

نقد روانکاوانه داستان‌های کودک گوگو اثر پاتریک رینگنبرگ

مقاله پژوهشی

آندیا عبائی^۱

استادیار گروه زبان و ادبیات فرانسه و لاتین، دانشگاه شهید بهشتی، تهران، ایران

سارا طباطبائی

استادیار گروه زبان و ادبیات فرانسه و لاتین، دانشگاه شهید بهشتی، تهران، ایران

آرزو رسولی (طالقانی)

استادیار گروه تاریخ، دانشگاه شهید بهشتی، تهران، ایران

چکیده

از آنجاکه هدف ادبیات کودک ایجاد ارتباطی مؤثر با کودکان است، برای نقد و بررسی داستان‌های کودکان ابتدا باید نحوه برقراری این ارتباط را در آن‌ها مطالعه کرد. زبان داستان‌ها و تصاویر کتاب‌های گوگو نمادین هستند و حسی از زیبایی‌شناسی هنری را که درخور درک کودکان است منتقل می‌کنند. نمادها و مفاهیمی که در این داستان‌ها وجود دارند، برگرفته از اسطوره‌ها و کهن‌الگوهای است که با خیال‌پردازی نویسنده درهم آمیخته شده‌اند تا علاوه بر سرگرمی، تأثیر روانی و رشد ذهنی مفیدی نیز بر جای گذارند. اما پرسش اصلی این است که چطور نماد و خیال می‌توانند در ارتباطی مؤثر نگرانی‌ها، ترس‌ها و تضادهای ذهن کودک را کاهش دهند و مسیر و رفتار درست را در رویارویی با این‌گونه احساسات به او نشان دهند. این مهم نویسندگان مقاله را بر آن داشت تا به مدد آموزه‌های روانکاوانی همچون یونگ و بتلهایم به تحلیل روانکاوانه نمادپردازی‌های نویسنده پرداخته و تأثیر روانی این داستان‌ها را بر ذهن کودکان بررسی کنند.

کلیدواژه‌ها: خیال، کهن‌الگو، روانکاوی، نماد، اسطوره

۱. مقدمه

اگر چه از دیرباز ادبیات کودک چه به منظور آموزش و چه به منظور سرگرمی مورد توجه همگان بوده است، ادبیات کودک، با معنای نوین آن، تنها یک سده عمر دارد (خسرونژاد، ۱۳۸۲: ۱۴) و البته در کشور ما طی دو دهه اخیر است که عده زیادی از نویسندگان و محققان به این گونه از ادبیات توجه خاص نشان داده و تألیفات و تحقیقات ارزنده‌ای نیز در این زمینه انجام داده‌اند. مرتضی خسرونژاد، در کتاب *درآمدی بر فلسفه ادبیات کودک*، «ایجاد ارتباط با کودک را به عنوان هدف ادبیات کودک در نظر می‌گیرد» (خسرونژاد، ۱۳۸۲: ۴۲) بنابراین می‌توان گفت از آنجا که کودک همواره تمایل دارد در دنیایی خیالی سیر کند، آنچه می‌تواند با کودک ارتباط برقرار کند، اثری است که بتواند او را به دنیای خیالی ببرد تا هر اندازه تمایل دارد، خیالپروری کند و علاوه بر آن، دغدغه‌های وی را نیز کاهش دهد.

مجموعه داستانی گوگو که تاکنون در هفت جلد، به صورت مصور و دوزبانه (فرانسه-فارسی) به چاپ رسیده است نمونه‌ای بی‌نظیر از خلق دنیایی خیالی برای کودکان است. هدف ناشر (شمع و مه) و نویسنده (پاتریک رینگنبرگ)^۱ از دوزبانه بودن متن داستان‌ها این بوده که در جامعه‌ای که روز به روز جهانی‌تر می‌شود، بچه‌ها نیز با زبان‌های مختلف در تماس باشند و آن‌ها را با هم مقایسه کنند. در این داستان‌ها، مانند بسیاری از داستان‌های کودکان، از اسطوره‌ها و افسانه‌ها الهام گرفته شده است. کتاب اول گوگو به نام *گوگو و ستاره دنباله‌دار آشکارا متأثر* است از عناصر ادبی عطار و مسیر رازآمیز او. فضای جلد دوم، *گوگو و دو سرزمین*، فضایی حماسی است و تقابل روشنی و تاریکی در این داستان یادآور ثنوتی است که در شاهنامه جریان دارد. *گوگو لبخندش را گم کرده است* داستانی روانکاوانه است در مورد برخورد اولیه کودکان با پدیده مرگ، و در *گوگو و گوگت در موزه با حضور شخصیت گوگت*، دخترخاله گوگو، کودکان با هنر و تجلی آن در اعصار مختلف آشنا می‌شوند. *گوگو و گوگت کارآگاه* می‌شوند کتابی سینماتوگرافیک است و شخصیت‌های ما در کنار نقش اصلی خود به ایفای نقشی دیگر می‌پردازند. *گوگو و گوگت و شبح اپرا* کتابی است که قدرت و اسرار موسیقی را به تصویر می‌کشد. در *گوگو با قطار به سفر می‌رود*، او به سفر و اکتشاف دنیا می‌رود و جاهای

1. Patrick Ringgenberg

تازه‌ای را که می‌بیند، تحسین می‌کند و همه این تجربه‌ها را در قالب نامه برای گوگت تعریف می‌کند. گوگو که در این داستان‌ها نقش قهرمان را ایفا می‌کند، با ماجراهای تلخ و شیرینی روبرو می‌شود و چیزهای زیادی می‌آموزد. با اینکه هریک از این داستان‌ها چالشی جدید را به تصویر می‌کشد، اما همواره شاهد بازگشت به کهن‌الگوها هستیم که فروید از آن‌ها با عنوان «بقایای قدیم شکل‌های روانی» (یونگ، ۱۳۷۷: ۹۵) یاد می‌کند و گویا ذاتی، ماهوی و موروثی ذهن بشر هستند. این کهن‌الگوها کدامند و چگونه خود را در دل این داستان‌های ساده و کودکانه جای می‌دهند تا پیامی را که باید به ذهن نویای مخاطبان خود متبادر سازند؟ اما پرسش اصلی این است که در مجموعه کتابهای گوگو چطور نماد و خیال می‌توانند در ارتباطی مؤثر نگرانی‌ها، ترس‌ها و تضادهای ذهن کودک را کاهش دهند و مسیر و رفتار درست را در رویارویی با این‌گونه احساسات به او نشان دهند

