



Transformation and Metamorphosis of Petrification in Kurdish Folktales

Farzad Farzi^{*1}, Reza Samizadeh², Seyyed Ali Qasem Zadeh³

Literature review

In the field of petrification, no independent research has been compiled so far, and we can only refer to the following. Rastgar Fasaee in the book titled *Imagination in Mythology* has discussed the myth-making elements and the shifts and transformations of Iranian myths in the field of Iranian literature and culture. Ansari et al. investigated the various forms of personification in the legends of the Iranian people. Hormati and Azarbarzin investigated the types of body transformation from human to human, human to animal, animal to human, human to plant, and inanimate object.

Research objectives and questions

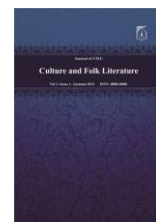
In this research, we aimed to investigate and analyze why and how petrification occurs and what its types are. Then, the common origin of this type of representation with the mythological basis of other tribes was discussed. This article seeks to answer these questions: What are the causes of petrification in Kurdish folktales? What are the

Received: 04/12/2022

Accepted: 07/03/2023

* Corresponding Author's E-mail:
farzadfarzi@gmail.com

1. PhD Candidate in Persian Language and Literature, Imam Khomeini International University, Qazvin, Iran (Corresponding author)
<http://www.orcid.org/0000-0002-3746-9879>
2. Associate Professor of Persian Language and Literature, Imam Khomeini International University, Qazvin, Iran
<http://www.orcid.org/0000-0002-3746-9879>
3. Professor of Persian Language and Literature, Imam Khomeini International University, Qazvin, Iran
<http://www.orcid.org/0000-0002-3746-9879>



tools for petrification in Kurdish folktales? What are the tools to get rid of petrification? What is the ultimate goal of petrification? What are the similarities between petrification and metamorphosis in Kurdish folktales with the legends of other nations?

Main discussion

Tales and legends are stories in which people, animals or imaginary creatures create incredible adventures. "The graphic story is an important part of the cultural heritage of every people and nation, in which traditional values and cultural, psychological contexts, social incidents and accidents are reflected" (Marzolph, 2016, 15). The Kurds have been one of the old inhabitants of the western parts of the Iranian plateau, their native and local customs have always carried a celebration of Iranian traditions and national identity passed from generation to generation. They have left their historical memory for generations. So far as the importance of storytelling among the Kurds and its effect on the neighboring tribes are concerned, Minorski indicates that "Reciting Kurdish songs and legends has become a permanent habit among the Assyrians" (Salimi, 2010, 90). There is a large volume of Kurdish stories and legends related to magical stories and supernatural beings, which indicates the strong presence of mythical and mystical ideas among the Kurds. This research was carried out in a descriptive-analytical way based on the library sources and field research in such a way that by examining fifty stories from Kurdish folktales, a total of five stories have a theme related to petrification was observed. These folktales are: 1. "Kooh Siah" 2. "Malk Ahmad and Malk Khurshid", 3. "Shirzad Shirdel", 4. "Kholzai", and 5. "Malk Jamshid".

Conclusion

One of these mythological beliefs in folktales and stories is the turning of the body into petrification. Being stoned to death is a punishment



for a mistake that has occurred, or due to excessive pride and desire or ignorance. The soul of a transformed person remains in a stagnant state for some time due to the hatred of his enemies or the punishment of his sins. The causes of petrification in Kurdish legends are: 1. Failure in terms of knowledge and wisdom, 2. Chasing a deer, 3. Staying hidden from people's eyes, and 4. Fighting with a demon. In addition, some tools are necessary for petrification. these magical tools are: 1. stick or turban, 2. demon's blood, 3. curse, and 4.-dragging the pursuers and stepping on piles of stones. In order to get out of the spell and blow the spirit into the bodies of the stoned people, some other requirements are needed. These include: 1. obtaining or stealing a demon's magic stick or relic, 2. killing a deer, 3. obtaining a mixture of a hundred herbs, and 4. killing an old woman and pouring the demon's fat on stones and reciting a magical verse. Finally, by considering the mythological foundations of tales in their archetypal context, we can see the ultimate goal of becoming a stone in the effort of the dark parts of the unconscious to dominate the whole episode. In the mentioned tales, the hidden and dark part of the unconscious appears in different archetypes of the shadow on the heroes and characters and tries to create a deep change in their nature by turning them into stone.

References

- Marzolph, A. (2016). *Classification of Persian traditional stories* (translated into Farsi by Kikavos Jahandari). Soroush.
- Salimi, H. (2011). *Chirok* (Kurdish folktales and stories). Ana.

دوماهنامه فرهنگ و ادبیات عامه

سال ۱۱، شماره ۴۹، فرودین و اردیبهشت ۱۴۰۲

مقاله پژوهشی

DOR: 20.1001.1.23454466.1402.11.49.3.5

پیکرگردانی و دگردیسی سنگ‌شدگی در قصه‌ها و افسانه‌های کُردی

فرزاد فرزی^{۱*}، رضا سمیع‌زاده^۲ و سیدعلی قاسم‌زاده^۳

(دریافت: ۱۴۰۱/۰۹/۱۳ پذیرش: ۱۴۰۲/۰۱/۱۸)

چکیده

یکی از بن‌مایه‌های اساطیری و نمادین در قصه‌ها و افسانه‌های کُردی پیکرگردانی به صورت جماد است. در پیکرگردانی شکل و ماهیت موجودات با استفاده از نیروی ماوراءالطبیعی شخص یا شیء از حالتی به حالت دیگر تغییر می‌یابد. در واقع این نوع پیکرگردانی نماد از دست دادن پویایی و حیات روانی است که فرد را برای مدتی از مسیر کمال باز می‌دارد. در قصه‌ها و افسانه‌های کُردی پیکرگردانی و دگردیسی به اشکال مختلف دیده می‌شود، که یکی از موارد پیکرگردانی انسان به جماد است. پژوهش حاضر به شیوه توصیفی - تحلیلی مبتنی بر منابع کتابخانه‌ای و نیز تحقیقات میدانی انجام شده، به این صورت که با بررسی پنجاه قصه از قصه‌ها و افسانه‌های کُردی، پنج مورد دگردیسی و تبدیل پیکره انسان به سنگ یافت شد که با

۱. دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی دانشگاه بین‌المللی امام خمینی (ره)، قزوین، ایران (نویسنده مسئول)

*farzadfarzi@gmail.com

<http://www.orcid.org/0000-0002-3746-9879>

۲. دانشیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه بین‌المللی امام خمینی (ره)، قزوین، ایران

<http://www.orcid.org/0000-0002-3746-9879>

۳. استاد زبان و ادبیات فارسی دانشگاه بین‌المللی امام خمینی (ره)، قزوین، ایران

<http://www.orcid.org/0000-0002-3746-9879>

بهره‌گیری از نقد اسطوره‌ای به بررسی ریشه‌های سنگ‌شدگی در آن‌ها پرداخته، سپس نحوه مواجهه افراد و نیز علل و ابزارهای لازم جهت رهایی از این تغییر تبیین شده است. از آنجا که مطالعه این قصه‌ها ما را با بستر اسطوره‌ای آن‌ها آشنا می‌سازد، لذا تلاش بر آن است تا با شناخت ساختار قصه‌ها وجه مشترک این بن‌مایه را با اساطیر سایر ملل مقایسه کنیم. نتایج تحقیق نشان می‌دهد که انعکاس باورهای اسطوره‌ای با گذر از تاریخ و رسیدن به عصر حاضر در قصه‌ها و افسانه‌های گردی گویای نامیرایی و پویایی این باورهاست که با رمزگشایی و اکاوی می‌توان ریشه مشترک این دیدگاه اساطیری را کشف و تفسیر کرد.

واژه‌های کلیدی: ادبیات عامه، اساطیر، افسانه‌های گردی، پیکرگردانی، سنگ‌شدگی.

۱. مقدمه

قصه‌ها و افسانه‌ها، داستان‌هایی هستند که در آن انسان‌ها، جانوران یا موجودات تخیلی ماجراهایی باورنکردنی به وجود می‌آورند. این قصه‌ها که تجلی روح یک ملت‌اند قدمتی به درازای حیات بشری دارند. «افسانه‌ها قرن‌ها پیش از آغاز زندگانی تاریخی بشر پدید آمده‌اند، از همین روی تنها روزنه نورانی و پرتو روشنگری است که به تاریخ‌خانه قرون قبل از تاریخ می‌تابد» (محبوب، ۱۳۸۲، ص. ۱۲۴). اگر این سخن فرای را بپذیریم که «قصه‌های عامیانه و مردمی، حکایاتی مشابه اساطیر و حتی عین آن هستند» (فرای، ۱۳۸۷، ص. ۱۰۶)، پس جست‌وجوی بقایای کهن‌الگوها و بن‌مایه‌های اساطیری در ادب و فرهنگ عامه کوششی معنادار برای تفسیر چگونگی حیات و استمرار نمادین اسطوره‌ها در ادوار مختلف است. «قصه نمودار قسمت مهمی از میراث فرهنگی هر قوم و ملتی است که ارزش‌های سنتی و زمینه‌های فرهنگی، روان‌شناختی، حوادث و سوانح اجتماعی در آن انعکاس پیدا می‌کند» (مارزلف، ۱۳۹۶، ص. ۱۵). کردها از ساکنان قدیمی بخش‌های غربی فلات ایران بوده‌اند، آداب و رسوم بومی و

