



بررسی ظرفیت‌های مصورسازی غرایب‌الاسرار خواندمیر با تکیه بر ویژگی‌های نگاره‌های عجایب‌المخلوقات و غرایب‌الموجودات

ستوده امامی یگانه^۱، احمد حسنی رنجبر هرمزآبادی^۲، علی‌اصغر حلبی^۳

^۱ دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی، گروه زبان و ادبیات فارسی، واحد تهران مرکزی، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران، S_emami@iau-tnb.ac.ir

^۲ (نویسنده مسئول) استاد، گروه زبان و ادبیات فارسی، واحد تهران مرکزی، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران، ahmad.hasani-ranjbar-hormozabadi@iauctb.ac.ir

^۳ استادیار، گروه زبان و ادبیات فارسی، واحد تهران مرکزی، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران، ali.halabi@iauctb.ac.ir

چکیده

در این پژوهش براساس ویژگی‌های نگاره‌های عجایب‌المخلوقات و غرایب‌الموجودات بررسی می‌شود که چه امکاناتی برای ظرفیت مصورسازی مؤلفه‌های فانتزی و تخیلی عجایب‌نامه خواندمیر وجود دارد. این گفت‌وگوی بینامتنی میان طراحی فضاها، مکان‌ها، موجودات و انسان‌های عجیب و دیگر عناصر دراماتیک و تصویری این دو اثر است. در بررسی ظرفیت‌های نمایشی و تصویری متون گذشته فارسی اغلب از نظریه اقتباس بهره گرفته می‌شود و در این راه متنی که روایتی منسجم دارد و با آغاز و میانه و پایان همراه است با تغییراتی جزئی یا گسترده و یا با وفاداری به متن اصلی در رسانه دیگری بازآفرینی می‌شود. اما با گسترش ایده متن به انواع متون ادبی و تصویری، تأثیرپذیری متون مختلف از یکدیگر نیز تنوع و گسترش بیشتری می‌یابد و متون در یک تعامل بینامتنی قرار می‌گیرند. عجایب‌نامه‌ها از جمله متون کهن فارسی به‌شمار می‌روند که در آن‌ها نویسندگان بر طبق شنیده‌ها، خواننده‌ها، نقل‌قول‌های جهانگردان و دیگر روایت‌های شفاهی و کتبی به بیان شگفتی اقلیم‌های مختلف جهان می‌پردازد و در این کتاب‌ها مرزهای میان تخیل و واقعیت همواره جابه‌جا می‌شود.

اهداف پژوهش:

۱. بررسی ظرفیت‌های تصویری نگاره‌های عجایب‌المخلوقات و غرایب‌الموجودات برای تصویرسازی غرایب‌الاسرار

۲. گفت‌وگوی بینامتنی میان موجودات و فضاها عجیب و غریب دو اثر و اقتباس مصور.

سؤالات پژوهش:

۱. چه ظرفیت‌های تصویری در نگاره‌های عجایب‌المخلوقات برای مصورسازی غرایب‌الاسرار می‌توان سراغ گرفت؟

۲. چگونه می‌توان اقتباسی از تصویرسازی‌های نگاره‌های عجایب‌المخلوقات برای تصویری برای کتاب غرایب‌الاسرار انجام داد؟

اطلاعات مقاله

مقاله پژوهشی

شماره ۵۵

دوره ۲۱

صفحه ۹۶ الی ۱۱۳

تاریخ ارسال مقاله: ۱۴۰۱/۱۱/۱۲

تاریخ داوری: ۱۴۰۲/۰۱/۲۰

تاریخ صدور پذیرش: ۱۴۰۲/۰۳/۱۷

تاریخ انتشار: ۱۴۰۳/۰۹/۰۱

کلمات کلیدی

اقتباس،

عجایب‌المخلوقات،

غرایب‌الاسرار،

بینامتنیت،

قابلیت‌های تصویری.

ارجاع به این مقاله

امامی یگانه، ستوده، حسنی رنجبر هرمزآبادی، احمد و حلبی، علی اصغر. (۱۴۰۳). بررسی ظرفیت‌های مصورسازی غرایب‌الاسرار خواندمیر با تکیه بر ویژگی‌های نگاره‌های عجایب‌المخلوقات و غرایب‌الموجودات. مطالعات هنر اسلامی، ۵۵(۲۱)، ۹۶-۱۱۳.



dorl.net/dor/20.1001.1.*
***** ** ** ** **/



dx.doi.org/10.22034/IAS
۲۰۲۳۳۹۵۵۰۰۲۱۹۶

مقدمه

عجایب‌نامه‌نویسی گونه‌ای ادبی است که به معرفی عجایب و غرایب جهان می‌پردازد. انسان در دورانی که هنوز، علم پرده از اسرار هستی برنداشته بود، شیوه درک خود از جهان هستی را در قالب بیان عجایب و غرایب اقلیم‌ها به نگارش درمی‌آورد. در حقیقت این عجایب‌نامه‌ها به‌نوعی باورهای شفاهی ملل را نشان می‌دهد. اواخر قرن دوم و اوایل قرن سوم هجری دوران پیدایش عجایب‌نامه‌ها در ادب فارسی به‌شمار می‌رود. رشد دانش جغرافیا در میان مسلمانان موجب راه‌یافتن بخشی از اطلاعات جغرافیایی به حوزه‌های روایت، داستان و تاریخ‌نگاری گردید. کتاب‌های حیوان‌شناسی یونانی، رومی و عربی و ترجمه این آثار نیز در شکل‌گیری عجایب‌نامه‌ها مؤثر بوده است. خاستگاه بسیاری از عجایب‌نامه‌ها را می‌توان قرآن کریم و تفاسیری که از قصص قرآنی انجام شده است دانست (حری، ۱۳۹۰: ۱۴۱).

مطالب این کتاب‌ها گاه از قول بازرگانان و جهانگردان بازگو شده و طی قرن‌ها، شاخ‌وبرگ یافته و می‌توان انگاشت که ژانر و گونه ادبی جدیدی ایجاد کرده است. گونه‌ای که دستی در تاریخ و دستی در جغرافیا، نگاهی به روایت، داستان‌پردازی و بازگویی شنیده‌ها از سرزمین‌های دور و نزدیک دارد. در عجایب‌نامه‌ها معمولاً ابتدا تصویری کلی از کره زمین و تقسیمات آن ارائه می‌شود، سپس هر بخش از ربع مسکون با جزئیاتی در زمینه کوه‌ها، رودها، انسان‌ها و حیوانات، نبات و جماد، شیوه زندگی مردمان، غذاها و آیین‌ها و باورهای مردم هر سرزمین توصیف می‌گردد. اغلب این توصیف‌ها نیز برای انسان امروز کم‌تر باورپذیر می‌نماید و با افسانه‌های شفاهی و روایات داستانی و گاه اساطیری، درآمیخته است. در برخی موارد روایت‌های این عجایب‌نامه‌ها علی‌رغم شاخ‌وبرگ‌هایی که نویسنده یا شاعر بدان‌ها می‌دهد تا حدودی به واقعیت نزدیک بوده است. همان‌گونه که مباحث گونه‌شناسی در ادبیات نیز بیان می‌کند: «گونه‌های ادبی متناسب با نیازهای زمانی و مکانی خلق می‌شوند و هستی آن‌ها درحقیقت هستی ادبیات است. گونه‌هایی که وجود آن‌ها ارتباطی وسیع با مسائل تاریخی، اجتماعی، فرهنگی و سیاسی دارد» (سلطان محمدی، ۱۳۹۹: ۱۷۶). عجایب‌نامه‌ها را می‌توان به‌نوعی شبیه به جست‌وجوگرهای اینترنت و یا مستندهای کنونی دانست که اشخاص برای دیدن شگفتی‌های دنیا به مطالعه آن‌ها می‌پرداختند. در جهان عجایب‌نامه‌ها، واقعیت و تخیل، تاریخ و فانتزی در هم می‌آمیزد و مرز میان واقعیت و داستان‌پردازی در این گونه ادبی، سیال و شناور است.

