



تحلیل کهن‌الگوی سفر قهرمان در منظومه‌ی خورشید و خرامان الماس خان کندوله‌ای

محمد کریمی (نویسنده مسؤل)^I

کارشناسی ارشد زبان و ادبیات فارسی

خلیل بیگزاده^{II}

دانشیار زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه رازی، کرمانشاه

تاریخ دریافت: ۸ آبان ۱۳۹۸؛ تاریخ پذیرش: ۳ اسفند ۱۳۹۸؛ صص ۱۱-۳۴

DOI: <https://www.doi.org/10.34785/J013.2020.397>

چکیده

کورتیه

جوزف کمپبل الگوی جهانی نظریه‌ی تک اسطوره‌ی سفر قهرمان را بر اساس آرای فروید و یونگ در واکاوی ناخودآگاه مطرح کرد و معتقد است که این کهن‌الگو جهانی است و داستان‌های همه‌ی ملل، قابلیت مطابقت با آن را دارند. در این جستار که به شیوه‌ی توصیفی-تحلیلی انجام شده است، کهن‌الگوی سفر قهرمان را در منظومه‌ی غنایی-حماسی خورشید و خرامان الماس خان کندوله‌ای، از آثار ادبی کردی، بررسی کرده‌ایم. هدف از این پژوهش، بررسی ویژگی‌های مراحل سفر در نظریه‌ی کمپبل و میزان مطابقت منظومه‌ی خورشید و خرامان با آن است. یافته‌ها نشان می‌دهد که این الگو در آثار روایی کردی نیز کاربرد دارد و مطابقت آن‌ها در مراحل هفده‌گانه‌ی این نظریه تأییدی بر جهانی بودن آن است و این منظومه در سه مرحله‌ی «عزیمت»، «تشریف» و «بازگشت» با الگوی سفر قهرمان کمپبل مطابقت دارد. قهرمان، خورشید خاور، به یاری کهن‌الگوی سفر در ناخودآگاهی جمعی از ناپختگی به پختگی، نوزایی و دانایی می‌رسد.

جوژیف کمپبل، ئولگووی جیهانی تیؤری تاک ئوستوره‌ی گهشتی پآله‌وان به پیی بؤچوونه کانی فرؤید و یؤنگ له لیئکؤلینه‌وه‌ی ناخودئاگادا خسته ئاراه و له‌سه‌ر ئه‌م باوه‌رپه که ئه‌مه سه‌رچه‌شنیکی جیهانییه و ده‌کرئ چیرؤکی هه‌موو نه‌ته‌وه‌کان له‌گه‌ئیدا به‌راورد بکرئین. له‌م توؤئینه‌وه‌ی‌ده‌دا سه‌رچه‌شنی گهشتی پآله‌وان له چیرؤکه شیعی غینایی-حه‌ماسیی خورشید و خه‌رامانی ئه‌لماس خانی که‌ندووله‌یی‌دا، تاوتؤئ کردووه. ئامانجی ئه‌م توؤئینه‌وه‌یه، لیئکدانه‌وه‌ی تاییه‌تمه‌ندییه‌کانی قؤناغه‌کانی گهشت له تیؤریی که‌مپبل و راده‌ی به‌راوردکردنی چیرؤکه‌شیعی خورشید و خه‌رامان به‌گوئیره‌ی ئه‌و چه‌مکه‌دایه. ده‌ستکه‌وته‌کان پیشان ده‌ده‌ن که ئه‌م ئولگووییه له به‌ره‌مه‌ه‌ گیرانه‌وه‌یییه کوردیییه‌کانیشدا به کار دیت و به‌راوردکردنیان له قؤناغه هه‌فده‌یییه‌کانی ئه‌م تیؤرییه‌دا، دان‌نان به جیهانی‌بوونیته‌ی و ئه‌م چیرؤکه‌شیعه له سئ قؤناغی «رئیکه‌وتن»، «کاملبوون» و «گه‌رانه‌وه» له‌گه‌ل ئولگووی سه‌فه‌ری پآله‌وانانی که‌مپبلدا یه‌ک ده‌گرنه‌وه. پآله‌وان، خوهرشید و خاور، به یارمه‌تیی سه‌رچه‌شنی سه‌فه‌ر له ناخودئاگای کؤمه‌لدا له خامیییه‌وه به‌ره‌و بؤ پیئگه‌یشتوویی، ژیانه‌وه و زانایی ده‌چیت.

واژگان کلیدی: خورشید و خرامان؛ الماس خان کندوله‌ای؛ سفر قهرمان؛ جوزف کمپبل

وشه‌گه‌لی سه‌ره‌کی: خوهرشید و خرامان؛ ئه‌لماس خان که‌ندووله‌یی؛ گهشتی پآله‌وان؛ جوژیف که‌مپبل

^I karimi1353m@gmail.com

^{II} kbaygzade86@gmail.com

۱- مقدمه

داستان‌های قهرمانانه (کلاسیک، عامیانه) بخش قابل توجه‌ای از متون ادبی جهان را به خود اختصاص داده است. به نظر یونگ «داستان‌های قهرمانی، اگرچه توسط گروه‌ها یا افرادی که هیچ‌گونه رابطه‌ی مستقیم فرهنگی با یکدیگر نداشته‌اند، آفریده شده‌اند اما همگی الگویی جهانی و مشابه دارند» (یونگ، ۱۳۶۸: ۱۶۲). وی به تحلیل و بررسی روانشناسانه‌ی افسانه‌های جادویی (قصه‌های پریان) و تبیین نقش و تأثیر کهن‌الگوهایی چون «روح»، «پیر فرزانه» و «قهرمان» در آنها پرداخت و به نتایج جذاب و کارآمدی دست یافت. او در این عرصه آغازگر نقد کهن‌الگوی محسوب می‌شود. یونگ به بررسی ناخودآگاه جمعی و کهن‌الگو از طریق نمادهایی که بستر بروز آنها هستند، در پژوهش‌های ادبی، پرداخت.

جوزف کمپبل^۱ (۱۹۰۴-۱۹۸۷)، نویسنده و اسطوره‌شناس آمریکایی، تحت تأثیر یونگ و نظریه‌ی ناخودآگاه جمعی او در کتاب *قهرمان هزار چهره*^۲، کهن‌الگوی سفر قهرمان را مطرح می‌کند. وی در این اثر سیر و سفر درونی و بیرونی انسان را در قالب تک اسطوره‌ی سفر قهرمان تبیین می‌کند که قهرمان در طی مراحل سفر دچار تغییرات درونی و بیرونی می‌شود و در نهایت به تکامل و شناخت خویش می‌رسد. او الگوی سفر قهرمان را یک الگوی کلی بشری می‌داند که در هر زمان و مکانی در قالبی خاص نمود می‌یابد و در آن «توالی اعمال قهرمان از الگوی ثابت و معینی تبعیت می‌کند که در تمامی داستان‌های جهان در دوره‌های گوناگون قابل پیگیری است. ... قهرمان اسطوره‌ای افسانه‌ای معمولاً بنیان‌گذار چیزی است؛ یک عصر تازه، دین تازه، شهر تازه، یا شیوه‌ی تازه‌ای از زندگی که برای دست یافتن به آن باید ساحت قدیم را ترک گوید و به جست‌وجو بپردازد» (کمپبل، ۱۳۸۰: ۲۰۶).

کمپبل در این کتاب، الگویی ترسیم می‌کند که از نظر او در تمامی داستان‌های قهرمانی صورتی یگانه و تکرارشونده دارد. اصطلاح خاص «تک اسطوره» که کمپبل با وامگیری از شب‌زنده‌داری *فینگان‌ها*، نوشته‌ی جیمز جویس، به کار می‌برد، به اندازه‌ی کافی روشن‌گر است: هزار قهرمان به مثابه‌ی یک تن (بیگزاده و زندی‌طلب، ۱۳۹۶: ۵۹). پس می‌توان گفت تمام اسطوره‌های جهان در اصل، داستان واحدی را بیان می‌کنند؛ نظریه، یک داستان بزرگ، یک قهرمان اصلی و دیگر عناصر مرتبط با این داستان در تمام تاریخ بشری در حال تکرار است. داستان تنها در هر دوره‌ای با توجه به شرایط زمانی و مکانی خاص خود دستخوش تغییراتی سطحی می‌گردد و بازیگران و شخصیت‌های خود را عوض می‌کند (کنگرانی، ۱۳۸۸: ۷۴-۷۷).

^۱ Joseph Campbell.

^۲ The Hero with a Thousand Faces.

برای نمونه، موضوعاتی همچون: «نبرد خیر و شر» و «تقابل ظلمت و روشنایی» از جمله کهن‌الگوهای بسیار مرسوم و مشترک در ادبیات جهان هستند که با نماد «جنگ قهرمان و ضد قهرمان» تمثیل یافته‌اند. در قصه‌ها و افسانه‌های کردی نیز پیکار خیر و شر و تقابل تاریکی و نور، نمود واضحی دارد. نیروهای خیر، مردم عادی‌ای هستند که در روشنایی آفتاب زندگی می‌کنند و نیروهای شر، دیوها و شیاطینی هستند که در غارها و ویرانه‌ها زندگی می‌کنند.

شناخت کهن‌الگوها، به عنوان یکی از پرکاربردترین شاخه‌های نقد ادبی، پایه و بنیاد نقد اسطوره‌شناختی را تشکیل می‌دهد که در آن منتقد از مباحث اسطوره‌شناسی، مردم‌شناسی و روان‌شناسی برای تحلیل متن کمک می‌گیرد. اسطوره و ادبیات داستانی چنان رابطه‌ای عمیق و محکمی دارند که رابرت آلن سیگال (۱۳۹۰: ۱۳) پیشنهاد می‌کند: «اسطوره را یک داستان بنامند». نقد کهن‌الگویی^۱، یکی از زیر مجموعه‌های نقد روانشناختی نوین است. منتقد در این نوع نقد به بررسی کهن‌الگوهای متن می‌پردازد. «منتقدان این شیوه عمیقا در جست‌وجوی صورت‌های مثالی و کهن‌الگویی در آثار ادبی هستند و به تعبیر دیگر از رابطه‌ی ادبیات و هنر با اعماق سرشت بشری سخن می‌گویند؛ زیرا اثر هنری را تجلی نیروهای پویا و ذاتی برخاسته از اعمال روان‌جمعی بشریت می‌انگارند» (امامی، ۱۳۸۵: ۲۰۲).

