



دانشگاه صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران

پایان نامه کارشناسی ارشد رشته تولید سیما
گرایش تهیه کنندگی تلویزیون

تحلیل روایت قهرمان و ضدقهرمان در سریال‌های تلویزیون ایران مطالعه موردی: سریال کوچک جنگلی

علی خائف

استاد راهنما:

دکتر محمود اربابی

«بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ»

چکیده:

رمز جاودانگی فرهنگ مردم در جوهره ناب تعقل و تخیلی است که پیشینه هر اقلیمی با ذوق و زیبایی آمیخته و روایتگر گویای روزها و هستی‌های دیرینی شده که خنکا و زلالی‌های حکمت دوره‌های مختلف را به بستر پرخروش اندیشه و هنر جاری ساخته است. پیشینه ملت‌ها به عنوان بخشی از دانش ملیت‌شناسی جوامع انسانی، از زمانهای بسیار دور همراه با کار و فعالیت‌های انسانهای نخستین شروع شده و پیوسته با رشد و پیشرفت آنها ارزش و اعتبار کسب کرده است. قهرمان فردیست که قادر است بر محدودیت‌های شخصی و بومی اش فایق آید، از آنها عبور کند و به نقطه‌ای فراتر از آنچه هست برسد. تمامی قهرمانان هر روز در هزارتوی قصه‌ها خود را در برابر آزمون‌ها و مراحل می‌بینند که چشمان مشتاق بسیاری هم‌دل و همراه آنها در آرزوی عبور و رسیدن به سر منزل مقصود است. حرکت قهرمان، همانند سفر آدمی، در جهانی سرشار از ناشناخته‌ها و در جهت رسیدن به ابدیتی است که همواره در انتظار آن بوده است. قهرمان به عنوان انسانی مدرن، می‌میرد ولی چون انسانی کامل و متعلق به تمام جهان دوباره متولد می‌شود. این پژوهش تلاش کرده است تا با نگاهی ژرف نگرانه و روش‌مند، پردازش یک سریال مهم و تاریخی (کوچک جنگلی) از روایت قهرمان‌ها و ضدقهرمان‌ها را بررسی نماید.

روش استفاده شده در این پژوهش «تحلیل روایت» است. واحد تحلیل، شخصیت‌های مؤثر سریال کوچک جنگلی است. با تکیه بر محورهای همنشینی و جان‌نشینی در دو سطح خرد و کلان و با استفاده از شیوه تحلیلی اشتراوس، پراپ و بارت، شیوه روایی قهرمان و ضدقهرمان در این سریال مورد ارزیابی و تحلیل قرار گرفته است. انتخاب شخصیت‌ها به عنوان واحد تحلیل، با استفاده از شیوه نمونه‌گیری قضاوتی یا هدفمند انجام شده است.

مهمترین نتایج این تحقیق نشان می‌دهد که قهرمان‌سازی در سریال تاریخی کوچک جنگلی با تکیه به بافت اجتماعی و بستر تحولات سیاسی و فرهنگی روز جامعه، با رویکردی شبه حماسی و برآمده از نگاهی دینی-ملی انجام شده است. براساس یافته‌های تحلیلی از این پژوهش، قهرمان‌های سریال کوچک جنگلی از نظر عوامل سازنده شخصیت، بیشتر معطوف به عوامل جسمی فیزیکی و اعتباری-اجتماعی هستند. قهرمانها و ضدقهرمان‌ها با تیپ‌های ظاهری خاص و با کمک آرایه‌های تصویری ویژه نشان داده شده‌اند. آنچه می‌توان در تحلیل شخصیت‌های قهرمان و ضدقهرمان در این سریال مورد توجه قرار داده این است که این شخصیتها، به ویژه قهرمان‌ها، صاحب اراده قوی و خردمند نشان داده شده‌اند.

واژه‌های کلیدی: قهرمان، ضدقهرمان، سریال کوچک جنگلی، تحلیل روایت.

تقدیم به روح پدرم
که حامی همیشگی من بوده و هست ...

و

مادرم
که حضورش، گرمابخش زندگی من است.

تقدیر و تشکر از

استاد راهنمای محترم و بزرگوارم

جناب آقای دکتر محمود اربابی

که این پایان نامه بی راهنمایی و هدایت ایشان راه به جایی

نمی برد.

