



بازنمایی آیین‌ها و کنش‌های اساطیری در روایات شفاهی کُردی

شهناز طهماسبی^۱

قاسم صحرائی^۲ (نویسندهٔ مسئول)

علی حیدری^۳

(مقالهٔ پژوهشی)

تاریخ دریافت: ۱۰ مرداد ۱۴۰۲، تاریخ پذیرش: ۱۱ آذر ۱۴۰۲، صص. ۱-۱۶

DOI: 10.22034/JOKL.2023.139482.1323

چکیده

کورتیه

هم‌لبسته فولکلوریکه کوردیه‌کان که «به‌ت‌یان پی» ده‌لین، کۆترین به‌شی ئه‌ده‌بی کوردین. هیندیک له‌م به‌ره‌مانه که ئیوان‌ئیو له‌چهمکی دل‌داری و حیماسین، هیمانه و چه‌مکی ئوستوریه‌یی بالکیشی له‌ ئیوان دپره‌کانیان ده‌لینه‌وه و به‌ جوژیک پوآله‌تی دپزینی خو‌یان پاراستوو. بۆ قاره‌مانی ئه‌م هه‌لبه‌ستانه کرده و نایینگه‌لئیک سه‌ر ری دپت که ئوستوریه‌یین و له‌ گپزانه‌وه‌گه‌لی ئوستوریه‌یی ئیزانی و گه‌لانی دیکه‌ی جیهانیشدا قه‌ماوه. به‌رچاوترینی ئه‌م هه‌لبه‌ستانه بریتین له: «خج و سیامه‌ند»، «لاس و خه‌زال»، «مهم و زین»، «سه‌یدوان»، «شیخ‌فه‌رخ و خاتون ئه‌ستی» و «شیخ‌مه‌ند و شیخ‌پرش». ئه‌م توژینه‌وه، به‌ شیوازی ته‌وسیفی-شیکاری، کرده و نایینی ئوستوریه‌یی له‌م هه‌لبه‌ستانه‌دا ده‌خاته به‌ر یاس و به‌م ده‌ره‌نجامه‌ گه‌یشتوو که به‌شیک له‌م کرده و نایینه‌ ئوستوریه‌ییانه، جیهانین که له‌ هه‌لبه‌سته کوردیه‌کانیشدا ده‌رکه‌وتوون. ده‌ره‌نجامی توژینه‌وه ده‌ریده‌دا که له‌دایک‌پورنی جیاواز، هه‌ژدیه‌اکوژی، کوپ‌کوژی، نایینی تیپه‌پاندن و شه‌ره‌فه‌ندی که هاو‌پزنی په‌نج و مه‌ینه‌تی زۆره، له‌م هه‌لبه‌ستانه‌دا ده‌رکه‌وتوون و پیشاندهری ئه‌وه‌ن که زۆریک له‌ پیدایسته‌یه‌ سه‌ره‌کیه‌کانی مرؤف له‌ هه‌ر شوین و کاتیکدا، ویکچووینی زۆریان هه‌یه.

منظومه‌های فولکلوریک کُردی که از آنها با عنوان «بیت» یاد می‌شود، کهن‌ترین بخش ادبیات کُردی هستند. برخی از این آثار که سرشار از مفاهیم عشقی و حماسی هستند، عناصر و مفاهیم اسطوره‌ای قابل توجهی را در لابلای ابیات خود بازگو کرده و به نوعی رنگ باستانی خویش را حفظ کرده‌اند. قهرمان این منظومه‌ها کنش‌ها و آیین‌هایی را پیش‌رو دارد که جنبهٔ اساطیری دارند و در دیگر روایت‌های اساطیری ایران و دیگر ملل جهان نیز روی داده‌اند. شاخص‌ترین این منظومه‌ها عبارتند از: «خج و سیامند»، «لاس و خزال»، «مهم و زین»، «صدوان»، «شیخ فرخ و خاتون اُستی» و «شیخ مند و شیخ رش». پژوهش حاضر با رویکردی توصیفی-تحلیلی، آیین‌ها و کنش‌های اساطیری را در این منظومه‌ها بررسی کرده و به این نتیجه رسیده است که برخی از کنش‌ها و آیین‌های اساطیری که جنبهٔ جهان‌شمول دارند، در منظومه‌های شفاهی کُردی نمود یافته است. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد تولد خارق‌العاده، ازدهاکشی، پسرکشی، آیین‌گذر و تشرف که با تحمل رنج‌ها و مشقت‌های فراوانی همراه است، در این منظومه‌ها بازنمایی شده و بیانگر آن است که بسیاری از نیازهای اصلی بشر در همه جا و هر زمان، همسانی‌های فراوانی با هم دارند.

واژگان کلیدی: اسطوره، آیین‌های اساطیری،

کنش‌های اسطوره، فولکلور، منظومه‌های کُردی

۱- مقدمه

اغلب نمادها و بن‌مایه‌های اساطیری مختص یک ملت یا قومی خاص نیستند و علی‌رغم همهٔ پراکندگی‌ها و تمایزها، اشتراک‌های اسطوره‌ای ملت‌های گوناگون از آبخور نیازها، آرزوها، آرمان‌ها و اشتراکات انسانی و فراقومی نشأت گرفته است و نشان می‌دهد شباهت‌های اساسی میان نیازهای اصلی بشر در همه جا و هر زمان وجود دارد و به همین خاطر رویکردی جهان‌شمول دارند. از دیگر سو، آنچه به عنوان اساطیر ایرانی از آنها نام برده می‌شود، نظامی گسترده است و در عین حال، مستقل، منسجم و یکپارچه نیست؛ زیرا ساکنان فلات ایران نیز در طول تاریخ پرفراز و نشیب خویش، دوره‌های مختلفی را سپری کرده‌اند و طبیعتاً با همسایگان‌شان نیز تعاملات فرهنگی و تأثیر و تأثر داشته‌اند.

افزون براین، اساطیر به اشکال مختلف ظاهر شده است؛ گاه جلوهٔ اساطیر در فرهنگ‌های بشری به صورت نقاشی و تصویر است؛ بنابراین همیشه امکان ترجمهٔ اسطوره‌ها به کلمات یا روایت‌های شاعرانه وجود نداشته است. در واقع، بیان بصری، یک بیان نمادین و سمبولیک است. امروزه انسان معاصر نیازمند درک آنها در قالب کلمات و عبارات است؛ اما انسان اساطیری نیازی به ترجمه، تفسیر و توضیح این تصاویر نقاشان نداشته است؛ زیرا آنها رمز و راز این تصاویر اساطیری را از پیشینیان خود آموخته‌اند. تصاویر اسطوره‌ها در آیین‌ها و مراسم آنها ظاهر می‌شد. علم‌ها شاهدی بر این مدعاست و به نوعی راوی نمادهای آیینی بوده‌اند و برگزارکنندگان این آیین‌ها دلیلی برای توجیه و توضیح این نشانه‌های نمادین احساس نمی‌کردند. از نظر آنها اسطوره نوعی باور راستین بود و معتقد بودند که اسطوره‌شناسی چه به صورت تصویر و چه در قالب روایت و کلام، تجربه‌ای زیسته است. «تصویر "دمترا" ایزدبانوی کشاورزی، باروری و ازدواج نمونه‌ای از این تصاویر است. در حقیقت «دمترا» کهن نمونهٔ مادر است» (شینودا، ۱۳۷۳: ۲۲۳). «ایزدبانو ایشتر» نیز در بین‌النهرین، نمونهٔ دیگری از این تصاویر و نگاره‌های اسطوره‌ای است.

