

تحلیلی بر نظریه خودآگاهی در جنگل جهان زیرین کلاریسا پینکولا استس

مطالعه موردی انیمیشن قلعه متحرک هاول (۲۰۰۵) اثر هایائو میازاکی*

سید علی‌رضا س گلپایگانی^۱، منصور حسامی^۲، فاطمه حسینی شکیب^۳

^۱ دانشجوی دکتری پژوهش هنر، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران.

^۲ دانشیار دانشکده هنر، دانشگاه الزهرا، تهران، ایران.

^۳ استادیار گروه آموزشی تصویر متحرک، دانشکده سینما و تئاتر، دانشگاه هنر، تهران، ایران.

(تاریخ دریافت مقاله: ۹۸/۹/۱۰، تاریخ پذیرش نهایی: ۹۸/۱۱/۲)



چکیده

الگوی «اسطوره‌ی یگانه» یا صورت تغییر یافته‌ی آن الگوی سفر قهرمان، الگویی بسیار شناخته شده میان نویسندگان و فیلمنامه نویسان است و بسیاری از آثار بزرگ جهان بر اساس این الگو نوشته شده یا بر آن منطبقند. این مقاله قصد دارد کمبودها و ناکاملی‌های الگوی جوزف کمپبل برای قهرمانان زن را مورد بررسی قرار داده و پس از بررسی مدل‌های مختلف سفر قهرمان زن، با معرفی الگوی «خودآگاهی در جنگل جهان زیرین» استس (۱۳۹۸) به تحلیل سفر قهرمان زن انیمیشن قلعه‌ی متحرک هاول (میازاکی-۲۰۰۴) بر اساس این الگو بپردازد. با مقایسه الگوی سفر قهرمان کمپبل و الگوی زن وحشی استس تلاش می‌شود به سوالات اصلی پژوهش درباره تفاوت‌های ظاهری و فراتر از آن تفاوت‌های معنایی و رویکردهای متمایز در جهان بینی دو الگو پاسخ داده شود. این پژوهش توصیفی-تحلیلی بوده و مشخص می‌کند که گرچه مسیر رشد قهرمان زن داستان، سوفی، در این انیمیشن با الگوی استس همخوانی دارد، میازاکی در روایت خود این الگو را برای قهرمان مرد تغییر داده و با عمیق‌تر کردن سفر قهرمان مرد و ترکیب آن با الگوی سفر قهرمان کمپبل، غنای کار را افزایش داده و در مقایسه با مدل‌های انیمیشن غربی، مدل متفاوت، پیچیده‌تر و جذاب‌تری هم از قهرمان زن و هم از قهرمان مرد بر ساخته است.

واژه‌های کلیدی

سفر قهرمان زن، خودآگاهی در جنگل جهان زیرین، قلعه‌ی متحرک هاول، هایائو میازاکی، کلاریسا پینکولا استس.

*این مقاله برگرفته از رساله دکتری نگارنده اول با عنوان: «قهرمان سازی در صنعت انیمیشن ایران با نگاهی به قهرمانان فیلم‌های بلند انیمیشن هایائو میازاکی» به راهنمایی سایر نگارندگان در دانشگاه هنر اصفهان است.

**نویسنده مسئول: تلفن: ۰۹۱۲۱۵۹۲۸۲۵، نمابر: ۰۲۱-۶۶۵۶۳۰۱۸، E-mail: golpayegani@art.ac.ir

مقدمه

اسطوره‌ی سفر قهرمان و کهن‌الگوی زن وحشی در انیمیشن ژاپنی شهر اشباح، نوشته‌ی وجیهه گلمزاری و علی شیخ مهدی است که توجه اصلی آن نه بر کهن‌الگوی زن وحشی بلکه بر الگوی جوزف کمپبل است.

در متون و منابع انگلیسی، می‌توان به پایان‌نامه‌ی دکترای فلسفه‌ی علوم انسانی دبورای اسکالی^۱ با عنوان سفر چیهیرو: بازتشریح پویای قهرمانانه در انیمه‌ی هایائو میازاکی، اشاره کرد که در آن نویسنده الگوی کمپبل را تغییر داده و الگوی ارتقاء یافته‌تری را ارائه می‌دهد که در آن قهرمان - چه زن و چه مرد - با خصوصیت‌های زنانه و با نگاهی متفاوت و به گونه‌ای متفاوت اعمال قهرمانانه را ارائه می‌کند. دیوید امرسون نیز در مقاله‌ی خود با عنوان معصومیت به مثابه‌ی ابرقدرت: دختران کوچک در مسیر سفر قهرمان، به مسئله‌ی قهرمان زن و تفاوت ویژگی‌های قهرمانانه‌ی آنها با قهرمانان مرد در الگوی کمپبل اشاره می‌کند. گرچه در کنار این مقاله و پایان‌نامه، آثار دیگری چون کتاب‌های هنر انیمه‌ی هایائو میازاکی نوشته‌ی دنی کاوالارو^۲ و مقالات حرکت از داستان‌های فانتزی به فیلم به ویراستاری لسلی استراتینر^۳ و جیمز آر. کلر^۴ و پایان‌نامه‌ی لسلی آن شور^۵ با عنوان آنیما در انیمیشن: قهرمانان زن هایائو میازاکی و آگاهی پس‌پدرسالاری، نیز وجود دارند که به قهرمانان زن میازاکی می‌پردازند اما هیچکدام، سفر این قهرمانان زن را بر اساس الگوهای پسا کمپبلی چون الگوی استس و یا مرداک مورد بررسی قرار نمی‌دهند.

این مقاله قصد دارد در ابتدا کاستی‌های الگوی کمپبل برای قهرمانان زن را طرح و تحلیل کرده سپس بررسی کند که آیا می‌توان سفر قهرمان زن انیمیشن قلعه‌ی متحرک هاول را با الگوی «خودآگاهی در جنگل جهان زبرین» استس منطبق کرد و اینکه آیا داستان‌گوی خبره‌ای چون میازاکی برای غنا بخشیدن به اثر خود، از این قالب نیز فراتر رفته است یا خیر؟ و اگر چنین است چه تغییراتی را در الگوی استس ایجاد کرده است؟

کریستوفر ووگلر، در کتاب ساختار اسطوره‌ای در فیلمنامه مطرح می‌کند که آرای کمپبل، تاثیر بسیار زیادی بر داستان‌گویان و داستان‌گویی داشته است و کارگردانانی چون جرج لوکاس و جرج میلر، خود را متأثر و مدیون نظریات او می‌دانند. ووگلر مطرح می‌کند که کمپبل با بررسی اساطیر جهان، به این کشف بزرگ رسید که همه‌ی این اساطیر، در اصل داستانی واحد هستند که به اشکال گوناگون تعریف می‌شوند (ووگلر، ۱۳۸۶، ۱۳-۱۴).

در گذر از عصر مدرن به پسامدرن و با مطرح شدن نظریات روان‌شناسان و اسطوره‌شناسان زنی که به سفر روحی و تکاملی زنان پرداخته بودند، این سوال برای پژوهشگران حوزه‌ی رسانه و ادبیات مطرح شد که آیا الگوی کمپبل و در پی آن الگوی ووگلر، برای قهرمان زن نیز الگوی مناسبی است؟ و نیز آیا می‌توان خارج از چارچوب این الگوهای مطرح، داستان‌هایی را که قهرمان زن دارند مورد تحلیل قرار داد؟ در پاسخ به این سوال، محمد جعفر یاحقی، فرزاد قائمی و مریم اسمعیلی پور در مقاله‌ی مطالعه‌ی برخی از افسانه‌های ایرانی با تکیه بر الگوی خودآگاهی در جنگل جهان زبرین استس، و همان افراد در کنار شاهدخت طوماری در مقاله‌ی تحلیل برخی از افسانه‌های ایرانی بر اساس الگوی پرورش زندگی خلاق کلاریسا پینکولا استس، به بررسی سفر قهرمانان زن در افسانه‌ی ایرانی پرداختند و دو الگو از الگوهای موجود در کتاب زنانی که با گرگ‌ها می‌دوند اثر کلاریسا پینکولا استس را با این قصه‌ها تطابق داده و تفاوت‌ها و شباهت‌های این الگو را با الگوی زن قهرمان در افسانه‌های ایرانی مورد بررسی قرار دادند.

از طرفی در حوزه‌ی ادبیات، مهدی حامد سقایان و منصوره صدیف در مقاله‌ی سفر قهرمانی مونث در رمان عادت می‌کنیم زویا پیرزاد بر اساس نظریه‌ی مورین مرداک، کتاب زویا پیرزاد را بر اساس الگوی ارائه شده توسط روان‌شناس و نظریه‌پرداز حوزه‌ی زنان مورین مرداک مورد بررسی قرار داده‌اند. در حوزه‌ی انیمیشن تنها اثر فارسی که به این رسانه‌ها توجه کرده مقاله‌ی تلیق تک

کمپبل و قهرمان زن

۳- بازگشت: امتناع از بازگشت، فرار جادویی، دست نجات از خارج، عبور از آستان بازگشت، ارباب دو جهان، آزاد و رها در زندگی ووگلر با جرح و تعدیل الگوی کمپبل، به الگوی ۱۲ مرحله‌ای می‌رسد که راهگشای بسیاری از فیلمنامه‌نویسان هالیوودی و غیر هالیوودی می‌شود. استوارت ویتیل در کتاب خود اسطوره و سینما، این ساختار ۱۲ مرحله‌ای را -دنیای عادی، دعوت به ماجرا، امتناع از پذیرش دعوت، ملاقات با استاد، عبور از آستانه، آزمون‌ها، متحدان و دشمنانشان، راهیابی به ژرف‌ترین غار، آزمون بزرگ، پاداش، راه بازگشت، تجدید حیات و بازگشت با اکسیر (ویتیل، ۱۳۹۲، ۷-۱۲) را در

جوزف کمپبل در کتاب قهرمان هزار چهره‌اش به الگوی واحدی اشاره می‌کند که در تمام داستان‌ها تکرار می‌شود، وی این الگو را «اسطوره‌ی یگانه»^۶ می‌نامد و برای آن سه هسته‌ی اصلی «عزیمت، آیین تشریف و بازگشت» را در نظر می‌گیرد.

