

مواجهه‌ی قهرمان با «لامیا»
در پویانمایی گیسوکمند و فیلم آهوی پیشونی سفی

سمیرا بامشکی*

بهاره رفاهی**

چکیده

«لامیا» یکی از اساطیر یونان است که طی ماجرای به هیولا تبدیل می‌شود. «لامیا» پس از تبدیل شدن به هیولا در مکان‌های دورافتاده، تاریک و مرطوب زندگی می‌کند و به کودکان آسیب می‌رساند. در این پژوهش به بررسی اسطوره‌ی کهن «لامیا» به‌عنوان یک هیولا-زن از نظرگاه یونگی و قهرمان‌مقابل «لامیا» از نظرگاه سفر قهرمان کارل پیرسون در پویانمایی گیسوکمند و فیلم آهوی پیشونی سفید یک، دو و سه می‌پردازیم. دو پرسش اصلی این جستار این است که چرا «لامیا» در داستان‌ها ظهور می‌یابد؟ و قهرمان چگونه می‌تواند بر آن فایق آید؟ همچنین هدف از این جستار نشان‌دادن ارتباط میان داستان‌ها و روان بشر و مسائل عمیق بشری است که گاه ممکن است به صورت هیولا در داستان ظاهر شوند. بر پایه‌ی نظرگاه روان‌شناسی یونگی، ظهور «لامیا» در این دو داستان، می‌تواند نمایان‌گر عقده‌ی مادری باشد. یونگ عقده‌ی مادری را نوعی اختلال در روان معرفی می‌کند که در دوره‌ی کودکی و در ارتباط با مادر در روان کودک شکل می‌گیرد. در این دو داستان قهرمان پس از مواجهه با لامیا که در اینجا در نماد «آگاهی از نقص

* استادیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه فردوسی مشهد bameshki@um.ac.ir (نویسنده‌ی مسئول)

** دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی دانشگاه گیلان refahibahare@gmail.com

وجودی انسان» است، وارد مسیر سفر قهرمانی می‌شود و در پایان نه‌تنها بر این نیمه‌ی تاریک وجود خود غلبه می‌یابد و به سعادت دست پیدا می‌کند، بلکه در نقش حامی به دیگران نیز کمک می‌کند.

واژه‌های کلیدی: لامیا، گیسوکمند (راپونزل)، آهوی پیشونی سفید، عقده‌ی مادری، سفر قهرمانی، کارول.اس. پیرسون، یونگ.

۱. مقدمه

در این جستار چرایی و چگونگی بروز و ظهور لامیا به‌عنوان هیولا-زن و نحوه‌ی برخورد قهرمان داستان در مقابل آن بررسی شده است. در این پژوهش دو روایت گیسوکمند (۲۰۱۰) به کارگردانی ناتان گرنو^۲ و بایرون هاوارد^۳ و آهوی پیشونی سفید^۱ (۱۳۹۱) و پیشونی سفید^۲ (۱۳۹۷) و پیشونی سفید^۳ (۱۳۹۸) به کارگردانی سیدجواد هاشمی انتخاب شده‌اند؛ زیرا باتوجه‌به بررسی‌های انجام‌شده از سوی نویسندگان این مقاله، در میان روایاتی که لامیا را به بهترین وجه ممکن نشان می‌دهند، این دو روایت درخور تأمل بودند. دلیل انتخاب این دو اثر شباهت در پیرنگ دو داستان است؛ یعنی حضور لامیا در قالب زنی آزارسان و کودکی که در نوزادی به دست لامیا دزدیده می‌شود و در معرض آسیب وی قرار می‌گیرد.

در هر دو داستان بررسی شده، رویدادهای هسته‌ای پیرنگ بر این ساختار استوار است: زنی با ویژگی‌های خاص (لامیا)، قهرمان را که نیروی ویژه‌ای دارد، اسیر می‌کند؛ زیرا برای ادامه‌ی زندگی‌اش به نیروی حیات‌بخش او نیاز دارد. در هر دو داستان قهرمانان، «راپونزل» و «آهوی پیشونی سفید»، در نوزادی دزدیده می‌شوند و به این ترتیب در دوره‌ی کودکی از محبت مادر محروم می‌مانند. علت ربوده‌شدن آنان داشتن قدرت حیات‌بخشی است و به همین دلیل هر دو اسیر جادوگرانی هستند که برای ادامه‌ی زندگی به نیروی آن‌ها احتیاج دارند. یونگ ظهور جادوگر در رؤیا و داستان‌ها را نشانه‌ای از وجود عقده‌ی

^۱ Rapunzel

^۲ Nathan Greno

^۳ Byron Howard

مادری در روان فرد می‌داند (رک. یونگ، ۱۳۷۷: ۲۸۴). در واقع یونگ بیان می‌کند که جلوه‌ی مثبت آنیما یا روان زنانه به صورت مادر و جلوه‌ی منفی آنیما یا روان زنانه به صورت جادوگر در رؤیاها یا داستان‌ها بروز و ظهور پیدا می‌کند (رک. یونگ، ۱۳۸۵: ۴۴-۴۷). پرسش‌های این پژوهش عبارتند از: چگونه و چرا جادوگر ظهور یافته در این دو روایت نمایان‌گر لامیا است؟ و اینکه قهرمانان در تقابل و در مواجهه با لامیا چه رفتاری را برمی‌گزینند؟ برای پاسخ به این پرسش از اسطوره‌ی سفر قهرمان که کارول اس. پیرسون^۱ در کتاب *نقشه‌ی راه* (پیرسون، ۱۳۹۶) ارائه می‌دهد، بهره برده‌ایم. بر این اساس، شخصیت‌های اصلی هر دو روایت در راه سفر قهرمانی قدم می‌گذارند. در واقع «راپونزل» و «آهو» هر کدام به طور موازی در جهان داستانی خود در مواجهه با لامیا وارد سفر قهرمانی می‌شوند. آن‌ها درد و رنج را در درون خود درک می‌کنند و از آن آگاه می‌شوند، در پی راه چاره برای رهایی می‌گردند، برای رسیدن به رهایی و نجات می‌کوشند، از خودگذشتگی می‌کنند و در نهایت نه تنها خود به رهایی و نجات دست می‌یابند، بلکه دیگران را نیز به رهایی می‌رسانند.

۱.۱. لامیا؛ بلعنده‌ی کودکان

لامیا دختر «بلئوس» و «لیبونا» بود. زیبایی لامیا سبب شد که «ژئوس» عاشق او شود و با او درآمیزد. «هرا»، همسر ژئوس، از این ارتباط آگاه شد و سپس همه‌ی فرزندان لامیا را از سر رشک و حسد هلاک کرد. لامیا پس از اینکه فرزندانش به دست هرا کشته و هلاک شدند، به غاری دورافتاده پناه برد و به تدریج به هیولایی تبدیل شد. او نوزادان و کودکان را می‌دزدید و می‌بلعید. اما هرا تنها به کشتن فرزندان لامیا اکتفا نکرد، بلکه خواب را برای همیشه از لامیا ربود. لامیا هرگز نمی‌توانست بخوابد و همیشه در کمین کودکان بود تا اینکه ژئوس بر او رحم آورد و به او این قدرت را بخشید که در هنگام خستگی بسیار بتواند چشم‌هایش را از چشم‌خانه بیرون بیاورد و به خواب رود. به این ترتیب، لامیا

¹ Carol. S. Pearson

توانست دوباره طعم خواب را بیچشد؛ اما تنها در هنگامی که مقدار زیادی شراب نوشیده بود یا بسیار خسته بود و فقط در صورتی که چشمانش را از چشم‌خانه بیرون آورده بود، می‌توانست بخوابد. او تنها در زمانی که خواب بود به کسی آزار نمی‌رساند. وی گاهی بدون اینکه بخواهد سرگردان بود و در تمام اوقات روز و شب در کمین کودکان می‌نشست. به این ترتیب، لامیا به هیولایی مؤنث تبدیل شد که به کودکان آسیب می‌رساند. یونانیان برای ترساندن فرزندان خود از لامیا استفاده می‌کردند. افزون بر بلعیدن کودکان، خویش‌کاری دیگری که به لامیا نسبت داده شده است، بر اساس اثر آپولیوس^۱ در خر زرین^۲ دریدن سینه‌ی مردان در خواب و بلعیدن قلب آن‌ها است (رک. اسمیت: ۱۳۸۳: ۳۱۴، داتی: ۱۳۹۱: ۲۷۰، ژیران: ۱۳۸۵: ۳۳۳، سرلو: ۱۳۸۹: ۶۶۷-۶۶۸، شوالیه و گبران: ۱۳۸۷: ۱۱، گرانث و هیزل: ۱۳۸۴: ۴۰۳، گریمال: ۱۳۶۷: ۴۹۴، وارنر: ۱۳۸۶: ۳۰۵، Grimal, 1912: 175). درباره‌ی ویژگی ظاهری لامیا مایکل دیکسون نوشته است که لامیا «همراه با پاهای تابه‌تا (برای نمونه یکی مفرغین و دیگری پای بز یا خر)» (دیکسون، ۱۳۸۵: ۳۳۳) ظاهر می‌شود. همچنین خورخه لوئیس بورخس درباره‌ی لامیا در کتاب *موجودات خیالی* نوشته است: «این موجودات از کمر به بالا به شکل زن زیبایی بودند و از کمر به پایین یک افعی» (بورخس، ۱۳۷۳: ۱۸۰) بودند.

افزون بر این، برای لامیا صفاتی از قبیل عطش برای خون، ناپاکی، شکم‌پرستی و حماقت نیز آورده شده است. در داستان‌های جدیدتر لامیا در برجی دورافتاده ساکن است؛ او گوشت تازه‌ی انسان را می‌خورد و از توانایی‌های جادویی بهره دارد، شیء یا اطلاعاتی جادویی را نگه می‌دارد که این اطلاعات یا اشیاء جادویی در جست‌وجوی قهرمان داستان به وی یاری می‌رسانند. قهرمان باید با استفاده از فوت‌وفن خاصی از لطف لامیا برخوردار شود و به اسرار جادویی پی ببرد. در برخی از داستان‌ها نیز لامیا دختری

1. Apuleius

2. *Golden Ass*

3. *The Dictionary of Classical Mythology*

جادویی است که به قهرمان کمک می‌کند و در آخر داستان، قهرمان عاشق او می‌شود (رک. Lawson, 1910: 175).

