



بررسی کهن‌الگوی سفر قهرمان در قصه‌های عامیانه کردی (مطالعه موردی قصه هفت برادر)

منصور رحیمی^۱

(مقاله پژوهشی)

تاریخ دریافت: ۲۲ دی ۱۴۰۱، تاریخ پذیرش: ۱۹ اسفند ۱۴۰۲، صص. ۷۵ - ۹۴

DOI: 10.22034/JOKL.2024.138425.1269

چکیده

کورتیه

گریمانه‌ی نهرکتیایی سه‌فهری قارهمان، وه‌ک یه‌کینک له‌فره‌پاتترین گریمانه‌گه‌لی ناریکتیایی، له‌تینگه‌یشتنی سووچه‌کانی ناو و دهره‌وی ده‌قی گنپرانوه‌ دیرینه‌کان له‌په‌ستا رینخوشکمر بووه. نهم توئزینه‌وه‌ شه‌په‌وی له‌ نهرکتیایی سه‌فهری قارهمان له‌ به‌یتته فولکلوریکه‌ کوردیه‌کان به‌ پینی بۆچوونی جۆزینف که‌مبیل بکۆلینته‌وه. بۆ نهم مه‌به‌سته‌ چیرۆکی فولکلوریکه‌ حه‌وت برا (مه‌لک شه‌حمه‌د) وه‌ک نموونه‌ هه‌لپزیدرا و به‌ نیشانسانی نهرکتیایی و قۆناغه‌کانی سه‌فهری قارهمان، دهرته‌نجامه‌ که‌ی به‌ چیرۆکه‌گه‌لی فولکلوریکه‌ هاوشته‌وی دیکه‌ی گشتیندرا. دهرته‌نجامه‌کانی توئزینه‌وه‌ پیشانی شه‌ده‌ن: ۱. نهرکتیایی سه‌فهری قارهمان هه‌م له‌ پرووی نهرکتیایی که‌سایه‌تی و هه‌م له‌ پرووی قۆناغه‌کانی سه‌فهری قارهمانه‌وه، له‌ هه‌ر سه‌ ناستی که‌وته‌نپه‌ی، شه‌ره‌فمه‌ندیی «پروت» و گه‌رانه‌وه‌ له‌ ناو چیرۆکه‌ فولکلوریکه‌ کوردیه‌کاندا دیاره‌ و مۆدیلی هه‌فده‌ قۆناغی جۆزینف که‌مبیل به‌ ته‌واوی له‌گه‌ل نهم چیرۆکه‌کانه‌ دیتته‌وه؛ ۲. شه‌پینی که‌ چیرۆکه‌ فولکلوریکه‌ کوردیه‌کان که‌ له‌بیر کراون، به‌ نوسراوه‌یی له‌به‌ر ده‌ستی توئزیدراندان بن تا به‌ بۆچوونگه‌لی پینکه‌هاته‌ناسانه‌وه‌ تا‌قی‌بکرتنه‌وه.

انگاره‌ کهن‌الگوی سفر قهرمان، به‌ عنوان یکی از پرکاربردترین انگاره‌های کهن‌الگویی، در درک و دریافت سویه‌های درون‌متنی و برون‌متنی روایت‌های سنتی همواره راه‌گشا بوده است. پژوهش حاضر بر آن است تا کهن‌الگوی سفر قهرمان را در قصه‌های عامیانه کردی بر اساس آرای جوزف کمبل بررسی کند. بدین منظور، قصه‌ عامیانه‌ هفت برادر (ملک احمد) به‌ عنوان نمونه انتخاب شده و با نشان دادن کهن‌الگوها و مراحل سفر قهرمان، نتایج تحقیق به‌ سایر قصه‌های عامیانه‌ مشابه در ادب شفاهی کردی تعمیم داده شده است. نتایج تحقیق نشان می‌دهد: ۱. کهن‌الگوی سفر قهرمان هم از نظر کهن‌الگوهای شخصیتی و هم از نظر مراحل سفر قهرمان در هر سه سطح عزیمت، تشریف «فرایند» و بازگشت در قصه‌های عامیانه کردی قابل‌بازنمایی است و الگوی هفده مرحله‌ای جوزف کمبل، به‌ تمامی قابل‌انطباق با این قصه‌ها است؛ ۲. شایسته است که قصه‌های عامیانه کردی که مغفول مانده‌اند، به‌ صورت مکتوب در اختیار پژوهشگران قرار گیرند تا با رویکردهای ساختاری آزموده شوند.

واژه‌های کلیدی: کهن‌الگوی سفر قهرمان، قصه‌های عامیانه، قصه کردی، جوزف کمبل

واژه‌گه‌لی سه‌رکه‌ی: ناریکتیایی سه‌فهری قارهمان، چیرۆکی فولکلوریک، چیرۆکی کوردی، جۆزینف که‌مبیل

۱- مقدمه

ادبیات عامه یکی از بخش‌های مهم ادب شفاهی مردمان سرزمین‌های مختلف به شمار می‌آید. قصه به عنوان یکی از مهم‌ترین نوع متون عامیانه، توسط راویان و گویندگان محلی سینه به سینه روایت شده و از جمله متون غنی ادب شفاهی هر ملتی به شمار می‌آید. راویان نخستین قصه‌های عامیانه بر این باورند که تاریخ پیدایش قصه‌ها و کیفیت روایت‌های نخستین این قصه‌ها بر کسی آشکار نیست؛ زیرا این قصه‌ها سینه به سینه نقل شده‌اند و مربوط به ادب شفاهی مردمان سرزمین‌های متفاوت است. ماهیت، ساختار و جان‌مایه قصه‌های عامیانه با توجه به تفاوت‌های زبانی، فرهنگی و سرزمینی راویان و مخاطبین قصه متفاوت خواهد بود؛ اما قصه‌های هر ملتی حامل پاره‌ای عناصر درون‌متنی و برون‌متنی فرهنگ متعلق به راویان و خالقان قصه است.

انگاره‌های کهن‌الگویی متفاوتی در متون ادبی وجود دارند که کهن‌الگوی قهرمان یکی از این انگاره‌هاست که در سطوح متفاوت و با رویکردهای متعددی می‌توان بدان پرداخت. در متون روایی، شخصیت قهرمان به سه دسته کلان قهرمان جستجوگر، قهرمان پاگشا و قهرمان قربانی «بلاگردان» تقسیم می‌شود. در هر سه نوع مذکور می‌توان تحلیل‌های کهن‌الگویی انجام داد؛ اما قهرمان پاگشا و سپس قهرمان جستجوگر دارای بیشترین مؤلفه‌های کهن‌الگویی جهت تحلیل روان‌شناختی و گونه‌شناختی هستند. قهرمان در پاگشایی، سه مرحله کلان: جدایی، تغییر و بازگشت را طی می‌کند. کارکرد شخصیت قهرمان در متون روایی متأخر اندکی متفاوت است. «در متون روایی کلاسیک، قهرمان‌ها ارزش‌های فرهنگی زمان خود را مجسم می‌کردند و وظایف کسی را که از جامعه‌اش دفاع می‌کرد، بر عهده داشتند. به تدریج که ارزش‌های فرهنگی و اجتماعی دگرگون شد، قهرمان‌ها نیز خصوصیت‌های آرمانی خود را از دست دادند و کم‌کم به انسان‌های معمولی تبدیل شدند» (میرصادقی، ۱۳۸۸: ۲۴۳). قهرمان بیشتر شخصیتی است که در بیشتر روایت‌ها کاری دشوار را انجام می‌دهد و اوضاع نابسامان را از طریق ترک خانه، کشمکش با نیروهای منفی، تدبیراندیشی به مبارزه و جستجو سامان می‌بخشد و روایت را از وضعیت نامتعادل به سمت وضعیت متعادل تغییر می‌دهد.

در روایت‌های اساطیری به عنوان نمونه‌های متقدم روایی، شباهت‌های خیره‌کننده‌ای در میان اساطیر، قهرمانان اسطوره‌ای و فرایند شکل‌گیری روایت وجود دارد. درونمایه، شخصیت و رویدادهای تکرار شونده، ویژگی شاخص روایت‌های کلاسیک و به ویژه عامیانه است. «بن‌مایه‌های زنجیره‌ای مکرر در داستان‌ها، نشانه روابط شخصیت‌هاست که نظم ساختاری - روایی مشترک داستان‌ها را آشکار می‌کند» (سهراب‌نژاد و نوری، ۱۴۰۱: ۱۵). در این گونه روایت‌ها «قهرمان، صورتی از تبلور ذهنی قومی است که نمی‌تواند تنها برآمده از یک سنت خود به خودی باشد؛ بنابراین ضرورت‌های تکامل ذهن آن قوم، در دوره‌های ویژه‌ای با پرداخت معین از یک داستان حول شخصیتی معین می‌گراید» (مختاریان، ۱۳۸۶:

۵۴). در دیدگاه یونگ، شخصیت قهرمان در مقام یک کهن‌الگو ناظر بر بخش خودآگاه روان انسان است. نکته مهمی که در پیوند با کهن‌الگوی سفر قهرمان باید بدان توجه داشت، این است که ممکن است در یک روایت تمام مراحل کهن‌الگوی سفر قهرمان به صورت دقیق و مفصل وجود نداشته باشد. به عبارت دیگر، ممکن است در یک روایت برخی از این مراحل حذف شوند و برخی دیگر از برجسته‌ترین مراحل کهن‌الگو ذکر شوند. بر این اساس، کهن‌الگوی سفر قهرمان، «نمونه‌ای انعطاف‌پذیر و قابل انطباق است و می‌تواند اشکال و زنجیره‌های بی‌نهایت متنوعی از مراحل را در خود جای دهد. به عبارت دیگر، بسته به نیازهای هر داستان می‌توان مراحل سفر را حذف یا تکرار یا جابه‌جا کرد» (ویتیل، ۱۳۹۰: ۹). به عقیده کمبل بن مایه سفر جهانی قهرمان، ترک یک موقعیت و یافتن اصل و سرچشمه زندگی است که قهرمان را در موقعیتی بالغ‌تر یا عینی‌تر قرار دهد (کمبل، ۱۳۹۱: ۱۹۰).

