

بررسی تمثیلی مانوی بر اساس الگوی اسطوره‌آفرینش به زبان پارسی میانه

امید بهبهانی*

چکیده

کودکان افسانه‌ها می‌آورند درج در افسانه‌هاشان سیر و پند
هزل‌ها گویند در افسانه‌ها گنج‌ها جویند در ویرانه‌ها

(مولوی، ۱۳۶۸: ۱۵۵)

در این جستار خواننده نخست با کلیاتی درباره‌ی مانویت و اسطوره‌آفرینش در کیش مانی آشنا می‌شود. آن‌گاه نگارنده، با تعریف نوع ادبی تمثیل و داستان تمثیلی، اسطوره‌آفرینش مانویت را به مثابه‌ی داستانی تمثیلی در نظر می‌گیرد و بر نقش تمثیل، در جایگاه یکی از ابزارهای فن بلاغت در آسان فهم کردن اصول دینی، فلسفی و اخلاقی برای توده مردم، تأکید می‌کند. با این مقدمات، تمثیلی مانوی به زبان پارسی میانه بر اساس الگوی اسطوره‌آفرینش مانی بررسی و تحلیل می‌شود. این داستان با بیانی نمادین به اسارت نخستین انسان در زندان ماده اشاره دارد. بررسی حاضر به یاری مقایسه‌ی شخصیت‌ها و عناصر سازنده‌ی اسطوره‌آفرینش مانی با این داستان تمثیلی صورت می‌گیرد.

کلیدواژه‌ها: مانویت، اسطوره‌آفرینش، داستان تمثیلی، فن بلاغت، زبان پارسی میانه.

۱. مقدمه

مانی با تبار ایرانی در ۲۱۶ م در بابل زاده شد. از کودکی همراه با پدر در میان فرقه مغتسله

* عضو هیئت علمی پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی behbahani@ihcs.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۳۹۲/۲/۲۰، تاریخ پذیرش: ۱۳۹۲/۳/۳۰

پرورش یافت (بویس، ۱۳۸۶: ۱۱). او با نخستین شاهنشاهان ساسانی، اردشیر، شاپور، هرمز و بهرام یکم، هم‌عصر بود. از ویژگی‌های آیین مانی، درهم‌آمیختن عناصر زبده ادیان مسیحی، زردشتی، بودایی، و باورهای گنوسی برای بنیاد نهادن کیشی التقاطی (پراکنده‌گزین) است؛ کیشی که از هر مذهب و آیینی که بخواهد نکته یا نکاتی را برمی‌گیرد. در آیین مانی، جامعه به دو گروه بخش می‌شد: ۱. برگزیدگان، یعنی اقلیت پرهیزگار جامعه که تنها به امور دینی می‌پرداختند، ازدواج نمی‌کردند، گوشت نمی‌خوردند، و در صومعه‌ها زندگی می‌کردند؛ ۲. گروه نیوشایان، که اکثریت جامعه را تشکیل می‌دادند. آن‌ها می‌توانستند دارای زن و فرزند و کسب و پیشه و خانه باشند و می‌بایست نیازهای زندگی، مانند خوراک و پوشاک برگزیدگان، را تأمین کنند (← همان: ۲۵). مانی با ابداع خطی آسان و رسا، برگرفته از خط سترنجیلی (← زرشناس، ۱۳۸۰: ۹۷)، امکان ترویج سریع‌تر دین خود را فراهم آورد. افزون بر این، با بهره‌گیری از فرهنگ بومی ملت‌ها و کاربرد مفاهیم و اصطلاحات رایج در این فرهنگ‌ها به گسترش دین خود پرداخت. بهره‌گیری از عناصر هنری در گسترش دین، از نگارگری و خوش‌نویسی و کتاب‌آرایی گرفته تا موسیقی و شعر و نویسندگی و فن‌بلاغت، عاملی دیگر برای نفوذ شتابنده آیین مانی بود، که گستره‌ای از کرانه‌های اقیانوس اطلس تا سواحل دریای چین را دربر می‌گرفت.

۲. آموزه مانی و بهره‌گیری از داستان‌های تمثیلی در تبیین آن

مانی با پیوند میان اساطیر و باورهای ملت‌های گوناگون توانست دشواری‌های آموزه پیچیده و ماده‌ستیز خود را در ذهن‌های ساده‌اندیش توده مردم آسان و پذیرفتنی سازد. آموزه مانی بر پایه دو بن یا دو اصل ازلیم‌ستیزی روشنی و تاریکی استوار است. یک سو، روشنی خدایی به مفهوم خیر یا روح؛ سوی دیگر، تاریکی اهریمنی به مفهوم شر یا ماده.

این آموزه سه زمان را فرض می‌کند:

زمان آغازین، که دوران جدایی مطلق دو اصل از یک‌دیگر و سراسر روشنایی و نیکی است.

زمان حال، دوران آمیختگی دو اصل خیر و شر، یعنی نور و ظلمت با یک‌دیگر است.

زمان آینده، دوران بازگشت به جدایی مطلق دو اصل از یک‌دیگر است (← ذکره،

۱۳۸۰: ۹۴-۹۵).

