

The symbols of orientation in Borzoo Nameh*

Nasim Parizade

Ph.D. student in Persian language and literature, Tabriz Azad University

Dr. Hamidreza Farzi¹

Associate professor of Persian language and literature, Tabriz Azad University

Dr. Rostam Amani

Assistant professor of Persian language and literature, Azad University Tabriz

Abstract

Orientation, including familirization, visiting, transition, learning and subjugation, is a phenomenon that occurs to transform human life. It is also interpreted as the destruction of ignorance and childhood blasphemy as well as the revival of soul and transcendence of life. According to some researchers Mircea Eliade, myths and fairy stories originate from orientation ceremonies or transition customs and their symbolic expressions. In this article, Borzoo Nameh story is studied as a mythological and epic work. The assumption of this study is that the story represents all this customs and ceremonies. Based on the content analysis of the story, the story emerges to be compatible with the concept of orientation. All the components and levels of orientation can be observed in the story, including isolation, separation, taking the pupil to the grove, education and its time, hard exam and its time. Moreover, there are other symbolic and ancient components in the text which have communication with the main idea of the story.

Keywords: Orientation ceremony, Isolation, Death Rebirth, Guide, Borzoo Nameh, Myth.

* Date of receiving: 2019\7\16

Date of final accepting: 2019\12\2

1 - email of responsible writer: farzi@iaut.ac.ir

فصلنامه علمی کاوش‌نامه
سال بیست و یکم، پاییز ۱۳۹۹، شماره ۴۶
صفحات ۲۴۲-۲۱۱

بررسی نمادهای آشناسازی در برزنامه* (مقاله پژوهشی)

نسیم پری‌زاده

دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی دانشگاه آزاد تبریز

دکتر حمیدرضا فرضی^۱

دانشیار گروه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه آزاد تبریز

دکتر رستم امانی

استادیار گروه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه آزاد تبریز

چکیده:

آشناسازی (پاگشایی، تشریف، گذار، نوآموزی و سرسپاری) عبارت از آیین‌ها و مراسم و مناسکی است که در راستای ایجاد تغییر و تحول در زندگی فرد انجام می‌گیرد و از آن به مرگ (از بین بردن جهالت و نادانی و وضع کفرآمیز کودکی) و تولد دوباره (تعالی روحی و استعلای حیات) تعبیر می‌شود. با توجه به اعتقاد برخی از محققان از جمله «میرچا الیاده»، که اسطوره‌ها و قصه‌های پریان را سرچشمه گرفته از آیین‌های آشناسازی و دیگر آیین‌های گذار یا بیان نمادین آن آیین‌ها می‌دانند، در این مقاله، داستان برزنامه به‌عنوان یک اثر حماسی و اساطیری از این دیدگاه، بررسی شده است. فرض نگارندگان بر این بوده است که این داستان، آیین‌ها و مراسم آشناسازی (پاگشایی) را در خود نمودار می‌سازد و مبتنی بر ایده مذکور و با تحلیل محتوایی داستان، قابل تطبیق بودن این داستان با مراسم آشناسازی را اثبات می‌کند. همه اجزا و مراحل مراسم آشناسازی از قبیل انزوا، جداسازی، بردن نوآموز به بیشه (بیابان)، آموزش و مدت آن، آزمون سخت (شکنجه) و زمان آن، و ... را می‌توان در داستان مذکور مشاهده کرد. افزون بر این، عناصر نمادین و کهن‌الگویی دیگری نیز در متن وجود دارد که با مضمون اصلی (آشناسازی)، مرتبط هستند و بر این اساس، تحلیل شده‌اند.

واژه‌های کلیدی: برزنامه، مراسم آشناسازی، انزوا، مرگ، تولد دوباره، بلد (راهنما)، اسطوره.

* تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۶/۱۲/۷

تاریخ پذیرش نهایی: ۱۳۹۸/۹/۱۱

۱ - نشانی پست الکترونیکی نویسنده مسئول: farzi@iaut.ac.ir

۱- مقدمه

آشناسازی که از آن به پاگشایی، تشرف، گذار، نوآموزی و سرسپاری نیز تعبیر می‌شود متضمن رویدادهایی است که در طی مسیر رخ می‌دهد و قهرمان را به تعالی و بلوغ روحانی نایل می‌سازد و «به طور کلی بر آیین‌ها و فنون شفاهی اشاره دارد که مراد از آن، ایجاد راهکارهای قطعی در وضع مذهبی و اجتماعی فرد آشنا شده است» (الیاده، ۱۳۶۸: ۱۰). این آیین بیانگر تغییری اساسی در زندگی و موقعیت اجتماعی نوآموز بوده است که بعد از گذراندن آزمونی دشوار، تغییر می‌یابد و فرد دیگری می‌شود.

مخصوصاً آشناسازی سن بلوغ برای تمام جوانان قبیله لازم و اجباری بوده است و داوطلبان نوآموز، آزمون‌های دشوار و شکنجه‌آوری را که نمایانگر مرگ آیینی و همچنین پایان کودکی، پایان جهل و نادانی و پایان موقعیت غیردینی یا دنیوی بوده است پشت سر می‌گذاشته‌اند. الیاده (Eliade) درباره اهمیت آشناسازی می‌نویسد: «آشناسازی یکی از پدیده‌های روحی در تاریخ بشریت است و عملی است که نه تنها شامل حیات مذهبی فردی می‌گردد؛ بلکه شامل کل حیات انسان نیز می‌شود. به واسطه آشناسازی است که در جوامع نخستین و باستانی، انسان بدین صورت یعنی صورتی که بایستی بشود درمی‌آید. انسان به سبب سهیم شدن در فرهنگ جامعه به حیات روحانی می‌رسد...» (همان: ۲۶).

مراسم آشناسازی شامل مراحل زیر است: ۱) آماده سازی زمین مقدس، جایی که مردان در آن تا هنگام جشن در انزوا باقی می‌مانند؛ ۲) جداسازی نوآموزان از مادرانشان؛ ۳) بردن آنها به بیشه یا گردآوردن آنها در اردوگاهی مجزا که در آنجا سنتهای مذهبی به آنان آموخته می‌شود؛ ۴) انجام اعمال معینی بر روی نوآموزان (همان: ۲۸).

آیین‌های مربوط به آشناسازی بیانگر مردن و باز به دنیا آمدن است. این آیین در تمامی اشکال پیش تاریخی تا تاریخی خود در اسطوره واحدی از مرگ تا تولد دوباره مشترک است (فضایلی، ۱۳۸۸: ۱۸۳). سالهای متمادی است که مراسم آشناسازی به

شیوه‌های مختلف در بین اقوام و ملل مختلف اجرا می‌شود. اجرا شدن و تکرار این مراسم سبب شده که آشناسازی در اندیشه‌ها و اذهان انسان‌ها جای گیرد و به صورت خودآگاه و ناخودآگاه در برخی آثار شفاهی و کتبی انعکاس یابد. یکی از آثاری که در ژرف ساخت آن می‌توان نمادها و آیین‌های آشناسازی را که برای تکامل و پذیرفته شدن نوآموز در جمع کمال یافتگان انجام می‌شود مشاهده کرد برزنامه است که در تحقیق حاضر، از این دیدگاه، بررسی می‌شود.

۲- بیان مسأله

وجود اندیشه‌ها و بن مایه‌های اساطیری در اعصار مختلف در ذهنیت شاعران ایرانی تأثیر داشته‌است و بررسی و تحقیق علمی در زمینه این اندیشه‌ها و بن مایه‌ها همواره مورد توجه محققان بوده است. شاهنامه بزرگ‌ترین اثر ادبیات فارسی است که اساطیر در آن متجلی شده است و تا به امروز تحقیقات گسترده‌ای در تبیین این اسطوره‌ها در آن به عمل آمده‌است. برزنامه از دیگر آثار حماسی است که از لحاظ ساختار و محتوا می‌توان آنرا ادامه جریان حماسه سرایی دانست. در این تحقیق به تحلیل بن مایه‌های اساطیری اثر با توجه به نمادها و آیین‌های آشناسازی پرداخته‌ایم. فرض ما بر این بوده است که:

۱- ژرف ساخت داستان حماسی برزنامه با آیین‌ها و نمادهای آشناسازی مطابقت

دارد؛

۲- نمادهای کهن الگویی در آن به کار رفته است؛

با توجه به این پیش فرض‌ها، پرسش‌های جستار کنونی عبارتند از:

۱- نمادهای کهن الگویی به کار رفته در این منظومه که با مراسم آشناسازی مرتبط

هستند کدامند؟

۲- این نمادها با توجه به آیین‌ها و مراسم آشناسازی چه معنایی دارند؟

۳- پیشینه تحقیق

«میرچا الیاده» از کسانی است که تحقیقات مفصلی دربارهٔ آشناسازی انجام داده و در میان آثار او، کتاب «آیین‌ها و نمادهای آشناسازی» (۱۳۶۸) به طور کامل به این موضوع اختصاص یافته است؛ الیاده در این کتاب، چگونگی و روند مراسم آشناسازی را در میان قبایل مختلف بررسی کرده است. همین تحقیق در کتاب «اسطوره، رؤیا، راز» (۱۳۸۲) نیز در فصل هشتم با عنوان «رازها و نوزایی روحانی» در این مورد بحث کرده است. جیمز فریزر در کتاب «شاخه زرین» (۱۳۸۴) در فصلی با عنوان «مرگ و رستاخیز» مبحث آشناسازی را مطرح کرده و به چگونگی این مراسم در میان قبایل مختلف پرداخته است. سودابه فضایی نیز در کتاب «شبرنگ بهزاد» (۱۳۸۸) در بخش سوم با عنوان «سرسپاری و رمزهایش» آیین‌های آشناسازی را در میان ملل و نحل به صورت تطبیقی مورد مطالعه قرار داده است.

