



Analysis of the Qajar Cartouche Carpet in the Iranian Carpet Museum Based on the Theory of the Monomyth of the Hero's Journey

Rezvan Ahmadipayam^{1✉} 

1. Corresponding author: Assistant Professor, Department of Carpet, Faculty of Art, Semnan University, Semnan, Iran. Email: Rezvan.a.p@semnan.ac.ir

Article Info	ABSTRACT
Article type: Research Article	Mythological analysis of artworks of the most prominent fields of analysis in the art. Joseph Campbell's monomyth theory of the hero's journey in myth criticism has a special capacity for adaptation to literary and artworks. The Qajar Cartouche carpet in the Carpet Museum has twenty-five frames that describe the life of Rostam and his battles. Some of them can refer to the triple cycle (departure, approach, and return) of the hero's journey myth in their literary motif. This article, with the aim of analyzing the mythology of the Qajar terracotta carpet, answers the question that which of the studied carpet frames are compatible with Joseph Campbell's myth of the hero's journey? The research is qualitative and the research method is analytical-descriptive. Data were collected through library research, and analyzed using an inductive qualitative content analysis approach. The result is that this carpet has irregular stages of three distinct cycles of single myth of the hero's journey in eleven frames. The first cycle is Haftkhān-e-Rostam, showing two stages (departure and approach) in six frames, the second cycle is the battle of Rostam and Akvan Div, showing the visual presentation of the second stage (approach) in two frames, and the third cycle is the battle of Rostam and Esfandiyār, showing only the second stage (approach) in three frames. Rostam is the Iranian hero of Shahnameh and What was important to the carpet designer and weaver was the display of his martial abilities and conquests. Therefore, according to the findings, the monomyth system of the hero's journey is not evident in all frames.
Article history: Received: 30 January 2026 Received in revised form: 18 March 2026 Accepted: 18 March 2026	
Keywords: Myth, Hero's Journey, Shahnameh, Qajar, Cartouche Carpet	

Cite this article Ahmadipayam, Rezvan. Analysis of the Qajar Cartouche Carpet in the Iranian Carpet Museum Based on the Theory of the Monomyth of the Hero's Journey, *Journal of Visual Art Studies*, (2025), 2(2), 371-388.
DOI: 10.22111/JART.2026.55228.1105



© Ahmadipayam., Rezvan

DOI: 10.22111/JART.2026.55228.1105

Publisher: University of Sistan and Baluchestan

Extended Abstract

During the Qajar period (1209–1344 AH), Iranian carpet weaving did not enjoy the prominent status it had in the Safavid era, since royal workshops were no longer established with the same strength, nor did court patronage of artists in this field continue as vigorously as before. Nevertheless, court-related demand remained active for various purposes, such as commissions by statesmen for personal use, as gifts for princes, and for decorating royal palaces, as well as commissions connected to sacred sites, including the endowment of woven textiles. One noteworthy feature of Qajar carpets was the emergence of pictorial imagery. In this period, pictorial carpets entered the field as a recognized genre with considerable strength and richness. The Qajar Cartouche carpet preserved in the Carpet Museum of Iran, according to its date of production, is associated chronologically with the reign of Fath-Ali Shah Qajar and geographically with Tabriz, the city of the crown prince. Although this carpet contains independent illustrated compartments, it differs in subject matter from other pictorial carpets produced during the Qajar era and features the simultaneous use of both compartmental and pictorial systems. Careful attention to the visual subjects used in it reveals a narrative and story-centered structure. Moreover, the titles and texts inscribed in the carpet indicate that the designer and weaver intended stories related to the life of Rostam, the hero of Ferdowsi's *Shahnameh*. Given the presence of mythological motifs in parts of Ferdowsi's epic, the author has found it appropriate to apply Joseph Campbell's monomyth theory of the hero's journey to the narrative compartments of this carpet in order to analyze it from a mythological perspective. Campbell's monomyth of the hero's journey consists of three main stages: departure, initiation, and return. In mythic narratives, the hero's journey begins with leaving his homeland in order to accomplish a task whose results affect both his own life and that of others. The compartment carpet preserved in the Carpet Museum was selected as the case study because it presents a set of illustrated narratives from Rostam's life, following the literary text of the *Shahnameh* and reflecting the pattern of the hero's journey. The main research question, however, is which of the compartments possess the necessary coherence and correspondence with the three stages of the theory. Using an analytical-descriptive method and a myth-critical approach, this article seeks to answer the question of which compartments of the carpet under study conform to Joseph Campbell's monomyth of the hero.

This research was conducted using a qualitative approach and a descriptive-analytical method. Its main objective is to read and analyze a Qajar compartment carpet with epic themes based on Joseph Campbell's theory of the hero's journey. In this regard, the function of this theory in the visual representation of a woven textile, in comparison with similar narrative texts, has been examined and analyzed. The required information was gathered through library research and the study of reliable sources. In order to determine the statistical population and select a representative sample relevant to the theoretical model of the research, purposive non-random sampling in the form of selective sampling was used. According to the theoretical framework of the hero's journey the Qajar cartouche carpet preserved in the Carpet Museum of Iran was selected as the case study.

The selected sample is a dated cartouche carpet that, according to its inscription, was woven between 1220 and 1224 AH. It appears to belong to the reign of Fath-Ali Shah Qajar and was probably woven over a period of four years due to the unusual nature of its design and pattern. The carpet contains pictorial compartments with various subjects. At the top of the carpet, an inscription reading "Commissioned by the pilgrims and the Kahnamoui workshop, 1220–1224" is visible. The carpet is known to have been woven in Tabriz by a weaver from the Master Nezamidoost family. The carpet under discussion, with its compartmental design, is one of the main structures of Iranian carpets. The term "Cartouche" is usually used for some Iranian carpets, and perhaps Indian ones, whose design consists of repeated panels within the field. In this type of design, the compartments are generally rectangular or lozenge-shaped and contain various decorative motifs. This sample was selected because of its remarkable narrative and visual structure, such that the pictorial and storytelling themes in each compartment place it within the category of cartouche-pictorial carpets. The visual narratives reflected in this carpet, which depict the life and heroic deeds of Rostam, the Iranian champion, form the basis of the analysis.

In analyzing the data, a qualitative content analysis approach with an inductive orientation was adopted. In this method, the images and narrative elements present in the carpet were first observed carefully. Subsequently, the visual and narrative content of the carpet was analyzed piece by piece. The images and visual narratives were then compared with the main and subsidiary stages of Campbell's "hero's journey" theory, including the stages of departure, initiation, and return. Finally, by comparing and analyzing the relationship between the images and the stages of the hero's journey, the epic narrative pattern represented in the carpet was elucidated and interpreted. Given the visual, symbolic, and non-linear nature of the Qajar compartment carpet, the stages of the hero's journey in this study have been analyzed as selective representations across three major narrative clusters. This approach enables an understanding of how the hero's journey pattern functions within a unique visual text; consequently, not all stages (departure, initiation, return) are necessarily observable in their entirety within each cluster.

The comparative analysis of the twenty-five illustrated compartments of the carpet with the narratives of the *Shahnameh*, particularly the stories of Rostam, revealed that although three major narratives—Rostam's Seven Labors (*Haft Khān*), the battle with the demon *Akvān*, and the confrontation with *Esfandiyār*—are thematically compatible with the stages of the hero's journey, this correspondence is not reflected at the visual and narrative-structural level of the carpet. The first cycle, corresponding to Rostam's Seven Labors and comprising compartments three, four, five, seven, and nine, covers the stages of departure and initiation. The second cycle, related to Rostam's battle with the demon *Akvān* in compartments eighteen and nineteen, only represents the initiation stage. The third cycle, based on the confrontation with *Esfandiyār* as reflected in compartments twenty-two, twenty-three, and twenty-four, primarily focuses on the initiation stage.

Thus, the visual selections indicate that the designer and weaver of the carpet, rather than pursuing a linear and complete reconstruction of the hero's journey stages, followed a logic based on the selection of iconic and symbolic epic scenes. Their aim was to create a commemorative work that glorifies epic grandeur, such that strict adherence to the chronological and narrative sequence of the *Shahnameh* stories was of lesser priority compared to the visual display of the hero's power, valor, and triumph. Accordingly, the Qajar cartouche carpet, as a visual text, serves more to symbolically represent epic themes and consolidate heroic identity within its pictorial compartments than to fully narrate a complete myth.



تحلیل قالی خشتی قاجاری موزه فرش ایران براساس نظریه تکاسطوره سفر قهرمان

رضوان احمدی پیام¹ ✉

1. نویسنده مسئول: استادیار گروه فرش، دانشکده هنر، دانشگاه سمنان، سمنان، ایران. رایانامه: Rezvan.a.p@semnan.ac.ir

اطلاعات مقاله

چکیده

نوع مقاله: مقاله پژوهشی

تاریخ دریافت: 1404/11/10

تاریخ ویرایش: 1404/12/27

تاریخ پذیرش: 1404/12/27

واژه‌های کلیدی:

اسطوره،

سفر قهرمان،

شاهنامه،

قاجار،

قالی خشتی

تحلیل آثار هنری مبتنی بر محور اسطوره، یکی از شاخص‌ترین زمینه‌های مطالعاتی در عرصه هنر است. نظریه تکاسطوره سفر قهرمان جوزف کمبل در حوزه نقد اسطوره‌ای از ظرفیت ویژه در تطبیق با آثار ادبی و هنری برخوردار است. قالی خشتی قاجاری موزه فرش زمینه‌ای با بیست‌وینج قاب متضمن شرح زندگی رستم و نبردهای وی دارد. بخشی از داستان‌های به‌تصویر کشیده‌شده می‌تواند در بُن‌مایه ادبی خود به چرخه سه‌گانه (عزیمت، رهیافت و بازگشت) تکاسطوره سفر قهرمان اشاره نماید. این نوشتار با هدف تحلیل اساطیری قالی خشتی قاجاری به این پرسش پاسخ می‌دهد که کدامیک از قاب‌های فرش مورد مطالعه با نظریه تکاسطوره سفر قهرمان جوزف کمبل انطباق دارند؟ این پژوهش کیفی و روش تحقیق تحلیلی - توصیفی است. شیوه گردآوری داده‌ها، کتابخانه‌ای است و در تحلیل داده‌ها، رویکرد تحلیل محتوای کیفی با رویکرد استقرایی اتخاذ گردید. نتیجه آن که قالی مورد بحث، مراحل نامنظمی از سه چرخه متمایز تکاسطوره سفر قهرمان را در یازده قاب دارد. چرخه اول هفت‌خان رستم با نمایش دو مرحله (عزیمت و رهیافت) در شش قاب، چرخه دوم نبرد رستم و اکوان‌دیو با ارائه بصری مرحله دوم (رهیافت) در دو قاب و چرخه سوم نبرد رستم و اسفندیار با نمایش صرفاً مرحله دوم (رهیافت) در سه قاب است. رستم پهلوان ایرانی شاهنامه است و آنچه برای طراح و بافنده فرش در مقام اهمیت بوده، نمایش توانمندی‌های رزمی و فتوحات وی است. بنابراین مطابق با یافته‌ها، نظام تکاسطوره سفر قهرمان در همه قاب‌ها مشهود نیست.

