

مطالعه مؤلفه‌های خلق قهرمان 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)

اکبر کشتکار ✉، دکتر مسعود نقاش‌زاده*، منیژه پورنوروز**، علی کروالیان***

چکیده

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 گلر، 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 گلر، مورد بازخوانی قرار داده است. در این بازخوانی که به شیوه اسنادی و کتابخانه‌ای صورت پذیرفته، مراحل سفر قهرمان نوجوان در حیطه کهن‌الگویی با در نظر گرفتن اقتضائات فرهنگ و هویت ایرانی، مورد مطالعه قرار گرفته است. در این مطالعه، یک مرحله از الگوی سفر قهرمان و گلر حذف و سه مرحله به آن اضافه شد و در نتیجه سفر قهرمان نوجوان در چهارده مرحله پی‌ریزی گردید. این پژوهش تلاش می‌کند با ارائه و بررسی مراحل سفر قهرمان نوجوان، نشان دهد چگونه فیلمنامه‌نویس تلویزیونی و سینمایی می‌تواند با بهره‌گیری از این مراحل، قهرمان نوجوان را خلق کند. به عنوان نمونه مطالعاتی، ساختار روایی دو فیلم سینمایی «کودکی ایوان» و «کودک و فرشته»، بر اساس مدل پیشنهادی بررسی شده‌اند.

کلید واژه‌ها: قهرمان، نوجوان، سفر قهرمان، خلق قهرمان، فیلمنامه‌نویسی

Email: akbar.keshtkar@gmail.com

✉ کارشناس ارشد تهیه‌کنندگی، دانشگاه صداوسیما

* دکترای پژوهش هنر، عضو هیئت علمی دانشگاه صداوسیما

** کارشناس ارشد روان‌شناسی تربیتی، دانشگاه الزهراء*** کارشناس ارشد سینما، دانشگاه هنر

تاریخ دریافت: ۹۳/۹/۳۰ تجدید نظر: ۹۴/۲/۲۰ پذیرش نهایی: ۹۴/۴/۱۳

مقدمه

دوره نوجوانی^۱ یکی از خاطره‌انگیزترین دوران زندگی است که نقشی مهم و غیرقابل انکار، در شکل‌گیری «هویت» و «شخصیت» انسان ایفا می‌کند. نوجوانی، مرز بین کودکی و جوانی است که در آن کالبد شخصیتی انسان شکل می‌گیرد، الگوپذیری شدت می‌یابد و شخص به صورت ناخودآگاه از شخصیت‌ها تأثیر می‌پذیرد. انسان در دوره نوجوانی بیش از هر زمان دیگری احتیاج به الگو و قهرمان دارد تا آمال و آرزوهای خود را در او ببیند. نوجوان تلاش می‌کند ویژگی‌های ظاهری و باطنی قهرمان خود را همانندسازی کند. نوجوان با باور داشتن به قهرمانی که با او احساس همانندی می‌کند، در مقطع حساس نوجوانی به دنبال راهی تازه برای آینده خود است. از این روست که تکیه بر قهرمان به عنوان یکی از عناصر داستان برای نوجوانان اهمیتی خاص پیدا می‌کند. آثار تلویزیونی و سینمایی، می‌توانند به نوجوان در شناخت، تعقیب و ایجاد همدلی با قهرمان کمک کنند و بر او تأثیر بگذارند. خلق قهرمان برای نوجوانان در آثار سینمایی و تلویزیونی از اهمیت فراوانی نزد برنامه‌سازان جهان برخوردار است تا از این طریق بتوانند در آینده، جامعه‌ای همسو با ایدئولوژی دلخواه خود بسازند.

نوجوان، قهرمان خود را هم از میان نوجوانان و هم از دنیای بزرگسالان انتخاب می‌کند و قهرمان در الگوی سفر قهرمان و گلر، به صورت عام و برای تمام سنین در نظر گرفته شده است، اما این پژوهش سفر قهرمان نمایشی را در مقطع سنی نوجوانی، مورد بازخوانی و بررسی قرار می‌دهد. علت انتخاب مقطع نوجوانی و بررسی سفر قهرمان در سنین نوجوانی به سه دلیل است: اول. رشد و بلوغ نوجوان از مرحله کودکی به جوانی شباهت‌های ساختاری و محتوایی با سیر مراحل سفر قهرمان دارد و این شباهت به دلیل ماهیت و تغییرات نوجوانی است که فرد، سفری بیرونی و درونی از کودکی به جوانی را تجربه می‌کند. دوم. اگرچه پژوهش‌های مفصلی در دهه اخیر در خصوص الگوی سفر قهرمان کریستوفر و گلر^۲ صورت گرفته است، فقدان پژوهش‌های مربوط به حوزه نوجوان قهرمان، ضرورت انجام این پژوهش را به خوبی نمایان می‌سازد. سوم. به زعم پژوهشگر و با توجه به جای خالی قهرمان نوجوان در میان آثار نمایشی تلویزیونی

۱. «نوجوانی دوره پیچیده‌ای از رشد انسان است که دامنه آن از ۱۳ تا ۱۸ سالگی امتداد دارد.» (مردان‌پور، ۱۳۸۰، ص ۶۱)

ایرانی اعم از فیلم، سریال، پویانمایی و... یافتن یک الگو می‌تواند چشم‌انداز جدیدی در تولید آثار نمایشی با محوریت قهرمان نوجوان در صداوسیما ج.ا.ا. ایجاد کند. قهرمان، یک کهن‌الگو است و کهن‌الگوها برگرفته از مفهوم ناخودآگاه جمعی هستند. ناخودآگاه جمعی نخستین بار از سوی کارل گوستاو یونگ مطرح شد و منظور او، آن بخشی از روان انسان‌هاست که به دلیل زیست‌طولانی در کنار یکدیگر به صورت مشترک شکل گرفته و از نسلی به نسل دیگر قابل انتقال است. «کهن‌الگو اصطلاح یونگ برای هر یک از تعداد پدیده‌های نمونه آغازین (مثلاً قهرمان، پیر فرزانه، مام بزرگ) [است] که محتوای ناخودآگاه جمعی (و بنابراین، محتوای ناخودآگاه هر فرد معین) را می‌سازد و فرض بر این است که این‌ها منعکس‌کننده اندیشه‌های کلی یا جهانی انسان است که در همه فرهنگ‌ها یافت می‌شود» (پاشایی، ۱۳۶۹، ص ۷۹۹). قهرمان در هر فرهنگ و نژاد و سنی ظهور می‌کند و از کیفیات کهن‌الگویی پیروی می‌نماید. قهرمان نوجوان، یک چهره از هزار چهره قهرمان است که بر اساس مدل و گالر به بررسی سفر او می‌پردازیم. الگوی سفر قهرمان به دلیل اینکه ریشه در کهن‌الگوها دارد، فارغ از مرزهای جغرافیایی است. «سفر قهرمان، الگویی جهانی است که در هر فرهنگی و در هر زمانی اتفاق می‌افتد. این الگو همان تنوع نامحدودی را دارد که نژاد انسان داراست و با وجود این، فرم بنیادی آن ثابت است» (وگالر، ترجمه گذرآبادی، ۱۳۹۱، ص ۳۶). قهرمان، کهن‌الگویی جهان‌شمول است؛ بنابراین به دلیل همین ریشه‌های کهن‌الگویی قهرمان است که الگوی سفر قهرمان نوجوان، چه ایرانی و غیر ایرانی یکسان است، اما نکته‌ای که همواره می‌بایست در تمام مراحل سفر قهرمان نوجوان مدنظر قرار داد، آداب و فرهنگ و سنن اسلامی ایرانی است. برای مثال، تفاوت‌های فرهنگی را می‌توان در مراحل تشرف و سن تکلیف و واجب شدن فرضیه‌ها در فرهنگ اسلامی-ایرانی دید که در ادامه به آن می‌پردازیم. به همین دلیل و گالر می‌گوید: «من اسطوره را به شیوه خودم بازگو می‌کنم و شما نیز باید راحت باشید و همین کار را انجام دهید. هر داستانگو برای مقاصد خود یا نیازهای یک فرهنگ خاص، اسطوره‌ای را با هدف یا نیاز فرهنگی خاص خود تطبیق می‌دهد» (ترجمه اکبری، ۱۳۹۰، ص ۱۶).

با نگاهی دقیق متوجه می‌شویم که در میان الگوهای نوجوان ایرانی، قهرمانان ملی - مذهبی کم نیستند، اما چگونه می‌توان آنها را به عنوان قهرمانان درام نمایشی به منصفه ظهور رساند؟ مؤلفه‌های خلق قهرمان نوجوان چیست؟ آیا می‌توان بر اساس الگوی سفر قهرمان و گلر، سفر قهرمان نوجوان را ردیابی کرد و اقتضائات فرهنگ ایرانی را نیز مورد ملاحظه قرار داد؟ هدف این پژوهش، ارائه مدلی کارآمد برای خلق قهرمان نوجوان، از یک نظریه مؤثر فیلمنامه‌نویسی با عنوان الگوی سفر قهرمان و گلر با در نظر گرفتن فرهنگ و هویت اسلامی - ایرانی است.

