

Textual and contextual reading of ten Iranian and Arabic legends based on the model of Peter Gilet

Somayyeh Al-Sadat Tabatabaei*

Abstract

Not much has passed since folke literature was taught as an academic subject in the university. Since then, researchers in this field have been trying to study fairy tales based on scientific methods. Peter Gilet is among those who provide his model for an academic reading of fairy tales. His proposed model has two dimensions: textual (structural) and contextual. The textual dimension recognizes five functions in the common structure of fairy tales: First position, interaction with assistant, interaction with the queen; Interaction with the enemy and the return of the hero. The contextual of the pattern reveals the close connection between the fairy tale and the puberty rites and explains that the secret of the common structure of the wonderful tales is their connection with the puberty rites. Gilet claims that his proposed model is applicable to all the wonderful tales of the world. In order to test this claim, this article selects five Iranian legends and five Arabic legends and it analyzes its text and context based on Gilet's model. This study shows that Gilet's model is useful in reading Iranian and Arabic legends And it can be used for a deeper understanding of the legends of these two linguistic realms.

Keywords: folk literature, fairy tales, Iranian and Arabic legends, Peter Gilet, Textual and contextual reading of tales.

* Associate Professor of Arabic Language and Literature, Kosar university of Bojnord, Bojnord, Iran,
sst1363@yahoo.com

Date received: 20/02/2024, Date of acceptance: 07/12/2024



Introduction

Following Propp, Peter Gillette tries to find out the secret of the joint creation of wonderful stories and to reveal its connection with its surroundings. He based the textual and contextual model of PROP tries to present a more efficient model by revising it. Gillette needed a textual theory to explain the joint construction of these stories. In addition, stories have meanings and connections with each other and tell important points about the world in which we live. In this way, a contextual theory also finds its way into Gillette's studies. He defined a common textual format to achieve a global textual-contextual theory; Then, based on that format, he discussed the metatextual reasons of the originator of the legend. Gillette's most important claim is that his proposed model includes all the wonderful stories of the world. He also emphasizes that his model is interested in both text and hypertext. So, this article will find the truth or falsity of these two claims in connection with Iranian and Arabic legends. In other words, the main question is, to what extent are the wonderful stories of Iranian and Arabic magic consistent with Peter Gillett's textual-contextual pattern?

Materials & Methods

In this research, the method of Peter Gillette in the book of Vladimir Propp and the global oral story is used. In this work, he bases his theory on the adjustment of the Propp model. Then it measures its efficiency through its compatibility with stories from different lands. We said that Gillette pattern has two dimensions: textual and metatextual (contextual). The rite of passage is the foundation of the textual part. After examining the structure of the story, he adapts its constituent parts to the rite of Initiation.

Discussion & Result

In this research, five Iranian legends and five Arabic legends have been examined. Iranian stories: 1. The Golden Bird 2. The Magician and the Six-Legged Horse 3. Nosh-Afarin 4. Shorbalul 5. Hazardastan

Arabic stories: 6. Al-Ghali and Al-Bali 7. Al-Ghazal 8. Al-Worud Al-Ajiba 9. Al-Rahla to Al-Waq Al-Waq 10. Tayir al-Risha.

Functions of legend

1.The first situation: This situation, which is the beginning of the story, sometimes involves a deficiency (prime deficiency) and sometimes it is related to a mistake (prime mistake) that occurs on the the hero or one of his people. This function is the first and main driving force of the story.

Fourth deficiency/erro	Third deficiency/error	Second deficiency/error	First deficiency/error	legend
	Rescue the girl from the demon	Find the golden bird	The cure for the princess's insanity	1
		Save the wife from the witch	Kill the white demon	2
		Canceling the magic of the princess and saving the brothers	Finding the leaf of darkness	3
	Saving the three sisters from the demon	Finding the Shorbalul	Save the girls of the black devil, the red devil and the white devil	4
	Finding the demon's glass of life	Violating the prohibition (no entry to the room)	Finding Parizad's daughter and marrying her	7
		Saving the wife from the clutches of the witch	Fulfilling the condition of marrying ten brothers with ten sisters	9
Bringing the daughter of the Jewish king	Find the magic pomegranate	Find the magic horse	Find the golden bird	10

2.Interaction with the helper:The helper is the one who helps the hero in fulfilling his wish and reaching his goal; Now,this help can be in the form of guiding or giving magic or directly.