پیکرگردانی و دگردیسی سنگ‌شدگی در قصه‌ها و افسانه‌های کُردی_____فرزاد فرزی و همکاران

محلی آن‌ها همواره جشن‌واره‌ای از سنن و هویت ملی ایرانی را بر دوش داشته و آن را سینه به سینه و نسل به نسل در حافظه تاریخی خویش، برای نسل‌ها به یادگار گذاشته است. میراث سرزمینی این قوم پیش از تاریخ، گهواره تمدن‌های مانانایی، لولوبی، گوتی و آشوری بوده و در دوران تاریخی میراث‌های باستانی از حکومت‌هایی آریایی نژاد ماد، پارس و پارت را به دوش کشیده است. کُردها از قدیم‌الایام در وادی قصه، اسطوره محفل‌ها و شب‌نشینی‌هایی داشته‌اند. سرگذشت داستان‌های تلخ و شیرین اسطوره‌ای، حماسی و عامیانه فصلی پربار و تمام‌نشدنی از هویت هر کُرد بوده است. کُردها از گهواره تا گور همزاد گفته‌ها و شنیده‌ها بوده‌اند و چون در گذشته، تاریخ‌نویسی مکتوبی نداشته‌اند؛ از این‌رو جهان‌بینی و باورهایشان در قالب گفتمان‌های شفاهی حفظ و انتقال پیدا کرده است. بنا به نقل از یاسمی «جنگ‌های ایران و روم غالباً میدان‌شان حدود کردستان بوده است» (یاسمی، ۱۳۶۳، ص. ۸). گزنفون نیز هنگام لشکرکشی یونانی‌ها در زمان اسکندر در حین عبور از کردستان دربارهٔ علاقه و رغبت فراوان کُردها نسبت به قصه‌ها و افسانه‌ها می‌گوید:

سرانجام شامگاه یکی از روزهای خزان در پایین پای خود جلگه واقع در کنار رود سان‌تریتس را دیدیم و نفسی به راحت کشیدیم و چون خواروبار فراوان داشتیم شب را به خوبی و خوشی و با گفتن و شنیدن افسانه‌هایی دربارهٔ کُردها به روز آوردیم (هاوس هولد، ۱۳۳۹، ص. ۷۸).

مینورسکی نیز دربارهٔ اهمیت قصه‌گویی در میان کُردها و تأثیر آن بر اقوام هم‌جوار می‌گوید «در نزد آسوری‌ها نقل ترانه‌ها و افسانه‌های کُردی به صورت یک عادت همیشگی درآمده است» (سلیمی، ۱۳۹۰، ص. ۹۰). بنابراین هم‌زیستی و مجاورت با اقوام دیگر سبب رواج قصه و افسانه‌ها در میان این قوم شده است. حجم انبوهی از قصه‌ها و افسانه‌های کُردی مربوط به قصه‌های جادویی و موجودات فراطبیعی است که نشانگر حضور قدرتمند اندیشه‌های اسطوره‌ای و رمزی در میان کُردهاست.

قصه، نماد بخش مهمی از میراث و ارزش‌های سنتی هر جامعه است. «به پژوهشگران عصر حاضر این امکان را می‌دهند تا معیارهای حاکم بر اعصار گذشته را بازسازی کنند» (افتخارزاده و همکاران، ۱۳۸۸، ص. ۱۰). از این‌رو بررسی و تحلیل محتوایی قصه‌ها و افسانه‌ها نه تنها نشان‌دهنده فرهنگ مردمان یک سرزمین است، بلکه ریشه‌های مشترک تاریخی میان سایر اقوام و ملل را آشکار می‌سازد. در این پژوهش برآنیم که به بررسی و تحلیل چرایی و چگونگی سنگ‌شدگی و انواع آن بپردازیم و ریشه مشترک این نوع پیکرگردانی را با بن‌مایه اساطیری سایر اقوام مورد بحث و بررسی قرار دهیم. از آنجایی که قصه‌ها و افسانه‌ها کُردی از گذشته تا امروز سینه به سینه حفظ و انتقال یافته، علی‌رغم پژوهش‌های گسترده، بسیاری از این قصه‌ها هنوز جمع‌آوری نشده‌اند. بنابراین این امکان وجود دارد که با مرگ راوی، بسیاری از قصه‌ها و افسانه‌ها نیز به بوتۀ فراموشی سپرده شوند و به مرور از حافظۀ این قوم پاک شوند. اهمیت پژوهش حاضر علاوه بر تبیین مسائل مربوط به دگردیسی و پیکرگردانی، حفظ و انتقال قصه‌هایی از این دست است. این پژوهش به شیوۀ توصیفی - تحلیلی مبتنی بر منابع کتابخانه‌ای و نیز تحقیقات میدانی انجام شده است، به این صورت که با بررسی پنجاه قصه از قصه‌ها و افسانه‌های کُردی، درمجموع پنج قصه دارای بن‌مایه مربوط به سنگ‌شدگی مشاهده شد که هر پنج قصه به صورت شفاهی جمع‌آوری شده‌اند که این قصه‌ها در دسته‌بندی آرنه - تامپسون با کد بین‌المللی ۳۰۰ تا ۷۴۹ مربوط به قصه‌هایی سحر و جادویی است. قصه‌های مورد بررسی شامل پنج قصه: ۱. «کوه‌سیاه»؛ ۲. «ملک احمد و ملک خورشید»؛ ۳. «شیرزاد شیردل»؛ ۴. «خول‌زای»؛ ۵. «ملک جمشید» هستند.

پیکرگردانی و دگردیسی سنگ‌شدگی در قصه‌ها و افسانه‌های کُردی.....فرزاد فرزی و همکاران

۲. پیشینه پژوهش

گستره پژوهش‌های مربوط به پیکرگردانی در ایران بسیار پرحجم است، که بیشتر آن‌ها مربوط به پیکرگردانی «انسان - حیوان» و «نبات - انسان» است. اما در زمینه پیکرگردانی به صورت سنگ‌شدگی تاکنون پژوهش مستقلی در قالب کتاب و پایان‌نامه و مقاله تدوین نشده است، و تنها می‌توان به کتب و مقالات زیر اشاره کرد:

- رستگار فسایی (۱۳۸۳) در کتاب *پیکرگردانی در اساطیر درباره عنصرهای اسطوره‌ساز* و تغییر شکل‌دهنده اساطیر مطالب ارزشمندی آورده است. محور اصلی این کتاب نشان دادن جابه‌جایی‌ها و دگرگونی‌های اساطیر ایرانی در پهنه ادبیات و فرهنگ ایران است.

- حسینی و پورشعبان (۱۳۹۱) در مقاله‌ای با عنوان «اسطوره پیکرگردانی در هزار و یک شب» ضمن تحلیل و طبقه‌بندی موجودات و شخصیت‌های ترکیبی نظیر غول - انسان‌ها، عفریت - اجنه‌ها، پریان خاکی و آبی و... از دیدگاه روان‌شناسی قصه و ناخودآگاه جمعی به بررسی موضوع پرداخته‌اند.

- انصاری و همکاران (۱۳۹۶) در مقاله‌ای با عنوان «پیکرگردانی "انسان - حیوان" و "حیوان - انسان" در فرهنگ افسانه‌های مردم ایران» به بررسی پیکرگردانی در افسانه‌های مردم ایران به صورت‌های مختلف آن یعنی تغییر هیئت، طلسم یا جادو و تجسد پرداخته و سپس آن‌ها را مورد تحلیل و واکاوی قرار داده‌اند.

- حرمتی و آذربرزین (۱۳۹۸) در مقاله‌ای با عنوان «تحلیل انگاره اسطوره‌ای پیکرگردانی در افسانه‌های عامیانه آذربایجان»، به بررسی انواع پیکرگردانی انسان به انسان، انسان به حیوان، حیوان به انسان، انسان به گیاه و جماد و استحاله‌های دیو و پری و دیگر موجودات شگفت‌آور پرداخته‌اند.