۱-۱- بیان مسأله

قصه‌های عامیانه، متونی غنی هستند که طیف وسیعی از گزاره‌های فرهنگی و اساطیری را با خود حمل می‌کنند. کهن‌الگوی سفر قهرمان از جمله الگوهای تحلیلی در ساختارشناسی روایی به شمار می‌آید، که پیوند آشکاری با روانشناسی و اسطوره‌شناسی دارد. تقلیل عناصر روایت به مرحله‌ای که شخصیت اصلی بر پایه کهن‌الگوی سفر قهرمان طی می‌کند، ادعای وجود دستور زبان روایی واحدی را برای قصه‌ها بیش از پیش تأیید می‌کند. پژوهش حاضر کوشیده است تا به بررسی قصه‌های عامیانه کُردی از منظر کهن‌الگوی سفر قهرمان بپردازد، تا نشان دهد که در بیشتر قصه‌های عامیانه کُردی، قهرمان قصه به عنوان فاعل شناسا، در پی یافتن ابژه‌ای ارزشی یا انجام کار دشوار است که با فرهنگ‌های مجاور و حتی بیگانه تعامل برقرار می‌کند. در این میان، قهرمان بسیاری از مراحل سفر را طی کرده، و با جهان بیگانه و غریب تعامل برقراری می‌سازد و شخصیت‌ها و امور نامطلوب بسیاری را به نبرد می‌طلبد، تا به امر مطلوب و ابژه ارزشی خاصی که در جستجوی آن بود، دست یابد و در نهایت به خانه و آرامش پیش از بحران بازگردد. بدین منظور، یک قصه شفاهی کُردی به صورت تصادفی انتخاب شده است و روایی نتایج تحقیق مبتنی بر رویکرد استقرایی و تعمیم دادن آن به دیگر قصه‌های عامیانه کُردی، موضوعی است که به عنوان هدف اصلی تحقیق، طرح شده است و کوشیده‌ایم آن را اثبات کنیم.

۱-۲- پیشینه پژوهش

پژوهش‌هایی که در باب قصه‌های کُردی انجام شده، بسیار محدود است. آنچه تاکنون از منابع کُردی و فارسی ذکر شده است، تنها در امر گردآوری قصه‌ها می‌باشد و در این میان می‌توان به تحقیقات مستشرقان و حاصل کارشان اشاره کرد. آثاری چون *افسانه‌های کُردی*، گردآوری قنات کردو و اسکارمان (۱۳۸۰)، ترجمه هیمن؛ *افسانه‌های کُردی*، گردآوری مارگاریتا باریسونا رودنکو، ترجمه کریم

کشاورز (۱۳۹۰)؛ *افسانه‌های گردان*، از آردیشانه سسیل و سسیله سسیل، ترجمه امیر حسین اکبری شالچی (۱۳۸۶)؛ *داستان‌های کهن کردی* با گردآوری روزه لسکوآ، ترجمه محمد ریانی (۱۳۷۰) از این دسته هستند. همچنین به آثاری مانند *چیرۆک و ئەفسانە‌ی موکریان* (۱۳۹۲)، *افسانه و قصه‌های کردی* به اهتمام هاشم سلیمی (۱۳۹۰)، *افسانه‌های کردی*، گردآوری ثریا اله‌دادی (۱۳۷۹)، *افسانه و مثل‌های کردی*، گردآوری علی‌اشرف درویشیان (۱۳۶۶) می‌توان اشاره کرد. احمد پارسا و مظهر ابراهیمی (۱۳۹۴) در مقاله «ریخت‌شناسی پریان در قصه‌های کردی» به بررسی و تعیین ساختار این قصه‌ها، نمایاندن میزان تفاوت‌ها و اشتراکات ساختاری آن با الگوی پراپ پرداخته‌اند. فریبا همتی و رضا همت‌خواه (۱۳۹۸)، در مقاله‌ای با عنوان «بررسی نقش زن در داستان عامیانه زبان کردی کرمانشاه، بر اساس نظریه ولادیمیر پراپ» به واکاوی نقش زنان و خویشکامی‌های مربوط به آن در دو داستان می‌پردازند.

۱-۳- خلاصه قصه هفت برادر

پادشاه مشرق زمین، هفت پسر داشت. پسر کوچک نامش احمد بود. پادشاه بیشتر از همه فرزندانش دوستش داشت و به سبب همین عزیز بودنش او را ملک احمد خطاب می‌کرد. پادشاه مغرب زمین نیز هفت دختر داشت که پسران پادشاه مشرق زمین قصد ازدواج با آنها را داشتند. اواخر عمر پادشاه بود و وی خطاب به فرزندانش وصیت می‌کند و می‌گوید بعد از مرگم تا هفت شبانه‌روز، هر شب بر سر مزار من بیایید. پس از مدتی پادشاه می‌میرد. شب اول بعد از مرگ پادشاه، ملک احمد به برادر بزرگش وصیت پدر را یادآور می‌شود و از وی می‌خواهد که بر سر مزار پدر بروند؛ اما برادر بزرگ در جواب می‌گوید: پدر مرده، و وصیتش را باد برده. ملک احمد لباس رزم پدرش را می‌پوشد و خنجر پدرش را برمی‌دارد و سوار بر اسب پدر بر سر مزارش می‌رود. از دور چراغی می‌بیند که نزدیک می‌شود. ملک احمد می‌گوید: دیوی، جنی؟ چه هستی؟ دیو نزدیک می‌شود و می‌گوید: چندین سال است منتظر چنین لحظه‌ای هستم. امشب گور پدرت را زیر و رو می‌کنم. ملک احمد خنجر بر می‌کشد و با دیو مبارزه می‌کند و دیو را می‌کشد. لب و لوجه دیو را می‌برد و در توبره‌ای به قصر می‌برد و در یکی از اتاق‌های قصر پنهان می‌کند. این کار را تا هفت شبانه‌روز انجام می‌دهد، سپس ملک احمد هفت دیو را می‌کشد و در قصر پنهانشان می‌کند.

پس از مدتی پادشاه کشور همسایه که هفت دختر داشت، مسابقه‌ای مردآزما به راه می‌اندازد. پادشاه چاه‌هایی حفر می‌کند که چهل گز عرض و چهل گز عمق دارند. درون چاه پر از حربه و نیزه بود. پادشاه چاه زد که هر کس بتواند با اسب خود از روی چاه بپرد، یکی از دخترانش را به عقد وی درمی‌آورد. برادران ملک احمد خبر این مسابقه را می‌شنوند. هفت پسر پادشاه، عاشق هفت دختر پادشاه همسایه

بودند؛ اما پدرشان پیش از مرگش نتوانست دختران را به عقد پسرانش درآورد. برادران ملک احمد تدارک رفتن به مراسم پادشاه را می‌بینند و برادر بزرگتر به ملک احمد می‌گوید: کچل، تو حق نداری با ما بیایی. آبرویمان را نزد پادشاه می‌بری. ملک احمد هیچ نمی‌گوید. برادرانش همگی عازم دیدن مراسم مسابقه می‌شوند. ملک احمد پس از رفتن برادرانش جامه سیاه شاهانه پدرش را می‌پوشد. خنجر پدرش را برمی‌دارد و با اسب پدرش به سمت میدان مسابقه می‌تازد.

تمام شهر و مردم شهرهای همسایه به تماشای این مسابقه آمده‌اند و خروشی در دشت به پا شده است. چند نفر شانس خود را امتحان کرده‌اند؛ اما به درون چاه سقوط کرده، و مرده‌اند. همه دشت نظاره‌گرند. از دور سواری چابک و سیاه‌پوش چون باد و طوفان می‌تازد و می‌آید، بی آن که در میان جمعیت بایستد، از روی چاه می‌پرد. دختر بزرگ پادشاه را بر پشت خود می‌نشاند و می‌رود. ملک احمد دختر پادشاه را به قصر می‌آورد و به یکی از اتاق‌های قصر می‌برد و نوکر و ندیم‌هایی در اختیارش می‌گذارد. شب هنگام که برادرانش از تماشای مسابقه بازمی‌گردند، با کنجکاو از آنها می‌پرسد: برادر تماشای مسابقه پادشاه چگونه بود؟ چه اتفاقی افتاد؟ برادر بزرگتر در جواب می‌گوید: احمد کچل! تو هم دلت خوش است که پسر پادشاهی! شیر مادر حلال آن سواری باد که امروز چون باد و طوفان آمد و شرط پادشاه را برد و دختر پادشاه را با خود برد. دختر پادشاه لایق چنین سواری است، نه کسی چون من و تو!