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
	*	*		*	*	*	*	*	*	Man - helper
			*		*	*	*	*	*	animal-helper
*		*				*	*		*	magical creature
*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	guidance
*	*		*		*	*	*		*	Giving a magical device
*		*			*		*		*	Direct help
*	*	*	*	*	*	*	*		*	Help at the border of two worlds
*						*	*	*	*	Help among another world

3. Interaction with the princess:

Princess's connection with the other world can be divided into three categories: in the first category, there is the most dominant connection; Because the princess is the queen of another realm (Noush-Afarin in story ۳; Golia Gol-zadeh in 4; Balqis in 5). In the second category, the princess is the daughter of the king of another world (4-7) and in the third category, she is the captive of the ruler of that realm. In this type, the girl is often kidnapped by a demon/witch (1-2-6-8-9-10).

4. Interaction with the enemy

All the important encounters of the other world's powerful being, that is, the hero's most important enemy, which is equivalent to the evil persona of the prop model, are included in this function. The meaning of the enemy is not the one who is incompatible with the hero in the ordinary world, but the one who asks the hero to do a difficult task; Something that may seem normal, like eating sweets, but to do it, you need magical power and other help.

5. Return of the hero

After passing the tests, the hero gets what he wants and returns to the normal world. Sometimes, on the way back, the ruling forces of the other realm follow him to take back what he stole from them and prevent him from crossing the borders of the other world. We don't have such a case in the ten reviewed legends because the hero has taken the guardians of another realm with him.

Conclusion

These legends are completely compatible with Gillette's model. They have a common textual structure, which is reflected in the five functions of the investigated model. But they are not only common in this structure, but all of them are the rites of Initiation. Each of the transition stages can be adapted to one of the five functions:

Separating the person → the first position

Isolation → interaction with the helper

Hard tests/symbolic death and rebirth → interaction with the enemy and the princess

The return of the person → the return of the hero

Bibliography

- Bushnaq, I.(1986). *Arab folktales*. NewYork: Pantheon Books.
- Eliade, M. (1958). *Rites and Symbols of Initiaon*. (Mohajeri, M. Trans). Tehran: Parseh. (In Persian).
- El-Shamy, H.(1980). *Folktales of Egypt*. Chicago: University of Chicago Press.
- Frazer, J. (1994). *The Golden Bough; a study in magic and religion*. (Firuzmand, K. Trans). Tehran: Cheshmeh. (In Persian).
- Gilet. P. (1998). *Vladimir Propp and The Universal Folktale*. (Khadish, P. Trans). Tehran: Elmi & Farhangi. (In Persian).
- Littmann, E.(1905). *Modern Arabic tales*. Leyden: J.Brill.
- Marzolph, U.(1984). *Typologie des persischen Volksmarchens*. (Jahandari, K.Trans). Tehran: Soroush. (In Persian).
- Muhawi, I & Kannana, Sh.(1986). *Speak, bird, speak again: Palestinian Arab folktales*. Berkeley: University of California Press.
- Propp. V. (1928). *Historical roots of fairy tales*. (Badrei, F. Trans). Tehran: Tus. (In Persian).
- Qasemzadeh, M. (2018). *Iranian legends*. Vol 1. Tehran: Hirmand. (In Persian).

خوانش متنی و بافتی ده افسانه ایرانی و عربی با تکیه بر الگوی پیتز جیلز

سمیه‌السادات طباطبائی*

چکیده

از آن زمان که در ادبیات مردمی به چشم رشته‌ای دانشگاهی نگریسته شد دیری نمی‌گذرد و از همان اوان پژوهندگان این شاخه بر آن بوده و هستند که افسانه‌ها را روشمند بررسی‌کنند. پیتز جیلز از جمله کسانی است که الگوی خود را برای خوانشی آکادمیک از افسانه‌های شگفت پیش می‌نهد. الگوی پیشنهادی او دو سویه دارد: متنی (ساختی) و بافتی. سویه متنی آن پنج کارکرد را در ساختار مشترک قصه‌های شگفت می‌شناساند: موقعیت نخستین، تعامل با یاریگر، تعامل با شهبانو، تعامل با دشمن و بازگشت قهرمان. سویه بافتی الگو پیوند تنگاتنگ میان افسانه شگفت و آیین تشریف بلوغ را آشکار می‌کند و نشان می‌دهد که راز ساختار مشترک قصه‌های شگفت پیوندشان با آیین گذار است. جیلز مدعی است که الگوی پیشنهادی‌اش برای تمام قصه‌های شگفت جهان کاربرد دارد. پژوهش پیش‌رو در پی آزمودن این ادعا پنج افسانه ایرانی و پنج افسانه عربی را برگزیده و متن و فرامتنشان را بر شالوده الگوی جیلز می‌کاود. این کاوش نشان می‌دهد که الگوی جیلز در خوانش افسانه‌های ایرانی و عربی کارآست و می‌توان از آن برای شناخت ژرف‌تر افسانه‌های این دو قلمرو زبانی بهره جست.

