



سال پنجم، شماره ۲، پیاپی ۱۵ تابستان ۱۴۰۱

www.qpjournal.ir

ISSN : 2783-4166

بررسی تحلیلی پیوند هفت‌خان اسفندیار با شمنیسم، تشریف و جهان مردگان

علی فرزانه قصرالدشتی^۱، دکتر محمود رضایی دشت ارژنه^۲، دکتر فرخ حاجیانی^۳

تاریخ دریافت : ۱۴۰۱/۰۳/۰۱ تاریخ پذیرش نهایی : ۱۴۰۱/۰۳/۳۱

نوع مقاله : پژوهشی

(از ص ۴ تا ص ۲۲)

 [20.1001.1.27834166.1401.5.2.2.8](https://doi.org/10.21001.1.27834166.1401.5.2.2.8)

چکیده

الیاده معتقد است یکی از بن‌مایه‌های اصلی حماسه‌ها، سفرهای آیینی پهلوانان است. از سوی دیگر ایران یکی از تأثیرگذارترین جوامع در آیین‌های شمنی به شمار می‌رود و نمودهای شمنی در حماسه‌های ایرانی بسیار دیده می‌شود. هفت‌خان اسفندیار یکی از نمونه‌های پیوند حماسه‌های ایرانی و آیین‌های شمنی است که بن‌مایه‌های سفرهای آیینی را در بردارد. در این داستان گرگ سار نشانه‌ای از شمن راهنمای نوآموز بوده و داستان‌های هفت‌خان نمود رازآموزی و تشریف، ورود پهلوان رازآموخته به انجمن‌ها و سفر او به جهان زیرین برای بازگرداندن روح خواهران است. در این مقاله کوشش می‌شود با بررسی تطبیقی داستان‌های هفت‌خان با آیین‌های گذر شمنی، نمودهای آیین‌های تشریف در این داستان بررسی تا مشخص شود چرا هفت‌خان اسفندیار مقام تشریف اوست. همچنین در مقاله نشان داده خواهد شد که اسفندیار در خان سوم به تشریف رسیده و داستان‌های پس از آن نمود سفر فرد تشریف‌یافته به جهان مردگان برای بازگرداندن روح است؛ وظیفه‌ای در جوامع کهن به عهده شمن‌ها بوده است.

کلیدواژه‌ها: اسفندیار؛ هفت‌خان؛ تشریف؛ شمنیسم؛ سفر به جهان مردگان.

^۱. دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی دانشگاه شیراز، شیراز، ایران. (نویسنده مسئول) // alifarzaneqd@gmail.com

^۲. استاد گروه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه شیراز، شیراز، ایران. // mrezaei@shirazu.ac.ir

^۳. دانشیار بخش فرهنگ و زبان ایران باستان دانشگاه شیراز، شیراز، ایران. // f.hajiyani@rose.shirazu.ac.ir

۱. پیش‌گفتار

آیین‌های شمعی و جادو درمان‌گری یکی از گسترده‌ترین باورها در جهان باستان بوده و تا امروز بن‌مایه بسیاری از رفتارهای فرهنگی و اجتماعی را شکل می‌دهد. یکی از مباحث بسیار مهم در این آیین‌ها مفهوم «تشریف» است. «تشریف» مجموعه‌ای از مناسک است که عموماً به یاری شمن‌ها و روحانیون آیینی کهن انجام می‌شد و فرد را از مرحله و مرتبه کنونی زندگی‌اش به مرحله‌ای فراتر یا گروهی خاص سوق می‌داد. در واقع بر اساس این باورها، فرد برای رسیدن به مراتب بالاتر زندگی و یا ورود به انجمن‌هایی خاص و سری نیاز داشت تا آیین‌های رازآموزی را پشت سر گذارد و این گذر از آیین‌ها رازآموزی تشریف خوانده می‌شد. یکی از نمونه‌های بارز تشریف‌های پهلوانی در حماسه ملی ایران، داستان هفت‌خان اسفندیار است که در واقع مقام تشریف اوست. اگرچه اسفندیار پیش از این نیز پهلوانی‌ها و جنگ‌هایی داشته، این روایت است که او را به مقام پهلوانی می‌رساند و تشریف او به شمار می‌آید؛ اما باید توجه داشت این داستان صرفاً آیین‌های تشریف پهلوانی را شامل نمی‌شود و نمونه مهمی از سفر به جهان زیرین در این داستان به چشم می‌خورد و آن بازگرداندن روح خواهران از جهان مردگان است. هفت‌خان اسفندیار از الگوهای بسیار کهن و مهمی پیروی می‌کند که می‌تواند این داستان را در رسته کهن‌ترین داستان‌های حماسی ایران قرار دهد.

کهن‌ترین منبعی که به ذکر مفصل در باب اسفندیار پرداخته یادگار زیرین است که از پهلوانی‌های اسفندیار برابر هجوم ارجاسب تورانی یاد می‌کند (نک یادگار زیرین، ۱۳۸۷: ۴۳-۷۶)؛ اما کهن‌ترین منبعی که به صورت گذرا به هفت‌خان اسفندیار اشاره کرده، یشت‌ها است. در کرده هفتم گوش‌یشت به اسیر شدن دختران گشتاسب و آزاد شدن ایشان به دست اسفندیار اشاره شده است (یشت‌ها، ۱۳۷۷: ج ۱، ۳۹۱)

ذکر هفت‌خان در شاهنامه دوبار و برای رستم و اسفندیار رفته و درباره اصلت هر کدام نظریات متفاوتی وجود دارد (نک: خالقی مطلق، ۱۳۷۲: ۱-۲۰؛ همو، ۱۳۸۱: ۳۷؛ کریستن‌سن، ۱۳۸۱: ۹-۱۷۸؛ نولدکه، ۱۳۸۴: ۱۳۲؛ آیدنلو، ۱۳۹۰: ۶۶۹)؛ اما می‌توان گفت نظر سرکاراتی در این باره شامل‌ترین نظر است. سرکاراتی (۱۳۹۳: ۴۸) هر دو روایت رستم و اسفندیار را اصیل دانسته و بر این باور است که «مطابق سنت‌های بسیار کهن حماسی رایج در میان مردمان هند و اروپایی هر پهلوان ناگزیر بوده است که بعد از برنا شدن هفت‌خان داشته باشد، آن هم بر مبنای الگوی از پیش پرداخته دیرین». تردیدی نیست که در روایت هفت‌خان رستم نشانه‌هایی دال بر اصلت این داستان دیده می‌شود؛ اما با توجه به اشاره‌های متون بسیار کهن به اصل داستان هفت‌خان اسفندیار و الگوهای این داستان



قطعاً این روایت هم اصیل و کهن است. گذشته از اصالت داستان‌ها، یکی از موضوعات بسیار مهم درباره داستان هفت‌خان اسفندیار، مفهوم «تشرّف» و «سفر به جهان زیرین» است. پیش‌تر پژوهش‌گران اشاره‌هایی داشته‌اند که هفت‌خان مقام تشرّف اسفندیار است؛ اما می‌توان گفت دقیق‌ترین اشاره را سرکاراتی به این موضوع دارد. او در این باره می‌نویسد:

