فصلنامهٔ فرهنگ و ادبیات عامه
سال ۴، شمـارهٔ ۸، بهار ۱۳۹۵

«پیکرگردانی» در افسانه‌های *جواهرالاسمار*

آسیه ذبیح‌نیا عمران [۱*]

(تاریخ دریافت: ۹۳/۹/۱۸، تاریخ پذیرش: ۹۴/۷/۲۶)

چکیده

پیکرگردانی تغییر شکل، ماهیت، طبیعت و نهاد موجودات حقیقی یا خیالی و به‌عبارتی‌دیگر استحاله، مسخ و دگردیسی است و معنای دیگر آن، تغییر شکل ظاهر و تغییر اساس هستی و هویت شخص یا چیزی با استفاده از نیرویی ماوراءالطبیعی است.

جواهرالاسمار اثر عمادبن‌محمد الثغری، از نویسندگان قرن هشتم هجری و از منشیان سلطان علاءالدین، مجموعه‌افسانه‌هایی است غنایی، به زبان تمثیلی و با نثری ساده که سرشار از تازگی‌ها و لطایف ویژه‌ای است. درون‌مایهٔ اصلی این کتاب مکر زنان است. راوی آن «طوطی» ۱۰۰ افسانه را به مدت ۵۲ شب نقل می‌کند. افسانه‌های متعدد و پرشاخ‌و برگ ***جواهرالاسمار*** از نظر ساختار و موضوع ویژگی‌هایی دارد. هدف از تدوین مقالهٔ حاضر آن است که با شیوهٔ توصیفی-تحلیلی و برمبنای چارچوب نظری تحقیق، مهم‌ترین انواع پیکرگردانی در روایاتِ افسانه‌های ***جواهرالاسمار*** بررسی و تبیین شود. درمجموع

۱ . دانشیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه پیام‌نور (نویسندهٔ مسئول)

* Asieh.zabihnia@gmail.com

[Downloaded from cfl.modares.ac.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.23454466.1395.4.8.6.7]

می‌توان گفت که بیشترین نوع پیکرگردانی‌ها در این اثر، در بخش استحالهٔ جماد به موجود زنده صورت گرفته است.

واژه‌های کلیدی: ***جواهرالاسمار***، ***طوطی‌نامه***، افسانه، پیکرگردانی، استحاله.

۱. مقدمه

اصل سنسکریت کتاب ***جواهرالاسمار***، سوکه سپتاتی است. «سوکه» به معنی طوطی و «سَپتاتی» به معنای هفتاد است (آل‌احمد، ۱۳۶۵: ۵۲).

عمادبن‌محمد الثغری به این دلیل کتاب خود را ***جواهرالاسمار*** نامیده است که در گزینش حکایت‌هایش وسواس و دقت گوهرفروش را به‌کار برده است (همان، ۵۱) و منشأ اصلی حکایت‌های آن، درحقیقت به جاتکه‌های بودایی می‌رسد. سازندهٔ اصلی این مجموعه، داستان‌ها و افسانه‌های گردآوردهٔ خود را که اساس آن‌ها بر فریبکاری، فسق و مکر زنان مبتنی است، در قالبِ حکایت ریخته است. روایتِ مفصل‌تر این مجموعه دو بار در آغاز قرن هشتم هجری در هند به فارسی درآمد؛ نخستین‌بار به دست عمادبن محمد الثغری، از منشیان زمان سلطان علاءالدین خلجی (۱۲۹۶–۱۳۱۶م)، به نام ***جواهر الاسمار*** و بار دوم به دست ضیاءالدین نخشبی به نام ***طوطی‌نامه***. البته محجوب (۱۳۸۲: ۴۶۰) معتقد است که ضیاء نخشبی «کتاب ***چهل طوطی*** را اولین‌بار از سنسکریت به فارسی ترجمه کرد».

افسانه‌های این کتاب به‌سبب اینکه بخشی از آن‌ها از پنچاتنترا گرفته شده، با برخی از حکایت‌های ***کلیله‌ودمنه*** همانند است. مؤلف ***جواهرالاسمار*** برخی از آن‌ها را حذف کرده است (تقوی، ۱۳۷۶: ۱۱۷). سراسر کتاب گویای وسعت دانش مؤلف در علوم ***قرآن***، حدیث و ادب عرب است. نقل ابیاتی از نظامی، خاقانی، انوری، سعدی و جز این‌ها بیانگر اُنس نویسنده با اُمهات دیوان‌های شعرای پیش از خویش است.

همچنین عمادبن‌محمد، در شیوهٔ نگارش کتاب از عبارات و جملات مغلق و پیچیده پرهیز کرده است. «نثر کتاب سلیس و نسبتاً روان است» (نبی‌لو و اکبری، ۱۳۸۶: ۱۴۴)، زبان

[Downloaded from cfl.modares.ac.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.23454466.1395.4.8.6.7]

و سبک بیان آن نیز درخور فهم عوام است و کمتر قصد و انگیزهٔ هنرنمایی در آن به چشم می‌خورد. ملک‌الشعرا بهار (۱۳۶۹: ۳/ ۲۵۹) هم نثر کتاب ***جواهرالاسمار*** را در زمرهٔ نثرهای سادهٔ هندی آورده است.

> قصه‌های عامیانهٔ ادب فارسی از نظر حجم به دو نوع کوتاه و بلند تقسیم می‌شوند و نوع بلند آن از نظر موضوعی به انواعی دسته‌بندی می‌شود که یک نوع آن قصه‌های بلندی است که به شیوهٔ کتاب ***هزارویک‌شب*** نوشته شده است، نظیر قصهٔ چهل طوطی (رزمجو، ۱۳۸۲: ۱۸۲).

در ***جواهرالاسمار***، سه نوع افسانه دیده می‌شود:

الف) افسانه‌های غنایی و عاشقانه؛

ب) افسانه‌های تمثیلی حیوانات؛

ج) افسانه‌های اندرزی.

افسانه‌های کتاب ***جواهرالاسمار*** به صورت حکایت است «که معمولاً به صورت «اپیزود» [است]، یعنی داستان فرعی در متن داستان بلند یا مطلبی می‌آید» (شمیسا، ۱۳۸۳: ۲۱۱). این شیوه از «ویژگی‌های قصه‌های هندی است» (میرصادقی، ۱۳۶۵: ۱۳۵).

