

۱۶۳۰۲۹۳ — ۲۰۴

آئین‌ها و نمادهای تشرف و رازورزی در

افسانه‌های ایرانی

ناهید جهازی

سرشناسه	: جهازی، ناهید، ۱۳۴۹
عنوان و نام پدیدآور	: آیین‌ها و نمادهای تشرف و رازورزی در افسانه‌های ایرانی / ناهید جهازی
مشخصات نشر	: تهران: بهین، ۱۳۹۷.
مشخصات ظاهری	: ۲۲۵ ص.: ۱۴/۵ × ۲۱/۵ س م.
شابک	: 978-600-6378-23-7
وضعیت فهرست نویسی	: فیبا
یادداشت	: کتابنامه.
موضوع	: افسانه‌ها و قصه‌های ایرانی — تاریخ و نقد
موضوع	: Legends-- Iran-- History & criticism
موضوع	: تشرف — افسانه‌ها و قصه‌ها
موضوع	: Initiation rites -- Legends
موضوع	: فرهنگ عامه — ایران
موضوع	: Folklore -- Iran
موضوع	: ایران — آداب و رسوم و زندگی اجتماعی
موضوع	: Iran -- Social life and customs
رده بندی کنگره	: ۱۳۵ ۹۳۱۹ ج/ PIR۳۹۹۳
رده بندی دیویی	: ۳۹۸/۳۰۸۵
شماره کتابشناسی ملی	: ۱۳۳۳/۶



عنوان کتاب: آیین‌ها و نمادهای تشرف (رازورزی) در افسانه‌های ایرانی

مؤلف: ناهید جهازی

صفحه آرایشی: رضا اشتیاقی

شمارگان: ۱۰۰۰ جلد

قیمت: ۳۰۰۰۰ تومان

نوبت چاپ: اول ۱۳۹۸

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۶۳۷۸-۲۳-۷

آدرس: تهران، خیابان کریمخان زند، خیابان سنایی، کوچه سیزدهم، پلاک ۴، واحد ۱

تلفن: ۸۸۳۰۲۱۰۰، دورنگار: ۸۸۳۴۴۰۵۵، کدپستی ۱۵۸۵۷۷۵۱۱۳

پیشگفتار

افسانه‌ها و قصه‌ها با اسطوره‌ها زاده شده‌اند و هرگز رنگ کهنگی به خود نمی‌گیرند.

افسانه‌ها در بعضی از جوامع و زمان‌ها پررنگ‌تر شده و از آنها برای بیان خاسته‌ها و نیازهای جامعه بهره گرفته می‌شود و در زمان‌هایی توجه به آنها سمرنگ می‌شود، اما هرگز از یاد نمی‌روند. در گذشته‌های دور که از وسایل ارتباط جمعی مانند رادیو و تلویزیون و کتاب خبری نبود، انسان‌ها برای سرگرمی و تفویح شب‌ها و چه بسا روزها گرد آتش جمع می‌شدند و به نقل افسانه پرداخته می‌شد؛ اکنون با گذشت سالیان طولانی و با بررسی افسانه‌ها و قصه‌های کهن می‌بینیم که سرگرم‌کننده بودن افسانه‌ها تنها یکی از جنبه‌های آنهاست، افسانه‌ها و قصه‌های عامیانه دارای ویژگی‌های بسیاری می‌باشند که به تدریج و در طول سال‌ها بر انسان مدرن نموده می‌شوند و این امر باعث هرچه شیفته شدن انسان بر افسانه‌ها می‌شود؛ انسانی که تمام جنبه‌های تکنولوژیک را آزموده و گمان می‌برد قصه‌های عامیانه توسط مردمی نقل می‌شدند که با کنج‌های بیگانه بودند، گذشتگانی که پرواز قهرمان در آسمان برایشان عجیب و غریب‌نکردنی بوده است، اما اکنون با تحلیل افسانه‌ها و نمادشناسی آنها بر می‌آید که افسانه‌ها مانند اسطوره‌ها از خاطره جمعی انسان‌ها برمی‌آیند و در متن خود حاوی مطالبی بسیار ارزشمند می‌باشند. اثری که پیش رو داریم به مهم‌ترین جنبه‌ی افسانه‌ها یعنی آموزش کودکان و چگونگی پشت سر گذاشتن مرحله کودکی و رسیدن آنها به بلوغ می‌پردازد. تشرف که به معنی گذار از مرحله کودکی به نوجوانی است، از دید پراپ مهم‌ترین عنصر در افسانه‌هاست که تا کنون در افسانه‌های ایرانی به آن پرداخته نشده