کلیدواژه‌ها: ادبیات مردمی، افسانه‌های شگفت، قصه‌های ایرانی و عربی، پیتز جیلز، خوانش متنی و بافتی قصه‌ها.

۱. مقدمه

آن زمان که ولادیمیر پراپ در سال ۱۹۲۸ کتاب *ریخت‌شناسی قصه‌های پریان* و پس از آن در سال ۱۹۴۶ *ریشه‌های تاریخی قصه‌های پریان* را منتشر کرد گمان نمی‌کرد الگویی در بررسی قصه شگفت چنان رواج یابد که بسیاری از منتقدان در بوتۀ نقدش گذارند و کثیری از پژوهشگران ملاک و معیارش گیرند. پتر جیلِت یکی از آن منتقدانی است که به پیروی از پراپ می‌کوشد راز شکل و ساخت مشترک قصه‌های شگفت را دریابد و پیوندش را با محیط پیرامونش نمایان سازد. این پژوهنده و استاد دانشگاه غرب استرالیا که در پی شناخت ساختار قصه شفاهی است الگوی متنی و فرامتنی پراپ را مبنا قرار داده و از رهگذر بازنگری در آن می‌کوشد سرمشق کارآمدتری را پیش روی پژوهندگان نهد. او که مطالعات آکادمیک را درباره قصه‌های دوران خردسالی‌اش آغاز کرده بود به زودی دریافت پیوند «با جهان دیگر» از برجسته‌ترین ویژگی‌های افسانه است؛ جهانی که باشنده‌ای عجیب و اسرارآمیز بر آن فرمان می‌راند. این افسانه‌ها که پراپ آن‌ها را قصه شگفت می‌خواند پراکندگی جغرافیایی بسیار گسترده‌ای دارند و عجیب آن‌که پرشمارترین شکل قصه در تمام مجموعه‌های جهانی هستند. جیلِت برای شرح و توضیح ساخت مشترک این قصه‌ها به یک نظریه متنی (textual theory) نیاز داشت. افزون بر این، قصه‌ها «معانی و ارتباطاتی با یکدیگر دارند و نکات مهمی درباره جهانی که در آن زندگی می‌کنیم می‌گویند. در واقع فراتر از ساختارهای متنی هستند و به شدت به بافت و محیط پیرامون هم مرتبط‌اند» (جیلِت، ۱۹۹۸، ترجمه خدیش، ۱۳۹۷: هفده). این جاست که پای یک نظریه بافتی (contextual theory) هم به مطالعات جیلِت باز می‌شود. آنچه که جیلِت را به پژوهش در این‌باره واداشت کاستی نظریه‌های بافتی و متنی موجود بود؛ مثلاً

برخی نظریه‌های بافتی قصه‌ها را بر اساس اصطلاحات مربوط به هوا، فصل‌ها، الهه‌های نباتی و مام‌ایزدان زمینی، آیین‌های کهن و ... شرح می‌دادند در حالی که قصه‌ها خود بر امور مهم‌تری دلالت دارند. ... همچنین الگوهای پیشنهادی دوران و گالاس برای نظریه‌های متنی بسیار سودمند است ولی کسانی که شکل و قالب را اصل قرار می‌دهند در عمل به قلمرویی بسیار کلی‌تر و گسترده‌تر از قصه‌های شفاهی می‌پردازند (همان‌جا).

جیلِت برای دستیابی به یک نظریه متنی-بافتی جهانی یک قالب متنی مشترک تعریف کرد؛ سپس بر مبنای آن قالب به دلایل فرامتنی پدیدآورنده افسانه پرداخت. مهم‌ترین مدعای

جیلت آن است که الگوی پیشنهادی‌اش تمام قصه‌های شگفت جهان را در بر می‌گیرد و برای اثبات این مدعا، برخلاف پراپ که فقط به بررسی قصه‌های روسی بسنده کرده‌است، افسانه‌هایی را از سرزمین‌های گوناگون برمی‌رسد. افزون بر این تأکید می‌کند که الگوی او به متن و فرامتن، هر دو، اهتمام دارد؛ برخلاف بسیاری از نظریه‌های پیشین که به متن یا بافت می‌پردازند و آن‌هایی که هر دو را در نظر دارند ترکیب و تلفیق رضایت‌بخشی از دو دیدگاه عرضه نکرده‌اند. بر این اساس پژوهش پیش‌رو بر آن است درستی یا نادرستی این دو مدعا را در پیوند با افسانه‌های ایرانی و عربی بررسی کند. به دیگر بیان پرسش اصلی پژوهش پیش‌رو این است که

قصه‌های شگفت جادوی ایرانی و عربی تا چه اندازه با الگوی متنی-بافتی پیترو جیلت سازگارند؟

وی گرچه قصه‌هایی از آفریقا، چین، آمریکای شمالی و جنوبی، نپال، ایرلند و روسیه را کاویده ولی نمونه‌ای از قصه‌های فارسی یا عربی نیاورده‌است. از این‌رو این جستار تلاشی است برای اثبات یا رد کارایی الگوی جیلت در مطالعه قصه‌های شگفت این دو قلمرو زبانی.