فهرست مطالب

عنوان	صفحه
فصل اول: کلیات تحقیق.....	۱
۱-۱- بیان مسئله.....	۲
۲-۱- اهمیت و ضرورت تحقیق.....	۴
۳-۱- اهداف تحقیق.....	۴
۴-۱- سوالات تحقیق.....	۵
۵-۱- تعریف مفاهیم تحقیق.....	۵
فصل دوم: ادبیات نظری تحقیق.....	۹
۱-۲- تحقیق‌های پیشین.....	۱۰
۲-۲- مبانی نظری تحقیق.....	۱۲
۱-۲-۲- دیدگاه ارسطو در حوزه روایت.....	۱۲
۲-۲-۲- دیدگاه فرمالیسم روسی در حوزه روایت.....	۱۲
۳-۲-۲- دیدگاه ولادیمیر پراپ در حوزه روایت.....	۱۳
۴-۲-۲- دیدگاه لوی اشتراوس در حوزه روایت.....	۱۸
۵-۲-۲- دیدگاه تزوتان تودوروف.....	۱۸
۶-۲-۲- الگوی بارت در تحلیل روایت.....	۲۰
۷-۲-۲- انتقادات مربوط به الگوی بارت.....	۲۳
۷-۲-۲- دیدگاه سیمور چتمن.....	۲۴
۸-۲-۲- دیدگاه ژرار ژنت.....	۲۵
۹-۲-۲- انواع راوی فیلمی.....	۲۸
۱۰-۲-۲- آلزیرداس گریماس.....	۳۰
۱۱-۲-۲- نمایش و عنصر نمایشی.....	۳۱
۱۲-۲-۲- تفاوت یک اثر دراماتیک با غیر دراماتیک.....	۳۲
۱۳-۲-۲- نمایش.....	۳۲
۱۳-۲-۲- ژانر تلویزیونی و انواع آن.....	۳۴

۱۴-۲-۲- مجموعه تلویزیونی و تفاوت آن با سریال.....	۳۵
۱۵-۲-۲- کم‌دی موقعیت.....	۳۵
۱۶-۲-۲- تئاتر تلویزیونی.....	۳۶
۱۷-۲-۲- فیلم عروسکی و ویژگی های قصه های مناسب برای تولید آن.....	۳۷
۱۸-۲-۲- تله فیلم و ویژگی های آن.....	۳۸
۱۹-۲-۲- قهرمان و ویژگی های آن.....	۳۸
۲۰-۲-۲- رابطه ی درام با اسطوره.....	۴۰
۲۱-۲-۲- قهرمان امروزمین.....	۴۱
۲۲-۲-۲- روایت و تعریف آن.....	۴۲
۲۳-۲-۲- انواع قهرمان.....	۴۳
۱-۲۳-۲-۲- قهرمان خودانگیخته و مردد.....	۴۴
۲-۲۳-۲-۲- قهرمان مخالف خوان.....	۴۵
۱-۲-۲۳-۲-۲- قهرمانان زخم خورده.....	۴۵
۲-۲-۲۳-۲-۲- قهرمان گروه محور.....	۴۶
۳-۲۳-۲-۲- قهرمان تنها.....	۴۷
۴-۲۳-۲-۲- قهرمان کاتالیزور.....	۴۸
۵-۲۳-۲-۲- چند قهرمانی.....	۴۹
۲۴-۲-۲- ویژگی های قهرمان.....	۵۴
۲۵-۲-۲- قهرمان و آرزوهای خودآگاه و ناخودآگاه.....	۵۵
۲۶-۲-۲- تناسب قهرمان با موقعیت های خطیر.....	۵۶
۲۷-۲-۲- همذات پنداری با قهرمان.....	۵۷
۲۸-۲-۲- ثبات خلق و خوی قهرمان.....	۵۸
۲۹-۲-۲- بلوغ قهرمان.....	۶۰
۳۰-۲-۲- کنش مندی قهرمان.....	۶۱
۳۱-۲-۲- از خودگذشتگی قهرمان.....	۶۱

۶۲۳۲-۲-۲- مواجهه قهرمان با مرگ
۶۳۳۴-۲-۲- خطاهای قهرمان
۶۴۳۵-۲-۲- ساختمان قهرمان: شخصیت و شخصیت پردازی
۶۶۳۶-۲-۲- عوامل سازنده ی شخصیت
۶۷۳۷-۲-۲- ساختمان شخصیت
۶۷۱-۳۷-۲-۲- عامل محیط
۶۷۲-۳۷-۲-۲- عامل وراثت
۶۸۴-۳۷-۲-۲- عامل غریزه و فطرت
۷۰۳۸-۲-۲- شاخص های سازنده ی شخصیت
۷۰۳۹-۲-۲- شاخص جسمی و فیزیکی
۷۳۴۰-۲-۲- شاخص اعتبارات فردی و اجتماعی
۷۶۴۱-۲-۲- طبقه بندی کرچمر
۷۸فصل سوم: روش شناسی تحقیق
۷۹۱-۳- روش تحلیل روایت
۸۱۲-۳- روش تحقیق اسنادی و کتابخانه‌ای
۸۲۳-۳- جامعه آماری، حجم نمونه و واحد تحلیل
۸۲۴-۳- روش نمونه گیری
۸۳۵-۳- اعتبار و پایایی تحقیق
۸۴۶-۳- روش و ابزار گردآوری اطلاعات
۸۴۷-۳- روش تجزیه و تحلیل اطلاعات
۸۵فصل چهارم: یافته‌های تحقیق
۸۶۱-۴- پیش‌روایت
۹۰۲-۴- سطح خرد تحلیل روایت شخصیت‌های قهرمان
۱۱۷۳-۴- سطح کلان تحقیق
۱۲۶فصل پنجم: بحث و نتیجه گیری
۱۳۶فهرست منابع