کتاب غرایب‌الاسرار اثری مهجور غیاث‌الدین خواندمیر نویسنده دوره تیموری است. این کتاب عجایب و غرایب اقلیم‌های مختلف کره زمین را توصیف می‌کند متنی است شامل «غرایب بلاد و بحار و انهار و جزایر و جبال و آبار و عیون و مبنی است بر عجایب اشکال و اطوار بعضی از آدمیان و جنیان و طیور و وحوش جهان بوقلمون» (خواندمیر، ۱۳۹۷: ۷۱). بسیاری از حکایات این اثر مستند به کتب دیگر است؛ ازجمله به صحاح از جوهری، عجایب‌البلدان زکریابن‌محمد بن محمود قزوینی، تحفه‌الغرایب، مطلع‌السعدین از کمال‌الدین عبدالرزاق، ظفرنامه از شرف‌الدین علی یزدی، مسالک‌الممالک، عجایب‌المخلوقات، عجایب البحار و... . خواندمیر این کتاب را به بدیع‌الزمان میرزا از شاهزادگان

تیموری تقدیم کرده است «این هوس در سر و این آرزو در خاطر پیدا شد که به‌وسیله رساله خود را ذره‌وار منظور نظر خورشید آثار این خسرو عالی‌تبار گرداند» (همان: ۸۷).

در این مقاله تلاش شده است بررسی ظرفیت‌های ورود تصویرهای نگاره‌های عجایب‌المخلوقات و غرایب‌الموجودات بر عجایب‌نامه غرایب‌الاسرار خواندمیر تحلیل شود و مؤلفه‌های تصویری و فانتزی این اثر تبیین گردد. در این مقاله تلاش می‌شود ضمن نقد معنای رایج از اقتباس در پژوهش‌های ایران، بخش‌ها و روایت‌های دارای عناصر فانتزی این کتاب براساس نگاره‌های عجایب‌المخلوقات و غرایب‌الموجودات نشان داده شود.

پژوهش‌های بسیاری در سال‌های اخیر به بررسی ظرفیت‌های نمایشی و تصویری آثار گذشته ادبی پرداخته‌اند؛ اما بررسی ظرفیت‌های تصویری و نمایشی عجایب‌نامه‌ها کمتر مورد توجه قرار گرفته است. حرّی (۱۳۹۰) در مقاله «عجایب‌نامه‌ها به‌منزله ادبیات وهمناک» با نگاهی به برخی حکایت‌های کتاب عجایب هند به بررسی تطبیقی برخی از این حکایت‌ها با انواع پنج‌گانه شگفت وهمناک در دسته‌بندی تودوروف می‌پردازد. محمدطاهر (۱۳۸۹) در مقاله «قابلیت‌های نمایشی موجودات پری‌وار در عجایب‌نامه» به بررسی نقش ادبی و نمایشی گونه عجایب‌نامه بر شکل‌گیری ساختار ادبیات فولکلوریک و معاصر می‌پردازد و بیان می‌کند که نگارش نمایشنامه‌هایی براساس این قبیل افسانه‌ها و موجودات که قرابت ذهنی فراوانی با باورهای ایرانی دارد می‌تواند ارتباط خوبی با مخاطب ایرانی برقرار کند. معصومه کریمی در مقاله «مطالعه تطبیقی دیوها و موجودات مافوق طبیعی در «عجایب‌المخلوقات» قزوینی و «بحیره» فزونی استرآبادی» به بررسی موجودات وهمی همچون دیو، غول، نسناس، آل و... در این دو اثر نگارش یافته در قرن یازدهم می‌پردازد. براین‌اساس، مایه‌های فانتزی و تصویرسازی درباره موجودات مافوق طبیعی در نسل‌های نخستین عجایب‌نامه‌ها مبهم و محدود است؛ اما هرچه از عمر آن می‌گذرد، تصویرسازی‌های پیچیده و اعجاب‌آورتری از هستی و خویشتکاری موضوعات عجایب‌نامه‌ها به دست می‌آید و نوعی «ادبیات فانتزی» پای می‌گیرد.

۱. عجایب‌نامه‌ها و نظریه اقتباس

رویکرد غالب در پژوهش‌هایی که به بررسی تعامل‌های میان ادبیات و رسانه‌های تصویری می‌پردازند، استفاده از نظریه اقتباس است؛ اما بررسی ظرفیت‌های تصویری عجایب‌نامه‌ها نشان می‌دهد استفاده از این نظریه نه‌تنها در تبیین ابعاد مختلف ارتباط میان ادبیات و رسانه‌های تصویری کافی نیست، بلکه گاه می‌تواند؛ مانند سد و مانعی جهت تحلیل ظرفیت‌های آثار ادبی و امکان‌سنجی آنها جهت استفاده در رسانه‌های تصویری عمل کند.

در پژوهش‌هایی که نظریه اقتباس را به‌عنوان مبنای نظری برای تبیین ظرفیت‌های نمایشی و تصویری آثار ادبی به کار می‌برند کلیدواژه «روایت» اهمیت بسیاری پیدا می‌کند؛ روایتی که آغاز، میانه و پایانی دارد. در این پژوهش‌ها، متن ادبی که روایتی منسجم دارد به‌عنوان منبعی برای اقتباس‌های تصویری در نظر گرفته می‌شود؛ حال این اقتباس یا با تغییر و تحولی در این ساختار روایی است و یا وفادار به متن. براین‌اساس در دراماتیک کردن افسانه برای انیمیشن هر چه توانایی نویسنده در ترکیب شکل‌ها و ساختارهای جدید با ارزش نو بیشتر باشد اثر جدید مؤثرتر و درعین‌حال

موفق‌تر خواهد بود، البته این تغییرات نباید بی‌ضابطه و همراه با برهم‌زدن منطق افسانه باشد «پایبندی به بن‌مایه‌های اصلی و ژرف‌ساخت افسانه‌های مورد روایت در این گونه بازآفرینی‌ها و نیز تجربه‌ها از ضروریات اولیه است» (جعفری، ۱۳۸۵: ۴۵). کیانی و رضوانیان در مقاله «نقد روش‌شناختی ۱۶ مقاله در حوزه ادبیات و سینما» بیان می‌کنند که «رویکرد غالب در این پژوهش‌ها، بررسی فیلم‌هایی است که از آثار ادبی اقتباس کرده‌اند؛ در جست‌وجوی میزان موفقیت این اقتباس‌ها و شباهت‌ها و تفاوت‌های فیلم به متن اصلی. اما باید توجه داشت که هنر سینما بر آن نیست یک پی‌رنگ ادبی را جزءبه‌جزء به تصویر تبدیل کند؛ بنابراین رویکرد سنجش میزان وفاداری، مقابله متن با اثر و جست‌وجو در ساختار روایی متن و اثر سینمایی ضرورتی نمی‌یابد» (کیانی، رضوانیان، ۱۳۹۸: ۳۷). بنابراین، نوع نگاه به اقتباس در ایران اغلب به شکل بازآفرینی یک قالب روایی مشخص است؛ داستان، روایت و افسانه‌ای که ساختاری منظم دارد. در مقاله «مؤلفه‌های بیانی انیمیشن و چگونگی اقتباس از قصه‌ها و افسانه‌های ایرانی» بیان می‌شود، «وجود سه بخش شروع، میانه و پایان در یک افسانه، نخستین شرط ایجاد ساختار در افسانه است. براساس الگوهای ساختاری می‌توان به چند طرح کلی دست‌یافت که ساختار اصلی افسانه‌ها را تشکیل می‌دهند» (بنی‌اسد و همکاران، ۱۳۹۷: ۲۱۱-۲۱۲).

