

نقد و بررسی کارکرد انواع قهرمانان در قصه‌ی بلند عامیانه‌ی جنیدنامه

سکینه عباسی*
یداله جلالی پندری**
دانشگاه یزد

چکیده

جنیدنامه، پیش‌درآمد داستان بلند ابومسلم‌نامه، داستانی نیمه حماسی - نیمه غنایی از نوع عامیانه است که ماجرای تلاش‌های موازی سیدجنید، جدّ خیالی ابومسلم خراسانی، در راه رسیدن به معشوق (رشیده‌ی پری) و مسلمان کردن ساکنان سرزمین‌های فراواقعی قصه را بیان می‌کند. در این قصه، قهرمان از یک‌سو به پیامبر (ص) و ائمه‌ی اطهار (ع) و از سوی دیگر، به پریان وابستگی نسبی پیدا می‌کند. هم‌چنین وی ضمن یافتن ابزار جادویی پهلوانان و پادشاهان حماسی و اسطوره‌ای ایرانی، وجهه‌ای ملی می‌یابد تا به این ترتیب، رؤیای فره ایزدی، پهلوانی و شاهی برای ابومسلم خراسانی، به عنوان انسانی قهرمان‌گونه و نه سرداری طغیان‌گر، محقق شود. در مقاله حاضر، پس از ارائه‌ی ساختار متن، انواع قهرمانان ثابت قصه که در دو گروه زمینی و فرازمینی دسته‌بندی شده‌اند، از نظر کارکرد و نقش مورد بررسی قرار گرفته‌اند. حاصل کار نشان می‌دهد که در بازآفرینی سرگذشت شخصیت‌های تاریخی بر اساس ژانر قصه‌های کهن، پردازندگان با استفاده از جنبه‌های اساطیری، حماسی و عامیانه‌ی ایرانی و غیرایرانی، به خلق قهرمانی پرداخته‌اند که قدرت فرازمینیش، وی را از محدودیت انسان زمینی رهانده است تا به این ترتیب، سنت قهرمان‌پروری خود را در برابر تصورات بیگانگان، برتری دهند.

واژه‌های کلیدی: *ابومسلم‌نامه*، *جنیدنامه*، حماسه، دیو و پری، قصه‌ی بلند عامیانه‌ی فارسی، قهرمانان، نقش.

* دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی abbasisakineh@ymail.com (نویسنده‌ی مسئول)

** دانشیار زبان و ادبیات فارسی jalali@yazduni.ac.ir

۱. مقدمه

داستان‌پردازی و افسانه‌سازی حول شخصیت‌های تاریخی، بخشی از ادبیات ایران در طول تاریخ بوده که قدمت آن به پیش از اسلام می‌رسد. منشأ آفرینش چنین ادبیاتی از ناخودآگاه قوم ایرانی سرچشمه می‌گیرد و به همین دلیل است که داستان‌های شکل گرفته درباره‌ی این اشخاص، مشابه به نظر می‌رسد. دارای دارایان، داریوش، کورش کبیر، بهمن، گشتاسپ و حتی اسکندر مقدونی، از این گروه هستند که خاطره‌ی آن‌ها در قصه‌های ایرانی، جاوید مانده است. (مؤذن جامی، ۱۳۸۸: ۲۴۳) در ادبیات بسیاری از ملل متمدن دیگر نیز وضعیت همین‌گونه است و از این‌جا می‌توان دانست که مردمان باستان تا چه اندازه قصه‌های بومی خود را بر اساس زندگی شاهان تنظیم می‌کرده‌اند. شاهان در کنار پهلوانان، از سویی و دیوان و پریان و الهه‌ها و خدایان از سویی دیگر، مهم‌ترین نقش‌ها را در قصه‌های کهن بر عهده گرفته‌اند. با گذشت زمان نیز کنش و صفات این اشخاص فراواقعی به اشخاص تاریخی، انتقال یافته و آن‌ها را از وجودهای خارجی و عینی به وجودهایی ذهنی بدل ساخته است. هم‌چنین ورود این اشخاص به متون اقوام دیگر، آن‌ها را در فرهنگ و ادبیات آن مردمان جذب نموده و چهره‌ای نو آفریده است. در ایران عهد اسلامی، عمدتاً در شرق (خراسان بزرگ) نهضتی بزرگ و فرهنگی که می‌توان آن را در امتداد و جزو فعالیت‌های شعوبی دانست، از سوی فرهیختگان و بزرگان ایرانی برای ضبط و کتابت آثار این سنت با هدف حفظ تاریخ و دستاوردهای فرهنگی، تاریخی و اجتماعی ایران به راه افتاد که این آثار را به اقتضای تاریخی یا به نظم می‌کشید و یا در حوزه‌ی کتابت نثر، باقی می‌گذاشت. (جیحونی، ۱۳۷۲: ۲۱) در همین مسیر بود که محیط، آماده‌ی پدیدآوردن بزرگ‌ترین اثر ملی و حماسی شد و شاهنامه به وسیله‌ی حکیم ابوالقاسم فردوسی، جمع‌آوری گردید و به نظم کشیده شد. پس از فردوسی به دلیل توفیق فراوان او، بازنویسی تاریخ و سیره‌ی قهرمانان ایرانی به صورت نظم یا نثر به وسیله‌ی شاعران و نویسندگان دنبال شد و یا همچنان در حوزه‌ی نقالی، باقی ماند. قصه‌هایی همچون *برزنامه*، *گشتاسپ‌نامه*، *بانوگشسپ‌نامه* و ... به وسیله‌ی شاعران دیگر به نظم کشیده شد و نسخه‌های منثور آن‌ها از بین رفت؛ اما آثاری هم‌چون *سمک عیار* (قرن ۶ هـ. ق) و *ابومسلم‌نامه* (قرن ۷ هـ. ق) که ریشه در همین سنت نقالی داشته‌اند و از نظر ساختار و بن‌مایه‌های حماسی و اسطوره‌ای با *شاهنامه* قرابت تمام دارند، به دلایلی به نظم درنیامدند. از این‌رو،

نسخه‌های مثنوی زیادی از آن‌ها در دست است. (ر.ک. طرسوسی، ۱۳۸۰: ۱۹)

از ویژگی‌های این سنت یکی آن بود که وقایع و اشخاص تاریخی و حوادث زندگی آن‌ها را به صورت افسانه، در مجموعه افسانه‌ها وارد می‌کردند؛ به همین علت است که برخی محققان معتقدند «قهرمانان حماسه‌ها و افسانه‌ها، همان سرداران و فاتحان هستند که نیاز غریزی و تاریخی انسان به قهرمان‌پروری و اسطوره‌سازی، به آن‌ها ابعاد فراطبیعی داده است. محدودیت حافظه‌ی انسان، نبود یا دیریابی ابزار کتابت، محدودیت‌های دینی و مذهبی و حتی عاشقانه نیز در این آفرینش‌ها مؤثر بوده است.» (ذکاء، ۱۳۶۶: ۱۰۷)

۲. خلق قصه جنیدنامه

جنیدنامه، پیش‌درآمد یا پرولوگ (Prologue) داستان بلند/بومسلم‌نامه است، به روایت ابوطاهر طرسوسی (قرن ۷ هـ. ق) که به وسیله‌ی حسین اسماعیلی در سال ۱۳۸۰ چاپ شده است. (اسماعیلی، ۱۳۸۴، ج ۱: ۲۶۸) ماجرای این قصه که به وسیله‌ی شخصی به نام ابوحفص کوفی، برای هارون الرشید روایت می‌شود، سفر سیدجنید ابن اسد بن منذر ابن عبدالمطلب است که بر اساس تخیل راویان، آفریده شده است. درباره‌ی جنیدنامه تاکنون تحقیق و پژوهشی صورت نگرفته و اولین بار، حسین اسماعیلی در سال ۱۳۸۰ آن را در جلد اول کتاب *بومسلم‌نامه*، چاپ و منتشر کرده است. مقدمه‌ی محققانه‌ی وی بر کتاب مذکور، گواه اشراف کامل این نویسنده بر مجموعه‌ی *بومسلم‌نامه* است. (ر.ک. اسماعیلی، ج ۱، ۱۳۸۰: ۱۹-۱۷۷) در این پژوهش تلاش شده برجسته‌ترین اجزای قصه‌های بلند عامیانه یعنی قهرمانان که گردانندگان اصلی متن و عامل گسترش آن در سرزمین‌های خیالی هستند، مورد بررسی قرارگیرد. برای آمادگی ذهن خواننده، ابتدا بر اساس الگوی پراپ (پراپ، ۱۳۶۸: ۳۲-۶۵) ساختار کلی قصه ارائه می‌شود:

۳. ساختار کلی قصه

به طور کلی، ساختار داستان جنیدنامه بر پایه‌ی الگوی سفر ۱۲ ساله از غرب به شرق، یعنی از حجاز به سرزمین قاف، نهاده شده است. ساختار کلی این قصه‌ی نسبتاً طولانی به صورت زیر است:

- درگیری با ضدقهرمانان بر سر شکار گور و به قتل‌رساندن او (طرسوسی، ۱۳۸۰: ۲۱۷)؛
- جنگ سپاهیان ضد قهرمان با قهرمان و انتقام (همان، ۲۲۳)؛

- ورود عروس آیینی (رشیده) از سپاه مخالف به متن و دستگیری وی (همان، ۲۲۷)؛
- نجات عروس به وسیله‌ی زهرای جادو و بردن او به سوی باغ ارم و کوه قاف (همان، ۲۳۳)؛
- نقض عهد عروس: بر زبان راندن بسم‌الله و سوخته شدن بال پری جادو و گمراهی (همان، ۲۳۶)؛
- حرکت دو قهرمان دیگر (شیبو و قاضی) برای نجات عروس (همان، ۲۴۱)؛
- عشق پنهانی قهرمان، به عروس آیینی (همان، ۲۴۳)؛
- حرکت سید جنید برای رسیدن به رشیده (همان، ۲۴۳)؛
- گرفتاری و راه گم کردن همه‌ی قهرمانان (همان، ۲۵۰)؛
- رسیدن به شهر طرسوس و یاری‌گری به شاه آن، برای نبرد با قیصر روم (همان، ۲۵۱)؛
- گرفتاری سید جنید و نجات او با مکر شیبو (همان، ۲۵۲)؛
- یادگرفتن یک حرز از پیامبر (ص) در خواب برای نامریی شدن در مواقع خطر (همان، ۲۵۲)؛
- نجات یافتن قهرمانان و زندانیان مسلمان با حرز (همان، ۲۵۳)؛
- ورود رشیده به شهر توبه (سیاهان) و گرفتاری در حجره‌ی آبنوس (همان، ۲۶۲)؛
- نشستن در کشتی و فرار کردن و رسیدن رشیده به مرغزار (همان، ۲۶۶)؛
- ربوده شدن به وسیله‌ی سعید، پسر شاه‌پریان (همان، ۲۸۶)؛
- رازآموزی قهرمان و آموختن حرز و دعا از ملک‌راهنما و بخشیدن انار به او (همان، ۲۶۴)؛
- نقض عهد سید جنید و خوابیدن به نیت رشیده و فراموشی دعا (همان، ۲۶۵)؛
- گمراهی در بیابان و چاه و گرفتاری ۴۰ روزه‌ی جدال با شیرها (همان، ۲۷۱)؛
- رویارویی رشیده با دختر و مادری که در مهد پرنده سوار بودند (همان، ۲۸۷)؛
- ختم قرآن از سوی سید جنید (همان، ۲۹۰)؛
- رسیدن مختار و قاضی و دو قهرمان دیگر به قلعه‌ی زنگیان و به دست آوردن ابزار جادویی زره جمشید، شمشیر طهمورث و عصا و لوح پیش‌گویی (همان، ۳۰۲)؛
- نبرد رشیده با دیوان و به دست آوردن ابزار جادویی خنجر سام نریمان و درع بهرام گور و چند تار موی پری برای سوزاندن در مواقع ضروری و یاری‌گرفتن از پری (همان، ۳۰۸)؛
- هدایت شدن مجدد سید جنید با یادآوری دعا به وسیله‌ی فرشته (همان، ۳۰۹)؛

نقد و بررسی کارکرد انواع قهرمانان در قصه‌ی بلند عامیانه‌ی *جیدنامه* ————— ۹۷

- نبرد سیدجنید و شیبو با دیوان و به دست آوردن زره سیامک و گنج او (همان، ۳۱۱)؛
- رسیدن سید جنید و رشیده و شیبو به مغرب، شهر پادشاه مسلمان و دشمن او، شاه گوساله‌پرست (همان، ۳۱۷)؛
- رفتن مختار و قاضی به جزیره‌های عجیب پنج‌گانه بر اثر گمراهی (همان، ۳۲۹-۳۵۶)؛
- رهایی سید و رشیده و شیبو از دست شاه مغرب و ادامه‌ی حرکت (همان، ۳۵۷)؛
- رسیدن به قلعه‌ی نه‌راس زنگی دیو و نبرد با وی و رهایی از دست او؛
- رسیدن به بابل، سرزمین زهرای جادوگر و نجات از دست او؛
- رفتن به مرغزار قیس و کمک گرفتن از او برای رسیدن به مرحله بعد؛
- رفتن نزد درخت بید حمزه و زاغ شدن شیبو، به دلیل نقض عهد؛
- رفتن به شهر سلطان مرجان و یاری گرفتن از کیانوس پری برای نجات شیبو؛
- رسیدن قاضی و مختار به شهر اندلس و نبرد با دیوان و رهایی (همان، ۴۰۲)؛
- دریافت درجه‌ی لیاقت مبارزه با حبیب عطار، به خاطر پختگی قهرمان در سفر (همان، ۴۲۱)؛
- یاری گرفتن از شیروانه جادوگر و مسلمان شدن او به وسیله‌ی دادپانیه‌ی پری (همان، ۴۲۳)؛
- گرفتن طلسم‌های چندگانه برای مبارزه با سردسته‌ی جادوان عالم (همان، ۴۲۵)؛
- راهنمایی شدن قهرمان برای گذر از هفت‌خان (همان، ۴۲۵-۴۲۶)؛
- سوارشدن بر اسبان پرنده (همان، ۴۲۶)؛
- راهنمایی پیامبر (ص) در خواب به قهرمان (همان، ۴۲۸)؛
- دست یابی به کره اسب اشقر دیوزاد، اسب حمزه (ع) (همان، ۴۲۹)؛
- نبرد با بتورای دیو و غلبه بر او و اسلام آوردن وی (همان، ۴۲۹)؛
- نبرد با کاروس دیو، پسر حبیب عطار که خود را به شکل اژدها در آورده بود و شکست او و برداشتن چشم و دل او برای درمان شیبو (همان، ۴۳۱-۴۳۲)؛
- دست یابی به راز شکست ابلیس با آیات آیت الکرسی و سوره‌ی یس (همان، ۴۳۳)؛
- شکست دادن عامر دیو و مسلمان کردن او و ساکنان شهرش (همان، ۴۳۴)؛
- راهنمایی طلبیدن از ماهیار پری و کیانوس پری برای رسیدن به گورخانه‌ی حبیب عطار (همان، ۴۴۱)؛
- رسیدن به بحر محیط که جایگاه قبر حبیب عطار بود (همان، ۴۴۵)؛
- کشتن ۷۰ نگهبان غار (همان، ۴۴۶)؛

- بازکردن ۷ در آهنین (همان، ۴۴۶)؛
- رسیدن به صندوق گنج طهمورث (همان، ۴۴۶)؛
- دیدن ۴ صغه که در هریک، ۴۰ خم خسروانی گنج بود (همان، ۴۴۶)؛
- دیدن جسد طهمورث که هنوز سالم بود (همان، ۴۴۶)؛
- دست‌یابی به ابزارهای جادویی سرمه‌دان باطل‌کننده‌ی سحر، طبلی که نواختن آن سبب کوری دشمن می‌شود، کلاه نامرئی‌کننده، سنگ عجیب رفع‌تشنگی و علم دشمن‌شکن (همان، ۴۴۶)؛
- برداشتن یک پاره‌الماس و دودانه جواهر و خروج و بسته‌شدن درها (همان، ۴۴۶)؛
- رسیدن به گورخانه‌ی حبیب‌عطار و عبور از طلسمات با ابزار جادویی چوب‌بید حمزه و برداشتن چشم و دل سردسته‌ی جادوگران برای درمان شیبو (همان، ۴۴۷)؛
- بخشیدن تاج و تخت سرزمین دیوان و پریان به بتورای دیو و کیانوس پری (همان)؛
- رسیدن به قلعه‌ی قاف و دیدن صومعه‌ی فیروزه‌ای خضر (ع) و راهنمایی گرفتن از او و پرسش و پاسخ با او (همان، ۴۴۸)؛
- یاری‌طلبیدن از خضر (ع) برای رسیدن سریع‌تر به رشیده و شیبو (همان، ۴۵۰)؛
- نجات شیبو با چشم و دل حبیب‌عطار و پرسش (همان، ۴۵۱)؛
- شکست دادن کراس دیو در شهر اندلیس و نجات قاضی و مختار (همان، ۴۶۲)؛
- وسوسه‌ی رعنائی رشیده و ربوده‌شدن مجدد او به وسیله‌ی همسر کراس دیو (همان، ۴۶۵)؛
- شفاعت فاطمه زهرا (س) و رهایی رشیده (همان، ۴۸۱)؛
- ازدواج قهرمان با عروس آیینی (همان، ۴۹۷)؛
- رسیدن به دریا و آگاهی از مرگ والدین سیدجنید و رشیده (همان، ۴۹۸)؛
- شکست دادن ابن‌عاص و محمد بن یزید، حاکمان مصر و دمشق (همان، ۵۰۵)؛
- جدا شدن یاران و بازگشت به سرزمین عجم (همان، ۵۱۰)؛
- پایان (همان، ۵۱۹)؛

