

A Study of the Displacement of Mythological Motifs in the Persian Romance *Samak-e Ayyar**

Somayeh Olfat Fasieh¹ | Farhad Parvaneh² |

1. Ph.D. in Persian Language and Literature, University of Isfahan; Teacher, Ministry of Education, Iran. Email: somayeholfat@yahoo.com

2. Corresponding author, Assistant Professor, Department of History Education, Farhangian University, Tehran, Iran. E-mail: farhad.parvaneh@cfu.ac.ir

Article Info	ABSTRACT
<p>Article type: Research Article</p> <p>Article history: Received 25 September 2025 Received in revised form 25 October 2025 Accepted 29 October 2025 Published online 14 February 2026</p> <p>Keywords: <i>Samak-e Ayyar</i>, Mythological displacement, Creation, Dragon-slaying, Fertility.</p>	<p>Purpose: <i>Samak-e Ayyar</i> is the earliest long prose narrative and one of the finest stories in the Persian language and literature, shaped by epic, heroic, and ayyari[†] themes. This work encompasses numerous rituals, customs, and narrative motifs, elements that are closely connected to folk culture and that follow ancient mythological patterns. This study aimed to examine the manner of myth displacement in this text; that is, how characters, settings, and actions depart from their original mythological structures and are redefined within new social, moral, or narrative frameworks.</p> <p>Method and Research: Using library-based research tools and a content analysis approach, the study identified the mythological motifs of creation, dragon-slaying, and fertility in <i>Samak-e Ayyar</i> and demonstrated the various forms of their displacement within the romance.</p> <p>Findings and Conclusions: The findings revealed that these mythological motifs are present in this romance in modified and displaced forms and function as attempts to explain existence and to provide illuminating responses to death and life as they pertain to beings and phenomena in the world.</p> <p>Conclusions: The displacement of these myths accelerates the fundamental transformation of epic into romance. In this text, the two literary genres initially appear alongside one another; however, as a result of extensive mythological displacement, the epic gradually fades and gives way to romance.</p>

* **Cite this article:** Olfat Fasieh, Somayeh, & Parvaneh, Farhad. (2026). A study of the Displacement of Mythological Motifs in the Persian Romance *Samak-e Ayyar*. *Journal of Prose Studies in Persian Literature*, 28 (58), 151-168. <http://doi.org/10.22103/jll.2026.26001.3222>



EXTENDED ABSTRACT

1. Introduction

Samak-e Ayyar is the first long and extended prose narrative and one of the most beautiful stories in the Persian language and literature. The story revolves around *Khorshidshah*, the son of the ruler of Aleppo, who falls in love with *Mahpari*, the daughter of the emperor of China, and travels there to marry her. After *Khorshidshah's* death, the story follows his son *Farrokhruz* and his love for *Golbouy*. The heroic protagonist of the tale, renowned for his bravery, cunning, and ingenuity, is *Samak-e Ayyar*, who serves first *Khorshidshah* and then his son *Farrokhruz*. To reach their beloveds, these two princes become embroiled in long wars with the kings of other lands, which they ultimately win with *Samak's* help.

This story, in addition to its ethical, social, and romantic dimensions, reflects Iranian mythological motifs that are displaced and recombined with new meanings throughout the narrative. In this study, using library-based research and a content analysis approach, these mythological motifs were categorized under three broad and recurring archetypes, including Creation, Dragon-Slaying, and Fertility, and the ways through which they were displaced within the romance were demonstrated.

2. Methodology

Myths, depending on their role and function in society, may undergo changes across time and geography. They can acquire new roles or fundamentally transform into new forms such as legends, epics, allegories, or folk tales. This process of development and reshaping is referred to as the "displacement of myth" (Sarkarati, 1999: 213). One of the ways myths survive is by transforming into stories, especially folk tales. As they evolve and lose their sacredness and connection to the mythical time of origin, they merge with other narrative elements and persist in the form of stories (Mazdapour, 1998: 104).

In this study, mythological displacement was examined based on the theories of scholars like Mircea Eliade and Northrop Frye. In romance literature, displacement places myths in a human and idealized framework. Thus, mythological patterns remain present in romance but are more intimately connected with human experience (Frye, 1998: 166). In this literary genre, myths shift away from epic tales, losing their national color and adopting more localized tones. The question, then, is which mythological motifs are transformed and recontextualized in *Samak-e Ayyar*?

3. Discussion

The Myth of Creation

The myth of creation is one of the most powerful and influential myths across cultures. It often involves the slaying of a primordial being (a giant), through which creation takes place (Eliade, 1996: 42). In *Samak-e Ayyar*, *Khorshidshah* is killed among his enemies in a golden basin, after which darkness and dust engulf the world, causing widespread

death—mirroring the chaos that follows the slaying of the first human by Ahriman in Iranian myth. This echoes the death of Gayomart in Zoroastrian mythology, where the evil spirit dispatches a demon to kill him, resulting in cosmic disorder (Christensen, 2004: 15; Farnbagh-Dadegi, 2011: 53).

Khorshidshah's death parallels this myth: he is asleep, thirsty, and hungry under a tree when death, symbolized by a fever, approaches (Arrajani, 2006, vol. 5: 170), and finally, he is killed by Kerinos, who represents Ahriman. His death gives rise to the kingship of Farrokhruz, signifying renewal through destruction.

The Myth of Dragon-Slaying

This widespread motif involves a dragon hoarding water and causing drought, until a god slays it and releases the water. In later transformations, dragons imprison princesses rather than hoarding water, and the hero frees the princess by slaying the beast (Eradz & Oritz, 2009: 283–288).

Samak-e Ayyar contains several such dragon-slaying patterns. In one, a princess is held by a powerful king, whom the hero defeats to free her. For instance:

- Samak rescues Golbouy from the palace of the king of the Shadow of Mount Qaf by incapacitating him (vol. 3: 252–253).
- Farrokhruz and Samak kill Tuti-Shah and rescue Golbouy again (vol. 3: 354–355).
- Roozafzoon saves the daughter of Shatran's chief from imprisonment and kills Dinar-e Qattal (vol. 4: 303–305).

These stories follow a clear structure: villain captures the heroine (dragon), the hero defeats him, and ultimately marries the freed princess.

The Myth of Fertility

Fertility myths are based on the natural cycle of death and rebirth. They often involve a god's death or disappearance followed by resurrection, or the union of two deities to restore balance.

In *Samak-e Ayyar*, such a structure is evident when Samak departs from Farrokhruz in anger, mirroring the descent of the fertility god into the underworld (vol. 5: 473–474). During his absence, Farrokhruz's wives are killed, and his son is captured, symbolizing drought and sterility. Roozafzoon, representing the goddess figure, seeks Samak and finds him imprisoned by a sorceress queen in a valley (a metaphor for the underworld). The queen represents fertility goddesses like Ishtar, Isis, Aphrodite, or Cybele. Samak's eventual return brings joy and renewal, mirroring the god's resurrection. In all his missions to retrieve Farrokhruz or others, Samak functions as a displaced fertility deity or divine messenger tasked with restoring life and balance—an essential role in fertility myths.

4. Conclusion

The results showed that the mythological motifs of creation, fertility, and dragon-slaying appear in *Samak-e Ayyar* in transformed and displaced forms. The heroes always embark on a journey and eventually return to their origin. Motivated by similar goals, they travel to distant lands, undergo trials, achieve their aims, and return. This cyclical pattern aligns with creation myths. Furthermore, the recurring plot of the hero defeating an evil figure to free and marry a princess combines the initiation ritual with the deeper structure of the dragon-slaying myth. In essence, these myths provide a meaningful framework for explaining existence and offer insight into life, death, and the cycles of the world.





بررسی جابه‌جایی بن‌مایه‌های اساطیری در رمانس سمک عیار*

سمیه الفت فصیح^۱ | فرهاد پروانه^۲ | ✉

۱. دانش‌آموخته دکتری زبان و ادبیات فارسی دانشگاه اصفهان، گرایش ادبیات حماسی، دبیر آموزش و پرورش. رایانامه: somayeholfat@yahoo.com

۲. نویسنده مسئول، استادیار گروه آموزش تاریخ، دانشگاه فرهنگیان، تهران، ایران. رایانامه: farhad.parvaneh@cfu.ac.ir

چکیده

اطلاعات مقاله

نوع مقاله:

مقاله پژوهشی

زمینه: رمانس سمک عیار، اولین داستان بلند و طولانی مثنوی و یکی از زیباترین داستان‌ها در زبان و ادبیات فارسی است که با درون‌مایه‌ای حماسی، قهرمانی و عیاری شکل گرفته است. این اثر، آیین‌ها، آداب و رسوم و بن‌مایه‌های داستانی زیادی را در برمی‌گیرد. آداب، آیین و بن‌مایه‌هایی که پیوند نزدیکی با فرهنگ عامه مردم دارند و از الگوهای کهن اسطوره‌ای پیروی می‌کنند. هدف این مقاله، بررسی چگونگی «جابه‌جایی اسطوره» در این متن است؛ اینکه چگونه شخصیت‌ها، فضاها و کنش‌ها از ساختار اسطوره‌ای اولیه فاصله گرفته و در قالب‌های جدید اجتماعی، اخلاقی یا داستانی بازتعریف می‌شوند.

تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۰۷/۰۴

تاریخ بازنگری: ۱۴۰۴/۰۸/۰۳

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۸/۰۷

تاریخ انتشار: ۱۴۰۴/۱۱/۲۵

روش: ما در این پژوهش، با ابزار کتابخانه‌ای و به روش تحلیل محتوا، بن‌مایه‌های اساطیری آفرینش، ازدهاکشی و باروری را در رمانس سمک عیار یافته و صورت‌های جابه‌جایی آن‌ها را نشان داده‌ایم.

یافته‌ها: یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که این بن‌مایه‌های اسطوره‌ای به شکلی تغییر یافته و جابه‌جاشده در این رمانس وجود دارند و در پی توضیحی برای هستی و نیز پاسخی روشن‌نگر به مرگ و زندگی موجودات و پدیده‌های عالم هستند. جابه‌جایی این اسطوره‌ها به تحول اساسی حماسه به رمانس نیز سرعت می‌دهد؛ چنان‌که در این متن، این دو نوع ادبی در آغاز در کنار هم دیده می‌شوند و رفته‌رفته بر اثر جابه‌جایی‌های گسترده اسطوره‌ای، حماسه کم‌رنگ می‌شود و جای خود را به رمانس می‌دهد.