۲. پیشینهٔ پژوهش

دربارهٔ کتاب ***طوطی‌نامه*** تاکنون چندین مقاله نوشته شده است که بیشتر آن‌ها دربارهٔ ***طوطی‌نامهٔ*** ضیاء نخشبی است و کمتر دربارهٔ ***جواهرالاسمار*** الثغری سخن رفته است. هیچ پژوهش مستقلی دربارهٔ پیکرگردانی در افسانه‌های ***جواهرالاسمار*** وجود ندارد و این پژوهش می‌تواند توجه پژوهشگران را به حوزهٔ یادشده جلب کند. برخی از آثار منتشرشده در این زمینه عبارت‌اند از:

۱. محمدجعفر محجوب، «افسانهٔ گلریز و کتاب ***طوطی‌نامه***»، ***سخن***، ش ۷.

۲. کریستف بالایی (۱۳۸۴)، «قصه‌های عامیانه و ***طوطی‌نامه***»، ***ادبیات داستانی***. مؤلف در این مقاله به کاربرد فراوان مضامین عامه در قصه‌های ***طوطی‌نامه*** پرداخته است.

[Downloaded from cfl.modares.ac.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.23454466.1395.4.8.6.7]

۳. گرجی (۱۳۸۴)، «درآمدی بر ***طوطی‌نامه*** با جذابیت‌های امروزین»، ***کیهان فرهنگی***. مؤلف مقاله تلاش کرده است تا نشان دهد ***طوطی‌نامه***، امروزه هم می‌تواند برای مخاطبان جذاب باشد.

۴. نبی‌لو و اکبری (۱۳۸۶). «تحلیل عناصر داستانی ***طوطی‌نامه***»، ***پژوهش‌های ادبی***. نگارندگان این مقاله به بررسی و تحلیل عناصر داستان در کتاب ***طوطی‌نامهٔ*** ضیاء نخشبی پرداخته‌اند.

۳. خلاصهٔ داستان *جواهرالاسمار* (*طوطی‌نامه*)

بازرگان‌زاده‌ای به نام «صاعد» که در تجارت شکست خورده بود، روزی در بازار طوطی‌ای را می‌بیند که قیمتش معادل سرمایهٔ اوست. طوطی سخندان که پیشگو نیز هست، صاعد را آگاه می‌سازد که بعد از سه روز ثروتمند می‌شود. پیشگویی طوطی به وقوع می‌پیوندد و صاعد سه‌روزه پولدار می‌شود. وی طوطی را می‌خرد و برایش جفتی «شارک»نام به خانه می‌آورد. بازرگان به سفر تجاری می‌رود و در غیاب او همسر جوانش، «ماه‌شکر»، با شاهزاده‌ای طرح دوستی می‌ریزد.

در آغاز امر، طوطیِ ماده با زبانی خشن و سخنانی تند درصدد اندرز به ماه‌شکر برمی‌آید. نصیحت طوطی بر ماه‌شکر گران می‌آید و شارک را می‌کُشد؛ اما طوطی نر که چرب‌زبان و داناست، هرشب که ماه‌شکر را می‌بیند با نیرنگ خود را همراه، همفکر و هم‌زبان وی می‌شمرد و او را ترغیب به رفتن می‌کند؛ اما با افسانه‌ای شیرین و جذاب که تا صبح ادامه می‌یابد درعمل مانع رفتن وی می‌شود. این افسانه‌ها ۵۲ شب به‌طول می‌انجامد تا اینکه صاعد از سفر بازمی‌گردد و زن را به‌عقوبت می‌رساند.

درمجموع، افسانه‌های ***جواهرالاسمار*** شباهت بسیاری به ***طوطی‌نامهٔ*** ضیاء نخشبی دارد، تنها نام‌های اشخاص و عاقبت کار زنِ بازرگان در دو داستان با هم متفاوت است. نام‌های شخصیت‌های اصلی در ***جواهرالاسمار*** ماه‌شکر، صاعد و طوطی، و در ***طوطی‌نامهٔ*** ضیاء نخشبی خجسته، میمون و طوطی است.

[Downloaded from cfl.modares.ac.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.23454466.1395.4.8.6.7]

۴. پیکرگردانی چیست؟

اصطلاح «پیکرگردانی» به معنای تغییر شکل ظاهری و تغییر ساختمان و اساس هستی و هویت شخص یا چیزی با استفاده از نیروی ماوراءالطبیعی است که امری غیرعادی و فراتر از توان انسان‌های معمولی است. در این حالت، شخص یا شیء از حالتی به حالتی دیگر تغییر می‌یابد و صورتی دیگرگون پیدا می‌کند که این صورت می‌تواند هم در ظاهر آشکارا دیده شود و هم در نهان پدیدار گردد و آثار شگفت و بنیادین داشته باشد (رستگارفسایی، ۱۳۸۳: ۱۰– ۱۱).

پیکرگردانی می‌تواند شامل چنین مظاهری باشد: تغییر موجودات ماورائی به انسان؛ تغییر انسان به حیوان یا گیاه، شیء یا موجودات ماورائی؛ تغییر حالت دادن اشیا به پیکر گیاهان، حیوانات و انسان‌ها؛ تغییر صورت دادن انسان به خدایان، حیوانات و اشیا یا تغییر حالت دادن به موجوداتی نیمه‌انسان و نیمه‌خدایان؛ توانمندشدن انسان در دسترسی به آب حیات، توانایی سخن‌گفتن با جانوران؛ دست‌یابی به عمر جاوید یا نفوذ به دنیای زیرین خاک یا بر فراز آسمان‌ها؛ خواندن و دانستن آینده؛ بزرگ و کوچک گردیدن و جوان‌شدن در عین پیری و جز این‌ها.

با نگاهی عمیق‌تر به ادبیات داستانی در جای‌جای جهان می‌بینیم که انسان‌ها در هر رنگ و نژاد با توجه به شرایط اقلیمی و محیطی خود، موجوداتی را خلق می‌کنند که قادرند در پیکره‌های مختلف ظاهر شوند و با توانایی‌های عجیب و غریبشان سبب دلنشینی داستان‌ها گردند.