۴. قهرمانان قصه

قهرمانان اولیه‌ی هر فرهنگ، از هنگام تولد، در درون خود نیروهایی خارق‌العاده و خلاق دارند. ولی افسانه‌پردازان به ندرت، قهرمانان بزرگ جهان را بشر فرض کرده‌اند. آن‌ها پایه را بر این مبنا نهاده‌اند که این قهرمان، انسان عادی نیست؛ انسانی که با عبور

از افق‌های محدودکننده‌ی نوع بشر، با عطیایابی بازگشته‌اند و هر انسانی که همان شجاعت و ایمان را داشته باشد، می‌تواند به آن برکات دست یابد. هم‌چنین، رسم قصه‌پردازان همواره بر آن بوده است که «از لحظه‌ی تولد قهرمان یا حتی پیش‌تر از آن از هنگام جای‌گیری او در زهدان مادر، به او نیروهای شگفتی ببخشند؛ بنابراین کل زندگی قهرمان به صورت نمایشی باشکوه از معجزات تصویر می‌شود که اوج آن منجی‌گری وی است. از این جاست که قهرمان قصه، از پیش تعیین شده یا نوعی (Typic) است.» (اوتر، ۲۰۰۴: ۸۷) با این شرح، پردازنده‌ی قصه اگر بخواهد از یک شخصیت واقعی تاریخی، قهرمان بسازد برای او سیر و سلوکی می‌آفریند که متناسب با کنش او باشد. این سیر و سلوک، به صورت سفر به سرزمین عجایب به تصویر کشیده می‌شود و همه‌ی تلاش خالق قصه در باورپذیرتر کردن قصه است. از طرفی دیگر، سرزمین عجیب، قهرمانان شگفتی را هم می‌طلبد؛ بنابراین، می‌توان گفت همان‌قدر که داستان، قهرمان را می‌سازد، قهرمان نیز داستان را می‌سازد. (همان، ۱۹)؛ در قصه‌ی بلند *جنیدنامه*، بنا به سفر دو ساحتی قهرمان (ساحت زمینی و فرازمینی)، قهرمانان (و ضدقهرمانان) نیز متفاوت هستند. بر این اساس، می‌توان قهرمانان را در دو دسته‌ی زمینی و فرازمینی دسته‌بندی کرد. آن‌ها حتی گاهی در هیأت جانور، گیاه و پدیده‌های بی‌جان طبیعت، آشکار می‌شوند:

۴. ۱. قهرمانان زمینی

این قهرمانان که انسان، حیوان، گیاه یا حتی شیء هستند بنا به نقشی که در قصه دارند، یا سبب ناامیدی و عناد علیه اجتماعات انسانی هستند و یا قهرمان را در سفر، یاری می‌کنند. قدیسان، سیدجنید، عیاران، ضدقهرمانانی چون پادشاهان کافر قصه و حنظله در این گروه جای دارند:

۴. ۱. ۱. قدیسان

گروه اول از این قهرمانان، پیامبران و ائمه‌ای هم‌چون: خضر پیامبر (ع)، حضرت محمد (ص)، علی (ع)، فاطمه زهرا (س) و حمزه (ع) عموی پیامبر، است. آن‌ها اغلب در خواب و رؤیای قهرمانان حضور می‌یابند و قهرمانان را شفاعت می‌کنند و یا گره راه را به ایشان نشان می‌دهند. گاهی هم حوادث قصه را پیش‌گویی می‌کنند: مانند پیش‌گویی حضرت فاطمه (س)، در خواب رشیده که وی را مادر صاحب خروج هفتاد و دوم،

ابومسلم خراسانی، معرفی می‌کند (طرطوسی، ج ۱، ۱۳۸۰: ۶۵۱) یا ماجرای شفاعت پیامبر (ص) که در خواب سیدجنید، اتفاق می‌افتد و راه را به وی نشان می‌دهد. (همان، ۲۵۷) یا آن که سید جنید پس از شکستن طلسم گورخانه‌ی حبیب عطار، سردسته‌ی جادوگران عالم، به دیدار خضر در قصر فیروزه‌ای‌اش نایل می‌شود. او خود را شیخ ایمان شهرهای آن‌سوی قاف (شهر پریان) معرفی می‌کند و می‌گوید که آن‌سوی شهرهای پریان نیز شهر دیوان قرار دارد و سرکرده‌ی آن‌ها، ابلیس است و نه خود و نه کس دیگر، اجازه‌ی نفوذ در آن شهرها را ندارد و تا شهر آن‌ها صدسال راه است. در این مرحله، خضر، از مهدی از جنس عود می‌سازد و در اختیار قهرمان و هم‌دستانش قرار می‌دهد تا نزد معشوقه‌اش بازگردد. (همان، ۴۴۹) از این گروه هستند قهرمانان ایزدی شاهنامه‌ی فردوسی مانند طهمورث دیوبند که هدف نهایی قهرمان، رسیدن به جسد او در خوان هفتم جنین‌نامه است؛ چرا که سیدجنید نیز هم‌چون سلف خود، طهمورث، باید دیوان را اسیر و رام خود گرداند. جنگ این پادشاه اسطوره‌ای، به شکست اهریمنان می‌انجامد و دیوان به اسارت او درمی‌آیند و در ازای آزادی خویش، نوشتن خط‌های گوناگون را به وی می‌آموزند. ظاهر قضیه چنان است که طهمورث یک تنه با آنان نبرد می‌کند و بیشترشان را به طلسم می‌بندد. (فردوسی، ۱۳۷۹، ج ۱: ۳۷-۳۸)

۴. ۱. ۲. سیدجنید / رشیده

جنید، شخصیت محوری قصه است که تمام حوادث قصه، پیش آمده تا او را معرفی کند. نسب او به عبدالمطلب از خاندان بنی‌هاشم، بازمی‌گردد. واژه‌ی جنید، در لغت به معنای سرباز کوچک است. از طرفی دیگر، عروس این قصه، رشیده است که نام او در لغت به معنای رشیدیافته و بزرگ شده است. رشیده، عامل رمانتیک قصه، از مادری پری و پدری آدمیزاد، زاییده شده است. مادر او زهرای پری، دختر شاه‌پریان و پدرش عمرویه است که بی‌اذن پدر و مادر، به ازدواج هم درمی‌آیند. رشیده‌ی پریزاد، خود نیز مادری می‌شود تا پدر ابومسلم خراسانی را بزاید. ممکن است انتخاب نام این دو قهرمان از سر تصادف نبوده باشد؛ چرا که اتحاد و ازدواج دو قهرمان در پایان قصه، هدف منطقی متن آن است. به عبارتی دیگر، اگر با رویکرد سمبولیک به قصه نگاه کنیم «فرایند فردیت»ی (کمپل، ۱۳۸۹: ۲۵۱) در قصه در رخ داده است.

۴. ۱. ۳. عیاران

گروه دیگری از قهرمانان این قصه، عیاران هستند که به عنوان همراه، سیدجنید را

نقد و بررسی کارکرد انواع قهرمانان در قصه‌ی بلند عامیانه‌ی *جیدنامه* ————— ۱۰۱

همراهی می‌کنند تا به اهداف خود دست یابند. شیبو، سردسته‌ی این عیاران است و کنش‌های ویژه‌ی عیاری را به طور تام و تمام، انجام می‌دهد. استفاده از داروی بی‌هوشی، شب‌روی و سربریدن شبانه، تغییر چهره دادن، به لباس مبدل مطرب و حکیم درآمدن، دزدی، جاسوسی و استراق سمع از ضدقهرمانان قصه، تسلط وی به چندین زبان و علاقه‌ی فراوان او به پول، از ویژگی‌های این قهرمان است. حتی شیبو، در سفر سیدجنید برای نابودی سپاه مروانی نیز وی را یاری می‌کند و نقشه‌های شگفتی به این منظور می‌کشد. او اغلب در جایگاه مغز متفکر قصه، گره از مشکلات قهرمانان می‌گشاید؛ اما در بخش‌های پایانی قصه، به زاغ استحاله پیدا می‌کند. در ادبیات قصه، تیزپایی با آهو و کندپایی با زاغ نموده می‌شود. (یرزلی، ۱۹۲۴: ۹۱) تیزپایی شیبو، تنها در سفر زمینی قهرمان قصه، کارگر است. به نظر می‌رسد این دگردیسی نشان از عجز شیبو در رفتن به سرزمین‌های پریان و دیوان دارد و در عین حال، عامل حرکت قهرمان در نابودی سردسته‌ی ساحران جهان است؛ به همین دلیل سیدجنید برای برگرداندن او به حالت اولیه، دست به آزمون دشوار شکستن طلسم گورخانه‌ی حبیب عطار می‌زند.