کلیدواژه‌ها:

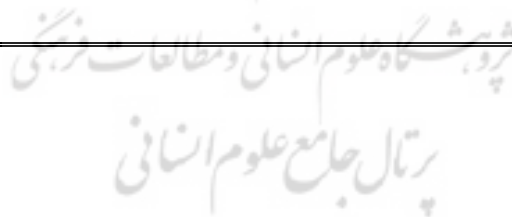
سمک عیار،

جابه‌جایی اسطوره،

آفرینش،

ازدهاکشی،

باروری.



* **استناد:** الفت فصیح، سمیه؛ پروانه، فرهاد؛ (۱۴۰۴). بررسی جابه‌جایی بن‌مایه‌های اساطیری در رمانس سمک عیار. *نشر پژوهی ادب فارسی*، ۵۸ (۲۸)، ۱۶۸-۱۵۱.



۱- مقدمه

سمک عیار اولین داستان بلند و طولانی منشور و یکی از زیباترین داستان‌ها در زبان و ادبیات فارسی است. این کتاب را از نظر نوع ادبی، رمانس (ر.ک. مقدادی، ۱۳۷۸: ۲۶۰) و مضمون اصلی آن را عشق و حوادث عاشقانه همراه با اعمال قهرمانی و شجاعت‌های قهرمانان داستان دانسته‌اند (ر.ک. شمیسا، ۱۳۷۳: ۵۹). نام مؤلف در متن کتاب چندین جای با تصریح، فرامرز بن خداداد بن عبدالله الکاتب الارجانی ذکر شده و خود مؤلف در مواردی متعدد، راوی قصه را صدقه بن ابی‌القاسم شیرازی معرفی کرده است (ر.ک. ارجانی، ۱۳۸۵: ۱/ مقدمه: ۵). زمان تألیف این کتاب را در قرن ششم (۵۸۵ ه.ق) تخمین زده‌اند (ر.ک. صفا، ۱۳۹۱: ۹۹۰/۲). موضوع داستان، سرگذشت خورشیدشاه، فرزند حکمران حلب است که عاشق مه‌پری، دختر فغفور چین می‌شود و برای ازدواج با او به چین سفر می‌کند. پس از مرگ خورشیدشاه، داستان فرزند او فرخ‌روز و عشق او به گلیوی روایت می‌شود. پهلوان نام‌آور این داستان که در شجاعت و تدبیر و نیرنگ، سرآمد همه قهرمانان است، سمک نام دارد؛ عیاری که در خدمت خورشیدشاه و سپس فرزند او فرخ‌روز است. این دو شاهزاده برای رسیدن به معشوق، درگیر جنگ‌هایی طولانی با شاهان سرزمین‌های دیگر می‌شوند که به کمک سمک عیار بر آن‌ها پیروز می‌شوند.

۱.۱- بیان مسئله

با توجه به اینکه «اسطوره، گونه‌ای از بازگویی است که با آیین بستگی نزدیک دارد و برداشت مشترک ذهن جمعی و شاید ناآگاهانه گروهی از مردم را منعکس می‌کند» (سرکاراتی، ۱۳۷۸: ۲۱۳)، دور نیست اگر الگوهای اسطوره‌ای کهن به شکلی دیگر نمود پیدا کرده باشد؛ به‌خصوص اگر توجه کنیم ویژگی اساسی اسطوره، ماندگاری آن است. به گفته الیاده «اسطوره همیشه به نوعی زنده است و حیات دارد و با آن زندگی می‌کنند» (الیاده، ۱۳۸۶: ۲۷). غالب اسطوره‌پژوهان و دانشمندان حوزه‌های انسان‌شناسی و مردم‌شناسی و فرهنگ، بر این باورند که اساطیر، همزاد انسان‌اند و توانسته‌اند تا روزگار کنونی، یعنی تا دورانی که بشر، خود را مدرن و حتی پسامدرن می‌داند، به حیات خود ادامه دهند و در این زندگی فرانون حل شوند؛ اما اگر اسطوره توانسته است زنده بماند، باید خود را با شرایط جدید فکری و فرهنگی انسان همیشه در تغییر، وفق داده باشد و اینجاست که سخن از تحول اسطوره‌ها و «جابه‌جایی» آن‌ها به میان می‌آید. اسطوره متناسب با نقش و کاربردی که در جامعه دارد، «در جریان زمان و در مرزهای متفاوت جغرافیایی و در میان مردمان گوناگون ممکن است دستخوش دگرگونی‌هایی شود و نقش‌های تازه‌ای بپذیرد و در جریان یک تغییر تدریجی ناآگاه یا از روی یک دگرگونی بنیادی و عمدی، گونه‌های جدیدی پیدا کند و به شکل‌های تازه‌ای مانند افسانه، داستان حماسی، تمثیل یا قصه عامیانه درآید. مجموع این گونه تکوین و تغییرات و شکل‌پذیری‌های متفاوت را می‌توان جابه‌جایی اسطوره نامید» (سرکاراتی، ۱۳۷۸: ۲۱۳). جوامع بشری در طی تاریخ خود، دائماً در معرض تحول و تغییرند و حتی اگر جامعه‌ای در درون خود، عوامل چندانی برای تغییر نداشته باشد، عوامل خارجی مانند مهاجمات اقوام بیگانه، ارتباطات اجتماعی و بازرگانی، این عوامل تغییر را بدان جامعه وارد می‌کنند. از این‌رو، آنچه یک‌زمان منطقی، باورکردنی و دوست‌داشتنی می‌نمود، ممکن است یاوه، دوست‌داشتنی و تنفرانگیز یا خنده‌آور جلوه کند. باین‌همه، اساطیر و افسانه‌های عامیانه ملل، قرن‌ها و هزاران سال عمر کرده و در میان مردم زنده مانده‌اند. راز بقای اساطیر تا زمان ما، قدرت تطبیق آن‌ها است با شرایط فکری و اجتماعی تازه و اگر در آینده امکان این تطبیق از میان برخیزد، به احتمال قوی دیگر نشانی از افسانه‌ها و اساطیر بازنخواهد ماند. (بهار، ۱۳۷۶: ۳۹).

یکی از شیوه‌های ادامه حیات اساطیر، تغییر یافتن آن‌ها به صورت قصه و داستان، به‌ویژه قصه‌های عامیانه است. اساطیر در مسیر تغییر و تحول، آن‌گاه که ویژگی‌های اسطوره بودن خود، از جمله قداست و زمان آغازین و ابتدای هستی خود را از دست می‌دهند، با بن‌مایه‌های دیگر درمی‌آمیزند و به صورت قصه درمی‌آیند؛ به‌این ترتیب نابود نمی‌شوند و همچنان باقی می‌مانند (ر.ک. مزدپور، ۱۳۷۷: ۱۰۴). اسطوره‌های کهن منشأ بسیاری از افسانه‌ها هستند. گاهی از شکل کهن اساطیری خبری نیست و فقط صورت افسانه‌ای آن به جا مانده است. اسطوره بنا به دوره و موقعیت به صورت افسانه درمی‌آید و پیام اصلی آن تضعیف و تخریب می‌شود، مگر اینکه کسی معنای اصلی آن را با توجه به شکل کهن اساطیری برای مردم توضیح دهد؛ لذا

افسانه‌هایی داریم که امروزه فقط برای سرگرمی است، اما در اعصار کهن، پیام‌های مهمی را با توجه به دوره خود منتقل می‌کردند (شمیسا، ۱۴۰۰: ۷). ما در این مقاله، با ابزار کتابخانه‌ای و به روش تحلیل محتوا، بن‌مایه‌های اسطوره‌ای را ذیل چند الگوی فراگیر و پرتکرار ازلی (آفرینش، ازدهاکشی و باروری) دسته‌بندی کرده و شیوه جابه‌جایی آن‌ها را نشان داده‌ایم.

۱-۲- پیشینه پژوهش

موضوع جابه‌جایی بن‌مایه‌های اسطوره‌ای در متونی مانند *شاهنامه* در چند مقاله به صورت محدود بررسی شده است. پژوهش‌هایی که در ذیل به عنوان پیشینه از آن‌ها یاد شده است، نشان می‌دهد که موضوع جابه‌جایی اسطوره در متونی جز رمانس سمک عیار که موضوع پژوهش حاضر است، پیگیری شده است. پژوهش‌های ذیل شامل برخی تحقیقات انجام‌شده درباره سمک عیار و نیز تحقیقاتی است که به طور خاص به موضوع جابه‌جایی اسطوره پرداخته‌اند.

سرکاراتی (۱۳۷۸): جریان دگرگونی و جابه‌جایی اسطوره را با ذکر دو نمونه اسطوره گاو یکتای بندهشی و پهلوان اژدرکش در *شاهنامه* بررسی کرده و شکل‌های دگرگون‌شده این اساطیر را نشان داده است. سرکاراتی، ویژگی اساسی این جابه‌جایی ادبی و حماسی را جایگزین کردن انسان در مقام ایزد می‌داند و می‌گوید بسیاری از ایزدان که اعمال و سرگذشت آن‌ها موضوع اساطیر کهن مذهبی بوده است، در داستان‌های حماسی جای خود را به شهریاران و پهلوانان و مردان سپرده‌اند.

رستگار فسایی (۱۳۸۱): با بررسی پدیده دگرگونی چهره یا تغییر شکل موجودات به عنوان یکی از ویژگی‌های اساطیری ملت‌های کهن، معتقد است که انسان در اسطوره تغییر به جاودانگی می‌اندیشد و با زبانی نمادین، تفکرات و نیازهای مادی و معنوی خود را جستجو می‌کند. این پژوهشگر، دگرگونی چهره‌های اساطیری در *شاهنامه* را منطقی، عقل‌گرا و معتدل تعریف می‌کند.

مالیر (۱۳۸۳): ویژگی‌های قهرمانان آرمانی مثل کیخسرو، طهمورث، جمشید، کیومرث و سیاوش را متأثر از اسطوره نمونه نخستین انسان دانسته است. او معتقد است که این نمونه‌ها در اثر جابه‌جایی اسطوره به نخستین شاه تبدیل شده‌اند و وجه شباهت آن‌ها، نجات‌بخشی است.

آیدنلو (۱۳۸۶): با بررسی بن‌مایه اساطیری «رویدن گیاه از انسان» و نشان دادن بازتاب آن در *شاهنامه* و ادب پارسی، نتیجه می‌گیرد که نمونه‌هایی که درباره رستن گیاه از پیکر انسان یا ایزد است، گونه معکوس اسطوره آفرینش انسان از گیاه است و می‌توان آن را باژگونی، قلب یا تبدیل اساطیری دانست.

رضایی دشت‌ارژنه (۱۳۸۸): جابه‌جایی و دگرگونی اسطوره رستم در *شاهنامه* را بررسی کرده و نتیجه گرفته است که رابطه خویشاوندی که در *شاهنامه* درباره اصل و نسب رستم بیان شده، در نتیجه شکست و جابه‌جایی اسطوره شکل گرفته است و واقعیت ندارد.