یونگ معتقد بود رؤیاها، خواب‌ها و اساطیر از لایه‌های عمیق روان سرچشمه می‌گیرند. او ادبیات را مثل خواب و رؤیا محل بروز کهن‌الگو می‌دانست؛ از این رو برای توضیح کهن‌الگو اغلب از ادبیات بهره می‌گرفت و بدین‌گونه بود که این اصطلاحات در ادبیات و نقد ادبی وارد شدند و کاربرد پیدا کردند (بی‌نظیر و طلوعه‌بخش، ۱۳۹۴: ۱۷). بر اساس این کهن‌الگو، قهرمان، مراحل چندگانه را برای رسیدن به هدفی مقدس و انسانی طی می‌کند. از نظر کمپیل، مراحل مختلف زندگی هر انسانی گونه‌ای از الگوی سفر قهرمان است. این الگو هفده مرحله دارد که اکثر اسطوره‌ها همه‌ی این مراحل را ندارند. این هفده مرحله، ذیل سه مرحله‌ی کلی «جدایی»، «تشریف» و «بازگشت» جای می‌گیرند. مرحله‌ی نخست، جدا شدن و پانهادن است به مرحله‌ی کشف خود که با سفر همراه است. مرحله‌ی دوم، تغییر و تحول است که در قالب تحقق دو امر مهم شکل می‌گیرد؛ یکی را بروز صداقت و راستی می‌نامند که قهرمان باید این ویژگی را در خود متجلی سازد و دومی بروز شجاعت است که در اینجا لازم است تا قهرمان با نشان دادن این ویژگی، مرحله‌ی تحول را تکامل بخشد و سرانجام، در مرحله‌ی سوم، بازگشت انجام می‌گیرد و طی آن، قهرمان پس از رسیدن به شرایط لازم، به سوی جامعه و گروه مورد نظر خویش بازمی‌گردد. (نقل از: گورین و همکاران، ۱۳۷۰: ۱۶۶)

حوادث داستان خورشید و خرامان، همچون دیگر افسانه‌های جادویی یا قصه‌های پریان، در جهانی غیر واقعی و خیالی رخ می‌دهد. این جهان غیر واقعی همان سرزمینی است که قهرمان به آن سفر می‌کند و با گذر از نخستین آستانه، پا در جاده‌ی آزمون‌ها می‌گذارد و پس از تحمل سختی‌ها و مخاطرات فراوان، به رشد شخصیتی، عقلانی و تعالی درونی می‌رسد. این منظومه به زبان کردی گورانی و به سبک شعر پنجه‌ای که مخصوص ادبیات کلاسیک کردی است، سروده شده است. در این داستان، خورشید خاور راهی سفر می‌شود و کهن‌الگوی قهرمان برای فردی که نیاز به کشف و تأیید شخصیت خود دارد و نیز جامعه‌ای که نیازمند تثبیت هویت جمعی است، قابل فهم است (فرضی، ۱۳۹۱: ۴). در این داستان، قهرمان با ویژگی‌های فوق بشری و سرشار از جوانمردی و فداکاری برای رسیدن به معشوق، ورطه‌های هولناک را به جان می‌خورد و به نبرد با دیوان و ددان و پهلوانان می‌رود. بهروز، تنها همسفر و همراه قهرمان در این راه پرخطر است.

سراینده‌ی این داستان الماس‌خان ابن احمد مشهور به الماس‌خان کندوله‌ای (قرن دوازدهم هجری) از ادبا و شاعران نامدار عرصه ادب کردی است. او تحصیلاتش را در شهرهای کرمانشاه، سنندج، شیراز و اصفهان در زمینه‌های فقه، تاریخ و فنون ادب گذرانده است (بوره‌کیمی، ۱۳۶۷: ۲۸). بعدها در دوران پادشاهی نادرشاه افشار (۱۱۴۸ - ۱۱۶۰ ه. ق.) به عنوان فرماندهی سپاه سنندج به خدمت نادر درآمد است. در اواخر عمرش، بر اثر بدگویی بداندیشان، به کندوله از روستاهای اطراف کرمانشاه تبعید شده است (گجری، ۱۳۷۸: ۲۷۲) و بنا بر روایتی بین سال‌های ۱۱۹۰ تا ۱۲۰۰ در روستای کندوله وفات یافته و در قبرستان همان روستا مدفون شده است. (صالحی، ۱۳۸۰: ۱۶۸)

بررسی آثار ادبی بومی بر اساس نظریه‌های جهانی از ارزش‌ها و ظرفیت‌های این گونه آثار حکایت دارد. با تحقیق در زبان و ادبیات زبان‌های گوناگون، این فرصت فراهم می‌شود که این نوع آثار ادبی و هنری و سرایندگان آنها، بیشتر معرفی و شناخته شوند. فرهنگ و ادبیات بومی حلقه‌های سازنده زنجیره‌ی فرهنگ و ادبیات هر کشوری است که باید آنها را زنده کرد و نسل جوان را از پیشینه‌ی قومی و فرهنگی مرز و بوم خویش آگاه کرد. زبان کردی از ظرفیت بالایی در این زمینه بهره‌مند است.

۱-۱- بیان مسأله

جوزف کمپیل کهن‌الگوی سفر قهرمان مبتنی بر سفر درونی یا بیرونی انسان در قالب تک‌اسطوره‌ی سفر قهرمان را در کتاب *قهرمان هزار چهره* تبیین کرده است؛ قهرمانی که دچار تغییرات درونی و بیرونی در مراحل سفر شده و در نهایت به تکامل و شناخت خویش می‌رسد.

داستان خورشید و خرامان از الماس خان کندوله‌ای به زبان کردی گورانی سروده شده و قهرمان آن در جهانی غیر واقعی و خیالی سفر کرده و این جهان غیر واقعی همان سرزمینی است که قهرمان پس از تحمل سختی‌های فراوان به رشد شخصیتی، عقلانی و تعالی درونی می‌رسد. خورشید خاور راهی سفر می‌شود و کهن‌الگوی سفر قهرمان برای وی که نیاز به کشف و تأیید شخصیت خود و هویت جمعی جامعه دارد، آغاز می‌شود. قهرمان ورطه‌های هولناک را با ویژگی‌های فوق بشری و سرشار از جوانمردی و فداکاری برای رسیدن به معشوق به جان می‌خرد و به نبرد با دیوان و ددان و پهلوانان می‌رود.

هدف پژوهش پیش‌روی، خوانشی تازه از منظومه‌ی خورشید و خرامان است. این منظومه روایت سفر خورشید به مشرق برای یافتن خرامان است که تصویری از وی دیده است. بر این اساس، پژوهش حاضر با رویکردی توصیفی-تحلیلی انجام شده و دستاورد آن نشان می‌دهد که در چارچوب نظریه‌ی جوزف کمپبل قابل مطالعه است و مراحل گوناگون سفر قهرمان برای رسیدن به تکامل شخصیتی در این منظومه وجود دارد.

۱-۲- پیشینه‌ی تحقیق

پژوهش‌هایی در تحلیل کهن‌الگوی تک‌اسطوره‌ی سفر قهرمان در متون فارسی و عربی بر اساس نظریه‌ی جوزف کمپبل انجام شده است که در اینجا به برخی از آنها اشاره می‌کنیم. مریم حسینی و نسرین شکیبی‌ممتاز (۱۳۹۱) به تحلیل عناصر سفر قهرمان در داستان «حمام بادگرد» بر اساس شیوه‌ی کمپبل و یونگ پرداخته‌اند. طاهری و آقاجانی (۱۳۹۲) کهن‌الگوی سفر قهرمان را در «هفت خوان رستم»، بر اساس آرای یونگ و کمپبل تحلیل و تبیین کرده‌اند و در آن رستم (قهرمان) با پاسخ مثبت به ندای فراخوان زال برای نجات سرداران ایران، پای در سفری بسیار دشوار می‌نهد. رجبیان و نیک‌منش (۱۳۹۳) به معرفی شخصیت حماسی و اساطیری گرشاسپ و بیان شباهت‌ها و تفاوت‌های دو روایت اساطیری و حماسی وی و تبیین علت تفاوت‌های این دو روایت پرداخته‌اند.

حیدریان شهری و حاجی هادیان (۱۳۹۴) با هدف تبیین همگونی‌ها و ناهمگونی‌های ساختار این الگو، به مطالعه‌ی سفرهای قهرمانی «هفت‌خوان رستم» و «معلقه» عنتره بن شداد پرداخته‌اند. حسن‌زاده دستجردی (۱۳۹۴) به تحلیل ساختار رمان چرخ‌ها را من خاموش می‌کنم پرداخته‌اند که قهرمانش مانند قهرمانان اساطیری، اما به دنیای درون و ذهن سفر می‌کند و با اکسیر آگاهی و شناخت به زندگی زناشویی و روابطش بازمی‌گردد. حق‌پرست و یاحقی (۱۳۹۵) سفر را از الگوی زندگی جهان‌پهلوان، همراه با نقدی بر الگوهای قهرمانی

بررسی کرده و به مطالعه‌ی چهارچوب زندگی روایی پنج پهلوان ایرانی پرداخته و الگوی تازه‌ای از زندگی پهلوان ایرانی پیشنهاد کرده‌اند.

همان‌گونه که مشاهده می‌شود، تا کنون نظریه‌ی الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل درباره‌ی منظومه‌های کردی در هیچ مقاله یا پایان‌نامه‌ای انجام نشده است. البته پژوهش‌هایی در موضوعاتی خارج از بحث این مقاله انجام گرفته است، که می‌توان به «بررسی بن‌مایه‌ها و عناصر داستانی منظومه‌ی خورشید و خرامان الماس‌خان کندوله‌ای» از خلیل بیگ‌زاده و مریم کسایی (۱۳۹۵) و پایان‌نامه‌ی تحلیل تطبیقی ساختاری و روایی خورشید و خرامان الماس‌خان کندوله‌ای کرمانشاهی با همایون خواجوی کرمانی از لیلا احمدی (۱۳۹۲) اشاره کرد.

