

Application of Hero Training at Children & Young Adults Cinema after the Revolution Based on Hero Travel Model Case Study: (Movies: Children of Heaven; I am Taraneh, 15)

Payam Zeinalabedini: Assistant Professor, Department of Advanced Art Studies, Faculty of Visual Arts, School of Fine Arts, University of Tehran (corresponding author), Tehran, Iran.

email: Payam.zinalabedin@ut.ac.ir

Mahnaz Valipour: Master's student in cinema, Kamal-ul-Molek Nowshahr Institute of Art and Architecture, Nowshahr, Iran. **email:** Mahnaz.Valipour.777@gmail.com

Children and teenagers cinema have abundant and attractive capabilities that can be more effective than other means for growth and mental and social training of low age generation. Children and teenagers are always influenced by the hero of the film and showing such special character has very effects on their mind and on their behavior. Heroic journey is a pattern which most of thinkers including mythologists have considered it one of people who has studied the myth of the hero seriously, is Joseph Campbell.

Christopher Vogler has extended the Campbell's opinion and adds somethings to it. Maureen Murdock thinks that model of champ bell and Vogler is quite manly and incomplete and he suggests "the depth of feminism" in her book named Heroin's Journey. The methodology of the study is qualitative and its approach is mythical. Hence after reviewing the research literature and theoretical bases, for detection and reaching proper results, case study samples of "heaven children" and I, Taraneh, am fifteen years old" from after Islamic revolution of Iran children and teenagers' cinema have been chosen purposefully from optimal cases and based on theoretical foundations assigned to the film and they have been deliberated and analyzed.

Keyword: Children's cinema of Iran, hero's Journey, hero training, character, Joseph Campbell.

How to cite this paper: Zinalabedini, Payam, & Mahnaz Valipour. "Application of Hero Training at Children & Young Adults Cinema after the Revolution Based on Hero Travel Model Case Study: (Movies: *Children of Heaven; I am Taraneh, 15*)". *Rasaneh*. 34, 133 (1402): 127-158. **[In persian]**

کاربست قهرمان‌پروری در سینمای کودک و نوجوان پس از انقلاب بر اساس الگوی سفر قهرمان (مورد مطالعه: فیلم‌های بچه‌های آسمان و من ترانه پانزده سال دارم)

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱/۰۳/۲۷

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۰۳/۲۳

نوشته

پیام زین العابدینی*

مهناز ولی‌پور**

چکیده

کودکان و نوجوانان همواره از قهرمان فیلم متأثر می‌شوند و نمایش چنین شخصیت ویژه‌ای در ذهن و کردارشان تأثیر فراوانی می‌گذارد. بدین سان رسانه‌های مختلف در جهان از جمله سینما در تلاش‌اند جهت همذات‌پنداری مخاطب کودک و نوجوان از نمایش و نقش قهرمان در آثارشان بهره‌گیرند. ادبیات و فرهنگ ایران زمین مملو است از قهرمان‌ها و شخصیت‌های فاخر که در پاسداشت ملوک، دین و جان مردم نقش اساسی داشته‌اند و سینمای ایران می‌تواند بدان توجه کند. این پژوهش با هدفی کاربردی صورت گرفته و مسئله اصلی آن واکاوی جایگاه قهرمان و قهرمان‌پروری در سینمای پس از انقلاب ایران است. روش تحقیق کیفی با رویکرد اسطوره‌ای، بر مبنای مطالعه موردی و بر اساس الگوی سفر قهرمان جوزف کمبل، کریستوفر ووکلر و مورین مورداک است. از این روی نمونه‌های موردی بچه‌های آسمان و من ترانه پانزده سال دارم از سینمای کودک و نوجوان پس از انقلاب به صورت انتخاب هدف‌مند از موارد مطلوب گزینش شده و بر مبنای مبانی نظری تحلیل شده است.

کلیدواژه: سینمای کودک ایران، سفر قهرمان، قهرمان‌پروری، شخصیت، جوزف کمبل.

* استادیار گروه مطالعات عالی هنر، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشکده‌گان هنرهای زیبا، دانشگاه تهران

(نویسنده مسئول)، تهران، ایران Payam.zinalabedin@ut.ac.ir

** دانشجوی کارشناسی ارشد سینما، مؤسسه آموزش عالی هنر و معماری کمال‌الملک نوشهر، نوشهر، ایران.

Mahnaz.Valipour 777@gmail.com

نحوه استناد به این مقاله: زین العابدینی، پیام، و مهناز ولی‌پور. "کاربست قهرمان‌پروری در سینمای کودک و نوجوان پس از انقلاب بر اساس الگوی سفر قهرمان (مطالعه موردی فیلم بچه‌های آسمان و من ترانه پانزده سال دارم)". رسانه. ۳۴، ۱۳۳ (۱۴۰۲): ۱۲۷-۱۵۸.

مقدمه و بیان مسئله

کودک که نمادی از دوران شکل‌گیری شخصیت آدمی است، در شکل‌گیری درام انسانی جزئی لاینفک به‌شمار می‌آید و وجود این بخش در جامعه انسانی ضرورت وجود آثاری مناسب با شرایط این گروه را مانند دیگر نیازهای آن ایجاب می‌کند.

رسانه‌ها و به‌طور مشخص سینما، از عاملیت‌های توسعه‌گرای هر کشور به حساب می‌آیند (حبیب‌پورگتایی، ۱۴۰۱: ۲۶۷). حوزه سینما، دریچه آشنایی مردم با دنیای رنگ، تصویر و حرکت و همچنین یکی از مهم‌ترین صنایع انتقال مفاهیم و پیام‌های اجتماعی است (آذرخیل و دیگران، ۱۴۰۰: ۲۶۲).

سینما به عنوان فناوری دیداری، روش‌های جدید دیدن و نشان دادن کودک را ارائه می‌دهد و به عنوان فناوری جدید دیداری بر زندگی و ذهن کودکان و حتی کودکی تأثیر دارد (لبو، ۲۰۰۸: ۱۳). امروزه، بچه‌ها، اصلی‌ترین مخاطبان فرآورده‌های تصویری‌اند؛ هم آنچه از شبکه‌های تلویزیونی پخش می‌شود و هم فیلم‌هایی که بر پرده سینما نقش می‌بندد. در سینمای ایران از بدو پیدایش تاکنون، کوشش‌هایی برای شکل‌گیری شاخه کودک و نوجوان به عمل آمده، اما همواره این شاخه زیر سایه سینمای بزرگسالان قرار گرفته و چنانکه لازم بوده رشد نکرده است.

پیش از انقلاب تنها در کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان به صورت تخصصی و ویژه، فیلمسازی برای بچه‌ها جریان داشته و در سینمای حرفه‌ای ایران کمتر نشانه‌ای از نگاه تخصصی به این شاخه از سینما را می‌توان سراغ گرفت. در ارتباط با کودکان و نوجوانان تاکنون سه نوع فیلم تولید شده است. آثاری که برای کودکان ساخته شده و مخاطبان آن‌ها نیز کودکان هستند، آثاری که در مورد کودکان ساخته شده و مخاطب آن‌ها بزرگسالان هستند و سوم آثاری که تلفیقی از دو مورد قبل است، و عناصری از خصوصیات و دنیای ذهنی کودکان و نوجوانان و بزرگسالان را در خود جمع دارند.

کارگردانان زیادی در این عرصه دست به فیلمسازی زدند. موفقیت جشنواره‌های فیلم‌های کودکان و کسب جوایز متعدد از جشنواره‌های داخلی و خارجی و کیفیت هنری بالای فیلم‌ها دستاورد این نوع از سینماست (نوروزی، ۱۳۹۴: ۲۲۵). با بررسی جریان شناختی و موضوعی آنچه تاکنون در زیر عنوان سینمای کودک و نوجوان ایران جای گرفته است، می‌توان جریان‌های عمده و غالب آن را به این صورت خلاصه کرد.

جریان تولید فیلم‌های کوتاه داستانی و مستند-آموزشی در زمینه آثار زنده و پویانمایی در سال‌های ۱۳۵۰ با پیشگامی کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان؛ جریان تولید آثار بلند سینمایی داستانی، رشد و تقویت آن در دهه ۱۳۶۰ و افول آن در نیمه دوم دهه ۱۳۷۰ که خود به سه گروه فرعی تقسیم می‌شود:

الف. آثار رئالیستی یا اجتماعی - انتقادی.

ب. آثار فانتزی و افسانه‌ای.

ج. آثار عروسکی موزیکال و آثار ترکیبی زنده عروسکی (مراذعباسی، ۱۳۹۰: ۲۴).

فیلم‌های کودکان آثاری هنری هستند که سرگرم می‌کنند و در عین حال پایگاه‌ها یا سایت‌های ایدئولوژی هستند که بینندگان خردسال را با نقش‌های سنتی طبقه و جنسیت آشنا می‌کنند (ویچیک - اندروز، ۱۳۸۲: ۱۲۳ - ۲۴). در فیلم‌هایی که مخصوص کودکان هستند و بنیادها و سازمان‌های ملی سینمایی متولی این امر آن‌ها را می‌سازند، مدرسه و خانواده دارای همان ویژگی‌هایی است که جامعه دارد و ایدئولوژی حاکم بر جامعه را در خود بروز می‌دهند و متجلی می‌سازند (براون، ۲۰۱۷: ۱۳).

از سویی اسطوره قهرمان، یکی از کهن‌الگوهای جمعی است که در ضمیر ناخودآگاه انسان‌ها وجود دارد. قهرمان در سختی‌ها و مصائب و گذر از موانع، با آزموده شدن و رسیدن به پختگی و سیر تکامل، کمال را تجربه می‌کند. تمام داستان‌ها از معدود عناصر ساختاری مشترکی ساخته شده‌اند که در اسطوره‌ها، افسانه‌ها، روایاها و فیلم‌های سراسر جهان یافت می‌شوند. آن‌ها را در مجموع با عنوان "سفر قهرمان" می‌شناسیم. سفر به معنای حرکت از جایگاه و پیمودن مراحل، جهت رسیدن به مقصد است. انسان در دوره کودکی و نوجوانی، بیش از هر زمان دیگری، احتیاج به الگو و قهرمان دارد تا آمال و آرزوهای خود را در آن ببیند و تلاش می‌کند خصوصیات ظاهری و باطنی قهرمان را همانندسازی کند.

تکیه بر قهرمان، به عنوان یکی از عناصر داستان، برای نوجوانان اهمیت خاصی پیدا می‌کند و فیلم‌های سینمایی می‌توانند با ارائه الگوی مناسبی بر شخصیت کودکان و نوجوانان تأثیر بگذارند. در سینمای ایران فیلم‌های گوناگونی، چه درباره کودکان و چه برای کودکان، ساخته شده است. اینکه این فیلم‌ها تا چه حد توانسته‌اند قهرمان کودک و نوجوان را به درستی تعریف کرده و ارائه دهند و بر رفتار کودکان تأثیرگذاری کرده و الگوسازی کنند، موضوع حائز اهمیتی است که پژوهش حاضر با درک ضرورت آن صورت گرفته است. از این روی مسئله اصلی پژوهش حاضر واکاوی جایگاه قهرمان و قهرمان‌پروری در سینمای کودک و نوجوان پس از انقلاب ایران است. در این راستا پاسخ به این سؤال‌ها می‌تواند در آشکارسازی مسئله پژوهش راهگشا و رهنمون باشد.

۱. خلق شخصیت‌ها و قهرمان‌های دنباله‌دار در سینمای کودک پس از انقلاب به چه میزان بوده است؟
۲. نیازها و خواسته‌های کودکان تا چه میزان مورد توجه تولیدکنندگان و فیلم‌سازان قرار گرفته است؟

پیشینه پژوهش

پژوهشگر تا جایی که مشاهده کرده، تحقیق‌های مرتبط یا نزدیک به پژوهش حاضر را محدود و اندک یافته است. برخی از این پیشینه‌ها به این شرح است.

امیرشاه‌کرمی و امیرشاه‌کرمی (۱۳۹۶). مقاله "بررسی کهن‌الگوی سفر قهرمان در آثار مجید مجیدی بر اساس آرای جوزف کمبل و عرفان اسلامی با تمرکز بر آثار (بدوک، خدا می‌آید، پدر، بچه‌های آسمان، رنگ خدا، باران، بید مجنون و آواز گنجشک‌ها)". را منتشر کردند. از نظر نگارنده در این پژوهش الگوی سفر از جمله مضامینی است که هم در مباحث اسطوره‌شناسی و ریخت‌شناسی داستان‌ها و هم در مباحث عرفانی می‌تواند مورد توجه قرار می‌گیرد. از سوی دیگر سیروسفر درونی و بیرونی انسان در قالب قهرمان، درون‌مایه بسیاری از آثار نمایشی است که بی‌واسطه و پر قدرت، روان تماشاگران با ملیت‌های مختلف را تحت تأثیر قرار می‌دهد. این مقاله آثار سینمایی مجید مجیدی را بر اساس تحلیل کهن‌الگوی سفر قهرمان از منظر جوزف کمبل و عرفان اسلامی تحلیل کرده است.