۴-۱. انواع پیکرگردانی در افسانه‌ها

با توجه به اینکه افسانه‌های عامه همچون موجی لطیف و جاری در سراسر جهان در بین افواه مردم همواره در جریان بوده است، چنین استنباط می‌شود که مبحث پیکرگردانی مختص یک قوم، ملت و فرهنگی خاص نبوده است. با تحلیل داستان‌ها، حکایات و افسانه‌ها، انواع بسیاری از پیکرگردانی مشاهده می‌شود، ازجمله: پیکرگردانی

[Downloaded from cfl.modares.ac.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.23454466.1395.4.8.6.7]

انسان به حیوان، نباتات، موجودات ماورائی، پیکرگردانی انسان در هیئت انسانی دیگر، جمادات، طبیعت و همچنین پیکرگردانی حیوان به انسان، حیوان در هیئت حیوانی دیگر، موجودات ماورائی، نباتات، جمادات، و ... .

در پدیدهٔ پیکرگردانی به بسیاری از دیدگاه‌های شخصی، اجتماعی، فلسفی، روان‌شناسانه و نیز به گونه‌های تجلی فرهنگی انسان در ادوار مختلف، همچون تخیل، زبان، ادب و هنر و شرایط و اوضاع و احوال گوناگون سیاسی، اجتماعی، دینی و اخلاقی توجه می‌شود و کمتر موضوعِ مادی یا ماوراءالطبیعی است که پدیدهٔ پیکرگردانی آن را دربر نگیرد؛ بدین معنی که از قلمرو خدایان و ایزدان و فرشتگان گرفته تا حوزهٔ اهریمنان، دیوان، پریان، جادوگران- که پیوسته در نبردهای بی‌امان و جاویدان درگیرند- و انسان‌های قدرتمند، گیاهان و حیواناتِ موجود، در گسترهٔ این موضوع قرار می‌گیرند و به نوعی عظمت دنیای داستان‌ها و حکایات و قدرت تخیل و ظرفیت بی‌پایان ذهن بشر را یادآور می‌شوند.

۵. پیکرگردانی در *جواهرالاسمار*

پیکرگردانی ازجمله امور خارق‌العاده و اعجاب‌انگیز و یکی از ویژگی‌های مهم قصه‌ها و داستان‌هاست. «برای گروهی گفتنِ قصه‌ای هیجان‌انگیز فی‌نفسه هدف است. آن‌ها از آوردن رخدادهای نامحتمل یا حتی خیالی در اثر خود ابایی ندارند» (اسکولز، ۱۳۸۳: ۲۰). از میان داستان‌های ***طوطی‌نامه*** ۳۵ مورد با حوادث خارق‌العاده همراه است و ۶۵ مورد فاقد این ویژگی است. بیشتر این حوادث بر محور شخصیت‌ها می‌چرخد و با حیوانات و اشیا گره می‌خورد. برخی از این حوادث شگفت بدین شرح‌اند:

۵-۱. استحالهٔ انسان به انسان (نسخ یا حلول روح از انسان به انسانی دیگر)

در این گونه پیکرگردانی، قهرمان داستان از حالت انسانی خویش خارج نمی‌شود؛ بلکه تنها به تغییر ظاهر خود بسنده می‌کند.

[Downloaded from cfl.modares.ac.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.23454466.1395.4.8.6.7]

۱-۱-۵. استحالهٔ شرور در هیئت همسر

طوطی در افسانهٔ ۳۲ از ***جواهرالاسمار*** نقل می‌کند که: «جوانی بود ... از خرد و کفایت به‌غایت دور و به پلیدی و معصیت نیک مشهور ... » (الثغری، ۱۳۸۵: ۲۱۳). جوان عاشق زنِ متأهل و پارسایی به نام «مه‌پیکر» می‌شود. مه‌پیکر در برابر همهٔ نقشه‌های شیطانی جوان مقاومت می‌ورزد تا اینکه جوان خود را به هیئت همسر وی درمی‌آورد و وارد خانه‌اش می‌شود. الثغری در ادامهٔ افسانه شرح می‌دهد که جوان، اسم اعظم خداوند را از راهبِ در حالِ موت آموخت و با استفاده از آن توانست صورت و هیئت خود را بر شکل و نهاد شوهر مه‌پیکر درآورد.

در این افسانه، «جوانِ عاشق» از قدرت «مانا» بهره برده است. مانا قدرت یا قوهٔ نافذی است که خصیصهٔ جسمی ندارد و می‌توان گفت فوق‌طبیعی است؛ اگرچه می‌تواند در نیروی جسمانی و یا در هر نوع قدرت و کمالی تجلی کند که برای انسان میسر است. مانا ذات فردی خاص نیست؛ می‌توان آن را از وی گرفت و به شخص دیگری منتقل کرد. مانا نه خصیصهٔ فردی دارد، نه هویت شخصی. یکی از اولین و اساسی‌ترین وظیفه‌های هر مذهبی کشف این‌گونه عناصر شخصی در مقولات مقدس و قدسیِ غیردینی است (کاسیرر، ۱۳۶۰: ۱۳۸).

در افسانه‌های سحر و جادویی که مهم‌ترین کارکردها را در بحث پیکرگردانی دارند، مفهوم مانا جایگاه ویژه‌ای دارد. شخصیت‌های روایات با استفاده از نیروی مانا در تغییر حالات خود و دیگران نقش مهمی دارند و بنابر تعاریف ذکرشده در انتقال یا جابه‌جایی این قدرت است که چارچوب افسانه شکل می‌گیرد.

قدرت جادویی مانا در افسانهٔ شب چهل‌ونهم نیز دیده می‌شود. در این افسانه، طوطی از قول «رای بکرماجت» بیان می‌کند که «مرا علم نقل روح از قالب خویش در قالب دیگری به‌دست آمده است» (الثغری، ۱۳۸۵: ۵۲۹). در ادامهٔ همین افسانه، وزیرزاده که رقیب عشقی بکرماجت شمرده می‌شود، با نیرنگ و مکر، خویش را به هیئت او درمی‌آورد و در پی تصاحبِ «نازبدن» است. نازبدن متوجه می‌شود و ادامهٔ داستان.

[Downloaded from cfl.modares.ac.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.23454466.1395.4.8.6.7]

در دو افسانهٔ ***جواهرالاسمار*** که استحالهٔ انسان به انسان صورت گرفته است، شخصیت‌های اصلی افسانه افراد شرور هستند و شریر از قدرت مانا برای اهداف پلید جسمانی و شهوانی استفاده می‌کند؛ اما با وجود همهٔ تلاش‌ها در این زمینه ناکام می‌ماند.