۱-۳- ضرورت و اهمیت تحقیق

با توجه به اینکه هیچ پژوهشی از نظر نقد کهن‌الگویی، در قالب تک اسطوره‌ی سفر قهرمان، درباره‌ی منظومه‌ی خورشید و خرامان الماس‌خان کندوله‌ای انجام نگرفته است، بازخوانی متون عامیانه (افسانه‌های جادویی و قصه‌های پریان) و انجام مقالات و پژوهش‌هایی از این دست، موجب می‌شود به ارزش علمی و مطابقت این آثار با نظریه‌های علمی جهان پی ببریم. بررسی این‌گونه آثار در زبان کردی، می‌تواند ما را در شناخت تاریخ و فرهنگ این قوم و در نتیجه ایجاد حس تفاهم و هم‌زیستی بیشتر و همچنین تعاملات بین فرهنگی افزون‌تر یاری کند.

۱-۴- خلاصه‌ی داستان

عادل‌شاه (فرمانروای سرزمین خاور) وارثی ندارد و در رنج است؛ نذورات و صدقات بسیار می‌دهد و خداوند پسری به او عنایت می‌کند. نامش را خورشید می‌نهند. روزی خورشید دلاور و چابک‌سوار در شکارگاه مشغول شکار و تفریح است؛ عبدال (ئه‌قدال) درویش دوره‌گرد- که از سفر چین بازگشته است- به خدمت خورشید می‌رود و از زیبایی‌های خرامان دختر خاقان چین می‌گوید. خورشید با دیدن عکس، به خرامان دل می‌سپارد و راهی سفر می‌شود. در راه، صلصال دیو را می‌کشد و قمرناز، شهزاده‌ی ختا، را نجات می‌دهد. در ادامه‌ی راه با اژدها می‌جنگد و در نبرد با بهروز، معشوقه‌ی قمرناز، آشنا می‌شود.

پدر قمرناز به خاطر بازگشت دخترش جشنی به پا می‌کند و پس از هفت روز بهروز و خورشید در لباس تاجران، راهی چین می‌شوند. با کمک بهروز و دایه، خورشید و خرامان، در باغ روح‌افزا با یکدیگر ملاقات می‌کنند. پس از چند دیدار، خاقان آگاه می‌شود و با سپاهی به سوی باغ می‌رود. از طرف دیگر، لشکر شاه‌رخ‌شاه، پدر قمرناز، به اشاره‌ی بهروز برای یاری

خورشید وارد چین می‌شود. سرانجام خاقان دستور می‌دهد مجلسی به مناسبت حضور شاهان برپا کنند. شاه‌رخ‌شاه خرامان را برای خورشید خواستگاری می‌کند و خورشید و خرامان و دو دل‌داده‌ی دیگر (بهروز و قمرنار) به وصال هم می‌رسند و به دیار خویش بازمی‌گردند. ملک سلیمان و عفریته‌های دیو برای بازپس گرفتن خرامان لشکرکشی می‌کنند، که همگی مغلوب خورشیدشاه می‌شوند.

۲- بحث اصلی

سفر، کهن‌الگویی پربسامد در متون ادبی-روایی است و در فرهنگ ایرانی-اسلامی نیز از بعد معنوی و ظاهری، اهمیت ویژه‌ای دارد و به آن سفارش بسیار شده، چون موجب تغییر، رشد و تکامل انسان است. اسطوره‌ی سفر نشانگر رسیدن «من» به خودآگاهی است. «من» یا همان شعور ظاهر یا ضمیر خودآگاه از احساسات و خاطره‌ها و افکار و تمایلات و عواطف و نیز از هر چه معلوم شخص است یا می‌تواند معلوم او باشد، تشکیل یافته است و علم شخص را به وحدت و هویتش میسر می‌سازد (سیاسی، ۱۳۸۴: ۵۳). خویشتن «من» مهم‌ترین و ناشناخته‌ترین بخش ناخودآگاه آدمی است. نمادهای خویشتن در متون ادبی به شکل شاه، پدر، مار، گل و از این دست نمود می‌یابند.

در داستان خورشید و خرامان، خورشید، عبدال، بهروز، قمرناز، خرامان، اژدها، دیو، ملک سلیمان و ... هر یک می‌توانند نگاره و نشانه‌ای از شخصیت کلی شاه (عادل‌شاه) باشند و عادل‌شاه نیز نماد من (خویشتن) در روان ناخودآگاه جمعی ملتی است که زمینه‌های آفرینش این اثر را فراهم کرده است. عادل‌شاه نماد خویشتن و مرکز دایره‌ای است که خورشیدشاه در طی سفر ماجراجویانه‌اش طی می‌کند؛ سفری که از سرزمین خاور آغاز می‌گردد و پس از طی فراز و فرود فراوان، سرانجام پس از دیدار و کشف انیمای (روان زنانه‌ی مرد) روان ناخودآگاه خود (خرامان) دوباره به سرزمین خاور بازمی‌گردد.

ساختار منظومه‌ی خورشید و خرامان به گونه‌ای است که مراحل گوناگون سفر بر اساس الگوی کمپبل با آن مطابقت می‌کند و این مطابقت، جهانی بودن الگو را می‌رساند. این منظومه در حوزه‌ی ادب عامه جای می‌گیرد؛ چنانکه روایت شفاهی را منبع اصلی بدانیم، نویسندگانی توانمند آنها را در زمان و شرایطی مساعد به متونی عالی بدل کرده‌اند (مختاری، ۱۳۸۷: ۵۲). هدف این پژوهش بررسی ویژگی‌های مراحل سه‌گانه‌ی سفر جوزف کمپبل در داستان خورشید و خرامان است؛ چون تحلیل کهن‌الگویی، درک و شناخت بیشتر این داستان‌ها و کشف ناشناخته‌های آنها را آسان خواهد کرد.

۲-۱- مرحله‌ی جدایی یا عزیمت

مرحله‌ی جدایی یا عزیمت، نخستین مرحله‌ی سفر اسطوره‌ای است که «دست سرنوشت، قهرمان را با ندایی به خود می‌خواند و مرکز ثقل او را از چهارچوب‌های جامعه به سوی قلمرویی ناشناخته می‌گرداند. این مکان همیشه جایی است که موجوداتی سیال و متغیر، شکنجه‌هایی غیر قابل تصور، اعمالی فوق بشری و لذت‌هایی غیر ممکن را در خود جای داده است» (کمپبل، ۱۳۹۲: ۶۶). قهرمان در این مرحله از سفر، به جدایی از خانواده و خروج از شهر و دیار خود تصمیم می‌گیرد. قهرمان از دنیای عادی (شناخته شده)، به دنیای ناشناخته‌ها سفر می‌کند. گاهی قهرمان از طرف نیروهایی (خوب یا بد) دعوت به سفر می‌شود و گاه به میل و اراده‌ی خود، برای ایجاد تغییر یا رسیدن به آگاهی راه سفر در پیش می‌گیرد. «ماجراجویی معمول قهرمان با شخصی آغاز می‌شود که چیزی از او گرفته شده یا حس می‌کند، در تجارب معمول موجود [...] برای اعضای جامعه‌اش چیزی کم است» (کمپبل، ۱۳۹۲: ۱۹۰).

سفر قهرمان ممکن است چالشی شخصی باشد؛ مانند برنده شدن در یک رقابت، التیام بخشیدن به یک زخم و یا یافتن عشق. گاه نیز قهرمان به این دلیل که زندگی دیگران یا حتی سرنوشت جهان در خطر است، باید دعوت به ماجرا را بپذیرد. چون ما سفر را از دریچه‌ی چشم قهرمان تجربه می‌کنیم، باید قادر باشیم با وی ارتباط برقرار کنیم. انگیزه‌های قهرمان باید جهان‌شمول و همگانی باشند؛ از جمله، یافتن عشق، موفق شدن، تصحیح کردن یک خطا و جستجوی عدالت. (ویتایلا، ۱۳۹۰: ۱۷-۱۸)

در داستان خورشید و خرمان، خورشید شاه راه نجات می‌دهد و بهبود اوضاع و درمان غم خود را در سفر می‌داند. این انگیزه «نمادی مقدماتی از نیروهایی است که وارد بازی خواهند شد و می‌توان آن را «پیک» نامید و بحرانی که با حضور او به وجود می‌آید، مرحله‌ای است که آن را «دعوت به آغاز سفر» می‌نامیم» (کمپبل، ۱۳۹۲: ۶۰). روزی خورشید دلاور در شکارگاه است که عبدال (ئه‌قدال) به خدمت او می‌رود و از زیبایی‌های خرمان دختر شاه چین می‌گوید:

ئه‌بروو چون که‌مان گوور گیر بارام

دیده‌ی غه‌زالش وینه‌ی به‌در عام

جه‌مین چون قه‌مه‌ر، مژگان چون خه‌ده‌نگ

مه‌غرور مه‌ده‌ووش شوخ دل نه‌سه‌نگ

(کندوله‌ای، ۱۳۹۳: ۶۰-۶۱)

معنی: ابروهای کشیده همچون کمان، چشمانی چون چشم آهو، پیشانی درخشان و صورتی چون ماه و مژگانی چون خدنگ دارد و مغرور و شوخ و شنگ است.

عبدال (ئه‌قدال) پس از توصیف زیبایی‌های خرامان، درحالی‌که آه می‌کشد و اشک می‌ریزد، عکس خرامان را به خورشیدشاه می‌دهد:

ئه‌قدال چۆلگهرد کیشا ئاه سهرد

نه‌قش خرامان چینش بهر ئاوه‌رد

سپهردش وه ده‌س شای خاوه‌ر زه‌مین

کیشا ئاه سهرد مه‌ریزا ئه‌سرین

(۶۶)

خورشید خاور عاشق خرامان شده و تصمیم به سفر می‌گیرد. مرحله‌ی عزیمت یا جدایی، شامل پنج بخش دعوت به آغاز سفر، رد دعوت، امدادهای غیبی، عبور از نخستین آستان و عبور از قلمرو شب است. ناگفته نماند که در برخی اسطوره‌ها و داستان‌ها تمامی این مراحل وجود ندارد.