«هفت‌خان، اسطوره رفتن مرد است به کام مرگ و زایش دوباره او. گونه دیگری از داستان رفتن به جهان مردگان و فیروزی بر مرگ و نجات جان خود که گاه به‌صورت زن و یار، و گاه به‌صورت شاه و شاهزاده‌ای نمادینه شده است و در حماسه این مسئله با مراسم تشرّف پهلوان به راز آیین‌های نیمه حماسی و نیمه عرفانی ارتباط پیدا کرده است و در نهایت امر در حماسه ملی ایران به‌صورت گذشتن قصه پهلوان از هفت‌خان پرخطر و رسیدن به مقصد مرموز نهایی و نجات شاه یا خواهر پهلوان از بند دیو یا دشمن بازگو شده است» (همان: ۴۸)؛

اما این موضوعات نیاز به تحلیل‌های بیشتری داشته و همچنان سؤالاتی در این باره باقی مانده است: چرا از هفت‌خان به‌عنوان مقام تشرّف اسفندیار یاد می‌شود؟ از چهره هفت‌خان اسطوره رفتن به جهان مردگان است؟ در این مقاله سعی شده تا بر اساس کهن‌الگوهای آیینی که الیاده ارائه می‌دهد به تحلیل دقیق داستان‌های هفت‌خان پرداخته و به سؤالاتی از این دست پاسخ دهیم. در واقع می‌توان گفت پهلوان در سیر هفت‌خان آموزش‌های آیینی را پشت سر گذاشته و توانایی سفر به جهان زیرین را به دست آورده، به بی‌مرگی لازم برای این سفر دست می‌یابد و توانایی بازگرداندن ارواح از جهان مردگان را کسب می‌کند.

۱.۱. پیشینه پژوهش:

چنان که اشاره شد بعضی پژوهشگران پیش‌تر اشاره کرده‌اند که هفت‌خان مقام تشرّف اسفندیار است. آیدنلو (۱۳۸۸) هفت‌خان‌ها و به کل مضمون «گذشتن پهلوان از چند دشواری برای رسیدن به مقصودی مشخص» را یک بن‌مایه حماسی و گزارشی داستانی از آیین تشرّف و آشناسازی می‌داند (آیدنلو، ۱۳۸۸: ۱۷)؛ اما تحلیلی که ارائه داده، بر اساس آیین‌های تشرّف شمنی نیست. او همچنین اشاراتی گذرا به تأثیر باورهای آیینی شمنی در روایت شدن اسفندیار دارد (همو، ۱۳۹۹: ۲۷)؛ اما آن را مرتبط با روایت غوطه خوردن او در آب می‌داند؛ در صورتی که روایت تنی اسفندیار بیشتر با خان سوم مرتبط است و بدین موضوع خواهیم پرداخت. قربان صباغ (۱۳۹۲) هفت‌خان را بر اساس الگوی «سفر قهرمان کمبل» تحلیل کرده و به‌گونه‌ای مرتبط با تشرّف می‌داند. عبدالله‌زاده و ریحانی (۱۳۹۶) نیز

هفت‌خان را مقام تشرف اسفندیار دانسته؛ اما این موضوع را بر اساس کهن‌الگوهای یونگ و مفهوم ناخودآگاه بررسی کرده و به آیین‌های تشرف شمنی توجهی نداشته‌اند. ما در این مقاله سعی داریم با توجه به آیین‌های کهن شمنی این موضوع را بررسی کنیم.

۲. بحث و بررسی

۲.۱. آیین‌های نمادین بازگشت و تجدید حیات

پیش از شروع داستان هفت‌خان، اسفندیار به سعایت گرزم نزد گشتاسب، مغضوب پادشاه شده و او را در شب‌دز به بند می‌کنند:

سر خسروان گفت بند آورید	مرو را ببندید و زین مگذرید
ببستند او را همه دست و پای	به پیش جهاندار گیهان‌خدای
چنانش بستند پای استوار	که هر کفش همی دید بگریست زار
چو اندر گره کرده بد گردنش	به شب‌دز بفرمود پس بردنش

(فردوسی، ۱۳۸۶: ج ۵، ۱۶۸).

اولین مرحله آیین‌های کهن رازآموزی، جداکردن رازآموز از جمع و بردن او به کلبه یا محلی محصور است. در همه آیین‌های رازآموزی دنیا، تشرف با جدایی از خانواده شروع می‌شود؛ اما این آیین نموده‌های متفاوتی دارد. در بسیاری مناطق اتاکی ساخته شده و رازآموز به آنجا برده شده و آزمون‌های سخت را می‌گذراند و سنت‌های قبيله را می‌آموزد؛ در واقع «اتاکی رازآموزی نماد زهدان مادر است» (الیاده، ۱۳۸۲: ۱۹۲). زمانی که او در کلبه یا اتاکی به سر می‌برد در چشم مادر مرده می‌نماید و مادر او را فراموش می‌کند و این فراموشی نماد مرگ است (الیاده، ۱۳۶۸: ۷۵). نماد این آیین، رساندن رازآموز به مادر کیهانی و زاده شدن او به صورت مستقیم از مادر کیهانی است (الیاده، ۱۳۸۲: ۲۱۱). همچنین کلبه‌ها می‌توانند نماد مرکز مقدس و محور عالم باشند (کوپر، ۱۳۹۲: ۳۱۴)؛ یعنی جایی که ارتباط زمین، جهان زیرین و آسمان میسر می‌شود (الیاده، ۱۳۸۸: ۷۱۳). دو نشانه در مورد شب‌دز، آن را با این آیین‌ها شمنی پیوند می‌زند؛ نخست اینکه دز در کوه است و دوم وجود ستون‌هایی در دز.

بدان دژش بردند در کوهسار	ستون آوریدند از آهن چهار
ستون‌ها کرده بزرگ آهنین	سر اندر هوا و بن اندر زمین



(فردوسی، ۱۳۸۶: ج ۵، ۱۶۹).

کوه یکی از اصلی‌ترین نمادهای مرکز عالم است که ارتباط جهان‌های زیرین و آسمان را میسر می‌کند و می‌تواند فرد را به سرآغاز ازل ببرد. آنچه در کوه می‌گذارند، نماد بازگشت به رحم مادر است (الیاده، ۱۳۹۲ الف: ۸۳). بنابراین کوه نماد دیگری از کلبه‌های رازآموزی است. نشانه‌ی دیگر مرتبط در روایت شاهنامه، ستون‌ها است. ستون‌ها نیز یکی از اصلی‌ترین نمادهای مرکز عالم و مرتبط با عروج و باززایی هستند. کوه‌ها، ستون‌ها و دیگر نمادهای دست‌یابی به آسمان چون نردبان و پله از جمله نمادهای بارز رازآموزی نیز به شمار می‌روند (الیاده، ۱۳۹۱: ۵۴)؛ در واقع این ستون‌ها هستند که به محل برگزای تشریفات و رازآموزی ساختاری کیهانی می‌بخشد (الیاده، ۱۳۸۷ ب: ۱۸۲). با این همه نکته‌ی دیگری در روایت وجود دارد که آیینی بودن نماد ستون را تصدیق می‌کند و آن تعداد ستون‌ها است. عدد چهار در معماری‌های کهن عددی آیینی به شمار می‌آید و به طور کلی این عدد در سازه‌ها، ساخت آیینی فضا را تصدیق می‌کنند (الیاده، ۱۳۸۷ ب: ۱۹۰).