هفت روز متوالی همان گونه ادامه می‌یابد و ملک احمد هفت دختر پادشاه را به قصر می‌آورد و شب هفتم، ماجرا را برای برادرانش تعریف می‌کند. دختران را از اتاق‌های قصر بیرون می‌آورد و می‌گوید: هفت شبانه‌روزی که پدر وصیت کرده بود، من بر مزارش رفتم و هر شب یک دیو را کشتم و این هم لب و لوجه دیوهایی که کشته‌ام. برادران ملک احمد شرمند می‌شوند و به پایش می‌افتند و عذرهای بی‌پایان می‌خواهند. ملک احمد همه را می‌بخشد و از برادر بزرگتر می‌خواهد که به اتفاق هم به قصر پادشاه بروند و هفت دخترش را از وی خواستگاری کنند. پادشاه که از ماجرا آگاه می‌شود، با خوشحالی دخترانش را به عقد هفت برادر درمی‌آورد و هفت شبانه‌روز عروسی برپا می‌کنند. پس از آن پادشاه بار چهل شتر هدایا به برادران می‌دهد و همگی به شهر خود برمی‌گردند و در کمال دلخوشی زندگی می‌کنند.

سه سال بعد، پسر پادشاه به مرضی لاعلاج دچار می‌شود. بدنش زخم‌هایی داشت که تنها علاجش پر سیمرغ بود و سیمرغ در کوه قاف لانه داشت. پادشاه ملک احمد را احضار می‌کند و می‌گوید: جان پسر من را نجات بده، تنها کسی که می‌تواند پر سیمرغ را تهیه کند، تو هستی. ملک احمد فرمان پادشاه را می‌پذیرد. به خانه برمی‌گردد تا تدارک سفر ببیند. انگشتر خود را به همسرش می‌دهد و انگشتر همسرش را در انگشت خود می‌کند و به همسرش می‌گوید: سفر سختی در پیش دارد و اگر تا چهل شبانه‌روز دیگر از سفر برنگشت، می‌تواند ازدواج کند. همسرش او را از خطرات راه آگاه می‌کند و از او

می‌خواهد به این سفر نرود. ملک احمد حرف همسرش را نمی‌پذیرد و می‌گوید: امر پادشاه را اجرا می‌کند و راه کوه قاف در پیش می‌گیرد. در بیابانی بسیار تشنه می‌شود. بر سر چاهی می‌رود. سر در درون چاه می‌آورد، سنگی از زیر پایش می‌لغزد و ملک احمد به درون چاه می‌افتد. چاه عمیق بود و بی‌آب. ملک احمد هر چه تلاش می‌کند، قادر نبود از چاه بیرون بیاید. از فرط خستگی به خواب می‌رود. در خواب ندایی به او می‌رسد: «ملک احمد اگر خوابی به دل آگاه باش، اگر بیداری با چشم خود ببین. اکنون دو قوچ بر روی دو سنگ در درون این چاه مبارزه می‌کنند. یکی سیاه، یکی سفید. اگر بتوانی بر پشت قوچ سفید ببری تو را به روی زمین و بیرون چاه می‌رساند؛ اما اگر بر روی قوچ سیاه بیفتی هفت طبقه دیگر تو را به زیر زمین می‌برد. ملک از خواب بیدار می‌شود و می‌بیند که دو قوچ یکی سفید و یکی سیاه مبارزه می‌کنند. ملک احمد با یک جهش تلاش می‌کند که بر پشت قوچ سفید بنشیند؛ اما در این هنگام دو قوچ به یکدیگر حمله می‌کنند و جای قوچ سفید و سیاه عوض می‌شود. ملک احمد بر روی قوچ سیاه می‌افتد و هفت طبقه دیگر به زیر زمین می‌رود و بیهوش می‌شود.

ملک احمد از خواب که بیدار می‌شود، در بیابانی گرم و سوزان است به راه می‌افتد. آنقدر می‌رود تا به شهری می‌رسد. در حاشیه پایین شهر، در خانه‌ای را می‌زند و می‌گوید مهمان می‌خواهید؟ پیرزنی به استقبال او می‌آید و با روی گشاده او را به خانه دعوت می‌کند. ملک احمد آب می‌خواهد. پیرزن در خانه آب نداشت. اندکی آب گرم را درون ظرفی می‌ریزد و نزد مهمان می‌آورد. ملک احمد نمی‌نوشد و می‌گوید: مادر چرا آب شهر شما آنقدر گرم است؟ پیرزن می‌گوید: پسرم اژدهایی بر سر چشمه آب این شهر چیره است و مقدار کمی جیره آب را برای شهر رها می‌کند، آن هم در قبال دادن جوانان مردم. هر هفته باید یکی از جوانان این شهر خوراک اژدها شود، تا اندکی آب برایمان رها سازد. از قضا آن هفته نوبت به دختر پادشاه رسید که خوراک اژدها شود. پادشاه جار می‌زند که هر کس بتواند اژدها را نابود کند، هر آنچه در این دنیا بخواهد به او می‌بخشم. چند جوان و چند پهلوان نامدار شهر به نبرد اژدها رفتند؛ اما همه خوراک اژدها شدند و بازنگشتند. ملک احمد خنجر پدرش را برمی‌دارد و به جنگ اژدها می‌رود. زمانی که اژدها دهانش را می‌گشاید، ملک احمد با خنجرش به درون دهان اژدها می‌پرد. نوک شمشیر تیزش را به صورت عمودی در فک بالای اژدها فرو می‌برد و محکم شمشیرش را می‌چسبد. همچنان که به درون شکم اژدها می‌رود با نوک خنجرش اژدها را می‌درد، تا این که اژدها از توان می‌افتد و خون جاری می‌شود و اژدها می‌میرد. ملک احمد از دهان اژدها بیرون می‌آید. در این هنگام دختر پادشاه دست بر خنجر اژدها می‌گذارد و با کف دستش بر پشت ملک احمد ضربه‌ای می‌زند. ملک احمد به خانه پیرزن باز می‌گردد. تمام شهر می‌خروشد و آهنگ و شادی در شهر برپا می‌شود.

پادشاه جار می‌زند که هر کس در ملک پادشاه است و دانه جوی از ملک پادشاه خورده است به سرای پادشاهی بیاید. تمام مردم شهر جمع می‌شوند، پادشاه جار می‌زند که هر کس این کار بزرگ را انجام داده است، بیاید تا پادشاهش را بدهم. هر کس ادعایی می‌کند؛ اما دختر پادشاه می‌گوید: من نشانی از آن پهلوان دارم، پس هر کس ادعای نادرست داشته باشد، جاننش را از دست خواهد داد. کسی جرأت نداشت، ادعا کند. همه ساکت ماندند. پادشاه گفت کس دیگری در این شهر نیست؟ گفتند: پیرزنی در حاشیه شهر هست و هیچ کسی ندارد. پادشاه دستور می‌دهد تا آن پیرزن نیز به سرای پادشاهی بیاید. مأموران به خانه پیرزن می‌روند و ملک احمد را با پیرزن به قصر می‌آورند. از همان فاصله دور دختر پادشاه، قهرمان را می‌شناسد و می‌گوید: همین مرد بود که اژدها را کشت. به ملک احمد می‌گویند که پشت به جمعیت بایستد. جای انگشتان و کف دست دختر پادشاه بر شانه و کتف ملک احمد آشکار می‌شود. پادشاه از ملک احمد می‌خواهد تا خواسته‌اش را مطرح کند. ملک احمد می‌گوید: پادشاه به سلامت باد! من چیزی نمی‌خواهم. پادشاه تا سه بار سخنش را تکرار می‌کند. بار سوم می‌گوید: همین یک بار از تو می‌خواهم که طلب پادشاه کنی. ملک احمد می‌گوید: آنچه می‌خواهم شاید نتوانی انجامش بدهی. پادشاه می‌گوید: هر چه در توانم باشد، انجام می‌دهم، خواسته‌ات را بگو. ملک احمد ماجرای خود را تعریف می‌کند و از پادشاه می‌خواهد وی را به روی زمین بازگرداند. پادشاه می‌گوید: قادر به انجام این کار نیستیم؛ اما تو را نزد سیمرغ می‌فرستیم. او تا دنیای روی زمین هم می‌تواند پرواز کند و تو را هفت طبقه از زیر زمین به روی زمین برساند.

ملک احمد به راه می‌افتد و به نزد سیمرغ می‌رود. سیمرغ می‌پرسد تو کیستی که توانسته‌ای تا این جا بیایی؟ می‌گوید: من ملک احمد هستم. سیمرغ می‌گوید: ملک احمد قهرمان است و من را از دست اژدها نجات داد. چون هر چه من تخم می‌گذاشتم، اژدها تخم‌هایم را می‌خورد و نمی‌گذاشت جوجه‌هایم سر از تخم بیرون بیاورند. بگو چه می‌خواهی ملک احمد؟ ملک احمد می‌گوید: از تو می‌خواهم من را به دنیای روی زمین بازگردانی. سیمرغ می‌گوید: راه دنیای روی زمین چهل شبانه‌روز است. تو نمی‌توانی خوراک من را تهیه کنی. ملک احمد در جواب می‌گوید: تو من را به روی زمین برسان، هر چه بخواهی برایت تهیه می‌کنم. نزد پادشاه باز می‌گردد. پادشاه بار چهل شتر خوراک برای سیمرغ و ملک احمد تهیه می‌کند. ملک احمد بر بال سیمرغ سوار می‌شود. چهل شبانه‌روز تمام پرواز می‌کند. در میان راه ملک احمد مدام خوراک و گوشت به سیمرغ می‌خوراند. روز چهارم به روی زمین می‌رسند. سیمرغ به ملک احمد می‌گوید: اگر باز هم گوشتی مانده به من بده. هیچ گوشتی مانده بود؛ اما ملک احمد جواب رد نمی‌دهد. خنجر می‌کشد و یک پای خود را قطع می‌کند و به سیمرغ می‌دهد. سیمرغ می‌گوید: ملک احمد این قطعه گوشت آخری شور بود. سیمرغ ملک احمد را به روی زمین می‌گذارد. ملک احمد می‌نشیند. سیمرغ می‌گوید: پس چرا نشسته‌ای؟ تو که آرزو داشتی به روی زمین بازگردی. ملک احمد

می‌گوید: من پایم خواب رفته، تو برو، من هم کمی استراحت می‌کنم و می‌روم. سیمرغ به پای ملک احمد نگاه می‌کند، با یک آرق پای ملک احمد را از شکم خود بیرون می‌کشد و با آب دهانش آن را به پای ملک احمد پیوند می‌زند و یکی از پرهای خود را می‌کند و بر روی زخمش می‌کشد. پای ملک احمد درست مثل اولش می‌شود. سیمرغ پر خود را به ملک احمد می‌دهد و می‌گوید: روی هر زخمی بکشی، سریع آن زخم خوب می‌شود.