اقتباس، چه در کاربست نظریه‌پردازانی چون هاجن که انواع آن را شامل وام‌گیری، میانجی و تغییر شکل (هاجن، ۱۳۹۶: ۲۲) می‌داند و چه در معنایی که کاهیر اقتباس تحت‌اللفظی، سنتی و رادیکال (۲۰۰۶: ۱۶) بیان می‌کند، براساس ساختار کلی و روایی «یک اثر» انجام می‌شود. حال این تأثیرپذیری یا وام‌گیری است که اقتباسی وفادارانه است و یا با تغییر ساختار انجام می‌شود، اما در هر حال، نگاه هنرمند، فیلمساز، تصویرپرداز و... به ساختار کلی و روایی یک اثر معطوف است. اقتباس، یک اثر را پیش روی خود قرار داده و یا با وفاداری و یا با تغییرات گسترده، نسخه دیگری از آن را ارائه می‌دهد. اما باید توجه داشت که بخش زیادی از تأثیرپذیری‌های هنرهای تصویری همچون سینما، انیمیشن و کتاب‌های مصور از ادبیات، در قالب بینامتنیت، ارجاع، اشاره صورت می‌گیرد که خارج از چهارچوب اقتباس به‌شمار می‌روند.

برای مثال، در انیمیشن‌های هائائو میازاکی از افسانه‌ها، اساطیر، سنت‌ها، روایت‌های ادبی کلاسیک و مؤلفه‌های مختلف فرهنگ ژاپنی استفاده می‌شود بدون اینکه کل ساختار داستان براساس اثر ادبی خاصی قرار داده شده باشد. میازاکی از ارواح در افسانه‌های ژاپنی برای ترسیم شخصیت‌های فرعی خود در شهر اشباح استفاده کرده است، و روایت‌های متعددی را از افسانه‌ها و سنت‌های مختلف باستانی و اسطوره‌ای ژاپن اخذ کرده و به یکدیگر پیوند داده است: «پی‌رنگ اصلی و پی‌رنگ‌های فرعی این اثر هم اقتباسی ترکیبی از چندین افسانه مانند گم‌شدن انسان‌ها، پاکیزگی معنوی، تولد دوباره با گذر از رودخانه، مراسم آب داغ، رژه مخوف شب صد شیاطین و مراسم اُبن است» (شمس‌اللهی، شاه‌کرمی، ۱۳۹۷: ۹۶).

در کتاب دیدن تلویزیون از لنز ادبیات (Clarke Stuart, ۲۰۱۱: ۱) نشان داده می‌شود که چگونه در سریال لاست ارجاعات مختلف ادبی به غنای سریال افزوده است. در این کتاب بیان می‌شود که سازندگان سریال زمان قابل‌توجهی را برای ارجاع به متون و روایت‌های کهن و آثار مختلف ادبی صرف کرده‌اند. ارجاعاتی که کاربردهای محتوایی و مفهومی

برای ساخت قسمت‌های مختلف سریال داشته است و بینندگان این سریال با ابزارهای تازه‌ای از تفسیر «متن تلویزیونی» مواجه می‌شوند. اشاره‌های ادبی در این سریال «بینندگان را دعوت می‌کند که گفتگوها و تعامل‌هایی در زمینه این ارجاعات مختلف ادبی انجام دهند و در نتیجه مخاطبی فعال ایجاد و نوعی فرهنگ تعاملی در تماشای اثری تلویزیونی ایجاد می‌کند؛ تعاملی برای کشف و تفسیر ارجاعات ادبی سریال. در قلمرو داستانی این سریال، به چندین شخصیت از ژانرها و رسانه‌های مختلفی مانند رمان‌ها، نمایشنامه‌ها، افسانه‌ها، فیلم‌ها و شوهای تلویزیونی ارجاع داده می‌شود، پیرامون آن‌ها گفت‌وگو می‌شود، و یا مستقیماً از آن‌ها نقل قول می‌گردد» (Clarke Stuart, ۲۰۱۱: ۱).

بنابراین، آنچه که به اندازه خط سیر ساختمان و بدنه اصلی داستان و روایت اهمیت دارد، شخصیت‌ها، مکان‌ها، تصاویر، عناصر جادو و فانتزی داستان است و کتاب‌هایی همچون عجایب‌نامه‌ها سرشار از این عناصر دراماتیک و روایت‌های فانتزی است. دگرگون کردن یک یا چند شخصیت ویژه از واقعیت روزمره می‌تواند به آفرینش فانتزی بینجامد. ابداع جهان‌های نوی و یا درگیر کردن شخصیت‌ها در جهان واقعی با تجاری شگفت‌انگیز یا سردرآوردن از سرزمین‌های دیگر، زندگی کردن شخصیت‌های غیرواقعی در دنیای واقعی از جمله راه‌های ایجاد فانتزی است (ابراهیمی، ۱۳۷۹: ۱۴۴). شگفتی، حضور یک‌رشته عقلانی برای درک فانتزی، صور خیال و نمودهای گوناگون تخیل از جمله دیگر مؤلفه‌های ساخت اثری فانتزی به‌شمار می‌رود (اکبرلو، ۱۳۸۷: ۲۰-۲۱)؛ عناصری که به‌خوبی از طریق کتاب‌هایی همچون غرایب‌الاسرار خواندمیر قابل‌دستیابی است.

۲. بینامتنیت

یکی از مفاهیمی که می‌تواند جانشین برداشت مرسوم از اقتباس گردد بینامتنیت (intertextuality) است. هرچند معنای غالب بینامتنیت به‌ویژه در ایران به تأثیر و تأثر میان متون اختصاص دارد. یعنی همان معنای اولیه بینامتنیت که توسط ژولیا کریستوا مطرح گردید. بررسی ارتباط میان متون در قالب سرمتنیت، پیرامتنیت، فرامتنیت، بیش‌متنیت و دیگر اصطلاحات این حوزه که در مجموع به انواع مختلف حضور یک متن در متنی دیگر می‌پردازد. اما با گسترش، ایده «متن»، به نوشتار، فیلم، عکس، مد، الگو، رسوم و به عبارتی به تمام محصولات معنادار فرهنگی (دورینگ، ۱۳۷۸: ۳۸۹)، مفهوم بینامتنیت نیز گسترش یافته است.