۱.۱ پیشینه

در پیوند با قصه‌های شگفت جادو پژوهش‌های بسیاری انجام شده‌است؛ از کتاب و پایان‌نامه تا مقاله و نوشتارهای خرد پژوهشی. با این حال فقط یک مقاله در پیوند با کاربست الگوی پیترو جیلت در واکاوی افسانه‌های فارسی نوشته شده‌است. این مقاله به قلم نگارنده این سطور و دو تن دیگر است به نام تحلیل متن و فرامتن قصه فیروزشاه بدخشانی بر بنیاد الگوی پیترو جیلت که در شماره ۴۸ نشریه نثرپژوهی ادب فارسی منتشر شده‌است. در این مقاله نگارندگان قصه ناشناخته و مخطوط فیروزشاه را به یاری الگوی یادشده بررسی کرده‌اند. نویسنده در جستار پیش‌رو می‌کوشد گامی رو به جلو برداشته و نظریه جیلت را در بررسی ده افسانه ایرانی و عربی به کار بندد تا از یک‌سو همانندی‌های فراوان میان افسانه‌های ایرانی و عربی را نمایان سازد و از دیگر سو الگویی را برای واکاوی افسانه‌های عربی ارائه دهد که علی‌رغم کارایی‌اش تا کنون از آن استفاده نشده‌است.

۲.۱ روش پژوهش

در این پژوهش روش پتر جیل در کتاب ولادیمیر پراپ و قصه شفاهی جهانی ملاک عمل است. وی در این اثر پس از بررسی‌دن نظریه‌های متنی و بافتی گوناگون نظریه خود را بر اساس جرح و تعدیل الگوی پراپ و با تکیه بر «جهان معمولی» و «جهان دیگر» بنا می‌نهد. سپس میزان کارآیی‌اش را از رهگذر سازگاری‌اش با قصه‌هایی از سرزمین‌های گوناگون می‌سنجد. گفته شد که الگوی جیل دو سویه دارد: متنی و فرامتنی (بافتی). آیین گذار (تشریف) شالوده‌سویه بافتی است. بدین سبب وی پس از بررسی ساختار قصه بخش‌های سازنده آن را با مراحل آیین گذار تطبیق می‌دهد.

در این مقاله هم نگارنده پس از شرح الگوی جیل و برگزیدن ده قصه ایرانی و عربی که همگی با جهان دیگر مرتبط‌اند ساختارشان را بر مبنای الگوی پیشنهادی بررسی‌ده و پیوندشان را با آیین شناخته‌شده تشریف می‌کاود. بنابراین می‌توان گفت که این پژوهش آمیزه‌ای است از توصیف و تحلیل؛ توصیف نظریه جیل و افسانه‌ها و تحلیل‌شان به یاری نظریه مذکور.

۲. بحث و بررسی

۱.۲ چارچوب نظری: پتر جیل و قصه شفاهی جهانی

گفته شد که جیل در گام نخست به دنبال توصیف شکل روایت قصه‌هاست. پیش از وی کسانی چون آرنه-تامسون، لوی استروس، بچلرد، دوراند، کمپل، هولبک و ... الگوهایی را برای شرح ساختار مشترک قصه‌های شگفت پیش نهاده بودند. جیل پس از بررسی اجمالی نظریه‌های بافتی و متنی پیشین به این نتیجه می‌رسد که ۱. یک ساختار متنی مشترک (دست‌کم برای قصه‌های شگفت) وجود دارد؛ ۲. قصه‌ها دارای پیوند بافتی-تاریخی هستند و با توجه به جهان پیرامونشان اهمیت و معنا می‌یابند؛ ۳. نظریه‌های متنی و بافتی هر یک به تنهایی و فازغ از دیگری به قصه‌ها پرداخته‌اند (جیل، ۱۹۹۸، ترجمه خدیش، ۱۳۹۷: ۵۷). از این‌رو می‌کوشد آمیزه‌ای راهگشا از دو رویکرد متنی و فرامتنی عرضه کند. او برای ترسیم الگوی خود بر الگوی پراپ انگشت می‌نهد؛ زیرا ساختار نظریه پراپ دستور مفصلی دارد که به یاری آن بهتر می‌توان قصه‌ها را شرح داد و افزون بر این بر قصه‌های شگفت تمرکز دارد که موضوع کار جیل هم هست. اما روش پراپ خالی از اشکال نیست و