فصل اول:
کلیات تحقیق

۱-۱- بیان مسئله

وقتی صحبت از فیلم و سینماست قاعدتاً باید به قواعد درام رجوع کرد. ما دو نوع قهرمان در جهان نمایش و درام به عنوان میراث تئوری پردازی یونانی داریم که در ایران خیلی وقت‌ها مشترک لفظی می‌شوند. یکی محور پیش‌برنده‌ی درام یا همان پروتاگونیست است و دیگری قهرمان یا هیرو به مفهوم شخصیتی که از خود ویژگی‌های برجسته‌تری چون شجاعت، پایداری و آمادگی برای قربانی‌شدن به نمایش می‌گذارد (اصولاً در اساطیر یونان، ریشه‌ی قهرمان نوع دوم یا هیرو، خدا-انسان یا «من گاد» یا «دی من گاد» یا همان فرزندان ناشی از تلفیق خدایان و انسان‌ها بوده‌اند که بنابر همین ویژگی قادر به اعمال فراتر از بشر عادی بوده‌اند). پرسشی که در بدو امر مطرح می‌شود این است که مشکل بنیانی سینما و تلویزیون ایران در خلق هیروهاست یا پروتاگونیست‌ها؟ چیزی که در عرصه‌ی وسیع درام در هنر و ادبیات مغرب‌زمین تجلی غیرقابل انکاری دارد توانایی در پرورش مقدمات ضروری درام از جمله معرفی پروتاگونیست‌های باورپذیر و جذاب است. البته این میسر نمی‌شود مگر این‌که سایر عناصر ضروری نظیر خلق آنتاگونیست (نیروی مقابل مسیر حرکت درام)، فویل‌ها یا شخصیت‌های مکمل (شخصیت‌های نزدیک به پروتاگونیست اما غیرفعال برای برجسته‌تر شدن ویژگی‌های پروتاگونیست)، فضاسازی، خلق ماجراهای اصلی و فرعی و همه‌ی عناصر دیگر به شکلی حداقلی رعایت شود. آن وقت آن درام ولو در حد محدود مؤثر خواهد بود و مخاطب را همراه خواهد کرد. البته لازم نیست همه‌ی این اتفاقات به شکلی خلاقانه بیفتند. پیدایش ژانرها، الگوها و فرمول‌های روایی مشترک و کلیشه‌ها در جهت تولید کم‌دردسرت‌تر و البته کم‌تأثیرتر این جریان است اما وقتی درام شکل بگیرد، کم یا زیاد اثر می‌گذارد. بحث‌های زیبایی‌شناختی یا نقادانه به مرحله‌ی بعدی بازمی‌گردند.

بنابراین پروتاگونیست قصه در فاصله‌ی دو سکانس پشت سر هم، دو نوع رفتار، کردار، اندیشه و عمل متفاوت از خود نشان می‌دهد، کمتر می‌تواند به مخاطب بباوراند که اصلاً وجود دارد و معمولاً رابطه‌ی تعاملی سازنده‌ای با فضا، مکان و سایر اشخاص درام پدید نمی‌آورد.

اگر بخواهیم هر یک از این شخصیت‌ها را تحلیل فرهنگی، اجتماعی و طبقاتی کنیم و این‌که مثلاً چرا جامعه‌ی ایران دهه‌ی ۴۰ به شخصیت علی بی‌غم پاسخ مثبت می‌دهد اما در دهه‌ی ۵۰ به آن پشت می‌کند می‌توان مفصل صحبت کرد اما کماکان نباید آن بحث کلیدی را فراموش کرد که اینها در بدو امر پروتاگونیست‌های خوبی بوده‌اند و در مقابل آنها آنتاگونیست‌های خوبی هم تعریف شده بود و بعد از آن به فلان یا بهمان دلیل، قهرمان یاهیرو شدند.

بحث درباره قهرمان و ضدقهرمان در پردازش‌های سینمایی و تصویری به فرهنگ عمومی یک جامعه باز می‌گردد. رمز جاودانگی فرهنگ مردم در جوهره‌ی ناب تعقل و تخیلی است که آباء هر اقلیمی با ذوق و زیبایی

آمیخته و تصویرگر صادق روزها و هستی‌های دیرینی شده که خنکا و زلالی‌های حکمت اعصار را به بستر پرخروش اندیشه و هنر جاری ساخته است.

پیشینه ملت‌ها به عنوان بخشی از دانش ملیت‌شناسی جوامع انسانی، از زمانهای بسیار دور همراه با کار و فعالیت‌های انسانهای نخستین شروع شده و پیوسته با رشد و پیشرفت آنها ارزش و اعتبار کسب کرده است. هویت ملی غالباً جلوه‌هایی از الگوهای رایج ذهنیات، افکار و رفتار انسانها را در زمانهای مختلف دربر می‌گیرد و در واقع آنها را می‌توان شکل دائمی نتایج و تخیلات بشر نسبت به جهان خارجی دانست (تمیم داری، ۱۳۸۳: ۳-۴).