بهروز اتونی در مقاله «پاگشایی قهرمان در حماسه‌های اسطوره‌ای» (۱۳۹۰) ضمن تحلیل آیین آشناسازی با دو رویکرد روان‌شناختی و جامعه‌شناختی، گونه‌های پاگشایی یک قهرمان اسطوره‌ای را با تحقیق در حماسه‌های اسطوره‌ای، بویژه شاهنامه روشن ساخته است. حمیدرضا فرضی و محمدرضا عابدی در مقاله «تحلیل بن‌مایه‌های اساطیری داستان شهریار بابل با شهریارزاده در مرزبان‌نامه» (۱۳۹۳) بن‌مایه‌های اساطیری را در دو داستان یادشده تحلیل کرده و روند آشناسازی قهرمان (شاهزاده) را در این داستان نشان داده‌اند. مریم حسینی و نسرين شکیبی ممتاز در مقاله «تحلیل روان‌شناختی دعوت و طلب و نقش آن در آشناسازی و تشرّف قهرمان» (۱۳۹۳) در کنار برشمردن نمونه‌های گوناگون دعوت در داستان‌ها، به بررسی دلایل روان‌شناختی آن‌ها نیز پرداخته‌اند.

همان‌طور که ملاحظه می‌شود، تاکنون تحقیقی در زمینه آشناسازی در برزنامه انجام نشده است. البته جبار نصیری و محسن محمدی فشارکی در مقاله «بررسی نمود اسطوره قهرمان هزارچهره در حماسه برزنامه براساس نظریه جوزف کمپبل» (۱۳۹۵)

برزنامه را براساس نظریه کمپبل بررسی کرده و ساختار اسطوره‌ای آن را با ساختار و الگوی اسطوره‌ای کمپبل (Campbell) مشابه یافته‌اند. هرچند مقاله مذکور از لحاظ اساطیری بودن با مقاله حاضر، همانندی دارد؛ ولی مباحث آن‌ها متفاوت است.

۴- نمادها و آیین‌های آشناسازی در برزنامه

منظومه حماسی برزنامه اثر شمس الدین محمد کوسج است که در قرن هشتم می‌زیسته است. این داستان که به تقلید از شاهنامه فردوسی سروده شده شرح دلاوری‌های برزو فرزند سهراب است.

خلاصه داستان به این شرح است که سهراب قبل از جنگ با رستم به شنگان می‌رود و با دختری به نام شهر و ازدواج می‌کند. سپس یادگاری را به شهر و می‌دهد تا به فرزندش بدهد و برای عزیمت به ایران از او جدا می‌شود. بعد از به دنیا آمدن برزو، شهر و که خبر مرگ سهراب را می‌شنود نگران سرنوشت فرزند خود می‌شود و برای دورماندن از حوادث او را به کار برزیگری وامی‌دارد. روزی افراسیاب او را می‌بیند و شیفته قد و بالای او شده با دادن وعده‌هایی او را وارد سپاه خود می‌کند؛ بعد از آموزش فنون رزم، او را با دوازده هزار سوار به جنگ رستم می‌فرستد.

او بدون آنکه از هویت خود آگاه باشد به جنگ با رستم می‌پردازد. سرانجام، در یکی از نبردها، رستم بر برزو پیروز می‌شود قصد کشتن او می‌کند که شهر و مادر برزو، اصل و نژاد او را بر رستم روشن می‌کند. بعد از آن برزو، در کنار جد خود رستم قرار می‌گیرد.

در بخش دوم داستان، افراسیاب با تحریک سوسن رامشگر و نقشه او به ایران حمله می‌کند، اما در طی جنگ‌هایی، سرانجام در برابر رستم و برزو کاری از پیش نمی‌برد و شکست می‌خورد و فرار می‌کند.

بعد از این مقدمه کوتاه درباره نویسنده سرانیده برزونا مه و خلاصه روایت آن، ابتدا نمادها و آیین‌های مربوط به آشناسازی در برزونا مه را بررسی می‌کنیم و سپس به تفسیر متن بر اساس این نمادها می‌پردازیم:

۴-۱ قهرمان

از دیدگاه یونگ، اسطوره قهرمان رایج ترین اسطوره‌هاست. این اسطوره به مردی بسیار نیرومند و یا نیم‌چه خدایی اشاره دارد که بر بدی‌هایی در قالب اژدها، مار، دیو، ابلیس پیروز می‌شود و مردم خود را از تباهی می‌رهاند (یونگ، ۱۳۸۷ : ۱۱۲). ذهن آفریننده آدمی در طول زمان، قهرمانان آرمانی خود را خلق کرده و ارزش‌های زندگی فردی و اجتماعی مورد پسند خویش را در وجود آنها، نمادین می‌کند. کهن‌الگوی قهرمان هم برای فردی که می‌کوشد شخصیت خود را کشف کند، مفهوم دارد و هم برای جامعه ای که نیاز به تثبیت و هویت جمعی دارد (همان: ۱۶۴).

قهرمان در طی مراحل مختلف زندگانی خود، به کارهای خاصی برای رسیدن به هدفی خاص دست می‌زند و در ادبیات و اسطوره‌ها معمولاً در اشکال زیر ظاهر می‌شود:

۱- جستجو (کاوش): قهرمان به عنوان منجی و رهایی‌بخش سفری طولانی در پیش می‌گیرد که در آن، باید تعدادی کارهای ناممکن انجام دهد: با هیولاها بجنگد؛ معماهای بی‌پاسخ را حل کند و بر موانع سخت، غلبه کند تا پادشاه را نجات دهد یا کشور را از خطر برهاند و احتمالاً، با شاهزاده خانم معینی ازدواج کند.

۲- پاگشایی (نوآموزی یا تشرف یا آشناسازی): قهرمان باید آزمون‌های دشواری را از سر بگذراند و وظایف سخت و شکنجه‌آوری را تحمل کند تا از مرحله کودکی و جهل و نادانی عبور کند و به بلوغ فکری و اجتماعی و معنوی برسد و برای مردم خود کارساز شود. پاگشایی در بیشتر موارد شامل سه مرحله جدایی (رهسپاری)، تغییر و دگرگونی و بازگشت است و گونه ای است از مرگ و تولد دوباره.

۳- بلاگردانی (فدایی شدن): این نوع قهرمان باید با ایثارگری، فدای قوم و قبیله و مملکت خود بشود تا کشور و قوم او از رنج، خشکسالی، ستم و ... رها شوند و به رفاه و آزادی برسند. (گرین و دیگران، ۱۳۸۳: ۱۱۶)

در این پژوهش، برزو نمود «قهرمان» تلقی شده است و کارکردهای او با مرحله «پاگشایی» (آشناسازی) قابل تطبیق است. کمپیل در مورد این نوع قهرمان می‌نویسد: «سفر اسطوره ای قهرمان معمولاً تکرار و تکریم الگویی است که در مراسم گذار، به آن اشاره شده است: جدایی، تشریف، بازگشت، که می‌توان آن را هسته اسطوره یگانه نامید. یک قهرمان از زندگی روزمره، دست می‌کشد و سفری مخاطره‌آمیز به حیطه شگفتی‌های ماوراء الطبیعه آغاز می‌کند. در آنجا با نیروهای شگرف، روبرو می‌شود و به پیروزی قطعی دست می‌یابد. هنگام بازگشت از این سفر پر رمز و راز، قهرمان نیروی آن را دارد که به یارانش برکت و فضل نازل کند». (کمپیل، ۱۳۹۳: ۴۰).

۴-۲ انزوا

در اوایل داستان، بعد از تولد برزو، وقتی او به سن بلوغ می‌رسد مادرش از ترس این‌که مبدا به ایران برود و کشته شود، نژاد او را مخفی می‌کند و پسر جوان را به کار کشاورزی وا می‌دارد. اگرچه علت به کشاورزی واداشتن برزو بوسیله مادرش، مشغول کردن برزو و نگهداشتن او در نزد خودش عنوان می‌شود، اما با توجه به موارد مشابه در سایر قصه‌ها به نظر می‌رسد با آیین ویژه‌ای مواجه هستیم. برخی از محققان از جمله میرچالیاده اعتقاد دارند که اسطوره‌ها و قصه‌های پریان از آیین‌های پاگشایی و دیگر آیین‌های گذاری سرچشمه گرفته‌اند یا بیان نمادین آن آیین‌ها هستند (بتلهایم، ۱۳۹۲: ۴۳).

بنابراین، بیان چنین علتی می‌تواند افزوده‌های بعدی بوده و در مرحله انتقال اسطوره اتفاق افتاده باشد. معمولاً «قهرمانان پسر یا دختر این قصه‌ها پیش از آغاز حرکت و عمل برای یافتن خود یا برای انجام کاری کارستان برای دیگری- که آن نیز

به نوعی اثبات خویشتن است-در معرض بی‌عملی، انزوا یا خواب و شرایطی نظیر آن قرار می‌گیرند... . این انفعال پیش از حرکت تعیین کننده زندگی جوان، فرصتی است مراقبه وار، تا او را برای اقدام سخت مرحله جدید زندگی اش آماده کند». (امیرقاسمی، ۱۳۹۱: ۱۴۷-۱۴۶).

بتلهایم در تحلیل روان‌شناسانه این نوع قصه‌ها به این نتیجه می‌رسد که «در دگرگونی‌های عمده زندگی، مثل بلوغ، برای آنکه فرصت‌های رشد موفقیت آمیز از دست نرود، به دوران‌های فعال و آرام هر دو نیاز است. درون‌گرایی که بظاهر، همچون انفعال (یا زندگی خود را به خواب گذراندن) به نظر می‌رسد، وقتی پیش می‌آید که فرایندهای ذهنی درونی چنان مهمی در درون شخص می‌گذرد که وی هیچ توانی برای فعالیت بیرونی ندارد» (بتلهایم، ۱۳۹۲: ۲۸۲).

پس از این دوران انفعال، نوجوان فعال می‌شود و آن دوران انفعال را جبران می‌کند. این نوجوانان می‌کوشند مردانگی و زنانگی نوبالغ خود را با ماجراجویی‌های خطرناک، اثبات کنند. اسطوره‌ها و قصه‌های پریان همین نکته را به زبان نمادین این گونه بیان می‌کنند که آنها پس از به دست آوردن نیرو در انزوا، اکنون باید خود را بیابند (همانجا). با توجه به این توضیحات و جنبه اساطیری داستان به نظر می‌رسد برزیگری کردن برزو، در اصل، ناشی از انزوای آیینی برای اثبات خویشتن و کسب آمادگی برای مرحله جدید زندگی بوده است؛ همچنان‌که دانه برای رشد و باروری مجبور است مدتی تاریکی زمین را تحمل کند.