۲-۱-۵. استحالهٔ «پیر» در هیئتِ «جوان»

در افسانهٔ شب هفتم آمده است: «رای بهوجراج» که پیرمردی کریم و جوانمرد بود توانست به مددِ «آب حیوان» جوان گردد:

> «بهوجراج» ... برفور خود را در آن دیگ آهنین ... درانداخت و آب حیوان برابر داشت. سلیم‌البدن و صحیح‌النفس بیرون آمد ... درزمان به سان ... جوان دوازده‌ساله گشت (همان، ۱۱۷- ۱۱۸).

«پیر» یکی از چهره‌های درخشان افسانه‌هاست. او نمایندهٔ خرد و دانایی است. زبان رمزی را می‌فهمد، پیشگویی می‌کند و راهنمای دیگران است. گاه به شکل کمک قهرمان غیبی بر سر راه قهرمان قصه قرار می‌گیرد و راهنمایی‌اش می‌کند و گاه در هیئت یک جوان خود قهرمان می‌شود.

۲-۵. استحالهٔ انسان به حیوان (مسخ یا گذر روح از بدن انسان به حیوان)

در بین تمام انواع پیکرگردانی‌ها، نوع انسان به حیوان بسیار زیادتر است. این حیوانات که گاه پرندگان هستند و گاه چهارپایان، گاه وحشی‌اند و گاه اهلی، در بیشتر افسانه‌ها مراحل مشابهی را طی می‌کنند.

در بیشتر افسانه‌هایی که انسانی به آهو، اسب، گاو، فیل، بوزنه، مگس و جز این‌ها تغییر شکل می‌دهد، نشان از بی‌گناهی و مورد ظلم و ستم قرار گرفتن اوست. در یک رباعی منسوب به خیام (۱۳۷۳: ۱۸۶) آمده است:

ای رفته و بازآمده بل هم گشـــــته نامت ز میان نام‌ها گم گشـــــته

[Downloaded from cfl.modares.ac.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.23454466.1395.4.8.6.7]

ناخن همه جمع گشته و سم گشته موها همه جمع گشته و دم گشته

این تعابیر بیانگر نوعی نگرش مذهبی و اسلامی و نیز پیکرگردانی بشر به حیوانات است که به افسانه‌های عامه راه یافته است و افسانه‌سرایان از آن بسیار استفاده کرده‌اند.

۱-۲-۵. تغییر هیئت «جوکی» به شکل پیل (افسانهٔ ۴/ ۱)

در افسانهٔ فرعی شب چهارم آمده است که «جوکی» مصمم است تا عصمت زنش را حفظ کند؛ لذا به هیئت «پیل» درمی‌آید و کجاوه‌ای بر پشت پیل می‌گذارد. او همسرش را داخل کجاوه منزل می‌دهد تا بدین‌ترتیب از وی مراقبت و محافظت کند؛ اما زن جوکی بر انجام فساد مصمم است، درنتیجه، با صد نفر فساد می‌کند (الثغری، ۱۳۸۵: ۷۲).

«در هرجا که دین هندویی و بودایی برقرار گردید، تصاویر فیل دیده می‌شود ... فیل را نماد حاکمیت، عقل سلاطین و نیروی اخلاقی و روانی می‌دانستند» (هال، ۱۳۸۰: ۷۲-۷۳).

تغییر شکل دادن (پیکرگردانی) و دست‌یابی به توانایی انجام آن، یکی از راه‌های رسیدن به مقصود است. معمولاً جادوی تغییر شکل در اختیار ضدقهرمان است؛ اما در این افسانه در تصرف قهرمان قرار دارد که خود را به شکلِ فیل درآورده است.

۲-۲-۵. مسخ دو کودکِ زرگر به هیئت دو بچه‌خرس

طوطی در افسانهٔ شب سوم روایت می‌کند که چگونه درودگر برای انتقام‌گرفتن از زرگر، دو فرزند او را به دو بچه‌خرس مسخ نمود (الثغری، ۱۳۸۵: ۵۷-۶۶).

یکی از مهم‌ترین ارکانی که در هر افسانه‌ای موجب رقم‌خوردن آن حکایت می‌شود، وجود دشمنان و مخالفانی است که آیین حق در تضاد با باورها و منافع آن‌هاست. هستهٔ اصلی افسانه نیز نبرد بین نیکی و بدی است. جدال آرمانی میان خیر و شر یکی از بن‌مایه‌ها یا موتیف‌های مشهور در افسانه‌هاست. «بن‌مایه عبارت است از یک مفهوم،

[Downloaded from cfl.modares.ac.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.23454466.1395.4.8.6.7]

یک تصویر، یک رویداد یا یک کهن‌الگو که در داستان مرتباً تکرار می‌شود و به غنای زیبایی‌شناختی اثر می‌افزاید» (ذوالفقاری، ۱۳۸۹: ۵۸).

در بیشتر افسانه‌ها دو نیروی خیر و شر در برابر یکدیگر قدعلم می‌کنند و همیشه این خوبی و نیکی است که پیروز میدان است.

۳-۲-۵. مسخ به هیئت مگس، آهو و بوزنه

در افسانهٔ شب چهل‌ونهم، طوطی روایت می‌کند که یکی از هنرهای «رای بکرماجت» «نقل روح است که از قالب خویش در کالبد حیوانی مرده کرده آید» (الثغری، ۱۳۸۵: ۵۲۹).

در همین افسانه وزیرزاده، خود را به شکل مگس درمی‌آورد و بار دیگر «از صورت مگس بر خلقت خویش شد» (همان، ۵۲۹). وزیرزاده مدام این عمل را در همین افسانه تکرار می‌کند: «وزیرزاده مگسی شد و زمانی پرواز نمود و باز آدمی گشت» (همانجا).

در ادامهٔ همین افسانه «بکر ماجت» خود را به **شکل** آهویی درمی‌آورد. «بکرماجت ... آهویی که صید کرده بودند، جان خود را در تن او درآورد و دویدن گرفت ... » (همانجا). باز در همین افسانه، بکرماجت، معشوقهٔ خود، «نازبدن» را به شکل «بوزنه» در می‌آورد. «صنم در حال، بوزنه گشت و از هیئت میان برفت» (همان، ۵۲۷).