ملک احمد به راه می‌افتد. به اطراف شهر خود می‌رسد. از دور صدای شادی و عروسی به گوش می‌رسد. پسر بچه‌ای را می‌بیند. از وی می‌پرسد عروسی کیست؟ پسر هم می‌گوید: در شهر ما هفت برادر بودند که با هفت دختر پادشاه ازدواج کردند. برادر کوچک به دنبال دوایی برای زخم پسر پادشاه به کوه قاف رفت و برنگشت. همسر برادر بزرگ بیمار شد و مُرد، اکنون برادر بزرگ با همسر برادر کوچک ازدواج می‌کند. ملک احمد انگشتر همسرش را به پسر بچه می‌دهد و می‌گوید: این انگشتر را ببر و به عروس بده. پسر بچه از بین جمعیت، خود را به عروس می‌رساند و انگشتر را به عروس می‌دهد. عروس با خوشحالی برمی‌خیزد و فریاد می‌کشد که همسرم برگشته، ازدواج نمی‌کنم. ملک احمد به دیدار همسرش شاد می‌شود. به قصر می‌روند. پر سیمرغ زخم پسر پادشاه را بهبود می‌بخشد و پس از هفت شبانه‌روز جشن و شادی، برای همیشه در کمال آرامش زندگی می‌کنند.

۲- کهن‌الگوهای قصه عامیانه هفت برادر

در قصه‌های عامیانه کُردی، آن دسته از قصه‌هایی که بر اساس الگوی ریخت‌شناسانه پراپ قابل تحلیل بودند، جهت بررسی کهن‌الگوی سفر قهرمان نیز مناسب هستند. سفر قهرمان در قصه مورد بررسی در پژوهش حاضر دارای پنج کهن‌الگو و هدفه مرحله است. کهن‌الگوهای پنجگانه سفر قهرمان عبارتند از: قهرمان، مرشد «پیر و منادی»، یاریگر، دشمن، نگهبان و سایه.

۲-۱- قهرمان

قهرمان، سفرش را از جهانی عادی آغاز می‌کند و در فرایند آغاز این سفر، ندایی درونی یا تغییری یکباره یا آگاهی خاصی به او می‌رسد. قهرمان باید سفر خود را از زندگی روزمره آغاز کند و پا به جهانی ناشناخته و سرشار از نیرو و رویدادهای غیرعادی بگذارد. به عبارت دیگر، در کهن‌الگوی سفر قهرمان، شخصیت قهرمان، دعوت منادی و استاد را در نهایت می‌پذیرد و قدم در راهی می‌گذارد که ناشناخته است و مملو از مخاطرات و رویدادهای غریب و شگفت است و باید بر این رویدادها چیره شود. در قصه هفت برادر، ملک احمد (قهرمان قصه) همراه با دیگر برادران خود در وضعیت آرام و زندگی عادی به سر می‌برد تا این که پدرش که پادشاه مشرق زمین بود، می‌میرد و بحران آغاز می‌شود. ملک احمد

پس از انجام آزمون و کارهای دشوار، از جمله کشتن هفت دیو، پریدن از روی چاه چهل گزی، رفتن به جهان زیر زمین، کشتن اژدها و یافتن پر سیمرغ به خانه باز می‌گردد.

۲-۲- مرشد یا استادی که انگیزه لازم را برای سفر در وجود قهرمان پدید می‌آورد.

مرشد، راهنما، پیر و هادی کسی است که هم انگیزه لازم را در وجود قهرمان ایجاد می‌کند، هم قهرمان را به سفر اعزام می‌کند. پراپ این شخصیت را با عنوان «اعزام کننده» نیز نشان داده است. از سوی دیگر شخصیت بخشنده نیز در آرای پراپ کسی است که با راهنمایی یا انجام خویشکاری «تدارک» به قهرمان یاری می‌رساند، تا کار دشوار را انجام دهد، یا در نبرد با شخصیت شرّیر «سایه» پیروز شود. در این بخش از روایت توان کاریزمایی استاد قهرمان را در چندین عبارت و در قالب چند گزاره روایی می‌توان نشان داد. در قصه هفت برادر، پدر ملک احمد، پادشاه مشرق زمین، با وصیت خود به عنوان مرشد و راهنما ایفای نقش می‌کند و به پسرانش توصیه می‌کند، تا هفت شبانه‌روز خانه را ترک کنند و بر مزار وی حاضر شوند. در این هفت شبانه‌روز، هفت دیو به مزار وی می‌آیند. ملک احمد مطابق وصیت پدرش بر مزارش حاضر می‌شود و هفت دیو را می‌کشد. همچنین زمانی که در چاه افتاده و در پی بازگشت به روی زمین است، پیکی در عالم خواب و بیداری نزد وی می‌آید و وی را راهنمایی می‌کند و خبر مبارزه دو قوچ سفید و سیاه را به وی اعلام می‌کند و می‌گوید، راه رهایی وی آن است که بر قوچ سفید بنشیند تا به روی زمین بازگردد.

۲-۳- نگهبان

نگهبان، مأمور حفظ و مراقب جهان خارج از نفوذ قهرمان است و او را مورد آزمون قرار می‌دهد، تا دریابد تا چه اندازه متعهد است. قهرمان در سفر پر مخاطره‌ای چندین بار با موانعی مواجه خواهد شد. نگهبان آستانه یکی از این موانع است. نگهبان در کهن‌الگوی سفر قهرمان به اجبار شخصیتی انسانی نیست، بلکه می‌تواند هر گونه مانعی اعم از چاه، زندان، سد، حیوان، دری قفل شده یا مواردی از این دست باشد. «نگهبان آستانه می‌تواند یک شخص یا یک در قفل شده یا یک حیوان یا یکی از نیروهای طبیعی مثل طوفان باشد» (ویتیلا، ۱۳۹۰: ۱۸). در قصه هفت برادر، افتادن ملک احمد به درون چاهی چهل گزی و گرفتار شدنش، مانع نخستین است که می‌توان با عنوان شخصیت نگهبان به آن اشاره کرد.

۲-۴- منادی

منادی در طول سفر قهرمان هر لحظه امکان دارد، ظاهر شود. منادی اغلب در ابتدای سفر ظاهر می‌شود تا قهرمان را دعوت به سفر و ماجراجویی کند و در پایان سفر نیز به وی پاداش می‌دهد. در قصه هفت برادر، پادشاه مغرب زمین که ملک احمد را برای یافتن پر سیمرغ فرا می‌خواند و او را به سرزمین ناشناخته اعزام می‌کند، نقش منادی را بر عهده دارد. همچنین پادشاه هفت عالم زیر زمین نیز

پس از آن که ملک احمد اژدها را می‌کشد و آب را به شهر برمی‌گرداند، ملک احمد را فرامی‌خواند تا به وی پاداش دهد.

۵-۲- سایه

سایه، نماینده و معرف عمیق‌ترین و تاریک‌ترین سویه امیال و آرزوهاست. «نماینده انرژی جنبه تاریک بیان نشده و تحقق نیافته یا وجوه انکار شده روان است» (وگلر، ۱۳۹۰: ۹۳). شخصیت سایه در تحلیل ریخت‌شناختی پراپ با عنوان شریر «شورور» و شخص خبیث بازنمایی شده است. این شخصیت بیشتر بحران و شرارت را در سیر روایت انجام می‌دهد. با قهرمان می‌جنگد یا موانع و بحران‌هایی بر سر راه او درست می‌کند. ایژه ارزشی را می‌رباید، قهرمان را می‌فریبد و خویشکاری‌هایی از این دست علیه قهرمان انجام می‌دهد. در قصه هفت برادر، هفت دیو در ابتدای روایت و اژدها در عالم زیر زمین نقش شریر یا شخصیت سایه را بر عهده دارند که هر دو مورد توسط قهرمان در نبرد تن به تن و طی خویشکاری کشمکش کشته می‌شوند و قهرمان از هر دو آستانه عبور می‌کند.

۶-۲- دشمن

در مرحله گذر و فرایند، قهرمان در ستیز با نیروهای منفی روایت قرار می‌گیرد و دارای دشمنانی است که قصد فریب قهرمان یا آسیب زدن به او را دارند. در بیشتر روایت‌ها، شخص خبیث «سایه» خویشکاری‌های دشمن را انجام داده، این دو شخصیت یکی هستند؛ اما در برخی دیگر از روایت‌ها، قهرمان جدای از سایه، دشمنان دیگری نیز دارد که یاریگر سایه و بر علیه قهرمان هستند. در قصه هفت برادر، دشمن همان شخص خبیث «دیوهای روی زمین و اژدهای زیر زمین» است.

