

Classifying and Analyzing the Motifs of the Poem of Homay and Homayon by Khajoye Kermani

Amirabbas Azizifar*

Assistant Professor, Department of Persian Language and Literature, Razi University, Kermanshah, Iran

Zeynab Karamipoor

Ph.D. Student in Persian Language and Literature, Razi University, Kermanshah, Iran

Abstract


In this article, we decided to analyze motifs in the fiction of "Homay and Homayon" by Khajoye Kermani. In this research, the descriptive-analytic study was conducted to investigate if the poem of "Homay and Homayon can be classified as classical Persian literature, how close it is to folk tales, and what demonstrated classification of its motifs can be offered. After investigating and extracting all motifs, we classified and analyzed them in six classes: human motif, animal motif, thematic motif, place motif, wonder motif, munificence motif. The results showed that the absence of anything essential, fundamental, mythological, and epic such as snake, dragon, cow, elephant... and such elements as plants and transformation of creatures detracted from its appeal. Saints and masters play no important role. Thematic motifs showed the highest frequency, which indicates that the system is dynamic and fluid rather than static. The writer has reported the story by using only some issues that reduced its appeal.


Keywords: Khajoy-e Kermani, Homay o Homayoon, Motif, Folktale.

* Corresponding Author: a.azizifar@razi.ac.ir



دسته‌بندی و تحلیل بُن‌مایه‌های قصه‌ساز در منظومه همای و همایون خواجهی کرمانی

امیرعباس عزیزی فر  * | استادیار، گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه رازی، کرمانشاه، ایران

زینب کرمی پور  | دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه رازی، کرمانشان، ایران

چکیده

در این مقاله برآنیم تا به تحلیل بن‌مایه (موتیف)‌های داستانی منظومه همای و همایون خواجهی کرمانی بپردازیم. در این پژوهش که به روش توصیفی-تحلیلی و مطالعه کتابخانه‌ای به انجام رسیده است، می‌خواهیم دریابیم که منظومه همای و همایون آیا ذیل یک متن ادبی کلاسیک فارسی قرار می‌گیرد؟ تا چه اندازه با قصه‌های عامیانه نزدیکی دارد و چه دسته‌بندی از بُن‌مایه‌های آن می‌توان به دست داد. پس از بررسی، بُن‌مایه‌ها را در شش دسته بُن‌مایه‌های انسانی، حیوانی، موضوعی، مکانی، شگفت و کرامت طبقه‌بندی کرده به تحلیل آن‌ها پرداخته‌ایم. نتایج پژوهش نشان داد که نبود عناصر بنیادین اساطیری و حماسی همچون مار، اژدها، گاو، فیل، سیمرغ و... و عناصری همچون گیاهان و انواع رستنی‌ها و نیز پیکرگردانی در این قصه از گیرایی آن کاسته و پیرنگ قصه را سست کرده است. تیپ اربابان معرفت نیز نقشی در این داستان ندارد. بُن‌مایه موضوعی، بالاترین بسامد را دارد و این بیانگر آن است که این منظومه بیش از آنکه پویا باشد، قصه‌ای ایستا است و گوینده تنها برحسب برخی موضوعات مستعمل، داستان را گزارش کرده است. بنابراین، می‌توان گفت «همای و همایون» بیش از آنکه در ذیل ادب مکتوب کلاسیک فارسی قرار گیرد، یک اثر مکتوب عامیانه است.

کلیدواژه‌ها: خواجهی کرمانی، همای و همایون، بُن‌مایه، قصه عامیانه.

مقدمه

«همای و همایون» نخستین منظومه از مثنوی‌های پنج‌گانه خواجه‌ی کرمانی است که از نوع آثار بزمی و عاشقانه است. اصل داستان «همای و همایون» از افسانه‌های کهن ایرانی و تلفیقی است از آنچه قصه‌گویان در مجالس می‌گفته یا می‌خوانده‌اند. خواجه در ساختار و محتوای این مثنوی عاشقانه، داستان‌های «سمک عیار» و «خسرو و شیرین» و «ویس و رامین» را درآمیخته است. در داستان همای و همایون، خواجه کوشیده است هم در شکل ظاهری و طرح موضوعات جنبی و هم در تصویر صحنه‌های گوناگون داستان و نمایش دقیق آن‌ها به مقتدای خود، نظامی‌گنجوی، نزدیک شود. البته کوشش وی در ابداع و استخدام تعابیر تازه و بدیع و سعی او در پدیدآوردن اثری نه‌چندان تقلیدی، امری است که نمی‌توان آن را نادیده گرفت، اما به هر حال، کار او چنان که غالباً گفته‌اند - و خود، گاهی اقرار دارد - ساختن نظیره‌ای برای شاهکار نظامی است (میرهاشمی، ۱۳۸۲).

هدف از این پژوهش بررسی جنبه‌های قصه‌پردازانه داستان عاشقانه همای و همایون از جهت تأثیرپذیری از روایات عامیانه از حیث محتوا است. نگارندگان با خوانش متن کامل داستان به مواردی از تشابهات این منظومه شهیر با برخی عناصر محوری قصه‌های عامیانه دست یافتند و تمام این عناصر را تحت عنوان «بن‌مایه»، دسته‌بندی و تحلیل کرده‌اند. علاوه بر این، هدف این پژوهش، نگرسیستن به منظومه عاشقانه همای و همایون از منظری دیگر است تا علاوه بر عطف توجه مخاطبان به این داستان بلند روایی، استخراج، دسته‌بندی و تحلیل یکی از عناصر محتوایی قصه‌های عامیانه با عنوان بن‌مایه را به انجام برساند.

۱. پیشینه پژوهش

در باب موضوع کلی پژوهش؛ یعنی بن‌مایه پژوهش‌هایی صورت گرفته است (نک؛ ذوالفقاری (۱۳۸۶)، پارسانسب (۱۳۸۸)، تقوی و دهقان (۱۳۸۸) و جعفرپور و علوی‌مقدم (۱۳۹۱)). در باب منظومه همای و همایون نیز پژوهش‌هایی به انجام رسیده است که در ادامه به برخی از آن‌ها اشاره شده است.

پورامینانی (۱۳۹۱) در پایان‌نامه خود با عنوان «نقد منظومه همای و همایون خواجه» به بررسی ساختاری و محتوایی و نیز ویژگی‌های سبکی این منظومه پرداخته است.

قرمباری (۱۳۹۲) در پژوهشی با عنوان «کارکرد عناصر فانتزی در منظومه همای و همایون» به نوع داستان، طرح‌شناسی فانتاستیک، تخیل‌شناسی شخصیت‌های واقعی و تخیلی و... پرداخته است.

چراغی و ذاکری (۱۳۹۴) در پژوهش خود با عنوان «سیمای فرهنگ عامه در آینه شعر خواجه» به برخی باورهای عامه در تمام اشعار خواجه پرداخته‌اند.

میرعابدینی (۱۳۷۹) در مقاله‌ای با عنوان «همای و همایون، دژ هوش ربای خواجه» به مقایسه داستان همای و همایون و دژ هوش ربای مولوی پرداخته و نتیجه می‌گیرد که طرح هر دو داستان یکسان است.

۲. روش پژوهش

پژوهش حاضر بر مبنای روش کیفی و مطالعه کتابخانه‌ای است؛ بدین منظور با مراجعه به منابع مختلف، مبانی نظری پژوهش استخراج، سپس با مراجعه به منظومه همای و همایون خواجهی کرمانی، موارد مورد نظر استخراج، دسته‌بندی، توصیف و تحلیل شده است.

۳. بحث و بررسی

۳-۱. بن‌مایه، درون‌مایه و تپس

اصطلاح بن‌مایه یا موتیف^۱ به حوزه‌های مختلفی از هنر و ادبیات اشاره دارد و چنانکه بسیاری از اصطلاحات و مکاتب ادبی در حوزه ادبیات برگرفته از هنرهای دیگر یا علوم دیگر است، باید پذیرفت اصطلاح بن‌مایه دامنه گسترده‌ای از علوم را دربر می‌گیرد. این اصطلاح به حوزه‌هایی همچون نقاشی، مجسمه‌سازی، معماری، دکوراسیون، موسیقی و حتی خیاطی و بافندگی نیز دلالت دارد. اگرچه این سه اصطلاح در حوزه معنانشناسی زبانی، اصطلاحاً هم‌خوشه^۲ هستند؛ یعنی همه این مفاهیم دلالت بر یک حوزه معنایی دارند که هر کدام به دلیل داشتن وجوه اشتراکی در یک حوزه قرار می‌گیرند و به دلایلی در افتراق با هم نیز هستند (ریچارد و دیگران، ۱۳۷۲: ذیل Semantic Field)، اما تفاوت‌های ظریفی

1- Motif

پژوهشگران به مرور تعاریف بن‌مایه (موتیف) پرداخته‌اند و در این زمینه مقالات ارزشمندی گزارش شده است (برای تعاریف مختلف بن‌مایه و انواع آن به پارسانسب (۱۳۸۸) نگاه کنید).