است. در ابتدا قصد نگارنده شخصیت پردازی کودکان در افسانه‌های ایرانی بود، اما به تدریج با مطالعه کتب روانشناسی، نمادشناسی و اسطوره‌شناسی متوجه وجود عناصر تشرف در افسانه‌های ایرانی شد. شخصیت کودکان تحت تاثیر آئین‌های پنهان آموزش در افسانه‌ها مرحله گذار را پشت سر گذاشته و وارد بزرگترین مرحله زندگیشان یعنی بلوغ و نوجوانی یا برگرگالی می‌شود، در این اثر مراحل مختلف گذار در افسانه‌ها و آئین‌های ایرانی شرح داده می‌شود و به صورت عملی این عناصر در چندین افسانه مورد تحلیل و بررسی قرار می‌گیرد. در پایان اصل چندین افسانه‌ی مرتبط با بحث می‌آید، این افسانه‌ها از گنجینه ارزشمند زنده یاد استاد ابوالقاسم انجوی شیرازی گرفته شده‌اند و تا کنون چاپ نشده‌اند. از آقای دکتر حسنی فرد ریاست پدین مرکز مردم‌شناسی مرکز تحقیقات صدا و سیما بابت در اختیار قرار دادن افسانه‌ها سپاسگزارم. همچنین از آقای دکتر محمد جعفری (قنوازی) بابت راهنمایی ارزنده‌شان و تشویق بنده به ارائه نظریاتی جدید در حوزه افسانه‌شناسی ایرانی تشکر می‌کنم و از آقای علی خانجانی مدیر مرکز پژوهش‌های قصه‌های ایرانی کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان بابت پیشنهاد موضوع و صبر و ایشانشان برای زمان طولانی پژوهش سپاسگزارم.

یاد برادر جوانم امیر سبز باد که گذارش از نوجوانی به بزرگسالی با سفر به جهان مانا، همراه بود.

ناهید جهازی

تهران- شهریور ماه ۱۳۹۳

فهرست

مقدمه	۱
فصل اول: آئین	۷
فصل دوم: کارکردهای آئین	۱۱
۱ - ۲ - بشه‌های معرفت‌شناسانه	۱۲
۲ - ۲ - رفل بلایا	۱۳
۲ - ۳ - حال شدی	۱۴
۲ - ۴ - مبنای مشترک اقتصادی	۱۵
۲ - ۵ - نیاز به امنیت	۱۶
۲ - ۶ - کاربرد اندک گفتار	۱۷
۲ - ۷ - تاکید بر جنبه‌های دیدن	۱۸
۲ - ۸ - آرامش روانی	۲۰
۲ - ۹ - وجه نمادین	۲۰
۲ - ۱۰ - سرگرم کردن و ترویج عدالت	۲۱
۲ - ۱۱ - وجود نهادهای اجتماعی	۲۱
۲ - ۱۲ - شباهت شخصیت پردازی	۲۱
فصل سوم: انواع فرضیه وجود آئین در افسانه‌ها	۲۲
۳ - ۱ - فرضیه آئین‌گرایی	۲۴
۳ - ۲ - فرضیه هند و اروپایی	۲۶
۳ - ۳ - آئین‌های دین و پرستش	۲۶
۳ - ۳ - ۱ - نذر آجیل مشکل گشا	۲۸