۱.۲. خلاصه‌ی داستان‌ها

۱.۲.۱. خلاصه‌ی پویانمایی گیسو کمند

در پویانمایی گیسو کمند لامیا به صورت زنی جادوگر به نام «گاتل»^۲ ظاهر می‌شود. او عمری به بلندای چند قرن دارد و زمانی بسیار دور، پیش از اینکه در آن منطقه شهری وجود داشته باشد، در دل کوهستان، گلی جادویی را می‌یابد. گلی که نیروی حیات‌بخشی و جاودانگی را به گاتل ارزانی می‌دارد. در واقع با وجود این گل حیات‌بخش کافی بود که گاتل برای گل آواز بخواند و سپس به زنی جوان تبدیل شود. گاتل گل جادویی را از مردم پنهان می‌کند و سال‌های بسیار به همین شکل از نیروی حیات‌بخشی گل بهره می‌برد. زمان می‌گذرد و در آن منطقه، شهری ایجاد می‌شود و حاکم به همراه ملکه و مردم شهر در شادی زندگی می‌کنند.

روزگار در آرامش سپری می‌شود تا اینکه ملکه در هنگام وضع حمل به بیماری سختی دچار می‌شود. تنها داروی درمان بیماری ملکه، گل حیات‌بخش است. تمام مردم شهر برای یافتن گل حیات‌بخش به جست‌وجو می‌پردازند. گاتل همچنان گل را پنهان می‌کند؛ اما در نهایت مردم موفق می‌شوند گل حیات‌بخش را پیدا کنند. ملکه از شیرهی گل حیات‌بخش می‌نوشد، درمان می‌شود و نوزادی سالم و تندرست به دنیا می‌آورد. اما گاتل که به نیروی حیات‌بخش گل جادویی برای داشتن جوانی و شادابی احتیاج دارد، شبانه به قصر پادشاه وارد می‌شود، نزدیک نوزاد می‌رود، آواز مخصوص گل حیات‌بخش را زمزمه می‌کند و جوان می‌شود. او درمی‌یابد که نیروی حیات‌بخش و جادویی گل به موهای نوزاد انتقال یافته است و اگر بخواهد این نیرو را داشته باشد باید موهای نوزاد را برای خود بردارد. گاتل قسمتی از موهای نوزاد را می‌برد تا برای خودش ببرد. اما می‌بیند

1. *Modern Greek Folklore and Ancient Greek Religion: A Study in Survivals*

2. Gattle

که در اثر بریده شدن، نیروی جادوییِ موها از بین می‌رود. به این ترتیب، گاتل نوزاد را برمی‌دارد و با خود می‌برد. در واقع او نوزاد را می‌دزدد و در قلعه‌ای بلند و بدون در، در وسط جنگل از او نگهداری می‌کند.

گاتل به دختر آسیب جسمانی وارد نمی‌کند چون تا زمانی که دختر زنده و سالم باشد می‌تواند نیروی حیات‌بخش و جادوییِ گل را به او منتقل کند. دختر کوچک که «راپونزل» نام دارد، گاتل را مادر خودش می‌داند. او اجازه‌ی خروج از قلعه را ندارد و بابت این اسارت شکایتی نمی‌کند؛ زیرا گاتل به او پیوسته می‌گوید مردم بیرون از قلعه به خاطر نیروی جادویی موهایش به او آسیب خواهند رساند و برای حفظ جانش لازم است در قلعه باقی بماند و از مردم پنهان باشد. تا اینکه «راپونزل» به آستانه‌ی هجده سالگی می‌رسد و دوست دارد هر طور که شده از قلعه بیرون برود و فانوس‌های نورانی و مرموزی که هر سال درست در شب تولدش در آسمان ظاهر می‌شدند را از نزدیک ببیند. سپس او طی ماجرای، پنهانی از قلعه بیرون می‌رود و در مسیر سفر قهرمانی قدم می‌گذارد و در پایان داستان می‌فهمد که گاتل مادر او نیست.

۱.۲.۲. خلاصه‌ی فیلم آهوی پیشونی سفید

در فیلم آهوی پیشونی سفید، لامیا به صورت هیولایی نیمه‌زن نیمه‌اختاپوس ظاهر می‌شود. این هیولای نیمه‌زن نیمه‌اختاپوس، «اختاپوس» نام دارد. اختاپوس به واسطه‌ی «عقریته»^(۱) و «عجوزه»^(۲) آهوهای کوچک و بی‌گناه را در قلعه‌ای دورافتاده در دل جنگل اسیر می‌کند، آن‌ها را به قالی‌بافی و همچنین انجام سایر کارهای سخت و طاقت‌فرسا مجبور می‌کند و هرگاه هر کدام از آهوها اعتراض کند، آهوی معترض را در استوانه می‌اندازد، شیره‌ی جان او را می‌گیرد و می‌نوشد. او جادوگری پلید است و از بیماری خاصی رنج می‌برد که برای التیام آن باید شیره‌ی جان آهوهای بی‌گناه را بنوشد. عصاره‌ی جان آهوها، داروی بیماری اختاپوس است. عصاره‌ی وجود سایر آهوها درد اختاپوس را التیام می‌بخشد، اما تنها عصاره‌ی جان «آهوی پیشونی سفید» به اختاپوس جاودانگی می‌بخشد و سبب می‌شود برای همیشه بیماری او درمان شود.

۲. پیشینه‌ی پژوهش

نخستین بار رستگارفسای (۱۳۸۳) در کتاب *پیکرگردانی در اساطیر* به موضوع پیکرگردانی یا تغییر شکل یک موجود به موجود دیگر که ممکن است حیوان به انسان، یا انسان به حیوان و غیره باشد؛ پرداخته است. در این کتاب تغییر شکل ظاهری با استفاده از نیروی ماوراءطبیعی بررسی شده است. به‌طور کلی در پژوهش‌های ادبی به زبان فارسی پژوهشی که به لامیا و نحوه‌ی مواجهه‌ی قهرمان با وی پردازد، وجود ندارد و از این نظر، این پژوهش بدیع و نوآور است. *آهوی پیشونی سفید ۱* و *پیشونی سفید ۲* تاکنون چه در مطالعات ادبی و چه از زاویه‌ی ظهور هیولا-زن (لامیا) بررسی و تحلیل نشده‌اند. همچنین در پیشینه‌ی پژوهش برای داستان *راپونزل*^(۳) مقاله‌ای با عنوان «از اسطوره تا عرفان» از سیدمحمد راستگو (۱۳۸۶) یافت شد. در این مقاله رودابه به‌خاطر گیسوان بسیار بلند توجه‌ها را به خود جلب کرده و رمز فروهشتن گیسوان از منظر عرفانی بررسی و تحلیل شده است. همچنین در قسمت پیوست به داستان‌های ایرانی به *دختر نارنج* و *ترنج* و داستان *رابعه* و همچنین داستان *فرنگی راپونزل*^(۴) به عنوان مشابهانی برای داستان *زال* و *رودابه* اشاره شده است، اما به‌طور مستقل داستان *راپونزل* بررسی نشده و به جادوگر ظهور یافته در داستان *راپونزل* نیز اشاره‌ای نشده است. همچنین در مقاله‌ی «رمزگشایی الگوی اسطوره‌ای نجات خورشید در هفت‌خان» از حق‌پرست و صالحی‌نیا (۱۳۹۴) به داستان گیسو کمند، اسارت راپونزل به وسیله‌ی جادوگر و حیات‌بخشی گیسوان طلاپی راپونزل اشاره شده، اما در اینجا نیز به لامیا پرداخته نشده است؛ بلکه راپونزل به‌مثابه خورشید دانسته شده که دیو سرما او را به اسارت درآورده است و این داستان به‌عنوان نمونه‌ای آلمانی با داستان‌های هفت‌خان ایرانی تطبیق داده شده است.

۳. روش پژوهش

در این جستار برای بیان چگونگی برخورد قهرمان با لامیا از مفهوم سفر قهرمان با الگویی که کارول اس. پیرسون (۱۳۹۶) در کتاب *نقشه‌ی راه* ارائه می‌دهد، بهره می‌بریم. برای

واکاوی این مواجهه در مرحله‌ی اول به شناخت لامیا و تحلیل معنای نمادین آن نیاز داریم. برای نیل به این منظور از روش نقد روان‌شناختی یونگ استفاده می‌کنیم. کارول. اس. پیرسون در این کتاب براساس نظریات یونگ، الگو یا مسیری را برای رسیدن به شناخت و آگاهی طراحی و معرفی کرده است. بر اساس این الگو، قهرمان در هر دو روایت به ترتیب مراحل یتیم، جستجوگر، جنگجو، حامی، معصوم و جادوگر را طی می‌کند، فردیت می‌یابد و به قهرمان تبدیل می‌شود. پیش از پیرسون، جوزف کمبل در *قدرت اسطوره* (۱۳۷۷) و *قهرمان هزارچهره* (۱۳۸۸) به مفهوم سفر قهرمان پرداخته است. کارول. اس. پیرسون در کتاب *نقشه‌ی راه* برای سفر قهرمان از شش مرحله نام می‌برد، تمامی این مراحل در دو داستان مطالعه‌شده به ترتیب از سوی قهرمانان طی می‌شوند که در جای خود توضیح داده خواهد شد. جدول ۱. مراحل سفر قهرمان و موهبتی که در هر مرحله به دست می‌آورد (پیرسون، ۱۳۹۶: ۲۴).