۳. اسطوره و سنگ‌شدگی

قصه‌های عامیانه یکی از منابع بکر برای شناخت اساطیر به شمار می‌آیند، زیرا اسطوره که خود بینش آغازین انسان بدوی در زمینه‌های مختلف خداشناسی، هستی‌شناسی و... در قالب روایت است، ظرفی است نمادین که به مرور زمان وجوه نمادین آن از مرزهای زمان می‌گذرد و در هر دوره‌ای رنگ و بوی باورهای آن دوره را به خود آغشته می‌سازد و به مرور پس از کاسته شدن از قدرت آیینی‌اش رنگ و بوی قصه و داستانی سمبلیک به خود می‌گیرد و در قالب و هیئت هنری به حیات خویش ادامه می‌دهد. از این رو اغلب ظرفیت‌های نمادین به‌کار گرفته شده در هنر، ادبیات، معماری و... بازمانده مفهوم‌سازی و قصه‌پردازی انسان نخستین در مواجهه با هستی و موضوعات آن است، که به مرور زمان از حقیقت‌نمایی مقبول انسان نخستین و خاصیت روایی آن کاسته شده و به شکلی تمثیلی یا نمادین درآمده‌اند. به همین دلیل است که باستید در تعریف اسطوره می‌نویسد: «اسطوره واقعیات سرگذشت آدمی را مرزبندی و گزارش می‌کند» (باستید، ۱۳۷۰، ص. ۴۱). «افسانه‌ها و اساطیر، قدیمی‌ترین سرگذشت خدایان بوده و کهن‌ترین توجه به کیفیت آفرینش و ایجاد طبیعت و آفرینش انسان را دارا هستند» (محبوب، ۱۳۸۳، ص. ۱۲۲). الیاده در تعریف اسطوره معتقد است که «اسطوره داستانی است قدسی و مینوی که کارهای نمایان خدایان و موجودات فوق طبیعی یا نیاکان فرهنگ آفرین را که در ازل روی داده، حکایت می‌کند و روایتی است از پیدایش جهان، جانوران گیاهان، نوع بشر و آداب و رسوم و علل خلق آن‌ها و کلاً شرح آفرینش کائنات است» (الیاده، ۱۳۶۲، ص. ۷). افشاری معتقد است «یکی از شیوه‌های ادامه حیات اساطیر تغییر یافتن آن‌ها به صورت قصه و داستان به‌ویژه داستان عامیانه است» (افشاری، ۱۳۸۷، ص. ۴۳). پراپ درباره تمایز قصه و اسطوره معتقد است که «قصه بر بنیاد

پیکرگردانی و دگردیسی سنگ‌شدگی در قصه‌ها و افسانه‌های کُردی_____فرزاد فرزی و همکاران
تقابل‌های ضعیف‌تری از آن‌ها که در اسطوره وجود دارد، ساخته شده‌اند، قصه‌ها جنبهٔ
کیهان‌شناختی و فراطبیعی ندارند، بلکه بیشتر محلی، اجتماعی و اخلاقی هستند» (پراپ،
۱۳۷۱، صص. ۶۸-۶۷).

سنگ‌شدگی از بن‌مایه‌های مهم پیکرگردانی است، به معنای
تغییر شکل ظاهری و ساختمان و اساس هستی و هویت قانونمند شخص یا چیزی
با استفاده از نیروی ماوراءالطبیعی است ... در این حالت شخص یا شیء از صورتی
به صورتی دیگر می‌گردد و پیکری تازه و نو می‌یابد که ممکن است بروزات آن
صوری، ظاهری و محسوس باشد یا در نهاد و نهان دچار تغییراتی بنیادین شود،
قدرت یا قدرت‌هایی تازه به‌دست آورد که قبلاً فاقد آن بوده است (رستگار فسایی،
۱۳۸۳، ص. ۴۳).

پیکرگردانی به صورت‌های مختلف پیام خاص خود را دارد و مستلزم اعتقاد
جاندارانگاری است. فریزر معتقد است «بدویان جهان را عموماً جاندار می‌پنداشتند»
(فریزر، ۱۳۸۲، ص. ۱۵۳). همین اندیشه سبب شد که «ذهن سیال بشر به کم‌ثبات بودن
اشکال خاص گیاهان و جانوران و اینکه هر چیزی هر آن، ممکن است، پیش آید و هر
موجود زنده هر آن ممکن است شکلی دیگر به خود بگیرد» (باستید، ۱۳۷۰، ص. ۵۰). از
دیگر سو «مسخ صورت در قصه‌ها می‌تواند نمودگار نزاع میان توحش و تمدن و نیز
جذب‌ای باشد که زندگی حیوانی و نباتی هنوز برای آدمی که نیمه‌وحشی مانده است،
دارد» (دلاشو، ۱۳۸۶، ص. ۱۳). در افسانه‌ها و اسطوره‌ها همه چیز جاندار و زنده
هستند، زیرا «شکل‌گیری اسطوره‌ها مربوط به دورانی است که خیال و رؤیا زنده و
روشن بوده و میان وهم و حقیقت چندان تمایزی نیست» (هامیلتون، ۱۳۸۷، ص. ۱۵).
پیکرگردانی و دگردیسی انسان به سنگ در اساطیر ایران و یونان عنصر ویژه‌ای است،
چنانکه در اساطیر ایران فریدون در خواب سنگ را می‌بندد یا شاه مازندران در سنگ

خود را پنهان می‌کند. درواقع انسان با کمک پیکرگردانی تداوم خود را در جماد و نبات و حیوان امکان‌پذیر می‌سازد. در پاره‌ای موارد عنصر پیکرگردانی از قالب‌های اسطوره‌ای خارج و در باورهای مردمی و سحر و جادو جای گرفته است. در *نزهة القلوب* دربارهٔ مجسمه شاپور آمده است: «بعضی گویند طلسمی است و برخی گویند مردی بود که خدای او را سنگ گردانید» (مستوفی، ۱۳۶۲، ص. ۱۲۷). در منابع یونانی نیز پیکرگردانی و سنگ‌شدگی انسان به سحر و جادو نسبت داده شده است. گریمال در این باره می‌نویسد: «ژئوس کلهٔ گرگدن را در برابر چشم اطلس گرفت و آن را به شکل نوک سنگی قلهٔ اطلس درآورد» (گریمال، ۱۳۶۶، ص. ۱۴۹). نمود این روایت در برخی از باورهای مذهبی کردها، از جمله پیروان آیین یارسان نیز دیده می‌شود. در زیارتگاه حضرت بابایادگار^۱ سنگ نگاره‌ای با تصویر چوپانی به همراه گوسفندانش دیده می‌شود، که براساس روایت و باورهای مردم بومی، علت این سنگ‌شدگی کفر و ناسپاسی بوده است. این نوع ارتباط بین سنگ و روح در افسانه‌های اقوام دیگر دیده می‌شود. «در اسطوره‌های آمریکایی، مرد نخستین از پاره‌ای سنگ سرخ رنگ چپق به‌وجود آمد» (بیرلین، ۱۳۸۹، ص. ۸۰). در اساطیر ایرانی کیومرث نخستین انسان آفریدهٔ اهورامزدا تمامی عناصر جسمی او در زمین مسخ می‌شود و به فلزات و عناصر طبیعی مختلف تبدیل می‌شود. منشأ سنگ‌شدگی در داستان‌ها و اساطیر ملل مختلف اغلب ناشی از خطا و اشتباهی است که خود فرد مرتکب آن می‌شود،

سنگ‌شدگی وقتی رخ می‌دهد که خطایی رفته، ولی علاقه باقی مانده و این نگاه دوباره شخص را به گذشته وصل می‌کند؛ یا از احساس گناه شدید رخ می‌دهد و شخص فلج می‌شود؛ و یا از غرور و میل مفرط که نگاهی تملک‌جو به دنبال دارد و باعث سنگ‌شدگی می‌شود. به هر حال سنگ‌شدگی نماد تنبیه خارج از اندازهٔ بشری است (شوالیه و گربران، ۱۳۸۴، ج. ۳، صص. ۶۵۰-۶۵۱).

پیکرگردانی و دگردیسی سنگ‌شدگی در قصه‌ها و افسانه‌های کُردی_____فرزاد فرزی و همکاران

در قرآن کریم یک‌بار واژهٔ مسخ آمده است «وَلَوْ نَشَاءُ لَمَسَخْنَاهُمْ عَلَىٰ مَكَانَتِهِمْ فَمَا اسْتَطَاعُوا مُضِيًّا وَلَا يُرْجِعُونَ» ۲ (یس: ۶۷). براساس آیات قرآن وقتی که قوم یهود از صید ماهی در روز شنبه منع شده بودند آمده است: «و کسانی از شما را که در روز شنبه [از فرمان خدا] تجاوز کردند نیک شناختید، پس ایشان را گفتیم بوزینگانی باشید طرد شده» (بقره: ۶۵). عذاب قوم لوط هم به سبب گناهانشان بارش سنگ بود، اما روایت‌هایی هست که هنگام ویرانی شهر سدوم و گریز لوط و خانواده‌اش، علی‌رغم توصیهٔ لوط، همسرش به پشت سر نگاه کرد و در آنی سنگ شد.

۳-۱. داستان اول: کوه سیاه

ملک احمد با خدم و حشم خود به شکار رفت، آهوئی زمردین را دید و دستور به محاصرهٔ آهو داد. پیش‌تر ملک شرط گذاشته بود که اگر آهو از طرف هر کس بگریزد آن شخص باید به دنبال آهو برود و آن را زنده بگیرد. آهوئی زمردین از بالای سر ملک احمد جستی زد و گریخت. سپس به دنبال آهو رفت تا این‌که آهو به قلعه‌ای رسید و به شکل زنی زیبا درآمد. نگهبان قلعه به ملک احمد گفت: به شرطی تو را به قلعه راه می‌دهم که بتوانی سه بار شاهزاده خانم را به سخن گفتن بیاوری در غیر این صورت تو را به سنگ تبدیل می‌کند. ملک احمد پذیرفت، اما نتوانست شرطش را به جای آورد و سرانجام شاهزاده او را به سنگ تبدیل کرد. پس از چهل روز دو برادر دیگرش ملک روضان و ملک جمشید به شکار رفتند و همان آهو را دیدند. این‌بار آهو از روی سر ملک روضان پرید و به سرنوشت برادرش دچار شد. پس از آن ملک جمشید، برادر کوچک، شبی پدرش را به خواب دید. پدر راز سخن گفتن شاهزاده خانم را به او گفت. روز بعد ملک جمشید برای شکار به کوه سیاه رفت و با دیدن و تعقیب آهو به قلعه رسید. وقتی که وارد قلعه شد بنابر توصیه‌های پدرش موفق شد سه بار

شاهزاده خانم را به سخن گفتن بیاورد. سپس شاهزاده خانم چوبی به او داد و برادران و تمام کسانی که به سنگ تبدیل شده بود را به حالت نخستین بازگرداند.