۴.۱.۴. پادشاهان کافر

پادشاه شهر طرسوس و روم که اولی، گوساله‌پرست و دومی، بت‌پرست است در این دسته جا دارند. نقش آن‌ها در قصه، به اسارت گرفتن مسلمانان و اشاعه‌ی کفر در سرزمین‌هاست. قهرمان قصه با آن‌ها نبرد نمی‌کند، بلکه با حرز و دعا، خود و مسلمانان را از دست آن‌ها می‌رهاند. این نقش در متن اصلی *ابومسلم‌نامه*، بر عهده‌ی ابومسلم خراسانی نهاده شده است.

۴.۱.۵. حنطله

این ضدقهرمان، عامل اصلی حرکت اول شخص محوری قصه است. وی در صحنه‌ی آغازین قصه با قهرمان درگیر می‌شود و او را غیرمستقیم، وادار به سفر می‌کند. درباره‌ی او در قصه، بحث چندانی نیست و می‌توان نقش او را ایجاد نقطه‌ی فاجعه در قصه دانست و از این روی، در متن اهمیت دارد.

۴.۲. قهرمانان فرازمینی

در *جنیدنامه*، فرشتگان، پریان، حیوانات و گیاهان مقدس، نقش یاری‌گر و بخشنده را بر عهده دارند. هم‌چنین ضدقهرمانانی چون دیوان (و جادوگران)، شیاطین، موجودات

نیمه انسانی و مشئومی چون سیاهان آدم خوار، دوالپایان، بوزینگان، فیل گوشان و خر دجال و حیوانات اهریمنی، در قصه حضور دارند که هرگاه غضب کنند، ادبار و بدبختی را می‌پراکنند.

۴. ۲. ۱. فرشتگان

در این قصه‌ی بلند، فرشتگان حضور دارند. آن‌ها معمولاً به شخصیت محوری قصه ورد و دعایی می‌آموزند تا در مواقع خطر، حرز و حافظ وی باشد. در اوایل متن *جنیدنامه*، در جایی که سید جنید در زندان قیصر روم گرفتار می‌شود، ابتدا پیامبر (ص) را در خواب می‌بیند که از سقف زندان بر او متجلی می‌شود و راه نامریی شدن او و مسلمانان زندانی را به وی می‌آموزد. (طرطوسی، ج ۱، ۱۳۸۰: ۲۵۱) پس از چندی، وی به مرغزاری می‌رسد. در حالی که مشغول خواندن دعاست ناگاه مردی را در کنار چشمه‌ای می‌بیند و ضمن یادآوری دعای پیامبر، درخت اناری را به قهرمان نشان می‌دهد که به عنوان نفقات او، آفریده شده است. این مرد، خود را فرشته‌ای معرفی می‌کند که برای راهنمایی جد ابومسلم خراسانی فرستاده شده است. (همان، ۲۶۳)

۴. ۲. ۲. پریان

قهرمانان دیگر، پریان هستند. آن‌ها موجودات زیبا و دل‌آرامی هستند که خویشکاری شفاعت‌بخشی و درمان‌گری دارند و چند نخ موی خود را به قهرمانان (رشیده و سید جنید) می‌دهند تا در مواقع نیاز، آن را بسوزانند و با این عمل، قهرمانان را در پیش آمدهای ناگوار، یاری رسانند. البته آن‌ها موجوداتی کامل و خطاناپذیر نیستند؛ تنها تفاوت آن‌ها با انسان‌های قصه، پر و بال داشتن ایشان و زندگی در آن‌سوی کوه قاف است. آن‌ها هم‌چون انسان‌ها، اسیر دشمنان و کافران (دیوان) هستند و در ازای دادن عناصر جادویی و خارق‌العاده به قهرمان، خواهان یاری و نجات از سوی او در برابر دیوان هستند. گاهی هم پریان، قهرمانان را بر پشت خود سوار می‌کنند و به سرزمین‌های دور دست می‌برند. این موجودات خیالی، جایگاه دوگانه‌ای در قصه دارند؛ گاهی، یاری‌رسان قهرمانانی هستند که در جدال با قهرمان محوری داستان هستند و در این صورت، از قدرت سحر و جادو بهره‌مند هستند؛ برای مثال، حنانه‌ی پری در بخش‌های اولیه‌ی *جنیدنامه*، رشیده را بر پشت سوار می‌کند و به باغ ارم می‌برد تا دست سیدجنید و دیگران به او نرسد؛ اما بر زبان راندن «بسم‌الله» به وسیله‌ی رشیده، باعث سوختن پری و بال پری می‌شود. دادپانه‌ی پری، پری دیگری است که شاگرد کاروس دیو و حبیب

نقد و بررسی کارکرد انواع قهرمانان در قصه‌ی بلند عامیانه‌ی جدیدنامه ۱۰۳

عطار بوده است؛ اما در پایان قصه، مسلمان می‌شود و سیدجنید را از مشکلات راه (خوان هفتم) آگاه می‌کند و وی را در این مسیر، یاری می‌رساند. پری دیگر، کیانوس است که در میانه‌ی قصه با سیدجنید می‌جنگد؛ اما از آن‌جا که سیدجنید، او را در جنگ با دیوان یاری نموده، تا پایان قصه، وی را یاری می‌دهد. به هر حال، خویشکاری این دسته از قهرمانان، همراهی با شخصیت‌های محوری قصه (سحر) به وسیله‌ی نیروهای فراطبیعی خود در سرزمین‌های فراواقعی است. این موجودات اگر کافر باشند، «دیو» خوانده می‌شوند و عمل خارق‌العاده‌ی ایشان، «جادو» است. گرچه اصطلاح «سحر و جادو» هر دو برای اعمال فراطبیعی و ممنوع به کار می‌رود، به هر حال این تمایز معنایی، در قصه‌ی مورد بحث وجود دارد.

تاکنون درباره‌ی پری و خاستگاه و منشأ وجودی او مباحث متعددی مطرح شده است. در منابع غیرایرانی، اغلب پری را جلوه و نماد تکامل تدریجی روان انسان‌ها دانسته‌اند که از تطابق با واقعیت، آغاز شده و به پذیرش خود در چهارچوب شخصی، ختم می‌شوند. آن‌ها آرزوهای سرکوفته‌ی بشر را برآورده می‌کنند و گره‌های روان را به سختی می‌بندند یا می‌گشایند. (شوالیه، ۱۳۸۸، ج ۲: ۲۱۹) با توجه به این تعریف، آن‌ها زاینده‌ی تصورات و تخیلات بشرند؛ اما بحث، پیچیده‌تر از این‌هاست؛ «پریان، سلف واسطه‌ی ارتباط با ارواح (Medium) و درمان‌گر و شفابخش و پیشبین و غیب‌آموزانی دانسته شده‌اند که دارای تمام قوا و ملکاتی هستند که تاکنون، فوق متعارف خوانده شده‌اند.» (دلاشوا، ۱۳۸۶: ۲۴۷-۲۴۸) در فرهنگ ایرانی، پریان دنباله‌ی همان پئیریکا یا زنان جادوگری هستند که در اوستا از آن‌ها به بدی یاد شده است. آن‌ها زیردست انگرمنی دانسته شده‌اند که به اتفاق دیو و دروج و یاتوک (جادوگر)، در امور خبیث جهان، همکاری دارند. (صفا، ۱۳۸۷: ۵۸۷) وجه مشترک این تعاریف، ویژگی کنش‌گری خارق‌عادت پریان است. مهم‌ترین کنش پریان، بخشیدن عوامل جادویی است؛ موهایی که سوزاندن آن‌ها سبب حضور پریان و یاری‌گری آن‌ها برای قهرمانان می‌شود، چوب درمان‌بخش بید حمزه، تخت و مهد پرنده (که یک‌بار، از سوی پسر شاه پریان به رشیده داده می‌شود و بار دیگر، از سوی خضر پیامبر به سید جنید و همراهانش بخشیده می‌شود)، اسبان بالدار جادویی، سرمه‌ی خفا یا سرمه‌ای که سبب نامریی شدن قهرمان می‌شود و قهرمان در خوان هفتم به آن دست می‌یابد و هم‌چنین وردها، از ابزارهایی است که از سوی پریان به قهرمانان قصه، بخشیده می‌شود.

نکته‌ی جالب توجه درباره‌ی این قهرمانان، نزدیکی سیمای آن‌ها به شخصیت سیمرخ، قهرمان حماسه‌ی ملی است. پریان هم‌چون سیمرخ، چند تار موی خود را به قهرمانان قصه می‌دهند تا در مواقع ضروری، آن را بسوزانند و با این کار، وی را از نیازمندی خود با خبر سازند. در شاهنامه، زال و رستم از این ابزار جادویی سیمرخ بهره‌مند هستند. در پشت‌ها آمده است کسی که استخوان یا پری از این مرغ دلیر (ورغن) را با خود داشته باشد، هیچ مرد دلیری نتواند او را براند؛ آن پر؛ هماره او را نزد کسان، گرامی می‌دارد و او را از فر، برخوردار می‌سازد ... آری پناه بخشد آن پر مرغان مرغ در هنگام برابر شدن با هم آوردان خون خوار ستمکار، دارندگان آن پر، کم‌تر گزند یابند. همه ترسند از کسی که تعویذ مرغ ورغن با اوست. (بهرام‌پشت، بند ۳۴-۳۸)

۳.۲.۴ حیوانات یاری‌گر

گروه دیگر از قهرمانان این قصه، حیوانات مقدس هستند. کره اسب اشقر دیوزاد (اسب حمزه سیدالشهدا) که قادر است مسافت‌های طولانی را چند ساعته در نوردد، اسب‌های پرنده‌ی دیگری که به وسیله‌ی کیانوس پری در اختیار سید جنید قرار می‌گیرند تا وی را به واپسین مرحله (نبرد با حبیب عطار، سردسته‌ی ساحران) برسانند، آهوئی که پای قهرمان را به سرزمین پریان می‌گشاید، پرنده‌گان سفید و سبزی که در مواقع ضروری در برابر قهرمان، ظاهر می‌شوند و به صورت یک پری، تغییر ماهیت می‌دهند، همگی از این گروه قهرمانان هستند.