بررسی پژوهش‌ها و مطالعات صورت گرفته در زمینه قهرمان، سفر قهرمان، قهرمان نوجوان، کهن‌الگو و ساختار اسطوره‌ای نشان می‌دهد که پژوهش قابل‌توجهی در خصوص قهرمان نوجوان، در کشور صورت نگرفته است.

ادبیات نظری پژوهش

نخستین بار ارسطو در کتاب بوطیقا، به تحلیل ساختار درام پرداخت و مدلی را ارائه داد که حتی تا به امروز نیز به عنوان معیاری برای بسیاری از آثار نمایشی استفاده می‌شود. در دوران معاصر پژوهشگران زیادی نظیر یونگ^۱، میرچا الیاده^۲، هاینریش زیمر^۳ و ولادیمیر پروپ^۴ به کاوش در اسطوره پرداخته‌اند. در این میان، جوزف کمپبل^۵ موضوع سفر قهرمان را به این تحقیقات افزود که زمینه‌ساز الگوهایی نو برای مطالعه و ساخت آثار نمایشی، بویژه فیلمنامه شده است. برخی پژوهشگران این حوزه، بر اساس الگوی قهرمان هزار چهره کمپبل، مدل‌های خود را در زمینه فیلمنامه‌نویسی ارائه داده‌اند که می‌توان به کارهای ارزشمند جیمز بونت^۶، ویلیام ایندیک^۷، الگوی بیست و دومرحله‌ای جان تروبی^۸ و الگوی شانزده مرحله‌ای کیث کائینگهام^۹ اشاره کرد، اما کار کریستوفر و گلر و الگوی دوازده مرحله‌ای سفر قهرمان او از اهمیت ویژه‌ای در درام و فیلمنامه برخوردار است. کریستوفر و گلر بنیاد کار را خود را بر اساس نظریه «قهرمان هزار چهره»^{۱۰}

1. Jung

2. Mircea Eliade

3. Heinrich Zimmer

4. Vladimir Propp

5. Joseph Campbell

6. James Bonet

7. William Indyk

8. John Trobi

9. Keith Cunningham

10. The Hero With a thousand faces (1949)

کمپیل استوار ساخت و پروژه کمپیل را در عرصه فیلمنامه‌نویسی ادامه داد. کتاب «سفر نویسنده؛ ساختار اسطوره‌ای در خدمت نویسندگان»^۱ و گلر توانسته است موج عظیمی در عرصه درام بر اساس روایت اسطوره‌ای سفر قهرمان ایجاد کند. چنانچه استوارت ویتیل^۲ در کتاب «اسطوره و سینما» پنجاه فیلم سینمایی را بر اساس همین الگو مورد بررسی قرار داده است. ویتیل نشان می‌دهد که این الگو برای ژانرهای مختلف فیلمنامه‌ای کارایی داشته و الگویی منحصر به فرد در میان محققان پیشگفته است و امکانات فراوانی برای فیلمنامه‌نویسان ایجاد می‌کند که در نوع خود کم‌نظیر است. از این رو، مبانی نظری پژوهش بر اساس این الگو انتخاب گردید.

الگوی سفر قهرمان و گلر

قهرمان، یکی از کهن‌الگوهایی است که نقش پررنگی در نظریات و گلر ایفا می‌کند. «واژه قهرمان ریشه در زبان یونانی دارد و معنی آن محافظت و خدمت است. قهرمان شخصی است که تمایل به فدا کردن نیازهای شخصی خود به نفع دیگران را دارد. او از محدودیت‌ها و توهمات خود فراتر می‌رود. کهن‌الگوی قهرمان در جستجوی «خود» برای پیدا کردن هویت و کمال است» (وگلر، ترجمه اکبری، ۱۳۹۰، ص ۱۶). الگوی سفر قهرمان و گلر در قالب یک ماجرای دوازده مرحله‌ای شکل گرفته است. لازم است الگوی سفر قهرمان و گلر تعریف و سپس با توجه به اینکه قهرمان مسافر، نوجوان است به بازخوانی و تحلیل مراحل سفر پردازیم. و گلر این الگوی دوازده مرحله‌ای را به طور خلاصه در مقدمه کتاب اسطوره و سینما (ویتیل، ترجمه گذرآبادی، ۱۳۸۹، ص ۲) بدین گونه شرح داده است:

دنایای عادی. تماشاگر با قهرمان آشنا می‌شود، آرزوها و محدودیت‌های او را می‌شناسد و از راه همدلی و بازشناسی، با او پیوند برقرار می‌کند.
دعوت به ماجرا. قهرمان به چالش کشیده می‌شود تا چیزی را جستجو کند یا مسئله‌ای را حل نماید.
ردّ دعوت. قهرمان تردید می‌کند و ترس خود را بروز می‌دهد.

1. The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers(1998)

2. Stuart Voytilla

ملاقات با استاد. قهرمان با نوعی منبع اطمینان و تجربه و دانایی تماس برقرار می‌کند. عبور از نخستین آستانه. قهرمان به ماجرا متعهد می‌شود و وارد «دنیای ویژه» می‌گردد. آزمون‌ها و متحدان و دشمنان. موقعیت‌ها و کسانی که به قهرمان کمک می‌کنند تا ویژگی‌های «دنیای ویژه» را کشف کند. راهیابی به ژرف‌ترین غار. مرحله‌ای که قهرمان آماده می‌شود تا در نبردی بنیادی با نیروهای ناتوانی و شکست و مرگ مواجه شود. آزمون بزرگ. بحران مرکزی داستان که در آن قهرمان با بزرگ‌ترین ترس خود روبه‌رو می‌شود و با مرگ دست‌وپنجه نرم می‌کند. پاداش. لحظه‌ای که قهرمان به یک معنا تولدی دوباره می‌یابد و از مواهب روبه‌رو شدن با ترس و مرگ بهره‌مند می‌شود. مسیر 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 بازمی‌گردد و دستاورد جستجوی خود را در اختیار دیگران می‌گذارد که برای دوستان، خانواده، جامعه و دنیا مفید است.

روش پژوهش

در این مقاله با استفاده از روش اسنادی و کتابخانه‌ای، به مطالعه و جمع‌آوری مطالب مربوط به سفر قهرمان نوجوان پرداخته شده و بر اساس تحلیل کیفی دو فیلم تلویزیونی و سینمایی («کودکی ایوان» و «کودک و فرشته») و تطبیق الگوی پیشنهادی پژوهشگر با این دو فیلم مراحل سفر قهرمان نوجوان تبیین و مورد بازخوانی قرار گرفته است.

یافته‌های پژوهش

الف) تحلیل کیفی الگوی وگلر و ارائه الگوی پیشنهادی

مراحل سفر قهرمان نوجوان بر اساس الگوی سفر قهرمان وگلر، مورد بازخوانی و تجزیه و تحلیل قرار گرفته است. آنچه در این سفر فیلمنامه‌ای برای ما اهمیت ویژه‌ای

دارد، ترکیبی از سفر درونی و بیرونی نوجوان است؛ چراکه هم مسئله بزرگ شدن فیزیکی و بلوغ و مسائل مرتبط با آن مورد نظر است و هم سفر ذهنی و درونی‌ای که نوجوان هویت خود را طی این سفر بازمی‌شناسد و این، توأمان به رشد درونی و بیرونی او اشاره دارد. همان‌گونه که در مقدمه گفته شد، قهرمان نوجوان مورد نظر پژوهش، دارای ویژگی‌های فرهنگ و هویت اسلامی - ایرانی است و می‌بایست در تمام مراحل، به زعم و گلر، «امپریالیسم فرهنگی» را همواره مدنظر قرار داد. «سفر قهرمان در صورتی که خام دستانه تفسیر شود، کورکورانه نسخه‌برداری گردد یا بی‌چون و چرا مورد اقتباس قرار گیرد، می‌تواند ابزاری برای سلطه فرهنگی باشد؛ در صورتی که الگوی سفر قهرمان فکورانه اقتباس شود، به نحوی که بازتاب کیفیات منحصر به فرد و بی‌مانند جغرافیا، شرایط اقلیمی و مردم بومی باشد، می‌تواند ابزار مفیدی برای داستان‌گویان در هر فرهنگی باشد» (وگلر، ترجمه اکبری، ۱۳۹۰، ص ۱۵). مراحل سفر قهرمان نوجوان به شرح زیر تبیین شده است:

مرحله اول: دنیای کودکی

برای نشان دادن تغییر نمایشی قهرمان نوجوان از یک نقطه به نقطه دیگر در فیلمنامه، باید وضعیت اولیه او تعریف شود؛ وضعیت اولیه قهرمان نوجوان، دنیای کودکی اوست. دنیایی که قهرمان نوجوان هنوز با واقعیات زندگی آشنا نشده است و در دنیای تخیلی و بهشتی خود زندگی می‌کند. بر اساس مقتضیات قهرمان نوجوان، «دنیای عادی» در مدل وگلر به «دنیای کودکی» تغییر یافته است. دنیای کودکی وظایف و اهداف اولیه قهرمان را تعیین می‌کند و برای سفر قهرمان نوجوان یک آغاز و یک نقطه پایان است. «طولانی‌ترین سفرها با نخستین گام آغاز می‌شوند؛ همین نکته به شما کمک خواهد کرد که بفهمید به کجا برسید» (توبیاس، ترجمه راه‌نشین، ۱۳۹۲).