از دیگر جلوه‌های اسطوره، موسیقی است. برخی از پژوهشگران، از جمله «کرنی»، برای توجیه و تفسیر اسطوره، آن را با موسیقی می‌سنجد و معتقد است: «اسطوره‌ها همانند هنر و بسان موضوع و محتوای یک عنصر یا پدیده هستند، موسیقی دنیای سرشار از صوت است و اسطوره نیز جهانی مملو از مفهوم و تصویر است. شخص موسیقی‌دان، صوت‌ها را تشکیل می‌دهد و اسطوره‌پرداز، اسطوره را به گونهٔ توصیفی و تمثیلی بیان می‌کند و طوفانی از تصاویر به وجود می‌آورد. از دیگر سو، رقص‌ها در جامعه‌های باستانی و قدیمی مقدس بوده‌اند. هر رقصی نمونه و الگویی ایزدی و آسمانی داشت. در بعضی از موارد، الگوی رقص به احتمال فراوان، حرکت‌های جانوری توتمی و سمبلیک بوده است و آدمی با انجام رقص‌های مخصوص، حضور آن توتم را درک می‌کرد و با او یگانه می‌شد» (اسماعیل‌پور، ۱۳۸۷: ۳۱).

جلوه غالب و برجسته اسطوره به شکل ادبی و روایی است. قالب‌های ادبی حماسه، افسانه، فابل، پارابل، قصه پریان، قصه‌های عامیانه، تمثیل و قصه‌های نمادین نمونه‌هایی هستند که اسطوره در آنها تجلی یافته است. برای مثال، در حماسه که خود به انواع مختلف تقسیم می‌شود (حماسه‌های ملی، دینی، طنزآمیز، پهلوانی، اساطیری) اسطوره‌هایی همچون: ایلپاد، ادیسه، مه‌بهاراته و رامایانه، گیل‌گمش، کیومرث، رستم... نمود پیدا کرده است.

منظومه‌های فولکلور کُردی «خَج و سیامند»، «لاس و خزال»، «مَم و زین»، «صیدوان» و «شیخ فرخ و خاتون آستی»، «شیخ مند و شیخ رش» بسترهایی هستند که اعتقاد بر آن است محملی برای جلوه‌گر شدن بن‌مایه‌های اساطیری شده‌اند. قهرمان این منظومه‌ها برای رسیدن به دنیای مطلوب، آیین‌ها و کنش‌هایی دارد که مطابق با کنش‌های قهرمانان اساطیری است و با توجه به آنکه خاستگاه تمام انواع ادبی، اسطوره (به ویژه اسطوره قهرمان) است، این منظومه‌ها می‌توانند از نگاه اسطوره‌شناسی، به ویژه کنش‌های قهرمانان اساطیری آن بررسی شوند. افزون بر این، شناخت کلیت فرهنگ ایرانی، ابعاد و عناصر گسترده‌ای دارد که شناخت آن مستلزم پژوهش‌های مختلفی است؛ بنابراین، منظومه‌های شفاهی کُردی، می‌توانند از نگاه اسطوره‌شناسی، به ویژه آیین‌ها و کنش‌های قهرمانان اساطیری آن بررسی شوند تا از این طریق، بخشی از باورها و بینش‌های کهن ایران زمین کاویده شود.

۲- پیشینه پژوهش

پژوهش‌های مختلفی به منظومه‌های شفاهی کُردی پرداخته‌اند: اسکارمان (۲۰۰۵) در کتاب *تحفه مظفریه* به سال ۱۹۰۵ منظومه‌های شفاهی کُردی را گرد آورده است. این کتاب جامع‌ترین منبع در زمینه معرفی منظومه‌های شفاهی کُردی محسوب می‌شود. قابل ذکر است هیمن موکریانی، این کتاب را در سال ۱۳۵۴ به کُردی ترجمه کرده است. واسیلی نیکیتین (۱۳۶۶) در کتاب *کُرد و کردستان* بخش قابل توجهی را به منظومه‌های شفاهی کُردی اختصاص داده است. او در این پژوهش ضمن معرفی منظومه‌ها، موضوعات آنها را نیز بیان کرده و سپس در برخی از جنبه‌ها با منظومه‌های دیگر ملل مقایسه کرده است. افروزی (۱۳۷۸) در مقاله «ادبیات شفاهی کردستان، مروری بر بیت‌های کُردی» به اختصار، بیت‌های کُردی را از لحاظ مفهوم و موضوع معرفی کرده است. محمودزاده (۱۳۸۲) در کتابی با عنوان *پنجاه کهنه‌ی به‌یتی کوردی* ضمن معرفی برخی از بیت‌های کُردی و دسته‌بندی آنها، ساختار و مضامین این منظومه‌ها را نیز معرفی کرده است. بکر (۲۰۰۴) در پژوهشی با عنوان «ک‌نش و ریتمی شیعی فولکلوری کوردی» به بررسی ساختار منظومه‌های شفاهی کُردی پرداخته و وزن و ریتم شعر فولکلور کُردی را بررسی کرده است.

میکاییلی (۱۳۹۲) در رسالهٔ خویش، به بررسی تطبیقی اساطیر در شاهنامهٔ فردوسی و منظومه‌های کُردی پرداخته و به برخی از اشتراکات آنها اشاره کرده است. طایفی و رحیمی (۱۳۹۶) در مقالهٔ «جستاری در اساطیر منظومهٔ کُردی مم و زین» بر این باور هستند که این منظومهٔ کُردی بر خلاف ظاهر عاشقانهٔ آن، درون‌مایه‌ای آیینی دارد و کاربست نمادها و نمودها در این منظومه پیوند بسیار نزدیکی با آیین باستانی میترا دارد. افزون بر این پژوهش‌ها، محققان دیگری همچون ایوبیان (۱۳۴۰)، فتاحی قاضی (۱۳۴۶)، روزه لسکوی (۱۳۷۰)، کریستن‌سن (۱۳۸۴) و مصطفی رسول (۲۰۱۰) نوشتارهایی در زمینهٔ منظومه‌های شفاهی کُردی ارائه داده‌اند. بیشتر این پژوهش‌ها به معرفی، ساختار و موضوعات منظومه‌های شفاهی کُردی پرداخته و به کنش‌ها و عناصر اساطیری این منظومه‌ها نپرداخته‌اند.

۳- بحث و بررسی

در منظومه‌های عامیانه کُردی قهرمانان، مکرراً آیین‌ها و کنش‌های اساطیری دارند و با توجه به اینکه همسانی‌های فراوانی میان کنش‌ها و آیین‌هایی که پیرامون قهرمان در اساطیر مختلف وجود دارد، آیین‌ها و کنش‌های قهرمانان این منظومه‌ها نیز می‌تواند از منظر اسطوره‌شناسی بررسی و تحلیل شوند که در ادامه به آنها پرداخته می‌شود.

