

پژوهشنامه ادب حماسی، سال نوزدهم، شماره اول، پیاپی ۳۵، بهار و تابستان ۱۴۰۲، صص ۳۱۰-۲۹۱

بررسی تحلیلی-تطبیقی دو سفر رستم با آیین‌های شمنی

علی فرزانه قصرالدشتی *

دانش‌جوی بخش زبان و ادبیات فارسی دانش‌گاه شیراز، شیراز، ایران

محمود رضایی دشتارژنه **

استاد بخش زبان و ادبیات فارسی دانش‌گاه شیراز، شیراز، ایران (نویسنده مسؤل)

فرخ حاجیانی ***

دانش‌یار بخش فرهنگ و زبان ایران باستان دانش‌گاه شیراز، شیراز، ایران

تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۶/۲۱

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۱/۲۸

چکیده

خاندان رستم در حماسه‌های ایرانی پیوند بسیاری با جادو-درمان‌گری و شمنیسم دارد. احتمال می‌رود این خاندان یکی از «انجمن‌های اخوت آریایی» پر نفوذ در ایران بوده باشد. در این انجمن‌ها فرد پیش از شمن یا پهلوان شدن تشریف می‌یافته و علاوه بر جنگ‌جویی، توانایی ارتباط با جهان زیرین یا جهان مردگان را برای ارتباط با ارواح مردگان و درمان بیماری به دست می‌آورد. دو داستان درباره رستم در حماسه‌های ملی ایران با دو مفهوم تشریف و سفر به جهان زیرین یا جهان مردگان در رابطه است. نخست داستان «ببر بیان» که مقام تشریف رستم به انجمن‌های شمنی-جنگ‌جویی است و دیگر هفت‌خان رستم که نمودی از سفر به جهان زیرین است. در این مقاله به بررسی نشانه‌های آیین‌های شمنی در این دو داستان پرداخته شده و در نهایت مشخص می‌شود که هفت‌خان رستم بر خلاف هفت‌خان اسفندیار مقام تشریف او نیست؛ بل که روایتی از سفر شمن به جهان ارواح برای بازگرداندن روح بیمار است.

کلیدواژه‌ها: رستم، ببر بیان، هفت‌خان رستم، تشریف، شمنیسم.

* alifarzaneqd@gmail.com

** mrezaei@shirazu.ac.ir

*** f.hajiyani@rose.shirazu.ac.ir

۱- مقدمه

آیین‌های شمنی به عنوان باور مشترک، یکی از تأثیرگذارترین عناصر در پیدایش ملیت هستند و از این باب کارکردی شبیه حماسه‌ها دارند. علاوه بر کارکرد مشترک، مضامین مشترک بسیاری در حماسه و آیین‌های شمنی که در واقع آیین‌های تکرار اسطوره به شمار می‌روند، وجود دارد. یکی از علل این وجوه مشترک ارتباط تنگاتنگ هر دو مفهوم با اسطوره است و دیگر علت، تأثیر آیین‌ها در مضامین حماسی. شمن‌گرایی در تمام اقوام هند و اروپایی دیده می‌شود (الیاده، ۱۳۸۸: ۵۵۵) و یکی از اقوام تأثیرگذار در این حوزه، قوم ایرانی است (همان: ۷۲۵). شکل‌گیری «انجمن‌های سری مردانه» به وسیلهٔ شمن‌ها در میان این قوم (نک Littleton, 1966: 146-151) و آیین‌هایی که مردان قبایل برای رسیدن به جای‌گاه‌های مختلف مجبور به گذراندن آن‌ها بودند، باعث شد تا مضامین شمنی با مضامین حماسی ارتباطی تنگاتنگ پیدا کند. البته آیین‌های ورود مختص طبقهٔ جنگ‌جو نیست و ابتدا به آیین‌های سن بلوغ مربوط می‌شد (الیاده، ۱۳۹۲: ۳-۳۲)؛ اما شکل‌گیری انجمن‌های مردانه باعث شد تا این آیین‌ها ارتباط بیش‌تری با آزمون‌های ورود فرد به قشر جنگاوران پیدا کند. افراد برای ورود به «انجمن‌های سری مردانه» می‌بایست آزمون‌های شمنی را پشت سر گذاشته و تشریف می‌یافتند. بدین ترتیب آیین‌های تشریف شمن و جنگ‌جو و قهرمان یکسان (الیاده، ۱۳۸۸: ۱۷۶) و به دلیل این هم‌سانی بسیاری از مضامین شمنی وارد حماسه‌ها شد. علاوه بر تشریف و آزمون‌های ورود، مضمون بسیار مهم دیگری از شمنیسم به حماسه‌ها راه یافت و آن «سفرهای مقدس آیینی به آسمان و جهان زیرین» بود. این سفرها یکی از اصلی‌ترین عناصر خاست‌گاه‌های حماسی هستند (همان: ۳۳۵). دو مضمون تشریف و سفرهای آیینی با هم ارتباط بسیاری دارند؛ چرا که افراد برای تشریف، سفرهای مقدس آیینی را نیز تجربه می‌کردند. بدین ترتیب آزمون‌های سخت شمن‌ها در صعودها به آسمان و نزول‌ها به جهان زیرین، وارد ادبیات حماسی شده و «تعداد زیادی از موضوعات یا بن‌مایه‌های حماسی و نیز شخصیت‌ها، تصاویر و مطالب کلیشه‌ای ادبیات حماسی... از داستان‌پردازی‌های شمن‌ها در توصیف سفرها و ماجراهایشان در عوالم فرابشری گرفته شده بودند» (همان: ۷۳۶)؛ اما باید توجه داشت که این سفرها صرفاً به تشریف ختم نمی‌شوند و آیین‌های صعود به آسمان و سفر به جهان زیرین در شمار این سفرهایی آیینی به شمار می‌آیند.

این سفرهای آیینی نموده‌های بسیاری در حماسه‌های ملی ایران یافته است و خاندان رستم یکی از مهم‌ترین خاندان‌های مرتبط با این آیین‌ها است. این خاندان یکی از انجمن‌های



اخوت آریایی است که نشانه‌های جادو-درمان‌گری در خویش‌کاری‌های ایشان و به‌خصوص زال کاملاً بارز است. این انجمن‌ها یکی از گروه‌های صاحب نفوذ اقوام هند و اروپایی و جنگ‌جویانی بودند که تحت مدیریت یک سرکرده عمل می‌کردند و از دو گروه روحانی و کشاورز بازشناخته بودند (Littleton, 1966: 146)؛ اما آیین‌هایی که مردان قبایل برای ورود به انجمن‌ها مجبور به گذراندن آن‌ها بودند، باعث شد تا مضامین شمنی و جادویی با این انجمن‌ها ارتباطی تنگاتنگ پیدا کند و «مراسم تشریف برای جنگ‌جویان و شمن‌ها یکسان شود» (الیاده، ۱۳۸۸: ۱۷۶). هم‌چنین می‌توان گفت تعارض خاندان گشتاسب و رستم به همین دلیل است. چرا که زرتشت و مبلغان دین او سعی در کنار زدن این انجمن‌ها داشتند (الیاده، ۱۳۹۷: ۲۴) و پس از زرتشتی شدن گشتاسب، خاندان رستم و ارجاسب به لحاظ ایدئولوژی تفاوتی در میزان دشمنی نداشته است و شاه سعی در نابودی هر دو خاندان دارد.