۴-۳ مرگ و تولد دوباره (نوزایی یا باززایی)

یکی از مهمترین آرزوها و خواست‌های انسان، از آغاز حیات تا کنون، بی‌مرگی و زندگی جاوید بوده است و این آرزو به اشکال مختلف در نقاط مختلف جهان بروز یافته است. جستجوی آب حیات، درخت زندگی و ... نشانه‌ها و نمونه‌هایی از تلاش‌های انسان‌ها برای جاودانگی و بی‌مرگی است.

این کهن الگو (مرگ و تولد دوباره) از آغاز خلقت، ذهن انسان را مشغول کرده است. بنابراین، بسیاری از مراسم و آیین‌های باستانی بیانگر مفهوم تولد دوباره‌اند. در این میان «نوروز ایرانیان از بارزترین آنهاست. همچنین حالات ماه دال بر مرگ و تولد دوباره است و مرگ و تولد انسان‌ها با آن قابل مقایسه است.

الیاده در این مورد می‌نویسد: «در نگرشی که بر اثر مشاهده احوال ماه ساخته و پرداخته شده، مرگ یک فرد و نابودی «ادواری» همه بشریت امری ناگزیر است. همچنانکه سه شب تاریک ماه یا سرار (محاق) و بدنبال آن طلوع یا تولد دوباره ماه امری ناگزیر می‌باشد به همان ترتیب نیز هم مرگ آدمی و هم مرگ بشریت هر دو به طور یکسان برای احیا و زایش مجددشان ضروری است». (الیاده، ۱۳۸۴: ۹۹) به باور الیاده، زمان با هر زایش نوینی، در هر سطح که باشد احیا و تجدید می‌شود و این بازگشت جاودانه نمایانگر شناختی از هستی است که از تأثیر زمان و صیوروت و دگرگونی، مبراست. (همانجا)

به اعتقاد یونگ نیز، ولادت مجدد حقیقتی صرفاً روانی است و جزو اعتقادات اولیه انسان‌هاست و بنیان آن بر چیزی است که آن را «صورت مثالی» می‌خوانند. او «استعلای حیات» و «دگرگونی درونی» را دو دسته اصلی تجربیات ولادت مجدد می‌داند (یونگ، ۱۳۶۸: ۶۸-۶۷).

اما مرگ و تولد دوباره در آشناسازی عبارت از آزمون‌های سختی است که در محلی چون بیشه بر نوآموز تحمیل می‌شود و نوآموز به صورت نمادین توسط نهنگ، گرگ یا ماری عظیم‌الجثه بلعیده می‌شود و گاه در مکان‌هایی از جمله غار، چاه، معبد، سیاه چال، زندان و حصار و ... گرفتار می‌شود که همگی نمودی از رحم زمین یا رحم مادر است که قهرمان به آن بازگردانده می‌شود تا در هیأتی نو، دوباره متولد شود.

آزمون‌های دشوار مراسم آشناسازی، نمایانگر مرگ آیینی است که رستاخیز یا تولد دوباره‌ای را در پی دارد. الیاده در این مورد می‌نویسد: در آشناسازی، مرگ نوآموز بیانگر بازگشت به وضع جنینی است ... این مطلب نه تنها نشان دهنده تکرار نخستین آبستنی

و نخستین زادن جسمانی از مادر است؛ بلکه بازگشت موقتی به کیفیت معنوی و پیش کیهانی را نیز (که شب و ظلمت نماد آن است) نشان می‌دهد که دوباره زادن را در پی دارد و می‌توان آن را به آفرینش جهان مانند کرد. (الیاده، ۱۳۶۸ : ۸۴-۸۳).

معنای رمزی مردن نوآموز، مرگ کودکی، نادانی و بی‌مسئولیتی او و تبدیل شدنش به آدم دیگری است؛ چون «در همه جا نماد پردازی مرگ به مثابه زمینه هرگونه تولد روحانی-یعنی نوزایی- یافت می‌شود. در تمام این زمینه‌ها، مرگ به معنای فرارفتن از شرایط دنیوی نامقدس است. شرایط انسان طبیعی که نسبت به دین نادان و نسبت به امر روحانی کور است». (الیاده، ۱۳۸۲: ۱۹۵) در مرحله مرگ، جدایی از زندگی گذشته محقق می‌شود و پس از آن تولد دوباره آغاز می‌شود و داوطلب به تدریج به واقعیت وجودی خویش پی می‌برد.

با توجه به این توضیحات، در این تحقیق، نبردهای برزو با رستم و پهلوانان دیگر و به دنبال آن، گرفتار شدن او در سیاه‌چال رستم و فرورفتن در تاریکی و رهایی یافتن او نمودی از مرگ و تولد دوباره است؛ برزو پس از پشت سر نهادن آزمون‌های دشوار، در تولدی دوباره، با چهره‌ی مهربان پدر آشنا شده و به عنوان پهلوان جدید کشور ایران در کنار پدر بزرگ به زندگی ادامه می‌دهد.

۴-۴ راهنما یا پیردانا

پیردانا از نیروهایی است که می‌توان گفت در همه مکاتبی که درباره سفر روحانی بحث می‌کنند حضور دارد و معمولاً در وضعیتی ظاهر می‌شود که بصیرت، درایت، پند عاقلانه، اتخاذ تصمیم و برنامه ریزی و امثال آن ضروری است و کسی لازم است تا با تأملی از سر بصیرت یا فکری بکر و به عبارت دیگر کنشی روحی، بتواند او را از مخمصه نجات دهد. (یونگ، ۱۳۶۸: ۱۸۸) با ظهور پیر، ناتوانی اولیه قهرمان جبران می‌گردد و او قادر می‌شود تا عملیات خود را که بدون یاری گرفتن توان انجام آن را نداشت به سرانجام برساند» (یونگ، ۱۳۸۷: ۱۶۴).

در مراسم آشناسازی (سرسپاری) نیز با مفهوم راهنما یا پیردانا مواجهیم و از شاخص‌های مهم در الگوی ازلی سرسپاری است که در همهٔ نحله‌ها نشانی از آن دیده می‌شود. این راهنمایان، هادی ارواح در سفر از زمین به آسمان یا از زمین به جهان زیرین‌اند. گاه، اشیاء، حیوانات یا اشخاص دیگری به نیابت راهنما در مراسم سرسپاری حاضر می‌شوند. (فضایلی، ۱۳۸۸: ۱۹۲) راهنما، پس از پشت سر گذاشتن ریاضت‌ها و آزمون‌های سخت روح بر نوآموز ظاهر می‌شود که اگر به صورت پرنده یا پرنده‌وار باشد نشان‌دهندهٔ او به عنوان هادی ارواح خواهد بود. (همان: ۲۰۲)

در این داستان، می‌توان شهرو، مادر برزو را الگوی بلد و راهنما به حساب آورد که در هنگام اسارت فرزندش به دست رستم، او را از بند، نجات می‌دهد و بعد از آن، وقتی رستم بعد از جنگ با برزو بر او غلبه کرده و می‌خواهد او را بکشد شهرو فوراً حاضر می‌شود و با آشکار کردن هویت برزو، او را از مهلکه نجات می‌دهد.

۵- تحلیل داستان برزونا

در اساطیر و افسانه‌ها و قصه‌های عامیانه، قهرمانان پسر و یا دختر برای اثبات خویشتن مدتی را در انزوا، خواب و شرایطی نظیر آن قرار می‌گیرند تا خود را برای ورود به مرحله جدید زندگی که بسیار سخت و مهم است آماده کنند. از دیدگاه روان‌شناسی و به اعتقاد «بتلهایم»، درون‌گرایی در این دوره آنقدر اهمیت پیدا می‌کند که فرصت و توانی برای فعالیت بیرون باقی نمی‌ماند (بتلهایم، ۱۳۹۲: ۲۸۲).

با توجه به این‌که اولین مرحله آشناسازی «انزوا» است به نظر می‌رسد اقامت برزو در کوه شنگان و اشتغال او به برزیگری ضمن اینکه یادآور بالیدن فریدون در مرغزار و بر فراز کوه البرز است ناشی از این انزوای آیینی بوده باشد تا او آمادگی لازم را برای ورود به مرحله جدید زندگی به دست بیاورد؛ زیرا که کوه از قداست برخوردار است و جایگاه خدایان و مقدسان و مکانی برای عروج و سیر اندیشه به جهان فراتر است.

ارتباط معنای رمزی کوه با مراسم آشناسازی در این است که در این مراسم، نوآموز می‌خواهد برای تغییر وضع وجودی خویش و برای همسانی با نمونه اولیه انسان مذهبی به‌طور نمادین، به آسمان برود و با خدایان یا نیروهای آسمانی دیدار کند و به سعادت دست یابد. با توجه به اینکه کوه جایگاه خدایان و ملتقای آسمان و زمین و بالا رفتن از آن به منزله وارد شدن به آسمان و ارتباط با خدایان است، بنابراین، برزو برای خودسازی و جدا شدن از جهالت کودکی و نادانی در کوه شنگان ساکن شده است. اشتغال او به کار برزگری نیز بی ارتباط با آشناسازی و نوزایی نیست؛ زیرا که به اعتقاد سرلو (Cirlo)، اولاً کشاورزی یک امر آیینی است که در آن، انسان همواره مرگ و تولد مجدد را مشاهده می‌کند. ثانیاً، کشاورزی، کارگشایی نیروهای نوزایی و رستگاری است و برای برانگیختن خودآگاهی کیهانی در انسان، از اصول اساسی بوده است (سرلو، ۱۳۸۹: ۱۹۴).