«اقتباس و تصرف داستان‌های اساطیری یا دگرذیسی اسطوره‌ها در طول تاریخ و در رسانه‌ها و ژانرهای مختلف، روایت‌های گوناگون از قصه‌های پریان و فرهنگ عامه، تغییر دیدگاه روایت حین فرایند تصرف و تبعات ایدئولوژیک و تفسیری آن و تصرف فکت‌های تاریخی یا نوشتن روایت‌های تاریخی بدیل» (سندرز، ۱۳۹۸: ۱۰۷). همگی نوعی بینامتنیت با متون دیگر است و فراتر از مفهوم اقتباس. در اقتباس، به‌ویژه در آن مفهومی که در ایران رایج است و در پژوهش‌ها نیز بر آن تأکید می‌شود، متنی که مورد اقتباس قرار می‌گیرد، روایتی منسجم دارد که متن اقتباس شده، با دخل و تصرفی آن را بازآفرینی می‌کند. در بررسی پتانسیل‌های متون ادبی برای ظرفیت‌های تصویری یا نمایشی نیز با همین رویکرد، متونی در نظر گرفته می‌شوند که ساختار روایی منسجمی دارند. اما اگر ساخت یک متن جدید را در

تعاملی بینامتنی با متون دیگر در نظر بگیریم، آنگاه متون، افسانه‌ها، اسطوره‌ها، سنت‌ها و مفاد بسیاری از دل فرهنگ و ادبیات قابل اقتباس برای ساخت متنی جدید خواهند بود.

۳. کتاب‌های مصور

کتاب‌های مصور از دیگر تولیدات تصویری است که می‌توان از مؤلفه‌های فرهنگی سنتی در آن‌ها بسیار بهره برد (۲۱: ۲۰۱۵، Dalil). ظرفیت‌های تصویری عجایب‌نامه‌ها، همگی ریشه در باورها، اسطوره‌ها و آیین‌های گذشته ایران یا دیگر اقلیم‌ها دارد و به تصویر درآوردن آن‌ها می‌تواند به زنده شدن این آثار و فرهنگ‌هایی که بدان ارجاع می‌دهند بینجامد (۴۴۵: ۲۰۰۹، Miyake)؛ کتاب‌های مصوری که دست‌مایه ساخت بسیاری از انیمیشن‌ها و حتی فیلم و سریال‌ها نیز بوده‌اند؛ موضوعی که ارتباط و تعامل میان ژانرهای مختلف هنرهای تصویری را نشان می‌دهد.

در ایران با پشتوانه غنی ادبی و فرهنگی، کمترین بهره از کتاب‌های مصور برده می‌شود و تلاش‌ها نهایتاً به ترجمه برخی آثار مصور غربی یا ژاپنی ختم می‌شود. درحالی‌که بررسی ظرفیت‌های نمایشی و تصویرپردازی کتاب‌هایی همچون عجایب‌نامه‌ها نشان می‌دهد که منابع بسیاری در فرهنگ ایران وجود دارد که می‌تواند عناصر فانتزی و خیالی ساخت داستان‌های مصور را فراهم آورد. کتاب‌هایی با توصیف شهرهای عجیب، حیوانات غریب، اشیای رسومات و سایر عناصر پیوند یافته با فرهنگ ایران که می‌توانند به راحتی محتوا و تصاویر تولیدات تصویری را ایجاد نماید.

۴. بخش تحلیل‌ها

۴.۱. بررسی ظرفیت‌های نمایشی و تصویری غرایب‌الاسرار خواندمیر

موجودات عجیب: بخشی از عجایب کتاب غرایب‌نامه که قابلیت‌های فانتزی و تصویری دارد موجودات عجیبی است که در این کتاب توصیف می‌شوند. خواندمیر در این کتاب گاه از شهرهایی سخن می‌گوید که موجوداتی همچون کژدم یا مار به مردم آن شهرها آسیبی نمی‌رساند. برای مثال، بیان می‌کند که در شهر حمص، مار و کژدم به مردم آسیبی نمی‌رسانند و حتی اگر کسی لباسش را در آب این شهر بشورد، او هم از این مصونیت برخوردار خواهد شد و تا زمانی که آن لباس را بر تن دارد این حیوانات، به او آسیب نخواهند رساند. علاوه بر این «در بعضی از نسخ به نظر درآمده که بر در یکی از مساجد حمص، تمثالی است نصف اعلی آن مشابه مردم و نصف اسفل به صورت کژدم چون پاره‌ای گل پاک بر آن صورت نهند و آن را در آب اندازند هر کژدم گزیده‌ای که از آن آب خورد شفا یابد» (خواندمیر: ۱۰۵).



تصویر ۱. شیخ یهودی. عجایب‌المخلوقات قزوینی/ ۶۷۸ هجری قمری، کتابخانه مونیخ کد ۴۶۴/۱۴۵

ابوحامد اندلسی گوید حیوانیست روی آن چون آدمی و تن او چون تن ضفدع و لیکن حجم او مقدار گوساله باشد بر او موی چون موی گاو دارد و او را شیخ الیهودی خوانند؛ زیرا که شب شنبه از بحر بیرون آید و هیچ نخورد و در آب نرود و چون شب یکشنبه شود و آفتاب نبود فرورود و چنین گویند که پوست او از بحر نقرس مفید بود چون بر نقرس نهند فی‌الحال درد بنشانند (همان: ۱۳۴).

طراحی و نشان‌دادن حالت بدن و رنگ خاکستری به‌کار برده شده در این نگاره سبب شده به‌صورت واقعی و دارای روح به نظر بیایند و فرم‌های منحنی موجود بر بدنشان به آن‌ها حسی از لزجی و موجود در دریا بخشیده است. دریافت رنگ و معانی آن‌ها برای فهم فضاها و محیط داستان در شناخت باورها و اعتقادات مذهبی - اجتماعی و وضعیت روحی - روانی مؤثر است (شاه‌کرمی و همکاران، ۱۴۰۱: ۲۴).



تصویر ۲. ساکنی از سکان دریا. عجایب‌المخلوقات قزوینی ۶۷۸ ه.ق. کتابخانه مونیخ، کد: ۴۶۴ . ۴۲۴

طراحی و نشان‌دادن حالت بدن و رنگ غیرحرفه‌ای در بدن و بال‌ها به‌کار برده شده در آن‌ها سبب شده به‌صورت تصنعی و بدون روح به نظر بیایند و فرم‌های تیز موجود بر بدنشان به آن‌ها حسی از خشونت بخشیده است.

انسان‌های آبی، انسان‌هایی که می‌توانند در دل آب زندگی کنند در قالب صورت‌های مختلف در ادبیات و فرهنگ ملل بازتاب داشته است. روایاتی که غالباً حاصل بازگویی ملوانان و دریانوردان و مردم ساحل‌نشین از دیدن عجایی در ریاست که تفسیری برای آن نمی‌یابند. در کتاب خواندمیر نیز در چند مورد به مردم آبی اشاره می‌شود، از جمله در نهر جنجای چین که مردم آبی به کشتی‌ها آسیب می‌رسانند «و چون تجار از آن اموال غافل شوند چیزی دربرایند و در آب غوص نمایند» (همان: ۱۵۰) انسان‌هایی که پرواز می‌کنند (همان: ۱۸۹) و یا انسان‌هایی که نیمی از رنگ ریش آن‌ها سفید و نیم دیگر سیاه است (همان: ۲۰۰)، از دیگر انسان‌های عجیب توصیف شده در این کتاب است (همان: ۸).