۲-۷- پشتیبان «یاریگر»

پشتیبان، در روایت‌های دارای کهن‌الگوی سفر قهرمان، شخصیتی است که قهرمان را یاری می‌رساند. این شخصیت گاهی از آغاز روایت، گاهی در میانه و گاه از آغاز تا پایان روایت با قهرمان همراه است یا در انجام کار دشوار و آزمون‌ها کمک‌هایی به قهرمان می‌کند. «این شخصیت که بیشتر قهرمان پس از پا نهادن به جاده آزمون‌ها با او آشنا می‌شود و از او یاری می‌گیرد، فرد راه‌دانی است که ساکن سرزمین ناشناخته‌هاست که بدون این دستیار، پیمودن مسیر دشوار و گاه محال می‌نماید» (طاهری و آقاجانی، ۱۳۹۲: ۱۲). در قصه هفت برادر، پدر ملک احمد و دختر پادشاه عالم زیر زمین و سیمرغ، یاریگر قهرمان در انجام کار دشوار و دریافت پاداش و بازگشت به زمین هستند.

۳- مراحل سه‌گانه کهن‌الگوی سفر قهرمان

۳-۱- مرحله نخست: عزیمت «جدایی»

مرحله نخست از الگوی سه مرحله‌ای کمبل درباره کهن‌الگوی سفر قهرمان، عزیمت «جدایی» است. این مرحله خود به پنج زیر مجموعه: دنیای عادی دعوت به سفر، رد دعوت، امداد غیبی، عبور از نخستین آستان، شکم نهنگ تقسیم می‌شود.

۳-۱-۱- دنیای عادی

در الگوی سه مرحله‌ای کمبل، قهرمان پیش از آن که فرایند سفر و جستجویش آغاز شود در دنیایی عادی به سر می‌برد. زیست‌جهان قهرمان پیش از آغاز سفر و وقوع بحران یا نیاز، جهانی عادی و آرام است که همه چیز آن مطابق نظم و روالی تکرارپذیر و بدون بحران توصیف می‌شود. این جهان با دنیای جدید که قهرمان وارد آن خواهد شد، تضاد اساسی دارد. در دنیای عادی که مربوط به آغاز روایت است، مخاطب برخی از سویه‌های اخلاقی و شخصیتی قهرمان را می‌شناسد (کمبل، ۱۳۸۹: ۱۱). سفر قهرمان ممکن است، سفری در عالم واقع و به صورت فیزیکی باشد و ممکن است سفری با ماهیت عاطفی و روان‌شناختی باشد (ویتیلا، ۱۳۹۰: ۱۰).

توصیف دنیای عادی، معادل مرحله وضعیت آغازین است که پراپ (۱۳۶۸: ۵۹-۶۰) در بررسی ریخت‌شناختی قصه‌های عامیانه روسی نشان داد. وی نیز الگوی سه سطحی رویدادها را در قصه‌های عامیانه به صورت ثابت و تکرارپذیر تأیید کرده است. بدین صورت پیش از آغاز خویشکاری‌ها، وضعیتی متعادل و به نسبت آرام وجود دارد که بر اساس نیاز یا آسیبی این وضعیت متعادل آغازین، نامتعادل می‌شود. نیروهای مثبت و منفی روایت طی فرایندهایی تلاش جهت گذر از آسیب را پیش می‌برند و در نهایت در سطح سوم روایت، وضعت متعادل اولیه باز می‌گردد. در سطح سوم روایت نیز پراپ از خویشکاری‌هایی چون پیروزی قهرمان، التیام، بازگشت قهرمان و مانند آن بهره برده است. بر این اساس، در کهن‌الگوی سفر قهرمان، قهرمان ابتدا مأمن و خانه‌ای عادی و آرام دارد و زندگی در آن جاری است. در قصه هفت برادر، تا پیش از مرگ پدر ملک احمد، وی با برادرانش دارای یک زندگی شاهانه آرام بودند.

۳-۱-۲- دعوت به سفر «آغاز ماجرا»

در این مرحله، رویداد یا عنصری روایی که می‌توان گاهی نام سرنوشت بر آن نهاد، قهرمان را به سوی خود فرا می‌خواند و سبب می‌شود تا توجه قهرمان از زندگی عادی پیرامونش به سوی سرزمین و زیست‌جهانی ناشناخته جلب شود. «ماجراجویی معمول قهرمان با شخصی آغاز می‌شود که چیزی از او گرفته شده، یا حس می‌کند در تجارب معمول موجود یا مجاز برای اعضای جامعه‌اش چیزی کم

است. این شخص به سلسله ماجراجویی‌های خارق‌العاده‌ای دست می‌زند تا آنچه را از دست داده است، بازگرداند یا نوعی اکسیر حیات را کشف کند» (کمبل، ۱۳۹۱: ۱۹۰).

شخص منادی که قهرمان را به سفر دعوت می‌کند، ممکن است از نیروهای منفی یا مثبت روایت باشد؛ اما در بیشتر روایت‌ها این شخصیت، استاد یا از شخصیت‌های نزدیک به قهرمان و از نیروهای مثبت روایت است. «شخصیتی که کارکرد منادی را دارد، ممکن است مثبت، منفی یا خنثی باشد؛ اما کار او همیشه این است که با ارائه یک دعوت یا چالش به قهرمان برای رویاروی شدن با ناشناخته‌ها، داستان را به حرکت درآورد» (وگلر، ۱۳۹۰: ۱۳۱). با پذیرش دعوت در واقع از جهان آرام و آسایش روزانه خود دست می‌کشد و خطر مواجهه با جهان غریب و ناشناخته‌ای را می‌پذیرد که دانش خاصی درباره آن ندارد. قهرمان، پس از مواجه شدن با چالش یا ماجرابی که باید از سر بگذراند، دیگر نمی‌تواند با خاطری آسوده در دنیای عادی زندگی کند (کمبل، ۱۳۸۹: ۶۶- همچنین: وگلر، ۱۳۹۰: ۲۱). در قصه هفت برادر، پادشاه مغرب زمین که پدر هفت دختر است، ملک احمد را به سفری دعوت می‌کند تا به سرزمین ناشناخته برود و پر سیمرغ را برای تیمار فرزندش بیاورد.

۳-۱-۳- رد و پذیرش دعوت

قهرمان ممکن است دعوت به سفر را رد کند یا آن را بپذیرد. در بیشتر روایت‌هایی که واجد کهن‌الگوی سفر قهرمان هستند، قهرمان بیشتر پیشنهاد و دعوت را رد می‌کند. به اعتقاد کمبل، رد دعوت ممکن است به این دلیل باشد که قهرمان نمی‌خواهد علایق و جهان مورد علاقه خود را ترک کند (کمبل، ۱۳۸۹: ۶۸). ترس از تغییر و خطر از دست دادن جهان امن و آرامی که شخصیت در آن به سر می‌برد، در بسیاری از روایت‌ها عامل اصلی امتناع از پذیرش دعوت منادی به شمار می‌آید. «قهرمان به دلیل ترس‌ها و دلواپسی‌هایی که به واسطه دعوت به ماجرا در وجودش شکل می‌گیرد، از پذیرش سفر سر بازمی‌زند. قهرمان تمایلی به تغییر ندارد و بهشت امن دنیای عادی را ترجیح می‌دهد. امتناع از پذیرش دعوت، مرحله اساسی است که خطرات پیش رو را در صورت قبول دعوت بیان می‌کند. بدون وجود خطر یا احتمال شکست، نمی‌توان مخاطب را ترغیب به همراه شدن در سفر قهرمان کرد» (ویتیل، ۱۳۹۰: ۱۱). در مطالعات ریخت‌شناسانه پراپ، خویشکاری نهی و نقض نهی (پراپ، ۱۳۶۸: ۶۱-۶۳)، بسیار به مرحله رد دعوت در کهن‌الگوی سفر قهرمان نزدیک است. در مطالعات پراپ نیز بیشتر قهرمان از انجام کاری نهی می‌شود و در نهایت، قهرمان نهی را نقض می‌کند و بر خواسته خود اصرار می‌ورزد. صورت ایجابی نهی در آرای کمبل و در کهن‌الگوی سفر قهرمان به صورت دعوت بازنمایی شده است و رد دعوت نیز با کارکرد خویشکاری نقض نهی در آرای پراپ مشابهت دارد. در قصه هفت برادر، ملک احمد جدای از این که همسرش وی را از رفتن نهی می‌کند، در نهایت، دعوت پادشاه «منادی» را می‌پذیرد و به دنبال یافتن پر سیمرغ عازم سفر می‌شود.

۴-۱-۳- ملاقات با مرشد یا پیر فرزانه «امداد غیبی»

مرشد یا پیر فرزانه در روایت‌های دارای کهن‌الگوی سفر قهرمان بیشتر شخصیتی است که دارای ویژگی‌ها و صفاتی محبوب و ایجابی است. ملاقات مرشد نخستین خویشتکاری است که بلافاصله پس از پذیرش دعوت، در روایت می‌بینیم. شخصیت مرشد در روایت‌ها بیشتر با عنوان منجی، راهنما، والدین، معلم، پیرمردی دانا، پیرزنی دانا و مانند آن حضور یافته است (وگلر، ۱۳۹۰: ۶۰ و ۷۰). همچنین بنگرید: کمبل، ۱۳۸۹: ۷۵).