همان‌طور که در بالا بدان اشاره کردیم، کهن‌الگوها همان بقایای قدیم شکل‌های روانی هستند. چنانچه روان را با خودآگاه یکسان بدانیم، ساده‌دلانه به این انگاره نادرست می‌رسیم که انسان با روانی تهی به دنیا می‌آید و بعدها روانش شامل همه آن چیزی خواهد شد که به تدریج و شخصاً تجربه کرده است. درحالی‌که روان چیزی بیش از خودآگاهی است. درست همانند ساختار اندام ما که پایه بر ساختار عمومی حیوانات پستاندار قدیم دارد، روان ما نیز بر پایه نمودهای ذهن انسان اولیه، جلوه‌های گروهی و مضامین اسطوره‌ای قدیمی استوار گشته است. و این روان بسیار کهن اساس ذهن ما را تشکیل می‌دهد. به نظر یونگ کهن‌الگوها شکل‌های ایستا ندارند. آن‌ها عناصری پویا هستند و به‌وسیله قوای محرکه که مانند غرایز خودانگیخته هستند بروز می‌کنند (یونگ، ۱۳۷۷: ۱۰۹) و این به ویژه ناخودآگاه است که به‌وسیله گرایش‌های غریزی اشکالی از اندیشه هدایت می‌شود، یعنی به‌وسیله کهن‌الگوها (یونگ، ۱۳۷۷: ۱۱۱). این گرایش‌های غریزی اشکالی از اندیشه‌اند که از طریق ناخودآگاه بر ذهن اثر می‌گذارند تا پیامی را منتقل کنند و ما را به مفهوم نماد و تصاویر نمادین که ابزاری است در دست نویسنده داستان‌های گوگو برای برقراری ارتباط با مخاطبان خردسالش نزدیک می‌کنند. این مخاطبان شاید تجربه زیسته فراوانی نداشته باشند اما بی‌شک دارای روانی کهن و باتجربه هستند که می‌تواند پیچیده‌ترین تجربه‌های زیستی را به سادگی درک کند. پس زبان داستان‌ها و

تصاویر کتاب‌های گوگو نمادین هستند و حسی از زیبایی هنری را که درخور فهم، درک، عواطف و نیازهای ذهنی کودکان است منتقل می‌کنند. همین امر نویسندگان مقاله را بر آن داشت تا با مطالعه نمادپردازی‌های نویسنده تأثیر روانی این داستان‌ها را نزد کودکان بررسی کنند.

۲. روش‌شناسی و پیشینه پژوهش

بر اساس پژوهش‌هایی که در زمینه «خیال»^۱ انجام گرفته - پژوهش‌هایی که باشلار^۲ و ژیلبر دوران^۳ پایه‌گذاران آن بودند - و از نظر نمایندگان «مکتب گرونوبل»^۴، برای بررسی و شناخت آثار فرهنگی نمی‌توان تنها به مطالعه «شرایط بیرونی»، «روانشناسی نویسنده»، یا ساختارهای شکلی محتوای فرهنگی بسنده کرد و بنیان‌های مردم‌شناختی را در نظر نگرفت. خیال فضایی میانجیگر است که می‌توان به یاری آن بعد تراذهنی مقوله‌های فرهنگی^۵ را مورد بررسی قرار داد، چراکه در تراوش‌های خیال^۶ کهن‌الگوها نمایان می‌شوند (جازیونویچ، ۲۰۰۵: ۳۲-۳۳). از عصر نوزایی تا به امروز، در اروپا آثار یک هنرمند را به کمک و با در نظر گرفتن زندگی و شرایط تاریخی اجتماعی عصر او بررسی می‌کنند. اما با توجه به نظریه کهن‌الگوها می‌توان فرای این قدم گذاشت. البته هنرمند تحت تأثیر همه آنچه گفتیم قرار دارد اما باید تأکید کرد که شهود خلاقانه وی از کهن‌الگوها نیز بهره می‌گیرد. منظور از کهن‌الگوها منبعی از نمادهای کهن و بنیادین است که گویی به همه بشریت تعلق دارد. از این رو، آثاری که در دوره‌ای از تاریخ خلق شده‌اند، همچنان مورد تحسین و تعبیر عصرهای بعدی قرار می‌گیرند، چراکه قابلیت

1. Imaginaire

2. Gaston Bachelard

3. Gilbert Durand

۴. تفکر مکتب گرونوبل بر پایه جنبه‌های گوناگون، تحول و معنای هرمنوتیک تصاویر، نمادها، کهن‌الگوها و اسطوره‌های موجود در فرهنگ، عصر یا خیال یک خالق اثر بنا شده‌است. روش کار آنها، که بیشتر تطبیقی است، عمدتاً بر اساس واکاوی شیوه‌های نمادین (بازنمایی، نماد، اسطوره، ...) به کار رفته در آفرینش ادبی و هنری استوار است. این شیوه‌ها نمایانگر طرز فکر اجتماعی-تاریخی-فرهنگی عصر معینی است. این مکتب از مرکز مطالعه خیال، در دانشگاه گرونوبل، برخاست. ژیلبر دوران خود در سال ۱۹۶۶ این مرکز را تأسیس کرد و بعدها فیلیپ والتر رهبری آن را به عهده گرفت. سال ۲۰۱۵ این مرکز در ساختاری جدید با عنوان مرکز مطالعه خیال و جامعه-مردم‌شناسی ادغام شد.

5. Objets culturels

6. Imagination

کهن‌الگویی و نمادین آن‌ها این اجازه را می‌دهد. پس هیچ اثری در زمان و مکان اصلی خویش محبوس نیست، بلکه حیاتی نمادین و پتانسیلی روانی در خود دارد که باعث می‌شود هر نسل در آن چیز جدیدی ببیند و یا چیزی را از قلم بیندازد.

در کتاب مشهور روانکاوی داستان‌های شاه و پریان اثر برونو بتلهایم^۱ هم به نقش کلیدی و درمانی^۲ خیال و خیالپردازی در داستان‌های کودکان اشاره شده است. این کتاب به محض انتشار در غرب، مخاطبانی بسیار پیدا کرد. بتلهایم در این اثر، با الهام از فروید، به تحلیل روانکاوانه عناصر افسانه‌ها می‌پردازد و نشان می‌دهد که چگونه این داستان‌ها بر ناخودآگاه تأثیر می‌گذارند و به حل مشکلات کودکی و رشد شخصیت کودک کمک می‌کنند. به نظر وی «خیال‌پردازی بهتر از هر چیز دیگری در این دنیا به کودک کمک می‌کند تا به ذهنی پخته‌تر دست یابد و به هرج و مرجی که درون ناخودآگاهش هست سامان بخشد. [...] کودک با ورود به دنیای تخیلی با مشکلات خود مواجه شده و در همان‌جا آن‌ها را حل می‌کند» (بتلهایم، ۱۳۸۹: ۲۹).