۲.۲. گرگسار؛ شمن راهنما

پس از حمله‌ی ارجاسب به ایران و کشته شدن لهراسب و بسیاری از شاهزادگان و پهلوانان و نیز اسیر شدن همای و به‌آفرید (فردوسی، ۱۳۸۶: ج ۵، ۱۷۵-۱۸۳)، گشتاسب تصمیم به آزاد کردن اسفندیار می‌گیرد. اسفندیار به جنگ ارجاسب رفته و او را می‌شکند و گرگسار، سپهبد تورانیان را اسیر می‌کند (همان: ۲۱۲). ارجاسب به توران می‌گریزد. اسفندیار نیز به قصد رفتن به رویین‌دز برای بازگرداندن خواهران سپاهی مهیا می‌کند و به همراهی پشوتن، سراپرده بیرون می‌برد و پس از خوراندن چهار جام می به گرگسار:

بدو گفت رویین‌دز اکنون کجاست؟ که آن مرز ازین بوم ایران جداست

(همان: ۲۲۲).

گرگسار در راه هفت‌خان راهنمای اسفندیار به شمار می‌آید و راهنمای آیینی، شمن‌ها هستند. مهم‌ترین روش رازآموزی در اغلب مناطق و قبایل، آموزش توسط دیگر شمن‌هاست (ن. ک: الیاده، ۱۳۸۸: ۱۰۱). نمی‌توان به صرف راهنما بودن گرگسار او را شمن خواند؛ اما برای این موضوع شواهد متقن‌تری در دست است. نخست ارتباط گرگسار با توت‌م‌گرگ است. خالقی‌مطلق در این باره می‌نویسد: «نام گرگسار شاید از اینجا پدید آمده است که در صورت کهن‌تر این روایت، سخن از یک شمن یا قام بوده که در مراسم مذهبی چهرک (نقاب) گرگ بر رخسار خود می‌زده



است و این نشان می‌دهد که این داستان ریشه در جنگ‌های دینی با قبایل آسیای میانه دارد» (خالقی مطلق، ۱۳۹۰: ۸۹۱). توتم گرگ با نشانه‌های تشریف جنگ‌جویانه و حماسی بسیار مرتبط است. عموماً شمن‌های هنگام آموزش مبتدی نقابی از حیوانی درنده و به خصوص گرگ بر چهره داشتند که نماد روح یاری‌گر در شکل حیوان و ارتباط با عوالم دیگر است و رازآموز را همراه با خود به جهان زیرین می‌برد (الیاده، ۱۳۸۸: ۱۶۸). در واقع شمن در این مناسک خود را به حیوان بدل می‌کند؛ زیرا اعتقاد بر این بوده است که تشریف به کمک حیوانات که ارواح محافظ هستند انجام می‌شود (همان: ۱۷۶). این استحاله او را در وضعیت وجودی درنده شریک می‌کند و یکی از روش‌های انجام آن بر تن کردن پوست درنده یا پوشیدن نقابی از درنده است. لازم به ذکر است که آیین استحاله به گرگ عموماً به تشریف «انجمن‌های سری مردانه» و در واقع انجمن‌های جنگجویان مربوط می‌شود (الیاده، ۱۳۸۹: ج ۲، ۲۲۵).

نماد و توتم گرگ در میان آریاییان از دیرباز این نمود را داشته و این چنین آیین‌ها و باورهای را به خود اختصاص داده است. بن‌مایه شمنی که با نقاب یا پوست گرگ رازآموز را هدایت می‌کند و اشکال کهن‌تر آن که حیوان درنده‌ای رازآموز را هدایت می‌کند یا می‌برد، نمود نیای اساطیری و توتمی است (الیاده، ۱۳۸۲: ۱۹۲). شکل دیگر این بن‌مایه بلعیده شدن توسط موجودی عجیب است (ن. ک: همان: همان‌جا) که در خان سوم اسفندیار دیده می‌شود.

نشانه دیگر این که هفت‌خان سفر رازآمیز اسفندیار به جهان زیرین است - که در ادامه به این موضوع خواهیم پرداخت - و هدایت افراد به جهان زیرین در باورهای کهن به عهده شمن‌ها بوده است (الیاده، ۱۳۸۸: ۴۸۵). یکی از مهم‌ترین خویشکاری‌های شمن ارتباط او با جهان‌های دیگر و آشنایی به آنها است و این موضوع شمن را به عنوان مؤثرترین راهنما به جهان زیرین معرفی می‌کند (همان: ۴۴).

۲.۳. هفت‌خان؛ گذرگاه دشوار؛ هفت طبقه زیر زمین:

چون اسفندیار راه رویین‌دز را از گرگسار می‌پرسد، او سه راه را برای رسیدن به رویین‌دز معرفی می‌کند. دو مسیر اول مسیرهای طولانی هستند و مسیر سوم هفت روزه به رویین‌دز می‌رسد؛ اما مسیری است پر خطر:

پر از شیر و گرگ است و نر اژدها	که از چنگشان کس نیابد رها
فریب زن جادو از گرگ و شیر	فزون است و از اژدهای دلیر
یکی را ز دریا برآرد به ماه	یکی را نگون اندرآرد به چاه
بیابان و سیمرغ و سرمای سخت	که چون باد خیزد بدرد درخت



(فردوسی، ۱۳۸۶: ج ۵، ۲۲۳).

و اسفندیار همین سفر را برمی‌گزیند.

خان‌ها یکی از بنیادی‌ترین نموده‌های گذر آیینی به شمار می‌آیند (واحددوست، ۱۳۸۷: ۲۳۱). گذرگاه‌های سخت خود نموده‌هایی از تشریف هستند. در واقع سفرهای تشریف قهرمانان تکرار سفر اسطوره‌ای قهرمان ازلی است (الیاده، ۱۳۸۲: ۳۳). هر نوع گذر یا ورود سخت، خود آیینی تشریف‌گونه به شمار می‌آید. این شکل سفرها با نموده‌های متفاوتشان در آیین‌های تشریف پهلوانانه، تشریف شمعی، صعودها و آیین‌های مرگ دیده می‌شوند (الیاده، ۱۳۸۸: ۴۳۴). گذر از پل‌های باریک و برنده بعد از مرگ، چون پل صراط و پل چینود شناخته شده‌ترین نمود این اساطیر است. نماد این گونه گذرها امکان گذر از یک منطقه کیهانی به منطقه‌ای دیگر و همچنین باززایی و مرگ از صورت نامقدس و زاده شدن به شکلی مقدس است (الیاده، ۱۳۸۷ الف: ۱۳۵).