مرشد، بیشتر در موقعیت‌هایی که قهرمان از عملی عاجز می‌شود یا نیاز به کمک و راهنمایی دارد در روایت حضور جدی دارد و با اندرز، واکنشی حساب شده، راهنمایی مفید یا عمل و امدادی غیبی به قهرمان یاری می‌رساند (گرین و همکاران، ۱۳۸۳: ۱۷۸). در تحلیل ریخت‌شناسانه پراپ شخصیت مرشد یا پیر فرزانه با عنوان بخشنده ذکر شده است که می‌تواند شیء جادو را در اختیار قهرمان قرار دهد، یا او را راهنمایی کند تا کار دشوار را انجام دهد. در قصه هفت برادر، ملک احمد با پادشاه روی زمین، پادشاه عالم زیر زمین و سیمرغ دیدار می‌کند که هر سه، صورت‌هایی از کهن‌الگوی مرشد یا پیر هستند و به نوعی یاریگر قهرمان به شمار می‌آیند.

۵-۱-۳- عبور از نخستین آستان «شکم نهنگ»

قهرمان پس از کسب راهنمایی، شنیدن اندرز، دریافت شیء جادو یا اقدامی که سبب آرامش خاطر و اطمینان قلبی وی شود و قدرتی خاص به وی ببخشد و سبب شود بر ترس خود غلبه کند، عواقب سفر را می‌پذیرد و قدم در وادی و دنیایی می‌گذارد که ناشناخته است. این مرحله حساس‌ترین مرحله سفر قهرمان است که زیست‌جهان عادی و آرام او را به جهانی ناشناخته پیوند می‌دهد. دنیایی متضاد با دنیای عادی پیشین. «در این مرتبه، قهرمان با ورود به دنیای جدید تولدی دوباره می‌یابد» (کمبل، ۱۳۸۹: ۹۶). وجود مانع یا مانع‌هایی در نخستین آستانه ضروری است تا قهرمان از آن عبور کند. در این مرحله، قهرمان به سرزمینی ناشناخته می‌رسد که نگهبانان آستانه از هر جهت از آن نگهبانی می‌کنند و کمی آن سوتر، خطرها و رویدادهای شگفت در انتظار قهرمان است (همان: ۸۵). در اسطوره و قصه‌های کهن، نگهبانان آستانه بیشتر اوقات موجوداتی چون شیر، اژدها، دیوکش‌ها و مانند آن هستند. این موجودات «تجسم ابتدایی جنبه خطرآفرین روح هستند» (همان: ۹۸). بر این اساس، می‌توان گفت کمبل معتقد است مرحله گذر از آستان نخستین یا آستانه جادویی، انتقال قهرمان به دنیایی دیگر است. در قصه هفت برادر، ملک احمد با عبور از مانع چاه چهل گزی و گذشتن به مرحله بعدی روایت می‌رسد. همچنین در این قصه، ملک احمد پس از افتادن در چاه، به خواب نمادین می‌رود و در خواب، راهنمایی دریافت می‌کند و بر اساس فرایندی جادوش-افتادن بر پشت قوچ سیاه- به عالم زیر زمین هبوط می‌کند که عالمی به تمامی متفاوت با عالم روی زمین است.

۲-۳- مرحله دوم: رهیافت، فرایند «تشریف»

قهرمان پس از عبور از آستانه نخستین و جدایی از زندگی عادی و جهان آرام پیشین خود، قدم به جهانی مخاطره‌آمیز و ناشناخته گذاشته و با غلبه بر ترس، اضطراب و عدم اطمینان خود، به نوعی پختگی نسبی دست می‌یابد. در برخی از پژوهش‌ها این مرحله با عنوان مرحله بلوغ نیز خوانده شده است. در این مرحله، قهرمان به تعالی شخصیتی نسبی دست یافته و به مدد منادی یا مرشد، موفق به طی کردن دیگر مراحل می‌شود. این مرحله را می‌توان مصداق رویدادهای میانی‌ای خواند که پراپ در تحلیل ریخت‌شناختی خود با عنوان فرایند گذر از آسیب، از آن نام برده است. این مرحله برخی از خویشکاری‌های میانی را شامل می‌شود که گذر قهرمان از مراحل سخت را طی فرایندی نشان می‌دهد.

۱-۲-۳- آزمون

در بسیاری از پژوهش‌هایی که درباره کهن‌الگوی سفر قهرمان انجام شده است، مرحله آزمون، مرحله ششم از مراحل هفده‌گانه سفر قهرمان به شمار آمده است. از این مرحله به بعد، بخش دوم سفر قهرمان آغاز می‌شود. خویشکاری اصلی قهرمان، پیروزی در برابر نیروهای منفی «دشمنان» و غلبه بر موانعی است که در مسیر آزمون وی قرار دارد. در شکل کلاسیک روایت‌های دارای کهن‌الگوی سفر قهرمان، موانع اغلب بوده‌هایی چون دیوها، جادوگران، ساحرها یا موجوداتی جادویی و شگفت هستند که موانعی را سر راه قهرمان قرار می‌دهند. این شخصیت‌ها در بررسی‌های مبتنی بر کهن‌الگوی سفر قهرمان با عنوان «سایه» شناخته شده و در تحلیل روایت‌شناختی کلاسیک و آرای کسانی چون پراپ، این شخصیت با عنوان شریر یا شخص خبیث عنوان شده است. «آنان که خصم طلب هستند، اغلب آدم‌های از قبیل غولان و ساحرها و جادوگران هستند» (فرای، ۱۳۷۷: ۳۳۴). در این مرحله انواع آزمون‌های قهرمان آغاز می‌شود و وی چالش‌ها و رویدادهای غریب و جدیدی را تجربه می‌کند و باید خود را برای مقابله با این رویدادهای دنیای غریب آماده و از آن عبور کند. در این میان دشمنانی نیز چالش‌های تازه‌تری برای قهرمان می‌آفرینند. در این مرحله ممکن است نیروهایی که پیشتر یاریگر قهرمان بودند، بار دیگر به وی یاری برسانند (کمبل، ۱۳۸۹: ۱۰۵). در قصه هفت برادر، ملک احمد در نخستین آزمون خود، هفت شب بر سر مزار پدرش حاضر می‌شود و هفت دیو را می‌کشد، تا آماده آزمون‌های سخت‌تر شود. در مرحله دوم آزمون، ملک احمد در آزمون سختی که پادشاه سرزمین مغرب وضع کرده است، موفق می‌شود و با عبور از روی چاه چهل گزی و دریافت پاداش (ازدواج با دختر پادشاه سرزمین مغرب) برای رویدادهای غریب آماده می‌شود.

۲-۳- ملاقات با ایزد بانو

کمبل در مرحله آزمون پس از ذکر آزمون‌ها، مراحل دیدار با خدایانو، زن در نقش وسوسه‌گر و آشتی با پدر را مطرح می‌کند. ملاقات با ایزدبانو و زن در نقش وسوسه‌گر، عنوانی است که کمبل به این

مرحله از کهن‌الگوی سفر قهرمان داده است. «بخش جنس مخالف در روان مرد است. تصویر جنس مخالف که مرد در ناهشیاری فردی و جمعی خود حمل می‌کند» (گرین، ۱۳۸۵: ۱۸۳). مواجهه فرد با آنیما و آنیموس از جمله مراحل بسیار مهمی است که کمبل آن را پس از غلبه فرد بر مرحله آزمون و طی کردن موفقیت‌آمیز این مرحله از آن نام برده است. «با پشت سر گذاشتن تمام موانع و غول‌ها، به خان آخر می‌رسیم که به طور معمول ازدواج جادویی روح قهرمان پیروز با خدایانو، ملکه جهان است» (کمبل، ۱۳۹۱: ۱۱۶). در این مرحله، اغلب قهرمان پیروز با ایزدبانو ازدواج می‌کند (همان: ۱۲۸). در تحلیل ریخت‌شناختی پراپ نیز این مرحله با عنوان عروسی و ازدواج آمده است. قهرمان پس از انجام کار دشوار با شاهزاده یا ایزدبانو ازدواج می‌کند (پراپ، ۱۳۶۸: ۱۳۲). در قصه هفت برادر، ملک احمد و برادرانش با هفت دختر پادشاه مغرب زمین ازدواج می‌کنند. این ازدواج و رسیدن پسران پادشاه مشرق به دختران پادشاه مغرب، مصداق دیدار با ایزدبانو است.

۳-۲-۳- آشتی با پدر

در روایت‌های کهنی که دارای کهن‌الگوی سفر قهرمان هستند، بیشتر بچه در یک فرایند رقابتی وارد حیطة پدر می‌شود و مقابل وی می‌ایستد. «وقتی که بچه به حدی بزرگ می‌شود که امنیت سینه مادر را پشت سر گذارد و رو سوی جهان بزرگ‌سالان کند، از لحاظ روحی وارد حیطة پدر می‌شود. اکنون نقش‌ها پیچیده‌تر شده و عنصر رقابت هم پای به صحنه گذاشته است. پسر برای رسیدن به مقام اربابی جهان باید مقابل پدر بایستد» (کمبل، ۱۳۹۱: ۱۴۱). در قصه کُردی مورد بررسی در پژوهش حاضر، این مرحله از کهن‌الگوی سفر قهرمان به کار نرفته است.