کهن‌الگو	ساختار طرح داستان	موهبت
یتیم	اینکه چگونه سختی کشیدم و رنج بردم. و چگونه نجات یافتم یا زنده ماندم.	پایداری
جستجوگر	اینکه چگونه گریختم. و چگونه راهم را پیدا کردم.	استقلال
جنگجو	اینکه من چگونه به اهدافم دست پیدا کردم. یا چگونه بر دشمنانم غلبه کردم.	شجاعت
حامی	اینکه من چگونه از خودم به دیگران بخشیدم. و اینکه چه فداکاری‌هایی کردم.	محبت
معصوم	چگونه سعادت را یافتم. یا چگونه سرزمین موعود را پیدا کردم.	ایمان
جادوگر	اینکه من چگونه جهان را تغییر دادم.	قدرت

پشت سرگذشتن هر کدام از این مراحل، موهبتی به مسافر عطا می‌کند. در واقع «رنج عبورکردن از محدودیت‌های شخصی، رنج رشد معنوی است» (کمبل، ۱۳۸۸: ۱۹۹). این موهبت به شناخت فرد از خود و توانایی‌هایش می‌انجامد. در واقع سفر قهرمانی سبب

می‌شود شخصیت خام پیش از ورود به سفر، به فردی پخته و آگاه تبدیل شود؛ فردی که در مواجهه با سختی‌ها و شرایط دشوار زندگی آسیب نمی‌بیند و حتی می‌تواند به نجات جامعه نیز کمک کند و به دیگر سخن، می‌تواند برای جامعه فرد مفیدی باشد. جدول ۲. مراحل سفر قهرمانی و وظیفه‌ی رشدی که هر مرحله به همراه دارد (پیرسون، ۱۳۹۶: ۲۷).

وظیفه‌ی رشدی	کهن‌الگو
در سختی و گرفتاری مقاومت کن و دوام بیاور.	یتیم
خودت را پیدا کن.	جستجوگر
ارزشت را ثابت کن.	جنگجو
بخشنده‌گی را از خود به نمایش بگذار.	حامی
شادی را به دست بیاور.	معصوم
زندگی‌ات را متحول کن.	جادوگر

در ادامه هر یک از این کهن‌الگوها در داستان گیسوکمند و داستان آهوی پیشونی سفید بررسی می‌شود.

۴. بحث و بررسی

۴.۱. نمادشناسی لامیا

در پاسخ به این پرسش که چرا لامیا (یا سایر هیولاهای اساطیری) در داستان‌ها ظاهر می‌شوند، در کتاب کاربردهای اساطیر یونان آمده است که «جذابیت و اهمیت هیولاهای روان‌شناختی است» (Dowden, 1992: 133).^۱ به این معنا که هیولاهای هرگز وجود نداشته‌اند؛ بلکه ویژگی‌های هیولاهای بیشتر نظام درونی و ذهنی انسان‌ها را به تصویر می‌کشد تا صورت بیرونی آن‌ها را. در واقع هیولاهای مظاهری استعاری و مفهومی هستند و در ذهن حیات دارند؛ آن‌ها مادیت و تجسم نمادین محتوای ناخودآگاه در ذهن هستند (رک. اشنايدر، ۱۳۸۳: ۱۲۷). به‌دیگر سخن، هیولاهای ترس‌ها و نگرانی‌های درونی انسان‌ها را نشان می‌دهند و «با کسوتی غریب-آشنا بر انسان‌ها هجوم می‌آورند» (صادقی‌پور،

¹ *The Uses of Greek mythology*

۱۳۹۶: ۲۷۱). بنابراین منشأ وحشت، یعنی هیولا، «دیگری» است؛ همان بخش از وجود ما که نمی‌توانیم آن را بپذیریم و می‌خواهیم با فرافکنی آن به بیرون و به چیزی دیگر انکارش کنیم (رک. گرانت، ۱۳۹۱: ۷۹). می‌توان گفت اسطوره‌ها نیز همچون رؤیاها سعی در بازنمایی بخش‌های تاریک درون آدمی دارند. البته با توجه به این نکته که مسائل شخصی در رؤیاها یا داستان‌ها فقط برای یک حالت خاص اهمیت ندارند؛ بلکه اگر در ساخت آن دقیق شویم و به سراغ نمادهای کلامی برویم، وارد لایه‌های تاریخی می‌شویم، از مرزهای خودآگاهی عبور می‌کنیم، وارد ساحت ناخودآگاهی می‌شویم و درمی‌یابیم که آنچه ظاهراً مسأله‌ای شخصی به نظر می‌رسد، بسیار ژرف‌تر است و دامنه‌اش حتی شخص تحلیل‌گر و تمام افرادی که آن را می‌شنوند را نیز دربر می‌گیرد (رک. یونگ، ۱۳۸۲: ۱۰۸).

هیولاهای زن به مادر و عقده‌ی مادری در روان و هیولاهای مرد به پدر و عقده‌ی پدری^۱ در روان اشاره دارند (رک. Dowden, 1992: 134). در این باره یونگ اظهار می‌دارد «وقتی عنصر مادینه به منزله‌ی باکره، نیرویی یکسره مثبت، جلوه‌گر شد؛ جنبه‌های منفی‌اش اعتقاد به جادوگران تلقی گردید» (یونگ، ۱۳۷۷: ۲۸۴). همچنین یونگ درباره‌ی اهمیت عقده‌ها و تأثیری که بر سلامت روان فردی دارند، می‌نویسد «عقده‌های مستقل، جلوه‌های عادی و معمول زندگی به حساب می‌آیند و ناظر بر ساختار ضمیر ناخودآگاهند» (یونگ، ۱۳۷۹: ۲۱۲). بنابر گفته‌های یونگ می‌توان گفت جلوه‌ی منفی «روان زنانه» (آنیما) چه در رؤیاها و چه در داستان‌ها و اساطیر به صورت جادوگر یا ساحره و جلوه‌ی مثبت آن به صورت مادر ظهور پیدا می‌کند (رک. یونگ، ۱۳۸۵: ۴۵-۴۶). بر این مبنا ظهور لامیا به عنوان یک هیولا-زن در داستان‌های گیسوکمند و آهوی پیشونی سفید به عقده‌ی مادری و مرحله‌ی عبور و جدایی از مادر اشاره دارد.

در توضیح عقده‌ی مادری بر اساس نظریات یونگ، مورداک می‌نویسد: «بسیاری از زنان جوان برای جداشدن از مادر، مادر خود را به صورت کهن‌الگوی زنان کینه‌توز، سلطه‌جو و نابودگری مجسم می‌کنند که برای زنده‌ماندن باید او را طرد کنند» (مورداک،

¹ Father Complex

۱۳۹۳: ۲۳). البته ممکن است مادر در واقعیت این ویژگی‌ها را نداشته باشد. در واقع دختر برای آغاز جدایی از مادر این باور را برای خود درونی می‌کند تا مادر درونی خود را بنا کند. بنابر نظر یونگ «مادر درونی به‌عنوان شخصیت سایه در زن شروع به رشد می‌کند و الگویی ناخواسته است که برای خویشتن پذیرفتنی نیست» (همان: ۲۴)؛ زیرا در جامعه صفاتی از قبیل ضعف، حقارت، انفعال، وابستگی و اغواگری به زن نسبت داده می‌شود، بنابراین دختران، زن‌بودن را به‌عنوان خصوصیتی منفی می‌شناسند و صفات زنانه را در هیأتی منفی مجسم می‌کنند. البته این امر درباره‌ی پسران نیز صدق می‌کند. پسران از کودکی سعی می‌کنند صفات مردانه را در خود پرورش دهند و اگر صفاتی زنانه به آن‌ها نسبت داده شود، به شدت واکنش نشان خواهند داد و آن را نوعی توهین تلقی خواهند کرد. به همین دلیل این مادر درونی یا جنبه‌ی منفی آنیما به‌صورت هیولا در داستان‌ها نمود می‌یابد. چون «زنان نمی‌توانند آن را در وجود خود بپذیرند، بنابراین آن را به دیگران فرافکنی می‌کنند» (همان). بر همین اساس در داستان‌ها زنی خبیث یا جادوگر در جایگاه مادر قرار می‌گیرد و دختر برای رهایی از آن زن خبیث تمام تلاش خود را به‌کار می‌گیرد. موردی برای توضیح این امر از داستان هانس و گرتل بهره می‌برد. او می‌نویسد:

«تصویر غولی که دختر را به حال خود رها می‌کند یا او را اسیر نگه می‌دارد، به مادری فرافکنی می‌شود که به نوبه‌ی خود باید گردن زده شود. نامادری، مثل نامادری قصه‌ی هانس و گرتل، تبدیل به جادوگر بدجنسی می‌شود که سزای کارش سوختن در آتش اجاق است. رابطه‌ی مادر/ دختر و جدایی از مادر به‌قدری پیچیده است که در بیشتر ادبیات زنان و قصه‌های پریان، مادر غایب، مرده یا به‌صورت قهرمان بد داستان تصویر می‌شود» (همان).

در داستان هانس و گرتل، دختر و پسری به دام نامادری و جادوگر بدجنس گرفتار می‌شوند. بر این اساس می‌توان گفت رویارویی با عقده‌ی مادری هم برای دختران و هم برای پسران رخ می‌دهد. همچنین می‌توان افزود که عبور از این مرحله امری جمعی به شمار می‌رود. چون تمام افراد باید بتوانند پس از دوران کودکی از مادر جدا شوند تا به استقلال فردی دست یابند. اگر فردی نتواند از این مرحله به‌درستی عبور کند، در دوران

زندگی خود با مشکلاتی روبه‌رو خواهد شد. این مشکلات شخصیتی ممکن است به‌صورت شکست‌های پی‌درپی، ضعف‌های شخصیتی، نداشتن اعتمادبه‌نفس یا حتی تنبلی بروز پیدا کنند یا برعکس به‌صورت تلاش بی‌وقفه، اعتیاد به کار بدون احساس خوشنودی و غیره جلوه‌گر شوند.