چنان‌که هولبک می‌گوید بخش‌هایی از ساختار او ممکن است در قصه‌ای خاص نیامده باشد. ترتیب و توالی کارکردهای پراپ هم آن‌قدر که ادعا می‌کند ثابت نیست (همان: ۵۸). به گفته مایکل سیمونسین کارکردهای معین نشان‌دهنده اشکال گوناگون یک پدیده واحد انتزاعی‌ترند. مشکل، مشخص کردن این پدیده انتزاعی است بدون آن‌که آن‌قدر عمومیت یابد که از گستره قصه شگفت یا قصه شفاهی بیرون رود (همان‌جا). ایراد دیگری که برمون و وریر از روش پراپ گرفته‌اند این است که او قصه‌هایش را از روایت‌های موجود در مجموعه روسی افاناسیف برگزیده و سازگاری الگوش را با مجموعه گسترده‌تری از قصه‌های شگفت بررسی نکرده است (همان: ۵۹). جیلت می‌کوشد با کاستن از شمار کارکردهای پراپ الگویی ترسیم کند که به شکل اصلی قصه نزدیک‌تر باشد (پاسخ به ایراد هولبک و سیمونسین)؛ سپس این ساختار تقلیل‌یافته را بر تعدادی از قصه‌های شفاهی از سرزمین‌های گوناگون پیاده کند تا الگوی خودش را تأیید و قطعی کند (پاسخ به ایراد برمون و وریر).

بر پایه آنچه که گفته شد مدل ساده‌شده جیلت از سی‌ویک کارکرد پراپ چنین است:

۱. «موقعیت نخستین» برابر با کارکردهای یک تا یازدهم پراپ؛
۲. «تعامل با یاریگر» برابر با کارکردهای دوازدهم تا پانزدهم پراپ؛
۳. «تعامل با شهبانو» که در الگوی پراپ نیامده است؛
۴. «تعامل با دشمن» برابر با کارکردهای شانزدهم تا بیست‌ویکم پراپ؛
۵. «بازگشت قهرمان» برابر با کارکردهای بیست‌ودوم تا سی‌ویکم پراپ.

همان‌گونه که جیلت هم تصریح کرده است همراه با جنبش پس‌اصورت‌گرایی/پساساخت‌گرایی اهتمام به بافت جایگزین اهتمام به متن شد. البته این سخن بدان معنا نیست که تا پیش از این هیچ الگوی بافتی برای تحلیل قصه شفاهی ارائه نشده بود؛ مثلاً پراپ در کتاب *ریشه‌های تاریخی قصه‌های پریان* در جست‌وجوی خاستگاه افسانه‌های شگفت به این نتیجه می‌رسد که این قصه‌ها زاده آیین تشریف بلوغ‌اند و مناسب گذار را ترسیم می‌کنند (۱۹۲۸، ترجمه بدره‌ای، ۱۳۷۱: ۲۱۹-۲۱۵). باید گفت که جیلت در نظریه بافتی خود هم پیرو پراپ است؛ چراکه قصه شگفت را برگرفته از آیین تشریف می‌داند. تشریف در معنای کلی به مجموعه‌ای از آیین‌ها و آموزه‌های شفاهی اشاره دارد که هدف آن ایجاد دگرگونی بنیادین در جایگاه مذهبی و اجتماعی رازآموزست. وی با پشت

سر گذاردن آزمون‌های دشوار دوباره زاده می‌شود و از وجودی برخوردار می‌شود که با هستی پیش از تشرف او متفاوت است. به دیگر بیان او انسان دیگری می‌شود. میرچا الیاده دین‌پژوه سه گونه تشرف را در تاریخ دین از هم متمایز می‌سازد: آیین‌های بلوغ، آیین‌های مرتبط با انجمن‌های سرّی و آیین‌های در پیوند با شمنیسم (۱۹۵۸)، ترجمه مهاجری، ۱۳۹۵: ۲۵-۲۴) که از میان این سه قصه‌های شگفت بیشترین پیوند را با آیین‌های بلوغ دارند. در مراسم گذار نوآموز باید مرگ را تجربه کند. برای درک این واقعیت باید به این ویژگی ذهنیت ابتدایی توجه کنیم که تغییر در وضعیت وجودی زمانی میسر خواهد شد که هستی نخستین کاملاً نابود شود. مرگ تشرف‌آمیز برای آغاز زندگی معنوی اجتناب‌ناپذیر است. تشرف چیزی نیست جز مردن و باز زاده شدن. این مرگ و باززایی طی چند مرحله رخ می‌دهد: ۱. جدا شدن/کردن نوآموز از جمعی که در آن می‌زید؛ ۲. تنها رهاکردنش در جایی دورافتاده؛ ۳. مردن که با آزمون‌های تشرف در پیوند است؛ ۴. باززایی و بازگشت نزد نزدیکان. مرحله نخست با کارکرد اول الگوی جیل، موقعیت نخستین، مرتبط است. مرحله دوم با کارکرد دوم، تعامل با یاریگر. مرحله سوم با کارکردهای سوم و چهارم، تعامل با شهبانو و تعامل با دشمن و مرحله چهارم نیز با آخرین کارکرد، بازگشت قهرمان.