۳-۱- تولد غیرطبیعی

قهرمان و کنش‌های وی در داستان‌های اسطوره‌ای، محور اصلی محسوب می‌شود و از این رو، چگونگی تولد قهرمان و رشد و تکامل جسمانی و روحانی وی اهمیت فراوانی دارد. قهرمانان داستان‌های اساطیری در اغلب موارد، تولد خارق‌العاده‌ای دارند و زایش آنها با رویدادهای شگفت‌انگیزی همراه است. قهرمان بنا بر وضعیت ناهمواری که در آن به دنیا می‌آید و همچنین با توجه به بایدها و الزاماتی که دنیای اسطوره بر او تحمیل می‌کند، بعد از زایشی که ریشه در جهان رمزها و اساطیر نمادمحور دارد، از خانوادهٔ خویش جدا می‌شود.

این کنش بارها در حماسه‌های و داستان‌های اساطیری اتفاق افتاده است؛ از این رو به عنوان یک کنش یا عنصر اسطوره‌ای مورد توجه قرار گرفته است. برای مثال، تولد خارق‌العادهٔ زرتشت، موجب گردید که والدینش به تحریک دیوها او را در آتشی که بر گذرگاه احشام و چارپایان قرار دهند؛ اما وی آسیبی نمی‌بیند و هر بار، گاو یا اسب یا میشی از وی حمایت می‌کند (تفضلی، ۱۳۸۴: ۳۷). پاسخگوی فریدون به ضحاک، هنگامی که در شکم مادرش قرار داشت که در دینکرد به آن اشاره شده است (رک. دینکرد، ۱۳۹۰: ۲۰۲). همچنین تولد غیرعادی چون «سارگون»، «گیلگمش»، «هرکول»، «زیگفرد»، «ادیپ»، «رومولوس»، «تریستان»، «لوهنگرین»، «موسی»، «عیسی»، «زال» و «رستم»، پادشاه شدن «شاپور» در شکم مادر، بیانگر آن است که تولد غیرطبیعی یک عنصر اصلی در

اساطیر جهان به شمار می‌آید که در منظومه‌های شفاهی کُردی، به ویژه در بخش‌های حماسی نیز بازنمایی شده است و حتی این نوع زایش در منظومه‌های فولکلور کُردی مانند اساطیر جهانی، تأثیر فراوانی بر کنش‌های قهرمانان دارد؛ زیرا این نوع تولد، ضربه‌ای عمیق بر جنین محسوب می‌شود و از نظر فیزیولوژیکی و روانی تأثیر فراوانی بر قهرمان می‌گذارد و «فشارهای سخت و سنگین هنگام تولد را سرآغاز همه فشارها و اضطراب‌های می‌دانند که در مراحل بعدی زندگی قهرمان نمود پیدا می‌کند» (بلوم، ۱۳۵۲: ۵۶).

افزون بر این، قهرمانان اساطیری که تولد شگفت‌انگیزی را تجربه می‌کنند، بنابر نظر روانکاوان از جمله «اتو رانک»^۴، روانکاواهل اتریش و نویسنده کتاب «اسطوره تولد قهرمان»، با چنین موقعیت‌هایی در معرض اندوه و عقده یا حسادت و بهتان دیگران قرار می‌گیرند و چالش‌های فراوانی در مسیر زندگی آنان به وجود می‌آید و آنها مجبور می‌شوند از والدین خود جدا شوند» (رانک، ۱۴۰۱: ۹۲).

در برخی منظومه‌های فولکلوریک کُردی نیز از این نوع کنش‌ها وجود دارد. به نظر می‌رسد، قهرمانان در منظومه‌های فولکلوریک کُردی برکرده خدایان هستند. در منظومه فولکلور «شیخ فرخ و خاتون استی» که «فرخ» قهرمان داستان است، زایشی نامتعارف دارد. فرخ به محض تولد، لب به سخن گشود و ضمن اشاره به گذر نه روزه ماه و مخاطب قرار دادن آسمان و سپاسگزاری از پروردگار نسبت به «استی» که چند سال از خودش بزرگتر بود، اظهار عشق کرد. همین امر موجب ترس و حیرت اطرافیان گشت و سبب شد او را موجودی غیرمتعارف و خارق‌العاده بپندارند و تصمیم بگیرند وی را پس از تولد از میان بردارند؛ بدین منظور شیخی فرخ را زیر پای چهارپایان انداختند تا لگدمال و کشته شود. هنگامی آن شب به اصطبل رفتند، با کمال تعجب دیدند که نه تنها چهارپایان او را لگدمال نکرده‌اند، بلکه برعکس برای مصون داشتن وی از گزند سرما با نفس‌های گرم خود از او پرستاری کرده‌اند. (فتاحی قاضی، ۱۳۵۱: ۷۵). سخن گفتن قهرمان داستان در بدو تولد به داستان حضرت عیسی شباهت دارد. همچنین اینکه قهرمان داستان پس از زاده شدن در زیر پی جانوران انداخته می‌شود اما زنده می‌ماند، در سرنوشت و زادن کوش پیل دندان در حماسه کوش‌نامه و همچنان که اشاره کردیم در سرنوشت زرتشت و حتی اُدیپ و زال هم دیده می‌شود.

مشاهده شد این رویکرد مطابق الگویی است که «کمپبل» در کتاب *قهرمان هزار چهره* بیان می‌کند. از نگاه وی «قهرمان از آغاز تولد، دارای نیرویی خود به خود خلاق جهان طبیعی است. در واقع از زمان زایش یا هنگامی که در زهدان مادر نطفه شکل می‌گیرد، توانایی‌های شگفت و خارق‌العاده‌ای به وی داده می‌شود و همه زندگی وی به شکل نمایشی شکوهمند از مجزّه‌ها به تصویر درمی‌آید که نقطه اوج آن، رویداد بزرگ و مرکزی زندگی قهرمان است» (کمپبل، ۱۳۸۹: ۳۲۴). در منظومه «لاس

و خزال» نطفهٔ لاس زیر درخت گیلاس و روی پوست شیر یاغی - که «احمد»، پدر لاس کشته بود - شکل گرفت. در منظومهٔ «مم و زین» نیز تولد قهرمان داستان تولدی شگفت دارد و شکل گرفتن نطفهٔ وی درخور توجه است و بیانگر اعطای نیروی خارق‌العاده‌ای است که پیش از تولد به وی بخشیده می‌شود تا سرنوشت جنین را تغییر دهد. «ابراهیم پاشا» ی یمن و وزیرش هیچ کدام فرزندی نداشتند؛ اما به راهنمایی خضر، با خوردن دو سیب بهشتی که خضر به هر یک از آنها هدیه کرده بود، هر کدام صاحب پسری می‌شوند. پاشا پسر خود را مم و وزیر پسرش را «بنگین» می‌نامد. مم در پانزده سالگی نوجوانی رشید و دلاور می‌شود و خدمتکاران بسیاری به سرپرستی بنگین دارد.