استناد: احمدی‌پیام، رضوان. (1404). تحلیل قالی خشتی قاجاری موزه فرش ایران براساس نظریه تکاسطوره سفر قهرمان، مطالعات هنرهای تجسمی، 2(2)، 371-388.

DOI: 10.22111/JART.2026.55228.1105



© احمدی‌پیام، رضوان

ناشر: دانشگاه سیستان و بلوچستان

فرش ایران در دوره قاجار (۱۳۴۴-۱۲۰۹ ه.ق) از جایگاه چشمگیر همچون دوره صفویه برخوردار نبود؛ زیرا برپایی کارگاه‌های سلطنتی یا حمایت درباری از هنرمندان فعال در این زمینه به‌قوت گذشته صورت نمی‌پذیرفت. اما نیازمندی‌های درباری با اهداف مختلف همچون سفارش دولتمردان (استفاده شخصی، هدیه به شاهزادگان و آراستن کاخ‌های سلطنتی) و سفارش‌های مرتبط با اماکن مقدسه (وقف دستبافته) بر مدار تولید قرار داشت. نکته قابل‌تأمل در فرش‌های قاجاری تظاهرات تصویرمحوری در آن‌ها بود؛ در این دوره فرش‌های تصویری به‌عنوان یک گونه شناخته‌شده باقوت و غنای قابل‌ملاحظه پا به عرصه گذاشتند. قالی خشتی قاجاری محفوظ در موزه فرش ایران مطابق با تاریخ تولید آن از نظر زمانی به دوران سلطنت فتح‌علی‌شاه قاجار و از نظر مکانی با شهر ولیعهدنشین تبریز مرتبط است. این قالی علیرغم برخورداری از قاب‌های مصور و مستقل از نظر مضمون با دیگر قالی‌های تصویری تولیدشده در عهد قاجار متفاوت است و از دو نظام توأمان خشتی و تصویری در کنار هم برخوردار است؛ با دقت در موضوعات تصویری به‌کار رفته در آن، بُن‌مایه داستانی و روایت‌محوری در این قالی آشکار است. همچنین از عناوین و متون موجود در متن قالی این نکته برمی‌آید که داستان‌های مرتبط با زندگی رستم قهرمان شاهنامه فردوسی مدنظر طراح و بافنده فرش بوده است. با توجه به حضور بُن‌مایه‌های اساطیری در بخش‌هایی از شاهنامه فردوسی، نگارنده مقاله با هدف تحلیل اساطیری قالی خشتی قاجاری با رویکرد اساطیری، تطبیق نظریه تک‌اسطوره سفر قهرمان جوزف کمبل را با قاب‌های داستانی این فرش مناسب دانسته است. نظریه تک‌اسطوره سفر قهرمان از سه مرحله اصلی عزیمت، رهیافت و بازگشت برخوردار است. در روایات اساطیری سفر قهرمان داستان، از سرزمین خود به قصد انجام کاری است که نتایج آن در زندگی خود و هم‌نوعان موثر است. قالی خشتی محفوظ در موزه فرش به‌عنوان نمونه مطالعاتی انتخاب شده است، زیرا مجموعه‌ای از روایات مصور از زندگی رستم با رویکرد به سفر قهرمان به تبعیت از متن ادبی شاهنامه، نمایش داده شده است. اما این مسأله که کدامیک از قاب‌ها از پیوستگی لازم و مرتبط با مراحل سه‌گانه نظریه مذکور برخوردار هستند، مسأله اصلی پژوهش است. این مقاله با روش تحلیلی-توصیفی و رویکرد اسطوره‌کاوانه به این پرسش پاسخ می‌دهد که کدامیک از قاب‌های فرش مورد مطالعه با نظریه تک‌اسطوره قهرمان جوزف کمبل انطباق دارند؟

این پژوهش با رویکرد کیفی و با بهره‌گیری از روش توصیفی-تحلیلی انجام شده است. هدف اصلی، خوانش و تحلیل فرش خشتی قاجاری با مضامین حماسی، مبتنی بر نظریه «سفر قهرمان» جوزف کمبل است. در این راستا، چگونگی کارکرد این نظریه در بازنمود تصویری بر روی یک دستبافته، در مقایسه با متون روایی مشابه، مورد بررسی و تحلیل قرار گرفته است. اطلاعات مورد نیاز از طریق مطالعات کتابخانه‌ای و بررسی منابع معتبر گردآوری شده است. به منظور تعیین جامعه آماری و انتخاب نمونه‌ای شاخص و مرتبط با الگوی نظری پژوهش، از روش نمونه‌گیری هدفمند (غیرتصادفی) از نوع انتخاب نمونه گزینشی استفاده شده است. مطابق با چارچوب نظری «سفر قهرمان»، قالی خشتی عهد قاجار که در موزه فرش ایران محفوظ است، به‌عنوان مورد مطالعه انتخاب گردید. انتخاب این نمونه به دلیل ساختار روایی و تصویری قابل‌تأمل آن صورت پذیرفت؛ به‌طوری‌که مضامین تصویری و روایتگر در هر قاب، این قالی را در دستبندی فرش‌های خشتی-تصویری جای داده است. روایت‌های بصری منعکس‌شده در این فرش، که به زندگی و دلاوری‌های رستم (پهلوان ایرانی) می‌پردازد، مبنای تحلیل است.

در تحلیل داده‌ها، رویکرد تحلیل محتوای کیفی با رویکرد استقرایی اتخاذ گردید. در این روش، ابتدا تصاویر و عناصر روایی موجود در قالی به‌دقت مورد مشاهده قرار گرفتند. سپس محتوای بصری و روایی فرش، به‌صورت جزء‌به‌جزء تحلیل شد؛ تصاویر و روایت‌های بصری، با مراحل اصلی و فرعی نظریه «سفر قهرمان» کمبل (شامل مراحل عزیمت، تشریف و بازگشت) تطبیق داده شدند. در نهایت، با مقایسه و تحلیل ارتباط تصاویر با مراحل سفر قهرمان، الگوی روایی حماسی بازنمود شده در فرش، تبیین و تفسیر گردید. با توجه به ماهیت بصری، نمادین و غیرخطی فرش خشتی قاجاری، مراحل سفر قهرمان در این پژوهش به‌صورت بازنمودهای گزینشی و در سه برش روایی اصلی مورد تحلیل قرار گرفته است. این رویکرد، امکان درک چگونگی کارکرد الگوی سفر قهرمان را در یک متن بصری منحصربه‌فرد فراهم می‌آورد و از این رو، ممکن است تمامی مراحل (عزیمت، تشریف و بازگشت) در هر خوشه به‌طور کامل مشاهده نگردد.

در ارتباط با پیشینه پژوهش می‌توان به نمونه‌های مطالعاتی که در ادامه آمده‌اند، توجه نمود؛ اسلامی در مطالعه‌ای (Islami, 2024) با عنوان «Mythological Motifs in the Heroic Epic: Analysis of the Artistic Function and Influence on the Formation of the Hero's Image» به بررسی ساختارهای تعاملی میان عناصر اسطوره‌ای و خط داستانی و شناسایی سهم هریک در آشکارسازی جنبه‌های روانشناختی شخصیت‌ها در حماسه قهرمان پرداخته است. نتایج گویای آن بوده است که عناصر اسطوره‌ای به عمق ساختاری حماسه کمک می‌کنند و لایه‌ای اضافی از معنا و نمادگرایی به آن می‌بخشند. علاوه بر این، بُن‌مایه‌های اسطوره‌ای عنصر مهمی در درک زمینه‌های فرهنگی و تاریخی درهم‌تنیده با حماسه‌های قهرمانی قلمداد شده‌اند.

برومنددانش (1400) در مقاله «بررسی مؤلفه‌های کهن‌الگوی سفر قهرمان در نقاشی عبور و اشنگتن از دلاور»، سعی داشته است که چگونگی انعکاس قهرمان و اسطوره در نقاشی را مبتنی بر مبانی نظری هنرهای دیگری نظیر ادبیات داستانی و سینما تبیین نماید. نتایج گویای این بوده است که قهرمان و اسطوره در تمام هنرها از مختصات ثابتی پیروی می‌کنند و تمایزات اصلی مرهون چگونگی آفرینش قهرمان و محدودیت‌های فنی موجود در هر حوزه هنری است.