مانی برای روشن کردن و فهماندن آموزه خود از بیانی تمثیلی، در قالب اسطوره‌ای پرشاخ و برگ، بهره می‌گیرد.^۱ او و مبلغانش، برای تبلیغ عقاید خود، بس داستان‌ها برای مردم می‌سرودند و، در پس آن داستان‌ها، به تبلیغ عقایدشان می‌پرداختند و بدین طریق داستان‌های مشرق‌زمین از هندوستان و چین به ایران، و از راه ایران به شام و سرزمین‌های غربی راه می‌یافت (← تفضلی، ۱۳۸۸: ۳۴۵-۳۴۶).

تمثیل (allegory) در اصطلاح ادبی، به معنی «مثال آوردن، تشبیه کردن و یا داستان یا حدیثی را به عنوان مثال بیان کردن» است (مدرسی، ۱۳۹۰: ۱۱۹)، و در اصطلاح ادبی «شگردی است که در آن یک یا چند شخصیت یا حادثه به بیان عقیده یا مفهومی می‌پردازند». این شگرد به صورتی گسترده در تاریخ ادب و هنر رواج داشته است. دلیل کاربرد وسیع تمثیل قدرت بی‌بدیل آن است در نمایان کردن افکار و عقاید پیچیده به صورتی قابل فهم و دریافتنی برای همگان. در تمثیل، پیام از طریق عناصر یا حوادث نمادین به مخاطب ارسال می‌شود، و معمولاً در این پیام معنا و مفهوم بیش از کلام حامل اهمیت دارد (داد، ۱۳۷۸: ۱۶۵).

صنعت تمثیل در ادبیات فارسی در نثر و شعر، به‌ویژه در سبک هندی، رواج گسترده‌ای دارد. به عقیده شفیع کدکنی، در شعر شاعران مکتب هندی دو مصراع یک بیت و گاه یک بیت با بیت بعد مانند دو طرف یک معادله عمل می‌کنند، به طوری که مصراع اول از حیث معنی با مصراع دوم برابر است. برای نمونه:

روشن دلان خوش آمد شاهان نگفته‌اند / آینه عیب‌پوش سکندر نمی‌شود

(همان)

در این گفتار ما با این نوع تمثیل کاری نداریم. موضوع ما داستان تمثیلی است، که در زبان‌های اروپایی به آن پارابل (parable) می‌گویند و تفاوت آن با فابل (fable)، یعنی حکایت اخلاقی که شخصیت‌هایش اغلب حیوانات هستند، در این است که، اگرچه هر دو کوتاه و حاوی نکات اخلاقی‌اند، نکته یا درس اخلاقی که در فابل مورد نظر است معمولاً به امور دنیوی مربوط می‌شود، در حالی که در پارابل این درس اخلاقی در سطح متعالی‌تری قرار می‌گیرد. دیگر این که فابل موقعیتی خیالی را بیان می‌کند که وقوع آن در دنیای واقعی ممکن نیست، اما پارابل بیان‌گر وقایعی است که به طور طبیعی قابل وقوع‌اند (← پورنامداریان، ۱۳۶۴: ۱۱۵). در این گونه داستان‌ها تمام شخصیت‌ها و عوامل داستان در خدمت فکر و عقیده‌ای قرار دارند که در پشت کلمات پنهان‌اند. به بیان دیگر، در

حکایات تمثیلی، اشیا و موجودات معادل مفاهیمی هستند که خارج از حوزه آن روایت قرار دارند. به این خاطر، در روایات تمثیلی، اشخاص اغلب چهره‌های تشخیص‌یافته معانی انتزاعی هستند (مدرسی، ۱۳۹۰: ۱۱۹).

می‌دانیم که مردم از شنیدن داستان بیش از گوش‌دادن به مطالب جدی لذت می‌برند؛ و چون تمثیل همیشه با داستان سروکار دارد مورد توجه قرار می‌گیرد و، وقتی هدف نهایی پشت آن آشکار می‌شود، داستان با هدف اصلی‌اش در یاد مخاطب می‌ماند و اثر می‌کند. اهمیت تمثیل از همین نکته آشکار می‌شود. به همین دلیل، تمثیل از گذشته‌های دور در انواع هنرها رواج داشته است. تمثیل در ادبیات پیش از اسلام و ادبیات ایران اسلامی نمونه‌های فراوان دارد. در قرآن مجید، ما نمونه‌های بسیار از تمثیل می‌بینیم. در آموزه‌های حضرت عیسی (ع) نیز، تمثیل کاربرد بسیار دارد. از آنجا که مانی خود را حواری و شاگرد حضرت عیسی (ع) می‌دانسته، در ادبیات مانوی هم تمثیل به صورت گسترده به کار رفته است.