تصویر ۳. انسان آبی. عجایب‌المخلوقات قزوینی. قرن ۱۳. کتابخانه ملی تهران، کد: ۱۸۲۹۸۳ . ۱۹۸



تصویر ۴. کنیزک. عجایب‌المخلوقات قزوینی کتابخانه آستان قدس. کد: ۴۷۸۹۳

در کتاب قزوینی درباره این موجود آمده است که ماهی‌ای بزرگ در دریا صید کردند و از گوش او کنیزکی سرخ و سفید و موی سیاه دراز درآمد و در میان او غشایی رقیق بود از ناف تا زانو و دست بر روی می‌زد و فریاد می‌کرد تا هلاک شد (قزوینی: ۱۳۶).

باتوجه به تصویر این موجود مانند نگاره‌های دیگر تلفیقی نیست بلکه دو عنصری است. کنیزک به علت عریانی بدن و فرم موهایش که اغلب در تصویر کردن جن‌ها این ژست را به‌وفور دیده‌ایم و در بیشتر داستان‌های قدیمی نیز، با این ویژگی آمده‌اند. کنیزک در تصویر، از پشت ماهی بیرون آمده است؛ اما طبق متن از گوش‌ماهی بیرون می‌آید، گویی کنیزک جسم ماهی را مسخ کرده و در حال بیرون آمدن از آن است. زبان بدن این ترکیب‌بندی بدین شرح است که: رابطه ماهی و جن دوستانه به‌نظر می‌آید این نظر که تقریباً جهت بدن و زاویه دید آن‌ها یکی است. ازطرفی دیگر، فرم تیزی انتهای موهای جن و باله‌های تیز ماهی هر دو حس خشونت و زمختی را متبادر می‌کنند. چشمان گرد و متعجب ماهی و جن که در حال کشیدن موهایش است شاید حس ترس یا ترسیدن را القا کند. حالت افقی ماهی و نزدیک‌بودن آن به یکی از زاویه‌های کادر باعث، بخشیدن آرامش به این نگاره شده است. ماهی از نگاره جن برجسته‌تر دیده می‌شود، زیرا رنگ‌های خام و با اشباع بالا در آن بدون هیچ تونالیت‌های استفاده شده است، در صورتی که در بدن جن از رنگ پخته استفاده شده است با وجود تونالیت و حس حجم‌پردازی این نگاره نسبت به ماهی واقع‌نماتر جلوه می‌کند و نگاره ماهی مصنوعی و ضعیف دیده می‌شود.

اعجاب برخی جزیره‌ها: بخشی از کتاب غرایب‌نامه به جزایری اختصاص دارد که ویژگی‌هایی عجیب دارند. جزایر به دلیل دوری از دسترس مردم عادی در قدیم همواره با روایت‌هایی عجیب همراه بوده‌اند و اساساً جزیره در دنیای قدیم با هاله‌ای از وهم و جادو همراه بوده است. در این کتاب، برای مثال از جزیره‌ای به‌نام «جزیره واق» نام برده می‌شود که در «بحر محیط است و در آن جزیره درختی است که میوه‌ای مانند سر آدمی بار می‌آرد و چون آن ثمر پخته می‌شود آواز واق از وی بر می‌آید» (خواندمیر: ۱۶۹).

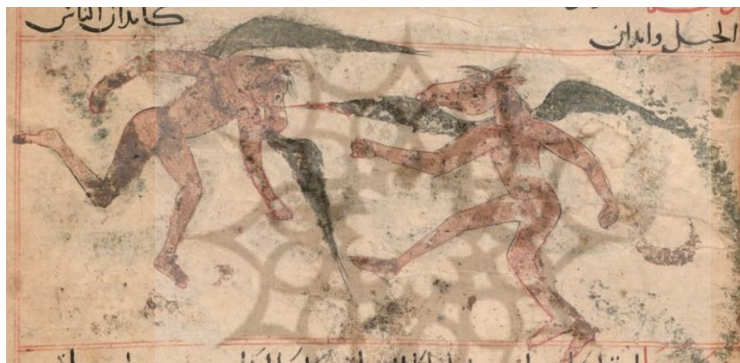


تصویر ۵. درخت وقواق. عجایب‌المخلوقات قزوینی ۱۳ ه.ق. کتابخانه ملی تهران، کد: ۱۸۲۹۸۳ . ۱۶۲

در افسانه‌ای آمده است درخت واق یا واق نزدیک کوه قاف واقع شده است. این درخت افسانه‌ای به شکل سرهایی است که سخن می‌گویند و غیب‌گویی می‌کنند. گفته می‌شود که میوه‌های این درخت به شکل زنان زیبایی هستند که

از سرهایشان آویزان شده‌اند. این افسانه در هزار و یک شب نیز ذکر شده است. هر صبح در طلوع آفتاب این سرها فریاد می‌زنند: وک وک؛ یعنی خدا را پرستش می‌کنند. با فریاد اینها همه از طلوع خورشید آگاه می‌شوند. ساکنان این جزیره همه زنان هستند و به هیچ مردی اجازه نمی‌دهند در میانشان زندگی کنند. آنها تحت فرمان پادشاه بزرگ جنی هستند که سپاه بی‌شماری از اهریمنان، شیاطین و دیو و جن را از هر نوعی فرمانروایی می‌کند (طاهری، ربیعی، ۱۳۸۹: ۵۰).

مردمان جزایر از دید افراد غریبومی همواره با ویژگی‌های عجیب و یا نیمه‌انسانی - نیمه‌حیوانی توصیف می‌شده‌اند. خواندمیر «جزیره القصر» در دریای هند را توصیف می‌کند که در آن قصری است «که هر گاه کس به آنجا رود بیهوش گردد و سکان آن جزیره قومی‌اند که بدن ایشان مشابه ابدان بنی‌آدم است و روی شبیه روی سگ» (همان: ۱۷۱).



تصویر ۶. سگساران. عجایب‌المخلوقات قزوینی، ۸ ه.ق. کتابخانه مونیخ، کد: ۴۶۴ . ۴۲۴

او می‌گوید: «بالای ایشان دراز و جناح دارند سرشان چون سر اسب بود و بدن ایشان چون بدن آدمی» (قزوینی، ۴۵۹).



تصویر ۷. سگساران. عجایب‌المخلوقات قزوینی ۶۷۸ ه.ق. کتابخانه مونیخ، کد: ۴۶۴ . ۴۲۴

در جزیره دیگری کنیسه‌ای است که بر سر گنبد آن صورت اعرابی به طلسم ساخته‌اند «که هر کس از زیر آن به تفریح و زیارت آن مسجد و کنیسه رود آن صورت سر از کنیسه در آورد و آواز دهد که فلانی به مهمانی آمده است پس در آن کنیسه گشاده شود و طعامی کافی جهت آن شخص بیرون می‌آید و باز در مسدود می‌گردد» (همان: ۱۷۵).

