند. تکنیک ساخت این فیلم‌ها بیشتر تکنیک لایو اکشن^۲ یا ترکیب تصاویر واقعی و پویانمایی است. از میان شاخص‌ترین فیلم‌های زیرگونه فانتزی معاصر می‌توان به مری پاپینز^۳، اژدهای پیت^۴، طلسم شده^۵ و چه کسی برای راجر ربیت پاپوش دوخت؟^۶ اشاره کرد. هرچند این فیلم‌ها از نظر ساختار در دسته فیلم‌های تلفیقی^۷ (زنده و پویانمایی) قرار داده می‌شوند. یکی دیگر از زیرگونه‌های کمتر محبوب فانتزی می‌توان به فانتزی بنگسین^۸ اشاره کرد. داستان فیلم‌های این زیرگونه بیشتر درباره زندگی پس از مرگ انسان است. شناخته‌شده‌ترین فیلم این زیرگونه که دارای تمامی مؤلفه‌های آن است، فیلم کمدی، دفاع از زندگی شما^۹ اثر آلبرت بروکس^{۱۰}، محصول سال ۱۹۹۱ است. به باور منتقدین و نظریه‌پردازان سینما، فانتزی تاریخی و فانتزی رمانتیک از دیگر زیرگونه‌های شناخته‌شده گونه فانتزی هستند که بسیاری از فیلم‌سازان این‌گونه همواره علاقه‌مند ساخت فیلم‌هایی در آن‌ها هستند. دزدان دریایی کارائیب: نفرین مروارید سیاه^{۱۱} محصول سال ۲۰۰۳، یکی از شناخته‌شده‌ترین فیلم‌های سینمایی است که مؤلفه‌های هر دو زیرگونه فوق‌الذکر را با موفقیت هرچه تمام‌تر با یکدیگر ترکیب نمود و در برابر دیدگان تماشاچیان قرار داده است. همان‌طور که پیش‌ازاین بیان کردیم فیلم‌های ابرقهرمانی و فیلم‌های افسانه‌ای نیز ممکن است هرکدام زیرگونه‌های فانتزی در نظر گرفته شوند؛ اگرچه بیشتر منتقدین آن‌ها را به‌عنوان گونه‌های سینمایی کاملاً مجزا و مستقل از فانتزی نیز طبقه‌بندی می‌کنند. با بیان تعاریف مربوط به گونه فانتزی و زیرگونه‌های آن می‌توان دریافت که فیلم‌های راوی داستان اسطوره‌ها در زیرگونه‌ی فانتزی عالی یا حماسی قرار می‌گیرند. این

^۱ Contemporary fantasy

^۲ Live action

^۳ Mary Poppins

^۴ Pete's Dragon

^۵ Enchanted

^۶ Who Framed Roger Rabbit

^۷ Hybrid Movies

^۸ Bangsian Fantasy

^۹ Defending Your Life

^{۱۰} Albert Brooks

^{۱۱} Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl

از آن‌روست که غالب داستان‌های اسطوره‌ای شامل ماجراهایی از نوع حماسی می‌شوند که جلوه‌های اسطوره‌گی آن‌ها را بیش از هر ماجرای دیگری به نمایش می‌گذارند.