۳-۲-۴- رویکرد به درونی‌ترین غار «خدایگون شدن»

مقصود و مقصد نهایی قهرمان در مسیر جستجویش، خطرناک‌ترین نقطه دنیای خاص و غریبی است که بدان پا نهاده است. قهرمان با پا نهادن به این مکان از آستانه دوم نیز خواهد گذشت. این مرحله، مقدمه مقابله با خطر فوق طبیعی است (وگنر، ۱۳۹۰: ۲۸). قهرمان با قدم نهادن در درونی‌ترین غار و طی کردن آستانه دوم و موفق شدن در آزمایش سخت، باید چیزی با خود بیاورد که طلسم، جادو یا قدرتی ماورایی و شگرف به قهرمان ببخشد. به عبارتی قهرمان پس از طی این مرحله، خدایگون می‌شود. خدایگون شدن، «الگوی موقعیتی الهی است که قهرمان انسانی پس از گذشتن از آخرین وحشت‌های جهل به آن می‌رسد» (کمبل، ۱۳۸۹: ۱۵۶).

قهرمان در این مرحله توان ایجاد تغییر از وضع نامتعادل به وضعیت متعادل را به دست می‌آورد. «اگر قهرمان از آزمایش سخت درونی‌ترین غار چیزی با خود نیاورد، محکوم به تکرار ماجرا است» (همان: ۳۴). در قصه‌های عامیانه کُردی ورود به غار با ماهیت تاریک و غریب ناظر بر این مرحله از کهن‌الگوی سفر قهرمان خواهد بود. «غار که هم دایره‌وار است و هم تاریک و رمزآمیز، نمادی است

شناخته شده از قلمرو ناخودآگاهی و دنیای ناشناختهٔ درون» (یاوری، ۱۳۷۴: ۱۳۱-۱۳۲). در قصهٔ هفت برادر، ملک احمد به عالم زیر زمین و لانهٔ اژدها پا می‌گذارد. افتادن ملک احمد به درون چاه، رفتن او به عالم زیرین و رفتن به لانهٔ اژدهایی که در عالم زیرین مانع رسیدن آب به مردمان شهر شده است، مصداق رویکرد به درونی‌ترین غار خواهد بود.

۵-۲-۳- برکت نهایی «آزمایش سخت»

قهرمان با ورود به درونی‌ترین غار، با بزرگترین محک و کار و آزمون دشوار مواجه می‌شود که باید آن را انجام دهد تا بتواند وضعیت نامتعادل را سامان بخشد و وضعیت متعادل اولیه را بازگرداند. نیاز «آسیب» را التیام بخشد و مقدمات خویشکاری‌های بعدی اعم از جایزه، بازگشت و ازدواج با ایزدبانو را فراهم آورد. در این مرحله به طور معمول رویدادی چون مرگ نمادین، خواب، رؤیا و کنش‌هایی از این دست رخ می‌دهد. «قهرمان همهٔ داستان‌ها به نوعی با مرگ یا چیزی مشابه، مهم‌ترین ترس‌ها، شکست در کار، پایان رابطهٔ عاشقانه یا مرگ هویت قبلی مواجه می‌شوند» (وگلر، ۱۳۹۰: ۲۰۸). قهرمان در این مرحله که عمق غار، چاه و مانند آن است، با بزرگترین چالش خود مواجه می‌شود و در نتیجهٔ این مقابله، تعادل بین نیروهای درونی برقرار می‌شود (رک. وگلر، ۱۳۹۰: ۲۲۴).

این مرحله از سفر قهرمان، پیوند آشکاری با هدف نخستین قهرمان دارد. قهرمان در پی رسیدن به ارزش والا یا ابژهٔ ارزشی، شاهزاده خانم، ازدواج با ایزدبانو و مانند آن قدم در مسیری طولانی گذاشته و با رسیدن به مرحلهٔ برکت نهایی به پایان سفرش نزدیک می‌شود. در قدم بعدی، مرحلهٔ بازگشت قهرمان آغاز می‌شود که به منزلهٔ بازگشت دوبارهٔ تعادل و حل بحران، نیاز و آسیبی است که از آغاز روایت رخ داده بود. «اسطورهٔ یگانه هنگامی تمام می‌شود که قهرمان با سعی و تلاش جادوی سخن حکیمانه، پشم طلایی و یا شاهزاده خانم خفته را به ملک بشری بازگرداند، یعنی جایی که این برکت می‌تواند به تجدید حیات جامعه کمک کند» (کمبل، ۱۳۸۹: ۲۰۳).

در قصهٔ هفت برادر، ملک احمد پس از افتادن در چاه و رفتن به عالم زیر زمین با اژدها می‌جنگد و آن را می‌کشد. آزمایش سخت در قصهٔ مذکور، کشتن اژدها و پس از آن یافتن سیمرغ و دریافت پر سیمرغ شفافبخش است.

۳-۳- بازگشت

مرحلهٔ بازگشت به عنوان مرحله سوم، نهایی و تعیین کنندهٔ کهن‌الگوی سفر قهرمان، برخی از خویشکاری‌های پایانی روایت را در خود جای داده است. در روایات کلاسیک و کهن در این مرحله قهرمان طلسم را یافته و به سرزمین خودش بازمی‌گردد، یا دیو را در یک نبرد کشته است، یا این که ابژه ارزشی مورد جستجویش کنکاش را یافته است و به خانه بازمی‌گردد. بازگشت به سرزمین مادری و سرزمین اولیه که ماوا و منزل قهرمان بوده و شایستهٔ نوعی آرامش است، در بیشتر روایت‌هایی که

دارای ساختار کهن‌الگوی سفر قهرمان هستند، قابل ردیابی و استخراج است. الباده این مرحله را بازگشت به مادر اولیه (الباده، ۱۳۸۲: ۱۵۹) نامیده است؛ «بازگشت به مادر اولیه را می‌توان به بازگشت به خاک، بازگشت به وطن و بازگشت به خانه تعمیم داد» (لک و تمیم‌داری، ۱۳۹۵: ۱۷۵). در مرحله بازگشت، قهرمانی که تحول یافته، و رویدادهای شگفت بسیاری را تجربه کرده است، با دستاوردی محصول سفرش به خانه بازمی‌گردد. دستاورد قهرمان بیشتر در روایت‌های کلاسیک، طلسم، اکسیر یا هر نوع عامل فوق طبیعی است که قدرت تغییر دادن را داراست. به گفته وگلر، اکسیر ممکن است درس خاص و تجربه خاصی از دنیای تجربه شده باشد، یا گنج، آزادی، عشق، عقل و مانند آن باشد؛ اما اگر قهرمان از آزمون طی شده چیزی با خود نیاورد، باید ماجرا را تکرار کند (وگلر، ۱۳۹۰: ۳۳-۳۴). مرحله بازگشت در کهن‌الگوی سفر قهرمان شامل پنج زیرمجموعه امتناع از بازگشت، فرار جادویی، دست نجات و رسیدن امداد از خارج، عبور از آستان بازگشت، ارباب دو جهان و دستیابی به رهایی و آزادی در زندگی است (کمیل، ۱۳۸۹: ۲۰۳-۲۵۰).

۱-۳-۳- جایزه «تصرف شمشیر و امتناع از بازگشت»

قهرمان در مرحله جایزه و به دست آوردن شمشیر، خطرات بزرگی را پشت سر گذاشته و در نهایت از مرگ رهایی می‌یابد و به شیء مطلوب و ابژه ارزشی دست می‌یابد. «در این مرحله قهرمان پس از پشت سر گذاشتن خطری بزرگ، نتایج رهایی از چنگال مرگ را تجربه می‌کند» (فولادی و رحمانی، ۱۳۹۷: ۹۷). این مرحله را می‌توان نقطه اوج بحران و همچنین نقطه عطف ماجرا دانست. چون با یافتن ابژه ارزشی، دیگر بحرانی باقی نمی‌ماند و قهرمان آماده است تا بازگردد. در این مرحله «به قهرمان امکان تجدید قوا می‌دهد. جدای از این به مخاطب نیز این فرصت را می‌دهد تا قبل از این که سفر را با قهرمان از سر گیرد، تا نقطه اوج و حل و فصل کشمکش پیش رود» (ویتیلا، ۱۳۹۰: ۱۳). در قصه هفت برادر، پادشاه عالم زیر زمین چهل شتر بار و توشه را همراه با سیمرغ به عنوان پاداش کشتن اژدها در اختیار ملک احمد قرار می‌دهد، تا به روی زمین بازگردد.

۲-۳-۳- مسیر بازگشت «فرار جادویی»

مسیر بازگشت، نقطه عطفی جهت بازگشت قهرمان و تغییر وضعیت فرایند به شمار می‌آید. همان گونه عبور از آستانه نخستین، نقطه پیوند جهان عادی با جهان ناشناخته و نقطه تغییر مهم روایت است، مسیر بازگشت نیز نقطه عطف دوم روایت و نقطه عبور از آستانه دوم به شمار می‌آید. «این مرحله نشانه تصمیم به بازگشت به دنیای عادی است. قهرمان درمی‌یابد که دنیای خاص باید پشت سر گذاشته شود؛ اما همچنان خطرات و وسوسه‌ها و آزمون‌هایی پیش روی قهرمان است» (وگلر، ۱۳۹۰: ۳۲). کاربرد جادو و نجات جادویی با رسیدن کمک و دستی از جهان خارج همواره در قصه‌های عامیانه به کار رفته است. در بسیاری از روایت‌های عامیانه، قهرمان به مرحله‌ای می‌رسد که به سبب بحران نیاز

به کمک نیروهای مثبت روایت دارد. «برای رسیدن به این مرحله به یک جادوی کوچک نیاز است. آمورت که در گرماگرم ماجرا برای آن که از دستش خلاص شوند، در چاهی انداخته شده، و توسط خدای رودخانه که در شاخابی که منبع رودخانه است زندگی می‌کند، نجات داده می‌شود» (گیفورد، ۱۳۹۷: ۱۰۱).