در این داستان علت استحاله، تعقیب آهو است. آهوی زیبایی که توجه ملک احمد را به خود جلب کرد. به طور کلی در اسطوره شناسی، حیوانات نماد غرایز هستند. تعقیب و شکار آهو، در این داستان نمادی از سرکوب غرایض است که نه تنها آهو شکار نمی شود، بلکه برادران ملک احمد نیز مسخ می شوند و برادر کوچک با کمک گرفتن از شخصیت یاریگر (پدر) که در خواب بر قهرمان آشکار می شود، این غریزه را تحت کنترل در می آورد. آهوایی که به قلعه می رسد، درواقع شاهزاده خانمی است زیبا، که در پرسونای آهوی زمردین، مردان را به خود جلب و پس از آزمودنشان، در صورت شکست، آن ها را به سنگ تبدیل می کند. کاربرد شخصیت شاهزاده خانم با کاربرد کهن الگوی نقاب، درپی جذب و به دست آوردن نیمه مردانه است. آنیما^۳ باید شایستگی اش را برای پیوستن به نیمه زنانه خود ثابت کند. در این داستان، با طرح این شرط که مرد باید سه مرتبه زن را به سخن گفتن وادارد مطرح می شود. دو برادر بزرگ پس از تعقیب آهو به سنگ تبدیل می شوند. سنگ در اسطوره شناسی نماد ثبات، جاودانگی و فنا ناپذیری است، اما در این داستان بر جنبه منفی آن، یعنی جماد و انعطاف ناپذیری آن در برابر موجودی جاندار و پویا قرار دارد. در این موتیف تأکید بر روی تغییر از شکلی والا به شکلی پست و بی ارزش است. هوش و درایت، شخصیت ها در این داستان، عواملی هستند که می توانند نجات دهنده باشند. نکته ای که برای آنیما اهمیت دارد، یافتن این ویژگی در مردانی است که قابلیت تبدیل به آنیموس را دارند.

پیکرگردانی و دگردیسی سنگ‌شدگی در قصه‌ها و افسانه‌های کُردی_____فرزاد فرزی و همکاران

۲-۳. داستان دوم: ملک احمد و ملک خورشید

ملک احمد هنگام شکار در کوهستان علی‌رغم توصیه پدر، به جای عبور از سمت راست از سمت چپ کوه بالا رفت. آهوئی دید، و شیفته زیبایی‌اش شد و به تعقیبش پرداخت. به زمین همواری پر از سنگ رسید. سپس پا بر روی سنگ‌ها گذاشت و به سنگی تبدیل شد. برادرش، ملک خورشید، از این اتفاق آگاه و به دنبال برادر راهی کوه شد. سپس در کوه زن ملک احمد را دید و ماجرا را از زبان او شنید که:

احتمالاً از راه سمت چپ کوه بالا رفته و آهوئی زمردین را دیده و او را تعقیب کرده و آهو او را به سنگی بدل کرده است». سپس چوبی به او داد تا با آن برادرش و دیگر کسانی را که سنگ شده بودند به حالت قبل بازگرداند. ملک خورشید چوب را از او گرفت و به سمت کوه رفت، آهو را دید و به دنبالش رفت. آهو به محض این‌که چوب‌دستی ملک خورشید را دید، سست شد و نتوانست فرار کند. ملک خورشید تیری به سمتش پرتاب کرد. آهو زخمی شد و خود را به سختی به همان زمین سنگی رساند و همانجا مرد. ملک خورشید با دیدن توده سنگ‌ها چوب‌دستی جادویی را بر آن‌ها زد، برادر و دیگر افراد مسخ‌شده عطسه‌ای کردند و جان در کالبدشان دمید.

در این داستان، علت سنگ‌شدگی تعقیب آهوئی زمردین است که با زیبایی‌اش شاهزاده را شیفته خود می‌کند و از کهن‌الگوی نقاب استفاده شده است، اما در پس این پرسونا، دیوی در جایگاه کهن‌الگوی سایه^۴ بر قهرمان مستولی شود، سپس او را به سنگی بی‌جان مسخ می‌کند. آهو در این داستان نیز نماد غرایز است و شخصیت قهرمان که در پی آهو و یا به تفسیری سرکوب غرایز است، توسط سایه به‌طور کامل از پهنه خودآگاه خارج و مسخ می‌شود. ملک خورشید در جایگاه دیگر شخصیت قهرمان، بر کهن‌الگوی سایه غلبه می‌کند و برادر را به حالت پیشین باز می‌گرداند. عامل مهم در

تکرار موتیف این داستان سپردن عنان عقل و اختیار به غریزه و احساسات است و آنچه که نقش واسطه در باز گرداندن به حالت اول را برعهده دارد، تکه‌ای چوب است.

۳-۳. داستان سوم: خولزای^۵ (زاده خاکستر)

خولزای و شش برادرش به سفر رفتند عمویشان به آن‌ها توصیه کرد در سفر کنار چشمه، گرمابه و گورستان ن خوابند. برادران به جز «خولزای» شب اول و دوم در کنار چشمه و گرمابه خوابیدند، نیمه شب دیو به آن‌ها حمله کرد. خولزای که بیدار مانده بود دیوها را کشت. شب سوم به گورستانی رسیدند و برادران همانجا خوابیدند و خولزای بیدار ماند. نیمه شب دیوی به آن‌ها حمله کرد «خولزای او را زخمی کرد. خون دیو بر روی رختخواب برادرانش ریخته شد و همگی سنگ شدند». خولزای بعد از تعقیب دیو به غاری رسید که مادر دیوها در آنجا بود. مادر دیو راز رهایی از سنگ‌شدگی برادرانش را در قبال برآورده کردن خواسته‌اش به او گفت. خولزای در نهایت کوزه معجون را ربود، و مقداری از شیر را بر روی سنگ‌ها مالید و برادران از حالت سنگ‌شدگی خارج شدند. علت سنگ‌شدگی در این داستان، نادیده گرفتن نصیحت است. خولزای در جایگاه قهرمان داستان در دو شب نخست برادران را از گزند دیوها حفظ می‌کند، اما در شب سوم قطرات خون دیو بر لباس برادران می‌ریزد و آن‌ها به سنگ تبدیل می‌شوند. دیو در این داستان نمادی از کهن‌الگوی سایه و دربردارنده افعال مخرب است. در اینجا ناخودآگاه موفق می‌شود همه برادران غیر از خولزای را به کنترل در بیاورد و بر جنبه خودآگاه آنان غالب شود، استحاله در این داستان از منظر چیرگی جنبه‌های ناخودآگاه بر جنبه‌های خودآگاه با تبدیل ویژگی‌های حرکت و پویایی به جماد غالب شده است.

پیکرگردانی و دگردیسی سنگ‌شدگی در قصه‌ها و افسانه‌های کُردی_____فرزاد فرزی و همکاران

۴-۳. داستان چهارم: شیرزاد شیردل

وقتی که پولادزره، قمرناز را ربود، شیرزاد برای نجات او به مأوای دیو رفت، دیوی عظیم‌الجثه از غاری بیرون آمد و شیرزاد بر پشتش پرید و خود را در بین موهای او مخفی کرد. پولادزره داخل غار رفت و سنگی بیرون آورد با چوب‌دستی‌اش به آن سنگ ضربه‌ای زد و سنگ به قمرناز تبدیل شد. پس از مدتی دوباره پولادزره چوب را بر قمرناز زد و او را به سنگ تبدیل کرد و خوابید. سپس شیرزاد از میان موهای فولادزره بیرون آمد، سنگ را برداشت، با چوب به آن ضربه زد و به قمرناز تبدیل شد. سرانجام توانست به کمک قمرناز شیشه‌ی عمر دیو را به‌دست بیاورد و دیو را بکشد.

در این داستان، دیو نمادی از کهن‌الگوی سایه است، آنیموس یا نیمه‌ی زنانه آنیما را می‌رباید و در نتیجه جست‌وجو برای یافتن و نجات او آغاز می‌شود. دیو، چون قصد بیرون رفتن از مأوای خود دارد، قمرناز را مسخ می‌کند و چون باز می‌گردد، او را به حالت اولیه باز می‌گرداند. این اقدام دیو برای حفظ و نگهداری آنیموس و جلوگیری از فرار او توسط دیو انجام می‌شود. درواقع، دیو موفق به ایجاد ارتباط کاملی با آنیموس نمی‌شود تا او را نزد خود نگاه دارد. در این داستان نیز شخصیت دگردیس شده، پویایی خود را ازدست می‌دهد و به سنگی بی‌جان مسخ می‌شود. آنچه دیو به‌وسیله‌ی آن قمرناز را به سنگ تبدیل می‌کند، ترکه‌ی جادویی است. درنهایت قهرمان داستان به‌وسیله‌ی همان چوب قمرناز را به حالت اولیه باز می‌گرداند.