اردستانی رستمی (۱۳۹۲): نشان داده است که شخصیت شهرسب در *شاهنامه* دچار شکستگی شده و در دو شخصیت دیگر یعنی مرداس و ضحاک متبلور می‌شود. ویژگی تعبد و روزه‌داری وی به مرداس و ویژگی توانایی در سوارکاری او به ضحاک منتقل می‌شود.

حاجی محمدی (۱۳۹۲): موارد اسطوره‌ای را از پیدایش تا نمود آن در *شاهنامه* ریشه‌یابی کرده و ابیات شاهد یافت‌شده در *شاهنامه* را با آن‌ها انطباق داده است.

مختاری‌نیا و یوسف‌قنبری (۱۳۹۹): نویسندگان این مقاله دریافته‌اند که ویژگی‌های اساطیری سمک مانند آزاد ساختن مادینگان شهریاران از چنگال ربایندگان اهریمنی، داشتن پیوندی ناگسستی با خورشیدشاه، نابودکننده دیوان و پریان و همراهی مداوم با مادینه‌ای که تجلی‌گر خدای بانوان است، مجموعه و ریختی نو از خویشکاری‌های دو ایزد هند و ایرانی / *ایندرا* و مهر است.

۱.۳- اهمیت و ضرورت پژوهش

داستان سمک عیار علاوه بر جنبه‌های اخلاقی، اجتماعی و عاشقانه، بازتاب‌دهنده‌ی بن‌مایه‌های اساطیری ایرانی است که در طول داستان به شیوه‌های مختلف جابه‌جا شده و با مفاهیم جدید ترکیب می‌شود. بررسی این جابه‌جایی‌ها نشان می‌دهد که چگونه فرهنگ کهن در قالب رمانس وارد شده و خود را با نیازهای دوره‌های متأخرتر تطبیق داده است. مطالعه این فرایند نشان می‌دهد که چگونه اسطوره‌ها در این داستان از شکل نخستین خود فاصله گرفته و در خدمت مفاهیم اخلاقی یا اجتماعی قرار گرفته‌اند. این نوع پژوهش به دلیل کمک به شناخت سیر تحول اسطوره در ادبیات ایران اهمیت دارد.

۲- بحث

هرچند که اسطوره و رمانس دارای سوبه‌های متفاوت هستند اما با تأمل در رمانس می‌توان تأثیر اسطوره‌ها و شکل جابه‌جا شده آن‌ها را در رمانس یافت. جابه‌جایی اسطوره در رمانس به معنای قرار دادن آن در مسیر انسانی و آرمانی است؛ بنابراین الگوهای اسطوره‌ای در دنیای رمانس مستقر است، اما با تجربه انسانی، ارتباط نزدیک‌تری دارد (فرای، ۱۳۷۷: ۱۶۶). در این نوع ادبی، اسطوره با فاصله گرفتن از داستان‌های حماسی، رنگ و بوی ملّی را از دست می‌دهد و رنگ و بوی محلی می‌گیرد. حال باید دید که در رمانس سمک عیار، کدام بن‌مایه‌های اسطوره‌ای در این مسیر انسانی قرار گرفته است؟

۲.۱- اسطوره آفرینش

اسطوره آفرینش یکی از اسطوره‌های مؤثر و پر قدرت در فرهنگ‌های مختلف است که متناسب با زمان و اوضاع و احوال تاریخی و جغرافیایی به شکل‌های گوناگون جابه‌جا شده و به حیات خود ادامه داده است. بر بنیاد این اسطوره، آفرینش «به واسطه کشتن یک غول» (الباده، ۱۳۷۵: ۴۲) با نام‌های مختلف صورت گرفته است. در دین زردشتی، اعتقاد بر این بوده است که اهورامزدا، نخست یک انسان (پیش‌نمونه انسان‌ها) و یک گاو (پیش‌نمونه حیوانات سودمند) خلق کرده است. مدت زندگی پیش‌نمونه نخستین انسان، سی سال است و چنان مقدر شده که پس از آن، بر اثر حمله اهریمن کشته شود. باقی موجودات هم از تجزیه او به وجود می‌آیند (کریستین سن، ۱۳۸۳: ۲/ سه). وجود اهریمن و رشک ورزیدن او بر انسان نمونه نخستین، موجب کشته شدن اوست، اما لازمه خلقت بقیه انسان‌هاست.

«اهریمن اندیشید که همه آفریدگان هرمنز را از کار افگندم جز کیومرث. استویهاد را با یکهزار دیو مرگ‌کردار بر کیومرث فراز هشت. ایشان به سبب زمان مقدر، کشتن را چاره نیافتند. چنین گوید که به آغاز آفرینش، هنگامی که اهریمن به پتیارگی آمد، زمان زندگی و خدایگانی کیومرث به سی سال بریده شد. چنان که پس از آمدن پتیاره، سی سال زیست. کیومرث گفت که اکنون که اهریمن آمد و مردم از تخمه من باشند، این بهتر چیزی است اگر کار کرفه کند ... این را نیز گوید که چون گاو یکتا آفریده درگذشت، بر دست راست افتاد؛ کیومرث پس از آن درگذشت بر دست چپ» (فرزینخ‌دگی، ۱۳۹۰: ۵۳).

بر اساس پژوهش مهرداد بهار، نام‌های پیش‌نمونه نخستین انسان، مختلف است و هریک از عنوان‌ها ممکن است متعلق به دوره‌ای از تاریخ ایران یا ناحیه و مکانی خاص از آن باشد (بهار، ۱۳۹۱: ۴۹-۵۰). ویژگی‌های این پیش‌نمونه عمدتاً چنین است: بسیار زیباست، به گونه‌ای که همه به او مهر می‌ورزند و نسبت به او تعظیم می‌کنند و دل به مهرش می‌سپارند (ثعالبی، ۱۳۶۸: ۴ / ۶ و ۲۷). اصل اساطیری انسان نخستین در فرهنگ ایرانی، دلالت بر این دارد که او سبب و واسطه به وجود آمدن و تولد انسان‌های دیگر است. با مرگ او، انسان‌ها از نیستی رهایی می‌یابند و رویش و سبزی و آبادانی در جهان گسترش می‌یابد. بن‌مایه اسطوره آفرینش نمونه نخستین انسان در رمانس سمک عیار به شیوه‌های متفاوت جلوه کرده است که نمونه‌هایی از آن را بررسی می‌کنیم.

ساختار اساسی قصه آفرینش در فرهنگ ایرانی و اسلامی، سه‌گانه است؛ یعنی سه شخصیت یا سه چیز در آن هست: آدم، حوا، ابلیس. این سه شخصیت به صورت‌های دیگر به شکل‌های مختلف جلوه می‌کنند. حلقه اصلی این ساختار، شخص سوم است که موجب پیدایش یا تداوم می‌شود. در فرهنگ و تمدن اسلامی، این سه شخصیت به صورت عاشق، معشوق و دایه یا واسطه تغییر شکل داده‌اند. ابلیس در جنبه‌های منفی به صورت دایه ظاهر می‌شود و در جنبه‌های مثبت، نقش واسطه را بر عهده دارد و صورت دیگری از جبرئیل است. واسطه یا دلاله گاهی تغییر شکل می‌دهد و در نقش یک نقاش جلوه می‌کند که با نقاشی، عاشق و معشوق را به هم می‌رساند.

در پی‌رفتی از داستان سمک عیار، گورخری، خورشیدشاه را به خیمه‌ای میان بیابان هدایت می‌کند که مه‌پری، دختر زیبای شاه چین در آن است و شاهزاده، عاشق او می‌شود. این گورخر همان دایه جادوگر دختر است. از سوی دیگر این دایه نقاش نیز خوانده شده که نام دختر را نقش نگین کرده است (ارجانی، ۱۳۸۵: ۱ / ۱۱-۱۳). بر اساس الگوی اسطوره آفرینش، مرگ مه‌پری، معشوق خورشیدشاه (همان: ۲ / ۷۷)، جابه‌جایی مرگ نمونه نخستین انسان و سبب حیات آبان‌دخت، دختر غور کوهی است که معشوق بعدی خورشیدشاه است؛ به این ترتیب، کارکردهای قهرمان زن قصه از مه‌پری به آبان‌دخت انتقال می‌یابد. مه‌پری در نقش نمونه نخستین انسان باید می‌مرد تا آبان‌دخت از زندان آزاد شود و به زندگی ادامه دهد. این دو گزاره، هم‌زمان اتفاق می‌افتند و این‌گونه، عناصر اسطوره آفرینش در این الگو تکمیل می‌شود. همچنین، زندان و چاهی که غور کوهی در دوازده‌دره برای اسارت دخترش آبان‌دخت ساخته (همان: ۲ / ۷۲ و ۷۳)، جابه‌جا شده بهشت ممنوع است. او استادان سازنده زندان را می‌کشد و به هیچ‌کس اجازه نزدیک شدن به آنجا را نمی‌دهد. استادکاران، قربانیانی هستند که مرگ آن‌ها جابه‌جایی مرگ نمونه نخستین انسان است.

خورشیدشاه در الگویی مشابه الگوی قتل سیاوش در میان دشمنانش کشته می‌شود؛ به این صورت که در طشتی زرین، سرش را می‌برند و پس از مرگش، گردوغبار و سیاهی، جهان را فرامی‌گیرد که جان چندین هزار را می‌گیرد (همان: ۵ / ۱۷۶-۱۷۷). الگوی ذهنی که سبب به وجود آمدن این بن‌مایه شده، اسطوره آفرینش است که بر اساس آن، نمونه نخستین انسان توسط اهریمن به قتل می‌رسد و مرگ او سبب آفرینش پدیده‌ها می‌شود. خورشیدشاه، شکلی از نمونه نخستین انسان و کشنده او، کرینوس، تکرار نقش اهریمن در داستان آفرینش است و کارکردهای او را به عهده دارد. گردوغبار و سیاهی که پس از مرگ خورشیدشاه پدید می‌آید، برابر با آشوبی است که از حمله اهریمن به آفریده‌های اهورامزدا از جمله نمونه نخستین انسان، برپا می‌شود. گزاره‌هایی که در توصیف لحظات پیش از مرگ خورشیدشاه می‌آید، با چگونگی مرگ کیومرث، نمونه نخستین انسان همخوانی دارد. همان‌گونه که اهریمن برای از میان بردن کیومرث، دیو مرگ با هزار فرتوتی و بیماری بر او رها می‌کند (کریستین‌سن، ۱۳۸۳: ۱۵؛ فرنیخ‌دادگی، ۱۳۹۰: ۵۳)، خورشیدشاه نیز در زیر درختی، خفته و تشنه و گرسنه بود که ناگاه مقدمه مرگ پیش آمد و تب او را فراگرفت که رسول مرگ بود (ارجانی، ۱۳۸۵: ۵ / ۱۷۰) و در نهایت، در لحظه‌ای که زمان مقدر مرگ او فرا می‌رسد، توسط اهریمن (کرینوس) کشته می‌شود. مرگ او باعث حیات فرخ‌روز و پادشاهی او می‌شود.