پیشینه پژوهش

پیش‌تر پژوهش‌هایی درباره ارتباط این خاندان با آیین‌های شمنی انجام شده است. عدنانی در بخشی از پژوهش خود با عنوان «آیین‌های شمنی و شاهنامه» (۱۳۸۴) به بررسی آیین رازآموزی زال پرداخته است. رحیمی و شیردل در مقاله خود به عنوان «آیین تشریف زال، فریدون و کی‌خسرو؛ آیین رازآموزی جادوگران و داروگران» (۱۳۹۲) با تکیه بر نشانه‌هایی چون بن‌مایه «دورافتادگی»، کوه، سیمرغ، برمایه و توانایی در درمان‌گری، زال و البته فریدون و کی‌خسرو را شمن‌های شاهنامه می‌دانند. هم‌چنین بعضی پژوهش‌گران به بررسی آیین‌های شمنی در داستان‌های مربوط به رستم پرداخته‌اند. خسروی (۱۳۶۶الف و ب) در دو جستار کوتاه با عنوان «سیمرغ، زال و جادو-پزشکی» (۱۳۶۶الف) و «اسفندیار، زال، سیمرغ و جادو-پزشکی» (۱۳۶۶ب) به نشانه‌هایی از جادو-درمان‌گری در داستان رستم و اسفندیار اشاره دارد که هیچ‌الگوی کاملی از شمنیسم در این روایت ارائه نمی‌دهد. امینی‌پور و امیرمحبوب در پژوهشی با عنوان «بررسی آیین شمنی و سایر جادوها در داستان رستم و اسفندیار» (۱۳۹۶) به صورتی مفصل‌تر به موضوع مقالات پیشین پرداخته است. به همه حال نشانه‌های آیین‌های شمنی در خاندان رستم بسیار است و در رابطه با رستم دو داستان «ببر بیان» و «هفت‌خان» نمودهای بارزی از سفرهای آیینی به شمار می‌آیند که به دو هدف متفاوت انجام شده است. درباره ارتباط هفت‌خان و آیین‌های شمنی پیش از این اشاراتی در متون پژوهش‌گران به چشم می‌خورد. سرکاراتی و آیدنلو هفت‌خان‌ها را آیین تشریف و آشناسازی

می‌دانند (سرکاراتی، ۱۳۹۳: ۸۴ و آیدنلو، ۱۳۸۸: ۱۷)؛ اما در این مقاله خواهیم دید که آیین تشرف رستم در داستان «ببر بیان» است و هفت‌خان او سفری آیینی دیگر به هدف درمان‌گری است.

۲- بحث و بررسی

کمبل معتقد است کردارهای قهرمانانه به دو نوع تقسیم می‌شوند؛ نخست اعمالی جسمانی و شجاعانه که هدف آن مفهوم «بازگرداندن» با انجام سلسله ماجراجویی‌های خارق‌العاده است؛ و دوم اعمالی معنوی که گسترهٔ ماوراءالطبیعی زندگی را تجربه می‌کند و هدف آن تشرف قهرمان است (کمبل، ۱۳۸۹: ۱۹۰-۱۸۹)؛ اما باید در نظر داشت سفر اول نیز از جمله اعمال معنوی است و مفهوم «بازگرداندن» یکی از آیینی‌ترین مفاهیم در تفکر انسان اسطوره‌مند است. اساساً دو جزء بسیار مهم آیین‌های شمنی مفاهیم «تشرف» و «جلسات احضار ارواح» است (نک بالستر، ۱۳۹۶: ۳-۱۷۱) که مفهوم دوم عموماً به منظور «بازگرداندن» انجام می‌شد. در تفکر کهن علت اصلی بیماری گم شدن روح است. یکی از مهم‌ترین قدرت‌های شمن توانایی ارتباط با جهان ارواح و مردگان بود و برای درمان، شمن می‌بایست مرزهای زمان و مکان را درنوردیده و به جهان مردگان رفته تا روح را یافته و به بدن بیمار «بازگرداند» (الیاده، ۱۳۸۸: ۳۶۵ و دانگلور، ۱۳۹۶: ۱۵۷). ما در دو سفر رستم نموده‌های دو نوع سفر آیینی را برای «تشرف» و «بازگرداندن» می‌بینیم:

۲-۱- سفر تشرف رستم

در آیین‌های کهن شمنی، ورود به انجمن‌ها به دو صورت موروثی و اکتسابی انجام می‌شد (الیاده، ۱۳۸۸: ۵۵-۶). در آیین‌های ورود اکتسابی نیاز است تا فرد گذرهای سختی را گذرانده و به آیین‌ها تشرف یابد؛ اما در بسیاری از آیین‌های کهن، فرزندان بزرگ‌ترین افراد انجمن‌ها به صورت موروثی به انجمن وارد می‌شدند. این موضوع هم دربارهٔ انجمن‌های شمنی و روحانی و هم دربارهٔ انجمن‌های اخوت جنگ‌جویی صادق است [۱]. در واقع فرد از بدو تولد فردی تشرف یافته است و عضوی از انجمن شمرده می‌شود. البته باید توجه داشت که ورود موروثی، به خصوص در انجمن‌های اخوت جنگ‌جویی باعث نمی‌شد که فرد از «آیین‌های گذر سخت» بی‌نیاز باشد. بل که او باید رازآموخته شود و آیین‌های «گذر سخت» را بگذراند؛ اما این تشرف او «آزمون ورود» نیست؛ بل که «آزمون اثبات» است.

با توجه به روایت‌های حماسی ایران می‌توان مدعی شد که ورود رستم به آیین‌های سری



جنگ‌جویان به صورت موروثی بوده است. در داستان تولد رستم روایتی بسیار مهم ذکر می‌شود. پس از تولد او:

یکی کودکی دوختند از حریر	به بالای آن شیر ناخورده شیر
درون اندر آگنده موی سمور	به رخ بر نگاریده ناهید و هور
به بازوش بر اژدهای دلیر	به چنگ اندرش داده چنگال شیر
به زیر کش اندر نگار سنان	به یک دست کوپال و دیگر عنان
نشاندندش آنگه بر اسب سمند	به‌گرد اندرش چاکران نیز چند...
مر آن صورت رستم گرزدار	ببردند نزدیک سام سوار

(فردوسی، ۱۳۸۶: ۲۶۸/۱)