مورین مورداک سه نوع کهن‌الگوی مادر را با نام‌های مادر اعظم، مادر وحشتناک و مادر خوب معرفی می‌کند. در مرحله‌ی نخست کهن‌الگوی مادر اعظم و مادر وحشتناک را با هم مقایسه می‌کند و می‌نویسد:

«مفهوم کهن‌الگوی مادر در روان فرد به دو صورت متجلی می‌شود: یکی مادر اعظم که تجسم آن، پرورش، حمایت و حفاظت نامحدود است و دیگری مادر وحشتناک که به‌صورت رکود، خفقان و مرگ تجلی می‌یابد. این دو قطب، عناصری از روان انسان هستند که در پاسخ به وابستگی نوعی فرد در دوران نوزادی و کودکی شکل می‌گیرند. در بیشتر موارد، مادر موضوع اصلی وابستگی نوزاد است و وظیفه‌ی کودک این است که از این رابطه‌ی هم‌زیستی و به‌هم‌پیوستگی به سمت جدایی، فردیت و استقلال حرکت کند. اگر کودک مادر را منبع پرورش و حمایت ببیند، او را به‌عنوان نیروی مثبت تجربه خواهد کرد. اما اگر مادر شخصیتی بی‌توجه و خفه‌کننده تلقی شود، کودک او را به‌صورت ویرانگر و مخرب تجربه خواهد کرد» (مورداک، ۱۳۹۳: ۲۴).

اما مورداک نوع سوم از کهن‌الگوی مادر را با عنوان مادر خوب معرفی می‌کند. مادر خوب، نمونه‌ی مادر پرورشگر، حامی و مثبت است. البته جدایی از این نوع مادر به مراتب دشوارتر و پیچیده‌تر از مادر اعظم و مادر وحشتناک خواهد بود. اما برای کسب استقلال فردی، فرد باید بتواند از مادر خوب نیز جدا شود. در این شرایط فرد برای یافتن فردیت، هویت و جایگاه خود در جامعه ناچار است مادر خود را طرد کند. این طرد در قصه‌ها به‌صورت مرگ مادر زیادی خوب جلوه‌گر می‌شود (رک. مورداک، ۱۳۹۳: ۲۴).

«اغلب اوقات کهن‌الگوی مادر را همان ضمیر ناخودآگاه، به‌خصوص در وجه مادرانه‌ی آن می‌دانند که جسم و روح را در برمی‌گیرد» (همان: ۲۲-۲۳). برای تبیین کهن‌الگوی مادر می‌توان حیطه‌ی فراتری را در نظر گرفت چون «تصویر مادر نه‌تنها معرف یکی از وجوه ضمیر ناخودآگاه است، بلکه نمادی برای کل ناخودآگاه جمعی است که وحدت

همه‌ی اضداد را دربر می‌گیرد» (همان: ۲۳). همان‌طور که یونگ اظهار می‌دارد «در دسترس‌ترین کهن‌الگوی کودک، بی‌تردید مادر است» (یونگ، ۱۳۸۵: ۴۷). یونگ کهن‌الگوی مادر را به‌عنوان اولین و فوری‌ترین الگو برای کودک معرفی می‌کند. البته یونگ تأکید می‌کند که «کهن‌الگوی مادر می‌تواند مفاهیمی بی‌نهایت متنوع داشته باشد» (همان). در واقع «هوایی که نفس می‌کشیم، آبی که می‌نوشیم و کل جهان فیزیکی‌ای که از ما حمایت کرده و ما را تغذیه می‌کند، همه جلوه‌هایی از کهن‌الگوی مادر است» (مورداک، ۱۳۹۳: ۲۲).

بر این اساس اولین سطح از مواجهه با نقص در روان یا برداشتن اولین گام در مسیر رشد فردی با کهن‌الگوی مادر ارتباط خواهد داشت. این نقص در روان در داستان‌ها می‌تواند به‌صورت یک هیولا-زن بروز پیدا کند؛ نقصی که ممکن است توجهی را به خود جلب نکند و تا آخر عمر همراه فرد باقی بماند یا ممکن است دیده، شناخته و پذیرفته شود و به آن توجه شود. اگر نقص‌های روان دیده، شناخته، پذیرفته و به آن‌ها توجه شود، می‌توانند به نقطه‌ی قوت فرد تبدیل گردند. همچنین اگر به این نقص‌ها توجه نشود، پذیرفته نشوند و به‌ویژه اگر سرکوب شوند به نقطه‌ی ضعف و حتی بیماری روانی تبدیل می‌گردند. یونگ می‌گوید نخستین گام برای شناخت خود یا دستیابی به توانایی‌های روانی مواجه‌شدن با اجزای روان است (رک. یونگ، ۱۳۷۷: ۲۸۴). این اجزای روان شامل آنیما، سایه و آنیموس می‌شوند. یعنی اگر فردی بخواهد با روان خود یکی شود باید اول آنیما را بشناسد. آنیما نخستین مرحله‌ی مواجهه با خود است. در قصه‌های بسیار زیادی، به‌خصوص قصه‌های پریان یا داستان‌های عامیانه زنی خبیث ظاهر می‌شود که قهرمان را به شیوه‌های متفاوت آزار می‌دهد. جالب است که در تمام این داستان‌ها، مادر وجود ندارد و زنی خبیث جای مادر را گرفته است. پدر نیز وجود ندارد و حتی اگر باشد به‌صورت منفعل در داستان ظاهر می‌شود و تنها کنشی که از خود نشان می‌دهد این است که زن خبیث را وارد زندگی دخترش می‌کند. این زن خبیث همان هیولا است؛ حتی اگر در

قالب نامادری، خاله و نام‌های دیگر ظاهر شود چون در هر صورت کنش یکسانی دارد و این کنش آزاررساندن به دختر است.

۲.۴. شباهت‌های اختاپوس و گاتل با لامیا

در اینجا نشان می‌دهیم ویژگی‌هایی که درباره‌ی ظاهر و خویش‌کاری لامیا در اساطیر در بالا گفتیم، در اختاپوس و گاتل نیز وجود دارد. ظاهر اختاپوس دقیقاً مانند لامیا از کمر به بالا به شکل زن و از کمر به پایین به شکل افعی است. همچنین لامیا، اختاپوس و گاتل خویش‌کاری‌های بسیار یکسانی دارند که در جدول زیر نشان داده می‌شود:

جدول ۳. چگونگی ظهور و بروز لامیا در گیسو کمند و آهوی پیشونی سفید

کنش لامیا	محل زندگی لامیا	نمود لامیا	
عصاره‌ی وجود کودکان به‌ویژه «آهو پیشونی سفید» را «می‌بلعد» (نقش ویژه‌ی لامیا که در بالا توضیح داده شد) تا به سلامتی و جاودانگی برسد.	قلعه‌ای دور در میان جنگل	جادوگر: نیمه‌زن نیمه‌اختاپوس	اختاپوس
«راپونزل» را در انحصار خود درآورده است تا از نیروی موهای او طراوت و جوانی را به دست آورد (نیروی حیات‌بخش راپونزل را می‌بلعد).	قلعه‌ای دور در میان جنگل	جادوگر: عجوزه‌ای سپیدموی و کریه‌چهره	گاتل

براساس داده‌های جدول، باتوجه‌به شباهت‌هایی که در نمود، محل زندگی و کنش بیان شده است، می‌توان به‌وضوح نتیجه گرفت که در این روایت‌ها اختاپوس و گاتل نماد لامیا و خویش‌کاری او هستند. همچنین در جدول زیر ویژگی‌های مشترک قهرمان‌ها در دو داستان مطالعه‌شده بیان شده است. باتوجه‌به داده‌های این جدول درمی‌یابیم که آهو و راپونزل در ویژگی‌های اساسی شخصیت داستانی، مشابه یکدیگرند.

جدول ۴. ویژگی‌های قهرمان در آهوی پیشونی سفید و گیسو کمند

ویژگی‌های قهرمان						قهرمان
قهرمان بر جادوگر غلبه می‌کند.	قهرمان یاریگر، راهنما و دوستی (آقاموشه و میمون) در راه دستیابی به شناخت و آگاهی دارد.	قهرمان در قلعه‌ای در مکانی دورافتاده اسیر می‌شود.	دختر نیروی حیات‌بخشی و جاودانگی دارد.	دختر، اسیر مردی است که می‌گوید پدر اوست درحالی‌که نیست.	در نوزادی دزدیده می‌شود.	آهوی پیشونی سفید
قهرمان بر جادوگر غلبه می‌کند.	قهرمان یاریگر، راهنما و دوستی (یوجین) در راه دستیابی به شناخت و آگاهی دارد.	قهرمان در قلعه‌ای در مکانی دورافتاده اسیر می‌شود.	دختر نیروی حیات‌بخشی و جاودانگی دارد.	دختر اسیر زنی است که می‌گوید مادر اوست درحالی‌که نیست.	در نوزادی دزدیده می‌شود.	گیسو کمند

«راپونزل» و «آهو» این نقص را در روان خود می‌بینند، در مسیر سفر قهرمانی قدم می‌گذارند و برای اصلاح آن تلاش می‌کنند، با دنیای بیرون (در نماد دستیابی به شناخت و سطوح بالاتر آگاهی) ارتباط می‌یابند و از اسارت در قلعه که در تقابل با دنیای بیرون قرار دارد، خود را نجات می‌دهند. البته بدون شک «بسیاری از ما گام در راه رشد شخصی می‌گذاریم، چراکه در مقطعی احساس می‌کنیم بار دردهایی که به دوش می‌کشیم غیرقابل تحمل شده است» (فورد، ۱۳۹۲: ۱). اگر قهرمانان اسارت در قلعه را بپذیرند و درد اسارت را احساس نکنند و در جستجوی یافتن رهایی، شادی و نجات نباشند، هرگز وارد مسیر پرفرازونشیب قهرمانی نخواهند شد. افرادی که نمی‌توانند نیمه‌ی تاریک وجود خود را ببینند، بپذیرند و سپس آن را اصلاح کنند یا از موهبت نهفته در آن بهره ببرند، همچنان با نقص وجودی خود باقی خواهند ماند. در واقع برای رسیدن به شناخت و آگاهی لازم است مسیری دشوار و پرپیچ‌وخم طی شود. یونگ در این باره می‌گوید: «شخص، با تجسم اشکال نورانی به روشنایی دست نمی‌یابد، بلکه با آگاه‌شدن به تاریکی به روشنایی می‌رسد» (یونگ به نقل از فورد، ۱۳۸۰: ۲۳). در این روایت‌ها دنیای بیرون در تقابل با

قلعه است. دنیای بیرون و دستیابی به آن، نماد رسیدن به سطوح بالاتر آگاهی است. با دستیابی به دنیای بیرون است که «راپونزل» هویت‌شاهزادگی خود و خویشتن حقیقی خویش را می‌شناسد و این خودشناسی سرآغاز موفقیت وی در فایق‌آمدن بر نقص وجودی خویش یعنی لامیاست؛ زیرا آن کس که خود واقعی خویش را شناخت، به دانایی و توانایی ویژه‌ای در پذیرش، شناخت و غلبه بر نقص‌های وجودی خویش دست می‌یابد. شخصیت‌هایی که در این سفر درونی قدم می‌گذارند، نقص موجود در روان خود را می‌بینند، آن را می‌شناسند، می‌پذیرند و سپس در پایان سفر قهرمانی خود به فردیت دست پیدا می‌کنند.