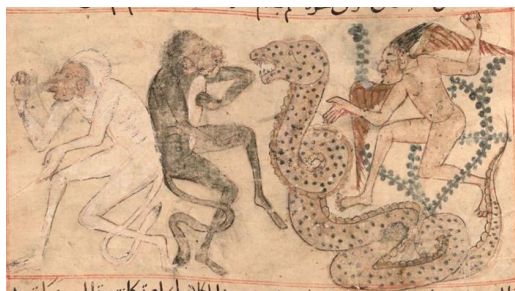


تصویر ۸. جزیره رامی. عجایب‌المخلوقات قزوینی. ۱۳ قمری. کتابخانه ملی تهران، کد: ۱۸۲۹۸۳. ۱۶۰

به گفته قزوینی جزیره الضوضا نزدیک بلاد زنج است یکی از تجار حکایت کند که در این جزیره شهری است از سنگ سفید ساخته و در آنجا بانگ و غلبه شنوند و در او هیچ‌کس نباشد مردم بحر چون بدین جزیره رسند آب او بیاشامند و خوش باشد و از آن بوی کافور آید و به نزدیک آن‌ها کوهی عظیم است و از آن کوه‌ها آتش عظیم افروخته شود. در غرب او ماری است و در هر سال یکبار ظاهر شود و ملوک زنه نگاه دارند؛ چون او ظاهر شود او را بگیرند و چربی او را در خود مالند قوت و نشاط و هیبت را بیفزایند و پوست او را فراش صاحب سل سازند از او زایل شده به اذن الله و ملوک این پوست به نزد هم به تحفه فرستند. در خزائن ملوک باشد که هند و آنرا سل بسیار بود ملوک هندو آن را حاصل باشد (همان: ۱۲۷).

به گفته قزوینی:

کوهی است که آن را کوه نصیبان خوانند و در این کوه دو مار باشد که یکی از آن جاموس فرورود و باشد که فیل فرو برد و در این جزیره نوعی بوزینه هست سفید چون گاومیشی و نوعی دیگر هست عجیب‌تر سینه او سفید باشد و پشتش سیاه محمد زکریا گوید که در این جزیره نوعی از طوطی هست سفید و سرخ و زرد هر چه بشنود بازگوید و نوعی از طاووس هست که آن را حواری گویند بزرگ‌تر است از رود و کوچک‌تر از فاخته منقارش زرد و بال‌هایش سیاه و شکم سفید و پای‌ها سرخ و او فصیح‌تر از طوطی است و خلقی هستند به صورت آدمی و ایشان را پروبال است و سفیدرنگ باشند و نوعی از ایشان سیاه‌اند و نوعی دیگر سبز (همان: ۹۹-۱۰۰).



تصویر ۹. موجودات عجیب در جزیره الضوضا. عجایب المخلوقات، ۶۷۸ هجری. کتابخانه مونیخ، کد: ۱۲۴.۴۶۴

حیوانات. اشیاء، گیاهان جادویی: بخشی از عجایبی که در غرایب الاسرار خواندمیر توصیف می‌شود مربوط به برخی اشیاء و یا گیاهان است. عجایبی که به خوبی ظرفیت تصویرسازی‌های فانتزی دارند. درختی در شهر مهره از توابع یمن که از آن در ماه‌های حرام «چندان آب بیرون آید که همه حوض‌ها را برسازد و بعد از گذشتن آن شهر، آب مذکور انقطاع یابد و سال دیگر باز حال بر این منوال است» (خواندمیر: ۹۴) و درختی در هند توصیف می‌شود که وقتی پرندگان از میوه‌اش می‌خورند بیهوش می‌شوند و مار آنها را شکار می‌کند؛ اما اگر پرنده‌ای در سایه این درخت باشد، مار به آن آسیبی نمی‌رساند (همان: ۸۶).

اشکال پرنده در عجایب المخلوقات چنین هستند:



تصویر ۱۰. مرغ نور. عجایب المخلوقات قزوینی، ۶۷۸ق. کتابخانه مونیخ، کد: ۴۶۴ . ۳۹۴

او می‌گوید: «در این بحر چیزی هست به صورت مرغی از نور، دیده او را نتواند دید و ادراک نتواند کردن از پرتو شعاع اگر بالای سرو یمین سفینه بود علامت آن بود که دریا ساکن شود آنکه ناپدید شوند نداند که کجا رفت و این دلیل نجات بود» (خواندمیر، ۱۰۷).

این نگاره به علت ژست و حالت تهاجمی که دارد، مخصوصاً در قسمت‌های تیز انتهای بال و منقار، حسی از حمله و خشونت این نگاره دریافت می‌شود، فرم تنه نیش ماندش، به درک این حس کمک می‌کند. ناظر استفاده از رنگ قرمز و سبز کنار هم هستیم که جذابیت بصری و انرژی این ترکیب‌بندی را بالا برده و نگارگر پالت رنگی خود را در این

نگاره نیز، تکرار کرده است. در بحث مرغ‌ها و درختان در این تصاویر بحث آفرینش طبیعت و نو مدنظر است (حسن‌زاده، ۱۴۰۱: ۱۵۸).



تصویر ۱۱. سیمرغ. عجایب‌المخلوقات قزوینی. ۶۷۸ق. کتابخانه مونیخ، کد: ۴۶۴ . ۳۹۴

به گفته قزوینی: در آن جزیره می‌رفتم که درختی عظیم دیدم که بزرگ‌تر از آن درخت ندیده بودم زیر آن درخت سطحی عظیم بود؛ چون آخر روز شد آوازی مهیب شنیدم؛ چون نگاه کردم مرغی عظیم دیدم که از آن بزرگ‌تر ندیده بودم بیامد و بر آن سطح نشست و آنجا آشیانه آن مرغ بود از آنجا بگریختم. (قزوینی، ۱۲۳)

شناخت تصاویر موجوداتی اساطیری مانند سیمرغ به فهم نگرش درباره آن‌ها نیز کمک می‌کند، زیرا تبار و خاستگاه اسطوره‌ها به‌عنوان یک اصل مهم در ساختار تاریخی و اجتماعی اساطیر محسوب می‌شود (احمدی‌فر و همکاران، ۱۴۰۱: ۲۱). در کتاب غرایب‌الاسرار همچنین از مناره‌ای در شهر سریره هند روایت می‌شود که مردم گمان می‌کنند در آن مناره گنجی پنهان است، بر سر مناره خمی از سنگ و بر سر آن خم، خروسی از طلا نصب شده است «هر کس قصد سر منار کند، آن خروس در طیران آید و مانند سگ، فریاد کند، چنانچه همه مردم شهر بشنوند و جمع آیند تا آن شخص را زجر و منع کنند» (غرایب‌الاسرار، ۹۰). در این کتاب درختی در شهر زور در نزدیکی دماوند توصیف می‌شود که «یک سال انگور و سال دیگر میوه‌ای سرخ‌رنگ اندازه گردو به بار می‌دهد» (همان: ۱۳۱).

ستونی مسی در شهر کلیای هند توصیف می‌شود که بر روی آن نقش پرنده‌ای را حک کرده‌اند و جلوی این ستون چشمه‌آبی است، «هر سال در روز عاشورا، آن بط، بال‌ها بگشاید و منقار خود را به آن چشمه رسانیده آب آن چشمه را بیاشامد بعد از آن عمود چندان آب مترشح گردد که تا یک سال مردم آنجایی را کفایت کند» (همان: ۹۰). همچنین در شهر قیروان در آفریقا نیز ستونی قرار دارد که در روزهای جمعه قبل از طلوع آفتاب از آن ستون‌ها آب بیرون می‌آید «و در سایر روزها اصلاً آب موجود نباشد» (همان: ۱۰۰).