مرحله دوم: دعوت به دنیای بزرگ‌تر

مرحله «دعوت به ماجرا» در مدل وگلر برای قهرمان نوجوان به مرحله «دعوت به دنیای بزرگ‌تر» تغییر یافته است. در این مرحله، نوجوان به دنیای بزرگ‌تر و بزرگ‌ترها دعوت می‌شود. مناسبات «دنیای بزرگ‌تر» با «دنیای کودکی» تفاوت دارد. قهرمان نوجوان

نمی‌خواهد از زهدان بهشتی خود خارج شود. رابرت مک‌کی در کتاب داستان در این خصوص می‌نویسد: «بشر ذاتاً موجودی محافظه‌کار است ... اگر مجبور نباشیم تغییر نمی‌کنیم» (ترجمه گذرآبادی، ۱۳۹۱، ص ۲۰۹). او باید مسئولیت‌ها و خطرات را خود بر عهده گیرد. در این مرحله تعادل زندگی قهرمان به هم می‌خورد.

مرحله سوم: ردّ دعوت

در خصوص مرحله «ردّ دعوت» می‌توان عنوان کرد که پا گذاشتن به دنیای بزرگ‌ترها، همانند سدی بزرگ، برای نوجوان در حال رشد است. دیگر از دنیای رؤیایی کودکی خبری نیست و کودک می‌بایست با واقعیات زندگی آشنا شود. همان‌طور که وگلر می‌نویسد: «این ماجرا سرشار از خطر است؛ سفری بچگانه نیست» (وگلر، ترجمه اکبری، ۱۳۹۰). اکنون مسئله مهم قهرمان این است که چه پاسخی به دعوت ماجرا بدهد. قهرمان به دلیل ترس‌ها و دلواپسی‌هایی که به واسطه دعوت به ماجرا در وجودش شکل می‌گیرد، از پذیرش سفر امتناع می‌کند. «قهرمان تمایلی به تغییر ندارد و بهشت امن دنیای عادی را ترجیح می‌دهد» (ویتیل، ترجمه گذرآبادی، ۱۳۸۹، ص ۱۱). ردّ دعوت در مواردی ممکن نیست؛ مثل هنگامی که قهرمان درون یک منطقه جنگی یا بحران‌زده قرار گرفته است. در صورت فرار از این منطقه، دیگر سفر قهرمانی شکل نمی‌گیرد. این نوع بحران‌ها فرصتی به قهرمان نمی‌دهند تا دعوت را رد کند.

مرحله چهارم: دنیای اشتباهات

مرحله «دنیای اشتباهات» به عنوان اساسی‌ترین مرحله پرده اول (عزیمت، جدایی) سفر قهرمان نوجوان، به مدل اضافه شده است. این مرحله در مدل وگلر وجود ندارد. اضافه شدن این مرحله به دو علت است؛ نخست اینکه شخصیت نوجوان، هنوز تجربه کافی برای پیمودن سفر قهرمانانه ندارد و پر از اشتباه است. جان تروبی می‌نویسد: «قهرمان شما نمی‌تواند در پایان داستان چیزی یاد بگیرد، مگر اینکه در آغاز در مورد چیزی در اشتباه باشد» (ترجمه گذرآبادی، ۱۳۹۱، ص ۹۰) و علت دوم این است که تا اشتباهی از سوی قهرمان صورت نگیرد، رشد قهرمان و بلوغ او ملموس نمی‌شود و حضور استاد بی‌فایده است. وقتی از قهرمان نوجوان اشتباه دراماتیکی سر می‌زند، نشانه این است که او رشد کافی نیافته است و منحنی شخصیتی او کامل نیست و از این موضوع اشتباهات،

در طراحی منحنی شخصیتی قهرمان نوجوان می‌توان بهره برد. از سوی دیگر با وجود نقص، باورپذیری قهرمان بیشتر می‌شود. در صورت داشتن نقص است که بلوغ و کامل شدن برای یافتن هویت، معنا می‌یابد. «خطاهای جالب، شخصیت را انسانی می‌کند. مخاطب وقتی می‌تواند بخشی از وجودش را در قهرمان بازشناسد که قهرمان با چالش پیروزی بر تردیدهای درونی، اشتباهات فکری یا گناه یا ضربه عاطفی مربوط به گذشته یا ترس از آینده دست به گریبان باشد. نقطه ضعف، عدم کمال و تزلزل فوراً قهرمان‌سازی می‌کند یا هر شخصیتی دیگر را متجلی می‌کند که واقعی‌تر و جذاب‌تر است» (وگنر، ترجمه اکبری، ۱۳۹۰، ص ۴۹). پس اگر نوجوانی کامل و بی‌نقص و اشتباه باشد، سفری که برای یافتن هویت پیش‌رو دارد، بی‌معناست. اگر قهرمان نوجوان در دنیای کودکی دچار خطا شود، آن خطا را به پای رفتار کودکانه او می‌گذرانند، ولی وقتی قهرمان دعوت را پذیرفت و سفر قهرمانانه خود را شروع کرد، هر خطا، اشتباه قهرمان محسوب می‌شود؛ زیرا قهرمان سفر خود را شروع کرده و از دنیای کودکی فاصله گرفته است.

مرحله پنجم: ملاقات با مرشد

مرحله «ملاقات با مرشد» در مدل وگنر به همین نام و در مرحله چهارم آمده است. در فرهنگ ایرانی - اسلامی و در ادبیات تعلیمی و همچنین داستانی، رابطه مراد- مریدی یا مرشد - شاگردی وجود داشته است. در تعالیم دینی وقتی نوجوان به سن بلوغ می‌رسد، باید یک راهنما (مرجع تقلید) برای خود انتخاب کند. هر مربی به طور ذاتی از موقعیت برتری برخوردار است. «مربی در جایگاه کسی قرار دارد که روش زندگی یا چیز جدیدی به قهرمان می‌آموزد» (شلهارت، ترجمه لعل‌بخش، ۱۳۸۹، ص ۲۷۰). این مرحله را می‌توان در فیلم‌های مرتبط با نوجوانان به وضوح دید. اگر کسی دچار اشتباه شود، همیشه کسی برای نشان دادن راه درست وجود دارد. این استاد می‌تواند درونی یا بیرونی باشد و لزوماً نباید این هدایت آشکارا انجام شود؛ چراکه برای نوجوانان نصیحت مستقیم می‌تواند ارزش واقعی آموزش را از بین ببرد و جنبه عکس داشته باشد. «استاد ممکن است یک آدم واقعی باشد یا چیزی مثل یک نقشه یا دفتر یا رمز نوشته ... قهرمان ممکن است یک استاد درونی داشته باشد، یعنی اصول محکمی در زمینه شرافت یا عدالت که راهنمای او در طول سفر است» (ویتلا، ترجمه گذرآبادی، ۱۳۸۹، صص ۱۲-۱۱).

مرحله ششم: عبور از نخستین آستانه

مرحله «عبور از نخستین آستانه» به دلیل آنکه آستانه ورود به دنیای تشریف است، باید به لحاظ نگارش فیلمنامه‌ای به دقت مورد بررسی قرار گیرد؛ چراکه توسعه هویت قهرمان نوجوان در این مرحله اتفاق می‌افتد. مراسم نوجوانان مثل جشن تولد، رفتن به مقطع بالاتر و ... توسعه‌دهنده هویت قهرمان نوجوان در فیلمنامه است.