کشتکار (۱۳۹۴). مقاله‌ای با عنوان "مطالعه مؤلفه‌های قهرمانان نوجوان در فیلمنامه بر اساس الگوی سفر قهرمان با در نظر گرفتن فرهنگ و هویت ایرانی (بررسی موردی: فیلم‌های کودکی ایوان و کودک و فرشته)" منتشر کرده و در این تحقیق آورده است که در چند دهه گذشته، برخی صاحب‌نظران حوزه فیلمنامه‌نویسی تلاش کرده‌اند الگوهای مختلفی را برای شخصیت‌پردازی قهرمان در سینما و تلویزیون طراحی کنند. الگوی سفر قهرمان و وگلر، به دلیل تأکید بر مراحل رشد شخصیت قهرمان، رویکردی نو در حوزه فیلمنامه‌نویسی ایجاد کرده است. این پژوهش، سفر قهرمان نوجوان را بر اساس الگوی سفر قهرمان و وگلر، مورد بازخوانی قرار داده است.

امیریان (۱۳۹۷) موضوع بازنمایی قهرمانان کودک و نوجوان در سینمای ایران (مطالعه‌ی موردی: هشت فیلم برگزیده‌ی جشنواره‌ی کودک و نوجوان در دهه‌ی هشتاد شمسی)، را برای پایان‌نامه کارشناسی ارشد خود در نظر گرفته است. او در این تحقیق دریافته است که در جهان کنونی، سینما و محصولات سمعی و بصری به‌خصوص فیلم‌های کودک و نوجوان، نقش قابل توجهی در خلق الگوها، ایجاد خودباوری و اعتماد به نفس، مخاطبان خود دارند. همچنین این آثار در چگونگی نگرش نسبت به جهان پیرامون خود، در راستای توسعه و پیشرفت می‌تواند در مخاطبان خود جهش و تحول قابل توجهی ایجاد کند و به‌مثابه قدرتی پیش‌برنده و سازنده در جوامع در حال توسعه مفید واقع شود.

شمس قریشی (۱۳۹۷) تحلیل الگوی سفر قهرمان در فیلم‌های ایرانی بر اساس ساختار اسطوره‌ای، را برای موضوع پایان‌نامه کارشناسی ارشد خود انتخاب کرده است او در این پایان‌نامه آورده است که بسیاری از تحلیل‌ها از قهرمان فیلم، بر مبنای ساختار ارسطویی صورت گرفته و به دلیل عدم ارزیابی جامع تحلیلی از فیلم‌های قهرمان‌محور، الگوی سفر

قهرمان می‌تواند، تحول قهرمان را با توجه به ساختار اسطوره‌ای جوزف کمبل و سفر نویسنده و وگلر ارائه دهد.

سیاست‌گذاری محتوایی در حوزه تولیدات نمایشی قهرمان محور برای سازمان صداوسیما ج.ا.ا بر مبنای ظرفیت‌های فرهنگ ایرانی اسلامی عنوان پایان‌نامه کارشناسی ارشد کاشانی و شنوه (۱۴۰۰) است. از نظر او جای قهرمان متناسب با ظرفیت‌های فرهنگ ایرانی - اسلامی، در تولیدات نمایشی صداوسیما بسیار خالی است و تا زمانی که این نیازها با تولیدات فرهنگی بومی برطرف نشود، آثار غیربومی، که از مصادیق نفوذ فرهنگی است، توجه مخاطبان را به خود جلب می‌کند. این خلأ را می‌توان ناشی از فقدان سیاست‌های محتوایی صریح و قابل درک در حوزه شخصیت‌پردازی قهرمان در سازمان صداوسیما دانست.

ای‌یان اندروز^۱ (۲۰۰۰) در کتاب فیلم کودکان به تاریخچه و سبک‌های فیلم کودکان در آمریکا و اروپا پرداخته و از دیدگاه‌های مختلف انتقادی از جمله نظریه‌ها و تئوری فیلم کلاسیک و رایج به شیوه مطالعه موردی آن‌ها را تحلیل و بررسی می‌کند.

مرلوک جکسون^۲ در پژوهشی با موضوع تصویر کودکان در فیلم‌های آمریکایی، بر مبنای نگاه انتقادی فرهنگی - اجتماعی، فیلم‌های تجاری و محبوب را آینه تمام‌نمایی در نظر می‌گیرد که بازنمایی فرهنگ عامه است. فیلم‌های آمریکایی تصویر مکرری از روایت کودکان است که نشانه تغییر دیدگاه عامه به کودکی و معصومیت کودکانه در قرن بیستم آمریکا است. به عقیده جکسون، آنچه در فیلم‌های سینمایی به تصویر کشیده می‌شود، در واقع بازنمایی افکار پنهان و عقاید درونی سازندگان و البته مخاطبان آن است. بر این اساس، جامعه‌شناسی فرهنگی سینما می‌تواند با بررسی بازنمایی زنان، رنگین‌پوستان و اقلیت‌ها در فیلم‌های سینمایی آمریکا، سیستم ارزشی، هنجارها، رویاها و باورهای ملت آمریکا را مطالعه کند. بدین ترتیب، فیلم از کالای محض تجاری، که به منظور سرگرمی ساخته و تماشا شده، برای محقق تبدیل به ابزار مطالعه زمینه‌های سیاسی، اقتصادی، فرهنگی و اجتماعی یک جامعه می‌شود. نویسنده در همین راستا بر این است که به بررسی بازنمایی تصویر کودک در بازه شصت‌ساله‌ای از سینمای آمریکا بپردازد که در عمل گاه ناچار می‌شود کمی از این بازه زمانی به گذشته برود تا شکل‌گیری دیدگاه و نگاه به کودکان را ریشه‌یابی کند. لازم به ذکر است که در این کتاب، منظور از کودک، سن دوازده سال به پایین بوده است.

"کودکان، معصومیت و سنت" عنوان بحث نخست کتاب است که در آن، بر این نکته تأکید شده که با پایان قرن نوزدهم، کودکان هم در ادبیات جدی و هم در ادبیات عامه‌پسند، مظاهر معصومیت والا به‌شمار می‌آمدند و در همین حال، سعی شد به بسیاری از نیازهای خاص

1. Ian Andrews
2. Merlok Jackson

و روان‌شناسی کودکان توجه شود. در این وضعیت فرهنگی، که سینما در آمریکا پا گرفت، فیلم‌ها نیز به پیروی از شاخص‌های فرهنگی زمان، تصویر محبوب کودک را به شکل «معصوم» اختیار کردند. در بخش دیگر کتاب، تصاویر کودکان در فیلم‌های پیش از جنگ جهانی دوم بررسی شده که به اعتقاد نویسنده، این تصاویر نمایش دهنده معصومیت تمام‌عیار بود و این امر همچنان پرده سینما را تسخیر کرد. سپس، تصاویر کودکان در فیلم‌های پس از جنگ جهانی ارزیابی و در آن تصریح شده که به دنبال جنگ جهانی دوم، به تدریج تصاویر جدیدی از کودکان در سینما ظاهر شد که حضورشان در سال‌های پیش از آن تصورناپذیر بود. فیلم‌های پس از جنگ تلویحات مربوط به نقطه‌ضعف‌های این بینش را هدف قرار دادند. در این فیلم‌ها این واقعیت آشکار می‌شود که هرچند کودکان مالا مال از خوبی و معصومیت هستند، متحمل مشکلات هویتی، انطباقی، و خانوادگی می‌شوند. در این فرایند، آنان غالباً شکست یا سختی را تجربه می‌کنند و در نتیجه، خرد و آگاهی به دست می‌آورند. همین خرد، نه معصومیت، است که کودکان را از اغتشاشات آینده به سلامت می‌گذراند و البته به دست آوردنش بدون هزینه هم نیست.

براون در کتابی راجع به فیلم‌های کودکان، به بررسی مضامین ایدئولوژی‌ها و اصول روایی و سبکی رایج در فیلم کودک پرداخته و ضمن واکاوی کامل چگونگی تعریف این ژانر، به پیشرفت سینمای کودک در گستره تاریخی و جغرافیایی در ایالات متحده، بریتانیا، فرانسه، دانمارک، روسیه می‌پردازد. تمایز اساسی بین تولیدات تجاری، که عمدتاً برای سرگرمی طراحی شده‌اند، و فیلم‌های غیرتجاری که بر اساس اصول آموزشی ساخته شده‌اند، موضوع مورد توجه این پژوهش است. این کتاب تاریخچه سینمای کودک از روزهای اولیه سینمای تجاری تا به امروز را تشریح و ترسیم، و موضوع‌های مهم کلیدی فیلم‌های کودکان را در سراسر جهان به شیوه مطالعه موردی تحلیل می‌کند.

نگارنده این تحقیق با مطالعه پیشینه پژوهشی در این حوزه درمی‌یابد که حداقل پنج فرایند زیرمتنی و زمینه‌ای وجود دارند که هر یک از این فرایندها، هویت ژانری فیلم کودک را تثبیت می‌کنند. این پنج فرایند عبارت‌اند از: ۱. راهبردهای مخصوص بازاریابی و توزیع؛ ۲. سانسور و درجه‌بندی سنی؛ ۳. نظر منتقدان؛ ۴. بازارپردازی؛ و ۵. راهبردهای مخصوص نمایش.

ادبیات پژوهش

کودک و سینما

در یک نگاه کلی می‌توان به خوبی تشخیص داد که نمایش یک سری از فیلم‌ها برای شرایط روحی کودکان مناسب نیستند. خشونت، ترس و روابط جنسی، مضامین بسیار حساسی هستند که اگر ذره‌ای در نمایششان به بیراهه برویم، باعث تخریب می‌شود. به این ترتیب باید به سمت

سینمایی رفت که مختص کودکان باشد (نوروزی، ۱۳۹۴: ۴۲). در مورد امکانات ذاتی و روحی کودکان و نوجوانان و خواسته‌هایشان می‌توان به این موارد اشاره کرد:

۱. کودکان و نوجوانان، گذشته از میراث ژنتیکی خود، به پیرامون وابسته‌اند. آنها به سرعت تأثیر می‌گیرند و محیط می‌تواند ویژگی آنها را تشدید یا تعدیل کند و ویژگی تازه به آنها بدهد. کودکان می‌بینند و عموماً راحت‌تر از ما می‌پذیرند.
۲. کودکان و نوجوانان هم مثل ما از گذر و شکست پاره‌ای از قواعد لذت می‌برند و طالب شگفتی و خیال‌اند. سینما از کم‌دی، انیمیشن و فانتزی گرفته تا روایات واقعی‌گرایی تجربه‌خواستنی و خوشایندی برای کودکان است. ذهن آنها و احساس نیالوده‌شان مشتاق تازگی‌هاست و برای پذیرش الگو و ساختار آماده است.
۳. کودکان و نوجوانان به تجربه حساس موفقیت محتاج‌اند. سینمای قهرمان‌پرداز در انواع مثبت و کارآمد و یا منفی می‌تواند انواع تجربه‌های توفیق‌قهرمانی را به کودکان عرضه کند و اگرچه نمونه‌های بد، ذهن و روحش را می‌آلایند، اما نمونه‌های خوب، حس‌خواستنی و امید به رسیدن و ارزش کلی مفاهیم نیک و نیک‌اندیشی را تعریف و تقویت می‌کنند.
۴. کودکان و نوجوانان به برخوردارهای بهنجار نیازمندند. سینمای آموزش-تربیتی می‌تواند چه به وسیله بیان شرایط، موفقیت‌ها، بایدها و نبایدها به شکل عینی و غیرمستقیم برای والدین؛ چه با صحبت برای خود کودک، زمینه تربیتی کارآمدی باشد. سینمای کودکان و نوجوانان، بزرگ‌ترها را مخاطب قرار می‌دهد تا آنها را دریابند (قاسم‌زادگان جهرمی، ۱۳۹۰: ۴۹).

سینمای کودک، درک این موضوع است که کودک از چه زمانی این قابلیت را دارد که سینما و تصاویرش را درک کند. باید پذیرفت تا زمانی که کودک نتواند با ماهیت درونی تصویر ارتباط برقرار کند، نمی‌تواند آن را بفهمد. فارغ از اینکه کودک بتواند زبان تصویر و زبان گفتاری سینما را بفهمد، باید بتواند رابطه آن‌ها را نیز دریابد. فیلم‌های کودک باید بیشتر به سمت مضامین انسانی بروند. مضامینی که برای اغلب کودکان نشانه‌های یکسانی دارند (نوروزی، ۱۳۹۴: ۱۹). سینمای کودک و نوجوان ترسیم‌کننده نظام آموزشی و بازتاب آموخته‌ها و تلفیق رویاها همراه با واقعیت‌ها است که در کنش اجتماعی و شخصیتی کودک مؤثر است (قاسم‌زادگان جهرمی، ۱۳۹۰: ۵۱).