۵-۳. داستان پنجم: ملک جمشید

ملک جمشید هنگام شکار به دنبال آهوپی رفت. آهو خود را به دامنه‌ی کوهی رساند که پیرزنی در آنجا بود. هنگامی که ملک جمشید به پیرزن نزدیک شد، پیرزن او را

نفرین کرد و به سنگی تبدیل شد. سپس برادر ناتنی‌اش به دنبالش رفت در بین راه همان آهو را دید و تعقیبش کرد. آهو نزد همان پیرزن رسید. پیرزن با دیدن برادرش او را نفرین کرد، اما نفرینش بی‌اثر بود، زیرا او از نژاد دیو بود. سپس به پیرزن گفت: ملک جمشید کجاست؟ پیرزن گفت: این همه سنگ که روی هم انباشته شده‌اند زمانی انسان بوده‌اند، که همه آن‌ها را به سنگ تبدیل کرده‌ام. برادر ملک جمشید پرسید: چطور دوباره این‌ها را از سنگ‌شدگی خارج می‌کنی؟ پیرزن گفت: به شرطی این راز را برای من می‌گویم که مرا نکشی! سپس گفت: اگر این ورد را بخوانی برادرت زنده می‌شود. برادر به محض شنیدن ورد پیرزن را کشت و پیه بدنش را آب کرد و بر روی هر سنگ قطره‌ای ریخت و سنگ‌شدگان را زنده کرد. در این داستان نیز، سرآغاز سنگ‌شدگی، تعقیب آهوئی زیباست. آهو در این داستان، نماد کهن‌الگوی غرایز است. ملک جمشید در تعقیب آهو با نفرین پیرزن به سنگ تبدیل می‌شود. آهو یک نقش واسطه یا میانجی را بر عهده دارد که همچون تله‌ای، شخصیت‌های داستان را به سمت پیرزن هدایت می‌کند. پیرزن نمادی از کهن‌الگوی سایه است که با تبدیل کردن شخصیت‌های داستان به سنگ، بر آن‌ها غالب شده و سعی در چیرگی بر تمام جنبه‌های خودآگاه دارد. قهرمان داستان در پی یافتن برادر، همان آهو را تعقیب می‌کند و سرانجام با پیرزن روبه‌رو می‌شود، اما نفرین پیرزن بر او اثر نمی‌کند و تبدیل به سنگ نمی‌شود. در این داستان راه خروج از جماد، خواندن یک ورد جادویی است.

پیکرگردانی و دگردیسی سنگ‌شدگی در قصه‌ها و افسانه‌های کردی.....فرزاد فرزی و همکاران

۴. بحث و بررسی

۴-۱. علت و چگونگی سنگ‌شدگی (استحاله)

سنگ‌شدگی در داستان‌های کردی چنین است: ۱. شکست خوردن در بُعد دانایی و فرزاندگی؛ ۲. تعقیب آهوی زیبا و زمردین؛ ۳. پنهان ماندن از چشم مردم؛ ۴. جنگ و نبرد با دیو.

یکی از مواردی که در قصه‌ها و افسانه‌های کردی نمود خاصی دارد و مقدمه‌ای برای سنگ‌شدگی شاه و شاهزادگان است رفتن به شکار و دیدن آهوی زمردین است. در سه داستان «کوه‌سیاه»، «ملک احمد و ملک خورشید»، «ملک جمشید» پادشاه به شکار می‌رود و آهوئی زمردین را می‌بیند و شرط می‌گذارد که باید آهو را زنده صید کند و اگر از بالای سر هر کس بپرد آن شخص باید به دنبال آهو برود و آن را صید کند. دیدن آهوی زمردین توسط پادشاه، صید آهو به صورت زنده و همچنین پرش آهو از بالای سر شاهزاده و تعقیب و گریز او در این قصه‌ها یادآور بن‌مایه آهو و الهه عشق در افسانه‌های یونان است که

آهوی زرین‌شاخ و برنجین‌پای که هراکلس یک سال تمام تا محل سکونت هیپروبوری‌ها تعقیب کرد متعلق به آرتمیس بود. هراکلس می‌بایست این آهو را زنده بگیرد پس با تیری که بین استخوان و پی نشست، بدون این که قطره‌ای خون پخش شود، موفق شد دو دست آهو را بی‌حرکت کند و آن را به موکنای (مسین) شهر باستانی قصرها که به‌شکل قلعه محصور بود، ببرد؛ که این شهر خود نماد امنیتی خلل‌ناپذیر بود (شوالیه و گربران، ۱۳۸۴، ج. ۱/ص. ۳۱۵).

با وجود تفاوت‌های فرهنگی و اجتماعی کردها با یونانیان، می‌توان به وجوه مشترک بن‌مایه‌های اساطیری آن‌ها پی برد و سه داستان مذکور کردی را متأثر از داستان شکار هراکلس یونانی دانست. گفتنی است که در سه داستان مذکور، شاهزادگان به‌دلیل غرور

و منیت اجازه ندادند که کسی جز خود به تعقیب آهو پردازد و از سوی دیگر خود را دانا پنداشتند و نصیحت پدر و عمو را نقض کردند. این نقض به بُعد غرور و نادانی مربوط می‌شود که در داستان‌های اساطیری یکی از عوامل دگردیسی و استحاله را نادیده گرفتن پند و نصیحت دانسته‌اند. یکی دیگر از مواردی که مربوط به بحث چرایی و چگونگی سنگ‌شدگی در قصه‌های عامیانه کُردی مطرح است، به جای آوردن خواسته شاهزاده است که مربوط به بُعد دانایی و فرزاندگی است. در داستان «کوه سیاه»، وقتی که ملک احمد و ملک روضان با تعقیب آهو به درون قلعه رفتند، نگهبان قلعه به آن‌ها می‌گوید: «به شرطی در را برای باز می‌کنم که بتوانی سه بار شاهزاده را به سخن گفتن بیاوری، اگر موفق شوی شاهزاده با تو ازدواج می‌کند و گرنه به سنگ تبدیل خواهی شد.» ملک احمد و ملک روضان موفق به انجام دادن این شرط نشدند. شاهزاده با چوب‌دستی به آن‌ها زد و به سنگ تبدیل شدند. سنگ‌شدگی در این داستان مربوط به همان بُعد دانایی آهو است، که هر کسی توان رسیدن به آن را ندارد. در داستان «ملک احمد و ملک خورشید» ملک احمد به دنبال آهوی زمردین رفت و آهو عمداً او را به بالای توده‌ای از سنگ‌ها کشاند، تا اینکه ملک احمد به سنگ تبدیل شد. در این داستان هم ملک احمد از راه نهی شده رفت و با دیدن و تعقیب آهو به سنگ تبدیل شد. در داستان «ملک جمشید» تعقیب آهو و نفرین پیرزن علت سنگ‌شدگی ملک جمشید بود. در داستان «شیرزاد شیردل» برای این که قمرناز فرار نکند، دیو هنگام خروج از غار یا خوابیدن با ترکه جادویی او را به سنگ تبدیل می‌کرد. این مورد سنگ‌شدگی هم مربوط به نادیده گرفتن نصیحت پدر است. در داستان «خول‌زای» خون دیو بر روی لباس برادران فواره کرد و برادرانش به سنگ تبدیل شدند. علت این مورد نیز نادیده گرفتن نصیحت عمویشان است. سنگ‌شدگی در این بن‌مایه مربوط به نیروی اهریمنی

پیکرگردانی و دگردیسی سنگ‌شدگی در قصه‌ها و افسانه‌های کُردی_____فرزاد فرزی و همکاران

است که باعث مخفی شدن و به شکل سنگ درآمدن روح می‌شود. نکته جالب توجه در سنگ‌شدگی دیدن آهو و تعقیب و گریز آن است. این بن‌مایه در بسیاری از داستان‌های کُردی دیده می‌شود کوپر می‌نویسد: «دنبال کردن آهو یا گوزن غالباً منتهی به کشف نمادین هدایت یافتگی می‌شود؛ چراکه گوزن نیز می‌تواند قاصد خدایان یا نیروهای آسمانی باشد» (کوپر، ۱۳۹۲، ص. ۳۴۷).

۲-۴. ابزار و آلات سنگ‌شدگی

از نکته قابل تأمل در قصه‌ها و افسانه‌ها، استفاده از ابزارها برای تبدیل انسان به سنگ است. «در مواردی که انسان با برخورداری از فره‌مندی یا جادو یا بخت، اراده و قدرت دیگرگون کردن یا پیکرگردانی را به دست می‌آورد، معمولاً به ابزاری خاص نیاز دارد و فی‌المثل باید پر سیم‌رخ، مهره شفابخش، نوش دارو، آب حیات، جام جهان‌بین، ببر بیان یا روئین‌تنی را در اختیار داشته باشد» (رستگارفسای، ۱۳۸۳، ص. ۶۹). در داستان‌های کُردی هم ابزار و آلاتی برای سنگ‌شدگی لازم است که این ابزارها در دستان دیو یا پریان است که به وسیله آن انسان را به سنگ بدل می‌کنند. این ابزار جادویی عبارت‌اند از: ۱. چوب‌دستی یا ترک؛ جادو؛ ۲. خون دیو؛ ۳. نفرین پیرزن؛ ۴. پا نهادن بر روی سنگ‌های انباشته‌شده.