2 - Semantic Field

از حیث مدلولی و مصداقی با همدیگر دارند. بنابراین، می‌توان گفت درون‌مایه، مفهوم یا مفاهیم اصلی و اساسی اثر است که محور روایت قرار گرفته و سایر عناصر داستان یا قصه از آن منشعب می‌شود. درون‌مایه علاوه بر اینکه شمول گسترده‌تری نسبت به بن‌مایه دارد، اساساً به حوزه ادبیات روایی در قصه و داستان محدود نمی‌شود. البته از یک نکته نباید غافل بود و آن اینکه درون‌مایه هر قصه‌ای، بن‌مایه‌های خاص، تکرارشونده و ثابتی اقتضا می‌کند؛ چنانکه بنای اصلی داستان‌های حماسی - دینی جنگ، کشورگشایی، عشق، عیاری، مبارزه با کفر، دیو، جادو، پری‌زادگان و شکستن طلسم‌های گوناگون است. با توجه به آنچه گفته شد، می‌توان بن‌مایه را چنین تعریف کرد: «کوچک‌ترین واحد روایی که تکرارشوندگی مهم‌ترین ویژگی آن است». صفت «تکرارشوندگی» را از آن جهت می‌گوییم که دست‌کم در قصه‌ها این تکرار به وضوح دیده می‌شود؛ مانند: ربودن، پنهان شدن، خواب دیدن، رزم، لباس مبدل پوشیدن، سفر، اشیاء و موجودات عجیب و... .

به نظر می‌رسد درون‌مایه بیشتر با «تُپس»^۱ ارتباط داشته باشد تا بن‌مایه؛ هرچند برخی تپس را همان موتیف می‌دانند، اما نمونه‌ای که به عنوان شاهد مثال ذکر می‌کنند، درون‌مایه است تا موتیف؛ چنانکه مارتین گری^۲ در تعریف تُپس می‌گوید: «تُپس کلمه‌ای یونانی به معنای پیش پا افتاده و مبتذل است که به موتیف‌های تکراری و معمولی ادبیات اشاره دارد؛ نظیر «تشبیب» یا «حالی خوش باش» در شعر غنایی» (گری، ۱۳۸۲).

۲-۳. دسته‌بندی و تحلیل بن‌مایه‌های قصه‌ساز منظومه همای و همایون

۱-۲-۳. بن‌مایه‌های انسانی

۱-۱-۲-۳. شاه

غالباً شاهان اولین عناصر و بن‌مایه‌های قصه‌ساز هستند و آغاز حرکت قصه و روایت با این بن‌مایه است. این فرد در حوزه عناصر داستان به شخصیت تعبیر می‌شود، اما چون تپیک است و رفتارهای پیش‌بینی‌پذیر و مکرری از او سر می‌زند به عنوان بن‌مایه نیز بررسی می‌شود. در بیشتر موارد به صورت موروثی بر تخت نشسته است. او غالباً در آرزوی داشتن فرزندی است که وارث تخت او باشد و یا دارای فرزند دختر است و داشتن فرزند پسر، او

1- Topos

2- Gary, M.

را آرزویی دیرپا است. بی‌فرزندی شاه، نقطه آغاز اغلب داستان‌ها است. در داستان همای و همایون، منوشنگ قرطاس، شاهنشاه ملک شام در آرزوی داشتن فرزند پسر است و پس از مدت‌های مدید او را پسری می‌آید:

... که شاهنشاهی بود در ملک شام
منوشنگ قرطاس بود یش نام
نژاد وی از نسل شاهان کی
مسخر مر او را همه روم و ری
به فرزند بودیش دایم هوس
ز یزدان همین حاجتش بود و بس
(خواجه‌ی کرمانی، ۱۳۷۰)

شاه پس از به بار نشستن تمنایش، ادای نذر می‌کند. معمولاً در قصه‌ها دو شاه در دو طرف اقلیم حضور دارند و فاصله این دو شاه را شاهزاده طی می‌کند؛ از یک سو، حرکت قصه از سمت شاهی است که دارای پسری جهانگیر و پرآوازه است که در پی جانان است و از آن سو، خاتمه قصه با شاه دیگر است. این شاه اخیر، دختری آفتاب مهتاب ندیده دارد که تنها شاهزاده اعزامی از سوی شاه نخست، همسر او خواهد بود؛ بنابراین، حضور این دو شاه در دو اقلیم حائز اهمیت است.

۳-۲-۱-۲. شاهزاده

«شاهزاده» از هفت گنشگر محوری قصه است که ولادیمیر پراپ^۱ از او به عنوان قهرمان یاد می‌کند؛ دلاوری جسست و جوگر است که گاه قربانی توطئه‌ها می‌شود، اما معمولاً پیروز است (پراپ، ۱۳۶۸). شاهزادگان مجلای غایت آرزوی شاهان هستند و وارث تخت. نکته جالب اینکه در توصیف این شخصیت، از بزرگان حماسه ملی ایران یاد می‌کنند. شاهزاده همای نیز در رأی و هیأت مانند کیخسرو، کیقباد و منوچهر بوده و دارای طالع سعد است:

به طالع مه برج نیک اختری
به طلعت دُر درج مه منظری...
تو گفتی پری در جهان آمدست
و یا مشتری ز آسمان آمدست
(خواجه‌ی کرمانی، ۱۳۷۰)

1- Propp, V.

این شخصیت پس از تولد به دایه سپرده می‌شود و علاوه بر زیبایی بی حد در دانش‌ورزی نیز بر همسالان پیشی می‌گیرد. او در همان خردسالی تمام علوم را فرا می‌گیرد و دیگر به معلم و مربی نیاز ندارد:

چنان گشت در اندکی روزگار که حاجت نبودش به آموزگار
ز اقلیدس و نحو و طب و نجوم چنان شد که شد داستان در علوم
(همان)

پس از تعلیم، رزم‌ورزی و رزم‌آموزی کنش دیگر او ست که البته بر سان رستم، فلک را با او دستبردی نیست و زمین و فلک را مسخر قدرت خود می‌کند. معمولاً گزارندگان قصه و داستان در ستایش هیبت شاهزادگان، به شخصیت‌های شاهنامه نظر دارند:

چو بگذشت از سال عمرش دو چار نیارست زد چرخ با او دوچار
به سر پنجه دست از نریمان ببرد به زربخشی آب از کریمان ببرد
به میدان چو درتاختی ژنده پیل فلک باز ماندی ازو هفت میل
(همان)

شاهزاده پس از دریافت فنون رزم‌آوری از بودن در قصر احساس ملالت می‌کند و از پدر می‌خواهد به او اجازه بیرون رفتن از قصر بدهد تا به شکار پردازد:

... مرا بیش پروای بستان نماند دل باغ و میل گلستان نماند
در ایوان دلم تنگ شد زین سپس توقع ز خدمت همینست و بس
که فرمان دهد نامور شهریار که بیرون خرامم به عزم شکار
(همان)

شاهزاده که سفر خود را برای رسیدن به محبوب آغاز و جلای خان و مان کرده، پس از سختی‌های زیاد به مقام پادشاهی می‌رسد (همان‌گونه که همای پس از سفر دریا و رهایی از چنگ زنگیان در خاور به مقام شاهی می‌رسد (همان)).

