Archive of SID

فصلنامهٔ علمی کاوش‌نامه
سال بیستم، بهار۱۳۹۸، شماره۴۰
صفحات ۹۷ الی ۱۲۹

کارکرد دگردیسی در روایتگری هزار و یک شب
(با معرّفی نوع ادبی خاص)*

دکتر سکینه عبّاسی [۱]
استادیار دانشگاه پیام نور

چکیده:

هزار و یک شب، یکی از قصّه‌های عامیانهٔ شرقی است که جلال مردان با زنان را فراتر از نظام طبقاتی به تصویر می‌کشد؛ دنیای این اثر با ۳۶۰ قصّه در هزار و یک شب، نگرش واقعی مرد به زن و برعکس، با رویکردی ماهرانه در جدال نیرو و قدرت مردان و مکر و تزویر زنان و مکّار دانستن ایشان است. در پژوهش حاضر، با روش تحلیلی- توصیفی نقش و کارکرد دگردیسی در دو حوزهٔ ساختار و پیام قصّه بر اساس روایت اصلی شب اوّل(«بازرگان و عفریت») بررسی شده است. حاصل کار نشان می‌دهد که در ساختار گسستی هزار و یک شب، «وفای به عهد» فرادست به فرودست، محور اثر را شکل داده و در ساختاری تقابلی، «خیانت» دگردیسی را برای اشخاص قصّه به همراه دارد. تقریباً همهٔ نقش‌آفرینان به اختیار یا به اجبار دگردیسی می‌یابند یا سبب دگردیسی می‌شوند تا پاداش اصلی(حفظ جان) تحقّق یابد. نیز، به سبب تغییر جایگاه قدسی «پادشاه» و «زن» در روایت اثر، اشخاص بر خلاف هنجار قصّه‌ها، «مطلق» نیستند و به دلایل مختلف، ویژگی نیکی و بدی را با هم دارند.

واژگان کلیدی: هزار و یک شب، روایت، شخصیّت‌پردازی، دگردیسی، طرح هنری.

---

* تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۶/۹/۲۶ تاریخ پذیرش نهایی: ۱۳۹۷/۴/۱۱

۱ – نشانی پست الکترونیکی نویسندهٔ مسئول: abbasisakineh@ymail.com

www.SID.ir

Archive of SID

مقدّمه

یکی از فرآیندهای ذهنی انسان بی‌تجربه[۱]، «پیکرگردانی»[۲](استحاله، دگردیسی و یا دگرشکلی)(Metamorphosis) در قالب بازنمایی جمعی[۳] است که در آن هر چیزی از نظر ماهیّت می‌تواند به چیز دیگری تبدیل شود. این ماهیّت می‌تواند شیء، شخص، ایزد یا هرچه غیر از آن باشد. عرصه و میدان این تبدیل نیز می‌تواند درون‌ذهنی یا برون‌ذهنی باشد و بر این اساس، از جهان‌زیست باورمند به این اصل آغاز می‌شود و تا جهان‌های واپسین تداوم دارد.

در همهٔ فرهنگ‌ها انواع تبدیل انسان به شیء یا گیاه یا حیوان یا انسان دیگر و عکس آن و نیز ایزدان و ایزدبانوان به هریک از موارد مشخّص شده یا برعکس قابل بررسی است[۴]. کافی است یافته‌های اساطیری و مردم‌شناختی و اندیشهٔ ملل که توسّط پژوهشگران[۵] مختلف در قالب فرهنگ اساطیر و پژوهش‌های جداگانهٔ دیگر آمده، دیده شود تا این ادّعا ثابت شود.

در بازنمایی‌های ذهنی باورمندان به این اصل رازآلودگی دیده می‌شود؛ به این معنا که ذهن آنها به نیروها و تأثیرات اعمالی اعتقاد دارد که گرچه آن را از طریق حواس درک نمی‌کند و نمی‌تواند درک کند، وجود آن را واقعی می‌پندارد. چنین است که واقعیّتی که ذهن انسان بی‌تجربه را احاطه کرده، سرشت رازآلود و جادویی دارد. نکتهٔ درخور توجّه دیگر اینکه در ساختار چنین ذهنیّتی، هر شیئی بخشی از یک توتم یا تابو را تشکیل می‌دهد که خود دارای بخش‌های ریزتر و جزئی‌تر است. بنابراین، هر فرد دارای ارتباطات خاص است و بر اعضای توتم خود و زیردسته‌های آن قدرت‌هایی دارد و البتّه نسبت به آنها وظایفی دارد.

ذهنیّتی که همه‌چیز را دارای خواص رازآلود و جادویی می‌داند، آیین‌ها و مراسم و مناسک خاصّی مرتبط با آن انجام می‌دهد که یک طرف آن انسان و طرف دیگر آن گیاه، اشیاء و حیوانات است. «از آنجا که هر چیزی از دید چنین انسانی دارای خواصّ عرفانی(رازآلود و جادویی) است و این خواص به‌خاطر سرشتشان مهمتر از آن خواصی

www.SID.ir

Archive of SID

هستند که ما از طریق حواس خود درمی‌یابیم، ازاینرو در ذهنیّت انسان ابتدایی، فرق میان موجودات جاندار و بی‌جان آن‌قدر مهم نیست که در ذهنیّت ماست.» (برول، ۱۳۹۰، ص۹۵) بر این اساس، برای نمونه کوه، صخره و غار و سایر اجزای طبیعت با شکل و وضعیّت خاصّ خود تخیّل وی را بر می‌انگیزد و دارای قدرتی قدسی است.

خواصّ قدسی که جزء جدایی‌ناپذیر ذهن انسان بی‌تجربه است، اشیاء و موجودات را به‌صورت یک کلّ ترکیبی می‌بیند. این نوع ادراک را می‌توان(Polysynthetic)[۶] یا چند ترکیبی خواند. در این نوع بینش، تفکیکی میان اشیاء و موجودات صورت نگرفته است. این عدم تفکیک می‌تواند تبدیل شیء را به شیء دیگر و موجوداتی را برتر از موجودات دیگر تبیین نماید.

در جوامعی که در مراحل ابتدایی‌تر تمدّن و فرهنگ قرار دارند، تجارب ارزشمند ورود به دنیاهای نو درونی و باطنی، خاصّ طبقهٔ دینی آنها یعنی شمن‌ها، حکیمان، جادوگران، شفا دهندگان، الهام‌شوندگان، و وجد آوران است. آنها جوانان را نیز برای رسیدن به این تجارب یاری می‌نمایند. ورود به دنیاهای نو، مستلزم پشت سر گذاشتن سلسله‌ای از آزمون‌ها و سختی‌هاست که بازتاب آن در اساطیر، به‌عنوان اوّلین نمونه‌های روایی مقدّس(شفاهی/ مکتوب) دیده می‌شود.

رسوب این نگرش ابتدایی در ادب ترسیمی و روایی کهن، تبدیل و ترکیب موجودات متفاوت به یکدیگر را ممکن کرده است. تحقّق این دگردیسی در میان قوم توسّط نیروهای فراطبیعی ایزدان و در درجات بعد نمایندگان و جانشینان ایزدان قوم، امری واقعی و باورپذیر بوده است. در این مورد در آثار باستانی به‌جا مانده از اقوام مختلف، صرف‌نظر از نگاره‌ها، ظروف و اشیاء و سنگ برجسته‌ها، موارد بسیار فراوان روایی دینی(اساطیری) و غیر دینی(ادبی) می‌توان یافت که توسّط ایزدان یا نمایندگان ایشان در قوم(شمن‌ها و جادوگران)، دگردیسی‌های گوناگونی صورت پذیرفته است.

مبانی نظری تحقیق

قصّه‌های عامیانه، براساس قوانین روایی خود، در برگیرندهٔ پیام–سازه‌های[۷] پنج‌گانهٔ

www.SID.ir

Archive of SID

فاجعهٔ آغازین، تولّد، نوزایی، یاری‌گران و پاداش هستند که از مجرای نقش قهرمان و ضدّ قهرمان، یاری‌گر و بخشنده، عروس و برخی نقش‌های دیگر روایت می‌شود. یکی از پیام-سازه‌های کلان زیرگروه نوزایی، پیام-سازهٔ فرعی«گذار از خطر» است و یکی از زیرگروه‌های خطر، پیام-سازهٔ «دگردیسی» است. پراپ(۱۸۹۵-۱۹۷۰م) در دسته‌بندی ۳۱گانهٔ خویشکاری‌های قصّه، دو خویشکاری(A و T) را به دگردیسی اختصاص داده که مورد A مربوط به دگردیسی قهرمان و اشخاص مثبت قصّه و T خاصّ شریر و شخص منفی است.(پراپ، ۱۳۹۲، صص۷۲ و ۱۳۰) ابزار دگردیسی، طرفین آن و نوع و نحوهٔ دگردیسی ارکان این خویشکاری به‌شمار می‌روند. دگردیسی نیز، دگرگونگی ظاهر اشخاص، اشیاء و موارد دیگر است؛ چنانکه ماهیّت اوّلیه پابرجاست یعنی خویشکاری فرد حالت پیشین خود را دارد و تنها بخشنده‌ای آگاه می‌داند که او فردی است که بر اثر نقض نهی، سادگی و یا بی‌توجّهی و گاه شرارت موجودی واقعی یا فراواقعی در این حالت قرار گرفته است. شرایط و کارکرد دگردیسی وابسته به طرح و ساختار قصّه است که گاه تابع هنجار آن بوده و گاه از آن خارج می‌شود. از سوی دیگر نوعِ باور اشخاص قصّه به دگردیسی و اشکال بازتاب دادن آن در قصّه، موضوع و محتوای آن را تحت تأثیر قرار می‌دهد. بنابراین اهمّیّت دارد که کدام رکن از دگردیسی در چه مرحله‌ای نقش دگردیس‌شونده یا دگردیس‌کننده را دارا باشد. بررسی این خویشکاری در قصّه به همین علّت ضرورت دارد.

در این پژوهش، کوشش شده اشکال باور به انواع دگردیسی در هزار و یک شب (بر اساس قصّهٔ بازرگان و عفریت) بررسی شود. علّت انتخاب این قصّه، تأثیر آن بر روایت‌محوری هزار و یک شب است. در این اثر، گرچه انواع دگردیسی در سطح گسترده‌ای رواج دارد، امّا کنش‌گران آن تفاوت بنیادینی با ایزدان و شمن‌های پیشین یافته‌اند و حضور خاصّ آنها در روایت، علاوه‌بر تغییر نگرش قوم به مقولهٔ دگردیسی، تغییر ساخت روایات کهن(قصّه) و کارکرد آن را نیز به دنبال داشته است.

پرسش‌هایی که کوشش می‌شود در این پژوهش به آن پاسخ داده شود:

www.SID.ir

Archive of SID

۱- نقش قصّهٔ «بازرگان و عفریت» در طرح هزار و یک شب چیست؟

۲- دو نقش محوری «شاه» و «زن» به‌عنوان ارکان دگردیسی در این قصّه چگونه هستند؟

۳- دگردیسی در «هزار و یک شب» دارای چند گونه است و چه تأثیری در ساختار و محتوای قصّه دارد؟

پیشینهٔ تحقیق

دربارهٔ هزار و یک شب به‌طور عام از قرن هجدهم میلادی در فرانسه و سپس آلمان و انگلیس پژوهش‌های فراوانی انجام شده و داستان‌ها و رمان‌ها و نمایشنامه‌های زیادی به اقتفا یا به تقلید از آنها پدید آمده است.(میکل به نقل از ستّاری، ۱۳۸۷، مقدّمه) همچنین در حوزهٔ مطالعات شرقی بویژه ایرانی، پژوهش‌های گوناگونی در باب اثر مذکور انجام شده که به پژوهش‌های ارجمند جلال ستّاری بویژه در کتاب افسون شهرزاد(۱۳۶۸) در این مورد می‌توان اشاره نمود.