۳. ۲. اسطوره‌های مدرن در برابر اسطوره‌های کهن

این امری بدیهی است فلسفه خردگرا و اومانیست غرب، نسبت مستقیمی با تفکر مابعدالطبیعی و لاهوتی کهن و مشرق زمین ندارد. رنه دکارت^۱ نخستین فیلسوفی بود که آموزه‌های پیشینیان خود را به چالش کشید و با تشکیک در اعتبار آن‌ها، دگرگونه اندیشیدن و شک در باورها را به بشریت آموخت. وی در کتاب مشهور خویش با نام گفتار در روش^۲ توضیح می‌دهد که چگونه در بزرگسالی در تمام تعلیم رسمی و سنتی، اعم از دین و علم تردید کرد و به دنبال آن رفت که بنیاد محکمی برای آن‌همه آموزه‌هایی که همه بدیهی می‌انگاشتند بیابد. وقتی برای یک فرض، بنیاد مطمئنی نمی‌یابیم، می‌توانیم یک مرحله عقب‌تر رفته و در چیزهایی تردید کنیم که آن فرض بر آن‌ها مبتنی است؛ یعنی فرض‌های مرحله قبل آن. اگر این کار را ادامه دهیم به جایی می‌رسیم که این شک پدید می‌آید: «اصلاً آیا من وجود دارم؟» دکارت به همین مرحله رسید. او تلاش کرد وجود خویش را اثبات کند. جمله معروف «می‌اندیشم پس هستم» او گواه این تفکر وی است (گردر ۱۳۹۶: ۲۷۴). حتی پیش از دکارت نیز این تشکیک در حقیقت وجودی خدایان اساطیری را می‌توان در آثار متقدمین اندیشه در یونان باستان یافت. «در این انتقادات بر اساطیر کلاسیک، کوششی که برای پیراستن مفهوم الوهیت از تعبیر و بیان تشبیهی شعرا پدید می‌آید، دیده می‌شود. نویسندگانی عمیقاً مذهبی همچون پینداروس^۳، اساطیر باورنکردنی را رد می‌کند. تصویر اورپیدس^۴ از خدا سراسر تحت‌تأثیر نقادی کسینوفانوس^۵ شکل گرفته است. در عصر توسی دیده^۶، صفت مای تودز^۷ به معنی شگرف و بی‌مأخذ و سند در مقابل هرگونه حقیقت و واقعیت قرار می‌گرفت» (الیاده، ۱۳۸۶: ۱۵۶).

در چنین اندیشه‌ای جایی برای موجوداتی با قدرتهای خدا یا خدایگان داد مافوق طبیعی بشر نمی‌گذارد. نیروها و توانایی‌هایی فوق بشری اسطوره‌های کهن، همگی مواهبی بودند که از سوی خدایان (که علت و ساختار وجودی ایشان نیز خود مبهم است) به ایشان عطاشده بود. قدرت تصرف در اموری که زال در اختیار داشت موهبتی بود که عنقا به او داده بود. در اسطوره‌های غربی نیز می‌توان مثال‌هایی از این دست ذکر کرد مانند آرس^۸ (مارس^۹ رومیان) پسر زئوس و هرا، خدای طوفان‌های شمال بود و قحط و طاعون و کشتار را از او می‌دانستند و به همین جهت خدای جنگ

^۱ René Descartes

^۲ Discourse on the Method

^۳ Pindarus

^۴ Euripides

^۵ Xenophanes

^۶ Thucydides

^۷ mythodes

^۸ Ares

^۹ Mars

نیز بود. آتنه^۱ (مینرو^۲ رومیان) الهه آذرخش بود و او را پشتیبان مردان جنگی می‌دانستند که سپر خود را به روی ایشان می‌کشد و ایشان را در میان ابرها پنهان می‌کرد. دیونیزوس^۳ (باکوس^۴ رومیان) خدای رویانیدن و گیاه‌ها و همچنین خدای باده و انگورچینی و مستی بود. رئا^۵ (سیبل^۶ رومیان) خواهر و همسر کرونوس^۷ و مظهر طبیعت و زمین بارآور و کشت ناکرده بود که او را مادر بیشتر خدایان می‌دانستند (هومر، نفیسی ۱۳۷۸: ۳۳ و ۳۵).

اما در اندیشه انسان خردگرای مدرن، خدایان المپ و عنقا و مانند آن‌ها جایی ندارد؛ چراکه صورت مدرن عقلانیت بشری که از عصر رنسانس بر زندگی فردی و اجتماعی انسان سایه افکنده است همواره سعی کرده است تا از زندگی اجتماعی بشر معاصر اسطوره‌زدایی کند. اسطوره‌های جدید زائیده خلاقیت بشر مدرن از مجرای رسانه‌های متعدد و در وهله اول نشریات چاپی مانند مجلات مصور فکاهی (کمیک استریپ)^۸ ظهور پیدا کرد. «آدم‌های مضحک قلمی»^۹، نمودار روایت جدیدی از قهرمانان اساطیری یا فولکلوری هستند. آن‌ها به قدری مظهر مجسم آرمان‌های بخش عظیمی از افراد جامعه شده‌اند که دست‌کاری احتمالی نحوه کردار یا بدتر از آن، مرگشان، بحران‌های احتمالی نزد خوانندگان برمی‌انگیزد...» (الیاده، ۱۳۸۶: ۱۸۷).