نکته دیگر در این سفر مخاطره آمیز، گذر هفت‌گانه است. برای صعودها و سفر به جهان زیرین عموماً باور به گذر از هفت مرحله یا هفت طبقه وجود داشته است. در آیین‌های سری تشریف میتراپی «نردبان آیینی هفت پله داشت که هر یک از فلزات متفاوت ساخته شده بود» (الیاده، ۱۳۹۱: ۵۲). باور به هفت طبقه صرفاً به اساطیر صعود محدود نمی‌شود. در اساطیر رفتن به جهان‌های زیرین نیز نمونه‌های بسیاری است که گذر از هفت طبقه را به یکی از بن‌مایه‌های سفرهای نزولی تبدیل کرده است. برای مثال در اساطیر سومری، ایناننا (Inanna)، ملکه آسمان تصمیم می‌گیرد برای بازگرداندن دوموزی (Dumuzi) یا تموز، همسر خود و خدای شهید شونده باروری و گیاهان به جهان زیرین سفر کند که تحت فرمان خواهرش، ارش‌کیگال (Ereshkigal) بود. او برای رسیدن به جهان مردگان باید از هفت دروازه عبور کند و با نه‌تی (Neti)، نگهبان این دروازه‌ها درگیر می‌شود (هنری‌هوک، ۱۳۹۱: ۱-۲۰). این اسطوره از چند جهت با هفت‌خان اسفندیار مشابهت دارد. نخست دروازه‌های هفت‌گانه؛ دیگر هدف ایناننا که بازگرداندن خدای باروری و شکل دیگر آزاد کردن دختران از بند است. ایشتر (Ishtar) نیز نمونه بابل‌ی همین اسطوره است و او نیز برای رسیدن به جهان مردگان از هفت دروازه می‌گذرد (همان: ۴۴). بنابراین بن‌مایه هفت‌خان اسفندیار با آیین‌های گذرگاه‌های سخت و گذراندن هفت طبقه برای رسیدن به جهان زیرین و آزادکردن نموده‌های باروری مطابق است.

۴.۲. خان اول و دوم؛ کشتن درندگان؛ پیروزی بر گرگ

در خان اول اسفندیار سپاه را به پشتون سپرده و به تنها راهی جنگ با دو گرگ مهیب می‌شود و بر آنها فائق می‌آید:

یکی تیغ زهرآگون برکشید عنان را گران کرد و سر درکشید
سراسر به شمشیرشان کرد چاک گل‌انگیخت از خون ایشان ز خاک
(فردوسی، ۱۳۸۶: ج ۵، ۲۲۷)

نکته‌ای که در باب گرگ‌ها می‌توان به آن اشاره کرد جثه مهیب آنها است. پشتون و پهلوانان ایران چون تن بی‌جان دو گرگ را بر زمین دیدند:

بماندند از آن کار گردان شگفت سپه یکسر اندیشه اندر گرفت
که این گرگ خوانیم اگر پیل مست که جاوید باد این دل و تیغ و دست
(همان: ۲۲۷).

در خان سوم نیز اسفندیار دو شیر را به همین شکل می‌کشد (همان: ۲۲۹).
کشتن یا به عبارت صحیح‌تر، شکار حیوانات مهیب، همیشه از آزمون‌های تشریف و به خصوص تشریف پهلوانانه بوده است. اساساً شکار با مقوله فتح که از کارکردهای جنگ‌جویی است مرتبط می‌باشد (الیاده، ۱۳۹۷: ۲۱۰). این شکل از شکار در واقع همسان شدن با شرایط اساطیری یک درنده و تکرار اعمال اساطیری او است. الیاده (۱۳۹۷: ۳۶) در این باره می‌نویسد:

«شکار کردن جانور بزرگ درست مثل رازآموزی و تشریف آیینی یا جنگ یا حمله و اشغال قلمرویی جدید، همگی فعالیت‌هایی است که الگوهای نمونه اساطیری برایشان وجود دارد: در زمان آغازها یک جانور درنده فوق طبیعی برای نخستین بار آن اعمال را انجام داده است. بدین ترتیب آن کسی که یک شکارچی نامدار، جنگ‌جوی با صلابت یا فاتحی بزرگ می‌شود، تا حدی توانسته موفق شود که آن اسطوره را دوباره تحقق بخشد؛ یعنی از رفتار آن جانور درنده تقلید و آن واقعه ازل را تکرار کند».

در این راستا باید اشاره کرد اگرچه کشتن شیر موضوعی کمتر تکرار شده است، کشتن گرگ در بسیاری از ملل نشانه تشریف به شمار می‌آید. برای مثال در میان قوم تایفالی (Taifali) مردان رازآموز حتماً می‌بایست یک گرگ یا گراز را می‌کشتند (الیاده، ۱۳۸۹: ج ۲: ۲۲۳). همچنین ذکر این مورد لازم است که کشتن شیر در آیین‌های ایرانی همیشه از نموده‌های رازآموزی بوده است و نمونه بارز آن جنگ شاهان با شیر در کتیبه‌های ایران باستان است.



۵.۲. بلعیده شدن توسط اژدها و تسلط بر گرما

اسفندیار پس از گذر موفق از خان اول و دوم گرگسار را خوانده و پس از دادن سه جام می درباره منزل سوم سؤال می‌پرسد. گرگسار نشان از منزل سوم می‌گوید:

یکی اژدها پیشت آید دژم که ماهی برآرد ز دریا به دم
همی آتش افروزد از کام اوی یکی کوه خارا ست اندام اوی
(فردوسی، ۱۳۸۶: ج ۵، ۲۳۱).

در این روایت دو نشانه بسیار مهم وجود دارد؛ یکی اژدهاکشی به شکلی آیینی و دیگری تسلط بر گرما. اژدهاکشی یکی از بن‌مایه‌های بسیار تکرار شونده در اساطیر جهان است که می‌تواند نیروی نوینی با پهلوان اعطا کند (دومزیل، ۱۳۸۳: ۱۶۴). اژدهاکشی عملی آیینی است و از روی الگویی کهن که در آغاز اساطیر انجام شده تکرار می‌شود تا پهلوان را به سرآغاز هستی و ازل برساند (واحد دوست، ۱۳۸۷: ۳۲۰). اما در این بن‌مایه نشانه‌ای می‌تواند اژدهاکشی را آیینی‌تر کند و آن بلعیده شدن توسط هیولا است. این نشانه در روایت خان سوم به چشم می‌خورد. اسفندیار برای کشتن این اژدها درودگران را حاضر کرده و گردونه‌ای می‌سازد و آن را تیغ‌نشان می‌کند:

بفرمود تا دُرگَران آورند ز افزار چوب گران آورند
یکی نغز گردون چوبین بساخت به گرد اندرش تیغ‌ها در نشاخت
به سر بر یکی گرد صندوق نغز بیاراست آن درگر پاک مغز
(فردوسی، ۱۳۸۶: ج ۵، ۲-۲۳۱).