اما اسب، به عنوان سلاح مخصوص قهرمان قصه و مهم‌ترین یاری‌گر اوست. رستم، سیاوش و کیخسرو هرکدام دارای اسب ویژه‌ای هستند؛ امام حسین (ع) دارای ذوالجناح است؛ حمزه عموی پیامبر (ص) صاحب اشقر دیوزاد است و ... در این میان، سیدجنید در آغاز طی مسیر اسبی ندارد؛ اما در مراحل بعد، ابتدا صاحب کره اسب اشقر دیوزاد می‌شود و سپس به اسبان پرنده‌ای دست می‌یابد که یکی سرخ و دیگری سفیدرنگ است و مسیرهای صدساله را یکماهه طی می‌کنند. این اسب‌ها پس از تلاش‌های زیاد و در ازای نابود کردن دیوها، نصیب قهرمان می‌شود. در سرزمین دیوان و پریان، این اسب‌ها، مرکب قهرمانند؛ اما پس از آن و پیش از آن (در سفر آفاقی)، بحثی از اسب برای قهرمان نیست. «شاید به این دلیل که ابومسلم خراسانی و جد خیالی او، از موالی هستند و موالی را حق داشتن اسب نبوده است.» (یوسفی، ۱۳۵۷: ۲۱۴)

کره اسب اشقر دیوزاد، دریایی است و به دست سید جنید رام می‌شود: «سلطان

نقد و بررسی کارکرد انواع قهرمانان در قصه‌ی بلند عامیانه‌ی جنیدنامه ————— ۱۰۵

منصور گفت: اسبی در فلان ولایت هست که هرگز کسی چنین اسبی ندیده است و از دریا به دست ایشان افتاده است.» (طوطوسی، ج ۱، ۱۳۸۰: ۳۱۳) نیز در شاهنامه فردوسی، یزدگرد بزه کار، پدر بهرام گور، برای درمان خونریزی بینی خویش، به سفارش پزشکان به کنار چشمه‌ی «سو» می‌رود. در آن‌جا اسبی از درون رود بیرون می‌آید و پس از این‌که در برابر پادشاه رام می‌شود، ناگهان با جفته‌ای یزدگرد را می‌کشد و دوباره به چشمه می‌رود و پنهان می‌شود. کنش این اسب، نابود کردن شاه خودکامه است. این بن مایه در ادبیات یونان و هند نیز دیده می‌شود. در *اوپانیشاد*، تصریح شده است که «این آتش عین اسبی است که محل او در آب است.» و در اساطیر یونان آمده است که از پیوند پوزئیدون با مدئوس، اسبی بال‌دار به نام پگاز و با دمتر، اسبی به نام آریون پدیدار می‌شود که در این روایت، نژاد اسب از یک‌سو به دریاها و رودها می‌رسد. هم‌چنین کریستین سن نوشته است که «یونانیان آفرینش اسب را به نپتون، ایزد دریاها و اقیانوس‌ها، نسبت می‌دادند.» (ر.ک. آیدنلو، ۱۳۸۴: ۲۴)

بن‌مایه‌ی اسب دریایی، یک بن مایه‌ی مشهور تقریباً جهانی است که به انواع مختلف در روایات - عموماً پهلوانی - ملل گوناگون ظاهر شده است و ریشه‌ی واحد و الگوی مشترکی برای آن نمی‌توان یافت و تنها می‌توان گفت شاید علت منسوب داشتن این حیوان به آب، باور همگانی ملل مختلف به نقش آب در امر آفرینش بوده است. از سویی دیگر، غیر از کره اسب اشقر دیوزاد، اسب‌های خان هفتم سیدجنید که دوتا هستند، یکی سیاه و دیگری سفید و یکی در شب، وی را یاری می‌کند و دیگری در روز، یادآور تیشتر و پوش در تیشتر یشت ۱۸-۲۸ و نبرد آن‌هاست: «پس از زرتشت اسپتمان، تیشتر رایومند فرهمند به سوی دریای وروکرت به سیمای اسب سفید زیبای گوش زرین زرین لگام بیرون آید. در برابر او، دیو پوش به سیمای اسب سیاه گرگوش گر، پشت گر دم گر با یراق ترسناکی به درآید. هر دو پای پیشین خود را به هم فشارند، ای اسپتمان زرتشت، تیشتر رایومند فرهمند با دیو پوش تا نیم‌روز با هم به نبرد پردازند. پس آن گاه تیشتر رایومند فرهمند بر دیو پوش، چیره شود.» (پوردادوود، ۲۵۳۶: ۵۳) غیر از مسایلی که در نظام ثنویت زرتشتی درباره‌ی اسب می‌یابیم، در نمایش باران هم، تصویرگری اسب به ضرب‌المثل‌های فارسی راه یافته است. چنان‌که گفته می‌شود: «باران دمب اسبی». این نکته‌ی مهم نمایشی به دلیل اهمیت باورمندان‌های است که از اسب در فرهنگ ایرانی وجود دارد. هم‌چون سایر حماسه‌ها در *جنیدنامه* نیز

با حیوانات خاص روبه‌رو هستیم. شیر، ماران بزرگ، آهو، گورخر و کبوتر، حیواناتی هستند که قهرمان با آن‌ها مواجه می‌شود. در حماسه‌ی ملی ایران، یکی از آزمون‌های پهلوان، کشتن شیر است و این کار به معنای غلبه و برتری قهرمان بر نیروهای طبیعی و اثبات قدرت اوست، (شوالیه، ۱۳۸۱، ج ۴: ۱۱۲) چنان که سید جنید، پس از گم‌راهی اولیه و گرفتاری در بیابان و آزار دیدن از دیوان، به مرغزاری می‌رسد و در آن‌جا دوازده شیر را می‌کشد. یا در هفت‌خان حبیب عطار دو شیر سنگی را که جان می‌گیرند، به وسیله‌ی حرز خوب بید حمزه از پا درمی‌آورد. رستم و اسفندیار نیز در خان‌های هفت‌گانه‌ی خود با شیر می‌جنگند. در جای جای قصه هم، قهرمان به هنگام نبرد کردن با دیوان، در قدرت‌مندی هم‌چون شیر دانسته شده است. (طرطوسی، ۱۳۸۰، ج ۱: ۳۳۱) گاهی نیز شیر، خود به خود، رام قهرمان می‌شود و حتی با او سخن می‌گوید. در باور شیعه علی (ع) شیر خدا (اسدالله)، دانسته شده است. نیز، در باور مزدایی، شاه، شیر خدا و نماینده‌ی او بر زمین دانسته شده و یا در باور مسیحیان، مسیح، شیر یهود است. (شوالیه، ۱۳۸۱، ج ۴: ۱۱۱)

گور و آهو نیز در قصه‌ی مورد بحث، حضور دارند و هرکدام کارکردی نمادین دارند. سفر ۱۲ ساله‌ی سیدجنید، به دنبال شکار گور آغاز می‌شود (طرطوسی، ۱۳۸۰، ج ۱: ۲۲۰) چنان‌که سفر بهرام گور، در پایان هفت‌بیکر هم به دنبال تعقیب و شکار گور آغاز می‌گردد. در این میان، گور بیش‌تر، نقش راهنما و آغازگر حرکت قهرمان به سوی آزمون‌های کمال را بر عهده دارد. «گور و آهو، نماد حرکت و جدایی از تمایلات بدوی و غریزی است.» (شوالیه، ۱۳۸۱، ج ۱: ۳۱۲) در صحنه‌ای دیگر نیز سیدجنید، در حال شکار آهوان است که به سرزمین پریان و دیوان کشیده می‌شود. (طرطوسی، ۱۳۸۰، ج ۱: ۳۷۷) «ارتباط آهو با نمادهای مؤنث، معنایی متفاوت با آن‌چه در بالا گفته شد، دارد. آهو، اساساً نماد زنانگی است و از همین جهت است که معمولاً شاه‌دخت‌های پریان به شکل غزال و آهو درمی‌آیند.» (شوالیه، ۱۳۸۱، ج ۱: ۳۱۲) گم‌شده‌ی سیدجنید، رشیده، در این بخش از قصه یافته می‌شود تا قهرمان را تا پایان این سفر طولانی همراهی کند. ضمناً، پیوند آهو را با حضرت رضا (ع) باید در خاطر داشت.