یکی دیگر از کنش‌های شاهزاده که قهرمان محوری قصه است، نبرد با جادوگران و زایل کردن طلسمات ایشان است؛ چنانکه همای در مسیر رفتن به چین به قلعه‌ای به نام زرینه دژ می‌رسد که از آن زند جادوست و او به مدد اسم اعظم خداوند از همه طلسمات در گذشته، جادوگر را نابود می‌کند (همان). شاهزادگان بیشتر به صورت ناشناس و به مدد یاری گر به دربار شاهدخت راه می‌یابند. شاهدختان نیز همچون شاهزادگان پسر، کنش‌های مهمی را به انجام می‌رسانند. از نظر «پراپ» این شخصیت، یک فرد مورد جست‌وجو یا اعزام‌کننده است و در کنش‌هایی همچون واگذاشتن کاری دشوار بر قهرمان، باز شناختن قهرمان اصلی از قلابی و عروسی با قهرمان قصه، ظهور و بروز می‌کند (پراپ، ۱۳۸۶).

برخی از این شاهدختان به سبب زیبایی سرشار توسط جادوگران ربوده شده و در قلعه‌ای به طلسم بر بسته می‌شوند و تنها قهرمان قصه او را از بند رهایی می‌دهد (همان)؛ پری زاد دختر خاقان در بند زند جادو است و همای او را آزاد می‌کند.

از نظر یونگ، شاهزاده خانم‌های قصه‌های پریان (قصه‌های عامیانه) از نمادهای بسیار پیچیده‌آئیمای منفی است که از خواستگاران خود می‌خواهد معماهایش را حل کنند و گرنه کشته می‌شوند و همواره شاهزاده خانم پیروز می‌شود و بدین سان عنصر مادینه، مرد را به بازی روشنفکرانه مخرب می‌کشاند (یونگ، ۱۳۹۲).

۳-۲-۱-۳. دایه

در یک نگاه کلی باید نقش محوری دایه را در پرورش و تربیت کودک دانست. در افسانه‌های عامه از دایه با عنوان دده و دده سیاه یا کنیز یاد می‌شود که بیشتر چهره‌ای منفی دارد؛ به طوری که گاه خونخوار است و قهرمان را می‌کشد (بهرنگی، ۱۳۷۷). نقش مهم دایه، پرورش بزرگ‌زادگان است. اسلامی ندوشن در باب دایه می‌گوید: «معلوم می‌شود که او خصوصیتی داشته که تربیت فرزندان بزرگان به وی واگذار می‌شده است. به هر حال زنی است بسیار زیرک و کاردان، از فن آرایشگری و افسونگری و دیگر هنرهای زنانه باخبر است... از خود مال و تمکن داشته، زنی عامی و بی‌مایه نیست و کم و کیف طبیعت انسان را خوب می‌شناسد...» (اسلامی ندوشن، ۱۳۴۶). در منظومه همای و همایون از دایه همان کنش‌های موردانتظار رخ می‌دهد؛ بی‌درنگ پس از تولد کودک دایه او را گرفته و به تغذیه و تربیت او می‌پردازد:

... در آورد دایه به مهد زرش ز شیر و شکر ساختش پرورش
چو از شیر پردخته شد شهد او برآمد مه از مطلع مهد او
(خواجه‌ی کرمانی، ۱۳۷۰)

۳-۲-۱-۴. بازرگان

«بازرگانان» اصحاب دولت و ثروت‌اند، سرد و گرم روزگار را به واسطهٔ سفرهای گوناگون، چشیده‌اند و بسیار کاردان‌اند. برای سفر خود - که مهم‌ترین بُن‌مایه ایشان است - تَفأل و اسطرلاب‌نگری می‌کنند، بیشتر با درباریان ارتباط دارد و نخست کالای طُرفهٔ خود را به دربار می‌برد و گاهی با پادشاه در امر تجارت شریک است. در بیشتر قصه‌ها، یاری‌گر قهرمان است؛ چنانکه سعدان بازرگان نیز چنین گُش‌هایی دارد:

...یکی پیر فرخنده سالاربار بسی دیده نیک و بد روزگار
ز اندازه بیرون ورا سیم و زر به پیشش غلامان زرین کمر
نژادش ز ایران و در چین مقام چو سعد فلک پیر و سعدانش نام
(همان)

همان‌گونه که در ابیات بالا تصریح شده، سعدان نسب ایرانی دارد، اما مرادۀ تجاری وی با چین است؛ زیرا چین به داشتن طرایف و ظرایف رانعه، نامور بوده است. علاوه بر این، لازمهٔ تجارت، سفر به اقصا نقاط جهان است.

۳-۲-۲. بُن‌مایه‌های حیوانی

حیوانات پا به پای انسان‌ها در قصه‌ها نقشی چشم‌ناپوشیدنی دارند؛ حضور حیوانات در تسریع گُش‌ها و رسیدن قصه به اوج^۱ تأثیرگذار است و در سراسر ادب فارسی حضوری چشمگیر دارند.

۳-۲-۲-۱. اسب

اسب به عنوان مرکب قهرمانان، نماد شجاعت، قدرت و سرعت (هال، ۱۳۸۳) و یاری‌گر قهرمان است که گاه از عرصه حماسه به عرصه ادبیات غنایی تاخته است. یاحقی درباره این حیوان می‌گوید: «در فرهنگ ایران، اسب و گردونه از زمان‌های کهن مورد استفاده بوده‌اند، «مهر» از ایزدانی است که بر گردونه «مینو» نشسته است و اساساً در ذهن اقوام هند و اروپایی، اسب نشانه ویژه ایزد آفتاب و ایزد ماه و ایزد باد است، او شاه چرندگان و در میان چارپایان از همه نیکوتر دانسته شده است» (یاحقی، ۱۳۸۶). در «شاهنامه» هر یک از پهلوانان اسب مخصوص به خود دارد که ممتاز است. می‌توان گفت اسب محوری‌ترین و مهم‌ترین حیوان در قصه و حماسه است و شاهزاده نخستین‌کنش خود را به مدد اسب انجام می‌دهد. در منظومه‌های و همایون نیز همای دارنده اسبی سیاه به نام «غراب» است که خواجه آن را این‌گونه توصیف می‌کند:

یکی بادپا برق هامون نورد	زمین کوب دریا بر و چرخ گرد
به پویه چومرغ و به سیم‌چو زاغ	به بالا چو میغ و به دریا چو باغ
به رفتار کبک و به کینه عقاب	به جلوه چو طاووس و نامش غراب

(خواجه کرمانی، ۱۳۷۰)

۳-۲-۲-۲. گورخر

«گورخر» حیوان بومی ایرانی است که از منظر کنش و حضور در قصه و حماسه در ردیف سومین حیوان، پس از اسب و شیر، قرار می‌گیرد. این حیوان در قصه و حماسه در چالاکی نامور است. وظیفه قهرمان اصلی، صید گورخری است که کمتر کسی توان شکار کردن آن را دارد. معمولاً ترتیب حضور او به این صورت است که به ناگاه از گوشه صحرا پویان و گردافشان ظاهر می‌شود و صید هیچ صیادی نمی‌شود. گویی مأموریت او منفک کردن قهرمان از همراهانش است تا او را به بخش دیگر^۱ قصه رهنمون سازد:

قضا را برآمد یکی تیره گرد	ملک زاده رخ سوی آن گرد کرد
یکی گور دید اندران پهن دشت	که بر طرف نخجیرگه برگذشت

... ز فتراک بگشاد پیچان کمند گره کرد و به گور وحشی فکند
برون رفت از چنبرش نره گور بر آورد بر چرخ گردنده شور
(همان)

در نهایت این حیوان با هدایت قهرمان به قصری که از آن فرشته‌رویی است از عرصه داستان خارج می‌شود؛ گویی او دلاله محبت است (همان).

۳-۲-۳. بُن‌مایه‌های موضوعی

منظور از بُن‌مایه‌های موضوعی، بُن‌مایه‌هایی است که در سراسر قصه به عنوان عنصری پربسامد نقش دارد؛ نقشی محوری که به تنهایی می‌تواند هسته و محور روایت قرار گیرد. در منظومه همای و همایون برخی عناصر محتوایی وجود دارد که تنها ذیل همین بُن‌مایه می‌تواند قرار گیرد.

۳-۲-۳-۱. عشق

«عشق» موتور محرکه قصه است. در واقع این بن‌مایه، عامل اصلی تلاش قهرمان است. نقطه آغازین داستان‌های عاشقانه به گونه‌ای است که شاهزاده از راه مشاهده تصویر شاهدختی به صورت نقاشی یا در حالت خواب و یا از راه شنیدن او صاف وی، دلباخته شاهدخت می‌شود و پس از تحمل مشکلات و رفع موانع به کام می‌رسد. در این منظومه، عشق برای قهرمان به شکل تصویر جلوه‌گر است؛ همای به تصویر دختر فغفور چین دل می‌بندد و عامل حرکت او و داستان این بن‌مایه است. قدیم‌ترین مأخذی که در آن، داستان عشق و پیوند عاشق و معشوق با دیدن تصویر مطرح می‌شود، «گر شاسب‌نامه» اثر اسدی طوسی است که در آن دختر شاه زابلستان با دیدن تصویر جمشید عاشق او می‌شود (جعفرپور و علوی مقدم، ۱۳۹۱).