۳. مبانی نظری

نماد که محرک مجموعه‌ای بزرگ از خیال، کهن‌الگو، اسطوره و ساختار است، ماهیتی زنده و تعریف‌نشده‌ی دارد. در اینجا بی‌آنکه بخواهیم وارد مجادله بر سر تعاریف و معانی واژگان شویم، به اختصار به مهم‌ترین کارکردهای نماد اشاره می‌کنیم.

نماد بیانگر معنای ماجراهای معنوی انسان در گذر زمان و مکان است. به کمک آن می‌توان ارتباطی را که عقل قادر به بیان آن نیست درک کرد و دامنه‌ی درک و فهم را تا جایی که مقیاس دقیق مفهومی ندارد، گسترش داد. در اندیشه‌های خودآگاه عقل، ما خود را محدود به تأکیده‌های منطقی می‌کنیم و مفاهیم را از تداعی‌های روانی و معنوی‌شان خالی می‌کنیم در حالیکه نمادها بیانگر هویت فراموش‌شده‌ی روانی و عرفانی ذهن انسان‌اند.

1. Bruno Bettelheim
2. Thérapeutique

نماد نوعی پاسخ جایگزینِ تصویری است برای پرسش، درگیری یا تمایلات و آرزوهای نافرجام که همچنان در ضمیر ناخودآگاه باقی مانده‌اند. این همان وظیفه تکمیلی یا جبرانی نماد است که به گونه‌ای پیچیده موازنه کلی روان را برقرار می‌سازد.

نماد کارکرد میانجی دارد زیرا عناصر غیرمرتبط و جدا را، مانند آسمان و زمین، روح و ماده، طبیعت و فرهنگ، واقعیت و رؤیا، به هم پیوند می‌دهد.

همچنان در راستای کارکرد پیشین، نماد کل تجربه انسان (دینی، کیهانی، اجتماعی، روانی) را به صورت فشرده بیان می‌کند. با نشان دادن وحدت بنیادین سطوح زیرزمینی، زمینی و آسمانی سنتزی از جهان ارائه می‌کند و انسان را به جهان مرتبط می‌سازد.

نماد کارکردی آموزشی و درمانی دارد. بدین ترتیب به شناخت هویت کمک می‌کند و سهم شدن در کهن‌الگوها و نیروهای ماورای فردی را که بیشتر جهانی هستند، امکانپذیر می‌سازد. این روند سهم شدن (مثلاً در افسانه‌های پریان) قدرتی شفابخش به دنبال دارد، چرا که داستانی که شامل آغاز، حوادث دشوار و پایان است، روندی درمانی و شفابخش را به تصویر می‌کشد. در ضمن برای حفظ سلامت روانی و حتی سلامت فیزیولوژیکی لازم است خودآگاه و ناخودآگاه با یکدیگر پیوند داشته باشند و موازی یکدیگر تکامل یابند. و اگر از یکدیگر جدا یا گسیخته شوند روان‌نژندی پدید می‌آید. از این نظر نمادهای خواب‌های ما ضرورتاً پیام‌آورانی از بخش غریزه به بخش عقلانی ذهن‌اند و همین به فقر خودآگاه غنا می‌بخشد و موجب می‌شود دوباره زبان فراموش‌شده غرایز را درک کند (یونگ، ۱۳۷۷: ۶۵)

از آنجایی که زبان نماد زبانی جهانی است، کارکردی شناختی از جوامع نیز دارد و باعث می‌شود انسان‌ها را متعلق به جوامعی با طرز فکری خاص دانست. هر جامعه نمادهایی دارد و حیات آن وامدار این نمادهاست.

نماد کارکردی متعالی دارد زیرا مفاهیم نیروهای متضاد را به هم ربط می‌دهد و میان آن‌ها هماهنگی ایجاد می‌کند و بدین ترتیب ضمیر خودآگاه می‌تواند از تضادها و موانع عبور کند.

نماد قادر است انرژی روانی را تغییر دهد. نماد آشوب روانی را نظم می‌دهد و جریان‌های ذهنی و روانی را ساماندهی می‌کند. هنگامی که انسان به نماد روی می‌آورد و در ساختار آن

قرار می‌گیرد، ناچار خود به واسطهٔ نماد دچار تغییر می‌شود. دین‌ها و هنرهای مذهبی بر این جنبه از نماد بسیار تأکید کرده‌اند (شوالیه و چیریرنت، ۱۹۸۵: ۱۸-۲۳).

روشنایی و تاریکی در داستان‌های گوگو

بزرگ‌ترین منبع نور در جهان ما خورشید است و شخصیت گوگو اسطوره و نمادی خورشیدی است، زیرا منبع نور، گرما و زندگی است. او به واسطهٔ نگاه خویش به داستان حرکت و حیات می‌بخشد. از نظر زیبایی‌شناختی، فرم صورت گوگو این مفهوم را القا می‌کند. لبخندی وسیع دارد و تصویرگر کاملاً آگاهانه موهای او را به شکل انوار خورشید کشیده است. فراموش نکنیم که خورشید به لطف نور خود همه چیز را نشان می‌دهد و آشکار می‌کند. می‌توان گفت که گوگو با نگاه مثبت خویش همه چیز را در برابر ذهن خواننده آشکار می‌کند. او در داستان‌ها با حوادث خوب و بد روبرو می‌شود اما همواره با نگاهی خورشیدی و مثبت به آن‌ها می‌نگرد. انگار که می‌خواهد با کمک نور خورشید معنا و مفهوم نمادین آن‌ها را آشکار سازد. برای مثال حتی هنگامی که می‌گیرد و لبخندش را گم می‌کند، متوجه می‌شود که در پس این حادثهٔ بد، پیامی مثبت، روشن و تغییردهنده نهفته است. منظور ما از خورشیدی بودن گوگو همین است. حتی زمانی که او در گوگو لبخندش را گم کرده است می‌فهمد که خرگوش او نمرده و در دنیایی دیگر زنده است، همزمان می‌خندد و می‌گیرد و این همان ماهیتی است که در کارکرد هفتم نماد بدان اشاره کردیم. جمع اضداد به پیشرفت ضمیر خودآگاه کمک می‌کند و گوگو نگرانی و ناراحتی‌اش را دربارهٔ مرگ خرگوش کنار می‌زند و در ذهنش میان ناراحتی و امیدی بازیافته هماهنگی ایجاد می‌کند.