چگونگی شکل‌گیری نطفهٔ «مم» نشان می‌دهد که بر اساس دیدگاه کمپیل، قهرمان اسطوره‌ای از پیش مشخص می‌شود و در راستای آن، قهرمانی کنشی غیراکتسابی به حساب می‌آید (کمپیل، ۱۳۸۹: ۳۲۴). پس می‌توان ادعا کرد که روی دادن چنین زایشی یا شکل‌گیری چنین نطفه‌ای، موجب می‌گردد که قهرمان اسطوره‌ای از مدار سنت خانوادگی‌اش خارج شود و با کمک توانایی‌های فطری و ذاتی خویش، قدم در راهی نو بگذارد؛ بنابراین، تربیت او، بیرون از چارچوب سنتی خانواده شکل می‌گیرد و مطابق با مؤلفه‌های قهرمانی که در ذات وی وجود دارد و یا به نوعی پیش از تولد به وی عطا شده است، تربیت می‌یابد و با توجه به آنکه به قلمرو ایزدان در پیوند است، به راهنمایی‌های پدرش نیازی ندارد. چنانکه در زندگی «مم» و «فرخ» این رویکرد وجود دارد و هر کدام از این دو قهرمان بر اساس نیروهای ذاتی و فطری که پیش از تولد به آنها عطا شده است، قدم در راهی نو می‌گذارند و همانند دیگر قهرمانان اساطیری که اشاره کردیم، به خاطر دارا بودن چنین نیروها و موقعیت‌هایی که به آنان اعطا شده است، در معرض اندوه و عقده یا حسادت و بهتان دیگران قرار می‌گیرند و چالش‌های فراوانی در مسیر زندگی آنان به وجود می‌آید، چنانکه «فرخ» در معرض عقده و حسادت یوسف قرار می‌گیرد و «استی» را به خاطر اینکه همیشه این کودک کرکس‌مانند را بر دوش می‌گیرد، ملامت کرد. «مم» نیز در معرض بهتان و عقدهٔ «بکر»، مشاور شیطان صفت میر زین‌الدین، پدر زین، قرار می‌گیرد. بکر به این دلیل که مم، زین را بر دختر او، ملک ریحان، ترجیح داده و به عنوان مهمان هم به خانه‌اش نیامده است، کینهٔ مم را به دل گرفته و شروع به دسیسه‌چینی می‌کند و سپس نقشهٔ از بین بردن مم را به برای میر، طرح و تشریح می‌کند. به هر حال با توجه به نمونه‌هایی که در این منظومه‌ها ذکر شد، می‌توان نتیجه گرفت که هر میزان لایه‌های سطحی و قومی و جغرافیایی را از اسطوره‌ها و افسانه‌ها کنار بگذاریم، در پایان به یک پیکرهٔ واحد خواهیم رسید که در بسیاری از ملت‌ها مشترک است و همهٔ آنها به یک سرچشمه متصل هستند.

۳-۲- آیین گذر

یکی دیگر از کنش‌ها و آیین‌های اساطیری که جنبه جهان‌شمولی دارد، آیین گذر است. این آیین در اساطیر جهانی و ایرانی، یکی از شاخص‌ترین ابزارهای آیینی است که انسان آن را همانند آستانه‌ای برای تغییرات مهم زندگی خود تعریف کرده است. بلعیده شدن حضرت یونس^(ع) در کام نهنگ، سفر «ادیسه» و یا «جیسون» و «آرگونتها» نمونه بارزی از اساطیر یونانی است که تا دورترین نقطه غرب پیش می‌روند تا پشم زرین را از قلب آب‌های ناشناخته، به چنگ آورند. گذر آنها از «سیمپلگادها»، دو صخره عظیم در مدخل ورودی دریای سیاه، گذر «کیخسرو» با مادرش و گیو از آب، گذر «فریدون» از آب دجله با افسون، «هفت خان رستم»، «هفت خان اسفندیار» و نمونه‌های فراوان دیگر، نمودی از آیین‌های گذر در دیگر اساطیر است و شاهدی بر جهان‌شمول بودن این آیین اساطیری است و همچنین بیانگر آن است «آیین گذر» به عنوان یک بن‌مایه اسطوره‌ای در فرهنگ جهانیان و ایرانیان و اسطوره‌ها نقش و جایگاه ویژه‌ای داشته است که در منظومه‌های فولکلوریک کردی نیز بازنمایی شده است. به هر حال، یکی از آیین‌های بسیار مهم در روایات اساطیری دارای قهرمانان انسانی، آیین‌های گذر است. بلوغ جسمی و عقلی، ازدواج، مبارزه و مرگ، لحظه‌ها یا مراحل حساس در زندگی آدمی هستند. در جوامع اولیه، گذار یا تشریف فرد از مرحله کودکی به بلوغ، مستلزم برگزاری آیین‌های رازآموزی خاصی بوده است: مردن ظاهری یا مدفون شدن نمادین، انزوا و محرومیت‌های جسمی، قرار گرفتن بر دود آتش، کشتن جانوری خاص، تحمل تاریکی و ضربات تازیانه، خالکوبی، تراشیدن موی سر، سفر به مکانی خاص به دست آوردن فلان شیء کمیاب و ... «الیاده» نموده‌های مشترکی را که در اکثر آیین‌های تشریف وجود دارد در ذیل هفت عنوان کلی معرفی کرده است: «۱- شکنجه، آزمون‌ها و ممنوعیت‌ها؛ ۲- مرگ نمادین؛ ۳- بلعیده شدن؛ ۴- کلبه تشریف؛ ۵- بازگشت به زهدان؛ ۶- تشریف قهرمانانه؛ ۷- صعود به آسمان» (الیاده، ۱۳۹۲: ۱۳۵).

بسیاری از شخصیت‌ها یا قهرمانان اسطوره‌ای و در منظومه‌های کردی، نوجوانانی پانزده ساله یا در آستانه بلوغ و ازدواج هستند. هر کدام از این شخصیت‌ها می‌بایست جهت رسیدن به بلوغ فکری و روحی، آزمون‌هایی دشوار و به اصطلاح «آیین گذر» را با موفقیت به پایان برسانند، تا پس از کسب تجربه، قابلیت خود را در ورود به جمع بزرگسالان اثبات کنند. برای مثال، در منظومه «مم و زین»، «مم» بعد از ملاقات «زین» آشفته می‌شود و به ازدواج با هیچ دختری تن در نمی‌دهد و می‌خواهد زین را بیابد. سوار بر اسب تندروش می‌شود و همراه بنگین و دوازده هزار سوار به راه می‌افتد. خضر زنده در هیأت پیری در راه، خود را به او می‌نماید و می‌شناساند و مم را به انتخاب یکی از دو خواسته مختار می‌کند: برآوردن خواسته یا کوتاه کردن راه سفر. مم دومی را برمی‌گزیند و خضر مم و بنگین را در دو چشمه زرین و سیمین شستشو می‌دهد. مم طلایی می‌شود و بنگین که چند مشت آب از چشمه زرین به او پاشیدند، نیز ترکیبی از طلا و نقره می‌شود. خضر راه هفت ماهه سفرشان را کوتاه می‌کند و آن

دو بلافاصله به نزدیک جزیر می‌رسند. خضر به مم طریقه گذشتن از رودخانه جزیر و رهایی از طلسم دختر جادوگر که خود را به شکل زین درآورده است، می‌آموزد. (فتاحی قاضی، ۲۰۰۹: ۳۳).

کهن‌الگوی فردیت فرد در ساختار گذر، وجه اشتراک داستان‌های اساطیری است که نشانه آرزوی آدمی برای رسیدن به انسان آرمانی است، مطابق رویکرد یونگ، در این سفر، نیروهای بازدارنده که ریشه در خصوصیات روانی منفی قهرمان دارد، کنترل می‌شود و قهرمان به مرحله نینوی وارد می‌شود، به دیدار «آنیما» که در این منظومه، «زین» است، مشرف می‌گردد؛ یعنی سویه مادینه روان قهرمان (زین)، توانایی چشم‌گیری در شناخت حقیقت مانای وجود قهرمان (مم) دارد.