۳-۲-۳-۲. شکار

شکار و شیوه‌ها و ابزار آن در ادب فارسی بازتابی جامع داشته و از بن‌مایه‌های مهم هر قصه است که بیشتر ناظر به حماسه ملی ایران است. شکار در حماسه و قصه دو نقش دارد؛ نخست به عنوان عاملی مؤثر برای ابراز شجاعت قهرمان و دوم، عامل توان‌دهنده قهرمان. در واقع شکار در جهت نمایش پرشور قدرت و تسلط بشر (اغلب پادشاهان و شاهزادگان) بر نیروهای طبیعی و

ما فوق طبیعی اتفاق می‌افتد که در قالب حیواناتی چون شیر یا گاو و جانوران اسطوره‌ای تصویر می‌شدند. از آنجا که شکار از گذشته‌های دور در زندگی انسان‌ها نقش ویژه‌ای داشته است، بر این اساس هنرمندان به بازنمایی صحنه‌های شکار در آثار هنری می‌پرداختند و از بُن‌مایه شکار به لحاظ مفهومی و تصویری سود می‌بردند. غالباً شاهزاده برای اینکه سرپنجه‌گی خود را نمایان کند، طالب شکار و فضای وسیع بیرون از قصر است تا عیار قدرت خود را نشان دهد. فصل شکار نیز بهار و به ویژه اردیبهشت است که «گل از گل» طبیعت شکفته می‌شود:

جهانجو برآمد به هامون نورد	شنا گفت و رخ سوی نخجیر کرد
هزار و دو صد از سران سپاه	رخ آورده با شه به نخجیرگاه
بهاران بد و ماه اردیبهشت	ز سبزه لب کشت همچون بهشت

(خواجوی کرمانی، ۱۳۷۰)

۳-۲-۳-۳. بزم و رامش

بزم و رامش از بن‌مایه‌های حماسی است که به بستر قصه و ادبیات وارد شده است. این بُن‌مایه از گزاره‌های قالبی در سراسر داستان‌های حماسی-پهلوانی فارسی است که غالباً یا هنگام دیدار معشوق صورت می‌گیرد یا هنگام پیروزی بر دشمن. این مضمون از جمله تصاویر اشرافی موجود در داستان‌های کلاسیک فارسی است (جعفرپور و علوی مقدم، ۱۳۹۱). شاهان و شاهزادگان بیشتر شبانگاه به رامش می‌نشینند؛ گویی که بزم و رزم نزد آنان اهمیتی یکسان دارد. همای پس از هر رخداد خوشایندی به بزم می‌نشیند؛ از جمله پس از یافتن شهرشاه، پس از رسیدن به پادشاهی خاور زمین، پس از دیدار همایون، پس از آزادی از بند فغفور، هنگام رفتن به قصر همایون و در نهایت هنگام شکست سپاهیان فغفور و ازدواج با همایون. می‌خواری و رقص و طرب از رویدادهای مجلس بزم بوده است:

به زرین قدح لعل بیجاده رنگ	روان بر کف ساقی شوخ شنگ
تو گویی قدح جام جمشید بود	و یا می فروزنده خورشید بود
طرب چنگ در نای مستان زده	معنی به صد دست دستان زده
ترنم سرایان پرده سرای	به پرده سرا گشته پرده سرای

(خواجوی کرمانی، ۱۳۷۰)

۳-۲-۳-۴. سفر

سفر از الزامات اسطوره، حماسه و قصه است که از یک دایره^۱ خاصی پیروی می‌کند؛ به این صورت که:

جدایی از زادگاه (عزیمت) ← در نوشتن مسالک و مهالک (تشریف) ← بازگشت مبارک به زادگاه

تا وقتی قهرمان و عناصر قصه در داخل قصر هستند، روند قصه خنثی است و هنگام عزیمت به سفر است که قصه حرکت می‌کند. گاه قصد سفر به شکار رفتن است؛ چنان که نخستین سفر همای به قصد شکار است (همان)، سفر دوم و مهم همای رفتن به چین و دریافت حضور جانان (دختر فغفور چین) است؛ قهرمان در این راه باید از مهالک زیادی بگذرد تا به جانان برسد: سفر دریا و نبرد با زنگیان و قطع بیابان‌های بی‌آب و علف. گاهی در میانه سفر اتفاقی ناغافل می‌افتد که شاهزاده را به مقام شاهنشاهی سرزمینی می‌رساند. همان‌طور که همای پس از سفر دریا و بیابان و اسیر شدن به دست زنگیان به طور ناگهانی به سرزمینی می‌رسد که مردمش به استقبال او آمده و چون پادشاه آنان به تازگی در گذشته است، وی را به عنوان فرمانروای خود برمی‌گزینند (همان). در واقع سفر که یک کهن‌الگو نیز محسوب می‌شود، بیانگر نوعی آیین تشریف است؛ گذار از یک مرحله به مرحله دیگر و البته فرد نابالغ و مسافر با این سفر به بلوغ و تکامل می‌رسد. این مضمون، نماد نیاز به رهایی از طریق تجربه آیینی آموزش است (یونگ، ۱۳۹۲).

۳-۲-۳-۵. گنج و گنجینه

هر جا شاه و شاهزاده‌ای باشد به تبع آن، گنجینه‌ای نیز وجود دارد؛ این گنج گاه در دست افراد ضدقهرمان است به طوری که جادوگران صاحب این گنجینه هستند. ویژگی مشترک گنجینه ضدقهرمانان این است که این گنجینه، اساطیری است و به نام یکی از قهرمانان حماسی و اساطیری است؛ چنانکه گنجینه زند جادو به گنج کیخسرو مشهور است. (خواجوی کرمانی، ۱۳۷۰). نکته مهم این است که قهرمان پس از نابودی جادوگر به لوحی سیمین می‌رسد که نام قهرمان بر آن حک شده و پس از سلام و تحیت بر او، وی را راهنمایی می‌کند تا گنج را دریابد (همان).

۳-۲-۳-۶. طلسم

«طلسم» یکی از مایه‌های اصلی هر قصه است. طلسمات از علوم خفیه بوده‌اند که مخاطبان دیرین بسیار راغب بوده‌اند از آن آگاهی یابند و خود بدان معتقد بوده‌اند. واژه طلسم برگرفته از تلمسای یونانی^۱ بوده و آن عبارت است از: «نوشته‌ای با علائم اخترشناسی یا دیگر علائم جادویی یا شیئی است که چنان نوشته‌هایی بر آن باشد؛ به ویژه اشیایی را گویند که بر آن‌ها اشکالی از صور فلکی یا دایرة البروج و تصاویری از جانوران به عنوان ترفندهای جادویی برای در امان ماندن از آسیب چشم زخم نقش شده باشد» (موسی‌پور، ۱۳۸۷). در قصه همای و همایون، زند جادو در زرینه‌دژ، طلسم‌هایی به کار برده که یکی از مهم‌ترین آن‌ها طلسم پیکر آزاری است که خنجری آبگون در دست دارد و شیری سهمناک نیز در خدمت اوست تا قهرمان را نابود کند. قهرمان (همای) که از ترس از هوش رفته به کمک سروش از احوال این پیکر آگاه می‌شود و با ضربه گرز آهنین او را نابود می‌کند. این پیکر در حقیقت طلسم گنج است:

... ستاده به بام آزاری پیکری	برآورده الماس گون خنجری
کمین کرده بر در یکی نره شیر	ز بالای که رخ نهاده به زیر
برفت از شه خسته دل هوش دل	سروشش فروگفت در گوش دل
که هش دار کین پیکر مانوی	طلسم است بر گنج کبخسروی ...