وکیلی (۱۳۹۵) در مقاله «خوانش تک‌اسطوره‌ای تصاویر اسکندر»، به تحلیل تصاویر متضمن مفهوم جاودانگی در داستان اسکندر و تطبیق آن‌ها با نظریه تک‌اسطوره جوزف کمبل پرداخته است. نتایج حاصل این بوده که چرخه کمبل در بخش‌های

کشورگشایی اسکندر قابل تطبیق است اما در پایان اسکندر به مثابه قهرمان از آخرین مرحله الگوی کمبل تبعیت نمی‌نماید و تصاویر با الگو همگرایی کمی دارند. نامورمطلق و فخاری‌زاده (1393) در پژوهش «خوانش بینا نشان‌های تصویرسازی‌های گیلگمش با تأکید بر مطالعه تک‌اسطوره‌ترامتن»، تصاویر متضمن جاودانگی را با الگوی سفر قهرمان تطبیق دادند؛ طبقه‌بندی متون و میزان انطباق آن‌ها با مراحل چندگانه سفر قهرمان و شباهت‌ها و تفاوت‌های موجود در نمونه‌های بصری با اتکاء بر روابط بینامتنی بررسی شده است. نتایج حاصل این بود که تصاویر از مضمون مشترک برخوردار هستند، اما الگوهای فرهنگی و هنری متفاوت، تمایزاتی در خلق تصاویر ایجاد نمودند. طاهری و آقاجانی (1392) در مطالعه «تبیین کهن‌الگوی یونگ، قابل انطباق بر اساس آرای یونگ و کمبل در هفت‌خوان رستم»، آرای کمبل را با اتکاء بر نظریه کهن‌الگوی یونگ، قابل انطباق بر حماسه‌های کهنی می‌دانند که در آن قهرمان مراحل چندگانه‌ای را برای رسیدن به هدفی والا سپری می‌کند. از نتایج به‌دست آمده این بود که هشت مرحله از نظریه کمبل با هفت‌خوان رستم مطابقت داشته است. کنگرانی (1388) در «تحلیل تک‌اسطوره نزد کمبل با نگاهی به روایت یونس و ماهی»، مفهوم و سیر تحول قهرمان در جایگاه کهن‌الگوی جهانی را با داستان حضرت یونس و ماهی دریا، مندرج در کتاب جامع‌التواریخ و نمونه‌های تصویری از این روایت تطبیق داده است. موارد مذکور در پیشینه تحقیق، از روش‌شناسی مشترک و معطوف به محور اسطوره سفر قهرمان تبعیت می‌نمایند و عمده تمایزات در بخش تحلیل متمرکز بر حوزه مختلف هنر و ادبیات صورت پذیرفته است. بر همین اساس در این مقاله نیز نویسنده روش‌شناسی تک‌اسطوره سفر قهرمان را در تحلیل فرش خشتی-تصویری قاجاری می‌آزماید و به نظر می‌رسد که نمونه مطالعاتی در این روش کمتر مورد توجه واقع شده است.

2- مبانی نظری پژوهش

مبانی نظری در این مقاله با تعریف نسبی از اسطوره آغاز می‌گردد؛ اسطوره واژه‌ای است که در ادوار گوناگون از منظر معنایی وجوه مختلفی داشته است. اسطوره، حکایت‌گر فرجام قدسی و ماورایی است که در بطن خود رخدادی که در زمان اولین حادث شده است را روایت می‌نماید. اسطوره حکایت می‌کند که چگونه به مدد همراهی موجودات ماورایی، یک واقعیت (کل یا بخشی از آن) یا یک کردار انسانی، تحقق یافته است (الیاده، ۱۳۶۲، ۱۴). اسطوره‌ها روایت‌های برخاسته از انسان یا پیرامون آن‌ها هستند که مبانی مشترکی دارند و از پیوند عمیقی با هویت و باورهای افراد آن جامعه برخوردار هستند. همه اسطوره‌ها نظام واحدی دارند و در هر زمان و مکان به اقتضای شرایط حاکم، قالب ویژه‌ای به‌خود می‌گیرند (کمبل، 1380، 48). اسطوره‌ها در شرایط اجتماعی و فرهنگی گوناگون تجلیات مختلفی دارند و چگونگی نوزایی آن‌ها با این تمایزات فرهنگی مرتبط است؛ اسطوره با گذر زمان و تأمل در پندارهای فردی و جمعی جای می‌گیرد (نامورمطلق، 1389، 104). بر این اساس داستان، هدف و مضمون روایت یکی است و شخصیت‌های موجود در ویرایش‌های مختلف از داستان تغییر می‌نمایند. کمبل برای اسطوره چهار کارکرد عرفانی، کیهان‌شناختی، جامعه‌شناختی و تعلیمی قائل است. (کمبل، 1380، 61-62). تک‌اسطوره سفر قهرمان یکی از مباحث قابل‌تأمل در اسطوره‌کاوی است که کمبل بدان پرداخته است. کمبل معتقد است که اسطوره‌ها عرصه‌ای هستند که در آنها شکلی از آگاهی به گونه‌ای دیگر متحول می‌شود و این تغییر با حوادث و مکاشفه‌های دشوار همراه است. (1380، 192-193) او با بررسی روایات و داستان‌ها در سراسر جهان این گزاره را تقویت نمود که یک کهن‌الگو (کهن‌الگوی قهرمان) می‌تواند در هر زمان و مکانی، خود را به گونه‌ای نوپدید عرضه نماید و به ابزاری برای سیر و سفر درونی انسان‌ها بدل گردد یا بستر این رهاورد را مهیا سازد. بدین ترتیب قهرمان در وجود هر انسانی تبلور می‌یابد و در هر حوزه‌ای از هنر و ادبیات بروز می‌یابد. بنابراین خالقان اثر عموماً قهرمان موجود در ذهن خود را به تصویر می‌کشند و از حیث اشraf بر کیفیت قهرمان خلق شده از روند آگاهانه‌ای تبعیت نمی‌کند. قهرمان کهن‌الگویی است که همواره محور اصلی مباحث اسطوره‌ای بوده است. او دیگران را بر نیازهای خود ترجیح می‌دهد. بنابراین مضمون قهرمان با مقوله ایثار عجین است. کمبل معتقد است آن‌زمانی که انسان به الگوی دیگران بدل می‌گردد، اسطوره‌ای شدن وی حادث می‌شود (کمبل، 1385، 37). کهن‌الگوی قهرمان جست‌وجوی هویت و تمامیت را تبیین می‌نماید (ووگلر، ۱۳۸۷، ۵۹). قهرمان (مرد یا زن) با غلبه بر محدودیت‌های خود و عبور از آن‌ها در قالب موجودی مفید ظاهر می‌شود. او با آموزه‌های حاصل از حیات مجدد، به‌سوی مبدأ خود بازمی‌گردد (کمبل، ۱۳۸۵، ۳۰-۳۱). قهرمان در اساطیر پایه‌گذار روش و رویه‌ای نوپدید است و ساختار جدیدی را پیش روی مردمان خود باز می‌کند. سیر اعمال قهرمان در روایت‌های داستانی ادوار مختلف، از الگوی ثابتی پیروی می‌نماید. وی معمولاً ساحت گذشته خود را ترک می‌کند و با جست‌وجو، به آفرینش دوران، باور یا سبک زندگی جدیدی اقدام می‌کند (کمبل، 1380، 206). لازمه این رهاورد سفر کردن است. کمبل سفر تک‌اسطوره سفر قهرمان را هسته اسطوره یگانه و شامل مراحل سه‌گانه اصلی عزیمت (1)، رهیافت (2) و بازگشت (3) می‌داند (Campbel, 2004, 45). این سه مرحله را می‌توان جدایی از مبدأ اصلی، دستیابی به منبعی از قدرت و رجعت حیات‌بخش قهرمان تعبیر نمود (Ruthven, 1979, 103). کمبل هریک از این مراحل سه‌گانه مذکور را در قالب مراحل خردتری تبیین نموده است؛ عزیمت (دعوت به آغاز سفر، رد دعوت، امدادهای غیبی، عبور از نخستین آستان، شکم‌نهنگ یا عبور از قلمروی شب)، رهیافت یا تشرف (جاده‌های آزمون، ملاقات با خدایانو، زن در نقش وسوسه‌گر، آشتی و یگانگی با پدر، خدایگان، برکت نهایی) و بازگشت (امتناع از بازگشت، فرار جادویی، دست‌نجات از خارج، عبور از آستان بازگشت، ارباب دو جهان، آزاد و رها در زندگی) (کمبل، 1385، 59-250). برخی از مرحله دوم با واژه تشرف یاد می‌کنند؛ زیرا این اصطلاح می‌تواند به مراسمی اطلاق شود که گذر یک شخص از حالتی یا مرحله‌ای به حالت و مرحله دیگر را فراهم کند. (پانوف و پرن، 1368، 232) کمبل مرحله دوم از سه مرحله اصلی را با اسطوره‌شناختی مرتبط می‌داند؛ او این مرحله را مواجهه قهرمان با موانع، گذر از آزمون‌ها و رسیدن به ظفرمندی می‌داند. (کمبل، 1385، 45) قهرمان در این مرحله گستره پدیده‌ای از رفتارها را با همراهی نیروهای ماورایی طی می‌کند و به جهان دیگری وارد می‌شود. (حسینی و شکیبی ممتاز، 1393، 33)

بررسی بر پایه مراحل خردتر مذکور، سیر داستان را به یک بررسی دقیق از وضعیت روایت‌ها به اشکال گوناگون و پرهیز از تکرار پیش می‌برد. براین اساس مراحل مذکور در قالب دعوت به ماجراجویی که قهرمان باید آن را در نهایت بپذیرد، انجام آزمون‌هایی منجر به شکست یا پیروزی، دستیابی به هدف یا پیروزی با محوریت خودشناسی قهرمان، بازگشت به جهان معمول و بهره‌مندی از نتایج مثبت پیروزی در زندگی، خلاصه می‌شوند (نامور مطلق، ۱۳۹۲، ۲۰۷).

3- معرفی پیکره مطالعاتی

نمونه مطالعاتی در مقاله حاضر فرش تاریخ‌دار خشتی است (تصویر ۱) که موافق با کتیبه نوشتاری آن در فاصله سال‌های 1220-1224 ه.ق بافته شده است. پرهام معتقد است این قالی به دوران فتح‌علی‌شاه قاجار بازمی‌گردد و احتمالاً به اقتضای طرح و نقش نامتعارف، بافتش در طی ۴ سال انجام شده است (۱۳۹۹، ۱۲۹). فرش مشتمل بر قاب‌های تصویری با موضوعات مختلف است. در قسمت بالای قالی کتیبه‌ای با مضمون "فرمایش زواران و کارگاه کهنمویی 1224-1220" مشهود است. دانشگر علاوه بر تایید نام کارگاه مذکور، قالی را بافت تبریز دانسته و بافنده آن را از خاندان استاد نظامی‌دوست معرفی نموده است (1376، 145). قالی مورد بحث با طرح خشتی، یکی از ساختارهای اصلی قالی‌های ایرانی است؛ اصطلاح خشتی معمولاً در برخی قالی‌های ایران و با شاید هند به‌کار گرفته شود که طرح آن‌ها شامل قاب‌های تکراری در متن است. معمولاً در این نقشه قاب‌ها مستطیل یا لوزی شکل مشتمل بر نقوش مختلف تزئینی هستند (بصام، 1392، 72).



