

مؤلفه‌های فیلم‌نامه دینی در سریال‌های تلویزیونی (با نگاهی به سریال‌های مختارنامه و بازی تاج و تخت)

علی عباسی^۱، جواد حبیب‌پور^۲

چکیده:

نمی‌توان سینمای دینی را بدون فرم و تنها بر اساس محتوا تعریف کرد؛ بنابراین، فرم فیلم‌نامه عنصری تأثیرگذار در طراحی یک فیلم‌نامه دینی است تا جایی که برخی از آثار در سینمای دینی به دلیل ضعف در فرم به آثاری ضد دین تبدیل شده‌اند. فیلم‌نامه‌ای که نتواند به فرم صحیحی برسد در انتقال محتوا نیز الکن و ناقص خواهد بود. فیلم‌نامه در ابتدا باید فرم و ساختار صحیحی داشته باشد. بررسی نمونه‌هایی برای دستیابی به یک فرم صحیح در زمینه فیلم‌نامه دینی و غیردینی راهگشای طراحی ساختاری صحیح برای یک فیلم‌نامه دینی است. شاکله اصلی موردبررسی در این پژوهش و رویکرد آن به بررسی مؤلفه‌های فیلم‌نامه دینی و غیردینی در چارچوب مدل گنشگران و الگوی سفر قهرمان است. ساختاری نظام‌مند از طریق طراحی قهرمان و ضدقهرمان و تضاد آنها در روند پیشرفت پیرنگ در فیلم‌نامه دینی و چگونگی طراحی آن در سریال‌های مختارنامه و بازی تاج و تخت موردبررسی قرار گرفته و نتایج آن ارائه شده است.

واژه‌های کلیدی

فیلم‌نامه دینی و غیردینی، قهرمان، ضدقهرمان، الگوی گنشگران، الگوی سفر قهرمان

javadhabibpour@gmail.com
a-abbassi@sbu.ac.ir

تاریخ دریافت: ۹۵/۰۵/۲۶ تاریخ پذیرش: ۹۵/۱۲/۰۴
۱. دانشیار گروه زبان و ادبیات فرانسه، دانشکده ادبیات و علوم انسانی دانشگاه شهید بهشتی
۲. کارشناسی‌ارشد ادبیات نمایشی، دانشکده صدا و سیما (نویسنده مسئول)

مقدمه و طرح مسئله

فیلم‌نامه، به‌مثابه زیربنای ساخت یک فیلم، در سینمای ایران کمتر به آن توجه شده است. در سال‌های اخیر به دنبال افت کیفیت فیلم‌ها و تکرار مکررات قصه‌ها و شخصیت‌های سینما و تلویزیون، سینماگران لزوم توجه و اهمیت به متن را بیشتر درک کرده‌اند. به‌خصوص مباحث تئوری در زمینه فیلم‌نامه و موضوع خاص فیلم‌نامه دینی. این مقوله در سینما و تلویزیون ایران که همواره پرچم‌دار بازنمایی مفاهیم الهی به‌منظور به تصویر کشیدن داستان‌های دینی بوده‌اند، بیش از پیش احساس می‌شود.

فارغ از عنوان فیلم‌نامه دینی و غیردینی چه به لحاظ مضمونی و چه به لحاظ ساختاری، می‌توان به این نکته اشاره کرده که همواره مرز باریکی بین این دو عنوان وجود دارد. از لحاظ ساختاری تمام تفاوت بین فیلم‌نامه دینی و غیردینی در مدل کنشگران بسیار خوب متجلی می‌شود. بدین معنا که کشمکش و کنش کنشگران در داستان‌ها بر سر شیء ارزشی است. منتها در داستان‌ها و فیلم‌نامه‌های دینی، شیء ارزشی الهی است. اما در داستان‌ها و فیلم‌نامه‌های غیردینی همیشه زمینی است و ریشه الهی ندارد.

یکی از ارکان مهم فیلم‌نامه، داشتن شخصیت‌هایی قوی است تا بتواند از طریق برانگیختن حس همذات‌پنداری و همدلی مخاطب، زمینه انتقال مفاهیم دینی و ارزشی را فراهم نماید؛ قهرمان و ضدقهرمان و تضاد و کشمکشی که بین آنها برای پیشبرد داستان به وجود می‌آید باید دارای هدف باشد تا رسیدن یا عدم رسیدن به هدف مدنظرشان مضمون فیلم‌نامه را مشخص نماید. قهرمان می‌تواند هدف مقدس در چارچوب مضامین دینی داشته باشد تا منجر به وجود آمدن فیلم‌نامه دینی یا فیلم‌نامه غیردینی شود. با پشتوانه غنی که تاریخ دین و شخصیت‌های دینی در ایران وجود دارد، هرکدام از این شخصیت‌های معصوم یا وقایع تاریخی می‌توانند دستمایه یک فیلم یا سریال دینی باشند که هم کشش لازم را برای همراه کردن مخاطب امروزی سینمای ایران داشته باشد تا هم مضامین دینی مدنظر نویسنده را انتقال دهد. شاکله اصلی موردبررسی در این پژوهش و رویکرد آن به بررسی مؤلفه‌های فیلم‌نامه دینی و غیردینی در چارچوب مدل گنشگران و الگوی سفر قهرمان است. مؤلفه‌های رسیدن به فیلم‌نامه دینی از طریق قهرمان و ضدقهرمان و تضاد آنها در روند پیشرفت پیرنگ در فیلم‌نامه دینی چگونه است؟ و این رویکرد چگونه در فیلم‌نامه مختارنامه و بازی تاج‌وتخت بررسی شده است؟

روش تحقیق

ابتدا مبانی نظری قهرمان و ضدقهرمان و فیلم‌نامه دینی و غیردینی و مدل کنشگران است که به روش کتابخانه‌ای جمع‌آوری شده است. سپس ترسیم پیرنگ روایی و مدل کنشگران بر اساس مبانی نظری مطرح شده است. به این صورت که از طریق مشاهده پس از معرفی شناسنامه هر یک از دو سریال مختارنامه و بازی تاج‌وتخت سه وضعیت آغاز، میانه و پایان و نیز قهرمان و ضدقهرمان آن مورد واکاوی و تحلیل قرار می‌گیرد. بخش پایانی نیز دربرگیرنده نتایج پژوهش می‌باشد.

فیلم‌نامه و مؤلفه‌های آن

قهرمان^۱

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 بندی جست‌وجو و بازگرداندن تعادل به دنیای عادی. سفر قهرمان ممکن است چالشی شخصی باشد: برنده شدن در یک رقابت، التیام بخشیدن به یک زخم، یافتن عشق. گاهی نیز قهرمان در جایی باید دعوت به ماجرا را پاسخ گوید که زندگی دیگران یا حتی سرنوشت جهان در خطر است. این دسته از قهرمانان باید یاد بگیرند که در راه خدمت به دیگران از جان خود بگذرند (اکبری، ۱۳۸۰: ۲۹).

(گذرآبادی، ۱۳۹۲: ۲۶۲-۲۶۴).

انواع مختلف قهرمان:

قهرمان راغب: قهرمان فعال، مشتاق، ماجراجو، بدون هیچ شک یا تزلزل، کسی که همواره با شجاعت پی می‌رود و خودانگیخته است.

قهرمان بی‌میل: مردد، منفعل، کسی که باید توسط نیروهای خارجی برانگیخته یا به درون ماجرا هل داده شود، اما اگر قهرمان در سراسر داستان منفعل باشد، ممکن است داستان به یک تجربه دراماتیک غیرجذاب و سرد منجر شود. معمولاً بهترین کار این است که قهرمان بی‌میل درجایی متحول شود و بعد از آن که انگیزه لازم را یافت ماجراجویی کند.

قهرمان گروه‌مدار: وقتی او را نخستین بار می‌بینیم، عضو قبیله، دهکده، شهر یا خانواده است. داستان وی داستان جدایی از گروه «پرده اول» ماجراجویی تنها در سرزمین بی‌آب‌وعلف و دور از گروه «پرده دوم» و - معمولاً در انتها - پیوستن دوباره به گروه است «پرده سوم»

1. Hero

قهرمان تک‌رو: قهرمان در آغاز با جامعه بیگانه است. مسکن طبیعی‌اش صحراست و وضعیت طبیعی‌اش تنهایی و انزوا. سفر این نوع قهرمان سفر ورود دوباره به گروه «پرده اول» ماجراجویی در میان گروه و در قلمرو عادی گروه «پرده دوم» و بازگشت به انزوا و تنهایی در بیابان «پرده سوم» است.

قهرمان کاتالیزور: گروه خاصی از قهرمانان از این قاعده که «قهرمان معمولاً شخصیتی است که بیش از همه تغییر می‌کند» تخطی می‌کنند. اینها قهرمانان کاتالیزورند؛ شخصیت‌هایی اصلی که ممکن است قهرمانانه عمل کنند اما خودشان چندان تغییر نمی‌کنند، زیرا کارکرد اصلی‌شان ایجاد تحول در دیگران است. آنها مثل کاتالیزور در علم شیمی سیستم را تغییر می‌دهند، بی‌آن که خودشان تغییر کنند (گذرآبادی، ۱۳۹۲: ۲۶۲-۲۶۴).

ضدقهرمان^۱

رقیب یا حریف قهرمان. دشمن یا تبهکار (اروین آر بلکر، ۱۳۹۱: ۹)
قهرمان جذابی است که فاقد خصایص قهرمان سنتی است، شخصیتی سمپاتیک در فیلم، نمایشنامه و رمان که مخاطب در واقع با وی همذات‌پنداری می‌کند؛ اما معایب و مشکلات روانی او به‌طور معمول در شأن قهرمان نیست. ضدقهرمان ادبیات در مقایسه با همتای سینمایی‌اش ضعیف‌تر و از نظر روانی نابه‌جارت‌تر است.