در داستان «کوه‌سیاه» ملک احمد و ملک روضان وقتی که نتوانستند شرط شاهزاده را به جای بیاورند، شاهزاده با زدن ترکه جادویی آن‌ها را به سنگ تبدیل کرد. همچنین در داستان «شیرزاد شیردل» پولادزهره با چوب‌دستی یا ترکه جادویی به قمرناز زد و او به شکل سنگ درآمد. در داستان «ملک احمد و ملک خورشید» وقتی که آهو ملک احمد را به محلی انباشته از سنگ کشاند، ملک احمد با پا نهادن بر روی سنگ‌ها تبدیل به سنگ شد، توده‌سنگ در اینجا نیز ابزار جادو و طلسم بوده است. در داستان «خول‌زای»

وقتی که دیو زخمی فرار کرد قطرات خون بر بستر برادرانش ریخته شد و به سنگ مسخ شدند. در داستان «ملک جمشید» وقتی که ملک جمشید به دنبال آهو رفت آهو او را به دامنه کوه کشاند و با نفرین پیرزن به سنگ درآمد. ابزار پیکرگردانی نه تنها در قصه‌های کُردی بلکه در قصه‌های ایرانی و اساطیر ملل مختلف نیز دیده می‌شود. برای مثال در اساطیر یونان «فئاسین‌ها از خون خداوند به وجود آمدند و جزیره سیسیل صحنه این حادثه بود و خون خداوند موجب حاصل خیزی این جزیره شد» (گریمال، ۱۳۵۶، ج. ۲/ص. ۶۶۰). در اساطیر بین‌النهرین آمده است «خدایان کینگو را مجرم دانستند و به بند کشیدند و در برابر آنا به خاک افکندند، سرخرگ‌های وی را بریدند و از خونش انسان بیافریدند» (ساندرز، ۱۳۷۳، ص. ۱۵۴). همچنین از خون «دیونیزوس - پسر زئوس - درخت انار روید» (اسلامی ندوشن، ۱۳۵۱، ص. ۱۴۸). در اساطیر یونان «نومیا از شدت خشم دافنیس را از نعمت بینایی محروم کرد، دافنیس درحالی که اشعار سوزناک می‌خواند به سنگی بدل شد» (رستگار فسایی، ۱۳۸۳، ص. ۴۰۱). در شاهنامه شاه مازندران به سنگ تبدیل می‌شود:

برین گونه خارا یکی کوه گشت	ز جنگ و ز مردی بی‌اندوه گشت
به لشکرگهش برد باید کنون	مگر کاید از سنگ خارا برون
ز لشکر هر آن کس که بد زورمند	بسودند چنگ آزمودند بند
نه برخاست از جای سنگ گران	میان اندرون شاه مازندران

(شاهنامه، ۱۳۹۱، ص. ۷۸)

۳-۴. چگونگی خروج از حالت سنگ‌شدگی (استحاله)

مسخ انسان به سنگ نوعی سیر قهقرایی است که بیشتر در قصه‌های پریان با آن مواجهیم. «سنگ شدن در قصه‌های پریان، نماد مرگ نیست، بلکه نشان فقدان خصلت

پیکرگردانی و دگردیسی سنگ‌شدگی در قصه‌ها و افسانه‌های کُردی_____فرزاد فرزی و همکاران

راستین آدمی است» (بتلهایم، ۱۳۸۱، ص. ۹۷)، زیرا «دادن چهره انسانی به سنگ از دید یونگ دلیل بر نوعی فرافکنی نمایه‌ی کم‌ویش مشخص در سنگ است، که در پیکره تراشی امروزی هم مشهود است» (یونگ، ۱۳۸۴، ص. ۳۵۴). در اساطیر یونان عکس این قضیه نیز دیده می‌شود. به این صورت که «دئوکالیون و پورا پس از طوفان به دستور زئوس، سنگ‌هایی را از بالای شانه خود پرت کردند، ... سنگ‌هایی که دئوکالیون پرت کرده بود مرد و از سنگ‌های پورا، زن درست شد» (گرین، ۱۳۹۲، ص. ۶۱). در قصه‌ها و افسانه‌های کُردی همچنان که سنگ‌شدگی و طلسم به ابزار و آلاتی احتیاج داشت از طلسم خارج شدن و دمیدن روح در کالبد سنگ‌شدگان نیز به ابزار و آلاتی نیازمند است که عبارت‌اند از: ۱. به دست آوردن چوب یا ترکه جادویی و آن را بر سنگ زدن؛ ۲. کشتن آهوی زیبا و زمردین؛ ۳. به دست آوردن معجونی که از شیرۀ گیاهان است؛ ۴. کشتن پیرزن و ریختن چربی او بر سنگ‌ها و خواندن ورد.

در داستان «شیرزاد شیردل» وقتی که دیو می‌خواهد شیرزاد ترکه جادویی‌اش را برمی‌دارد و آن را به سنگی می‌زند و قمرناز به حالت اول برمی‌گردد. در داستان «ملک احمد و ملک خورشید» وقتی که آهو، ملک احمد را مسخ کرد؛ ملک خورشید در جست‌وجوی برادرش به غاری رسید زن ملک احمد ماجرای آهوی زمردین را به او گفت و چوبی به او داد. ملک خورشید به دنبال آهو رفت تا این که آهو به بالای کوه که انباشته از سنگ بود رسید و ملک خورشید همانجا آهو را کشت و با چوب‌دستی به سنگ‌ها ضربه‌ای زد و هر یک از مسخ‌شدگان عطسه‌ای کردند و به حالت اول برگشتند. «عمل ساده عطسه زدن وقتی است که شیاطین دماغ آدمی را قلقلک می‌دهند؛ عطسه می‌تواند روح را از جسم بیرون کند. لاپون‌ها عقیده دارند که یک عطسه قوی می‌تواند باعث مرگ شود: بر مبنای این باور است که از ایام باستان برای کسی که عطسه زده

آرزوی عافیت می‌کنند» (شوالیه و گربران، ۱۳۸۴، ج. ۴/ص. ۲۸۷). در داستان «خولزای» وقتی که برادران با ریخته شدن خون دیو بر رختخوابشان سنگ شدند، خولزای به دنبال دیو رفت تا این که توانست راز زنده شدن برادران - کوزه‌ای که معجون صد گیاه در آن بود - را از طریق مادر دیو به دست آورد و با ریختن معجون بر روی سنگ‌ها برادران زنده شدند.

شیره گیاه، غذای نباتات است، عصاره و جوهر حیاتی نبات است: واژه سنسکریت رسه هم به معنای شیر و هم به معنای جوهر، که از اینجا مفهوم معجون امبروسیا و نکتار (که به خصوص شیره نکتار گل است) در میان یونانیان؛ وهوم در میان مزداییان، و شومه در میان هندوان مشخص می‌شود. کرشنا در بهگودگیتا می‌گوید: این من هستم که در خاک نفوذ می‌کنم و با نیروی خود موجودات را نگهداری می‌کنم این من هستم که به تمام گیاهان غذا می‌رسانم، من سومه هستم، شیره حیات سومه این اکسیر حیات و جاودانگی را یوگیان با مایعی حاوی نطفه مقایسه کرده‌اند که در بدن وارد می‌شود و در جسم متحول می‌گردد، به همان شیوه که شیر در گیاه متحول می‌شود. در غرب شیره گیاه به معنای رسیدن به کمال معنوی و جاودانگی است (شوالیه و گربران، ۱۳۸۴، ج. ۴/ص. ۱۲۰).

علاوه بر ارتباط شیره گیاهی که راز و رمز زنده کردن آدمیان را دارد و در داستان گیلگمش به آن اشاره شده است، ارتباط خون و سنگ‌شدگی را نیز در اساطیر می‌توان ردیابی کرد. «بنابر اساطیر یونان، حمام کردن در خون اژدها کسانی را که به سنگ تبدیل شده‌اند زنده می‌کند و به حالت اول برمی‌گرداند» (رستگار فسایی، ۱۳۸۲، ص. ۱۱۷). در اساطیر ایرانی از خون سیاوش گیاه می‌روید و زندگی را در قالب ایزد نبات ازسر می‌گیرد. در داستان ملک جمشید وقتی که ملک جمشید با نفرین پیرزن (دیو) سنگ شد. برادرش به دنبالش رفت. پیرزن گفت: اگر این ورد جادویی برایش بخوانی: «دیوژه

پیکرگردانی و دگردیسی سنگ‌شدگی در قصه‌ها و افسانه‌های کُردی_____فرزاد فرزی و همکاران

مه دیوژلان له مه پیه‌ی ناو قالان مه درمان ئه‌رای ته»^۶ برادرت زنده می‌شود. در این داستان خواندن ورد و کشتن پیرزن و آب کردن پیه بدن او باعث شد که ملک جمشید و دیگر افراد مسخ‌شده زنده شوند. این بن‌مایه اساطیری که قسمتی از اعضای انسان یا حیوان خاصیت از بن بردن طلسم و جادو دارد در بعضی از قصه‌های کُردی دیده می‌شود.