۳.۴. مواجهه‌ی قهرمان با لامیا؛ سفری در مسیر رشد فردی

بنابر آنچه گفته شد، در داستان‌های گیسوگمند و آهوی پیشونی‌سفید ظهور لامیا به‌مثابه عقده‌ی مادری انگاشته شد. «راپونزل» و «آهو»، در مواجهه با «اختاپوس» و «گاتل» یعنی لامیا یا نقصی در روان خود، وارد سفر قهرمانی می‌شوند و در فرجام داستان بر لامیا پیروز می‌گردند. در ادامه مراحل سفر قهرمانی راپونزل و آهو، در مواجهه با اختاپوس و گاتل (یعنی لامیا) را یک‌به‌یک بررسی و تحلیل خواهیم کرد.

۳.۴.۱. راپونزل و آهو در مرحله‌ی یتیمی

کهن‌الگوی معصوم کودک ابتدای دوران کودکی را شامل می‌شود؛ دوره‌ای از زندگی که انتظار می‌رود در آرامش و امنیت سپری شود و حتی اگر امنیت و آرامش آن‌طور که باید وجود نداشته باشد کودک یا معصوم، ناگواری شرایط را درک نمی‌کند و برای رهایی خود تلاشی نخواهد کرد. ازدست‌رفتن این معصومیت کودکانه باعث می‌شود واقع‌بینی ظاهر شود. ظهور واقع‌بینی در معصوم با بیدارشدن کهن‌الگوی یتیم منطبق است. «شخصیت یتیم می‌داند وقایع خوب و بد ممکن است در زندگی هر فردی اتفاق بیفتد» (اس. پیرسون و کی. مار، ۱۳۹۳: ۴۴). کهن‌الگوی یتیم جای نامطمئنی برای بودن است و انتظارات واقع‌گرایانه را درباره‌ی زندگی ایجاد می‌کند، زیرا این کهن‌الگو با نمایان کردن

واقعیات زندگی، ترس و ناامیدی را القا می‌کند. یتیم آرزو دارد در باغی بهشتی به سر برد، از خطرهای ایمن باشد و به نیازهای او توجه شود، اما خودش را در طبیعتی وحشی می‌بیند و هیولا را تشخیص می‌دهد. به همین دلیل داستان یتیم همواره با احساس ضعف و بیچارگی همراه است. یتیم آرزوی بازگشت به معصومیت آغازین را دارد (رک. اس. پیرسون، ۱۳۹۶: ۵۶).

راپونزل در نوزادی به دست گاتل دزدیده می‌شود، اما راپونزل او را مادر خود می‌داند. او تا زمان تولد هجده‌سالگی، تمام عمرش را در قلعه‌ی گاتل که در مرکز جنگل قرار دارد، سپری کرده و هرگز از قلعه خارج نشده است. در واقع راپونزل به اسارت گاتل درآمده و تمام عمرش را در اسارت به سر برده است، اما از ناگواری شرایط خود و حبشش آگاه نیست. او در تمام این سالها، درست در شب تولدش در آسمان نورهایی را می‌بیند و مشتاق است که آن نورها را از نزدیک ببیند و علت درخشش آنها را بداند. راپونزل از گاتل (مادرش) می‌خواهد که او را ببرد تا نورها را ببیند، اما مادرش به او می‌گوید که بیرون از قلعه جای امنی نیست و مردم به خاطر موهای جادویی‌اش، او را در معرض خطر قرار خواهند داد. اما کم‌کم با بزرگتر شدن، اسارت خود را احساس می‌کند، او خوشحالی را احساس نمی‌کند و به درد و رنج مبتلا می‌گردد.

آهوی پیشونی‌سفید در نوزادی دزدیده و سپس به مردی فروخته شده است. مرد آهو را خریده است تا کارهای خانه را برایش انجام دهد، اما آهو مرد را پدر خود می‌داند. او در کلبه‌ای چوبی در وسط جنگل همراه با پدرش زندگی می‌کند و مجبور است هر روز آشپزی کند و کارهای خانه را انجام دهد. پدرش هر روز به جنگل می‌رود و او را تنها می‌گذارد. همچنین زمانی که پدر به خانه برمی‌گردد، بر سر آهو فریاد می‌کشد و با او رفتار خوبی ندارد. تنهایی او در چارچوب خانه‌ی پدری، رفتار پدر و وظایف بسیار سبب می‌شود کم‌کم آهو خوشحالی را احساس نکند. در واقع در این مرحله است که آهو از مرحله‌ی معصومیت کودکانه خارج و به درد و رنج کهن‌الگوی یتیم دچار شده است.

بر این اساس می‌توان گفت، در این مرحله، قهرمانان (راپونزل و آهو)، هر دو نمایان‌گر **کهن‌الگوی یتیم** هستند چون از معصومیت کودکانه خارج شده‌اند و درد و رنج را احساس می‌کنند. هر دوی آن‌ها دریافته‌اند که می‌توانند زندگی را بهتر و شیرین‌تر تجربه کنند، زیرا آن‌ها بزرگ شده‌اند. پیرسون درباره‌ی این آگاهی می‌نویسد: «بزرگ شدن همیشه شامل این تشخیص روشنگرانه است که پدر و مادرها بدون عیب و نقص و عالی نیستند. معصوم احساس می‌کند که این حق مسلم اوست که پدر و مادری ایده‌آل داشته باشد و وقتی این‌گونه نیست، شدیداً احساس می‌کند به او خیانت شده است» (اس. پیرسون، ۱۳۹۶: ۴۹).

۲.۳.۴. راپونزل و آهو در مرحله‌ی جستجوگری

قهرمان که ناخشنودی خود را درک می‌کند، در مسیر نخستین تلاش‌ها برای تغییر گام برمی‌دارد. «همه‌ی جستجوگرها یک چیز مشترک دارند و آن مخالفت مستقیم با اصل سازش‌گری است» (اس. پیرسون، ۱۳۹۶: ۸۹). در واقع «جستجوگر برای یافتن پاسخ کنجکاوی‌های عمیقش و برطرف کردن نیاز درونی‌اش ماجراجویی می‌کند» (اس. پیرسون و کی. مار، ۱۳۹۳: ۶۸). در داستان‌های مطالعه‌شده نیز شاهد دو جستجوگر هستیم که هر کدام از آن دو، در جهان داستانی خود ویژگی‌های کهن‌الگوی جستجوگر را نمایان می‌کند. در ادامه ویژگی‌های راپونزل و آهو، با کهن‌الگوی جستجوگر تطبیق داده شده است.

داستان «جستجوگر» از اسارت آغاز می‌گردد. راپونزل و آهو هر یک به نوعی اسیر هستند. «در داستان‌های پریان، جستجوگر ممکن است در یک قصر یا یک غار زندانی شده باشد» (اس. پیرسون، ۱۳۹۶: ۹۰). راپونزل در قلعه‌ی گاتل در مرکز جنگل و آهو نیز در قلعه‌ی اختاپوس در مرکز جنگل اسیر است. «جستجوگر معمولاً اسیر یک جادوگر، غول، اژدها یا یک هیولای مخوف است» (همان: ۹۰). راپونزل اسیر گاتل و آهو اسیر اختاپوس است. «اغلب به قهرمان گفته می‌شود که «قفس» همان بهشت است» (همان: ۹۱)؛ درست مانند گاتل که به راپونزل می‌گوید بیرون از قلعه خطرها در کمین اوست. در آهوی پیشونی‌سفید^۱ نیز عجزه و عفریته به آهو می‌گویند اگر گوش به فرمان آن‌ها

باشد و خوب کار کند از زندگی در قلعه لذت خواهد برد، در غیر این صورت در استوانه شیرهی جان او را خواهند گرفت. هیولا یا اسیرکننده، می‌خواهد هرطور که شده جستجوگر را در زندان نگه دارد، اسیرکننده پیوسته به قهرمان می‌گوید: «ترک کردن قفس ناگزیر، مستلزم ازدست‌دادن وقار و معصومیت است و اینکه قفس به اندازه‌ی کافی «خوب» است» (همان). در داستان گیسو کمند، گاتل به‌مثابه مادری دلسوز به‌وضوح او را از ترک کردن قلعه باز می‌دارد و بر خوب بودن قلعه تأکید دارد. نخستین کار جستجوگر پذیرش و یافتن این بینش صحیح است که اعلام کند «قفس، قفس است و اینکه اسیرکننده بدی است» (همان). این بینش روشنگرانه درست مانند خورشیدی فروزان مسیر سفر قهرمانانه را هموار می‌کند و همچون محرکی موجب آغاز سفر می‌گردد. در همین لحظه است که «جستجوگر تصمیم می‌گیرد، جهان آشنا را به قصد جهان ناشناخته ترک کند» (همان: ۹۳). راپونزل و آهو، هر یک در جهان داستانی خودشان به‌عنوان جستجوگر راهی سفر قهرمانی می‌شوند. در واقع راپونزل و آهو همان جستجوگرانی هستند که به‌تنهایی عزم سفر می‌کنند تا جهان را ببینند. آن‌ها در طول سفر قهرمانانه‌ی خود گنجینه‌ای را پیدا می‌کنند که نمایان‌گر موهبت الهی خویشتن حقیقی‌شان است (همان). البته روشن است که به دلیل عینی کردن و محسوس شدن، موضوع این سفر را در داستان‌ها به‌صورت سفری بیرونی و جسمانی ترسیم می‌کنند، اما در زندگی واقعی بیشتر این‌گونه سفرها، سفرهای درونی و ذهنی هستند و از رشد سطوح آگاهی حکایت دارند.