تصویر ۱. فرش خشتی، ۱۲۲۰-۱۲۲۴ ه.ق، ۳۵۶*۴۲۵ سانتیمتر، تبریز، موزه فرش ایران (پرهام، ۱۳۹۹، ۱۳۰)

۴-تحلیل بصری و ادبی قاب‌های تصویری موجود در قالی مورد بحث

با دقت نظر در قاب‌های بیست و پنج‌گانه زمینه قالی، مختصات صحنه‌های منعکس شده در هر قاب و یکصد بیت از اشعار رزمی فردوسی پیرامون آن‌ها، مسجل می‌گردد. در چهارگوشه هر قاب نام داستان مربوط به همان تصویر دیده می‌شود. مضامین ادبی به ویژه استفاده از داستان‌های شاهنامه سال‌های متمادی مورد توجه طراحان و بافندگان قالی واقع شده و بن‌مایه تزئین در بسیاری از قالی‌های تصویری ایرانی بوده است. دانشگر معتقد است این فرش از لحاظ طراحی، رنگ‌بندی، بافت و اشعار مشهود در آن شاهکاری بی‌همتا است (دانشگر، ۱۳۷۶، ۱۴۵). تمامی داستان‌های منعکس شده بر قالی خشتی موزه فرش ایران محوریت رستم قهرمان شاهنامه شکل گرفته است؛ او پهلوان پرآوازه منظومه فردوسی است و شرح دلوری‌های وی حول دفاع از عدالت و مبارزه با بدکاران شکل گرفته است. رستم پسر زال، نوه سام نریمان، از خانواده گرشاسب پهلوان معروف ایران و مادرش رودابه دختر مهرباب کابلی است. خانواده گرشاسب از مهمترین خاندان‌های ایرانی بود که پهلوانانش به زور بازو، فرزندی و مردانگی شهرت داشته و قلمرو فرمانروایی آن‌ها سیستان (نیمروز) بوده است (اسلامی‌ندوشن، ۱۳۷۶، ۲۹۲). رستم پهلوانی شکست‌ناپذیر است و حیات وی از تولد تا مرگ با اتفاقات غریب همراه است. تئاولی نیز بر اصالت او مبتنی بر خاندان

پهلوانان و بزرگان سیستان تاکید نموده است (1368، 55). تصویرگران شاهنامه فردوسی غالباً رستم تهمتن را با زره و گرز گاو سر نشان داده‌اند و گاه بر درفش سپاهیان نقش اژدها به چشم می‌خورد (پاکباز، 1381، 983).

داستان‌های زندگی رستم محور طراحی و بافت قالی قاجاری مورد مطالعه واقع شده است؛ به واسطه محدودیت‌های فضایی در قالی خشتی مورد بحث، برخی از روایات مرتبط با رستم تصویر شده است؛ پهلوانی رستم در دوران کودکی، با کشتن پیل سپید آغاز می‌شود. پیل بزرگ زال از بند رها می‌گردد و رستم با گرز جد خود سام، او را از پای درمی‌آورد (اسلامی‌نوشن، 1376، 295). این داستان در اولین قاب قسمت راست پایین فرش مذکور به نمایش درآمده است. در قاب دوم صحنه کمنداندازی رستم به سوی اسب در مرغزار تصویر شده است. گله اسب‌های زال را آوردند تا رستم تتومند، کره اسب مورد نظرش را انتخاب نماید. رخس نام اسب بلندبالای رستم بود. این اسب با یک آزمون دشوار از میان گله اسب‌ها انتخاب شد (یاحقی، 1391، 387).

مطابق با متن شاهنامه در مجلس خوشگذرانی کیکاووس، رامشگران به منظور ستایش قلمرو مازندران سرودهای خوشایندی می‌خوانند و او وسوسه و راهی مازندران می‌شود. در ادامه کیکاووس گرفتار شاه آن سرزمین می‌گردد. رستم به نجات وی برمی‌خیزد و زال راه دشوار هفت‌خوان را به وی پیشنهاد می‌دهد (تودا و یوسف پور، 1379، 66-68). راهی شدن رستم به سمت مازندران در قاب سوم قالی خشتی موزه فرش به نمایش درآمده است. قابل ذکر است که تمامی هفت مرحله پیش‌روی رستم، از سوی هنرمند طراح و بافنده به نمایش درنیامده است. قاب چهارم در فرش، مضمون خوان اول رستم با محوریت نبرد میان شیر و رخس را به تصویر می‌کشد؛ در بالای قاب (پس‌زمینه) رستم در حال استراحت است و در بخش پیشین قاب، درگیری دو حیوان با غلبه اسب بر شیر غران مشهود است. خوان دوم و گرفتاری رستم تشنه در بیابان و یاری خداوند در قالب هدایت او به سوی چشمه آب توسط یک میش به تصویر کشیده نشده است. در قاب پنجم قالی و خوان سوم رخس در صدد مقابله با اژدها و دفاع از خود و رستم برمی‌آید؛ رستم از حضور اژدها آگاه می‌شود و بار دیگر نجات می‌یابد. اشاره به مضمون اژدها در شاهنامه متعارف است و در آن به نبرد قهرمانان با اژدها متناوباً اشاره شده است (یاحقی، 1391، 105). این موجود عظیم و فراخ‌دهان، در بسیاری از داستان‌های عامیانه نماینده شر است و غالباً در همه موارد، قهرمان داستان بر او پیروز می‌شود. نبرد میان اژدها و قهرمان، در واقع تعبیر دیگری است از کشمکش انسان ابتدایی برای نیل به خودآگاهی.

در قاب ششم از فرش خشتی مورد بحث، صحنه جنگ رستم با افراسیاب شاه توران زمین به تصویر درآمده است؛ افراسیاب در شاهنامه مظهر دشمنی با ایرانیان قلمداد گردیده است (یاحقی، 1391، 146). در نبرد میان این دو رستم کمر بند افراسیاب را در دست می‌گیرد، کمر بند پاره می‌شود و افراسیاب مغلوب، توسط سپاهیان نجات می‌یابد (اسلامی‌نوشن، 1376، 298). در ادامه گذر رستم از هفت‌خوان، مضامین دو خوان چهارم (مواجهه رستم با زن جادوگر و کشتن او) و پنجم (نبرد رستم و اولاد که منجر به اسارت اولاد و فاش نمودن محل زندان کیکاووس شد) (تودا و یوسف پور، 1379، 66-68) در فرش خشتی مورد بحث تصویر نشدند. در خوان ششم، رستم به راهنمایی اولاد، ارژنگ‌دیو و دیوان دیگر را می‌کشد و به زندان کیکاووس راه می‌یابد؛ ارژنگ‌دیو از سالاران دیوسپید در مازندران بود که از سوی وی مأموریت یافت، گنج‌های کیکاووس را نزد شاه مازندران ببرد و سرانجام به دست رستم کشته شد (یاحقی، 1391، 95). نبرد میان رستم و ارژنگ‌دیو در قاب هفتم از قالی خشتی موزه فرش تهران تصویر شده است. در ادامه کیکاووس نابینا از رستم می‌خواهد دیو سپید را معدوم کند و سه قطره خون او را در چشم‌هایش بچکاند تا بینا شود. لحظه دیدار رستم و کیکاووس با نمایش صحنه‌ای کاملاً درباری در قاب هشتم از فرش تصویر شده است. کیکاووس تاجدار و نشسته بر تخت با هیأت بزرگتر از رستم و دیگر بزرگان حاضر در مجلس است. فصل آخر از هفت‌خوان رستم در قاب نهم فرش خشتی مورد بحث به نمایش درآمده است؛ صحنه زورآزمایی دو حریف (رستم و دیو سپید) مقابل یکدیگر با اندازه و وزن بصری هماهنگ مشهود است. بدین ترتیب در خوان هفتم، رستم دیو سپید را از پای درمی‌آورد و با خون او چشم شاه بینا می‌شود و در مازندران تاج شاهی بر سر می‌نهد.

قاب دهم از قالی خشتی موزه فرش ماجرای جنگ رستم با شاه هاموران با هدف نجات کیکاووس را نمایش می‌دهد. کیکاووس در لشکرکشی به هاموران اسیر شد و قلمرو ایران با خطر بزرگی روبرو گردید. ایرانیان بار دیگر به رستم پناه می‌برند و از او چاره می‌جویند (اسلامی‌نوشن، 1376، 320). در این قاب رستم به حالت معکوس سوار بر رخس و در حال کمنداندازی است و در نهایت پیروز میدان می‌گردد. در قاب یازدهم کشته شدن الکوس دلاور تورانی سپاه افراسیاب به دست رستم مصور است؛ رستم حریف خود را بر سر نیزه بالا برده است و سپاهیان حیرت‌زده کار او را نظاره می‌کنند. قاب دوازدهم از قالی خشتی مورد بحث دیدار رستم و تهمینه را نمایش می‌دهد؛ تهمینه دختر شاه سمنگان است که بر حسب اتفاق به همسری رستم درآمد (یاحقی، 1391، 260). قاب سیزدهم نبرد رستم و سهراب را به تصویر کشیده، اما در عنوان‌بندی پیرامون قاب، آمدن تهمینه به پیش رستم قید گردیده است؛ با توجه به تصویر قابل‌مشاهده در این قاب و قاب پیشین جابجایی عناوین اتفاق افتاده است. سهراب پهلوان ایرانی است که حاصل ازدواج رستم و تهمینه بود. او در نوجوانی با لشکر افراسیاب به سوی ایران و لشکر کیکاووس تاخت؛ رستم و سهراب با یکدیگر مبارزه کردند؛ رستم نماینده پیری و کارآزمودگی و سهراب نماینده جوانی است؛ به حکم طبیعت باید نسل گذشته جای را به نسل بعد بسپارد و پذیرش این اصل برای رستم دشوار بود. فردوسی همه اینها را نتیجه آز می‌داند و مفهوم داستان رستم و سهراب آن است که از آز ناآگاهی حاصل می‌شود و از ناآگاهی عمل بیهوده (اسلامی‌نوشن، 1390، 129). اژدهای موجود در بالای پیکره رستم می‌تواند حالت نمادینی از بُعد اهریمنی درون رستم را در لحظه نبرد با فرزندش به تصویر کشد. در قاب چهاردهم صحنه کشته شدن سهراب به دست پدر نمایش داده شده است.