مرحله هفتم: تشریف

مرحله «تشریف»، جدایی قهرمان از کودکی و رسیدن به نوجوانی است که در مدل و گالر وجود ندارد و به دلیل بلوغ قهرمان و مناسک و آیین‌های بلوغ قهرمان نوجوان اضافه شده است. اگرچه نام تشریف با پرده میانی سفر یکی است، اما در این مرحله برای سفر قهرمان نوجوان تشریف اتفاق می‌افتد؛ تشریف، جدایی کامل قهرمان و انتقال او از دنیای کودکی به دنیای نوجوانی است. مرحله تشریف زمانی رخ می‌دهد که قهرمان به سفر خود متعهد شده باشد. مرحله تشریف، قلب تپنده سفر قهرمان نوجوان است. اهمیت این مرحله به دلیل وضعیت سنی نوجوان و رسیدن او به سن بلوغ است. در فرهنگ ایرانی جشن تکلیف، واجب شدن نماز پنج‌گانه و شروع روزه واجب، از جمله مراسمی است که نشان از تغییر در زندگی و سفر قهرمان نوجوان دارد. در این مرحله قهرمان نوجوان با وظایف دینی و مذهبی و همچنین وجدان و اخلاقیات انسانی آشنا می‌شود و باید از این به بعد آنها را در سفر خود به کار بندد. قهرمان در مرحله تشریف، به کاری که باید انجام دهد، تعهد کامل پیدا می‌کند. «در ژانر فیلم نوجوانان، فارغ‌التحصیل شدن قریب‌الوقوع درونمایه عمومی و جهانی است. این یک تذکر فراگیر است که دوران رفتن به مهمانی و بی‌خیالی به‌زودی به پایان می‌رسد» (این‌دیک، ترجمه علوی طباطبایی، ۱۳۸۸، ص ۱۹۵).

مرحله هشتم: آزمون‌ها، دشمنان و دوستان

در مرحله «آزمون‌ها، دشمنان و دوستان»، سه گروه اصلی همسالان، خانواده و جامعه در دنیای قهرمان نوجوان نقشی اساسی را ایفا می‌کنند. قهرمان نوجوان باید دوستان و دشمنان خود را بشناسد و آزمون‌های اولیه را پشت سر بگذارد. قهرمان بعد از عبور از

آستانه با آزمون‌ها، متحدان و دشمنان روبه‌رو می‌شود و قوانین دنیای ویژه را فرامی‌گیرد. این مرحله برای قهرمان و مخاطبان داستان به یک اندازه مهم است. وقتی به طور قطعی قهرمان نوجوان متعهد می‌شود، گروه یاری‌دهنده شامل خانواده، گروه همسالان و جامعه ظاهر می‌شوند. «لحظه‌ای که به چیزی به طور قطعی متعهد می‌شویم، آدم‌های دور و بر ما ناگهان پر از اندرزهای مفید می‌شوند؛ مثلاً دوستی که باید با او حرف بزیند، مدرسه‌ای که باید به آن بروید، کتابی که باید بخوانید و غیره» (تروتیر و همکاران، ترجمه گذرآبادی، ۱۳۹۰، ص ۷۳). کهن‌الگوی مادر به عنوان دوست و یاریگر قهرمان، در این مرحله بروز پیدا می‌کند. همسالان به گونه‌ای متقابل از همدیگر تأثیر می‌پذیرند. رقیب، نوعی دشمن خاص است که به صورت رقیب ورزشی، رقیب تجاری، یا هر کار دیگری نمود پیدا می‌کند. وگلو، در خصوص دشمنان عنوان می‌کند که «رقیب معمولاً درصدد کشتن قهرمان نیست، اما طی رقابت تلاش می‌کند تا او را مغلوب سازد» (وگلو، ترجمه اکبری، ۱۳۹۰، ص ۱۸۵). مرحله «راهیابی به ژرف‌ترین غار» حذف شده است؛ چراکه این مرحله هم در مقدمه و هم در بطن آزمون بزرگ قرار دارد.

مرحله نهم: آزمون بزرگ

«هر نفسی چشنده مرگ است و شما را از راه آزمایش به بد و نیک خواهیم آزمود»^۱ آزمون بزرگ، خطرترین مرحله برای قهرمان نوجوان است؛ زیرا قهرمان نوجوان با مرگ یا ماجرای که مرگ و زندگی، بودن یا نبودن و به دست آوردن یا از دست دادن مهم‌ترین چیز زندگی خود را شامل می‌شود، مواجه است. «قهرمان ممکن است شخصاً با مرگ رویارو شود یا شاهد مرگ یک متحد یا استاد باشد یا حتی بدتر از آن، خودش باعث آن مرگ شود» (ویتلا، ترجمه گذرآبادی، ۱۳۸۹، ص ۱۳). قهرمان نوجوان بیش از هر قهرمانی به مفهوم مرگ نزدیک است. از این رو در شهربازی‌ها از این حس نوجوانان استفاده شده است و وسایلی ساخته‌اند تا آنها خطر مرگ را تجربه کنند و از آن لذت ببرند. «چرخ‌وفلک مسافران خود را به حالتی می‌رساند که حس مرگ را تجربه کنند و هراس عظیمی به وجود می‌آید که از تجدید خاطره تلاش علیه مرگ و نجات از کام آن ناشی می‌شود» (وگلو، ترجمه اکبری، ۱۳۹۰، ص ۲۹).

۱. سوره الانبیاء آیه ۳۵

مرحله دهم: بلوغ معنوی (قدرت تازه بیدار شده معنوی)

مرحله «بلوغ معنوی» که قدرت تازه بیدار شده معنوی قهرمان نوجوان است، پس از مرحله آزمون بزرگ اضافه شده است؛ زیرا اساسی‌ترین پرسش‌های نوجوان درباره خود و جهان و تولد و مرگ، بعد از تجربه کردن حادثه بزرگی مثل مرگ به وجود می‌آید. اینکه او کیست؟ و زندگی‌اش چگونه معنا می‌یابد؟ قهرمان نوجوان برای پاسخ به این پرسش‌ها به فطرت خود و به کائنات می‌اندیشد. جاودانگی، مخلوق بودن و ارتباط با چیزی فراتر، او را به سمت نیاز فطری‌اش یعنی معنویت و مذهب رهنمون می‌سازد. معنویت و مأموریت مذهبی، رسالت بزرگ اسطوره قهرمان است. کتاب سفر نویسنده و گلر با این جمله شروع می‌شود: «از شما دعوت می‌کنم که در سفر نویسنده که مأموریتی است مذهبی برای کشف و تفحص و طراحی مرزهای مبهم اسطوره و داستان‌گویی نو با من همراه شوید» (وگلر، ترجمه اکبری، ۱۳۹۰، ص ۱). پس وگلر در تمام مراحل سفر قهرمان خود، بر اساس این چشم‌انداز حرکت کرده است و در اینجا به دلیل اینکه معنویت و مذهب برای نخستین بار و در مهم‌ترین مقطع زندگی یعنی در سن نوجوانی برای قهرمان نوجوان اتفاق می‌افتد، این مرحله به صورت جداگانه آورده شده است. «این نیروی خارق‌العاده ... می‌تواند تغییر مثبت حقیقی در جهان ایجاد کند، حاصل ترکیب دو چیز است؛ قدرت تازه بیدار شده معنوی و جذب قدرت پست‌تر» (تروتیر و همکاران، ترجمه گذرآبادی، ۱۳۹۰). الگوی سفر قهرمان یک سفر معنوی و مذهبی است، زیرا هدف آن هدایت، رشد و تعالی نوجوان است. دوران نوجوانی، نخستین لحظه ارتباط فرد با خالق خود است و احساس خداجویی در این مقطع شروع می‌شود و شدت می‌یابد. همچنین، یکی از وظایف اسطوره، دروس اخلاقی^۱ است که ارائه می‌کند تا ما را برای ورود به مراحل مختلف زندگی هدایت نماید. برای غافل‌نماندن از این قدرت تازه بیدار شده، یک مرحله به نام «بلوغ معنوی» به الگوی وگلر اضافه شده است.

۱. وظیفه پداگوژیک (Pedagogical): یعنی اسطوره‌هایی که دروس اخلاقی و الگوهای نقشی ارائه می‌کنند تا ما را برای ورود به مراحل مختلف زندگی هدایت کنند (ایندیک، ترجمه گذرآبادی، ۱۳۸۸، ص ۲۰۹).

مرحله یازدهم: پاداش

در مرحله پاداش، قهرمان نوجوان که از مرگ جان سالم به در برده و بزرگ‌ترین آزمون‌ها را پشت سر گذاشته و بر بزرگ‌ترین ترس‌ها چیره گشته است، مستحق گرفتن پاداش است. «قهرمان از مرگ جان به درمی‌برد، بر بزرگ‌ترین ترس خود چیره می‌شود، ازدها را می‌کشد یا بحران عاطفی را تاب می‌آورد و حالا پاداشی نصیب می‌برد که به دنبال آن بوده است.» (ویتیل، ترجمه گذرآبادی، ۱۳۸۹). پاداش قهرمان نوجوان می‌تواند اشکال مختلفی داشته باشد؛ از یک خواسته مادی مثل کفش و دوچرخه و ... گرفته تا شناخته شدن به عنوان یک قهرمان. پاداش برای نوجوان یافتن هویت خود است و این چیزی است که آینده قهرمان را به روشنی رقم می‌زند. او تلاش‌های زیادی را پشت سر گذاشته، از آموزه‌های بسیاری استفاده کرده و از موانع مختلف گذشته است تا خود را بشناسد؛ می‌توان گفت انسان اگر در دوران حساس نوجوانی به هویت خود پی ببرد، راه روشنی برای آینده دارد. و گلر می‌گوید: «هر داستان خوب، داستان کلی انسان به طور عام یعنی شرایط جهان‌شمول به دنیا آمدن، رشد، یادگیری، تلاش برای کسب هویت و مرگ را منعکس می‌کند» (ترجمه اکبری، ۱۳۹۰، ص ۴۰).