نشان گرگ و اژدها یکی از مهم‌ترین نشان‌های «انجمن اخوت مردانه» بوده و تعلق به خاندان‌های جنگ‌جو داشته است. «در دوران اشکانیان یگان جنگ‌جویان زبده در شمال ایران... به نام اژدها خوانده می‌شدند و بیرق‌هایی با نشان اژدها داشتند» (الیاده، ۱۳۹۷: ۲۶). این نشان بر بیرق ژرمن‌ها نیز وجود داشته و بسیاری از جنگ‌جویان هند و اروپایی ترجیح می‌دادند که کلاه خودی با نشان اژدها بر سر داشته باشند (همان: همان‌جا). نشان شیر در ایران کارکرد مشابهی با نشان گرگ دارد. نشان این حیوان بر بیرق گودرز، بزرگ دیگر خاندان جنگ‌جو و انجمن مردان ایرانی دیده می‌شود (نک فردوسی، ۱۳۸۶: ج ۲، ۲۰). هم‌چنین در آیین‌های تشریف‌میتراپی یکی از مراحل با عنوان شیر خوانده می‌شود (هینلز، ۱۳۸۵: ۲۳۵) که نشان از ارتباط نمادین شیر با آیین‌های سری و تشریف‌گونه است. این دو نشان بر درفش رستم نقش بسته است (فردوسی، ۱۳۸۶: ۱۶۰/۲) و نشانه تعلق او به انجمن‌های سری مردانه است؛ اما در این روایت دیده می‌شود که او از کودکی این نشان را همراه دارد. بنابراین می‌توان گفت از بدو تولد نشان‌های تعلق به انجمن‌ها را در خود دارد و ورود او به انجمن‌های جنگ‌جویی موروثی بوده است. هم‌راهی سلاح‌ها با عروسک رستم نشانه‌ای دیگر در تأیید ورود او به انجمن‌های جنگ‌جویانه است؛ اما همان‌طور که اشاره شد، حتی در صورت ورود موروثی، فرد می‌بایست دوران رازآموزی را گذرانده و آزمونی برای اثبات انجام دهد؛ داستان «ببر بیان» این رازآموزی و آزمون رستم را شرح می‌دهد.

آیین‌های تشریف تقریباً در همه جای دنیا در سن بلوغ انجام می‌شود که فرد آمادگی ورود به گروه‌ها یا انجمن‌ها را به دست می‌آورد (الیاده، ۱۳۹۲: ۲۲۸). در داستان ببر بیان ذکر شده که رستم چهارده ساله و در واقع در زمان بلوغ است و این موضوع با آمادگی او برای شروع

تشریف ارتباط دارد:

شکفته رخ پیلستن لاله بود در آن وقت او چهارده‌ساله بود
(هفت منظومهٔ حماسی، ۱۳۹۴: ۲۳۲)

هم‌چنین در آغاز داستان اشاره شده که زال، رستم را برای آموزش نزد گودرز گذاشته است (همان: ۲۳۶). در آیین‌های شمنی رازآموزی با جدایی از خانواده و به خصوص مادر شروع می‌شود (الیاده، ۱۳۹۲: ۳۲)؛ اما این آیین نمودهای متفاوتی دارد. یکی از راه‌های رازآموزی آموزش نزد دیگر شمن‌ها است (ریوبر، ۱۳۹۵: ۲-۱۹۱). در واقع هر رازآموز می‌تواند به راه‌نمایی شمنی که توانایی رفتن به جهان زیرین و آسمان را دارد، دوران تشریف را گذرانده و به رموز دست یابد. گودرز به عنوان یکی دیگر از سرکردگان «انجمن‌های اخوت جنگ‌جویی» نقش آموزش رستم را ایفا می‌کند. هم‌چنین در این داستان کشتن اژدها «آزمون اثبات» رستم و نمودی از رازآموزی او است. به طور کلی اژدهاکشی عملی آیینی است (واحدوست، ۱۳۸۷: ۳۲۰)؛ اما در این داستان دو نشانهٔ مهم دیده می‌شود که ارتباط آن را با اژدهاکشی آیینی و آزمون‌های رازآموزی شمنی بیش‌تر می‌کند: نخست رفتن به دریا برای کشتن اژدها و دیگری بلعیده شدن توسط اژدها.

ببر بیان اژدهایی دریایی و یا دوزیست است:

نفس چون ز هامون برآرد به‌تاب برون آورد ماهی از قعر آب
اگر سوی دریا نهد پا درون کند از نفس آب دریا چو خون
(هفت منظومهٔ حماسی، ۱۳۹۴: ۲۳۳)

و رستم در کنارهٔ آب به جنگ اژدها می‌رود (همان: ۲۶۷). می‌توان احتمال داد در روایت‌های کهن‌تر رستم برای کشتن این اژدها به آب رفته باشد؛ چرا که این الگو، بن‌مایه‌ای تکرار شونده است. یکی از مهم‌ترین و سخت‌ترین آزمون‌های آشناسازی و رازآموزی در میان انجمن‌ها، ورود به آب برای کشتن اژدها یا هیولایی دریایی است (الیاده، ۱۳۸۷ الف: ۱۰۱). وارد شدن درون آب و نمودهای دیگر آن چون گذر از آن یا غوطه خوردن در آن کاری آیینی و نماد «وارد شدن به شرایط پیش‌کیهانی و بی‌وجودی است» (الیاده، ۱۳۸۲: ۲۱۱)؛ اما شکل کهن‌تر این باور کشتن اژدها در آب است. آب‌ها با تقدس، آفرینش و شرایط پیش‌آفرینش در ارتباط هستند و ورود به آب «بازگشت به تشکل قبلی، ورود دوباره در وضعی نامتفاوت با وجود پیشین دلالت دارد. غوطه‌وری عمل کیهان‌آفرینانهٔ تجلی پیشین را تکرار می‌کند» (الیاده، ۱۳۸۷ الف: ۹۸). در واقع پهلوان با ورود به آب به شرایط پیش‌کیهانی رفته و با



اژدهاکشی، عمل آفرینش را تکرار می‌کند. نمونه این اسطوره در باورهای مسیحی دیده می‌شود که آیین غسل تعمید برگرفته از آن است و بر اساس آن بهیموت، اژدهای درون آب‌ها، اردن را در آواره خود می‌برد و مسیح با ورود به این آب‌ها او را اسیر می‌کند (همان: ۱۰۰).

نشانه دیگر بلعیده شدن توسط اژدها است. رستم پس از رسیدن به محل اژدها صندوقی آهنی می‌سازد و خنجر بسیار در آن می‌نشاند (هفت منظومه حماسی، ۱۳۹۴: ۲۶۳) و چون اژدها پدید می‌آید:

فرو آمد از بارگی دیوبند	در آن آهنین خانه خود را فکند
سوی خانه شد بیر آتش‌فشان	کشید از نفس خانه را خود کشان
دم آورد و آن‌خانه در دم گرفت	فرو تا شدش حلق محکم گرفت...
تهمتن کمان را برآرنده کرد	صد و شصت تیرش گذارنده کرد

(همان: ۲۶۶)