دیگر روز چون به جنگ اژدها رفته و روی به او می‌آورد، درون گردون می‌رود:

همی جست اسپ از گزندش رها به دم درکشید اسب را اژدها
فرو برد اسبان و گردون بهم به صندوق در گشت جنگی دژم...
برآمد ز صندوق مرد دلیر یکی تیز شمشیر در چنگ شیر
به شمشیر مغزش همی کرد چاک همی دود زهرش برآمد ز خاک

(همان: ۲۳۳).

یکی از نموده‌های اصلی تولد دوباره، بلعیده شدن توسط هیولا در سن بلوغ است (الیاده، ۱۳۸۷: ۱۴۲). این طرح نشانی از رفتن به دوزخ (الیاده، ۱۳۹۴: ۴۴) و نشانه مرگ و رستاخیز نمادین می‌باشد (نک الیاده، ۱۳۸۲: ۲۱۳). طرح کلی این الگو در اسطوره‌ها به شکل «بلعیده شدن قهرمان توسط هیولا» و «باز کردن راهی برای خروج پیروزمندانه» نمود یافته است و به صورت نمادین در آیین‌ها اجرا می‌شود (الیاده، ۱۳۹۲: ب: ۱۱۸). در یکی افسانه‌های آیینی فنلادی آمده است هنگامی که جادو، قهرمان را بلعید، راهی برای خارج شدن قهرمان به او نشان داد؛ اما قهرمان پاسخ داد «راه خروج را من خود خواهم ساخت» و با ابزار آهنگری که به شکل جادویی ساخته بود، شکم جادو را شکافت و بیرون شد (الیاده، ۱۳۸۲: ۲۱۶).

بلعیده شدن توسط هیولا همچنین نمودی از رفتن به جهان تاریک مردگان و بازگشتن از آنجا به صورت زنده است (همان: ۲۱۵) و این گونه از سویی با آیین‌های تجدید حیات و نوزایی به صورت مقدس و از سویی با رفتن اسفندیار به جهان مردگان برای بازگرداندن ارواح خواهران پیوند دارد. نکته دیگری که می‌تواند نماد رفتن به جهان زیرین را تکمیل کند بیهوش شدن اسفندیار پس از کشتن اژدها است. بیهوشی در آیین‌های شمنی نشانه‌ای از رفتن نزد ارواح و نیاکان در جهان زیرین است (الیاده، ۱۳۸۸: ۳۹۱).

مورد دیگر در روایت خان سوم، آتش افروزی اژدها و غلبه اسفندیار بر آن است. اسفندیار پس از کشتن اژدها در حرارت دود زهر او بیهوش می‌شود؛ اما می‌تواند بر آن غلبه کند. غلبه و تسلط بر گرما و آتش یکی از مضامین تکرار شونده باورهای آیینی است. تسلط بر آتش اساساً از ویژگی شمن‌ها به شمار می‌آید. در باورهای جادو-درمان‌گری، تسلط شمن‌ها بر آتش چنان است که حتی «قادرند روح آتش را نیز تجسد بخشند؛ تا جایی که آنها در طی جلسه احضار ارواح از دهانشان، بینی‌شان و کل بدنشان آتش بیرون می‌دهند» (الیاده، ۱۳۸۸: ۶۸۸). تسلط بر آتش و البته دستیابی به حرارت درونی شامل چندین نمادشناسی می‌شود و بین شمن‌ها، آهنگران و جنگ‌جویان مشترک است. به واسطه تسلط بر آتش است که «وضعیت بشری متوقف شده یا کنار رفته و شمن یا آهنگر یا جنگ‌جو، هر کدام در حوزه خاص خودش، به وضعیت برتر و والاتری وارد می‌شود» (الیاده، ۱۳۹۲: ب: ۱۸۷). آتش و گرما نماد رسیدن به حالت فراجسمی و دستیابی به نیرویی جادوی و قدرتی مقدس می‌باشد که به صورت گرما قابل حس است. الیاده (۱۳۸۲: ۱۴۳) بر این باور است که این موضوع با تشریف‌های جنگ‌جویانه و حماسی مرتبط است. در واقع بدن پهلوان



هنگام انجام آزمون‌ها و کارهای جادوانه بسیار گرم می‌شود. چنان که اسفندیار پس از کشتن اژدها:

ز گنجور خود جامه نو بجست به آب اندرآمد سر و تن بشست
(فردوسی، ۱۳۸۶: ۲۳۴).

در حماسه‌های ایرلندی نیز، کوچولین (Cuâhulain) پس از انجام مقام تشرف چنان گرم می‌شود که سه بشکه آب بر او می‌ریزند (الیاده، ۱۳۸۲: ۱۴۳). به آب شستن خود، نمود خنک کردن حرارت حاصل از تشرف و رفتن به جهان دیگر (بلعیده شدن توسط اژدها) است.

در سوی دیگر گرما و آتش با آیین‌های تجدید حیات - که یکی از نمودهای آن (بازگشت پیروزمندانه از جهان زیرین) در خان سوم اسفندیار مشاهده شد - مرتبط است. در بسیاری باورها تجدید حیات از درون کوره‌های آتش برمی‌خیزد و این نمود در باورهای عامیانه مسیحی چندین بار تکرار شده است (نک: الیاده، ۱۳۹۲ الف: ۳-۱۲۲).

۲.۶. آواز خوانی و الگوی عجوزه

اسفندیار در خان چهارم با عجوزه‌ای روبه‌رو می‌شود که به صورت زنی زیبا خود را بر او می‌نماید. در این خان چند نشانه آیینی دیده می‌شود. نخست مسأله میگزساری و آواز خوانی است. اسفندیار سپه را به برادر سپرده و طنپوری گرفته و راهی چشمه‌ای می‌شود:

یکی جام زرین به کف بر نهاد چو دانست کز می دلش گشت شاد،
بزد دست و طنپور در بر گرفت سیراییدن از کام دل در گرفت
(فردوسی، ۱۳۸۶: ۷-۳۳۶).

میگزساری نمودی از رسیدن به وضعیت تفکیک ناپذیر پیش‌آفرینشی و مرتبط با باروری است. در واقع «میگزساری و عیاشی بازگشت به شب کیهانی، تشکل قبلی، آنها، برای اطمینان از تجدید کامل حیات و از این رو باروری زمین و فراوانی محصول است» (الیاده، ۱۳۸۷ الف: ۱۰۹). در داستان هفت‌خان اسفندیار، تشرف اسفندیار با اسطوره بازگشت به شب کیهانی و بازگرداندن خواهران از اسارت با اسطوره باروری مرتبط است. ذکر این نکته مهم می‌نماید که آیین‌های آفرینش همواره با نوعی جنون و عیاشی و شادخواری همراه است (الیاده، ۱۳۹۴: ۴۴).