سینما نیز در برابر این اسطوره‌زدایی نتوانست تسلیم شود. سینمای مدرن که به‌نوعی خود نماد تفکر مدرن پسارنسانسی است، نتوانست خیال‌پردازی را به‌عنوان یکی از ویژگی‌های خود به کناری نهد. خیال‌پردازی و خیال‌سازی دو مؤلفه لایتغیر هنر سینما بوده و هستند. سینما از زمان اندکی پس از تولد خود، شروع به خیال‌پردازی‌های عالمانه و روشنفکرانه کرد. معروف‌ترین آثار ژرژ مه لیس^{۱۰} کارگردان بزرگ تئاتر و سینمای فرانسوی، در نخستین سال‌های سده بیستم میلادی یعنی فقط چند سال پس از ظهور سینما بر پرده‌ی نقره‌ای نقش بستند. مردی که با دست سر از بدن خود جدا می‌کند، به روی میز می‌گذارد. درحالی‌که سر بی بدن بر روی میز شروع به آوازخواندن می‌کند، بر بدن مرد سری تازه می‌روید و او باز به همین کار ادامه می‌دهد. یا فیلم سفر به کره ماه^{۱۱} او که داستان سفر چند دانشمند اخترشناس با سفینه‌ای شبیه به موشک به کره ماه را روایت می‌کند که در آنجا با موجوداتی شبیه به بومیان آفریقا برخورد می‌کنند و ماجراهایی را پشت سر گذاشته و مجدداً به زمین بازمی‌گردند. این خط سیر خیال‌پردازی به‌واسطه اصلی‌بودن عنصر خیال در هنر سینما، از آغاز راه این هنر تاکنون ادامه داشته و عقلانیت مدرن نتوانسته آن را از بین ببرد، اما توانسته آن را به‌گونه‌ای ظاهراً بی‌شباهت به خیال‌پردازی‌های پیشارنسانسی و حتی اولیه تاریخ تفکر

^۱ Athenee

^۲ Minerve

^۳ Dyonisos

^۴ Bacchus

^۵ Rhea

^۶ Cybele

^۷ Cronus

^۸ Comic strip

^۹ ترجمه‌ای که مرحوم جلال ستاری برای واژه‌ی Comic strip در آثار خود در نظر می‌گرفتند.

^{۱۰} Marie-Georges-Jean Méliès

^{۱۱} A trip to the Moon / Le voyage dans la lune (opera-féerie)

بشریت تبدیل کند. پس در پی جایگزینی بهتر و ملموس‌تر برای آن، فناوری‌های امروزی و پیشرفته را قرار می‌دهد. آبرانسان‌های آفریده‌ی این خدای امروزی، مجهز به سلاح‌ها و تجهیزاتی پیشرفته‌تر از آن‌هایی است که هم‌اکنون در زندگی بشر وجود دارند. به تعبیری دیگر، امکانات خارق‌العاده‌ی او، ناملوس و چندان غریب نیست بلکه نوع پیشرفته‌تری از داشته‌های انسان مدرن است که توسط خدای امروزی به او عطا شده است. سوپرمن همان ابرمرد امروزی است که به برکت هویت مضاعفش به‌غایت مردم‌پسند شده است. «ابرمرد که از سیاره‌ای نابودشده به دنبال فاجعه‌ای آمده و صاحب قدرت‌های شگرف است در روی زمین با ظاهر محقر یا میانه‌حال روزنامه‌نگاری به‌نام کلارک کنت^۱ زندگی می‌کند. خود را خجول و کمرو، فروتن و شکسته‌نفس و زیر نفوذ و سلطه‌ی همکارش خانم لوئیس لین^۲ نشان می‌دهد. این استعاره تحقیرآمیز قهرمانی که قدرت‌هایش به‌معنای واقعی کلمه نامحدود است. درواقع، مضمون اساطیری کاملاً شناخته‌ای را از سر می‌گیرد» (الیاده، همان).