از سوی دیگر، به‌طور خاص در باب پیکرگردانی در اساطیر و قصّه‌های عامیانه پژوهش‌های گوناگونی پیش روست. از جملهٔ این موارد، می‌توان به کتاب‌های پیکرگردانی در اساطیر نوشتهٔ رستگار فسایی(۱۳۸۹)، بخش‌هایی از کتاب زنانگی و روایتگری در هزار و یک شب نوشتهٔ مهندس‌پور(۱۳۹۰) و نیز مقوله‌ای نه چندان کوتاه در کتاب بوطیقای قصّه‌های بلند عامیانهٔ فارسی(رمانس عام) اثر عبّاسی(۱۳۹۴) اشاره کرد. در سه اثر اخیر به ترتیب، به پیکرگردانی در اساطیر و نیز پیکرگردانی در قصّه و نیز اغراض آن توجّه شده است. از دیگر پژوهش‌های مرتبط که مشخّصاً پیکرگردانی در هزار و یک شب را بررسی نموده، مقالهٔ «اسطوره‌های ترکیبی پیکرگردانی در هزار و یک شب»(۱۳۹۱) نوشتهٔ حسینی و پورشعبان است که به استخراج نقش‌آفرینان فراواقعی و توصیف آنها بر اساس سیمای ایزدان و ایزدبانوان اساطیری توجّه نموده و آنها را با این خدایان یونانی و دیگر فرهنگ‌ها انطباق داده است. این مقاله، توجّهی به کارکرد و نقش پیکرگردانی در قصّه و کارکرد آن نکرده است. همچنین همچون کتاب

www.SID.ir

Archive of SID

پیکرگردانی در اساطیر، مبتنی بر میتوگرافی است و تحوّلات اساطیر را با توجّه به گسترهٔ هنری بازمانده از آنها مورد بررسی قرار داده است.

در پژوهش پیش رو کوشش می‌شود منشأ باور به پیکرگردانی با کنش‌گران خاص و انواع دگردیسی پدیده‌ها در اندیشهٔ عوام(طیفی گسترده با ذهنیّت بی‌تجربه) و همچنین کارکرد آن در قصّه، که در هزار و یک شب بیشترین بسامد را داراست، از منظر مردم‌شناختی، بررسی گردد تا تأثیر آن بر ساخت اثر به‌دست آید.

بحث و بررسی

۱- ساختار روایت در هزار و یک شب

نوع ادبی هزار و یک شب، قصّهٔ عامیانه است که با شیوهٔ روایتگری تودرتو (Labyrinth Narration) ساخته شده است.(نیز بنگرید به ذوالفقاری، ج۱، ۱۳۹۱، ص۳۲۴) در این نوع، عرف قرائت و شنونده حفظ شده و گسست‌های مداوم روایی را به‌دنبال دارد. «گسستگی در روایت از اشکال روایت در آنهاست و دغدغهٔ پردازندهٔ آنها آنی‌بودن تأثیر بر مخاطب است. همچنین پردازنده به‌طور مستقیم با مخاطب روبه‌رو می‌شود و شخصیّت‌های فرضی داستان او آشکار نمی‌شوند.»(فرای، ۱۳۷۷، ص۲۹۶) برخی منشأ این گسست را تأثیرپذیری از متون مقدّس زرتشتی می‌دانند که در آن گسست میان اهورامزدا و انسان و نیز پدیده‌ها وجود دارد.(مهندس‌پور، ۱۳۹۰، ص۸۳) امّا این امر، ریشهٔ نوع پرداخت را نشان نمی‌دهد، بلکه حاکی از آن است که متون مقدّس قوم نیز از چنین ساختاری برخوردار است. ریشهٔ پرداخت گسستی، مردم‌شناختی است و بینش و فلسفهٔ قوم پردازنده را بازتاب می‌دهد. وقتی در اساطیر جامعه‌ای بین ایزدان و قهرمانان یا بین آرمان‌های منزلت و کهانت، تمایز روشنی در کار نباشد، چه‌بسا قصّه‌ای ارائه شود که در آنِ واحد غیرمذهبی و قدسی باشد. در چنین مواردی پردازنده در آرزوی نزدیک کردن روایت به شنونده، به لحاظ فیزیکی، نمونه‌ها و شواهد متعدّد (در قالب قصّه) را به‌کار می‌گیرد. شکل گفتگو و پرسش و پاسخ و یا

www.SID.ir

Archive of SID

مثال آوردن مجرای این نوع پرداخت روایی است که در عین گسست بخش‌های مختلف روایی، پیوستی معنایی را نیز در خود حفظ می‌نماید.

این نمونه در جامعهٔ شهری دارای نظامات خاص، شکل گرفته و اغلب نقش‌آفرینان آن از طبقهٔ اهل حرفه و پیشه‌وران شهری مانند بازرگانان، آهنگران، قصّابان و دکان‌داران، دزدان و بزهکاران و فاسدان و ... هستند. اگرچه شاه و شهرزاد اشخاص محوری آن هستند، از دید طبقهٔ مرفّه و اشرافی نگریسته نشده‌اند. به همین دلیل شاه قصّه، مقدّس و عاری از اشتباه و خطا معرّفی نشده است. در این نظام یکپارچه، وجه فروتر محاکات[۸] به‌جای وجه برتر نمونه‌های روایی پیشین(قصّه‌های رمانسی) نشسته است، بنابراین خیر و شرّ در وجود اشخاص این نوع روایی، مطلق نیست. در نتیجه میان این ساختار و ساختارهایی نظیر داستان‌های بلند عامیانهٔ فارسی(اسکندرنامه، سمک عیّار، داراب‌نامه‌ها، فیروزشاه‌نامه،ابومسلم‌نامه و ...) تفاوت در پرداخت اشخاص و نیز تفکیک وجه غیرقدسی از وجوه قدسی، وجود دارد.

ساختار روایی هزار و یک شب، دارای یک روایت محوری کوتاه و مجموعه‌ای طولانی از قصّه‌های کوتاه، قصّه‌های کوتاه دنباله‌دار، قصّه‌های بلند و داستانک است. روایتِ محوری، همان داستان شهرزاد است. در مجموع هزار و یک شب این اثر، ۳۶۰ قصّه در دل روایت اصلی از زبان اشخاص مختلف، به مناسبت‌های مختلفی همچون تمثیل، آزمون و مانند آنها آورده می‌شود که هدف از آنها جلوگیری از پیکرگردانی شاه به «دیو» نابودگر و در نتیجه جان بخشیدن دوباره برای زنان جامعه است. راوی اصلی، شهرزاد است که مستقیماً از زبان خود و یا به‌طور غیرمستقیم از زبان افراد دیگر قصّه می‌گوید تا از مرگ زنان به‌دست شاه خیانت‌دیده و خیانت‌پیشه جلوگیری نماید. فرای (۱۹۱۲–۱۹۹۱ م) داستان‌هایی را که به‌عنوان مثال در هزار و یک شب آورده می‌شوند، حسن‌تعلیل(Etiology) مثله‌کردن دانسته است.(فرای، ۱۳۷۷، ص۲۳۴) پاداش طلب عروس نیست بلکه به‌دست آوردن جان و عمر دوباره است. به‌این‌ترتیب، هر کدام از داستان‌های فرعی آن را می‌توان مثل و نمونه‌ای دانست؛ حکایتی روشن‌گرانه که برهان

www.SID.ir

Archive of SID

گوینده را که در چهارچوب روایتی بزرگتر آمده، نیرو می‌بخشد. این مثال‌ها از طریق واژه‌ها یا جملات راهنما، که پیوسته در ابتدا و انتهای یک مثال می‌آیند با چهارچوب‌های داستانی فراگیرتر ارتباط می‌یابند. منظور از واژهٔ راهنما، عبارتی است که با تمهید ساده تکرار در نقطه‌های انتقال در روایت می‌آید و به حفظ وحدت موضوعی حلقهٔ داستانی، حتّی در درون حکایت‌های چندگانهٔ مندرج در آن، کمک می‌کند. از سوی دیگر، پردازندگان هزار و یک شب، این واژه‌ها یا جملات مضمون‌نما(حسادت)، (ندامت) و (از خون کسی درگذشتن برای درگذشتن خدا از خون) را چنان ترتیب داده‌اند که به‌نظر می‌رسد هر واژهٔ راهنما، مثل‌های خاصّ خود را تولید می‌کند. «سیر پیش‌روندهٔ حکایت بزرگتر ادامه می‌یابد آن زمانی که شخص دوم داستان از گوینده می‌خواهد داستانی را تعریف کند که به آن اشاره شده و بیانگر کلامی حکمی است. به‌این‌ترتیب، موضوعات اخلاقی طوری به حکایت‌های روشنگرانه پیوند داده می‌شوند که داستان‌های انضمامی برای تکامل موضوعی آن حلقهٔ داستانی به‌عنوان یک کل، خارجی و زاید به‌نظر نیایند.»(پینالت، ۱۳۹۱، صص۷۸-۷۷)

برای نمونه، در حکایت «بازرگان و عفریت» -که اوّلین شب از زبان شهرزاد آغاز می‌شود و تا شب سوم تداوم دارد- سه پیر، که هر یک حیواناتی با خود به همراه دارند، به‌ترتیب حکایت‌های «پیر وغزال»، «پیر و دو سگ» و «پیر و استر» را برای تبیین جملهٔ راهنمای «مهلت‌گرفتن برای انجام کار»، «نقل قصّه برای خوش‌آمد قصّه‌شنو(عفریت) و درگذشتن از یک سوم خون بازرگان به ازای هر قصّه» می‌آورند.[۹] در دل حکایت، عفریت پس از نقل هر یک از حکایات می‌گوید «طرفه حکایتی است از سه‌یک خون او درگذشتم». او بر عهدی که با بازرگان و سه پیر می‌بندد، برقرار می‌ماند. واژهٔ «طرفه» و «خوش‌آمدن = لذّت‌بردن از حکایات» سه حکایت را به متن اصلی که بر محوریّت ارتباط دیو و بازرگان استوار است، پیوند می‌دهد. به‌این‌ترتیب، چهار شخصیّت از عفریت، زمان(مهلت) می‌خواهند، یک‌بار برای وصیّت بازرگان به خانواده و سه بار برای نقل قصّه به‌عنوان خون‌بها.

www.SID.ir

Archive of SID

حکایت بازرگان و عفریت، بدون حکایت‌هایی که به‌عنوان مثال آورده شد، روایتی غیرمعقول و نامنسجم است. بر این اساس اسلیمی حکایت فوق، آفرینش‌های مستقلّی نبوده‌اند، بلکه محصولات پردازندگان هزار و یک شب بوده‌اند که با اختیار چنین واحدهای داستانی را به چهارچوب حکایت افزوده‌اند. هنر در گنجاندن مثال‌ها برای داستان‌های بزرگتر بوده تا چهارچوب اصلی روشن‌تر گردد.

در این سنجش ادبی، راهکاری که یک حکایت فرعی می‌توانسته در حلقه‌های داستانی کاملاً متفاوت یا مشابه به‌کار گرفته شود، مورد بحث است. به نظر می‌رسد در داستان مورد بررسی، چنانکه دیو به عهد خود در خصوص بازگشت بازرگان نزد خانواده وفا کند، ابتدا بازرگان به عهد خود، مبنی بر بازگشت نزد دیو و سپس، دیو بر عهد خود مبتنی بر شنیدن حکایات در ازای نکشتن قهرمان وفا می‌کند. همه چیز از وفاداری دیو شروع شده؛ آنگاه که قهرمان از او می‌خواهد که وی را در ازای خبط، نکشد تا او نزد اهل و خانواده برگردد، همه‌چیز بر همین معیار و مقیاس، به‌صورت مشروط تداوم می‌یابد.