بلعیده شدن توسط هیولا با دو مفهوم نوزایی و رفتن به جهان مردگان پیوند دارد و در انجمن‌های جنگ‌جویی نمادی از تشرف و رازآموزی نزد نیاکان مرده است. یکی از نمودهای اصلی تولد دوباره، بلعیده شدن توسط هیولا در سن بلوغ است (الیاده، ۱۳۸۷الف: ۱۴۲). «ورود به شکم هیولا با برگشت به وضعیت نامشخص خاست‌گاهی، با شب کیهانی برابر است و بیرون آمدن از بدن هیولا با پیدایش کیهان برابر است» (الیاده، ۱۳۸۲: ۲۱۸). این نوزایی باعث مرگ از صورت نامقدس و تولد دوباره در حالتی مقدس (الیاده، ۱۳۸۷الف: ۱۳۵) و هم‌چنین تشکیل نیرویی نوین در جنگ‌جو می‌شود (الیاده، ۱۳۹۲: ۱۶۲). بلعیده شدن توسط هیولا هم‌چنین نمودی از رفتن به جهان تاریک مردگان و بازگشتن از آن‌جا به صورت زنده است (الیاده، ۱۳۸۲: ۲۱۵). یکی از آیین‌های کهن شمنیسم رفتن به جهان مردگان و آموزش نزد ارواح نیاکان می‌باشد (الیاده، ۱۳۸۸: ۱۰۱) که حاصل آن دست‌یابی به بی‌مرگی است (الیاده، ۱۳۹۲: ۱۳۶). یکی از نشانه‌های مهم این الگو، این است که قهرمان با ابزارهایی که خود ساخته هیولا را بشکرد (الیاده، ۱۳۸۲: ۲۱۶) و این نشانه در داستان کشتن ببر بیان به چشم می‌خورد. بنابراین می‌توان منظومه ببر بیان را به واسطه آموزش رستم نزد گودرز، شرح رازآموزی و به واسطه کشتن آیینی اژدهای دریایی، شرح «آزمون اثبات» او بدانیم.

¹. Behemoth

۲-۲- هفت خان؛ جادو-درمان گری رستم

نخستین اقدام کی کاووس پس از رسیدن به پادشاهی لشکر کشیدن به مازندران و جنگ با دیوان است که نتیجهٔ آن شکست، اسارت و نابینا شدن او و پهلوانان بود. رستم با گذر از هفت خان و کشتن دیو سپید نهایتاً پادشاه را نجات می‌دهد. کی کاووس پس از این ماجرا به هاماوران لشکر کشیده و حاصل آن شکست دوباره و اسارت او و پهلوانان است. در این جنگ نیز رستم نجات بخش و آزاد کنندهٔ پادشاه است. طرح و الگوی هر دو داستان یک شکل است و می‌توان جنگ هاماوران را تکرار جنگ مازندران دانست؛ اما فارغ از این مسأله نقش رستم به عنوان آزاد کنندهٔ پادشاه اهمیت دارد. نمودهای بازگرداندن روح از جهان مردگان در داستان جنگ مازندران بسیار است و این نشانه‌ها سفر رستم را به جهان مردگان برای بازگرداندن روح شهریار تأیید می‌کند. هفت خان اسفندیار را نیز می‌توان نمودی از رفتن پهلوان به جهان مردگان برای بازگرداندن روح خواهران دانست؛ اما دو نکته دربارهٔ هفت خان رستم اهمیت دارد و وجه تمایز آن با هفت خان اسفندیار به شمار می‌آید. نخست اینکه رستم به عنوان پهلوان به جهان مردگان نمی‌رود؛ بل که او به عنوان یک شمن به جهان مردگان وارد می‌شود. چنان که پیش‌تر اشاره شد، یکی از راه‌های ورود به انجمن‌های شمنی، ورود موروثی است. رستم به عنوان فرزند زال، یکی از مهم‌ترین شمن‌های روایت‌های ایرانی امکان رسیدن به مقام شمن موروثی را داشته و هم‌چنین فردی رازآموخته است. نشانه‌های بسیاری از شمن بودن رستم در حماسهٔ ملی ما به چشم می‌خورد. او اغلب وظایف شمن‌ها را انجام می‌دهد. شکار یکی از مهم‌ترین سرگرمی‌های رستم است و عموماً وقت خود را در شکارگاه می‌گذراند. شکار یکی از کارهای آیینی شمن‌ها در باورهای گذشته به شمار می‌آمد. شمن‌ها مکان‌های شکار را تعیین می‌کردند، لوازم آن مانند تیرهای کوچک و چاقو را می‌ساختند و انجام شکار و کارهای وابسته به آن را بر عهده داشته‌اند (الیاده، ۱۳۸۸: ۴۸۳). نقاشی‌های بازمانده از آیین شکار در غارها کاملاً ارتباط شکار با شمن‌ها و آیینی بودن این عمل را نشان می‌دهد (نک گاردنر، ۱۳۹۴: ۳۴). از دیگر خویش‌کاری‌های رستم که او را با شمن‌ها مرتبط می‌سازد، سخن گفتن او با رخش است. سخن گفتن با حیوانات یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های شمن‌ها به شمار می‌آمد. از جمله اسراری که شمن می‌آموزد آگاهی به زبان حیوانات است تا بتواند بدین وسیله با ارواح حیوانی و حیوانات که ظروف ارواح مردگان به شمار می‌آمدند، ارتباط برقرار کند (الیاده، ۱۳۸۸: ۱۷۱ و ۱۷۴). او هم‌چنین سیلوش را به عنوان یکی دیگر از نمونه‌های شمن در روایت‌های ایرانی می‌پرورد که این دورهٔ دوری سیلوش از مادر و حضور در نزد رستم،



مطابق با آیین جدایی از مادر و آموزش نزد دیگر شمن‌ها است؛ اما یکی از مهم‌ترین خویشکاری‌های مرتبط با شمن‌ها که رستم انجام می‌دهد، بازگرداندن بیژن از توران است. یافتن گم‌شده در آیین‌های کهن مستلزم انجام آیین‌های احضار ارواح بود و به همین دلیل این عمل از وظایف شمن‌ها به شمار می‌آمد (همان: ۵۱۰)؛ اما در این داستان نشانه‌های مستدل دیگری مبنی بر شمن بودن رستم دیده می‌شود. گم شدن بیژن و حبس او در چاه می‌تواند الگوی ربوده شدن روح و برده شدن آن در جهان زیرین (چاه) باشد. به خصوص که بازگرداندن او در نوروژ انجام می‌شود (فردوسی، ۱۳۸۶: ۳۴۴/۳) که زمان بازگشت ارواح از جهان مردگان است. آنچه در اساطیر ایران درباره نوروژ مشهور است، امکان بازگشت مردگان در روزهای آخر سال و نوروژ می‌باشد (هینلز، ۱۳۸۵: ۴۷۹). این آیین و باور صرفاً در ایران رواج نداشته و آیینی جهانی به شمار می‌آید. در باورهای کهن، هنگام سال نو زمان به حالت تعلیق درآمده و بازگشت از جهان مردگان ممکن می‌شود (الیاده، ۱۳۸۶: ۶-۷۵). از سوی دیگر یکی از توانایی‌های شمن، بازگرداندن ارواح مردگان به جهان زندگان است (الیاده، ۱۳۸۸: ۴۶۸)؛ بنابراین می‌توان رستم را شمنی دانست که روح گم‌شده بیژن را در آغاز سال نو - که زمان به حالت تعلیق درآمده - از جهان مردگان بازمی‌گرداند. او هم‌چنین به عنوان یک شمن برای بازگرداندن روح کی‌کاووس به جهان مردگان می‌رود. به همین دلیل اگرچه گذرگاه‌های سخت در راه است، نشانه‌های اعمال قهرمانانه در این روایت کمتر از هفت‌خان اسفندیار دیده می‌شود (نک همان: ۳۳۳). هم‌چنین دلیل عدم حضور راه‌نما در آغاز این سفر و راهی شدن رستم به تنهایی به همین موضوع بازمی‌گردد که او به عنوان شمن با این راه آشنا است.