حمله سمک عیار و یارانش به شهر پری و کشتن گاو در ظلمات آنجا و خارج کردن فرخ‌روز از طلسم شهر پری، جابه‌جایی الگوی حمله اهریمن و نیروهای بدی به آفریده‌های هرمزد است (همان: ۵ / ۱۴۲-۱۴۳). کشتن گاو و بیرون آوردن چند صندوق از شکم او، شکلی تغییر یافته از کشتن گاو نخستین و به وجود آمدن گیاهان و غله‌ها از اندام‌های اوست. چون گاو نخستین درگذشت، به سبب سرشت گیاهی از اندام‌های او، پنجاه و پنج نوع غله و دوازده نوع گیاه درمانی از زمین رُست (فرنیخ‌دادگی، ۱۳۹۰: ۶۵). گناه فرخ‌روز در همدستی با سمک در خروج از حصار، جابه‌جاشده مرگ نمونه نخستین انسان و آغاز آفرینش است.

توجیه و تصویری که درباره بنا و قدمت شهرها و قلعه‌ها در قصه‌ها هست، توجیه و تصویری اسطوره‌ای است. تصویری که درباره قدمت این بناها هست، آن را به زمان نخستین انسان می‌رسانند؛ بدین صورت که در آن شهرها مثلاً جنازه‌ای مدفون می‌یابند که او را یک غول نشان می‌دهد. در پی‌رفت‌های متعددی از رمانس سمک عیار، بهشت به صورت قلعه یا بنا جابه‌جا شده است. در یک پی‌رفت، سمک عیار، قصر یا کوشکی قدیمی را می‌گشاید و گنج داخل آن را خارج می‌کند (ارجانی، ۱۳۸۵: ۳ / ۳۴-۳۵). تصویری که از قدمت این کوشک ارائه و گفته شده که از پادشاهان چند هزار سال پیش به جا مانده است، توجیه اسطوره‌ای دارد و بنای آن را به زمان نخستین انسان می‌رساند؛ چنان که گنج داخل آن را به کیومرث نمونه نخستین انسان نسبت می‌دهند. شخصی

که در کوشک مدفون است، شکلی جابه‌جاشده از قربانی نخستین است که مرگ او باعث آفرینش جهان شد. قفل بودن در کوشک و دشواری راه‌یابی به آن را اگر با الگوی اسطوره‌آفرینش سامی بسنجیم، تکرار الگوی بهشت ممنوع است و گنج پنهان کوشک، جابه‌جایی نمونه‌نخستین انسان است که با دستیاری روزافزون در نقش ابلیس و ماه‌درماه در نقش نمونه‌زن نخستین، از آنجا خارج می‌شود. کارکرد ماران در این گزاره‌ها و افسون کردن آن‌ها برای راه‌یابی به قصر، عنصری مربوط به ژرف‌ساخت اسطوره‌ای پی‌رفت است.

در این رمانس، قهرمان در چند الگوی مشابه به یاری قهرمان زن به قلعه یا حصار راه می‌یابد. گشودن قلعه‌شاهک توسط سمک به یاری مه‌پری، یکی از این الگوهاست. قلعه‌شاهک تغییریافته بهشت یا درخت ممنوع بهشتی است که به‌شدت از آن محافظت می‌شود و هیچ‌کس، حق ورود به آن را ندارد. سمک عیار که با فریب و در دست داشتن انگشتری به قلعه راه می‌یابد، نقش ابلیس در داستان آفرینش سامی را بازی می‌کند و به کمک مه‌پری، جابه‌جاشده نمونه‌زن نخستین، قلعه را می‌گشاید و ساکنان آن را سرگشته و آواره می‌کند (همان: ۱ / ۱۸۱-۱۹۹). گشودن قلعه‌فلکی و خارج کردن مه‌پری از آنجا تکرار همین الگو و جابه‌جایی اسطوره‌آفرینش است (همان: ۳۰۵-۳۳۶). مه‌پری اینجا نیز کارکرد حوا را در داستان آفرینش دارد. همکاری او با سمک در گشودن قلعه و توصیف سخت بودن راه رسیدن به قلعه از عناصر اسطوره‌آفرینش است که در این پی‌رفت آمده است. ورود به قلعه مانند ورود غیر بهشتیان به بهشت با آشوب و دگرگونی همراه است و خرابی قلعه‌فلکی و آوارگی ساکنان آن مشابه آوارگی و سرگستگی انسان نخستین پس از اخراج از بهشت است. گشودن قلعه‌دوازده‌دره (همان: ۱ / ۴۸۵-۴۸۷) نیز از همین الگو پیروی می‌کند. این بار روزافزون، کارکرد نمونه‌زن نخستین را به عهده می‌گیرد و به سمک در گشودن قلعه و نجات بندیان کمک می‌کند. گشودن شهر خاورکوه توسط خورشیدشاه و لشکریانش به کمک ماه‌درماه (همان: ۲ / ۳۵۹)، جابه‌جایی بن‌مایه اسطوره‌آفرینش است. شهر، شکلی از مسکن اولیه بشر یعنی بهشت است. همکاری ماه‌درماه در شهرگشایی، تغییریافته گناه نمونه‌نخستین زن و آغاز آفرینش است. هنگام فتح شهر، صیحانه جادو یاریگر ضدقهرمان به دست سمک کشته می‌شود، قتل او شکلی از قربانی نخستین است (همان: ۲ / ۳۴۳).

آبان‌دخت، سه بار اسیر گورخان می‌شود و سمک عیار با همدستی خود آبان‌دخت در سه الگوی مشابه، او را که در سرای گورخان اسیر است، نجات می‌دهد. این الگوها را می‌توان جابه‌جایی داستان آفرینش اسلامی دانست. سرای گورخان که به‌شدت از آن محافظت می‌شود و کسی به آن راه ندارد، شکلی از بهشت یا درخت ممنوع بهشتی است. توصیفی که از محکم و محصور بودن این سرای می‌شود، با ممنوع بودن بهشت و نگهبانان آن قابل مقایسه است: «دوازده پرده در راه است و در پس هر پرده‌ای ده مرد خفته است و چهل مرد در زیر بام دراجه پاس می‌دارند و چهار مشرف بر ایشان گماشته و پیرامون سرای دویست مرد می‌گردند» (همان: ۲ / ۴۲۸). در این الگوها، آبان‌دخت با سمک همکاری می‌کند و با فریب گورخان در نقش نمونه‌نخستین انسان، از سرای خارج می‌شود که این کارکردها برابر با گناه حوا در داستان آفرینش است که سبب گشودن بهشت و اخراج از آن شد. در الگوی اول، زنی به نام سوسنه، سمک را به سرای گورخان هدایت می‌کند. این زن و خادمی که آن‌ها را از دیوار باغ نزدیک سرای به بیرون هدایت می‌کند (همان: ۲ / ۳۷۹)، جابه‌جاشده ابلیس در داستان آفرینش هستند. همین باغ از عناصر روستا است که بیانگر ژرف‌ساخت اسطوره‌ای داستان است و یادآور باغ بهشتی است که آدم و حوا در آن ساکن بودند. در الگوی دوم، روزافزون کارکرد ابلیس را دارد و با همدستی آبان‌دخت (حوا)، گورخان را فریب داده و از آنجا خارج می‌شوند (همان: ۲ / ۴۰۹). بی‌هوش شدن گورخان را می‌توان با مرگ نمونه‌نخستین انسان در آفرینش ایرانی مقایسه کرد که سبب خلق پدیده‌های دیگر شد. در الگوی سوم، سمک به یاری یک انگشتری که آبان‌دخت توسط خادم برای هدایت او به سرای گورخان می‌فرستد، به آنجا راه می‌یابد و ساکنان سرای از راهی پنهانی در زیرزمین از آنجا خارج می‌شوند (همان: ۲ / ۴۲۸). در اینجا انگشتری، شکلی از فریب حوا برای خروج از بهشت و خادم، نقش ابلیس را ایفا می‌کند.

بی‌هوش شدن شاه ربانیده دختران هنگام فرار آنان از بند، در چند پی‌رفت مشابه تکرار می‌شود که این الگو را می‌توان جابه‌جایی قربانی نخستین و مرتبط با بن‌مایه آفرینش دانست؛ زیرا در داستان آفرینش، نخستین انسان ابتدا بی‌هوش و سپس کشته می‌شود، همچنین نقش زنان در همکاری آنان با واسطه خروج، با نقش حوا نمونه‌نخستین زن در داستان آفرینش سامی، قابل مقایسه است.

این الگوها عبارت‌اند از: فریب و بیهوشی گورخان هنگامی که ماه‌درما را از حجره خاص او خارج می‌کنند؛ بریدن سر قاقوش، خواستگار جهان‌افروز و خارج کردن او از خانه پدری (همان: ۳ / ۱۳۳-۱۳۴)؛ قاقوش شکلی از قربانی است که مرگ او سبب آزادی و حیات جهان‌افروز می‌شود. جهان‌افروز هم کارکرد نمونه نخستین زن در داستان آفرینش سامی را دارد و با فریب پدر و همکاری با سمک، جابه‌جاشده ابلیس از قصر محافظت‌شده خارج می‌شود. قصری که تغییر یافته بهشت است و الگوی آخر، خارج کردن گلبوی از قصر شاه شهر سایه قاف به یاری خود او و بی‌هوش کردن شاه که تکرار نمونه نخستین انسان است (همان: ۳ / ۲۵۲-۲۵۳).