۳. داستان آفرینش در مانویت^۲

در قلمرو ازلی دو فرمان‌روا جدا از یکدیگر وجود دارند: سرزمین روشنی و سرزمین تاریکی. فرمان‌روای سرزمین «روشنی خدایی» پدر بزرگی نامیده می‌شود، و فرمان‌روای سرزمین تاریکی اهریمن. در سرزمین روشنی، خدا بانویی است که «مادر زندگی» نام دارد و ساکنان سرزمین روشنی ذرات نورانی‌اند و همگی از اصل پدر بزرگی. در این سرزمین، نظم، آرامش، شادی و تفاهم برقرار است. در سرزمین تاریکی، «تاریکی اهریمنی» فرمان می‌راند و ساکنان آن موجودات مادی از جنس تاریکی و تجسد پلشتی، درندگی، و شهوت دائمی‌اند. زمانی فرا می‌رسد که آن‌ها تصادفی به وجود سرزمین روشنی پی می‌برند و برای جذب ذرات نور به آن حمله می‌کنند و بخشی از ساکنان سرزمین روشنی را، که سرشتی صلح‌آمیز و بی‌دفاع دارد، می‌بلعند و جذب وجود مادی و شرّآلود خود می‌کنند. پدر بزرگی، برای دفاع از سرزمین روشنی و باز پس‌گرفتن روشنی‌های اسیر در ماده، در سه مرحله خدایانی را فرا می‌خواند (در اصطلاح مانوی فراخواندن یا انگیختن یا صدور به مفهوم آفرینش است).

۴. شخصیت‌های قلمرو روشنی

پدر بزرگی (خدای بزرگ و فرمان‌روا)، مادر زندگی، اورمزد بغ و پسرانش، ذرات روشنی که هم‌سرشت خدایان‌اند و مانند آنان از پنج عنصر آب، آتش، روشنی، هوا، و اثیرند.

۵. آفرینش نخست

۱.۵ شخصیت‌های آفرینش نخست

پدر بزرگی، مادر زندگی، اورمزد بگ.

پدر بزرگی پسر خود «اورمزد بگ» را به قلمرو تاریکی می‌فرستد. او نیروهای اهریمنی را دنبال می‌کند، اما شکست می‌خورد و بی‌هوش می‌افتد. دیوهای سرزمین تاریکی عناصر روشنی، یعنی پنج پسر او، را می‌بلعند و مست از بلعیدن ذرات روشنی همچنان به شهوت‌رانی و ستیز با یک‌دیگر ادامه می‌دهند. ذرات روشنی، که در پیکر دیوان اسیر شده‌اند، رنج می‌کشند و سرشت الهی خود را از یاد می‌برند. در این هنگام، مادر زندگی به پدر بزرگی استغاثه می‌کند و از او می‌خواهد که برای پسرش، اورمزد بگ، یاری بفرستد.

۶. آفرینش دوم

۱.۶ شخصیت‌های آفرینش دوم

روح زنده و پسرانش، اورمزد بگ، مادر زندگی، واختگ یزد، و پدواختگ یزد.

در این مرحله، پدر بزرگی خدایی را فرا می‌خواند که «روح زنده» نامیده می‌شود. روح زنده همراه با پنج پسر خود به کناره سرزمین تاریکی می‌رود و آوایی سر می‌دهد. اورمزد بگ آن را می‌شنود و به هوش می‌آید و از ژرفای تاریکی پاسخ می‌دهد. آوا (واختگ) و پاسخ (پدواختگ) به ترتیب خدا می‌شوند. «واختگ» نماد اشتیاق خدایان برای نجات روشنی‌های شکست‌خورده، و «پدواختگ» نماد پاسخ به این اشتیاق است. روح زنده اورمزد بگ را نجات می‌دهد و به قلمرو روشنی باز می‌گرداند، اما زمان را برای نجات همه ذرات روشنی مناسب نمی‌بیند. در این هنگام، دیوان آزمند که عناصر روشنی را بلعیده‌اند، در اثر مستی ناشی از بلعیدن ذرات سکرآور نور، سست می‌شوند و این سستی دیوان به جهان آرام و بی‌دفاع روشنی فرصت می‌دهد تا سرشت خود را دگرگون سازد و به نیرویی جنگ‌جو بدل گردد.

۷. آفرینش جهان مادی

پدیدآوردن جهان مادی تمهیدی است برای بیرون‌کشیدن ذرات روشنی اسیر در ماده در محیطی مناسب این کار. با این هدف، روح زنده به همراهی پسران خود به قلمرو تاریکی

می‌تازد و دیوهای تاریکی را شکست می‌دهد. از تن آن‌ها، که کشته شده‌اند، هشت زمین و از پوستشان ده آسمان را می‌سازد. سرانشان را در افلاک زنده به زنجیر می‌کشد. از روشنی‌های فروبلعیده که هنوز پاک مانده‌اند خورشید و ماه را می‌سازد و از آن‌ها که کمی آلوده‌اند ستارگان را در آسمان یازدهم، یعنی آسمانی که از زمین دیده می‌شود قرار می‌دهد. او برای رهاکردن روشنی‌های اسیر در ماده سه چرخ از آتش و آب و باد می‌سازد. به این ترتیب این خدا جهان مادی را می‌سازد تا زندانی باشد برای دیوهایی که هنوز زنده‌اند (بویس، ۱۳۸۶: ۱۷-۱۸). این سازوکاری است عظیم برای آزادسازی روشنی‌های بلعیده و تجزیه‌شده، که از این مرحله به بعد، مجموعه آن‌ها روح جهانی، یا نفس زنده، و نیز عیسای رنجبر خوانده می‌شود.

نا گفته نماند که روح زنده تا پایان جهان به خویش کاری‌اش ادامه خواهد داد.