۴.۳.۳. راپونزل و آهو در مرحله‌ی جنگجویی

پس از اینکه قهرمان می‌فهمد که همیشه همه‌چیز مطابق جهان آرزوهای او نیست و تصمیم می‌گیرد جهان امن خود را به سوی جهان ناشناخته‌ها ترک کند، در مسیری گام می‌گذارد که چالش‌ها و خطرهای بی‌شماری او را تهدید می‌کند. «در بیشتر طرح‌های داستان‌های مربوط به کهن‌الگوی جنگجو، قهرمان از میان یک سری ماجراجویی‌های مرگبار گذر می‌کند. هرچه این موقعیت‌ها دشوارتر باشد، داستان جذاب‌تر و حیرت‌برانگیزتر خواهد بود» (همان: ۱۳۶). راپونزل در طول مسیر خود در بیرون از قلعه

با پیشامدهای گوناگونی روبه‌رو می‌شود؛ در وهله‌ی اول خروج او از قلعه و ورودش به جنگل با شگفتی و حیرت همراه است. سپس او به یک قهوه‌خانه وارد می‌شود که در آن تعداد بسیاری از وایکینگ‌ها حضور دارند. گارد سلطنتی، پسری به نام «یوجین» را به دلیل سرقت تاج پرنسس تعقیب می‌کنند، راپونزل نه تنها از خودش بلکه از «یوجین» نیز باید مراقبت کند چون قرار است یوجین راهنمای او برای رهایی از قلعه به دنیای خارج باشد و بدون او، راه رسیدن به فانوس‌های نورانی را نمی‌تواند پیدا کند. بنابراین از گارد سلطنتی فرار می‌کنند، وارد غاری می‌شوند، آب با جریان بسیار به غار وارد می‌شود و سنگ‌ها راه خروج را می‌بندند، درست در لحظه‌ای که آب تمام فضای غار را در بر گرفته است، راپونزل قدرت جادویی موهایش را به یاد می‌آورد، آواز مخصوص را می‌خواند و از غرق شدن نجات پیدا می‌کنند. از سوی دیگر، گاتل نیز از فرار راپونزل آگاه می‌شود و با کمک دشمنان یوجین در تعقیب راپونزل است. اما راپونزل همراه با یوجین و اسب سلطنتی تمام شرایط سخت را پشت سر می‌گذارند و با وجود تمام دشواری‌ها خود را در شب موعود به محل برافراشتن فانوس‌های روشن می‌رساند. «قهرمان هرگز تسلیم نمی‌شود. در عوض، او قدرت، شجاعت و نبوغ به‌خصوصی را در پیدا کردن روشی برای پیروزشدن در شرایطی که پیروزی ظاهراً غیرممکن است از خود نشان می‌دهد» (همان: ۱۳۶). راپونزل با کمک یوجین، اسب سلطنتی و گروهی از مردان که در قهوه‌خانه با آنها آشنا شد از تمام موانع عبور می‌کند و موفق می‌شود که فانوس‌های درخشان را از نزدیک ببیند.

آهوی پیشونی‌سفید نیز که به دلیل رهایی از بداخلاقی‌های پدر و اجبار به آشپزی و انجام کارهای خانه به قلعه‌ی اختاپوس راه می‌یابد،^(۵) در قلعه نیز خود را مجبور به آشپزی می‌بیند. او در خانه‌ی پدرش تنها برای دو نفر باید غذا می‌پخت، اما در قلعه‌ی اختاپوس باید برای شصت نفر غذا بپزد و تمام شب را در آشپزخانه سر کند. کهن‌الگوی جنگجو در وجود آهو زمانی بیدار می‌شود که بر سر میز غذا^(۶) فریاد می‌زند: «من دیگر آشپزی نمی‌کنم» و البته پیامد آن ایستادگی و تاب‌آوری و مبارزه، به زندان افکنده شدن اوست. به این ترتیب او می‌تواند در مقابل شرایط بد خود بایستد و قاطعانه اعلام کند که بیش‌ازاین

حاضر نیست این شرایط را ادامه دهد. زیرا «جنگجو هدفمند است و حدود مرز تعیین می‌کند» (اس. پیرسون و کی. مار، ۱۳۹۳: ۵۲). می‌توان گفت «اساس جنگجویی و اساس شهامت و دلیری انسان، اجتناب از تسلیم شدن در برابر هر کسی یا هر چیزی است» (اس. پیرسون، ۱۳۹۶: ۱۴۸).

۴.۳.۴. راپونزل و آهو در مرحله‌ی حامی

کهن‌الگوی حامی به قهرمان فضیلت‌هایی همچون عشق‌ورزیدن، تعهد و حتی در برخی مواقع فداکردن خویشتن را می‌بخشد، در واقع بیدارشدن کهن‌الگوی حامی برای قهرمان این امکان را به ارمغان می‌آورد که دیگران را دوست داشته باشد و حتی در صورت لزوم بتواند خودش را فدای دیگری کند (رک. همان: ۱۶۹). به دیگر سخن، «حامی‌ها اصولاً مردم‌دوست و مهربان هستند و از کمک به دیگران لذت می‌برند» (اس. پیرسون و کی. مار، ۱۳۹۳: ۶۰).

در داستان گیسو کمند پس از اینکه راپونزل موفق می‌شود فانوس‌های نورانی را در آسمان ببیند، گاتل به همراه دشمنان یوجین، به یوجین ضربه می‌زند. بر اثر این ضربه وی بی‌هوش می‌شود و به این ترتیب گاتل می‌تواند راپونزل را دوباره به قلعه برگرداند. راپونزل پس از به‌هوش آمدن، چشمش به سقف همیشه‌گی اتاقش می‌افتد، اما این بار چیزی را کشف می‌کند: نقاشی‌هایی که روی سقف کشیده شده با نماد پادشاهی که در شهر دیده، مطابقت دارد! این کشف این اطمینان را به او می‌بخشد که پرنسس گم‌شده، راپونزل یعنی خودش است. بنابراین در مقابل گاتل می‌ایستد و اظهار می‌کند که دشمن واقعی او گاتل است و در تمام این سال‌ها باید از گاتل فرار می‌کرده و نه از مردم جامعه. گاتل راپونزل را با طناب می‌بندد و می‌خواهد او را به زندانی دیگر ببرد تا نتواند دوباره فرار کند. در همین زمان یوجین که با کمک اسب سلطنتی از زندان فرار کرده است به قلعه‌ی گاتل می‌رسد و از راپونزل می‌خواهد موهایش را برای بال‌آمدن او پایین بفرستد. یوجین با کمک موهای راپونزل بالا می‌آید و راپونزل را در حالی می‌بیند که دست‌ها و دهانش بسته هستند. اما پیش از آنکه موفق شود کاری کند گاتل از پشت ضربه‌ای به او می‌زند

و باعث می‌شود بی‌هوش، پخش زمین شود. گاتل می‌خواهد راپونزل را از در مخفی قلعه بیرون ببرد، اما او که در این لحظه به‌طور کامل نمایانگر کهن‌الگوی حامی است، از گاتل ملتمسانه خواهش می‌کند تا اجازه دهد زخم یوجین را با نیروی زندگی بخش موهایش ترمیم کند و التیام بخشد؛ در عوض او می‌پذیرد که با گاتل به هر جا که بخواهد برود و تا آخر عمر در کنار او باقی بماند. در واقع در این پی‌رفت داستان، راپونزل خود را برای یوجین فدا می‌کند. او آماده است آزادی و شادی خود را از دست دهد تا بتواند زخم یوجین را درمان کند.

در روایت *آهوی پیشونی سفید*، پس از اینکه آهو بلند فریاد می‌کشد که دیگر نمی‌خواهد آشپزی کند، به دستور عفریته به زندان انداخته می‌شود. در همین موقع «آقاموشه»^(۷) پنهانی خودش را به آهو می‌رساند و نقشه‌ای را برای آزادکردن آهو و سایر آهوهای اسیر در قلعه، با او در میان می‌گذارد. همراهی و همکاری آهو با آقاموشه و اجرای نقشه‌ی او و آزادکردن آهوهای دیگر در واقع نمایانگر بیداری کهن‌الگوی حامی در وجود آهو به شمار می‌رود؛ زیرا آهو برخلاف میلش دوباره به آشپزی می‌پردازد و خطر بیرون‌رفتن از قلعه به همراه نگهبان‌ها و جمع‌آوری گیاه جادویی^(۸) را صرفاً به دلیل تلاش برای نجات آقاموشه و آهوهای دیگر به جان می‌خورد. درنهایت نیز غذایی که آهو می‌پزد باعث به‌خواب‌رفتن عفریته و عجوزه و نگهبان‌ها می‌شود و فرصت فرار را برای آهوها فراهم می‌آورد. به این ترتیب آهو در نقش حامی در این قسمت از داستان موفق می‌شود نه تنها خودش، بلکه آقاموشه و سایر آهوها را نجات دهد.