شخصیت‌های ضدقهرمان در سینما را می‌توان به‌طور کلی به دو دسته تقسیم کرد:

ضدقهرمان زخمی

بسیار شبیه قهرمان سنتی رفتار می‌کند و گاهی بسیار سمپاتیک است، اما به‌شدت بدبین یا به نوعی زخم‌خورده است. ضدقهرمان زخمی به چند دسته فرعی تقسیم می‌شود و تنوع شگفت‌انگیزی به این شخصیت غیرعادی می‌دهد:

ضدقهرمان جامعه‌ستیز

شخصیت ضداجتماعی و کامیاب سال‌های رکود اقتصادی امریکا در اوایل دهه ۱۹۳۰ «جیمز کاگنی در شمن مردم و پل مونی در صورت زخمی»

1. Antihero

ضدقهرمان رماتیک

مردی جدا مانده از اجتماع و در عین حال برتر از جهان دور و برش که می‌تواند انواع احساسات از جمله عشق، خشم، حرص و حتی ضعف را نشان دهد، اما وقتی لازم باشد خشن و قوی است «همفری بوگارت در شاهین مالت، کازابلانکا، داشتن و نداشتن، خواب بزرگ».

ضدقهرمان دوست‌داشتنی:

شخصیت احساساتی و محبوب «جیمز دین در شورش بی‌دلیل، مارلون براندو در وحشی،

شخصیت‌های بانی و کلاید»

ضدقهرمان روان رنجور:

شخصیتی که دچار مسائل حاد روانی است «رابرت دنیرو در راننده تاکسی»

ضدقهرمان کمیک:

مرد کوچکی که با سیستم، تنگ‌نظری آن و تبعیث از ارزش‌های دروغین و سطحی می‌جنگد

«چارلی چاپلین، داستین هافمن در فارغ‌التحصیل، وودی آلن در دیوانه و دوباره بزن سام»

ضدقهرمان تراژیک:

از نقصی بزرگ رنج می‌برد و با وجود اینکه کاریزماتیک و جذاب است و حتی خصایص قابل‌ستایشی دارد، چون هرگز بر شیطان درون خود پیروز نمی‌شود، در نهایت همان نقص به سقوط او می‌انجامد «آل پاچینو در صورت زخمی، رابرت دنیرو در گاو خشمگین، سیگورنی ویور در گوریل‌ها در مه، دایان کیتون در، در جست‌وجوی آقای گودیار، ژان لویی ترینتینان در دنباله رو» (گذرآبادی، ۱۳۹۲: ۲۲۳-۲۲۴).

فیلم‌نامه دینی و غیردینی

از ابتدا و به شکلی خودآگاه می‌توان به نگارش فیلم‌نامه دینی پرداخت. با تجربه دین‌داری یا دست‌کم حضور همدلانه در جمع دین‌داران، ایده‌های دینی متولد می‌شوند. با بازخوانی تجربه‌های شخصی، دقت در مشاهدات روزانه زندگی، سیر در تاریخ دین و مطالعه زندگی بزرگان دینی، امکان بسط ایده و گسترش آن به سلسله وقایعی که تشکیل‌دهنده ساختار داستان؛ یعنی همان خلاصه طرح هستند فراهم می‌شود. در گام پایانی ذهنی گران‌بار از گزاره‌ها و آموزه‌های دینی می‌تواند دیالوگ دینی بنویسد. در تمام این مراحل، رعایت قالب‌هایی که ساختار یک فیلم‌نامه را تشکیل می‌دهند، اجتناب‌ناپذیر است. قالب‌هایی که بدون رعایت آنها فیلم‌نامه‌ای وجود ندارد تا بخواهد خود را به وصف دینی بیاراید (آرام، ۱۳۹۰: ۴۱).

آنچه در منابع متقن دینی ذکر شده، واجد خصوصیت برخورداری از نفس حیات بشری است؛ بنابراین، انتخاب منابع دینی با نظر به سه منبع: الف) تجربه دینی نویسنده؛ ب) توجه نویسنده به تجربه دینی دیگران؛ ج) سیر نویسنده در منابع دینی «در اینجا منظور قرآن و سنت است». به باورپذیری داستان آسیب وارد نخواهد کرد و روابط جاری در زندگی روزانه را دست‌خوش تصرفات نویسنده نخواهد ساخت. می‌توان یک طرح دینی نوشت و تمام کنش‌ها و اتفاق‌های رخ داده در آن را به گونه‌ای ترسیم کرد که در عین برخورداری از یک صبغه دینی و ضمن وارد کردن مخاطب به یک مسیر دینی، واجد تمام شرایط قابل‌باور زندگی هم باشد و رد پای نویسنده رشته اتصال مخاطب با شخصیت‌ها و وقایع داستان را سست نکند (آرام، ۱۳۹۰: ۴۶-۴۷).

روایت‌شناسی^۱

دو تعریف از روایت وجود دارد. روایت از منظر روایت‌شناسان و روایت از منظر نشانه‌معناشناسان.

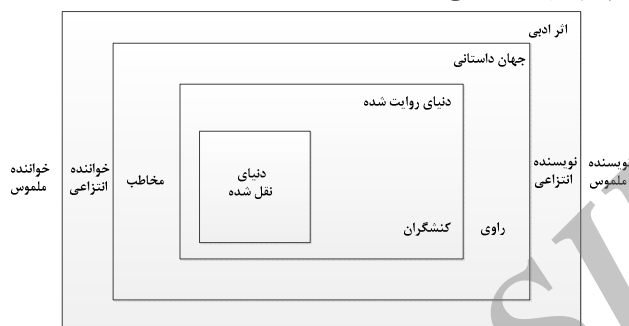
در تعریف روایت از منظر روایت‌شناسان در کتاب فیگور^۲ و در بخش «گفتمان روایت»، ژرار ژنت پایه روایت‌شناسی‌اش را بر تمایز بین داستان، روایت و عمل روایت بنا نهاد و در تلاش کرد تعریف روشنی از این سه نمود روائی ارائه دهد:

پس برای جلوگیری از هر آشفتگی و تردید زبانی، از همین حالا بر خود لازم می‌دانیم که به کمک واژگان تک معنا^۳ هر یک از این سه نمود واقعیت روائی را مشخص نمائیم. پیشنهاد می‌دهم [...] مدلول یا محتوای روائی را [...] را داستان بنامیم. دال، گفته، گفتمان یا خودِ متن روائی را روایت (نام‌گذاری کنیم) و کنش روائی تولیدکننده و در معنایی وسیع‌تر مجموعه وضعیت واقعی یا تخیلی‌ای را که عمل روائی در آن قرار می‌گیرد عمل روایت بنامیم (عباسی، ۱۳۹۳: ۳۴).

همان‌طور که در تعریف بالا مشاهده می‌شود، تعریف ژرار ژنت از روایت بیشتر بر استفاده واژگان فنی دال و مدلول استوار است. درحالی‌که ژب لینت ولت در کتاب رساله‌ای در باب گونه‌شناسی روایت تلاش می‌کند تعریف خود از روایت را بر تقابل رابطه راوی و مخاطب از

1. Narratology
2. Figure III
3. Univoque

یکسو و همچنین رابطه تقابلی راوی و کنشگران استوار سازد. پس برای درک بهتر این تعریف باید ابتدا وجوه متن روایی مشخص شوند. آن‌گاه بر اساس این وجوه روایی تعریف روایت از نگاه لینت ولت ارائه خواهد شد. با در نظر گرفتن تمام وجوهی که یک اثر ادبی را به وجود می‌آورند اکنون می‌توان آنها را در الگوی ذیل معرفی نمود. این الگو که لینت ولت دائماً از آن سود می‌جوید، الهام گرفته از طرح ارتباط اشمیت است.



تصویر ۱. وجوه متن روایی ادبی (عباسی، ۱۳۹۳: ۳۹)

نویسنده ملموس و خواننده ملموس:

نویسنده ملموس، که خالق واقعی اثر ادبی است، به‌عنوان فرستنده پیامی را به خواننده ملموس، که گیرنده یا دریافت‌کننده پیام است، می‌فرستد. نویسنده ملموس و خواننده ملموس شخصیت‌های تاریخی و زندگی‌نامه‌ای هستند که هیچ‌گونه تعلق به دنیای اثر ادبی ندارند. بلکه تعلق آنها به دنیای واقعی است که در آن زندگی مستقلی را جدای از متن ادبی تجربه می‌کنند. درحالی‌که نویسنده ملموس در زمان تاریخی آفرینش اثر ادبی واجد شخصیت ثابتی است، خواننده‌های ملموس او به‌عنوان گیرنده اثر، در جریان گذر زمان دچار تغییر می‌شوند؛ مسئله‌ای که می‌تواند سبب دریافت‌های کاملاً گوناگون و حتی متفاوت از یک اثر ادبی طی زمان شود (عباسی، حجازی، ۱۳۹۰: ۴-۵).

نویسنده انتزاعی و خواننده انتزاعی:

نویسنده انتزاعی تولیدکننده دنیای ادبی است و این دنیای ادبی را به گیرنده یا دریافت‌کننده یا به همان خواننده انتزاعی انتقال می‌دهد. درحالی‌که نویسنده و خواننده ملموس زندگی فرا ادبی را تجربه می‌کنند، نویسنده انتزاعی و خواننده انتزاعی درون اثر ادبی جای

دارند، بی‌آنکه الزاماً در اثر ادبی معرفی شوند. این امر از آنجا ناشی می‌شود که نویسنده انتزاعی و خواننده انتزاعی هرگز، به‌طور مستقیم و صریح، به بیان افکار و اندیشه‌های خود نمی‌پردازند. ایدئولوژی اثر همان ایدئولوژی نویسنده انتزاعی است (عباسی، حجازی، ۱۳۹۰: ۵-۶).