کمپبل این سفر را با جزئیات بیشتر به بخش‌های زیر تقسیم می‌کند: ۱- دعوت: دعوت به آغاز سفر، رد دعوت، امدادهای غیبی، عبور از نخستین آستان، شکم نهنگ

۲- آیین تشریف: جاده‌ی آزمون‌ها، ملاقات با خدایانو، زن در نقش وسوسه‌گر، آشتی و یگانگی با پدر، خدایگان، برکت نهایی

دیوید امرسون، مهم است که قهرمان از چه طریقی بر مصایب و مشکلاتش فائق می‌آید و این «قدرت» شخصیت است که جنس سفر را مشخص می‌کند و تنها در صورتی این سفر به سفر قهرمان زن تبدیل می‌شود که وی از قدرت‌های زنانه استفاده کند. این نگاه، گرچه از نگاه گلمزاری و شیخ مهدی فراتر می‌رود و به شکلی عمیق‌تر سفر قهرمان زن را مورد بررسی قرار می‌دهد، اما از آنجا که همچنان به گفتمان کمپیل وفادار است، ایراداتی که در ادامه مطرح می‌شوند در موردش صادق هستند.

دیویدا ای. اسکالی در پایان‌نامه‌ی دکترای خود با عنوان سفر چیهیرو: بازتشریح پویش قهرمانانه در انیمه‌ی هایائو میازاکی، بحث می‌کند که سفر قهرمان کمپیل، اساساً سفری مردانه است که در آن تنها نقش‌هایی که برای زن در نظر گرفته شده است، خدابانو، اغواگر و یا مادر زمین است (Sally, 2013, 52). او با اشاره به صحبت‌های کمپیل در مصاحبه‌ای با بیل مویرز^۱ در قدرت اسطوره، مطرح می‌کند که از نظر کمپیل، سفر قهرمانانه‌ی یک زن، بارداری و زایمان است و نیز اینکه، غایت متصور برای یک زوج، زن و مردی است که در آن، مرد، ستیزه‌جو و فعال و زن، پذیرا است، مرد جنگجو و زن رویابین است (Campbell, cited by Sally, 2013). با استناد به این گفته‌های کمپیل است که اسکالی بحث می‌کند که در جهان بینی این اسطوره‌شناس، یک زن یا دختر نمی‌تواند مانند یک مرد، قهرمانانه باشد و مرزهای تعریف‌شده‌ای وجود دارند که زنان را در بر گرفته‌اند و زن‌ها نباید انتظار آن را داشته باشند که از آن عبور کنند (Ibid). اسکالی معتقد است که میازاکی در شیوه‌ی داستان‌پردازی خود، به نوع جدیدی از قهرمان و پویش^۲ رسیده است. او باور دارد بروز خصلت‌های قهرمانانه‌ی جدید در قهرمانی که از قضا زن است [خصلت‌هایی] چون رحم و شفقت و همدلی در کنار عزم راسخ و شجاعت، در کنار بازتعبیر حوزه‌ی پویش (عملی که لزوماً برای سود شخصی رخ نمی‌دهد)، در کنار نگرانی قهرمان برای طبیعت به همان اندازه که نگران تمدن بشری است، تغییری در پارادایم سفر قهرمان ایجاد می‌کند. تغییری که در آن قهرمان به جای کشتن اژدها و نابود کردن جهان، اژدها را می‌پذیرد و برای شفای جهان تلاش می‌کنند. در اینجا تنها قهرمان نیست که در پایان سفر به پاداش خود می‌رسد، بلکه از پاداش که جهانی‌تر است و پایدارتر است، می‌رسند (Sally, 2013). او در مقاله‌ی دیگر خود بحث می‌کند که این پویش و قهرمان جدید، فارغ از جنسیت، با توجه به ویژگی‌های زنانه است که می‌تواند جهان را حفظ کند و برای این کار، فرود و بگینز ارباب حلقه‌ها و آشیناکا در شاهزاده مونونوکه را مثال می‌زند. قهرمانان مردی که بدون خصلت‌های کلیشه‌ای مردانه، بار جهان رو به ویرانی را بر دوش می‌کشند و با شکست در ماموریتشان، موفق به نجات جهان و تبدیل آن به جایی بهتر می‌شوند. آنها نه قهرمانانی تنها، بلکه کسانی هستند که از کمک دیگران بهره‌مند می‌شوند و با طی یک پویش قهرمانانه و زنانه، که با مردانگی مثبت تلفیق شده است، در ماموریت خود موفق می‌شوند (Sally, 2009).

مورین مرداک، روان‌شناس و نویسنده‌ی کتاب *کمال زن بودن*:

۵۰ اثر سینمایی بزرگ جهان مورد بررسی قرار می‌دهد و بحث می‌کند که این الگو در ژانرهای مختلف و در آثار بزرگ قابل شناسایی هستند و فراتر از آن، علت تاثیرگذاری و محبوبیت این آثار نیز، پیروی از این الگوست (همان، ۳۵۸). اما آنچه توجه منتقدان و نظریه‌پردازان پست‌مدرن را جلب می‌کند، ساختار مردانه‌ی اسطوره‌ی یگانه‌ی کمپیل است که بنیان الگوی ووگلر نیز به شمار می‌آید و اینگونه است که این سوال مطرح می‌شود که آیا اسطوره‌ی یگانه، برای سفر قهرمان زن الگوی مناسبی است یا خیر؟

گرچه کمپیل در بخش‌های مختلفی از کتاب به این موضوع اشاره می‌کند که سفر قهرمان، امری فراجنسیتی است و قهرمان زن یا مردی است که قادر است بر محدودیت‌ها و کاستی‌های فردی خود، چه شخصی و چه بومی، غلبه کند (۳۰، ۱۳۹۵). اما بررسی دقیق‌تر این ساختار، به ما نشان می‌دهد که تمرکز اصلی آن بر قهرمانان مرد و خصایص مردانه‌ی آنان است.

این مسئله چیزی فراتر از آن است که وجهه گلمزاری و علی شیخ مهدی در مقاله‌ی خود با نام *تلفیق تک اسطوره‌ی سفر قهرمان و کهن‌الگوی زن وحشی در انیمیشن ژاپنی شهر اشباح* (۲۰۰۱)، به آن اشاره می‌کنند. آنها که در مقاله‌ی خود الگوی سفر چیهیرو، قهرمان نوجوان و دختر انیمه را بر اساس الگوی کمپیل مورد بررسی قرار می‌دهند، و مصادیق هر مرحله را در انیمه ارزیابی و طرح می‌کنند؛ بیان می‌کنند که به دلیل آنکه شخصیت اصلی اثر مذکور نیست، پس مراحل ملاقات با خدا بانو و زن در نقش وسوسه‌گر، باید به مرحله‌های ملاقات با خدا و نیز مرحله‌ی مرد در نقش وسوسه‌گر تغییر کند (۱۳۹۴) و گرچه در ابتدای مقاله به کهن‌الگوی زن وحشی استس ارجاع می‌دهند، اما تفاوت‌های ساختاری این دو الگو را در نظر نگرفته، به تفاوت ماهوی قهرمان زن و مرد کم‌توجه بوده و تنها به شکلی حداقلی در الگوی کمپیل جایگاه زنان و مردان را تغییر می‌دهند و باور دارند این تغییر باعث می‌شود که این الگو برای زنان قهرمان، صادق باشد.

دیوید امرسون^۳ اما در مقاله‌ی خود با نام *معصومیت به مثابه‌ی ابرقدرت: دختران کوچک در مسیر سفر قهرمان*، بحث می‌کند که صرف قراردادن یک زن در سفر قهرمان مرسوم، برای زنانه کردن این سفر کافی نیست. مثالی که امرسون می‌زند، سارا کانر^۴ در فیلم *ترمیناتور* (۱۹۸۴) است. وی بحث می‌کند که گرچه داستان سارا بر مبنای الگوی سفر قهرمان چیده شده است، این سفر علیرغم جنسیت شخصیت، سفر قهرمان زن نیست چرا که به راحتی می‌توان یک مرد را جایگزین سارا کرد بدون آنکه داستان آسیبی ببیند. او معتقد است که الگوی زنانه‌ی سفر قهرمان، باید ورای جنسیت شخصیت، بر ویژگی‌های زنانه‌ی آنان تمرکز کند (Emer-son, 2009). برای مثال او بیان می‌کند که این ویژگی‌ها برای چیهیرو - دختر نوجوانی که قهرمان انیمیشن *شهر اشباح* است - چنین هستند: «شهود، شناخت، هوش هیجانی، کمک به ضعیفان، درستکاری، اهمیت دادن به دیگران، دیدن خوبی‌های دیگران حتی کربه‌ترین افراد، پرورش، درمان و آمادگی در عذرخواهی کردن (قبول مسئولیت) از طرف دیگران» (Ibid). اینگونه از نظر

در جنبه‌های مختلف وجودشان، با کهن‌الگوی زن وحشی ارتباط برقرار کنند، بر اساس داستان‌ها راهکارها و مسیرهایی برای آگاهی مشخص می‌کند. مسیرهایی برای شناخت متجاوز درون، پرورش زندگی خلاق، حفاظت از خویشتن و... شاید بتوان گفت آنچه مورین مرداک پیرامون کمال زنان از جوزف کمپبل نقل می‌کند، اشاره به همان زنی باشد که با طبیعت وحشی خود در ارتباط است. آنچه به نظر می‌رسد کسانی چون جوزف کمپبل متوجه آن نشدند، تفاوت زنان روزمره با آن زن اسطوره‌ایست، تفاوت فاصله‌ای که وجود دارد و میل به زنان برای پر کردن جای خالی زن وحشی، برای یافتن آن و رهاشدن از نشانه‌های نبود زن وحشی.