مرحله دوازدهم: راه بی‌بازگشت

«مسیر بازگشت» به دنیای عادی به مرحله «راه بی‌بازگشت» برای قهرمان نوجوان تغییر یافته است؛ زیرا برای قهرمان نوجوان دوران جدیدی شروع شده است و امکان بازگشت به دنیای کودکی وجود ندارد؛ این بی‌بازگشتی، هم مادی است و هم معنوی. قهرمان نوجوان به تعادل در دوره جدید می‌رسد. ممکن است قهرمان نوجوان به جای بازگشت فیزیکی به خانه، راه خود را ادامه دهد. از سوی دیگر، این مرحله را «راه بی‌بازگشت» نام می‌نهم، زیرا قهرمان نوجوان سفری را تجربه می‌کند که در آن همه اتفاقات، به نوعی برگشت‌ناپذیر هستند. مثلاً مردگانش زنده نمی‌شوند، دنیای کودکانه رخت بر بسته، عقلانیت در حال شکل‌گیری است و هویت خود را باز شناخته است. این مرحله در اصول فیلمنامه نویسی هم به نام نقطه بی‌بازگشت نامگذاری شده است؛ یعنی نمی‌توان رویدادهایی را که در داستان رخ داده است، درست کرد و به جای اولش برگرداند، فقط می‌توان از آن درس گرفت و برای آینده به کار بست. قهرمان نوجوان

باید برای مرحله مهم تجدید حیات، خود را آماده کند و تمام داشته‌های سفرش را برای آخرین بار بیازماید.

مرحله سیزدهم: تجدید حیات

مرحله تجدید حیات نقطه اوج داستان است. مرحله تجدید حیات برای قهرمان نوجوان، به بزرگی آزمون بزرگ است و روایت سفر قهرمان نوجوان به نحوی است که این آزمون دو بار اتفاق می‌افتد. تنها تفاوت آنها این است که این مرحله، آخرین آزمون برای قهرمان نوجوان است. این مرحله، به مرحله آزمایش بزرگ شبیه است. در این مرحله قهرمان نوجوان از تعادل کودکی در دنیای کودکانه، سفر می‌کند و هدف این است که به تعادلی جدید در نوجوانی برسد. قهرمان نوجوان در مرحله تجدید حیات تنها یک کار را انجام می‌دهد و آن «میل شدید قهرمان به بازگرداندن تعادل به زندگی» است (مک‌کی، ترجمه گذرآبادی، ۱۳۹۰). در این مرحله، مثل مرحله آزمون بزرگ، او باید دست به انتخاب بزند. انتخابی بین مرگ و زندگی، بودن یا نبودن یا از دست دادن بزرگ‌ترین چیزی که دارد. در این مرحله، قهرمان پالایش روحی می‌شود.

مرحله چهاردهم: بازگشت با اکسیر

مرحله پایانی سفر قهرمان نوجوان بازگشت با اکسیر است. اکسیر^۱ در کیمیاگری جوهری گدازنده است که ماهیت اجسام را تغییر می‌دهد و کامل‌تر می‌کند. برای مثال جیوه را نقره و مس را طلا می‌کند. «در قلمرو تصوف، نظر مربی و مرشد کامل به حساب می‌آید که ماهیت اشخاص را تغییر می‌دهد؛ بنابراین انسان کامل، شیخ و پیشوا نیز معنی می‌دهد» (فرهنگ عمید، ۱۳۸۹). بر این اساس، اکسیر، همان هویت یافته شده و رشد صورت گرفته و تجربه اندوخته شده در سفر است که قهرمان نوجوان از استاد روزگار یاد گرفته است و به صورت کیمیایی در دست دارد. اکسیر، دستاورد سفر است. اکسیر «علم یا عملی است که روح و نفس اجسام ناقص را به مرتبه کمال برساند» (یاحق، ۱۳۶۹، ص ۶۹). قهرمان با در دست داشتن اکسیر به جاودانگی می‌رسد. بازگشت با اکسیر، پاداش نهایی «سفر قهرمان» است. قهرمان نوجوان با یک اکسیر

1. Elixir

برمی‌گردد تا آن را با دیگران تقسیم کند. اکسیر قهرمان نوجوان چه می‌تواند باشد؟ قهرمان نوجوان، دیگر به فردی بالغ تبدیل شده است. او تجربه کافی برای ادامه مسیر را دارد و به لحاظ درونی و بیرونی کاملاً متحول شده است. مهم‌ترین کارکرد برای قهرمان نوجوان یافتن هویت و خودشناسی است: «بازگشت مثل جایزه یا پاداشی است... یکی از کارکردهای آن خودشناسی است» (وگلر، ترجمه اکبری، ۱۳۹۰، ص ۲۹۳). بهترین اکسیر آن است که آگاهی برتر را برای قهرمان و تماشاگر به ارمغان بیاورد.

جدول ۱- مقایسه الگوی سفر قهرمان و گلر (دوازده مرحله‌ای) و الگوی سفر قهرمان نوجوان؛ پیشنهادی (چهارده مرحله‌ای)

الگوی سفر قهرمان و گلر	الگوی سفر قهرمان نوجوان، پیشنهادی
۱. دنیای عادی	۱. دنیای کودکی
۲. دعوت به ماجرا	۲. دعوت به دنیای بزرگ‌تر
۳. ردّ دعوت	۳. ردّ دعوت
-----	۴. دنیای اشتباهات (این مرحله اضافه شده است)
۴. ملاقات با استاد	۵. ملاقات با مرشد
۵. عبور از نخستین آستانه	۶. عبور از نخستین آستانه
-----	۷. تشریف ^۱ (این مرحله اضافه شده است)
۶. آزمون‌ها، متحدان، دشمنان	۸. آزمون‌ها، دشمنان و دوستان
۷. راهیابی به ژرف‌ترین غار	----- (این مرحله حذف شده است)
۸. آزمون بزرگ	۹. آزمون بزرگ
-----	۱۰. بلوغ معنوی (این مرحله اضافه شده است)
۹. پاداش	۱۱. پاداش
۱۰. مسیر بازگشت	۱۲. راه بی‌بازگشت
۱۱. تجدید حیات	۱۳. تجدید حیات
۱۲. بازگشت با اکسیر	۱۴. بازگشت با اکسیر

۱. این مرحله با پرده میانی خود همنام است.

ب) فیلم‌های مورد بررسی پژوهش

ویتلا (۱۳۸۹) در کتاب اسطوره و سینما که پنجاه فیلم سینمایی را بر اساس مدل وگلر بررسی کرده است، می‌نویسد: «کلید درک اسطوره و سرچشمه قدرت ایده سفر قهرمان چیزی جز مقایسه نیست» (ترجمه گذرآبادی). با مقایسه الگوی سفر قهرمان نوجوان با فیلم‌ها، شناخت مفیدی از شرایط و جایگاه قهرمان نوجوان در جهان داستان و حوزه فیلمنامه‌نویسی به دست می‌آوریم. از این رو، برای شرح الگوی به دست آمده، احتیاج به نمونه‌های موردی است تا پژوهش شکل کاربردی‌تری به خود بگیرد و امکانات سفر قهرمان نوجوان در فیلمنامه ارزیابی شود. نمی‌توان همه فیلم‌هایی را که برای نوجوانان ساخته شده است، بر اساس این الگو بازخوانی کرد؛ اما می‌توان به جرئت گفت فیلمنامه‌هایی که بر اساس مدل سفر قهرمان نوجوان نوشته شده باشند، دارای ساختار آشنا و منسجم‌تری خواهند بود و از سوی دیگر چون بر اساس ناخودآگاه جمعی بسط و گسترش یافته‌اند، جهانی و همه فهم هستند. تفسیرهای استنتاجی پژوهشگر از مراحل سفر قهرمان نوجوان، از دو فیلم مربوط به نوجوانان (ایرانی و خارجی)، از سوی پژوهشگر استخراج شده است و می‌تواند از سوی پژوهشگرانی دیگر بسط و توسعه داده شود. دو فیلم سینمایی خارجی و ایرانی بر اساس معیارهای زیر انتخاب شده‌اند:

۱. پروتاگونیسست فیلم، یک نوجوان باشد. سیر رشد و تحول پروتاگونیسست از دنیای کودکی به دنیای نوجوانی در فیلم قابل تشخیص باشد.