راوی و مخاطب

در گزارش خبری میان نویسنده خبر و واقعیت حادث‌شده رابطه‌ای آنی وجود دارد، حال آن‌که متن روایی ادبی به‌واسطه حضور یک راوی، که میان نویسنده و داستان عالم تخیلی وجه میانجی قرار گرفته است، از یک گزارش خبری تمیز داده می‌شود. در حقیقت، این نویسنده انتزاعی است که جهان داستانی را، که شامل راوی خیالی و خواننده خیالی است، به وجود می‌آورد. درعین حال، این راوی خیالی عالم داستانی است که جهان روایت‌شده را به خواننده خیالی عالم داستانی منتقل می‌کند. به‌منظور روشن‌تر نمودن رابطه درونی میان فرستنده و گیرنده، استفاده از واژه مخاطب را به خواننده خیالی عالم داستانی ترجیح می‌دهیم. راوی کمتر و گاهی بیشتر از آنچه ما از نویسنده انتظار شنیدن داریم می‌داند و گاهاً به ابراز عقایدی می‌پردازد که الزاماً با نظریه‌های نویسنده یکی نیست. بنابراین، راوی صورتی مستقل است که همانند شخصیت‌های داستانی یک رمان توسط نویسنده آفریده شده است.

روایت = گفتمان راوی + گفتمان کنشگران

داستان = جهان روایت‌شده + جهان نقل‌شده

اکنون بر اساس این الگو و تقابل حاصل‌شده بین راوی و کنشگران، از یک‌سو نویسنده انتزاعی و راوی از سوی دیگر و همچنین تقابل‌های دیگری که در این الگو وجود دارد می‌توان تعریف روایت را بر اساس نظریه لیت ولت ارائه داد:

منظور از روایت، یک متن روایی است که نه‌تنها شامل گفتمان روایی بیان‌شده توسط راوی است، بلکه شامل گفتمان بیان‌شده کنشگران و نقل‌قول‌هایی است که راوی از گفته‌های کنشگران ارائه کرده است؛ بنابراین، روایت در زنجیره و در تناوب راوی و گفتمان کنشگران شکل می‌گیرد (عباسی، حجازی، ۱۳۹۰: ۲۵-۲۶).

تعریف روایت را از دیدگاه ژنت و لیت ولت بررسی کردیم. آنها مبنای تعریف خود را بر گفته‌پردازی گفته‌پرداز قرار داده بودند؛ اما نظریه‌پردازان دیگری هم وجود دارند که سعی می‌کنند از زاویه‌ای دیگر به روایت بپردازند و آن‌را تعریف کنند. پروپ، گرمس و لاری‌وای از

این گروه از نظریه‌پردازان هستند. آنها تعریف خود را برکنش کنشگران و نه گفته گفته‌پرداز بنا می‌نهند. یادآوری این نکته بسیار مهم است که وقتی صحبت از روایت‌شناسی می‌شود، منظور نظریه‌پردازانی همچون ژنت و لیت ولت هستند و نه پروپ و گرمس. پروپ و گرمس به عمل و کنش روانی کنشگران در روایت می‌پردازند. نقطه شروع بررسی‌های پروپ تعریفی است که او از روایت می‌دهد: تغییر از یک پاره به پاره درست‌شده دیگر. او این تغییر پاره‌ها را رخداد می‌نامد. به نظر او رخداد اساس هر روایتی است (اخوت، ۱۳۷۱: ۱۸). به همین منظور پروپ سعی کرد رخدادهای اساسی هر روایت را بیابد و آن‌گاه از آنها فهرستی تهیه کند. وانگهی، او این رخدادهای پایه را کارکرد نامید.

در ادامه کارهای پروپ، گرماس و لاری‌وای سعی کردند که رخدادها را در یک مدل بسیار ساده و انتزاعی قرار دهند. بر اساس کارهای این دو گزارشگر، روایت به این صورت تعریف می‌شود: تغییر و تحول از یک حالت به حالت دیگر. این تغییر و تحول از سه عنصر تشکیل شده است (محمدی، ۱۳۷۸: ۱۰۵-۱۰۷):

عنصری که روند تغییر و تحول را به راه می‌اندازد «یا همان نیروی تخریب‌کننده داستان»
پویایی که این تغییر و تحول را تحقق می‌بخشد یا تحقق نمی‌بخشد.

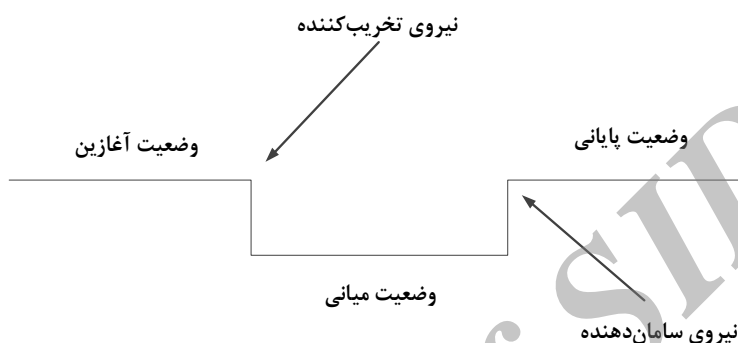
و عنصر دیگری که این روند تغییر و تحول را خاتمه می‌دهد «یا همان نیروی سامان‌دهنده در داستان»

هر روایت، از به هم ریختن یک تعادل یا یک پاره ابتدایی به وجود می‌آید. ساختار پیرنگ به‌گونه‌ای است که معمولاً امکان شکستن آن وجود ندارد. درواقع، پیرنگ ساختاری است که نمی‌توان آن را شکست می‌توان عناصر تشکیل‌دهنده آن را اصطلاحاً عقب و جلو کرد «مثلاً فلاش‌بک»؛ اما نمی‌توان آن را شکست و تخریب کرد؛ و از آن معنای منسجم گرفت. پیرنگ تنها نقطه‌ای بود که شکل‌گرایان و بعدها ساختارگرایان طبقه‌بندی علمی خود را روی آن استوار ساختند (عباسی، ۱۳۹۳: ۲۰۹).

طرح‌شناسی

فراوندهای سه‌گانه در ادبیات داستانی یکی از ویژگی‌های دائمی طرح است. هر داستان، حاصل به هم ریختن یک تعادل است. اگر زمان خطی موردنظر باشد، فراوندهای سه‌گانه را می‌توان به شکل زیر نمایش داد:

فرایند پایدار نخستین - فرایند ناپایدار میانی - فرایند پایدار فرجامی
 هر طرح ساختاری در تلاش است که این فرایند سه گانه را سازمان دهی کند. سازمان دهی این فرایندهای سه گانه روی مدار مشخصی صورت می گیرد. تعادل برقرار کردن بین این فرایندهای سه گانه خود از مهارت های طرح ریزی ساختارهای داستانی است. (محمدی، عباسی، ۱۳۸۱: ۱۷۹-۱۸۰)



تصویر ۲. ساختار طرح (محمدی، عباسی، ۱۳۸۱: ۱۸۳)

الگوی کنشگران

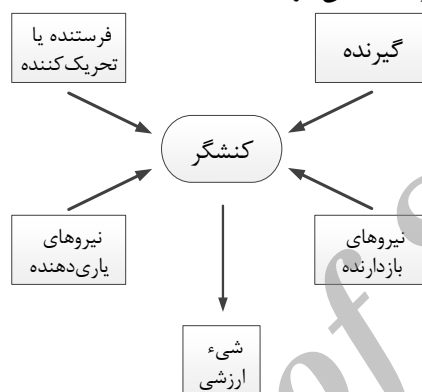
گرمس کوشید میان ساختارهای اثر ادبی و ساختارهای جمله نزدیکی و پیوندی پدید آورد. همچنان که فعل گرانیگاه جمله است، کنشگران نیز گرانیگاه روایت به شمار می آیند. کنشگر کسی یا چیزی است که کنش را انجام می دهد یا اینکه عملی در مقابل او صورت می گیرد. در حقیقت فاعل و مفعول هر دو می توانند کنشگر باشند. واژه کنشگر از شخصیت داستانی فراتر می رود؛ زیرا کنشگر ممکن است فرد، شیء، گروه یا واژه ای انتزاعی مانند آزادی باشد. برای نمونه اگر فقر کسی را به جست و جوی ثروت وادارد، این واژه نقش کنشگر را دارد. در الگوی کنشگران، شمار کنشگران به شش می رسد اما روایت ممکن است تعدادی یا همه آنها را داشته باشد که در زیر به آنها اشاره می شود:

فرستنده یا تحریک کننده:

او کنشگر را به دنبال خواسته یا هدفی می فرستد و دستور اجرای فرمان را می دهد. برای پیدا کردن این کنشگر می توان پرسید: چه کنشی سبب شد تا کنشگر در پی هدفش برود؟

گیرنده: کسی است که از کنش کنشگر سود می‌برد.
کنشگر: او عمل می‌کند و به سمت شیء ارزشی خود می‌رود.
شیء ارزشی: هدف و موضوع کنشگر است.
کنش بازدارنده: کسی است که جلوی رسیدن کنشگر را به شیء ارزشی می‌گیرد.
کنشگر یاری‌دهنده: او کنشگر را یاری می‌دهد تا به شیء ارزشی برسد (محمدی، عباسی، ۱۳۸۱: ۱۴۱).

این الگو در تصویر زیر به نمایش در آمده است:



تصویر ۳. الگوی کنشگران (محمدی، عباسی، ۱۳۸۱: ۱۴۱)

سفر قهرمان^۱

سفر قهرمان اشاره به سفر عمیق و درونی دگرگون‌کننده‌ای است که ظاهراً وجه مشترک قهرمانان در همه اعصار و مکان‌ها به حساب می‌آید، سفری که در آن قهرمانان مراحل سرنوشت‌ساز جدایی، هبوط و آزمون بزرگ و بازگشت را پشت سر می‌گذارند. مهم‌ترین نکته در این میان، خود سفر است نه هدفی که قهرمان قصد دارد به آن برسد. چکیده این سفر در الگویی خلاصه می‌شود که به آن الگوی سفر قهرمان گفته می‌شود. (خسرو پناه، ۱۳۸۹: ۳۰)

الگوی سفر قهرمان

ساختار اسطوره‌ای کریستوفر وگلر به نام «الگوی سفر قهرمان» که بر مبنای کار جوزف کمپبل

1. The Hero's Journey

شکل گرفت، از مرحله دنیای عادی آغاز می‌شود و تا بازگشت به اکسیر ادامه می‌یابد. این الگوی ازلی ابدی که با گذر قهرمان از یک آستانه و گریز از دنیای عادی به صورت خواسته یا بعضاً ناخواسته آغاز و در نهایت موجبات دگرگونی او گردیده و در نهایت تأثیرگذاری و همراه کردن مخاطب با خودش را به دنبال دارد.