افزون براین، عبور از آب و رودخانه که در داستان «مم و زین» وجود دارد، کهن‌الگوی استحاله و رستاخیز هستند و یونگ بر این باور است که آب، دریا و رودخانه در فرهنگ‌های مختلف حوزه معنایی نمادین وسیعی دارد: «آب، راز خلقت، تولد، مرگ، رستاخیز، تطهیر و رستگاری، باروری و رشد است و رودخانه، نماد مرگ و تولد دوباره، جریان زمان به سوی ابدیت، مراحل انتقالی چرخه زندگی است» (یونگ، ۱۳۷۷: ۲۱۷). همچنین آب در فرهنگ ایرانی نیز معنایی مشابه با دیدگاه یونگ دارد، آب، رمز جاودانگی و نوزایی محسوب می‌شود و بیانگر زندگی جاودانه در اساطیر باستانی است. «در بندهش از چشمه آب بی‌مرگی نام برده شده که بر پیروی غلبه می‌کند و زمانی که پیرمردی وارد این چشمه گردد به شکل جوان پانزده ساله‌ای از آن خارج می‌شود و بی‌مرگ و جاوید می‌گردد» (بهار، ۱۳۶۹: ۱۳۷).

وارد شدن «مم» به آب و گذر از آن برای رسیدن به آنیما، بیانگر بی‌مرگی است که با باورهای اساطیری تناسب دارد؛ زیرا همان گونه که اشاره کردیم، باور داشتن به پاکی آب و پاک‌کنندگی آن در اساطیر ایرانی وجود داشته است: «ناپاکی و هر چه را از تن زنده جدا شود، به آب برند» (مزدپور، ۱۳۶۹: ۹۲). در منظومه «لاس و خزال» نیز این رویکرد وجود دارد. گذر قهرمان از سن دوازده سالگی شروع می‌شود. وقتی لاس به سن ده دوازده سالگی رسید، احمدخان در گذشت و بزرگان قوم، لاس را برای به باد سپردن غم‌هایش به کوهستان برای شکار فرستادند. در کوهستان، پیرزنی به لاس گوید خزال، سردار ایل ملانی، براننده توست و تنها راه نزدیک شدن به وی این است که چوپانش شوی؛ زیرا خزال ۱۵۰۰ عاشق دارد که هر کدام از آنها هر جمعه دسته گلی برایش می‌آورند. لاس اسب و براق خود را با لباس‌ها و عصای یک چوپان معاوضه می‌کند و دو سال گوسفندان خزال را به چرا می‌برد (فتاحی قاضی، ۲۰۰۷: ۶۵).

در این منظومه نیز که تصاویر جوامع اولیه را ترسیم می‌کند، گذار یا تشریف لاس (قهرمان) از مرحله کودکی به بلوغ، مستلزم برگزاری آیین‌های رازآموزی خاصی است که عبارتند از: مسابقه تیراندازی، خوابیدن در چادر خزال، زورآزمایی در میدان نبرد و غلبه بر چهارده رقیب، رام کردن اسب وحشی، کمک کردن به پیرمردی که گاوش در گل مانده است و بازگرداندن اموال غارت شده خزال

نمونه‌هایی از آیین‌های گذر در منظومه «لاس و خزال» است تا قهرمان به فرایند فردیت و مرحله کمال برسد. آیین‌های گذر در دیگر منظومه‌های فولکلوریک کُردی نیز وجود دارد: رفتن سیامند به همراه خج به سرزمین دیگر در منظومه «خج و سیامند»، رفتن فرخ به بغداد در منظومه «شیخ فرخ و خاتون استی»، رفتن «مند» به سرزمین دیگر در منظومه «شیخ رش و شیخ مند» نمونه‌هایی از گذر قهرمان هستند که همراه با آیین‌هایی در بطن منظومه‌ها روی می‌دهند.

گذر و تشریف قهرمانان با رنج‌ها و سختی‌های فراوانی همراه است و به نوعی نشان می‌دهد که تحمل رنج و سختی عامل رشد و تعالی شخصیت است؛ بنابراین، رسیدن به کمال مطلوب که منتهی به فردانیت است، فرایندی همراه سختی و رنج است؛ بدین معنا «هر قدمی که در این راه گذاشته می‌شود، توأم با رنج معنوی فراوانی است و به تعبیری «فرانمود شوریدگی من (ego) است در برابر قهری که خویشتن (Self) بر آن اعمال می‌کند» (مورنو، ۱۳۸۰: ۴۴). بر این اساس، قهرمان برای رسیدن به هدف آرمانی خویش که همان فردانیت است، ناگزیر به تحمل سختی‌های پیش روی است و باید آنها را پشت سر بگذارد، چنانکه گفته‌اند: «تحمل سختی و رنج لازمه پختگی و کمال است» (همان: ۴۵). بر این اساس، قهرمانان منظومه‌های فولکلوریک کُردی شرایط سختی را تحمل کرده‌اند تا بتوانند به فردانیت و بلوغ و پختگی برسند. برای مثال، در منظومه شیخ فرخ و خاتون استی، پس از گذشت چند سال و با اینکه فرخ دیگر بزرگ شده بود، اما به دلیل محروم ماندن از شیر مادر، بیمارگونه می‌نمود و ناچار استی کماکان همه جا وی را بر دوش می‌گرفت. یا در منظومه لاس و خزال، لاس به غارتگران می‌رسد و همه اموال و گوسفندان را از آنان می‌گیرد و درست هنگامی که به سوی خزال باز می‌گردد، تیری به سرش اصابت می‌کند؛ اما نمی‌میرد! او با خود می‌گوید باید این تیر تنها با دستان خزال از سرم بیرون کشیده شود. خزال تیر را از لاس بیرون می‌کشد. پس از گذشت سه سال دیگر از زندگی لاس و خزال با هم، عاقبت جای زخم، عفونت می‌کند و سیاه زخم، لاس را از پا درمی‌آورد. پس از سه روز خزال نیز بر سر مزار لاس، خودکشی می‌کند. در منظومه شیخ رش و شیخ مند: شیخ رش مکار، با خنجرش سه ضربه بر پیکر مند فرود می‌آورد. شیخ مند دردمندانه فریاد می‌زند و با فراخواندن باد جنوب، از او می‌خواهد نامه‌ای را به پدر و مادرش رسانده و آنها را از حال زار پسرشان آگاه کند.