بطور کلی، قهرمان زن یا مردیست که قادر باشد بر محدودیت‌های شخصی و بومی اش فایق آید، از آنها عبور کند و به نقطه‌ای فراتر از آنچه هست برسد. تمامی قهرمانان هر روز در هزارتوی قصه‌ها خود را در برابر آزمون‌ها و مراحل می‌بینند که چشمان مشتاق بسیاری همدل و همراه آنها در آرزوی عبور و رسیدن به سر منزل مقصود است. حرکت قهرمان، همانند سفر آدمی، در جهانی سرشار از ناشناخته‌ها و در جهت رسیدن به ابدیتی است که همواره در انتظار آن بوده است. قهرمان به عنوان انسانی مدرن، می‌میرد ولی چون انسانی کامل و متعلق به تمام جهان دوباره متولد می‌شود. هر بار که قصه‌ای نوشته می‌شود، هر بار که داستانی بازگو می‌شود و هر بار که جادوی تصاویر، قهرمان را در شمایی تازه بر پرده‌ی سینما یا تلویزیون می‌نشانند، سفر از نو آغاز می‌شود و چشمه‌ی جوشان روایت، دیدنی‌هایی تازه برای او و همراهانش به ارمغان می‌آورد.

قهرمان اسطوره‌یگانه است و سرشتی خدایی دارد و بنابر این وجودی آرمانی و مثالی است که رسالتش تحکیم و تقویت وجدان اخلاقی جماعت است. اما در پایان ماجراجویی‌ها، می‌میرد و در عالم علوی استحاله و دگرذیسی می‌یابد. بدین جهت که توقعات خدایان (مطالبات من برتر) برای مردمان خاکی (من) بسی سنگین و طاقت فرسات و تنها مرگ می‌تواند به دو سویه بودن مصیبت‌انگیز حیات پایان دهد (ستاری، ۱۳۸۶).

این قهرمان در بافت یا متن اجتماعی یک ملت متبلور می‌شود و روایات و نقل قولهای مختلف شخصیت و جایگاه او را در پس زمینه‌های فکری مردم جامعه پررنگ تر می‌کند. بی‌تردید قهرمان‌ها را باید شخصیت‌های فرازمانی و فرا مکانی دانست که با رویکردی عام‌المنفعانه دست به کارهای بزرگی می‌زنند.

سریال‌های تلویزیونی و فیلمهای سینمایی به نوعی با کارکرد رسانه‌ای گسترده‌ای که دارند، به پردازش تصویر یا ذهنیت مردم جامعه نسبت به قهرمانان خود نقش مؤثری را ایفا می‌کنند. نمونه‌های فراوانی وجود دارد که شخصیتی در کنه تاریخ یک کشور ناشناس بوده اما با تولید یک سریال تلویزیونی یا فیلم سینمایی، آن شخصیت برجسته و تبدیل به یک نماد ملی شده است. حتی در موارد بسیاری یک سریال تلویزیون یا فیلم سینمایی

پژوهشگران و مورخان را به جست‌وجو در عمق تاریخ واداشته تا به شناخت زوایای مهمتر و جزئیات بیشتری از شخصیت آن قهرمان دست یابند.

سریال تلویزیونی «کوچک جنگلی» جزو سریال‌های بزرگ تاریخ تلویزیون است که در دوره تاریخی حساسی تولید و در اذهان عمومی ماندگار شد. این سریال اولین تجربه یک فیلمساز بود که توانست با تکیه بر داشته‌های هنری و امکانات فنی آن زمان اثری در خور و متناسب با راهبردهای عمومی کشور تولید کند. آنچه در این سریال بیش از همه مورد توجه است، شخصیت قهرمان داستان است. شاید تا قبل از تولید چنین سریالی این شخصیت حتی برای مردم گیلان نیز شناخته شده نبود و به دلیل حاکمیت فضای فرهنگی دوره استبداد در سالهای قبل، نام و نشان قهرمانانی چون میرزا کوچک خان جنگلی کم رنگ و کم فروغ شده بود. این قهرمان بزرگ ملی، با تولید این سریال دوباره مطرح و این بار در ذهن و فکر مردم شاخص شد. با این تفصیل، این پژوهش تلاش دارد با رویکردی کیفی نگرانه و مبتنی بر اصول علمی، نوع پردازش این شخصیت و دیگر شخصیت‌های تاریخی را در این سریال از نظر سیر روایی در داستان مورد تحلیل قرار دهد. در حقیقت این پژوهش به دنبال این مسئله است که در سیر روایی سریال، قهرمانان و ضدقهرمانان چگونه مطرح شده‌اند.

۲-۱- اهمیت و ضرورت تحقیق

از نظر بنیادین و علمی بازشناخت سیر روایی قهرمانان یک ملت و شناخت داستان‌ها و شخصیت‌ها و فضا و عناصر داستان‌های به جا مانده از آن ملت، که عمدتاً نیز شفاهی هستند و سینه به سینه و نسل به نسل منتقل شده‌اند، و شیوه به تصویر کشیدن آن از طریق رسانه گسترده‌ای به نام تلویزیون امری ضروری است. بی‌تردید سازمان صداوسیما باید در ساخت و تولید سریال‌های تاریخی که به نوعی روایت‌گر شخصیت و منش قهرمانان ملی است نکات و مواردی را در نظر بگیرد تا بتواند پردازش روایی بهتر و مؤثرتری را از قهرمانان داشته باشد. انجام این پژوهش به واسطه توجه به این بُعد مهم در تولید سریال‌های تاریخی حائز اهمیت است.