۲-۱-۱- دعوت به آغاز سفر

دعوت به ماجرا (جستجو، سفر)، دنیای عادی (زندگی معمول) قهرمان را از تعادل خارج می‌کند. این دعوت، اغلب توسط کهن‌الگوی «منادی» ابلاغ خواهد شد (ووگلر، ۱۳۸۷: ۱۳۰). در این داستان، عبدال، درویش دوره‌گرد، همان پیک و منادی است که خورشیدشاه را به سفر فرامی‌خواند. «شخصیتی که کارکرد منادی دارد، ممکن است مثبت، منفی یا خنثی باشد؛ اما کار او این است که با ارائه یک دعوت یا چالش به قهرمان برای روبه‌رو شدن با ناشناخته‌ها، داستان را به حرکت درآورد» (همان: ۱۳۱). راوی در این منظومه، عبدال را درویشی صوفی مسلک معرفی می‌کند؛ «اما رفتار عبدال نوعی گربزی است. او ناگهان در داستان ظاهر می‌شود و نزد خرامان از خورشید می‌گوید، خرامان به خورشید دل می‌بندد و عبدال را مأمور می‌کند تا در ازای دستمزد، عکسش را به خورشید برساند. عبدال نزد خورشید، بی‌سروسامانی خود را به هجر و دوری از خرامان نسبت می‌دهد و همین‌که عکس خرامان را به خورشید می‌سپارد، از روند داستان خارج می‌شود و فرجامش نامشخص می‌ماند» (بیگزاده و کسایبی، ۱۳۹۵: ۴۹).

قهرمان (خورشیدشاه) در شهر و موطن خویش، مانند دیگر افراد جامعه، مشغول زندگی روزمره است؛ اما به دلیل بی‌طاقتی از غم عشق، به سفر دعوت می‌شود. «تقدیر، قهرمان را به

سوی خود فرامی‌خواند و گرانیگاه معنوی او را از محدوده‌ی مرزهای جامعه به سرزمینی ناشناخته انتقال می‌دهد. این منطقه‌ی مقدر که گنج و رنج و نیش و نوش را با هم دارد، به صور گونه‌گون ترسیم می‌شود: به صورت سرزمینی دورافتاده، یک جنگل، مملکتی در اعماق زمین، اعماق دریا، یا بلندای آسمان، جزیره‌ای مرموز، قله‌های سربه‌فلک کشیده، یا رؤیایی عمیق؛ اما این مکان همیشه مکان موجودات عجایب‌گونه و بدون شکل ثابت، عذاب‌های غیر قابل تصور، اعمال فوق انسانی و لذت‌های ناممکن است (کمپبل، ۱۳۹۲: ۵۸). عامل اصلی حرکت و دلیل آغاز سفر در داستان خورشید و خرامان، انگیزه‌ی شخصی قهرمان برای رسیدن به وصال معشوق است که تاب دوری او را ندارد و پای به ره می‌نهد.

نگای سوورته که رد سازایه‌ی خاوه

مه‌دهوش بی نه شه‌وق جه‌مال دل‌بهر

یه‌خه‌ی کیانی دری تا به‌وار

زاز زار مه‌گریوا نه هجران یار

(کندوله‌ای، ۱۳۹۱: ۶۷)

معنی: خورشیدشاه به عکس چهره‌ی خرامان نگاه کرد و مدهوش زیبایی‌های او شد و درحالی‌که از دوری یار می‌گریست، یقه‌ی پیراهن کیانی را از شوق پاره کرد.

۲-۱-۲- نپذیرفتن دعوت

سفر، قهرمان را با چالش روبه‌رو می‌کند و ترس‌ها و دلواپسی‌هایی به واسطه دعوت به ماجرا و آغاز سفر، در وجودش شکل می‌گیرد. او نمی‌خواهد علاقه‌مندی‌های خود را ترک کند و از زندگی عادی و روزمره جدا شود، ممکن است دعوت را نپذیرد و در ابتدا تمایلی به سفر نداشته باشد، اما سرانجام به دعوت پاسخ مثبت می‌دهد. البته در برخی داستان‌ها، قهرمان با اعتماد به توانایی خود، سریع دعوت را می‌پذیرد (ذبیحی و دیگران، ۱۳۹۵: ۶۶-۹۸). از نشانه‌های رد دعوت، می‌توان به دل‌نگرانی خورشید و عبدال و دیگر اطرافیان اشاره کرد. عادل‌شاه از عشق پسرش (خورشید) به خرامان (دختر خاقان چین) آگاه می‌شود و مخالف این سفر است. او برای منصرف کردن پسرش، از خطرات راه می‌گوید؛ اما خورشید با پدرش بحث مفصلی می‌کند و اصرار بر سفر دارد و در نهایت قهرمان با اعتمادی که به توانایی‌های خود دارد، به دعوت پاسخ مثبت می‌دهد و آماده‌ی سفر می‌شود.

شاه وات: ئه‌ی فه‌رزهنده! خورشید خاوه‌ر!
گیانم فه‌دات بوو وه‌نم گووش بده‌ر!
ماچان راگه‌ی چین راگه‌ی خه‌ته‌ره‌ن!
جهگه‌ی خه‌وفناک دیو وئه‌ژده‌ره‌ن!
خرامان چین شوخ سه‌رکه‌شه‌ن
لاقه‌ید بی‌باک، شو‌ع‌له‌ی ئاته‌شه‌ن
(۷۱)

معنی: شاه گفت: ای خورشید خاور، جانم فدای تو باد. گوش کن. راه چین پر خطر و ترسناک است و جایگاه دیو و اژدهاست. خرامان دختری شوخ، بی‌باک، لاقید و چون شعله‌ی آتش سوزاننده است.

پدر، به عنوان عامل بازدارنده، می‌کوشد تا پسر را از سفر بازدارد. او با دلایل عقلی و منطقی، خطرات و سختی‌های سفر را برمی‌شمرد، اما قهرمان پس از شنیدن نصایح پدر، برخلاف میل او سفر می‌کند. پدر از او می‌خواهد که لشکری با مال و جواهر فراوان همراه خود ببرد، اما خورشید با توکل به خدا و توانایی‌های خود، تنها روی به ره می‌نهد.

۲-۱-۳- امدادهای غیبی

امداد غیبی بخش سوم مرحله‌ی عزیمت است. بعد از پذیرش دعوت از سوی قهرمان، راهنمایی او را در ادامه‌ی سفر یاری می‌رساند. «آنان که به دعوت پاسخ مثبت داده‌اند، در اولین مرحله‌ی سفر با موجودی حمایتگر روبه‌رو می‌شوند که معمولاً در هیأت عجوزه‌ای زشت و یا یک پیرمرد ظاهر می‌شود و طلسمی به رهرو می‌دهد که در برابر نیروهای هیولالوشی که در راه هستند، از او محافظت می‌کند» (کمپبل، ۱۳۹۲: ۷۵). خورشید خاور در ابتدای سفر با جوانی توانا (بهرروز) آشنا می‌شود و او مانند یک برادر تا پایان سفر، راهنمای اوست. در این داستان یاریگر هیولالوش و یا عجوزه‌ی زشت دیده نمی‌شود.

یونگ در کتاب چهار صورت مثالی، ناخودآگاه فرد را راهنما و همان موجود حمایتگر می‌داند و آن را «پیر خردمند» می‌نامد. «وقتی پیر ظاهر می‌شود که قهرمان به وضعی سخت و چاره‌ناپذیر دچار است؛ چنانکه تأملی از سر بصیرت یا فکری بکر و به عبارت دیگر کنشی روحی و یا نوعی عمل خودبه‌خود درون‌روانی می‌تواند او را از مخمصه برهاند؛ اما چون به دلایل درونی و بیرونی، قهرمان توان انجام آن را ندارد، معرفت مورد نیاز برای جبران کمبود به صورت فکری مجسم، یعنی در قالب همین پیر دانا و یاری‌دهنده جلوه می‌کند» (یونگ، ۱۳۶۸: ۱۱۴). با توجه به این گفته‌ی یونگ و با اندکی تسامح، می‌توان عادل‌شاه را مرشد و راهنمایی دانست که در

ابتدای داستان قصد دارد خورشید را از سفر منصرف کند (کندوله‌ای، ۱۳۹۳: ۷۳-۷۶) و در مورد خطرات راه به او هشدار دهد.

تدبیر، مشورت دادن و خیرخواهی، کارکرد کهن‌الگوی پیر خردمند است. این کهن‌الگو می‌تواند در شکل منفی نیز نمود داشته باشد. البته شکل منفی آن در داستان خورشید و خرامان دیده نمی‌شود، اما جلوه‌ی مثبت آن، شخصیت وزیر عادل شاه است. او عادل‌شاه را به عدالت و بخشش به فقیران و نیازمندان سفارش می‌کند. همچنین از او می‌خواهد به خدا توکل کند و از رعایای تنگدست مالیات نگیرد و زندانیان را آزاد کند تا خداوند به او فرزندی عطا کند (کندوله‌ای، ۱۳۹۳: ۴۷-۴۸). پیر خردمند در هیأت ساحر، طبیب، روحانی، معلم، استاد، پدر بزرگ و ... ظاهر می‌شود. وقتی قهرمان در مخمصه بیفتد، پیر دانا وضعیت او را می‌بیند و «با لاقل می‌تواند به او اطلاعاتی دهد که در سفرش او را یاری کند» (یونگ، ۱۳۶۸: ۱۱۷). علاوه بر وزیر و عادل‌شاه، در طول سفر، بهروز با اطلاعاتی که در اختیار خورشید می‌گذارد، چندین بار او را در راه دشوار پیش رویش، یاری می‌کند و از خطر می‌رهاند. (کندوله‌ای، ۱۳۹۳: ۱۴۸، ۱۹۶، ۲۳۶)

۲-۱-۴- عبور از نخستین آستان

عبور از آستانه به این معناست که «قهرمان سرانجام خود را به سفر متعهد کرده است. او اکنون آماده‌ی عبور از دروازه‌ای است که جهان عادی را از جهان ویژه جدا می‌کند و با رویدادی روبه‌رو می‌شود که او را مجبور می‌کند به دنیایی وارد شود که راه‌گریزی از آن متصور نیست» (حسینی، ۱۳۹۳: ۲۹). قهرمان در این مرحله از سفر، به سرزمین‌های ناشناخته وارد و با «نگهبانان آستانه» مواجه می‌شود. وظیفه‌ی نگهبانان آستانه، حفاظت از دنیای ویژه و رازهای آن در برابر قهرمان است و موظف‌اند آزمون‌هایی را برای اثبات تعهد و ارزش قهرمان فراهم کنند. قهرمان باید از آزمایش‌های پیش‌رو در مقابل نگهبانان آستانه، «این سرایداران ایستاده در محدوده‌ی افق زندگی و آسمان کنونی قهرمان که به نگهبانی از چهار سوی و همچنین بالا و پایین آن می‌پردازند و آن را محدود می‌کنند» (کمپبل، ۱۳۹۲: ۸۵)، سربلند بیرون بیاید. «نگهبان آستانه می‌تواند یک شخص یا یک در قفل‌شده یا یک حیوان یا یکی از نیروهای طبیعی مثل طوفان باشد» (ویتیل، ۱۳۹۰: ۱۸).