۴-۴. نیروهای یاریگر برای خروج از سنگ‌شدگی

در داستان «کوه سیاه» ملک جمشید پدر را در خواب دید و راز زنده کردن برادرش که گرفتن طوطی بر روی درخت بود را به او گفت. ملک جمشید سرانجام توانست طوطی را بگیرد و برادران را از سنگ‌شدگی نجات دهد. در داستان «ملک احمد و ملک خورشید» نهالی که دو برادر با هم کاشته بودند. برگ‌های آن پژمرده شد. ملک خورشید دانست که برای برادرش گرفتاری پیش آمده است^۷، به دنبال برادرش رفت، درون غاری صدایی شنید که راه نجات برادرش را به او گفت. ملک جمشید به راهش ادامه داد تا این‌که به غاری رسید، دختر و زنی را دید که در آنجا در دست دیوی اسیر شده بودند. زن با مشاهده ملک خورشید در نقش یاریگر ظاهر شد و چوبی را با خود آورد و گفت: این چوب را بگیر و به بالای کوه برو و آن را به سنگ‌ها بزن تا آن‌ها زنده شوند. نیروهای یاریگر در این داستان همان درخت، درویش یا صدای یاریگر و دختر و زن دیو و ملک خورشید هستند. در داستان «شیرزاد شیردل» شیرزاد به درون موی دیو رفت و دیو چوب و سنگ را درآورد و ضربه‌ای به آن زد و قمرناز زنده شد و بعد از مدت کوتاهی دوباره ضربه‌ای به قمرناز زد و او را به سنگی تبدیل کرد و شیرزاد نحوه زنده کردن قمرناز را از دیو فراگرفت. و بعد انگشترش را درآورد و از پیر خود کمک خواست و پیر نحوه کشتن دیو را به او گفت و ناگهان غایب شد. در داستان

«خولزای». وقتی که برادران مسخ شدند، خولزای برای نجات برادران توانست با کشتن دیوها و به دست آوردن شیرۀ صد گیاه و ریختن آن بر روی سنگ‌ها برادرانش را زنده از سنگ‌شدگی به حالت اول بازگرداند. نیروی یاریگر در این داستان همان خولزای که توانست معجون را به دست بیاورد. در داستان «ملک جمشید» برادرش توانست راز خروج سنگ‌شدگی را از زبان پیرزن بیرون بکشد، و ملک جمشید و افراد دیگر را از سنگ‌شدگی خارج کند.

۵-۴. چوب‌دستی یا ترکه‌جادویی

از ابزار جادویی که نقش مهم و تعیین‌کننده‌ای در استحاله قهرمانان دارد ترکه جادویی است؛ این بن‌مایه ریشه مشترکی با اساطیر سایر ملل دارد

چوب و چماق، ترکه یا چوب‌دست همگی نماد قدرت‌مداری و دیده بصیرت هستند چه قدرت یا نیروی باطنی آن از جانب خدا یا که شیطان رسیده باشد: مانند چوب‌دست شعبده‌بازان، جادوگران و پریان... چوب‌دست آسکلپوس و هوگیاست که علامت علم پزشکی است. این چوب‌دست جادو نشانه آسکلپوس، خدای شفادهنده پسر آپولون بوده و حتی نام این خدا به زعم آ. کارنواد به معنی کسی که چوب‌دست جادو دست دارد. کادوسه علم پزشکی، چیزی جز چوب‌دست جادو نیست ... این چوب‌دست شگفت علاوه بر امتیازات، خواباندن و بیدار کردن افراد بشر را نیز داراست از طرفی دیگر چوب‌دست جادو در تماس باعث استحاله می‌شود مهمانان کیرکه، در تماس با چوب‌دست تبدیل به خوک شدند یا کدو حلوایی باغچه سیندرلا، تبدیل به کالسکه‌ای شکوهمند و فاخر شد، و امثالهم (شوالیه و گربران، ۱۳۸۴، ج. ۲/صص. ۵۳۶-۵۴۵).

پیروان آیین یارسان معتقدند که:

پیکرگردانی و دگردیسی سنگ‌شدگی در قصه‌ها و افسانه‌های کُردی_____فرزاد فرزی و همکاران

حضرت داوود چوب خشکی از درخت انار^۸ همراه داشته حضرت سلطان^۹ به داوود امر می‌کند، که آن چوب خشک را بکارد و از کرامات سلطان این بود که آن چوب سبز می‌شود و به بار می‌نشیند و روزی به خدمت حضرت سلطان می‌آید و دستور می‌دهد که انارها را بچیند چوب‌دستی‌اش از همه درختان بیشتر ثمر گرفته و انارها را نذر می‌کند و پس از خواندن دعا حضرت سلطان برای نصف کردن، انار را بر زمین می‌زند پس از آن که جم خاتمه می‌یابد داداسارای به نظافت جمخانه مشغول می‌شود؛ ناگهان دانه اناری نظر او را جلب می‌کند انار را برداشته و آن را می‌خورد. بابا یادگار^{۱۰} از دانه اناری که داداسارای خورده بود به وجود می‌آید.

نکته جالب توجه دیگر این است که بعضی از فرقه‌های آیین یارسان بریدن انار با چاقو را روا نمی‌دارند. در داستان‌های کُردی چوب نقش اصلی و تعیین‌کننده‌ای در استحالة انسان به جماد و برعکس از حالت جماد به انسان داراست. در سه داستان «کوه سیاه» «شیرزاد شیردل»، «ملک احمد و ملک خورشید» هر دو عمل انسان - جماد و برعکس جماد- انسان با چوب‌دستی انجام می‌گیرد.

۵. نتیجه

قصه‌ها و افسانه‌های عامیانه بستر مناسبی برای حفظ و انتقال باورها و اشتراکات فرهنگی و اساطیری به‌شمار می‌رود. یکی از این باورهای اساطیری، بن‌مایه پیکرگردانی به صورت سنگ‌شدگی است. سنگ‌شدگی نوعی خواب یا مرگ موقت بین دو زندگی است. این خواب بزرگ که حد فاصل میان دو حلول است، با رمز سنگ‌شدگی بیان شده است، موجودات اهریمنی به جای خواباندن، آدمیان را سنگ می‌کنند، که در رمزشناسی برای پرهیز از فساد و زوال مادی جسد انجام می‌شود، و نشان از رشد و تعالی روان و ایستایی مرگبار دارد. سنگ‌شدگی مجازاتی است به دلیل خطایی که رخ

داده یا از غرور و میل مفرط یا نادانی است. روح شخص دگردیس شده به سبب کینه دشمنان و یا عذاب گناهانش برای مدتی در یک حالت جمود و ایستایی به سر می برد. بن مایه سنگی شدگی و استحاله در افسانه های کُردی با اساطیر سایر ملل عوامل مشابهی دارد و گاهی از آن هم فراتر می رود. علت سنگ شدگی در افسانه های کُردی عبارت اند از: ۱. شکست خوردن در بُعد دانایی و فرزاندگی؛ ۲. تعقیب آهو؛ ۳. پنهان ماندن از چشم مردم؛ ۴. نبرد با دیو. علاوه بر این، ابزار و آلاتی برای سنگ شدگی لازم است، که در اختیار ضد قهرمان یا شخصیت منفی داستان از جمله: دیو یا پریان است. این ابزار جادویی عبارت اند از: ۱. چوب دستی یا ترکه؛ ۲. خون دیو؛ ۳. نفرین؛ ۴. کشاندن تعقیب کنندگان و پانهادن بر روی توده های سنگ. برای از طلسم خارج شدن و دمیدن روح در کالبد سنگ شدگان نیز به ابزارآلاتی نیازمند است. قهرمان به شیوه های مختلفی می کوشد، تا آن را به دست بیاورد. این ابزار عبارت اند از: ۱. به دست آوردن یا ربودن چوب یا ترکه جادویی دیو؛ ۲. کشتن آهو؛ ۳. به دست آوردن معجون صد گیاه؛ ۴. کشتن پیرزن و ریختن چربی دیو بر سنگ ها و خواندن ورد سحرآمیز. در نهایت با در نظر گرفتن، بن مایه های اساطیری افسانه ها در بستر کهن الگویی آن ها، می توان هدف نهایی از به وقوع پیوستن بن مایه سنگ شدگی را در تلاش بخش های تاریک ناخودآگاه برای چیرگی بر تمام قسمت های خودآگاه تعبیر و تفسیر کرد. در افسانه های مذکور، بخش پنهان و تاریک ناخودآگاه در اشکال مختلف کهن الگوی سایه بر قهرمانان و شخصیت ها ظاهر شده و با تبدیل آنان به سنگ سعی در ایجاد تغییری عمیق در ماهیت آنان دارد. به این صورت که با تغییر ویژگی هایی چون جاننداری، حرکت و پویایی به جمود و ایستایی به دنبال چیرگی تام و تمام بر آنان است.

پیکرگردانی و دگردیسی سنگ‌شدگی در قصه‌ها و افسانه‌های کُردی_____فرزاد فرزی و همکاران

پی‌نوشت‌ها

۱. زیارتگاه پیروان یارسان در روستای زرده واقع در شهرستان دالاهو.
۲. و اگر بخواهیم هر آینه ایشان را در جای خود مسخ کنیم {به گونه‌ای} که نتوانند بروند و نه برگردند (یس: ۶۷).
۳. آنیما (anima) عنصر زنانه در مرد و آنیموس (Animus) عنصر مردانه در زن.
۴. سایه نیمه تاریک وجود ماست.