نکته دیگر در این خان آواز خوانی اسفندیار در این مقام است. رقص و آواز خوانی همواره جزوی از آیین‌های

تشریف و درمان‌گری بوده و با سفر به جهان زیرین و باروری مرتبط است. در قبیله آپوکوکوا (Apapocuva) لازمه شمن شدن، آموختن آوازهایی است که خویشاوندان متوفای داوطلب در خواب به او می‌آموزند (الیاده، ۱۳۸۸: ۱۵۴)؛ در آیین‌های اوگری‌ها (Ugrians)، شمن هنگام انجام آیین‌های درمانی طبل می‌نوازد و بدین وسیله وارد جهان زیرین می‌شود (همان: ۳۴۳). در اساطیر یونان نیز، اورفئوس (Orpheus) که برای بازگرداندن روح همسر به جهان مردگان می‌رود شاعر و خواننده‌ای اساطیری است (دیکسون‌کندی، ۱۳۹۰: ۱۱۹). در بعضی آیین‌های امریکا نیز اعتقاد بر نمود یافتن نشانه‌های باروری مثل بارش به کمک آوازه‌های آیینی است (الیاده، ۱۳۸۸: ۴۵۷). بنابراین دو الگوی هفت‌خان، یعنی ورود به جهان زیرین و باروری (آزاد کردن خواهران) با آوازخوانی‌های آیینی ارتباط دارد.

۲.۷. سمیرغ و کارکرد دوباره صندوق

اسفندیار پس از کشتن زن جادو، از گرگسار درباره منزل پنجم سؤال می‌پرسد:

چنین داد پاسخ ورا گرگسار	که ای پیل جنگی گه کارزار
بدین منزلت کار دشخوارتر	گراینده‌تر باش و بی‌دارتر
یکی کوه بینی سر اندر هوا	بر او بر یکی مرغ فرمان‌روا
که سمیرغ گوید ورا کارجوی	چو پرنده کوهی است پیگارجوی
اگر پیل بیند برآرد به ابر	ز دریا نهنگ و ز خشکی هزبر
نبیند ز برداشتن هیچ رنج	مرو را چو گرگ و چو جادو مسنج
دو بچه‌ست با او به بالای اوی	همان رای پیوسته با رای اوی

(فردوسی، ۱۳۸۶: ج ۵، ۲۴۰).

اسفندیار در این خان، همان صندوق و گردون را برده و درون صندوق می‌شود و چون اژدها سمیرغ را می‌کشد (همان: ۲-۲۴۱). شکل کشتن سمیرغ برابر با بلعیده شدن توسط هیولا و پیروزی بر او، کشتن موجودی بزرگ که به این موارد در قسمت‌های گذشته پرداختیم.

۲.۸. غلبه بر سرما؛ نمود دیگر تسلط بر گرما

خان ششم از هفت‌خان اسفندیار، سرد شدن بی حد هامون است.



سراپرده و خیمه فرمود کی
هم اندر زمان تندبادی ز کوه
جهان یکسره گشت چون پر زاغ
ببارید از آن ابر تاریک برف
بیاراست خون و بی‌آورد می
برآمد که شد نامور ز آن ستوه
ندانست کس باز هامون ز راغ
زمینی پر از برف و بادی شگرف
(همان: ۲۴۹).

در این خان پشوتن است که با نیایش می‌تواند هوای سرد را از بین ببرد (همان: ۲۵۰)؛ اما کارکرد آیینی این خان تسلط بر سرما است. تسلط بر سرما نیز همچون تسلط بر گرما از کارکردهای شمن، آزمون‌های تشریف و مراتبی است که رازآموز به آن دست می‌یابد. در یکی از آزمون‌های هندو-تبتی در شبنی زمستانی داوطلب باید چند ملحفه خیس را با بدن عریان خشک کند (الیاده، ۱۳۸۸: ۶۳۸). در میان اسکیموها نیز یکی از آزمون‌ها ماندن در زیر یخ به مدت پنج روز است (همان: ۶۳۹). این آیین‌ها با دستیابی به حرارت جادویی ممکن می‌شود. تسلط بر سرما همچون تسلط بر گرما نماد دست‌یابی به شرایط غیر جسمی و روحانی، کنار زدن شرایط انسانی نامقدس و متجسم شدن در شرایط مقدس است (الیاده، ۱۳۸۲: ۱۴۵). در سوی دیگر این سرما می‌تواند در کارکرد جنگ‌جویانه‌اش حرارت درونی و خشم مرتبط با آن را در جنگ‌جو کم کند؛ چنانکه اسفندیاری که در تمام منازل قبل با خشم بر دشمنان پیروز شده بود، در این منزل منفعل شده و همان‌طور که اشاره شد پشوتن با دعای خود سرما را از بین می‌برد.

۲.۹. الگوی بازگرداندن روح مرده از جهان مردگان و چند نماد دیگر

نخستین نشانه آیینی خان هفتم، موضوع آن یعنی آزاد کردن دختران است. این مفهوم در آیین‌های شمنی دقیقاً مطابق رفتن به جهان زیرین است (الیاده، ۱۳۸۸: ۳۳۴). نشانه آیینی دیگر در این خان گذشتن از آب است. اسفندیار در راه رسیدن به دز به دریایی ژرف روبه‌رو می‌شود و بی‌آزار از آب می‌گذرد:

به دریا سبکبار شد بارگی
سپاه اندرآمد به یکبارگی
چو آمد به خشکی سپاه و بنه
ببد میسره راست با میمنه
(فردوسی، ۱۳۸۶: ج ۵، ۲۵۴).

این الگو که اسطوره نجات‌ناامیده می‌شود و نشان حمایت قهرمان از سوی منبعی الهی و تأیید مینوی اوست

(کوپ، ۱۳۹۰: ۵)، در اساطیر ایران و دیگر ملل تکرار شونده و مشهورترین آنها گذشتن موسی بدون کشتی از آب نیل است و در اساطیر ایران درباره کیخسرو و فریدون نیز آمده است. سرکاراتی در این باره می‌نویسد، گذشتن فریدون و کیخسرو، بدون کشتی از آب به یاری فرۀ ایزدی است (سرکاراتی، ۱۳۹۳: ۲۴۴). این الگو با آیین‌های تشریف و نوزایی مرتبط است. رفتن درون آب نشانه رسیدن به شرایط پیش‌کیهانی است (الیاده، ۱۳۸۲: ۲۱۱). غوطه‌وری در آب «با دوباره وارد شدن موقتی در نامعلوم که آفرینشی جدید، حیاتی جدید یا انسانی جدید در پی داشته باشد نیز برابر است» (الیاده، ۱۳۸۷ الف: ۹۸). گذشتن از آب تغییر از حالتی هستی‌شناسانه به سطح دیگر (کوپر، ۱۳۹۲: ۱۵) و این همان گذر از مرتبه‌ای بی‌اهمیت به مقام پهلوانی یا امثال آن است.

چون اسفندیار به دز می‌رسد، آن را فتح ناشدنی و ورود به آن را غیر ممکن می‌بیند. ورود سخت، خود یک بن‌مایه شمنی است (الیاده، ۱۳۸۸: ۴۴۱). بنابراین تصمیم می‌گیرد به صورت بازرگانان وارد دز شود:

چو بازرگانان بدین دز شوم نگویم کسی را که من پهلوم
(فردوسی، ۱۳۸۸: ۲۵۷).