۳-۳- اژدها‌کشی

یکی دیگر از کنش‌هایی که در اغلب داستان‌های اساطیری وجود دارد، رسم اژدها‌کشی است. این جانورکُشی در واقع یکی از آزمون‌های مراحل گذر و تشریف است. «سرکاراتی» بر این باور است که اسطوره تقابل اژدها و پهلوان در واقع، معادل رویارویی واقعیت‌های متضاد دنیا، زندگی و ذهن انسان هاست، تقابل روشنی و تاریکی، سیری و گرسنگی، جوانی و پیری، داد و بیداد، مردمی و ددمنشی،

آزادگی و بندگی و سرانجام شکوهمندترین پهلوان پهلوان‌ها و مخوف‌ترین اژدهای اژدهایان، یعنی زندگی و مرگ است» (سرکاراتی، ۱۳۷۸: ۱۲۹). این کنش، افزون بر این که در اساطیر و حماسه‌های ایرانی همچون نبرد فریدون و ضحاک (اژدهای سه‌سر)، گشتاسب و تقابل او با اژدها در سرزمین روم، ماجرای سام و اژدهای کشف‌رود و بهرام و خان سوم از هفت خان رستم و اسفندیار به کار رفته است، بن‌مایه اساطیر مختلفی از جمله «افسانه پرسوس و آندرومدا، افسانه هرکول و هشت‌پای لرنیان، افسانه زیگفرید و فافنیر، افسانه بیولف و گرنل» (هنری هوک، ۱۳۷۲: ۲۰) قرار گرفته است و با توجه به آن که «اژدها در اغلب فرهنگ‌ها نماد پلیدی و ناپاکی محسوب می‌شود» (رستگار فسایی، ۱۳۷۹: ۱۳)، کشتن آن توسط قهرمانان اسطوره‌ای، مرسوم‌ترین نوع جانورکشی به شمار می‌آید. در منظومه لاس و خزال، احمد بالکی پدر لاس، سوارانی را که برای گرفتن همسرش آمده‌اند، بدرقه می‌کند و خود و قمرناز سوار بر اسب‌هایشان قدم در راه خطرناک هفت روزه می‌گذارند. در پایان روز نخست سفر، دره‌ای استراحت می‌کنند و به خواب می‌روند؛ اما اژدهایی با چشم‌های درخشان به آنها حمله می‌کند، احمد موفق می‌شود با شمشیر زمردنگار، خود را به دهان اژدها برساند و شکم اژدها را چهارپاره کند (فتاحی قاضی، ۲۰۰۷: ۷۳).

همان‌گونه که در آغاز بحث، اشاره کردیم این نوع کنش اساطیری یکی از مراحل گذر و تشریف در راستای تکامل روحی و روانی قهرمان محسوب می‌شود و در ارتباط با مفهوم نمادین آن آورده‌اند: «در این مرحله که در همه اسطوره‌های جهان مشاهده می‌شود، آگاهی (من) در نبرد با خودآگاه که همان اژدها، بزرگ‌مادر یا اوروبوروس باشد، پیروز می‌گردد و تبدیل به من قهرمان می‌شود. جدایی از والدین اساطیری، نبرد با اژدها، دگرگونی آگاهی از جمله خصوصیات این مرحله به شمار می‌آید. یافتن گنجی که قهرمان پس از کشتن اژدها به دست می‌آورد و ازدواج با دختر دلخواه که گرفتار طلسم است با ازدواج مقدس تعبیر شده است و به همین مناسبت این مرحله، جمع اضداد و اکتساب کمال معنوی و رشد فکری است» (شایگان، ۱۳۸۳: ۲۱۰).

در منظومه لاس و خزال، اژدهاکشی نیز یکی از آزمون‌های گذر و تشریف احمد بالکی در راستای دستیابی به من قهرمان یا همان کمال روحی است، کشتن اژدها، رفتن به «چهل پله حمام» و مغلوب کردن ۲۲ راهزن و کشتن شیر یاغی که آب را بسته است، نموده‌های آزمون‌های مختلف برای احمد بالکی است که بعد از این آزمون‌ها با قمرناز، همسر دلخواه، هم‌بستر می‌شود و از این ازدواج مقدس نیز نطفه لاس، دیگر قهرمان منظومه، شکل می‌گیرد. این کنش اساطیری در منظومه‌های شفاهی کُردی در راستای روایت‌های ایرانی است. به گفته آیدنلو «در روایت‌های ایرانی که در آن تقابل شاهان و پهلوانان با اژدها روی می‌دهد در همه موارد پادشاه یا پیل می‌تواند اژدها و یا صورت تجسم‌یافته انسانی آن را از بین ببرد و یا به بند بکشد.

افزون براین، نبرد با اژدها و نابود کردن این پتیارهٔ زیان‌کار، برجسته‌ترین کنش پهلوانی روایت‌های حماسی-اساطیری در همهٔ جهان است و قهرمانانی که این کار را انجام داده‌اند، جایگاه قابل توجهی در سنت‌های آیینی و داستانی ملت‌های مختلف دارند» (آیدنلو، ۱۳۹۸: ۲۹-۲۸). این رویکرد در منظومه‌های شفاهی کُردی نیز وجود دارد و احمد بالکی نیز از جایگاه ممتازی در منظومهٔ لاس و خزال دارد و بدون شک به همین خاطر است که در اساطیر ملل مختلف و داستان‌های حماسی، تعداد محدودی از قهرمانان داریم که در تقابل با اژدها قرار گرفته‌اند و همهٔ پهلوانان و ایزدان، فرزندکُش نیستند. در منظومه‌های شفاهی کُردی نیز تنها در منظومهٔ لاس و خزال این کنش اساطیری آمده و احمد بالکی تنها قهرمان اژدهاکُش است.

نکتهٔ قابل توجه دیگری پیرامون این نوع کنش وجود دارد، روانکاوان اساطیری معتقد هستند که اژدها، نوعی واهمه است که قهرمانان اساطیری از آمیزش جنسی دارند و بیانگر تشویش نوجوان در رویارویی با زن است که سبب عقب‌گرد وی و رفتن دوباره به آغوش مادر می‌شود. از این روی هر مرد جوانی باید پیش از زناشویی، همهٔ واهمه‌هایی که پیرامون آمیزش جنسی دارد، از خود براند (لوفر دلاشو، ۱۳۶۶: ۲۴۱). به نظر می‌رسد این تحلیل در مورد آمیزش جنسی احمد بالکی و قمرناز در منظومهٔ لاس و خزال، مصداق می‌یابد. هر چند در این منظومه، احمد بالکی سوگند می‌خورد که باید قمرناز در این زمینه پیش قدم شود، اما تا زمانی که اژدهاکُشی و شیرکُشی روی نداد و واهمه‌های آمیزش جنسی از بین نرفت، این آمیزش انجام نشد و نطفهٔ لاس شکل نگرفت.

۳-۴- فرزندکُشی

فرزندکُشی از شاخص‌ترین رویدادهایی است که در داستان‌های اساطیری فرهنگ‌های مختلف بازتاب داشته است. در مورد خاستگاه و منشأ چنین بن‌مایه‌های در اساطیر مختلف نظرات مختلفی ذکر شده است و هر کدام از صاحب‌نظران حوزهٔ اسطوره و حماسه از نگاه خویش به این موضوع پرداخته‌اند. خالق مطلق پیرامون این الگوی اساطیری می‌گوید: «در عصر رمانتیک که تمام روایات پهلوانی را تکامل سپسین اسطوره می‌دانستند، معتقد بودند که خاستگاه همهٔ افسانه‌های نبرد پدر و پسر- در اصل خاستگاه نبرد پهلوان- اسطورهٔ نبرد خدایان بوده است» (خالقی مطلق، ۱۳۷۲: ۶۲). افزون براین، «پاتر» از «وستون» این گونه نقل کرده است: «خانم وستون حدس زده که در مبارزهٔ پدر و پسر ما یک نمایش رؤیایی از مبارزه بین خدایان جدید و قدیم گیاهان داریم که در بیشتر جشن‌های خرمی و بهارانه، عبارات آیینی و عبادی آن دریافت می‌شود» (پاتر، ۱۳۸۴: ۱۱۱).