مراحل این سفر در نمودار زیر به نمایش درمی‌آید:



تصویر ۴. الگوی سفر قهرمان (استوارت ویتبال، ۱۳۹۳: ۹)

دنیای عادی: تماشاگر با قهرمان آشنا می‌شود. آرزوها و محدودیت‌های او را می‌شناسد و از راه همذات‌پنداری و بازشناسی با او پیوند برقرار می‌کند.
دعوت به ماجرا: قهرمان به چالش کشیده می‌شود تا چیزی را جست‌وجو کند یا مسئله‌ای را حل نماید.

امتناع از پذیرش دعوت: قهرمان تردید می‌کند و ترس خود را بروز می‌دهد.
ملاقات با استاد: قهرمان با نوعی منبع اطمینان و تجربه و دانایی تماس برقرار می‌کند.
عبور از آستانه: قهرمان به ماجرا متعهد می‌شود و وارد دنیای ویژه می‌شود.
آزمون‌ها، متحدان و دشمنان: موقعیت‌ها و کسانی که به قهرمان کمک می‌کنند تا ویژگی‌های «دنیای ویژه» را کشف کند.
راه‌یابی: مرحله‌ای که قهرمان آماده می‌شود تا درنبردی بنیادی با نیروهای ناتوانی و شکست و مرگ مواجه شود.

آزمون بزرگ: بحران مرکزی داستان که قهرمان در آن با بزرگ‌ترین ترس خود روبرو می‌شود و با مرگ دست‌وپنجه نرم می‌کند.

پاداش: لحظه‌ای که قهرمان تولدی دوباره می‌یابد و از مواهب روبرو شدن با ترس و مرگ بهره‌مند می‌گردد.

راه بازگشت: قهرمان متعهد می‌شود ماجرا را به پایان برساند و دنیای ویژه را ترک می‌کند یا از آن بیرون رانده می‌شود.

تجدید حیات: آزمون نهایی که قهرمان را در آستانه خانه، تطهیر و رستگار و دگرگون می‌کند. بازگشت با اکسیر: قهرمان به خانه برمی‌گردد و دستاورد جستجوی خود را در اختیار دیگران می‌گذارد که برای دوستانش، خانواده‌اش، جامعه و دنیا مفید است. (استیوارت ویتلا، ۱۳۹۲: ۲)

معرفی و تحلیل سریال‌های مختارنامه و بازی تاج و تخت:

تحلیل سریال مختارنامه:

مختارنامه، نام یک مجموعه تلویزیونی پیرامون زندگی و قیام مختار ابوعبید ثقفی به کارگردانی داود میرباقری است. این سریال به داستان مختار ثقفی مکنی به ابواسحاق که پس از حادثه عاشورا به خونخواهی برمی‌خیزد، می‌پردازد. این سریال در ۴۰ قسمت ۶۰ دقیقه‌ای از صداوسیما جمهوری اسلامی ایران پخش گردید و قسمت آخر آن در تاریخ ۷ مرداد ۱۳۹۰ به پایان رسید.

پیرنگ روایی سریال مختارنامه

خلاصه

امام حسین^(ع) در روز عاشورا به شهادت می‌رسد. پس از مدتی مختار که در روز عاشورا در زندان بوده تصمیم می‌گیرد به خونخواهی امام بر خاسته و انتقام شهدای کربلا را بگیرد. او یک‌به‌یک به جنگ با دشمنان می‌پردازد و انتقام آنان را می‌گیرد و در پایان به شهادت می‌رسد.

نیروی تخریب‌کننده: تصمیم مختار مبنی بر انتقام

پاره آغازین: مختار زندگی عادی‌اش را می‌گذرد تا اینکه واقعه عاشورا رخ می‌دهد.

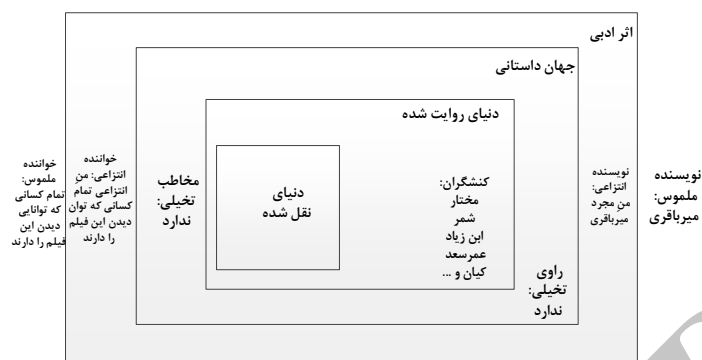
پاره انتهایی: شهادت در راه آرمان

پاره میانی: قیام مختار مبنی بر انتقام از قاتلان امام

نیروی سامان‌دهنده: ندارد

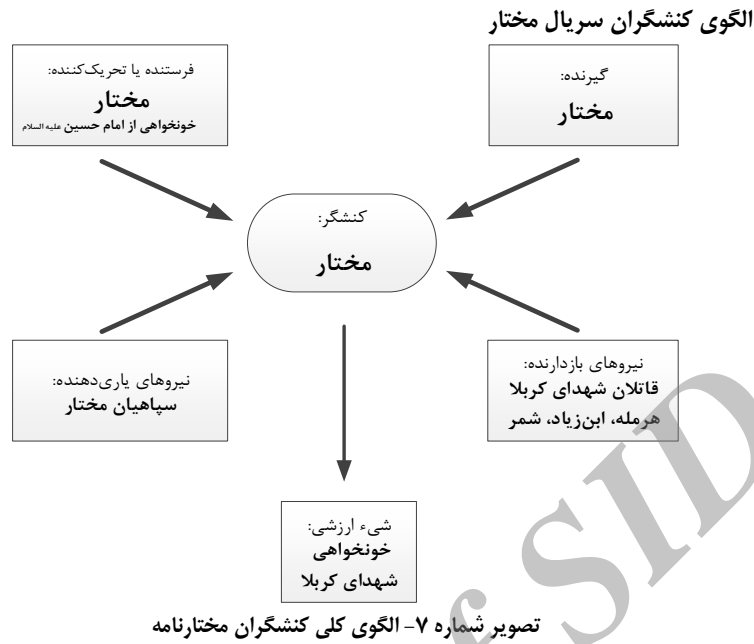
تصویر ۵. پیرنگ روایی مختارنامه

موقعیت‌های روایی سریال مختارنامه:



تصویر ۶. موقعیت‌های روایی سریال مختارنامه

با بررسی روایت فیلم‌نامه «مختارنامه» به دست می‌آید که راوی از شخصیت‌های داستان نیست بلکه نویسنده انتزاعی، همان من دوم داوود میرباقری داستان را روایت کرده است. شکل روایت، روایت دنیای ناهمسان است زیرا راوی از کنشگران نیست. گونه روایت بی‌طرف است و زاویه دید راوی صفر یا بدون زاویه دید است زیرا اطلاعاتش از همه شخصیت‌های داستان بیشتر است و خدا گونه همه‌چیز را می‌داند. البته در بخش‌هایی از سریال راوی کنشگر هم هست؛ مانند زمانی که دلهم «زن زهیر» واقعه کربلا و دیدارشان با امام حسین^(ع) را روایت می‌کند و یا فلاش‌بک‌هایی که قاتلان امام حسین^(ع) و یارانش از واقعه کربلا به ذهن می‌آورند. در این لحظات است که روایت همسان شکل می‌گیرد زیرا هر یک از آن شخصیت‌ها یکی از کنشگران داستانی است که تعریف می‌کند و گونه روایتی نیز کنشگر است و زاویه دید نیز درونی است زیرا شخصیت‌های مزبور از حال و هوای درونی خویش حرف زده یا آن‌را به خاطر می‌آورند؛ اما در کلیت فیلم‌نامه راوی همان اندیشه و من دوم نویسنده است.



جدول ۱. شخصیت‌های سریال مختارنامه از نظر گریماس:

شخصیت‌های گریماس	شخصیت‌های سریال مختار
فاعل	مختار
هدف	خونخواهی از شهدای کربلا
فرستنده	مختار (خونخواهی از شهدای کربلا)
گیرنده	مختار
یاری‌دهنده	یاران مختار (کیان و...)
بازدارنده	قاتلان امام حسین (ع) (یزید، ابن‌زیا، عمر سعد، هرمله و...)

* در بخشی از سریال، عبدالله بن زبیر (زبیریان) هم بر سر حکومت با مختار جنگ می‌کند که الگوی کنشگران آن هم مطابق یزید خواهد بود.

الگوی سفر قهرمان برای مختارنامه

مختار آغازگر یک سفر بی‌بازگشت است. سفر در راه آرمان و سفری برای برپایی عدالت. مختار که در لقا مشغول زراعت است با ورود امام حسن^(ع) به مدائن توسط عمویش به جنگ با

معاویه و حمایت از امام حسن^(ع) دعوت می‌شود «دعوت به ماجرا». مختار که اوضاع شهر را آرام می‌کند پس از مدتی اما به دلیل تردیدش امام حسن^(ع) را تنها می‌گذارد «رد دعوت». مدتی می‌گذرد و پس از شهادت امام حسن^(ع) مختار که به دلیل تنها گذاشتن امام حسن^(ع) دچار تردید شده تصمیم می‌گیرد که به جمع کسانی که برای امام حسین^(ع) نامه نوشته و او را به کوفه دعوت کرده‌اند بپیوندد. او این بار می‌خواهد در مقام جبران برآید و اشتباهش را در عدم حمایت از امام حسن^(ع) جبران کند. او هم نامه را امضاء می‌کند. پس از مدتی مسلم بن عقیل به کوفه می‌آید تا حسین^(ع) صحبت می‌کند «ملاقات با استاد». پس از این امر مختار، شروع به جمع کردن متحدها و بیعت گرفتن برای امام حسین^(ع) می‌کند اما او را گرفته و زندانی می‌کنند. در زندان او با میثم تمار ملاقات می‌کند. «ملاقات با استاد» مدتی می‌گذرد و در زمانی که مختار در زندان است واقعه کربلا رخ می‌دهد و امام حسین^(ع) و یارانش به شهادت می‌رسند. مختار که در زندان است تصمیم می‌گیرد که پس از آزادی انتقام شهدای کربلا را بگیرد. در زندان، گویی دوباره از خاکستر سر برمی‌آورد. مدتی می‌گذرد و ابن زیاد دستور آزادی او را می‌دهد ولی شرط می‌کند که کوفه را ترک کند، در غیر این صورت هیچ تضمینی مبنی بر زنده ماندنش نمی‌دهد.