در الگویی مشابه، سمک، فرخ‌روز را از قلعه کلاغ خارج می‌کند (همان: ۴ / ۲۹۷-۲۹۸)، قلعه‌ای که به خاطر حفاظت شدید از آن و ممنوعیت ورود و خروج به آن، تکراری از بهشت ازیلی است. در این طرح، شروان بشن، دختر قاطوس‌شاه که واسطه خروج فرخ‌روز از قلعه می‌شود، کارکرد ابلیس در داستان آفرینش را دارد. او با حيله‌گری به قلعه وارد می‌شود و با فریب نگهبانان، فرخ‌روز را از آنجا خارج می‌کند. زیبایی فراوان فرخ‌روز که بارها در طول داستان به آن اشاره می‌شود، او را همتای کهن‌الگوی نخستین انسان در اساطیر ایرانی قرار می‌دهد، زیرا در داستان آفرینش از زیبایی کیومرث، نمونه نخستین انسان یاد شده است. در الگویی دیگر، فرخ‌روز و شروان بشن، به واسطه دایه و به یاری سمک عیار از زندان مجده خارج می‌شوند (همان: ۴ / ۳۴۵-۳۴۶). این طرح، جابه‌جایی بن‌مایه اسطوره آفرینش است و فرخ‌روز و شروان بشن، تکرار نمونه دو انسان نخستین هستند و دایه، نقش ابلیس را بازنمایی می‌کند.

۲.۲- اسطوره اژدهاکشی

اسطوره اژدهاکشی طیف گسترده‌ای از اساطیر جهان را در خود جای داده است. تقدس مواردی از این اسطوره در برخی متون مانند متون ودایی و اوستایی، نشان می‌دهد این اسطوره در ادواری که اساطیر جایگاه مقدس و آیینی داشت، برای معتقدان به آن‌ها از اهمیت فراوانی برخوردار بود. اژدها در افسانه‌ها و اسطوره‌های جهان به‌جز چین که آنجا موجودی مسالمت‌جوست، نمودار پلیدی و زیان‌رسانی به انسان است (رستگار فسایی، ۱۳۷۹: ۱۳). در شکل اولیه اسطوره اژدهاکشی، اژدها آب‌ها را به اسارت خویش درمی‌آورد و باعث خشکی و سترونی طبیعت می‌شود. ایزدی ارجمند به نبرد با اژدها می‌پردازد و در این نبرد سهمگین، اژدها به دست ایزد کشته می‌شود. در نتیجه، آب‌ها آزاد می‌شوند و بار دیگر سرسبزی و نشاط به طبیعت بازمی‌گردد. نبرد ایزد مهر با دیو اپوش در اساطیر ایرانی (سرکاراتی، ۱۳۷۸: ۲۳۸)، نبرد ایندیره با ورتره در اساطیر هندی (بهار، ۱۳۷۷: ۴۸۱-۴۸۲) و نبرد ایزد گلوژکپ با غولی بزرگ در اساطیر برخی قبایل سرخپوستی آمریکا (ر.ک. اِرِداز و اُریتز، ۱۳۸۸: ۲۶۹-۲۷۴) از این دسته اساطیر محسوب می‌شوند. بعدها به موازات پیشرفت تمدنی بشر و رشد خردگرایی، داستان‌ها و روایات اساطیری از یک‌سو، نظم منطقی و علّی و معلولی پیدا کردند و از سوی دیگر، شکل زمینی یافتند. در این اسطوره‌ها، تحت تأثیر زندگی اجتماعی و فرهنگی بشر، به شیوه‌ای استعاری، عناصر دیگری جای عنصر «آب» را گرفت. اهمیت گاو در زندگی کشاورزی باعث شد که در برخی اسطوره‌های مبتنی بر اژدهاکشی، عنصر «گاو» جای عنصر آب را بگیرد. در اسطوره‌های هندی-ایرانی، تریته که معادل فریدون در اساطیر ایرانی است، پس از نبرد با اژدهایی به نام ویشوروپه و به هلاکت رساندن آن، گاوهایی را که اژدها در غاری پنهان کرده بود، آزاد می‌کند (ر.ک. رستگار فسایی، ۱۳۷۹: ۱۸۵). سیر زمینی شدن اساطیر، اسطوره‌های اژدهاکشی را دچار تغییرات دیگری کرد. در این مرحله، اژدها به جای اسارت آب‌ها، شاهزاده‌خانم‌ها را به اسارت خویش درمی‌آورد و قهرمان با کشتن اژدها، دختر را آزاد می‌کند و معمولاً با او ازدواج می‌کند (ر.ک. اِرِداز و اُریتز، ۱۳۸۸: ۲۸۳-۲۸۸). بن‌مایه اسطوره اژدهاکشی به آیین‌های تشریف‌شاهت دارد و این آیین، شکلی از اسطوره آفرینش است. آشناسازی، پاکشایی و آیین‌های تشریف و گذار، بر مجموعه‌ای از مراسم و مناسک و آموزش‌های شفاهی دلالت دارد که هدفشان ایجاد تغییر و تحولی بنیادین و تعیین‌کننده در وضعیت دینی و اجتماعی آن فردی است که رازآمخته، مشرف یا پاکشا می‌شود. فرد نوآموز با موهبت هستی کاملاً متفاوتی از آنچه قبل از مراسم تشریف داشته، از آزمایش دشوارش بیرون

می‌آید (الیاده، ۱۳۹۲: ۸). «کارکرد اجتماعی آیین پاگشایی، آماده ساختن نوجوانان برای پیوستن به جامعه و آسان کردن دوران بلوغ در راستای گزینش همسر بوده است. نوجوان از مرحله‌ای به مرحله دیگر می‌رسد و این گذار با کارکردهایی نمادین بیان و انجام می‌گیرد. از رهگذر پاگشایی، نوجوان از نظر اجتماعی به هویت، از نظر روانی به تعادل، از نظر ذهنی به دانش و توانی جادویی، از دیدگاه بدنی به زورمندی و از دید جنسی به مردی دست می‌یابد» (اسماعیلی، ۱۳۷۰: ۱۴۷).

با رشد خردگرایی در جوامع انسانی و توسعه تمدنی، به تدریج جایگاه آیینی این اساطیر منسوخ شد، اما نشانه‌های آن در ناخودآگاه مردم باقی ماند، طوری که بعدها علاوه بر باقی ماندن نمونه‌هایی از اژدهاکشی در روستاها و روایات داستانی، در ژرف‌ساخت برخی داستان‌ها نیز به شکلی تغییر یافته باقی ماند. وجود طرح اسطوره اژدهاکشی در رمانس سمک عیار، به این معناست که این طرح یا بازمانده و تغییر یافته اسطوره اژدهاکشی است یا اینکه در طول زمان و به تدریج، تحت تأثیر الگوی اژدهاکشی قرار گرفته است. نمونه‌هایی از این بن‌مایه را در این داستان ذکر می‌کنیم:

فرخ‌روز، برادر خورشیدشاه در زندان دایه مه‌پری، دختر فغفور چین اسیر می‌شود. نجات فرخ‌روز از زندان دایه و کشتن نگهبان زندان توسط خورشیدشاه، جابه‌جایی بن‌مایه اسطوره اژدهاکشی است (ارجانی، ۱۳۸۵: ۱ / ۵۶). خورشیدشاه قهرمانی است که به جایگاه اژدها یعنی زندان دایه راه می‌یابد و فرخ‌روز را که شکلی از آب‌های دریند اژدهاست، آزاد می‌کند. دایه، رباینده و اسیرکننده فرخ‌روز، جابه‌جاشده اژدها توسط سمک که بخشی از شخصیت خورشیدشاه است، کشته می‌شود.

مه‌پری، شاهدخت زیبارویی است که در دست پدرش فغفور چین اسیر است و خورشیدشاه، او را آزاد می‌کند. این گزاره‌ها، ژرف‌ساخت اسطوره‌ای آن را نشان می‌دهد که مبتنی بر طرح اسطوره اژدهاکشی است. مخالفت فغفور با ازدواج دخترش و خورشیدشاه، کارکرد اژدهاگون او را آشکار می‌کند و این نقش به خواستاران مه‌پری و رقیبان خورشیدشاه منتقل شده است. مشروط کردن ازدواج با مه‌پری به شکست خواستاران و رقیبان، شکلی از اسارت آب‌ها توسط اژدهاست. در نهایت، خورشیدشاه، اژدها (رقیبان) را شکست می‌دهد و دختر را آزاد و با او ازدواج می‌کند (همان: ۱ / ۳۷۰).

آزاد کردن مه‌پری از قلعه شاهک و کشتن مقوقر کوتوال قلعه در نقش اژدهای اسیرکننده آب‌ها، جابه‌جایی بن‌مایه اسطوره اژدهاکشی است (همان: ۱ / ۱۸۱-۱۹۹). در این طرح، سمک قهرمانی است که به قلعه که جایگاه اژدهاست، وارد می‌شود و با کشتن کوتوال (اژدها)، دختر (آب‌ها) را آزاد می‌کند. اسارت دختر زیبارو در قلعه و نجات او در پی رفت‌هایی دیگر تکرار می‌شود که عناصر ثابت و تنها نام‌ها تغییر می‌کنند: اسارت مه‌پری در قلعه فلکی که سمک او را آزاد می‌کند و ادخان و منکول، نگهبانان قلعه را می‌کشد (همان: ۱ / ۳۲۹-۳۳۰)، مه‌پری در دست فلک‌یار اسیر است که سمک او را نجات می‌دهد و سر فلک‌یار را می‌برد (همان: ۱ / ۴۷۳-۴۸۵)، سرخ‌ورد، زن سمک در قلعه دوازده‌دره اسیر است که سمک او را نجات می‌دهد و غضبان، کوتوال قلعه را می‌کشد (همان: ۱ / ۴۸۵-۴۸۷)، ماهانه، دختر شاه ماچین اسیر سرخ کافور می‌شود که سمک او را نجات می‌دهد و سرخ کافور را می‌کشد (همان: ۱ / ۶۱۲-۶۳۴)، آبان دخت در زندان پدرش گرفتار است که سمک زندان را می‌گشاید و سبب ازدواج خورشیدشاه و آبان دخت می‌شود (همان: ۲ / ۸۶)، آبان دخت، سه بار اسیر گورخان می‌شود و سمک او را نجات می‌دهد و گورخان را بی‌هوش و اسیر می‌کند (همان: ۲ / ۳۷۹، ۴۰۹، ۴۲۸).

خوابی که آبان دخت می‌بیند و برای سمک تعریف می‌کند، طرحی از الگوی اسطوره‌ای اژدهاکشی دارد. بر پایه این خواب که ژرف‌ساخت اسطوره‌ای آن را می‌توان به‌وضوح در روستاها دید، اژدهایی، فرخ‌روز را فرومی‌برد که ناگاه شیری می‌آید و او را از دم اژدها بیرون می‌کشد و به مادرش می‌دهد (همان: ۲ / ۴۴۱). عناصر این طرح یعنی اژدها، جوان در بند اژدها و شیر در نقش قهرمان آزادکننده جوان در بند با عناصر اسطوره اژدهاکشی همخوانی دارد.