اگر بخواهیم به شخصیت گوگت نیز اشاره‌ای کنیم، باید بگوییم که او همان گوگو است اما از جنسی دیگر. نباید تصور کرد که او در برابر شخصیت خورشیدی گوگو قرار گرفته و نماد ماه است. بلکه او موجودی خورشیدی اما مادینه است. حتی می‌توان گفت که مانند بینگ و یانگ هر کدام از دیگری در خود دارد و یا به تعبیر یونگی، گوگت همان عنصر مادینه^۱ درون گوگو است که تجسم تمامی گرایش‌های روانی زنانه در روح مرد است. همانند احساسات،

خلق و خواهی مبهم، مکاشفه‌های پیامبرگونه، حساسیت‌های غیرمنطقی، قابلیت عشق شخصی، احساسات نسبت به طبیعت و سرانجام روابط با ناخودآگاه (همان: ۲۷۰). و گوگو همان عنصر نرینه^۱ درون روح گوگت است: همراه درونی گرانقدر که می‌تواند او را به صفات مردانه خلاقیت، شجاعت، عینیت و خرد روحی مزین کند (همان: ۲۹۳). هریک به نوبه خویش یا همزمان می‌توانند مشاهده‌گر و یا فعال باشند. گاه هر دو در فضای شبانه و تاریک پدیدار می‌شوند و این فضای سنگین و شاید نگران‌کننده را با کمک این نقش میانجی یا تغییر دهنده، تلطیف می‌کنند و روشن می‌سازند. و از آنجایی که هر نماد به تنهایی بیانگر تمامیت و کثرت است، اغلب موجودی دو جنسیتی قلمداد می‌شوند. گوگو و گوگت با هم یک نماد را می‌سازند و بدین ترتیب یکی از تناقض‌های اساسی روانی یعنی عنصر مردانه و عنصر زنانه را با یکدیگر آشتی می‌دهند.

گوگو و گوگت نه تنها کاراکترهایی ملموس (اگرچه ساده شده) هستند، بلکه به شکل نمادین و تمثیلی، حالات هستی، رفتارها و دیدگاهها را بیان می‌کنند. خورشیدی بودن گوگو بدین معنا نیست که او همه چیز را از بالا و با غرور می‌نگرد، بلکه منظور این است که او تاریکی‌ها را در نظر نمی‌گیرد و حتی روشنایی پنهان برخی رخدادهای بد را می‌بیند. مثلاً وقتی به سرزمین تاریک سفر می‌کند، زیبایی‌های بسیاری می‌بیند تا جاییکه با خود فکر می‌کند: «این سرزمین آنقدرها هم که کتاب من می‌گفت تاریک نیست. به نظر من که خیلی هم زیباست» (گوگو و دو سرزمین: ۹). او درست مانند خورشیدی است که نور می‌پراکند و همه جا را روشن و زیبا می‌کند. در همه تمدن‌ها هم خورشید نقش مهمی دارد، چرا که منبع روشنایی و انرژی است. گوگو در همه تاریکی‌ها نیز به دنبال روشنایی می‌گردد. کتاب‌های گوگو بدی، بیماری، آشوب یا مرگ را نفی نمی‌کنند اما این پدیده‌های منفی را از جهت مثبت و روشن معرفی می‌کنند. در گوگو لبخندش را گم کرده است، گوگو به ریشه ترس‌ها و نگرانی‌هایش، یا به عبارت دیگر بزرگترین ترس خود یعنی مرگ و نیستی، رسوخ می‌کند و هنگامی که خرگوشش را در تصویر روشن می‌بیند، خود او از این کشف به اشراق می‌رسد. او درمی‌یابد

که مرگ پایان هستی نیست و حیات ادامه دارد. می‌توان گفت که این ریشه پنهان مثبت‌نگری او به هستی است.

در گوگو و دو سرزمین، گوگو دو پادشاهی متضاد را متحد می‌کند. یعنی چیز را که جدا و متلاشی شده است دوباره پیوند می‌دهد. در پایان کتاب، سفیدی و سیاهی به رنگین کمان منتهی می‌شوند. این ویژگی خورشیدی گوگو است که باعث می‌شود نور به درون شرایط پیچیده رخنه و مشکلات را حل کند. از نظر گرافیکی این کتاب عمدتاً سیاه و سفید رنگ است و در پایان، نور گویی از منشور می‌گذرد و شکسته می‌شود. پس شخصیت گوگو خود نمایانگر نور است و همچنین باعث می‌شود در فضای دوگانه سیاه و سفید، طیفی از امکانات و راه حل‌ها ظاهر شود.

در مقابل نور و روشنایی، تاریکی قرار دارد اما در داستانهای گوگو، این تاریکی که بیشتر در فضای شبانه متجلی است، محیطی مناسب برای کشف و شهود فراهم می‌کند. در شب می‌توان به مرحله‌ای از شناخت دست یافت که در روز غیر ممکن است. در گوگو لبخندش را گم کرده است، شب باعث می‌شود که گوگو به کمک رؤیا به مرحله شناخت و رازآموزی برسد. در گوگو و گوگت و شبخ / پرا، شب نماد و چارچوب کشف اسرار موسیقی است. محیط آرام است و همه به خواب رفته‌اند و فضا برای کشف اسرار باطنی و درونی مناسب است. حتی در گوگو و گوگت کارآگاه می‌شوند، با اینکه همه چیز در فیلم اتفاق می‌افتد، همه صحنه‌ها شبانه است. البته در اینجا شب آن خصوصیت عرفانی خاص کشف و شهود را ندارد، اما به کمک آن می‌توان تضاد میان فضای شبانه و هویت خورشیدی و روشن شخصیت‌ها را بهتر به نمایش گذاشت. در نتیجه، کارکرد شب در گوگو و ستاره دنباله‌دار، گوگو لبخندش را گم کرده است، گوگو و گوگت و شبخ / پرا نزدیک به کارکرد عرفانی و رازآموزانه شب در بسیاری از سنت‌هاست. عارفان به فضای اسرارآمیز شب خیلی حساس بوده‌اند، برای مثال معراج‌نامه^۱ به این نمادپردازی نزدیک است. در این راستا، شب عرفانی در مقابل روز قرار می‌گیرد. روز نمایانگر شناخت معمولی، خودآگاهی و عقل است و شاید بتوان گفت به این لحاظ که کاملاً

۱. رساله‌هایی که سفر معراج پیامبر را نقل کرده یا به تصویر کشیده‌اند. این رساله‌ها از دوره ایلخانی تا عهد قاجار پدید آمدند.