۲.۲ معرفی قصه‌های ایرانی و عربی

در این پژوهش پنج افسانه ایرانی و پنج افسانه عربی بررسی شده‌است. افسانه‌های ایرانی از جلد اول مجموعه *افسانه‌های ایرانی*، گردآوری محمد قاسم‌زاده برگزیده شده و افسانه‌های عربی از کتاب‌های *Arab folktales*؛ *Speak, bird, speak gain: Palestinian Arab folktales*؛ *Modern Arabic Tales* و *Folktales of Egypt* انتخاب شده‌اند. قصه‌های ایرانی ۱. مرغ زربال ۲. مرد جادوگر و اسب شش‌پا ۳. نوش‌آفرین ۴. شرور بلول ۵. هزارستان و قصه‌های عربی ۶. الغالی و البالی ۷. الغزال ۸. الورود العجیبه ۹. الرحلة إلى واق‌الواق ۱۰. طیر الریشه نام دارند.^۱ افسانه‌های ایرانی از آن خراسان، مازندران، اصفهان، کردستان و آذربایجانند و افسانه‌های عربی متعلق به سرزمین‌های مصر، سوریه و فلسطینند. شایان ذکر آن‌که قصه‌ها از تیپ‌های مختلفند و بن‌مایه‌های گوناگون دارند. برخی از این تیپ‌ها عبارتند از: تیپ 301 (خاطرات دنیای زیرین)، 301 E (جوان جوجه‌های سیم‌رغ را نجات می‌دهد)، 552 A (حیوانات مددکار در نقش شوهر)، 554 (حیوانات مددکار)، 725 (با انجام وظایف دشوار به وصال شاهدخت رسیدن)، 832 A (از دست دادن زنی که از پریان است به علت زیر پا نهادن

نهی). چند موتیف آشنای افسانه‌ها نیز بدین شرح است: اسب سخنگوی جادو، دیوی که دختران را می‌رباید، ماری که راه‌آب را بسته و دختری را باید قربانی‌اش کرد، شوهر در عروسی زنش و پری مددکار. بر تمام این قصه‌ها تقسیم‌بندی دوگانه جهان معمولی و جهان دیگر حاکم است. به باور جیلت این تقسیم‌بندی برای ترسیم درست طرح هر قصه شگفتی لازم است؛ زیرا بدون آن کارکردها در جای اصلی خود قرار نمی‌گیرند. اصطلاح جهان معمولی بر دنیای روزمره اطلاق می‌شود؛ جایی که ماجراهای قهرمان از آنجا آغاز می‌شود و در پایان بدان بازمی‌گردد. این جهان هسته اصلی صحنه آغازین یک قصه شفاهی است که نشان می‌دهد چگونه امور غیرعادی وارد دنیای طبیعی قهرمان می‌شود. در مقابل جهان دیگر سرشار از شگفتی است و می‌تواند با سحر و جادو پیوند داشته باشد. جهان دیگر آنجاست که قهرمان کار دشواری را که بدو سپرده شده انجام می‌دهد و سربلند از این آزمون به جهان معمولی بازمی‌گردد.