خورشید پای به راه سرزمین ناشناخته می‌گذارد. پس از دو ماه طی طریق، در مرغزاری سرسبز و خرم با دیوی ترسناک مواجه می‌شود. وی دیو را از پای درمی‌آورد و به دنبال صدای گریه و زاری دختری، وارد غار نهفته در مرغزار می‌شود و (شاه‌دخت قمرناز) را نجات می‌دهد. (کندوله‌ای، ۱۳۹۳: ۸۳-۸۶)

نامم قه‌مه‌رن‌از، ش‌ازاده‌ی خه‌تا
ئیس‌ه گرفتار سه‌لسال گومرا
بابوم شاهرخ شاه، خه‌تا شارشه‌ن
گه‌ردوونا گه‌ردوون ئینه کارشه‌ن
(۸۶)

معنی: نام من قمرناز و شاهزاده‌ی سرزمین ختا هستم که به دست صلصال دیو اسیر شده‌ام و پدرم شاهرخ‌شاه، پادشاه سرزمین ختاست.

کمپیل قهرمان را ماجراجویی می‌داند که با شجاعت پا در مسیر جهان ناشناخته می‌گذارد. «قدرت‌هایی که در مرزها نگهبانی می‌دهند، خطرناک‌اند و روبه‌رو شدن با آن‌ها پرمخاطره است، اما برای هر کس که لیاقت و شجاعت داشته باشد، خطرات ناپدید می‌شوند» (۱۳۹۲: ۶۴). خورشید اولین نگهبان آستانه (صلصال دیو) را که قدرت پرواز دارد، می‌کشد و با عبور از آستانه، با آزمون‌ها، دوستان و دشمنان روبه‌رو می‌شود. او پس از نجات قمرناز از چنگال صلصال دیو، با او عهد برادری می‌بندد و در ادامه‌ی راه با عموزاده و نامزد او به‌روز آشنا می‌شود.

قهرمان با دشمنان نیز رودررو می‌شود. نیروهای شرور و همه‌ی جنبه‌های منفی (سایه) شخصیت آدمی، مانع انسان در مسیر فرایند فردیت و رسیدن به کمال‌اند و در ادب حماسی در شکل دیو، اژدها، جادوگر و نظیر آن نمود دارند. «کهن‌الگوی من، همواره با سایه در ستیز است. این ستیز در کشمکش انسان بدوی برای دست یافتن به خودآگاهی، به صورت نبرد میان قهرمان کهن‌الگویی با قدرت‌های شرور آسمانی است که در هیات اژدها و دیگر اهریمنان نمود پیدا می‌کنند، بیان شده است» (یونگ، ۱۳۷۸: ۱۱۷۶). خورشیدشاه در مسیر رفتن به چین و یافتن خرامان، با موانع متعدد مانند صلصال دیو، اژدها و از این نوع و شخصیت‌های منفی‌ای چون ملک سلیمان که نمود کهن‌الگوی سایه هستند، رودررو می‌گردد.

۲-۱-۵- شکم نهنگ یا عبور از قلمرو شب

تعبیر شکم نهنگ، همان جهان ناشناخته‌ای است که قهرمان به درون آن فرومی‌افتد. قهرمان با ورود به این مرحله، اراده‌ی خود برای دگرذیسی و خروج از زندگی شناخته‌شده را نشان می‌دهد. «گذر از آستان جادویی، مرحله‌ی انتقال انسان به سپهری دیگر است که در آن دوباره متولد می‌شود و این عقیده به صورت شکم نهنگ، به عنوان رحم جهان، نمادین شده است. در این نماد، قهرمان به جای آنکه بر نیروهای آستانه پیروز شود و یا رضایت آن‌ها را جلب کند، توسط ناشناخته‌ها بلعیده می‌شود» (کمپیل، ۱۳۹۲: ۹۶). یونگ معتقد است هر نوع گذر از حالی به

حالت دیگر، مانند انتقال از خواب به بیداری و از ناهشیاری به هشیاری، نوعی رستاخیز است و کسب و معرفت تازه، موجد یک دگرگونی در انسان است (مرادی، ۱۳۹۳: ۴۴). خورشید خاور چند بار با مرگ روبه‌رو می‌شود (جنگیدن با صلصال دیو و نبرد با ازدهای دمان (کندوله‌ای، ۱۳۹۳: ۷۹، ۹۳)، اما نمی‌هراسد و پیش می‌رود و با گذر از این مرحله‌ها، بر این نکته تأکید دارد که «عبور از آستان، نوعی فزونی خویشتن است» (کمپیل، ۱۳۹۲: ۹۸).

۲-۲- مرحله‌ی تشرف یا رهیافت

آیین تشرف، شرح ماجراهای قهرمان در دنیای ناشناخته‌هاست. او در این سفر به مرحله‌ی بلوغ و پختگی می‌رسد و در روند رشد با مشکلات و مسئولیت‌های متعددی روبه‌رو می‌گردد. بیداری، آگاهی با بینشی بیشتر نسبت به جهان، انسان و جایی که در آن زیست می‌کند، نقطه‌ی اوج این موقعیت کهن‌الگویی را نشان می‌دهد (یوسفی، ۱۳۹۴: ۴۶). در این مرحله، فرد از تمامیت معصومانه که در طی آن «دنیاهای درون و بیرون در وحدت هستند، خارج می‌شود و به جداسازی، تمیز و تشخیص دنیای درونی از دنیای بیرونی، همراه با حسی از دوگانگی زندگی، همت می‌گمارد و سرانجام به روشن‌بینی می‌رسد؛ یعنی در تمامیتی هماهنگ، به آشتی آگاهانه بین دو دنیای درون و بیرون دست می‌یابد» (جانسون، ۱۳۸۷: ۳۷). هنگامی که قهرمان از آستان عبور می‌کند، قدم به چشم‌انداز رویایی اشکال مبهم و سیال می‌گذارد؛ جایی که باید یک سلسله‌آزمون را پشت سر گذارد (کمپیل، ۱۳۹۲: ۱۰۵). زمانی که قهرمان وارد مرحله‌ی تشرف می‌شود، می‌بایست شش مرحله‌ی جاده‌ی آزمون‌ها، ملاقات با خدایانو، زن اغواگر یا وسوسه‌گر، آشتی و یگانگی با پدر، خدایگان و برکت‌نهایی را پشت سر بگذارد.

۲-۲-۱- جاده‌ی آزمون‌ها

این بخش مشکل‌ترین و در عین حال جذاب‌ترین بخش سفر است و مجموعه‌ای از آزمون‌هاست که قهرمان با آنها مواجه می‌شود و باید آنها را از سر بگذراند تا آماده‌ی دگردیسی و تحول شود:

پس از گذشتن از آستانه، قهرمان در سرزمین خیالی اشکال آب‌گونه، مبهم و آزمون‌های معجزه‌آسا قدم می‌گذارد. قهرمان مخفیانه توسط توصیه‌ها، طلسم‌ها و مأموران پنهان یاری‌دهنده‌ی ماورائی‌ای که پیش از ورود به این سرزمین ملاقات کرد، یاری می‌شود. یا شاید برای نخستین بار کشف می‌کند که قدرتی خیرخواه در همه جا حضور دارد و او را در سفر فرانسائی‌اش حمایت می‌کند. نخستین قدمی که قهرمان در سرزمین آزمون‌ها می‌گذارد، آغازگر راهی طولانی و خطرناک از مأموریت‌ها و روشنایی‌هاست. (کمپیل، ۱۳۹۲: ۸۱)

خورشید خاور صلصال دیو را در اولین مصاف با خطر، از پای درمی‌آورد، قمرناز را نجات می‌دهد و سپس با ازدهای دمان مواجه می‌شود:

دو کوو، چون په‌راو، سهر کیشا ئه‌و هم
تیدا جا گرتوو ئژده‌های ئه‌رقه‌م
سهر نه که‌شکه‌شان فه‌له‌ک ساوا بی
دایه‌م شو‌له‌ی خوهر له‌وره ئاوا بی
(کندوله‌ای، ۱۳۹۳: ۹۳)

معنی: ازدهایی سرکش به رنگ سیاه و سفید و به بزرگی کوه «پراو»، سر به آسمان می‌سایید و
دایم از دهانش آتش بیرون می‌جهید.

ازدها موجودی اهریمنی، پلید و آسیب‌رسان است. منصور رستگار فسایی در تعریف ازدها چنین
نوشته است: «اهریمنی که با توانایی‌های وحشت‌انگیز خویش، به نابودی آدمیان و ویرانی جهان
می‌پردازد، جانداران را به کام خود می‌کشد، گیاهان و سبزه‌ها را می‌خشکاند، در نفسش دود و
آتش و زهر است و با نیروی ایزدی و پاکان در ستیز همیشگی است» (۱۳۷۹: ۱۶). ازدها و
ازدهاکشی در فرهنگ و ادبیات ملل گوناگون (ایندره هندی، فریدون، رستم، گرشاسب و
اسفندیار ایرانی، آپولو، زئوس و اسکندر یونانی، زیگفرید آلمانی و ...) همچنین در ادبیات کردی
و در شاهنامه‌ی کردی دیده می‌شود.