۳-۱- اهداف تحقیق

- ۱- بررسی سیر قهرمان و ضد قهرمان سازی در سریال کوچک جنگلی.
- ۲- رسیدن به چارچوبی کاربردی برای دستیابی یا رسیدن به تحلیلی از قهرمان و ضد قهرمان در سریال‌های ایرانی.
- ۳- چگونگی شکل‌گیری یک قهرمان ملی در سریال کوچک جنگلی با نمونه مشخص.
- ۴- بررسی رابطه‌های ممکن و ناممکن قهرمان و ضد قهرمان و مسئله شخصیت داستانی سریال کوچک جنگلی.

۴-۱- سوالات تحقیق

- ۱- در سریال کوچک جنگلی ساخت قهرمان چگونه انجام شده است؟
- ۲- چه رابطه ای بین شخصیت‌ها (بطور ویژه قهرمانهای سریال) با شرایط اجتماعی که در آن قرار دارند وجود دارد؟
- ۳- قهرمان سریال با شخصیت‌های مثبت و منفی سریال چه روابط و کنشهایی دارد؟
- ۴- آیا قهرمان سریال و دیگر شخصیت‌های نزدیک به او در سیر داستان تکامل پیدا می‌کنند؟
- ۵- چه رابطه‌ای بین ضدقهرمانهای سریال و سیر روایی داستان وجود دارد؟

۵-۱- تعریف مفاهیم تحقیق

روایت^۱ مشتق از اسم لاتین «نراریو»^۲ به معنی حکایت یا داستان و فعل «نریره»^۳ به معنی بیان حکایت و تعریف داستان است. ترجمه دقیقتر آن به فارسی «روایت» است، اما گاه در برخی منابع، مثل پوراحمد و شمعی (۱۳۸۴) به «داستان» هم ترجمه شده، به نظر من بهتر است در برابر واژه نریتیو به همان واژه «روایت» بسنده کنیم، و «داستان» را طبق سنت معمول، معادلی برای استوری^۴ بدانیم.

تولن به طور ساده روایت را «پیشرفت ادراک شده رویدادهایی که به طور غیر تصادفی به هم اتصال یافته اند تعریف می‌کند». در این بخش توجه به دو حیطة یا سطح عمده روایت از منظر بوپیکای روایت مفید فایده خواهد بود. فابیولا و پیرنگ که معادل Story و Discourse در انگلیسی است به ترتیب عبارت اند از:

- شرح ساده رویدادهای اصلی داستان یا همان ترتیب زمانی طبیعی اش. بنابراین فابیولا مجموعه ای از رویدادها است که از نظر منطقی و زمانی به هم ربط یافته اند و بازیگران آنها را پدید می‌آورند یا از سر می‌گذرانند.

- پیرنگ تقریباً شامل همه فنونی است که مولفان به کار می‌گیرند تا به شیوه‌های گوناگون، اصل داستان را ارائه دهند. بنابراین گفتمان ناظر است بر عمل هنری و فردی در حیطة گونه‌ها، سنت‌ها و الگوهای اصلی داستان؛ آنها در سبک‌ها، روش‌ها و شیوه‌های متمایز مولفان گوناگون. داستان ماده خام اصلی و شکل نیافته است و با شرایطی شامل رویدادها، شخصیتها و مکان رویدادها است (تولن، ۱۳۷۷: ۹).

¹ Narrative

² Narrario

³ Narrare

⁴ Story

قهرمان

خدمت کردن و ایثار کردن قهرمان شخصیت اصلی ما و هدف عمده او جدا شدن از دنیای عادی و قربانی کردن خود در راه خدمت به سفری است که در پیش دارد - پاسخ دادن به چالش، به پایان رساندن جستجو و بازگرداندن تعادل به دنیای عادی (کمپل، ۱۳۸۶:۲۴).

- قهرمان در اندیشه «کارل آبراهام»^۱:

- قهرمان اسطوره یگانه است و سرشتی خدایی دارد و بنابر این وجودی آرمانی و مثالی است که رسالتش تحکیم و تقویت و جدان اخلاقی جماعت است. اما در پایان ماجراجویی ها، می میرد و در عالم علوی استحاله و دگرذیسی می یابد. بدین جهت که توقعات خدایان (مطالبات من برتر) برای مردمان خاکی (من) بسی سنگین و طاقت فرسات و تنها مرگ می تواند به دو سویه بودن مصیبت انگیز حیات پایان دهد. (ستاری، ۱۳۸۶)

- نظر یونگ در باره قهرمان اسطوره از منظر روانشناسی وی:

- به اعتقاد یونگ اشخاص و حوادث قصه ها و اساطیر علاوه بر نمایش خودآگاهی فرد، پدیده های کهن (صورت مثالی) را نمایش می دهند و به زبان رمز از وجوب و ضرورت پختگی و تجدید حیات درونی که به یمن جذب ناخودآگاه فردی و جمعی در شخصیت آدمی، امکان پذیر می شود سخن می گویند.