برای کودک در مواجهه با سینما، می‌توان سه دوره سنی مشخص را تعریف کرد ...، کودک را از شش تا هفت سالگی، که بتواند از ابزار زبان به شکل نسبتاً کاملی استفاده کند، خردسال می‌نامیم. از هفت سالگی تا دوازده یا سیزده سالگی که کودک دوره اجتماعی شدن را طی می‌کند، او را با نام عمومی "کودک" خطاب می‌کنیم. از این سن تا هفده یا هجده سالگی، که دوران بلوغ را پشت سر می‌گذارد و به جوانی پا می‌نهد، "نوجوان" نامیده می‌شود (نوروزی، ۱۳۹۴: ۲۸).

- اگر بخواهیم که از میان عمده‌ترین نشانه‌های موجود در فیلم‌های مناسب ویژه کودکان و نوجوانان، به موردی اشاره کنیم باید چند نشانه زیر را از یاد نبریم:
۱. وفاداری به اصول کلی روان‌شناسی کودک در طرح مسائل رفتاری کودکان؛
 ۲. پرهیز از به کارگیری زبان استعاری و پر رمز و راز؛
 ۳. سادگی بیان و پرهیز از نمایش صحنه‌ها و نماهای نمادین؛
 ۴. تأکید بر تخیل سازنده و مثبت، به گونه‌ای که نشان‌دهنده برآورده شدن آرزوهای قلبی کودکان باشد؛
 ۵. برآورده شدن آرزوهای مثبت و انسانی خاصی که در دنیای واقع، کمتر امکان تحقق خواهد داشت؛
 ۶. استفاده دقیق از نقش تخیل "جان‌بخشی" کودکان در رویارویی با اشیا، درختان و سایر ساخته‌های بیجان مصنوعی و عناصر طبیعی؛
 ۷. رعایت زمان مناسب و طول فیلم‌ها، با توجه به میزان قدرت تمرکز کودکان؛
 ۸. به کارگیری جاذبه‌های تصویری و "دیداری-شنیداری" مناسب اعم از رنگ، نور، صدا، موسیقی، سایه روشن‌های دلنواز در کنار جذابیت‌هایی چون خوش‌آوایی و هماهنگی شنیداری و موسیقایی و کلام متناسب و به کارگیری آواهای طبیعی؛
 ۹. ریشه‌یابی دقیق نابهنجاری رفتاری کودکان، بر مبنای پژوهش‌های تجربی و علمی (حاجی مشهدی، ۱۳۸۱: ۲۴).

در کل با مرور برخی از فیلم‌ها می‌توان با معیار قرار دادن سه اصل درباره این نوع فیلم به قابلیت‌های آن پی برد: نوع تصاویر (قاب‌بندی سینمایی)؛ موسیقی محرکی که بتواند مکمل تصاویر جهت اثربخشی باشد؛ کلام (گفتار و نوع مضمون و مفاهیم ادبی، یعنی فیلمنامه اثر) (قاسم‌زادگان جهرمی، ۱۳۹۰: ۲۵).

طبقه‌بندی سینمای کودک

۱. فیلم درباره کودکان: موضوع این‌گونه فیلم‌های داستانی درباره کودکان است. اما مخاطب آن نه کودکان، بلکه بزرگسالان هستند. فیلمساز می‌کوشد که از خلال یک داستان با تجزیه و تحلیل روایات، خفیات و ویژگی‌های شخصیت کودک، دیگران را با آنها آشنا کند. حتی ممکن است از نظر برخی کارشناسان دیدن این‌گونه فیلم‌ها برای کودکان نامناسب باشد. مشخصه چنین فیلم‌هایی حضور بازیگران کودک است.
۲. فیلم به بهانه کودکان: در این نوع فیلم‌ها، برعکس فیلم‌های درباره کودکان، اگرچه کودکان حضور دارند، اما آنها نه موضوع اصلی‌اند و نه فیلمساز به آنها از آن حیث که کودک‌اند

می پردازد. در این نوع فیلم کودکان شخصیت‌های اصلی فیلم هستند، اما فیلم دربارهٔ بچه‌ها نیست.

۳. فیلم برای کودکان: فیلمی است که موضوع و مضمون آن دربارهٔ مسائل و مشکلاتی است که کودکان با آن‌ها به عنوان یک کودک مواجه می‌شوند. در فیلم برای بچه‌ها، مضمون یا موضوع کودکانه زمانی به درستی مورد تجزیه و تحلیل قرار می‌گیرد که منظر فیلمنامه‌نویس و کارگردان نیز کودکانه باشد و مسائل کودکان را از نگاه کودکان ببیند.

۴. فیلم دربارهٔ کودکی: دارای دو جنبهٔ جداگانه است. هم فیلم‌هایی هستند دربارهٔ دوران کودکی که بزرگسالان می‌توانند آن‌ها را با نگاهی به گذشته و بازگشت به دوران کودکی تماشا کنند و هم کودکان می‌توانند شاهد فیلمی باشند که مضمونی کودکانه دارد و با روحیات آنها سازگار است. این نوع فیلم در جذب مخاطب بیشتر و ارتباط توأمان با کودکان و بزرگسالان موفق بوده است (نوروزی، ۱۳۹۴: ۵۱-۵۲).

به عقیدهٔ یونگ، پیشرفت و تکامل انسان از کودکی تا بزرگسالی است. او تأکید دارد که شخصیت انسان دائم از مرحلهٔ پایین‌تر به مرحلهٔ تکامل‌یافته‌تری در حال حرکت است. هدف نهایی این تکامل چیزی است که یونگ آن را «خودشکوفایی» می‌نامد. خودشکوفایی یعنی رسیدن به حداکثر وحدت، هماهنگی و تکامل تمام قسمت‌های مختلف شخصیت انسان (شاملو، ۱۳۸۸: ۵۵-۵۶).

کودکی وظایف و اهداف اولیهٔ قهرمان را تعیین می‌کند و برای سفر قهرمان نوجوان، یک آغاز است ...، در این میان برای قهرمان نوجوان، مرحله‌ای به نام «دنیای اشتباهات» اضافه می‌شود. نخست به این دلیل که شخصیت نوجوان، هنوز تجربهٔ کافی برای بیمودن سفر قهرمانانه را ندارد و پر از اشتباه است. جان تروبی در این باره می‌نویسد: «قهرمان شما نمی‌تواند در پایان داستان چیزی یاد بگیرد، مگر اینکه در آغاز در مورد چیزی در اشتباه باشد.» دلیل دوم آن است که تا اشتباهی از قهرمان سر نزنند، رشد و بلوغ او ملموس نمی‌شود. به گفتهٔ ووگلر نقطه ضعف، عدم کمال و تزلزل، قهرمان‌سازی می‌کند یا هر شخصیت دیگری را متجلی می‌کند که واقعی و جذاب‌تر است. اگر قهرمان نوجوان در زمان کودکی دچار خطا شود، آن را به پای رفتار کودکانه او می‌گذارند؛ ولی وقتی قهرمان دعوت را پذیرفت و سفر قهرمانانهٔ خود را شروع کرد، هر خطا اشتباه او محسوب می‌شود. زیرا دیگر از دنیای کودکی فاصله گرفته است (کشتکار و دیگران، ۱۳۹۴: ۱۲۹-۱۳۱).

در الگویی که کمبل ارائه می‌کند، قهرمان جوانی است که مناسب گذر را پشت سر می‌گذارد. از این منظر، الگوی تمام آثار ادبی کودکان، مشابه تک‌اسطوره است و تمام شخصیت‌های حاضر در ادبیات کودک، شکل تکمیل‌شده از همان قهرمان اسطوره‌ای است. قهرمان خردسال نیز مجبور است همانند قهرمان اسطوره‌ای، از شرایط عادی زندگی‌اش برکنده شود تا طرح داستان شکل

بگیرد (میرشاهی، ۱۳۸۳: ۸۳). مراحل سفر قهرمان نوجوان ممکن است ما را به اشتباه بیندازد، طوری که تصور کنیم این مراحل معرف یک سفر کاملاً جسمانی است. در واقع هم قهرمان نقش جسمانی و فعال را در سفر به عهده می‌گیرد تا مسئله‌ای را حل کند یا به هدفی نائل شود.

اما سفر قهرمان به عنوان یک سفر عاطفی و روان‌شناختی همان قدر اهمیت دارد که به عنوان یک سفر جسمانی. گاهی سفر بیرونی به مکانی واقعی است مثل هزارتو، جنگل، غار، شهری غریب، کشوری ناشناخته یا مکانی جدید که در مجموع قلمروی برای کشمکش وی با ضدقهرمان به حساب می‌آید. با وجود این همین تعداد داستان است که قهرمان آن به سفری درونی، سفری ذهنی، سفری دلی، سفری روحانی اقدام می‌کند (ووگلر، ۱۳۹۸: ۱۸؛ کشتکار، ۱۳۹۳: ۶۹).

کمبل، موردداک و ووگلر هر کدام الگوی سفر قهرمانی را ارائه داده‌اند که بسته به قهرمان مذکر و یا مونث از ویژگی‌های خاصی برخوردار است و مبانی نظری پژوهش حاضر بر مبنای آن است، اما مقتضی است در ابتدا به تعریف قهرمان، انواع قهرمان پرداخته شود و سپس الگوهای ذکر شده تشریح شود.

قهرمان

قهرمان^۱ واژه‌ای یونانی از ریشه‌ای به معنای "محافظت کردن و خدمت کردن" است. قهرمان یعنی کسی که آماده است نیازهای خود را فدای دیگران کند (شایان‌نژاد، ۱۳۹۷: ۳۲) ...، مفهوم قهرمان از اساس با مفهوم ایثار مرتبط است (ووگلر، ۱۳۹۸: ۵۹). قهرمان، زن یا مردی است که قادر باشد بر محدودیت‌های شخصی و بومی‌اش فائق آید، از آن‌ها عبور کند و به اشکال عموماً مفید و معمولاً انسانی برسد (کمبل، ۱۳۹۸: ب: ۳۰).

کهن‌الگوی قهرمان معرف چیزی است که فروید آن را ایگو می‌نامد؛ بخشی از شخصیت که از مادر جدا می‌شود، همان بخشی که خود را جدا از بقیه بشریت می‌انگارد. در نهایت قهرمان کسی است که می‌تواند از محدوده و توهمات ایگو فراتر برود، اما در آغاز همه قهرمانان ایگو هستند (ووگلر، ۱۳۹۸: ۵۹). قهرمان بر مبنای نظر فروید با گذر از ایگو و رسیدن به سلف یا خود است که به انتهای سفر خود می‌رسد. قهرمان شخصیتی است صاحب اراده. قهرمان دارای یک میل و آرزوی خودآگاه است. قهرمان ممکن است دارای یک خواسته ناخودآگاه و متناقض با خود نیز باشد. قهرمان از این قابلیت برخوردار است که مقصود خود را به شکلی متقاعدکننده دنبال کند. قهرمان کسی است که در دوران حیات، فراآگاهی را بشناسد و نشان دهد (مک کی، ۱۳۹۷: ۹۷). قهرمان شخصیت اصلی است و هدف عمده او جدا شدن از دنیای عادی و قربانی کردن خود در راه خدمت و سفری است که در پیش دارد (ویتیللا، ۱۳۹۰: ۱۷). قهرمانان باید خصایص،

1. The hero
2. voytilla

عواطف و انگیزه‌های جهانی داشته باشند که همه آدم‌ها به طریقی آن‌ها را تجربه کرده باشند: انتقام، خشم، شهوت، رقابت، میهن پرستی، آرمان‌گرایی، بدبینی یا یأس. اما آنها در عین حال باید انسان‌هایی منحصر به فرد باشند (یونگ، ۱۳۸۹: ۱۱۲).

معمولاً داستان‌ها یک قهرمان بیشتر ندارند اما ممکن است داستانی دو شخصیت اصلی داشته باشد...، یا خالق یک قهرمان جمعی^۱ عظیم باشند. برای اینکه دو یا چند شخصیت یک قهرمان جمعی را تشکیل دهند دو شرط لازم است: نخست اینکه تمام افراد گروه هدف مشترکی داشته باشند؛ و دوم، در راه رسیدن به این هدف، به اتفاق رنج بکشند و به اتفاق پیروز شوند (مک کی، ۱۳۹۷: ۹۶). در یک قهرمان جمعی، انگیزه، کنش و نتیجه یکسان و مشترک است. داستان ممکن است چند قهرمانی^۲ باشد...، این آثار به عوض پیش بردن روایت بر اساس آرزو و خواست واحد یک قهرمان، چه منفرد و چه جمعی، چند داستان کوچک را که هر یک قهرمان جداگانه خود را دارند در هم گره می‌زنند تا تصویر زنده و پویایی از جامعه ترسیم کنند (مک کی، ۱۳۹۷).