به هر حال، در فرهنگ‌های مختلف، تقابل‌های فروانی میان والدین و فرزندان اتفاق می‌افتد که برخی از آنها منجر به کشتن پدر و مادر می‌شود، البته بیشتر در اساطیر یونان و روم این اتفاق می‌افتد و برخی دیگر منتهی به فرزندکُشی می‌شود. قبل از پردازش موضوع فرزندکُشی لازم است اشاره شود، در اینجا هدف ما معنای عام پسرکُشی است و تنها مراد این نیست که پدر و مادر لزوماً قتل فرزند

خویش را با دستانشان مرتکب شده‌اند، وقتی پدران و مادران در اسطوره‌ها زمینه قتل فرزندان را فراهم می‌کنند و یا موجبات زوال قدرت و توانایی آنان را به وجود می‌آورند، فرزندکشی روی می‌دهد؛ به دیگر سخن والدین موقعیتی را ایجاد می‌کنند تا فرزندان به شکلی آگاهانه یا ناآگاهانه خویشان را قربانی کند. نمونه‌هایی از این فرزندکشی در اساطیر ملل مختلف یافت می‌شود و در جدول زیر، نشان داده شده است:

جدول ۱: فرزندکشی در اساطیر ملل

ملیت اسطوره‌ها	عنوان اسطوره‌ها
اسطوره‌های ایرانی	۱. رستم و سهراب. ۲. گشتاسب و اسفندیار.
اسطوره‌های یونانی	۱. داستان مدیا (مده‌آ) ۲. داستان هرکول ۳. داستان ایفی ژنی
اسطوره‌های رومی	۱. داستان پروکنه. ۲. داستان اوریتیا

منظومه فولکلوریک «صیدوان» یکی از منظومه‌های فولکلور کردی است که در آن کهن‌الگوی فرزندکشی روی داده است. در این داستان، عزیز داسنی، رئیس عشیره داسنی سه پسر دارد به نام‌های ملکوان، نچیروان و صیدوان سه پسر جوان که به سن ازدواج رسیده‌اند؛ او می‌خواهد برای فرزندانش زن بگیرد. خواب بدی می‌بیند که ریش سفیدان او را از این کار برحذر می‌دارند. عزیز چنین تعبیری را نمی‌پذیرد و در برابر سرنوشت قد علم می‌کند؛ اما سرنوشت چیز دیگری را رقم زده است. او در یک روز برایشان سه عروس به خانه می‌آورد. عشیره داسنی همگی در مراسم حاضرند. ملکوان شب اول می‌میرد. اندوهی گران بر دل پدر می‌نشیند؛ اما عبدالعزیز، به رسم مردانگی و مهمان‌نوازی چیزی از ماجرا بروز نمی‌دهد و پایکوبی و عروسی ادامه می‌یابد تا اینکه در شب دوم، دشت‌بانان به او خبر می‌دهند که نچیروان از صخره‌های سقوط کرده و او را نیز از دست داده است. باز هم زخم پدر داغدار، سر باز می‌کند؛ اما روا نیست عروسی به هم بخورد. از آبادی دور می‌شود به کوهستان پناه می‌برد و از همه‌همه عروسی می‌گریزد؛ عزیز با چشمی که اشک غم در آن حلقه زده به موهای طلایی که گویی گلبرگ‌های آفتابگردان یا خوشه‌های گندم هستند و باد آن را می‌شکند، می‌نگرد. می‌پندارد که به راستی

موی بز کوهی است. صدای شلیکی بلند می‌شود همچون هق هق زدن و های های گریستن، نه اصلاً انگار قهقهه‌پر از لذت انسان است به زندگی. تیرش به هدف خورده است؛ موجود زنده‌ای از پس سنگی پایین می‌افتد به سویش می‌دود؛ اما می‌بیند پسر کوچکش، صیدوان را کشته است! (سینا، ۱۳۷۷: ۶۴). در این منظومه، به ظاهر، تقابلی میان پدر و پسر روی نداده است، خطا و اشتباهی از جانب پدر، منجر به مرگ صیدوان شده است؛ اما مرگ دو فرزند عزیز و همچنین کشتن صیدوان به دست وی، بیانگر نوعی کنش اساطیری است؛ زیرا قهرمان اسطوره‌ای در این منظومه، عزیز داسنی به عنوان یک ابرمرد جلوه کرده است و به تنهایی، در خویشتن، کمال و وجهی از جاودانگی را احساس می‌کند، به همین خاطر هنگام مرگ دو فرزندش، برخلاف جریان طبیعت برمی‌خیزد و به جای عزاداری برای آنان، فوت آن دو را با هم‌پوشانی مسائل دیگری همچون غرور، مردانگی و حفظ حرمت مهمانان عروسی نشان می‌دهد؛ بنابراین «در ماورای همه این اسباب به شکلی ناخودآگاه می‌توان تمایل به جاه‌طلبی و قدرت‌نمایی را دلیل مهمی برای بروز این گونه رویدادها به حساب آورد» (حیدری و غلامی، ۱۳۹۷: ۱۱۸).

ماجرای عزیز و صیدوان، همانند فرزندکُشی در ماجرای رستم و سهراب، تراژدی بی‌خبری است. عزیز از فرط اندوه و ناراحتی مرگ دو فرزندش، دچار توهم می‌شود و تقدیر برای بی‌خبر نگه داشتن او از حضور صیدوان، همه عوامل را به کار می‌گیرد. از دیدگاه اسطوره‌باروری، در دنیای واقعی و مطابق با رسم معمول، هیچ پدری رضایت نمی‌دهد که موجب مرگ فرزندش شود؛ زیرا تمایل به جاودانگی به واسطه ادامه پیدا کردن نسل، عامل بسیار مهمی در نگهداری از فرزند می‌گردد؛ اما با این وجود، هنگامی که پای تقدیر به میان بیاید، با توجه به اعتقاد عمیق نسبت به نیروی بالماذع سرنوشت، پایداری در مقابل روی دادن حادثه‌ای، تلاشی بی‌هوده و تا حدی جان‌گداز محسوب می‌شود و هر آنچه بخواهد اتفاق بیفتد، به شکل و شمایلی خود را آشکار می‌کند (همانجا). نکته قابل توجه آنجاست که هر میزان، کوشش برای جلوگیری از وقوع این رویداد شکل بگیرد، وجه تراژیک اتفاق برجسته‌تر می‌گردد. در داستان صیدوان، این وجه تراژیک را مشاهده کردیم، عزیز داسنی تلاش کرد که ابرمردی خویش را در مقابل مهمانان حفظ کند؛ اما تقدیر بر آن بود ماجرای وی با فرزندکُشی، تراژیک شود.