خورشیدشاه پس از نبردی سهمگین، ازدها را می‌کشد، بعد از آن با بهروز پسر عموی قمرناز
آشنا می‌شود و با همراهی او به راهش در جاده‌ی آزمون‌ها ادامه می‌دهد.

کووچ که‌رد قه‌تاران روو نییا وه را
بی‌هروز سه‌روه‌ر، شای خاوه‌ر ماوا
روو نییا وه را په‌ری شار چین
سه‌رمه‌س عیشق بی، شای خاوه‌ر زه‌مین
(کندوله‌ای، ۱۳۹۳: ۱۲۴)

معنی: خورشید خاور درحالی‌که سرمست عشق بود، به همراه دوست خود، بهروز سرور، رو به
راه چین می‌نهد.

هر انسانی در زندگی خود، یک مسافر و قهرمان محسوب می‌شود؛ کار اصلی او کشف کردن
خودش است و با آگاهی از ضعف‌ها و توانایی‌های خودش می‌تواند با مشکلات زندگی روبه‌رو
شود (هال و نوردبای، ۱۳۸۱: ۱۶۴). در داستان خورشید و خرامان، مسیر سفر از سرزمین خاور
تا چین، همان جاده‌ی آزمون‌هاست. در این جاده، بهروز (یاری دهنده) با او همراه می‌شود.
خورشید خاور، پس از طی آزمون‌های سخت و خطرناک، با حیوانات عجیبی (دیو و ازدها و ...)

به عنوان عامل بازدارنده‌ی قهرمان، روبه‌رو می‌شود. رفتن به سرزمین ختن و آشنایی با شاهرخ-شاه، پدر قمرناز، و غلبه بر مشکلات ورود به چین و یافتن خرامان و بی‌مهری و قهر و آشتی‌ها و خطرات و مشکلات نامه‌نگاری و ملاقات‌های مخفیانه با او، همگی در جاده‌ی آزمون‌ها برای خورشید خاور اتفاق می‌افتد. او با توکل به خدای بزرگ و یاری بهروز و کمک‌های دایه‌ی خرامان (نیروهای خیرخواه)، بر مشکلات و خطرات غلبه می‌کند و به هدفش (وصال معشوق) می‌رسد و این به معنای موفقیت در جاده‌ی آزمون‌هاست.

۲-۲-۲- ملاقات با خدابانو

قهرمان در این مرحله، به نهایت آرزو، سعادت و سلوک معنوی می‌رسد و «با شخصی که بیش از همه دوست دارد، ملاقات می‌کند» (سیگال، ۱۳۹۰: ۱۵۲). وی پس از پشت سر گذاشتن مخاطرات فراوان و غلبه بر موانع به «ملاقات با خدابانو (که در تک تک زنان تجلی یافته است) می‌رود، که آخرین آزمون قهرمان برای به دست آوردن موهبت عشق یا مهر و محبت است و این موهبت چیزی جز لذت بردن از زندگی به عنوان نمونه‌هایی کوچک از جاودانگی نیست» (کمپیل، ۱۳۹۲: ۱۲۶).

خورشیدشاه برای رسیدن به کمال، در مسیر سفر با نیروهای اهریمنی متعدد روبرو می‌شود و سرانجام با آنیمای روان ناخودآگاه خود (خرامان چین) دیدار می‌کند. خرامان پیامی به وسیله دایه‌اش به خورشید می‌فرستد و سپس یکدیگر را در باغ روح‌افزا ملاقات می‌کنند و خورشید از مخاطراتی که برای رسیدن به چین متحمل شده است، می‌گوید؛ اما خرامان به عشق خورشید بها نمی‌دهد و او را از خود می‌راند. پس از این ملاقات، چند نامه به کمک دایه، بین خورشید و خرامان ردوبدل می‌شود و سرانجام خرامان خورشید را به مهمانی دعوت می‌کند و به عیش و نوش می‌پردازند:

خورشید خاوه‌ر، نازار خاقان

که‌رده‌ن عه‌یش و نووش، دو تازه جوان

گاهی ده‌س مه‌دا وه گیسوو گولنار

مه‌نمانا بازی، چه‌نی سیاه مار

شه‌ر بهت مه‌نووشا له له‌بان یار

گاه مه‌بی په‌شتان تول سایه‌ی دار

(کندوله‌ای، ۱۳۹۳: ۲۱۲)

معنی: خورشید خاور با عزیزکرده‌ی خاقان چین به عیش و نوش پرداخت؛ گاهی موه‌ای چون گلنار او را نوازش می‌کرد و گاه او را می‌بوسید.

اگر چه قهرمان (خورشید) در ملاقات اول موفق نیست، اما در ملاقات‌های بعدی دل معشوق را به دست می‌آورد و چنان مست دیدار هم می‌شوند که زمان و مکان را از یاد می‌برند. خورشید پس از دو ماه به یاد بهروز، و خرامان به یاد خاقان (پدر) می‌افتد (کندوله‌ای، ۱۳۹۳: ۲۱۳-۲۱۸). خورشید به گنجینه‌ی عشق دست یافته است و آماده‌ی مبارزه با خاقان، پدر معشوق، می‌شود. او مهر و محبت خرامان را با هیچ چیزی عوض نمی‌کند؛ حتی حاضر است با قیصر و لشکر چین بجنگد و برای عشقش بمیرد. (۲۲۷-۲۳۰)

۲-۲-۳- زن اغواگر

در این مرحله وسوسه‌گر می‌تواند یک زن یا وسوسه‌های جسمانی و لذت‌بخش مادی باشد که ممکن است قهرمان به خاطر آنها سفر را رها کند. این مرحله در داستان خورشید و خرامان دیده نمی‌شود. خورشید خاور نه با دیدن گنج صلصال دیو از ادامه سفر منصرف می‌شود و نه با دیدن قمرناز.

۲-۲-۴- آشتی و یگانگی با پدر

شاه نمادی از پدر است که در زندگی و نیز در طول سفر قهرمان می‌تواند جنبه‌های خوب یا کریه داشته باشد. «پدر که در واقع، اولین مزاحم در بهشت نوزاد و مادر است، کهن‌الگوی دشمن می‌شود؛ بنابراین در طول زندگی، تمام دشمن‌ها در ناخودآگاه سمبلی از پدر دارند» (کمپیل، ۱۳۹۲: ۱۶۲). در این مرحله، قهرمان باید با چیزی یا کسی که ظالم و بی‌رحم است و بیشترین قدرت را در زندگی او داراست، (دیو، غول، اژدها، لشکر خاقان و ...) روبه‌رو شود؛ اما بر خلاف نظر فروید و رانک، این پدر خدا نمادی از پدر قهرمان نیست و قهرمان نمی‌خواهد او را بکشد؛ بلکه او می‌خواهد محبتی را که از ایزدبانو دریافت کرده است، از پدر خدا نیز طلب کند. در واقع او جوپای آشتی با خداست و در نهایت به نحوی رازگونه با او یکی خواهد شد و به این ترتیب، خودش خدا می‌شود (سیگال، ۱۳۹۰: ۱۵۱-۱۵۲). در این داستان، خورشید خاور به کمک شاهرخ‌شاه با خاقان آشتی می‌کند و شاهرخ‌شاه خرامان را برای او خواستگاری می‌کند (کندوله‌ای، ۱۳۹۰: ۲۷۹-۲۸۳). این دیدار با خاقان، نمودی از آشتی با پدر است.

۲-۲-۵- خدای گون شدن

وقتی قهرمان به مرگ جسمانی یا روحانی می‌میرد، به ماورای دوگانگی‌ها و تضادها منتقل می‌شود و به وحدت می‌رسد. شکل دنیوی این مرحله، آرامش و رضایتی است که قهرمان را فرامی‌گیرد. قهرمان با دانش والایی که در این مرحله بدان دست یافته است، برای سخت‌ترین بخش ماجراجویی آماده می‌شود. «آنهايي که می‌دانند که خدای جاودانی نه فقط در درون

ایشان است، بلکه آنها و تمامی اشیا در حقیقت چیزی نیستند جز آن وجود جاودانی، این افراد در باغی زندگی می‌کنند که درختانش آرزوها را برآورده می‌سازند» (کمپیل، ۱۳۹۲: ۱۴۲). خورشید خاور در باغ روح افزا به وصال معشوق می‌رسد. خاقان (پدر خرامان) از غیبت دو ماهه‌ی دختر ناخرسند است و از حضور خورشید در باغ روح افزا مطلع شده و به سپاهیان دستور می‌دهد که خورشید را دستگیر کنند:

سپاه ئاوه‌ردهن فه‌قفور قه‌یسه‌ر
 ماچان دارو قه‌ست خورشید خاوره‌ر
 ئاوه‌ردهن باویش خاسر غولآمان
 پیه‌ی گرفتاری تجار می‌وان
 (کندوله‌ای، ۱۳۹۳: ۲۲۵)

قیصر چین برای دستگیری تجار مهمان (خورشیدشاه و بهروز) لشکرکشی می‌کند. آمدن لشکر و سپاهیان خاقان، او را مشوش می‌کند؛ اما در نهایت، با میانجی‌گری شاه‌رخ‌شاه و خواستگاری و ازدواج، به آرامش کامل می‌رسد.

۲-۲-۶- برکت نهایی

برکت می‌تواند دستیابی به گنج، اکسیر حیات یا هر هدف ارزشمند دیگری باشد که قهرمان به خاطر آن به سفر می‌رود. در واقع، این مرحله، رسیدن به هدف و مقصد نهایی سفر است و قهرمان در این مرحله، به دستاورد سفرش که به صورت گنج، چشمه یا جامی مقدس، دانش و قدرتی بی‌همتاست می‌رسد (یوسفی، ۱۳۹۴: ۴۵). خورشیدشاه برای رهایی از غم عشق و رسیدن به وصال معشوق، به سرزمینی دیگر سفر می‌کند. او در طی سفر، هم به گنج و هم به محبت و دوستی بهروز و هم به وصال محبوبش می‌رسد و با طی مراحل دشوار و تجربه کردن آزمون‌های پرمخاطره، موفق می‌شود به کمال روانی و اخلاقی برسد و برکت و فضیلت از دست‌رفته را به جامعه بازگرداند.