برزو در این داستان، نمودی از کهن‌الگوی قهرمان محسوب می‌شود و از میان مراحل تحول و رستگاری، کارکرد او با مرحله آشناسازی (نوآموزی یا تشریف) قابل تطبیق است که در این مرحله، قهرمان باید یک سلسله وظایف سخت و شکنجه‌آور را تحمل کند تا از مرحله کودکی و خامی عبور کند و به بلوغ فکری و اجتماعی برسد. آشناسازی قهرمان دارای سه مرحله است: جدایی، تغییر و بازگشت. بر این اساس، برزو بعد از گذراندن مرحله انزوا در کوه شنگان با اشتغال به برزگری، بوسیله افراسیاب، از مادر جدا می‌شود، با این توضیح که افراسیاب با دیدن برزو و اندام پهلوانانه و تنومند او علاقه‌مند می‌شود او را به سپاه خود ببرد و با دادن وعده‌هایی، برزو را متقاعد می‌کند و برزو شتابان به پیش مادرش می‌آید و ماجرا را برای او تعریف می‌کند که با مخالف مادرش مواجه می‌شود.

اما چنانکه در کتاب «شبرنگ بهزاد» می‌خوانیم، در آشناسازی سن بلوغ-که آشناسازی برزو نیز از همین نوع است- تصمیم‌گیری بر عهده خود نوآموز است و او می‌خواهد برای قهرمانی‌گری و قدرت به یک دنیای جدید وارد شود، زیرا می‌داند که

هیچ چیز تصادفی نیست و همه چیز بر حسب متقارن شدن با مشیت الهی مسیری علت و معلولی را طی می‌کند (فضایلی، ۱۳۸۸: ۱۸۲). بنابراین، برزو که تصمیم خود را برای رفتن و جدایی از مادر گرفته است حرف مادرش را که او را از این کار باز می‌دارد قبول نمی‌کند و با یادآوری مشیت الهی، می‌گوید:

بدو گفت ای مام، تنگی مکن مرا از یلان نیز تنگی مکن
که جز خواست دیان نباشد دگر ز تقدیر او، کس نیابد گذر
(کوسج، ۱۳۸۷: ۲۵)

و برای پیوستن به سپاه افراسیاب، از مادر جدا می‌شود. از دیدگاه روان‌شناسی، بازداشتن مادر برزو او را از پیوستن به سپاه افراسیاب و جنگ با رستم می‌تواند نمادی باشد از ترسی که «من» خود آگاهی بر برزو آشکار می‌سازد و برزو با غلبه بر آن به درون آستانه-ناخود آگاهی-و یا آن سوی دیوار سنت‌های جامعه می‌رود. بدین ترتیب، مرحله اول آشناسازی قهرمان که جدایی و حرکت می‌باشد به وقوع می‌پیوندد.

برزو بعد از جدایی از مادر، از افراسیاب می‌خواهد از «دلیران توران زمین» کسانی را برگزیند تا فنون رزم را به او بیاموزند و افراسیاب موافقت می‌کند و ده نفر از پهلوانان را انتخاب می‌کند که؛

شب و روز، با برزوی شیر گیر به گرز و به نیزه به شمشیر و تیر،
به میدان، همه جنگش آموختند همان، کینه از رستم اندوختند
(همان: ۲۶)

در آیین‌های آشناسازی در میان قبایل مختلف، آموزش نوآموز دارای اهمیت خاصی است و افرادی ضمن مراقبت از نوآموز و تهیه آب و غذای او، وظایفی را که بر عهده خواهد داشت به وی می‌آموزند (الیاده، ۱۳۶۸: ۳۴). که در مورد برزو با توجه به این‌که آشناسازی و پاکشایی او از نوع «آزمون‌های جنگی» است فنون رزمی را به او آموزش می‌دهند.

برزو در مدت شش ماه فنون جنگی را یاد می‌گیرد؛ این مدت آموزش (شش ماه) با سنت‌های برخی قبایل که الیاده مراسم آشناسازی آنها را مطالعه کرده کاملاً تطبیق دارد که در میان آن قبایل نیز مدت آموزش شش ماه است (همان، ۴۲ و ۴۷). این که چرا آموزش برزو یا آموزش سایر نوآموزان در مراسم آشناسازی شش ماه طول می‌کشد ناشی از تقدس عدد شش (۱) است؛ با این توضیح که در نظام‌های باستانی، عدد شش را تام‌ترین عدد و نشانه کمال می‌دانستند و اگر شمار چیزی به این عدد می‌رسید، چرخه آن پایان می‌یافت و چرخه تازه‌ای آغاز می‌شد (شیمل، ۱۳۹۳: ۱۳۵). بنابراین، برزو بعد از طی این مدت، دوره جدیدی را آغاز می‌کند و دلاور بی‌همتایی می‌شود:

به شش ماه، چونان شد آن نامدار که چون او نبد یک دلاور سوار
چو او نامداری به توران نبود نه گوش کسی نیز هرگز شنود
(کوسج، ۱۳۸۷: ۲۷)

از طرف دیگر، آموزش برزو بوسیله دلاوران توران را که دشمن اجداد او هستند و جنبه اهریمنی دارند شاید بتوان این‌گونه توجیه کرد که بنا به تحقیق الیاده گاهی در مراسم آشناسازی، آموزش نوآموز بوسیله شخصیت‌های افسانه‌ای که جنبه شیطانی دارند صورت می‌گیرد (الیاده، ۱۳۶۸: ۵۴ و ۷۲).

او «سر ماه هفتم»، به پیش افراسیاب می‌آید و بعد از درخواست و گرفتن ساز و اسباب جنگی از افراسیاب، از آن دلاوران (ده سوار) می‌خواهد که او را در معرض امتحان و آزمایش قرار دهند و آنها با اجازه افراسیاب، برای آزمون برزو با او مبارزه می‌کنند که در نهایت، برزو از این آزمون سربلند بیرون می‌آید و آن دلاوران را شکست می‌دهد.

در آیین‌های آشناسازی گذراندن امتحان‌ها و استقامت داوطلب در برابر آزمون‌ها، نشانگر آمادگی داوطلب برای ورود به راه است. مخصوصاً در آزمون‌های رزمی، جنبه سلحشوری آن مطرح است (فضایلی، ۱۳۸۸: ۱۸۳). از جمله در مراسم آشناسازی

«هیکلپون»، نوآموزان شمشیربازی و دیگر رشته‌های رزمی را امتحان می‌دادند (همان: ۲۱۵).

با پشت سر گذاشتن آزمونهای جنگی، بلوغ و پختگی نوآموز به اوج می‌رسد. برزو نیز چنین وضعی دارد و به جایی رسیده است که هومان در باره او می‌گوید:

که هرگز ندیدم از این سان دلیر نه بیر دمان و نه آشفته شیر

(کوسج، ۱۳۸۷: ۳۱)

برزو بعد از آنکه از آزمون‌ها، سربلند بیرون می‌آید، همرا با سپاه افراسیاب به سوی ایران رهسپار می‌شود و در دشت و بیابان با سپاه ایران رو در رو می‌شود. در آیین‌های آشناسازی، مراسم معمولاً، در بیشه برگزار می‌شود. در داستان برزنامه نیز می‌توان دشت و بیابان را همان بیشه تصور کرد که مرکز زندگی و سرچشمه حیات و نوزایی و جایگاه رمز آمیز خداوند است. از طرف دیگر، دشت و بیابان مانند بیشه نمادی از ناخودآگاهی و رمز نیروهای بکر و نهفته در طبیعت است که قهرمان برای زادنی دیگر ناگزیر است که از آن بگذرد (کمپیل، ۱۳۹۲: ۸۶) ضمناً نمادی است از مرگ و گام نهادن در آن و بیرون آمدن از آن به معنای مرگ و تولد دوباره است.

در آیین‌های آشناسازی از نوع آزمون‌های جنگی، قهرمان برای رسیدن به پختگی و بلوغ باید نبردی قهرمانانه را پشت سر بگذارد تا در سختیها و دشواری‌های آن بمیرد و دوباره مانند مردی متولد شود (اتونی، ۱۳۹۰: ۹۲). بنابراین، برزو بعد از رشد جسمانی، حالا برای رشد روانی و اجتماعی و وارد شدن به جرگه اجتماعی باید تا یک قدمی مرگ پیش برود و آن را از نزدیک درک کند و بازگردد و این مسأله در نبرد با پهلوانان ایرانی بخصوص رستم به وقوع می‌پیوندد. با این توضیح که او در جنگ اول با ایرانیان، طوس و فریبرز را اسیر می‌کند و در جنگ دوم، با رستم روبرو می‌شود. در طی این نبرد، ضربه‌ای سخت بر بازوی رستم می‌زند و او را زخمی می‌کند و با پیشنهاد رستم جنگ متوقف می‌شود.

رستم که به علت زخمی شدن نگران نبرد با برزو است خیر رسیدن فرامرز را می‌شنود و در جنگ بعدی به جای خودش فرامرز را به مقابل برزو می‌فرستد. فرامرز هويت خودش را مخفی می‌سازد و وانمود می‌کند که او همان رستم است. سرانجام، پای اسب برزو به سوراخی فرو می‌رود و زمین می‌خورد و فرامرز فوراً او را به کمند می‌اندازد و اسیر می‌کند. با آمدن زواره، فرامرز، برزو را به او می‌سپارد تا پیش رستم برود. زواره نیز برزو را به بیژن می‌دهد و بیژن او را دست بسته به نزد رستم می‌آورد.

در آیین‌های آشناسازی، نوآموز بوسیله مردان ناشناخته که غالباً روبند بر رخسار دارند، ربوده می‌شود و از محیط آشنا دور می‌شود (الیاده، ۱۳۶۸: ۳۶). در این داستان نیز برزو بوسیله فرامرز که برای او ناشناخته است و با مخفی کردن هويت اصلی، خودش را رستم معرفی می‌کند ربوده می‌شود.

از طرف دیگر، در آیین‌های آشناسازی اعتقاد دارند آشناسازی‌ها توسط خدا یا موجودات برتر، آشکار شده و با اجرای این مراسم فرد زمان مقدس نخستین را دوباره زنده می‌کند، بنابراین، نوآموزان همراه با تمام آشنایان در حضور خدایان یا نیاکان افسانه‌ای شرکت دارند (همان: ۲۴۷).