نکته مهم دیگر این است که رستم نه برای بازگرداندن روح متوفی، بلکه برای بازگرداندن روح ربوده شده بیمار به جهان مردگان می‌رود. دیو سپید شاه را نابینا کرده، اما نکشته تا در سختی بماند (فردوسی، ۱۳۸۶: ۱۷/۲). یکی از دلایل اصلی بیماری در اعتقادات گذشته، ربوده شدن روح توسط مردگان و بردن آن به جهان زیرین به شمار می‌آمد (الیاده، ۱۳۸۸: ۵۲۰) و برای درمان، شمن می‌بایست به جهان مردگان رفته، روح را یافته و به بدن بیمار بازگرداند (همان: ۳۶۵). نابینایی نیز یکی از بیماری‌هایی که تنها شمن قادر به بهبود آن است (دومزیل، ۱۳۸۰: ۹۵). توانایی بهبودی نابینایی امری قدسی به شمار می‌آید و نمونه این درمان در معجزات عیسی دیده می‌شود. اکنون به تحلیل نشانه‌های این داستان می‌پردازیم.

داستان جنگ مازندران با اغواگری دیوی که به هیأت رامش‌گر نزد کی‌کاووس آمده بود

شروع می‌شود. او در حین خنیاگری پادشاه را ترغیب می‌کند که به مازندران لشکر بکشد (فردوسی، ۱۳۸۶: ۵/۲). کی کاووس علی‌رغم مخالفت پهلوانان مهبیای جنگ شده و لشکر به سرزمین دیوان می‌برد و آن‌جا را فتح می‌کند. ارزنگ، سالار مازندران سنجه را نزد دیو سپید فرستاده و او را به یاری می‌خواند و دیو سپید با لشکر به صورت ابر درآمده و جهان بر سپاهیان کاووس تیره می‌کند:

یکی خیمه زد بر سر از دود قیر	سیه شد جهان چشم‌ها خیرخیر
چو بگذشت شب روز نزدیک شد	جهان جوی را چشم تاریک شد
ز لشکر دو بهره شده تیره چشم	سر نامداران شده پر ز خشم

(همان: ۱۵)

دیو سپید پس از این جادویی ایرانیان را اسیر کرده و به ارزنگ می‌سپارد.

خبر این ماجرا به زال می‌رسد و او رستم را برای آزاد کردن شاه راهی مازندران می‌کند (همان: ۲۰). در داستان سفر رستم به مازندران نشانه‌هایی است که آن را با سفر به جهان زیرین و بازگرداندن ارواح مرتبط می‌کند:

۲-۲-۱- گذرگاه هفت‌گانه

نخستین نشانه، گذر از مراحل سخت هفت‌گانه است. رستم برای رسیدن به مازندران دو راه پیش رو دارد که یکی کوتاه‌تر و پر خطر است. رستم به فرمان زال راه دوم را می‌گزیند:

تو کوتاه بگ‌زین، شگفتی ببین که یار تو باشد جهان آفرین

(همان: ۱۹)

در این راه هفت خطر در برابر رستم است و هفت‌خان رستم را شکل می‌دهد. برای صعودها و سفر به جهان زیرین عموماً باور به گذر از هفت مرحله یا هفت طبقه وجود داشته است. در اساطیر نمونه‌های بسیار از سفر به جهان‌های زیرین دیده می‌شود که گذر از هفت طبقه در آن‌ها تکرار شده‌اند. برای مثال در اساطیر سومری، ایناننا^۱ در اساطیر بابلی ایشتر^۲ برای رسیدن به جهان مردگان از هفت دروازه عبور می‌کنند (هوک، ۱۳۹۱: ۱-۲۰ و ۴۴).

نشانهٔ مهمی در متن شاهنامه است که تصدیق می‌کند این راه به دوزخ و جهان مردگان ختم می‌شود:

1. Inanna
2. Ishtar

چنین گفت رستم به فرخ پدر که من بسته دارم به فرمان کمر
ولیکن به دوزخ چمیدن به پای بزرگان پیشین ندیدند رای
(همان: ۲۰)

در گذر از هفت‌خان نیز نشانه‌های دیگری سفر به جهان مردگان را تأیید می‌کند.

۲-۲-۲- فضای تاریک

یکی از نشانه‌هایی که در فضای هفت‌خان غریب می‌نماید تأکید بر تاریکی است. خان اول در تاریکی می‌گذرد و رخس شیری را از پا درمی‌آورد (همان: ۲۲). این فضا در خان سوم، پنجم و ششم نیز حکم‌فرما است. در خان سوم، شب هنگام ازدها قصد پهلوان و اسب او می‌کند (همان: ۲۶). خان پنجم در تاریکی شب شروع می‌شود:

شبی تیره چون روی زنگی سیاه ستاره نه پیدا و خورشید و ماه
تو خورشید گفתי به بند اندر است ستاره به خم کمند اندر است
عنان رخس را داد و بنهاد روی نه افراز دید از سیاهی نه جوی
(همان: ۳۱)

و در خان ششم نیمه شب در مازندران بانگ و خروش بر پا است (همان: ۳۷).

اگر از مسأله شیخون چشم‌پوشی کنیم، در *شاهنامه* بسیار کم اتفاق می‌افتد که روی‌دادی در شب و تاریکی رخ دهد و عموماً اگر این اتفاق بیفتد داستان با مرگ همراه است؛ مثلاً داستان رفتن بهرام گودرز به دنبال تازیانه و مرگ او (همان: ۹۶/۳). تکرار چندباره این اتفاق در روایت کوتاه هفت‌خان رستم نشان از فضایی متفاوت می‌دهد. تاریکی نماد تحولاتی چو مرگ است و همه چیز با مرگ به تاریکی می‌گراید (کوپر، ۱۳۹۲: ۸۴). در باورهای آیینی، تاریکی نمادپردازی «فراسو و سایه‌ها» است و شکل دیگری از بلعیده شدن توسط هیولا (الیاده، ۱۳۸۲: ۱۹۲) که نماد رفتن به جهان زیرین می‌باشد. تاریکی هم‌چنین نمایشی از مرگ نمادین است (همان: ۲۰۴)؛ بنابراین فضای تاریک هفت‌خان رستم نشان‌گر جهان مردگان و رفتن پهلوان به آن‌جا است. غیر از ارتباط مستقیم تاریکی و جهان مردگان، تاریکی می‌تواند نشانه رفتن به شرایط پیش‌کیهانی (همان: ۲۱۲) یا بازگشت به زهدان مادر باشد (الیاده، ۱۳۸۷: ۲۱۸) که هر دو بازگشت به شرایط پیش از آفرینش و زمان میسر بودن ارتباط بین طبقات کیهانی است؛ بنابراین وارد شدن به این فضا، به فرد این امکان را می‌دهد که به جهان‌های دیگر از جمله جهان مردگان سفر کند.