- ۳ - ۴ - آئین‌های مرگ و رستاخیز: ۲۹
- ۳ - ۴ - ۱ - آئین‌های کشت و برزگری: ۲۹
- ۳ - ۴ - ۲ - آئین نزول به زیرزمین: ۳۵
- ۳ - ۴ - ۳ - رفتن به شکم هیولا: ۳۶
- فصل چهارم: الگوهای تشرف ۴۳
- ۴ - ۱ - الگوهای تشرف: ۴۴
- ۴ - ۱ - آئین‌های تشرف در ایران: ۴۹
- ۴ - ۳ - آئین‌های تشرف برای دختران: ۵۳
- ۴ - ۴ - آئین‌های تشرف در دین اسلام: ۵۶
- فصل پنجم: عناصر مرتبط با راز آموزی در افسانه‌ها ۵۷
- ۵ - ۱ - تقدس درختان: ۵۸
- ۵ - ۲ - مار - اژدها: ۶۶
- ۵ - ۳ - ازدواج: ۷۲
- ۵ - ۴ - روح: ۷۵
- ۵ - ۵ - پیکر گردانی: ۷۸
- ۵ - ۶ - خون: ۸۱
- ۵ - ۷ - مکان‌های بسته: ۸۲
- ۵ - ۸ - اشیاء: ۸۵
- ۵ - ۹ - پر: ۸۷
- ۵ - ۱۰ - شیشه عمر دیو یا غول: ۸۷
- ۵ - ۱۱ - حلقه: ۸۸

فصل ششم: آئین‌های گذر در ایران ۸۹

۶- ۱- عقیقه ۹۱

۶- ۲- آئین ختنه سوران: ۹۴

۶- ۳- نذر و نیاز: ۹۷

۶- ۳- ۱- نذر کمچه: ۹۷

۶- ۳- ۱- نذر درویشی: ۹۸

۶- ۳- ۳- آئین سر تراشیدن بچه: ۹۹

۶- ۳- ۴- سوراخ کردن گوش دختران: ۹۹

۶- ۴- بستن کستی: ۱۰۰

۶- ۵- تشریف به کیش: ۱۰۲

فصل هفتم: نمادهای تشریف در افسانه‌ها ۱۰۵

۷- ۱- افسانه ننه ماهی: ۱۰۶

۷- ۲- بلبل سرگشته: ۱۱۲

۷- ۳- کره اسب دریایی: ۱۱۸

۷- ۴- افسانه سنگ صبور: ۱۲۴

۷- ۵- کدو قلقله زن: ۱۲۷

۷- ۶- هفت دختران: ۱۳۰

۷- ۷- افسانه گل قطار: ۱۳۴

۷- ۸- قصه لت خروسی: ۱۳۶

۷- ۹- نارنج و ترنج: ۱۴۱

۷- ۱۰- ماه پیشونی: ۱۴۹

۱۵۲.....	۷ - ۱۱ - گل خندان:.....
۱۵۸.....	۷ - ۱۲ - کوه جواهر:.....
۱۶۲.....	سخن پایانی:.....
۱۶۵.....	افسانه‌ها.....
۱۶۶.....	اسب چهل کره.....
۱۷۲.....	نمکو.....
۱۷۶.....	۱۶۵ (۱) (جادو گر).....
۱۸۱.....	۱۶۵ (۲) (آدمی که حیوان است: زن جادوگر بد نیت).....
۱۸۱.....	سبز سبزه قبا و سکه ماما.....
۱۸۸.....	۴۵۰ (برادر دوج و و خاهر کوچولو).....
۱۸۸.....	قصه پادشاه و آهر بره.....
۱۹۱.....	۷۱۵ «قصه نخودو».....
۱۹۱.....	نیم پسر بی چشم و رو.....
۱۹۴.....	۹۳۶ «کوه جواهر».....
۱۹۴.....	کوه جواهر.....
۱۹۷.....	قصه سنگ صبور.....
۲۰۴.....	دختر نارنجون:.....
۲۱۰.....	کدو قلقله زن.....
۲۱۴.....	ننه ماهی و گلابتون.....
۲۱۹.....	منابع و مأخذ:.....