کاپیتان آمریکا یکی دیگر از این اسطوره‌ها امروزی است که نخستین‌بار در سال ۱۹۴۱ در مجلات کمیک خلق شد، شخصی است به‌نام استیو راجرز^۳ که بسیار علاقه‌مند حضور در جنگ است اما ضعف جسمانی او مانع از حضور او در میدان‌های جنگ می‌شود. دانشمندان آمریکایی در آزمایشگاه‌های مخفی دولت آمریکا طی آزمایش‌هایی موفق به افزایش قدرت جسمانی او و دادن توانایی‌هایی به وی می‌شوند که او را تبدیل به یک قهرمان شکست‌ناپذیر می‌کند. وی را ملبس به لباسی با نقش‌مایه‌ی پرچم آمریکا نموده، سپری به‌دست او می‌دهند که ضدگلوله بوده و او را در برابر هر دشمنی مقاوم می‌کند. دیگر توانایی‌های او عبارت‌اند از: فیزیکولوژی بهبودیافته به‌صورت مصنوعی، بیشینه‌ی قدرت، سرعت، استقامت و چابکی انسانی، مهارت در کار با سلاح. قهرمانان مجموعه فیلم‌های تبدیل‌شوندگان^۴ نیز از این زمره هستند. شخصیت‌های ماشینی که قادر به تغییر و تبدیل وضعیت خود از یک ماشین به ماشین دیگر هستند. ایشان علاوه‌بر اینکه می‌توانند در قالب‌هایی غیر از شکل اولیه‌ی خود مانند هلی‌کوپتر و هواپیما پرواز کنند قادر به تبدیل‌شدن به‌صورت اتومبیل‌هایی پیشرفته و تندرو نیز هستند. این قهرمانان مجهز به انواع سلاح‌های پیشرفته برای مبارزه با دشمنان خود هستند. تاکنون ۵ نسخه از مجموعه فیلم‌های تبدیل‌شوندگان تولیدشده است که این مجموعه با بیش از ۴/۸ میلیارد دلار فروش، سیزدهمین مجموعه فیلم پرفروش در جهان است. هالک^۵ نیز از این قاعده مستثنی نیست؛ چراکه او نیز او هیولایی جهش‌یافته، انسان‌نما، عظیم‌الجثه و سبزرنگ است که دارای قدرت زیادی است. وی قادر به کنترل خشم خود نیست. هالک گاهی فوق‌تهاجمی و وحشی و گاهی منطقی و قابل‌کنترل نمایش داده‌شده است. درواقع، هالک در زندگی طبیعی خود، دکتر رابرت بروس بنر^۶ فیزیکدان است. او هنگامی که برای نخستین‌بار به‌صورتی کاملاً اتفاقی در معرض اشعه‌ی بمب گامایی اختراع خود قرار گرفت به این هیولای عظیم‌الجثه و قدرتمند تبدیل شد. پس از آن هرگاه که

^۱ Clark Kent

^۲ Lois Lane

^۳ Steve Rogers

^۴ Transformers

^۵ Hulk

^۶ Dr. Robert Bruce Banner

پروفسور بنر خشمگین می‌شود از وجود انسانی خود خارج شده و به هالک تبدیل می‌شود. شخصیت هالک برگرفته از شخصیت‌های اسطوره‌ای پیش از خود در ادبیات داستانی و مجلات فکاهی یعنی دکتر جکیل و آقای هاید^۱ و همچنین فرانکشتاین^۲ است که ایشان نیز اسطوره‌های زاینده علم و فناوری‌های مدرن بودند (دفالکا^۳، ۲۰۰۳: ۲۰۰). زایش اسطوره‌های جدید از تفکر خردگرا و اومانیست غرب، فقط به همین تعداد بسنده نمی‌شود بلکه هرساله، نویسندگان داستان‌های مجلات مصور و دیگر انواع ادبی، دست به آفرینش اسطوره یا اسطوره‌های جدیدی می‌زنند که در کنار قهرمانان اسطوره‌ای مدرن پیش از خود و حتی پیش از آن‌ها، مخاطب جذب کنند.