کارکرد قهرمان

قهرمانان خصایصی دارند که همه ما می‌توانیم با آن همذات پنداری کنیم و آن را در خود تشخیص دهیم. نیروی محرک آنها انگیزه‌های جهانی است که برای همه ما قابل درک است: تمایل به دوست داشته شدن و درک شدن، موفق شدن، زنده ماندن، آزاد بودن، انتقام گرفتن، اصلاح خطاها، یا بیان خود (ووگلر، ۱۳۹۸: ۶۰). از کارکردهای دیگر قهرمان فراگیری یا رشد است. غالباً قهرمان کسی است که طی داستان، بیشتر از همه یاد می‌گیرد و رشد می‌کند. قهرمانان بر موانع غلبه می‌کنند و به اهداف خود می‌رسند، اما در عین حال به دانش و دانایی جدیدی می‌رسند (ووگلر، ۱۳۹۸: ۶۲؛ جهانگیری، ۱۳۹۵: ۳۱).

انواع قهرمان

۱. قهرمانان راغب و قهرمانان بی‌میل: به نظر می‌رسد قهرمانان دو گونه باشند: الف. راغب، مشتاق، ماجراجو، بدون هیچ شک یا تزلزلی، کسی که همواره با شجاعت پیش می‌رود، خودانگیزخته؛ ب. بی‌میل، پراز تردید و دودلی، منفعل، کسی که باید توسط نیروهای خارجی برانگیزخته شود یا به درون ماجرا هل داده شود.

۲. قهرمانان گروه‌مدار و یا تک‌رو: قهرمانان گروه‌مدار در آغاز بخشی از جامعه‌اند، ولی سفرشان آنها را به جایی ناشناخته و دور از خانه می‌کشاند. وقتی نخستین بار آنها را می‌بینیم، بخشی

1. Plural-protagonist
2. Multiprotagonist

از قبیله، دهکده، شهر یا خانواده‌اند. داستان‌شان داستان جدایی از گروه، ماجراجویی تنها در سرزمین بی آب و علف و نامسکون و دور از گروه و معمولاً در انتها، ملحق شدن دوباره به گروه است. قهرمانان گروه‌مدار غالباً با انتخاب میان بازگشت به دنیای عادی یا ماندن در دنیای ویژه مواجه‌اند (صدیقی، ۱۳۹۶: ۲۱). قهرمانانی که تصمیم به ماندن در دنیای ویژه می‌گیرند، در فرهنگ غربی نادر، اما در قصه‌های کلاسیک آسیایی و هندی به نسبت فراوان هستند. در مقابل قهرمان گروه‌مدار، قهرمان تک‌رو و سترن قرار می‌گیرد. داستان‌هایی که چنین قهرمانانی دارند، با بیگانگی قهرمان نسبت به جامعه آغاز می‌شوند. محل سکونت طبیعی آنها صحرا، و وضعیت طبعیشان تنهایی و انزوا است. سفرشان سفر ورود دوباره به گروه، ماجراجویی در میان گروه، و بازگشت به انزوا و تنهایی در بیابان است ...، قهرمانان تک‌رو، همچون قهرمانان گروه‌مدار، در نهایت می‌توانند تصمیم بگیرند که به وضعیت اولیه (تنهایی) برگردند یا در دنیای ویژه باقی بمانند. برخی از قهرمانان در آغاز تک‌رو هستند، اما در پایان تبدیل به قهرمانان گروه‌مدار می‌شوند و تصمیم می‌گیرند با گروه باقی بمانند (ووگلر، ۱۳۹۸: ۶۶).

۳. **ضدقهرمانان:** ضدقهرمان واژه مبهمی است. به عبارت ساده، ضدقهرمان متضاد قهرمان نیست، بلکه نوع خاصی از قهرمان است. کسی که ممکن است از دید جامعه فردی خلافکار یا تبهکار باشد، اما مخاطب در اساس با وی همدلی دارد ...، الف. ضدقهرمانان به دو دسته تقسیم می‌شوند:

الف. شخصیت‌هایی که بسیار شبیه به قهرمانان سنتی رفتار می‌کنند، اما به شدت بدبین یا به نوعی زخم خورده‌اند؛

ب. قهرمانان تراژیک، شخصیت اصلی داستان که ممکن است دوست‌داشتنی یا قابل ستایش نباشد، یا حتی اعمالش رقت‌انگیز باشد (خادمی کارمزدی، ۱۳۹۸: ۶۵)، مثل مکبث یا صورت‌زخمی.

نوع دوم ضدقهرمان بیشتر شبیه به ایده کلاسیک قهرمان تراژیک است. اینان قهرمانان ناقصی هستند که هرگز بر شرایط درون پیروز نمی‌شوند و همان‌ها باعث سقوطشان می‌شوند. آنها ممکن است جذاب باشند و خصایص قابل ستایشی داشته باشند، اما در انتها سرانجام مغلوب نقص خود می‌شوند. برخی از ضدقهرمانان تراژیک چندان ستایش‌برانگیز نیستند، اما سقوطشان را با علاقه تماشا می‌کنیم (ووگلر، ۱۳۹۸: ۶۵؛ رضوانی پور، ۱۳۹۷: ۴۵).

۴. **قهرمان کاتالیزور:** شخصیت‌های اصلی که ممکن است قهرمانانه عمل کنند، اما خودشان چندان دچار تغییر نمی‌شوند، زیرا کارکرد اصلی آنها این است که باعث ایجاد تحول در دیگران شوند (ووگلر، ۱۳۹۸: ۶۷).

مبانی نظری پژوهش

سفر قهرمان^۱ الگویی جهانی است که در هر فرهنگی و هر زمانی اتفاق می‌افتد. این الگو همان تنوع نامحدودی را دارد که نژاد انسان داراست و با وجود این، فرم بنیادی آن همواره ثابت است. سفر قهرمان مجموعه عناصری با استحکام حیرت‌انگیزی است که پیوسته از اعماق ذهن بشر می‌تراود، با جزئیات متفاوتی در هر فرهنگ، اما در اساس مشابه و یکسان است (ووگلر، ۱۳۹۸: ۳۶). سفر قهرمان بی‌نهایت انعطاف‌پذیر است و می‌تواند اشکال بی‌نهایت متنوعی به خود بگیرد بدون آنکه هیچ یک از خواص جادویی‌اش را از دست دهد. در واقع این الگو عمری بیش از همه ما دارد (کمبل، ۱۳۹۸ الف: ۴۰؛ صدیقی، ۱۳۹۶: ۳۳).

داستان قهرمان برخلاف تنوع نامحدود، در اساس همواره یک سفر است: قهرمان محیط راحت و روزمره خود را ترک می‌کند و وارد دنیایی پر مخاطره و ناآشنا می‌شود. شاید سفری بیرونی به مکانی واقعی باشد: یک هزارتو، جنگل یا غار، شهر یا کشوری عجیب، مکان تازه‌ای که عرصه کشمکش او با نیروهای مخالف و چالش‌برانگیز می‌شود. اما به همان تعداد نیز داستان‌هایی وجود دارند که قهرمان را به سفری درونی می‌برند. سفری مربوط به ذهن، قلب و روح. در هر داستان خوبی، قهرمان رشد می‌کند، دچار تحول می‌شود و از یک نوع زندگی به نوع دیگر سفر می‌کند: از یأس به امید، از ضعف به قدرت، از نادانی به خردمندی، از عشق به نفرت، و بالعکس. همین سفرهای عاطفی هستند که بیننده را درگیر می‌کنند و باعث می‌شوند داستان ارزش دیدن داشته باشد. پروتاگو نیست هر داستانی قهرمان یک سفر است، حتی اگر این سفر تنها به درون ذهن وی یا به درون قلمرو روابط باشد (ووگلر، ۱۳۹۸: ۳۸).

جوزف کمبل^۲

متأثر از یونگ، به نظریه ضمیر ناخودآگاه جمعی و کهن‌الگوها علاقه‌مند شد...؛ و در دهه ۱۹۴۰ به اصول و مبانی اسطوره‌ای و کهن‌الگویی جاری در تمام داستان‌ها، حماسه‌ها و افسانه‌ها اشاره کرد. کتاب قهرمان هزار چهره او در واقع شناسایی این الگوهاست. مهم‌ترین نظریه کمبل در خصوص اسطوره، نظریه تک‌اسطوره نام دارد که آن را در این کتاب مطرح کرده است. وی در این کتاب به طور مفصل، به واکاوی کهن‌الگوی «سفر قهرمان» پرداخت و با بررسی قصه‌ها و افسانه‌های جهان نشان داد که چگونه این کهن‌الگو در هر زمان و مکان، خود را در قالبی جدید تکرار می‌کند تا انسان را به سیر و سفر درونی و شناخت نفس راهنمایی کند (کمبس^۳، ۲۰۰۵: ۱۱۶). الگویی که قادر است ژرف، ساخت اسطوره‌ای مشترک میان حماسه‌های ایرانی،

1. Hero's Journey
2. Joseph Campbell
3. Combs

افسانه‌های اسکاندیناویایی، اپرای آلمانی، تراژدی‌های یونانی و حتی علمی-تخیلی‌های آمریکایی را شناسایی کند (ووگلر، ۱۳۹۸: ۵؛ جهانگیری، ۱۳۹۵: ۱۵).

سفر قهرمان کمبل سفری است که در آن قهرمان در انتهای مسیر به تکامل و کشف نیروهای گوناگون خود می‌رسد. او انتهای سفرش را گذشتن از اشکال دوگانه و رسیدن به ورای تقابل‌های دوگانه می‌داند. کمبل می‌گوید قهرمان مسیرش را طی می‌کند، برای بازیافتن خویش نه به دست آوردن چیزی؛ این همان دستیابی به خودشناسی است (امیرشاه‌کرمی، ۱۳۹۶: ۲۰). سفر قهرمان کمبل، اساساً سفری مردانه است که در آن تنها نقش‌هایی برای زن در نظر گرفته شده است؛ خدایانو، اغواگر و یا مادر زمین است (اسکالی، ۲۰۱۳: ۵۲).

مراحل سفر قهرمان از نظر کمبل

از نظر کمبل سفر قهرمان در سه مرحله صورت می‌گیرد. که شامل عزیمت (جدایی)، رهیافت (تشریف) و بازگشت است. کمبل با مطالعه و بررسی اساطیر و روایات قهرمانی سراسر جهان، این سه بخش اصلی، شامل حداکثر هفده مرحله یا گام را در سفر قهرمانی تشخیص داد. کمبل این بخش‌های سه‌گانه را هسته «اسطوره واحد» نامید که مراحل آن در جدول ۱ آمده است.

جدول ۱. مراحل سفر قهرمان از نظر جوزف کمبل

مرحله نخست	عزیمت (Departure) Separation	دعوت به آغاز سفر، رد دعوت، امداد غیبی، عبور از نخستین آستان، شکم نهنگ.
مرحله دوم	تشریف (Initiation)	جاده آزمون‌ها، ملاقات با خدایانو، زن در نقش وسوسه‌گر، آشتی و هماهنگی با پدر، خدایگان، برکت نهایی.
مرحله سوم	تشریف (Return)	امتناع از بازگشت، فرار جادویی، دست نجات از خارج، عبور از آستان بازگشت، ارباب دو جهان، رها و آزاد در زندگی.

تشریف برای قهرمان نوجوان، جدایی کامل او از دنیای کودکی و انتقالش به دنیای نوجوانی است (کشتکار و دیگران، ۱۳۹۴: ۱۳۲).

کریستوفر ووگلر

کریستوفر ووگلر در کتاب سفر نویسنده یک گام به جلوتر برمی‌دارد و پروژه کمبل را در عرصه فیلمنامه‌نویسی ادامه می‌دهد. او کارش را بر اساس سفر قهرمان بسط و پرورش می‌دهد و از آن برای تحلیل پیرنگ و تحول شخصیت در داستان استفاده می‌کند (جهانگیری، ۱۳۹۵: ۱۶).