در اینجا با سه موضوع در ارتباطیم؛ نخست دز که نمادی از جهان زیرین است؛ دوم چهره‌پوشی پهلوان و پنهان کردن هویت خود و در نهایت بازگرداندن خواهران.

غلبه بر دزها و قلعه‌ها، غلبه بر دشواری و آزمایش‌های تشریف است (کوپر، ۱۳۹۲: ۲۹۹). قلعه‌ها، معابد، قصرها و... با نماد شناسی‌های کوه برابرند (الیاده، ۱۳۸۸: ۴۰۴) که در واقع یکی از نمادهای دروازه‌های جهان زیرین (همان: ۳۲۰) و راه یافتن به آنها همچون دست یافتن به جهان زیرین دشوار است.

موضوع دیگر نام‌پوشی و ورود اسفندیار به هیأت بازرگانان به دز است. عموماً دلیل نام‌پوشی محافظت از شخص است. انسان ابتدایی بین واژه‌ها و اشیا نمی‌تواند تمایز قائل شود و نام را جزئی حیاتی و ذاتی از شخص می‌دانست که قابل آسیب است و می‌بایست از آن مراقبت شود (فریزر، ۱۳۸۸: ۲۷۱)؛ به همین دلیل در اغلب جوامع سعی در پوشاندن نام اهمیت داشت (همان: ۲۷۴)؛ اما در اینجا با موضوعی فراتر روبه‌رو هستیم و آن چهره‌پوشی شمن هنگام ورود به جهان مردگان است. یکی از آیین‌های شمنی هنگام ورود به جهان زیرین برای هرکاری از جمله درمان، رساندن متوفی نزد نیاکان و... پنهان کردن هویت است تا ارواح مرده او را نشناسند. شمن یوکاگیر (Yukagir) در مراسم‌های تشییع برای اینکه ارواح مردگان آنها را نشناسند از ماسک استفاده می‌کنند (الیاده، ۱۳۸۸: ۲۶۸). در



آیین‌های آلتایی نیز شمن هنگام بردن ارواح نیاکان به زیر زمین چهره خود را روغن‌اندود می‌کند (همان: ۲۶۹). اسفندیار نیز قصد ورود به جهان مردگان برای بازگرداندن روح خواهران دارد و هویت خود را به منظور شناخته نشدن توسط ارواح پنهان می‌کند.

مهمترین الگو در روایت هفت‌خان اسفندیار در کنار بلعیده شدن توسط هیولا- موضوع آزادکردن خواهران است که در واقع اولی نمود تشریف او و دومی نمود بازگرداندن روح متوفی (عموماً خواهر، برادر یا همسر) از جهان مردگان می‌باشد. یکی از کارکردها و وظایف شمن بازگرداندن روح از جهان مردگان است و این موضوع با مسأله رازآموختگان شمن پیوند تنگاتنگ دارد. در آیین‌های ابتدایی یکی از علت‌های بیماری گم شدن روح و یا ربودن روح بیمار توسط ارواح و برده شدن به جهان مردگان شناخته می‌شد (الیاده، ۱۳۸۸: ۳۶۶) و فردی رازآموخته یا یک شمن می‌بایست برای درمان او به جهان مردگان رفته و روح او را می‌یافت و به بدن بازمی‌گرداند (همان: ۳۶۵). این الگو احتمالاً نمودی جدیدتر از الگوی کهن بازگرداندن ارواح مردگان به جهان است. در واقع «شمن‌ها نه تنها قادر به بازگرداندن ارواح سرگردان بیمار، بلکه همچنین قادر به بازگرداندن مردگان به زندگی هستند» (همان: ۴۶۸). این کار بازمانده یکی از خویشکامی‌های خدایان در اساطیر است. در اساطیر یونانی، اورفئوس نیز برای بازگرداندن روح همسر خود به جهان زیرین سفر می‌کند (دیکسون‌کندی، ۱۳۹۰: ۱۱۶). در اساطیر ژاپن پس از تولد ایزد آتش از ایزانامی (Izanami)، مادر تب کرده و می‌میرد؛ پس ایزانامی (Izanagi) همسر او به یومی (Yomi) که جهان مردگان است رفت؛ اما ایزانامی نمی‌پذیرد که به جهان زندگان بازگردد (پیگوت، ۱۳۸۴: ۷-۱۶). در افسانه‌های یکی از اقوام تاتار، کوبایکو (Kubaiko) دختری است که برای بازگرداندن سر برادرش که توسط هیولایی از تن جدا شده بود به جهان مردگان می‌رود (الیاده، ۱۳۸۸: ۳۳۳). در یک روایت آلیبامویی (Alibamu) نیز دو برادر برای یافتن خواهرشان به جهان مردگان می‌روند و به کمک یک پیرزن یا پیرمرد از چهار آزمون سخت می‌گذرند (همان: ۴۶۷) که با داستان رفتن اسفندیار و پشوتن به دز برای بازگرداندن خواهران مطابقت دارد. بنابراین می‌توان گفت تشریف اسفندیار به سفر آیینی او به جهان زیرین و بازگرداندن ارواح خواهران از جهان مردگان ختم می‌شود.

۳. نتیجه‌گیری

هفت‌خان اسفندیار یکی از آیینی‌ترین سفرهای حماسه‌های ملی ایران است. این سفر مقام تشریف اسفندیار به شمار

می‌رود. با توجه به همگونی عناصر داستان هفت‌خان اسفندیار با سفرهای آیینی شمنی، می‌توان شکل کهن این داستان را به این گونه خلاصه کرد: ارواح یا موجودی خواهران اسفندیار را ربوده و به جهان مردگان می‌برند. پهلوان به همراهی برادر و با هدایت یک شمن (گرگسار) راهی جهان مردگان شده و در این راه از آزمون‌های سخت تشریف پیروزمندانه بیرون آمده و توانایی سفر به جهان مردگان را به دست می‌آورد. سپس با چهره‌پوشی به جهان مردگان رفته و خواهران را از جهان مردگان به جهان زندگان بازمی‌گرداند. در این داستان دو عنصر اصلی از سفر به جهان مردگان دیده می‌شود که نخستین بلعیده شدن توسط هیولا و رسیدن به تشریف پهلوانی و دیگری سفر پیروزمندانه به جهان مردگان و بازگرداندن روح خواهران است.