۲. مسئله مرگ در فیلم عامل اساسی باشد. همان‌طور که در مرحله نهم آزمون بزرگ اشاره شد، یکی از مهم‌ترین آزمون‌ها برای نوجوان، مرگ است و به عنوان مهم‌ترین پدیده بشری به آن نگریسته می‌شود که می‌تواند تعادل داستان و قهرمان را به شکلی دراماتیک دگرگون کند.

۳. قهرمان نوجوان فیلم تنها باشد، یعنی یا والدینش را از دست داده باشد یا در ابتدای فیلم از دست بدهد و بدین سبب روند قهرمان شدن را به تنهایی به دوش کشد و مسئولیت‌ها، آزمون‌ها و خطرات متوجه شخص او باشد.

۴. نمونه ایرانی، دارای اقتضائات لحاظ شده فرهنگ ایرانی در مراحل سفر قهرمان نوجوان باشد.

در نتیجه، بر اساس معیارهای برشمرده شده، فیلم «کودک و فرشته» به عنوان نمونه

ایرانی و فیلم «کودکی ایوان» به عنوان نمونه خارجی انتخاب شد. شایان ذکر است، الگوی مراحل سفر قهرمان نوجوان، پیشنهادی پژوهشگران، این قابلیت را دارد که برای مجموعه‌های تلویزیونی نیز مطالعه شود.

فیلم: کودکی ایوان^۱

خلاصه فیلم. فیلم با دنیای کودکی ایوان شروع می‌شود. ایوان در کلبه‌ای نیمه ویران، از خواب بیدار می‌شود. جنگل ترسناک را به سمت نیروهای خودی (شوروی سابق) می‌پیماید. ایوان به عنوان یک نوجوان قهرمان، از آزمونی بزرگ جان به در برده است. او برای جمع‌آوری اطلاعات، به خطوط جنگی آلمان‌های نازی نفوذ کرده و حال بازگشته است تا همه چیز را بازگوید. او مراحل سختی را پشت سر گذاشته است و مراحل سختی نیز پیش رو دارد. ایوان، پدر، خواهر و در نهایت مادرش را در جنگ از دست داده و سرشار از خشم و انتقام است. پس از دادن اطلاعات به نیروهای خودی، خود را آماده مأموریت بعدی می‌کند، اما هم‌زمانش می‌خواهند او را به پشت جبهه بفرستند. ایوان که کسی را ندارد، می‌گوید به پرورشگاه و پشت جبهه بر نمی‌گردد. او با انگیزه انتقام مادرش به مأموریت نهایی می‌رود؛ اما دیگر خبری از او نمی‌شود تا اینکه پس از پیروزی نیروهای متفقین در جنگ جهانی دوم و اشغال آلمان، از پرونده‌های به جا مانده، معلوم می‌گردد قهرمان نوجوان اعدام شده است. تقابل مرگ با رؤیا و دنیای کودکی در سرتاسر فیلم وجود دارد و روند رو به رشد کودکی ایوان به نوجوانی کاملاً قابل مشاهده است. «چهره ایوان در عکس به او نگاه می‌کند. چشمانش متعلق به آدم بزرگسالی است که پر از نفرتی مهارنشده است» (تارکوفسکی، ترجمه اسلامی و همکاران، ۱۳۸۷، ص ۱۰۷).

نتایج. نتایج به دست آمده از تحلیل فیلم «کودکی ایوان» بر اساس مراحل چهارده‌گانه سفر قهرمان نوجوان نشان می‌دهد که مراحل چهارده‌گانه سفر قهرمان نوجوان در فیلم اتفاق افتاده است و قابل تشخیص است، اما نه به همان ترتیبی که ما در مراحل سفر قهرمان نوجوان داریم؛ یعنی تأخر و تقدم مراحل به شکل خلاقانه‌ای اتفاق افتاده است یا در نهایت خلاقیت با هم ادغام شده‌اند. اگر مرحله‌ای در پیش داستان رخ داده، ما به ازای تصویری و دیالوگی در زمان فیلم دارد. داستان از وسط مراحل سفر قهرمان نوجوان

1. Ivan's Childhood(1962) , director: Tarkovskii, Andrei Arsenevich

یعنی مرحله «عبور از نخستین آستانه»، آغاز می‌شود؛ اما در سکانس آغازین فیلم؛ خواب ایوان، مرحله «دنیای کودکی» قابل تشخیص است. با حرکت سریع سقوط دوربین، ایوان از آن دنیای بهشتی به زمین و جهان مرگ و تباهی سوق داده می‌شود. بن‌مایه فیلم، کهن‌الگوی الهه مادر است. نام این فیلم بسیار جالب انتخاب شده است. ابتدا بیننده تصور می‌کند خاطراتی از کودکی یک شخصیت را می‌بیند، در حالی که ایوان را نه در کودکی، بلکه رشد و بلوغ او را در نوجوانی شاهد هستیم. در نهایت رشد و نمو قهرمان با این اسم مشخص شده است؛ زیرا در نهایت ایوان کودک نیست، بلکه به عنوان قهرمان نوجوان ماندگار، در مرحله «بازگشت با اکسیر» تغییر هویت داده است.

جدول ۲- تطبیق فیلم «کودکی ایوان» با مراحل چهارده‌گانه پیشنهادی برای سفر قهرمان نوجوان

مراحل چهارده‌گانه پیشنهادی برای سفر قهرمان نوجوان	توضیح خلاصه پلان، سکانس و صحنه‌های فیلم و زمان بندی آن
مرحله اول: دنیای کودکی	ایوان در جنگلی سرسبز با پروانه‌ای بازی می‌کند و شادمانه می‌دود و به مادرش لبخند می‌زند (از ابتدای فیلم تا ۰۰:۰۲:۱۷).
مرحله دوم: دعوت به دنیای بزرگ‌تر	صدای کوکو در انتهای دنیای کودکی، نشانه خبر و دعوتی است. ایوان از رویایش بیدار می‌شود و خود را در جنگلی عظیم و ناشناخته می‌یابد (از ۰۰:۰۲:۱۷ تا ۰۰:۰۵:۳۷).
مرحله سوم: ردّ دعوت	جنگ یکباره اتفاق افتاده و جایی برای ردّ دعوت ایوان قهرمان باقی نگذاشته است. نشانه ردّ دعوت، ترس ایوان و صدا زدن «ماما»ست (۰۰:۰۲:۱۷).
مرحله چهارم: دنیای اشتباهات	ایوان مدام در ابتدای فیلم عصبانی و خشمگین می‌شود و خشم، نشانه ناپختگی ایوان است. همچنین، ایوان بعد از اینکه می‌داند باید به پشت جبهه برگردد، فرار می‌کند (از ۰۰:۲۳:۱۳ تا ۰۰:۲۷:۴۵).

ادامه جدول ۲

توضیح خلاصه پلان، سکانس و صحنه‌های فیلم و زمان بندی آن	مراحل چهارده گانه پیشنهادی برای سفر قهرمان نوجوان
<p>مرشد در لباس‌های مختلف جلوی ایوان ظاهر می‌شود. نخستین مرشد، خولین است و در ادامه پیرمرد خروس به دست مرشد و راهنمای ایوان در ادامه سفر می‌شود (از ۰:۲۵:۲۰ تا ۰:۲۵:۳۵).</p>	<p>مرحله پنجم: ملاقات با مرشد</p>
<p>مرحله عبور از نخستین آستانه در پیش داستان رخ داده است و ما در دیالوگ‌های ایوان و گالتسف متوجه آن می‌شویم. از ایوان پرسیده می‌شود از کجا آمده است و او می‌گوید، از آن طرف رودخانه. عبور از رودخانه بسیار سخت بوده و ایوان آن را پشت سر گذاشته است (از ۰:۰۲:۲۱ و تیتراژ تا ۰:۰۵:۳۴).</p>	<p>مرحله ششم: عبور از نخستین آستانه</p>
<p>از نشانه‌های تشریف؛ تعهد، تکلیف است. تعهد: ایوان به پشت جبهه برمی‌گردد و مصمم متعهد به سفر است (از ۰:۲۸:۵۸ تا ۰:۳۰:۱۲). تکلیف: ایوان روی کاغذ به صورت تکالیف ریاضی، ادوات و تجهیزات دشمن را می‌کشد؛ او به جای تکالیف خود تکالیف جنگ را می‌نویسد (از ۰:۱۱:۴۱ تا ۰:۱۳:۳۹).</p>	<p>مرحله هفتم: تشریف</p>
<p>ایوان مدام آزمون‌های کوچک و بزرگی را پشت سر می‌گذارد. دوستان: مهم‌ترین دوست و انگیزه سفر ایوان، مادر است. دوستان دیگر، گالتسف و گروه همسالان او هستند و دشمن در سرتاسر فیلم حضور دارد.</p>	<p>مرحله هشتم: آزمون‌ها، دشمنان و دوستان</p>
<p>آزمون بزرگ برای ایوان، آزمون بزرگ مرگ است: مرگ مادر ایوان (از ۰:۱۷:۲۵ تا ۰:۱۷:۳۵). تجربه مرگ از سوی خود ایوان (از ۰:۰۳:۰۰ تا ۰:۰۳:۱۹). مرگ دوستش گاتاسونیک (از ۱:۰۸:۱۸ تا ۱:۰۹:۰۱).</p>	<p>مرحله نهم: آزمون بزرگ</p>