۴.۳.۵. راپونزل و آهو در مرحله‌ی معصومی

در پایان سفر، قهرمان به موقعیت ویژه و نابی دست پیدا می‌کند و در جایگاهی قرار می‌گیرد که می‌تواند به جهان هستی اعتماد کند، او می‌تواند مسئولیت بزرگ التیام‌بخشیدن به زخم‌های خود و حتی کره‌ی خاکی را به عهده بگیرد (رک. اس. پیرسون، ۱۳۹۶: ۲۲۰). «کهن‌الگوی معصوم مظهر اعتماد به دیگران و جهان است» (اس. پیرسون و کی. مار، ۱۳۹۳: ۳۶). در این مرحله قهرمان به مقام معصوم بالغ دست یافته است. قهرمان در پایان

این سفر شجاعانه احساس می‌کند دقیقاً در همان جایگاهی که باید باشد قرار گرفته است (رک. اس. پیرسون، ۱۳۹۶: ۲۲۱). در داستان گیسو کمند، راپونزل در انتهای سفر قهرمانی خود به خانه؛ به آغوش پدر و مادر بازمی‌گردد؛ جایی که به آن تعلق دارد. آهو نیز در جهان داستانی خود پس از طی کردن راه پرفرازونشیب قهرمانی دوباره به کلبه‌ی چوبی پدرش بازمی‌گردد. در واقع هم راپونزل و هم آهو، هر دو می‌توانند هیولا را شکست دهند و به زندگی برگردند. آن‌ها، پاداش سفر قهرمانی را یافته‌اند. قهرمان در پایان سفر احساس می‌کند در خانه است و راپونزل و آهو، هر دو در انتهای سفر قهرمانی خود به خانه می‌رسند (همان).

۴.۳.۶. راپونزل و آهو در مرحله‌ی جادوگری

جهان‌بینی کهن‌الگوی جادوگر شبیه به معصوم است، با این تفاوت ظریف که معصوم با جریان هستی پیش می‌رود و به خدا و جهان هستی و فرآیند تاریخ اعتماد دارد؛ اما جادوگر به گونه‌ای فعال‌تر و فوری‌تر به دلیل وضعیت زندگی خودش یا وضعیت سیاره مسئولیت می‌پذیرد. به عبارتی، در شرایط خاص معصوم می‌گوید: «وقتی شرایط مناسب نیست، من به پا می‌خیزم و به سهم خودم تلاش می‌کنم، اما جادوگر می‌خواهد که تغییر صورت بگیرد. همین الان!» (اس. پیرسون، ۱۳۹۶: ۲۵۲). از این‌رو، «جادوگر از آگاهی‌های روزمره و عادی فراتر می‌رود و شیوه‌های متفاوت و عمیق‌تری را برای عملی کردن امور به‌کار می‌گیرد» (اس. پیرسون و کی. مار، ۱۳۹۳: ۱۰۸).

در واقع جادوگر در شرایط بحرانی ابتدا مشکل را تشخیص می‌دهد و سپس به دنبال یافتن راهی مناسب برای حل آن مشکل قدم برمی‌دارد. جادوگر به‌هیچ‌وجه بی‌تفاوتی را برنمی‌تابد و می‌خواهد که فرمان سرنوشت را خودش به دست بگیرد (رک. اس. پیرسون، ۱۳۹۶: ۲۵۲). در این مرحله پس از پیمودن تمامی مراحل، دیگر جادوگر مشکلات و محدودیت‌ها و موانع راه را به‌خوبی می‌شناسد، زیرا خود این راه را پیموده است و در پی یافتن راهی برای حل مشکل است. از این‌رو جادوگر به جستجوگر شباهت دارد با این تفاوت که جستجوگر در آغاز به دنبال یافتن راهی برای رهایی خود می‌گردد. در

واقع جستجوگر، ناآگاهی است که به دنبال نشانه‌ای برای خود است. او هنوز خود را نمی‌شناسد؛ حتی مشکل را نمی‌شناسد و نمی‌داند راه‌هایی که دارد می‌آزماید درست هستند یا خیر؛ اما جادوگر با آگاهی به دنبال یافتن راه نجات برای همه است.

در داستان گیسوگمند، ماجرای سفر قهرمانی راپونزل تا مرحله‌ی جادوگر پیش می‌رود. راپونزل به آغوش خانواده‌اش بازمی‌گردد. او عشق را دریافته است و حالا به‌عنوان پرنسس به تمام مردم قلمرو خود عشق می‌ورزد. راوی در پایان داستان اذعان دارد که مردم شهر پس از پیداشدن راپونزل در شادی، امنیت و آرامش زندگی می‌کنند و داستان در همین نقطه به پایان می‌رسد.

در داستان آهوی پیشونی سفید^۲، فصل تازه‌ای برای آهو آغاز می‌شود. این داستان شرح حالی از بازگشت قهرمان به جامعه را روایت می‌کند. آهو که در آهوی پیشونی سفید^۱، سفر قهرمانی را طی کرده است اکنون با انرژی و آگاهی مضاعف (چه درباره‌ی خود و چه درباره‌ی جامعه) به جامعه بازمی‌گردد. حال دیگر او در کنار «پیراستاد» قرار گرفته و وظیفه‌ی بزرگ نجات آهوها را برعهده دارد. آهو در این بخش تلفیقی از تمام کهن‌الگوها را در خود دارد. هر کدام از کهن‌الگوهای بیدار شده در سفر قهرمانی در مراحل مختلف در راه نجات سایر آهوها به یاری او می‌شتابند و به او کمک می‌کنند تا برای آزادی آهوها در مقابل اختاپوس بایستد.

همچنین در داستان آهوی پیشونی سفید^۳، آهو برای از بین بردن طلسمی که مادر و پدرش گرفتارش هستند و همین‌طور گرگ و روباه، به قلعه‌ی اختاپوس می‌رود. طی کردن سفر قهرمانی با «کنار گذاشتن نقش قدیم و پذیرش نقش جدید، و ورود به یک حوزه‌ی مسئولیت» (کمبل، ۱۳۷۷: ۳۲) همراه است. آهو خودش را فدا می‌کند تا از «قربانی، سعادت» (همان: ۱۱) متولد شود. در این بخش از داستان، آهو برای نجات دادن پدر و مادر و سایر افراد جامعه بدون اینکه به پیراستاد و دیگران خبر بدهد به طرف قلعه‌ی اختاپوس می‌رود و می‌خواهد که داوطلبانه عصاره‌ی جانش را به اختاپوس ببخشد؛ با این شرط که اختاپوس طلسم پدر و مادرش و روباه و گرگ را باطل کند. اختاپوس طلسم را

باطل می‌کند و مراسم مخصوص برای گرفتن عصاره‌ی جان آهو برگزار می‌شود. عصاره‌ی جان آهو گرفته می‌شود و اختاپوس می‌خواهد عصاره را بنوشد که «میمون»^(۹) مانعش می‌شود و شیشه‌ی عصاره را از چنگ اختاپوس می‌رباید. پیراستاد به میمون می‌گوید که اگر بتواند عصاره را دوباره به آهو بنوشاند، آهو جان می‌گیرد و زنده می‌شود. میمون موفق می‌شود و عصاره را به آهو می‌نوشاند و او دوباره زنده می‌شود؛ اما اختاپوس در همین زدوخورده تنها عصاره‌ی جان آهو بلکه جانش را نیز از دست می‌دهد و برای همیشه از بین می‌رود. به این ترتیب، آهو موفق می‌شود اختاپوس را از بین ببرد و افراد جامعه را از طلسم اختاپوس رهایی بخشد و همچنین ترس و اضطرابی را که حضور اختاپوس در جامعه ایجاد می‌کرد را به کلی بزداید.

۵. نتیجه‌گیری

براساس مطالعه‌ی انجام‌شده، بروز و ظهور لامیا در این دو داستان نمایان‌گر عقده‌ی مادری است و به نقص موجود در روان اشاره دارد. یونگ عقده‌ی مادری را نوعی اختلال در روان می‌داند. براساس نظریات یونگ، عقده‌ی مادری اختلالی است که در دوره‌ی کودکی در ارتباط با مادر در روان کودک ایجاد می‌گردد. اگر این اختلال شناخته و درمان نشود موجب بروز اختلالات رفتاری در دوره‌ی بزرگسالی خواهد شد. در دو داستان مطالعه شده، راپونزل و آهو شخصیت‌هایی فعال و پویا هستند. آن‌ها لامیای خود را می‌شناسند و برای رهایی از بند اسارت او راهی سفر قهرمانی می‌شوند. راپونزل و آهو هر دو نمایان‌گر افرادی هستند که از نقص موجود در روان خود آگاه می‌شوند، آن نقص را می‌پذیرند و سپس نقص موجود در روان را به نقطه‌ی قوتی در وجود خود تبدیل می‌کنند. به دیگر سخن، هر دو قهرمان به‌طور موازی در جهان داستانی خود؛ مراحل یتیم، جستجوگر، جنگجو، حامی، معصوم و جادوگر را طی می‌کنند، لامیا را از بین می‌برند و به آغوش مادر بازمی‌گردند. البته پس از بازگشت از سفر طولانی و پرخطر قهرمانی، راپونزل و آهو در سطح بالاتری از آگاهی قرار دارند. آن‌ها دیگر دختران نوجوان و