از آنجا که حکایت بازرگان و عفریت، حکایت اوّلین شب هزار و یک شب است؛ به نوعی محوریّت وفای به عهد پادشاه در برابر نقل قصّه توسّط شهرزاد به‌عنوان خون‌بهای زنان، با وفای به عهد عفریت در برابر نقل قصّه، توسّط سه پیر به‌عنوان خون‌بهای بازرگان، ترویج و تقویت می‌شود. گویی اسلوب براعت استهلالی[۱۰] در ابتدای داستان در کار است تا لذّت شاه از قصّه پابه‌پای لذّت دیو از آن تصویر شود تا راوی یا شخص درخواست‌شده توسّط راوی از مرگ نجات یابد.

سرانجام در باب حکایت‌هایی که در باب حکایت بازرگان و عفریت درج شده، در نظر گرفتن رابطهٔ داستان با داستان‌های درونی و داستان‌های چهارچوب بیرونی، از نظر استفاده از اسلوب بازگشت به آغاز ارزشمند است. این شیوه، شگردی ادبی است که برای ارتباط دادن گریز زدن روایی به یک داستان خارجی به‌کار می‌رود. در این شیوه، «مادامی که قصّه‌پرداز از رویدادی سخن می‌گوید که بر اثر ذکر نامی یا اشارتی دیگر در

www.SID.ir

Archive of SID

داستان بیرونی، فرایاد آمده، روند حکایت اصلی متوقّف مانده است. در پایان این شاخه‌شاخه شدن‌ها، گوینده به همان نقطهٔ اوّل باز می‌گردد که روایت اصلی خود را در آنجا قطع کرده است.»(پینالت، ۱۳۹۱، ص۸۷) این شیوه، حکایت از پردازش شفاهی روایت دارد.

در حکایت بازرگان و عفریت، پردازنده در سطح مضمونی نیز، از شیوهٔ بازگشت به آغاز بهره می‌جوید تا رفتار مطلوب در یک داستان را با رفتار مطلوب در اسلیمی دیگر مقابله کند. عفریت چهار بار قابل اعتماد می‌شود، یک‌بار برای آزاد کردن بازرگان جهت رفتن نزد خانواده و سه‌بار برای شنیدن قصّه در ازای بخشودن خون بازرگان. محوریّت سه روایت خرد نیز «بدخواهی و خیانت» است که در تقابل با رفتار عفریت قرار گرفته است. برای نزدیکی به ذهن مخاطب، طرح حکایت «بازرگان و عفریت» در ادامه آورده می‌شود:

- حکایت اصلی(مادر- روایت)

وضعیّت آغازین[11]: تشنگی و استراحت بازرگان در زیر درخت کنار چشمه و خوردن نان و خرما و پرتاب هسته‌ها؛

بروز فاجعه: ظاهر شدن دیوی که مدّعی است فرزندش از آن هسته کشته شده و قصد انتقام؛

آزمون: درخواست از دیو برای دیدار با خانواده و پذیرفتن دیو؛

بازگشت: بازگشت بازرگان پس از یک سال نزد دیو؛

ورود یاری‌گران و خبرگیری: آمدن سه پیر نزد پیرمرد و آگاهی از ماجرا؛

چاره‌جویی: درخواست سه پیر برای نقل قصّه برای درگذشتن دیو از خون بازرگان.

- خرده‌روایت اوّل(یاریگر اوّل)

مجازات: معرّفی غزالی که زن نازای راوی بوده است؛

وضعیّت آغازین: ازدواج با دختر عموی زیبا و توصیف نازایی وی و درنتیجه ازدواج راوی با کنیزک و تولّد یک پسر؛

www.SID.ir

Archive of SID

غیبت: رفتن به سفر؛

بروز فاجعه(شرارت): تبدیل‌کردن کنیزک و پسرش بـه گـاو و گوسـاله بـا سـحر و جادو؛

بازگشت: آمدن بازرگان از سفر و پرسش از احوال کنیزک و پسـر و دروغ‌زنـی زن نازا؛

مکر شریر: تقاضای قربانی گاو فربه و سپس گوساله و کشته‌شدن گاو؛

بخشیده‌شدن گوساله و برده‌شدن به خانهٔ شبان؛

آگاهی دختر شبان از ماهیّت گوساله(پسر) و اطّلاع‌رسانی به شبان؛

خبررسانی چوپان به راویِ قهرمان؛

بازگرداندن پسر به حالت انسانی با سحر و جادوی دختر شبان، به شرط ازدواج بـا پسر و استحاله‌نمودن زن پدر؛

مجازات زن پدر(استحاله) و پاداش دختر شبان(ازدواج)؛

درگذشتن دیو از ۱/۳ خون بازرگان.

- خرده‌روایت دوم(یاریگر دوم)

مجازات: معرّفی دو سگ که برادران راوی بوده‌اند؛

وضعیّت آغازین: مرگ پدر و به‌جانهادن ۳۰۰۰ دینار و تقسیم ارث میان راوی و دو برادر، به دکان نشستن راوی و بـه لهـو و لعـب نشسـتن بـرادران در سـفر و بازگشـت زیان‌بار پس از یک سال، حمایت راوی از بـرادران و راهنمـایی آنـان و سـود فـراوان و تقسیم آن؛

غیبت: رفتن سه برادر به سفر؛

آزمون: ازدواج راوی با دختر زیبارو؛

مکر(شرارت): انداختن برادر و همسرش به دریا به سبب حسادت؛

ورود بخشنده و یاریگر: تبدیل‌شدن دخترک به پـری و نجـات قهرمـان و رسـاندن وی به شهر؛

www.SID.ir

Archive of SID

بازگشت: آمدن دو برادر راوی از سفر و شگفت‌زده شدن از وضعیّت؛
مجازات دو برادر(استحاله) توسّط پری و تبدیل آنها به سگ؛
درگذشتن دیو از ۱/۳ دیگر خون بازرگان.

- خرده‌روایت سوم(یاریگر سوم)

مجازات: معرّفی استر که همسر راوی بوده است؛
غیبت: رفتن راوی به سفر و بازگشت پس از یک سال؛
بروز فاجعه(کمبود): آگاهی راوی از خیانت همسر و ارتباط او با غلامکی سیاه؛
افشای راز و شرارت: آگاهی زن از ماجرا و تبدیل‌کردن مرد به سگ با سحر و جادو و بیرون راندن او؛
ورود بخشنده و یاری‌گر: تبدیل‌شدن راوی به حالت اوّل به‌دست دختر قصّاب؛
مجازات زن(استحاله) توسّط دختر قصّاب و تبدیل وی به استر؛
درگذشتن دیو از ۱/۳ دیگر خون بازرگان؛
پایان روایت: رهایی بازرگان از مرگ.

۲- ساختار دگردیسی در هزار و یک شب

تخیّل در قصّه‌ها که بهتر است عنوان «پندار واقعیّت» بر آن بگذاریم، برزخ میان ترک هویّت و بازیابی آن برای قهرمان قصّه است. در جهان واقعی پیش از انقلاب خودآگاهی، بازگشت قهرمان به هویّت یا ترک هویّت پیشین خود، از طریق انجام آیین‌ها و مناسک گوناگون صورت می‌گرفته است. به بیانی دیگر، عینیّت بازگشت به هویّت در عالم واقع، فولکلور مادّی یا اجرای آیین‌هاست که ارسطو آن را «کنش انسانی نمادین به‌عنوان تقلیدی از واقعیّت دانسته است.»(ارسطو، ۱۳۷۵، ص۳۴)

پیکرگردانی و انواع دگردیسی در قصّه‌ها با هویّت شخص محوری و البتّه سایر اشخاص در ارتباط است. «هویّت در قصّه‌ها و رمانس‌ها معناهای متعدّدی دارد و با گونه‌ای از هستی سر و کار دارد که پیش از «یکی بود یکی نبود» و پس از «آنها برای همیشه با خوبی و خوشی کنار هم زندگی کردند» قرار دارد. وضعیّتی که میان این دو

www.SID.ir

Archive of SID

عبارت رخ می‌دهد، ماجراها و برخوردهای قهرمانان قصّه‌ها با آنهاست. رها شدن و سربلند بیرون آمدن از این حوادث و وقایع، بازگشت شخص محوری قصّه به هویّت است. از این جهت، مصیبت آغازین قصّه‌ها، با ترک هویّت همراه است و پایان قصّه با بازگشت قهرمان به هویّت؛ همین جملهٔ اخیر، معنای سقوط و صعود در قصّه‌هاست که انواع متعدّدی دارد.»(عباسی، ۱۳۹۴، ص۳۴۳)

بجز این، شیوهٔ دگرگونی/ دگرسازی(پیکرگردانی) هویّت قهرمان قصّه‌ها با توجّه به نوع ادبی روایت که از مجرای ناخودآگاه فردی صادر شده باشد یا ناخودآگاه جمعی، به اشکال گوناگون سقوط و هبوط از جایگاه اوّلیه(فردی/اجتماعی)، جنون، استحاله، مبدّل‌پوشی و چهره‌پوشی در مراحل اوّلیهٔ قصّه، برای ورود به دنیای دیگر - که اغلب با جستجوهای روان‌شناختی در فضاهای درونی همراه است - و صعود به مراحل برتر یا جایگاه اوّلیهٔ زیستی فرد یا سقوط از آن جایگاه/ مکان دنبال می‌شود. ابزار بازسازی مستقیم یا غیرمستقیم این فرآیند در قصّه، آیین‌ها و باورهای قوم هستند. تصاویر به‌کارگرفته شده برای پرداخت پیکرگردانی در هزار و یک شب، آن بخش از آیین‌ها و آداب و رسوم و باورها را با مقاومت در خود حفظ کرده‌اند که با شب، ترس، اضطراب، موجودات و پدیده‌های ناآشنا و هولناک و تیرگی و تباهی بازسازی می‌شود. بنابراین طبیعی است که به‌جای انتخاب و اختیار برای نقش‌آفرینان قصّه با اجبار و الزام خواسته یا ناخواسته از سوی قدرت‌های برتر نفوذناپذیر در کنش و واکنش‌های قصّه مواجه باشیم. اگر اختیاری در این تغییر و تحوّلات در کار باشد، نیز خاصّ نیروهای مرموز و قدرتمند ناشناخته است. بر این اساس، دوگونه دگردیسی اجباری و اختیاری در هزار و یک شب دیده می‌شود:

۲-۱- دگردیسی اجباری

در تغییر هویّت اجباری در قصّه، که می‌تواند دارای ابعاد اجتماعی یا فردی(از نوع جسمی-روانی) باشد، دو گونه متقابل تغییر دیده می‌شود، گاهی اشخاص قصّه، بر اثر کشمکش و درگیری با شخصیّت دیگر قصّه که نیروی مخالف و اغلب شریراند، طلسم

www.SID.ir

Archive of SID

شده و به یک موجود دیگر یـا شـیء خـاص تبـدیل مـی‌شـوند. در ایـن مـوارد، بـرای بازگرداندن شخص به حالت اوّل، طلسمی خاص و در پی آن آزمونی دشوار لازم است. در اغلب موارد، تبدیل قهرمانان به شیء، گیاه و حیوان دیـده مـی‌شـود.(نیز بنگریـد بـه بتلهایم، ۱۳۸۶، صـص۸۹–۸۸ و نیـز Arene, A, and S. Thompson. A/552) عکـس ایـن مورد، شـکل متقابـل آن اسـت؛ یعنـی اشـخاص مثبـت قصّـه ناخواسـته توسّـط شـریر پیکرگردانی می‌شوند، سپس به‌وسیلهٔ نیروی بخشندهٔ قصّه بـه حالـت اوّلیـه بازگردانـده می‌شوند و برای پرهیز از تکرار مصیبت، شریر توسّط بخشنده دگردیسی می‌شود.