ادامه جدول ۲

توضیح خلاصه پلان، سکانس و صحنه‌های فیلم و زمان بندی آن	مراحل چهارده‌گانه پیشنهادی برای سفر قهرمان نوجوان
دین برای نخستین بار برای ایوان معنا می‌یابد. زدن ناقوس کلیسا و ارتباط معنوی تابلوی مادر و مسیح (۵۹:۲۲:۰).	مرحله دهم: بلوغ معنوی
پاداش اول: پس از دادن خبر از ادوات دشمن، غذای گرم، آب‌تنی و خوابی آسوده در جنگ نصیبش می‌شود (از ۱۳:۳۰ تا ۱۸:۰۰:۰). پاداش دوم: چاقوی شمیر مانند به ایوان داده می‌شود (۵۲:۰۱:۰). پاداش نهایی: ایوان هویتش را در جنگ یافته است (پایان فیلم).	مرحله یازدهم: پاداش
ایوان تمام خانواده‌اش را از دست داده و به راه بی‌بازگشتی گام نهاده است و این با پوشیدن لباس نمادینی از رزم نشان داده می‌شود (از ۱۰:۰۶:۱۹ تا ۱۰:۰۶:۴۰). همچنین، وقتی می‌گوید که دیگر به پرورشگاه و پشت جبهه بر نمی‌گردد (از ۲۸:۵۴ تا ۳۰:۳۱:۰) و نیز هنگام خداحافظی با خولین (از ۱۳:۳۶ تا ۱۳:۴۸:۱)، پا به راه بی‌بازگشتی گذاشته است.	مرحله دوازدهم: راه بی‌بازگشت
نجات معجزه‌آسای ایوان از موقعیت جنگی در حالی که تب داشته و به قول کاتاسونیک این کار ایوان از توان مرد قوی هیکل هم خارج است، نشانه تجدید حیات دوباره ایوان است (از ۲۱:۳۱ تا ۲۱:۴۰:۰).	مرحله سیزدهم: تجدید حیات
قهرمان با مرگ خود، شجاعت، ایمان، فداکاری و مفاهیم بزرگ دیگر را به ارمغان می‌آورد. ایوان با فدا کردن جانش، به قهرمان ماندگاری تبدیل می‌شود (۲۶:۵۰:۱).	مرحله چهاردهم: بازگشت با اکسیر

فیلم: کودک و فرشته^۱

خلاصه فیلم. فرشته، دختر نوجوانی است که در آخرین روز تابستان سال ۱۳۵۹، آماده می‌شود تا در عروسی عمه‌اش شرکت کند؛ اما درگیر جنگی ناخواسته می‌شود. فرشته برای آوردن مادر بزرگ از خانه خارج می‌شود، اما مادر بزرگش از شهر رفته است. وقتی فرشته به خانه برمی‌گردد، پدر و مادر و دو خواهرش در اثر اصابت گلوله‌ای شهید شده‌اند. فرشته که وضعیت روحی مناسبی ندارد، می‌بایست با دیگر اهالی خرمشهر شهر را ترک کند، اما باید کار مهمی را به پایان برساند. مأموریت فرشته این است که در میان جنگ، برادرش سلیم را بیابد و او را از مهلکه نجات دهد. او درگیر ماجراهای بسیاری می‌شود. سرانجام فرشته که سفری قهرمانانه را پشت سر گذاشته است، هنگامی که مصطفی دوست همسال سلیم را به پشت جبهه منتقل می‌کند با جسد برادر شهیدش مواجه می‌شود.

نتایج. بررسی فیلم کودک و فرشته بر اساس سفر قهرمان نوجوان نشان می‌دهد که از چهارده مرحله سفر قهرمان نوجوان، سیزده مرحله از الگوی سفر قهرمان نوجوان در فیلم قابل تشخیص است. تنها مرحله‌ای که مشاهده نشد، مرحله «راه بی‌بازگشت» است. تیتراژ فیلم و سکانس بعد از آن تا شلیک نخستین گلوله، «دنیای کودکی» فرشته را به خوبی نشان می‌دهد. مرحله «دعوت به دنیای بزرگ‌تر» با صدای اولین شلیک و میان‌نویس «روز بعد» یعنی اولین روز جنگ مشخص شده است. مرحله «ردّ دعوت»؛ مثل فیلم «کودکی ایوان»، برای قهرمان، توانایی «ردّ دعوت» وجود ندارد و این ناگزیری در طول فیلم مشهود است. فرشته نمی‌خواهد به پشت جبهه برود و به میدان جنگ فرار می‌کند؛ اگرچه از فرشته اشتباه بزرگی سر نمی‌زند. مرحله «ملاقات با مرشد»؛ مثل «کودکی ایوان»، مرشد در خود قهرمان وجود دارد و آن ندای درونی اوست. مرحله «عبور از نخستین آستانه»، از حرکت فرشته از مدرسه مخروبه تا گل‌فروشی مخروبه، است. مرحله «تشریف» و تعهد فرشته به عنوان قهرمان نوجوان، با متعهد شدن برای یافتن برادرش مشخص شده است. «آزمون بزرگ» در هفت مرحله تکرار شده است. مرگ خانواده و دوستان و همسالان و همراهان و رزمندگانی که در طول فیلم فرشته با آنها آشنا شده، به طور مشخص آمده است. این مرحله در این فیلم بخش عظیمی را به

۱. کارگردان: مسعود نقاش زاده (۱۳۸۷)

خود اختصاص داده است. مرحله «معنویت» برای فرشته در صحنه‌های بعد از مرگ که به خدا پناه می‌برد و نیز با خواندن دعا زیر لب، در فیلم نمایان است. مرحله «پاداش» با مرحله بازگشت به اکسیر ترکیب شده است. پاداش فرشته قهرمان، سلیم برادرش است. مرحله «تجدید حیات»، دومرتبه در فیلم تکرار شده است. تفاوت میان مرگ و شهید شدن در مرحله آزمون بزرگ مرگ، نشان‌دهنده نگاه ویژه فیلم به مفهوم شهادت در فرهنگ ایرانی - اسلامی است.

جدول ۳- تطبیق فیلم «کودک و فرشته» با مراحل چهارده‌گانه پیشنهادی برای

سفر قهرمان نوجوان

توضیح خلاصه پلان، سکانس و صحنه‌های فیلم و زمان‌بندی آن	مراحل چهارده‌گانه پیشنهادی برای سفر قهرمان نوجوان
دنیای کودکی فرشته زندگی جاری قبل از جنگ در خرمشهر است. مغازه گل‌فروشی پدر فرشته را می‌بینیم که فرشته و سلیم در میان گل‌ها می‌دوند (از ابتدا فیلم تا ۰۰:۰۶:۳۸).	مرحله اول: دنیای کودکی
با شنیده شدن صدای شلیک توپ، فرشته به دنیای بزرگ‌تر دعوت می‌شود (۰۰:۰۶:۳۶).	مرحله دوم: دعوت به دنیای بزرگ‌تر
نارضایتی قهرمان نوجوان از دعوت ناخواسته به جنگ و ترس فرشته (۰۰:۰۶:۳۶).	مرحله سوم: ردّ دعوت
فرشته از اتوبوس پیاده می‌شود و برای یافتن سلیم، فرار می‌کند (از ۰۰:۱۳:۴۵ تا ۰۰:۱۵:۴۲). فرار از مدرسه، شرافت است؛ در حالی که آخرین مینی‌بوس زن‌ها از شهر خارج می‌شود (۰۰:۲۵:۵۵).	مرحله چهارم: دنیای اشتباهات
در طول فیلم قهرمان، مرشد درونی دارد و یکی دیگر از مرشدها؛ صالح، دوست مصطفی است که او را از خطر دشمن به‌صورت جدی آگاه می‌کند (از ۰۱:۱۳:۳۱ تا ۰۱:۱۳:۵۰).	مرحله پنجم: ملاقات با مرشد