یکی از الگوهایی که استس در کتاب خود به آن اشاره می‌کند، الگوی «آگاهی در جنگل جهان زیرین» است که در این مقاله مورد استفاده قرار خواهد گرفت.

الگوی خودآگاهی در جنگل جهان زیرین

استس الگوی خودآگاهی در جنگل جهان زیرین را، از داستان «دختری دست» استخراج کرده است. او بحث می‌کند که این داستان، «درباره‌ی خودآگاهی زنان در جنگل جهان زیرین از طریق آیین صبر و بردباری است» (همان، ۵۳۳). خلاصه‌ی داستان از این قرار است: آسیابان فقیری که در کنار همسر و دخترش از دار دنیا چیزی جز سنگ آسیاب برایش نمانده بود، در یک روز سخت با پیرمردی مواجه می‌شود که به او می‌گوید در ازای فروش آنچه در پشت خانه دارد، به او ثروت فراوان می‌دهد. آسیابان که در پشت خانه تنها درخت سیب پرشکوفه‌ای دارد، پیشنهاد را قبول می‌کند غافل از اینکه دخترش همان زمان در پشت خانه بوده. سه سال بعد شیطان برای بردن دختر می‌آید، اما دختر که پاک و تمیز است در دایره‌ای از نمک ایستاده، پاک‌تر از آنست که شیطان بتواند او را از آن خود کند. راه حل شیطان اینست که دختر حمام نرود تا کثیف شود اما اشک‌های دختر زمانی که شیطان برای بردنش می‌آید، مانع آن می‌شوند که شیطان بتواند او را که ظاهری کثیف و وحشی دارد ببرد. شیطان عصبانی به آسیابان می‌گوید یا دست‌های دختر را قطع می‌کند تا بتواند او را ببرد یا همه‌ی مردم روستا را در کنار آسیابان و همسرش می‌کشد. آسیابان گریان به خواسته‌ی شیطان تن می‌دهد. وقتی شیطان می‌آید باقیمانده‌ی دست‌های دختر بازمه با اشک‌های پاک شده بودند و اینگونه شیطان نمی‌تواند دختر را ببرد. آسیابان به دختر می‌گوید که پیش آنها بماند و اینکه دیگر می‌تواند در ناز و نعمت زندگی کند. اما دختر قبول نمی‌کند، بازوانش را در پارچه‌ای تمیز می‌پیچد و راهی می‌شود. آنقدر می‌رود و می‌رود تا به قصر پادشاه می‌رسد و با کمک موجودی شبح‌وار از خندق باغ رد شده و از گلابی‌های آن می‌خورد. فردا، شاه که متوجه شده از گلابی‌ها کم شده است، از باغبان ماجرا را پرس و جو می‌کند و نهایتاً شب بعد شاهد ورود دختر و گلابی خوردنش می‌شود. ساحر شاه با دختر صحبت می‌کند و شاه پس از شنیدن گفت و گوی ساحر و دختر، عاشق او شده، دستانی نقره‌ای برایش

نقشه سفر قهرمانانه‌ی زن مطرح می‌کند که پاسخ کمپبل درباره‌ی سیر تحول زنان برایش غیر قابل پذیرش بوده است. چرا که کمپبل بحث می‌کند که زنان مجبور به طی کردن چنین مراحل در زندگی نیستند و در سنت اساطیر، زن حاضر است. تنها لازم است دریابد که او در جایگاهی است که دیگران می‌خواهند به آن جایگاه برسند، زمانی که زن بداند چه موجود شکفت‌انگیزی است، خود را درگیر پیروی از الگوهای شبه مردانه نمی‌کند (مرداک، ۱۳۹۶، ۶). این گفته نیز موید این مطلب است که کمپبل، سفر قهرمان را سفری مردانه می‌بیند، سفری که زن بی‌نیاز از طی کردن آنست. مرداک خود باور دارد بخش زیادی از مشکلات زنان، به دلیل پیروی از الگوی مردانه‌ای است که بعد از زنانی وجود آنها را طرد کرده است (همان). وی در ادامه، سفری ۱۰ مرحله‌ای را برای زنان تعریف می‌کند. سفری شفافبخش که به زنان کمک می‌کند به هدف خود برسند: پذیرش کامل طبیعت زنانه‌شان و یادگیری اینکه چگونه قدر خود را بدانند (Sally, 2013).

کلاریسا پینکولا استس، روان‌درمانگری پیرو مکتب یونگ است که به گفته‌ی یاحقی و دیگران، «با انتقاد به الگوهای سفر قهرمانی ارائه شده، تلاش کرده است تا از طریق پژوهش در اساطیر، داستان‌ها، قصه‌ها و افسانه‌های جهان، الگوهای ارائه دهد که ویژه‌ی زنان باشد» (یاحقی و دیگران، ۱۳۹۶). استس در کتاب خود زانی که با گرگ‌ها می‌دوند، به شرح کهن‌الگوی زن وحشی می‌پردازد.

کهن‌الگوی زن وحشی

استس نخست مطرح می‌کند که واژه‌ی وحشی در این کهن‌الگو، به مفهوم «زندگی کردن به صورت طبیعی» است (همان، ۱۰). او بحث می‌کند که زن وحشی از دیدگاه روان‌شناسی تمثیلی و نیز در سنت قدیم، روح مونث است، او منشا زنانگی است، او نیروی زندگی / مرگ / زندگی است، درک و ششم قوی‌ای دارد. تیزشنو و دورنگر است، مظهر قلب وفادار است، او سرچشمه‌ی احساسات، باورها و خاطره‌هاست، او همان کسی است که از بی‌عدالتی به خروش می‌آید، همان کسی است که ما در جست و جویش خانه را ترک می‌کنیم و همانی است که به خاطرش به خانه می‌آییم و نیز «همان چیزی است که وقتی فکر می‌کنیم کارمان تمام است، به زندگی ادامه می‌دهیم» (همان، ۱۷). زن وحشی به باور استس، در همه‌ی زنان هست، فارغ از فرهنگ، سیاست و دوره‌ی تاریخی. می‌گوید وقتی زنان با این طبیعت وحشی خود ارتباط برقرار می‌کنند: «از موهبت وجود نگهبانی همیشگی و درونی، موجودی دانا و دوراندیش، سروشی غیبی، یک الهام‌بخش، موجودی با درک و ششم قوی، یک سازنده، یک خالق، یک مخترع و شنونده‌ای که هدایت می‌کند، پیشنهاد می‌دهد و ایجاد زندگی پرشور در جهان درون و بیرون را تشویق می‌کند، برخوردار می‌شوند» (همان، ۱۰).

کتاب استس، مانند قهرمان هزار چهره‌ی جوزف کمپبل از یک اسطوره‌ی یگانه پرده‌برداری نمی‌کند، بلکه برای زنانی که نتوانسته‌اند

زن وحشی و نهایتان عروس و داماد وحشی). دلیل استفاده از این الگو برای بررسی ساختار روایی انیمه‌ی قلعه‌ی متحرک هاوول آنست که این الگو، ما را بیشتر از الگوی جوزف کمپبل و در پی او ووگلر، با روان سوفی و مسیری که طی می‌کند آشنا کرده و به ما کمک می‌کند داستان و روایت آن را از جنبه‌ی دیگری ببینیم، جنبه‌ای که در آن قهرمان داستان نه با قدرت‌هایی که به صورت کلیشه‌ای به مردان نسبت می‌دهند و بلکه با صبر و بردباری و استفاده از خرد کهن الگوی زن وحشی، خود را می‌شناسد و به آگاهی دست پیدا می‌کند.

مرحله‌ی نخست: معامله‌ی کورکورانه

استس نخستین مرحله را معامله‌ی کورکورانه می‌نامد، معامله‌ای که در داستان دختر بی‌دست، پدر با شیطان می‌کند و منجر به آن می‌شود که شیطان، بخواهد دختر آسیابان را از آن خود کند (۱۳۹۳، ۵۴۲). استس بحث می‌کند که همه‌ی عناصر داستان، بخش‌های مختلفی از رواند، و تقریباً هر دختری، هر چقدر هم که زیرک باشد، در ابتدا معامله‌ی بد را انتخاب می‌کند. او این معامله را اینگونه تعریف می‌کند: معامله‌ای که «وقتی آن را انجام می‌دهیم، زندگی آگاه عمیق‌مان را با زندگی‌ای بسیار بی‌جان و بی‌رمق معاوضه می‌کنیم» (۱۳۹۸، ۵۴۲). این معامله اما فایده‌ای هم دارد، فرصت را برای تغییر ایجاد می‌کند، اگر آسیابان این معامله را با شیطان نمی‌کرد، دختر هیچ‌گاه به قدرت درونی خود آگاه نمی‌شد و همیشه تا آخر عمر در خانه‌ی آسیابان می‌ماند. استس بحث می‌کند که پدر، نماد آن عملکرد روان است که قرار است در جهان بیرون راهنمای ما باشد، اما زمانی که این عملکرد درست کار نمی‌کند، متوجه نمی‌شود که چیزها آنی نیستند که به نظر می‌رسند. و زنی که غرایزش را نادیده می‌گیرد، شهودش را رها می‌کند و به ابعاد وحشیش بی‌توجه است، خود را در وضعیتی می‌یابد که هر وعده‌ی طلایی به محنت و اندوه منجر می‌شود (۱۳۹۸). سوفی دقیقاً در چنین وضعیتی قرار دارد، او که پس از مرگ پدرش مسئولیت مغازه‌ی کلاه‌فروشی پدر را به عهده دارد، از دیگر زنان فروشگاه دور است و باور دارد به دلیل اینکه مغازه برای پدرش بسیار مهم بوده و دختر بزرگ‌تر است، موظف است که بار مغازه را به دوش بکشد و اینگونه شادی، شهود و زندگی‌اش را از پای و وظیفه، قربانی کند. اما دیدار با هاوول، دست به سر کردن سربازان توسط جادوگر و پرواز کردن برفراز شهر همراه با او، چیزی را در سوفی بیدار کرده است. استس می‌گوید، زنان در مرحله‌ی معامله‌ی کورکورانه، متوجه آنچه از دست داده‌اند می‌شوند همانطور که زمانی که آسیابان از معامله‌اش با شیطان می‌گوید، دختر شروع به گریه کردن می‌کند. سوفی زمانی که با هاوول، با آهنگ والس، برفراز شهر گام برمی‌دارد، نخست چهره‌ای متعجب و کمی وحشت‌زده دارد، اما کم‌کم چهره‌اش تغییر می‌کند، گویا پس از مدت‌ها این دختر با چشمان بی‌روح و باور اینکه نازیباست، شور و شوق را تجربه می‌کند. و همانطور که در داستان دختر بی‌دست، درخت سیبی که شکوفه داده اما به بار ننشسته، می‌تواند نماد این باشد که دختر در شناخت خود به پختگی نرسیده است (همان)، می‌توان گفت پرواز برفراز شهر و جمله‌ی هاوول به