مقدمه :

افسانه‌ها نمایانگر بازگشت قهرمان (پسران) به شهر، پس از سپری کردن دوره آئین راز آموزی و تشرف شان در بیشه زاری دور از شهر بود. قهرمان برای طی کردن این مسیر به نیرویی قوی و همچنین آگاهی و دانش نیاز داشت که او را از خطرها آگاه کند یا راه مواجهه با آن‌ها را به قهرمان بگوید. « یک زن هدایتگری را مرتبط با روح مثالی می‌داند که جلوه‌ای از آن در چهره هر خردمند مجسم می‌شود. » (سجاد پور، ۱۳۷۸ : ۵۸)

جوزف کمبل در کتاب اساطیر اسرارآمیز می‌گوید قهرمانان دونهوع کردار انجام می‌دهند: یکی کردار جسمانی است که در آن قهرمان دست به اقدامی شجاعانه می‌زند، یا زندگی کسی را نجات می‌دهد. دوم کردار معنوی است که در آن قهرمان یاد می‌گیرد گستره ماوراء الطبیعی زندگی معنوی انسان را تجربه کند و سپس با پیامی باز می‌گردد. قهرمان به ماجراجویی دست می‌زند تا نوعی اکسیر حیات را کشف کند و ماجراجویی در یک دوره شامل یک رفت و برگشت اتفاق می‌افتد. قهرمان ماجراها و آماج‌های دشواری را از سر می‌گذراند تا بالاخره به پاداش دست می‌یابد؛ این موضوع در همه ادیان و اساطیر وجود دارد. طی کردن این مسیر دشوار توسط قهرمان باعث تشرف و دستیابی او به بلوغ می‌شود. قهرمان افسانه از نظر کمبل بنیانگذار چیزی است: عصر تازه، دین تازه، شهر تازه و یا شیوه تازه‌ای از زندگی. قهرمان برای طی کردن مسیری که به تشرف منتهی می‌شود به یک حامی یا یاری‌گر نیاز دارد که پیر خردمند نامیده می‌شود. پیردانا در

هیأت ساحر، طبیعت، روحانی، معلم، استاد، پدربزرگ و حتی یک حیوان ظاهر می‌شود. پیر خردمند همیشه در زمانی بر قهرمان ظاهر می‌شود که او به ظاهر شکست خورده و توان طی مسیر ندارد. در آن حال پیر خردمند با بصیرت، درایت، پندهای عاقلانه یا دادن شی جادویی به قهرمان او را برای طی کردن بقیه مسیر یاری می‌کند. پیر خردمند به قهرمان اندرز می‌دهد که مسیر خود را به سوی هدفش ادامه دهد. در افسانه‌ها معمولاً قهرمان از کوه بای بلندی عبور می‌کند، مانند افسانه‌ی دختری که با درختی ازدواج می‌کند و وقتی راز جوانی را که در درخت پنهان شده، برملا می‌کند، جوان غایب می‌شود و دختر برای یافتن او به راه می‌افتد و از هفت کوه سیاه عبور می‌کند. طمس و ارتفاع کوه اشاره به شخصیت بلوغ یافته قهرمان دارد.

پیر قصه‌های پریان «خویشتن اندیشی» قهرمان را تحریک می‌کند و مانع از واکنش‌های عاطفی قهرمان می‌شود. این مانع‌ها بین خطراتی را که پیش روی قهرمان است به او گوشزد می‌کند.