رفتن سمک عیار به شهر جهان‌افروز و ربودن او از خانه پدری، جابه‌جایی بن‌مایه اژدهاکشی است. جهان‌افروز دختر جمجاش که در خانه پدری محبوس و مجبور به ازدواج با قاقوش نامی است، شکلی از آب‌های در بند اژدهاست. قاقوش، خواستگار جهان‌افروز، کارکرد اژدهای اسیرکننده آب‌ها در اسطوره‌های اژدهاکشی را دارد که سمک عیار در نقش قهرمان، سر او را می‌برد و دختر را از قلعه پدرش آزاد می‌کند، همچنین واسطه ازدواج او با فرخ‌روز، قهرمان اصلی داستان می‌شود (همان: ۳ / ۱۳۳-۱۳۴).

در الگویی دیگر از بن‌مایه اسطوره‌اژدهاکشی که چند بار در داستان تکرار می‌شود، شاهزاده خانمی، اسیر انسان قدرتمندی مانند پادشاه سرزمینی می‌شود، قهرمان به جایگاه او می‌رود و با کشتن یا اسیر کردن آن شخص، دختر را آزاد می‌کند. در این الگو، شخصیت اسیرکننده، کارکرد اژدها در اسطوره‌های اژدهاکشی را دارد و دختر، شکل تغییر یافته آب‌های در بند اژدهاست. عناصر اسطوره در این الگوی مکرر، ثابت ولی نام‌ها تغییر می‌کند؛ از جمله: نجات گلبوی از قصر پادشاه شهر سایه قاف توسط سمک (همان: ۳ / ۲۵۲-۲۵۳)؛ سمک به قصر شاه، راه می‌یابد و شاه را بی‌هوش و گلبوی را آزاد می‌کند. بی‌هوش کردن شاه، شکل تغییر یافته کشتن اژدها و خارج کردن گلبوی از قصر، صورتی از آزاد کردن آب‌هاست؛ نجات گلبوی از دست طوطی شاه توسط فرخ‌روز و سمک و کشتن طوطی شاه (همان: ۳ / ۳۵۴-۳۵۵). در این طرح، طوطی شاه، اژدهایی است که گلبوی زیارو را اسیر کرده و فرخ‌روز قهرمانی است که به شهر گیرمند می‌رود، دختر را آزاد و اژدها را اسیر می‌کند و سپس می‌کشد. در نهایت قهرمان با شاهزاده‌خانم آزاد شده، ازدواج می‌کند؛ در الگویی دیگر، روزافزون به شهر شطران می‌رود و دختر رئیس شهر را از سرایی که در آن زندانی شده است، نجات می‌دهد و اسیرکننده او، دینار قتال را می‌کشد (همان: ۴ / ۳۰۳-۳۰۵).

آزاد کردن مردان دخت از طلسم قبط پری (گنبد طلسم‌شده) توسط روزافزون، جابه‌جایی اسطوره‌اژدهاکشی است (همان: ۵ / ۵۳). روزافزون قهرمانی است که به جایگاه اژدها یعنی شهر پری می‌رود و طلسم گنبدی را که مردان دخت در آن اسیر است، می‌گشاید و او را آزاد می‌کند. گشودن طلسم، شکلی از کشتن اژدهاست. رفتن عالم‌افروزو (سمک) به شهر پری برای آزاد کردن فرخ‌روز از اسارت قبط پری نیز دارای همین الگوست (همان: ۵ / ۱۴۰-۱۵۰). عناصری چون رفتن قهرمان به سرزمین اژدها (قبط پری)، نبرد با اژدها و سوختن پری و بال او که منجر به مرگش می‌شود و در نهایت آزادی فرخ‌روز از طریق گشودن طلسمی که در آن گرفتار است، از نشانه‌های اسطوره‌اژدهاکشی است؛ همچنین سمک و یارانش در شهر پری، ببر، گرگ و گاوی را می‌کشند که در الگوی اسطوره‌اژدهاکشی می‌گنجد؛ در پی‌رفتی از داستان، مردان دخت در دست شاه قابوس، اسیر است. فرخ‌روز در نقش ایزد یا قهرمان در اسطوره‌های اژدهاکشی، طومار، رباینده و اسیرکننده مردان دخت (اژدها) را می‌کشد و مردان دخت را از آنجا نجات می‌دهد (همان: ۵ / ۴۱۴-۴۱۹). در پی‌رفتی مشابه، مرزبان شاه توسط تیغو و دخترش ملکه اسیر می‌شود که سمک، او را آزاد می‌کند و تیغو و ملکه را می‌کشد (همان: ۵ / ۵۸۴-۵۸۵).

۳.۲- اسطوره باروری

یکی دیگر از اسطوره‌های بنیادین بشر که طیف گسترده‌ای از اساطیر را در خود جای داده است، آیین‌های باروری است. مطالعات اسطوره‌شناسی نشان می‌دهد که این آیین‌ها در پهنه وسیعی از آسیای مرکزی تا بین‌النهرین و اروپای غربی و شمال آفریقا رایج بوده است. بن‌مایه این آیین‌ها مبتنی بر چرخه سالانه طبیعت میان خشکی و سرسبزی است. این مراسم، تجسمی آیینی از مرگ و سپس باروری طبیعت بود که آن را در مرگ و سپس بازگشت مجدد یک ایزد؛ یا ازدواج و آمیزش دو ایزد با هم و غایب شدن ایزد نرینه - و به ندرت مادینه - و سپس بازگشت او تصور می‌کردند. مشهورترین شکل آیین‌های باروری به این صورت است که ایزدی زیارو و نرینه که عامل باروری و برکت‌بخشی است، در برهه‌ای از سال به دلایلی چون مرگ یا سفر، به جهان مردگان (جهان زیرزمین، دوزخ) می‌رود (منتقل می‌شود). با رفتن یا مرگ این ایزد، همسرش که ایزدی مادینه است، به دنبال او به جهان مردگان می‌رود. در این مدت، باروری و زایایی طبیعت مختل می‌شود و خشکی و سترونی همه‌جا را فرا می‌گیرد، اما پس از آنکه الهه مادینه، موفق به یافتن ایزد نرینه و بازگرداندن او به روی زمین می‌شود، سرسبزی و باروری به طبیعت بازمی‌گردد و زمین و دیگر عناصر طبیعی، نیروی باروری و زایایی خود را دوباره به دست می‌آورند.

با توجه به جابه‌جایی‌ها و پیکرگردانی‌های متعدد و پیچیده‌ای که در اساطیر روی می‌دهد، در اسطوره‌های دیگری نیز می‌توان نمونه‌هایی تغییر یافته از آیین‌های باروری یا مرتبط با آیین‌های باروری یافت. ذکر این نکته لازم است که داستان‌هایی را می‌توان دارای طرح آیین‌های باروری فرض کرد که عناصر مهم و بنیادین این اسطوره را داشته باشد. اسطوره‌های مبتنی بر آیین‌های باروری، ارتباط تنگاتنگی با اسطوره‌های اژدهاکشی دارند، طوری که با همدیگر مرزهایی لغزان و حتی عناصری مشترک دارند.

آزادی آب‌ها، باروری طبیعت و ازدواج، از عناصری است که هم در اسطوره‌های اژدهاکشی و هم در آیین‌های باروری یافت می‌شود، اما در هر حال، باید میان این دو بن‌مایه اساطیری، تفاوت و مرزهای هرچند ظریف قائل باشیم.

در رمانس سمک عیار می‌توان پی‌رفت‌هایی مبتنی بر آیین‌های باروری یافت. از جمله در یک پی‌رفت، طوطی‌شاه، گلبوی، معشوق فرخ‌روز را می‌رباید و به شهر حامیه می‌برد. فرخ‌روز به جستجوی گلبوی به آن شهر می‌رود و او را برمی‌گرداند (ارجانی، ۱۳۸۵: ۴ / ۴۳). این گزاره‌ها مبتنی بر عناصر آیین‌های باروری است. در این الگو، گلبوی، ایزد مادینه‌ای است که بر اثر جابه‌جایی به جای ایزد نرینه در اسطوره‌های باروری، غایب شده و فرخ‌روز که در نبود او غمگین و سرگشته است، در نقش ایزد نرینه به جستجوی همسرش می‌رود. اگر ژرف‌ساخت این پی‌رفت را با اسطوره دمتر و پرسفونه بسنجیم، طوطی‌شاه، کارکرد هادس، حاکم جهان مردگان را دارد که با ربودن گلبوی و بردن او به گیرمند، نماد جهان مردگان، سبب گریه و اندوه فرخ‌روز می‌شود. یافتن گلبوی در آن شهر و بازگرداندن او به لشکرگاه خویش، برابر با یافتن ایزد مادینه در جهان مردگان و بازگشت او به روی زمین است که با شادی و جشن همگانی همراه است (همان: ۴ / ۶۹).

گم شدن فرخ‌روز در دریا و رفتن چگل‌ماه به جستجوی او (همان: ۳ / ۳۵۷) نیز از الگوی آیین‌های باروری برخوردار است. فرخ‌روز، ایزد نرینه‌ای است که گم شدن او شکلی از مرگ یا سفر او به جهان مردگان است. در غیبت این ایزد شهیدشونده، چگل‌ماه و وابستگان دیگر، ناراحت و غمگین هستند و کارها بی‌سامان می‌شود تا اینکه چگل‌ماه در نقش ایزد مادینه به جستجوی او می‌رود و او را در شهر سیماییه نماد جهان مردگان می‌یابد (همان: ۳ / ۴۲۹). بازگشت آن دو نزد خورشیدشاه مانند بازگشت ایزدان شهیدشونده با شادی و نشاط همراه است.^۱

در الگویی مشابه، فرخ‌روز با کارکرد ایزد شهیدشونده از زنان و یارانش جدا می‌شود و در زندان شهر شطران، نماد جهان مردگان اسیر می‌شود. گلبوی، چگل‌ماه و گیتی‌نمای، شاهزاده خانم‌هایی که جابه‌جاشده ایزدان مادینه هستند، به جستجوی فرخ‌روز به شهر شطران می‌روند تا او را بیابند و نزد خود به روی زمین برگردانند (همان: ۴ / ۳۱۲). سختی‌ها و رنج‌هایی که در غیبت ایزد شهیدشونده، گریبان ایزدان مادینه و دوستان وی را گرفته است، عنصری است که در اسطوره‌های باروری در غیبت ایزد نرینه رخ می‌دهد؛ همچنین شادی که با بازگشت او نزد خورشیدشاه رقم می‌خورد (همان: ۴ / ۳۵۹)، برابر با بازگشت پیروزمندانه ایزد شهیدشونده به روی زمین در اسطوره‌های باروری است.