استحالهٔ اجباری در شکل جانوران بـر اثـر عـواملی همچـون نادانسـتگی و غفلـت، مصیبتی بر اثر نقض نهی، تنگناها و جنایت‌های ارتکابی اشخاص قصّه شکل می‌گیـرد و چنان خطرناک است که می‌تواند از طریق نوعی سرایت مادّی به کلّ گروه یا افراد دیگـر سرایت کند. به‌این‌ترتیب در این تغییـر هویّـت بـزرگ، اشـخاص مثبـت قصّـه، اگـر بـا خویشکاری شریر قصّه به حیوان تبدیل شوند، از سـوی بخشـنده بـه حالـت اوّلیـه بـاز می‌گردند. این در حالی اسـت کـه اگـر اشـخاص منفـی از سـوی بخشـندهٔ انسـانی یـا فراانسانی به حیوان تبدیل شوند، بازگشتی در کار نیست. اغلب حیوانـاتی کـه انتخـاب می‌شوند، دارای پیام و نمود خاص هستند، برای مثال در نمونـه‌هـای مـورد بررسـی در هزار و یک شب، تبدیل انسان به حیواناتی نظیر سگ، گاو، استر و غزال حسب تصادف و اتّفاق نیست.(این موضوع، بحث پژوهش حاضر نیست.)

نمودار پیکرگردانی اجباری در کلان روایت عفریت و بازرگان

اشخاص	شریر انسانی	بخشندهٔ انسانی	شریر فرا انسانی	بخشندهٔ فرا انسانی (پری)
شوهر برادران زن نازا مادر+پسر بازرگان زن خائن	سگ	انسان غزال گاو و گوساله استر		سگ

www.SID.ir

Archive of SID

۲-۲- دگردیسی اختیاری

تغییر هویّت اختیاری در قصّه‌ها، بدون وجود و حضور ابزار انسانی یا فرا انسانی با دو ساختار بیرونی و درونی عرضه می‌شود. در نوع اوّل(بیرونی)، قهرمان به اختیار خود با پوشش ناشناس، به مکانی دیگر، نفوذ می‌کند تا به خبرگیری یا امری دیگر بپردازد. البتّه گاهی هم یکی از شریران در پوشش مبدّل و ناشناس به زیستگاه قهرمان نفوذ می‌نمایند و به خویشکاری‌های مختلف می‌پردازند. تغییر ماهیّت عفریت به انسان و برعکس در همین قصّه از گروه دگردیسی اختیاری به‌حساب می‌آید و تنها خاصّ موجودات فرا انسانی است. در این مورد، عفریت خرده‌روایت دوم، با اختیار خود را به چهرهٔ زنی درمی‌آورد و با بازرگان ازدواج می‌کند و وی را از دست برادران خیانتکار رهایی می‌بخشد. وی برای بار دوم خود را به شکل عفریت درمی‌آورد و به دریا می‌رود. همچنین، عفریت روایت اصلی مورد بررسی نیز در قالب هیولایی وهمناک تجسّم می‌یابد و بازرگان را به سبب انجام عمل اشتباه مورد عتاب قرار می‌دهد و به مرگ تهدید می‌کند.

در ساختار درونی تغییر هویّت، که عامل آن کشمکش درونی فرد است، روند حرکت قهرمان از معصومیّت به تجربه، با خروج او از خانه یا مکان زندگی(دنیای میانی) یا موقعیّت فعلی آغاز می‌شود و پس از عبور از مراتب مختلف به همان مکان ختم می‌شود. قهرمانی که باز می‌گردد، دیگر فرد اوّل نیست، بلکه به فردیّت رسیده است. پرداخت رسیدن قهرمان به دنیاهای درونی با هر نوع درون‌مایه محوری که باشد، بر اساس سفر[۱۲] استوار است؛ سفری که یا به قصد یافتن گمشده‌ای صورت‌می‌گیرد یا برای دریافت شیء جادویی و یا آگاهی از امری و آشنایی است. قهرمان می‌بایست در این مسیر تنها باشد. در هزار و یک شب شاه با گذار از دنیای قصّه‌های شهرزاد عرصه‌های نادانستگی را پشت سر می‌گذارد و فردیّت می‌یابد.

۲-۳- دگردیسی فراقصّه‌ای

در هزار و یک شب گونهٔ دیگری از تغییر هویّت قابل بررسی است که در قصّه‌های

www.SID.ir

Archive of SID

بنیادین(رمانس عام ایرانی) دیده نمی‌شود. این دگردیسی، بر اثر کشمکش‌های فرد با فرد و فرد با اجتماع به‌وجود می‌آید. در این خصوص، فرایند دگردیسی تا مرز پیکرگردانی و دگردیسی ادامه ندارد و در آستانهٔ چهره‌پوشی متوقّف می‌ماند. در این مورد نوع ادبی نیز تحت تأثیر قرار می‌گیرد. بدین‌ترتیب «گاهی قهرمان از جایگاه اجتماعی خود، به دلایل مختلف کشمکش‌های فردی سقوط می‌کند و این مورد، بیشتر در نمونه‌های جدال قدرت در انواع حماسی دیده می‌شود» که موضوع بحث حاضر نیست.(عبّاسی، ۱۳۹۴، ص۳۱۱) در نمونه‌های متأخّر، اگر شخص محوری به دلایل مختلف اجتماعی(درگیری فرد با فرد دیگر) از جایگاه اجتماعی خود سقوط نماید، دیگر الگویی در کار نیست و با نوع ادبی واقع‌گراتری سر و کار داریم؛ به‌این‌معنا که شخص محوری نمی‌تواند مانند قهرمانان حماسی در جایگاه مثالی و الگو بودن قرار داشته باشد و اگرچه نوع اثر همچنان رمانس است؛ امّا بحران‌های واقعی، وی را از جایگاه اجتماعی خود دور ساخته و در نتیجه اثر را به حوزهٔ داستانی نو رهنمون شده است. به‌بیانی‌دیگر، وجه(Mode) آن تغییر نموده و به حوزهٔ انواع واقعی‌گرای ادبی نزدیک شده است.

در این مورد، شاه هزار و یک شب، به دلیل کشاکشی که با زنان فاسق دارد، درنده‌خویی اختیار می‌کند و در چهرهٔ دیوی ظاهر می‌شود که دوشیزگان را پس از شب زفاف می‌کشد. این چهره‌پوشی زنجیره‌وار تداوم می‌یابد و ناخواسته از زنان قصّه، هوسبازانی در قالب زنان بی‌فرزند می‌سازد؛ حفاظت‌نکردن از دوشیزگی خود یا خیانت در ازدواج از زنان هزار و یک شبی، برده‌ای جنسی و جانوری بی‌ارزش ساخته که پس از ازدواج با شاه، آنها را به مسلخ و قربانگاه کشانده است، به همین دلیل شاه پس از ازدواج با آنها، این زنان را از دمِ تیغ می‌گذراند و در ادامه، همین روند است که دختر وزیر را نیز به چهره‌پوشی در قالب زنی قصّه‌گو درمی‌آورد. در نتیجه در هزار و یک شب، شهرزاد، دوشیزه‌ای است همچون هم‌جنسان خود که لباس قصّه‌گو می‌پوشد و با چاره‌جویی به دربار شاه می‌رود تا ضمن نجات جان خود، منجی باشد. نیز شاه قصّه که

www.SID.ir

Archive of SID

جامهٔ درنده‌خویی بر تن کرده و می‌بلعد و از هم می‌درد، در قالب دیو نیرومند مشئومی چهره‌پوشی نموده است؛ امّا پیش از پیکرگردانی شدن، با نیرنگ شهرزاد نجات می‌یابد. ازاینرو، شهرزاد نه‌تنها منجی زنان همجنس خویش است که شاه را نیز نجات می‌دهد. علّت چهره‌پوشی شهرزاد و شاه در قالب قصّه‌گو و دیو، همین کشمکش اجتماعی است. در این مورد، زنان مقتول به دست شاه نیز در زمرهٔ چهره‌پوشان قرار می‌گیرند. این چهره‌پوشی نیز بافتی اجباری یافته است و بر اثر نادانستگی و غفلت، فاجعه‌ای آفریده که نه‌تنها گریبان‌گیر فرد می‌شود، از طریق نوعی انتقال مادّی به کلّ گروه زنان دربار سرایت می‌کند. به‌همین‌دلیل، زنان هزار و یک شبی را بدل به بردگانی جنسی ساخته که همواره به مردان خیانت می‌کنند. در نتیجه یا کشته می‌شوند و یا پیکرگردانی یعنی تبدیل‌شدن به جانوران، مجازات کار آنهاست. این تلفیق قصّه و اندیشهٔ نو پردازنده، دگردیسی در هزار و یک شب را از نمونه‌های پیشین متمایز ساخته است.

حکایت بازرگان و عفریت نیز به‌عنوان مقدّمهٔ قصّه‌های شهرزاد، عکس ماجرای اصلی در روایت محوری «شاه و همسرانش» عمل می‌کند. در این مورد شهرزاد می‌خواهد به شاه بگوید که این زنان هستند که باید در صورت خیانت، به حیوانی بی‌ارزش تغییر هویّت دهند نه اینکه شاه خود را به دیو استحاله نماید.

۳- شخصیت‌پردازی (کنشگران)

به‌طور کلّی، طرح تخیّلی انواع ادبی مبتنی بر انجام‌یافتن چیزی به دست شخصی است. این چیز با توجّه به پندار پردازنده و انتظار مخاطب پرداخته می‌شود. بر این اساس، قدرت عملی که قهرمان خواهد داشت، مبنای شکل‌گیری نوع ادبی خواهد بود. (نیز بنگرید به فرای، ۱۳۸۴، ص۳۵) در این مورد در قصّه‌های بلند عامیانه، که براساس قوانین قصّه، در برگیرندهٔ پیام-سازه‌های پنج‌گانه یعنی فاجعهٔ آغازین، تولّد، نوزایی، یاری‌گران و پاداش است، الگوی سادهٔ داستانی دیده می‌شود مانند داراب‌نامه، اسکندرنامه، ابومسلم‌نامه، مختارنامه، حمزه‌نامه، سمک‌عیّار و نظایر آنها. این در حالی است که در برخی طرح‌ها، نوعی پیچیدگی از راه حذف و تخفیف شدید سازه‌ها دیده

www.SID.ir

Archive of SID

می‌شود که ساختار داستان را گسستی می‌کند و محتوای اثر را از نمونه‌های آرمان‌گرای پیشین به انواع واقع‌گرا نزدیک می‌سازد. بنابراین موضوع اخلاقی-فردی عشق و جنگ جای خود را به موضوع اخلاقی-اجتماعی می‌سپارد. در این مورد آسان نمی‌توان اصطلاح قهرمان(Hero) و ضدّقهرمان(Anti Hero) را برای اشخاص مثبت و منفی قصّه به‌کار برد. نقش‌آفرینان قصّه، اشخاص پویایی هستند که با اندیشهٔ پردازندهٔ قصّه و انتظار مخاطبی با ذهن نیمه‌واقع‌گرا همخوانی بیشتری دارند. هر فرد قصّه نیز، وجوه مثبت و منفی شخصیّتی را با هم دارد و دیگر الگویی در کار نیست که اشخاص قصّه مطلقاً مثبت یا به‌طور مطلق منفی باشند. این نوع شخصیّت‌پردازی باید بسیار نوتر از ساخت‌های اوّل باشد. نگارنده عنوان «طرح هنجار» یا روایی ساده کهن را برای نوع اوّل و «طرح هنری» را برای نوع اخیر پیشنهاد می‌کند.