1. Scally
2. Mono myth

مراحل سفر قهرمان از نظر کریستوفر ووگلر

قهرمان در این سفر دوازده مرحله را پشت سر می‌گذارد و ووگلر با شفافیت تمام آن‌ها را برشمرده است:

جدول ۲. مراحل سفر قهرمان از نظر کریستوفر ووگلر

مرحله نخست	دنیای عادی	خانه و مامن قهرمان، جایی که در آن احساس آرامش و آسودگی می‌کند.
مرحله دوم	دعوت به ماجرا	با برهم زدن آسایش و امنیت دنیای عادی قهرمان، او را در برابر مسئولیتی خطرناک قرار می‌دهد.
مرحله سوم	رد دعوت	قهرمان در ابتدا به خاطر ترس و ناامنی سفر از پذیرش دعوت سر باز می‌زند.
مرحله چهارم	ملاقات با استاد	قهرمان با استاد یا پیر دانا ملاقات می‌کند تا به اعتماد و اطمینان برسد.
مرحله پنجم	عبور از نخستین آستان	قهرمان سرانجام می‌پذیرد که تن به سفر بدهد.
مرحله ششم	آزمون‌ها، متحدان، دشمنان	برای عبور از آستانه، قهرمان با دوستان، دشمنان و آزمون‌های مختلفی مواجه می‌شود.
مرحله هفتم	راهیابی به ژرف‌ترین غار	قهرمان باید آمادگی و امکانات لازم برای گذر از سخت‌ترین مرحله سفر را داشته باشد.
مرحله هشتم	آزمایش	جایی که قهرمان با ترسناک‌ترین ترس‌ها یعنی مرگ مواجه می‌شود و در برابر دشوارترین چالش‌ها قرار می‌گیرد.
مرحله نهم	پاداش	او بر مرگ غلبه می‌کند و آن را شکست می‌دهد.
مرحله دهم	مسیر بازگشت	قهرمان سفر خود را کامل می‌کند و راه بازگشت به دنیای عادی یعنی خانه را پیش می‌گیرد.
مرحله یازدهم	تجدید حیات	قهرمان دشوارترین مواجهه‌اش با مرگ را پشت سر می‌گذارد، این واپسین آزمون مرگ و زندگی اوست، جایی که قهرمان از نو منولد می‌شود، رستاخیز اوست.
مرحله دوازدهم	بازگشت با اکسیر	واپسین پاداشی که قهرمان به دست می‌آورد، تولد دوباره او. دیگر پاک و تطهیر شده است و حق بازگشت به خانه را دارد.

منبع: ووگلر، ۱۳۹۸: ۴۰-۵۰.

مورین مورداک

او پس از سال‌ها مطالعه در حضور جوزف کمبل متوجه شد که او فقط به سفر مردان قهرمان معتقد است و برای سفر زنان قهرمان جایگاه و مسیر خاصی قائل نیست (مورداک، ۱۳۹۸: ۶). مورین مورداک الگوی سفر دایره‌وار قهرمان زن را با در نظر گرفتن الگوی سفر کمبل و مبتنی

بر افکار یونگ به تصویر کشید. حرکت در میان سفر به صورت دایره‌ای تصویر شده است و شخص می‌تواند در یک لحظه در چندین مرحله سفر باشد. او در کتاب خود، ژرفای زن بودن، می‌نویسد، سفر قهرمان زن از مرحله جدایی از بخش مردانه یعنی جدایی از ارزش‌های سنتی زن بودن مانند خانه‌داری و مادری و وابسته بودن شروع شده و پس از همانندسازی با بخش مردانه، روبه‌رو شدن با دشواری‌های این سفر و کسب موفقیت بار دیگر نیازمند بازگشت به بخش زنانه خود است و با یکپارچه کردن بخش زنانه و مردانه، یعنی آنیما و آنیموس، دوگانگی را پشت سر گذاشته و به تمامیت خود دست پیدا می‌کند.

مراحل سفر قهرمان زن از نظر مورین مورداک

سفر با جست‌وجوی زن قهرمان برای کسب هویت آغاز می‌شود. این «دعوت» به هیچ سن مشخصی اختصاص ندارد، بلکه زمانی رخ می‌دهد که خویشتن قدیمی دیگر مناسب آن دوره زندگی نباشد. لزوماً قهرمان زن نباید همه مراحل را طی کند و حتی این مراحل می‌تواند به صورت جابه‌جا برای قهرمان اتفاق بیفتند.

جدول ۳. مراحل سفر قهرمان از نظر مورین مورداک

دور شدن از ویژگی‌های زنانه	جدایی از زنانگی (Separation from the feminine)	مرحله نخست
زن آرزو دارد با مردانگی همذات‌پنداری کند یا به وسیله مردانگی نجات داده شود.	همذات‌پنداری با مردانگی (Identification with masculine)	مرحله دوم
گردآمدن و پیوستن همه آنها که با او همدل و هم باور هستند.	گردآوردن متحدان (Gathering of allies)	مرحله سوم
روبه‌رو شدن با موانع و هیولاهای	جاده امتحانات دشوار (Road of trials)	مرحله چهارم
آرزوی موهوم موفقیت	رسیدن به موفقیت (Finding the boon of success)	مرحله پنجم
از دست دادن بخشی از روح	بیدار شدن احساس خشکی روحی؛ مرگ (Awakening to feelings of Spiritual aridity)	مرحله ششم
سفر به سرزمین تاریک روح	هبوط به قلمرو زنانگی (Descent to the goddess)	مرحله هفتم
بازگشت از هبوط و تلاش برای موفقیت دوباره	تمنای شدید برای پیوند دوباره با زنانگی (Urgent yearning to reconnect with the feminine)	مرحله هشتم

مرحله نهم	شکاف روحی شکاف و فاصله میان مادر و دختر (Healing the mother / daughter split)	شفای شکاف و فاصله میان مادر و دختر
مرحله دهم	شفای مردانگی زخمی درون (Healing the wounded masculine)	آشتی با مردانگی نامتعادل درون
مرحله یازدهم	ازدواج مقدس: پیوند زنانگی و مردانگی (Integation of feminine and masculine)	فراسوی دوگانگی

روش تحقیق

روش تحقیق کیفی بر اساس مطالعه موردی و رویکرد ساختارگرایانه اسطوره‌ای است. ساختارگرایی خود را در مقام دانشی می‌بیند که سعی در درک نظام‌مند ساختارهای بنیادین دارد و تمام تجربه‌های بشری بر آن استوار است. از این رو منتقدان، ساختارگرایی را، نه حوزه‌ای مطالعاتی، بلکه روش و رویکردی برای نظام‌مند ساختن تجربه‌های بشری تلقی کرده‌اند (تایسن، ۱۳۸۷: ۳۳۵ - ۳۶).

ساختارگرایی (بررسی زبانی و ساختاری الگوهای اساطیری و تصاویر ذهنی الگویی در سطح درک مخاطب) همپای مطالعات تاریخ تمدن و ادیان و اساطیر، و گاه حتی پیشاپیش آن، در نقد اسطوره‌ای است (قائمی، ۱۳۹۱: ۸۰). رویکرد نقد اسطوره‌ای 'بستری انسان‌شناختی دارد و اثر ادبی را بر مبنای ارزش‌های فرهنگی آن، در ارتباط با کیفیت‌های اساطیری تفسیر و تأویل می‌کند. این روش پیشینه‌ای بیش از یک قرن دارد (قائمی، ۱۳۸۹: ۳۴).

پژوهشگر هنگام ارائه موضوع تحقیق کیفی باید نخست مخاطبان خود را (کسانی که این تحقیق برای آنان اهمیت دارد) در نظر آورد، سپس موضوع تحقیق را با توجه به یک مسئله کلی یا پرسش‌هایی که در صدد پاسخ به آن‌هاست، تنظیم کند. بدیهی است که این مسئله کلی، همان پرسش‌های خاص تحقیق، فرضیه‌هایی که باید آزمود یا فرضیه‌های اثبات نشده، نخواهد بود. بیان مسئله تحقیق کیفی می‌تواند به صورت یک بحث کلی از معما، مسئله‌ای کشف نشده یا گروهی باشد که باید مورد تحقیق و مطالعه قرار گیرند. پس از مرور ادبیات که اغلب شامل چندین مجموعه از ادبیات می‌شود، می‌توان مسئله تحقیق را دقیق بیان کرد (مارشال و راسمن، ۱۳۸۱: ۵۲).

در برخی موارد، بررسی یا مرور ادبیات موجب می‌شود، بتوان تعریف‌های مفیدی از واژگان خاص ارائه کرد، ساختارها و مفاهیم را مشخص و حتی راهبرد جمع‌آوری داده‌ها را تدوین کرد ... در طرح تحقیق باید از نقل قول‌ها و نوشته‌های متخصصان، به‌وفور استفاده کرد ... آنچه پژوهشگر باید در مورد افراد یا جامعه مورد آزمایش به کار برد، با مروری بر ادبیات می‌توان چارچوب نظری را مشخص و شیوه تجزیه و تحلیل داده‌ها را ارائه کرد (قائمی، ۱۳۸۹: ۶۸-۶۷).

از نظر رابرت بین مطالعه موردی، یک کاوش تجربی است، که از منابع و شواهد چندگانه برای بررسی یک پدیده موجود در زمینه واقعی اش در شرایطی استفاده می کند که مرز بین پدیده و زمینه آن به وضوح روشن نیست (بین، ۱۳۷۶: ۲۰). تلاش محقق رسیدن به پاسخ مناسبی برای مسئله طرح شده است. از این رو پس از بررسی ادبیات پژوهش و مبانی نظری، برای آشکارسازی و رسیدن به نتیجه مناسب، نمونه های موردی فیلم بچه های آسمان و من ترانه پانزده سال دارم از سینمای کودک و نوجوان پس از انقلاب به صورت انتخاب هدف مند از موارد مطلوب گزینش شده و بر مبنای مبانی نظری و استدلال های خود بحث و واکاوی می شود.

تحلیل موردهای مطالعاتی

فیلم بچه های آسمان و فیلم من ترانه ۱۵ سال دارم دو اثر شاخص سینمای ایران است که توانسته مخاطب های داخلی و بین المللی فراوانی را جذب کنند و جوایز مختلفی نیز کسب کرده اند. در ادامه بر اساس چارچوب نظری ارائه شده به تحلیل آثار خواهیم پرداخت.

جدول ۴. خلاصه داستان فیلم بچه های آسمان و من ترانه ۱۵ سال دارم

نام فیلم و کارگردان	سال تولید	خلاصه داستان فیلم
بچه های آسمان کارگردان: مجید مجیدی	۱۳۷۵	پسر کوچکی به نام علی است که با خانواده اش در مناطق جنوبی تهران ساکن است. در پی یک اتفاق، هنگامی که کفش های خواهرش زهرا را برای تعمیر برده بود، آن ها را گم می کند. علی سعی می کند گم شدن کفش ها را از نظر پدر و مادرش که زیر بار فشار مالی سنگینی هستند مخفی نگه دارد، در حالی که علی و خواهرش زهرا به سختی افتاده اند و با وضعیت مشکلی که به دلیل استفاده از یک جفت کفش مشترک، با آن روبه رو شده اند، تلاش می کنند تا زندگی را بر والدین خویش که چالش اصلی شان سر پا نگه داشتن خانواده است، آسان تر بگیرند. علی تصمیم می گیرد برای تهیه کفش خواهرش، در مسابقه ای که بین چند مدرسه انجام می شود شرکت کند و جایزه نفر سوم را که یک جفت کفش ورزشی است ببرد، اما روز مسابقه علی نفر اول می شود و لباس گرمکن جایزه می گیرد و گریبان به خانه بازمی گردد و بی خبر است که پدر با دو جفت کفش برای زهرا و علی عازم خانه است.
من ترانه ۱۵ سال دارم کارگردان: رسول صدرعاملی	۱۳۸۰	ترانه دختر نوجوانی است که مادرش را در کودکی از دست داده و پدرش به دلایلی در زندان به سر می برد. پسر پولداری به او پیشنهاد ازدواج می دهد و ترانه قبول می کند و ازدواج سر می گیرد ولی بعد از مدت کوتاهی پسر ترانه را رها کرده و به خارج از کشور می رود. این در حالی است که ترانه از آن پسر حامله است و چون فقط بین آنها صیغه ای قرائت شده و اسم ترانه در شناسنامه پسر نیست او نمی تواند ثابت کند این بچه را در شکمش از آن پسر دارد.