۲-۲-۳- نقش پررنگ رخس

اگرچه رخس در داستان‌های ملی ایران - جز یک مورد - همواره همراه پهلوان است، نقش آفرینی او در هفت‌خان بسیار پررنگ‌تر است. در شاهنامه نقش رستم همواره برجسته‌تر رخس است؛ اما در هفت‌خان گاه این موضوع دگرگونه می‌شود. در خان اول او بدون آن که پهلوان خیردار شود شیر را می‌کشد و در واقع خان اول را او پشت سر می‌گذارد (فردوسی، ۱۳۸۶: ۲۲/۲)؛ در صورتی که در دیگر داستان‌ها رخس چنین خویشتن‌کاری مهمی ندارد. هم‌چنین در خان سوم او است که پهلوان را از حضور اژدها آگاه می‌کند. رستم نیز به نقش مهم رخس در هفت‌خان اشارهٔ مستقیم دارد و می‌داند بدون او امکان رفتن به مازندران برایش فراهم نیست (همان: ۲۳). این تفکر ریشه در نقش آیینی - اسطوره‌ای اسب دارد. یکی از مهم‌ترین کارکردهای اسب بردن افراد به جهان زیرین است. اسلیپنر^۱ اسب اودین^۲ و یکی از مهم‌ترین اسب‌های اساطیری است که نقش انتقال ارواح و خدایان را به جهان مردگان دارند (Lindow, 2001: 275). در بعضی از آیین‌های احضار ارواح، شمن بر اسب سوار می‌شود که نماد رفتن او به سرزمین مردگان و به دنبال روح بیمار است (الیاده، ۱۳۸۸: ۶۴۶). در بسیاری از آیین‌های خاک‌سپاری متوفی را بر اسب می‌نشانند و معتقدند که اسب به عنوان هادی روح، متوفی را به جهان دیگر می‌برد (همان: ۶۸۲-۶۷۸). این آیین در ایران نیز انجام می‌شده و نمونهٔ آن در شاهنامه گذاشتن تابوت اسفندیار بر اسب است (نک فردوسی، ۱۳۸۶: ۴۲۵/۵). اسب در کارکردی دیگر، اما مشابه ارتباط بین جهان‌ها و «پرواز خلسه‌آمیز روح به مناطق ممنوعه را تسهیل می‌کرد» (الیاده، ۱۳۸۸: ۶۸۲). با توجه به این موارد، نقش رخس، بردن رستم به جهان مردگان است تا بتواند روح بیمار را یافته و بازگرداند. یکی از نشانه‌هایی که می‌تواند این موضوع را تأیید کند این است که گاهی رخس کرهٔ اسبی خوانده شده که از دریا آمده است (امیدسالار، ۱۳۶۳: ۱۱۲). با توجه به ارتباط دریا و جهان زیرین می‌توان گفت رخس هم به جهان زیرین آشنایی داشته است و می‌توانسته راه‌نمای جهان زیرین باشد. نکتهٔ دیگر این است که رخس به عنوان حیوان محافظ - چنان که در خان اول محافظ رستم برابر شیر بود - همزاد رستم نیز به شمار می‌آید. در باورهای شمنی حیوان محافظ علاوه بر نقش همزاد، نقش روح یاری‌گر را برای شمن ایفا می‌کند (همان: ۱۶۵).

1. Sleipnir

2. Óðinn



۲-۲-۴- گرم؛ حیوان هادی روح

رستم در خان دوم به راهی خشک و گرم می‌افتد:

پی رخس و گویا زبان سوار ز گرما و از تشنگی شد فگار...
بیفتاد رستم بر آن گرم خاک زبان گشته از تشنگی چاک چاک
(فردوسی، ۱۳۸۶: ۲۳/۲-۴)

در این میان گرمی پیدا شده و رستم پی او می‌گیرد تا به آبشخوری می‌رسد. پهلوان پس از رسیدن به آبشخور و سیراب شدن، تن خود و رخس را به آب می‌شود (همان: ۲۵).

در این روایت چند نشانه از ورود به جهان مردگان وجود دارد. مهم‌ترین آن‌ها حیوان راه‌نما است. در شاهنامه اشاره شده است که نه جای گرم در آن بیابان است و نه آن برکه، آبشخور گرم است (همان: ۲۴). این حضور ناگهانی گرم در واقع ظاهر شدن روح یاری‌گر است که اغلب در هیأت حیوان حاضر شده، شمن را به ترک جسم خوانده و او را به جهانی دیگر هدایت می‌کند (الیاده، ۱۳۸۸: ۱۶۸). در آیین‌های کهن حیوانات آگاه از اسرار جهان شمرده می‌شدند (الیاده، ۱۳۸۲: ۶۰)، «هادی روح به دنیای دیگر هستند» (الیاده، ۱۳۸۸: ۱۶۸)، نماد ارتباط واقعی و مستقیم با جهان دیگر به شمار می‌روند و تعقیب کردن حیوان، نشانه هدایت شدن با کمک راه‌نما به جهان دیگر است (همان: همان‌جا).

نشانه دیگر در این روایت چشمه آب و تن شستن در آن است. چشمه‌های آب نماد جهان زیرین و رفتن در آن پیوستن به منشأ حیات است (همان: ۴۴۲). نشانه دیگر این روایت گرمای شدید است. یکی از نشانه‌های تسلط بر این گرما از میان رفتن شرایط جسمانی و درآمدن به حالت روحانی است (الیاده، ۱۳۸۲: ۶۷) که سفر به جهان زیرین را میسر می‌کند. بنابراین طرح خان دوم را می‌توان این‌گونه خلاصه کرد: رستم با غلبه بر گرمای شدید از حالت جسمانی فراتر رفته و در این وضع روح یاری‌گر (گرم)، او را به جهان مردگان (چشمه آب) هدایت می‌کند.

۲-۲-۵- زن جادو

رستم در خان چهارم به چشمه‌ای می‌رسد و خوانی مهیا می‌بیند.

نشست از بر چشمه فرخنده پی یکی جام زر یافت پر کرده می
ابا می یکی نغز طنبور بود بیابان چنان خانه سور بود
(همان: ۳۰)

این خون، بساط زنی جادو است. چون او نغمهٔ رستم را شنید به صورت زنی زیبا بر او ظاهر شد. رستم نام ایزد را بر زیبایی او می‌خواند. چون نام ایزد می‌رود، جادو به صورت اصلی خود درمی‌آید و رستم او را می‌کشد (همان: ۳۱). این روایت از باب موسیقی نواختن رستم اهمیت دارد. در آیین‌های شمنی احضار ارواح، شمن موسیقی می‌نوازد و بدین وسیله به حالت خلسه می‌رود. در این حالت خلسهٔ ناشی از موسیقی، شمن می‌تواند به جهان مردگان رفته و روح ربوده شدهٔ بیمار را بازگرداند (الیاده، ۱۳۸۸: ۳۴۳). رستم نیز با نواختن طنبور امکان رفتن به جهان مردگان را فراهم می‌کند تا بتواند روح ربوده شدهٔ کیکاووس را بازگرداند.