5. Khwal zaay

۶. معادل عبارت‌هایی مثل «اجی مجی لا ترجی».
۷. «در قصه یک هندی شاهزاده‌ای به سفر می‌رفت و از خود گیاهی به یادگار گذاشت و سفارش کرد که از آن مراقبت کنند، زیرا اگر گیاه شاداب بماند او زنده و سالم خواهد ماند و اگر پژمرده شود در این صورت بدبختی و بدبیری به او رو می‌آورد. و به این ترتیب عازم سفر شد. زمانی فرا رسید که سر شاهزاده را بردند و به کناری انداختند در وطن نیز گیاه فرو افتاد و دوتا شد و جوانه آن بر زمین افتاد» (فریزر، ۱۳۸۲، ص. ۷۷۱).
۸. که به «تویل سبز یا تویل داوود» معروف بوده است.
۹. شخصیت‌های مقدس در مذهب یارسان.
۱۰. از بزرگان مذهب یارسان و یکی از یاران سلطان اسحق.

منابع

- قرآن کریم.
- اسلامی ندوشن، م. ع. (۱۳۵۱). *داستان داستان‌ها*. تهران: انجمن آثار ملی.
- افتخارزاده، م. (۱۳۸۸). *قصه‌های بلوچی*. تهران: چشمه.
- افشاری، م. (۱۳۸۷). *تازه به تازه نو به نو*. تهران: چشمه.
- الیاده، م. (۱۳۶۲). *چشم‌اندازهای اسطوره*. ترجمه ج. ستاری. تهران: توس.
- باستید، ر. (۱۳۷۰). *دانش اساطیر*. تهران: توس.
- بتلهایم، ب. (۱۳۸۱). *افسون افسانه‌ها*. ترجمه ا. شریعت‌زاده. تهران: هرمس.

بیرلین، ج. ف. (۱۳۸۹). *اسطوره‌های موازی*. ترجمه ع. مخبر. تهران: نشر مرکز.
پراپ، و. (۱۳۷۱). *ریشه‌های تاریخی قصه‌های پریان*. ترجمه ف. بدره‌ای. تهران: توس
دلاشو، م. ل. (۱۳۸۶). *زبان رمزی قصه‌های پریوار*. ترجمه ج. ستاری. تهران: توس.
رستگار فسایی، م. (۱۳۸۳). *پیکرگردانی در اساطیر*. تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.

شوالیه، ژ. و گربان، آ. (۱۳۸۷). *فرهنگ نمادها*. ج ۱. ترجمه س. فضایی. تهران: جیحون.
شوالیه، ژ. و گربان، آ. (۱۳۸۷). *فرهنگ نمادها*. جلد ۲. ترجمه س. فضایی. تهران: جیحون.
شوالیه، ژ. و گربان، آ. (۱۳۸۷). *فرهنگ نمادها*. جلد ۳. ترجمه س. فضایی. تهران: جیحون.
شوالیه، ژ. و گربان، آ. (۱۳۸۷). *فرهنگ نمادها*. جلد ۴. ترجمه س. فضایی. تهران: جیحون.
ساندرز، ن. ک. (۱۳۷۳). *بهشت و دوزخ در اساطیر بین‌النهرین*. ترجمه ا. اسماعیل‌پور. تهران: فکر روز.

سلیمی، ه. (۱۳۹۰). *چیروک (افسانه‌ها و قصه‌های کردی)*. تهران: آنا.
فرای، ن. (۱۳۸۷). *ادبیات و اسطوره*. مجموعه مقالات *اسطوره و رمز*. ترجمه ج. ستاری. تهران: انتشارات سروش. صص. ۱۰۱-۱۲۶.

فردوسی، ا. (۱۳۹۱). *شاهنامه*. براساس نسخه مسکو. تهران: آسیانا.
فریزر، ج. (۱۳۸۲). *شاخه زرین*. ترجمه ک. فیروزمند. تهران: آگاه.
کوپر، ج. (۱۳۹۲). *فرهنگ نمادهای آیینی*. ترجمه ر. بهزادی. تهران: علمی.
گریمال، پ. (۱۳۷۸). *فرهنگ اساطیر یونان و روم*. ترجمه ا. بهمن‌منش. ج ۱ و ۲. تهران: امیرکبیر

گرین، ر. (۱۳۹۲). *اساطیر یونان*. ترجمه ع. آقاجانی. تهران: سروش.
مارزلف، ا. (۱۳۹۶). *طبقه‌بندی قصه‌های ایرانی*. ترجمه ک. جهاننداری. تهران: سروش.
محبوب، م. (۱۳۸۲). *ادبیات عامیانه ایران*. به کوشش ح. ذوالفقاری. تهران: چشمه.
مستوفی، ح. (۱۳۶۲). *نزه‌القلوب*. به کوشش گای لسترنج. تهران: دنیای کتاب.

پیکرگردانی و دگردیسی سنگ‌شدگی در قصه‌ها و افسانه‌های کُردی_____فرزاد فرزی و همکاران
 هامیلتون، ا. (۱۳۸۷). *افسانه‌های بی‌زمان*. ترجمه پ. صنیعی. تهران: روشنگران و مطالعات
 زنان.
 هاوس هولد، ج. (۱۳۳۹). *گزنفون: بازگشت ده هزار یونانی*. ترجمه م. امیری. تهران: امیرکبیر.
 یاسمی، ر. (۱۳۶۳). *کُرد و پیوستگی‌های نژادی و تاریخی او*. تهران: امیرکبیر.
 یونگ، ک. (۱۳۸۳). *انسان و سمبل‌هایش*. ترجمه م. سلطانیه. تهران: جامی.

References

- The Holy Quran*.
 Afshari, M. (2008). *Novel and new*. Cheshme.
 Bastide, R. (1991). *Knowledge of mythology*. Toos.
 Bettelheim, b. (2002). *The magic of legends* (translated into Farsi by Akhtar Shariatzadeh). Hermes.
 Birlin, J. F. (2010). *Parallel myths* (translated into Farsi by Abbas Mokhber). Markaz.
 Cooper, J. (2012). *Culture of ritual symbols* (translated into Farsi by Roghayeh Behzadi). Elmi.
 Delasho, M. L. (2007). *The secret language of fairy tales* (translated into Farsi by Jalal Sattari). Toos.
 Eftekhazadeh, M. (2009). *Balochi stories*. Cheshme Publishing House.
 Eliade, M. (1983). *Perspectives of myth* (translated into Farsi by Jalal Sattari). Toos.
 Eslami Nadushan, M. A. (1972). *The story of stories*. Association of National Artifacts.
 Faray, N. (2008). *Literature and myth*, a collection of essays on myth and code (translated into Farsi by Jalal Sattari). Soroush Publications, pp. 101-126
 Ferdowsi, A. (2011). *Shahnameh*. Asiana.
 Fraser, J. (2003). *Golden bough* (translated into Farsi by Kazem Firouzmand). Aghaz.
 Green, R. (2012). *Greek mythology* (translated into Farsi by Abbas Aghajani). Soroush.
 Grimal, P. (1999). *Culture of Greek and Roman mythology* (translated into Farsi by Ahmed Bahman Manesh). Amir Kabir
 Hamilton, A. (2008). *Timeless tales* (translated into Farsi by Parirokh Saniei). Illuminators and Women's Studies Publications.

- Household, C. (1960). *The return of the ten thousand Greeks, Xenophon* (translated into Farsi by Manouchehr Amiri). Amir Kabir.
- Jung, K. (2004). *Human and his symbols* (translated into Farsi by Mahmoud Soltanieh). Jami.
- Mahjoub, M. (2012). *Folk literature of Iran* (edited by Hasan Zulfaqari). Cheshme.
- Marzolph, A. (2016). *Classification of Persian traditional stories* (translated into Farsi by Kikavos Jahandari). Soroush.
- Mostofi, H. (1983). *Nazah al-Qulob* guy Lestrangle. Donyaye Ketab press.
- Propp, V (1992). *Historical roots of fairy tales* (translated into Farsi by Fereydoun Badraei). Toos
- Rostgar Fasaei, M. (2004). *Personification in mythology*. Research Institute of Humanities and Cultural Studies.
- Salimi, H. (2011). *Chirok (Kurdish folktales and stories)*. Ana.
- Saunders, N. K. (1994). *Heaven and hell in Mesopotamian mythology* (translated into Farsi by Abulqasem Esmaeilpour). Fekre Rooz.
- Schwalieh, J., & Garbaran, A. (2008). *The culture of symbols*, vol. 1 (translated into Farsi by Soudabeh Fazali). Jeyhoon.
- Schwalieh, J., & Garbaran, A. (2008). *The culture of symbols*, vol. 2 (translated into Farsi by Soudabeh Fazali). Jeyhoon.
- Schwalieh, J., & Garbaran, A. (2008). *The culture of symbols*, vol. 3 (translated into Farsi by Soudabeh Fazali). Jeyhoon.
- Schwalieh, J., & Garbaran, A. (2008). *The culture of symbols*, vol. 4 (translated into Farsi by Soudabeh Fazali). Jeyhoon.
- Yasemi, R. (1984). *The Kurds and their ethnic and historical connection*. Amir Kabir.