عكس ۱. علی و زهرا در فیلم بچه‌های آسمان



عكس ۲. فيلم من ترانه ۱۵ سال دارم
پرتال جامع علوم انسانی

الگوی سفر قهرمان فیلم بچه‌های آسمان

جدول ۵. مراحل سفر قهرمان فیلم بچه‌های آسمان از نظر کریستوفر ووگلر

<p>علی در کارهایی که به بزرگ‌ترها مربوط می‌شود، همکاری می‌کند. در ابتدای فیلم می‌بینیم به کفashi می‌رود و کفش زهرا را که برای تعمیر برده بود، تحویل می‌گیرد سپس به نانوايي می‌رود و نان می‌خرد دنیای کودکی این قهرمان با دنیای بزرگ‌ترها گره خورده و دنیای عادی او زندگی با قناعت و دلسوزی در کنار فقر خانواده‌اش است.</p>	<p>دنیای عادی</p>	<p>مرحله نخست</p>
<p>کودک در این مرحله به دنیای بزرگ‌ترها و در عین حال ناشناخته‌تر قدم می‌گذارد. علی در فیلم زیاد کودکی نمی‌کند. انگار از ابتدا وارد، دنیای بزرگ‌ترها شده است. او در جواب دوستانش، که مدام او را به بازی دعوت می‌کنند، با آوردن بهانه‌های مختلف مثل "مادرم مریض است" جواب منفی می‌دهد، در طول فیلم ما شاهد بازی کردن علی نیستیم، بلکه او درگیر انجام کارهای بزرگ‌ترها است. وقتی به مغازه میوه‌فروشی رفته و می‌خواهد سیب زمینی بخرد، کفش خواهرش زهرا را گم می‌کند. بیرون مغازه کفش در کیسه‌ای مشکي کنار وسایلی است که نمکی آنها را برمی‌دارد. این به نوعی دعوت به ماجرا و شروع درگیری‌های علی است.</p>	<p>دعوت به ماجرا (دعوت به دنیای بزرگ‌ترها)</p>	<p>مرحله دوم</p>
<p>علی بعد از اینکه از میوه‌فروشی خارج می‌شود و کفش را در جای خود نمی‌بیند تمام جعبه‌ها را زیرورو می‌کند و با تنبیه مرد میوه‌فروش نیز مواجه می‌شود. او این دعوت را نپذیرفته و حتی روز بعد دوباره به این مکان می‌آید و جعبه‌ها را زیرورو می‌کند تا شاید بتواند کفش را پیدا کند. او نمی‌تواند بپذیرد کفشی وجود ندارد و تمام تلاشش را می‌کند تا بتواند از این ماجرا خلاصی یابد.</p>	<p>رد دعوت</p>	<p>مرحله سوم</p>
<p>پدر علی بدون چشم‌داشت و تنها برای ثواب کله‌قندهای مراسم عزاداری را در خانه می‌شکند. زهرا برای او جای بدون قند می‌آورد پدر می‌پرسد "چرا قندون نیاوردی" زهرا می‌گوید "این همه قند اینجا است!". اما پدر برای او توضیح می‌دهد که این قندها برای بیت‌الماله، برای مردم است و نمی‌تواند از آنها بخورد. بچه‌ها متأثر از پدر هستند که استاد و مرشد است و به همین دلیل علی نیز در مسجد به نمازگزاران خدمت می‌کند.</p>	<p>ملاقات با استاد</p>	<p>مرحله چهارم</p>
<p>علی پس از گم شدن کفش، این مسئله را با زهرا در میان می‌گذارد. زهرا ناراحت شده و می‌گوید از فردا چگونه به مدرسه برود. آنها آن شب در دفتر مشق خود برای هم یادداشت می‌نویسند و بحث می‌کنند. صحبت نمی‌کنند تا مبادا پدر و مادرشان از این مسئله مطلع شوند. علی با دادن مدادی نو به زهرا، راضی‌اش می‌کند که برای مدتی کفش‌های او را بپوشد و به مدرسه برود و حتی در سکانسی این دورا در کنار هم می‌بینیم که با خنده و بازی با کف‌ها مشغول شستن کفش‌های کثیف علی هستند و این نشان‌دهنده پذیرش نداشتن کفش از طرف زهرا است.</p>	<p>عبور از نخستین آستان</p>	<p>مرحله پنجم</p>

<p>مرحله ششم</p>	<p>آزمون‌ها، متحدان، دشمنان</p>	<p>بزرگ‌ترین متحد برای علی خواهرش زهرا است. با وجود اینکه سختی‌های زیادی را برای تعویض کفش در ساعت مقرر دارند و حتی کفش‌ها برای پای خواهر بزرگ و کهنه است و از این بابت نزد دوستانش خجالت می‌کشد اما با دلیلی منطقی که همان جمله‌ای است که از دهان علی بیرون می‌آید "بابا پول نداره اگه بخواد برات کفش بخره باید بره پول قرض کنه"، راضی می‌شود در این ماجرا با علی متحد شده و یاری‌اش کند. در کنار این‌ها معلم علی در حکم دوستی عمل می‌کند که وقتی ناظم مدرسه به دلیل دیر آمدن علی در حال بیرون کردنش از مدرسه است، واسطه شده و او را به کلاس درس برمی‌گرداند و حتی به خاطر نمره خوبی که در درس آورده به او خودنویس طلایی جایزه می‌دهد. در این فیلم یاری‌دهنده بسیار است. حتی در مواجهه با زهرا مرد مهریانی که مغازه وسایل زورخانه دارد (و می‌تواند نماد جوانمردی باشد)، لنگه کفش علی را، که زیر جوی آب گیر کرده، آزاد می‌کند. مرد رفتگر مهربان نیز که مشغول تمیز کردن جوی آب است، کمک کرده با بیلش کفش را می‌گیرد.</p>
<p>مرحله هفتم</p>	<p>راهیابی به ژرف‌ترین غار (شکم نهنگ)</p>	<p>زهرا در مدرسه اتفاقی کفش را در پای دخترکی را دیده و بعد از مدرسه او را تعقیب می‌کند تا خانه‌اش را بیابد در صحنه بعد با علی به محل خانه آمده تا کفش زهرا را پس بگیرند. شاید هر دو خوشحال از این ماجرا باشند که دیگر سختی‌ها تمام شده و به آرامش خواهند رسید. اما وقتی دختر را کنار پدر نابینایش می‌بینند، نمی‌توانند جلو بروند. با ناراحتی برمی‌گردند و کشمکش‌ها را از سر می‌گیرند.</p>
<p>مرحله هشتم</p>	<p>آزمایش (آزمون‌های بزرگ)</p>	<p>در این فیلم قهرمان با آزمون‌های مختلفی روبه‌رو است. اول از همه اتفاق‌هایی است که برای کفش مشترک خود و خواهرش می‌افتد. مثل افتادن در جوی آب، خیس شدن زیر باران، کثیف شدن. و در مرحله بعد که دلخوش به خوب شدن وضع پدر با باغبانی بود در راه بازگشت از بالا شهر ترمز دوچرخه می‌برد و تصادف می‌کنند. و نه تنها وضعیتشان بهتر نشده، بلکه تنها دوچرخه‌ای هم که داشتند، خراب می‌شود. بزرگ‌ترین آزمون در فیلم بچه‌های آسمان می‌تواند مسابقه‌ای باشد که قرار است علی در آن شرکت کند. او ابتدا به دلیل نداشتن کفش در این مسابقه شرکت نمی‌کند. اما وقتی متوجه می‌شود که جایزه نفر سوم مسابقه کفش ورزشی است، نزد معلم ورزش رفته و درخواست ثبت‌نام می‌کند. معلم به او می‌گوید وقت ثبت‌نام تمام شده، اما علی با گریه او را راضی می‌کند و می‌گوید حتماً اول می‌شود او می‌تواند معلم ورزش را راضی کرده و حتی با تستی که از دویدن او می‌گیرد به برنده شدن خود امید می‌دهد.</p>
<p>مرحله نهم</p>	<p>پاداش</p>	<p>علی به زهرا قول داده نفر سوم شود یا کفشی برای او بخرد. او خود را برای سوم شدن آماده می‌کند. اما پسری او را هل داده و او از چند نفر عقب می‌ماند. اما برای جبران بلند شده و این بار با توان بیشتر می‌دود. او از خط پایان می‌گذرد و اول می‌شود. علی جایزه‌اش را با ناراحتی تمام می‌گیرد، چون تمام هدفش سوم شدن بود.</p>

مرحله دهم	مسیر بازگشت	علی بعد از اتمام مسابقه باید به خانه بازگردد. با جسمی خسته و روحی خسته تر. نمی داند جواب زهرا را چه باید بدهد. اما مجبور است به خانه بازگردد. همان جایی که در ابتدای فیلم ماجرای گم شدن کفش را به زهرا گفته بود و ناراحتش کرده بود. این بار نیز دوباره با ناراحتی با آن مکان مواجه می شود.
مرحله یازدهم	تجدید حیات	در سکانس پایانی، علی کفش هایش را که حالا پاره شده از پایش در می آورد و به گوشه ای پرت می کند. جوراب هایش را در آورده و تاول و زخم های پایش نمایان می شود. با هایش را در آب حوض فرو می برد و او بعد از دویدن های طاقت فرسا و عرق ریختن ها در این آب زلال در کنار بازی ماهی ها جانی تازه می گیرد.
مرحله دوازدهم	بازگشت با اکسیر	علی تمام تلاشش را برای رسیدن به خواسته اش می کند و حتی به چیزی فراتر از خواسته اش می رسد و به جای سوم شدن، اول می شود. پاداش نهایی برای قهرمان فیلم، دو جفت کفشی است که در پشت دوچرخه پدر قرار دارد.

مرحله عزیمت و قهرمان فیلم بچه های آسمان

با مروری که بر مراحل مختلف سفر قهرمان در الگوی کمبل و ووگلر شد، در مرحله نخست این سفر، یعنی عزیمت تطبیق، سیر و سفر قهرمان فیلم بچه های آسمان (علی) به شرح جدول ۶ است:

جدول ۶. تطابق عزیمت و مراحل سفر قهرمان الگوی کمبل و ووگلر در فیلم بچه های آسمان

دنیای عادت / دعوت به آغاز سفر	زندگی با فقر و قناعت در کنار خانواده / گم شدن کفش های زهرا
رد دعوت / قهرمان بی میل	تلاش علی برای پیدا کردن کفش های زهرا
عبور از نخستین آستان	راضی کردن زهرا برای پوشیدن کفش ها
آزمون ها، متحدان، دشمنان	آزمون ها: دیر نرسیدن به مدرسه، خیس شدن کفش زیر باران، خواهر و معلم در نقش متحد
راهیابی به ژرف ترین غاز، شکم نهنگ	پیدا شدن کفش زهرا و گذشتن از آن، آماده شدن برای مسابقه

مرحله تشرف و قهرمان فیلم

در مرحله دوم تشرف (که قهرمان در دل سفر قرار دارد) مراحل مختلف آن در فیلم بچه های آسمان به شرح جدول ۷ است.

جدول ۷. تشریح و مراحل آن در الگوی کمبل و ووگلر و تطابق با سفر در فیلم بچه‌های آسمان

_____	ملاقات با خدا بانوی زن در نقش وسوسه‌گر
رفتن به بالا شهر برای باغبانی	آشتی و هماهنگی با پدر خدایگان
برنده شدن در مسابقه دو	پاداش / برکت نهایی
بازگشت او با ناراحتی به خانه	مسیر بازگشت / فرار جادویی

مرحله بازگشت و قهرمان فیلم

مرحله بازگشت در الگوی سفر قهرمان کمبل و ووگلر، که در برگزیده بازگشت قهرمان از سفر جادویی و به همراه آوردن اکسیر است، در سفر قهرمان فیلم بچه‌های آسمان این گونه است:

جدول ۸. بازگشت و مراحل آن در الگوی کمبل و ووگلر و تطابق با سفر قهرمان بچه‌های آسمان

نیرو گرفتن برای دویدن با فکر به خواهر	دست نجات از خارج، عبور از نخستین آستان
_____	ارباب دو جهان، رها و آزاد در زندگی
گذاشتن پاهای زخمی در آب حوض	تجدید حیات
خرید کفش برای علی و زهرا توسط پدر خانواده	بازگشت با اکسیر

تحلیل مراحل سفر شخصیت ترانه، بر اساس الگوی سفر قهرمان مورین مورداک

با بررسی مراحل مختلف سفر قهرمان زن در الگوی مورین مورداک، تطبیق این الگو با سفر قهرمان زن فیلم من ترانه ۱۵ سال دارم به این شرح است:

جدول ۹. تطبیق مراحل سفر مورین مورداک با قهرمان فیلم من ترانه ۱۵ سال دارم

فوت مادر، زندانی شدن پدر، تنهایی	جدایی از زنانگی	مرحله نخست
کار بیرون از خانه در کنار درس خواندن، مراقبت از مادر بزرگ، رسیدگی به کارهای پدر در زندان	همذات‌پنداری با مردانگی	مرحله دوم
مشورت با پدر و جلب حمایت او	گرد آوردن متحدان	مرحله سوم
مزاحمت‌های امیر، مخالفت مادر امیر با ازدواج آنها	جاده امتحانات دشوار	مرحله چهارم
ازدواج با امیر	رسیدن به موفقیت	مرحله پنجم
خیانت امیر، ناامید شدن ترانه از ازدواج	بیدار شدن احساس خشکی روحی: مرگ	مرحله ششم