۲-۲-۶- نمادهای دوزخ و جهان مردگان

رستم در منزل پنجم اولاد را اسیر کرده و راه‌نمای خود برای رسیدن به کی‌کاووس و دیو سپید می‌کند. در توصیفات او از مسیر نشانه‌های بسیاری از چاه، کوه و غار دیده می‌شود:

... [از] آن‌جا سوی دیو فرسنگ صد	بیاید یکی راه دش‌خوار و بد
میان دو صد، چاهساری شگرف	به پیمانش اندازه باید گرفت
میان دو کوه اندرون حول جای	نپرد بر آن تیغ پیران همای
ز دیوان جنگی ده و دو هزار	به شب پاسبان اند بر چاهسار

(فردوسی، ۱۳۸۶: ۳۵/۲-۶)

هم‌چنین برای رسیدن به جای‌گاه دیو سپید:

گذر کرد باید بر این هفت کوه	ز دیوان به هر جای بینی گروه
یکی غار پیش آیدت هولناک	چنان چون شنیدم تلی بی مگاک

(همان: ۴۰)

کوه در آیین‌های کهن نمادی دوگانه است؛ هم می‌تواند با عروج و صعود مرتبط باشد و هم می‌تواند نشانه‌های سفر به جهان مردگان باشد. در این‌جا به کارکرد دوم کوه اشاره داریم؛ کوه یکی از مهم‌ترین نمادهای مرکز جهان است که ارتباط زمین را با آسمان و جهان زیرین فراهم می‌کند (الیاده، ۱۳۸۸: ۷۱۳). یکی از کارکردهای این نماد در سفرهای آیینی شمن و انتقال روح به جهان مردگان است. در بعضی از آیین‌ها اعتقاد بر این بوده است که روح متوفی از راه کوه‌ها می‌تواند به جهان دیگر منتقل شود (همان: ۴۸۵). گذاشتن متوفی در دخمه نمود همین آیین است. هم‌چنین در بعضی مناطق، شمن برای بازگرداندن ارواح به وسیلهٔ کوه به جهان زیرین سفر می‌کند (همان: ۳۲۱). نمونهٔ دیگر همین کارکرد در نماد غار بروز دارد. غارها می‌توانند نماد هر گونه عالم ماورا باشند (الیاده، ۱۳۹۱: ۵۳). این نماد در آغاز محل



تجلی ایزد و اعطای فره به شمار می‌آمدند و این کارکرد در ایران بسیار نمود داشت (الیاده، ۱۳۹۷: ۴۸)؛ اما بعدها تبدیل به نماد سکونت‌گاه‌های زیر زمینی و جهان مردگان شد (همان: ۵۰). بعد از این غارها یکی از نمادهای اصلی در آیین‌های تدفین و ورود به جهان زیرین شدند و عبور از آن‌ها به مثابه بازگشت به عصر کیهانی و رفتن به جهان زیرین است (کوپر، ۱۳۹۲: ۲۸۵). یکی از نزدیک‌ترین نمادها به غار، چاه است. چاه‌ها کارکردی مشابه با کارکرد دوم غارها، یعنی راه‌های جهان زیرین دارند (همان: ۱۱۶)؛ اما نشانه دیگری که آن را نمادین‌تر می‌کند، حضور نگهبان بر سر آن است. چنان‌که اشاره شد چاهی که در *شاهنامه* از آن یاد شده بسیار شگرف است و دوازده‌هزار دیو نگهبان آن هستند. الیاده معتقد است که «برخی جزئیات به طور خاص نشانه‌های نزول‌های دوزخی‌اند؛ مثلاً سگ یا دربانی که مدخل ورودی قلمرو مردگان را محافظت می‌کند» (الیاده، ۱۳۸۸: ۳۲۰)؛ در واقع می‌توان گفت که تمام روزنه‌هایی که با زیر زمین ارتباط دارند و نگهبانی برای مدخل آن‌ها گماشته شده، نماد جهان مردگان هستند. با توجه به این توصیفات جای‌گاه دیو سپید در جهان زیرین است؛ چنان‌که در *شاهنامه* اشاره شده است که رستم هنگام رسیدن به جایگاه دیو سپید:

به کردار دوزخ یکی چاه دید تن دیو از آن تیرگی ناپدید
(فردوسی، ۱۳۸۶: ۴۲/۲)

رستم در نهایت موفق می‌شود دیو سپید را کشته و بینایی شاه و سپاه را بازگرداند.

نتیجه‌گیری

با بررسی آیین‌های شمنی در روایات مربوط به رستم مشخص می‌شود که ورود او به انجمن‌های اخوت مردانه و شمنی به صورت موروثی بوده است. هم‌چنین او رازآموزی را نزد گودرز، رئیس یکی دیگر از انجمن‌ها گذرانده و برای «آزمون اثبات» موفق به کشتن هیولایی دریایی می‌شود. او به عنوان یک شمن و هم‌چنین یک رازآموخته در انجمن‌های سری، توانایی رفتن به جهان زیرین را دارد. از سوی دیگر داستان اسارت و نابینا شدن کی‌کاووس در جنگ مازندران، نمودی از باور به بیماری به علت ربوده شدن روح است؛ پس رستم به عنوان یک شمن، با عبور از گذرگاه‌های زیر زمینی و نگهبانان دروازه‌های آن‌جا (به کمک حیوانات یاری‌گر مانند رخش و غرم) موفق می‌شود به جهان زیرین رفته، روح ربوده شده کی‌کاووس را بازگرداند و او را درمان کند.

یادداشت‌ها

۱. این مفهوم در انتقال حکومت‌ها بیش‌تر نمود یافته و با مفهوم فره در پیوند است. در واقع پادشاهی موروثی و حتی ولایت دینی موروثی نمودهایی از ورود موروثی به انجمن‌هایی خاص هستند.



فهرست منابع

- آیدنلو، سجاد. (۱۳۸۸). «هفت‌خان پهلوان»، نثر پژوهی ادب فارسی، ۲۳، ۱-۲۸.
- الیاده، میرچا. (۱۳۸۲). *اسطوره؛ رویا؛ راز*، رویا منجم، تهران: علم.
- الیاده، میرچا. (۱۳۸۶). *چشم‌اندازهای اسطوره*، ستاری، تهران: توس.
- الیاده، میرچا. (۱۳۸۷الف). *مقدس و نامقدس*، نصرالله زنگویی، تهران: سروش.
- الیاده، میرچا. (۱۳۸۷ب). «معماری قدسی و رمزپردازی»، *جهان اسطوره‌شناسی* ۶، ترجمه جلال ستاری، تهران: مرکز.
- الیاده، میرچا. (۱۳۸۸). *شمنیسم؛ فنون خلسه کهن*، محمدکاظم مهاجری، تهران: ادیان.
- الیاده، میرچا. (۱۳۹۲). *آیین‌ها و نمادهای تشرف*، مانی صالحی علامه، تهران: نیلوفر.
- الیاده، میرچا. (۱۳۹۷). *خدای ناپدید شونده*، مانی صالحی علامه، تهران: نیلوفر.
- امیدسالار، محمود. (۱۳۶۳). «خداوند این را ندانیم کس»، *ایران نامه*، ۹، ۱۰۸-۱۱۷.
- بالستر، ماریوری م. (۱۳۹۶). «آیین شمینی»، *اسطوره و آیین*، ترجمه ابوالقاسم اسماعیل‌پور، تهران: هیرمند.
- خسروی، رکن‌الدین. (۱۳۶۶الف). «سیمرغ و جادو-پزشکی»، *چیستا*، ۴۳، ۲۷۴-۲۶۹.
- خسروی، رکن‌الدین. (۱۳۶۶ب). «اسفندیار، سیمرغ، زال و جادو-پزشکی»، *چیستا*، ۴۵ و ۴۶، ۵۳۶-۵۲۶.
- دانگلور، ب. س. (۱۳۹۶). «شمن‌گرایی»، *اسطوره و آیین*، ترجمه ابوالقاسم اسماعیل‌پور، تهران: هیرمند.
- دومزیل، ژرژ. (۱۳۸۰). «پزشکی و سه کنش»، *جهان اسطوره‌شناسی* ۵، ترجمه جلال ستاری، تهران: مرکز.
- رحیمی، ابوالقاسم، و زهرا شیردل. (۱۳۹۲). «آیین تشرف زال، فریدون و کیخسرو؛ آیین رازآموزی جادوگران و داروگران»، *مطالعات ایرانی*، ۲۴، ۱۷۳-۱۵۳.