در این مراسم، معمولاً، نیاکان با روبند و به صورت ناشناس، مجسم می‌شوند و هدف از آن، بیان تسلط آیین نیاکان و از بین بردن قدرت و سلطه مدارسالارانه بر نوآموز است. در این داستان نیز که بنوعی، مراسم آشناسازی برزوست همه نیاکان او حضور دارند و نقش ایفا می‌کنند؛ به گونه‌ای که جنگ او و اسارتش و بردن او به زندان در حضور و بوسیله نیاکانش (رستم و زال به عنوان جد، فرامرز به عنوان عمو، زواره به عنوان عموی بزرگ و بیژن به عنوان پسر عمه)، انجام می‌شود تا او با یادگیری و پذیرش آیین نیاکان، از سلطه مادر و مدارسالاری آزاد شود.

از نگاه دیگر، نبرد او با رستم و فرامرز نمادی است از نبرد برای شکستن سنت‌ها و تابوها. او با این نبرد نمادین، می‌خواهد به آن سوی دیوار سنت‌های جامعه خود قدم

بگذارد و ضمن رهایی از قید و بندهای اجتماعی، وجود خودش را به عنوان پهلوان نو، ابراز نماید.

در ادامه داستان، برزو به نزد کیخسرو برده می‌شود و رستم از کیخسرو می‌خواهد برزو را آزاد کند و به او بسپارد تا تربیت کند. کیخسرو هم درخواست رستم را قبول می‌کند و او را از «بند و تاریک چاه» می‌رهاند و به رستم می‌سپارد:

به رستم سپردش جهاندار شاه رهانیدش از بند و تاریک چاه
(کوسج، ۱۳۸۷: ۹۵)

رستم نیز او را به فرامرز می‌سپارد تا او را در دربند ارگ، به بند بکشد. چاه و زندان تصویری از ناخودآگاه هستند و وارد شدن در آنها به معنای ارتباط با ناخودآگاه و بیرون کشیدن محتوای آن است. ضمناً، این‌گونه مکان‌ها بیانگر ظلمت نیز هستند که نماد جهان دیگری است - خواه جهان مرگ باشد خواه جهان جنینی.

معمولاً، مفهوم مرگ در مراسم آشناسازی با نمادهای تاریکی یا شب کیهانی، رحم زمینی، کلبه، شکم هیولای دریایی و ... نشان داده می‌شود (الیاده، ۱۳۶۸: ۱۷). جهان مادرانه کفرآمیز است؛ بنابراین نوآموز از آن می‌گذرد و به جهان مقدس گام می‌نهد. گذشتن از جهان کفرآمیز و گام نهادن در جهان مقدس بر تجربه مرگ دلالت دارد و برای به دست آوردن حیات دیگر است.

حبس شدن در این گونه مکانها (چاه و زندان) که معادل کلبه (۲) در مراسم آشناسازی هستند به معنای زندانی بودن در شکم مادر است. نوآموز با وارد شدن در این مکان‌ها گویی وارد شکم هیولای بلعنده‌ای می‌شود که نوآموز را در خود، جای می‌دهد و هضم می‌کند و در اینجا، نوآموز از نو به وجود می‌آید. در داستان برزنامه، این گذر و تجربه مرگ با نماد چاه و زندان بیان شده است؛ بدین ترتیب که برزو به - عنوان نوآموز با فرورفتن در چاه و زندان، مرگ آیینی را برای دست یافتن به حیات دیگر تجربه می‌کند.

بعد از بردن برزو به سیستان، مادر او، شهره، گریان و نالان به پیش افراسیاب می‌آید و به گمان اینکه پسرش در جنگ کشته شده، افراسیاب را نکوهش می‌کند تا اینکه پیران به او می‌گوید برزو کشته نشده، بلکه در سیستان زندانی است. سپس، شهره برای آزاد کردن برزو به سیستان می‌رود. در آنجا با فردی به نام بهرام گوهرفروش دیدار می‌کند و به واسطه او با رامشگر زنی که در خدمت برزو بود آشنا می‌شود و با فرستادن انگشتی خود به برزو از حضورش در سیستان خبر می‌دهد. سرانجام با نقشه و تدبیر شهره و زن رامشگر، برزو از زندان آزاد می‌شود.

در مراسم آشناسازی که نوآموزان از مادرانشان جدا می‌شوند «مادران بر این باورند که پسرانشان کشته می‌شوند و توسط دشمن و خدای مرموزی که نامشان را نمی‌دانند خورده می‌شوند» (الیاده، ۱۳۶۸: ۳۵) و مادر و سایر نزدیکان بر او سوگواری می‌کنند (همان: ۱۵۱) و به گونه‌ای می‌گیرند که گویی او واقعاً مرده است (الیاده، ۱۳۸۲: ۱۹۸). گریه و زاری شهره در پیش افراسیاب به گمان این‌که برزو کشته شده کاملاً با این قسمت مراسم آشناسازی تطبیق دارد اصلاً حضور او در متن ماجراها بیانگر این است که بن مایه اصلی این داستان مراسم پاگشایی و آشناسازی بوده است؛ چون در حالت عادی، مادران در میدان‌های نبرد به همراه پسرانشان حضور ندارند.

علاوه بر شهره که مادر برزو است زن دیگری در این داستان نقش ایفا می‌کند که رامشگر است و شب و روز در خدمت برزو است؛ این زن در داستان از زبان بهرام گوهرفروش اینطور معرفی شده است:

که رامشگری دارم آنجا جوان نوازنده رود و آرام جان
نه مرد است و همچون تو شهره زن است به رامشگری فتنه برزن است
به نزدیک برزو، بود روز و شب به آواز او برگشاید دو لب
(کوسج، ۱۳۸۷: ۱۰۳)

بنابه تحقیق الیاده، در برخی جوامع، از جمله جامعه کانئیل، در هنگام انزوا، زنی به نوآموز خدمت می‌کند. چون نوآموز با خدا، یکسان انگاشته می‌شود، بنابراین زن در این

مورد، نماینده بنده است (الیاده، ۱۳۶۸: ۱۳۹). علاوه بر این، در مراسم آشناسازی در آیین تنتره، داوطلب وارد قلعه افسون شده و به تالاری که ملکه در آن است وارد می‌شود. این ملکه دارای قدرت فوق انسانی است و نقش مهمی برای آموزش اسرار به داوطلب دارد و اغلب ملقب به «مادر» است (فضایلی، ۱۳۸۸: ۲۰۴).

می‌توان گفت رامشگر زن در برزونا مه و در مراسم آشناسازی برزو چنین نقشی را بر عهده دارد. او شب و روز در خدمت برزو است و به گونه‌ای، محرم اسرار اوست و رموز رازآموزی و آشناسازی را به برزو آموزش می‌دهد.

از طرف دیگر، رامشگر و نوازنده بودن این زن نیز بی ارتباط با مراسم آشناسازی نیست؛ چون در میان برخی جوامع «بخش اساسی مراسم آشناسازی دقیقاً، عبارت از کوشش‌هایی است که اعضای قدیمی جامعه برای رام کردن نوآموز با رقص‌ها و آوازها به عمل می‌آورند» (الیاده، ۱۳۶۸: ۱۴۲). تا نوآموز کم‌کم، به تعادل روحی جدیدی دست یابد و شخصیت جدیدی برای خودش بنا نهد.

بنابراین، می‌توان گفت حضور زن رامشگر در خدمت برزو، در ارتباط با آشناسازی اوست. از این طریق، او می‌خواهد برزو به آسمان «عروج» داده شود؛ زیرا گوش فرادادن به صدای ابزارهای مقدس، نوآموز را درجذبه‌ای فرو می‌برد که بیانگر مرگ او از حیات کفرآمیز و وارد شدن به جهان مقدس و برترست.

افزون بر اینها، شهرو و زن رامشگر به عنوان «تجسمی از دانش یا فضایل متعالی» (سرلو، ۱۳۸۹: ۴۵۵)، نمودی از پیردانا هستند.

این پیردانا معمولاً، زمانی ظهور می‌کند که قهرمان تنهایی، نمی‌تواند کاری از پیش برد و او می‌آید تا با بصیرت، پند عاقلانه، اتخاذ تصمیم و برنامه‌ریزی و امثال آن، قهرمان را از مخمصه برهاند. پیر دانا «به منظور برانگیختن خویشتن/اندیشی و تحریک قوای اخلاقی می‌پرسد: چه کسی؟ چرا؟ از کجا؟ به کجا؟ و حتی اکثر اوقات، طلسم جادویی لازم را می‌دهد، یعنی قدرت غیرمنتظره و نامحتمل را جهت کسب موفقیت که

یکی از خصوصیات شخصیت یکپارچه، خواه نیک و خواه بد، به طور یکسان است» (یونگ، ۱۳۶۸: ۱۱۶-۱۱۷).

پیردانا (بلد یا راهنما) در آیین‌های آشناسازی نیز یکی از شاخصه‌های مهم و هادی ارواح در سفر از زمین به آسمان یا از زمین به جهان زیرین است و در برزنامه، در شخصیت شهرو و زن رامشگر نمود یافته است که طبق گفته یونگ، درباره سرنوشت برزو، بحث و چاره اندیشی می‌کنند و راه رهایی از زندان رستم را به او نشان می‌دهند و حتی طلسم جادویی لازم (سوهان برای بریدن بند و کمند برای پایین آمدن از بام حصار) را به او می‌دهند تا از بند و زندان نجات یابد.