آشکار است کمی سطحی است. حال آنکه، شب در مفهوم عرفانی، محل شهود باطنی و کشف اسرار ناگفتنی است، و از دیدگاه روانکاوی فضای پر رمز و راز ناخودآگاهی است. ستارگان را در شب می‌توان دید و در تمدن‌های بسیاری، ستارگان نماد خدایان و موجودات قدسی بوده‌اند که به آسمان عروج کرده‌اند. و البته دریانوردان و مسافران همواره به کمک ستارگان راه خویش را پیدا می‌کردند. پس شب نمایانگر آشوب و فضای خوفناک نیست، بلکه جایی است که انسان به کمک ستارگان و صور فلکی (که خود نماد سلسله مراتب روح بوده‌اند) مسیر خود را می‌یابد. در گوگو و ستاره دنباله‌دار، اصلاً اگر شب نبود، او ستاره دنباله‌دار و شفق قطبی را نمی‌دید. همین فضای شب به او کمک می‌کند که قدم در راه جستجو و سپس شناخت بگذارد. نویسنده بارها در کتاب‌های مختلف گوگو بر این فضای شبانه و دیدن ستاره‌ها تأکید می‌کند. مثلاً در گوگو با قطار به سفر می‌رود، وقتی شب می‌شود و گوگو خسته است و می‌خواهد بخوابد، «قبل از خواب، باز هم از تماشای ستارگان و روشنایی روستاهای کوهستانی» لذت می‌برد (ص. ۱۱). تأکید بر ترسناک نبودن شب را در گوگو لبخندش را گم کرده است هم می‌بینیم. وقتی پری می‌خواهد به گوگو کمک کند که بفهمد چرا لبخندش گم شده، او را پیش تاریکی می‌برد، یا به تعبیری به اعماق ناخودآگاهی‌اش نقب می‌زند تا او را با ترس‌های خفته در وجودش رو در رو کند؛ آنجاکه «ناگهان همه چیز سیاه و تاریک شد، گوگو گفت: «من چراغی همراه ندارم. هیچی نمی‌بینم، گم شده‌ام، می‌ترسم.» صدایی از درون تاریکی بلند شد و به گوگو گفت: نترس گوگو، من تاریکی هستم. هیچ چیز وحشتناکی در من نیست. تو به لطف من می‌توانی ستاره‌ها و آتش‌بازی را ببینی، بخوابی و رؤیا ببینی.» (ص. ۷). اینجا علاوه بر تأکید نویسنده بر ترسناک نبودن شب و تاریکی و غلبه بر ترس‌ها، باز مسئله دیدن ستارگان در شب مطرح می‌شود و نیز دیدن خواب و رؤیا که در بیشتر داستان‌های گوگو نقش کلیدی و مهمی دارد.

مسیر خیال در داستان‌های گوگو

یکی دیگر از عناصری که در بسیاری از افسانه‌ها و داستان‌های کودکان آمده و در کانون توجه روانکاوانی چون بتلهایم و یونگ نیز قرار گرفته «سفر» است، چراکه سفر می‌تواند نماد و نشانه سفر به اعماق درون و ناخودآگاه نیز باشد. به بیان دیگر، شناخت دیگران و دیگر

فرهنگ‌ها می‌تواند تمثیلی از کنکاشی درونی برای شناخت جنبه‌های مختلف ناخودآگاه فردی و جمعی باشد. کودک از طریق همزادپنداری با قهرمان یا قهرمانان داستان، پا در مسیری می‌گذارد که در نهایت به شناخت بهتر ابعاد وجودی‌اش می‌انجامد. در ضمن بتلهایم برای سفر کارکرد دیگری نیز در نظر می‌گیرد که همان دورشدن از خانواده و گذر از دوره ادیپی است. «ترک خانه برای کشف جهان خارج در افسانه‌های جن و پری، به معنی پایان خردسالی است. در این هنگام کودک ناچار است فراگرد سخت و سفر درازی را آغاز کند تا به یک بزرگسال تبدیل شود» (بتلهایم، ۱۳۸۹: ۲۶۹).

گوگو در داستان‌هایش سفرهای مختلفی را تجربه می‌کند: ادیسه سفر بازگشت به وطن، سفر رازآموزانه، سفر به جهان فراسو و ... سفر استعاره‌ای از زندگی است. همان‌طور که می‌دانیم زندگی سفری کیهانی است. خداوند انسانها را آفریده و آنها را به جهان فرستاده است. آنها پس از دوره‌های مختلف به سوی خدا بازمی‌گردند. این حلقه یا چرخه کهن‌الگوی اسطوره‌ای بسیاری از سفرنامه‌هاست. برای مثال داستانهای هزار و یک شب یا دکامرون بوکاچو، منطق الطیر عطار یا حتی اولین کتاب گوگو، گوگو و ستاره دنباله‌دار، بر اساس این طرح و الگو بنا شده‌اند. گوگو به سفری طولانی می‌رود و در پایان متوجه می‌شود چیزی که به دنبالش بوده، در نزدیکی او قرار داشته است. مسافت طی شده دایره‌وار و چرخشی است زیرا به نقطه ابتدایی باز می‌گردیم (البته نه کاملاً). همچنین شاهد روند درونی کردن نیز هستیم زیرا قهرمان در خارج به دنبال چیزی است که در واقع در خود اوست. در نهایت سفری رازآموزانه و نوعی تشرف است، چرا که این سفر روح را دچار تحول می‌کند. مانند سی مرغ عطار که به دنبال سیمرغ بودند و نهایتاً درمی‌یابند که خود سیمرغ‌اند یا مانند حکایتی در دفتر ششم مثنوی درباره مردی که در خواب دید گنجی را در مصر باید بیابد و چون به مصر رفت، دریافت که گنج در بغداد و در خانه خود اوست: «گفت با خود گنج در خانه منست / پس مرا آنجا چه فقر و شیونست» (دفتر ششم، بیت ۴۳۲۵). به گفته مریم جلالی در کتاب شاخص‌های اقتباس در ادبیات کودک و نوجوان، بازآفرینی یکی از راه‌های موفق اقتباس و ارائه متون کهن به کودک و نوجوان است که با گزینش «پیش‌اثر» آغاز و با دخل و تصرف در عناصر آن، خلق محتوای

جدید و در نهایت چینش و تنظیم عناصر به تولید اثر جدیدی می‌انجامد (جلالی، ۱۳۹۴: ۶۲-۶۳).

از نظر ژان ایو تادیه، «روایت شاعرانه» یا کاملاً اسطوره‌ای است یا اسطوره‌ها به صورت حکایت در آن گنجانده شده‌اند. گاه اسطوره‌ها به شکل ضمنی و پنهانی در برخی قسمت‌ها یا برخی قهرمانان حضور دارند. حتی ممکن است اسطوره همچون بارانی از جرقه‌های نمادین آشکار شود (تادیه، ۱۹۹۴: ۱۴۷).