می‌سازد و با او ازدواج می‌کند. زندگی آنها خوب است تا اینکه جنگ در می‌گیرد، شاه دختر را به مادر خردمندش می‌سپارد و راهی جنگ می‌شود. دختر در این حین، زایمان می‌کند و پسری به دنیا می‌آورد. مادر شاه برای پسرش نامه می‌فرستد اما شیطان چندین بار نامه‌ی ملکه و پاسخ شاه را تغییر می‌دهد تا اینکه آخرین نامه‌ای که ملکه دریافت می‌کند آنست که دختر را بکشد. ملکه به این کار تن نمی‌دهد و دختر و فرزندش را فراری می‌دهد. دختر که دوباره سرگردان است، به انبوه‌ترین جنگلی که تا به آن روز دیده بود می‌رود و با کمک شبح مهربان، زن و مردی را می‌یابد که به او پناه می‌دهند در سال‌هایی که زن در مهمان‌خانه می‌ماند، دست‌هایش به تدریج رشد کرده و به حالت اولشان برمی‌گردند. شاه از جنگ باز می‌گردد و زمانی که سوء تفاهم‌ها برطرف می‌شود، به دنبال همسر و فرزندش راهی می‌شود در حالی که نه غذایی می‌خورد و نه آبی. او که با نیروی غیراین‌جهانی زنده مانده است، پس از هفت سال جست و جو به مهمان‌خانه‌ی زن و مرد و می‌رسد و از خستگی به خواب می‌رود. چون بیدار می‌شود زنی دوست‌داشتنی و بچه‌ای زیبا را می‌بیند و زن به او می‌گوید که من همسر تو هستم و این فرزندت است و با نشان دادن دست‌های نقره‌ی حقیقت‌گفته‌اش را به شاه ثابت می‌کند. شاه و همسرش و فرزندش با خوشحالی به قصر بازگشته و به خوبی و خوشی در کنار یکدیگر زندگی می‌کنند (همان، ۵۳۵-۵۴۲).

استس بر اساس این داستان، مراحل یافتن آگاهی در جنگل جهان زیرین را اینگونه تبیین می‌کند: «معامله‌ی کورکورانه، قطع عضو، سرگردانی، کشف عشق در جهان زیرین، شیارکشیدن روح، قلمرو زن وحشی و عروس و داماد وحشی» (یاحقی و دیگران، ۱۳۹۶، ۱۶۴) که در ادامه‌ی مقاله به تفصیل به آنها پرداخته خواهد شد.

قلعه‌ی متحرک هاوول

قلعه‌ی متحرک هاوول، داستان دختری به نام سوفی است که با طلسم ساحره‌ی ضایعات^{۱۲} به پیرزنی ۹۰ ساله تبدیل می‌شود که برای شکستن طلسم خود زندگی‌اش را رها کرده و وارد قلعه‌ی متحرک هاوول می‌شود. این شاهکار هایتو میازاکی در سال ۲۰۰۴ در ژاپن و سپس کشورهای دیگر اکران شد. این فیلم که اقتباسی از کتابی به همین نام اثر دایانا واین جونز^{۱۳} است، با استقبال بسیار زیادی روبرو شده و نامزد اسکار نیز گشت. در پی موفقیت این فیلم، میازاکی شیرطلابی جشنواره‌ی ونیز را به افتخار یک عمر دستاورد هنری در شصت و دومین دوره‌ی جشنواره‌ی فیلم ونیز دریافت کرد. او نخستین کارگردان انیمیشن جهان بود که موفق به دریافت این جایزه شد (Cavallaro, 2006).

الگوی آگاهی در جنگل جهان زیرین در قلعه‌ی متحرک هاوول

همانطور که پیش‌تر مطرح شد، استس ۷ مرحله را برای رسیدن به آگاهی برای زنان مطرح می‌کند (معامله‌ی کورکورانه، قطع عضو، سرگردانی، کشف عشق در جهان زیرین، شیارکشیدن روح، قلمرو

هنوز با خود وحشیش فاصله دارد و باید ۵ مرحله ی بعدی را طی کند تا به آن برسد.

مرحله ی سوم: سرگردانی

استس درباره ی این مرحله می گوید که این مرحله، جایی است که در آن دختر می خواهد به راه خود برود و سرنوشت خویش را بپذیرد. در این مرحله، زنان به همان اندازه که احساس درماندگی می کنند، بر حرکت در این مسیر پافشاری می کنند، و اینگونه تمثیل آواره تکامل یافته و به تمثیل گرگ تنها تبدیل می شود. او بحث می کند که دختر می داند که این بخشی از آیین الهی است، و گرچه ممکن است بتسرمد اما از همان ابتدا می خواهد که به ملاقات پادشاه و داماد خود در جهان زیرین برود و با این هیبوط، به شیوه ی خود متحول می شود (۱۳۹۸).

سوفی، فردای شبی که طلسم شده، به خودش می گوید که دیگر نمی تواند در خانه اش بماند و اینگونه از شهر خارج شده و همانطور که به دیگران می گوید در جست و جوی خواهر گمشده اش - یا شاید بتوان گفت خود گمشده اش - در زمین های بایر^{۱۴} شروع به حرکت می کند بدون آنکه مشخصاً بداند باید به کدام سو برود و یا دقیقاً از چه کسی کمک بخواهد. گرچه پاهای پیرش او را به جایی نمی برند اما سوفی مصمم است به مسیرش ادامه دهد.

بعد از آوارگی، این مرحله دو عنصر قابل تامل دیگر نیز دارد، نخست شبخ است و دیگری خوردن گلابی. استس مطرح می کند که یکی از ناب ترین معجزات روح آنست که زمانی که در بی دفاع ترین وضعیت قرار داریم، کمک از راه می رسد و در این داستان، این کمک در قالب شبخی است که دختر را تا درخت زار جهان زیرین، باغ میوه ی شاه، همراهی می کند (همان، ۵۶۰). این کمک در انیمه، در قالب مترسکی نمایان می شود که سوفی در ابتدا به امید پیدا کردن یک عصا، تیرک او را می گیرد و مترسک را که در درختی گیر کرده است، نجات می دهد. مترسک سپس نه تنها یک عصا برای او می آورد که شبیه سوفی نیز هست (Cavallaro, 2006)، بلکه زمانی که سوفی برای از سر باز کردن مترسک به او می گوید برایش خانه ای دست و پا کند، به طریقی، قلعه ی هاول را به سمت سوفی هدایت می کند تا سوفی بتواند شب را در آنجا بگذراند. سوفی حتی یک بار در جواب مارکل^{۱۵} شاگرد هاول که می گوید ممکن است مترسک یک شیطان باشد، می گوید «احتمالاً، اما او مرا به اینجا راهنمایی کرد پس شاید راهنمای خوبی باشد». جالب آنست که مترسک جونز، این کارکرد را در کتاب ندارد و سوفی از آن می ترسد (Vieira and Kunz, 2018) و تنها در اقتباس میازاکی است که این نقش به مترسک داده شده و اینگونه انیمه، بیش از کتاب با الگوی آگاهی در جنگل زیرین تطابق پیدا می کند.

استس بحث می کند که معنای خوردن میوه در جنگل پادشاه آنست که روح زن با خوردن میوه بارور شده و رشد مدام را تجربه می کند. این میوه، مانده ایست آسمانی در بیابان، غذایی است اثری که گرسنگی را از بین می برد و به ما کمک می کند تا به حرکت ادامه دهیم و معرفت کسب کنیم و نیز طعم وحدت وحشی را

سوفی که «تو در این کار استعداد ذاتی داری»، نمایانگر قدرت بالقوه ی سوفی است. اما در اینجا سوفی هم تنها شمه ای از آنچه می تواند باشد و داشته باشد را درک می کند و هنوز در شناخت خود به پختگی نرسیده است. این آگاهی، منجر به آن می شود که سوفی، متوجه شود چه معامله ای کرده است. «حالا رنج زن آگاهانه می شود و هرگاه رنج آگاهانه باشد، زن می تواند کاری با آن بکند می تواند از آن برای آموزش، برای قوی شدن و تبدیل شدن به زنی دانا استفاده کند» (همان، ۵۵۱).

مرحله ی دوم: قطع عضو

استس می گوید از دست دادن دست یعنی از دست دادن «اختیار خود بر زندگی خویشتن» (همان، ۵۵۰). او مطرح می کند که شیطان به دنبال نور دختر است، دوشیزه ای با زیبایی خیره کننده که از ارزش خود آگاه نیست. شیطان می خواهد با کندن پوسته ی متمدن دختر، زندگی او را برای همیشه بدزد، اما متوجه نمی شود این کار، دختر را به طبیعت وحشی و قدرتمندش نزدیک تر می کند. این قطع عضو، آغاز خود آگاهی است (همان). «قهرمان زن قصه ... باید مثله شود تا دیگر نتواند آنطور که تا به حال بوده باشد» (همان، ۵۶۰) و اینگونه هیبوط خود را به جهان زیرین آغاز کند.