مختار که می‌داند ماندن در کوفه به صلاح نیست، از کوفه گریخته و به سمت مکه به راه می‌افتد «عبور از آستانه». پس از عبور از بیابان سوزان و مرارت بسیار وارد مکه شده و به ملاقات محمد حنفیه می‌رود و دوباره از ارادتش به علی^(ع) و اولادش سخن می‌راند «ملاقات با استاد». سپس برای اینکه بتواند قدرت بگیرد و خودش را برای قیام آماده کند تصمیم به هم‌پیمانی با زبیریان می‌گیرد زیرا آنها هم دشمن مشترکی به نام امویان دارند. این یکی از تصمیماتی است که مختار مجبور است برای رسیدن به اهدافش بگیرد. در این مسیر مختار به‌عنوان سپه‌سالار به جنگ با شامیان می‌رود و باعث پیروزی زبیریان می‌شود. هنگام حمله به مکه نیز او است که به داد زبیریان می‌رسد. پس از مدتی و زمانی که آرام آرام قدرت می‌گیرد متوجه می‌شود که زبیریان برای مرگ او دسیسه چیده‌اند. مختار به طواف مکه می‌رود و آماده برگشت به کوفه می‌شود. «راهیابی به ژرف‌ترین غار» سپس بازهم به نزد محمد حنفیه می‌رود تا از او برای جهاد و خونخواهی از شهدای کربلا اجازه بگیرد. «ملاقات با استاد» درحالی‌که او نسبت به سوء قصد زبیریان آگاه شده با حيله‌ای که به آنها می‌زند از دست زبیریان گریخته و

به سمت کوفه به راه می‌افتد. از بیابان سوزان عبور کرده و پس از مسافت زیادی به کوفه می‌رسد. در کوفه آرام‌آرام به جمع‌آوری سپاه می‌پردازد تا برای قیام آماده شود. همین امر موجب می‌شود که دوباره به زندان بیفتد؛ اما این بار مدت زندان کوتاه‌تر است و دوباره از زندان آزاد می‌شود.

او می‌داند که در مسیر قیام باید هم‌پیمانانی داشته باشد که همچون خود او برای برپایی حکومت عدل علوی مشتاق باشند. بنابراین به نزد ابراهیم ابن مالک اشتر می‌رود تا با همکاری او مقدمات قیام علنی را آماده کند. علی‌رغم اینکه مالک، حال و روز خوشی ندارد، اما مختار با او ملاقات و باعث تغییر در او می‌شود. مالک که گویی با حضور مختار و صحبت‌های او دوباره متولد شده به یاری مختار شتافته و به او قول می‌دهد که در این مسیر یاری‌اش کند.

یکی از آزمون‌های بزرگ مختار علنی کردن قیام و فتح کوفه است. مختار با برداشتن این قدم بزرگ و موفقیت در این آزمون بزرگ به‌عنوان پادشاه حاکم کوفه می‌شود. پس از حکومت کوفه و قدرتمند شدن به‌واسطه تشکیل ارتش نوبت به انتقام از قاتلین شهدای کربلا می‌رسد. قطعاً او در تمام این مدت مترصد فرصت بوده تا با به دست آوردن قدرت لازم به سمت هدف اصلی‌اش که همان انتقام از قاتلین شهدای کربلا و برافراشتن پرچم خون‌خواهی امام حسین^(ع) است قدم بردارد.

نخستین کسی که از قاتلان امام حسین^(ع) و یارانش به هلاکت می‌رسد عمر سعد است. سپس مختار و یارانش از شمر انتقام می‌گیرند. یکی از مهم‌ترین دشمنان امام حسین^(ع) که به‌صورت مستقیم در واقعه کربلا دخالت داشته و سر مبارک امام حسین^(ع) را به‌صورت وحشیانه‌ای از تن جدا کرد. خولی و هرمله نیز از دشمنان دیگری هستند که مختار آنها را محاکمه و انتقام می‌گیرد. اعتقاد مختار بر این است که آنها باید در حضور دادگاه پاسخگوی اعمالشان باشند و سپس حکم دادگاه باید در موردشان اعمال شود. مبارزه با حاکمان ظالم و برقراری عدالت توسط مختار منجر به ستیز با مصعب و زبیریان می‌شود. در کشاکش جنگ با زبیریان، کوفیان که در پیمان شکنی زبانزد هستند پس از خیانت به امام علی^(ع) و اولادش، این بار مختار را تنها می‌گذارند و همین امر باعث می‌شود که مختار به همراه یارانش در دارالحکومه کوفه به محاصره درآیند. هرچند که مختار دوباره سعی می‌کند بر این آزمون هم پیروز شود اما متوجه می‌شود که کار از کار گذشته و سستی ایمان و عقیده تعدادی از یارانش کار را به آخر رسانده و او کاری از دستش ساخته نیست.

مختار پس از کشته‌شدن همسر دومش با آغوش باز به استقبال مرگ می‌رود، آخرین وداع

را با فرزند و مادرش انجام می‌دهد «راه‌یابی به ژرف‌ترین غار» و سپس به جنگ با زبیریان می‌رود. این جنگ آخرین حلقه از حلقه‌های زنجیرِ مبارزاتِ مختار در راه آرمان و هدفش و پاسداری از حکومت عدل است. مبارزه‌ای در مقابل تزویر و ریای زبیریان و آشکار کردن ماهیت واقعی آنها که هیچ نسبتی با اسلام و عدالت ندارند و اینکه آنها تنها سعی می‌کنند از این شیوه به‌عنوان راهی برای کسب حکومت استفاده نمایند.

او که در آغاز مسیرش می‌دانسته که این مسیر، بس خطرناک است و نیاز به قهرمانی دارد که هیچ‌گاه تردید به خویش راه ندهد؛ بنابراین، دلاورانه زبیریان را یکی‌یکی از بین می‌برد اما به‌دلیل تعدد زبیریان و تعداد اندک یارانش زخمی می‌شود و تقریباً در حال از پا افتادن، خودش را کشتن کشتن به مقتل امام، مراد و پیشوایش حضرت علی^(ع) می‌رساند و در همان‌جا، جان می‌سپارد. هرچند پایان راه او مرگ است. اما مرگش نوعی تجدید حیات است برای به دست آوردن اکسیر جاودان شهادت در راه آرمان‌هایش که مبارزه با حاکم ظالم، عدالت و مقابله با تزویر است. شهادتی که از دید او به‌عنوان یک شیعه «و کلا در فرهنگ تشیع» نه‌تنها پایان زندگی نیست بلکه تجدید حیاتی است که منجر به گذر از مرحله‌ای پست‌تر به مرحله‌ای والاتر می‌شود. در زیر نمودار الگوی سفر قهرمان برای مختار رسم شده است.

Archive of SID

پرده سوم

مختار پس از انتقام از قاتلان شهدای کربلا در جنگ با زبیریان به شهادت می‌رسد

پرده اول

مختار از پذیرش جنگ با معاویه امتناع می‌کند و امام حسن (ع) را تنها گذاشته و در مورد جهاد تردید می‌کند.

سال هجدهم، شماره ۴ سی و هشتم، زمستان ۱۳۹۵



پرده دوم

الف مختار متوجه اشتباهاتش می‌شود و تصمیم می‌گیرد که امام حسن (ع) را یاری نماید اما به زندان می‌افتد و موفق به این کار نمی‌شود.

پرده دوم

ب مختار برای خونخواهی از شهدای کربلا و برقراری حکومت عدل علوی برمی‌خیزد و سفرهای بسیاری می‌کند و فراز و فرودهای زیادی را تحمل می‌کند.

نتیجه‌گیری از تحلیل سریال مختارنامه:

- در مسیر طراحی شده برای رسیدن مختار به اکسیر، او هیچ‌گاه عملی ضد ارزش انجام نداده «یا حداقل تلاش کرده این کار را نکند» و کاری خلاف معیارهای ارزشی و انسانی انجام نمی‌دهد. حتی در مورد قاتلین شهدای کربلا نیز در محکمه و با دلیل و مدرک آن‌ها را محکوم و مجازات می‌نماید؛
- همخوانی عمل و آرمان در مسیر شخصیت‌پردازی قهرمان کاملاً به چشم می‌خورد؛ زیرا او تا اجازه از اهل بیت نگرفته است تصمیم به قیام نمی‌گیرد؛ زیرا می‌داند اگر خودسرانه این کار را بکند، قیام او جنبه شخصی پیدا کرده و از آرمان و هدف او به دور خواهد بود؛

۳. عدم ترجیح منافع شخصی به منافع جمعی کاملاً به چشم می‌خورد. مختار که می‌توانست با ابراز ارادت به زبیریان و باقی ماندن نزد آن‌ها به قدرت و ثروت برسد آنها را رها کرده و مسیر خونخواهی از شهدای کربلا را انتخاب می‌کند. مسیری که خودش می‌داند برخلاف هم‌پیمانی با زبیریان، سخت و طاقت‌فرسا و پر از خطرهای بسیار است؛

۴. عدم سوءاستفاده از جایگاهی که پس از پیروزی بر دشمنانش به دست می‌آورد برای خود و خانواده‌اش. مختار به راحتی می‌توانست پس از پیروزی بر دشمنانش و با استفاده از جایگاهی که به دلیل انتقام از قاتلان شهدای کربلا پیدا کرده آینده خود را در حکومت تضمین، مال و ثروت و قدرت فراوانی به دست آورد، اما او تنها به هدفی که آرمان تشیع است چشم دوخته و تلاشش را صرف رسیدن به عدالت، برقراری صلح و مبارزه با حاکم ظالم می‌کند.