در سفرهای گوگو، تعاملی آشکار میان فضاها، تخیلی، اسطوره‌ای، فرازمینی و سرزمین‌های واقعی و ملموس وجود دارد. برای مثال در گوگو و ستاره دنباله دار، گوگو در جستجوی ستاره از جنگل‌ها، دریا، جزیره، سرزمین پنگوئن‌ها می‌گذرد. اما ناگهان او با شفق قطبی سفر می‌کند و به شهری تخیلی مانند سراب می‌رسد. از همین شهر، گوگو با کمک رنگین کمان به سمت ماه می‌رود. ساختار اسطوره‌ای این داستان بدین ترتیب نشان می‌دهد که چگونه گوگو از نقطه‌ای ناشناخته و مرموز از جهان، که به نوعی خود خارج از جهان ماست، به کمک رنگین کمان، به کره ماه می‌رود. رنگین کمان همواره و به ویژه در کتب مقدس رابط میان آسمان و زمین است و همچنین از جمع اضداد (نور و باران) به وجود می‌آید. این نمادپردازی خود بسیار عمیق و از جمله کهن‌الگوهاست.

گوگو و دو سرزمین نیز از لحاظ تعامل زمان و مکان جالب است. در اینجا با دو سطح زمانی متفاوت سر و کار داریم، زمان واقعی یا همان زمان خواندن کتاب، و زمان اسطوره‌ای که طی آن گوگو به درون کتاب و داستان سفر می‌کند و وارد بُعد دیگری از زمان می‌شود. در این داستان با بنیادین‌ترین کهن‌الگو یا همان جنگ و تضاد میان تاریکی و روشنایی روبرو می‌شویم که البته این تضاد به ظرافت تعدیل شده است. فضای حماسی داستان یادآور شاهنامه یا حتی گوشه‌هایی از *ارباب حلقه‌ها* اثر تالکین است. عناصر حماسه‌ای مانند شاهزاده و شاهزاده خانم، دو سپاه در حال جنگ و اژدها گردآمده‌اند. اژدها نمادی میانجی است که هم خوفناک و هم محافظ است. گوگو برای جلوگیری از جنگ وارد داستان می‌شود و به درون کتاب سفر می‌کند و خود را در فضای بینهایت خیال می‌یابد. در اینجا از فضایی واقعی و ملموس، یعنی فضای کتاب و واژه‌ها به فضای داستان که زنده است سفر می‌کند. این قدرت نمادها و تخیل را نشان

می‌دهد. بدین ترتیب، با قدرت و میانجیگری نمادها می‌توان وارد کتاب شد و روند داستان را تغییر داد. تصویر خورشیدی گوگو بار دیگر خود را نشان می‌دهد. او فقط با قدرت سخن خویش و بدون هیچ سلاحی موفق می‌شود صلح را برقرار کند و موفق می‌شود تا نشان دهد که تضادها در حقیقت وجود ندارند و دو سرزمین می‌توانند به تفاهم برسند. پس عناصر و نمادهایی که در این داستان وجود دارند می‌توانند از طریق ناخودآگاه، استرس‌ها، نگرانی‌ها، ترس‌ها و تضادهای ذهن کودک را کاهش دهند و مسیر و رفتار درست را در برابر این‌گونه احساسات به کودکان نشان دهند تا علاوه بر سرگرمی، تأثیر روانشناسی بسیار مفیدی نیز بر جای بماند.

گوگو با قطار به سفر می‌رود سفر دیگری را نشان می‌دهد که به نظر کلاسیک‌تر می‌آید. او تصمیم می‌گیرد به سفر دور دنیا برود، بی آنکه واقعاً از مکان‌های دقیقی نامی برده شود. در این داستان نیز مکان واقعی است زیرا عکس گوگو را در مناطق مختلف دنیا همچون، یونان، مصر، پاریس و ... می‌بینیم. نقشه‌ای که او با خود دارد نیز کمابیش برگرفته از واقعیت است، به غیر از یکی دو مورد که تخیلی هستند. اما در این کتاب نیز تصاویر و مناظری وجود دارند که نمی‌توان آن‌ها را به جغرافیای واقعی ربط داد. پس جغرافیای تخیلی و افسانه‌ای با جغرافیای واقعی درآمیخته شده و می‌توان گفت که واقعیت منشاء خیال است، همان‌طور که خیال منشاء واقعیت است.

گوگو و گوگت در موزه سفر آن‌ها در زمان راه، به واسطه آثار هنری، به تصویر می‌کشد. می‌توان گفت که آثار هنری درون موزه زنده هستند و کارکرد نماد را دارند. می‌توان آن‌ها را دوباره احیا و درک کرد. آن‌ها از تالارهای مختلف که مربوط به ایران، روم و هند باستان هستند می‌گذرند، به قرون وسطی می‌رسند، با دوچرخه پرنده داوینچی پرواز می‌کنند. این دوچرخه خود یادآور نوزایی اروپا و کشف سرزمین‌های جدید در مغرب زمین است. آن‌ها به چین می‌روند و حتی به درون یک نقاشی تائوئیست سفر می‌کنند. این خود به نظریه نقاشان چینی اشاره دارد. بر اساس این نظریه، تابلوهای نقاشی منظره با تمام نمادهای کیهانی موجود در آن‌ها از قبیل بین و یانگ برای این خلق می‌شوند تا بتوان در فکر سفر کرد. بر اساس بسیاری از داستانها و افسانه‌ها، نقاشان کوچک شده و وارد نقاشی خود شده‌اند (چنگ، ۱۹۹۱). در پایان

گوگو و گوگت به طور نمادین قاره آمریکا را کشف می‌کنند. پس این سفری در زمان است که به کمک آثار هنری امکانپذیر شده، اما مکان کاملاً محدود به موزه است. این موزه به واسطه بازدید اشخاص و کشف غنای تمدن‌ها زنده گشته است. این تمدن‌ها با کمک نمادها، اسطوره‌ها و هنرهایشان به مجموعه‌ای از ارزش‌ها تجسم بخشیده‌اند. پس موزه مجموعه‌ای از نمادهاست که در انتظار نگاهی کنجکاو و دقیق است تا به خوبی درک شود. گوگو و گوگت بازهم به واسطه نقش خورشیدی خود، خواننده را تشویق و دعوت می‌کنند تا به تحسین تمدن‌های کهن برود.