(خواجوی کرمانی، ۱۳۷۰)

۳-۲-۳-۷. آتش

«آتش» از عناصر مهم و تأثیرگذار در روند قصه است و بیشتر جادوگران به عنوان ابزار طلسم از آن استفاده می‌کنند. چنانکه زند جادوگر با ایجاد آتشی سهمناک در تلاش است ضمن ارباب همای از ورود وی به قلعه جلوگیری کند (همان). این عنصر دو نقش مختلف را در قصه بازی می‌کند؛ گاهی ابزاری در دست جادوگران و اشخاص منفی قصه است و گاه بر خلاف آن به عنوان عنصری پاک، مورد ستایش قرار گرفته، قهرمانان قصه بدان سوگند می‌خورند؛ چنانکه در داستان سمک بدان سوگند می‌خورند و نقشی تعهد آور ایفا می‌کند که بر پیمان می‌پایند: «...»

هر سه سوگند خوردند که به خداوند یکتا و به نور و آتش و قدح مردان و اصل نیکان که همیشه با هم یار باشیم و با یکدیگر خیانت نورزیم...» (فرامرزیبن خداداد، ۱۳۸۸).

۳-۲-۴. بُن‌مایه‌های مکانی

۳-۲-۴-۱. بیابان و صحرا

به اعتقاد کمپبل^۱ بیابان مانند جنگل، دریای ژرف و قلمروهای بیگانه، حوزه‌های آزادی هستند که محتویات ناخودآگاه در آن‌ها آشکار می‌شود (کمپبل، ۱۳۸۷). یکی از ویژگی‌های ذاتی حماسه، چشم‌اندازهای فراخ طبیعی است. قصه‌ها نیز از این ویژگی برخوردارند. صحرا و بیابان گویی عرصه شطرنج است تا در بستر آن از یک طرف قهرمان قصه حضور یابد و از طرف دیگر، عناصر طبیعت همچون حیوانات مجال حضور یابند تا از قبل ستیز و گریز قهرمان و حیوانات در عرصه بیابان، قصه روندی پویا بگیرد. موجودات فراواقعی چون دیوان و غولان نیز معمولاً در بیابان ساکن هستند:

بیابان خون خوار و مأوای دیو ز هر سو برآورده غولان غریو
(خواجوی کرمانی، ۱۳۷۰)

نکته مهم اینکه قهرمان پس از بیابان‌نوردی به جویباری خرم می‌رسد که زبان در وصف آن قاصر است. در میان این جویبار و باغ و راغ به ناگاه قصری باشکوه ظاهر می‌شود. این تقابل مکانی بسیار کلیشه‌ای و البته برای قصه الزامی است. گویی این دو مکان دور روی یک سکه هستند و ناخودآگاه خواننده به این پندار می‌رسد که همانا همراه هر سختی، آسانی است و پس از شب سیاه، سپیده صبح روشن است (همان)؛ همای پس از بیابان‌نوردی به ناگاه صبح گاهان به چنین فضایی می‌رسد.

۳-۲-۴-۲. قصر

الیاده^۲ «قصر» را نماد «مرکز جهان» به حساب می‌آورد؛ مرکزی که جهان از آن آغاز شده و از آنجا گسترش می‌یابد. از نظر او، قصر مکانی است که محور جهان از آن می‌گذرد (الیاده،

1-Campbell, J.

2- Eliade, M.

۱۳۷۲). «قصر» ظرف مهم قصه است که مظلومی همچون قهرمان و درباریان را در خود نگه می‌دارد. در قصه‌ها با دو نوع قصر مواجهیم؛ یکی، قصری که قهرمان در آن رشد می‌یابد و البته دارای فضای رئالیستی است و دوم، قصری که گویی قهرمان در آن به مرحله تشریف می‌رسد؛ گویی دالانی است برای از یک زینه به زینه دیگر رفتن و تشریف قهرمان به این مکان در فضایی غیرواقعی و سوررئالی قرار دارد. قهرمان پس از بیابان‌نوردی و گم شدن و سرگشتگی به ناگاه با قصری باشکوه در میان باغ و راغی راییق و رایع مواجه می‌شود؛ همای پس از گم شدن در عرصه بیابان به چنین قصری می‌رسد که از آن پری صورتی است که به استقبال او می‌آید (خواجوی کرمانی، ۱۳۷۰). این قصر وجود واقعی ندارد و به همان صورت که خلق الساعه ظاهر می‌شود، خلق الساعه نیز از میان می‌رود؛ چنانکه بعد از سربرآوردن و گریستن قهرمان از میان می‌رود:

چو شهزاد از خاک سربر گرفت ز مهر رخس چهره در زر گرفت
 نه گلزار دید و نه قصر بلند نه بستان سرای و نه کحلی پرند
 (همان)

۳-۲-۴-۳. چین

چین مظهر صورت‌گری و سرزمین زیبارویان و نماد استبعاد و دوری است و رسیدن به آن غایت کوشش طالب است. بخش عمده‌ای از شعر غنایی حاوی ترکیبات، اصطلاحات و صورخیال پیرامون چین و منسوب بدان است. در جغرافیای قدیم، «چین» آخرین اقلیم از اقلیم هفت‌گانه است. در داستان‌های عاشقانه اغلب معشوق متعلق به سرزمینی دور است بوده و این خود آزمایشی است برای عاشق که معلوم شود تا چه اندازه یارای ایستادگی در برابر مشکلات راه را دارد و این درازی ضمناً دست‌مایه شاعر برای خلق صحنه‌های حادثه‌جویانه نیز است (ذوالفقاری، ۱۳۸۶). در منظومه همای و همایون، چین علاوه بر آنکه نماد سرزمین دور و مقصدی صعب است، نماد مطلوب و مقصود بوده و جانان قهرمان (همای) در این سرزمین است.

۳-۲-۴. قلعه و دژ

قلعه و دژ از مظاهر تمدن بشری است که با اغراضی همچون ایمنی، نیازهای زیبایی شناختی و کارکردهای دفاعی ساخته شده است. قلعه و دژ علاوه بر آنکه جایگاه شاه و درباریان است، گاه در قصه‌های عامیانه ملجأ جادوگران و عناصر شریر قصه نیز است؛ چنانکه جادوگران، معزمان و زنگیان در این قلعه‌ها می‌زیند و قهرمان بیشتر با این عناصر به منازعه پرداخته، عناصر جادویی درون قلعه را نابود می‌کند. در منظومه‌های و همایون، زرینه‌دژ مأمّن جادوگری به نام زند است که کسی را از او چاره نیست (خواجوی کرمانی، ۱۳۷۰).

۳-۲-۵. بن‌مایه‌های شگرف (شگفت‌انگیز)

۳-۲-۵-۱. پری

«پری» در اساطیر موجودی است لطیف، زیبا، از عالم غیر مرئی که با جمال خود، انسان را می‌فریبد. در اوستا، پریان جنس مؤنث جادو هستند که از طرف اهریمن مأمورند تا پیروان مزدیسنا را از راه راست منحرف کنند. پریان، دل‌باخته پهلوانان می‌شوند و آنان را افسون می‌کنند و با زایش سروکار دارند (سرکاراتی، ۱۳۵۰). از مجموعه اشاره‌های مربوط به پری در «شاهنامه» و داستان‌های عامیانه چنین برمی‌آید که در ایران دوره اسلامی، پری برخلاف باور پیروان آیین زرتشت به صورت زن اثری بسیار زیبا پنداشته شده است که از نیکویی و حتی فرّ برخوردار است؛ حتی گاهی به سبب سودرسانی به مردمان و زیبایی، مقابل دیو و اهریمن قرار می‌گیرد (قنبری جلودار، ۱۳۸۰). نشستگاه پری در منظومه‌های و همایون، قصری است که در میان باغ و راغ برافراشته شده است. پری، زیبایی زایدالوصفی دارد و قهرمان دل‌باخته اوست. در واقع قهرمان پس از گذشتن از بیابان خشک به قصر او وارد می‌شود و به گرمی مورد استقبال قرار می‌گیرد. پریان غالباً عاشق شاهزادگانند و گویی برای رسیدن به این محبوب از دلالت‌هایی بهره می‌گیرند و در اینجا به نظر می‌رسد گورخر، مأمور این پری است (خواجوی کرمانی، ۱۳۷۰).