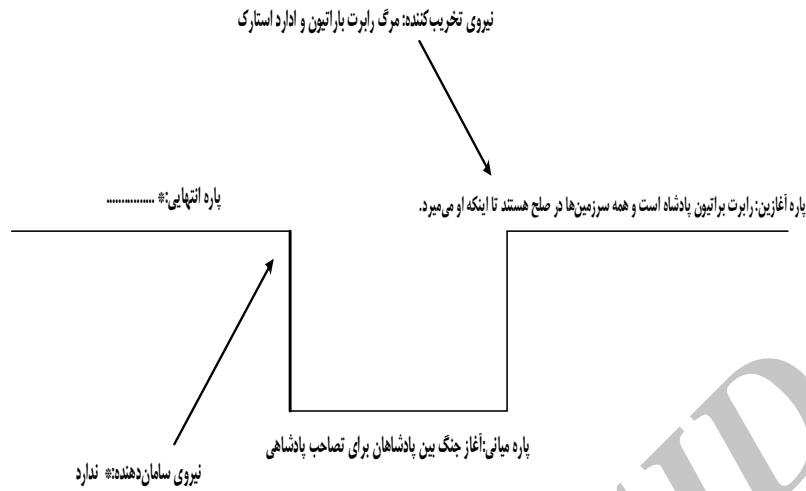
تحلیل سریال بازی تاج و تخت

بازی تاج و تخت^۱ یک مجموعه تلویزیونی امریکایی به سبک خیال‌پردازی حماسی است که توسط دیوید بنیاف^۲ و دی. بی. وایس^۳ برای شبکه اچ‌بی‌او^۴ ساخته شده است. این مجموعه برگرفته از پرفروش‌ترین مجموعه داستان‌های فانتزی جرج آر. آر. مارتین^۵ یعنی ترانه یخ و آتش است. فیلم‌برداری مجموعه در کارگاه ضبط فیلم پینت هال بلفاست و همچنین در مالت، کرواسی، ایسلند و مراکش انجام گرفته است. دو روز پس از پخش قسمت اول فصل چهارم، این سریال برای فصل پنجم و ششم نیز تمدید گردید. داستان سریال در قاره‌های خیالی وستروس و ایسوس، در نزدیکی پایان یک تابستان ۱۰ ساله اتفاق می‌افتد و چندین خط داستانی را دنبال می‌کند (ویکی‌پدیا، ۲۰۰۴، T).

پیرنگ روایی سریال بازی تاج و تخت

خلاصه: زمان صلح است و در سرزمین وستروس رابرت براتیون پادشاه هست. تا اینکه دو رهبر بزرگ - ادوارد استارک و رابرت براتیون که در زمانه صلح تأثیر بسزایی داشتند - قربانی خیانت سلطنتی شده و می‌میرند و جنگ بین پادشاهان برای تصاحب پادشاهی آغاز می‌شود.

-
1. Game of Thrones
 2. David Benioff
 3. Daniel B Weiss
 4. H.b.o
 5. George Raymond Richard Martin



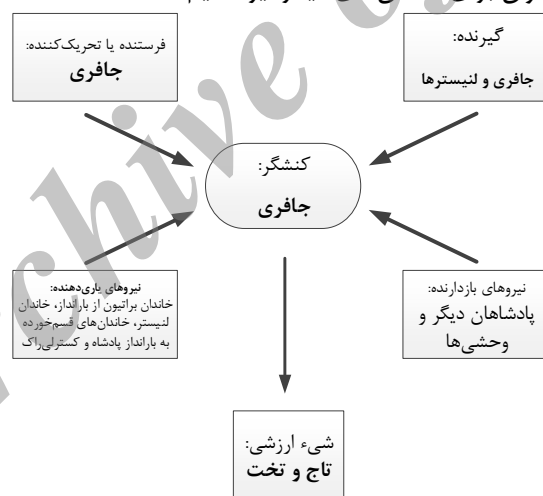
تصویر ۸. پیرنگ روایی سریال بازی تاج و تخت

* به دلیل به پایان نرسیدن سریال هنوز پاره انتهایی و نیروی سامان‌دهنده مشخص نیست. موقعیت‌های روایی سریال بازی تاج و تخت:



تصویر ۹. موقعیت‌های روایی سریال بازی تاج و تخت

با بررسی روایت فیلم‌نامه سریال «بازی تاج‌وتخت» به دست می‌آید که راوی از شخصیت‌های داستان نیست بلکه نویسنده انتزاعی، همان من دوم جرج مارتین داستان را روایت کرده است. شکل روایت، روایت دنیای ناهمسان است زیرا راوی از کنشگران نیست. گونه روایت بی‌طرف است و زاویه دید راوی صفر یا بدون زاویه دید است زیرا اطلاعاتش از همه شخصیت‌های داستان بیشتر است و خدا گونه همه‌چیز را می‌داند. البته در بخش‌هایی از سریال راوی کنشگر هم هست؛ مانند زمانی که جیمی در مورد کشتن پادشاه دیوانه و دلیل به قتل رساندنش برای برن تارت صحبت می‌کند و یا زمانی که اسنیس براتیون برای سر داووس سی ورث در محاصره بودنشان و سختی‌های آن را روایت می‌کند یا زمانی که جان اسنو از دست وحشی‌ها فرار می‌کند و برای شوالیه‌های نایت‌واچ از آنها صحبت می‌کند. در این لحظات است که روایت همسان شکل می‌گیرد زیرا هر یک از آن شخصیت‌ها یکی از کنشگران داستانی است که تعریف می‌کند و گونه روایتی نیز کنشگر است و زاویه دید نیز درونی است زیرا شخصیت‌های فوق از حال و هوای درونی خویش حرف زده یا آن را به خاطر می‌آورند؛ اما در کلیت فیلم‌نامه راوی همان اندیشه و من دوم نویسنده است. پس از بررسی موقعیت‌های روایی سریال که ترسیم به صورت جداگانه ترسیم کرد؛ اما در اینجا ما الگوی کنشگران برای جافری براتیون را ترسیم می‌کنیم که آن را می‌توان برای داستان‌های دیگر نیز تعمیم داد:



تصویر ۱۰. الگوی کنشگران برای جافری براتیون «خاندان لنیستر»

جدول ۲. شخصیت‌های داستان جافری براتیون «خاندان لنیستر» از نظر گریماس:

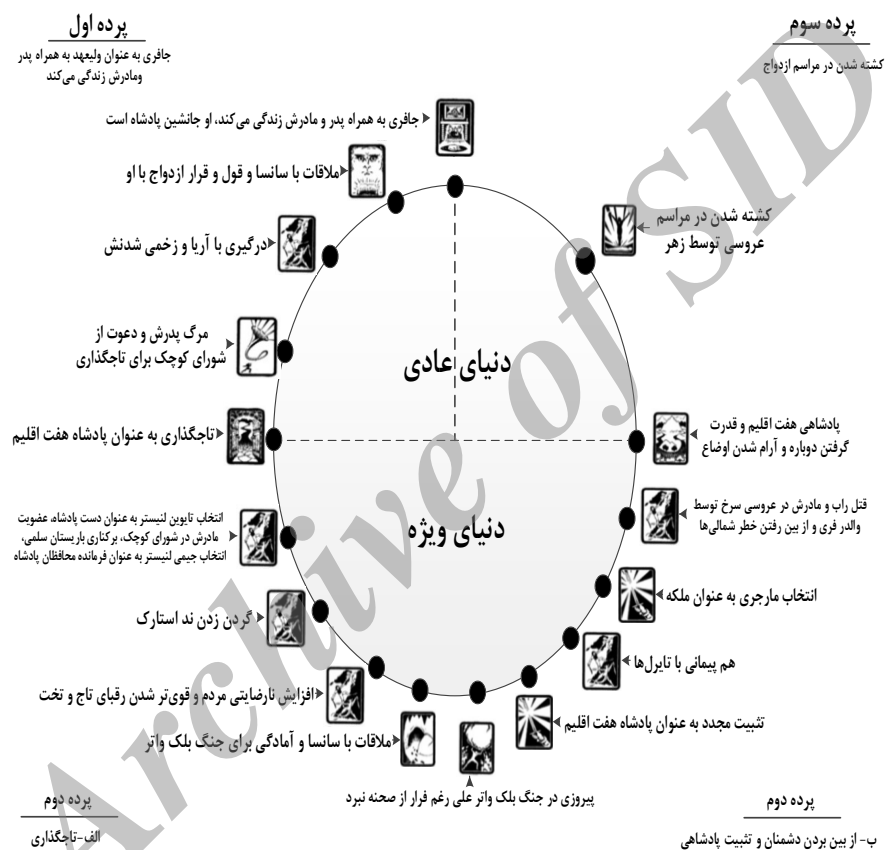
شخصیت‌های گریماس	شخصیت‌های سریال بازی تاج‌وتخت
فاعل	جافری براتیون
هدف	حفظ پادشاهی
فرستنده	جافری (پادشاهی)
گیرنده	جافری و خاندان لنیسترها
یاری‌دهنده	خاندان براتیون از بارانداز پادشاه، خاندان لنیستر و خاندان‌های قسم‌خورده به بارانداز پادشاه و کسترلی راک
بازدارنده	پادشاهان دیگر

الگوی سفر قهرمان برای سریال بازی تاج‌وتخت:

الگوی سفر قهرمان برای جافری براتیون

سفر جافری براتیون سفری است برای هیچ. عبوری طاقت‌فرسا از مراحل بسیار سخت برای حصول نتیجه‌ای که تقریباً بی‌هوده است. او که ولیعهد و جانشین پدر است در سفر به همراه پدر و مادرش به شمال با سانسا نامزد کرده و قول و قرار ازدواج با او را می‌گذارد و به همراه او و خواهرش آریا به پایتخت می‌آید. در جریان سفر به سمت پایتخت است که با آریا درگیر و زخمی می‌شود. پس از کشتن یکی از گرگ‌های خانواده به دست ند استارک این قائله به پایان می‌رسد. در پایتخت و در جریان شکار پادشاه کشته می‌شود و شورای کوچک برای انتقال قدرت تشکیل می‌شود. ند استارک که می‌خواهد مانع از تاج‌گذاری وی شود (به دلیل اینکه می‌داند او فرزند واقعی رابرت براتیون نیست) دستگیر و به زندان می‌افتد. از طریق حمایت لنیسترها او به‌عنوان پادشاه تاج‌گذاری می‌کند (عبور از آستانه) او بلافاصله مادرش را به عضویت شورای کوچک درمی‌آورد. در ادامه باریستان سلمی را برکنار می‌کند و تایوین لنیستر را به‌عنوان دست پادشاه انتخاب می‌کند. جیمی لنیستر را هم به‌عنوان فرمانده محافظان پادشاه برمی‌گزیند. او که فردی بسیار خودرأی و مغرور است علی‌رغم اینکه قول بخشش به ند استارک داده بود او را گردن می‌زند. با عدم کفایت وی آرام آرام میزان نارضایتی مردم افزایش یافته و از طرفی دشمنان خارجی هم برای تصاحب پادشاهی آماده می‌شوند. اولین جنگ بین آنها و استنیس براتیون آغاز می‌شود. او به نزد سانسا می‌رود تا برای جنگ بلک واتر آماده شود (راهیابی به ژرف‌ترین غار) سخت‌ترین جنگ او آغاز می‌شود، اما به‌رغم فرار از صحنه نبرد آنها پیروز می‌شوند. پیروزی در این جنگ

باعث می‌شود که هدیه تثبیت جایگاه پادشاهی‌اش را به دست آورد. در ادامه او با تایرلها هم پیمان می‌شود تا جایگاهش محکم‌تر شود. به همین دلیل سانسرا را ترک و با مارجرى تایرل پیمان زناشویی می‌بندد. او که می‌داند حال بهترین زمان برای از بین مخالفانش است تصمیم به مقابله با آنها می‌گیرد. به همین دلیل راب استارک را به همراه خانواده و لشگریانش در مراسم عروسی سرخ توسط والد فری به قتل می‌رساند. درست زمانی که گمان می‌کند همه چیز آرام شده و ثبات به پادشاهی بازگشته است (مسیر بازگشت) توسط زهر در مراسم ازدواجش مسموم و کشته می‌شود. در زیر نمودار سفر قهرمان برای جافری باراتیون رسم شده است:



همچون الگوی کنشگران، در ترسیم الگوی سفر قهرمان نیز نتایج الگوی سفر قهرمان جافری براتیون برای پادشاهان دیگر که در سودای تصاحب تخت پادشاهی هستند قابل‌تعمیم است.

نتیجه بررسی سریال بازی تاج‌وتخت

پس از بررسی الگوی سفر قهرمان برای پنج پادشاه و نیز دنریس تارگرین و سپس تحلیل نمودار سفر این شخصیت‌ها می‌توان به نکات بسیار جالبی پی برد: ۱. سفر قهرمانان معمولاً برای به دست‌آوردن اکسیری است که پادشاه نهایی آنها می‌باشد. اکسیری شفافبخش که بسیار اهمیت دارد. با یک نگاه اجمالی به سفر این قهرمانان واقعاً چه اکسیر شفافبخشی را می‌توان مشاهده کرد؟ این همه آزمون و سختی و ملاقات با استاد و تلاش‌های طاقت‌فرسای قهرمان به کجا ختم می‌شود؟ مثلاً جافری که موجب مرگ بسیاری شده و این حجم تنش و درگیری به وجود آورده و موجبات رنجش بسیاری را فراهم کرده در پایان چه اکسیر شفافبخشی به دست می‌آورد؟ یا حتی راب استارک که به‌عنوان قهرمان، بیننده را با خود همراه می‌کند مرگش چه اکسیری را برای بیننده به ارمغان می‌آورد؟ این امر تقریباً در مورد شخصیت‌های دیگر هم صدق می‌کند. تقریباً می‌توان گفت سفری سخت و مشکل‌تنها برای هدفی پوچ. ۲. نکته بارز دیگر در این تحلیل، این است که همه این شخصیت‌ها برای نیل به هدفشان از انجام هیچ عمل خلافی واهمه ندارند. مهم، رسیدن به هدف که همانا کسب تاج‌وتخت است می‌باشد. جافری، در جنگ فرار می‌کند، سرِ نداستارک را به‌رغم اینکه به او امان داده بود می‌زند، دخترش را مجبور می‌کند که به سرِ پدرش که بر دروازه‌های قصر آویزان شده زل بزند، نامزدش «دخترند» را به دلیل اینکه استارک‌ها به لحاظ استراتژیک، دیگر به درد لنیسترها نمی‌خورند ترک و با مارجرای تایرل ازدواج می‌کند؛ یا استنیس باراتیون که حاضر می‌شود تمام درخواست‌های ملیساندرا «جادوگر موقرمز» را گردن نهد تا او را به تاج‌وتخت برساند. اعمالی از قبیل آتش زدن انسان‌ها «به بهانه قربانی کردن به درگاه خدایان»، رضایت به رابطه نامشروع ملیساندرا با پسر حرامزاده برادرش رنلی و از همه اینها مهم‌تر کشتن برادرش. راب استارک هم از این قاعده مستثنی نیست. او مادرش را به دلیل فراری دادن جیمی لنیستر زندانی می‌کند. در مورد شخصیت‌های ظاهراً مثبتی همچون دنریس تارگرین که دیگر نیازی به توضیح نیست. کشتن برادرش توسط دیگ جوشان طلای مذاب، استفاده از اژدهایان برای ترساندن و کشتار و خلاصه استفاده از ابزارهای مختلف برای جمع کردن ارتش و به دست آوردن پادشاهی.

بحث و نتیجه‌گیری

«فهم دینی»، «درک هنری» و «مطیع دین بودن» سه ضلع مثلثی است که نویسنده دین‌مدار را به فیلم‌نامه دینی می‌رساند؛ از یک طرف «فهم دینی» راهنمای او در به‌کارگیری محتوای مطلوب دین است و از طرف دیگر «درک هنری» به او می‌آموزد که چه عناصر فرمی با محتوایش هماهنگ یا در تضاد است؛ این چنین است که احکام، فلسفه و اخلاق اسلامی، به‌اندازه‌ی تقید شخص نویسنده، در فیلم‌نامه بروز و ظهور می‌یابد و آن‌را دینی می‌کند. پس عنصر آشنایی فیلم‌نامه‌نویس با مقوله‌های دینی امری تأثیرگذار و مهم در حوزه طراحی محتوای یک فیلم‌نامه دینی است.

از طرفی نمی‌توان سینما را بدون فرم و تنها بر اساس محتوا تعریف کرد، بنابراین، فرم فیلم‌نامه عنصری تأثیرگذار در طراحی یک فیلم‌نامه دینی است تا جایی که برخی از آثار در سینمای دینی به دلیل ضعف در فرم به آثاری ضد دین تبدیل شده‌اند. پس دانستن تکنیک در قدم اول امکان ورود به مقوله فرم را فراهم می‌کند. سینمایی که نتواند شخصیت و فضا را توصیف کند، نمی‌تواند به فرم برسد و فیلم‌نامه اول باید فرم و ساختار صحیحی داشته باشد. وقتی یک فیلم‌نامه به این مرحله برسد تازه می‌توان در مورد محتوای آن صحبت کرد و محتوا باید مجرد از فرم بررسی شود. مضمون بافرم ارتقا پیدا می‌کند و به محتوا تبدیل می‌شود. مفهوم فرم نیز مانند محتوا امر زیستی است و نه پدیده‌ای بخشنامه‌ای. بنابراین، باید فرم ملی را استخراج کرد، فرمی که در خدمت سینمای ملی ایرانی باشد تا بفهمیم اصلاً ریتم اصلی زندگی مخاطب ایرانی چگونه است. در طراحی فرم یک فیلم‌نامه دینی الگوی سفر قهرمان و نیز الگوی کنشگران می‌تواند راهگشا و مثمر ثمر بوده و برای تأثیرگذاری بر روی مخاطب مورد استفاده قرار گیرد.

در سینمای دینی وطنی یعنی آثاری که سینمای ایران در این ژانر می‌سازد، نگاه نمادگرایانه یا سمبولیک و پررمزوراز است و دیدگاه‌های عرفانی در آن لحاظ شده و از جمع این آیتم‌هاست که در این نوع سینمای دینی؛ اگرچه رسیدن به ذات مقدس حق تعالی هدف اصلی است، اما این هدف به خودشناسی هم می‌رسد که برای شخص مسلمان بسیار زینده است.

قهرمان و ضدقهرمان از ارکان اصلی فیلم‌نامه کلاسیک محسوب می‌شوند. بدون قهرمان و ضدقهرمان کشمکشی وجود ندارد، بدون کشمکش داستانی وجود ندارد و بدون داستان همذات‌پنداری رخ نمی‌دهد. ساختار شاه‌پیرنگ ایجاب می‌کند که قهرمان بر موانعی که ضدقهرمان در مقابلش قرار می‌دهد فائق آمده و از این طریق برکشش موقعیت‌های نمایشی افزوده و درنهایت

در ساختار سه‌پرده‌ای فیلم‌نامه کلاسیک و در نقطه اوج پرده دوم با غلبه بر همه موانع یا شکست موجب کاتارسیس شود.