داستان‌های گذر از هفت خوان که به شکل‌های مختلف در «اطیر همه‌ی سرزمین‌ها آمده، نمونه‌ای از آئین تشرف و رازورزی است. اگرچه قصه‌های پریان، کسب هویت است.

ظهور «من» و خروج از خود بیگانگی. میان سیر حرکتی قصه و آئین‌های ورود به بزرگسالی مشابهت فراوانی وجود دارد. «ژنویو کلم گریول

GRIAULE Genevieve ALAME (محقق فرانسوی و متخصص قوم شناسی زبان ها) بر تشابهات میان مراحل سه گانه قصه: ۱ - حالت فقدان یا خطای اولیه که باعث عزیمت قهرمان می شود. ۲ - سفر یا جست و جو همراه با سلسله ای از آزمون ها. ۳ - پاداش و مراجعت و مراحل سه گانه آیین های دخول (Rites de passage) و آیین های تشریف که شامل: الف - جدایی از کانون خانواده و اجتماع، ب - حبسی که باعث آزمون هایی گردد و ایجاد علائق بر جسم و بالاخره ج - مراجعت؛ تاکید می کند. پس به درستی که سیر قهرمان در سه جادویی، سیری آئینی است که در پایان آن، او پذیرفته می شود و به سر بخش جدیدش را کسب می کند.» (مخلوف، ۱۳۸۶: ۸۳)

هم چنین آلن داندس ارتباط وقایع قصه با قهرمان را دال بر ریشه داشتن قصه ها در مراسم آئینی می داند: «تمام حوادث قصه شخصا به سه گروه تقسیم می شوند: آن هایی که با تولد قهرمان ارتباط دارند، آن ها که با دستیابی او به تخت سلطنت مرتبطند و آن ها که درباره مرگ او هستند. این ها را می توان با سه مراسم اصلی تولد، تشریف، و مرگ جایز کرد.» (خدیش، ۱۳۸۷: ۲۳)

تا زمانی که فرد در آستانه بزرگسالی توقف کرده و در مرز نوجوانی ایستاده، هنوز آئین تشریف را پشت سر نگذاشته است. پراپ این مرحله را پیش از به تخت نشینی قهرمان می داند و یونگ آن را مرحله پیش از پیوند خودآگاه و ناخودآگاه و زایش «خود» می نامد. روان کاوی می کوشد تا

خودآگاه و ناخودآگاه بیمار را با هم هماهنگ کند. راز آموخته از راه تامل، هماهنگی قاطعی بین خودآگاه و ناخودآگاه خویش برقرار می‌کند و بدون یاری هیچکس به حفظ آن حالت توفیق می‌یابد. مخاطب قصه‌ها که معمولاً کودکان هستند همراه با قهرمان قصه به سفر می‌روند. این سفر همراه با خطرات و طی کردن ماجراهاست. همچنان که قهرمان قصه در طی سفر به کشف استعدادها و توانایی‌های خود نائل می‌شود، مخاطب نیز آگاهی پیدا می‌کند و در این آگاهی که لازمه سن بلوغ است جایگاه خویش را در هستی جستجو می‌کند.

هر تصویر تخیلی در افکار و آگاهی‌های پریان بیانگر یک معنای رازآموزانه است که با زبان نمادین همزمان بر دهر خودآگاه و ناخودآگاه مخاطب نفوذ می‌کند. یونگ شخصیت را متشکل از چند سیستم روانی می‌داند که جدا از یکدیگرند، ولی در یکدیگر تأثیر متقابل می‌گذارند. این سیستم‌ها عبارتند از: من یا خودآگاه، ناخودآگاه فردی، ناخودآگاه جمعی، پرسونا، آنیما، آنیموس و سایه. ناخودآگاه عبارت از ضمیر ناخودآگاه است و از احساس‌ها، خاطره‌ها، افکار و تمایلات و عواطف و هیجان‌ها و حساسی که بر شخص معلوم است تشکیل می‌شود. ناخودآگاه فردی عبارت از ویژگی‌ها و عواطفی است که زمانی خودآگاه بوده اند، اما به عللی واپس رفته و طرد یا فراموش شده اند. مضامین ناخودآگاه فردی ممکن است بر خودآگاه بیایند. در ناخودآگاه هر انسانی ممکن است «عقدده‌ها» یا «گره»‌هایی از احساس‌ها، خاطره و اندیشه وجود داشته باشد که باعث فعالیت‌های انسانی می‌شود.