۳-۲-۵-۲. زنگی

«زنگی»ها دور از آبادی‌ها و شهرها و در میان قلعه‌ها ساکن‌اند. در قلعه‌هایشان معمولاً گنجینه‌های زیادی وجود دارد. این موجودات گاه به واسطه هیبت، سترگی و رغب‌انگیزی

فیزیکی از ارکان طلسمات‌اند و معمولاً نگهبان قلعه‌هایی هستند که طلسم در آن قرار دارد و از فراز قلعه به سوی فرد پیش آینده سنگ‌هایی چند منی پرتاب می‌کنند و قهرمان باید بدون ترس و واهمه، تیری مستقیم بر سینه این زنگی بزند تا به مرحله بعدی برسد. زنگیان آدمی‌خوارند و در ساحل دریا می‌زیند. در منظومه‌های و همایون، سمندون زنگی همراه با چهل زنگی دیگر بر دریا مترقب و مترصد کاروانیان و مسافرانند (همان). داشتن زر و زیور فراوان، تندی و تیزی شهوت، داشتن زنان و دختران زشت طلعت و در عین حال آزمند در شهوت‌رانی، غارت بازرگانان و احتیاس ایشان، ربودن شاهدختان و دختران زیبا و احتیاس ایشان، به وجد و طرب پرداختن و عاشق وجد و طرب بودن از ویژگی‌های زنگیان است.

۳-۲-۵-۳. دیو

مطابق روایات، دیوان موجوداتی شاخ‌دار، زشت‌رو، حیل‌گر و آدمی‌خوارند. سنگدلی و ستمکاری، توان خارق‌العاده، تغییر شکل، افسونگری و تغییر چهره از دیگر ویژگی‌های اینان است. در ادب پارسی دیو گاهی مرادف اهریمن در اندیشه ایرانی و گاه به معنی شیطان در فرهنگ اسلامی و زمانی به مفهوم غول و عفریت و موجودات خیالی است که در بیشتر روایت‌های عامیانه از جمله «سمک عیار»، «داراب‌نامه» و «امیر ارسلان» تجلی یافته است (یاحقی، ۱۳۸۶). مارزلف^۱ درباره این موجود وهمی می‌گوید: «اغلب موجودی است مذکر با جنبه‌های مختلف و متعدد و متلون در قصه‌ها که نمی‌توان به سهولت برای آن تصویری ثبت کرد. دیو اصلی بدخواه آدمیزاد است و اغلب دختران باکره آدمیان را می‌رباید و می‌کشد - بدون نتیجه - او را به وصلت خود درآورد. جالب توجه اینکه دیو ظاهراً نمی‌خواهد یا نمی‌تواند با توسل به زور به مقصود خود برسد، بلکه خود را موقوف به این می‌کند که با رضایت به محبوبه‌اش برسد. روح این دیو در شیشه‌ای است که در بدن یک حیوان یا یک شیء دیگر پنهان است به نحوی که فقط با یافتن این شیشه و شکستن آن، می‌توان بر دیو چیره شد... با وجود نیروی فوق‌العاده، موجودی کند ذهن است، پس همواره این خود اوست که در اثر تملق‌ها و چرب‌زبانی‌های محبوبه‌اش، فریب خورده و نهانگاه شیشه عمر خود را برملا می‌کند. البته غیر از این صفات اصلی، گاه دیو خیرخواه قهرمان داستان نیز می‌شود (مارزلف،

1- Marzolph, U.

۱۳۷۶). در منظومه‌های و همایون آنجا که همای به زرینه‌دژ می‌رود، پس از گذشتن از دریای آتش، دیوی در مقابلش ظاهر می‌شود به نام زند جادوگر:

پدید آمد از دامن کوهسار یکی دیو پتیاره مانند قار
به قد چون شب تیره روزان دراز برون کرده دندان چو نیش گراز
(خواجوی کرمانی، ۱۳۷۰)

و همای برای کشتن آن دیو اسم اعظم خداوند را می‌خواند، به او حمله کرده و او را از پا درمی‌آورد.

۳-۲-۵-۴. جادو

«جادو» عبارت است از تغییر یا گردانیدن ماهیت و صورت واقعی اشیاء به امری غیر حقیقی یا خیالی. جادو در «شاهنامه» یا مثبت و ایزدی است که سرورش آن را می‌آموزاند؛ مثلاً فریدون می‌تواند به اژدها تبدیل شود و یا منفی است که اهریمن آن را می‌آموزاند و نارواست؛ مانند افراسیاب که به جادو در سنگ نهران می‌شود و باران و برف بر لشکر ایران می‌باراند (رستگارفسایی، ۱۳۸۳).

یکی از اعمال پر بسامد جادوگران در قصه‌ها، ایجاد رعد و برق، طوفان، بارش باران و تگرگ جادویی و نیز پنهان کردن خود از چشم مردم است که کاشفی از آن به «ناموس اکبر» تعبیر می‌کن. به نظر کاشفی، «ایجاد رعد و برق و بارش برف و باران و تگرگ از تدخینات «ناموس اکبر» ذیل علم «سیمیا» است که بدین علم تصرف توان کرد در خیالات مردم و تسلط و هم بر ایشان و استحضار روحانیات و انقلاب اعیان در متخیله مجلس به نمایش سحاب و مطر و رعود و بروق و صواعق» (کاشفی، ۱۳۰۲).

جادوگر از عناصر شریر قصه است و اساساً برای هر قصه‌ای جادوگری لازم است؛ زیرا جادو از اعمال خارق‌العاده و چشم‌پندانه است که مخاطبان از وجود آن لذت می‌برند. این جادوگران در اغلب قصه‌ها در سرزمینی غیر از ایران می‌زیند؛ زند جادو در سرزمینی مابین ایران و چین زندگی می‌کند (خواجوی کرمانی، ۱۳۷۰).

استفاده از عناصر و ابزار رعب آور همچون آتش، شیر، عقاب و مارهای سهمناک برای ترساندن افراد دیگر از جمله شگردهای جادوگر است که البته این موارد گویبی موهوم‌اند؛ چنانکه همای به راحتی از این طلسمات می‌گذرد:

خدا را به اسماء اعظم بخواند عنان برزد و اسب سرکش براند
در آتش جهاندا هم دست‌تکش گذر کرد ز آتش سیاوخش و ش
چو بگذشت از آتش سر سرکشان ندید از فروزنده آتش نشان
(خواجوی کرمانی، ۱۳۷۰)

از دیگر ابزارهای مورد استفاده جادوگر، ابرهای ترسناک و سیاه رنگ است و نیز بهره‌گیری از دیوان و زنگیان (همان). معمولاً جادوگران دو گنیش همسان دارند؛ یکی، ربودن شاهزادگان و شاهدختان و دیگری، نگهداری از گنج اساطیری شاهان کیانی؛ زند جادو، پری‌زاد دختر خاقان و نیز گنج کیخسرو را دارا است (همان).

به اعتقاد یونگ^۱ از نظر کهن‌الگویی زنان جادوگر اغلب با نیروهای مرموز و دنیای ارواح سروکار دارند (یونگ، ۱۳۹۲). جادوگران در قصه، همواره نقش منفی ندارند و گاهی این مظهر عنصر مادینه منفی کارکردی مثبت می‌یابد؛ چنانکه به گفته یونگ نقش راهنما و میانجی را میان (من) و دنیای درون (خود) برعهده می‌گیرد (همان).

۳-۲-۶. بن‌مایه‌های کرامت

یکی از عناصر مهم در قصه‌های عامیانه ایرانی، ظهور عناصر مذهبی در جریان قصه است. در داستان همای و همایون، نشانه‌ها و خویش‌کاری‌های مذهبی که برخاسته از فرهنگ ایرانی-اسلامی است در قالب یاری‌گر به مدد قهرمان می‌آیند. خدیش معتقد است: «با توجه به این نکته که جامعه ایرانی بافت و فرهنگی مذهبی دارد، دعا، مناجات، نذر و نیاز، توسل به امامان و معصومان از رفتارهایی هستند که قصه‌گوی ایرانی با تأکید بر نیروی خارق‌العاده آن‌ها شنوندگانش را به تقویت اعتقادات دینی تشویق می‌کند» (خدیش، ۱۳۸۸).

1- Yung, C. G.