مرحله هفتم	هیوط به قلمرو زنانگی	طلاق و بازگشت دوباره به زندگی قبلی
مرحله هشتم	تمنای شدید برای پیوند دوباره با زنانگی	نقل مکان به خانه‌ای نو
مرحله نهم	شفای شکاف و فاصله میان مادر و دختر	بارداری ترانه، تصمیم برای دنیا آوردن بچه
مرحله دهم	شفای مردانگی زخمی درون	کار کردن حین بارداری
مرحله یازدهم	ازدواج مقدس؛ پیوند زنانگی و مردانگی	گرفتن شناسنامه برای بچه به نام خود، تصمیم به ادامه زندگی تنهایی هم به عنوان پدر و هم مادر

یافته‌های پژوهش

پس از بررسی دریافت شد یکی از مواردی که بیشتر فیلمسازان ایرانی که در زمینه کودک و نوجوان به آن توجه نمی‌کنند و باعث شده برخی ویژگی‌های نظام علوم تربیتی در آن فراموش شود، این است که به‌راستی فیلم ساختن دربارهٔ کودکان و برای کودکان با هم فرق دارد. فیلمی که دربارهٔ کودکان ساخته می‌شود، می‌تواند دربارهٔ شرایط اجتماعی، ناهنجاری‌های کودکان، سرخوردگی‌ها و فشارهای ناشی از زندگی ماشینی باشد. چه بسا اگر کودک و نوجوانی آن فیلم را ببیند، تأثیرات بسیار نامطلوب و مخربی بر روح و روان او بگذارد، اما فیلم برای کودکان و نوجوانان مقولهٔ دیگری است. باید ویژهٔ کودکان و نوجوانان باشد یا در محدودهٔ سنی و مرزبندی بگنجد. مسلماً کودکان از دیدن فیلم‌هایی که برای آنها ساخته می‌شود، لذت می‌برند. لحظات را به تفریح ذهنی می‌پردازند و لزوماً پیام ناپیدای فیلم را هم به‌خوبی دریافت می‌کنند. در دههٔ ۶۰، تولید آثار با شناسایی نیازهای کودک شکل می‌گرفت و این موجب رونق تولید آثار کودک و نوجوان می‌شد. در این دهه تلاش شد با کودک، به زبان کودکانه و بر اساس نیازهایش ارتباط برقرار شود و به همین دلیل هم این فیلم‌ها مورد استقبال قرار گرفت. مفهوم سینما، در سال‌های ابتدایی پس از انقلاب از جمله موضوع‌های پرابهام بود؛ اما سینمای کودک به دلیل پاک‌اش با سیاست هیچ تداخلی پیدا نکرد و وضعیت نامطلوبی نیافت. بعد از انقلاب، به‌خصوص پس از پایان جنگ، شرایط مهیا شد تا بیشتر به سینما و به‌ویژه سینمای کودک و نوجوان به صورت عمیق‌تری فکر شود.

از نیمهٔ دههٔ ۷۰ به بعد، دیگر جریان موفق پیشین در سینمای کودک تداوم نیافت و هرزگامی آثاری شکل گرفت، مثل فیلم کلاه قرمزی که البته مدیون تلویزیونی بودن موضوع آن است. حتی تا امروز هم فیلم‌های سینمای کودک مخاطب خوبی پیدا نکرده‌اند؛ گرچه در بعضی آثار، توفیق نسبی ایجاد شد همچون انیمیشن فیلشاه، شاهزاده روم، خاله قورباغه و شهر موش‌ها ۲. غیبت چندسالهٔ فیلم‌های کودک مناسب در سینماهای ایران، باعث شد تا کودکان مخاطبان فیلم‌های کم‌دی بزرگسالان شوند و همین سبب تغییر ذائقهٔ آنها شود. کودکان از همان کودکی به مفاهیم بزرگسال عادت کردند و سینمای کودک دیگر آنها را جذب نمی‌کند. بسیاری از فیلم‌ها نیز وجود

دارند که فقط نام آثار کودک را یدک می‌کشند و ربطی به این نوع سینما ندارند. در دوره‌ای که همهٔ کودکان امروز ما در ارتباط با فضای مجازی می‌توانند به بهترین آثار روز دسترسی داشته باشند، مطمئناً با فیلم‌های ضعیف قادر به برقراری ارتباط نخواهند بود.

در این پژوهش سعی شد دو نمونه از فیلم‌های کودک و نوجوان بعد از انقلاب در سینمای ایران، انتخاب شده و با الگوهای سفر قهرمان، شامل الگوی سفر کمبل، ووگلر و مورداک، مورد بررسی قرار بگیرد. در فیلم بچه‌های آسمان، با محور قرار دادن علی به عنوان قهرمان، مراحل الگوی سفر قهرمان کمبل و ووگلر را بررسی کردیم که به این شرح است.

جدول ۱۰. الگوی سفر قهرمان کمبل و ووگلر و فیلم بچه‌های آسمان

الگوی سفر قهرمان کمبل		الگوی سفر قهرمان ووگلر	
		*	دنای عادی
*	دعوت به ماجرا	*	دعوت به ماجرا
*	رد دعوت	*	رد دعوت
	کمک فوق طبیعی	*	ملاقات با استاد
*	عبور از نخستین آستان	*	عبور از نخستین آستان
*	شکم نهنگ	*	آزمون‌ها، متحدان، دشمنان
*	جادهٔ آزمون‌ها	*	راه‌یابی به ژرف‌ترین غار
	ملاقات با الهه	*	آزمون‌های بزرگ
	زن به عنوان افسونگر	*	پاداش
*	آشتی با پدر	*	مسیر بازگشت
*	خداگونگی	*	تجدید حیات
	نهایت احسان	*	بازگشت با اکسیر
*	امتناع از بازگشت		
	پرواز جادویی		
*	دست نجات از بیرون		
*	عبور از آستان بازگشت		
*	سرود دو عالم		
*	آزاد و رها در زندگی		

با توجه به اینکه در نظریه کمبل و ووگلر، قهرمان لزوماً نباید همه مراحل را طی کند، قهرمان این فیلم نیز در بعضی از مراحل با الگو مطابقت ندارد. همچنین مراحل می‌تواند جابه‌جا شده و ترتیب و تنظیم آنها غیر از این باشد. همچنین در مورد فیلم من ترانه ۱۵ سال دارم می‌توان چنین گفت که این فیلم تلاش دارد واقعیت‌های تلخ اجتماعی و بخش‌های سیاه جامعه را به تصویر بکشد. به همین دلیل اولین قربانی سنت‌های پوچ جنسیت، زن است. این فیلم که بن‌مایه و شاکله اصلی حواشی دوران بلوغ، نبود آموزه‌ها، آگاهی‌ها، عشق‌های ناگهانی، رفتارهای پرخطر دوران بلوغ و نوجوانی، باروری‌های ناخواسته، فقدان سرمایه اجتماعی، افراد مسئول، مطلع و حساسیت‌های شدید فرهنگی و سنتی و فقر و ... است، توسط روایت پیرامون دختری انجام می‌پذیرد که تلاش دارد به تنهایی بار مسئولیت یک خانواده را به دوش بکشد و نقش دختر و مادر را شرافتمندانه ایفا کند. اما ترانه در مقابل بی‌عدالتی‌های فرهنگ و جامعه پایداری می‌کند و به‌سختی پیروز می‌شود. جامعه در مقابل اوست، اما سرانجام مجبور می‌شود حقوقی برای ترانه قائل شود. در این فیلم بر زنانگی قهرمان تأکید زیادی شده است.

جدول ۱۱. الگوی سفر مورین مورداک و فیلم من ترانه ۱۵ سال دارم

*	هیوط به قلمرو زنانگی	*	جدایی از زنانگی
*	تمنای شدید برای پیوند دوباره با زنانگی	*	همذات‌پنداری با مردانگی
*	شفای شکاف و فاصله میان مادر و دختر	*	گردآوری متحدان مرد
*	شفای مردانگی زخمی درون	*	جاده امتحانات دشوار و رسیدن به موفقیت
*	ازدواج مقدس؛ پیوند زنانگی و مردانگی	*	بیدار شدن احساس خشکی روحی؛ مرگ

نتیجه‌گیری

تمام کودکان و نوجوانان در سینمای پس از ایران در خدمت و پیشبرد اهداف شخصیت‌های اصلی یک فیلم، که غالباً هم بزرگسال هستند، قرار گرفته‌اند. در سینمای ایران، هیچ فیلم کودک و نوجوانی نتوانسته به صورت صددرصد یک قهرمان جذاب و سرگرم‌کننده خلق کند و پرداختن به این قهرمان را در آثار بعدی ادامه دهد. موردهای مطالعاتی بررسی شده در پژوهش حاضر نیز در همان یک قسمت تولید شده، و با توجه به ویژگی‌های بارز توجه‌شان هرگز ادامه نیافته و تکرار نشده‌اند.

سینمای کودک و نوجوان پس از انقلاب یک ویتترین، در جهت نمایش دغدغه‌های شخصی و فردی فیلمسازان ایرانی بوده است و نتوانسته همذات‌پنداری مخاطبان و تماشاگران را برانگیزد. در فیلم‌های کودکان و نوجوانان به صورت محسوس خلاً قهرمان کودک و نوجوان

به خوبی روشن است و شخصیت‌های ابرقهرمانی و اسطوره‌ای جایگاهی ندارند. مرور ادبیات پژوهش گواه این مدعاست که این گونه فیلم‌ها سهمی در تولیدات سینمای کودک پس انقلاب ندارند و در حال حاضر سینمای کودک با تولیدات ناچیزی مواجه است که اکثر آثار با هدف «فیلم در مورد کودک» ساخته شده‌اند نه فیلم برای کودک. سینمای کنونی ایران تبدیل به یک گفت‌وگو جدی شده است که ابعاد مختلفی را در بر می‌گیرد و یکی از مهم‌ترین آن‌ها مسئله مخاطب است. برای تعامل سازنده و پویا با مخاطب کودک، باید شناخت دقیقی از ویژگی‌های جسمانی، روحی، روانی و شناختی این گروه سنی داشت. در غیر این صورت نمی‌توان انتظار بازخورد مناسبی را داشت و با کودکان ارتباط مؤثر برقرار کرد؛ و این نقصان در ساخته‌ها و تولیدات سینمای کودک پس از انقلاب مشهود است.

منابع

آذرخیل، محبوبه، اکبر نصراللهی کاسمانی، و نسیم مجیدی قهرودی. "بررسی نحوه پوشش اخبار جعلی در حوزه سینما و موسیقی در هشت رسانه ایران"، رسانه. ۳۳، ۴ (۱۴۰۱): ۲۴۹-۲۷۰.

<https://doi.org/10.22034/bmsp.2021.283263.1523>

امیرشاه‌کرمی، سیدنجم‌الدین، و شهرزاد امیرشاه‌کرمی. "بررسی کهن الگوی سفر قهرمان در آثار مجید مجیدی بر اساس الگوی جوزف کمبل و عرفان اسلامی (با تمرکز بر آثار بدوک، خدا می‌آید، پدر، بچه‌های آسمان، رنگ خدا، باران، بید مجنون و آواز گنجشک‌ها)". ادبیات نمایشی و هنرهای تجسمی. ۲، ۶ (۱۳۹۶): ۱۶-۲۹. امیریان، محمدرولی. ۱۳۹۷. بازنمایی قهرمانان کودک و نوجوان در سینمای ایران (مطالعه موردی: هشت فیلم برگزیده جشنواره کودک و نوجوان در دهه هشتاد شمسی). پایان‌نامه کارشناسی ارشد. دانشگاه سوره.

تایسن، لیس. ۱۳۸۷. نظریه‌های نقد ادبی معاصر. ترجمه مازیار حسین زاده و دیگران. تهران: نگاه امروز. جهانگیری، کاوه. ۱۳۹۵. تبیین اصالت تقدیمی سفر قهرمان در منطق الطیر عطار در مقایسه با الگوهای غربی برای نویسندگی متون نمایشی، پایان‌نامه کارشناسی ارشد تهیه‌کنندگی تلویزیونی، دانشکده صداوسیما.

حبیب‌پورگنابی، کرم. "نقش سینمای ایران در تغییر شاخص‌های توسعه اجتماعی". رسانه. ۳، ۳۳ (۱۴۰۱): ۲۶۷-۲۹۶. <https://doi.org/10.22034/bmsp.2022.311540.1636>

خدای کارمزدی، حسن. ۱۳۹۸. مطالعه ظرفیت‌های نمایشی جهان مارول برای بازتولید اسطوره‌ها و ابرقهرمان‌های ملی در سینما و تلویزیون ایران (با مطالعه موردی داستان‌های شاهنامه). پایان‌نامه کارشناسی ارشد تهیه‌کنندگی تلویزیونی، دانشکده صداوسیما.

رضوانی‌پور، احسان. ۱۳۹۷. مطالعه چگونگی بهره‌برداری از تکنیک اسپین‌آف در تولید متن نمایشی در صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران، پایان‌نامه کارشناسی ارشد تهیه‌کنندگی تلویزیونی، دانشکده صداوسیما.