در انیمه ی قلعه ی متحرک هاول، زمانی که ساحره ی ضایعات متوجه توجه هاول به سوفی می شود، وارد خانه ی او شده و او را طلسم می کند. طلسمی که سوفی را از دختری جوان به پیرزنی پیر و خمیده تبدیل می کند. او که تمام تلاشش را برای کنترل خود و آرام ماندن می کند، فردا صبح به این نتیجه می رسد که نمی تواند در خانه بماند. گرچه انگیزه ی ساحره ی ضایعات، پیرکردن و از پا انداختن اوست، همین مسئله برای سوفی منجر به یافتن هاول، شناخت خود و نهایتاً دستیابی به عشق می شود. انگیزه ی ساحره، حسادت است. حسادت به دختری که هاول به او توجه کرده، در حالی که همان مرد او را رها کرده است. استس می گوید هدف غارتگر روان «ناقص کردن ابدی زنان است» (همان، ۵۶۲) و جادوگر با سوفی همین کار را می کند؛ غافل از اینکه پیرشدن سوفی، سفرا او را به سوی زن وحشی درونش تسهیل خواهد کرد. استس بحث می کند که پیرزن، شایع ترین شخصیت تمثیلی جهان است و از او در بسیاری از فرهنگ ها به عنوان «آن که می داند» یاد می شود (همان، ۳۶) و دسترسی سوفی به این وجه وجودش، او را در یافتن خود یاری می دهد. آنچه در این انیمه قابل توجه است آنست که سوفی، دختر جوانی نیست که بدنش پیر شده، بلکه حقیقتاً به یک پیرزن با تمام خرد و فوایدش تبدیل می شود. سوفی در بسیاری از بخش های داستان به نتایج مثبت پیری اشاره می کند، مثل زمانی که می گوید «خوبی پیری اینه که آدم از هیچ چیز نمی ترسه» یا اینکه می گوید «به نظر می رسه تو پیریم زیرک شده ام» و ... همانطور که استس بحث می کند که پیرزن با زن وحشی متفاوت است. در روند داستان متوجه می شویم گرچه سوفی با از دست دادن جوانیش - قطع عضو - و پیرشدن به سمت خود آگاهی پیش می رود و نیز از خرد پیرزنان برخوردار است، اما

است» (همان، ۵۷۶). کلسیفر نیز حافظ قلعه‌ی هاول - جنگل جهان زیرین سوفی - است و شکل دهنده و حتی رشد دهنده‌ی آنست. کلسیفر نیرویی است که به حیات قلعه کمک می‌کند و آن را برقرار نگه می‌دارد. از طرفی، استس مطرح می‌کند که ساحر که می‌تواند هر جنسیتی و هر شکلی داشته باشد، شخصیت قدرتمند مذکری است که مانند برادر در قصه‌های کودکان، برای کمک به دختر داستان هر کاری می‌کند. ساحر همواره قابلیت تبدیل شدن را دارد و به راحتی نقاب عوض می‌کند. ساحر به زن کمک می‌کند تبدیل به هر چه دوست دارد، بشود و در هر لحظه هر طور که دوست دارد، خود را نشان دهد (۱۳۹۸). کلسیفر نیز برای سوفی همین نقش را دارد، گرچه مارکل می‌گوید کلسیفر به حرف هیچ کس جز هاول گوش نمی‌دهد، سوفی او را مجبور می‌کند که راضی شود به آتش اجاق تبدیل شود تا سوفی غذا بپزد، همچنین گرچه از باران می‌ترسد، در پرده‌ی سوم فیلم به سوفی اجازه می‌دهد او را از قصر بیرون بیاورد.

سوفی با راضی کردن کلسیفر، شروع به پختن غذا می‌کند و یکی از موادی که برای صبحانه استفاده می‌کند، تخم مرغ است. هاول زمانی که وارد قلعه می‌شود و سوفی را در حال پختن غذا می‌بیند، متعجب شده و به او درآماده کردن صبحانه کمک می‌کند و اینگونه، شاه شاهد میوه خوردن دختر در جنگل جهان زیرین می‌شود.

استس بحث می‌کند که شاه نیز درگیر روند حیاتی روح است، او نیز شکست می‌خورد، می‌میرد و به آگاهی می‌رسد (با از دست دادن دختر، جستجو برای او و رسیدن به همسرش) و از شاهی متمدن به شاهی وحشی تبدیل می‌شود (۵۷۶، ۱۳۹۸)، اما هاول آن شاه خردبخش و آگاه جهان زیرین نیست. سفر او، چیزی متفاوت از سفر شاه برای رسیدن به آگاهی بیشتر است و ما این تفاوت را درست در همان آغاز وارد شدن سوفی به قلعه متوجه می‌شویم، زمانی که کلسیفر در نقش باغبان / ساحر با سوفی صحبت می‌کند اما به جای کمک کردن خیرخواهانه به او، می‌گوید در صورتی به سوفی در باطل کردن طلسمش کمک می‌کند که سوفی نیز به او در باطل شدن طلسمش کمک کند، طلسمی که او و هاول را به هم مرتبط کرده است و اینگونه، شاه جهان زیرین از موجودی ایزدگون به موجودی نفرین شده تغییر می‌کند. موجودی که همانقدر که به سوفی کمک می‌کند تا به خودآگاهی برسد، به کمک سوفی نیاز دارد تا طلسمش را باطل کند.

چنگ - این و در مقاله‌ی خود بحث می‌کند که قلعه‌ی هاول، نماد روان اوست و به خوبی در طی انیمیشن می‌توان تغییرات روان هاول را در تغییرات قلعه مشاهده کرد (۲۰۱۶). او سپس به وضعیت اسفبار قلعه در آغاز ورود سوفی اشاره می‌کند، قلعه تاریک است و کثیف و نامنظم، تار عنکبوت بخش‌های آن را فرا گرفته و همان طور که سوفی اشاره می‌کند، بیشتر از یک قلعه یا قصر به یک خانه‌ی خرابه می‌ماند که شاهده‌ی است بر وضعیت روانی هاول (همان) دومین کاری که سوفی پس از ورود به جهان زیرین انجام می‌دهد، بعد از غذا خوردن نظافت قصر و شستن لباس‌ها و زمین قصر است. استس بحث می‌کند که شستن از ازل، آیینی پالایش‌گر بوده است،

بچشم (۱۳۹۸، ۵۷۱-۵۷۲). در داستان اصلی، دختر دو شب از میوه‌ی گلابی می‌خورد، در انیمه، این کار به یکبار تقلیل یافته است و در مرحله‌ی چهارم به نمایش درمی‌آید.

مرحله‌ی چهارم: کشف عشق در جهان زیرین

استس شرح می‌دهد که در این مرحله که شاه متوجه کم شدن گلابی‌ها می‌شود و با کمک باغبان، شبانه شاهد میوه خوردن دختر می‌گردد و پس از گفتگوی ساحر با دختر و آگاه شدن از جزئیات گفت‌وگوی آن‌ها، عاشق دختر شده، با او ازدواج می‌کند و برایش دست‌های نقره می‌سازد، در این مرحله و در باغ میوه‌ی جهان زیرین، بخش‌های مختلف روان چه مونث - دختر، مادر و پیرزن - و چه مذکر - شاه، ساحر، باغبان - و نیز شیخ یاریگر، گرد هم می‌آیند و چیزی را به وجود می‌آورند که در کیمیاگری به آن هم‌گرایی یا تقارب می‌گویند: «وحدت تحول‌گرانه‌ی عالی‌تری از عناصر نامتشابه» (۵۷۸، ۱۳۹۸) و در نتیجه‌ی این هم‌گرایی در فضای روح انرژی‌ای جان بخش بوجود می‌آید که بصیرت و معرفت را به دنبال دارد.

استس درباره‌ی گلابی‌ها بیان می‌کند که هر میوه و شکل مدوری که درونش هسته‌ای دارد که می‌تواند به موجود زنده تبدیل شود، مانند تخم مرغ، می‌تواند بر خاصیت زندگی درون زندگی زنانگی دلالت داشته باشند، در اینجا «گلابی به طور تمثیلی بیانگر ظهور زندگی نوست، گلابی بذری از خویشتن راستین نوست» (همان، ۵۷۹). استس بحث می‌کند که شاه، در این داستان موجودی است که دیگران را خردمند می‌کند. او به دختر کمک می‌کند تا در جهان زیرین، با توانایی بیشتری زندگی کند. شاه کفایت نظری به دختر بیندازد تا فوراً بدون تردید و دودلی به او دل ببندد و او را به عنوان همسر خود برگزیند. «او دختر را به عنوان همسر خویش می‌شناسد، نه به‌رغم بی‌دستی، وحشی بودن و آوارگی دختر، بلکه دقیقاً به خاطر آن» (همان، ۵۸۵). شاه با دختر ازدواج می‌کند و این‌گونه روح، معرفت هر دو ذات را به خود می‌گیرد، هم به جهان مادی منتسب می‌شود و هم به جهان نامرئی و تولد دوباره به همین معناست. شاه همچنین به دختر دست‌های نقره‌ای می‌دهد، استس می‌گوید «دست داشتن در جهان زیرین، از یادگیری فراخواندن، هدایت کردن، آرام کردن، توسل جستن به نیروهای آن جهانی ناشی می‌شود» (همان، ۵۸۶). همچنین «یعنی لمس کردن شفا بخش، قدرت دیدن در تاریکی، قابلیت بهره‌مندی از معرفتی قدرتمند از طریق حواس جسمانی» در این مرحله است که دختر قابلیت شفاگری پیدا می‌کند. بدست آوردن دست‌های نقره‌ای از منظر استس، نوعی تاج‌گذاری است، او دیگر ملکه‌ی زندگی و مرگ، ملکه‌ی جهان زیرین شده است، اما هنوز راه بیشتری برای رشد در برابر خود دارد. در انیمه، سوفی که با راهنمایی مترسک به قلعه‌ی هاول رسیده است، وارد قلعه شده و با کلسیفر^{۱۶} یا شیطان آتشین قلعه که در قلب آن قرار دارد و نیروی پشت آنست، روبرو می‌شود. کلسیفر، دو نقش باغبان / ساحر را در داستان بازی می‌کند. استس بحث می‌کند که باغبان «حافظ و پرورش دهنده‌ی بذر، خاک و ریشه

باید محکم نیست و ازدواج در این مرحله کامل نمی‌شود.