قاب پانزدهم از قالی خشتی تحت عنوان کشتن سرخه است. سرخه پسر افراسیاب و پهلوان تورانی است (یاحقی، 1391، 457). این بخش از فرش لحظه سر بریدن او را نشان می‌دهد که گویا به خونخواهی سیاوش و به دستور رستم انجام می‌شود. رستم و همراهانش در حال نظاره کردن چگونگی به هلاکت رسیدن سرخه تصویر شدند. در قاب شانزدهم کشته شدن اشکبوس به دست رستم مشهود است. رستم به حالت غلبه بر دشمن، بزرگتر و در بالای تصویر در حال تیراندازی به حریف نمایش داده شده است. اشکبوس نام پهلوانی است که به کمک افراسیاب در جنگ با سپاه ایران بسیاری از پهلوانان ایران را از میان برداشت و سرانجام رستم او را معدوم کرد (همان، 133). قاب هفدهم صحنه کمنداندازی رستم به سوی خاقان چین را به تصویر کشیده است. خاقان چین با سپاهش به یاری سپاه تورانی افراسیاب در جنگ با ایران شتافت. در فرش مورد مطالعه، خاقان سوار بر

فیل رمیده به حالت سقوط تصویر شده و سپاهیان معدودی در پایین تصویر و در مجاورت پیکره پُرابهت رستم سوار بر رخس نمایش داده شدند.

قاب هجدهم و نوزدهم موضوعات مشترکی دارند اما با دو ترکیب مجزا در نظر گرفته شده‌اند. قاب هجدهم صحنه مغلوب شدن رستم به دست اکوان دیو و لحظه پرتابش به سمت دریا را نشان می‌دهد. اکوان دیو در شاهنامه فردوسی موجودی عظیم به رنگ زرد و با خطی سیاه از یال تا دم معرفی شده است. رستم مأمور نابودی او شد اما او را نیافت و خسته در کنار چشمه‌ای به خواب رفت. اکوان به بالین او حاضر شد، او را بر دست گرفت و پرسید تو را بر کوه افکنم یا بر دریا؟ رستم پاسخ داد بر کوه. اکوان وی را به دریا افکند و رستم از دریا نجات یافت و اکوان دیو را با گرز نابود کرد. در قاب نوزدهم صحنه‌ای به تصویر کشیده شده که رستم بر اکوان غلبه یافته است؛ گرز دیو افتاده و در حالت آمان‌خواهی از رستم تصویر شده است. مبارزه رستم با اکوان یکی از موضوعات مورد توجه تصویرگران شاهنامه بوده است (پاکباز، 1381، 970). رستم پیکره غالب سوار بر رخس به عنوان عنصر محوری ترکیب‌بندی قابل مشاهده است. نیروهای اهریمنی و موجودات دریایی نیز در طرفین اکوان دیو به نمایش درآمدند.

قاب بیستم تحت عنوان گریختن افراسیاب در نبرد با رستم است. او چندین بار با رستم مواجه شد ولی از چنگ وی گریخت. سرانجام توسط کیخسرو به کین‌خواهی خون پدرش کشته شد. جنگ‌های او با ایرانیان و سایر وجوه زندگی او از موضوعات رایج در تصویرگری شاهنامه است (پاکباز، 1381، 969). مضمون بیرون کشیدن بیژن از چاه توسط رستم صحنه‌ای است که در قاب بیست و یکم توسط طراحان قالی نمایش داده شده است. افراسیاب بیژن را در سرزمین توران، در چاهی اسیر کرد و با سنگی آن را پوشاند. رستم آن سنگ را به تنهایی برگرفت و بیژن را آزاد ساخت (یاحقی، 1391، 241). در این صحنه تدبیر و چارمسازی رستم به عنوان انسانی خردمند و نیکخواه به تصویر کشیده شده است.

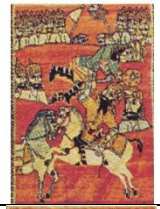
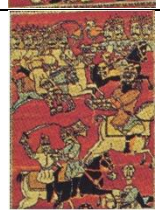
در قاب بیست و دوم نبرد رستم و اسفندیار قابل مشاهده است. هیچ یک از قهرمانان دیگر شاهنامه همچون اسفندیار فرزند گشتاسب از امتیاز شاهزادگی و پهلوانی به‌طور همزمان برخوردار نیستند. اسفندیار پهلوانی پیروز در همه جنگ‌ها بود و هاموردی نداشت (اسلامی‌نوشن، 1376، 353). او به سبب مرگ دو فرزندش در نبرد با سپاه رستم، او و رخس را هدف قرار می‌دهد و رستم مجروح می‌شود. حملات رستم به اسفندیار کارگر نمی‌شود، زیرا او رویین‌تن است. یاحقی اینگونه تفسیر نموده است که او هنگام آب‌تنی در چشمه‌ای معروف چشمش بسته بوده و تنها چشم او آسیب‌پذیر بوده است (1391، 404).

قاب بیست و سوم تحت عنوان مجلس کیخسرو، زال و رستم معرفی شده است. کیخسرو پادشاه مُدبری است که در بالای تصویر با هیأتی بزرگتر بر تخت و در بارگاهش تصویر شده است. زال و رستم نیز در پیشگاه وی در بخش تحتانی (پیش زمینه) قاب قرار یافتند. گویا این صحنه چاره‌اندیشی رستم از پدرش زال جهت پیروزی بر اسفندیار را نمایش می‌دهد. زال از سیمرغ یاری می‌جوید. بنابر داستان‌های حماسی ایرانی، سیمرغ پرنده‌ای افسانه‌ای با قدرت فوق‌طبیعی است که در کوه البرز ساکن بوده است. او زال پسر سام در کوه را پرورش می‌دهد و بعدها زال را در تولد فرزندش رستم، درمان زخم‌های او در نبرد با اسفندیار و ساختن تیرگز برای کشتن اسفندیار یاری می‌رساند (پاکباز، 1383، 987). استعانت از سیمرغ در مواقعی است که اندیشه انسانی بر حل مشکل فائق نمی‌آید. سیمرغ رستم را موظف می‌کند که شاخه‌ای از درخت گز جدا کند، دو پیکان بدان فرو نماید و حین نبرد آن را بر چشم اسفندیار نشانه رود (اسلامی‌نوشن، 1376، 380-379). در قاب بیست و چهارم کشته شدن اسفندیار به دست رستم تصویر شده است. در این صحنه اسفندیار هیأتی کوچکتر از رستم سوار بر اسب دارد و گویا تیر رستم بر چشم او که از خصیصه روئینه بودن بی‌بهره است اصابت نموده و اسباب هلاکت وی را مهیا ساخته است.

قاب بیست و پنجم گرفتار شدن رستم و رخس در چاه شغاد را نمایش می‌دهد. شغاد برادر ناتنی رستم است. او با دختر شاه کابل که باج‌گزار رستم بود از دواج کرد و به دلیل ناکامی در پرداخت باج، با پدرنش بر علیه وی توطئه نمود؛ رستم را به کابل و شکارگاهی با چاه‌هایی مملو از خنجر و تیغ دعوت کرد. رستم در چاه نیرنگ شغاد گرفتار شد و در پاسخ با تیر و کمان، شغاد را به درخت دوخت و در لحظه مرگ، انتقام خود را گرفت (یاحقی، 1391، 523-522). رستم با حیله و نه با تدبیر اندیشی از میان برداشته می‌شود. این روایت نشان می‌دهد که گاهی انسان‌های برگزیده به دست افراد دون‌پایه نابود می‌شوند (اسلامی‌نوشن، 1376، 386). در این تصویر رستم سوار بر رخس همچون قهرمانان پیروز در پایین قاب جای داده شده است. به منظور فهم بصری مضامین بافته شده در قالی مورد مطالعه، در جدول ۱ قاب‌های تفکیک شده لحاظ شده‌اند.

جدول ۱. تفکیک قاب‌های بیست و پنجگانه مشهود در قالی مورد مطالعه (نگارنده)

شماره قاب	تصویر قاب	شماره قاب	تصویر قاب
قاب اول		قاب چهاردهم	
قاب دوم		قاب پانزدهم	

	قاب شانزدهم		قاب سوم
	قاب هفدهم		قاب چهارم
	قاب هجدهم		قاب نهم
	قاب نوزدهم		قاب ششم
	قاب بیستم		قاب هفتم
	قاب بیست و یکم		قاب هشتم
	قاب بیست و دوم		قاب نهم
	قاب بیست و سوم		قاب دهم

	قالب بیست و چهارم		قالب یازدهم
	قالب بیست و پنجم		قالب دوازدهم
			قالب سیزدهم

با تفکیک موضوعی قالب‌های موجود در قالی خشتی موزه فرش می‌توان تحلیل دقیق‌تری پیرامون تصاویر منعکس شده در فرش مذکور داشت. بدین‌ترتیب مجالس تصویر شده در قالب شش مضمون قابل طبقه‌بندی هستند؛ مجلس مذاکره، مجلس دیدار و گفتگو، مجلس پهلوانی و مجالس نبرد (انسانی، حیوانی و اساطیری). به‌منظور تطبیق تصویر و موضوع هر قالب مطابق با مجالس یادشده جدول ۲ ارائه شده است.

جدول ۲. مضامین تفکیک‌شده قالب‌های مصور در قالی مورد مطالعه (نگارنده)

نوع مضمون	عنوان قالب‌ها
مجلس مذاکره	مجلس کیخسرو، زال و رستم
مجلس دیدار	رستم نزد کیکاووس/ دیدار رستم و تهمینه
شرح پهلوانی	کشتن فیل سپید/ در کمند کردن رخس/ رفتن رستم به مازندران/ نجات بیژن از چاه
نبرد انسانی	نبرد رستم و افراسیاب/ رزم رستم با شاه هاموران/ کشتن الکوس/ نبرد رستم و سهراب/ کشته شدن سهراب/ کشتن سُرخه/ کشتن اشکبوس/ نبرد رستم با خاقان چین/ گریختن افراسیاب از رستم/ نبرد رستم و اسفندیار/ کشتن اسفندیار/ افتادن رستم در چاه شُعاد
نبرد حیوانات	نبرد شیر و رخس
نبرد اساطیری	نبرد اژدها و رستم و رخس/ کشتن ارژنگ‌دیو/ کشتن دیو سپید/ انداختن رستم به دریا/ کشتن اکوان دیو

5- استخراج چرخه‌های تک‌اسطوره سفر قهرمان مشهود در قالی مورد مطالعه

همانطور که در بخش نظری ذکر شد تک‌اسطوره سفر قهرمان بر پایه سه مرحله اصلی توأم با مراحل خردتر استوار است. با توجه به اینکه شرح دلاوری‌های رستم در شاهنامه از تنوع و پیچیدگی‌های برخوردار است، به نظر می‌رسد که با توجه به قالب‌های مصور در این قالی بتوان چرخه‌های مجزایی مطابق با مراحل تک‌اسطوره سفر قهرمان دریافت که با یکدیگر متفاوت هستند. بنابراین با طبقه‌بندی قالب‌های مرتبط به داستان‌های گوناگون از دلاوری‌های رستم، می‌توان برخی از آن‌ها را به‌موازات مراحل سفر قهرمان تفکیک نمود.