۳-۵. استحالهٔ حیوان به انسان

در این گونه پیکرگردانی تبدیل حیواناتی مثل مار، قورباغه، آهو، ماهی، میمون و ... به انسان دیده می‌شود. در شب هفدهم طوطی نقل می‌کند: «نیت» خوب‌امیرزاده‌ای، به صورت و هیئت زنی زیبا درآمد و این زن زیبا به نام «نیک فال» ملازم امیر شد. در ادامهٔ همین افسانه آمده است: ماری برای اینکه به خدمت امیرزاده دربیاید، «قوت تشابه هیئت داشت. درزمان بر شکل و شبهِ مردی خوش‌محاوره شد و به خدمت امیرزاده آمد... » (همان، ۲۳۱).

[Downloaded from cfl.modares.ac.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.23454466.1395.4.8.6.7]

الثغری در ادامهٔ حکایت می‌آورد که «و صفدع نیز بر مانند مار ... درحال بر شکل و صورت آدمی خوب‌صورت‌شده بیامد ... » (همانجا).

گاهی این تغییر حالت تنها نوعی حرکت رفت‌وبرگشت است؛ بدین معنا که حیوان موردنظر که به انسانی خاص تغییر حالت داده، در گیرودار ماجراهای افسانه مجدداً به صورت حیوان پیکرگردانی می‌شود.

در تمدن‌های بدوی و کهن، مار بیشتر به دور تخم گیاهان پیچیده و به صورتی تصویر شده است که دمش را گاز می‌گیرد؛ یعنی نوکنندهٔ نیروی حیات است و با نیش خود سم را به درون پیکرخویش می‌جهاند و به‌این‌ترتیب، از خود بارمی‌گیرد و دوباره زاده می‌شود (امامی، ۱۳۸۰: ۷۳۷). این موجود بیانگر تبدیل دائم مرگ به زندگی و دوقطبی‌بودن هستی است؛ یعنی مرگ از زندگی می‌تراود و زندگی از مرگ.

مار را گاهی نماد آزردگی، افسردگی، انتقام، بدجنسی، پیام‌رسانی نیز دانسته‌اند. در افسانه‌های ایرانی مار بیشتر نماد ثروت است. در بیشتر روایات مارها بر روی گنج‌ها چمبره زده‌اند و اگر رابطهٔ خوبی با قهرمان داشته باشند، او را به ثروتی هنگفت و بادآورده می‌رسانند. در بیشتر پیکرگردانی‌ها نیز مار نقش مهمی ایفا می‌کند. بیرون‌آمدن پسری رعنا و زیبا از جلد مار نیز نشان از رجولیت این نماد در افسانه‌های شفاهی دارد.

در حکایت شب یازدهم، در افسانهٔ دختر مازندرانی آمده است که دخترِ مازندرانی همین‌که «قدری راه برفت، گرگی گرسنه در کمینگاه بود. خواست تا سگی کند و حمله آرد ... » (الثغری، ۱۳۸۵: ۱۶۰). در پایان همین حکایت شرح می‌دهد که کسی که به شکل «گرگ» درآمده بود، «مردی اکول و شکم‌پرست بود» (همان، ۱۶۴). گرگ حیوانی است که بیشتر به بدی شهرت دارد و نماد درنده‌خویی و بی‌رحمی است (هال، ۱۳۸۰: ۹۰).

همچنین در افسانهٔ شب پنجم طوطی روایت می‌کند که طوطیِ طبیب، اندام «رای» را علاج کرد.

[Downloaded from cfl.modares.ac.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.23454466.1395.4.8.6.7]

۴-۵. استحالهٔ جماد به موجود زنده

برخی از صور و اشکال استحالهٔ جماد به جاندار در افسانه‌های ***جواهرالاسمار*** به این شرح است:

۱-۴-۵. جان‌گرفتن صورت تراشیدهٔ طوطی

طوطی در افسانهٔ شب نهم روایت می‌کند که: در شهر نجاری حکیم‌پیشه بود. «طلسمی دارد که به وقت و ساعت نگاه می‌کند و از چوب، طوطی می‌تراشد که در سخن می‌آید ... » (الثغری، ۱۳۸۵: ۱۳۳).

۲-۴-۵. جان‌گرفتن صورت تراشیدهٔ زن

طوطی در افسانهٔ شب ششم روایت می‌کند که: نجار، زرگر، زاهد و حایک صورتی می‌تراشند که به زنی تبدیل می‌شود ... . هر چهار نفر شیفتهٔ او می‌شوند و ادعای تصاحب آن زن را دارند ... درخت زن را در خود فرومی‌برد و همه پشیمان می‌شوند.

موضوع آفرینش یکی از دلایل پیکرگردانی است. این تفکر نیز در این موتیف خودنمایی می‌کند. آفرینش مجدد نمایانگر این واقعیت است که زندگی جریان دائمی و صیرورتی سیال دارد.

۳-۴-۵. استحالهٔ دریا در هئیت آدمیزاد

این افسانه در دو روایتِ ***جواهرالاسمار*** دیده می‌شود که به این شرح است:

طوطی در شبِ چهل‌وپنجم نقل می‌کند که: چهار جوانِ جویای کار به دریا می‌روند ... و چون مال و توشه‌ای همراه خود نیاورده‌اند، به رنج و محنت سفر دچار می‌شوند. **دریا** که رنج و سختی ایشان را می‌بیند، میهمانان خود را غمگین نمی‌پسندد و در هیئت آدمیزاد بر آن‌ها ظاهر می‌شود و حسب حالشان را می‌پرسد، و پس از شنیدن

[Downloaded from cfl.modares.ac.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.23454466.1395.4.8.6.7]

سرگذشتشان به آن‌ها هشت گوهر قیمتی می‌دهد که هریک از آن‌ها با خراج ده‌سالهٔ بلخ برابر است ... (همان، ۴۸۱).

در این افسانه الگوی «رفت‌وبرگشت» دیده می‌شود. قهرمان، خانه و موطن خود را برای یافتن کار، ثروت، شیء جادویی، دارو، معشوقه، و ... ترک می‌کند و پای در سفری می گذارد که مملو از حادثه و خطر است. در این سفر او با حوادثی مواجه می‌شود که هریک برایش ثمره‌ای خاص دارند. قهرمان در بیشتر موارد پیروز و سربلند به خانه و موطن خویش باز می‌گردد.

طوطی در افسانهٔ شب دهم روایت می‌کند:

> آب تواضع می‌کند و سر بر زمین می‌نهد و به صورت آدمی، آبی، پستی می‌ورزد و فروتنی می‌نماید و رسوم اخلاص به‌جای می‌آرد ... رای برخاست و به تعظیمی هرچه وافرتر پیش آمد و دریا را در کنار گرفت و بشاشتی بسیار کرد ... (همان، ۱۴۵).