فرخ‌روز به شهر پری سفر می‌کند و آنجا اسیر می‌شود؛ مردان دخت به جستجوی او آنجا می‌رود و او را به سرزمین خود و میان لشکرگاه برمی‌گرداند (همان: ۵ / ۱۳۰). این گزاره‌ها شکلی از مرگ ایزد نرینه یا سفر او به جهان مردگان است. در نبود فرخ‌روز، کار خورشیدشاه و لشکرش به بحران می‌کشد و آن‌ها از دشمن شکست می‌خورند (همان: ۵ / ۱۳۸-۱۳۹) که برابر با خشکی و سترونی طبیعت در نبود ایزد شهیدشونده در آیین‌های باروری است. مردان دخت، همسر فرخ‌روز پس از گریه و ناراحتی در فراق او، در نقش ایزد مادینه به جستجوی او به شهر پری، نماد جهان مردگان سفر می‌کند و موفق می‌شود که او را به روی زمین و میان آدمیان برگرداند.

سمک عیار در دو پی‌رفت که دارای الگوی آیین‌های باروری هستند، کارکرد ایزد نرینه و غایب را دارد که در غیبت او مشکلات و ناراحتی‌هایی برای خورشیدشاه و لشکریان به وجود می‌آید. در پی‌رفت اول، سمک از خورشیدشاه و فرخ‌روز به حالت قهر جدا می‌شود و سر به بیابان می‌نهد که برابر با مرگ یا سفر ایزد شهیدشونده به جهان مردگان است. در غیبت او، زنان خورشیدشاه را سر می‌برند، پسرش جمشیدشاه را می‌کشند و فرخ‌روز را اسیر می‌کنند. خورشیدشاه و دیگران در غم و ناراحتی به سر می‌برند و برای بازگشت سمک انتظار می‌کشند. این گزاره‌ها شکلی از سوگواری و عزا به خاطر غیبت ایزد شهیدشونده و ناسامانی اوضاع در نبود اوست. در این الگو، خضر مأمور بازگرداندن سمک از جهان مردگان، جای ایزد مادینه را در الگوی اصلی آیین‌های باروری گرفته است. بازگشت او با شادی خورشیدشاه و دیگران همراه است و حضور او سبب حل مشکلات و گرفتاری‌ها از جمله آزادی فرخ‌روز می‌شود.

در پی‌رفت دوم، سمک عیار از فرخ‌روز و لشکرگاه به حالت قهر جدا می‌شود که مطابق با غیبت ایزد نرینه و رفتن او به جهان مردگان است (همان: ۵ / ۴۷۳-۴۷۴). در نبود او، زنان فرخ‌روز را سر می‌برند و پسرش مرزبان‌شاه را اسیر می‌کنند. این مشکلات و

گریه‌ها و بی‌تابی‌های فرخ‌روز، ناشی از غیبت ایزد شهیدشونده و انتظار برای بازگشت اوست. روزافزون در این الگو، کارکرد ایزد مادینه‌ای را دارد که برای یافتن سمک (ایزد نرینه) اقدام می‌کند و او را در دره‌ای که نماد جهان مردگان است، می‌یابد که اسیر ملک جادو شده است. کارکرد ملکه جادو قابل قیاس با نقش ایشتر، ایزیس، آفرودیت و سی‌بل^۲ در آیین‌های باروری است. درنهایت، سمک عیار دوباره به سرزمین خود و میان دوستان برمی‌گردد و بازگشت او مانند بازگشت ایزدان شهیدشونده به روی زمین با شادی فرخ‌روز و دیگران همراه است، چنان‌که فرخ‌روز پیاده به استقبال او می‌رود و مقدمش را گرامی می‌دارد (همان: ۵ / ۵۲۵-۵۲۶). سمک عیار در همه مأموریت‌هایی که برای نجات و بازگرداندن ایزد غایب (فرخ‌روز یا زنان او) انجام می‌دهد، جابه‌جاشده و جایگزین خدایان بزرگ و فرمان‌دهنده در اسطوره‌های باروری است که ایزد غایب را پیروزمندانه به روی زمین بازمی‌گرداند و یا پیکی است که از طرف خدایان بزرگ، مأمور بازگرداندن ایزد غایب به روی زمین است. این عنصر از عناصر مهم آیین‌های باروری است و شخصیت سمک عیار، نمونه بارز آن است.

۳- نتیجه‌گیری

سمک عیار یکی از درخشان‌ترین نمونه‌های امتزاج اسطوره و حماسه در ادبیات فارسی است. این اثر با بهره‌گیری از عناصر روایی گوناگون، جهانی خلق می‌کند که در آن عیاران به‌مثابه قهرمانان مردمی، جایگزین پهلوانان نژاده اسطوره‌ای می‌شوند. سمک عیار نه تنها بازتابی از داستان‌های اسطوره‌ای است، بلکه نمونه‌ای از «جابه‌جایی اسطوره» در سنت روایی است. این جابه‌جایی به اثر امکان داده است که در بستر اجتماعی تازه، اسطوره را به خدمتی تازه بگیرد؛ اسطوره را از آسمان به زمین آورده و آن را در لباس عیاری و فداکاری مردمی بازآفرینی کند. نتایج نشان می‌دهد که بن‌مایه‌های اساطیری آفرینش، آیین‌های باروری و اژدهاکشی به شکلی تغییر یافته و جابه‌جاشده در رمانس سمک عیار وجود دارند. قهرمانان این رمانس همواره حرکت خود را از یک نقطه آغاز می‌کنند و در پایان به همان نقطه بازمی‌گردند. آنان با انگیزه‌های عموماً مشابه، به سرزمین‌های دور سفر می‌کنند و پس از تحمل دشواری‌ها، انجام آزمون‌ها و دست یافتن به خواسته، به همان جایی که قبلاً بوده‌اند، برمی‌گردند. این الگو از طرح بن‌مایه اسطوره آفرینش پیروی می‌کند؛ همچنین الگوی رفتن قهرمان به سرزمینی بیگانه، نبرد با شخصیتی شرور یا بدخواه که مانع وصلت قهرمان و دختر است و سرانجام آزاد کردن دختر و ازدواج با او، علاوه بر وجود الگوی آیین پاکشایی که در خدمت گسترش بن‌مایه اسطوره آفرینش است، ژرف‌ساخت اسطوره‌های اژدهاکشی را نیز نشان می‌دهد. شخصیت بدخواه در اصل اژدهایی است که دختر را اسیر کرده است؛ بعدها با جابه‌جایی اسطوره، اژدها به صورت پادشاه یا شخصی نمودار شده که مانع رسیدن قهرمان به دختر است. علاوه بر این‌ها، نشانه‌هایی از آیین‌های باروری و ارتباط آن با اسطوره اژدهاکشی نیز وجود دارد. آزادی دختران، باروری طبیعت و ازدواج، از عناصری است که هم در اسطوره‌های اژدهاکشی و هم در آیین‌های باروری یافت می‌شود. در مجموع می‌توان گفت این اسطوره‌ها در پی توضیحی برای هستی و نیز پاسخی روشن‌گر به مرگ و زندگی موجودات و پدیده‌های عالم هستند. جابه‌جایی این اسطوره‌ها به تحول اساسی حماسه به رمانس نیز سرعت می‌دهد؛ چنان‌که در متنی که بررسی کردیم، این دو نوع ادبی در آغاز در کنار هم دیده می‌شوند و رفته‌رفته بر اثر جابه‌جایی‌های گسترده اسطوره‌ای، حماسه کم‌رنگ می‌شود و جای خود را به رمانس می‌دهد، ولی هیچ‌گاه به صورت کامل از این روایت داستانی کنار نمی‌رود. رمانس سمک عیار با بهره‌گیری از اساطیر ایرانی، توانسته است عناصر فرهنگی کهن را با ویژگی‌های داستانی نوین تلفیق کند. جابه‌جایی بن‌مایه‌های اساطیری در این داستان به‌نوعی نمایان‌گر این فرآیند انتقال و تحول فرهنگی است. این جابه‌جایی‌ها علاوه بر بازسازی هویت فرهنگی، می‌تواند به تحلیل و نقد ساختارهای اجتماعی و فرهنگی دوره خود پرداخته و به پرسش‌هایی درباره هویت ایرانی و رابطه‌ی آن با فرهنگ‌های دیگر بپردازد.

یادداشت‌ها

- ۱- در دنیای باستان، حادثه مرگ ایزد شهیدشونده، هر سال تکرار می‌شد و هر سال در برهه‌ای مشخص، متناسب با تقویم کشاورزی، به خاطر مرگ یا غیبت ایزد شهیدشونده با مراسمی ویژه به سوگواری می‌پرداختند و پس از آن، مراسم شادی به خاطر بازگشت ایزد شهیدشونده را برگزار می‌کردند. این سوگ و شادی، معمولاً در پایان سال و در آستانه سال جدید انجام می‌گرفت. در مصر، آسیای غربی و مناطق مجاور آن در اروپا نیز مراسم سوگواری و سپس شادی با شدتی بیشتر برگزار می‌شد (ر.ک. فریزر، ۱۳۸۸: ۳۸۵-۳۸۶ و ۳۹۷-۴۰۱ و ۴۱۵). زمان برگزاری این آیین‌ها نیز با توجه به تقویم خاص هر منطقه معمولاً در تابستان یا هنگام اعتدال بهاری بود (همان: ۳۸۵ و ۳۹۷).
- ۲- ایزد ایشتر یکی از برجسته‌ترین ایزدبانوان اسطوره‌ای در تمدن‌های باستانی بین‌النهرین است؛ الهه عشق، زیبایی، باروری و نماد عشق و باروری. در اسطوره‌های معروف، او به جهان زیرین سفر می‌کند.
- ایزیس یکی از برجسته‌ترین الهه‌های مصر باستان بود که نماد طبیعت، جادو، ازدواج، مادری و بازرایی به شمار می‌رفت. این ایزدبانو تجسم عشق، وفاداری و زندگی پس از مرگ است.
- آفرودیت یکی از برجسته‌ترین الهه‌های اساطیر یونان باستان است که نماد عشق، زیبایی، لذت و باروری به شمار می‌رود. الهه ونوس در روم باستان، همتای او بود. آفرودیت الهه‌ای فعال و مستقل بود که به دنبال لذت، عشق و تجربه‌های انسانی می‌رفت.
- سی‌یل یکی از کهن‌ترین و پر نفوذترین ایزدبانوان در اساطیر آناتولی و یونان باستان است که به عنوان نماد مادر زمین، باروری و طبیعت شناخته می‌شود. الهه مادر، محافظ طبیعت، نماد باروری و زندگی.