برزو بعد از بیرون آمدن از زندان، همراه با مادر و زن رامشگر، از ایران به سوی توران حرکت می‌کند. بعد از این‌که سه شبانه‌روز، راه می‌روند، سپیده دم روز چهارم، گرد و غبار شدیدی می‌بیند که از حرکت رستم و پهلوانان ایران برپا شده بود. آنها برای برگزاری مراسم سال نو، می‌رفتند:

سپهبد بیاورد از ایران همه	همان شاهزاده همان یک تنه
هر آن کس که بود از سواران همه	که او چون شبان بود و ایشان رمه
سر سال نو هرمز فورردین	بیردی همه نامداران کین
بدان روز هنگام آن بزم بود	اگرچند آن بزم با رزم بود

(کوسج، ۱۳۸۷: ۱۱۵)

مراسم آشناسازی معمولاً در فصل زمستان برگزار می‌شده است «به هنگام زمستان [نوآموزان] می‌توانند وضع کفر آمیز خویش را تغییر داده و مرد برتر شوند. این دستیابی یا از راه پیوند با نیاکان یا از راه رفتار یعنی با کمک سحر همسانی با جانوران گوشتخوار حاصل می‌شود» (الیاده، ۱۳۶۸: ۱۶۶). از این لحاظ، نوآموز با دانه، همانندسازی می‌شود: همچنان‌که دانه باید در فصل زمستان سرما و تاریکی زمین (مرگ) را بگذراند تا در فصل بهار سر از خاک بیرون آورد (دوباره زنده شود)، نوآموز نیز باید در فصل زمستان مرگ آیینی را برای تولد دوباره در فصل بهار تجربه کند. «در

چنین آیین‌هایی، مرگ گامی به سوی رستاخیز، تباهی تن مرحله‌ای از باروری و باززایی و فرارسیدن پاییز و زمستان دیباچه‌ای بر بهاری دیگر شمرده می‌شود» (بهار، ۱۳۸۴: ۳۴۹).

در داستان برزنامه، با این‌که بوضوح، به برگزاری مراسم آشناسازی در فصل زمستان اشاره نشده است، اما با توجه به نشانه‌هایی که در متن وجود دارد، می‌توان به برگزاری مراسم در فصل زمستان صحنه گذاشت. در اوایل داستان، افراسیاب بعد از دیدن برزو و جلب توجه او برای حمله به ایران از پیران درخواست می‌کند سپاه را آماده کند و پیران برای درخواست لشکر به پادشاهان مختلف نامه می‌نویسد و می‌گوید:

که شه کرد در کوه شنگان درنگ هم از بهر تدبیر پیکار و جنگ
 به جشن فریدون سرمهر ماه چنان ساخت باید که یکسر، سپاه،
 بیایند تازان به شنگان زمین چه کهنتر چه مهتر ابا تیغ کین
 (کوسج، ۱۳۸۷: ۲۶)

با توجه به این ابیات، می‌توان گفت که باید زمان آغاز مراسم آشناسازی برزو، «سر مه‌ماه» آغاز زمستان باشد همچنانکه در آیین‌های آشناسازی معمول بوده است. آمدن برزو به سوی ایران منجر به نبرد او با رستم و فرامرز و اسارت او می‌شود و ابتدا در چاه و سپس در دربند ارگ در سیستان زندانی می‌شود تا اینکه با ترفند مادرش و زن رامشگر از زندان آزاد می‌شود آزاد شدن او از زندان مصادف با آغاز سال نو «سر سال نو هرمز فوردین» است؛ بدین ترتیب او از راه مرگ آیینی در فصل زمستان وضعیت کفرآمیز و جهالت خودش را تغییر داده و درست با آغاز فصل بهار به نشانه تولد مجدد، از زندان بیرون آمده است.

برزو و همراهانش (مادر و زن رامشگر) با دیدن سپاه ایران به راهی می‌روند که با آنها رو در رو نشوند؛ اما رستم آنها را می‌بیند و گرگین را می‌فرستد تا ببیند چه کسانی هستند. گرگین بعد از درگیری با برزو اسیر او می‌شود. رستم بعد از باخبر شدن از اسارت گرگین، به جنگ برزو می‌آید. بعد از مدتی جنگیدن، رستم درخواست می‌کند

که جنگ را متوقف کنند تا استراحتی بکنند، برزو می‌پذیرد و به نزد مادرش بر می‌گردد. با پیشنهاد مادرش، برزو گرگین را آزاد می‌کند و او به نزد ایرانیان می‌آید و به رستم و سایر پهلوانان که به دنبال راه چاره‌ای برای مقابله با برزو هستند می‌گوید:

ندارند با خود همی خوردنی نه نوشیدنی و نه گستردنی
(همان: ۱۳۲)

و با پیشنهاد گرگین غذا را به زهر آلوده می‌کنند و به نزد برزو می‌فرستند. این‌که گرگین می‌گوید برزو و همراهانش خوردنی و نوشیدنی با خود ندارند، می‌تواند ناشی از گرسنگی آیینی در مراسم آشناسازی باشد؛ چون بنابه تحقیق الیاده، در طول این مراسم «خوردن بسیاری از چیزها برای آنان ممنوع است... و نوآموز بایستی از خوردن بسیاری از چیزها پرهیز کند» (الیاده، ۱۳۶۸: ۴۲ و ۶۸). این ممنوعیت غذایی و گرسنه ماندن در میان نحله‌های مختلف رایج بوده است - از جمله در میان اسکیموها، نوآموز به مدت ده روز نباید چیزی می‌خورد و در مراسم سرسپاری مهربان، نوآموز در طول مراسم، گرسنه و تشنه می‌مانده است (فضایلی، ۱۳۸۸: ۲۰۲ و ۲۰۷). بنابراین، این قسمت داستان برزوناامه با ممنوعیت غذایی و تحمل گرسنگی در آیین‌های آشناسازی، قابل تطبیق است.

علاوه بر این، در اواخر مراسم آشناسازی، نوآموز برای اولین بار نوشابه خواب آوری را به نام «نوشیدنی مرگ» می‌نوشد (الیاده، ۱۳۸۲: ۲۰۰ و همان، ۱۳۶۸: ۱۵۱). خوردن «نوشیدنی مرگ» نمایانگر دست یافتن به معرفت از راه مرگ است. از جمله، در مراسم آشناسازی در آیین تنتره، نوآموز پس از پشت سر گذاشتن مراسم سرسپاری (مرحله مرگ)، پذیرفته می‌شود، یعنی زندگی دوباره می‌یابد و شهدی شامل هشت نوع گیاه که با ماء الشعیر تبّتی مخلوط شده به نام «معرفت عرفانی» به او داده می‌شود. (فضایلی، ۱۳۸۸: ۲۰۴).

در داستان برزوناامه، بعد از این‌که گرگین می‌گوید: «ندارند با خود همی خوردنی»، با پیشنهاد هم او، رستم غذایی را به زهر آلوده می‌کند و به برزو می‌فرستد آیا این غذا

همان «نوشیدنی مرگ» و «شهد مخلوط شده با ماء الشعیر تبتی» نیست که رستم به عنوان پیر و مرشد، آن را به برزو به عنوان نوآموز می‌فرستد و در مرحله انتقال این آیین و بیان شدن آن در قالب اسطوره و افسانه به این شکل درآمده و به آمیختن زهر با غذا تغییر شکل داده است؟ همین‌که غذا به نزد برزو می‌رسد، ناگهان گردی بلند می‌شود و برزو گورخری را می‌بیند «سر و پای او غرقه گشته به خون» و بسرعت، از کنار او می‌گذرد و همه دشت از خون او مانند لاله، سرخرنگ می‌شود. به دنبال گورخر، دو سگ مانند شیر و به دنبال سگ «سواری چو شیر دلیر» حرکت می‌کردند. برزو با دیدن گورخر، سوار اسب می‌شود و با ضربه گرز آن را می‌کشد:

بزد گرز و پشتش به هم در شکست به یک زخم، شد گور بر جای پست
(کوسج، ۱۳۸۷: ۱۳۴)

این قسمت داستان برزونا مه، کاملاً نمادین و در ارتباط تام با مراسم آشناسازی است. اولاً، گورخر حیوانی آشنا در اساطیر و حماسه‌های ایرانی است و بسیاری از قهرمانان اساطیری از جمله گرشاسب و رستم پس از انجام کاری قهرمانانه گور یا اسبی را شکار کرده و می‌خورند (قلی‌زاده، ۱۳۹۲: ۲۴۱).

ثانیاً این گورخر زخمی شده و در اثر خون او همه دشت مانند لاله سرخرنگ می‌شود؛ «خون، اصل حیات، روان و قوه جوانی دوباره است» (کوپر، ۱۳۸۶: ۱۳۶) و جاری شدن خون مقدس به معنای امید نجات و باعث باروری و حاصلخیزی زمین است.

بنابراین، ریختن خون گورخر از این لحاظ، با داستان برزونا مه ارتباط دارد که این زمان مصادف با آغاز فصل بهار و رویش طبیعت است و ریختن خون قربانی سبب باروری و حاصلخیزی طبیعت می‌شود. علاوه بر این، برزو در مراسم آشناسازی خود، مرحله مرگ را پشت سر گذاشته است و در شرف رسیدن به تولد مجدد است و از آنجا که خون نماد اصل حیات و قوه جوانی دوباره است، می‌توان گفت برای برزو به منزله تولد دوباره و قوه جوانی دوباره است.

ثالثاً گورخر را دوسگ که مانند شیر هستند دنبال می‌کنند. سگ از عالم دیگر و همچنین آن سوی دیگر زندگی انسان آگاهی دارد و در اساطیر سراسر جهان، راهنمای ارواح و بلد انسان در شب مرگ است. سگها فقط به راهنمایی مردگان اکتفا نمی‌کنند بلکه میانجی این دنیا و دنیای دیگر نیز هستند (شوالیه و گربران، ۱۳۸۲: ج ۳ صص ۶۰۲-۶۰۷). سگ هم نقش پایان سال و مرگ را بر عهده داشت هم رستاخیز و تولد دوباره را (کوپر، ۱۳۸۶: ۲۰۳).

بر اساس مراسم آشناسازی، هدف برزو این است که از عالم کفرآمیز و جهالت و نادانی کودکی، بمیرد و در دنیای آگاهی و دانایی، به تولد دوباره دست یابد. از آنجا که سگها راهنمای ارواح و میانجی این دنیا و دنیای دیگر هستند، بنابراین، آنها برزو را در شب مرگ برای رسیدن به دنیای دیگر (آگاهی و دانایی) راهنمایی می‌کنند.