ناآگاهی نیستند که پیش‌ازاین بودند؛ بلکه به قهرمانانی تبدیل شده‌اند که معنای درد و رنج را می‌دانند و آموخته‌اند که چطور به افراد خانواده و جامعه عشق بورزند و به آن‌ها کمک کنند. در این مرحله، راپونزل و آهو در برخورد با مشکلات و موانع زندگی دچار رخوت و سستی نخواهند شد؛ بلکه می‌توانند از تجربه‌ی بی‌نظیری که از سر گذرانده‌اند بهره ببرند و بدون شکوه و بی‌تابی به دنبال راه چاره بگردند. در این زمینه یونگ اظهار می‌دارد که جنبه‌ی مثبت آنیما در داستان‌ها و رؤیایها به صورت مادر و جنبه‌ی منفی آن به صورت جادوگر یا هیولا-زن بروز و ظهور پیدا می‌کند. بر این اساس می‌توان گفت در دو داستان مطالعه‌شده، عقده‌ی مادر شناخته می‌شود، پذیرفته می‌شود، درمان می‌شود و سپس در پایان داستان، پس از گذر از مراحل مختلف مسیر قهرمانی، جنبه‌ی منفی آنیما که بنا بر نظر یونگ به صورت جادوگر یا هیولا بروز و ظهور پیدا می‌کند به جنبه‌ی مثبت آنیما یعنی مادر تغییر پیدا می‌کند. در پایان هر دو روایت گیسو کمند و آهوی پیشونی سفید، راپونزل و آهو به آغوش گرم خانواده برمی‌گردند. راپونزل به قصر وارد می‌شود و به عنوان شاهزاده‌ای باتدبیر در کنار مادر و پدرش زندگی تازه‌ای را از سر می‌گیرد و به مردم کشورش عشق می‌ورزد. آهو نیز پس از گذر از مراحل مختلف سفر قهرمانی موفق می‌شود پدر و مادرش را از طلسم اختاپوس نجات دهد. وی پس از نجات دادن پدر و مادرش و همین‌طور سایر افراد جامعه از طلسم اختاپوس، زندگی تازه‌ای را شروع می‌کند؛ چون توانسته است شادی را نه تنها برای خود بلکه برای تمام افراد جامعه به ارمغان بیاورد. در دیدگاهی که در این جستار اتخاذ شده، لامیا نیمه‌ی تاریک وجود هر انسانی است؛ نقصی که هر فردی دارد. اگر هر فرد به مرحله‌ی شناخت و آگاهی از این نقص وجودی برسد، بسیار آسان‌تر می‌تواند در مسیر سفر قهرمانی گام بردارد و به عبارتی، بر آن نقص وجودی‌اش غلبه کند و بر آن پیروز شود و در نهایت، چون این نقص اصلاح یا رفع شود، فرد عاشق آن نیمه‌ی تاریک وجود خود، یعنی عاشق خود می‌گردد؛ زیرا آن بخش نیز جنبه‌ای از وجود خود او بوده است که فرد یا همان قهرمان توانسته است با شناخت آن، آن نقص را به عامل رشد و ارتقای خود تبدیل کند. در صورتی که با انکار آن یا ناآگاهی

از آن، هیچ‌گاه به رشد و مرحله‌ی ناجی نمی‌رسید. البته در داستان‌هایی که در این پژوهش بررسی شد، هیچ‌کدام از قهرمان‌ها عاشق لامیا نمی‌شوند و با او از در دوستی در نمی‌آیند؛ بلکه جادوگر را از بین می‌برند. این امر به این خاطر است که در نیمه‌ی تاریک وجود بحث بر سر سایه است، در صورتی که در این دو داستان بحث بر سر وجهه‌ی منفی آنیما است. در این دو داستان به‌عبارتی می‌توان گفت نیمه‌ی منفی آنیما یعنی لامیا به نیمه‌ی مثبت آنیما یعنی مادر تبدیل می‌شود. قهرمان هر دو داستان در آخر داستان به آغوش مادر برمی‌گردند و از چنگ لامیا رها می‌شوند.

یادداشت‌ها

- (۱). کارگذار و گماشته‌ی اختاپوس است. او آهوها را در قلعه اسیر کرده است و آن‌ها را مجبور به قالبی بافی می‌کند و اگر آهوایی از دستورات او اطاعت نکند شیرهی جانش را می‌گیرد و برای اختاپوس می‌برد.
- (۲). کارگذار و گماشته‌ی اختاپوس است و آهوها را فریب می‌دهد و به قلعه می‌برد.
- (۳). بن‌مایه‌ی اصلی انیمیشن گیسو کمند داستان راپونزل است.
- (۴). یکی از داستان‌های پریان برادران گریم.
- (۵). آهو مدام در حال شکوه از رفتار پدر است و آرزو دارد که آزادانه از زندگی لذت ببرد. عجزه که همیشه در کمین آهوها است به سراغ او می‌رود و با ظاهری آراسته از شهر آرزوها حرف می‌زند. او به آهو می‌گوید که در شهر آرزوها می‌تواند از زندگی لذت ببرد و پس از سه روز دوباره به خانه و پیش پدرش برگردد. آهو فریب می‌خورد و همراه با عجزه به شهر آرزوها می‌رود، اما شهر آرزوها واقعیت نداشت؛ بلکه او وارد قلعه‌ی اختاپوس شده بود.
- (۶). پس از اینکه برای اولین بار آهو برای عجزه و عفریته و سایر آهوهای اسیر در قلعه غذا می‌پزد، غذا را روی میزی بزرگ می‌چیند و تمام آهوها به همراه عفریته سر میز می‌نشینند و مشغول غذا خوردن می‌شوند؛ اما او به جای خوردن غذا فریاد می‌زند: «من دیگر آشپزی نمی‌کنم».
- (۷). یکی از افراد پیراستاد است که به‌صورت پنهانی برای نجات آهو‌ی پیشونی سفید به قلعه‌ی اختاپوس وارد می‌شود.

(۸). گیاه جادویی، گیاهی است که از مغز سر آهوهای که به دست اختاپوس کشته شده‌اند، روییده است. این گیاه تنها سلاحی است که به وسیله‌ی آن اختاپوس و عفریته و عجوزه از بین می‌روند.

(۹). یکی از افراد پیراستاد است که مأمور نجات آهوی پیشونی سفید است.

منابع

اسمیت، ژوئل. (۱۳۸۳). *فرهنگ اساطیر یونان و روم*. ترجمه‌ی شهلا برادران خسروشاهی، تهران: روزبهان، فرهنگ معاصر.

اشنایدر، استون. (۱۳۸۳). «هیولاها استعاره‌های شگرف فروید، لیکاف و بازنمایی هیولا در هراس سینمایی». *فارابی*، ترجمه‌ی ابوالفضل حرّی، دوره‌ی ۱۴، شماره‌ی ۱، صص ۱۲۵-۱۳۴.

بورخس، خورخه لوئیس. (۱۳۷۳). *کتاب موجودات خیالی*. ترجمه‌ی احمد اخوت، تهران: آرست.

پیرسون، کارول اس و کی. مار، هیو. (۱۳۹۳). *زندگی براننده‌ی من*. ترجمه‌ی کاوه نیری، تهران: بنیاد فرهنگ زندگی.

پیرسون، کارول اس. (۱۳۹۶). *نقشه‌ی راه خودشناسی عمقی + راهکار عملی*. ترجمه‌ی سیدمرتضی نظری، تهران: بنیاد فرهنگ زندگی.

حق پرست، لیلا؛ صالحی‌نیا، مریم. (۱۳۹۴). «رمزگشایی الگوی اسطوره‌ای نجات خورشید در هفت خان». *جستارهای ادبی*، دوره‌ی ۱، شماره‌ی ۱۸۸، صص ۴۹-۶۶.

داتی، ویلیام. (۱۳۹۱). *اساطیر جهان*. ترجمه‌ی ابوالقاسم اسماعیل‌پور، تهران: اسطوره.

دیکسون کندی، مایک. (۱۳۸۵). *دانشنامه‌ی اساطیر یونان و روم*. ترجمه‌ی رقیه بهزادی، تهران: طهوری.

راستگو، سیدمحمد. (۱۳۸۶). «از اسطوره تا عرفان». *مطالعات عرفانی*، شماره‌ی ۶، صص

رستگار فسایی، منصور. (۱۳۸۳). *پیکرگردانی در اساطیر*. تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.

ژیان، فیلیکس. (۱۳۸۵). *اساطیر یونان*. ترجمه‌ی ابوالقاسم اسماعیل پور، تهران: کاروان. سرلو، خوان ادواردو. (۱۳۸۹). *فرهنگ نمادها*. ترجمه‌ی مهرانگیز اوحدی، تهران: دستان. شوالیه، ژان؛ گبران، آلن. (۱۳۸۷). *فرهنگ نمادها*. ج ۳، ترجمه و تحقیق: سودابه فضایی، تهران: جیحون.

صادقی پور، محمدصادق. (۱۳۹۶). *هیولای هستی؛ سفری با هایدگر در راه سینمای ترس آگاهانه*. تهران: ققنوس.

فورد، دبی. (۱۳۸۰). *نیمه‌ی تاریک وجود*. ترجمه‌ی فرناز فرود، تهران: حمیدا. _____ (۱۳۹۲). *جوجه اردک زشت درون*. ترجمه‌ی فرشید قهرمانی، تهران: بنیاد فرهنگ زندگی.

کمبل، جوزف. (۱۳۷۷). *قدرت اسطوره*. ترجمه‌ی عباس مخبر، تهران: مرکز. _____ (۱۳۸۸). *قهرمان هزارچهره*. ترجمه‌ی شادی پناه، مشهد: گل آفتاب. گرانت، بری کیت. (۱۳۹۱). *ژانرهای سینمایی از شمایل‌شناسی تا ایدئولوژی*. ترجمه‌ی شیوا مقانلو، تهران: بیدگل.

گرانت، مایکل؛ هیزل، جان. (۱۳۸۴). *فرهنگ اساطیر کلاسیک (یونان و روم)*. ترجمه‌ی رضا رضایی، تهران: ماهی.

گریمال، پیر. (۱۳۶۷). *فرهنگ اساطیر یونان و روم*. ترجمه‌ی احمد بهمنش، تهران: امیرکبیر.

مورداک، مورین. (۱۳۹۳). *ژرفای زن بودن*. ترجمه‌ی سیمین موحد، تهران: بنیاد فرهنگ زندگی.

وارنر، رکس. (۱۳۸۶). *دانشنامه اساطیر جهان*. ترجمه‌ی ابوالقاسم اسماعیل پور، تهران: اسطوره.

یونگ، کارل گوستاو. (۱۳۷۷). *انسان و سمبل‌هایش*. ترجمه‌ی محمود سلطانیه، تهران: جامی.

_____ (۱۳۷۹). *انسان در جستجوی هویت خویشتن*. ترجمه‌ی محمود بهفروزی، تهران: جامی.

_____ (۱۳۸۲). *تحلیل رؤیاها*. ترجمه‌ی رضا رضایی، تهران: افکار.

_____ (۱۳۸۵). *مشکلات روانی انسان مدرن*. ترجمه‌ی محمود بهفروزی، تهران: جامی.

Dowden, K. (1992). *The Uses of Greek mythology*. London and New York: Routledge.

Grimal, p. (1912). *The Dictionary of Classical Mythology*. Translated by A.R. Maxwell-Hyslop. England: Oxford.

Lawson, J. (1910). *Modern Greek Folklore and Ancient Greek Religion: A Study in Survivals*. England: Cambridge University Press.