۳-۲-۶-۱. خواب و رؤیا

خواب و رؤیا از عناصر بسیار مهم در اسطوره، حماسه، قصه و حتی مطالعات روانکاوی است. قشیری از منظر عرفانی، خواب را نوعی کرامت می‌داند (قشیری، ۱۳۷۴). سرامی از منظر حماسی، خواب را زهدان پرورش رویدادهای حماسی می‌داند (سرامی، ۱۳۶۸). خواب‌ها در قصه‌ها معمولاً نقش پیشگویی یا پیش‌بینی دارند و گاه عامل «عزیمت» قهرمان است که به تبع آن، رخدادهای گوناگون بر قهرمان عارض شده، او را به غایت داستان رهنمون می‌کند. همای در ادامه سفر به چین، شبی همایون را در خواب می‌بیند (خواجهی کرمانی، ۱۳۷۰). نکته جالب آنکه در خواب، بین عاشق و معشوق مباحثه پیش می‌آید و معشوق از آنچه بر عاشق گذشته باخبر است (همان). این خواب روند جست‌وجوی معشوق را تسریع می‌بخشد و در واقع، سبب بیداری و هو شیاری و پویندگی می‌شود، همچنانکه همای در خواب با همایون ملاقات کرده و همایون او را ملامت می‌کند که چرا آرمیده‌ای؟ همای نیز از خواب جسته و تنها و بی‌کس روانه دیارجانان می‌شود (همان).

۳-۲-۶-۲. اسم اعظم

برای گشایش طلسم و تعاویذ معمولاً از اسامی مبارک خداوند بهره برده شده و اسم اعظم خداوند مشهورترین نوع طلسم است که در قصه‌های عامیانه بسیار کاربرد دارد (عزیزی فر، ۱۳۹۲). به اعتقاد برخی، اسم اعظم خداوند بر کسی آشکار نشده است و فقط اولیاء و پیامبران از آن آگاهند (موسی پور، ۱۳۸۷)؛ بنابراین این اسم، اسمی است که به وضوح مشخص نیست، اما هرچه هست طلسم‌گشا و جادوشکن است. قهرمان قصه به مدد این اسم از عهده طلسمات برمی‌آید و هیچ جادویی بر او اثرگذار نیست (خواجهی کرمانی، ۱۳۷۰).

بحث و نتیجه‌گیری

با بررسی منظومه همای و همایون، برخی از عناصر بایسته و بنیادین قصه‌ها همچون مار، اژدها، گاو، فیل، سیمرغ و... و نیز استحالته موجودات (پیکرگردانی) در آن دیده نشد و همین عامل از گیرایی آن کاسته است. تیپ‌گنشگر مهمی همچون اربابان معرفت نیز نقشی ندارند. بُن‌مایه موضوعی بالاترین بسامد را دارد (هفت عنصر مربوط به این بُن‌مایه است) و این بیانگر آن است که این منظومه بیش از آنکه پویا و سیال باشد، قصه‌ای ایستا است و گوینده تنها برحسب برخی موضوعات مستعمل، داستان را گزارش کرده است. تعدد

شخصیت‌ها وجود ندارد و فقر بُن‌مایه‌های عیاری نشان‌دهنده این است که گوینده روایت به خوبی نتوانسته است ویژگی‌های تامه قصه را - که غالباً متأثر از «شاهنامه» و حماسه‌های ملی است - بازنمایی کند. قهرمان همچون امیرارسلان به تصویری دل‌می‌بازد و برای رسیدن به او از مسالک و مهالکی بس آسان‌تر می‌گذرد؛ بنابراین، قهرمان «بزن بهادری» و سلحشوری قهرمانان قصه‌های عامیانه‌ای را که متأثر از «شاهنامه» است، ندارد.

در بحث بُن‌مایه‌های انسانی همان عناصر معمول قصه حضور دارند؛ موتور محرکه قصه شاه است و در این منظومه، شاه ویژگی اغلب شاهان دیگر قصه‌ها را دارد؛ یعنی نداشتن فرزند و آرزوی داشتن فرزند. پس از نذر و نیازهای فراوان سرانجام او دارای فرزند می‌شود. شاهزاده، دومین عنصر انسانی و بسیار مهم است که او نیز فردی سعادت‌مند، نیرومند، رزم‌آور و درخور است و «سفر» به عنوان یکی از بُن‌مایه‌های مهم قصه از کُنش‌های گریزناپذیر اوست.

در باب بن‌مایه‌های حیوانی، دو حیوان مشهور حضور دارند؛ اسب و گورخر. در مورد بن‌مایه‌های شگرف یا شگفت نیز وضع به همین منوال است؛ دیوی که در این قصه بدان اشاره شده، همان ویژگی‌های تکراری که در قصه‌ها آمده، دارا است؛ او درازبالا و تنومند و سیاه است با دندان‌هایی چون یشک. زنگیان نیز نقشی تکرار دارند؛ یعنی از عوامل طلسم هستند و حتی نام ایشان نیز همان نام معهود است؛ سمندون زنگی. جادوگران نیز در قصه، همواره نقش منفی ندارند و چندان خوی آزاررسانی ندارند. ابزارهای مورد استفاده آنان، ابزارهای معهود در دیگر قصه‌ها است. دو کُنش معهودی که از جادوگران انتظار می‌رود در این قصه نیز گزارش شده است: ۱- ربودن شاهزادگان و شاهدختان و ۲- نگهداری از گنج اساطیری شاهان کیانی.

در حوزه بُن‌مایه‌های شگرف از نکات تأمل برانگیز رونویسی خواجه از کتاب سمک عیار است؛ نام دیو، کارکرد او، پری و نقش او حتی صورت و هیأت او، جادوگران و کُنش‌های ایشان، حتی نام جادوگر به کلی برگرفته از داستان سمک عیار است.

خواب همچون عاملی «گسیل‌کننده» عمل می‌کند و گاه در این خواب، بین طالب و مطلوب مباحثه انجام می‌گیرد و از قبل همین عامل، برخی از مشکلات حل می‌شود، تسریع در حرکت «جوینده» (قهرمان) و تنبیه او یکی دیگر از نتایج خواب در این قصه است.

با توجه بدانچه گفته شد می‌توان به مسأله محوری این پژوهش چنین پاسخ داد که این منظومه بیش از آنکه در ذیل ادب مکتوب کلاسیک فارسی باشد و حاصل خلاقیت و آفرینش هنری شاعر، یک قصه عامیانه است؛ بنابراین، منظومه همای و همایون گزارشی گردآوری شده با محوریت عناصر قصه‌ساز است تا حاصل کار هنری شاعر.

تعارض منافع

تعارض منافع ندارم.

ORCID

Amirabbas Azizifar
Zeynab Karamipoor



<http://orcid.org/0000-0003-2797-3235>
<http://orcid.org/0000-0001-6004-9357>

منابع

- ارجانی، فرامرز بن خداد بن عبدالله الکاتب. (۱۳۸۸). *سمک عیار*. با مقدمه و تصحیح پرویز ناتل خانلری. ج ۱. تهران: آگاه.
- اسلامی ندوشن، محمدعلی. (۱۳۷۴). *جام جهان‌بین*. تهران: جامی.
- الیاده، میرچا. (۱۳۷۲). *رساله در تاریخ ادیان*. برگردان از جلال ستاری. تهران: سروش.
- بهرنگی، صمد و دهقانی، بهروز. (۱۳۷۷). *افسانه‌های آذربایجان*. تهران: انتشارات بهرنگی.
- پارسانسب، محمد. (۱۳۸۸). *بن مایه‌ها، تعاریف، گونه‌ها، کارکردها و ... نقد ادبی*، ۲ (۵)، ۷-۴۱.
- پراب، ولادیمیر. (۱۳۶۸). *ریخت‌شناسی قصه‌های پریان*. برگردان از فریدون بدره‌ای. تهران: انتشارات توس.
- جعفرپور، میلاد و مهیار، علوی مقدم. (۱۳۹۱). *ساختار بن مایه‌های داستانی امیر ارسلان*. متن *شناسی ادب فارسی*، ۴۸ (۲)، ۳۹-۶۰.
- حدیث، پگاه. (۱۳۸۷). *ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی*. تهران: انتشارات علم‌فرهنگی.
- خواجوی کرمانی. (۱۳۷۰). *خمسه‌ خواجه‌ی کرمانی (همای و همایون)*. تصحیح سعید نیاز کرمانی. چاپ اول: دانشکده ادبیات و علوم انسانی شهید باهنر کرمان.
- داد، سیما. (۱۳۷۵). *فرهنگ اصطلاحات ادبی*. تهران: مروارید.
- ذوالفقاری، حسن. (۱۳۸۶). *بن مایه‌ داستانی بهرام و گلندام*. *کاوش‌نامه*، ۸ (۱۵)، ۸۹-۱۱۱.