۳.۲ کارکردهای قصه

۱.۳.۲ موقعیت نخستین

این موقعیت که سرآغاز قصه است گاه متضمن یک کمبود (کمبود نخست) و گاه مرتبط با خطایی است (خطای نخست) که از قهرمان یا یکی از اطرافیان سر می‌زند. مسئله هر چه که باشد این کارکرد نخستین و اصلی‌ترین محرک داستان است. در ده افسانه مورد بررسی رخدادهای گوناگون آرامش حاکم بر زندگی قهرمان را بر هم می‌زنند و او را و می‌دارند به سرزمین دوردست، جهان دیگر، سفر کند. در افسانه‌های ۳-۶-۷-۸-۱۰ عنصری از جهان دیگر به جهان معمولی قهرمان می‌آید و ناآرامی را به دنبال می‌آورد. در قصه‌های ۸ و ۶ یک دیو به گوسفندان یا باغ بی‌مانند پادشاه دستبرد می‌زند. در قصه‌های ۳ و ۷ آهوی نگارین که پادشاه یا قهرمان سر در پی‌اش می‌نهد در واقع پری‌زاده‌ای است که طمع دست یافتن به او دشواری‌های بسیار را در پی دارد. در افسانه ۱۰ پرنده‌ای به سمت پادشاه، که در باغش بر تخت نشسته، پرواز کرده و مویی از ریش او را می‌کند. پادشاه دست بلند می‌کند پرنده را بگیرد ولی پری در دستش می‌ماند که زرین است. خواست پادشاه مبنی بر به چنگ آوردن پرنده سرآغاز رخدادهای افسانه است. درویش در افسانه ۱ و سه بیگانه در ۵ به پادشاه گوشزد می‌کنند که باید مرغ زربال یا هزارستان را داشته باشد. یادآوری این کمبود سلسه حوادث قصه را رقم می‌زند. در ۹ خواست پدر مبنی بر ازدواج ده پسرش با ده خواهر

سلسله‌جنبان رخدادهای پسین است. در ۲ ازدواج غریب خواهران، برادران را وامی‌دارد بروند و احوالشان را جويا شوند؛ چراکه آنان زن کلاغ، گرگ و مار شده‌اند. در ۴ کمبود نخستین در باغ بی‌ثمر پادشاه نمایان می‌شود که در آن نه گل می‌شکفتد و نه درخت به بار می‌نشیند. پیش‌تر گفته شد که کارکرد اول الگوی جیلست با کارکردهای یکم تا یازدهم الگوی پراپ برابرست. وی برخلاف پراپ به این که چه چیز و چگونه نظم حاکم بر صحنه آغازین قصه را می‌آشوبد نمی‌پردازد بلکه بر این مهم انگشت می‌گذارد که صرف وجود دنیای دیگر به تنهایی موجب نمی‌شود قهرمان بدان‌جا سفر کند بلکه نوعی آسیب و ضربه لازم است تا قهرمان جهان معمولی را ترک کند.

در موقعیت نخستین راوی، شنونده/خواننده را با قهرمان آشنا می‌کند و تصویری کلی از او ترسیم می‌کند که البته تصویری کلیشه‌ای است. قهرمان در این قصه‌ها کوچک‌ترین پسر است در میان سه پسر به‌جز در قصه ۱۰ که ده برادرند و در قصه ۷ که بزرگترین برادر است. افزون بر این قهرمان زیباترین، باهوش‌ترین و دلاورترین برادر نیز هست. در ۹ پدر قهرمان تاجری است عقیم که با پخت غذایی مخصوص صاحب ده پسر می‌شود که آخرینشان تارهای مویش یکی طلاست و دیگری نقره. گفتنی است که پس از رفع کمبود نخست یا جبران خطای آغازین دوباره کمبود یا خطایی دیگر رخ می‌دهد که قهرمان را به سفری دیگر و پشت سر نهادن کارهای دشوار وامی‌دارد.^۲ جدول زیر نشان می‌دهد که در هر قصه قهرمان چند کاستی را رفع یا خطا را جبران می‌کند.

ردیف	کمبود/خطای اول	کمبود/خطای دوم	کمبود/خطای سوم	کمبود/خطای چهارم
۱	علاج جنون شاهدخت	یافتن مرغ زربال	نجات دختر از بند دیو	
۲	کشتن دیو سفید	نجات همسر از چنگ جادوگر		
۳	یافتن برگ ظلمات	باطل کردن جادوی شاهدخت و نجات برادران		
۴	نجات دختران دیو سیاه، دیو سرخ و دیو سفید	یافتن پرنده شرور بلبل	نجات سه خواهر از چنگ دیو	
۷	یافتن دختر پریزاد و ازدواج با او	زیر پا نهادن نهی (رفتن به اتاق ممنوع)	جستن شیشه عمر دیو	
۹	برآوردن شرط ازدواج ده برادر با ده خواهر	نجات همسر از چنگ جادوگر		

ردیف	کمبود/خطای اول	کمبود/خطای دوم	کمبود/خطای سوم	کمبود/خطای چهارم
۱۰	یافتن پرندۀ پرتلائی	یافتن اسب جادو	یافتن انار جادو	آوردن دختر پادشاه یهود