- ناخودآگاهی جمعی مخزن صور مثالی یعنی مبانی مذاهب، اساطیر و قصه ها و سلوکه های ما در طول حیات است و عبارتند از:

- صورتک: نقاب اجتماعی فرد
- سایه: یا همزاد بد، مرکب از همه انگیزشهای اجتماعی ناساز با جامعه و من آرمانی. با این همه سایه می تواند محرک و داعی ناخودآگاهی به انجام دادن کارهای قهرمانی نیز باشد و در واقع فقط هنگامی زیانکار است که شناخته و دریافته شود. جانوران مهربان معرف جنبه خوب و نکوکار سایه اند و از اینرو به کمک قهرمان می آیند.

¹ Karl Abram

- مادینه جان یا عنصر مادینه: یعنی تصویر ناخودآگاهی که مرد از زن و زنانگی دارد و از تصویر زنی که جماعت به وی منتقل کرده و نیز از تجربه خود او با زنان و در وهله اول با مادر نشأت گرفته است.
- نمونه بارز آن قصه های مربوط به جستجوی شوهر گمشده است.
- نرینه جان یا عنصر نریندگی: که در حق زن، معادل مادینه جان برای مرد است.
- حکیم کهنسال یا فرزانه پیر: صورت مثالی علم و حکمت مطلق است.
- مادر بزرگ: صورت مثالی باروری و آبستنی و بارگیری در سطح عالم و نمایشگر حد اعلای قدرت و نگاهداری و پشتیبانی و نیرو بخشی است.
- به اعتقاد یونگ اگر صورت مثالی بر آدمی چیره شود بیم آن می رود که وی از پای درآید.
- اما پدیده خلاف آن فردیت است یا تحصیل و کسب هویت یا خود یعنی مرکز جدید شخصیت که ثمره تعادل روانی نوینی متضمن شعور یافتن به صورت مثالی ناخودآگاه و التزام آنها و جذبشان در "من" هشیار است. از دیدگاه یونگ همه قصه ها شرح فرآیند روانی فردیت یابی است (یونگ، ۱۳۸۳). این قهرمانان به انحاء مختلف در انیمیشن ها نیز مورد توجه بوده اند. حال یا اینکه مستقیماً چنین قهرمانی با قصه هایشان مورد اقتباس قرار گرفته اند و یا اینکه می توان در لایه های پنهانی بسیاری از فیلم های انیمیشن ردپای آنها و یا اشکال تغییر یافته آنها را یافت که خاستگاهشان همین اسطوره ها هستند.
- از موجوداتی تخیلی همچون دیوها، پریان، اژدها گرفته تا حیواناتی که جان می گیرند و نقش های انسانی بازی می کنند و البته بیشتر از قصه های افسانه ای و پریان وام گرفته شده اند تا اسطوره .
- در تصویر پرسپوس یکی از اساطیر یونان او را در حالی که سر مدوسا را در دست دارد می بینیم تواناییهای پرسپوس، تواناییهای همان ابرقهرمان است که در ادامه بیشتر از آنان سخن خواهیم گفت: اما کفش های بالدار پرسپوس به او توانایی پرواز می بخشد. شمشیر او قادر به قطع کردن هر چیزی، تنها با یک ضربه است.
- کلاهخود او باعث نامرئی شدن او از چشم مدوسا می شود و می تواند بدون ترس از سنگ شدن با سپر خود به مدوسا چشم بدوزد (ستاری، ۱۳۷۸)

ضد قهرمان

«ضد قهرمان» کسی است که ویژگی های منفی او بیش از ویژگی های مثبت او است. ضد قهرمان، نیرنگ باز و توطئه گراست به حقیقت باور ندارد و آینه های حقیقت نما را می شکند و در پشت فریب و توطئه پنهان می شود، به هرخاشاکی چنگ می زند و خود را ارزان و حتی به رایگان می فروشد و چونان هرزه ای با ترسی در دل و دشنه ای در مشت و پنهان در پشت همآورد می طلبد، به آسانی تحریک می شود و حتی به نزدیک ترین یاران خود نیز به دلیل ضعف شخصیت و تباهی روح و باور و مسخ و جدان حسادت می ورزد و زخم می زند (کمپل، ۱۳۸۵: ۵۱).

سریال

مجموعه تلویزیونی یا سریال به معنی برنامه ای تلویزیونی است که به صورت مجموعه ای از داستان های به هم پیوسته ساخته می شود تا هر شب یا هر هفته قسمتی از آن ها پخش شود. این مجموعه ها را فصل^۱ می گویند.