در نوع اوّل، که اغلب وجه اسطوره‌ای و محاکات برتر غالب است و شاه و شاهزاده با نگاهی قدسی ساخته و پرداخته می‌شوند، امّا در نوع اخیر وجه محاکات فروتر به سوی پرداخت‌های کمدی رفته است و بجز طبقات عادّی جامعه مانند بازرگان، آهنگر، قصّاب، صیاد، مارگیر، حکیم، کنیز و غلام، تیپ‌های مختلف بزهکار نظیر دزد، فاسق، خسیس، احمق، دروغگو، گروه‌های فقیری همچون درویش، گدا، نابینا و ...، طبقهٔ شاه و شاهزاده، نیز در حالت نسبی در صفات و کنش‌ها ساخته و پرداخته می‌شوند.

در هزار و یک شب، حسّ گم‌گشتگی و ترس با حسّ تنهایی ملازم است. این اثر به ترس اختصاص دارد و بی‌اعتبار ساختن مداوم تمایز پندار از واقعیّت، سیر وقایع را از هم می‌گسلد و به‌صورت آشفتگی‌های رنگین، منعکس‌می‌کند. دو گروه از عناصر گسلندهٔ شخصیّت در این نمونه روشن است؛ از این دو گروه یکی با محکومیّت نفس و دیگری با آرزوی مرگ مرتبط است و روح آدمی نیز در حکم قلعه‌ای است که در تملّک سپاه دیوان است. همین‌جاست که «عفریت» و «ساحر/ جادوگر و ادعیه‌نویس» جانشین قدرت برتر نمونه‌های کهن خود می‌شود، امّا دو وجهی‌اند و صفات منفی و مثبت به‌صورت یکجا در آنها گرد آمده و جانشین حیوانات دوزخی متداول قصّه‌ها

www.SID.ir

Archive of SID

یعنی نیمه‌حیوان‌ها و نیمه‌انسان‌ها می‌شوند. وجود این عفریت‌ها و جادوگرها مایهٔ ایجاد اپیزودهای بی‌نظیر شده است.

هزار و یک شب، در حوزهٔ اشخاص، در نظام تقابلی قهرمان و ضدّقهرمان، زن و مرد، انسان و حیوان، عفریت و انسان، انسان عادّی و انسان جادوگر ساخته و پرداخته شده است. در روایتِ محوری «عفریت و بازرگان»، انسان در برابر عفریت قرار گرفته و در خرده‌روایت‌ها، زن نازا(همسر اوّل بازرگان) در برار زن زایا(کنیزک) قرار دارد. زن اوّل ساحر است و کنیزک را بدل به گاو و پسرش را به گوساله بدل می‌کند. او شریری است که به دروغ به بازرگان می‌گوید زن و پسر تو گریخته‌اند. از دیگر خویشکاری‌های منفی او قربانی‌کردن زن پیکرگردانی‌شده به گاو است. مجازات این زن تبدیل‌شدن به گاو است. در خرده‌روایت اوّل، برادر نیک در برابر برادران بدسیرت قرار گرفته است. از خویشکاری‌های منفی این اشخاص حیف و میل ارث پدری، فریب دادن برادر و حسادت و قصد کشتن اوست که با انداختن برادر و همسرش به دریا عملی می‌شود. مجازات این برادران نیز، تبدیل شدن به سگ است. در خرده‌روایت دوم زن خائن در برابر مرد نیک(همسرش) قرار گرفته‌است. او مرد را تبدیل به سگ می‌کند و از خانه می‌راند. مجازات او نیز مسخ‌شدن به استر است.

به‌این‌ترتیب بجز کنیزک، سایر زنان قصّه ساحرند، چه از گروه اشخاص طبیعی باشند و چه فراطبیعی(عفریت خرده روایت دوم). غزال و استر زنان بدکاری هستند که به دست دختران نیک(دختر شبان و دختر قصّاب) تبدیل به حیوان می‌شوند. دختران (باکرگان)، معصومانی هستند که سحر نیک و جادوی سفید را انجام می‌دهند. این در حالی است که زنان شوهردار ساحر، سحرهای سیاه هزار و یک شب را مرتکب می‌شوند. در نتیجه، در هزار و یک شب معیار خوب یا بد بودن بر خلاف سایر قصّه‌ها مطلق بودن و نوعی بودن اشخاص نیست؛ به‌این‌معنا که طبق هنجار قصّه‌های کهن، اشخاص یا مطلقاً منفی هستند و یا به‌طور مطلق مثبت؛ امّا در هزار و یک شب، بر اساس شرط و شروطی، اشخاص «تشخّص» می‌یابند و از این حالت خارج می‌شوند.

www.SID.ir

Archive of SID

به‌عنوان نمونه، دیو که همواره گمراه‌کننده و نابودگر قصّه‌هاست، به شرط شنیدن قصّه و شگفت‌زده شدن از سوی انسان، از خویشکاری منفی دست می‌کشد. زنان ساحر نیز برخلاف جادوگران و ساحرگان سایر قصّه‌ها، به‌طور مطلق منفی نیستند و یا ناخواسته به قهرمان کمک نمی‌کنند، بلکه گروهی از آنها شخصیّت مثبتی دارند و خویشکاری جادوی آنها نیز مثبت به‌شمار می‌آید. دستاورد این داستان‌ها تعیّن و تشخّص‌دادن به زنان بر مبنای کنش‌ها و کردارهای آنان است و نه صفات مطلقی که در باورهای پیشین در چنین نمونه‌های روایی دیده می‌شود. ازاینرو، «سحر دانستن» یا «عفریت‌بودن» در هزار و یک شب، صفت منفی مطلق نیست و با آن رابطهٔ مستقیم ندارد. پس زن می‌تواندسحر بداند ولی نیک باشد و یا می‌تواند سحر بداند و بد باشد؛ چنانکه عفریت، به‌واسطهٔ عفریت بودن می‌تواند نیک باشد و می‌تواند بد هم باشد. مهمترین نقش‌آفرینان این اثر کهن، زنان، عفریت‌ها و جادوگران هستند:

۳-۱- زنان

حضور زنان متعدّد در حرمسرای پادشاهی هزار و یک شب و یا وجود کنیزکان در خانه که به همسری طبقات نیمه‌متوسّط نظیر بازرگانان درمی‌آیند، عشق‌ورزی اشخاص قصّه به زنان دیگر در سفر(حتّی با پریان و جنّیان)، همگی نشان از روابط غیر قدسی میان زنان و مردان قصّه دارد و آن را فرسنگ‌ها از داستان‌های کهن ایرانی، که در آنها جایگاه زن و مرد قدسی است، دور نموده است. این موارد، روابطی پر از بدگمانی را میان اشخاص قصّه پدید آورده‌است. حضور غلامان در میان طبقهٔ سلطنت یا غیر از آن را نیز نباید نادیده‌گرفت. تنوّع وجود «غیر»(کنیزکان و غلامان) در زیستگاه اشخاص قصّه چه در روایت محوری قصّه و چه در خرده‌روایت‌ها، بافتی یکدست و متفاوت را به‌وجود آورده که در آن از عشق خبری نیست و دیگر معشوقی و «عروسی» در کار نیست که قهرمان برای به‌دست‌آوردن آن از آزمون‌های دشوار بگذرد؛ درنتیجه معشوق چه برای مرد و چه برای زن «دست‌یافتنی» است. ازاینرو در نوع ارتباطات زن و مرد

www.SID.ir

Archive of SID

بیشتر نوعی از نگاه جنسی تنظیم شده است تا نهاد اجتماعی. ارزش و جاذبهٔ زن و مرد نیز در زایندگی و کامرانی است نه به‌عنوان نمودی از شکوه انسانی.

در هزار و یک شب، «زن‌کشی» شاه که شخص محوری(مرد) قصّه است، بن و اساس نگاه نسبت به زن را تعیین می‌کند. بر خلاف قصّه‌های کوتاه و بلند کهن غیر سریالی، زن در هزار و یک شب معشوق آرمانی نیست، بلکه زن واقعی است که می‌تواند اشتباه و خطا کند. او همچون شخصیّت دایه‌های قصّه‌های کهن، برای کارهای پنهانی عموماً منفی آمده است. خیانت زن به همسر و یا نابودی پی خانواده سبب خشونت و ردّ مردان شده است. واقعیّتی عجیب و لجام‌گسیخته در جامعهٔ شهری هزار و یک شب عامل پیکرگردانی است. ورود زنان به جامعه، آنها را به عرصهٔ انتخاب‌هایی اغلب نادرست کشانده؛ زنان طبقات و اصنافی همچون بازرگانان، قصّابان، شبانان، آهنگران و نیز زنان سلطنتی و ...، دیگر زیبارویانی سر به زیر و منفعل نیستند که مردی آنها را برگزینند. بر این اساس، قصّه‌گویان، از زنانی حکایت می‌کنند که از تنهایی و دور ماندن(بدون پرداختن به آن در قصّه) از مرد (بازرگان یا هر صنفی دیگر) به مردان دیگر پناه می‌برند. از این نظر اگر روایت را از عرصهٔ هزار و یک شب حذف کنیم، دیگر قصّه‌ای در کار نیست و هرچه هست گزارش واقعیّت است.

قهرمان مؤنّث این قصّه، زنی است که خود را فدای جنس خود می‌سازد و سپس به‌واسطهٔ فطرت پاکش شاه(دیو) را می‌فریبد.[۱۳] تنوّع زنان هزار و یک شبی در چهار دستهٔ زنان هوسران خیانتکار(زن پیر اوّل)، زنان عاشق و قدرتمند(زن-پری)، دختران نیکوکار و (دختر قصّاب و شبان) زن-مادران(کنیزک) قابل بخش‌بندی است. همه چیز در غیبت مردان رخ می‌دهد، بازرگانان به سفر می‌روند و پس از بازگشت یا در طول سفر با زنان برخورد می‌کنند. بدین‌معنا که غیبت آنها، سبب بروز فاجعه است. برخلاف سایر انواع کهن، فاجعه رو به سوی فردیّت‌یابی اشخاص قصّه(بویژه زنان) پس از گذراندن آزمون‌های دشوار ندارد؛ بلکه عامل سقوط و پیکرگردانی آنهاست. این امر، از یک‌سو با ساخت قصّه تناسب دارد و از سوی دیگر یادآور دورانی از فرهنگ قوم است

www.SID.ir

Archive of SID

که به قدرت‌گیری زنان پس از یک دوره حذف و رکود طولانی اشاره دارد. بنابراین آنها باید در بیرون از خانه کار می‌کردند. غیبت آنها می‌توانست برای زنان فرصتی را فراهم آورد که آزادانه وفادار باشند یا خیر. بنابراین اشخاص محوری قصّه اغلب همزمان، هم جستجوگرند و هم قربانی. ساختار روایت به گونه‌ای به نام حکایت(Sagas) نزدیک است. هر روایت، خاصّ نقش‌آفرین خاصّ خود است. اگر در ساخت و شخصیّت‌پردازی سایر قصّه‌ها، شریر در نمونهٔ حماسی نابود و در نمونهٔ غیر آن مطیع می‌شود، در این نمونه از آن انتقام گرفته می‌شود که خلاف هنجار قصّه است.