منابع

- آیدنلو، سجاد (۱۳۸۸). «هفت‌خان پهلوان». *نشر پژوهی ادب فارسی*، شماره ۲۳، صص ۲۸-۱.
- آیدنلو، سجاد (۱۳۹۰). «اسفندیار». در اسماعیل سعادت (سرپرست)، *فردوسی و شاهنامه‌سرایی*. تهران: فرهنگستان زبان و ادبیات فارسی.
- آیدنلو، سجاد (۱۳۹۹). *راز رویین تنی اسفندیار*. تهران: انتشارات دکتر محمود افشار.
- الیاده، میرچا (۱۳۶۸). *آیین‌ها و نمادهای آشناسازی*. ترجمه نصرالله زنگویی. تهران: آگه.
- الیاده، میرچا (۱۳۸۲). *اسطوره؛ رویا؛ راز*. ترجمه رؤیا منجم. تهران: علم.
- الیاده، میرچا (۱۳۸۷ الف). *مقدس و نامقدس*. ترجمه نصرالله زنگویی. تهران: سروش.
- الیاده، میرچا (۱۳۸۷ ب). «معماری قدسی و رمزپردازی». در جلال ستاری (مترجم)، *جهان اسطوره‌شناسی ۶*. تهران: مرکز.
- الیاده، میرچا (۱۳۸۸). *شمنیسم؛ فنون خلصه کهن*. ترجمه محمد کاظم مهاجری. تهران: ادیان.
- الیاده، میرچا (۱۳۸۹). *متون مقدس بنیادین از سراسر جهان*. ترجمه مانی صالحی علامه. تهران: فراوران.
- الیاده، میرچا (۱۳۹۱). *تصاویر و نمادها*. ترجمه محمد کاظم مهاجری. تهران: پارسه.



- الیاده، میرچا (۱۳۹۲ الف). *هنر اسرارآمیز*. ترجمه مینا غروی‌ان: تهران: پارسه.
- الیاده، میرچا (۱۳۹۲ ب). *آیین‌ها و نمادهای تشریف*. ترجمه مانی صالحی علامه. تهران: نیلوفر.
- الیاده، میرچا (۱۳۹۴). *نمادپردازی، امر قدسی و هنر*. ترجمه محمد کاظم مهاجری. تهران: پارسه.
- الیاده، میرچا (۱۳۹۷). *خدای ناپدید شونده*. ترجمه مانی صالحی علامه. تهران: نیلوفر.
- خالقی مطلق، جلال (۱۳۷۲). *گل رنج‌های کهن*. به کوشش علی دهباشی. تهران: مرکز.
- خالقی مطلق، جلال (۱۳۸۱). *سخن‌های دیرینه*. به کوشش علی دهباشی. تهران: افکار.
- خالقی مطلق، جلال (۱۳۹۰ الف). «هفت خان اسفندیار». در اسماعیل سعادت (سرپرست)، *فردوسی و شاهنامه‌سرایی*. تهران: فرهنگستان زبان و ادبیات فارسی.
- خوارزمی، حمیدرضا (۱۳۹۹). «تحلیل اسطوره‌ای از دلیل غلبه بیژن بر فرود». *پژوهش‌نامه ادب حماسی*. شماره ۲۹، صص ۱۵۶-۱۴۳.
- دومزیل، ژرژ (۱۳۸۳). *سرنوشت جنگ‌جو*. تهران: قصه.
- دیکسون‌کندی، مایک (۱۳۹۰). *دانشنامه اساطیر یونان و روم*. ترجمه رقیه بهزادی. تهران: طهوری.
- سرکاراتی، بهمن (۱۳۹۳). *سایه‌های شکار شده*. تهران: طهوری.
- شوالیه، ژان، و گریبان، آلن (۱۳۸۷). *فرهنگ نمادها*. ترجمه سودابه فضایی. تهران: جیحون.
- عبدالله‌زاده برزو، راحله و محمد ریحانی (۱۳۹۶). «نقد کهن‌الگویی سفر قهرمان در داستان هفت خان اسفندیار بر اساس نظریه ژوزف کمپبل». *پژوهش‌نامه ادب حماسی*. شماره ۲۳، صص ۷۱-۸۸.
- فردوسی، ابوالقاسم (۱۳۸۶). *شاهنامه*. تصحیح جلال خالقی مطلق. تهران: مرکز دایره‌المعارف بزرگ اسلامی.
- فریزر، ج. ج. (۱۳۸۸). *شاخه زرین*. ترجمه کاظم فیروزمند. تهران: آگاه.
- قربان صباغ، محمودرضا (۱۳۹۲). «بررسی ساختار در هفت خان رستم: نقدی بر کهن‌الگوی سفر قهرمان». *جستارهای ادبی*. شماره ۱۸۰، صص ۲۷-۵۶.

کریستن سن، آرتور (۱۳۸۱). *کیانیان*. ترجمه ذبیح‌الله صفا. تهران: بنگاه ترجمه و نشر کتاب.

کوپر، جی. سی. (۱۳۹۲). *فرهنگ نمادهای آیینی*. ترجمه رقیه بهزادی. تهران: علمی.

نولدکه، تئودور (۱۳۸۴). *حماسه ملی ایران*. ترجمه بزرگ علوی. تهران: نگاه.

واحد دوست، مهوش (۱۳۸۷). *نهادینه‌های اساطیری در شاهنامه فردوسی*. تهران: سروش.

هنری هوک، ساموئل (۱۳۹۱). *اساطیر خاورمیانه*. ترجمه علی‌رضا بهرامی و فاطمه مزداپور. تهران: روشنگران و مطالعات زنان.

یادگار زریوان (۱۳۸۷). ترجمه یحیی ماهیار نوایی. تهران: اساطیر.

یشت‌ها (۱۳۷۷). ترجمه ابراهیم پورداوود. تهران: اساطیر.





Analytical study of Haft Khan Esfandiar's connection with shamanism, initiation and the world of the dead

Ali Farzane Qasrodashti¹ ، Mahmoud Rezaei Dashtarzhane² ، Farrokh Hajiani³

Abstract

Eliade believes the ritual travels of heroes is one of the main themes of epics. On the other hand, Iran is one of the most influential societies in shamanic rituals and shamanic manifestations are seen in many Iranian epics. Esfandiar's Haftkhan is one of the examples of the connection between Iranian epics and shamanic rituals which includes the basics of ritual travel. In this story, Gogsar is a symbol of the novice guide shaman and the stories of Haftkhan are symbols of initiation, the arrival of the learned hero in the associations and his journey to the dead's world to bring back the souls of the sisters. In this article, an attempt is made to compare the manifestations of the initiation ritual in this story by comparatively checking the stories of Esfandiar's Haftkhan with the shamanic passage rites and show why this story is his initiation. The article will also show that Esfandiar in the third stage passed the rites of initiation successfully. And the stories that follow are a description of his journey to the underworld to restore the soul. This task was performed by shamans in ancient societies.

Keywords: Esfandiar; Haftkhan; Initiation; Shamanism; journey to the dead's world.

¹ . PhD student in Persian language and literature, Shiraz University, Shiraz ,Iran. (Corresponding Author) // alifarzaneqd@gmail.com

² . Professor of Persian Language and Literature, Shiraz University ,Shiraz ,Iran.// mrezaei@shirazu.ac.ir

³ . Associate Professor, Department of Culture and Language of Ancient Iran, Shiraz University, Shiraz ,Iran.// f.hajiyani@rose.shirazu.ac.ir