مرحله ی پنجم: شیار کشیدن روح

این مرحله، از رفتن شاه به جنگ تا راهی شدن دختر با فرزندش به سمت جنگل جهان زیرین ادامه دارد. استس می‌گوید که در این مرحله، انرژی شاهانه عقب نشینی می‌کند تا مقام روحی نویافته‌ی دختر به آزمون گذاشته شود. در این مرحله، دختر دو کار مهم انجام می‌دهد نخست با مادر وحشی پیر ارتباط برقرار می‌کند و دوم فرزند به دنیا می‌آورد.

استس درباره‌ی مادر شاه توضیح می‌دهد که او همچون دیمیترا نماینده‌ی جنبه‌ی مادری و همچون هکاته، نماینده‌ی تاج‌گذاری در زنان است، او کسی است که فریب شیطان را نمی‌خورد، با به جان خریدن خطر مجازات، عاقلانه‌ترین راه را انتخاب می‌کند و به جای جنگ با غارتگر به او کمک می‌زند و در هر شکلی غارتگر را می‌شناسد.

در انیمه، سوفی برای کمک به هاولی که می‌ترسد به دربار برود، در نقش مادر جادوگر پندراگن^{۱۹} به دربار می‌رود تا بگوید پسرش آنقدر ترسو است که می‌ترسد به آنجا بیاید و البته هاول نیز قول می‌دهد که از دور حواسش به سوفی خواهد باشد. اینگونه است که سوفی در نقش مادر شاه، به سوی دربار می‌رود تا با بانو سلیمان که در مقام مادر ظالم شاه قرار گرفته است مواجه شود و از هاول دفاع و مواظبت کند. در ابتدای همین سکانس است که سوفی برای نخستین بار، نه در هیئت دختری جوان و نه در هیئت پیرزنی خمیده، بلکه در هیئت یک مادر، زنی راست قامت، میانسال و پر قدرت ظاهر می‌شود. از طرفی نام پندراگن که نام خاندان سلطنتی شاه آرتور افسانه‌ایست (Britannica, 2019) به سوفیای که مانند دیمیترا مادر است، جایگاهی ملکه‌وار همچون هکاته تاج ملکه می‌دهد. تفاوت الگوی استس با داستان میازاکی قابل توجه است، جالب است که سوفی خود نقش مادر شاه را به عهده می‌گیرد. اما همانطور که اسکالی در پایان نامه‌اش اشاره می‌کند «سوفی خودش در نقش فرشته‌ی مهربان داستان ظاهر می‌شود و با هنرمندی زندگی خود را تحت تاثیر قرار می‌دهد» (Sally, 2013, 164). و علاوه بر کمک به خود با قرار گرفتن در نقش مادر مهربان و مقابله با بانو سلیمان، زخم‌های روان هاول را مرهم می‌نهد (Shore, 2013).

استس توضیح می‌دهد که به دنیا آوردن بچه معادل روانی «یکی شدن با خویشتن و یک تن شدن، یعنی به لحاظ روانی یکپارچه شدن است» (۱۳۹۸، ۵۹۳). در این مرحله از انیمه، سوفی در هر سه جایگاه پیرزن - ابتدای سکانس، مادر - در اکثر لحظات این مرحله، و دختر - زمانی که عاشقانه از هاول در برابر تهمت‌های بانو سلیمان دفاع می‌کند - ظاهر می‌شود و کم‌کم در مسیر یکپارچه شدن گام بر می‌دارد. استس بحث می‌کند که در مسیر این تغییر، شیطان سعی می‌کند با تحقیر تجربه‌ی زن از جهان مادی و جهان زیرین، اتصال میان عقلانیت و رموز را در وجود او از بین ببرد و آنچه به زنان کمک می‌کند تا راه خود را ادامه دهند، ایمان است. شاه روح بسیار وفادار

شستن تنها پاک کردن نیست بلکه به معنی «آغشته کردن و خیس کردن آن چیز با روح و رمز و راز معنوی نیز هست ... شستن یعنی نونوار کردن دوباره‌ی چیزی که از فرط استفاده شل و ول شده است» سوفی با تمیز کردن، نه تنها خشم و درماندگی خودش را تخلیه می‌کند (Cavallaro, 2006) بلکه به باور او به روان هاول نیز دسترسی پیدا کرده (Wu, 2016) و نقش آنیمای هاول را پذیرا می‌شود، و شروع به روح دادن و عمق دادن به روان هاولی می‌کند که به دلیل از دست دادن قلبش، در روابط با انسان‌ها فردی سطحی است. او روان هاول را نیز همان‌طور که استس می‌گوید نونوار می‌کند و زمینه‌ی تغییر قهرمان را فراهم می‌کند.

شور در پایان نامه‌اش آنیما در انیمیشن: قهرمانان زن هائو میازاکی و آگاهی پسایدرسالاری، بحث می‌کند که ترس هاول از سایه‌اش و فرارش از مسئولیت‌پذیری، در کنار تلاشش برای مستقل شدن از چنگال بانو سلیمان^{۱۷} به او شخصیتی دوگانه داده و در روانش شکافی بزرگ ایجاد کرده است (Shore, 2013). برخلاف شاه جهان زیرین که مادری پیر و خردمند دارد، شور مطرح می‌کند که سلیمان در انیمه، در نقش مادری مستبد نمایان می‌شود، مادری که از پسرش به دلیل آنکه مایل است مستقل باشد خشمگین است و می‌خواهد از او انتقام بگیرد. شور فراتر از این رفته و می‌گوید که تنها دلیل سلیمان برای به راه انداختن جنگ، منقاد کردن هاول است چرا که تمام جادوگران و ساحران سوگند خورده‌اند که در زمان جنگ به پادشاه خدمت کنند و سلیمان می‌خواهد از این طریق، آزادی هاول را از او بگیرد (Ibid).

برخلاف کتاب که در آن به شکلی کاملاً گذرا به موضوع جنگ اشاره می‌شود، میازاکی تحت تاثیر جنگ عراق، موضوع جنگ را وارد داستان قلعه‌ی متحرک هاول می‌کند (Cavallaro, 2006; Vieira and Kunz, 2018) و در نتیجه، همانطور که مت کیمیچ^{۱۸} در مقاله‌ی خود مطرح می‌کند، شخصیت هاولی که میازاکی در انیمیشن خود به تصویر می‌کشد با هاول جونز بسیار متفاوت می‌شود. (Kim - mich, 2007). در انیمیشن میازاکی، هاول شخصیتی است که گرچه همچنان از مسئولیت‌پذیری فرار می‌کند، اما بیشتر از آنکه به دختران بیندیشد، درگیر جنگ است و یکی از درگاه‌های قلعه‌اش به میدان جنگ بازمی‌شود و همانطور که جونز درباره‌ی هاول میازاکی می‌گوید بیشتر از آنکه شخصیتی با واکنش‌های دراماتیک باشد، یک قهرمان است (Vieira and Kunz, 2018). او بحث می‌کند که موضع ضد جنگی که هاول با قلب پاک خود می‌گیرد، نمایانگر نگاهی منفی‌نگرانه و ناامیدانه است که راه‌گیزی در آن وجود ندارد. هاول در این جنگ ضد هر دو گروه مبارزه می‌کند و قهرمان - هیولایی است که به بن بست رسیده است و تنها عشق می‌تواند او را نجات دهد (Kimmich, 2007). به همین دلیل است که گرچه هاول سوفی را به سرزمین خودش می‌برد و به او انگشتی نقره می‌دهد که مانند دست‌های نقره‌ای که شاه به دختر می‌دهد، کارکرد هدایت‌کنندگی دارند و سوفی می‌تواند با استفاده از نور انگشت کلسیفر و نیز در ادامه‌ی داستان هاول را بیابد، اما هاول از ابراز عشق ناتوان است و در این مرحله، گرچه پیوند اعداد صورت می‌گیرد، اما پیوند آنقدر که

را حفظ می‌کند. کاوالارو بحث می‌کند که معنای سمبولیک این انتخاب میازاکی آنست که گرچه طلسم‌ها ممکن است باطل شوند، اما گذشته به کلی پاک نمی‌شود و اثرش باقی می‌ماند (Ca- 2006, vallaro). استس بحث می‌کند که نقره رنگ خاص جهان روح و رنگ ماه است (۱۳۹۸) و شاید نقره‌ای ماندن موهای سوفی نشان‌دهنده‌ی میراث جهان زیرین باشد، آنکه او به جهان زیرین سفر کرده و بازگشته است.

سوفی در این مرحله، گرچه در فاجعه‌بارترین قسمت داستان قرار دارد؛ هم در معرض بمباران هستند و هم مورد حمله‌ی زیردستان بانو سلیمان، مقتدرتر و مقتدرتر عمل می‌کند همانطور که هاول تصمیم گرفته تا برای دفاع از آنان بجنگد، او نیز تصمیم می‌گیرد برای محافظت از خانواده‌اش و نجات هاول هر چه از دستش بر می‌آید، انجام دهد. وی پس از آنکه ناچار بر روی کلسیفر آب می‌ریزد و هاول را در معرض کشته شدن قرار می‌دهد، از طریق انگشتر نقره‌ای که هاول به او داده، به گذشته راه می‌یابد، و چون دستانش را بدست آورده مهارت حرکت در تاریکی را دارد و این‌گونه به گذشته می‌رود و ریشه‌ی طلسم هاول را متوجه می‌شود و در می‌یابد که هاول برای نجات کلسیفر، قلبش را به او داده است. اینجاست که سوفی همان‌گونه که استس اشاره می‌کند، به درک کاملی از سفرش می‌رسد، درک می‌کند که چه چیزی هاول را طلسم کرده و در می‌یابد چگونه می‌تواند او را نجات دهد. او به هاول و کلسیفر می‌گوید که «سوفی هستم، دیگه می‌دونم چطور به شما کمک کنم، منو تو آینده پیدا کن!» و این‌گونه سوفی نه تنها طلسم خودش را باطل می‌کند بلکه به باطل کردن طلسم هاول نیز کمک می‌کند.