علاوه بر این، در برخی فرهنگها، سگ (۳) از نوع شمسی است و به صورت باد، گراز نر زمستان یا خشکسالی را می‌راند (همانجا) و به عقیده مایاها، خورشید را در سفر زیرزمینی اش راهنمایی می‌کند (شوالیه و گربران، ۱۳۸۲: ج ۳ صص ۶۱۰). در داستان برزونامه، آمدن سگها به دنبال گور در آغاز فصل بهار است.

با توجه به توضیحات اخیر، آیا نمی‌توان گفت این دو سگ نماد باد بهاری-که زنده کننده و بارورکننده طبیعت است- یا خورشید هستند و گور جلوه‌ای از دیو (سرما و تاریکی) است [با این توضیح که دیو گاهی، از جمله در ماجرای اکوان دیو شاهنامه، به شکل گورخر جلوه‌گر می‌شود] و راندن سگها، گور را به معنای این است که خورشید یا باد بهاری، زمستان و تاریکی را می‌راند؟ نکته جالب توجه دیگر در ارتباط با این دو سگ تشبیه آنها به شیر است «پس او دو سگ دید مانند شیر»؛ که این تشبیه نیز بن مایه اساطیری دارد با این تفسیر که در آیین مهر پرستی، در تصویر قربانی کردن گاونر، مقام شیر با سگ نشان داده می‌شود (مرکلباخ، ۱۳۹۴: ۱۱۸).

علاوه بر این، در آیین‌های گوناگون یک جفت سگ به صورت شیر، نگهبان مدخل معابد است (هال، ۱۳۹۰: ۵۳). بدین ترتیب، مشخص می‌شود که تشبیه سگ‌ها به شیر تنها یک تشبیه ظاهری نیست، بلکه دارای مفهوم عمیق اساطیری است.

رابعاً، برزو با دیدن گورخر، فوراً سوار اسب می‌شود و با ضربه گرز، آن را می‌کشد. در آیین‌های آشناسازی، نوآموز بعد از پشت سر گذاشتن آزمون‌های سخت و رسیدن به مرحله یک مرد واقعی، باید انسانی را بکشد. کشتن یک انسان تقلید از رفتار ایزدان است. نوآموز باید انسان کشی کند، زیرا پیش از او خداوند به این عمل دست زده است. اصلاً، خود نوآموز طی رازآموزی بدست خدا کشته شده است و باید آنچه را که بر او آشکار شده است تکرار کند (الیاده، ۱۳۸۲: ۱۹۵).

البته، در برخی آیین‌های آشناسازی، قهرمان جنگجو برای اثبات پهلوانی خود، اژدها و سایر هیولاهای را می‌کشد، از جمله، اسطوره اژدهاکشی در مراسم تشرّف (آشناسازی) نوآیینان مهری، از اهمیت بالایی برخوردار است (سرکاراتی، ۱۳۸۵: ۲۴۰). بر مبنای اسطوره طبیعت، پهلوان اژدهاکش به عنوان تجسم افسانه‌ای خورشید، اژدها را که نمادی از شب یا زمستان است می‌کشد (همان: ۲۴۷).

در داستان برزنامه، می‌توان گور را-همچنان که قبلاً، توضیح دادیم- جلوه‌ای از دیو تصور کرد که برزو در مراسم آشناسازی خودش، برای تکرار عمل کشتن، -همچنانکه خودش قبلاً تجربه کرده و طی مرحله رازآموزی، به دست خدا کشته شده است- آن را می‌کشد. افزون بر این مسأله، کشتن گور در آغاز فصل بهار اتفاق می‌افتد؛ بنابراین، بر مبنای اسطوره طبیعت، می‌توان برزو را رمز خورشید تصور کرد که گور (دیو) را که نماد شب یا زمستان است می‌کشد.

ضمناً، کشتن گور با «گرز» صورت می‌گیرد. «در اساطیر هند و ایرانی گرز به‌عنوان زین‌افزار ویژه ایزدان اژدرکش نماد آیینی تندر و آذرخش است که بوسیله آن، اژدهای کیهانی اوژنیده می‌شود ... نشانه‌هایی از اژدهاکشی مهر با گرز در آیین مهرپرستی غربی

به جای مانده است» (همان: ۱۱۹). بنابراین، کشتن گور بوسیله برزو با ضربه گرز باید بر اساس این پیشینه اساطیری باشد که در آن، گرز یک سلاح آیینی و نمادین است. در ادامه داستان، برزو بعد از کشتن گورخر، آن را به نزد مادرش می‌آورد و با «رویین» که در تعقیب گورخر، به آنجا آمده بود هم صحبت می‌شود. رویین از احتمال زهرآلود بودن غذای فرستاده شده بوسیله رستم سخن به میان می‌آورد و برای آزمایش، مقداری از غذا را به سگ‌ها می‌دهد و سگ‌ها با خوردن آن، در دم، می‌میرند. به درخواست برزو، مادرش آتشی روشن می‌کند و گورخر را در آتش بریان می‌کند و به برزو می‌دهد.

مردن سگ‌ها بی ارتباط با تحلیل اساطیری داستان و مراسم آشناسازی برزو نیست؛ زیرا همچنانکه ذکر شد سگ هادی ارواح به جهان مردگان به شمار می‌رفت و بنابراین، «برای اینکه در سفر به جهان دیگر مرده را همراهی کند در گورستان قربانی می‌شد» (کوپر، ۱۳۸۶: ۲۰۳). علاوه بر این، «در میان ایروکواها (۴) ... هر ساله، در هنگام عید نو بهار، آنها طبق سنت، سگ سفیدی را قربانی می‌کردند. این قربانی در وسط مراسم جشن، انجام می‌شد؛ زیرا سگ تعجیل داشت به آسمان برود تا دعای آدمیان را به آسمان برساند» (شوالیه و گبران، ۱۳۸۲: ج ۳ ص ۶۰۵).

زمان وقوع این حادثه (مردن سگ‌ها) در داستان برزونامه نیز در آغاز فصل بهار و جشن سال نو است بنابراین، مردن سگ‌ها یا به عبارت بهتر، کشتن آنها در ارتباط کامل با تحلیل اساطیری متن است؛ به این ترتیب که برزو از دنیای کودکی و جهالت و نادانی که کفرآمیز است می‌میرد و سگ‌ها برای این که در سفر به جهان دیگر، او را همراهی کنند قربانی می‌شوند تا پس از مرگ نیز-همچنان که در زندگی بودند-ملازم او و میانجی او و خدایان در جهان دیگر باشند.

در ادامه، مادر برزو به درخواست او، آتشی روشن می‌کند که باز در ارتباط با مراسم آشناسازی است؛ بدین ترتیب که در میانه مراسم یا در پایان آن، پس از صرف غذای آیینی، به نوآموز مشعلی برای برافروختن آتش داده می‌شود، افروختن آتش به

تباهی نمادین اندامهای تناسلی او تعبیر می‌شود (الیاده، ۱۳۸۲: ۱۸۸). اگر غذایی را که رستم فرستاده «غذای آیینی» تصور بکنیم روشن کردن آتش پس از آن اتفاق می‌افتد؛ البته در برزونا مه، روشن کننده آتش، مادر برزو است-به‌عنوان استاد و راهنمای او- و نه خود او به عنوان نوآموز. او گورخر را بریان می‌کند و برزو آن را می‌خورد.

پس از این اتفاقات، برزو دوباره به جنگ رستم می‌آید که این بار رستم او را شکست می‌دهد و می‌خواهد او را بکشد که مادرش می‌آید و با شناساندن برزو به رستم او، را نجات می‌دهد.

در آیین‌های آشناسازی، بلد و راهنما «شفیع داوطلب نزد خدایان و راهنمای او در این راه پرخطر است» (فضایلی، ۱۳۸۸: ۱۹۱). چنانکه قبلاً، ذکر شد در این داستان، مادر برزو راهنمای اوست و طبق مراسم آشناسازی در اینجا شفاعت می‌کند تا رستم او را نکشد.

معمولاً، «این راهنمایان در حین مراسم سرسپاری ظاهر می‌شدند و داوطلب را راهنمایی می‌کردند و هنگامی که داوطلب در آزمون‌ها توفیق حاصل می‌کرد ناپدید می‌شدند. در واقع، وظیفه آنها سپردن داوطلب به دست خدای خدایان، استاد باطنی یا پیر ازلی بود» (همان: ۱۹۲). دقیقاً، این مسأله برای شهرو (مادر برزو) اتفاق می‌افتد و می‌بینیم که بعد از معرفی و سپردن برزو به رستم و هنگام بازگشت او به ایران و تا پایان داستان دیگر اثری از شهرو نیست.

برزو بعد از تحمل رنج‌ها و مشقت‌های فراوان، با نجات یافتن و شناخته شدن، مرحله تغییر و دگرگونی را-که یکی از مراحل آشناسازی است-پشت سر می‌گذارد.

با اعلام این خبر که برزو فرزند سهراب است، همه ایرانیان شاد می‌شوند و به استقبال او می‌روند و زال با دیدن برزو او را در آغوش می‌گیرد.

در ادامه داستان، به تحریک زنی رامشگر به اسم سوسن جادو، افراسیاب دوباره می‌خواهد با ایرانیان جنگ کند. برزو با کسب اجازه از کیخسرو، به جنگ افراسیاب می‌رود و شجاعت و دلاوری خود را نشان می‌دهد. نهایتاً، با فرار افراسیاب و شکست

تورانیان و پیروزی ایرانیان، این جنگ به پایان می‌رسد و برزو به همراه سایر پهلوانان، برای جشن و شادمانی به کاخ زال باز می‌گردند و در این جشن، کیخسرو، برزو را به عنوان پهلوان تازه معرفی می‌کند:

بیا تا کنون ساز برزو کنیم به ایران ورا پهلوان نو کنیم
(کوسج، ۱۳۸۷: ۲۶۹)

و رستم می‌گوید:

جهانجوی برزو تو را بنده است به فرمان و رایت سرافکنده است...
تو شاهی و او پهلوان نو است چو من بنده شاه کیخسرو است...
مرا برف پیری به سر برنشست نیارم به کینه همی‌آخت دست...
کنون روز برزوست و پیکار و جنگ به هر جایگه بر بیازیده چنگ
(همانجا)

در ادامه، به دستور کیخسرو، ابزار و وسایلی چون تاج زر، یاره (دستبند)، درفش و ... را به برزو می‌دهند و منشور حکمرانی سرزمین «غور و هری» را به نام او می‌نویسند. در آیین‌های آشناسازی، اغلب پس از گذارندن آزمون‌ها که معنای مرگ و تولد دوباره را در خود دارد، اسامی جدیدی به نوآموز داده می‌شود و یا کسوت و خرقة و یا جامه‌ای نو مانند شلوار، سربند، تاج و غیره به او داده می‌شود که به معنای شروع یک زندگی جدید است (فضایلی، ۱۳۸۸: ۱۹۳. نیز ر.ک: الیاده، ۱۳۶۸: ۶۹ و ۷۱).