ادامه جدول ۳

توضیح خلاصه پلان، سکانس و صحنه‌های فیلم و زمان بندی آن	مراحل چهارده‌گانه پیشنهادی برای سفر قهرمان نوجوان
رفتن به گل‌فروشی نیمه مخروبه پدر که در محاصره دشمن است (از ۰:۴۴:۳۶ تا ۰:۴۵:۰۹) و ادامه عبور از نخستین آستانه، شروع حرکت فرشته از مدرسه مخروبه (دبستان دولتی سرمدی) تا پایان سکانس گل‌فروشی است (از ۰:۴۵:۴۲ تا ۰:۵۶:۰۳).	مرحله ششم: عبور از نخستین آستانه
تشریف فرشته و تعهد او، در سکانس فرار او از مدرسه شرافت کامل می‌شود (از ۰:۲۱:۰۳ تا ۰:۲۱:۱۸).	مرحله هفتم: تشریف
همه دوستان و یاریگران مثل لیلا و مصطفی و دشمنان در سرتاسر فیلم مشهودند.	مرحله هشتم: آزمون‌ها، دشمنان و دوستان
آزمون مرگ برای فرشته، آزمون بزرگ است. مرگ والدین و دو خواهرش (از ۰:۱۵:۴۴ تا ۰:۱۹:۵۰) و تجربه مرگ خود و مرگ لیلا (از ۰:۲۷:۴۶ تا ۰:۲۹:۰۵).	مرحله نهم: آزمون بزرگ
فرشته، بعد از هر مرگی خدا را صدا می‌زند (۰:۲۹:۰۵) و موقع خروج از خانه همان دعای مادرش را می‌خواند (۰:۵۹:۱۷).	مرحله دهم: بلوغ معنوی
پاداش فرشته همان هدف او و یافتن برادرش است. صدای اذان می‌آید و این هدیه‌ای از سوی خداست (از ۱:۱۹:۱۷ تا ۱:۱۹:۳۷).	مرحله یازدهم: پاداش
فرشته در سکانس مخروبه پشت راه‌آهن، از مرگ حتمی نجات می‌یابد؛ هنگامی که در خانه‌ای مخروبه دشمن به روی او اسلحه می‌کشد (از ۱:۰۶:۰۰ تا ۰:۵۹:۱۷).	مرحله سیزدهم: تجدید حیات
رهاورد سفر فرشته، کوله باری از تجربه مرگ و زندگی است.	مرحله چهاردهم: بازگشت با اکسیر

بحث و نتیجه‌گیری

- نتایج به دست آمده از دو فیلم مورد بررسی نشان داد، فیلمنامه‌نویس می‌تواند به صورتی خلاقانه مراحل را جابه‌جا یا در هم ادغام کند؛ یعنی یک سکانس یا صحنه، ترکیبی از چند مرحله سفر باشد. در فیلم «کودکی ایوان» هر چهارده مرحله و در فیلم ایرانی «کودک و فرشته»، سیزده مرحله قابل تشخیص است. همچنین در فیلم ایرانی «کودک و فرشته»، تفاوتی در مراحل میان قهرمان مؤنث در مقابل قهرمان مذکر وجود ندارد و فقط در شخصیت‌پردازی قهرمان، جنسیت در نظر گرفته شده است. پس می‌توان نتیجه گرفت که این مراحل، برای فیلمنامه قهرمان نوجوان (مؤنث و مذکر) کارایی دارد و می‌تواند به فرمی فراگیر تبدیل شود، زیرا ریشه‌ها و کیفیت این مراحل در کهن‌الگوهاست و به عنوان فرمی آشنا نزد عموم مردم شناخته شده است.

- مراحل چهارده‌گانه سفر قهرمان نوجوان، الگویی فیلمنامه‌ای برای تولید فیلم تلویزیونی و سینمایی است که می‌توان برای نگارش سریال‌های تلویزیونی هم با موضوعیت قهرمان نوجوان از آن بهره برد. فیلمنامه‌نویس تلویزیونی می‌تواند با استفاده از این مدل، فیلمنامه‌هایی با محوریت قهرمان نوجوان به نگارش درآورد؛ اما از الگوی به دست آمده برای قهرمان نوجوان باید خلاقانه استفاده کرد؛ بدین منظور می‌توان مراحل چهارده‌گانه را جابه‌جا، تکرار، ادغام یا حذف کرد. به هر حال الگوی سفر قهرمان نوجوان ضمن اشاره به مراحل لازم و نه ضروری برای خلق قهرمان نوجوان، می‌تواند علاوه بر راهنمای فیلمنامه‌نویسی، راهی برای پیدا کردن مشکلات یک فیلمنامه با موضوع قهرمان نوجوان باشد.

- فرهنگ و هویت ایرانی در دو مرحله «تشریف» و «معنویت» تأثیرگذار بوده، اما تغییری اساسی در مراحل دیگر سفر قهرمان نوجوان ایجاد نکرده است، به نحوی که در مرحله معنویت، ویژگی‌های اسلامی - ایرانی لحاظ شده و همچنین در مرحله تشریف، مناسک بلوغ، جشن‌های عبادت، واجب شدن نماز و روزه و باقی مناسک مذهبی و دینی در نظر گرفته شده است. در نتیجه، در سایر مراحل تفاوت‌چندانی بین قهرمان نوجوان، چه ایرانی چه غیر ایرانی، وجود ندارد. تفاوت اصلی در شخصیت‌پردازی قهرمان نوجوان نمود پیدا می‌کند که در هر فرهنگی متفاوت است. نکته‌ای که می‌بایست همواره در نظر داشت این است که در نگارش فیلمنامه باید فرهنگ، آداب و رسوم و کیفیت زندگی نوجوان ایرانی لحاظ گردد.

- پیشنهاد می‌شود همچون استوارت ویتلا که پنجاه فیلم در ژانرهای مختلف را بر اساس الگوی سفر قهرمان و گنر بررسی کرده است، پژوهشگران ایرانی، فیلم و سریال‌های ایرانی مرتبط با قهرمان نوجوان را بر اساس این مراحل به دست آمده، مورد تجزیه و تحلیل قرار دهند تا به نوعی این الگو بسط و توسعه یابد. همچنین در چشم‌انداز پیش‌رو، می‌توان مراحل به دست آمده را با در نظر گرفتن هر یک از آداب و سنن قوم‌های ایرانی مورد مطالعه قرار داد.

منابع

- ایندیک، ویلیام. (۱۳۸۸). سینما و روح بشر: نظریه‌های روانکاوان در ارتباط با فیلم (ترجمه ابوالحسن علوی طباطبایی). تهران: دانژه.
- پاشایی، عباس. (۱۳۶۹). فرهنگ اندیشه‌های نو. تهران: مازیار.
- تارکوفسکی، آندری. (۱۳۸۷). پنج فیلمنامه: کودکی ایوان، سولاریس، استاکر، نوستالگیا، ایثار (ترجمه مجید اسلامی و همکاران). تهران: نی.
- تروبی، جان. (۱۳۹۲). آنا تومی داستان (ترجمه محمد گذرآبادی). تهران: ساقی.
- تروتیر، دیوید؛ ایندیک، ویلیام و بونت، جیمز. (۱۳۹۰). مدل‌های ساختاری فیلمنامه (ترجمه محمد گذرآبادی). تهران: فارابی.
- تویاس، رونالد بی. (۱۳۹۲). بیست کهن‌الگوی پیرنگ (ترجمه ابراهیم راه‌نشین). تهران: ساقی.
- شلهارت، لورا. (۱۳۸۹). راهنمای عملی فیلمنامه‌نویسی (ترجمه پدram لعل‌بخش). تهران: افراز.
- عمید، حسن. (۱۳۸۹). فرهنگ عمید. سرپرست تألیف و ویرایش فرهاد قربان‌زاده. تهران: اشجع.
- کمپبل، جوزف. (۱۳۸۹). قهرمان هزارچهره (ترجمه شادی خسرو پناه). مشهد: گل آفتاب.
- مردان‌پور، ناصر. (۱۳۸۰). نوجوانان و نقش‌های اجتماعی. فصلنامه فلسفه و کلام، ۳.
- مک‌کی، رابرت. (۱۳۹۰). داستان: ساختار سبک و اصول فیلمنامه‌نویسی (ترجمه محمد گذرآبادی). تهران: هرمس.
- وگنر، کریستوفر. (۱۳۹۰). ساختار اسطوره‌ای در داستان و فیلمنامه (ترجمه عباس اکبری). تهران: نیلوفر.
- وگنر، کریستوفر. (۱۳۹۱). سفر نویسنده (ترجمه محمد گذرآبادی). تهران: مینوی خرد.
- ویتلا، استوارت. (۱۳۸۹). اسطوره و سینما: کشف ساختار اسطوره‌ای در ۵۰ فیلم فراموش‌نشده (ترجمه محمد گذرآبادی). تهران: هرمس.
- یاحقی، محمدجعفر. (۱۳۶۹). فرهنگ اساطیر. تهران: مؤسسه مطالعات و تحقیقات فرهنگی و سروش.