مرحله‌ی هفتم: عروس و داماد وحشی

در این مرحله، شاه، هفت سال بدون آنکه چیزی بخورد و بیاشامد در جست و جوی همسر و فرزندش روزگار سپری می‌کند و نهایتاً به آن‌ها می‌رسد. استس توضیح می‌دهد که با توجه به آنکه زن، دیگر روح سرگردانی نیست که شاه با او ازدواج کرده بود، شاه نیز باید تغییر کند و کاری روحی انجام دهد. زن آگاه شده و شاه نیز باید برای رشد خود رنج بکشد. این‌گونه نیروی مذکور وارد روند خودآگاهی خود می‌شود و آنچه زن آموخته در روح او نیز منعکس می‌شود. معنای غذا نخوردن شاه از نظریه‌ی استس آنست که در شاه زیر غرایز و تمایلاتش، چه جنسی و چه غیره، به معنایی عمیق تری برسد و به خویشتن وحشی خود دست یابد.

پس از آنکه شاه این مسیر را طی کرد، زن وحشی شاهد بروز عشق جهان زیرین خود در جهان بالایی نیز می‌شود. استس بحث می‌کند که این تغییر شاه، و درد ورنجی که کشیده است، «زمینه‌ی مشترک میان زنانگی و مردانگی است. این اندیشه‌ای قوی به دست ما می‌دهد که به جای تضاد بین آن دو نیرو، عشقی عمیق میان آنها می‌تواند وجود داشته باشد - به ویژه اگر عشق ریشه در جستجوی خویشتن خویش داشته باشد» (۱۳۸۵، ۶۲۵).

ممکن است مخاطب در نظر اول متوجه سفر شاه نشود چرا که به محض آنکه سوفی از درگاه خارج می‌شود، هاول را آنجا می‌بیند

است و با اولین ضربه زمین نمی‌خورد. استس بیان می‌کند که:

«این آزمون ایمان درونی ماست، آیا دو نیرو می‌توانند متصل به هم بمانند، وقتی یکی از آنها یا دیگری به عنوان موجودی نفرت‌انگیز یا وحشتناک طرد می‌شود؟... آیا وحدت می‌تواند ادامه یابد حتی وقتی بذره‌های شک و تردید با شدت تمام پاشیده می‌شود؟» (همان، ۶۰۴).

در انیمه، بانو سلیمان تلاش می‌کند نخست با تهدید هاول و سپس با نشان دادن بعد شیطانی قدرت هاول به سوفی، میان آنها فاصله بیندازد، اما سوفی در برابر او می‌ایستد. او زمانی که هاول با جادوی سلیمان در حال تبدیل شدن به بُعد کلاغ‌سان خود است، نه تنها از او نمی‌ترسد، بلکه مانع آن می‌شود که هاول مانند ساحره‌ی ضایعات قدرت خود را از دست بدهد.

در این انیمیشن مانند بسیاری از انیمیشن‌های میازاکی، نقش‌ها جا به جا شده و مرزهای خیر و شر مانند آثار دیزنی، مرزهای مشخصی نیستند (Shore, 2013)؛ اینگونه است که ساحره‌ی ضایعات که در ابتدای داستان نقش شیطانی را ایفا می‌کند که سوفی را طلسم کرده، در میانه‌ی داستان با توطئه‌ی بانو سلیمان تمام قدرتش را از دست می‌دهد و جایگاه شیطانیش را نیز به بانو سلیمان می‌دهد و خود در ادامه‌ی داستان در نقش مادر پیرشاه، از سوفی و هاول در برابر نقشه‌های سلیمان محافظت می‌کند. سوفی با بخشیدن و مراقبت از جادوگر ضایعات با پیرزن وحشی آشتی کرده و این‌گونه وظایف این مرحله را کامل می‌کند. از طرفی هاول که دیگر سوفی زخم‌های روانش را درمان کرده است و توانسته به جای فرار از بانو سلیمان با او روبرو شود، آنقدر با بعد زنانه‌ی خود احساس آرامش می‌کند که سوفی را ببیند و این کار را با تغییر فضای درونی قلعه به خانه‌ی سوفی و نیز معرفی سوفی به مکان زندگی کودکیش انجام دهد. در این مرحله است که هاول نخستین بار به سوفی می‌گوید که زیباست و با جای دادن به سوفی در خانه‌اش به عنوان یک دختر، ازدواجی که در مرحله‌ی چهارم رخ نداده بود، اینجا صورت می‌گیرد و به دلیل همین تاخیر، شاه به جای آنکه در ابتدای مرحله به جنگ برود، در میانه‌ی مرحله‌ی پنجم است که سوفی را ترک کرده و به جنگ می‌رود.

مرحله‌ی ششم: قلمرو زن وحشی

استس بحث می‌کند که جنگلی که دختر به آن راه می‌یابد، «زمین مقدس خودآگاه تمثیلی است» (۱۳۹۸، ۶۱۲). در این جنگل معجزه‌ای رخ می‌دهد و دسته‌ای دختران نورشد می‌کنند، و استس مطرح می‌کند که معنای این امر آنست که او درباره‌ی مسیر نامشخص، استعاره و مقدسی که طی کرده است، به درکی پخته‌تر و ژرف‌تر رسیده است، توانسته تسلطش را بر زندگی و کار خود احیا کند و به طرز نو و قدرتمند به زندگی گام گذارد.

در انیمه، این مرحله با آغاز بمباران شهر سوفی شروع می‌شود. سوفی دیگر جوان است، او توانسته جوانی خود - دست‌ان قطع شده‌اش - را احیا کند اما برخلاف کتاب که در پایش رنگ موهای سوفی به حالت اول بر می‌گردد، اینجا سوفی رنگ نقره‌ای موهایش

عشقش به سوفی - به عنوان همتای روحیش - می شود، احیا شده و اینگونه است که انرژی مثبت آنیمای هاول روح و قلبش را به او باز می گرداند (Shore, 2013). سوفی، که در مرحله ی پیشین به خرد والایی دست یافته، از طریق قدرت شفابخش دستانش (استس، ۱۳۹۸) قلب هاول را به او باز می گرداند و اینگونه طلسم کلسیفر را باطل کرده و هاول را نیز یکپارچه و طلسم مترسک - شاهزاده ی کشور همسایه - را نیز باطل می کند. به باور شور، نهایتاً زمانی که بانو سلیمان متوجه می شود که هاول از طریق سوفی استقلال خودش را پیدا کرده و کامل شده است و خدعه هایش به نتیجه نخواهند رسید، جنگ را پایان می دهد (۲۰۱۳).

در پایان انیمیشن نیز شاهد آن هستیم که قلعه ی هاول که نمایانگر وضعیت روان او بود، این بار به جای سازهای با پاهایی مرغ سان، که با دود و دم حرکت می کرد، قلعه ای است که توان پرواز در آسمان ها را دارد، سرسبز است بدون هیچ آلاینده ای در آسمان پرواز می کند و عروس و داماد وحشی نیز، به عشق عمیق خود رسیده اند.

که در هیئت کلاغ وار خود منتظر او نشسته است، اما آنچه باید به آن توجه کرد آنست که هاول، از همان آغاز نوجوانی و به محض آنکه قلبش را به کلسیفر می دهد، صدای سوفی را می شنود و در تمام این مدت، هاول در جست و جوی سوفی بوده است. این مسئله را جمله ای که هاول در ابتدای ملاقاتش با سوفی در اول فیلم به او می گوید، تایید می کند.

هاول: «ببخشید دیر کردم، [تمام این مدت] داشتم دنبال تو می گشتم»

هاول در این سفر، از دنبال کردن زنان صرفاً برای زیبایی ظاهری و جذابیت جنسی شان عبور کرده و آنها را رها می کند و متوجه زیبایی درونی سوفی می شود. شور بحث می کند که جنگ نه تنها در بیرون که در درون هاول در حال وقوع است، او برای رشد لازم است که با بعد سایه ی خود یکپارچه شود، وگرنه زنده نمی ماند، بعد کلاغ ماندنش بسیار بزرگ شده است در خطر این قرار دارد که توسط سایه اش فروبلعیده شود. او ادامه می دهد به محض آنکه هاول آمادگی رشد را پیدا کرد یعنی زمانی که متوجه

نتیجه

سوفی در نقش مادر از او در برابر بانو سلیمان دفاع کند تا بتواند نهایتاً در میانه ی مرحله ی پنجم - به جای مرحله ی چهارم - عشق خود را به سوفی ابراز کند. همچنین برخلاف شاه داستان که پس از ازدواج با دختر و راهی شدن دختر به جنگل جهان زیرین به دنبال او می رود، هاول پیش از اینها از زمان نوجوانی تا جوانی، در جست و جوی سوفی بوده است، از این روست که جستجوی سخت و دردناک هاول در انیمیشن به نمایش در نمی آید و بلافاصله پس از مرحله ی ششم، بدون نمایش سفر شاه، شاهد ملاقات سوفی و هاول هستیم. همچنین هاول برخلاف شاه که در سلامت به همسر و فرزندش می رسد، هاول در این سفر آسیب دیده است و در آستانه ی مرگ است و تنها داستان شفابخش و خرد سوفی وحشی است که می توانند او را نجات دهند و طلسم را باطل کنند. اینگونه است که میازاکی، سفر قهرمان مرد داستانش را نیز جذاب کرده و با نمایش سفری دراماتیک و عمیق برای او و تغییر الگوی استس، اثری ماندگار خلق کرده است.

با توجه به تمام آنچه مطرح شد، می توان نتیجه گرفت که میازاکی با تغییراتی که در اقتباس خود از کتاب قلعه ی متحرک هاول صورت داده، داستانی را روایت می کند که قهرمان زن آن، بر اساس الگوی خود آگاهی در جنگل جهان زیرین کلاریسا پینکولا استس، مراحل خود آگاهی را طی کرده و از دختری دل مرده و بی اعتماد به نفس، به بانوی جوانی تبدیل می شود که نه تنها توانایی باطل کردن طلسم خود را دارد، بلکه طلسم هاول، کلسیفر و شاهزاده ی کشور همسایه را نیز باطل می کند و خویشتن وحشیش را بدست آورده و عشق را در داماد وحشیش می یابد.