۸. آفرینش سوم

۱۸ شخصیت‌های آفرینش سوم

ایزد نرسه، دوشیزه روشنی، معمار بزرگ، عیسای رخشان، و ستون شکوه. در این مرحله، جهان مادی هنوز ساکن و عاری از حیات است. آن‌گاه پدر بزرگی نخستین خدای منجی، یعنی ایزد «نرسه»، را فرا می‌خواند. سپس «دوشیزه روشنی» را فرا می‌خواند. این دو نیروی الهی وظیفه دارند تا پیکر برهنه خود را به سرکردگان دیوها، که روح زنده آن‌ها را افلاک به زنجیر کشیده است، نشان دهند تا سرشت شهوت‌آلودشان سبب شود که نره‌دیوان روشنی‌های اسیرشده را به صورت نطفه فرو ریزند و از آن نطفه‌ها گیاهان و درختان پدید آیند، و ماده دیوان، که از شهوت‌رانی‌های پیشین خود در دوزخ تاریکی باردار بودند، با دیدن این صحنه جنین‌های خود را که نور کم‌تری دارند سقط کنند. این جنین‌های سقط‌شده پنج گونه جمعیت جهان مادی را در آن مرحله تشکیل می‌دهند. موجوداتی دوپا و چهارپا، پرنده، خزنده، و شناگر (همان: ۱۶). برای این‌که روشنی‌هایی که مرحله به مرحله آزاد می‌شوند در امان بمانند، ایزد «معمار بزرگ» فراخوانده می‌شود. او بنا به وظیفه‌اش «بهشت نو» را می‌سازد تا در دوران آمیختگی و نبرد آسایشگاه موقتی باشد برای نورهای گردآوری‌شده. با وجود بهشت نو، بهشت ابدی که جایگاه پدر بزرگی است در امان می‌ماند. راهی که روشنی‌های نجات‌یافته را به بهشت نو و از آن‌جا به بهشت ابدی می‌رساند ایزدی است که «ستون شکوه» نام دارد.

۹. آفرینش انسان

برای شکست فرایند نجاتِ روشنایی، اهریمن دو دیو نر، یعنی اشقلون، و ماده، یعنی نبروئیل (نمرائیل)، را که نامش در متن‌های ایرانی مانوی به صورت پسوس آمده است برمی‌انگیزد، تا نسل بازمانده از دیوان سرزمین تاریکی را ببلعند و، با این کار، تمام روشنایی‌های انباشته در تن این موجودات تاریکی را در پیکر خود بینارند. آن‌گاه این دو دیو جفت‌گیری می‌کنند و «آدم و حوا» را به شکل «ایزد نرسه» و «دوشیزه روشن» پدید می‌آورند: همان زوج آسمانی، که دیوسالاران زنجیرشده در آسمان، یعنی پدر و مادر اشقلون و نمرائیل، آن‌ها را پیش‌تر در آسمان دیده بودند. جسم آدم و حوا از ماده و روحشان از همان روشنایی‌های برگرفته از آن جفت دیوی است. پس روحی که در بدن انسان است روح تاریک یا مادی است که از شهوت، آز، رشک، نفرت، و مانند آن تشکیل شده و همراه با روشنایی‌ها در تن انسان اسیر شده است. پدر بزرگی «عیسای رخشان» را برای آگاهانیدن آدم از اصل روحش می‌فرستد. با تولیدمثل آدم و حوا، روشنایی به اسارت جاودانه انسان درمی‌آید.

۱۰. نجات فردی

آن روشنی که روح انسان را می‌سازد خود به خود نمی‌تواند نجات پیدا کند و نجات آن به تلاش آگاهانه هر فرد برای رسیدن به رستگاری بستگی دارد. «منوهمد»، ایزد اندیشه، پیامبرانی را برای نوع بشر می‌فرستد که فرزندان آدم را آگاه کنند. مانی نجات روح انسان از بند اسارت مادی را تنها از راه «خرد و دانش» ممکن می‌دانست. این خرد و دانش در واقع ترجمه‌ای است از اصطلاح $\gamma\upsilon\sigma\omega$ $\zeta\iota$ در آموزه شهودی گنوسی که تعلیمی نیست و از راه کشف و شهود حاصل می‌شود؛ یعنی: حکمت و عمل. که در مکتب اشراق سهروردی به صورتی گسترده بدان پرداخته شده است.

داستان آفرینش ساخته و پرداخته مانی دستورالعمل زندگی برای مانویان بوده است. هر مانوی مؤمن می‌کوشیده که ایزدان سرزمین روشنایی را الگوی خود قرار دهد و نیز رفتارش در این جهان شباهتی به دیوها و موجودات اهریمنی جهان تاریکی نداشته باشد.

این تمثیل‌ها از دیدگاه‌های مختلف درخور بررسی‌اند، از جمله ادبیات و هنر،

داستان‌پردازی، جامعه‌شناسی، مطالعه ادیان، شناخت و بررسی بلاغت و آرایه‌های ادبی، و زبان‌شناسی.