شاملو، سعید. ۱۳۸۸. مکتب‌ها و نظریه‌ها در روانشناسی شخصیت. چاپ نهم. تهران: رشد. شایان‌نژاد، محمدرضا. ۱۳۹۷. مطالعه چگونگی تغییر جایگاه ضدقهرمان به قهرمان در مجموعه‌های نمایشی تلویزیونی. پایان‌نامه کارشناسی ارشد تهیه‌کنندگی تلویزیونی، دانشکده صداوسیما.

شمس قریشی، سیده‌لیلا. ۱۳۹۷. تحلیل الگوی سفر قهرمان در فیلم‌های ایرانی بر اساس ساختار اسطوره‌ای. پایان‌نامه کارشناسی ارشد. دانشگاه علم و هنر یزد.

صدیقی، مهدی. ۱۳۹۶. مطالعه ظرفیت و شیوه‌های قهرمان‌سازی از شهدای دفاع مقدس در آثار نمایشی (با مطالعه موردی فیلم چ و فیلم پرنگاه هکسا). پایان‌نامه کارشناسی ارشد تهیه‌کنندگی تلویزیونی، دانشکده صداوسیما.

قاسم‌زادگان جهرمی، حمید. "آموزه‌های علوم تربیتی در سینمای کودک و نوجوان ایران". مجله رشد آموزش هنر. ۷، ۲۶ (۱۳۹۰): ۴۵ - ۵۱.

قائمی، فرزاد. "پیشینه و بنیادهای نظری رویکرد نقد اسطوره‌ای و زمینه و شیوه کاربرد آن در خوانش متون ادبی". نقد ادبی. ۳، ۱۱ و ۱۲ (۱۳۸۹): ۳۳ - ۵۶. DOI:10.1001.1.20080360.1389.3.0.8.6

قائمی، فرزاد. "روش‌شناسی و مبانی کاربردی برخورد منتقد با متن در رویکرد نقد کهن‌الگویی / یونگی و پسا یونگی". پژوهش‌های ادبی. ۱۰، ۳۸ (۱۳۹۱): ۷۳ - ۱۰۰. DOI:10.1001.1.17352932.1391.9.38.6.6
کاشانی و شنوه، محسن. ۱۴۰۰. سیاست‌گذاری محتوایی در حوزه تولیدات نمایشی قهرمان محور برای سازمان صداوسیما جمهوری اسلامی ایران بر مبنای ظرفیت‌های فرهنگ ایرانی اسلامی. پایان‌نامه کارشناسی ارشد. دانشگاه صداوسیما جمهوری اسلامی ایران.

کشتکار، اکبر. ۱۳۹۳. مطالعه مؤلفه‌های خلق قهرمان نوجوان بر اساس الگوی سفر قهرمان با در نظر گرفتن فرهنگ و هویت ایرانی. پایان‌نامه کارشناسی ارشد تهیه‌کنندگی تلویزیونی، دانشکده صداوسیما.
کشتکار، اکبر، مسعود نقاش‌زاده، منیژه پورنوروز، و علی کروالیان. "مطالعه مؤلفه‌های خلق قهرمان نوجوان در فیلم‌نامه بر اساس الگوی سفر قهرمان با در نظر گرفتن فرهنگ و هویت ایرانی". پژوهش‌های ارتباطی. ۲۱، ۸۳ (۱۳۹۴): ۱۲۳ - ۱۴۸. <https://doi.org/10.22082/cr.2015.15673>

کمبل، جوزف. ۱۳۹۸ الف. قدرت اسطوره. ترجمه عباس مخبر. تهران: مرکز.
کمبل، جوزف. ۱۳۹۸ ب. قهرمان هزارچهره، ترجمه شادی خسروپناه. مشهد: گل آفتاب.
مارشال، کاترین، و گرچن ب راسمن. ۱۳۸۱. روش تحقیق کیفی. ترجمه علی پارساییان و سیدمحمد اعرابی. تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی.

مرادعباسی، مزدا. ۱۳۹۰. رویاهاتو از دست نده! بررسی سینمای کودک و نوجوان محمدعلی طالبی. تهران: فارابی.
مک کی، رابرت. ۱۳۹۷. داستان. ترجمه محمد گذرآبادی. تهران: هرمس.
مورداد، مورین. ۱۳۹۸. ژرفای زن بودن. ترجمه سیمین موحد. تهران: بنیاد فرهنگ زندگی.
میرشاهی، آیدا. ۱۳۸۳. "زیباشناسی متغیر شخصیت در ادبیات کودک". کتاب ماه کودک و نوجوان. ۷، ۸۳ (۱۳۸۳): ۱۴۳ - ۱۵۰.

نوروزی، داریوش. ۱۳۹۴. تصویر کودک در سینمای ایران. تهران: پژوهشگاه فرهنگ، هنر، ارتباطات.
وولگر، کریستوفر. ۱۳۹۸. سفر نویسنده. ترجمه محمد گذرآبادی. تهران: مینوی خرد.
ویتبلا، استورات. ۱۳۹۰. اسطوره و سینما. ترجمه محمد گذرآبادی. تهران: هرمس.
ویچیک - اندروز، این. ۱۳۸۲. جستارهایی پیرامون فیلم کودک. ترجمه فتاح محمدی. تهران: بنیاد سینمایی فارابی.
یونگ، کارل گوستاو. ۱۳۸۹. روح زندگی. ترجمه لطیف صدقیانی. تهران: جامی.
یین، رابرت. ۱۳۷۶. تحقیق موردی. ترجمه علی پارساییان و سیدمحمد اعرابی. تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی.

Amireyan, Mohamad vali. 1397. Representation of young heroes in the Iranian cinema Case study: eight selected films in the international. film festival for children and youth in 2000s, Sooreh University Art Faculty Dissertation as Partial Fulfillment of Requirement for the Degree of Master of Arts. Master's thesis, Soore university. [In Persian]

Amir-shahkarami, Sayed Najmedin, & Shahrzad Amir-shahkarami. "The investigation of the hero's archetypal travel pattern in the works of Majid Majidi from the viewpoints of Joseph Campbell and Islamic mysticism". *Dramatic Literature and Visual arts*. 2,6 (1396): 16-29. [In Persian]

Andrews, Ian Wojcik. 2000. *Children's Films: History, Ideology, Pedagogy, Theory*, Psychology Press.
Azarkhiel, mahboobeh, Akbar, Nasrollahi Kasmani, & Nassim Majidi Ghahrodi, "A Study on the Fake News Coverage in Cinema and Music Field among Eight Iranian Media". *Rasaneh*.33,4 (1401):249-270. [in Persian] <https://doi.org/10.22034/bmsp.2021.283263.1523>

- Brown, N. 2017. *The Children's Film: Genre, Nation and Narrative*. New York: Columbia University Press.
- Campbell, Joseph. 1398a. *The myth power*, Translated by Abbas Mokhber. Tehran: Markaz. **[In Persian]**
- Campbell, Joseph. 1399b. *Multi-face hero*. Translated by Shadi Khosro Panah, Mashhad. **[In Persian]**
- Combs, Steven C. 2005. *The Doa of Rhetoric*. Albany: State University of New York.
- Ghaemi, Farzad. "Methodology and practical basics of the critic's approach to the text in the approach of archetypal/ Jungian and post- Jungian criticism". *Literary Research Quarterly*. 10, 38 (1391): 73-100. **[In Persian]**
- Ghaemi, Farzad. "The background and theoretical basics of the mythological criticism approach and its background and method of use in the reading of literary texts", *Journal of literary criticism*. 3, 11 & 12 (1389): 33-56. **[In Persian]**
- Habibpour Gatabi, Karam. "The role of Iranian cinema in changing social development indicators". *Rasaneh*. 33, 3 (1401): 267-296. **[In Persian]** <https://doi.org/10.22034/bmsp.2022.311540.1636>
- Jahangiri, Kaveh. 1395. Explain the originality of the hero's travel in Mantegholteyr Attar compared to western models to write dramatic texts, MA thesis in TV production, Faculty of Audio and TV. MA Thesis. IRIB University. **[In Persian]**
- Jung, Carl Gustav. 1389. *Life soul*. Translated by Latif Sedghian. Tehran: Jami. **[In Persian]**
- Kashani Veshnaveh, Mohsen. 1400. Content policy-making in the field of "hero-oriented" Dramatic Programs for the IRIB based on the capacities of Iranian Islamic culture. MA Thesis. IRIB University. **[In Persian]**
- Keshtkar, Akbar. 1393. Examine the components of the teenage hero's creation based on the hero's journey model, by considering Iranian culture and identity. MA thesis. FRIB University. **[In Persian]**
- Keshtkar, Akbar, Masoud Naqashzadeh, Manijhe Pournorouz, & Ali Karvalian. "Examine the components of the teenage hero's creation in the screenplay in accordance to the hero's journey model, by considering Iranian culture and identity". *Journal of Communication Research*. 21, 83 (1394): 123-148. **[In Persian]** <https://doi.org/10.22082/cr.2015.15673>
- Khademi Karmozdi, Hassan. 1398. A study of the theatrical capacities of the Marvel world to reproduce national myths and superheroes in Iranian cinema and TV (A case study of Shahnameh stories). MA thesis. IRIB University. **[In Persian]**
- Lebeau, V. 2008. *Childhood and Cinema*. London: Reaction Books.
- Marshall, Catherine, & Rossman, Gretchen B. 1381. *Qualitative research methodology*. Translated by Ali Parsayian & Seyyed Mohammad Arabi. Tehran: Cultural Research Office. **[In Persian]**
- McKay, Robert. 1397. *Story*. Translated by Mohammad Ghozrabadi. Tehran: Hermes **[In Persian]**
- Merlock, Jackson, Kathy. 1995. *Images of Children in American Film: A Sociocultural Analysis*. Publisher: Scarecrow Press.
- Mirshahi, Aida. "The aesthetics of character variable in children's literature". *The Book of the Month of Children and Adolescence*. 7, 83 (1383): 143_150. **[In Persian]**
- Morad Abbasi, Mazda. 1390. *Don't give away your dreams/ Examination of children's and adolescent cinema*. Translated by Mohammad Ali Talebi Tehran Farabi. **[In Persian]**
- Mordack, Moreen. 1398. *The depth of being a woman*. Translated by Simin Movaahed, Tehran: Farhang Zendegi Foundation. **[In Persian]**
- Nowrozi, Dariush. 1394. *The image of the child in Iranian cinema*. Tehran: Research Institute of Culture, Art, Communication. **[In Persian]**
- Qasemzadegan Jahromi, Hamid. "Teachings of educational sciences in Iranian children's and adolescent cinema". *Roshd Art Education Magazine*. 7, 26 (1390): 405-510. **[In Persian]**
- Rezvani pour, Ehsan. 1397. A study on how to use the spin-off technique in the production of drama text in the Islamic Republic of Iran's radio and television. MA thesis. IRIB University. **[In Persian]**
- Sadiqi, Mahdi. 1396. The study of the capacity and methods of making heroes of martyrs of holy defense in dramatic works (with a case study of Che film and Haxa Abyss movie). MA thesis IRFB University. **[In Persian]**
- Sally, Deborah A. 2013. Chihiros' Journey, Re-Imaging the Heroic Quset in the Anime of Hayao Miiazaki, Phd Thwsis, University ofm Texas, Dallas.

- Shamlou, Saeed. 1388. *Schools and theories in personality psychology*. 9th edition, Tehran: Roshd. **[In Persian]**
- Shams Ghoreishi, Seyedeh Lida. 1397. Analysis of the hero's travel pattern in Iranian films based on a mythical structure. M.A. Yazd University. **[In Persian]**
- Shayannejad, Mohammad Reza. 1397. A study of how to change the position of the anti-hero to the hero in TV shows. MA thesis IRIB University. **[In Persian]**
- Tyson, Lis. 1387. *Theories of contemporary literary criticism*. Translated by Mazyar Hosseinzadeh. Tehran: Negahe Emrooz. **[In Persian]**
- Vichik-Andrews, Ayin .1382. *Some reviews about children's films*. Translated by Fattah Mohammadi. Tehran: Farabi Cinema Foundation. **[In Persian]**
- Vitila, Stawart .1390. *Mythology and cinema*. Translated by Mohammad Ghozrabadi, Tehran: Hermes. **[In Persian]**
- Vogler, Christopher .1398. *The author's journey*. Translated by Mohammad Ghozrabadi, Tehran: Minoye Kherad. Tehran. **[In Persian]**
- Yin, Robert .1376. *Case study*. Translated by Ali Parsaian & Seyed Mohammad Arabi. Tehran: Cultural Research Office. **[In Persian]**

© Authors, Published by Bureau of Media Studies and Planning. This is an open-access paper distributed under the CC BY (license <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