5-1- چرخه اول مطابق با مراحل هفت‌خان رستم

اولین چرخه سفر قهرمان که در قالب‌های قالی مورد مطالعه قابل مشاهده است از قالب سوم تا قالب نهم را شامل می‌شود. مطابق باروایت شاهنامه، هفت‌خان رستم به‌واسطه سفر کیکاووس به سرزمین مازندران با نیت تصرف و در ادامه اسارت وی و فراخوانده شدن رستم به‌منظور نجات وی شکل می‌گیرد. داستان هفت‌خان رستم مطابق با متن روایت از سه مرحله اصلی عزیمت (فراخوان، رد اولیه دعوت، پذیرش دعوت) رهیافت (جاده آزمون‌ها و شکم نهنگ، برکت نهایی) و بازگشت (دست‌آورد قهرمان) برخوردار است. آنچه در قالی خشتی مورد مطالعه مشاهده می‌گردد گزیده‌ای از مراحل سه‌گانه اسطوره سفر قهرمان است. در قالب سوم که سفر رستم به خطه مازندران تصویر شده، اولین مرحله از سفر قهرمان تحت عنوان عزیمت به سفر مخاطره‌آمیز را نمایش می‌دهد. به گمان برخی صاحب‌نظران مازندران در این روایات از مازندران کنونی متمایز است (آموزگار، 1374، ۶۲). اما در تمام اساطیر با محوریت سفر قهرمان، سرزمینی که به تصویر ذهنی یا بصری کشیده می‌شود سرزمینی دوردست در میان جنگلی انبوه، آن‌سوی دریاها است که همگی از وجه مشترکی نظیر موجودات عجیب‌الخلقه و حوادث خطرناک برخوردار هستند (Campbell, 2008, 74). قالب‌های چهارم، پنجم، هفتم در قالب مرحله اصلی رهیافت و مرحله فرعی جاده آزمون‌ها شناخته شده است. در این مرحله قهرمان قدم به ساحت آزمون‌هایی می‌گذارد که مکرراً و غیرمنتظره

تکرار می‌شوند و می‌بایست آن‌ها را از سر راه خود بردارد. در این مسیر طولانی یاری‌دهنده‌ای که پیش از ورود به این سرزمین با او آشنا شده است وی را همراهی می‌کند (کمبل، 1385، 81). با توجه به روایت‌های شاهنامه در هفت‌خوان رستم، قهرمان در سرزمین ناشناخته مازندران از یاری‌گران مادی (رخش و اولاد مرزدار مازندران در ازای قول رستم مبنی بر سپردن پادشاهی مازندران به او) و اهورایی (جهان‌آفرین یکتا) بهره‌مند است. در قاب دوم اختیار کردن رخس به‌عنوان اسب رستم می‌تواند به آشنایی قهرمان با یاری‌گرش پیش از آغاز سفر ارجاع داشته باشد. بنابر قاب‌های اختصاص یافته، مرحله رهیافت با محوریت جاده آزمون‌ها در قالب نبردهای رستم با شیر، اژدها و ارژنگ دیو تصویر شده است. نبرد با شیر به عنوان قدرتمندترین درنده، قرآنتی آشنا از نبردهای پهلوانان است و می‌تواند نویدبخش فتوحات قهرمان در دیگر مراحل پیش‌رویش باشد (طاهری و آقاجانی، 1392، 188). اژدها نیز موجود جادویی شناخته‌شده‌ای است که عموماً با ورود قهرمان به وادی آزمون‌ها به استقبال او می‌رود و شکست او نماد غلبه بر هر قدرت زیان‌بار است (Leeming et al, 2010, 24).

قاب نهم قالی مورد مطالعه با ورود قهرمان به مرحله شکم نهنگ مطابقت دارد؛ اگرچه از نظر سیر مراحل، شکم نهنگ به مرحله اول تعلق دارد اما کمبل آن را مخوف‌ترین بخش از جاده آزمون‌ها می‌داند و بر این اساس می‌تواند در ادامه مرحله دوم قرار گیرد. در این مرحله علاوه بر مخاطرات، سپاهی و تاریکی است و دشمن قهرمان، غول‌آسا و مهیب است و قهرمان می‌بایست از ظرفیت متوازن با او در نبرد برخوردار باشد (Campbell, 2008, 74). نبرد رستم با دیو سپید در قاب نهم این عرصه را به‌تصویر کشیده است. توصیفات اولاد از محل اختفای دیو سپید به رستم از غار ظلمانی خبر می‌دهد که با مرحله شکم نهنگ از منظر کمبل برابری می‌کند. غار به‌منزله هزارتو و درون پیچیده انسان‌ها است و اگر فردی در عالم رویا به غاری وارد شود، استعاره از سفر به درون خود دارد تا ناکامی‌های خویش را جستجو نماید (Adams, 2010, 242). کمبل معتقد است در این مرحله قهرمان در آستانه وضعیت دوگانه‌ای قرار می‌گیرد؛ نخست اینکه قهرمان با غلبه بر موجود مهیب از این مرحله خارج می‌شود و یا در حالت دوم آمادگی لازم را نداشته و بلعیده می‌شود (نامورمطلق، 1392، 209). رستم با از میان برداشتن دیو سپید از غار خارج می‌شود و مرحله شکم نهنگ را با موفقیت پشت سر می‌گذارد. او با غلبه بر دشمن نهایی به شاه و سردارانش ببینای می‌بخشد و به دنیای نور و روشنائی باز می‌گردد. اولین چرخه سفر قهرمان مطابق با قاب نهم در قالی مذکور به پایان رسیده و مراحل بعدی که شامل بینا شدن کیکاوس و اعطای منشور فرمانروایی رستم و خاندان وی بر سرزمین سیستان است، به‌تصویر کشیده نشده‌اند.

5-2- چرخه دوم مطابق با نبرد رستم و اکوان دیو

دومین چرخه سفر قهرمان که در قالی مورد مطالعه می‌تواند قابل‌بررسی باشد، با قاب‌های هجدهم و نوزدهم متضمن نبرد رستم و اکوان دیو مرتبط است. داستان مطابق با متن روایی از این قرار است که روزی هنگام غروب آفتاب، در حالیکه کیخسرو با بزرگان دربارش در مرغزار به بزم نشسته بود، چوپانی نزد وی آمد و اذعان داشت گوری زردرنگ که بر پشتش از یال تا دم خطی سیاه کشیده شده به گله حمله کرده است. کیخسرو دریافت که آن موجود چیزی جز اکوان دیو نیست، زیرا که آن چشمه‌سار مکان اکوان دیو است. خسرو رستم را به‌منظور چاره‌اندیشی از زابلستان فراخواند. تهمتن بی‌درنگ پس از شنیدن شرح ماجرا از کیخسرو، سوار بر رخس به عزم گرفتار کردن گور روان شد. پس از جستجوی سه روزه رستم، در روز چهارم اکوان در هیأت گور بر رستم پدیدار شد. رستم چون نزدیک شد و کمند افکند گور به یکباره ناپدید شد. رستم سه روز در پی گور دوید و تلاش وی بی‌نتیجه بود و به ناچار خسته و گرسنه در کنار چشمه‌ای به‌خواب رفت (دبیرسیاقی، 1371، 36). دیو در این‌زمان به رستم نزدیک شد و زمین را کند و با رستم بر سر دست گرفت. رستم بیدار شد و دیو به او گفت که تو را بر خشکی اندازم یا دریا؟ رستم می‌دانست که هر چه گوید دیو بر عکس آن انجام خواهد داد و خشکی را انتخاب نمود. دیو رستم را به دریا انداخت و رستم خود را به ساحل رسانید و مجدداً بر سر آن چشمه که اکوان دیو را دیده بود، بازگشت. در این حال بار دیگر اکوان دیو آشکار شد. رستم بغرید و اکوان را از پای درآورد. در پایان رستم نزد کیخسرو بازگشت و درباریان از پیروزی وی غرق شادمانی و سرور گشتند و به پاسداشت جانفشانی رستم، پادشاه جام‌های زر و گوهر به وی هدیه داد.

بنابر آنچه در روایت ذکر شد سه مرحله اصلی (عزیمت، رهیافت و بازگشت) سفر قهرمان در داستان نبرد رستم و اکوان دیو مشهود است. اما از مجموعه داستان مذکور دو قاب که هر دو نیز صحنه نبرد رستم و اکوان دیو است تصویر شده است. بنابر مطابقت دو تصویر با کل داستان به‌نظر می‌رسد که انعکاس بصری موجود صرفاً مرحله اصلی رهیافت و مرحله فرعی جاده آزمون‌ها با ورود قهرمان به سرزمین ناشناخته‌ها را نمایش می‌دهد. محل اختفای اکوان دیو نامشخص است و ابهام دارد. نبرد رستم و اکوان دیو در سرزمین توران واقع می‌شود. توران سرزمین دیوهای پلید است و رستم با ورود به آن به‌دنبال از میان برداشتن زشتی‌ها می‌رود. (عرفان‌منش، 1391، 25). رستم فرزند رودابه، دختر مهرباب کابلی و از تبار ضحاک است. بنابر این تبارشناسی، رستم نیرومندترین دیو را در درون خود دارد و می‌تواند آن را در جهت مبارزه با موجودات شرور و نیرومند چون اکوان دیو به‌کار گیرد (تسلیمی و میرمیران، 1389، 41). آنچه قابل‌تأمل است دو قاب مذکور عیناً دو وضعیت شکست و پیروزی قهرمان را به‌تصویر کشیده است. در قاب هجدهم قهرمان مغلوب موجود مهیب می‌شود و توسط او اسیر می‌گردد. با تحمل مصائبی همچون غرق شدن در دریا و رساندن خود به ساحل و حاضر شدن مجدد در محل اکوان دیو او را از پای درمی‌آورد و این مرحله نهایی در قاب نوزدهم به‌نمایش درآمده است. در این نبرد رستم مرگ و حیات مجدد را تجربه می‌کند. یونگ معتقد است در مسیر دریافت اسرار، داوطلب در مسیر مخاطرات باید آزمون را بپذیرد و آماده تجربه نمادین مرگ شود و پس از آن تولد دوباره را تجربه نماید (یونگ، 1384، 195-196).