فیلم‌های راوی داستان زندگی و ماجراهای این اسطوره‌ها، بیش از آنکه دغدغه القا کرامات اخلاقی، منش و مرام جوانمردانه، از خودگذشتگی و نجات‌بخش بودن اسطوره‌ها را داشته باشند به دنبال سینمایی کردن هرچه زیباتر و جذاب‌تر ویژگی‌های وجودی و قدرت‌های مافوق طبیعی ایشان هستند. این بدان سبب است که تعریف غرب از سینما، نه فقط یک هنر مستقل یا رسانه و تفریح محض نیست. بلکه سینما در غرب دارای هر سه ویژگی توأمان با یکدیگر است؛ بنابراین فیلم‌های سینمایی درحالی‌که پیام‌های اخلاقی، اجتماعی، سیاسی یا حتی دینی و آیینی را به بینندگان خود القا می‌کنند، باید برای ایشان مفرح و جذاب و برای سازندگان آن‌ها سودآور نیز باشند. اسطوره‌ای که به‌تنهایی در برابر دشمنان اهریمنی میهن و مردم خود ایستاده تا پای جان از خاک و ناموس وطن دفاع می‌کند (رستم)، یا دیگری که باوجود داشتن قوه‌ی جوانی و لذت‌جویی، دست به خیانت نیالوده و به حریم مقدس زناشویی پدر خود باوجود اغواگری همسر وی، وارد نمی‌شود، هرچند محترم و معزز است اما سینمایی نیست. سینمایی نبودن به معنی فقدان تأثیر اخلاقی مبتنی بر تفکر غربی، تفریحی و اقتصادی است. ناخودآگاه جمعی مردم مغرب زمین پس از رنسانس علاوه بر طرد حداکثری اسطوره‌های دیرین خود که میراث یونان و روم باستان بودند، آن‌ها را موجوداتی فانتزی و تفریحی ارزیابی کرده که باعث خوشامد غریزه تخیل و البته هنرآفرینی می‌شود. اسطوره‌های مدرن یا جدیدی که دلیل و ساختار وجودی ایشان را به‌قدر مجال تشریح کردیم نیز بیشتر از آنکه اخلاقی و پندآموز باشند، مفرح و سرگرم‌کننده هستند. ایشان نه خدایان برج عاج نشین هستند نه پیامبران وحی نادیده که با اعمال خود انسان‌ها را پند به پندار و گفتار و کردار نیک دهند. این شخصیت‌ها زاینده خیال یا به تعبیری رساتر، فانتزی انسان مدرنی هستند که به انجام رساندن اغلب کارها و امورات روزمره‌اش بر عهده‌ی ماشین‌هایی گنگ و گاه طوطی صفت هستند که فقط کلماتی را که به او آموخته‌اند بیان می‌کند. اسطوره‌های مدرن را می‌توان نتیجه طبیعی این داوری نیچه از حقیقت حیات انسان‌ها دانست. وی در بخش دیوانه از کتاب دانش طربناک چنین می‌گوید:

«خدا مرده است. خدا مرده باقی می‌ماند و ما او را کشته‌ایم. چگونه خود را تسلی خواهیم داد، جنایتکاران تمام جنایتکاران را؟ آنچه مقدس‌ترین و مقتدرترین چیز بود که تاکنون جهان به خود دیده است، بر اثر خون‌ریزی بسیار

^۱ Dr. Jekyll and Mr. Hyde

^۲ Frankenstein

^۳ Defalco

حاصل از چاقوهای ما مرده است. چه کسی ما را از این خون پاک خواهد کرد؟ چه آبی برای ما موجود است تا خود را بشوئیم؟ چه اعیادی بهر کفاره، چه مناسک مقدسی را از خود ابداع خواهیم کرد؟ آیا عظمت این عمل بیش‌ازاندازه برای ما عظیم نیست؟ آیا نبایستی تنها خود خدایانی دیگر شویم تا شایسته این کار باشیم؟»^۱ سپس در اثر دیگر خود، چنین گفت زرتشت به‌صراحت تولد اسطوره‌های جدید که حاصل اندیشه خردگرا و البته فایده‌گرای^۲ وی هستند را چنین نوید می‌دهد: «همه خدایان مرده‌اند؛ ما هم‌اکنون خواهان زیستن ابرمرد هستیم» (چنین گفت زرتشت، فصل ۱، بخش ۲۲).