¹ season

فصل دوم:
ادبیات نظری تحقیق

۲-۱- تحقیق های پیشین

واقعیت آن است که تا به امروز پژوهش جامع و مانعی در زمینه تحلیل روایتی قهرمان و ضد قهرمان در سریال های تلویزیونی در کشور ما صورت نگرفته است. از سوی دیگر اغلب منابع مکتوب ترجمه شده نیز به عنصر شخصیت پردازی در سینما و تئاتر پرداخته اند و هیچ فصل مستقلی را به مسئله ی شخصیت پردازی و تحلیل قهرمان یا ضد قهرمان در سریال های تلویزیونی اختصاص نداده اند. از سوی دیگر منابع خارجی نیز براساس سیاست های کلان شبکه های غربی و نیز قوانین شبکه های کابلی محلی چنین نکاتی را شرح و بسط داده اند که برای استفاده در سیمای جمهوری اسلامی ایران نیاز به بازنگری و در برخی موارد باز آفرینی دارد. چنین مسائلی بر پیچیده گی های پژوهش در این حوزه افزوده است و فقدان تحقیق مستدلی که بتوان به عنوان پیش فرض از ان بهره برد نیز در این بین محسوس است. پس از جستجو فراوان سه پایان نامه با موضوع این پژوهش به دست آمد.

۱- بردبار، محمد رضا (۱۳۸۶) - زمینه های شخصیت قهرمان در انیمیشن، پایانامه کارشناسی ارشد تهیه کنندگی، دانشکده صدا و سیما، تهران، استاد راهنما: مسعود اوحدی

نظر به اهمیت شخصیت قهرمان در انیمیشن این پژوهش سعی بر بررسی این مقوله از زوایای مختلف دارد از آنجا که بر اساس فرضیه های مندرج قهرمانان ریشه در اسطوره ها دارند و خاستگاه اولیه آنها افسانه ها و شخصیت های اسطوره ای است در این تحقیق به ریشه های اسطوره ای قهرمان پرداخته شده و تاریخچه مختصر کتابهای مصور نیز بیان شده است

۲- تراب نژاد، حسین (۱۳۸۹)، آسیب شناسی قهرمان پردازی در فیلم نامه های سریال تلویزیونی ایرانی با رویکرد الگو سازی برای مخاطب، پایان نامه کارشناسی ارشد تهیه کنندگی، دانشکده صدا و سیما، استاد راهنما: سهیلا نجم

این پژوهش تلاش دارد با تبیین و آسیب شناسی زمینه های خلق قهرمان در سریال های تلویزیونی و نیز ارائه ی راه کارهای اولیه ای جهت خلق قهرمان در راستای برانگیختن همذات پنداری مخاطب، به این پرسش پاسخ دهد که چگونه می توان فرآیند خلق قهرمان در فیلمنامه سریال های تلویزیونی ایرانی را به شیوه ای راهبردی و کارآمد و در جهت رسیدن به نتیجه ای تاثیرگذار هدایت کرد. تولیدات نمایشی همواره در زمره ی آثاری با گستره ی نفوذ وسیع بر مخاطب شناخته می شوند. اگر بر این نکته باور داشته باشیم که ماجرا همان شخصیت است، تماشاگر از طریق همذات پنداری با شخصیت های حاضر در آثار نمایشی و

قرار گرفتن در دایره‌ی تأثیرپذیری از قهرمانان و ضدقهرمانان روایت‌ها، در حقیقت همراهی یا عدم همراهی خود با کلیت اثر را بروز داده است. در نقطه‌ی مقابل، پرداخت ضعیف شخصیت‌های محوری قهرمانان- که برآمده از آسیب‌هایی چون بی‌توجهی به تفاوت‌های پدیدارشناختی تلویزیون و سینماست، عدم استفاده‌ی درست از پیش‌داستان شخصیت‌ها، عدم شناخت و به کارگیری درست مفاهیم مذهبی و اخلاقی در پرداخت قهرمان، تک‌بعدی بودن، انفعال یا تحول‌های فاقد زمینه‌چینی مناسب و منطقی و ... سبب می‌شود عنصر همذات‌پنداری جای خود را به دافعه‌ی هولناکی دهد که به طور کلی ارتباط مخاطب را با جهان اثر قطع کند. بر این مبنای، خلق شخصیت‌های محوری جذاب، ملموس و به ویژه برآمده از ارزش‌های مسلط بر فرهنگ ملی و اسلامی ما یکی از نیازهای اساسی تولیدات نمایشی سیمای به شمار می‌رود. پژوهش حاضر در مرحله‌ی نخست با تبیین ویژگی‌های اساطیری قهرمان‌های سریال‌های تلویزیونی، الگوی سفر قهرمان و عناصری که می‌تواند موجب بروز دافعه و یا همذات‌پنداری مخاطب با قهرمان یا قهرمانان یک سریال تلویزیونی شود، راه را برای تبیین خلق شخصیت محوری تأثیرگذار در سریال تلویزیونی ایرانی می‌گشاید و در نهایت از طریق آسیب‌شناسی فرآیند قهرمان‌پردازی در فیلم‌نامه‌های سریال‌های تلویزیونی ایرانی به این نقطه خواهد رسید که راهکارهای کلی خلق قهرمان‌های تأثیرگذار در فیلم‌نامه سریال‌های تلویزیونی ایرانی چه می‌تواند باشد. واژگان کلیدی: شخصیت، قهرمان، اسطوره، الگوی سفر قهرمان، همذات‌پنداری، پیش‌داستان، سریال تلویزیونی ایرانی