5-3- چرخه سوم مطابق با نبرد رستم و اسفندیار

سومین بخش قالی که می‌تواند فرآیند دیگری از سفر قهرمان قلمداد گردد، رویارویی رستم و اسفندیار فرزند گشتاسب است که در قاب‌های بیست و دوم، بیست و سوم و بیست و چهارم مشهود است. روایت مطابق با متن ادبی شاهنامه از این قرار است که گشتاسب پس از کسب قدرت، شرط واگذاری تخت شاهی به اسفندیار را، نبرد با رستم و اسارت وی اعلام می‌کند. اسفندیار با سپاهی به زابلستان حرکت می‌نماید و در ساحل هیرمند خیمه می‌زند. اسفندیار فرزندش بهمن را به نزد رستم روانه می‌کند، تا

از او بخواهد به فرمان گشتاسب عمل نماید. بهمن پیام پدر را به رستم می‌رساند و رستم بی‌درنگ خود را به اسفندیار می‌رساند. اسفندیار از رستم می‌خواهد، تسلیم شود و با او نزد گشتاسب بیاید. رستم این عمل را ننگ می‌داند و بدین‌ترتیب فراخوان نبرد داده می‌شود و جنگ میان آن‌ها آغاز می‌گردد. حملات رستم به اسفندیار ناکام است زیرا اسفندیار روئین‌تن است. روئین‌تنی با سابقه دیرینه، استعاره از آرزوی بشر به آسیب‌ناپذیر ماندن و نیل به بی‌مرگی و عمر جاویدان دارد (موزنی و گنجی، ۱۳۹۷، ۱۸). رخس و رستم هر دو به تیر اسفندیار زخمی می‌شوند و هر دو از نبرد باز می‌گردند. زال تنها راه چاره و درمان رستم و رخس را استمداد از سیمرغ می‌داند. سیمرغ ضمن مداوای زخم‌های رستم، درخت گزی را بدو نشان می‌دهد و می‌گوید، تیری دو شاخه از آن بساز و در کارزار، چشم اسفندیار را نشانه بگیر. روز بعد، رستم اسفندیار را از ادامه نبرد برحذر می‌دارد. اما سخنان رستم در اسفندیار بی‌اثر است. ناگزیر رستم آن تیر گز را از چله کمان رها می‌کند. تیر در چشم اسفندیار می‌نشیند و بر خاک می‌شود. اسفندیار در لحظه مرگ، پدرش (گشتاسب) را قاتل خود معرفی می‌کند و پرورش فرزندش بهمن را به رستم وصیت می‌نماید (دبیرسیاقی، ۱۳۸۶، ۲۱۲-۲۳۲). بدین‌ترتیب با دقت نظر می‌توان سیر مراحل سه‌گانه سفر قهرمان عزیمت؛ رد دعوت (پند و اندرز رستم به اسفندیار و مخالفت با درگیری)، پذیرش دعوت (فراخوانده‌شدن رستم به جنگ از سوی اسفندیار)، رهیافت؛ جاده آزمون‌ها (نبرد جان‌فروسی رستم و زخمی شدن او و رخس در مقابله با اسفندیار روئین‌تن به‌عنوان حریفی شکست‌ناپذیر)، استمداد از نیروی غیبی (چاره‌اندیشی زال و یاری خواستن از سیمرغ)، برکت نهایی (تحقق پیروزی)، بازگشت (استمرار بر فرمانروایی ایالت سیستان، عدم تمکین از خواسته گشتاسب مبنی بر تسلیم و وظیفه پروراندن بهمن فرزند اسفندیار) را در این داستان شناسایی نمود.

علیرغم اینکه اسفندیار پسر گشتاسب پادشاه کیانی هم شاهزاده است و هم جهان پهلوان (یاحقی، ۱۳۹۱، ۱۲۲) اما در قالی مورد مطالعه هدف از تعریف قهرمان اصلی، رستم است. او جهان پهلوان تاج‌بخش است و عمده رشادتهای شرح داده‌شده در شاهنامه با هدف حراست از مرز و بوم ایران، اجرای عدالت و دفاع از مظلوم متعلق به او است. بنابراین شروع مراحل سفر قهرمان از سوی رستم دیده شده است. در قالی خشتی مورد مطالعه، مرحله اصلی عزیمت و زیرمجموعه‌های آن به‌تصویر کشیده نشده است. آنچه در این سه قاب دیده می‌شود نمایشی از مرحله اصلی رهیافت با تمرکز بر جاده‌های آزمون و امداد غیبی و در نهایت پیروزی در نبرد است. قاب بیست‌ودوم نبرد روز اول است که بخشی از جاده آزمون را در برمی‌گیرد. قاب بیست‌وسوم چارمجویی و کمک‌های کیخسرو و زال به پسرش با استعانت از سیمرغ افسانه‌ای است که به‌عنوان امداد غیبی از یاوران قهرمان معرفی می‌شود. رستم با انسان عادی نظیر خود نبرد نمی‌کند، بلکه حریف او اسفندیار با خصیصه روئین‌تنی است. بنابراین مانع دشواری است و می‌بایست برای نجات جان خود از نیرویی مافوق طبیعی یاری جوید. زال نیز در این مرحله پیر فرزانه‌ای است که چاره خروج از مهلکه را در اختیار قهرمان می‌گذارد. در قاب بیست‌وچهارم پیروزی رستم بر حریف شکست‌ناپذیر است که برکت نهایی سفر او در نبرد با اسفندیار قلمداد می‌شود. به بیان دیگر مراحل اول و سوم در فرش مورد مطالعه به‌تصویر کشیده نشده است.

باتوجه به تحلیل انجام شده از بیست‌وپنج قاب مصور موجود در قالی مورد مطالعه که همگی نمایش خلاصه و موجز از شرح دلاوری‌های رستم پهلوان ایرانی هستند، تعداد ۱۰ تصویر (قاب‌های سوم، چهارم، پنجم، هفتم، نهم، هجدهم، نوزدهم، بیست‌ودوم، بیست‌وسوم، بیست‌وچهارم) به‌طور مستقیم و یک تصویر (قاب دوم) به‌صورت غیرمستقیم با سه چرخه سفر قهرمان در نظریه تک‌اسطوره سفر قهرمان جوزف کمبل مرتبط هستند. در این تصاویر طراح و بافنده به تصویر نمودن لحظه سرمدی از نبرد قهرمان با ضدقهرمان توجه داشتند و نمایش پیروزهای قهرمانانه شخصیت اساطیری رستم برای آن‌ها در اولویت بوده است. شایان ذکر است ساختار بصری تولیدات فرهنگی- هنری تحت حمایت نهادهای حاکمیت، تابع نظام‌های متأثر از ارزش‌ها و باورهای غالب زمانه خود هستند. سلسله قاجار (۱۲۰۹-۱۳۴۴ ه.ق) با به قدرت رسیدن آقامحمدخان آغاز شد؛ پس از او برادرزاده‌اش فتحعلی‌شاه در سال ۱۲۱۲ ه.ق بر تخت سلطنت جلوس کرد. ایران در این زمان دچار شکست غم‌انگیزی از سپاه روسیه شده بود و دو معاهده خفّت بار گلستان و ترکمنچای را امضا نموده بود. همزمان موج فراگیری از ملی‌گرایی و میهن‌پرستی در ایران قرن نوزدهم شکل گرفت که بر اندیشه تاریخی و باستانی ایرانیان و هویت ملی آن‌ها تأکید داشت (علیزاده، طرفداری، ۱۳۸۹، ۱۶۳-۱۶۴). براین اساس مفهوم جامعه دینی جای خود را به مفهوم ملیت داد و مردم منفعل در سیاست به مردمی میهن‌پرست بدل گشتند (ابراهامیان، ۱۳۹۲، ۶۶). بدین‌ترتیب این باور در زبان بصری مشترک میان مخاطبان خود بروز کرد و حاکمیت نیز از آن حمایت نمود. با این چشم‌انداز هدفمند، گستره مولفه‌های فرهنگی- هنری از سوی حاکمیت قاجار مورد توجه قرار گرفت و ساحت ادبیات و هنر را به خدمت گرفتند. اگرچه برخی معتقدند که اقداماتی همچون رجعت به منابع گذشته فرهنگ و هنر ایرانی در جهت تثبیت قدرت و مشروعیت حکومت قاجار بوده است (اسکارچیا، ۱۳۷۶، ۴۲).

در عهد فتحعلی‌شاه، آثار هنری به ابزاری برای تجدید حیات فرهنگ، وحدت و هویت ملی بدل شدند. با قوت گرفتن این اندیشه، فرش‌های قاجار با طرح‌های تصویری متعدد پا به‌عرصه گذاردند که با الگوهای کلاسیک قدیمی ادوار گذشته نظیر صفویه فاصله داشتند. معمول‌ترین و مألوف‌ترین آن‌ها با منشأ ایرانی از ساحت میراث ادبی همچون شاهنامه و خمسه نظامی به‌رمنند هستند (Gans_Ruedin, 1978, 192-193). در سایه تحولات فرهنگی- هنری مذکور آثاری همچون قالی خشتی مورد مطالعه طراحی شد که علیرغم برخورداری از ساختار خشتی، هر قاب واسطه‌ای برای تبیین روایت و صحنه‌ای مستقل گردید. موقعیت شهر تبریز به‌عنوان محل تولید قالی مورد مطالعه نیز قابل‌تأمل است. تبریز در عصر قاجار به‌عنوان دروازه اصلی پیوند ایران با دنیای غرب، توسعه چشمگیری داشت و به دلیل همجواری با دولت‌های روسیه و عثمانی ضرورت‌های تازه‌ای را طلب می‌نمود. توجه ویژه حاکمیت به این شهر، مبادلات اقتصادی، سیاسی و فرهنگی با ممالک خارجی رونق و اهمیت آن را دوچندان نموده بود (Ouseley, 1821, 372). بدین‌ترتیب دفاع از مرزهای تاریخی قلمرو ایران با هدف تقویت وفاق ملی ایرانیان، احیاء آداب و آیین‌های ملی- باستانی ایرانی سبب شد تا مردم با گذشته پرافتخارشان پیوند یابند. هنرمندان نیز بخشی از کالبد جامعه هم‌عصر خود بودند که وظیفه تصویر نمودن باورهای فوق را برعهده گرفتند.