و این ابرمرد و ابرمردها در هنر سینما زاییده شدند. قهرمانانی که همه تماشاچیان فیلم‌های آن‌ها به‌خوبی می‌دانند و آگاه هستند که به برکت توانایی‌های بی‌نظیر سینما در جعل واقعیت یا تصویرسازی تخیلات بشریت، پرواز می‌کنند، می‌کشند، منهدم می‌کنند و البته نجات هم می‌دهند. این اسطوره بسان اسطوره‌های کهن پرستیدنی نیست بلکه فقط می‌توان با آن خیال را به پرواز درآورد و لذت برد. به‌خاطر همین ویژگی‌های ساختاری اسطوره‌های مدرن است که نظریه‌پردازان و سینمایی نویسان غربی، فیلم‌های راوی ماجراهای ایشان را در گونه فانتزی که ویژگی‌های آن را پیش‌ازاین بیان کردیم، قرار می‌دهند.

نتیجه‌گیری

اسطوره‌ها به‌واسطه ساختار فوق طبیعی‌شان توانسته‌اند تبدیل به یکی از سوژه‌های اصلی سینماگران برای ساخت فیلم‌هایی گردند که به روایت داستان زندگی آن‌ها و ماجراهای عجیب و غیرمتعارف آن می‌پردازند. براساس اصول فرمال سینما، این فیلم‌های سینمایی به‌دلیل سوژه‌های یکسان باید از فرمول ثابتی در تشکیل ساختار خود استفاده کنند. این فرمول متشکل از مؤلفه‌هایی است که عناصر یا مؤلفه‌های ژانر و گونه سینمایی آن‌ها را تشکیل می‌دهد؛ بنابراین می‌توان این فیلم‌ها را در یک‌گونه با مؤلفه‌های ژانریک مشخص قرار داده و آن را «گونه اسطوره» نامید. وجود این‌گونه در سینما از علاوه‌بر اینکه از تشت ساختاری فیلم‌ج‌گیری می‌کند، مخاطب را در انتخاب و گزینش فیلم-ژانرهای موردعلاقه نیز کمک می‌کند. البته تا پیش‌ازاین چنین گونه‌ای در مطالعات سینمایی برای مشخص کردن این‌گونه فیلم‌ها تعریف نشده بود. سینمای ایران در جایگاه هنر مدرن سرزمینی با فرهنگی دیرین و غنی، می‌تواند این گونه سینمایی را در خود ایجاد کرده و با تولید فیلم‌های این‌گونه، نه‌تنها به بازشناسی اسطوره‌های ملی-مذهبی ایران به مردم مخصوصاً جوان‌ها یاری رساند، بلکه در صورت بذل همت زیاد در این امر خواهد توانست این اسطوره‌ها را به مردم دیگر نقاط جهان نیز معرفی کند. مضاف بر این دو فایده، تشخیص گونه‌شناختی سینمای اسطوره سبب ساخت و تولید فیلم‌های این‌گونه در اندازه‌های تولیدی پرهزینه یا به تعبیر رایج، فاخر خواهد شد. فیلم‌هایی که برای تولید خوب آن‌ها هزینه‌های بسیاری صرف شده و درآمدهای گیشه‌ای بسیاری را نیز به همراه خواهند آورد. به‌این ترتیب، بی‌گمان اقتصاد سینمای ایران نیز از عایدات مادی چنین گونه‌ای بی‌بهره نخواهد ماند. نگارنده این پژوهش در رساله دکتری

^۱ Kaufman, The Gay science, sect. ۱۲۰

^۲ Utilitarianism

خود به تفصیل چنین گونه‌ای را در سینمای ایران براساس سابقه ساخت فیلم‌های اسطوره‌ای از آغاز ظهور سینما در ایران تاکنون پرداخته است.