- ریویر، کلود. (۱۳۹۵). *درآمدی بر انسان‌شناسی*، ناصر فکوهی، تهران: نی.
- سرکاراتی، بهمن. (۱۳۸۵). *سایه‌های شکار شده*، تهران: طهوری.
- عدنانی، مسعود. (۱۳۸۴). «آیین‌های شمنی و شاهنامه»، *نامهٔ پارسی*، ۱/۱۰، ۶۱-۷۰.
- فردوسی، ابوالقاسم. (۱۳۸۶). *شاهنامه*، تصحیح جلال خاکی مطلق، تهران: مرکز دایره‌المعارف بزرگ اسلامی.
- کمپل، جوزف. (۱۳۹۸). *قدرت اسطوره*، عباس مخبر، تهران: مرکز.
- کوپر، جی. سی. (۱۳۹۲). *فرهنگ نمادهای آیینی*، رقیه بهزادی، تهران: علمی.
- گاردنر، هلن. (۱۳۹۴). *هنر در گذر زمان*، محمدتقی فرامرزی، تهران: نگاه.
- *هفت منظومهٔ حماسی*. (۱۳۹۴). تصحیح رضا غفوری. تهران: میراث مکتوب.
- هینلز، جان راسل. (۱۳۸۵). *شناخت اساطیر ایران*، باجلان فرخی، تهران: اسطوره.
- هنری‌هوک، ساموئل. (۱۳۹۱). *اساطیر خاورمیانه*، علی اصغر بهرامی و فرنگیس مزداپور. تهران: روشنگران و مطالعات زنان.
- واحد دوست، مهوش. (۱۳۸۷). *نهادینه‌های اساطیری در شاهنامهٔ فردوسی*، تهران: سروش.

- Lindiw, j. (2001). *Norse mythology*. New York, U. S.: Oxford University Press.
- Littleton, C. S. (1966). *The New Comprative Mythology*. Colifornia & Los Angles, U. S.: University of Colifornia Press Barkely and Los Angles.

References

- Aydenlu, Sajjad. (2009). "Campion's Haftkhan". *Nasr Pazhouhi-e Adab-e Farsi*, 23, 1-28. [In Persian].
- Eliade, Mircea. (2003). *Myths, dreams, mystries*. Trans. R. Monajjem. Tehran: Elmi. [In Persian].
- Eliade, Mircea. (2007). *Aspects du Mythe*. Trans. J. Sattari. Tehran: Tous. [In Persian].
- Eliade, Mircea. (2008A). *The sacred and the profane*. Trans. N. Zangooi. Tehran: Soroush. [In Persian].



- Eliade, Mircea. (2008B). "Architecture sacrée et cryptographie". In J. Sattari (Translator), *The World of Mythology 6*. Tehran: Markaz. [In Persian].
- Eliade, Mircea. (2009). *Shamanism archaic techniques of ecstasy*. Trans. M. K. Mohajeri. Tehran: Adyan. [In Persian].
- Eliade, Mircea. (2013). *Rites and symbols of initiation*. Trans. M. Salehi. Tehran: Niloofar. [In Persian].
- Eliade, Mircea. (2018). *The vanishing God*. Trans. M. salehi. Tehran: Niloofar. [In Persian].
- Omidshahar, Mahmoud. (1984). "Khodavand-e In Ra Nadanim Kas". *Iran Nameh*, 9, 108-117. [In Persian].
- Baltzer, M. M. (2017). "Shamanic Rite". Trans. A. Esmaeilpur, *Myth and Ritual*. Tehran: Hirmand. [In Persian].
- Khosravi, R. (1987A). "Simorq and Shamanism". *Chista*, 43, 269-274. [In Persian].
- Khosravi, R. (1387B). "Esfandiar, Simorq and Shamanism". *Chista*, 45 & 46, 526-536. [In Persian].
- D'anglure, B. S. (2017). "Shamanism". Transl. A. Esmaeilpur, *Myth and Ritual*. Tehran: Hirmand. [In Persian].
- Dumézil, G. (2001). "Médecine et trois actions". Trans. J. Sattari, *The World of Mythology 5*. Tehran: Markaz. [In Persian].
- Rahimi, A, & Shirdel, Z. (2013). "Initiation Rites of Zal, Fereydun and Kayxosro". *Motale'at-e Irani*, 24, 153-173. [In Persian].
- Riviere, C. (2016). *Introduction a l'Anthropology*. Trans. N. Fakuhi. Tehran: Ney. [In Persian].
- Sarkarati, Bahman. (2014, 1393SH). *Sāyehā-ye Šekār Šode*. Tehran: Tahūrī. [In Persian].
- Adnani, Masud. (2005). "Shamanic Rites and Shahnameh". *Name-ye Parsi*, 10/1, 61-70. [In Persian].
- Ferdosi, Abolqasem. (2007). *Shahnameh*. Ed. J. Khaleghi M. Tehran: dayeratolma'aref. [In Persian].
- Campbell, J. (2019). *The Power of Myth*. Trans. A. Mokhber. Tehran: Markaz. [In Persian].
- Cooper, J. C. (2013). *An Illustrated Encyclopedia of Traditional Symbols*. Trans. R. Behzadi. Tehran: Elmi. [In Persian].

-
- Gardner, H. (2015). *Art Through the passing Age*. Trans. M. Faramarzi. Tehran: Agah. [In Persian].
 - *Haft Manzumah-yi Hamasi*. (2015). Edited by R. Ghafouri. Tehran: Miras maktoub. [In Persian].
 - Hinnells, J. R. (2006). *Persian Mythology*. Trans. M. B. Farrofi. Tehran: Asatir. [In Persian].
 - Hooke, S. H. (2012). *Middle Eastern Mythology*. Trans. A. Bahrami & F. Mazdapur. Tehran: Roshangaran va Motaleat-e Zanan. [In Persian].
 - Vaheddust, Mahvash. (2008). *Nahādinehāy-e Asātiri Dar Shāhnāme*. Tehran: Sorosh. [In Persian].
 - Lindiw, j. (2001). *Norse mythology*. New York, U. S.: Oxford University Press.
 - Littleton, C. S. (1966). *The New Comparative Mythology*. California & Los Angles, U. S.: University of California Press Barkely and Los Angles.