6- نتیجه‌گیری

این پژوهش به بررسی قالی خشتی قاجاری موجود در موزه فرش ایران با تمرکز بر مضامین ادبی مرتبط با نظریه تک‌اسطوره سفر قهرمان جوزف کمبل پرداخت. تحلیل تطبیقی بیست‌وپنج قاب مصور قالی با روایت‌های شاهنامه، به‌ویژه داستان‌های رستم، آشکار ساخت که اگرچه سه روایت اصلی (هفت‌خان رستم، نبرد با اکوان‌دیو و رویارویی با اسفندیار) از منظر مضمونی با مراحل سفر قهرمان قابل انطباق هستند، اما این همخوانی در سطح بصری و ساختار روایی فرش مشاهده نمی‌شود. چرخه اول منطبق بر هفت‌خان رستم، شامل قاب‌های سوم، چهارم، پنجم، هفتم و نهم، دو مرحله «عزیمت» و «رهیافت» را پوشش می‌دهد؛ چرخه دوم مرتبط با نبرد رستم با اکوان‌دیو در قاب‌های هجدهم و نوزدهم، صرفاً مرحله «رهیافت» را بازنمایی می‌کند؛ چرخه سوم مبتنی بر رویارویی با اسفندیار که در قاب‌های بیست‌ودوم، بیست‌وسوم و بیست‌وچهارم انعکاس یافته است، عمدتاً بر مرحله «رهیافت» تمرکز دارد.

بدین ترتیب گزینش‌های بصری نشان می‌دهند که طراح و بافنده فرش، به‌جای بازسازی خطی و کامل مراحل سفر قهرمان، منطقی مبتنی بر گزینش صحنه‌های شاخص و نمادین حماسی را دنبال کرده است و هدف وی خلق اثری ستایشی و نمایانگر شکوه حماسی بوده است؛ به‌گونه‌ای که رعایت دقیق سلسله مراتب زمانی و روایی داستان‌های شاهنامه، اولویت کمتری نسبت به نمایش بصری قدرت، دلاوری و پیروزی قهرمان داشته است. بدین ترتیب، قالی خشتی قاجاری به‌عنوان یک متن بصری، بیش از آنکه روایت‌گر کامل یک اسطوره باشد، در خدمت بازنمایی نمادین مضامین حماسی و تثبیت هویت قهرمانانه در قاب‌های تصویری خود بوده است.

پی‌نوشت‌ها

1. Separation
2. Initiation
3. Return

منابع

- آبراهامیان، یروان، (۱۳۹۲)، *ایران بین دو انقلاب*، ترجمه احمد گل‌محمدی و محمدابراهیم فتاحی، تهران، نی.
- آموزگار، ژاله، (۱۳۷۴)، *تاریخ اساطیری ایران*، تهران، سمت.
- اسکارچیا، جیان روبرتو، (۱۳۷۶)، *هنر صفوی، زند، قاجار*، ترجمه یعقوب آژند، تهران، مولی.
- اسلامی‌ندوشن، محمدعلی، (۱۳۷۶)، *زندگی و مرگ پهلوانان در شاهنامه*، تهران، توس.
- (۱۳۹۰)، *ایران و جهان از نگاه شاهنامه*، تهران، امیرکبیر.
- الیاده، میرچا، (۱۳۶۲)، *چشم‌اندازهای اسطوره*، ترجمه جلال ستاری، تهران، توس.
- برومنددانش، محمد، (۱۴۰۰)، *بررسی مؤلفه‌های کهن‌الگوی سفر قهرمان در نقاشی عبور و اشنگتن از دلاور، فردوس هنر*، ۷، ۸۰-۹۵.
- بصام، جلال‌الدین، (۱۳۹۲)، *فرهنگ فرش دستباف*، تهران، بنیاد دانشنامه نگاری ایران.
- پاکباز، روئین، (۱۳۸۳)، *نقاشی ایران از دیرباز تا امروز*، تهران، سیمین و زرین.
- (۱۳۸۱)، *دایره‌المعارف هنر*، تهران، فرهنگ معاصر.
- پانوف، میشل؛ پرن، میشل، (۱۳۶۸)، *فرهنگ مردم‌شناسی*، ترجمه اصغر عسگری خانقاه، تهران، ویس.
- پرهام، سیروس، (۱۳۹۹)، *فرش و فرش‌بافی در ایران*، تهران، مرکز دائرةالمعارف بزرگ اسلامی.
- تسلیمی، علی؛ میرمیران، مجتبی، (۱۳۸۹)، *فرآیند فردیت در شاهنامه با تکیه بر شخصیت رستم*، ادب پژوهی، ۴(۱۴)، ۲۹-۴۸.
- تناولی، پرویز، (۱۳۶۸)، *قالیچه‌های تصویری ایران*، تهران، سروش.
- تودوا، ماگالی؛ یوسف‌پور، محمدکاظم، (۱۳۷۹)، *خردنامه پارسیان (روایتی تازه از شاهنامه فردوسی)*، رشت، دانشگاه گیلان.
- حسینی، مریم؛ شکیبی‌ممتاز، نسرين، (۱۳۹۳)، *تحلیل روان‌شناختی دعوت و طلب و نقش آن در آشناسازی و تشریف قهرمان*، زبان و ادبیات فارسی، ۲۲(۷۶)، ۲۷-۵۰.
- دانشگر، احمد، (۱۳۷۶)، *فرهنگ جامع فرش*، تهران، یادواره اسدی.
- دبیرسیاقی، محمد، (۱۳۸۶)، *برگردان روایت گونه شاهنامه فردوسی به نثر*، تهران، قطره.
- (۱۳۷۱)، *داستان اکوان‌دیو*، تهران، علمی.
- عرفان‌منش، راحله، (۱۳۹۱)، *بررسی کهن‌الگوها در فرش رستم و اکوان‌دیو بر اساس آرای یونگ*، گلجام، ۲۲، ۱۹-۳۱.
- علیزاده، محمدعلی؛ طرفداری، علی‌محمد، (۱۳۸۹)، *تبارشناسی مبانی هویت ملی در تاریخ‌نگاری ملی‌گرایانه دوران قاجار و مشروطه*، مطالعات سیاسی، ۷، ۱۶۱-۱۷۲.
- طاهری، محمد؛ آقاجانی، حمید، (۱۳۹۲)، *تبیین کهن‌الگوی سفر قهرمان بر اساس آرای یونگ و کمبل در هفت‌خوان رستم*، ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی، ۹(۳۲)، ۱۶۹-۱۹۷.
- کمبل، جوزف، (۱۳۸۰)، *قدرت اسطوره*، ترجمه عباس مخبر، تهران، مرکز.
- (۱۳۸۵)، *قهرمان هزارچهره*، ترجمه شادی خسروپناه، مشهد، گل آفتاب.
- کنگرانی، منیژه، (۱۳۸۸)، *تحلیل تک‌اسطوره نزد کمبل با نگاهی به روایت یونس و ماهی*، پژوهشنامه فرهنگستان هنر، ۱۴(۷۴)، ۷۴-۹۱.
- مودنی، علی‌محمد؛ گنجه، شهربانو، (۱۳۹۷)، *تفسیر و تحلیل مرگ‌گریزی و جلوه آن در خلق شخصیت‌های رویین‌تن ملل جهان (با تأکید بر وجوه اشتراک شخصیت‌های اسفندیار، آشیل، زیگفرد و بالدر)*، تفسیر و تحلیل متون زبان و ادبیات فارسی (دهخدا)، ۱۰ (۳۷)، ۱۳-۳۸.

نامور مطلق، بهمن، (1389)، نقد اسطوره‌ای، تهران، متن.
 ----- (1392)، درآمدی بر اسطوره‌شناسی، تهران، سخن.
 نامور مطلق، بهمن؛ فخاری‌زاده، نسیم، (1393)، خوانش بینانشانه‌ای تصویرسازی‌های گیلگمش با تأکید بر مطالعه تک‌اسطوره-ترامتن، کیمیای هنر، 3(12)، ۶۷-۸۶.
 وکیلی، ندا، (1395)، خوانش تک‌اسطوره‌ای تصاویر اسکندر، کیمیای هنر، 5(21)، 95-109.
 ووگلر، کریستوفر، (1387)، سفر نویسنده، ترجمه محمد گذرآبادی، تهران، مینوی خرد.
 یاحقی، محمدجعفر، (1391)، فرهنگ اساطیر و اشارات داستانی در ادبیات فارسی، تهران، سروش.
 یونگ، کارل گوستاو، (1384)، انسان و سمبل‌هایش، ترجمه محمود سلطانیه، تهران، جامی.

Adams, Vannoy Adams, (2010), *The Mythological Unconscious*, Putnam, CT, Spring Publications.
 Campbell, Joseph, (2008), *The Hero with a Thousand Faces*, California, Novato.
 Gans, Ruedin, E., (1978), *Iranian Carpets, Art, Craft and History*, London.
 Islami, Vesel, (2024), Mythological Motifs in the Heroic Epic: Analysis of the Artistic Function and Influence on the Formation of the Hero's Image, LOGOS, No118, 165-178.
 Leeming, David. A. & Madden, Kathryn & Marlan, Stanton, (2010), *Encyclopedia of Psychology and Religion*, New York, Springer.
 Ouseley, William, (1821), *Travel into various countries of the East, Particularly Persia*, London, Vol. 3.
 Ruthven, Kenneth Knowles, (1979), *Myth*, Methuen and Company Limited.