داستان آفرینش مانوی، به لحاظ داستان‌پردازی، حکایت سراسر و زودفهمی نیست، اما داستان آفرینش در مذاهب ابراهیمی بسیار روان و سراسر است. در مذاهب ابراهیمی، فقط یک خدا هست و بس. ذات خداوند احد و واحد است، شریکی ندارد، نه می‌زاید، و نه می‌میرد و ازلی و ابدی است. این خداوند آشوب را نظم می‌دهد؛ نور می‌آفریند؛ نور را از ظلمت جدا می‌کند؛ آسمان و زمین را می‌آفریند؛ دریاها و موجودات آن را می‌آفریند؛ بعد زمین و جانوران زمینی را خلق می‌کند و خلقت به آدم و حوا می‌رسد و، در روز ششم، خلقت پایان می‌گیرد و، در روز هفتم، خالق استراحت می‌کند.

اما داستان آفرینش در مانویت بسیار پیچ در پیچ و پر از حوادث قهرمانی است؛ خیلی به فیلم‌های پرحادثه فضایی هالیوود شبیه است و گاه هرزه‌نگاری (pornography) را هم شامل می‌شود؛ و همین جنبه هرزه‌نگاری قداست را از افسانه آفرینش مانوی می‌گیرد و آن را به خیال‌پردازی‌های افیون - بنیاد شبیه می‌کند. از این گذشته، افسانه آفرینش مانوی در پایان به صورتی ناخوشایند و موهن به باورهای یهودی و مسیحی نیز پیوند می‌خورد. مقصود در این جا نقش آدم و حوا و نقش حضرت عیسی در افسانه مانوی است. نقش آدم و حوا در داستان توراتی و قرآنی به صورت شاهکار و نقطه اوج آفرینش خداوند جلوه‌گر می‌شود، حال آن‌که، در افسانه مانوی، این پدر و مادر آدمیان از پیوند دیوان خبیث و پلشت به وجود می‌آیند و حضرت عیسی هم نقش یکی از ایزدان درجه دوم را دارد. مانی برای اعتباربخشیدن به افسانه خود، افزون بر شخصیت‌های شناخته‌شده ادیان ابراهیمی زمان خود، شخصیت‌های دیگری از دنیای اسطوره‌های یونان، مثل اطلس، را هم وارد افسانه خود کرده است.

شکست مانویت که در زمانی بس کوتاه در سه قاره جهان قدیم، یعنی آسیا و اروپا و آفریقا، از غرب تا کرانه‌های اقیانوس اطلس و از شرق تا دریای چین گسترش یافت، در وهله نخست، بسیار به زندگی ستیزی و نکوهش هستی مادی در این دین ارتباط داشته است و، در وهله دوم، به پیچیدگی و بغرنج بودن کیهان‌شناسی آن.

این پیچیدگی داستانی، شخصیت‌پردازی و بسیاری حوادث، از دیدگاه ادبی برای

مانی امتیازی در بالاترین حد کمال‌گرایی در تخیل محسوب می‌شود. مانی، این انسان سده سوم میلادی، برای قلمرو و اقامت‌گاه خداوند، خالق نیکی‌ها، مکانی فضایی را برای ما مجسم می‌کند. مکانی که امروزه شاید تنها قدرت خیال‌آفرینی سینما قادر به تجسم آن باشد. اما مانی آن فضای فرازمینی را با کلمات برای ما مجسم می‌کند، مکانی در فراسوی ابرها و ستارگان، در فراخکرتی فضایی که، گرچه کرانمند است، هر گوشه‌ی پر از روشنایی‌اش تا گوشه‌ی دیگر آن بی‌نهایت فاصله دارد. این غنای تخیل و تصور در توصیف جهان اهریمن هم بازتاب دارد. آنچه در سرزمین روشنی نظم و هماهنگی و نیکی است، در سرزمین تاریکی آشوب و بی‌نظمی و ناهماهنگی است. بر پایه‌ی آنچه گذشت، داستان بر ساخته‌ی آفرینش مانی داستانی تمثیلی است.

۱۱. داستان تمثیلی مانوی

تمثیل در پارسی میانه «آزند» نامیده می‌شود. قطعه‌ی مورد بررسی متنی است به زبان پارسی میانه. ورنر زوندرمان، (۱۹۳۵-۲۰۱۲)، با کنار هم گذاشتن متن‌های قطعه‌ی قطعه، توانست تا حد امکان داستان را بازسازی کند و حرف‌نویسی و ترجمه‌ای نیز از دو متن به هم پیوسته عرضه کرد: (Sundermann, 1973: 84-85) M 46+ M 652 +M 526. در جستار حاضر، حرف‌نویسی بر اساس اثر یادشده و آوانویسی هماهنگ با فهرست واژه‌های بویس (Boyce, 1977) صورت گرفته است.

نشانه‌های به کار رفته در متن

واژه در داخل کمانک: مترادف؛

واژه در داخل قلاب در متن حرف‌نویسی یا آوانویسی شده: افزوده‌ی زوندرمان، ویراستار دست‌نوشته؛

شماره‌ی درون کمانک: شمار سطر در حرف‌نوشت زوندرمان؛

واژه یا عبارت یا جمله در داخل کمانک، در برگردان فارسی: افزوده‌ی نگارنده‌ی جستار برای

روشن‌تر شدن مطلب؛

واژه در داخل قلاب در برگردان فارسی: افزوده‌ی نگارنده‌ی جستار؛

بعد از ترجمه‌ی فارسی: جمله‌ی ناتمام.