معمولاً استحاله‌ی پریان راهنما و فرشتگان یاری رسان در قصه، به صورت پرنده‌ی سفید و نجیب، کبوتر و یا پرنده‌ای سبزرنگ است. کیانوس پری و همسرش به ترتیب به‌صورت پرنده‌گان سبز یا سفید بر رشیده یا سیدجنید، ظاهر می‌شوند و مشکلات

راه را برای ایشان شرح می‌دهند. (طرطوسی، ۱۳۸۰، ج ۱: ۴۱۲)

۴.۲.۴. گیاهان مقدس

چوب بید حمزه نیز یادآور چوب گز یا «هروسپ تخمک» (ضد گزند) سیمرغ است که جایگاه و آشیانه‌ی سیمرغ دانسته شده است. (صفا، ۱۳۸۷: ۵۴۱-۵۴۳) بنا به روایت شاهنامه، پس از آن که رستم از نبرد با اسفندیار رویین تن درمانده شد، زال، سیمرغ را به چاره‌گری طلبید و این راهنمای کاردان، رستم را به کنار دریا برد و چوب زهرآلود گز را برای شکست اسفندیار، پیشنهاد کرد و به وسیله‌ی این ابزار جادویی، اسفندیار از پای درآمد. در قصه‌ی جنیدنامه، وقتی سیدجنید و همراهانش به مرغزار قیس می‌رسند، قیس راهنما، قهرمانان را از خطرات راه قلعه‌ی زاغان آگاه می‌کند. رها کردن حرز، سبب زاغ شدن فرد خاطی و در نتیجه، مرگ اوست. (طرطوسی، ۱۳۸۰، ج ۱: ۳۹۶) این دستور در وصیت‌نامه‌ی حمزه نیز قید شده است.

این ابزار جادویی، هم چون چوب گز سیمرغ بر کنار آب روئیده و قهرمان باید از آن در جایگاه حرز، استفاده کند تا از گزند دیوان و جادوگران و پیروان ایشان (زاغان) در امان باشد. سیدجنید با این ابزار جادویی، دیوهای استحاله یافته به حیوانات را به حالت اولیه بازمی‌گرداند و با آن‌ها نبرد می‌کند. اما شیبوی عیار، به دلیل نقض عهد (رها کردن چوب بید حمزه از خود)، به زاغ تبدیل می‌شود و پریان، درمان آن را تنها از طریق چشم و دل حبیب عطار و پسران او میسر می‌دانند.

۴.۲.۵. اشیای مقدس

در خصوص جنگ‌افزار و سلاح و روش به دست آوردن آن در جنیدنامه، پیش‌تر بحث شد؛ اما سلاح سیدجنید نیز مانند اسب او، مربوط به مراحل سفر انفسی اوست و نه سفر آفاقی. حتی در مرحله‌ی اول که سیدجنید، گورخری را از پای درمی‌آورد، هم بحثی از نوع خاص تیر و کمان او نیست. گرز گاوسر جمشید، پادشاه اسطوره‌ای ایرانی که گاهی با عنوان عصای جمشید از آن یاد شده است و زره او و نیز شمشیر طهمورث دیوبند، از اولین ابزارهایی است که به دست قهرمان قصه می‌افتد. هم‌چنین تاج سلم، پسر فریدون که در دست قیصر روم است، به وسیله‌ی قهرمان، به پادشاه طرسوس بازگردانده می‌شود. زره بهرام گور و خنجر سام نریمان، از دیگر سلاح‌هایی است که نصیب رشیده می‌شود و هم‌چون محافظی، همواره همراه اوست. کلاه هادس (نامری‌کننده) کلاهی بود که در پایان قصه، به دست سیدجنید می‌افتد تا با آن از چنگال

دیوان، در امان باشد. این کلاهی خود که هر که بر سر می‌نهد از نظرها، حتی از نظر دیوان غایب می‌شد، از گنج طهمورث در پایان داستان به دست می‌آید. این عنصر حماسی، از فرهنگ یونانی وارد فضای قصه شده است و سابقه‌ی ایرانی ندارد. این کلاه که معروف به «هادس» بوده است، در جنگ پرسوس، پهلوان یونانی، با گرگن‌ها از سوی آتنا به او بخشیده می‌شود. (ر.ک. دیکسون کندی، ۱۳۸۵: ۱۵۶) ابزار معرفی شده تنها در سفر به سرزمین دیوان، پریان و شیاطین و موجودات فراواقعی، قهرمان را یاری می‌کند. سیدجنید در سفر آفاقی خود، هیچ‌گونه سلاح ویژه‌ای ندارد؛ زیرا چنان‌که پیش‌تر نیز گفته شد، نداشتن سلاح خاص نیز ناشی از آگاهی راویان نخستین از تعلق قهرمان به طبقه‌ی موالی است که موالی، حق حمل شمشیر و سلاح نداشتند. «از دید اعراب نژادپرست، اقوام غیرعرب و به خصوص ایرانیان، بردگان خریداری شده و سپس آزاد شده‌ای بودند (موالی) که حق حمل هیچ‌نوع سلاح جنگی نداشتند. همین تحقیرها، ایرانیان را به سوی شکل‌گیری نهضت‌های هویت‌جویانه‌ی ملی، شعوبی‌گری و مقاومت‌گرایانه سوق داد. بذر این عقاید هویت‌خواهانه در اواخر عهد اموی در میان ایرانیان کاشته شد و با ظهور بنی‌عباس (آن هم به کمک نخبگان ایرانی نظیر ابومسلم خراسانی) در قرن سوم هجری به نهایت رشد و قدرت خود رسید.» (زرین‌کوب، ۱۳۷۹: ۹۴)

۴. ۲. ۶. دیوان / شیطان / جادوگر

از جمله موجودات شرّ در سرزمین‌های ماورایی قصه‌ی جنینامه دیوان هستند. آن‌ها که اغلب چهره‌ای زشت و هراسناک دارند، سبب گم‌راهی قهرمانان قصه می‌شوند، از شیطان تبعیت می‌کنند و تحت فرمان اویند و قادرند خود را به شکل‌های مختلف از جمله سنگ، اژدها و شیر، درآورند. آن‌ها کافرند و از قدرت سحر بهره‌مند هستند و همین قدرت، آن‌ها را در ساختن شهرهای زیبا و با شکوه و اسیر کردن پریان، یاری می‌کند. مهم‌ترین دیوان در قصه‌ی حاضر، نه‌راس دیو زنگی، کراس دیو، بهو دیو، جمهون زنگی، کاهور، کانوس دیو، گرگسان، پیل زور و بتورا دیو هستند. در این قصه، پیش از سیدجنید، حمزه و پیش از او، طهمورث، راه نبرد با دیوان را سپری کرده‌اند؛ اما حمزه از رسیدن به خوان هفتم که از بین بردن سردسته‌ی دیوان (حبیب عطار) است، بازمانده است. عوامل جادویی او مانند سپر فرعون، سرمه‌دان نامربی‌ساز و ... به وسیله‌ی دیوان، ربوده شده است. درباره‌ی عملکرد شخصیت اسطوره‌ای طهمورث و

جدال او با دیوان، بحثی در قصه نیامده است؛ اما با توجه به وصیت‌نامه‌ای که او برای قهرمان قصه بر بالین خود نهاده است، به نظر می‌رسد دیوان پس از مرگ طهمورث، طغیان و آشوب‌گری از سر گرفته‌اند و حتی جسد او را ربوده‌اند. (طرطوسی، ج ۱، ۱۳۸۰: ۴۴۶)

درباره‌ی جایگاه و صفات و کنش دیوان، در روایات ملی و حماسی ایران، از ظهور کیومرث تا زمان گشتاسپ، سخن رفته است و دیوان، قدیمی‌ترین دشمن ایرانیان دانسته شده‌اند که آسیب ایشان تا دیرگاه، بر ایرانیان ادامه داشته است. پسر کیومرث به دست آن‌ها به قتل رسید و... آن‌ها هم‌چون انسان‌ها، طالب حکومتند و در اغلب موارد، به لحاظ علم و دانش و هنر، از آدمیان برترند؛ به فرمان جمشید، خانه‌ها ساختند و خط را به طهمورث آموختند. (فردوسی، ج ۱، ۱۳۷۹: ۳۰-۳۸) آن‌ها به جادوگری منسوب بودند و آسیب زیادی به مردم ایران رساندند. «از آن‌جایی که در کیش ایرانیان، جادوگری منع شده بود، محقق می‌شود که دیوان به کیش ایرانیان (مزیدسنا) اعتقاد نداشتند و ظاهراً بت‌پرست بودند و شاید تسمیه‌ی آن‌ها به دیو، از این امر برآمده باشد.» (صفا، ۱۳۸۷: ۵۷۸) اما در خصوص صفات و ویژگی‌های ظاهری دیوان که در *شاهنامه* آن‌ها را سیاه و درشت‌اندام و دارای موهای دراز و با شاخ و دم دانسته‌اند باید گفت، دلیل آن بوده که ایشان پوست حیوانات به تن می‌کردند و مردمی زورمند و تناور بودند. نیز گفته شده که دندان آن‌ها مانند دندان گراز بوده است. این عنصر افسانه‌ای، اولین بار در *گرشاسپ‌نامه* آمده است و شاید نتیجه‌ی تشبیه و تخیل این قهرمانان بومی ساکن ایران در شجاعت، به گراز باشد. (نقل از صفا، ۱۳۸۷: ۵۸۰)