این ساختار به‌عنوان پایه و اساس نگارش فیلم‌نامه کلاسیک می‌تواند مبنای انتقال مضامین دینی در سینما و تلویزیون باشد. مهم‌ترین بخش برای انتقال مضمون فیلم‌نامه و متعاقب آن مضامین دینی به‌عنوان رکن اصلی یک فیلم‌نامه دینی در انتهای نقطه عطف پرده دوم می‌باشد. درست پس از این نقطه است که می‌توان مضمون اصلی فیلم‌نامه را آشکار کرد. بنابراین، می‌توان با طراحی قهرمان و ضدقهرمان بر اساس مضامین دینی کشمکش را تا نقطه اوج اصلی فیلم‌نامه بالا برد تا در این نقطه، جنگ اصلی خیر و شر را طراحی و درنهایت حرف دینی موردنظر را بیان کرد.

اولویت بخشیدن به متن و ایجاد تفاوت بین سطوح تحلیل درون‌متنی از ارکان بسیار مهم در تحلیل درونی روایت‌ها است. نظریه‌پردازان برای تعریف روایت دو شرط را لازم می‌دانند: ۱. وجود تقابل راوی، مخاطب از یک طرف با کنشگران ۲. تقابل وضعیت ابتدایی و انتهایی در پیرنگ روایت. درنهایت روایت این‌گونه تعریف شد: تغییر و تحول از یک حالت به حالت دیگر. این تغییر و تحول را می‌توان بر روی عنصر پیرنگ مشاهده نمود. نظریه‌پردازان اعتقاد دارند که پیرنگ، عنصر پایه داستان است. در این زمینه تلاش شد پیرنگ، نحوه روایی، موقعیت‌های روایی و الگوی کنشگران در دو اثر مختارنامه و بازی تاج‌وتخت مورد بررسی قرار گیرد. از طرفی با بررسی الگوی سفر قهرمان مسیر شخصیت‌ها در تعالی و گذراندن موقعیت‌های مختلف مورد واکاوی و تحلیل قرار گرفت.

پس از بررسی سریال‌های بازی تاج‌وتخت و مختارنامه از طریق الگوی کنشگران و سفر قهرمان می‌توان نتایج زیر را در مورد فیلم‌نامه دینی و غیردینی و بازنمایی آن در سریال‌های تلویزیونی ارائه داد:

۱. در فیلم‌نامه دینی شیء ارزشی حتماً باید آسمانی باشد. فیلم‌نامه‌ای که شیء ارزشی در آن زمینی یا حتی امری ضد ارزش یا ناهنجار باشد، نمی‌تواند فیلم‌نامه‌ای دینی لقب بگیرد. شیء ارزشی می‌تواند عناوینی همچون حقیقت، اخلاق، جوانمردی، ایثار، نجات جان انسان‌ها و مضامینی از این دست باشد. تضاد قهرمان و ضدقهرمان بر سر شیء ارزشی در فیلم‌نامه دینی بر سر امری مقدس و آسمانی و والا است که ریشه در امری الهی دارد.

۲. کنش کنشگر در فیلم‌نامه دینی در مدل کنشگران نه‌تنها برای او سود مادی ندارد، بلکه ممکن است جانش را نیز فدای آرمانش کند. به دلیل تقدس و والا بودن شیء ارزشی، قهرمان در

تضاد با ضدقهرمان در فیلم‌نامه دینی پیش‌رو است جانش را آگاهانه در این راه فدا کند؛ زیرا که مرگ برای او پایان یک زندگی نیست بلکه عبور از یک مرحله و گام نهادن در یک مسیر جدید در روند رسیدن به کمال است. در صورتی که ضدقهرمان از مرگ فرار می‌کند قهرمان در فیلم‌نامه دینی آگاهانه و با آغوش باز مرگ را می‌پذیرد.

۳. در فیلم‌نامه دینی هدف ضدقهرمان رسیدن به شیء ارزشی نیست بلکه او می‌خواهد مانع از رسیدن قهرمان به شیء ارزشی بشود. جایگاه شیء ارزشی ضدقهرمان در مرتبه‌ای هم‌تراز و برابر با شیء ارزشی قهرمان نیست؛ او هم شیء ارزشی دارد اما شیء ارزشی او اصلاً در مرتبه‌ای مساوی با شیء ارزشی قهرمان که ریشه‌ای الهی دارد، نیست. جایگاه ضدقهرمان در جهت مخالف و در راستای ممانعت سوژه از رسیدن به شیء ارزشی او است.

۴. در فیلم‌نامه دینی هدف وسیله را توجیه نمی‌کند؛ یعنی در مسیر سفر قهرمان برای حل مسئله، او به دلیل ارزشمند بودن هدفش مجاز به انجام هر کاری نیست و مسیر او برای رسیدن به هدفش نیز باید الهی باشد. مسیری بر اساس آموزه‌های دینی و الهی که باید در چارچوب آنها برای رسیدن به شیء ارزشی قدم بردارد.

۵. یکی از تضادهای اصلی قهرمان و ضدقهرمان این است که قهرمان در فیلم‌نامه دینی تقدیر الهی را پذیرفته و دست خدا را در امور و حکمت او را در گره‌گشایی از مسائل می‌بیند اما در فیلم‌نامه غیردینی کاملاً از زاویه دید انسانی بررسی و تنها علل زمینی و مادی هستند که گره‌گشای ماجراها و اتفاقات رخ داده در مسیر شکل‌گیری شخصیت می‌باشند. در فیلم‌نامه دینی امداد الهی و وسیله‌هایی که در روند گره‌گشایی رخ می‌دهد از مهم‌ترین عوامل ساختاری آن می‌باشد.

۶. مسیر قهرمان در فیلم‌نامه دینی برخلاف فیلم‌نامه غیردینی مسیری متعالی برای رسیدن به آگاهی مذهبی است. آگاهی مذهبی زمانی حاصل می‌شود که قهرمان از بین اهداف و وسیله‌های مختلف، هدف اصلی که همان حق است را انتخاب کرده و به حق اصلی می‌چسبد. در این صورت است که آگاهی مذهبی برای قهرمان «و متعاقب آن مخاطب که با قهرمان حس همذات‌پنداری پیدا کرده است» به وجود آمده و فیلم‌نامه را تبدیل به فیلم‌نامه‌ای دینی می‌کند.

۷. قهرمان در فیلم‌نامه دینی تقدیر را آگاهانه می‌پذیرد. شاید مسیری که او برای رشد و تعالی سپری می‌کند جبری باشد و حتی او با آغوش باز مرگ را بپذیرد «همچون امام حسین (ع) در واقعه کربلا» اما این انتخاب به صورت کاملاً آگاهانه صورت می‌گیرد. آگاهی که ناشی از شناخت کامل از کتب مذهبی، اشراق درونی، وحی و ... حاصل می‌شود.

مؤلفه‌های فیلم‌نامه دینی در سریال‌های تلویزیونی... ❖ ۲۲۱

چالش فیلم‌نامه دینی و به تصویر کشیدن این مضامین در سریال‌ها و فیلم‌های تلویزیونی در ایران ساختاری مختص به آن داستان را می‌طلبد. موارد پیش‌گفته به‌عنوان نتایج این بررسی به‌منزله یکی از ساختارهایی که می‌تواند در طراحی یک فیلم‌نامه دینی استفاده شود. مواردی که هرکدام با توجه به ساختار فیلم‌نامه، شخصیت‌ها، داستان‌ها و ظرفیت‌های آن بستر مناسب را برای رسیدن به یک فیلم‌نامه دینی جذاب که قابلیت همراه کردن مخاطب را داشته باشد، مهیا نماید.

منابع و مأخذ

قرآن کریم

- آر. بلکر، آروین (۱۳۹۱). **عناصر فیلم‌نامه‌نویسی**، ترجمه محمد گذرآبادی. تهران: هرمس.
- آن جونز، کاترین (۱۳۹۰). **راه داستان فن و روح نویسندگی**، ترجمه محمد گذرآبادی. تهران: هرمس.
- آرام، علیرضا (۱۳۹۰). **راهکارهای برگردان مفاهیم دینی به فیلم‌نامه**، قم: مرکز گزارش‌های صداوسیما.
- تی یرنو، مایکل (۱۳۹۱). **بوطیقای ارسطو برای فیلم‌نامه نویسان**، ترجمه محمد گذرآبادی. تهران: نشر ساقی.
- ژپ، لینت ولت (۱۳۹۰). **رساله‌ای در باب گونه‌شناسی روایت نقطه‌دید**، ترجمه نصرت حجازی، علی عباسی. تهران: علمی فرهنگی
- عباسی، علی (۱۳۹۳). **روایت‌شناسی کاربردی**، تهران: انتشارات دانشگاه شهید بهشتی.
- کمپبل، جوزف (۱۳۸۹). **قهرمان هزار چهره**، ترجمه شادی خسروپناه. تهران: گل آفتاب.
- محمدی محمدهادی، علی عباسی (۱۳۸۱). **صمد ساختار یک اسطوره**. تهران: چیستا.
- مک کی، رابرت (۱۳۹۰). **داستان، ساختار، سبک و اصول فیلم‌نامه نویسی**، ترجمه محمد گذرآبادی. تهران: هرمس.
- ویتیل، استوارت (۱۳۹۳). **اسطوره و سینما**، ترجمه محمد گذرآبادی. تهران: هرمس.
- خاکپور، هانیه (۱۳۸۷). **پروژه تاریخی سریال مختارنامه**، پایگاه اطلاع‌رسانی حوزه، www.hawzah.net (۹۳/۰۴/۱۵)
- سرویس خبری جهان نیوز (۱۳۸۹). **انتقاد مسجد مکی زاهدان از سریال مختارنامه**، پایگاه اطلاع‌رسانی جهان نیوز، www.jahannews.com (۹۳/۰۴/۲۰)
- ویکی‌پدیا. **مختارنامه** (مجموعه تلویزیونی)، www.fa.wikipedia.org (۹۳/۰۴/۲۰)
- ویکی‌پدیا. **بازی تاج‌وتخت** (مجموعه تلویزیونی)، www.fa.wikipedia.org (۹۳/۰۵/۰۱)

Archive of SID