متن M46 صفحه رو

	حرف‌نوشت	آوانوشت	برگردان فارسی
	/R/1/ q' o h'n rhyg 'ydr	/R/1/ ka hān rahīg ēdar	۱/ هنگامی که آن رهی (پسر) را این‌جا
(1635)	2/ 'nyd o mn zn (d)[yyd] š'h	2/ ānēd o man zan dayēd šāh	۲/ آوردید مرا [به او] به زنی دهید. شاه
	3/ 'sp u (m)y(rd prys)tyd š'h	3/ asb u merd frēstēd sē	۳/ اسب و مرد فرستاد سه
	4/ j 'r k (wš) wyd '(w) [d] (rh) yg	4/ jār ku šawēd ud rahīg	۴/ بار؛ که: «شوید (بروید) و رهی را
	5/ 'nyd o (šwdy) nd u (pyr)mwn	5/ ānēd o šwdēnd u pērāmōn	۵/ بیاورید. شدند (رفتند) و پیرامون
	6/ drxt 'y (s)[t '] (hynd) o o	6/ draxt istād hēnd	۶/ درخت ایستادند.
(640)	7/ (g)wptynd [š] 'h[x]w' nyd	7/ gūft ēnd šāh xwānēd	۷/ گفتند: «شاه می‌خواند (فرامی‌خواند).»
	8/ [rhy] (g) ny (n) [...] (s) h	8/ rahīg nē [...] (st) sē	۸/ رهی ن [...] سه
	9/ [3-4] ('w) 'm o [m] (rd) whm' (n)	9/ [3-4] āwām mardōmān	۹/ نوبت مردمان (مردان) را
	10/ [2-3] (q)yrd 'w(z)[d] [o š']	10/ [2-3] kird ōzad o šāh	۱۰/ [] کرد، کُشت. شاه
	11/ gwpt nwn c 'wn kwnym o	11/ gōft nūn cē kunēm	۱۱/ گفت: «اکنون چه کنم؟»
(1645)	12/ 'sp ' (wd) wnybwṭ	12/ asb ud merd wany būd	۱۲/ اسب و مرد تباه شد،
	13/ o dwxt pd (m) [r] (g p) sy (q)	13/ o marg [?]	۱۳/ مرگ [؟] .»
	14/ p (yr) [z] (n bwt) o gwpt 'ny	14/ pīr zan būd o gōft any	۱۴/ پیرزنی بود، گفت: «[تدبیر؟] دیگری»
	15/ (')[...] (m š) ['] h gwpt kw	15/ [] šāh gōft ku	۱۵/ [] شاه گفت که:
	16/ (c'wn [']nny o ps' š n(.) [.] (??)	16/ cē' ōn o pas-š (??)	۱۶/ «چگونه؟» پس [پیرزن] برایش
(1650)	17/ (m) [k] o 'yr wṭ wrg ('yw) 'st[d]	17/ may ud warrg ēw istad	۱۷/ می و بره‌ای بستد
	18/ o (šwd) o 'yr d [r] (x) [t nš] (s) t w (rg)	18/ o šud o ēr draxt nišast warrag	۱۸/ شد (رفت) و زیر درخت نشست. بره را
	19/ (p') ybst o (p) [d dwmbg] kwš[t]	19/ pāy bast o pad dumbag kušt	۱۹/ پای بست (پای بره را بست) [آن را] به دنبه کُشت
	20/ o r (hyg) gwpt p (d grdn) kwš	20/ o rahīg gōft o pad garden kuš	۲۰/ رهی (پسر) گفت: «به گردش بکش!»
	21/ ' wy pd dwmbg kwš [t]	21 / ōy pad dumbag kušt o pas	۲۱/ او [بره را] به دنبه کُشت، پس