تفاوت شخصیت‌های اسطوره‌ای داستان‌های اساطیری مغرب زمین با شرق عالم سبب شده است که نظریه پردازان و منتقدان سینمایی در غرب، براساس آن، فیلم‌هایی را که به روایت داستان‌های اسطوره‌ای می‌پردازند، در گونه فانتزی و زیرگونه‌های آن قرار دهد. این تفاوت آشکار بین شخصیت‌های اسطوره‌ای داستان‌های غربی و شرقی در ماشینی و ساخته‌ی فناوری‌های روز بودن آن‌ها در مقابل لاهوتی و مقدس بودن نمونه‌های شرقی نهفته است. اسطوره‌های مدرن زاییده عقل خردگرا و اومانیست غربی است، درحالی‌که اسطوره‌های شرقی به‌ویژه ایران، پرورش‌یافته‌ی خدایان و اهورامزدا و متعلق به اخلاق پسندیده و فاعل اعمال نیکو هستند. سینمای غرب به واسطه‌ی ذات صنعتی خود در پی تولید سرمایه و کسب منافع مادی در کنار ایجاد تفریح و سرگرمی است؛ بنابراین اسطوره‌های مدرن بیش از آنکه پیام‌آور اخلاق و نیکومنشی باشند، آبرانسان‌هایی هستند که با توجه کم‌تری به موازین اخلاقی یا مروت و جوانمردی هر دشمنی را از پای درمی‌آورند. روایت فیلمیک زندگی چنین اسطوره‌ای، بیش از آنکه اسطوره‌ای باشد، فانتزی است.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

فهرست منابع و مآخذ

کتاب‌ها

- آموزگار، ژاله. (۱۳۸۱). تاریخ اساطیری ایران. چاپ پنجم. تهران: انتشارات سمت.
- اشمیت، ژوئل. (۱۳۸۳). فرهنگ اساطیر یونان و روم. ترجمه: شهلا برادران خسروشاهی. تهران: فرهنگ معاصر.
- الیاده، میرچا. (۱۳۸۶). چشم‌اندازهای اسطوره. ترجمه جلال ستاری. تهران: انتشارات توس.
- دوستخواه، جلیل. (۱۳۹۱). گزارش و پژوهش اوستا، کهن‌ترین متن‌ها و سروده‌های ایرانی. تهران: مروارید.
- کمبل، جوزف. (۱۳۸۵). قهرمان هزارچهره. ترجمه شادی خسرو پناه. مشهد: نشر گل آفتاب.
- گردد، یوستین. (۱۳۹۶). دنیای سوفی. ترجمه: حسن کامشاد. تهران: انتشارات نیلوفر.
- نامور مطلق، بهمن. (۱۳۹۲). درآمدی بر اسطوره‌شناسی (نظریه‌ها و کاربردها). تهران: نشر سخن.
- نایت، آرتور. (۱۳۸۷). تاریخ سینما. ترجمه: نجف دریابندری. تهران: کتاب‌های جیبی.
- هومر. (۱۳۷۸). ایلیاد. ترجمه: سعید نفیسی. تهران: شرکت انتشارات علمی و فرهنگی.
- یوسفی زاده، زهرا و طهرانی دهکردی، نادیا. (۱۳۹۴). پوشاک در شاهنامه فردوسی. مرجع دانش: ICEMMS ۲۰۱۵, Barcelone

مقالات

- حسن‌زاده، اسماعیل و مزدپور، نوری. (۱۳۹۴). «تجلی زمان و مکان اساطیری در جنبش‌های ایرانی سه قرن نخست». جستارهای تاریخی، شماره ۲، ۱۹-۱.

منابع انگلیسی

- Grant, Barry K. (۲۰۰۶). Schirmer Encyclopedia of Film, vol ۱.
- Cook, P. (۱۹۹۹). The cinema book. London: BFI Publishing.
- Defalco, T. (۲۰۰۳). The Hulk: The Incredible Guide. London: DK Publishing.
- Kaufman, W. (۲۰۱۰). The Gay science. Vintage Publishing, London.
- Merriam Webster Dictionary.
- Oxford encyclopedic dictionary.
- Porter, D. (۲۰۰۳). Chapter ۶: The Private Eye. In Priestman, Martin (ed.). The Cambridge Companion to Crime Fiction. Cambridge: Cambridge University.

Wood, Michael. In Search of the Trojan War. Berkeley: University of California Press ،۱۹۹۸
London: BBC Books ،۱۹۸۵.

<https://www.britannica.com/art/fantasy-narrative-genre>.

"What does fantasy film mean?". www.definitions.net. Retrieved ۲۰۲۰:۱۱-۱۹.