۳- خاتمی، مهران السادات، کهن الگوی قهرمان در درام تلویزیونی با نگاهی به سه فیلم تلویزیونی دفاع مقدس چکیده مفهوم ناخودآگاه جمعی، بیش از یک قرن است که مورد پژوهش علمی قرار گرفته است. ناخودآگاه جمعی برای اولین بار از سوی کارل گوستاو یونگ مطرح شد و منظور او، آن بخش از روان انسان هاست که به دلیل زیست طولانی مدت در کنار یکدیگر به صورت مشترک شکل گرفته و از نسلی به نسلی دیگر قابل انتقال است. یکی از عناصر تشکیل دهنده‌ی ضمیر ناخودآگاه جمعی، کهن‌الگوها هستند. کهن‌الگوها به مفاهیمی اطلاق می‌شوند که از مواجهه‌ی انسان با پدیده‌های پیرامونش شکل گرفته و در طی قرن‌ها و هزاره‌ها قوام یافته و تعریف ثابت و مشخصی پیدا کرده است. یکی از این کهن‌الگوها، کهن‌الگوی قهرمان است که در عرصه‌ی درام نیز مفهومی شناخته شده دارد. بر اساس نظریه‌ی کهن‌الگویی یونگ، در حوزه‌ی درام نویسی، الگوهای شکل گرفته است؛ یکی از این الگوها، ساختار اسطوره‌ای فیلم‌نامه نام دارد. این رساله تلاش می‌کند با بررسی ساختار مزبور، نشان دهد چگونه یک هنرمند می‌تواند با بهره‌گیری از نیروی نهفته در کهن‌الگوها، به ویژه کهن‌الگوی قهرمان، اثر خود را قوت بخشد. به عنوان نمونه‌ی مطالعاتی، سه فیلم تلویزیونی

در ژانر جنگی مورد بررسی قرار گرفته اند. کلید واژه ها : ناخودآگاه جمعی - اسطوره - کهن الگو- کهن الگوی قهرمان - فیلم تلویزیونی

۲-۲-۲- مبانی نظری تحقیق

۲-۲-۱- دیدگاه ارسطو در حوزه روایت

ارسطو در فن شعر، شعر را به عنوان تقلید و بویژه تقلید یک کنش تعریف می کند. به نظر وی غریزه تقلید در انسان موروثی است. آثار ادبی تقلید از واقعیت می باشند. وی بین اجزای تقلید تفاوت قایل است. موضوع تقلید، وسیله تقلید و طریقه تقلید. وسیله تقلید نسبت به هنر ها متفاوت است. موضوع تقلید اعمال آدمیان است. طریقه تقلید نیز ممکن است نوشتن، نقل، نمایش و تئاتر را در بر بگیرد. تقلید به روایت ارسطویی نسخه برداری انفعالی از طبیعت و واقعیت نیست. تعریف تقلید از نظر ارسطو مبین «کل جریان آفرینش هنری» است و همیشه با تجربه آزاد صورت می پذیرد. ارسطو سپس به توضیح مفصل در باب ژانرها و بویژه کمدی و تراژدی می پردازد. کمدی تقلید اشخاص فرومایه است و تراژدی تقلیدی از یک کنش جدی که کامل و با اعتبار معین است و هدف آن وحدت است. اندیشه ارسطو برای سالهای درازی بر اندیشه فلسفی جهان حاکم بود و بویژه مباحث وی در باب هنرهای روایی به عنوان آئینه ای برای بازتاب واقعیت اهمیت فراوان داشته است. پس از ارسطو می توان به اندیشه های مدرن در باب روایت اشاره کرد.

۲-۲-۲- دیدگاه فرمالیسم روسی در حوزه روایت

فرمالیسم روسی طیف گسترده ای از نظریه پردازان را از شک洛夫سکی، یاکوبسن، باختین و پراپ را شامل می شود. شک洛夫سکی در واکنش به نظریه های موضوع محور، تاکید کرد که همه بحث های روایت از جمله موضوع شکلی اند. و آنها را می توان با بررسی قوانین زبان شناختی و قواعد آفرینش هنری دریافت. البته منظور وی این نیست که تنها کارکرد روایت آفریدن الگوهای شکلی است، بلکه به نظر وی روایت مبتنی بر آشنایی زدایی از واقعیت است. و خود این آشنایی زدایی کردن متحول است. بنابر این تاریخ روایت، تاریخ پرداخت ها پیچیدگی ها، ساده کردن ها و وارونه نمودن چند قانون بنیادین ساختار ادبی است. شک洛夫سکی سعی دارد بر پایه مفهوم آشنایی زدایی تاریخ روایت را بر اساس شکل های اصلی آن بازنویسی کند. برای مثال به نظر وی رئالیسم در ادبیات حاصل تکنیک است. بدین معنی که هر اثر هنری ای برای استتار ساختگی بودنش به تمهیداتی دست می زند که باید توجیه واقع گرایانه ای برای آنها بتراشد. در این میان محتوا تغییر نمی کند.