صفحه پشت

(1655)	/V / 1/ ' w rhyg gwpt ' wr	(1655) /V/1/ ō rahīg guft awar	۱/ به رهی (پسر) گفت: «بیا
	2/ mn nm'y o ghy h' n	2/ ō man nimāy o gahy hān	۲/ به من بنمای. آن گاه آن
	3/ rhyg 'c drxt prwd 'md	3/ rahīg az draxt frōd āmad	۳/ رهی (پسر) از درخت فرود آمد
	4/ o kw(š n) [m] 'y'n (z)n(?) my d'd	4/ kuš nimāyān zan may dād	۴/ [در حالی که با خود می‌اندیشید: «به او خواهم نمود.» آن زن [به او] می‌داد
(1660)	5/ o nxwst 'yn x(wr xw) rd	5/ o naxust ēn xwar o xward	۵/ [گفت: «نخست این را بخور، خورد.
(1660)	6/ 'byw š bwd o ps pd	6/ abēōš būd o pas pad	۶/ بی‌هوش شد، پس [او را] به
	7/ xr dy št o ' w š'h n[yyd]	7/ xar dišt o ō šāh nīd	۷/ خر سوار کرد و به سوی شاه راند
	8/ o '(w) q (nyg) d'd o pd [3-4]	8/ o ō kanīg dād pad [3-4]	۸/ [او را] به کنیزک داد به ...
	9/ s(h dr q) yrd (') [wš'h' n dw]	9/ sē dar kird ušān dō	۹/ سه در ساخت و [از آن‌ها دو تا]
	10/ o (rwyn) o 'r [zyzyn] o h'n 'yg]	10/ r ōyēn o arzižen o hān īg	۱۰/ رویین و ارزیزین، آن
	11/ 'ndr(wn o) [r' y] 'hwn (') mr	11/ andarōn o rāy āhun amar	۱۱/ اندرون (در اندرونی) را از آهن بی‌شمار
	12/ (' rzyz 'mr 'g) nyn krd 'o	12/ arziž amar o agnēn kird o o	۱۲/ [و] ارزیز بی‌شمار ترکیب کرد و
	13/ (yk dr) kyrd o k' rhyg 'w	13/ yek dar kird o rahīg ō	۱۳/ یک در ساخت، هنگامی که رهی (پسر) به
	14/ (wš) '(md n 'y) zd o g'w	14/ uš mad nāy zad o gāw	۱۴/ هوش آمد، نای زد، گاو
	15/ 'šnwd o ['] (m) d o dw dr	15/ išnūd o āmad o dō dar	۱۵/ شنید، آمد دو در را
(1670)	16/ 'šk (st) o ('w) wd 'w	16/ iškast hēnd o uš	۱۶/ شکست، و به
	17/ sdyg dr ['] (m) d p (l) zwr	17/ sēdīg dar āmad pd zōr	۱۷/ سومین در آمد، به زور
	18/ 'šk (s) t hynd o 'w š	18/ iškast hend o uš	۱۸/ شکستند (درها به زور [گاو] شکسته شدند) و او را (گاو را)
	19/ srwy yk 'šk st o šwd	19/ srōy yek / iškast o šud	۱۹/ شاخی شکسته شد. رفت (گاو رفت).
	20/ rhyg b' rbwd o u n'y d	20/ rahīg ba rōbud o u nīd	۲۰/ رهی (پسر) را ربود و [او را بیرون] راند
	21/ 'w rhyg gwpt o pdys'y	21/ ō rahīg gōft padīsāy...	۲۱/ به رهی (پسر) گفت: «از آن‌جا که...»

متن M 526 + 652، صفحه رو

2/ [5-7] (t) 'n h'm ('g) [2-3]	2/...-tān hamāg...	۱/۲ ...- تان همه...
3/ [2-4 §(h) ry'r 'hrym (n)	3... šahryār ahremen...	۳/ ...شهریار، اهریمن...
4/ [6-8] o zn 'y pyr	...zan ī pīr...	۴/ ... زن پیر...
5/ [6-8] o n'n o sḥ n'y	...sē nāy...	۵/ ...سه نای...
6/ [pnz'n] 'ndrz 'y 'rd'w'n	Panj andarz ī ardāvān	۶/ پنج اندرز برگزیدگان
7/ o s [h] (dr) 'dwr o ' wrzwg	... sē ādur āwarzōg...	۷/ ... سه آتش: شهوت...
...

همان‌گونه که از متن M 46 برمی‌آید، داستان درباره شاهزاده خانمی است که به عشق پسری گرفتار شده که به او اعتنا نمی‌کند. شاه برای رهایی دختر از غم هجران مردان خود را می‌فرستد تا پسر را پیش آن دختر بیاورند. شاه به این منظور سه بار سواران خود را به دنبال پسر می‌فرستد. پسر نه تنها از آمدن سر باز می‌زند بلکه سواران شاه را نیز می‌کشد. شاه درمانده می‌شود. ناگاه پیرزنی وارد ماجرا می‌شود و خود را برای چاره کار آماده می‌کند. یک بره و قدری می می ستاند و می‌رود به زیر درختی که پسر بالای آن است. پیرزن وانمود می‌کند که دارد بره را با بریدن از سوی دنبه می‌کشد. پسر، که از این کار شگفت‌زده و کنجکاو شده است، به او می‌گوید: بره را که از دنبه نمی‌کشند سرش را از گردن ببر! پیرزن وانمود می‌کند که در این کار چیره نیست و از او راهنمایی می‌خواهد. پسر فریب پیرزن را می‌خورد و از درخت پایین می‌آید. پیرزن به او می‌دهد و پسر بی‌هوش می‌شود. پیرزن او را سوار خر می‌کند و نزد شاه می‌برد. شاه برای در بند کردن پسر خانه‌ای با سه در می‌سازد. دو در از روی و قلع، و در سوم، که محکم‌تر است، از ترکیب مقدار زیادی آهن و قلع. هنگامی که پسر به هوش می‌آید، نای می‌زند. گاو صدای نای را می‌شنود و دو در را می‌شکند و در سوم را هم می‌شکند و، در این میان، یک شاخ گاو نیز می‌شکند. گاو از آن‌جا می‌رود و پسر را هم با خود می‌برد. ظاهراً به پسر چیزی هم می‌گوید، اما داستان در همین‌جا ناتمام می‌ماند.

سطرهای ۱ تا ۷ متن‌های M 526 و M 526، که نقص و افتادگی بسیار دارند، ظاهراً بیان‌گر تفسیر یا نتیجه اخلاقی این داستان تمثیلی‌اند. از این سطرها چنین برمی‌آید که شهریار نماد اهریمن است و آن سه در نماد آتش، شهوت، و آزند.