ناخودآگاه جمعی تشکیل شده از خاطره‌ها و اتفاقاتی که انسان از نیاکان دور خود به ارث برده است. این خاطره‌ها و تجارب از گذشته‌های بسیار دور در ذهن بشر وجود داشته و تکرار شده و باعث تحول و تکامل روانی انسان شده‌اند. انسان با این تجارب روانی متولد می‌شود. این گنجینه ذهنی در انسان باعث به وجود آمدن آئین می‌شود.

پرسونا نقابی است که ما به چهره می‌زنیم تا در جهان حرکت کنیم و از دریچه آن به جهان بیرون بنگریم. افرادی که پرسونای بسیار قوی دارند، چهره‌های نقاب‌دار دارند. بسیاری از افسانه‌ها قهرمان برای گذر از یکی از مراحل دشوار نیاز به کردار پرسونا دارد. این نقاب می‌تواند به صورت پوست گوسفندی باشد که قهرمان بر سر می‌کشد یا پوست حیوانی (مثلا سگ) که قهرمان در آن می‌رود. لباسی از چوب است که قهرمان برای خود درست می‌کند و می‌پوشد، اما در پایان قهرمانی که قهرمان مراحل تشرف را با موفقیت پشت سر گذاشت، باید پرسونا خود را کنار بگذارد تا شناخته شود، وگرنه هم چنان در ناخودآگاه به دام می‌ماند و به سطح خودآگاه (تکامل) دست نمی‌یابد.

آنیما و آنیموس دو جنبه جنسیت انسان هستند. هر آدمی ذاتاً هم جنبه زنانه دارد و هم جنبه مردانه. جنبه زنانه مرد آنیما و جنبه مردانه زن آنیموس نام دارد. وقتی قهرمان مراحل تشرف را از سر می‌گذراند، به پادشاه که ازدواج با شاهزاده (دختر یا پسر) است دست می‌یابد. یعنی قهرمان مرد با ازدواج با جنبه زنانه خود (شاهزاده دختر)، آنیما، یکی

می‌شود تا مرحله تشرف‌اش کامل شود و قهرمان زن نیز با جنبه مردانه خود (شاهزاده پسر) یا آنیموس یکی می‌شود. سایه در نظریه یونگ، جنبه وحشیانه و خشن غرایز یا جنبه حیوانی طبیعت انسان است. سایه از مجموعه غرایزی که از اجداد وحشی انسان به ارث رسیده‌اند و در ناخودآگاه جمعی جا دارند، تشکیل شده است. سایه سطح پایین شخصیت انسان است که فروید آن را «نهاد» می‌نامد و برای تعالی و رشد انسان ضروری است. ریرا تا انسان نداند «شر» چیست، به دنبال «خیر» نمی‌رود. در مراحل بسف کودک به تمییز نیکی از بدی می‌رسد و افکار و احساسات ناخودآگاهی را که در سایه قرار دارند، پنهان کرده، یا کنترل می‌کند. سایه همان نفس اماره است که با عبور از آن انسان تزکیه می‌شود. در قصه‌ها هنگامی قهرمان به انسان ناملم تبدیل می‌شود و به همه امکانات وجودی خویش دست می‌یابد که نه تنها هویت فردی خویش را دریابد، بلکه توانایی دست‌یابی به هویت حقیقی را نیز دارا باشد و در کنار دیگران احساس آرامش و خوشبختی کند.