تصویر ۱۲. پرنده. عجایب المخلوقات قزوینی. ۶۷۸ق. کتابخانه مونیخ، کد: ۴۶۴. ۳۹۴

ریتم موزون موجود در بال، تن و دم این موجود عاملی است که ایجاد هماهنگی می‌کند. بالینکه در این نگاره پرنقشی را شاهد هستیم، ولی این امر باعث فشار بصری نشده است. به علت حرکات نرم فرم و بافت بدن نگاره مخصوصاً دم، این قسمت را ریتمیک و دلنشین کرده، گویا تأکید نگارگر، بر روی عنصر دم و پا است. در قسمت دم این موجود، فرم‌ها در جهات مختلف و با تنوع بافتی آمده‌اند، شاید حاکی از این باشد که نگارگر قصد داشته، زیبایی این موجود افسانه‌ای را بارز کند و اغراق در پاها نیز به این علت هست، طبق متن و داستان‌هایی که در رابطه با این نگاره آمده، سیمرغ موجوداتی را با پا حمل می‌کرده که باید با اغراق در پا، قدرت این موجود به‌خوبی به نمایش گذاشته شود. از طرفی آوردن سیمرغ بر رو یا کنار تپه، به آن داستان از سیمرغ اشاره دارد که در بالای کوه قاف زندگی می‌کرده و پرندگان دیگر در صدد یافتن او بودند.

تنوع و گوناگونی اشیا، اماکن، گیاهان و درختان و دیگر عناصر خیال‌انگیز و فانتزی در این کتاب می‌تواند در مجموع تصاویر و عناصر دراماتیک لازم برای ساختن یک شهر اسرارآمیز و یا سفری پرماجرا برای یک قهرمان را در قالب کتاب مصور، انیمیشن و یا دیگر رسانه‌های تصویری فراهم آورد. در روایتی دیگر، خانه‌ای در قسطنطنیه توصیف شده است که بر دیوارهای آن، تصویر اعضای بدن نقش شده است و «هر کسی را عضوی به درد آید یا مجروح شود به آن خانه درآمده عضو مؤثر را بر صورتی که مشابه او باشد مالد فی الحال آن وجع یا قرحه به صحت تبدیل یابد و این معنی در آن دیار مشهور و مجرب است» (قزوینی: ۱۳۹).



تصویر ۱۳. سلحفات در هیئت جزیره. عجایب‌المخلوقات قزوینی ۶۷۸ ه.ق. کتابخانه مونیخ، کد: ۴۶۴. ۴۲۴

سلحفات: لاک‌پشت، در مقام جزیره: به گفته قزوینی، او را به پارسی کشف گویند. بحری باشد و هم بری؛ اما بحری با شد تا غایتی که مردم پندارند جزیره ایست حکایت کنند بعضی از تجار که در میان دریا جزیره‌ای یافتیم که در آن گیاه بسیار بود کانون در زمین بکنندیم تا دیگ برنهمیم؛ چون آتش افروختیم جزیره به حرکت آمد و ملاحان گفتند که این مقام جزیره نیست این کشف است که حرارت آتش بدو رسیده این ساعت در دریا فرو رود (قزوینی: ۱۴۴).

باتوجه به تصویر بالا این موجود از تلفیق حیوان و گیاه است. تنها موجودی است که با نگاره گیاه تلفیق شده است. این لاک‌پشت به علاوه بر تلفیق شدنش با گیاه یا درخت، خودش نیز در قسمت دست‌وپا تلفیقی است و ما شاهد دست‌وپای واقعی لاک‌پشت نیستیم. تنوع بافتی باعث جذابیت و دلنشین شدن این نگاره شده که می‌توان نام آن را کنتراست در بافت نیز گذاشت.

ریتم تکاملی را در بافت لاک، نگاره شاهد هستیم. حرکت و فرم عمودی تنه درخت و پاهای لاک‌پشت در کنار حالت افقی حجم، تمامی برگ‌ها و بدن نگاره نوعی تضاد در جهت عمودی و افقی را بارز می‌کند که باعث می‌شود، اثر به تعادل و استحکام برسد و با در کنار هم آمدن تأثیر یکدیگر را دوچندان می‌کنند. قراردادن نگاره درخت، بر پشت این لاک‌پشت، غول‌آسا بودن اندازه لاک‌پشت را نمایان می‌کند. ریتم گروهی، در برگ‌های تکرارشونده درخت، خودنمایی می‌کند. جهت قرارگیری برگ‌ها کناره، به خوبی حس رشد و حسی از تداوم را نشان می‌دهد. به جز تلفیق با درخت که غول‌آسا و تخیلی بودن آن را نشان می‌دهد، نوع ایستادن آن نیز که هیچ شباهتی به لاک‌پشت ندارد، به میزان عجیب و تخیلی بودن آن می‌افزاید. با وجود چشمان درشت و گرد، صورت آن هیچ حسی را متبادر نمی‌کند. تنوع بافت باعث

غنی به نمایش درآمدن این نگاره شده است. سایه‌روشن و حجم‌نمایی با استفاده از هاشور به‌خوبی در این نگاره، قابل‌رویت است.

نتیجه‌گیری

استفاده از متون کهن در آفرینش آثار داستانی و تصویری علاوه‌بر اقتباس از متنی خاص می‌تواند با بهره‌گیری از مؤلفه‌های فانتزی و عناصر دراماتیک یک متن و ترکیب آن با یک خط سیر داستانی ازپیش‌طراحی‌شده باشد. عجایب نامه‌ها از جمله متونی به شمار می‌روند که قابلیت استخراج این مؤلفه‌های فانتزی را دارند. ویژگی‌های جغرافیایی خاص اقلیم‌های مختلف در عجایب‌نامه خواندمیر به شکلی داستانی شده و در پیوند با مسائل فرهنگی و سنت‌های گذشته بیان می‌شود. گاه ویژگی‌هایی که توصیف می‌گردد به دلیل شرایط اقلیمی و جغرافیایی و نیازهای مردم مناطق مختلف است. برای مثال، کمبود آب در برخی مناطق سبب شده است داستان‌هایی حول چشمه‌ها شکل بگیرد، چشمه‌هایی که آب آن‌ها در همان محل شفابخش و شیرین است؛ اما با دورشدن از محل و بردن آب آن به‌جای دیگر تبدیل به سنگ و یا زهری‌کشنده می‌گردد و یا هجوم ملخ‌ها در برخی نقاط باعث شکل‌گیری داستان‌هایی در زمینه آب‌ها و چشمه‌هایی دافع ملخ گردیده است. جزیره‌ها ازجمله دیگر اماکن طرح شده در این کتاب است که با شگفتی همراه‌اند. اساساً جزیره‌ها در قدیم به دلیل دور بودن از دسترس مردم با افسانه‌ها و هاله‌هایی از وهم و جادو همراه بوده است. رویکردی که نشان می‌دهد استفاده از داستان‌ها و افسانه‌های این کتاب چگونه می‌تواند اثری چندلایه با ارجاع‌های معنی‌دار به مسائل فرهنگی، سنتی، اسطوره‌ای و جغرافیایی بیافریند.