افسانه‌ها مملو از ماجراهایی است که در آن پرندگان و جانورانِ سخنگو محور اصلی داستان هستند. سخن‌گفتن جماد نیز به‌کرات در آن‌ها دیده شده است. این سخن گفتن‌ها حاکی از نوعی شخصیت‌یافتگی عناصر طبیعی است و مصادیق آن را می‌توان در فابل‌ها، ازجمله در برخی از افسانه‌های ***جواهرالاسمار*** مشاهده کرد.

این موتیف می‌تواند حاکی از تصورات اولیهٔ بشر دربارهٔ اشتراکات ناخودآگاه‌اش با موجودات دیگر باشد. قرارگرفتن «دریای» سخنگو – که در افسانهٔ بالا به کمک قهرمان اصلی می‌آید و به او هدایایی می‌بخشد– در کنار قهرمان و سخن‌گفتن با او، نشان از وجود اعتقاد به اشتراکات با جمادات است.

۴-۴-۵. استحالهٔ «سعی» و «تقدیر» به شکل آدمی

در افسانهٔ شب بیست‌وششم آمده است که: عمل و سعی به هئیت مردی ظاهر شدند و تقدیر نیز به شکل آدمی درآمد (همان، ۳۳۱).

[Downloaded from cfl.modares.ac.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.23454466.1395.4.8.6.7]

در افسانه‌ها سرنوشت را نمی‌توان تغییر داد و اقدام به هر تمهیدی برای عوض‌کردن سیر قضا و قدر، کاری بس بیهوده و عبث است. گاه در افسانه‌ها تقدیر چیزی را رقم می‌زند و ضدقهرمان سعی در تغییر آن دارد؛ اما با توجه به اینکه قسمت و تقدیر توسط نیرویی ماوراءالطبیعی برای انسان تعیین شده، لذا غیرقابل‌تغییر است.

۵-۴-۵. استحالهٔ «عمر» به هیئت زنی زیبا

در افسانهٔ دوم آمده است که صورت حیات پادشاهِ خوزستان به شکل زنی زیبا استحاله شد. «جانبار پرسید که ای صنم! تو با چندین صباحت و نزاهت و ملاحت و نیکویی کیستی؟ و از کجایی؟ ... پری‌روی گفت: من بر وجه تمثیل، عمر پادشاه خوزستانم ... » (همان، ۵۴).

این پیکرگردانی با هدف پاداش و بازگرداندن نتایج خوب کردار آدمی به خودش صورت گرفته است.

۵-۴-۶. سکته‌کردن، دفن‌شدن و دوباره زنده‌شدن دختر

طوطی در شب نوزدهم نقل می‌کند:

> دختر زاهدی که سه شوی او را می‌خواستند در شب زفاف وفات یافت ... بعد از دفن او، برنایی «چوبی و دوالی بر دست کرد و بر اندام و اعضای چون گلبرگ او فرو می‌آورد ... تا ... نازنین بر خود بجنبید. پس از ساعتی خود را فراهم آورد ... و واقعهٔ حال خویش می‌پرسید ... (همان، ۲۵۳).

در این افسانه، دختر با چوبی و دوالی زنده می‌شود. زنده‌شدن مردگان در افسانه‌ها با یک عطسه یا ضربهٔ چوب و یا برگ جادویی و روغن سحرآمیز از آرزوهای دیرینهٔ بشر است .

۵-۴-۷. جداکردن سر دو مرد و زنده‌کردن آن‌ها با گذاشتن سر یکی به جای دیگری

طوطی در افسانهٔ شب سی‌وسوم نقل می‌کند:

[Downloaded from cfl.modares.ac.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.23454466.1395.4.8.6.7]

دختر رای ... سر در بتخانه کرد، شوی را دید مرده و برهمن مسکین موافقتش کرده ... با خود گفت که: شوی را در سوختن موافقت خواهم نمود و در گداختن با او خواهم بود ... که از هوا آوازی برآمد ... سرهای کشتگان را بر تن‌های ایشان بنه ... (همان، ۳۸۸).

دختر چنین کرد:

و از بس رعب و هراس آن ندا، سر و تن را از یکدیگر تمییز نتوانست کردن. سر شوی را بر تن برهمن نهاد و سر برهمن تن شوی را داد ... هر دو کس زنده گشتند و در زمان برخاستند و در میان ایشان به جهتِ آن صنم مخاصمه پیدا شد و جنگ و جدال ظاهر گشت (همان، ۳۸۹).

بیان تخیلی و هنرمندانهٔ زنده‌شدن مردگان حکایت از آرزوهای دورودراز بشر دارد که همیشه با او بوده است. گاه در افسانه‌های سحر و جادویی، سرِ بریده بر تن می‌چسبد و زنده می‌شود. این مردن‌های مکرر و زنده‌شدن‌ها دال بر این تفکر اساطیری و مذهبی است که انسان هیچ‌گاه از چرخهٔ حیات خارج نمی‌گردد و زندگی همیشه جاری است.

۸-۴-۵. خندیدن مرغِ مسمن

طوطی در افسانه شبِ بیست‌ویکم روایت می‌کند که: «رایی» در اقصای سومنات بود و زنی به نام «نازچهر» داشت ... نازچهر نزدِ همسرش مدعی بود که «این گل را با چشم مردم تشبیهی تمام است، و نمی‌شاید که به‌جز چشمِ رای، دیدهٔ دیگری، محرم جمال من شود» (همان، ۲۷۳)؛ درحالی‌که نهانی رابطهٔ نامشروعی با غلام زنگی داشت. «نازچهر چون این سخن بگفت، مرغ مسمن که بر طبق بود قهقهه‌ای بنمود ... » (همانجا).

۹-۴-۵. خندهٔ ماهیان

طوطی در حکایت شب بیست‌ودوم می‌آورد که: بازرگانی «کلّه سری دید ... آن را به خانه برد به آتش انداخت و خاکستر آن را، بعد از بیختن، چون سپید در حقه‌ای نهاد ...» (همان، ۲۸۳). دختر ۱۲سالهٔ بازرگان، از روی کنجکاوی، از آن چون نمک چشید و باردار شد. پس از نُه ماه پسری به نام ماشاءالله متولد شد. تا اینکه روزی صیادی برای

[Downloaded from cfl.modares.ac.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.23454466.1395.4.8.6.7]

«بکرماکر»، حاکم شهر، که ۸۳ زن داشت، چند ماهی تحفه آورد. ماهیان تا چشمشان به همسر شاه افتاد، خندیدند ... ماشاءالله سرّ خندهٔ ماهیان بازگفت و خیانتِ تمامی همسران شاه را، رازِ خندهٔ تمسخرآمیزِ ماهیان دانست.