فهرست منابع

فهرست منابع

الف. منابع فارسی

۱. ارجانی، فرامرز بن خداداد. (۱۳۸۵). *سمک عیار، تصحیح پرویز ناتل خانلری*، (ج ۱، چاپ هشتم، ج ۲ و ۳، چاپ ششم، ج ۴ و ۵، چاپ چهارم)، تهران: آگاه.
۲. ارداز، ریچارد؛ اریتر، آلفونسو. (۱۳۸۸). *اسطوره‌ها و افسانه‌های سرخپوستان آمریکا*، ترجمه ابوالقاسم اسماعیل پور، تهران: چشمه.
۳. اردستانی رستمی، حمیدرضا. (۱۳۹۲). «شهرسب، مرداس و ضحاک؛ شکستگی شخصیت شهرسب در مرداس و ضحاک»، *پژوهشنامه ادب حماسی*، سال نهم، شماره شانزدهم، ص ۱۷۴-۱۹۲.
۴. اسماعیلی، حسین. (۱۳۷۰). «داستان زال از دیدگاه قوم‌شناسی»، *مجله ایران‌نامه*، سال دهم، شماره ۳۷، ص ۱۸۳-۱۴۵.
۵. الیاده، میرچا. (۱۳۷۵). *مقدس و نامقدس*، ترجمه نصرالله زنگویی، چاپ اول، تهران: سروش.
۶. الیاده، میرچا. (۱۳۸۶). *چشم‌اندازهای اسطوره*، ترجمه جلال ستاری، تهران: توس.
۷. الیاده، میرچا. (۱۳۹۲). *آیین‌ها و نمادهای تشریف*، ترجمه مانی صالحی علامه، چاپ اول، تهران: نیلوفر.
۸. آیدنلو، سجاد. (۱۳۸۶). «بن‌مایه اساطیری روییدن گیاه از انسان و بازتاب آن در شاهنامه و ادب پارسی»: *نارسیده ترنج*، ص ۹۷-۱۲۸، اصفهان: نقش مانا.
۹. بهار، مهرداد. (۱۳۷۶). *جستاری چند در فرهنگ ایران*، چاپ سوم، تهران: فکر روز.
۱۰. بهار، مهرداد. (۱۳۷۷). *از اسطوره تا تاریخ*، گردآورنده و ویراستار: ابوالقاسم اسماعیل پور، چاپ دوم، تهران: چشمه.
۱۱. بهار، مهرداد. (۱۳۹۱). *پژوهشی در اساطیر ایران*، چاپ نهم، تهران: آگه.
۱۲. ثعالبی، ابومنصور عبدالملک بن محمد اسماعیل. (۱۳۶۸). *تاریخ ثعالبی (غرر اخبار ملوک و سیرهم)*، پاره نخست (ایران باستان)، پیشگفتار و ترجمه محمد فضائی، تهران: قطره.
۱۳. رستگار فسایی، منصور. (۱۳۸۱). «پیکر گردانی در اساطیر»، *مجله مطالعات ایرانی*، سال اول، شماره دوم، ص ۹۵-۱۱.
۱۴. رستگار فسایی، منصور. (۱۳۷۹). *ازدها در اساطیر ایران*، تهران: توس.

۱۵. رضایی دشت‌ارژنه، محمود. (۱۳۸۸). «جابه‌جایی و دگرگونی اسطوره رستم در شاهنامه»، *فصلنامه ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی*، سال پنجم، شماره هفدهم، ص ۶۳-۹۲.
۱۶. سرکاراتی، بهمن. (۱۳۷۸). «جابه‌جایی اساطیر در شاهنامه»: *سایه‌های شکار شده (گزیده مقالات فارسی)*، ص ۲۲۴-۲۱۳، تهران: قطره.
۱۷. شمیسا، سیروس. (۱۳۷۳). *انواع ادبی*، چاپ دوم، تهران: فردوس.
۱۸. شمیسا، سیروس. (۱۴۰۰). *اساطیر و اساطیرواره‌ها*، چاپ سوم، تهران: هرمس.
۱۹. صفا، ذبیح‌الله. (۱۳۹۱). *تاریخ ادبیات در ایران*، (جلد ۱: چاپ یازدهم، جلد ۲: چاپ بیست و یکم، جلد ۳: چاپ دهم)، تهران: فردوس.
۲۰. فرای، نورتروپ. (۱۳۷۷). *تحلیل نقله*، چاپ اول، ترجمه صالح حسینی، تهران: نیلوفر.
۲۱. فرنیخ‌دادگی. (۱۳۹۰). *بندهش*، گزارش مهرداد بهار، چاپ چهارم، تهران: توس.
۲۲. فریزر، جیمز جرج. (۱۳۸۸). *شاخه زرین، پژوهشی در جادو و دین*، ترجمه کاظم فیروزمند، چاپ ششم، تهران: آگاه.
۲۳. کریستین‌سن، آرتور. (۱۳۸۳). *نمونه‌های نخستین انسان و نخستین شهریار در تاریخ افسانه‌ای ایرانیان*، ترجمه ژاله آموزگار و احمد تفضلی، چاپ سوم، تهران: چشمه.
۲۴. مالمیر، تیمور. (۱۳۸۳). «پیوند قهرمان آرمانی با نمونه‌های نخستین انسان»، *مجله دانشکده ادبیات و علوم انسانی دانشگاه فردوسی مشهد*، سال سی و هفتم، شماره ۱۴۵، ص ۲۳-۳۵.
۲۵. مختاری‌نیا، لیلیا؛ یوسف قنبری، فرزانه (۱۳۹۹). «هویت اسطوره‌گونه سمک عیار؛ بررسی تطبیقی سمک عیار با دو اسطوره هندو-ایرانی، ایندرا و مهر»، *فصلنامه علمی ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی*، سال شانزدهم، شماره ۶۱، ص ۲۵۱ تا ۲۷۹.
۲۶. مزدپور، کتیون. (۱۳۷۷). «روایت‌های داستانی از اسطوره‌های کهن»، *مجله فرهنگ*، سال یازدهم، شماره اول و دوم، ص ۱۰۶-۱۰۴.
۲۷. مقدادی، بهرام. (۱۳۷۸). *فرهنگ اصطلاحات نقد ادبی*، تهران: فکر روز.

References

- Aidenlou, S. (2007). The mythological motif of the growth of plants from humans and its reflection in the *Shahnameh* and Persian literature. *Narasideh Toranj*, 97–128. Isfahan: Naqsh-e Mana. (in Persian)
- Arrajani, F. ibn Khodadad. (2006). *Samak-e Ayyar* (P. N. Khanlari, Ed.; Vol. 1, 8th ed.; Vols. 2–3, 6th ed.; Vols. 4–5, 4th ed.). Tehran: Agah. (in Persian)
- Ardestani Rostami, H. (2013). Shahrashb, Mardas, and Zahhak: The fragmentation of Shahrashb's character in Mardas and Zahhak. *Journal of Epic Literature Studies*, 9(16), 174–192. (in Persian)
- Bahar, M. (1997). *Essays on Iranian culture*. Tehran: Fekr-e Ruz. (in Persian)
- Bahar, M. (1998). *From myth to history* (A. Esmailpour, Ed.; 2nd ed.). Tehran: Cheshmeh. (in Persian)
- Bahar, M. (2012). *A study of Iranian myths*. Tehran: Agah. (in Persian)
- Christensen, A. (2004). *The first man and the first king in the legendary history of the Iranians* (Zh. Amuzegar & A. Tafazzoli, Trans.). Tehran: Cheshmeh. (in Persian)
- Eliade, M. (1996). *The sacred and the profane* (N. Zangouei, Trans.). Tehran: Soroush. (in Persian)

- Eliade, M. (2007). *Myth and reality [mythological perspectives]* (J. Settari, Trans.). Tehran: Toos. (in Persian)
- Eliade, M. (2013). *Rites and symbols of initiation* (M. S. Allameh, Trans.). Tehran: Niloofar. (in Persian)
- Eradz, R., & Ortiz, A. (2009). *Myths and legends of the Native Americans* (A. Esmailpour, Trans.). Tehran: Cheshmeh. (in Persian)
- Esmaeili, H. (1991). The story of Zal from the perspective of ethnology. *Iran-Nameh*, 10(37), 145–183. (in Persian)
- Faranbagh-Dadegi. (2011). *Bundahish* (M. Bahar, trans.). Tehran: Toos. (in Persian)
- Frazer, J. G. (2009). *The golden bough: A study in magic and religion* (K. Firouzmand, Trans.). Tehran: Agah. (in Persian)
- Frye, N. (1998). *Anatomy of criticism* (S. Hosseini, Trans.). Tehran: Niloofar. (in Persian)
- Malmir, T. (2004). The connection between the ideal hero and the archetypes of the first human. *Journal of the Faculty of Literature and Humanities, Ferdowsi University of Mashhad*, 37(145), 23–35. (in Persian)
- Mazdapour, K. (1998). Narrative accounts of ancient myths. *Farhang*, 11(1–2), 104–106. (in Persian)
- Meqdadi, B. (1999). *Dictionary of literary criticism terms*. Tehran: Fekr-e Ruz. (in Persian)
- Mokhtari-Nia, L., & Yusef-Qanbari, F. (2020). The mythic identity of *Samak-e Ayyar*: A comparative study of Samak-e Ayyar with two Indo-Iranian myths, Indra and Mithra. *Journal of Mystical Literature and Mythological Studies*, 16(61), 251–279. (in Persian)
- Rastgar-Fasaei, M. (2000). *The dragon in Iranian mythology*. Tehran: Toos. (in Persian)
- Rastgar-Fasaei, M. (2002). Metamorphosis in myths. *Journal of Iranian Studies*, 1(2), 11–95. (in Persian)
- Rezaei Dasht Arzhaneh, M. (2009). The transformation and displacement of the myth of Rostam in the *Shahnameh*. *Journal of Mystical Literature and Mythological Studies*, 5(17), 63–92. (in Persian)
- Safa, Z. (2012). *A history of literature in Iran* (Vol. 1, 11th ed.; Vol. 2, 21st ed.; Vol. 3, 10th ed.). Tehran: Ferdows. (in Persian)
- Sarkarati, B. (1999). Myth displacement in the *Shahnameh*. In *The hunted shadows (selected Persian articles)* (pp. 213–224). Tehran: Ghatreh. (in Persian)
- Shamisa, S. (1994). *Literary genres*. Tehran: Ferdows. (in Persian)
- Shamisa, S. (2021). *Myths and myth-like structures*. Tehran: Hermes. (in Persian)
- Tha'alibi, A. M. A. M. I. (1989). *History of Tha'alibi (Ghorar Akhbar Muluk wa Siyaruhum), Part One: Ancient Iran* (M. Fazayeli, Preface & Trans.). Tehran: Ghatreh. (in Persian)