گوگو لبخندش را گم کرده است سفری به دنیای رؤیاهاست و جنبه رازآموزانه دارد. در وهله اول گوگو با ترس‌های خود روبرو می‌شود، و ما را یاد سفر به دنیای مردگان یا دنیای فراسو می‌اندازد. او لبخندش را گم می‌کند و به عبارتی از طبیعت خویش محروم می‌شود. این مرحله تطهیردهنده است. پس از اینکه لبخندش را باز می‌یابد، به جستجوی کلید دنیای خویش، یعنی خیال می‌رود. از این پس به سوی نور، روشنایی و شناخت پیش می‌رود و به قدرت خلاق و تغییردهنده خیال پی می‌برد. پس از این مرحله از خواب بیدار می‌شود چون تشرف و رازآموزی او به پایان رسیده است. در نهایت این احساس را دارد که گوگت ناراحت است، او که شاد زیستن را بازآمخته است، به آشپزخانه می‌شتابد تا برای گوگت کیک درست کند و شادی بیافریند. بدین ترتیب در این کتاب به قدرت نمادهای رؤیا و کارکرد درمانی و شفابخش آن اشاره شده است. شاید نمادهای رؤیا بیانگر آشوبی ذهنی باشند، اما در عین حال حامل تعدادی از ارزش‌های تغییردهنده نیز هستند. به نظر فروید نیز «شهود و درک عملکرد رؤیا، شاهراه رسیدن به ضمیر ناخودآگاه است. [...] چراکه تمایلات ناخودآگاه در رؤیا، تصاویر غیرمرتبطی را در قالب داستانی عجیب و غریب و گاه آشفته بیان می‌کنند تا از این طریق از سانسور ذهن خودآگاه در امان بمانند و بتوانند پیام خود را به صورت مورب و غیر مستقیم منتقل کنند.» (بلمین-نوئل، ۱۹۹۶: ۴۲). در این داستان اتفاقی که برای گوگو می‌افتد از دست دادن لبخندش است، اتفاقی نمادین. سپس با پری ملاقات می‌کند، با تصاویر ناشناخته و عجیب و غریبی روبرو می‌شود و نهایتاً با خرگوش خود وداع می‌کند و به زندگی عادی بازمی‌گردد.

همان‌طور که دیدیم سفرهای گوگو در کتابهایی همچون گوگو با قطار به سفر می‌رود و گوگو و ستاره دنباله‌دار نیز سیری رؤیاگونه دارند.

گوگو و گوگت و شبیح /پرا نیز سفری رازآموزانه است که یک شب طول می‌کشد. گوگو و گوگت پس از نمایش، شب را همراه شبیح /پرا می‌گذرانند. لازم به ذکر است که شبیح به هیچ وجه شخصیت ترسناکی نیست، بلکه نمادی از رموز موسیقی است و به همین دلیل نقاب بر چهره دارد. این بدان معنا نیست که نمی‌تواند نقابش را بردارد. حتی گوگو در خواب می‌بیند که او نقاب از چهره برداشته است، اما چیزی که می‌بیند قابل گفتن نیست. پس در اینجا نقاب حقیقتی را پنهان کرده که کلمات عاجز از گفتن آن هستند. زمانی که در بیداری شبیح به او پیشنهاد می‌دهد که نقاب از چهره بکشاید، گوگو نمی‌پذیرد، زیرا ترجیح می‌دهد این راز پنهان بماند. و همان‌طور که گفتیم حقیقتی را که گوگو در پس نقاب شبیح در خواب می‌بیند نغمه‌ای از موسیقی است که گوگو باید با فلوت بنوازد و این اشاره‌ای آشکار به اسطوره ارفه است که با موسیقی خویش طبیعت و حیوانات را محسور می‌کرد. این بیانگر قدرت موسیقی برای انتقال حقیقتی است که به زبان نمی‌آید و همچنین برانگیختن اسرار نزد اشخاص است. آنجا که شعر از گفتن می‌ماند، موسیقی پیش می‌رود. در این داستان با سفر فیزیکی سر و کار نداریم حتی اگر خود اپرا جهان صغیر به شمار آید. گوگو و گوگت به زیرزمین اپرا که دریاچه و قو در آنجا هست و شبیح در آنجا ارگ می‌نوازد می‌روند، سپس به پشت بام اپرا می‌روند که از روی آن شهر و چراغ‌های آن معلومند، و سرانجام اتاقی که شبیح در آنجا پذیرای موسیقیدانان است، همه این مکان‌ها جاهایی هستند که در آنها، گوگو و گوگت چیزهای مختلفی از شبیح می‌آموزند. این داستان نیز همچون سفری رازآموزانه است که در آن، تغییر مکان با تغییر حالت روحی و انتقال دانسته‌ها همراه است. در اینجا نیز می‌توان به نظریه استرابنسکی اشاره کرد. به نظر او در آثار بونفوا^۱ تشابهاتی میان سفر و رؤیا وجود دارد. هر دو به صورت ملاقات، پدیدار شدن و روی دادن تجلی می‌کنند. در هر دو مورد گذر کردن، وداع و البته رسیدن یا پا به زمین گذاشتن و همچنین ورود به منزل‌های ناشناخته وجود دارد (استاروبینسکی، ۲۰۱۶: ۸۰۳).

نخستین مرحله سفرها و ماجراجویی‌های گوگو نیز اغلب بر اساس الگوی سفر قهرمان آغاز می‌شود. یعنی با آنچه که جوزف کمپل آن را «دعوت به ماجراجویی» نامیده است (کمپل، ۲۰۱۰: ۷۵) گوگو ستاره‌ای دنباله دار می‌بیند، لبخندش را گم می‌کند، از دور شبیح اپرا را با نقاب می‌بیند... گوگو به این دعوت پاسخ می‌گوید و امدادهای غیبی نیز به او کمک می‌کنند. در گوگو لبخندش را گم کرده است، پری آشکارا حامی اوست و او را در سفرش در رؤیا به دنیای مردگان همراهی می‌کند. در گوگو و ستاره دنباله‌دار، گوزن نقش راهنمای گوگو را ایفا می‌کند، به نظر یونگ، «خود» معمولاً به صورت یک حیوان نمود پیدا می‌کند و طبیعت غریزی ما و پیوند آن با محیط را نمادین می‌کند (یونگ، ۱۳۷۷: ۳۱۰) و حیوان‌هایی که در این سفر گوگو را راهنمایی می‌کنند، گویی «خود» گوگو هستند و این سفرها گویی سفری نه تنها بیرونی بلکه همچنین سفری درونی است. در گوگو و شبیح اپرا، شبیح هم حس ماجراجویی را در او برمی‌انگیزد و هم مرشد و راهنمای او می‌شود. البته در برخی از داستان‌های گوگو، گوگت نیز نقش حامی و راهنما را به عهده دارد، چرا که گوگت پیشنهاد جستجوی شبیح را به گوگو می‌دهد. در گوگو و دو سرزمین به شخصیت مبهم اژدها برخورد می‌کنیم. او در وهله نخست نگران‌کننده به نظر می‌رسد، اما خواهیم دید که با کمک و راهنمایی او گوگو موفق می‌شود از جنگ و خونریزی جلوگیری کند. همین اژدها که سال‌های سال رعب و وحشت در دل مردم می‌انداخته، در پایان داستان به حامی آن‌ها تبدیل می‌شود. بدین ترتیب، امدادهای غیبی در داستان‌های گوگو حضور پررنگی دارند و او را طی مرحله تشریف یا رازآموزی همراهی می‌کنند.