دو پیکرگردانی بالا که به قصد تنبیه صورت گرفته است، یکی از موتیف‌های پیکرگردانی ***جواهرالاسمار*** است. همچنین در هر دو افسانه که رنگ‌وبوی فریب و نیرنگ در آن دیده می‌شود، قهرمان با این فن آزموده می‌شود.

درکل، در داستان ***جواهرالاسمار*** زنان نقش بسیاری ایفا می‌کنند و به نوعی محور حوادث قرار می‌گیرند. بن‌مایهٔ مکرِ زنان در بیشتر روایات دیده می‌شود. در این گونه داستان‌ها، گویی طرح اولیهٔ مشابه و یکسانی – که همان نیرنگ و مکر است – را در تمامی این داستان‌ها می‌توان یافت. «یک طرح اولیه را می‌توان با تعداد زیادی طرح روایی بیان کرد» (برتنس، ۱۳۸۴: ۴۹). در بیشتر روایت ***جواهرالاسمار***، راوی می‌گوید: «زنان را نیرنگ‌ها بسیار باشد و ازین جنس فتنه‌ها بی‌شمار بود» (الثغری، ۱۳۸۵: ۷۵).

۵-۵. استحالهٔ جماد به انسان و استحالهٔ انسان به جماد

۱-۵-۵. دیدن بازرگان خوارزمی بختِ خویش به صورت راهب، و زرین‌شدن راهب

در افسانهٔ شب چهل‌وهفتم طوطی روایت می‌کند:

> عبدالملک‌نامی مالی بی‌حد و اندازه داشت ... و بدان خواسته ... کار مساکین فقرا ساخته؛ چنان‌که در مدت نزدیک خواجه عبدالملک، مسکین و مضطر شد و صعلوک و فاقه‌زده گشت ... القصه عبدالملک بازرگان به‌سبب فقر و فاقه، شب و روز در تفکر و تحیر می‌بودی ... تا یک شبی ... بخت خود را به صورت راهبی خوب‌منظر و نیکومخبر بدید که در پیش او آمد و تواضع فراوان نمود ... فردا ... در سرای تو خواهم آمد. [بخت گفت:] شرط آن است که چوبی گران و محکم بر سر من بزنی ... مشاهده کنی که اندام من از سر تا پای جمله زرین خواهد شد ... (همان، ۵۰۱).

راهب در ***جواهرالاسمار*** دو چهرهٔ متضاد دارد: یکی به صورت ریاکار، سیاه‌کار و پلید و دیگر مردی پارسا که ترک دنیا گفته و چهره‌ای مثبت دارد.

[Downloaded from cfl.modares.ac.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.23454466.1395.4.8.6.7]

در کل در افسانه‌های ***جواهرالاسمار*** تکیه بر حوادث و امور خارق‌العاده است: «تأکید بر حوادث خارق‌العاده، بیشتر از تحول و تکوین آدم‌ها و شخصیت‌هاست. در قصه یا حکایات، محور ماجرا بر حوادث خلق‌الساعه قرار دارد؛ حوادث، قصه‌ها را به‌وجود می‌آورد و درواقع، رکن اساسی و بنیادی آن را تشکیل می‌دهد» (داد، ۱۳۸۰: ۲۳۴). برای نمونه چند مورد از حوادث خارق‌العادهٔ افسانه‌های ***جواهرالاسمار*** نقل می‌شود:

– گوشت از اندام خود بریدن شاهزاده (داستان ۱۸)

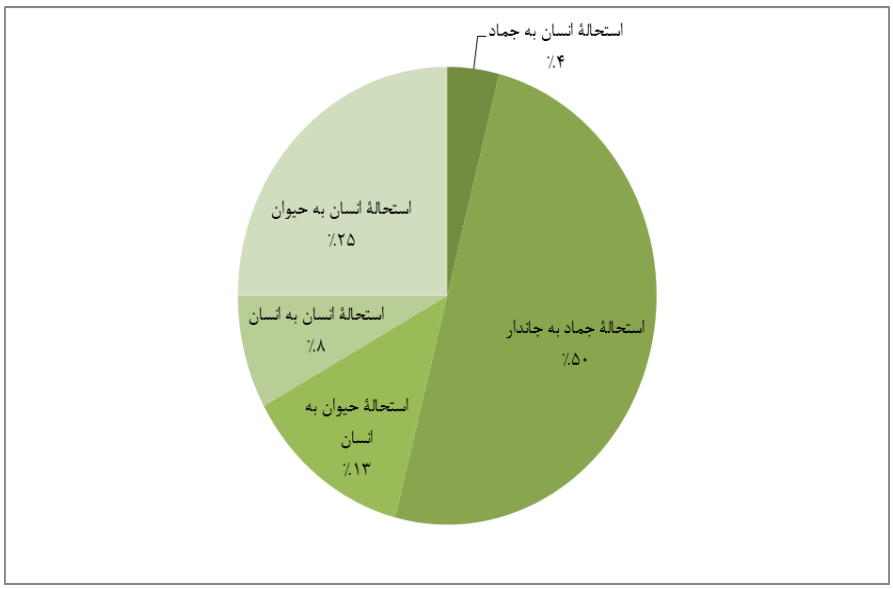
«ملک‌زاده‌ای قوی کریم و رحیم بود ... و برای ماری که بی‌طعمه و توش مانده بود، برفور کاردی بیرون کشید و پَرکاله‌ای [پاره‌ای] از ران خویش ببرید و پیش مار انداخت ... » (الثغری، ۱۳۸۵: ۲۲۷).

– به هم چسبیدن سر و بدن (داستان ۳۴)

– سبوی شگفت‌انگیز (داستان ۴۱)

– بیناشدن کور به‌واسطهٔ مار سیاه (داستان ۴۲)

– میوه‌ای که حیات ابدی می‌دهد (داستان ۹).