علاوه بر وصال معشوق، که خورشیدشاه بدان دست یافته است، او در مسیر بازگشت، گنج صلصال دیو را میان دوستان و یارانش تقسیم می‌کند. اگر یافتن این گنج را جزئی از برکت نهایی بدانیم، این مسأله نسبت به الگوی کمپیل با کمی جابه‌جایی و تغییر همراه است. خورشیدشاه در راه بازگشت، وارد غاری می‌شود که در آن صلصال دیو را کشته است؛ تمام گنج و مال صلصال دیو را برمی‌دارد و جواهرات و دانه‌های گرانبار زیادی برای بهروز، قمرناز، شاه‌رخ‌شاه و خاقان چین می‌فرستد. (کندوله‌ای، ۱۳۹۳: ۲۸۶-۲۸۹)

۲-۳- مرحله‌ی بازگشت

قهرمان در این مرحله، پس از یافتن دانش، توان و آگاهی لازم، به نجات کشورش می‌پردازد (فولادی و دیگران، ۱۳۹۷: ۹۸)؛ که ممکن است در داستان‌های ملل دیگر این کارکرد به گونه‌ای دیگر باشد. «بازگشت عموماً به همان صورت‌هایی تحقق می‌پذیرد که رسیدن و درآمدن قهرمان به صحنه‌ی قصه، اما نیازی نیست که خویشکاری خاصی در دنبال بازگشت بیاید؛ زیرا بازگشت خود به طور ضمنی، بر از میان رفتن فاصله و مکان دلالت دارد، اما این امر همیشه در مورد ترك کردن خانه و عزیمت نمودن صادق نیست» (پراپ، ۱۳۸۶: ۱۷). این مرحله شامل شش بخش است که سفر خورشید خاور تنها در برخی از این مراحل با سفر کمپیل منطبق است.

۲-۳-۱- امتناع از بازگشت

کمپیل تأخیر در پایان دادن به جست‌وجو را امتناع از بازگشت می‌نامد. قهرمانی که به سعادت دست یافته است، تمایلی برای بازگشت به زندگی قبلی خود ندارد. «در حقیقت تعداد زیادی از قهرمانان افسانه‌ها برای همیشه در جزیره‌ی پر برکت خدایانوی همیشه جوان هستی نامیرا، سکنی گزیده‌اند» (کمپیل، ۱۳۹۲: ۲۰۳). این مرحله در داستان خورشید و خرامان چنان است که خورشید بهروز را از یاد برده و تعلق دو ماهه‌ی حضور در باغ روح‌افزا نوعی امتناع از بازگشت است. خورشید به معشوق رسیده است. او آماده‌ی مبارزه با هر نیرویی است که بخواهد این عشق را از او بگیرد، خواه سپاهیان خاقان، خواه لشکر ملک سلیمان. او دیگر حاضر نیست به زندگی قبلی خود (دوری از خرامان) بازگردد؛ حتی اگر در این راه کشته شود. خورشید پس از ازدواج با خرامان، مدت سی ماه در ختن نزد شاه‌رخ‌شاه و بهروز و قمرناز می‌ماند و به عیش و نوش می‌پردازد (کندوله‌ای، ۱۳۹۳: ۲۸۲)؛ گویی نمی‌خواهد به سرزمین خاور، نزد پدر (عادل-شاه) و خانواده بازگردد. اما پس از سی ماه به یاد آنها می‌افتد و پای به ره بازگشت می‌نهد.

۲-۳-۲- فرار (پرواز) جادویی

گاهی اگر پاداش نهایی چیزی است که خدایان از آن حفاظت می‌کنند، قهرمان باید با آن فرار کند؛ در نتیجه، بازگشت از سفر به اندازه‌ی عزیمت به سفر ماجراجویانه خواهد بود. «اگر قهرمان در پیروزی خود، از ایزد یا ایزدبانو اجازه گرفته باشد و به صراحت به او مأموریت بازگشت به جهان داده شده باشد تا انسان‌ها را با اکسیر از نابودی نجات دهد، مرحله‌ی نهایی ماجراجویی او توسط تمام قدرت‌های فوق‌طبیعی پشتیبانش، حمایت می‌شود» (کمپیل، ۱۳۹۲: ۱۷۰). اگرچه خرامان همان چیزی است که خاقان از آن محافظت می‌کند و در نهایت خورشید خاور

او (معشوق) را به کمک دوستان و یارانش در مرحله‌ی نهایی سفر با خود به سرزمینش می‌آورد، اما قهرمان در این داستان توسط قدرت‌های فوق بشری پشتیبانی نمی‌شود و اکسیری برای نجات انسان‌ها نمی‌آورد. با این توضیحات، بهتر است بگوییم این مرحله در داستان کمرنگ است. خورشیدشاه در میانه‌ی راه، درنگی سی ماهه در ختن می‌کند و بعد از آن، شش ماه در راه است تا به سرزمین خاور می‌رسد. (کندوله‌ای، ۱۳۹۳: ۲۹۱)

۲-۳-۳- دست نجات از خارج (کمک خارجی)

قهرمان، هم برای طی کردن مراحل سفر به راهنما و یارانی نیاز دارد و هم برای بازگشت. در این داستان خورشید به کمک یارانش (بهروز، قمرناز، شاهرخ‌شاه و دایه) به خانه بازمی‌گردد. یاران و همراهان او، هم در جاده‌ی آزمون‌ها، و هم موقع بازگشت، یاریگر او هستند. در این داستان، نگهبان آستانه که جنبه‌ی حمایت‌گر دارد، دیده نمی‌شود. در مورد کمک‌های بهروز، قمرناز و شاهرخ‌شاه مطالبی گفته شد، اما شخصیت دایه در این داستان یادآور کهن‌الگوی مادر است. به باور یونگ، «هر غریزه و انگیزه‌ی یاری‌دهنده، هر آنچه مهربان است، هر آنچه می‌پروراند و مراقبت می‌کند، کهن‌الگوی مادر را تداعی می‌کند» (۱۳۷۸: ۲۷). دایه چون یک مادر از خرامان مراقبت می‌کند، نسبت به او وفادار و رازدار است. درک عواطف و احساسات او و آگاه نمودن خرامان از موقعیت عاطفی که در آن قرار گرفته و تدبیر و تلاش او برای حفاظت روانی از خرامان، تبلوری از این صفت مادرانه در شخصیت دایه است. اوست که پیام‌های دو دل‌داده را به صورت پنهانی به دست آنها می‌رساند و زمینه را برای پیوند آن دو فراهم می‌کند. (کندوله‌ای، ۱۳۹۳: ۱۴۶، ۱۴۷، ۱۸۶)

۲-۳-۴- گذشتن از آستانه‌ی بازگشت

قهرمان حکمتی را که طی سفر آموخته است، در این مرحله با باقی جهان به اشتراک می‌گذارد. «قهرمان برای تکمیل ماجراجویی خود، باید زیر فشار جهان دوام بیاورد. نخستین مسأله‌ی قهرمان پس از بازگشت این است که پس از تجربه‌ی سرشاری که روحش را ارضا کرد، واقعیت را بپذیرد» (کمپبل، ۱۳۹۲: ۱۸۹). همان‌گونه که قهرمان در آغاز سفر با مشکلات و موانع بسیاری روبه‌رو شد و به مبارزه با آنها پرداخت، ممکن است در راه بازگشت نیز با موانع و مشکلات بسیاری روبه‌رو شود. در این داستان، خورشید خاور و بهروز و قمرناز پس از خواستگاری و ازدواج، بدون گذشتن از هیچ آستانه‌ای به دیار خود بازمی‌گردند. پس از آنکه خورشیدشاه به دیار خود بازمی‌گردد و به آرامش می‌رسد، ملک سلیمان به خاورزمین لشکرکشی می‌کند تا خرامان را از او بازپس بگیرد. در این جنگ خورشیدشاه و یارانش بر لشکر ملک سلیمان و عفریته‌های دیو پیروز می‌شوند (کندوله‌ای، ۱۳۹۳: ۳۱۹-۳۵۴). اگر این لشکرکشی ملک سلیمان و نبرد بهروز

با او را جزئی از جاده‌ی آزمون‌ها یا نگهبان آستانه‌ی بازگشت بدانیم، نسبت به الگوی کمپبل با اندکی تغییر و جابه‌جایی مواجه‌ایم.

۲-۳-۵- ارباب دو جهان

در این مرحله قهرمان به تعادل بین قوای جسمانی و روحانی و آرامش درونی و جسمی می‌رسد (یوسفی، ۱۳۹۴: ۴۵). جدای از این، می‌توان مورد ذیل را نیز مد نظر داشت که:

آزادی برای گذشتن و بازگشتن از مرز جهان هرگاه که بخواهد، توانایی‌ای است منحصر به ارباب دو جهان رقصنده‌ی کیهانی... شادمانه و به سبکی، از یک موقعیت به موقعیتی دیگر می‌چرخد و می‌جهد و در مقابل نفی خویشتن، که لازمه‌ی تولد دوباره در فهم حقیقت است، مقاومت نمی‌کند و بدین ترتیب، بالاخره برای کفاره‌ی بزرگ آماده می‌شود. جاه‌طلبی شخصی‌اش به کلی از بین می‌رود و دیگر برای زندگی نمی‌کوشد، بلکه با اراده‌ی خود اجازه می‌دهد هر چه می‌خواهد بیاید از او بگذرد: می‌توان گفت، او به فنا می‌رسد. (کمپبل، ۱۳۹۲: ۲۰۵)

این مرحله در داستان مورد مطالعه دیده نمی‌شود؛ چراکه قهرمان پس از بازگشت نزد پدرش زیر نظر او به زندگی ادامه می‌دهد و جاه‌طلبانه برای نبرد با ملک سلیمان و عفریته‌های دیو پیش قدم می‌شود و به میدان جنگ می‌رود.