میازاکی اما کاملاً به الگوی استس وفادار نمی ماند و با تغییر زمینه ی داستان به جنگ و تغییر شخصیت هاول از یک دونزوان به جوانی صلح جو که از جنگ بیزار است و علیرغم میلش درگیر آن شده، سفری برای هاول طراحی می کند که از سفر شاه جهان زیرین پیچیده تر است. هاول که خود طلسم شده است و برخلاف شاه، از حمایت مادری مهربان برخوردار نیست، نیاز دارد که نخست

پی نوشت ها

7 David Emerson.

8 Sarah Connor.

۹ البته شایان ذکر است که امرسون با ذکاوت از بررسی نظریه هایی که جنیست و ویژگی های جنسیتی را بر ساخته و نه امری ذاتی می دانند به راحتی دوری کرده و به نظریاتی که در این زمینه ها وجود دارد، اشاره نمی کند.

10 Bill Moyers.

1 Deborah A. Scally.

2 Dani Cavallaro.

3 Lesley Stratyner.

4 James R. Keller.

5 Lesley Anne Shore.

6 Monomyth.

able at: <https://www.britannica.com/topic/King-Arthur>.

Cavallaro, Dani (2006) *The Anime Art of Hayao Miyazaki*, McFarland & Company, Publishers: Jefferson, North Carolina and London.

Emerson, David (2009), Innocence as a Super-Power: Little Girl's on the Hero's Journey, *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*, Vol. 28, No. 1, Article 9 Available at: <https://dc.swosu.edu/mythlore/vol28/iss1/9>.

Jones, Diana Wynne (1986), *Howl's Moving Castle*, Greenwillow books: Methuen, London.

Kimmich, Matt (2007), Animating the Fantastic: Hayao Miyazaki's Adaptation of Dyanna Wynne Jones's *Howl's moving Castle*, in Lesley Strainer and James R. Keller (ed), *Fantasy Fiction into Films Essays*, McFarland & Company, Publishers: Jefferson, North Carolina and London.

Scally, Deborah A (2009), Anime meet Middle Earth: Feminization of Hero in Tolkei's *Lord of the Rings* and Miyazaki's *Princess Mononoke*, in Gypsy Elaine Teague (ed.), Presentation of the 29th Annual SW/Texas Regional Meeting of Popular Culture and American Culture association: Gender, Cambridge Scholars Publishing, Newcastle.

Scally, Deborah A (2013), *Chihiro's Journey: Re-Imaging the Heroic Quest in the Anime of Hayao Miyazaki*, PhD Thesis, University of Texas, Dallas.

Shore, Lesley Anne (2013), *The Anima in Animation: MIYAZAKI HEROINES AND POST-PATRIARCHAL CONSCIOUSNESS*, PhD thesis, Pacifica Graduate Institute, Carpinteria.

Vieira, Catarina & Kunz, Sara (2018), *Howl's Moving Castle: Perspectives from Literature to Film*, In *CONFIA 2018 Proceedings - International Conference on Illustration & Animation*, Esposende, Portugal, 13-15 July 2018. (11 p.). [Barcelos]: IPCA.

Wu, Cheng-In (2016), Hayao Miyazaki's Mythic Poetics: Experiencing the Narrative Persuasions, *Spirited Away, Howl's Moving Castle and Ponyo*, *Animation: An Interdisciplinary Journal*, Vol 11, pp.198-203

11 Quest.

۱۲ Witch of Waste، البته این ترجمه، ترجمه‌ی دقیقی نیست چون کلمه‌ی waste در عین حال به زمین بایر و لم‌بزرع هم اشاره می‌کند و مردم سرزمین سوفی به زمین‌های باز اطراف شهر هم waste می‌گویند.

13 Diana Wynne Jones.

14 Waste.

15 Markl.

16 Calcifer.

17 Madam Solomon.

18 Matt Kimmich.

۱۹ Perndragon در کنار جنکینز، یکی از نام‌های مستعار هاول است.

فهرست منابع

استس، کلاریسا پینکولا (۱۳۹۸)، *زنانی که با گرگ‌ها می‌دوند*، افسانه‌ها و قصه‌هایی درباره‌ی کهن‌الگوی زن وحشی، سیمین موحد: مترجم، نشر پیکان، تهران.

کمپبل، جوزف (۱۳۹۵)، *قهرمان هزار چهره*، (شادی خسروپناه: مترجم)، نشر گل آفتاب، مشهد.

گلمزاری، وجیهه و شیخ مهدی، علی (۱۳۹۴)، *تلفیق تک اسطوره‌ی سفر قهرمان و کهن‌الگوی زن وحشی در انیمیشن ژاپنی شهر اشباح (۲۰۰۱)*، *دوفصلنامه‌ی علمی پژوهشی دانشگاه هنر*، شماره ۱۰، صص ۷۹-۹۳.

مرداک، مورین (۱۳۹۶)، *ژرفای زن بودن: نقشه سفر قهرمانانه‌ی زنان*، (سحرخیراندیش: مترجم)، ناشر مولف، تهران، قابل دسترسی در: فیدیبو، ۵ آذر ۹۸.

ووگلر، کریستوفر (۱۳۸۶)، *ساختار اسطوره‌ای در فیلمنامه*، انتشارات نیلوفر، تهران.

ویتبلا، استوارت (۱۳۹۲)، *اسطوره و سینما*، کشف ساختار اسطوره‌ای در ۵۰ فیلم به یادماندنی، هرمس، تهران.

یاحقی، محمد جعفر؛ قائمی، فرزاد و اسمعیلی پور، مریم (۱۳۹۶)، *مطالعه‌ی برخی از افسانه‌های ایرانی با تکیه بر الگوی خودآگاهی در جنگل جهان زیرین استس، فرهنگ و ادبیات عامه*، شماره ۱۶، صص ۱۶۱-۱۹۲.

Britannica (2019), *King Arthur*, viewed December 1, 2019, Avail-

An Analysis of Clarissa Pinkola Estés Theory of ‘the Underground Forest Consciousness’*

The case of Hayao Miyazaki’s *Howl’s Moving Castle* (2005)

Seyed Ali Reza S Golpayegani¹, Mansour Hesami², Fatemeh Hosseini Shakib³

¹ Ph.D. Candidate of Art Research, Art University of Isfahan, Isfahan, Iran.

² Associate Professor, Faculty of Art, Alzahra University, Tehran, Iran.

³ Assistant Professor, Faculty of Cinema and theater, University of Art, Tehran, Iran.

(Received 1 Dec 2019, Accepted 22 Jan 2020)

Joseph Campbell’s “monomyth” or its adaptation in Vogler’s book *The Writer’s Journey* is a common known framework of a hero’s journey among all contemporary writers and screenwriters, and there are a great number of works which are written based on this structure and can be argued that the writer had, instinctively and unbeknownst to himself, followed this model. The purpose of this essay is to analyze and pinpoint the deficiencies and shortcomings of Campbell’s monomyth in regard to the female heroin and her journey, explaining that according to female psychologists and feminist theorists how this structure ignores women and their quests for wholeness and growth, to introduce and study different theories regarding the “Heroin’s Journey” and explore Clarissa Pinkola Estes’ “La Selva Subterránea: Initiation in the Underground Forest” theory in order to analyze Hayao Miyazaki’s *Howl’s Moving Castle* (2004) according to Estes’ structure and insight. Following the comparison of Joseph Campbell’s monomyth and Estes’ wild woman archetype, this essay strives to answer questions about these theories superficial and semantic differences, the diversity between their distinct approaches in defining the world and women’s role and position in these worlds. As this essay is a descriptive-analytical essay, it argues that *Howl’s Moving Castle* heroine journey follows Estes’ “La Selva Subterránea Initiation in the Underground Forest” theory. The heroine of the story, Sophie, goes through all the stages which consists of the bargain without knowing, the dismemberment, the wandering, finding love in the underworld, the harrowing of the soul, the realm of the wild woman, and the wild bride and bridegroom. These stages are depicted in her transition from a dull and depressed

girl with no desire to a wild woman who acknowledges her power and beauty, breaks her own and her friends’ curse, rescues the king and finally finds her true love. Miyazaki with his unique storytelling had moved beyond Estes’ King’s journey in her “La Selva Subterránea: Initiation in the Underground Forest” theory and changes the path of Howl or King of the underworld in Estes’ theory. It is discussed that in his change of narrative during the adaptation process, from Dianna Wynne Jones novel to his animation script, Miyazaki has combined Estes’ king’s Journey with Joseph Campbell’s monomyth and thus has enriched and deepened *Howl’s Journey*. Miyazaki’s *Howl* goes through the three main stages of the monomyth (the departure or separation, the initiation and the return), and with Sophie as the one who calls him to adventure, the one who is his mentor, ally, goddess, they put an end to an aimless war and find true love. Additionally, *Howl* returns with the elixir, and becomes the wild bridegroom, which is connected to Sophie’s journey. He is a groom that has followed his love and after enduring so much hardships and escaping from the clutches of the natural predator of the psyche has become a man worthy of his wild bride. Thus Miyazaki, creates a new narrative structure and tells a story which is more complicated than his western counterparts, with more powerful and deeper characters that transform and evolve in a different and more beautiful way.

Keywords

The Heroin’s Journey, Initiation in the Underground Forest, *Howl’s moving Castle*, Hayao Miyazaki, Clarissa Pinkola Estes.

* This article is Extracted from the first author’s Ph.D. dissertation entitled: “Championing in the Iranian Animation Industry with a Look at the Heroes of Hayao Miyazaki Animation” at Isfahan Art University.

**Corresponding Author: Tel: (+98-912) 1592825, Fax: (+98-21) 88300666, E-mail: golpayegani@art.ac.ir.