هم‌چنین مختار و قاضی در طی مسیر خود به جزیره‌ی طباس می‌رسند که ابلیس به آن‌جا آمده و جمله‌ی دیوان و شیاطین، نزد او اعلام وظیفه می‌کنند. بیش‌ترین باورهای خرافه‌ای متن حاضر، در این بخش کوتاه از قصه آمده است. از جمله این که دندان ابلیس به وسیله‌ی مختار، شکسته شده و از آن‌روز تاکنون، وی یک دندان دارد. زنان جادوگر، ضد قهرمانان دیگری هستند که در *جنیدنامه* حضور دارند. زهرای جادو، غادقه‌ی جادو و سوزان جادوگر، مهم‌ترین آن‌ها هستند. نقش آن‌ها خودآرایی در چهره‌ی زنان زیبا و گرفتار کردن قهرمانان است. آن‌ها دارای خزانه‌های بزرگ گنج هستند و در قلعه‌هایی می‌زیند که نیمی از آن در آب و نیمی در خشکی است. نیز جادوگران، قدرت پرواز کردن دارند و از این لحاظ، هم‌چون پریان هستند. تنها تفاوت

آن‌ها با پریان، خویشکاری شر و منفی آن‌هاست. مکان زندگی جادویان، بابل است و سردسته‌ی آن‌ها، حبیب عطار است. در خان چهارم این قصه، زمانی که قهرمان به سوی گورخانه‌ی حبیب عطار روان است، با غادقه‌ی جادو روبه‌رو می‌شود که ابزار رسیدن به خان هفتم و راز طلسم‌ها را می‌داند. کیانوس و شیروانه‌ی پری، راهنمای قهرمانان در این مرحله، شاگرد او هستند. غادقه خود را به شکل زن زیبایی آراسته و سیدجنید با زدن چوب بید حمزه بر او، وی را به شکل اول بازمی‌گرداند. موی اسبان سفید و قرمز که هر روز، صد فرسنگ پرواز می‌کنند و دف و نایی که نواختن آن باعث باریدن برف و آتش است نیز نزد اوست؛ این ابزار هنوز در میان بومیان آفریقا، وسیله‌ی سحر و جادوست. (فریزر، ۱۳۸۳: ۱۶۲) از آن‌جایی که غادقه، دوست‌داران علی (ع) را اسیر و دربند کرده و دایه‌ی پسران حبیب عطار است، به وسیله‌ی قهرمان قصه، کشته می‌شود.

۴. ۲. ۷. نیمه انسان‌ها

ضدقهرمانان دیگر در *جنینامه*، آدم‌خواران، دوالپایان، گلیم‌گوشان، بوزینگان، خر دجال و ابلیس هستند. این موجودات شگفت که همگی کنش‌های مشترکی دارند و با قهرمانان قصه، می‌جنگند و می‌کوشند آن‌ها را گمراه کنند، تنها به لحاظ ظاهری با هم متفاوتند. مکان زندگی همگی، در جزیره‌هاست. ظاهراً اولین بار در *گرشاسپ‌نامه* از جزیره‌ی دیو مردمان و موجودات شگفت، سخن به میان آمده است. (اسدی طوسی، ۱۳۵۴: ۱۶۴) ضمناً در گزارش پادشاهی اسکندر در *شاهنامه* نیز از اقوامی سخن رفته است که شاید به دلیل غرابت فرهنگی برای ایرانیان و بسیاری از ملل متمدن دیگر، شگفت‌انگیز و از جهانی دیگر خوانده شده‌اند. از جمله‌ی این ضدقهرمانان انسان‌نما، دوالپایان هستند که قاضی و مختار در جزیره‌ای ناشناخته، با آن‌ها روبه‌رو می‌شوند. تنها نقش آن‌ها در قصه، خوردن میوه‌های تر و خشک و آویزان شدن بر گردن آدمی‌زاد است. شاید بتوان آن‌ها را نمودی از حس خوردن برای انسان تصور کرد. (طرطوسی، ج ۱، ۱۳۸۰: ۳۴۵-۳۴۶)

گلیم‌گوشان، دسته‌ای دیگر از ضدقهرمانان شگفت این قصه‌اند. این گروه را می‌توان نمادی از *خواب*، در جایگاه عامل غفلت برای نوع قهرمان دانست. تنها کنش این نیمه قهرمانان، خوابیدن است. (همان، ۳۵۱) آن‌ها برساخته‌ای از چهره‌ی یأجوج و مأجوج هستند که اولین بار در روایت سفر اسکندر، شرح آن آمده و از آن‌جا به سایر قصه‌ها راه یافته است. (ر.ک. فردوسی، ۱۳۷۹، ج ۷: ۸۴-۸۵) مختار و قاضی در مسیر جست‌وجوی

خود برای رسیدن به سیدجنید، به جزیره‌ای دیگر می‌رسند که جایگاه زندگی بوزینگان است. این گروه، نمادی از شهوت هستند و تنها خواهش آن‌ها، ازدواج با آدمی زادگان زیباروست. (طرطوسی، ۱۳۸۰، ج ۱: ۳۴۰-۳۵۹)

مختار و قاضی در مسیر سفر خود به جزیره‌ی دیگری می‌رسند که جایگاه دجال و خر اوست. غرض راوی از نقل این بخش از قصه آن است که بگوید دجال جزو آن دسته از نیروهای شرّ است که تا قیامت، باید بر جا باشد. این ضدقهرمان به زنجیری آهنین بسته شده و تا زمانی که فرزندی از اهل بیت (ع)، بر زمین باشد، او اجازه‌ی کشته شدن ندارد به همین دلیل، تیر مختار بر او کارگر نیست. گفتنی است که شخصیت محوری قصه در سفر خود، هیچگاه با این موجودات شگفت برخورد نمی‌کند و این قهرمانان فرعی (قاضی و مختار) هستند که به هنگام گم‌راهی خود، به پنج جزیره می‌رسند و با آن‌ها نبرد می‌کنند. البته برای این پنج دشمن آدمی، در این جزایر گم‌راه‌کننده، توجیحات نمادین متعددی می‌توان بیان کرد. در فرهنگ ایرانی، عدد پنج، رمز حواس پنج‌گانه شمرده می‌شود. از دیگرسوی، پنج رمز پنج علم محسوس است و گذر از آن نشانه‌ی تمامیت و تکامل و نظم مادی است. (شوالیه، ۱۳۸۷، ج ۲: ۲۵۲) عبور همراهان سید جنید (قاضی و مختار) از این پنج مرحله، طبیعت قصه را می‌رساند؛ چراکه سید جنید (قهرمان محوری) در قصه، انسان تکامل یافته‌ای است که قدم در مسیر به تکامل رساندن سایر افراد قصه می‌نهد.

۴. ۲. ۸. حیوانات اهریمنی

اژدها (مار بسیار بزرگ)، حیوان دیگری است که در جنیدنامه حضور دارد. بحث درباره‌ی جایگاه نمادین این حیوان در اساطیر ایران، بسیار گسترده و طولانی است. در قصه‌ی جنیدنامه، کارکرد اژدها دوگانه است؛ گاهی دیوان و ضدقهرمانان در هیأت اژدها ظاهر می‌شوند و با قهرمانان می‌جنگند، مانند آن‌چه در خان ششم قصه اتفاق می‌افتد و پسر حبیب عطار، کاروس دیو، خود را به شکل اژدهایی درمی‌آورد و با قهرمان، نبرد می‌کند و وی به وسیله‌ی حرز چوب بید حمزه، کاروس را به شکل اولیه‌ی خود بازمی‌گرداند و می‌کشد. (طرطوسی، ۱۳۸۰، ج ۱: ۴۳۱) ضمناً کاروس، نگهبان گنج بزرگ حبیب عطار نیز هست. این اژدهای جادوگر باید کشته شود تا چشم و دل او برای درمان استحالته‌ی قهرمانان مسلمانی که با جادوی آن‌ها به شکل زاغ درآمده است، درمان‌گری کند. (همان، ۴۲۸)