۴- نتیجه‌گیری

منظومه‌های فولکلوریک کُردی، بخش قابل توجهی از میراث فرهنگی ناملموس کُردها محسوب می‌شوند که بسیاری از آداب، رسوم، باورها، سنت‌ها و جهان‌بینی آنها را بازتاب می‌دهند. در این منظومه‌ها آیین‌ها و کنش‌هایی وجود دارد که با اسطوره‌های متعدد دیگر، زمینه‌های مشترک فراوانی

دارد و همین امر، نشان دهندهٔ انگیزه‌ها و اهداف همسان جوامع کهن و یا اثرپذیری آنان از همدیگر باشد. بازنمایی کنش‌ها و آیین‌های اساطیری در این منظومه‌ها بیانگر آن است:

۱- یکی از این آیین‌ها و کنش‌ها، تولد شگفت‌انگیز و غیرطبیعی قهرمان داستان است. در برخی از داستان‌های اساطیری همچون تولد زال یا رستم در شاهنامه و یا تولد ادیپ در اساطیر یونانی این مشخصه وجود دارد. در منظومه‌های فولکلوریک کردی نیز از جمله شیخ فرخ و خاتون استی و همچنین مم و زین این شاخصه آمده است.

۲- افزون بر این، گذر قهرمان یکی دیگر از آیین‌ها کنش‌های اساطیری در ملل مختلف است. بلوغ جسمی و عقلی، همسرگزینی، مبارزه و مرگ، لحظه‌ها یا مراحل حساس در حیات انسان‌ها محسوب می‌شود. در جوامع اولیه، گذار یا تشرف فرد از مرحلهٔ کودکی به بلوغ، مستلزم برگزاری آیین‌های رازآموزی خاصی بوده است: مردن ظاهری یا مدفون شدن نمادین، انزوا و محرومیت‌های جسمی، قرار گرفتن بر دود آتش، کشتن جانوری خاص، تحمل تاریکی و ضربات تازیانه، خالکوبی، تراشیدن موی سر، سفر به مکانی خاص به دست آوردن فلان شیء کمیاب و... بسیاری از شخصیت‌ها یا قهرمانان اسطوره‌ای و در منظومه‌های کردی می‌بایست جهت رسیدن به بلوغ فکری و روحی، با تحمل رنج و سختی‌های فراوان، آزمون‌هایی دشوار و به اصطلاح «آیین گذر» را با موفقیت به پایان برسانند تا پس از کسب تجربه، قابلیت خود را در ورود به جمع بزرگسالان اثبات کنند.

۳- همچنین کنش‌هایی همچون فرزندگشی در منظومهٔ عزیز و صیدوان و اژدهاکشی و یا از بین بردن حیوان و یا جاننداری شگفت‌انگیز که در مسیر موفقیت قهرمان قرار می‌گیرد، در منظومهٔ لاس و خزال از دیگر کنش‌هایی است که در منظومه‌های کردی وجود دارد.

منابع

الف. فارسی

آیدنلو، سجاد (۱۳۹۸). «کیخسرو اژدهاکش»، *نشریهٔ زبان و ادبیات فارسی دانشگاه تبریز*، ش. ۲۴۰، صص ۲۳-۴۵.

اسماعیل پور، ابوالقاسم (۱۳۸۷). *اسطوره، بیان نمادین*، تهران: سروش.

الیاده، میرچا (۱۳۶۲). *چشم‌اندازهای اسطوره*، ترجمهٔ جلال ستاری، تهران: توس.

----- (۱۳۹۲). *آیین‌ها و نمادهای تشرف*، ترجمهٔ مانی صالحی علامه. تهران: نیلوفر.

بلوم، جرالد اس (۱۳۵۲). *نظریه‌های روانکاوی شخصیت*، ترجمهٔ هوشنگ حق‌نویس، تهران: امیرکبیر.

پاتر، آنتونی (۱۳۸۴). *نبرد پدر و پسر در ادبیات جهان*. ترجمهٔ محمود کمالی. تهران: ایدون.

حیدری، حسن و حمید غلامی (۱۳۹۷). «نقش اسطورهٔ باروری در شکل‌گیری تراژدی پسرگشی»، *فصلنامهٔ ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناسی*، ش. ۵۰، صص. ۱۰۹ - ۱۳۶.

حسینی، مریم و نسرین شکیبی ممتاز (۱۳۹۴). «روانشناسی اسطوره و داستان؛ رویکردی نوین در نقد ادبی»، متن پژوهی، ش. ۶۴، صص. ۷-۳۰.

خالقی مطلق، جلال (۱۳۷۲). *گل رنج‌های کهن*. به کوشش علی دهباشی. تهران: مرکز. دادگی، فرنیخ (۱۳۶۹). *بندهشن*، ترجمه مهرداد بهار، چاپ اول، تهران: توس.

دینکرد هفتم (۱۳۹۰). *ترجمه محمدتقی راشد محصل*، تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.

رانک، اوتو (۱۴۰۱). *اسطوره تولد قهرمان*، ترجمه مهرناز مصباح، تهران: آگه.

رستگار فسایی، منصور (۱۳۷۹). *اژدها در اساطیر ایران*، تهران: توس.

رضایی، مهدی (۱۳۸۸). *آفرینش و مرگ در اساطیر*، تهران: اساطیر.

سرکاراتی، بهمن (۱۳۷۸). *سایه‌های شکاره شده*، تهران: قطره.

سینا، خسرو (۱۳۷۷). «بررسی و تحلیل صیدوان»، *زرخی‌بار*، سال دوم، ش. ۳، صص. ۴۰-۴۳.

ثابست نشایست (۱۳۶۹). *ترجمه کتابیون مزداپور*، چاپ اول، تهران: مؤسسه مطالعات و تحقیقات علمی و فرهنگی.

شایگان، داریوش (۱۳۹۱). *بینش اساطیری*، تهران: اساطیر.

شینودا، بولن (۱۳۷۳). *نمادهای اسطوره‌ای و روانشناسی مردان*، ترجمه میون پریانی، تهران: آشیان.

طایفی، شیرزاد و محسن رحیمی (۱۳۹۶). «جستاری در اساطیر منظومه کردی مم و زین» *پژوهشنامه ادبیات کردی*، ش. ۴، صص. ۵۹-۷۴.

فتاحی قاضی، قادر (۱۳۵۱). *منظومه کُردی شیخ فرخ و خاتون استی*، تبریز: مؤسسه تاریخ و فرهنگ ایران.

کمپیل، جوزف (۱۳۸۹). *قهرمان هزار چهره*، ترجمه شادی خسروپناه، تهران: گل آفتاب.

لوفر دلاشو، م (۱۳۶۶). *زبان رمزی قصه‌های پریوار*، ترجمه جلال ستاری، تهران: توس.

مورنو، آنتونیو (۱۳۸۰). *یونگ، خدایان و انسان مدرن*، ترجمه داریوش مهرجویی، چاپ دوم، تهران: مرکز.

هنری هوک، ساموئل (۱۳۷۲). *اساطیر خاورمیانه*، ترجمه علی اصغر بهرامی و فرنگیس مزداپور، تهران: روشنگران و مطالعات زنان.

یونگ، کارل گوستاو (۱۳۷۷). *انسان و سمبول‌هایش*، ترجمه محمود سلطانیه، چاپ اول، تهران: جامی.

ب. کوردی

فتهاحی قازی، قادر (۲۰۰۷). *گه‌نجینه‌ی بهیتی کوردی*، هه‌ولیر: ناراس.

----- (٢٠٠٩). سێ بهیتی کوردی: مه‌م و زین، خه‌ج و سیامه‌ند و ئه‌حمه‌دی شه‌نگ،

هه‌ولێر: ئاراس.