حکایت‌های پیرامون برخی اجسام، بناها و یا سنت‌ها و ویژگی‌های مردم اقلیم‌های مختلف، ریشه در تلاش برای توجیه و تفسیر برخی مسائل تاریخی دارد، مسائلی که عامه مردم تلاش می‌کنند با ساختن داستان‌هایی، آن‌ها را برای خود توجیه‌پذیر و قابل‌پذیرش گردانند. تنوع و گوناگونی اشیای، اماکن، گیاهان و درختان و دیگر عناصر خیال‌انگیز و فانتزی در کتاب عجایب‌المخلوقات می‌تواند در مجموع تصاویر و عناصر دراماتیک لازم برای تصویرسازی برای غرایب‌الاسرار را فراهم آورد.

فهرست منابع و مآخذ:

کتاب‌ها

- اعتمادالسلطنه، محمدبن حسن بن علی. (۱۳۶۴). مرآت البلدان. تهران: اسفار.
- الیاده، میرچا. (۱۳۷۲). رساله در تاریخ ادیان. ترجمه جلال ستاری، تهران: علمی.
- بلاذری، احمد بن یحیی. (۱۹۸۷). فتوح البلدان. بیروت: چاپ عبدالله انیس طباع و عمر انیس طباع.
- خواندمیر، غیاث‌الدین. (۱۳۹۷). غرایب‌الاسرار. تصحیح ستوده امامی و احمد حسنی رنجبر، رساله دکتری، دانشگاه آزاد تهران مرکز.
- دورینگ، سایمون. (۱۳۷۸). مطالعات فرهنگی، ترجمه حمیرا مشیرزاده، تهران: مؤسسه فرهنگی آینده‌پویان.
- قزوینی، ابوزکریا محمد. (بی‌تا). عجایب‌المخلوقات و غرایب‌الموجودات، تصحیح نصرالله صبوحی، بی‌جا: بی‌نا.
- کلیگز، مری. (۱۳۸۸). درس‌نامه نظریه ادبی. ترجمه جلال سخنوران و دیگران، تهران: انتشارات اختران.
- هاچن، لیندا. (۱۳۹۶). نظریه‌ای در باب اقتباس، ترجمه مهسا خداکرمی، تهران: نشر مرکز.

مقالات

- ابراهیمی، معصومه. (۱۳۹۱). «مطالعه تطبیقی دیوها و موجودات مافوق طبیعی در عجایب‌المخلوقات قزوینی و بحیره فرونی استرآبادی». ادبیات تطبیقی، شماره ۶، ۲۹-۱.
- ابراهیمی، حسین. (۱۳۷۹). «فانتزی دریچه‌ای به امکانات نو». پژوهش‌نامه ادبیات کودک و نوجوان، شماره ۲۰، ۱۴۶-۱۴۳.
- احمدی‌فرد، نصرت‌اله؛ حیدری، علی و سپه‌وندی، مسعود. (۱۴۰۱). «تبارشناسی نگاره‌های قدرت فره ایزدی در اسطوره‌های شاهنامه باتکیه بر نظریات میشل فوکو». مطالعات هنر اسلامی، ۱۹ (۴۷)، ۳۹-۲۰.
- اکبرلو، منوچهر. (۱۳۸۷). «بایدهای سینمای فانتزی». نقد سینما، شماره ۶۰ و ۶۱.
- بنی‌اسد، زینب و همکاران. (۱۳۹۷). «مؤلفه‌های بیانی انیمیشن و چگونگی اقتباس از قصه‌ها و افسانه‌های ایرانی». مطالعات فرهنگ - ارتباطات، سال نوزدهم، شماره ۴۴، ۲۲۸-۲۰۳.
- جعفری، محمد. (۱۳۸۵). «زیر سایه روایت‌های معتبر، نگاهی به بازآفرینی افسانه‌ها در مجموعه قصه شب». کتاب ماه کودک و نوجوان، شماره ۱۰۹-۱۱۱، ۴۹-۴۳.
- حرّی، ابوالفضل. (۱۳۹۰). «عجایب‌نامه‌ها به منزله ادبیات وهمناک». نقد ادبی، سری ۴، شماره ۱۵، ۱۶۴-۱۳۷.

حسن‌زاده، سالار؛ بنی‌اردلان، اسماعیل و داداشی، ایرج. (۱۴۰۱). «تحلیل نقش نمادین گل و مرغ به روش اسطوره‌شناسی زیلبر و با مصداق‌های هنری دوره صفویه تا قاجار». مطالعات هنر اسلامی، ۱۹ (۴۵)، ۱۵۰-۱۵۹.

سلطان محمدی، امیر. (۱۳۹۹). «تنازع (ستیز) و تعایش (همزیستی) گونه‌ها برای بقا». فصلنامه نقد و نظریه ادبی، دوره دوم، ۱۸۰-۱۵۷.

سندرز، جولی. (۱۳۹۸). «اقتباس چیست». ترجمه محمد غفاری، ادبیات تطبیقی، شماره ۱، ۱۲۱-۱۰۶.

شاه‌کرمی، محمدرضا؛ صحرایی، قاسم، حیدری، علی. (۱۴۰۱). «کارکرد معنایی رنگ در مثنوی‌های عطار در انطباق با نگاره‌های غنایی هفت‌گنبد بهرام‌گور». مطالعات هنر اسلامی، ۱۹ (۴۷)، ۲۴۰-۲۶۶.

شمس‌الهی، مرضیه؛ نجم‌الدین امیر شاه‌کرمی. (۱۳۹۷). «از داستان تا فیلم سینمایی انیمیشن، شیوه اقتباس هایتو میازاکی از ادبیات داستانی ژاپن». پژوهش‌های ادبیات تطبیقی، دوره ۶، شماره ۴، ۱۰۳-۸۲.

کیانی، هاله، قدسیه رضوانیان. (۱۳۹۸). «نقد روش‌شناختی ۱۶ مقاله در حوزه ادبیات و سینما». کاوش‌نامه، دوره ۲۰، شماره ۴۳، ۹-۴۲.

محمدطاهر، موژان. (۱۳۸۹). «قابلیت‌های نمایشی موجودات پری‌وار در عجایب‌نامه». کتاب ماه کودک و نوجوان، شماره ۱۵۲، ۴۴-۴۰.

نعمت طاوسی، مریم. (۱۳۹۱). «رمزگشایی پاره‌های آیین‌هایی باران‌خواهی ایران». مجله مطالعات ایرانی، ۲، ۲۸۵-۲۷۱.

منابع انگلیسی

- Becchi Michela, "Is Luca by Pixar really a tribute to Italian culture and cuisine?", ۲۰۲۱, gamberorossointernationam.com.
- Cahir, L. (۲۰۰۶). *Literature into Film: Theory and Practical Approaches*, Jefferson, NC: McFarland.
- Clarke Stuart, Sarah. (۲۰۱۱). *Literary Lost Viewing Television Through the Lens of Literature*. Continuum.
- Lynne K. Miyake. (۲۰۰۹). **review in:** *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*, Edited by Mark W. MacWilliams. Armonk, NY: M. E. Sharpe, ۲۰۰۸, Monumenta Nipponica Sophia University Volume ۶۴, Number ۲, Autumn, ۴۴۹-۴۴۵.
- Zakaria, D. (۲۰۱۵). *Manga and Anime: A Gateway to the Japanese Culture*, MA thesis, MOULAY ISMAIL UNIVERSITY SCHOOL OF ARTS AND HUMANITIES, MEKNES.