۱۲. تفسیر داستان

با توجه به داستان آفرینش مانوی، این عناصر داستانی را می‌توان به شرح زیر تفسیر کرد:

«پسر» نمادی است از انسان آگاه که عیسای رخشان او را از اصل الهی‌اش آگاه کرده است. تصویر «پسر یا مرد جوان»، چنان که زوندرمان خاطر نشان می‌کند، در ادبیات مانوی صورت تشخیص‌یافته «اشتیاق روح به رستگاری» است. «شاه»، همان گونه که در تفسیر مانوی خود متن آمده است، اهریمن است که می‌خواهد پسر را در زندان تن اسیر کند.

«شاهزاده خانم» نماد عشق زمینی و رابطه زن و مرد است. «خانه» نماد دنیای مادی است که انسان را در بند نگه می‌دارد. «سه در» نماد: ۱. آتش که جایش در شکم انسان است و، با عمل «خوردن»، روشنایی را از گیاهان و میوه‌ها می‌گیرد و در تن آدمی می‌انبارد؛ ۲. شهوت؛ و ۳. آرزو که هر کدام بخشی از تن انسان را به زیر فرمان دارند.

«می» عامل بی‌خبری، فراموشی و گمراهی است. «گاو»، که روح را از زندان تن رها می‌سازد، نماد «هیئت نور» یا خدایان منجی است که سرانجام روح را به بهشت روشنی هدایت می‌کنند. «شاخ شکسته گاو» نماد روشنی‌های از دست‌رفته است (بهایی که روح برای پیروزی بر ماده می‌پردازد). «نای زدن» نماد فریاد دادخواهی انسان برای رهایی از ژرفنای دوزخ است.

۱۳. نتیجه‌گیری

بنا بر آنچه گفته شد، با نگاه به اسطوره آفرینش مانی و در نظر گرفتن آن به مثابه داستان تمثیلی بلند و پرشاخ و برگ، به نقش آن در تبیین و تفهیم آموزه مانی پی بردیم. این دریافت با مقایسه شخصیت‌ها و عناصر اسطوره آفرینش با داستانی تمثیلی به زبان پارسی میانه صورت پذیرفت. اگرچه این داستان تمثیلی، در قرن بیست و یکم، شاید کمی نامفهوم بنماید و حکایت مشخصی را بازگو نکند، شخصیت‌های آن، که به اشاره از آن‌ها یاد می‌شود، شخصیت‌های داستان‌هایی هستند که در دوران شکوفایی مانویت مشهور بوده‌اند و در کتاب‌های یهود هم از آن‌ها نام برده شده است. به همین دلیل، مخاطبان این داستان‌ها آن‌ها را می‌شناخته‌اند و بیان تمثیلی برای رساندن مقصود کافی بوده است. بنابراین مانی، هر جا که قصد داشته است بنیادهای دینی و اخلاقی تأثیرگذار در آموزه پیچیده خود را برای توده مخاطبانش آسان و پذیرفتنی کند، از شگرد بلاغی داستان تمثیلی سود می‌جسته است.

پی‌نوشت

۱. اساطیر مانوی، در سنجش با دیگر ادیان، از عنصر قداست بهره کم‌تری برده است و، در واقع، عناصر داستانی در آن نمود بیش‌تری دارد.
۲. شاید این بخش برای خوانندگان متخصص تکراری باشد، اما از آن‌جا که آشنایی با شخصیت‌های اسطوره آفرینش برای بهره‌گیری از محتوای مقاله لازم می‌نماید، از خوانندگان آشنا با اسطوره پوزش می‌خواهم.

منابع

- بویس، مری (۱۳۸۶). *بررسی ادبیات مانوی*، ترجمه امید بهبهانی و ابوالحسن تهامی، تهران: بندهش.
- پورنامداریان، تقی (۱۳۶۴). *رمز و داستان‌های رمزی*، تهران: علمی و فرهنگی.
- تفضلی، احمد (۱۳۸۸). *تاریخ ادبیات ایران پیش از تهران*، تهران: سخن.
- داد، سیما (۱۳۷۸). *فرهنگ اصطلاحات ادبی*، تهران: مروارید.
- دکره، فرانسوا (۱۳۸۰). *مانی و سنت مانوی*، ترجمه عباس باقری، تهران: فرزانه.
- زرشناس، زهره (۱۳۸۰). *زبان و ادبیات ایران باستان*، تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی.
- مدرسی، فاطمه (۱۳۹۰). *فرهنگ توصیفی نقد و نظریه‌های ادبی*، تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
- مولوی، جلال‌الدین محمد (۱۳۶۸). *مثنوی معنوی*، ج ۱، به همت رینولد الین نیکلسون، تهران: مولی.

Boyce, Mary (1975). *A Reader in Manichaean Middle Persian and Parthian*, (Acta Iranica9), Téhéran, Liège: Bibliothèque Pahlavi.

Boyce, Mary (1977). *A Word-List in Manichaean Middle Persian and Parthian*, (Acta Iranica9a), Téhéran, Liège: Bibliothèque Pahlavi.

Sundermann, Werner (1973). *Mittelpersische und Parthische Kosmogonische und Parabeltexte der Manichäer*, Berlin: Akademie Verlag.