- رستگار فسایی، منصور. (۱۳۸۳). *پیکرگردانی در اساطیر*. تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
- ریچارد، جک؛ پلت، جان و وبر، هایدی. (۱۳۷۲). *فرهنگ توضیحی زبان‌شناسی کاربردی لانگمن*. برگردان از حسین وثوقی و سید اکبر میرحسینی. تهران: مرکز ترجمه و نشر.
- سرامی، قدمعلی. (۱۳۶۸). *از رنگ گل تا رنج خار*. تهران: علمی-فرهنگی.
- سرکاراتی، بهمن. (۱۳۵۰). *پری: در حاشیه اسطوره‌شناسی تطبیقی*. نشریه دانشکده ادبیات و علوم انسانی تبریز، ۲۳ (۹۷-۱۰۰)، ۱-۲۳.
- عزیزی‌فر، امیرعباس. (۱۳۹۲). *طلسم و طلسم‌گشایی در قصه‌های عامیانه فارسی*. *متن‌شناسی ادب فارسی*، ۴۹ (۱) پ ۱۷، ۸۳-۱۰۰.
- قشیری، عبدالکریم بن هوازن. (۱۳۷۴). *رساله قشیریه*. تصحیح بدیع‌الزمان فروزانفر. تهران: علمی-فرهنگی.
- قنبری جلودار، اصغر (۱۳۸۰). *سنجش پری در اساطیر ایرانی با جن*. پایان‌نامه کارشناسی ارشد فرهنگ و زبان‌باستانی: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
- کادن، جان آنتونی. (۱۳۸۷). *فرهنگ اصطلاحات ادبی*. برگردان از کاظم فیروزمند. تهران: شادگان.
- کاشفی، ملاحسین. (۱۳۰۲). *اسرار قاسمی*. چاپ سنگی: چاپخانه فتح‌الکریم.
- کمپبل، جوزف. (۱۳۸۷). *قهرمان هزار چهره*. برگردان از شادی خسروپناه. مشهد: گل آفتاب.
- گری، مارتین. (۱۳۸۲). *فرهنگ اصطلاحات ادبی در زبان انگلیسی*. برگردان از منصوره شریف‌زاده. تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
- مارزلف، اولریش. (۱۳۷۶). *طبقه‌بندی قصه‌های ایرانی*. ترجمه کیکاوس جهاننداری. تهران: سروش.
- محبوب، محمدجعفر. (۱۳۸۷). *ادبیات عامیانه ایران*. به کوشش حسن ذوالفقاری. تهران: چشمه.
- موسی‌پور، ابراهیم. (۱۳۸۷). *دوازده+یک؛ سیزده پژوهش درباره طلسم، تعوید و جادو*. تهران: کتاب مرجع.

- میرهاشمی، سید مرتضی. (۱۳۸۲). سایه آفتاب (اشاره‌ای به همای و همایون). ادبیات و زبان‌ها، ۴۲ و ۴۳، ۱۰۸-۷۵.
- هال، جیمز. (۱۳۸۳). فرهنگ نگاره‌ای نمادها در هنر شرق و غرب. برگردان از رقیه بهزادی. تهران: فرهنگ معاصر.
- یاحقی، محمدجعفر. (۱۳۸۶). فرهنگ اساطیر و داستان‌واره‌ها در ادبیات فارسی. تهران: فرهنگ معاصر.
- یونگ، کارل گوستاو. (۱۳۹۲). انسان و سمبول‌هایش. برگردان از محمود سلطانیه. تهران: جامی.

References

- Arrajani, F. Ibn Kh. Ibn A. (2009). *Samake Ayyar*. introduction and correction by Parviz Natel Khanlari. first volume. Tehran: Agah pub. [In Persian]
- Azizifar, A. A. (2013). Spell and spell breaking in Persian folk tales. *Journal of Textology of Persian Literature*. 49(1) 17. 83-100. [In Persian]
- Behrangi, S. and Dehghani, B. (1998). *Legends of Azerbaijan*. Tehran: Behrangi Pub. [In Persian]
- Campbell, J. (2008). *The Hero of a Thousand Faces*. Translated by Shadi Khosropanah. Mashhad: Gole Aftab pub. [In Persian]
- Cudden, J. A. (2008). *Dictionary of Literary Terms*. Translated by Kazem Firoozmand. Tehran: Shadegan pub. [In Persian]
- Dad, S. (1996). *Dictionary of Literary Terms*. Tehran: Morvarid pub. [In Persian]
- Elliaide, M. (1993). *Treatise on the History of Religions*. Translated by Jalal Sattari. Tehran: Soroush pub. [In Persian]
- Eslami Nadooshan, M. A. (1995). *Worldview Glass*. Tehran: Jami pub
- Gary, M. (2003). *Dictionary of Literary Terms in English*. Translated by Mansoureh Sharifzadeh. Tehran: Institute of Humanities and Cultural Studies pub. [In Persian]
- Ghanbari Jolodar. A. (2001). *Measuring Fairy in Persian Mythology with Genies*. Master Thesis in Ancient Culture and Language: Institute of Humanities and Cultural Studies pub. [In Persian]
- Ghoshiri, A. Ibn H. (1995). *Ghoshiri Treatise*, Corrected by Badi'a alZaman Forouzanfar. Tehran: Elmi Farhangi pub. [In Persian]
- Hall, J. (2004). *Dictionary of Symbols in East and West Art*. Translated by Roghayeh Behzadi. Tehran: Farhange Moaser pub. [In Persian]
- Jafarpour, M. and Alavi Moghadam, M. (2012). The Structure of Amir Arsalan. *Journal of Textology of Persian Literature*. 48(2). 39-60. [In Persian]
- Jung, C. G. (2013). *Man and His Symbols*. Translated by Mahmoud Soltanieh. Tehran: Jami pub. [In Persian]

- Kashefi, M. H. (1923). *Asrar Ghasemi*. Lithography: Fatah AlKarim Printing House. [In Persian]
- Khadish, P. (2008). *Morphology of Magical Legends*. Tehran: Elmi Farhangi pub. [In Persian]
- Khajoy Kermani. (1991). *Khamseh Khajavi Kermani (Homay and Homayoun)*. Edited by Saeed Niazkermani. First Edition: Shahid Bahonar Faculty of Literature and Humanities. Kerman. [In Persian]
- Mahjoub, M. J. (2008). *Iranian Folk Literature*. By Hassan Zolfaghari. Tehran: Cheshmeh pub. [In Persian]
- Marzolf, U. (1997). *Classification of Iranian Stories*. Translated by Kikau Jahandari. Tehran: Soroush pub. [In Persian]
- Mirhashemi, S. M. (2003). Shadow of the Sun (A Reference to Homay and Homayoun). *Journal of Literature and Languages*. (42 & 43). 75-100. [In Persian]
- Musapour, E. (2008). *Twelve + One; Thirteen Researches on Talismans, Amulets and Magic*. Tehran: Ketabe Marj'a pub. [In Persian]
- Parsanasab, M. (2009). Definition, Types, Functions, etc. *Quarterly Journal of Literary Criticism*. 2(5). 7-41. [In Persian]
- Propp, V. (1989). *Morphology of Fairy Tales*. Translated by Fereydoun Badrahai. Tehran: Toos Pub. [In Persian]
- Rastegar Fasaei, M. (2004). *Sculpture in Mythology*. Tehran: Institute of Humanities and Cultural Studies pub. [In Persian]
- Richard, J.; Pellet, J. and Weber, H. (1993). *The Explanatory Culture of Longman Applied Linguistics*. Translated by Hossein Vosoughi and Seyed Akbar Mir Hosseini. Tehran: Markaze chap o tarjome pub. [In Persian]
- Sarkarati, B. (1971). Perry: In the Margin of Comparative Mythology. *Journal of Tabriz Faculty of Literature and Humanities*. 23(97 & 100). 2-31. [In Persian]
- Sarrami, Gh. (1989). *From the Color of Flowers to the Suffering of Thorns*. Tehran: Elmi Farhangi pub. [In Persian]
- Yahaghi, M. J. (2007). *The Culture of Myths and Stories in Persian Literature*. Tehran: Farhange Moaser pub. [In Persian]
- Zolfaghari, H. (2007). The Fictional Basis of Bahram and Glandam. *Journal of Kavoshnameh*. 8(15). 89-111. [In Persian]