۴. نتیجه‌گیری

به نظر می‌رسد مجموعه داستان‌های گوگو به دنبال کمک به کودک برای تعمق بیشتر در دنیای درون خویش است. به مدد نمادها و کهن‌الگوها و با الهام از اسطوره‌ها، این قوه تخیل کودک است که برانگیخته می‌شود و به کشف و شهود در دنیای درون و بیرون خود می‌پردازد، با ترس‌هایش روبرو می‌شود و راه غلبه بر آن‌ها را در ناخودآگاهش فرامی‌گیرد. همان‌طور که یاده در اثر خود نشان داده است، اسطوره در همه جا حضور دارد (یاده، ۱۹۷۸). قالب و

چارچوب هر داستانی اسطوره است. به عبارت دیگر، هر داستانی از طرح‌ها و کهن‌الگوهای بنیادی ذهن و روان پیروی می‌کند. نوشتار و سبک، یا به عبارتی ساختارهای مشهود زبانی، نقطه آغازین ادبیات نیست. آنچه در ادبیات مهم است، ساختارهای غیر مشهود تصویر و اسطوره است (والتر، ۲۰۱۳: ۸). نویسنده مانند هر آفریننده اثری، همواره متأثر از داستانها و تصاویری است که در فرهنگ و تخیل خود دارد. پاتریک رینگنبرگ به نوبه خود تخیل خود را وامدار لایه‌های فرهنگی و آموزه‌های زیادی است. برای مثال او از رماتیسم به‌ویژه ریچارد واگنر تأثیر گرفته که به اسطوره زیاد پرداخته بود. او همچنین مایه‌هایی از هنر و ادبیات قرون وسطی پذیرفته که موضوع مورد مطالعه‌اش بوده، عرفان نیز همواره مورد علاقه وی بوده است. پس او همیشه در جهانی سیر کرده که انسجام نمادین قوی داشته و با تفسیرها و تأویل‌های گوناگون آشنا بوده است. از این رو، هنگام خلق کتاب‌های گوگو، همه این میراث به صورت خودآگاه یا ناخودآگاه در این کتاب‌ها بازتاب یافته است. وانگهی، ذهن او به سوی پارادایم‌های مربوط به تمدن‌های کهن و زیبایی‌شناختی آن‌ها بسیار تمایل داشته است، از تمدن چین و ژاپن باستان گرفته تا جهان اسلام و قرون وسطی در غرب، که همه و همه دارای انسجامی قوی بوده‌اند. آثار ادبی و هنری این دوران نیز این انسجام را نشان می‌دهند. داستان‌های گوگو به نوبه خود، در سطح کوچک و محدود، انسجامی پنهان یا آشکار دارند و بر پایه طرح و ساختاری اسطوره‌ای و نمادین استوارند. این ساختار و نمادها، به همراه حسی منحصر بفرد از زیبایی، داستان‌ها و ماجراهای گوگو را به سفرهایی در اعماق ذهن و دوردست‌های خیال کودکان تبدیل کرده‌اند تا از این طریق مشکلات و ترس‌های کودکان را بازنمایی و مرتفع سازند و به سوی نور و امید رهنمون گردند.

کتابنامه

- بتلهایم، ب. (۱۳۸۹). *کاربردهای افسون*. ترجمه کاظم شیوا نظری، تهران: داستان.
- جلالی، م. (۱۳۹۴). *شاخص‌های اقتباس در ادبیات کودک و نوجوان*. تهران: انجمن فرهنگی هنری زنان ناشر.
- خسرونژاد، م. (۱۳۸۲). *معصومیت و تجربه؛ درآمدی بر فلسفه ادبیات کودک*. تهران: مرکز.
- مولانا، ج. (۱۳۶۸). *مثنوی معنوی*، براساس چاپ نیکلسون. تهران: طلوع.

یونگ، ک. (۱۳۷۷). *انسان و سمبولهایش*. تهران: جامی.

- Bellemin-Noël, J. (1996). *La psychanalyse du texte littéraire, Introduction aux lectures critiques inspirées de Freud*. Paris: Nathan.
- Campbell, J. (2010). *Le héros aux mille et un visages*. Escalquens/Paris: Oxus.
- Cheng, F. (1991). *Vide et plein. Le langage pictural chinois*. Paris: Seuil.
- Chevalier, J., & Gheerbrant, A. (éd.) (1985). *Dictionnaire des symboles. Mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*. Paris: Robert Laffont.
- Eliade, M. (1978). *Aspects du mythe*. Paris: Gallimard.
- Jasionowicz, S. (2005). Archétype. In D. Chauvin, A. Siganos, & Ph. Walter, (éd) *Questions de Mythocritique: Dictionnaire*. Paris : Imago.
- Jung, C. G. (1964). *L'homme et ses symboles*. Paris: Robert Laffont.
- Ringgenberg, P. (2014). (2^e édition 2019), *Gougou et l'étoile filante*, illustrations de Nasim Jenabi, Téhéran / Londres, Candle & Fog (bilingue français-persan).
- Ringgenberg, P. (2015). (2^e édition 2019), *Gougou et les deux royaumes*, illustrations de Pascal Meier, Téhéran / Londres, Candle & Fog (bilingue français-persan).
- Ringgenberg, P. (2016). (2^e édition 2019), *Gougou a perdu son sourire*, illustrations de Pascal Meier, Téhéran / Londres, Candle & Fog (bilingue français-persan).
- Ringgenberg, P. (2019). *Gougou et Gougouette et le fantôme de l'opéra*, illustrations de Pascal Meier (bilingue français-persan).
- Ringgenberg, P. (2019). *Gougou voyage en train*, illustrations de Pascal Meier (bilingue français-persan).
- Ringgenberg, Patrick, 2019, *Gougou et Gougouette mènent l'enquête*, illustrations de Pascal Meier (bilingue français-persan).
- Starobinsky, J. (2016). *La beauté du monde: La littérature et les arts*. Paris : Quarto Gallimard.
- Tadié, J. Y. (1994). *Le Récit poétique*. Paris: Gallimard.
- Walter, Ph. (2013). *Gauvin le chevalier solaire*. Paris: Imago.