نمودار ارتباط نوع ادبی و پایان قصّه

نتیجهٔ تقابل قهرمان و شریر	انتقام	انهدام	مطیع‌کردن
نوع روایی	هزارویک شب	حماسی	تمثیل‌های فردیّت

بنابراین، اگر در قصّه‌های عامیانه، مطلق‌گرایی تقدیر را تجسّم‌می بخشد، در این مدل، تقدیر به تسخیر اشخاص قصّه درمی‌آید و با عدول از هنجار توسّط پردازنده و یا نوسازی بسیار اخیر و فرا قصّه‌ای سر و کار داریم؛ گونه‌ای خیال‌پردازی در باب تاریخ و باورها و دل‌مشغولی‌های قوم در قالبی قابل فهم برای مخاطب.

۳-۲- عفریت

یکی از اشخاص پربسامد نقش‌آفرین در مجموعهٔ هزار و یک شب، عفریت است. که غالباً با زندگی انسان‌های هزار و یک شب درآمیخته‌است؛ هدایت‌کننده یا گمراه‌کننده است، شریر یا نیکوکار است و هیچ‌گونه مطلق‌گرایی در پرداخت کنش او وجود ندارد. منشأ پیکرگردانی‌ای که انجام می‌دهد نیز، علاقه و ترحّم، خشم، فریب و مکر و نیز مظلومیّت فرد است. عفریتان یادگار خدایان کهن بابلی و بین‌النّهرین باستانند که گرچه در دوران اسلامی پذیرفته شده‌اند، امّا تحت قدرت خداوند یکتا درآمده‌اند. برخی کافر و برخی دیگر مسلمان‌اند. شکل معرّفی آنها در هزار و یک شب به شکل زیر است:

- پیداشدن از میان گرد و غبار پس از نقض امری؛

www.SID.ir

Archive of SID

– سکونت آنها در زیر درخت یا زیر زمین یا مغاره‌ها در سایه‌ها و تاریکی‌ها و دریاها؛

– به همراه داشتن تیغ یا ابزار نابودکننده دیگر؛

– شگفت‌زده شدن بر اثر شنیدن قصّه؛

– پرواز کردن، شناکردن، دویدن با سرعت زیاد[۱۴] و ...؛

– دگرگونه‌کردن و ظاهر نمودن امکانات فراطبیعی بدون نیاز به ابزار خاص.

نباید فراموش‌کرد که ریشهٔ وجه منفی این موجودات به جانشین‌سازی آنها به‌جای خدایان و نیروهای زمینی و جهان زیر زمینی بازمی‌گردد که لزوماً شیطانی نیستند.[۱۵]

در هزار و یک شب، عفریت‌ها جانشین خدایان قربانی‌کننده و شکنجه‌گرند و سرپیچی از خواست ایشان سبب دگردیسی فرد به اشیاء، حیوانات یا گیاهان و یا مرگ می‌شود.

۳- ۳- جادوگران

در قصّه‌های کهن، «خویشکاری جادو برای اشخاص قصّه، راهی برای برآورده نمودن آرزوی قهرمان است، زمانی که وی در صدد رفع نیاز یا دفع شرارت بوده باشد. در این صورت، وی از سوی یک ابرقهرمان مانند پری یا دیوِ مطیع‌شده یا در انواع جدیدتر قصّه‌ها، توسّط یک قدیس یا پیر شگفت هدایت می‌شود یا به ابزار جادویی مجهّز می‌شود. امّا موضوع فقط این نیست. قصّه‌ها، لایه‌های علنی‌تری از کارکرد سحر را در آیین‌های ابتدایی حفظ نموده‌اند و آن، دارا بودن این نوع قدرت غلبه بر طبیعت در میان اهریمنان است. آنها نیز قدرت تسلّط بر طبیعت(تغییر در هویّت و پیکرگردانی) دارند و جادوگران و دیوها بزرگ‌ترین نمایندگان اهریمنی قصّه‌ها هستند. دو گروه که اوّلی بازمانده از شمن‌ها یا جادو–درمان‌گران(زن و مرد) ابتدایی هستند و دومی نمایندهٔ تجسّم‌یافته و پیکرپذیر قدرت‌های طبیعت در اندیشهٔ انسان ابتدایی؛ قدرت‌هایی که در تقابل با نیروهای نیک طبیعت، جلوهٔ شرّ و اهریمنی به خود گرفته‌اند.»(عبّاسی، ۱۳۹۴، ص۳۴۱) به‌این‌ترتیب، در هر دو گروه، هم نیروی شرّ وجود دارد و هم نیروی خیر؛ در

www.SID.ir

Archive of SID

این مورد اوّلین چیزی که به‌چشم می‌آید بازتاب شمنیسم[۱۶] سیاه و سفید در اندیشهٔ قـوم است، شمن‌های سفید با خدایان و شمن‌های سـیاه بـا ارواح در ارتباطنـد.(الیاده، ۱۳۹۲، صص۲۹۵ و ۳۲۳)

زنان هزار و یک شب زنانی جادوشـناس هسـتند کـه در تیـپ دایـه، پیـرزن، زنـان بی‌فرزند و عفریته‌ها ظاهر می‌شوند؛ امّا این زنان همیشه منفی نیستند. نشان این زنـان را در حماسه‌های عامیانه و قصّه‌های کهن می‌تـوان یافت.(خـالقی‌مطلـق، ۱۳۸۶، ص۱۶۲) زنان جادوگر بر خلاف عفریتان برای انجام انواع پیکرگردانـی، نیازمنـد ابـزار خـاص از عناصر اربعهٔ آب و باد و خاک و آتش هستند. آنها با توجّه به کاری که بـرای اشـخاص مثبت یا منفی قصّه انجام می‌دهند در دو دسته قـرار مـی‌گیرنـد؛ جـادوگرانی کـه خـود یاری‌گرند و یا به قهرمان یا اشخاص مثبت قصّه یاری می‌رسانند و شـریران جـادوگری که به ضدّقهرمانان قصّه کمک می‌کنند.

در این میان، هزار و یک شب تراویده از ذهن قومی است که اعتقاد و باور به جادو را به شکلی نیمه‌فراموش‌شده حمل نموده‌اند. بنابراین؛ غرض از جادو و بـاور بـه آن در این اثر، اشکال اوّلیه و بنیادین آن نیست، بلکه شکلی است که از صافی اندیشهٔ مردمـان سرزمین‌های مختلف در زمان‌ها و مکان‌های مختلف گذشته و هنوز بـه شـکل بـاور در میان بسیاری از مخاطبان شرقی باقی مانده است. در ایـن اثـر، اغلـب زنـان در کـودکی سحر و جادو را از پیری آموخته‌اند و به کمک آن اعمال شگفت‌انگیز(تبدیل شیئی را بـه شیء دیگر) انجام‌می‌دهند. در این نوع جادو، جادو شـونده بـه سـنگ، حیـوان یـا گیـاه تبدیل‌می‌شود. منشأ آن سادگی شخص(کنیزک و پسـرش)، آگـاهی شـخص از بـدذاتی جادوگر و یا حتّی در ازای سادگی و اعتماد بی‌جاست.(مرد و برادران) بنابر خصلت فرد جادوگر نوع جادو می‌تواند خوب یا بـد باشـد. امکـان بازگشـت بـه حالـت اوّلیـه، در صورت تبدیل جادوگر به ماهیّت غیر انسانی امکان‌پذیر است در غیر این‌صورت او بـاز هم دست به جادو می‌زند.

www.SID.ir

Archive of SID

این تبدیل و پیکرگردانی، بسیار انسانی شده و با ابزار و عناصری مانند آب، خاک، آتش و باد – در شکل دمیدن به چیزی و ابزاری چون کوزه و طاسک و باطل‌السّحر – میسّر است، باطل‌کنندهٔ سحر در مواردی برای در امان ماندن خود از ساحر بد طینت ناچار است خودِ جادوگر را جادو کند تا از بد او ایمن باشد. در استحالهٔ انسان به حیوان ابزار مورد استفاده آب است؛ این در حالی است که ابزار تبدیل انسان به گیاه و جمادات و اشیاء موارد دیگر است که موضوع بحث این پژوهش نیست و نگارنده در جای دیگر به آن پرداخته است. در استحالهٔ انسان به حیوان، جادوگر افسون‌های ناشناخته و اشیاء مورد پرستش و یا مقدّس که در مناسک مرتبط، از آنها استفاده می‌شده را به‌کار می‌برد تا اثر جادوی پیشین را خنثی‌کند.(نیز بنگرید به گرین و بلک، ۱۳۸۵، ص۹۳) در تحلیل این افسون، آب پاشیدن نوعی تقلید از ایزد آسمان جهت تطهیر موجود بخشیده شده یا بی‌گناه به ماهیّت اوّلیه یا برعکس است. این اقدام تلاش در جهت آمیخته شدن با یک ایزد است(برول، ۱۳۹۰، ص۳۵۲)؛ امّا در قصّه بخش‌های پیچیده و رشتهٔ مناسک و شعائر حذف شده است. اینجا یک بن‌مایهٔ آشنایی ذهن پیشامنطقی مطرح است. ارزش عرفانی که در تشابه وجود دارد و قدرتی که این تشابه بر شخصی یا بر شیئی که تشابه را داراست، اعمال می‌کند جادوی همدلانه از نوع (هومیوپاتیک) خوانده می‌شود.(فریزر، ۱۳۸۳، صص۹۳–۸۸) در سه خرده‌روایت مورد بررسی، افسونگر با دمیدن ورد بر کاسهٔ آب، خویشکاری خود را انجام می‌دهد. نمونه‌های بی‌شماری از این خویشکاری در هزار و یک شب دیده می‌شود.

نتیجه‌گیری

در ساختار گسستی هزار و یک شب، ریشه‌های مردم‌شناختی متأثّر از بینش و فلسفهٔ قوم(اقوام پردازنده) دیده می‌شود. مثال‌آوردن یا گفتگو و پرسش و پاسخ در ۳۶۰ روایت کلان با خرده‌روایت‌های متعدّد، که یکی از آنها ماجرای «عفریت و بازرگان» است، مجرای پرداخت این نوع حکایات است که پیوند خود را با طرح کلان از طریق

www.SID.ir

Archive of SID

مذکور حفظ می‌کنند. ارتباط این گسست‌ها از طریق واژه‌ها یا جملات راهنمای مضمون‌نمایی است که هر کدام مثال یا پرسش‌وپاسخ خاصّ خود را تولید می‌کند. وفای به عهد فرادست به فرودست و پاداش‌طلبی وی در ازای شنیدن قصّه، محور هزار و یک شب است که براعت–استهلال‌گونه از طریق حکایت بازرگان و عفریت به داستان‌های شهرزاد و خرده‌روایت‌های آن انتقال یافته‌است. در مقابل، خیانت نیز سبب دگردیسی می‌شود.

نقش‌آفرینان این ساخت، بجز پادشاه و برخی از وابستگان وی، اهل حرفه و پیشه وران(طبقهٔ متوسّط شهری) و حتّی بزهکاران و از راه به‌در شدگان هستند. در این نظام یکپارچه آنچه اهمّیّت دارد، پرداخت وجه فروتر نگری(محاکات فروتر) است که در قصّه‌های کهن پیشین سابقه ندارد. به‌این‌معنا که نقش «زن» و «پادشاه» به‌عنوان مهمترین نقش‌آفرینان قصّه، مقدّس و عاری از خطا و اشتباه نیست و واقعی است؛ در نتیجه زن، در جایگاه معشوق و پاداش قصّه‌های کهن جای ندارد. نسبیت‌نگری در صفات و کنش های این افراد از نقش‌پذیری اشخاص در قصّه‌های کهن دور شده و «طرح هنری» یکپارچه‌ای را پدید آورده و جانشین «طرح‌های هنجار» کهن نموده که در آن اشخاص، تشخّص‌یافته‌تر از نمونه‌های نوعی و تیپیک مرسوم هستند. در این میان، تنوّع وجود «غیر»(کنیزان و غلامان) در جهان قصّه، «عشق» و «جوانمردی» را که موضوع محوری قصّه‌های کهن است به حاشیه رانده است.