در بخش دیگری از قصه، اژدها، همواره نگهبان پناهگاه‌ها و غارها و چاه‌هایی است که مؤمنان به آن‌جا پناه می‌برند. همان‌گونه که مختار و شیبو در ابتدای سفر خود به چاهی می‌رسند که نردبان ۱۲۰ پله دارد و نگهبان آن، اژدهایی است که در برابر آن‌ها رام می‌شود. (همان، ۴۵۳) نیز زمانی که مختار و قاضی در جست‌وجوی سید جنید و رشیده به اندلیس می‌رسند، پس از هنرنمایی‌های فراوان، تقدیر شاه، پادشاه اندلیس، از آن‌ها می‌خواهد که اژدهای کوه را نابود کنند. مختار با زدن تیری به چشمان اژدها، آن را نابود می‌کند. مختار (پسر سعد و قاص) تیرانداز ماهر این قصه است که برای اثبات بیشتر تر قدرتش در قصه، تن به این آزمون دشوار می‌دهد. زاغ و کبوتر، دو پرنده‌ای هستند که در خان‌های فراوانی قصه، حضور دارند. بر اثر سحر و جادوی پسران حبیب عطار، مسلمانان به صورت زاغ، استحاله می‌شوند و قارقار می‌کنند و داروی باطل کردن این سحر و جادو، چشم و دل حبیب عطار (بزرگ‌ترین جادوگر جهان دیوان و پریان) و پسران اوست. دشوارترین آزمون سید جنید در قصه (که حمزه (ع) از حل آن ناتوان بوده) نیز همین آزمون است. حمل کردن چوب بید حمزه، مانع از زاغ شدن قهرمانان می‌شود؛ اما اگر کسی از حمل آن غفلت ورزد، زاغ می‌شود؛ همان‌گونه که شیبو، مغز متفکر و مکار قصه، به چنین سرنوشتی دچار می‌شود. (همان، ۳۹۱) «زاغ در فرهنگ ملل مختلف، صرفنظر از جنبه‌ی مثبت نمادین خود، در معنای شومی و نحوست و ترس از نکبت و بدبختی است و همواره با مردگان و اجساد، سروکار دارد.» (شوالیه، ۱۳۸۱، ج ۳: ۴۲۷)

۵. نتیجه‌گیری

اشخاص قصه‌های بلند عامیانه‌ی فارسی با توجه به مکانی که در قصه دارند و با توجه به موقعیت آن‌ها نسبت به قهرمان، دارای نقش‌های متفاوتی هستند. گروه اول، ضدقهرمانند و باعث ایجاد مانع و گرفتاری (ربودن و دربند کردن قهرمان، فریب دادن، ایجاد فراموشی برای وی و یا پنهان کردن ابزار جادویی موردنیاز برای سفر او) هستند و قهرمان باید برای رسیدن به مراحل بعدی سفر خود با آن‌ها بجنگد و ایشان را مطیع و یا نابود سازد تا به ابزار جادویی دست یابد. آن‌ها که از گروه دیوان و جادوگران هستند قادرند خود را به هر شکلی درآورند. گروه دیگر، یاری‌گران قهرمان هستند و با توجه به مکان و موقعیتشان، دارای نقش‌های زیر هستند:

۱. ساحت زمینی: یاری‌گران این گروه، پیامبران و ائمه و حمزه هستند که هیچکدام در قصه حضور مستقیم ندارند و تنها در خواب و رؤیای قهرمان، حضور می‌یابند و با آموختن دعا و یا بخشیدن وصیتنامه، وی را یاری می‌کنند. عیاران، گروه دیگری از این قهرمانان هستند که در سفرهای زمینی قهرمان، قادر به انجام اعمال و رفتار زمینی هستند. از آنجایی که این گروه، نقش اجزای ناخودآگاه قهرمان قصه را بر عهده دارند، کنش آن‌ها محدود به سفر آفاقی قهرمان است.

۲. ساحت فرازمینی: فرشتگان و پریان، یاری‌گران این عرصه‌اند. گروه اول، نقشی شبیه به قدیسان زمینی دارند و در رؤیا و یا خواب قهرمان، حاضر می‌شوند و او را راهنمایی می‌کنند. اما پریان بخشندگان اسب‌های جادویی هستند که پای قهرمان قصه در عوالم خیال است. اشیا و گیاهان جادویی که در سفر قهرمان ضروری است و پیش‌تر از سوی دیوان و جادوگران ربوده شده است، به وسیله‌ی آن‌ها به قهرمان بازگردانده می‌شود.

فهرست منابع

آیدنلو، سجاد. (۱۳۸۴). «اسب دریایی در داستان‌های پهلوانی». *مجله‌ی مطالعات ایرانی دانشگاه کرمان*، سال ۴، شماره‌ی ۷، صص ۱۵-۳۸.

اسدی طوسی. (۱۳۵۴). *گرشاسپ‌نامه*. با تصحیح حبیب یغمایی، تهران: طهوری. پراب، ولادیمیر. (۱۳۶۸). *ریخت‌شناسی قصه‌ی پریان*. ترجمه‌ی فریدون بدره‌ای، تهران: توس.

پورداوود، ابراهیم. (۱۳۵۶). *یشت‌ها*. ج ۱ و ۲؛ تهران: دانشگاه تهران. جیحونی، مصطفی. (۱۳۷۲). «گوسان یا مهربان». *فصلنامه‌ی کتاب‌پاژ*، شماره‌ی ۱۱-۱۲، صص ۱۹-۴۱.

حسن‌آبادی، محمود. (۱۳۷۸). «حماسه و هیاهو، شیوه‌ی انتقال حماسه‌ها در مقایسه‌ی سازه‌ی شناختی سمک عیار، *ابومسلم‌نامه* و *شاهنامه‌ی فردوسی*». *مجله‌ی علمی-پژوهشی دانشکده‌ی ادبیات و علوم انسانی دانشگاه شهید باهنر کرمان*، شماره‌ی ۲۳، پیاپی ۲۰، صص ۲۰-۵۸.

خواججه‌پور، محمدرضا. (۱۳۶۳). *فیزیک و واقعیت*. تهران: خوارزمی. دیکسون کندی، مایک. (۱۳۸۵). *دانش‌نامه‌ی اساطیر یونان و روم*. ترجمه‌ی رقیه بهزادی، تهران: طهوری.

دلاشوا، لوفلر. (۱۳۶۹). *زبان رمزی قصه‌های پری‌وار*. ترجمه‌ی جلال ستاری، تهران: توس.

ذکاء، یحیی. (۱۳۶۶). «یک تصنیف قدیمی شیرازی». *مجله‌ی شعر و موسیقی در ایران*، تهران: هیرمند، صص ۱۰۷-۱۱۳.

زرین کوب، عبدالحسین. (۱۳۷۹). *دو قرن سکوت*. تهران: نشر سخن.
شوالیه، ژان ژاک و دیگران. (۱۳۸۷). *فرهنگ نمادها*. ۵ ج، ترجمه‌ی سودابه فضایی، تهران: جیحون.

شهیدی صالحی، عبدالحسین. (۱۳۷۹). «ذوالجنح». *دایره‌المعارف تشیع*. ج ۸، تهران: نشر شهید محبتی، صص ۴۶-۴۵.

صفا، ذبیح‌الله. (۱۳۸۷). *حماسه‌سرایی در ایران*. تهران: امیرکبیر.
طرطوسی (طرطوسی)، ابوطاهر. (۱۳۸۰). *ابومسلم‌نامه*. ۴ ج، به کوشش حسین اسماعیلی، تهران: قطره.

فردوسی، ابوالقاسم. (۱۳۷۹). *شاهنامه*. ج ۱، بر اساس چاپ مسکو، به کوشش سعید حمیدیان، تهران: قطره.

فریزر، جیمز جرج. (۱۳۸۳). *شاخه‌ی زرین (پژوهشی در جادو و دین)*. ترجمه‌ی کاظم فیروزمند، تهران: آگاه.

کمپل، ژوزف. (۱۳۸۹). *قهرمان هزارچهره*. ترجمه‌ی شادی خسروپناه، تهران: گل آفتاب.
مارزلف، اولریش. (۱۳۷۶). *طبقه‌بندی قصه‌های ایرانی*. ترجمه‌ی کیکاووس جهانداری، تهران: سروش.

محبوب، محمدجعفر. (۱۳۸۲). *ادبیات عامیانه‌ی ایران*. ج ۱ و ۲، به کوشش حسن ذوالفقاری، تهران: چشمه.

محبوب، محمدجعفر. (۱۳۸۲). «*ابومسلم‌نامه*، سرگذشت ابومسلم خراسانی». *ادبیات عامیانه‌ی ایران (مجموعه مقالات درباره‌ی افسانه‌ها و آداب و رسوم مردم ایران)*، به کوشش حسن ذوالفقاری، تهران: چشمه، صص ۳۰۱-۳۳۳.

مؤذن جامی، محمد مهدی. (۱۳۸۸). *ادب پهلوانی*. تهران: ققنوس.
یوسفی، غلامحسین. (۱۳۵۶). «*ابومسلم*، تبردار خراسانی». *برگ‌هایی در آغوش باد*، غلامحسین یوسفی، مشهد: توس، صص ۶۸۵-۶۹۴.

Uther, Hans's jorg. (2004). *The Typology of International Folktales*. Helsinki: Folklore Fellow Communication.

Yearzely, Macleod. (1924). *The Folklore of Fairy Tale*. London: Watts and co.