در این داستان نیز، برای برزو که مراسم آشناسازی را انجام می‌دهد پس از پشت سر گذاشتن مرگ (وضع کفرآمیز و جهالت و نادانی کودکی) و دست یافتن به تولد دوباره (زندگی جدید) نام جدیدی که داده می‌شود «پهلوان نو» است. همچنین، مثل مراسم آشناسازی، ابزاری چون تاج زرین و یاره و درفش و ... به نشانه شروع یک زندگی جدید به او می‌دهند و منشور «غور و هری» را به نام او می‌نویسند. با دست یافتن برزو به جهان پهلوانی و پوشیدن کسوت جدید و رسیدن به پادشاهی غور و

هری، مرحله بازگشت به وقوع می‌پیوندد و قهرمان (برزو) پیروزمندانه باز می‌گردد و برای کشور و مردم خود کارساز می‌شود.

نتیجه‌گیری

بر اساس آنچه بیان شد می‌توان داستان برزنامه را بر اساس آیین‌ها و نمادهای آشناسازی تحلیل کرد؛ قهرمان داستان برزو است که مطابق مراسم آشناسازی ابتدا مدتی را در شنگان در انزوا می‌گذارند- سپس بوسیله افراسیاب از مادرش جدا می‌شود و بعد از آموزش و آزمون همراه سپاه افراسیاب رهسپار ایران می‌شود و رنج‌ها و شکنجه‌های آشناسازی را که به صورت مبارزه با پهلوانان ایران مخصوصاً رستم نمود یافته است پشت سر می‌گذارد و با افتادن در چاه و زندان و بیرون آمدن از آن، مرگ و تولد دوباره را تجربه می‌کند. در این راه، مادرش، شهر، و زن رامشگر به عنوان بلد و راهنما او را راهنمایی می‌کنند. پس از آزادی از زندان (تولد مجدد) و دست یافتن به آگاهی و استعلای حیات و تحول درونی در راه فرار از ایران دوباره با رستم رو در رو می‌شود و با او جنگ می‌کند که نهایتاً، رستم او را شکست می‌دهد و می‌خواهد بکشد که مادرش به عنوان بلد و راهنما سر می‌رسد و برزو را که فرزند سهراب است به رستم معرفی می‌نماید و او را نجات می‌دهد. البته او در اثنای مبارزه با رستم گرسنگی آیینی و نوشیدنی مرگ را که جزو مراسم آشناسازی است پشت سر می‌گذارد نهایتاً با بازگشت به نزد زال و رستم و گرفتن هدایا و فرمانروایی و پادشاهی از کیخسرو مرحله بازگشت را تجربه می‌کند. این داستان تا حد زیادی با اجزاء و مراحل مراسم آشناسازی از قبیل انزوا، جدایی، آموزش، آزمون، مجازات و شکنجه برای تکامل و تغییر نوآموز، برگزاری مراسم در زمستان و ... تطبیق دارد.

نمادهای به کار رفته در این داستان نیز از قبیل کوه، بیابان، عدد شش، چاه و زندان، گورخر، دو سگ، ریختن خون گورخر، شکار آن با گرز و ... در ارتباط با مراسم آشناسازی هستند.

پی نوشت‌ها:

- ۱- عدد شش: «نظام‌های باستانی و نوافلاطونی، عدد شش را تام‌ترین عدد می‌خوانند، زیرا جمع کسره‌های آن (۱+۲+۳) برابر با شش است. این عدد همچنین حاصل ضرب نخستین عدد مذکر (۲) و نخستین عدد مؤنث (۳) است» (شیمل، ۱۳۹۳: ۱۳۵). آفرینش جهان به دست خداوند نیز شش روز طول کشیده است؛ بنابراین آن را عدد کمال می‌دانند و اگر شمار چیزی به حد این عدد برسد، چرخه آن به پایان می‌رسد و چرخه تازه‌ای آغاز می‌گردد. (نیز ر.ک: شوالیه و گریبان، ۱۳۸۵: ۵۷).
- ۲- کلبه: در آیین‌های سرسپاری که نمایش رمزی تولد دوباره است، نوآموز «مرحله جنینی را در کلبه ای که در جنگل برایش ساخته شده می‌گذراند. این کلبه در واقع، زهدان مادر است. در این کلبه که همسان با شکم غول است داوطلب بخش عمده‌ای از آزمون‌های خود را می‌گذراند» (فضایلی: ۱۳۸۸، ۱۸۵). «غالباً این کلبه به نشانه بدن یا چینه‌دان گشوده هیولای دریایی مثلاً کروکودیل یا مار است... حبس شدن در کلبه معادل زندانی بودن در شکم مادر است» (الیاده، ۱۳۶۸: ۸۲؛ نیز ر.ک: شوالیه و گریبان، ۱۳۸۴: ۵۷).
- ۳- سگ: در برخی فرهنگ‌ها مثل مصر و سومر (کوپر، ۱۳۸۶: ۲۰۲)، سگ را حیوان شمس می‌دانند؛ با توجه به این‌که حیوانات به دو دسته قمری و شمسی تقسیم می‌شوند.
- ۴- نام طایفه‌ای در آفریقای غربی (شوالیه و گریبان، ۱۳۸۲: ج ۳ ص ۶۰۵)

فهرست منابع:

الف) کتاب‌ها

- ۱- الیاده، میرچا، (۱۳۶۸)، آیین‌ها و نمادهای آشناسازی، ترجمه نصرالله زنگویی، تهران: نشر آگاه.
- ۲- _____، (۱۳۸۲)، اسطوره، رویا، راز، ترجمه رویا منجم، تهران: نشر علم.
- ۳- _____، (۱۳۸۴)، اسطوره بازگشت جاودانه، ترجمه بهمن سرکاراتی، تهران: طهوری.
- ۴- امیرقاسمی، مینو، (۱۳۹۱)، در باره قصه‌های اسطوره‌ای، تهران: نشر مرکز.
- ۵- بتلهایم، برونو، (۱۳۹۲)، افسون افسانه‌ها، ترجمه اختر شریعت زاده، تهران: هرمس.
- ۶- بهار، مهرداد، (۱۳۸۴)، پژوهشی در اساطیر ایران، تهران: نشر آگاه.

- ۷- سرکاراتی، بهمن، (۱۳۸۵)، سایه‌های شکار شده، تهران: طهوری.
- ۸- سرلو، خوان ادواردو، (۱۳۸۹)، فرهنگ نمادها، ترجمه مهرانگیز اوحدی، تهران: دستان.
- ۹- شوالیه، ژان و آلن گریبان، (۱۳۸۲)، فرهنگ نمادها، ترجمه سودابه فضایی، تهران: جیحون.
- ۱۰- _____، (۱۳۸۵)، فرهنگ نمادها، ترجمه سودابه فضایی، تهران: جیحون.
- ۱۱- شیمیل، آنه ماری، (۱۳۹۳)، راز اعداد، ترجمه فاطمه توفیقی، تهران: انتشارات دانشگاه ادیان و مذاهب.
- ۱۲- فضایی، سودابه، (۱۳۸۸)، شبرنگ بهزاد، تهران: جیحون.
- ۱۳- قلی‌زاده، خسرو، (۱۳۹۲)، دانشنامه اساطیری جانوران و اصطلاحات وابسته، تهران: پارسه.
- ۱۴- کمپیل، جوزف، (۱۳۹۲)، قهرمان هزار چهره، ترجمه شادی خسرو پناه، مشهد: گل آفتاب.
- ۱۵- کوپر، جی سی، (۱۳۸۶)، فرهنگ مصور نمادهای سنتی، ترجمه ملیحه کرباسیان، تهران: فرهنگ نشر نو.
- ۱۶- کوسج، شمس‌الدین محمد، (۱۳۸۷)، برزنامه، تصحیح اکبر نحوی، تهران: میراث مکتوب.
- ۱۷- گرین ویلفرد و دیگران، (۱۳۸۳)، مبانی نقد ادبی، ترجمه فرزانه طاهری، تهران: نیلوفر.
- ۱۸- مرکلباخ، راینهولد، (۱۳۹۴)، میترا (آیین و تاریخ)، ترجمه توفیق گلی‌زاده، تهران: نشر اختران.
- ۱۹- هال، جیمز، (۱۳۹۰)، فرهنگ نگاره‌ای نمادها در هنر شرق و غرب، ترجمه رقیه بهزادی، تهران: فرهنگ معاصر.

- ۲۰- یونگ، کارل گوستاو، (۱۳۶۸)، چهار صورت مثالی، ترجمه پروین فرامرزی، مشهد: انتشارات آستان قدس رضوی.
- ۲۱- _____، (۱۳۸۷)، انسان و سمبول‌هایش، ترجمه محود سلطانیه، تهران جامی.

ب) مقالات

- ۱- اتونی، بهروز، (۱۳۹۰)، «پاگشایی قهرمان در حماسه‌های اسطوره‌ای»، مجله ادب پژوهی، شماره ۱۶، صص ۱۰۵-۸۱.
- ۲- جعفری کمانگر و محمود مدبری، (۱۳۸۲)، «کوه و تجلی آن در شاهنامه»، مجله پژوهش‌های ادبی، شماره ۲، صص ۷۲-۶۳.