دگردیسی در هزار و یک شب تابعی از کشش و تمایل متن به انواع خاصّ ادبی با توجّه به مجرای صادرکنندهٔ روایت(ناخودآگاه فرد/ ناخوداگاه جمع) است. در این مورد، دگردیسی ماهوی اشخاص قصّه، انواع سقوط و هبوط از جایگاه اوّلیه نظیر پیکرگردانی و دگرگونگی، جنون، مبدّل‌پوشی و چهره‌پوشی را در بر دارد. ابزاری که برای بازسازی این نوع تغییر و تحوّل در فرد به‌کار گرفته شده با آیین‌ها و آداب و رسوم قوم در پیوند است. این ابزار با شب و ترس، تیرگی و تباهی و موجودات و پدیده‌های ناآشنا بازسازی می‌شود و اثر را به ساحت‌های دوزخی نزدیک می‌کند.

www.SID.ir

Archive of SID

انواع دگردیسی اجباری و اختیاری در هـزار و یـک شـب قابـل بازشناسـی اسـت. پیکرگردانی اجباری دارای ابعاد اجتماعی یا فردی از نوع جسمی-روانـی اسـت. گـاهی اشخاص مثبت قصّه بر اثر نادانستگی یا کشمکش با نیروی شر قصّه، به اشیاء، گیاهان یا حیوانات پیکرگردانی می‌شوند. برای بازگرداندن این افراد به حالت اوّل، طلسـمی سـاده با کارکردی شگفت(آب، آتشدان، دمیدن(باد)، خاک) از سوی یاری‌گر جادو آشنا به‌کار گرفته می‌شود. همچنین برای پرهیز از تکرار مصیبت، شریر نیـز پیکرگردانـی مـی‌شـود. پیکرگردانی شریر بر خلاف پیکرگردانی قهرمانان قصّه، بازگشت‌پذیر نیست.

دگردیسی اختیاری بدون حضور و وجود ابزار انسانی یا غیر انسانی بـا دو سـاختار درونی و بیرونی عرضه می‌شود. در نوع بیرونی، قهرمـان یـا ضـدّقهرمان بـه اختیـار بـا پوشش ناشناس به مکانی دیگر نفوذ می‌کند تا به خبرگیری بپردازد. در ساختار درونـی، از روند حرکت شخص محوری از بی‌تجربگی به ساحت‌های بلند تجربه بحث‌مـی‌شـود که با خروج او از خانه یا مکان اوّلیهٔ زندگی یا موقعیّت فعلی آغـاز مـی‌شـود و پـس از عبور فرد از مراحل مختلف به همان مکان پایان می‌یابد. فردی که بـاز مـی‌گـردد انسـان پیشین نیست، بلکه انسانی به تکامل رسیده است. این تغییر هویّـت کـه از طریـق سـفر بازسازی می‌شود در باب شاه قصّه مصداق دارد.

دگردیسی اجباری و اختیاری خاصّ هزار و یک شب نیست و در تمـام قصّـه‌هـای کوتاه و بلند ایران و جهان سابقه دارد. امّا در هزار و یک شب گونـه‌ای جدیـد از تغییـر هویّت در کار است که با تغییر وجه روایی اثر در پیوند است. در این الگو، که می‌تـوان آن را چهره‌پوشی خواند، فرد به دلایل مختلف اجتماعی(بحران‌های واقعـی) از جایگـاه اجتماعی خود به اجبار یا به اختیار سقوط می‌کند. در نتیجه دیگر شخص محوری قصّـه (اغلب پادشاهان و زنان)، از مطلقیّـت و تـام‌بـودن از جهـان مثـالی فاصـله مـی‌گیـرد و همچون اشخاص واقعی داستان‌های امروزی نسبیّت و تشخّص‌می‌یابند. این امر در بـاب اشخاص منفی قصّه نیز وجود دارد. در این اثر، پادشاه به‌جای شاه ظالم یـا شـاه فرزانـه،

www.SID.ir

Archive of SID

درنده‌خو و هیولایی مشئوم می‌شود و شهرزاد به‌جای زن-معشوق زیبارو، قصّه‌گوست. پس از پایان بحران، شخص محوری چهره واقعی خود را نمایان‌می‌کند.

یاداشت‌ها

۱- ذهن بی‌تجربه در بازآفرینی انواع جدید این روایت‌ها، پردازنده با انگیزه‌های مختلف فردی یا اجتماعی جای برخی از عناصر این روایت‌ها را عوض می‌کند یا برخی از اجزا را کوتاه می‌نماید و یا عنصر جدیدی به متن می‌افزاید.(پراپ، ۱۳۷۱، صص۱۶۸-۱۴۷) اگر این روند در دورانی پیش بیاید که ذهن آفرینندگان تابعی از اندیشه‌های اصیل و تقلیدی(اسطوره، آیین و حماسه) باشد، بیشتر این دگردیسی‌ها با انگیزهٔ اجتماعی بر فضای قصّه اثر گذاشته است، امّا اگر تغییرات، از عواطف شخصی پردازندگان متأثّر باشد و تحت تأثیر واقعیّت، فضای روایت را دیگرگون سازد، ذهن خالق طیّ فرآیندی انتقالی به آفرینش‌های تجربی رسیده است. امّا به هر حال سازه‌های آیینی و اسطوره‌ای روایت، دارای چنان قدرتی است که از فضای متن حذف نمی‌شود.(فرای، ۱۳۸۹، ص۱۴۱)

۲- در باب اصطلاح «تغییر هویّت» به‌جای اصطلاحات دیگر باید گفت که در تبدیل یک پدیده به پدیده‌ای دیگر، گرچه هویّت آن شئ یا موجود دگرگونگی می‌یابد امّا ماهیّت اوّلیهٔ آن پابرجاست به این معنا که انسان استحاله‌شده به گاو، ماهیّت گاو نیافته و تنها از نظر ظاهری گاو است. از سوی دیگر، انواع چهره‌پوشی نیز در این دایره قرار می‌گیرد، به این دلیل که نه ماهیّت شخص یا شئ تغییر کرده و نه ظاهر او؛ بلکه آنچه تحوّل یافته خویشکاری و اعمال و رفتار شخص یا شیء است. جیمز کارز، اصطلاح Shape Shifting در معنای تغییر شکل‌دهندگان را به‌کار برده است که در آن تغییرشکل‌دهندگان در قالبی در آن واحد دو یا چندگانه به حیات خود ادامه می‌دهند. نیز بنگرید به(Eliade, 1986: 277) و (عبّاسی، ۱۳۹۴، ص۲۸۸) بنابراین بجز بعد ذهنی خلق چنین موجوداتی، بعد عینی آن نیز در آثار باستانی بجا مانده از اقوام و نیز ادبیّات شفاهی آنها قابل ردیابی است.

۳- در توضیح این امر باید به این نکتهٔ مهم توجّه نمود که ذهن انسان ابتدایی همچون ذهن کودک از ساختار ویژه‌ای برخوردار است. بر این اساس در شناختن امور، یعنی در تصویر یا انگاره‌ای که ذهن آنها از شیء دارد، «عواطف و احساسات مؤثّر است نه تحلیل و بررسی، چنانکه در ذهن انسان مدرن درخور توجّه است، چنین انسانی در شرایطی بازآفرینی می‌کند که در اوج هیجانات و احساسات روحی قرار دارد، بویژه اگر این بازنمایی‌ها جنبهٔ جمعی و آیینی پیدا کند که طیّ مراسم رازآموزی (Initiation) از جمع به فرد منتقل می‌شود. در آن شرایط او فردی آگاه از یک گروه اجتماعی می‌شود و اسراری را که جمع در گرو پنهان داشتن آن است، برای او آشکار می‌شود.

www.SID.ir

Archive of SID

۴- در اساطیر میان رودان، یونان، هند، ایران، چین، اقوام آسیای مرکزی، اقوام آمریکای شمالی و مرکزی موارد فراوانی از هیولاهای مرکب از گیاه، انسان و حیوان و اشیاء در قالب اساطیر ترسیمی بر سنگ‌برجسته‌ها، ظروف، سکّه‌ها و ... وجود دارند که در قلمرو مقدّس و نامقدّس قرار می گیرند. کافی است جهت شناخت آنها دانشنامهٔ اساطیر اقوام بررسی گردد.

۵- نمونه‌های فراوانی از شواهد بازنمایی جمعی را فریزر(۱۸۵۴-۱۹۴۱م) در کتاب شاخهٔ زرّین، برول(۱۸۵۷-۱۹۳۹م) در کتاب کارکردهای ذهنی در جوامع عقب‌مانده و اشتراوس(۱۹۰۸-۲۰۰۹م) الیاده(۱۹۰۷-۱۹۸۶م) در اساطیر موازی جهان جمع‌آوری نموده است.

۶- این اصطلاح از واژه‌نامهٔ دانش مردم‌شناسی لوسین لوی برول وام‌گرفته‌شده‌است.

۷- پیام-سازه‌ها کوچکترین جزء سازندهٔ قصّه‌های کهن عامّ فارسی هستند که در همهٔ قصّه‌ها ثابتند. این سازه‌ها، ساختاری و معنایی هستند و هیچکدام از این دو جزء در آنها قابل تفکیک نیست و در دو دستهٔ خرد و کلان قابل بخش‌بندی‌اند. پیام‌سازه‌های کلان عبارتند از پیام‌سازه‌های مربوط به فاجعهٔ آغازین، پیام‌سازه‌های مربوط به تولّد شگفت قهرمان، پیام‌سازه‌های مربوط به نوزایی قهرمان، پیام‌سازه‌های مربوط به یاری‌گران و پیام‌سازه‌های مربوط به پاداش. گرچه این‌گونه سازه‌ها در قصّه‌ها ثابتند، امّا اجزای آنها بر اساس تحوّلات زمانی-مکانی دگردیسی می‌یابد.(عبّاسی، ۱۳۹۴، ص۷۹)

۸- از دید ارسطو، متعلّق تقلید، اعمال آدمی یا انسان در حال عمل است و آدمیانی که متعلّق تقلید قرار می‌گیرند از سه گروه بیرون نیستند یا برتر از ما هستند یا فروتر و یا همسان با ما. وی در بنیان گونه‌شناسی آثار روایی بر همین اساس طبقه‌بندی ایجاد نمود و تراژدی را در بوطیقا بر همه رجحان داد. پس از او، فرای بر اساس اصل ارسطویی پنج گونهٔ داستانی ارائه داد که نظریهٔ ارسطو را تکمیل نمود. این پنج گروه اسطوره، افسانه، حماسه و تراژدی، کمدی و قصّه‌های واقع‌گرا و در نهایت اسلوب طنز و کنایی است. تقسیم‌بندی چهارم خاصّ نمونه‌هایی است که در آنها قهرمان از دیگر آدمیان و محیط خود برتر نیست و یکی از ماست. ما با درک مشترکات انسانی او واکنش نشان می‌دهیم و از شاعر همان قوانین احتمال را مطالبه می‌کنیم که در تجربهٔ خود می‌یابیم. این مطالبهٔ قهرمان اسلوب محاکات فروتر است که قهرمان کمدی‌ها و قصّه‌های واقع‌گرایانه است. البتّه فروتر یا برتر متضمّن ارزش مقایسه‌ای نیست بلکه به‌طور خالص نمودارگونه است.(نیز بنگرید به فرای، ۱۳۷۷، صص۵۰-۴۷)