در قصهٔ هفت برادر، ملک احمد پس از کشتن اژدها و به دست آوردن پر سیمرغ قصد بازگشت به روی زمین و سرزمین خود دارد. بازگشت از عالم زیرین جز با کمک نیرویی ماورایی و جادویی امکان‌پذیر نیست، به این منظور ملک احمد با راهنمایی پادشاه عالم زیرین نزد سیمرغ می‌رود و از این مرغ افسانه‌ای با توان ماورایی می‌خواهد تا او را به عالم روی زمین بازگرداند. دریافت کمک از سیمرغ و توان جادویی این مرغ افسانه‌ای ناظر بر کارکرد اسطوره‌ای آن در متون کهن و از جمله شاهنامه نیز خواهد بود.

۳-۳-۳- تجدید حیات «عبور از آستان بازگشت»

در روایت‌هایی که دارای کهن‌الگوی قهرمان است، شخصیت قهرمان پس از ورود به دنیای عادی ادراکی پخته‌تر و کامل‌تر به دست می‌آورد. این ادراک محصول کشمکش و نبرد با شخصیت سایه و نیروهای منفی روایت است. «شخصیت قهرمان قبل از ورود مجدد به دنیای عادی باید متحول شود. این تحول در ساده‌ترین شکل خود در قالب مواجهه با کهن‌الگوی سایه یا شخصیت شرور است که بیشتر او را شکست می‌دهد» (فولادی و رحمانی، ۱۳۹۷: ۹۹). در قصهٔ هفت برادر، با کشتن اژدهای خفته بر آب در عالم زیر زمین، حیات دوباره به مردمان شهر بازمی‌گردد. همچنین ملک احمد پس از نبرد و کشمکش با اژدهای عالم زیرین و کشتن آن، نزد سیمرغ می‌رود و با یافتن پر سیمرغ و از طریق خاصیت شفابخشی آن حیاتی دوباره به پسر پادشاه روی زمین بازمی‌گرداند.

۳-۳-۴- بازگشت با اکسیر «اریاب دو جهان»

این مرحله از بازگشت، آخرین مرحله از سفر قهرمان به شمار می‌آید. در قصه‌های کهن و اساطیر مختلف، صورت‌های گوناگونی از بازگشت با اکسیر وجود دارد. اعطای ابژهٔ ارزشی یا ازدواج با شاهزاده خانم و ایزدبانویی که قهرمان او را نجات داده، یا در پاداش قهرمان پس از نبرد با شریر و پیروزی و انجام کار دشوار به دست آورده، صورت‌هایی از «بازگشت با اکسیر» است. در برخی از قصه‌ها و روایت‌های دارای کهن‌الگوی سفر قهرمان نیز قهرمان در بازگشت خود اکسیر، طلسم یا امری جادویی را با خود به همراه دارد که نیاز یا آسیب را برطرف می‌کند. «هنر اریاب دو جهان، آزادی عبور و مرور در دو بخش آن است. حرکت از سوی تجلیات زمان به سوی اعماق سبب‌ساز و بازگشت از آن» (کمیل، ۱۳۹۱: ۲۳۷). در قصهٔ هفت برادر، ملک احمد پر سیمرغ را -که در حکم اکسیر است- به دست می‌آورد و با پر سیمرغ بازمی‌گردد تا زخم پسر پادشاه با آن بهبود یابد.

۵-۳-۳- دستیابی به رهایی و آزادی در زندگی

مرحلهٔ نهایی کهن‌الگوی سفر قهرمان در آرای کمبل، مرحله‌ای است در آن قهرمان به رهایی از تمام گذشته دست می‌یابد و حتی تن و جسم وی همراه با روح و تفکرش آزاد می‌شود. «قهرمان پس از طی تمامی مراحل سفر تبدیل به سمبل جاودانگی می‌شود، برای او مرگ هم حیات است. خویشتن تجسم یافته‌ای است که جسدهای فرسوده را به دور انداخته، و وارد جسدهای نو شده است» (کمبل، ۱۳۹۱: ۲۴۵). قهرمان در این مرحله، شرایطی دارد که می‌توان ثبوت ارزش‌ها را نشان داد. ارزش‌هایی فراتر از ارزش فردی. ارزش‌هایی که قهرمان در تمام طول سفر در جستجوی آن بود و برایش جنگید و چنان مأمونی در روان جمعی برای آن می‌یابد که دیگر هیچ نگرانی‌ای به جهت از دست دادن آن وجود ندارد. در قصهٔ هفت برادر، ملک احمد و هفت برادرش پس از ازدواج با دختران پادشاه و بازگشت ملک احمد از عالم زیر زمین سال‌ها در کمال آرامش زندگی می‌کنند.

۴- نتیجه‌گیری

قصه‌های عامیانه کُردی از جمله متون ادب عامیانه و سنت شفاهی به شمار می‌آیند که در بیشتر آنها قهرمان به دنبال یافتن ابژهٔ ارزشی یا کسب جهان مطلوب و تغییر از وضع نامتعادل به وضعیت ثانویه و بازگشت تعادل یا حل بحران خانه را ترک می‌کند و عازم سفر به جهان ناشناخته می‌شود. در این سفر، رویدادهای و مکان‌های شگفت و شخصیت‌هایی غریب بر سر راه قهرمان است، به گونه‌ای که سفر قهرمان در بیشتر این روایت‌ها، به طور کامل منطبق با کهن‌الگوی سفر قهرمان است. در قصه‌های کُردی، قهرمان بر حسب یک نیاز یا آسیب به سفری دعوت می‌شود یا به سرزمینی ناشناخته اعزام می‌شود و در این سفر سه مرحلهٔ عزیمت، تشریف «فرایند» و بازگشت را طی می‌کند. در قصهٔ بررسی شده در پژوهش حاضر، بیشتر مراحل کهن‌الگوی سفر قهرمان استخراج شد و به غیر از مرحلهٔ آشتی با پدر، دیگر مراحل کهن‌الگوی سفر قهرمان را بر اساس آرای کمبل یافتیم، اگرچه ممکن است یکی از مراحل الگوی کمبل در یکی از قصه‌ها وجود نداشته باشد؛ اما به طور کلی می‌توان نتایج را به سایر قصه‌های مشابه کُردی نیز تعمیم داد و این ادعا را طرح کرد که ساختار قصه‌های عامیانه کُردی همچون الگوی جهانی قصه‌ها، قابل انطباق با کهن‌الگوی سفر قهرمان است.

منابع

- الیاده، میرچا (۱۳۸۲). *اسطوره، رؤیا، راز، ترجمهٔ رؤیا منجم، تهران: علم.*
پراپ، ولادیمیر (۱۳۶۸). *ریخت‌شناسی قصه‌های پریان، ترجمهٔ فریدون بدره‌ای، تهران: توس.*

سهراب‌نژاد، علی‌حسن و نگار نوری (۱۴۰۱). «بررسی افسانه‌ها، قصه‌ها و متل‌های کردی ایلامی از دیدگاه گریماس»، پژوهشنامه ادبیات کردی، ش. ۱۴، صص. ۱-۱۷.

طاهری، محمد و حمید آقاجانی (۱۳۹۲). «تبیین کهن‌الگوی سفر قهرمان بر اساس آرای یونگ و کمبل در هفت خوان رستم»، فصلنامه ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناسی، ش. ۳۲، صص. ۲۷-۵۶.

فرای، نورترتروپ (۱۳۷۷). تحلیل نقد، ترجمه صالح حسینی، تهران: نیلوفر.

فولادی، محمد و مریم رحمانی (۱۳۹۷). «بررسی و نقد داستان بیژن و منیژه بر اساس کهن‌الگوی سفر قهرمان جوزف کمبل»، علوم ادبی، ش. ۱۳، صص. ۸۷-۱۰۷.

کمبل، جوزف (۱۳۹۱). قدرت اسطوره، ترجمه عباس مخبر، تهران: مرکز.

کمبل، جوزف (۱۳۸۹). قهرمان هزار چهره، ترجمه شادی خسروپناه، مشهد: گل آفتاب.

گرین، ویلفرد و همکاران (۱۳۸۵). رویکردهای نقد ادبی، ترجمه جلال ستاری، تهران: اطلاعات.

گیفورد، تری (۱۳۹۷). ادبیات شسانی، ترجمه گروه مترجمان (زیر نظر عباس ارض پیمان)، تهران: نشانه.

لک، ایران و احمد تمیم‌داری (۱۳۹۵). «مطالعه تطبیقی کهن‌الگوی سفر و بازگشت قهرمان در شاهنامه و ادیسه»، ادبیات تطبیقی (فرهنگستان زبان و ادب فارسی)، ش. ۱۳، صص. ۱۶۱-۱۸۴.

مختاریان، بهار (۱۳۸۶). «الگوی پیشنهادی رده‌بندی داستان‌های پریان بر بنیاد اسطوره‌ها»، نامه انسان‌شناسی، ش. ۸، صص. ۱۱۹-۱۳۹.

وگلر، کریستوفر (۱۳۹۰). ساختار اسطوره‌ای در داستان و فیلم‌نامه، ترجمه عباس اکبری، تهران: نیلوفر.

ویتیلا، استوارت (۱۳۹۰). اسطوره و سینما: کشف ساختار اسطوره‌ای در ۵۰ فیلم فراموش‌نشده، ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: هرمس.

یاوری، حورا (۱۳۷۴). روانکاوی و ادبیات، تهران: تاریخ جهان.

منبع شفاهی: ناصر رحیمی (راوی قصه)، ۶۲ ساله، شهرستان مریوان.