[Downloaded from cfl.modares.ac.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.23454466.1395.4.8.6.7]

نتیجه‌گیری

همهٔ یک‌صد افسانهٔ ***جواهرالاسمار*** اندرزی هستند و در آن‌ها نکته‌های اخلاقی و اجتماعی بسیاری نهفته است، حتی در پیکرگردانی نیز به این امر بسیار توجه شده است. گاه خودِ افسانه حالت تمثیلی دارد و هدف آن نتیجه‌گیری است و گاه استحکام لازم در ربط افسانه و نتیجهٔ آن وجود ندارد. زبان و لحن اشخاصِ همهٔ افسانه‌ها یکسان است.

در افسانه‌های ***جواهرالاسمار*** در منبع اصلی شخصیتی جایگزین شخصیت دیگر می‌گردد یا بخشی از افسانه‌ای در افسانهٔ دیگر آورده می‌شود. همچنین نام شخصیت‌ها و مکان‌ها از هندی به فارسی تغییر می‌کند. محمدبن‌عماد الثغری نام‌های ایرانی را برای اسامی و مکان‌های هندی برگزیده است. او همچنین در پی ساختن روایات و افسانه‌هایی تازه از متن سانسکریت ***جواهرالاسمار***، اشخاص جدیدی نیز بر افسانه افزوده و توانسته است به جای ۷۲ روایت، از ۱۰۰ افسانهٔ آن بهره ببرد. درمجموع، در پیکرگردانی افسانه‌های ***جواهرالاسمار***، زنان نقش بسیاری ایفا می‌کنند و به نوعی محور حوادث قرار می‌گیرند. همچنین بیشتر پیکرگردانی‌ها را راهبان و جوکیان یا رای و برهمن انجام می‌دهند.

پیکرگردانیِ انسان به حیوان، بیشتر در هیئت فیل، مگس و آهو صورت گرفته است. نیز در پیکرگردانی فقط افراد شرور از قدرت مانا بهره می‌برند. الثغری در پیکرگردانی، با تغییر و تصرف در روایات منابع پیشین، مانند خندیدن مرغ بریان – که الگوی مشابهی با پیکرگردانی خندیدن ماهیان صیدشده دارد– افسانه‌ای تازه می‌سازد.

وی در پیکرگردانی به جنبه‌های عینی و بیرونی بیشتر توجه کرده است و نکتهٔ در خور تأمل اینکه پیکرگردانی‌های متعدد در افسانه‌های ***جواهرالاسمار*** چه از نظر نوع، چه از نظر کاربرد به پیشبرد متن افسانه بسیار کمک کرده است.

در یک نگاه کلی می‌توان نتیجه گرفت که بیشترین نوعِ پیکرگردانی‌ها در بخش استحالهٔ جماد به موجود زنده است.

[Downloaded from cfl.modares.ac.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.23454466.1395.4.8.6.7]

منابع

- الثغری، عمادبن‌محمد (۱۳۸۵). ***طوطی‌نامه (جواهرالاسمار)***. به اهتمام شمس‌الدین آل‌احمد. چ ۱. تهران: فردوس.
- امامی، صابر (۱۳۸۰). ***اساطیر در متون تفسیری***. چ ۱. تهران: گنجینهٔ فرهنگ.
- بالایی، پیوند (۱۳۸۴). «قصه‌های عامیانه و طوطی‌نامه». ***ادبیات داستانی***. ش ۸۸. صص ۲۵-۲۹.
- برتنس، هانس (۱۳۸۴). ***مبانی نظریهٔ ادبی***. ترجمهٔ محمدرضا ابوالقاسمی. چ ۱. تهران: ماهی.
- بهار، محمدتقی (۱۳۶۹). ***سبک‌شناسی***. ج ۳. چ ۵. تهران: امیرکبیر.
- تقوی، محمد (۱۳۷۶). ***بررسی حکایت‌های حیوانات***. چ ۱. تهران: روزنه.
- خیام، عمر (۱۳۷۳). ***رباعیات***. تصحیح محمدعلی فروغی و قاسم غنی. ویرایش بهاءالدین خرمشاهی. تهران: ناهید.
- شمیسا، سیروس (۱۳۸۳). ***انواع ادبی***. چ ۱۰. تهران: فردوس.
- داد، سیما (۱۳۸۰). ***فرهنگ اصطلاحات ادبی***. چ ۴. تهران: مروارید.
- ذوالفقاری، حسن (۱۳۸۹). «ریخت‌شناسی افسانهٔ عاشقانهٔ گل بکاولی». ***فنون ادبی***. اصفهان. س ۲. ش ۱. صص ۴۹- ۶۲.
- رزمجو، حسین (۱۳۸۲). ***انواع ادبی***. چ ۴. مشهد: دانشگاه فردوسی.
- رستگارفسایی، منصور (۱۳۸۳). ***پیکرگردانی در اساطیر***. چ ۱. تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
- کاسیرر، ارنست (۱۳۶۶). ***زبان و اسطوره***. ترجمهٔ محسن ثلاثی. چ ۱. تهران: قطره.
- گرجی، ابراهیم (۱۳۸۴). «درآمدی بر ***طوطی‌نامه*** با جذابیت‌های امروزین». ***کیهان فرهنگی***. ش ۲۲۹. صص ۴۵-۴۶.
- محجوب، محمدجعفر (۱۳۸۲). ***ادبیات عامیانهٔ ایران***. به‌کوشش حسن ذوالفقاری. چ ۱. تهران: چشمه.
- ---------- (بی‌تا). «دربارهٔ افسانهٔ گلریز و کتاب ***طوطی‌نامه***». ***سخن***. س ۱۱. ش ۷. صص ۴۳- ۵۸.

[Downloaded from cfl.modares.ac.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.23454466.1395.4.8.6.7]

- میرصادقی، جمال (۱۳۶۵). ***ادبیات داستانی***. چ ۲. تهران: ماهور.
- ---------- (۱۳۶۴). **عناصر داستان**. چ ۱. تهران: شفا.
- نبی‌لو، علیرضا و منوچهر اکبری (۱۳۸۶). «تحلیل عناصر داستانی ***طوطی‌نامه***». ***پژوهش‌های ادبی***. س ۵. ش ۱۸. صص ۱۴۱-۱۶۳.
- هال، جیمز (۱۳۸۰). ***فرهنگ نگاره‌ای نمادها***. ترجمهٔ رقیه بهزادی. تهران: فرهنگ معاصر.

[Downloaded from cfl.modares.ac.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.23454466.1395.4.8.6.7]