۹- به‌طور کلّی در هزار و یک شب همهٔ اشخاص قصّه برای اینکه بتوانند زندگی‌کنند، باید روایت کنند. به‌همین‌دلیل است که حکایت نخستین تقسیم و تکثیر می‌شود به هزار و یک شب قصّه‌گویی در بیش از ۳۶۰ قصّه. این حکایت‌ها گاه برای مخاطب یا شخصی در کلان‌روایت، به شکل استدلال و برای متقاعد کردن هستند، گاهی نیز به شکل یک حکم شفاهی درمی‌آیند که به‌یکسان برای مخاطب و

www.SID.ir

Archive of SID

یا اشخاص قصّه سودمند است. بجز شهرزاد و تمام اشخاص کـلان‌روایـت اوّل در داسـتان بازرگـان و عفریت، افراد زیادی در هزار و یک شب باید قصّه بگویند تا زنده بمانند. این وضعیّت مرتّـب در قصّـه تکرار می‌شود؛ درویشی گرفتار خشم یک عفریت می‌شود(در حکایـت حمّـال و خـانم‌هـا)، بازرگـانی گرفتار خشم عفریت می‌شود(حکایت مورد بررسی)، غلامی مرتکب جنایتی می‌شود، چهار نفر متّهم به قتل مرد قوزی می‌شوند و موارد دیگر. این امر در هزار و یک شب چنان درخور اهمّیّت است که هنری جیمز(۱۸۴۳-۱۹۱۶م) در تحلیل هزار و یک شب عنوان چنین اشخاص روایتگـری را انسـان-حکایـت نامیده است.(جیمز به نقل از تودوروف، ۱۳۹۵، ص۴۸)

۱۰- شگرف‌آغازی یا نیک‌آغازی که قدمای علم بدیع آن را براعت‌استهلال(حسن‌مطلع) می‌نامیدند یکی از آرایه‌های ادبی است و آن است که سخنور یا نویسنده آغاز سرودهٔ خـود را چنـین بنویسـد کـه پیش‌زمینهٔ مطلب اصلی سروده در آن گنجانده شده باشد، یعنی خواننده با خواندن چندین بیت آغـازین شعر به درونمایهٔ آن پی ببرد.(کزّازی، ۱۳۷۳، ص۸۷)

۱۱- اصطلاحات به‌کار رفته در دسته‌بندی خویشکاری اشخاص قصّهٔ بازگان و عفریت از ترجمـهٔ فریدون بدره‌ای در کتاب ریخت‌شناسی قصّه‌های پریان وام گرفته شده است.(پراپ، ۱۳۹۲، صص۱۳۶-۵۹)

۱۲- در این مورد، ژوزف کمپل(۱۹۰۴-۱۹۸۷) یکی از کهن‌الگوهـای بشـری را «اسـطورهٔ یگانـه» نامید که شامل ۱۷ مرحله ذیل سه مرحلهٔ کلّی «جدایی»، «تشرّف» و «بازگشت» است؛ امّا بیشتر اسطوره ها تمام مراحل را دارا نیستند و برخی تنها بر یکی از این مراحل متمرکزند. در مرحلهٔ جدایی، قهرمان از زندگی عادّی بـه دنیـای ناشـناخته‌هـا سـفر مـی‌کنـد، مرحلـهٔ تشـرّف، شـرح ماجراهـای او در دنیـای ناشناخته‌هاست و در مرحلهٔ بازگشت، او دوباره به دنیای عادّی باز می‌گردد.(کمپـل، ۱۳۸۹، صـص۴۶-۴۰)

۱۳- فرای برای این نوع طرح که در آن مؤنّثی، با مکر جان خود را فدای هم‌جنسان یـا همنوعـان خود می‌کند، نظریهٔ کفّاره را طرح نموده است و این زن را مؤنّث جاودانـه نامیـده اسـت.(فرای، ۱۳۷۷، ص۳۴۸)

۱۴- کمپل جن‌ها را به سه دستهٔ دونده، پرنده و غوّاص تقسیم کرده است.(کمپل، ۱۳۸۹، ص۷۲)

۱۵- عفریت‌ها، عموماً آنها نمایانگر تجلّی خدایان بومی و حتّی خـدایان محلّـی‌انـد کـه در نتیجـهٔ تغییرات در معبد خدایانی است که تنزّل مقام کرده‌اند.

۱۶- شمنیسم عنوان مجموعه‌ای از باورهای ابتدایی در میان برخـی از اقـوام بـدوی اسـت کـه از دوران پیش از تاریخ در سراسر جهان وجود داشته است. باورمندان به شمنیسم معتقدنـد کـه بـه‌وسـیلهٔ تماس با ارواح می‌توان بیماری و رنج افراد را تشخیص داد و درمان نمود و یا در افـراد ایجـاد رنـج و

www.SID.ir

Archive of SID

بیماری نمود. توان پیشگویی آینده نیز یکی از باورهای شمنی است. بزرگان فرقه‌ای که آیین‌های شمنی را می‌شناسند و اجرا می‌کنند «شمن» نامیده می‌شوند. آنها مدّعی‌اند که می‌توانند با روح خود بـه جهـان های دیگر سفر نمایند و با دیگر ارواح تماس‌بگیرند و به‌این‌ترتیب میان جهان مادّی و جهـان فرامـادّی توازن و تعادل برقرار نمایند.(برای آگاهی بیشتر ر. ک به الیاده، ۱۳۹۲، صص۳۴-۷)

منابع و مآخذ

الف) کتاب‌ها:

۱- قرآن کریم.

۲- ارسطو(۱۳۷۵)، فنّ شعر، ترجمـهٔ عبدالحسـین زرّیـن‌کـوب، تهـران، انتشـارات امیرکبیر.

۳- الیاده، میرچا(۱۳۸۸)، اسطوره، رؤیا، راز، ترجمهٔ رؤیا منجّم، تهران، نشر علم.

۴- --------(۱۳۹۲)، شمنیسم، فنون کهن خلسه، ترجمهٔ محمّـدکاظم مهـاجری، تهران، نشر ادیان.

۵- --------(۱۳۹۰)، متون مقدّس بنیادین از سراسر جهان، ترجمهٔ مانی صالحی علّامه، چاپ سوم، تهران، انتشارات فراروان.

۶- بتلهایم، برونو(۱۳۸۶)، افسون افسانه‌ها، ترجمهٔ اختـر شـریعت‌زاده، چـاپ دوم، تهران، نشر هرمس.

۷- برول، لوسیون لوی(۱۳۹۰)، کارکردهای ذهنی در جوامـع عقـب‌مانـده، ترجمـهٔ یدالله موقن، چاپ دوم، تهران، نشر هرمس.

۸- بلک، جرمی و آنتـونی گـرین(۱۳۸۵)، فرهنگنامـهٔ خـدایان، دیـوان و نمادهـای بین‌النّهرین باستان، تهران، انتشارات امیرکبیر.

۹- پراپ، ولادیمیر یاکوولویچ(۱۳۹۲)، ریخـت‌شناسـی قصّـه‌هـای پریـان، ترجمـهٔ فریدون بدره‌ای، چاپ دوم، تهران، نشر توس.

۱۰- پینالت، دیوید(۱۳۹۱)، شیوه‌های داستان‌پردازی در هزار و یـک شـب، ترجمـهٔ فریدون بدره‌ای، تهران، نشر توس.

www.SID.ir

Archive of SID

۱۱- تودوروف، تزوتان(۱۳۹۵)، بوطیقای نثر، پـژوهش‌هـایی نـو دربـارهٔ حکایـت، ترجمهٔ انوشیروان گنجی‌پور، چاپ دوم، تهران، نشر نی.

۱۲- خالقی‌مطلق، جلال(۱۳۸۶)، حماسه، پدیده‌شناسی‌تطبیقی شعر پهلوانی، تهـران، مرکز دایرةالمعارف بزرگ اسلامی.

۱۳- رستگار فسایی، منصـور(۱۳۸۸)، پیکرگردانـی در اسـاطیر، تهـران، پژوهشـگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.

۱۴- طسوجی، عبدالّطیف(۱۳۸۹)، هزار و یک شب، ج۱، تهران، انتشارات شهرزاد.

۱۵- مهندس‌پور، فرهاد(۱۳۹۰)، زنانگی و روایتگری در هزار و یـک شـب، تهـران، نشر نی.

۱۶- میکل، آندره و جلال ستّاری(۱۳۸۷)، مقدّمه بر هزار و یک شب، ترجمهٔ جلال ستّاری، تهران، نشر مرکز.

۱۷- عبّاسی، سکینه(۱۳۹۴)، بوطیقای قصّه‌های بلند عامیانـهٔ فارسـی(رمانس عـام)، تهران، نشر روزگار.

۱۸- عطایی، امید(۱۳۷۲)، نبـرد خـدایان(جنگ‌هـای کیهـانی در نوشـته‌هـای کهـن ایرانی)، تهران، انتشارات عطایی.

۱۹- ستّاری، جـلال(۱۳۶۸)، افسـون شـهرزاد، پژوهشـی در هـزار افسـان، تهـران، انتشارات توس.

۲۰- شدل، آندره و دیگران(۱۳۸۸)، جهان هزار و یک شب، ترجمهٔ جلال سـتّاری، تهران، نشر مرکز.

۲۱- فرای، نورتروپ(۱۳۷۷)، تحلیل نقد، ترجمهٔ صالح حسینی، تهـران، انتشـارات نیلوفر.

۲۲- ----------(۱۳۸۴)، صحیفه‌های زمینی، ترجمهٔ هوشـنگ رهنمـا، تهـران، انتشارات هرمس.

www.SID.ir

Archive of SID

۲۳- فریزر، جیمز جرج(۱۳۸۳)، شاخهٔ زرّین(پژوهشی در جادو و دین)، ترجمهٔ کاظم فیروزمند، تهران، انتشارات آگه.

۲۴- کزّازی، میرجلال‌الدّین(۱۳۷۳)، زیبایی‌شناسی سخن پارسی۳، بدیع، چاپ دوم، تهران، انتشارات کتاب ماد.

۲۵- کمپل، ژوزف(۱۳۸۹)، قهرمان هزار چهره، ترجمهٔ شادی خسروپناه، چاپ چهارم، مشهد، انتشارات گل آفتاب.

ب) مقالات:

۱- حسینی، مریم و سارا پورشعبان(۱۳۹۱)، «اسطوره‌های ترکیبی پیکرگردانی در هزار و یک شب»، فصلنامهٔ ادبیّات عرفانی و اسطوره‌شناختی، شمارهٔ۲۷، سال هشتم، صص۸۶-۵۹.

۲- ذوالفقاری، حسن(۱۳۹۱)، مدخل «ادبیّات داستانی عامیانه»، مندرج در دانشنامهٔ فرهنگ مردم ایران، زیر نظر کاظم موسوی بجنوردی، تهران، انتشارات مرکز دایرةالمعارف بزرگ اسلامی، ج۱.

ج) منابع لاتین:

1-Arene, A, and S. Thompson (2004), the types of International Folktales, ED by H.J Uther. Helsinky.

2 -Eliade, Mirci (1986), The Encyclopedia of religion, (essay Subject: Shape Shifting by Jamees P. Carse)

www.SID.ir