۲-۳-۶- زندگی آزاد و رها

قهرمان در این مرحله، از ترس مرگ رها می‌شود و گویی عارفی خودشناس و هستی‌شناس است که دم را می‌شناسد؛ نه حسرت گذشته را می‌خورد و نه نگران آینده است (یوسفی، ۱۳۹۴: ۴۵). خورشید خاور پس از تحمل سختی‌های بسیار از این وضعیت نجات می‌یابد و به معشوق می‌رسد (کندوله‌ای، ۱۳۹۳: ۲۷۹). او از غم رسته است و تمام گنجی را که یافته، به دوستان و هم‌پیمانانش می‌بخشد (۲۸۶). همین مسأله، اسباب آزادی و رهایی او را فراهم می‌آورد و آرامشی بدو می‌بخشد که با خیال آسوده به دیار خود بازگردد؛ و در آخر پس از شکست ملک سلیمان و عفریته‌های دیو، به آرامش نهایی می‌رسد.

۳- نتیجه‌گیری

جوزف کمپبل کهن‌الگوی سفر قهرمان را با استفاده از آرای فروید و یونگ به عنوان الگوی جهانی مطرح کرد که قابلیت مطابقت با داستان‌های همه ملل را دارد. بررسی منظومه‌ی غنایی-حماسی خورشید و خرامان الماس‌خان کندوله‌ای نشان می‌دهد این اثر ادبی ساختاری مشابه الگوی جهانی نظریه‌ی تک‌اسطوره‌ی سفر قهرمان هزارچهره‌ی کمپبل دارد و با الگوی پیشنهادی او سازگار است. خورشید خاور با خارج شدن از یک موقعیت نارس روان‌شناختی به

توانایی لازم برای پذیرش مسؤولیت می‌رسد و کهن‌الگوی پیر دانا قهرمان را در انتخاب راه درست یاری می‌کند.

سفر قهرمان نویدبخش تولدی دیگر است و داستان خورشید و خرامان را می‌توان فرایند فردیت قهرمان (خورشید خاور) دانست؛ قهرمانی که آگاهانه قدم در مسیر فردیت و بلوغ روحی و روانی می‌نهد. خورشید در واقع بخشی از نیروهای روان خودآگاه عادل‌شاه است که قهرمانانه پای در مسیر خطر می‌نهد و در پایان سفر دایره‌وار خویش، به شخصیتی کامل و پخته بدل می‌گردد. این منظومه در تمام مراحل با کهن‌الگوی سفر قهرمان کمپیل مطابقت می‌کند؛ به جز در زیر مرحله‌های امدادهای غیبی که در داستان الماس‌خان خبری از حمایت‌گر هیولالوش و عجزه‌های زشت نیست و در فرار جادویی، قهرمان توسط قدرت‌های فوق بشری پشتیبانی نمی‌شود. در بخش گذشتن از آستانه‌ی بازگشت نیز، نسبت به الگوی کمپیل، با اندکی تغییر و جابه‌جایی مواجه‌ایم.

منابع

فارسی:

- امامی، نصرالله. (۱۳۸۵). *مبانی و روش‌های نقد ادبی*. تهران: جامی.
- بیگزاده، خلیل و احسان زندی طلب. (۱۳۹۶). «تحلیل سفر روحانی ویراف در ارداویراف نامه بر اساس الگوی کمپیل». *جستارهای نوین ادبی*، ش. ۱۹۶، صص. ۷۶-۵۵.
- بیگزاده، خلیل و مریم کسای. (۱۳۹۵). «بررسی بن‌مایه‌ها و عناصر داستانی منظومه‌ی خورشید و خرامان الماس‌خان کندوله‌ای». *پژوهشنامه ادبیات کردی*، د. ۲، ش. ۳، صص. ۶۱-۳۷.
- بی‌نظیر، نگین و منیژه طلیعه‌بخش. (۱۳۹۴). «تحلیل الگوی اسطوره‌ای عرفانی از شخصیت رابعه‌ی عدویه با تکیه بر روایت تذکره الاولیا». *ادبیات عرفانی دانشگاه الزهراء*، س. ۷، ش. ۱۳، صص. ۳۹-۷.
- پراپ، ولادیمیر. (۱۳۸۶). *ریخت‌شناسی قصه‌های پریان*. ترجمه‌ی فریدون بدره‌ای. تهران: توس.
- جانسون، رابرت. (۱۳۸۷). *اسطوره‌ی جام مقدس*، ترجمه‌ی تورج رضا بنی‌صدر. تهران: فرگان.
- حسینی، مریم و نسرین شکیبی ممتنار. (۱۳۹۳). «تحلیل روان‌شناختی دعوت و طلب و نقش آن در آشناسازی و تشریح قهرمان». *زبان و ادبیات فارسی*، س. ۲۲، ش. ۷۶، صص. ۵۰-۲۷.
- ذبیحی، رحمان و پروین پیکانی. (۱۳۹۵). «تحلیل کهن‌الگوی سفر قهرمان در داراب‌نامه طرسوسی بر اساس الگوی جوزف کمپیل». *ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی*، س. ۱۲، ش. ۴۵، صص. ۱۱۸-۹۱.
- رستگار فسایی، منصور. (۱۳۷۹). *اژدها در اساطیر ایران*. تهران: توس.
- سیاسی، علی اکبر. (۱۳۸۴). *نظریه‌های شخصیت یا مکاتب روانشناسی*. تهران: دانشگاه تهران.
- سیگال، رابرت. (۱۳۹۰). *اسطوره*. ترجمه‌ی احمدرضا تقاء. تهران: ماهی.
- شوالیه، ژان و آلن گریبان. (1388). *فرهنگ نمادها*. ترجمه و تحقیق سودابه فضائلی. تهران: جیحون.
- صالحی، ملا محی‌الدین. (۱۳۸۰). *سرود بادیه*. سنندج: انتشارات کردستان.
- طاهری، محمد و حمید آقاجانی. (۱۳۹۲). «تبیین کهن‌الگوی سفر قهرمان براساس آراء یونگ و کمپیل در هفت خوان رستم». *ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی*، د. ۹، ش. ۳۲، صص. ۱۶۹-۱۹۷.
- فرضی، حمیدرضا. (۱۳۹۱). «نقد کهن‌الگویی شعر «قصه‌ی شهر سنگستان» مهدی اخوان ثالث». *ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناسی*، د. ۸، ش. ۲۸، صص. ۲۱-۱.
- فروید، زیگموند. (۱۳۹۰ الف). *تفسیر خواب*. ترجمه‌ی شیوا رویگریان. تهران: مرکز.
- (۱۳۹۰ ب). «ضمیر ناخودآگاه». از مجموعه‌ی *روانکاوی (۱)*. ترجمه شهریار وقفی‌پور. *رغنون*، ش. ۲۱، صص. ۱۳۳-۱۵۲، چاپ سوم، تهران: سازمان چاپ و انتشارات.

- فولادی، محمد و مریم رحمانی. (۱۳۹۷). «بررسی و نقد داستان بیژن و منیژه بر اساس کهن‌الگوی سفر قهرمان جوزف کمپیل». *علوم ادبی، س. ۸، ش. ۱۳، صص. ۸۷-۱۰۷*.
- کانت، ایمانوئل. (۱۳۷۷). *نقد قوهی حکم*. ترجمه‌ی عبدالکریم رشیدیان. تهران: نی.
- کمپیل، جوزف. (۱۳۸۰). *قدرت/اسطوره*. ترجمه‌ی عباس مخبر. تهران: مرکز.
- . (۱۳۹۲). *قهرمان هزار چهره*. ترجمه‌ی شادی خسرو پناه. مشهد: گل آفتاب.
- کندوله‌ای، الماس‌خان. (۱۳۹۳). *خورشید و خرامان*. تصحیح عزتی‌زاده. فرهاد و مسعود قنبری. کرمانشاه: دیباچه.
- گجری، امین. (۱۳۷۸). *از بیستون تا دلاهو*. تهران: مه.
- کنگرانی، منیژه. (۱۳۸۸). «تحلیل تک‌اسطوره نزد کمپیل با نگاهی به روایت یونس و ماهی». *پژوهشنامه‌ی فرهنگستان هنر، ویژه‌نامه‌ی نقد اسطوره‌ای، ش. ۱۴، صص. ۷۵-۹۱*.
- گورین، ویلفرد ال. و همکاران. (۱۳۷۰). *راهنمای رویکردهای نقد ادبی*. ترجمه‌ی زهرا میهن‌خواه. تهران: اطلاعات.
- مختاری، محمد. (۱۳۸۷). *حماسه در رمز و راز ملی*. تهران: قطره.
- وولگر، کریستوفر. (۱۳۸۷). *سفر نویسنده*. ترجمه محمد گذرآبادی. تهران: مینوی‌خرد.
- ویتیل، استوارت. (۱۳۹۰). *اسطوره و سینما*. ترجمه محمد گذرآبادی. تهران: هرمس.
- هال، کالوین اس. و ورنون جی. نوردبای. (۱۳۸۱). *مبانی روانشناسی یونگ*. ترجمه محمدحسین مقبل. تهران: جهاد دانشگاهی تربیت معلم.
- یوسفی، سحر. (۱۳۹۴). *بررسی کهن‌الگوی سفر قهرمان در قصه‌های عامیانه‌ی ایران*. پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد، راهنما: سوسن جبری. رشته زبان و ادبیات فارسی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، کرمانشاه: دانشگاه رازی.

- یونگ، کارل گوستاو (۱۳۶۸). *چهار صورت مثالی*. ترجمه‌ی پروین فرامرزی. مشهد: آستان قدس رضوی.
- . (۱۳۷۸). *انسان و سمبول‌هایش*. ترجمه محمد سلطانیه. تهران: جامی.

کردی:

- بۆره‌که‌یی (سه‌فی‌زاده)، سدیق. (۱۳۶۷). *میژووی و میژووی کوردی*. بانه: ناجی.
- خه‌زنه‌دار، مارف. (۲۰۰۲). *میژووی ئه‌ده‌بی کوردی*. به‌رگی دووهم. هه‌ولێر: ئاراس.