۲.۳.۲ تعامل با یاریگر

یاریگر آن کسی است که قهرمان را در برآوردن خواسته و رسیدن به هدفش یاری می‌دهد؛ حال این یاری و کمک می‌تواند به شکل راه نمودن باشد یا بخشیدن جادوآزار یا به طور مستقیم. پس یاریگر هر دو شخصیت یاور و بخشندۀ پراپ را شامل می‌شود. یاریگر می‌تواند انسان، حیوان یا باشنده‌ای سحرآمیز باشد؛ چون دیو، پری، سیمرغ. آن‌گونه که جدول ۲ نشان می‌دهد ممکن است قهرمان از یاری بیش از یک یاریگر بهره‌برد و کمک یاریگر هم می‌تواند آمیزه‌ای باشد از راهنمایی و بخشیدن جادوآزار/جادو حیوان. آنجا که یاریگر انسان است گاه کنش‌هایش از آگاهی فراگیری او حکایت می‌کند؛ مثلاً در قصه ۴ پیرمرد از نام و نشان قهرمان باخبر است و دقیق می‌داند که قهرمان برای رسیدن به خواسته‌اش چه باید بکند. در قصه ۱۰ آشکارا «خضر» یاریگر است. نام «خضر» بعدی فرانسائی به یاریگر می‌بخشد و البته سه تار مویی که به قهرمان می‌دهد تا به گاه نیاز آتشش زند هم به نیکی او را با باشندگان سحرآمیز چون دیو و پری پیوند می‌زند. نکته شایان ذکر آن‌که مساعدت یاریگر شرط موفقیت قهرمان است؛ به دیگر بیان بدون کمک یاریگر قهرمان نمی‌تواند به خواسته‌اش برسد. همچنین یاریگر معمولاً در دو مرحله ظاهر می‌شود: نخست در آستانه انتقال به جهان دیگر. در این مرحله یاریگر در حاشیۀ جهان معمولی جای دارد، در جایی که پس از آن گسترۀ قلمرو دیگر است. دوم در دل جهان دیگر. اگر جهان دیگر دو سطح یا بخش داشته باشد پیش از گذر از یک بخش به بخش دیگر یاریگر ظاهر می‌شود. در قصه ۲ به نظر می‌رسد که یاریگر فقط در دل قلمرو دیگر به یاری قهرمان می‌شتابد نه در مرز میان دو جهان. جالب است که این نقیصۀ افسانه ایرانی به یاری افسانه عربی الغزال رفع می‌شود. در قصه ایرانی می‌خوانیم که پدر پیش از مرگ وصیت می‌کند که بلافاصله پس از خاکسپاری او سه دخترش را به اولین خواهان بدهند. بر سر خاک او ابتدا کلاغی آمد و دختر بزرگ را ستاند. سپس گرگی که دختر میانی را گرفت و آخر هم ماری که دختر کوچک نصیبش شد. قهرمان در پی همسر ربوده‌شده‌اش به سرزمین خواهران خود می‌رسد؛ خواهرانی که مدت‌ها از آنان بی‌خبر است. آنجا کلاغ، گرگ و مار چرخ‌های زده و

پیکر آدمی می‌یابند. آنان قهرمان را از پیگیری خواسته‌اش باز می‌دارند ولی بیش از این کاری نمی‌کنند. در قصه عربی نیز سه خواهر پس از مرگ پدر با اولین خواستگاران ازدواج می‌کنند ولی گفته نمی‌شود که آنان آدم‌اند یا حیوان. پس از آن‌که قهرمان در مسیر یافتن دختر پریزاد به دیار هر خواهر می‌رسد دامادها تار موی خود را می‌دهندش تا به گاه نیاز به یاری‌اش بشتابند. همین کنش از ماهیت فرابشری و قدرت جادویی‌شان خبر می‌دهد. اگر دو افسانه را کنار هم بگذاریم به این نتیجه می‌رسیم که در قصه ایرانی داماد-حیوان‌ها باید نقشی بیش از راهنما داشته باشند و در قصه عربی دامادها آدمی‌زاده نیستند. افزون بر این مارزلف در *طبقه‌بندی قصه‌های ایرانی*، تیپ A۵۵۲ را «حیوانات مددکار در نقش شوهر» می‌نامد و در توضیح می‌گوید که طبق وصیت پادشاه محتضر برادران سه شاهدخت را به سه حیوان شوهر می‌دهند. بعدتر این حیوانات که شوهران شاهدخت‌ها هستند کوچکترین برادرزن خود را که در تنگنا افتاده‌است یاری می‌کنند.

خوانش متنی و بافتی ده افسانهٔ ایرانی و عربی ... (سمیه‌السادات طباطبائی) ۳۶۳

	۱	۲	۳	۴	۵	۶	۷	۸	۹	۱۰
انسان - یاریگر	*	*	*	*	*	*		*	*	
حیوان-یاریگر	*	*	*	*	*		*			
باشنده‌ای سحرآمیز	* [دیو]		* [ماده‌دیو و هفت پسرش]	* [دختران دیو]				* [سیمرغ]		* [دیو و پری]
راهنمایی	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
بخشیدن جادوآفرار	* [موی اسب جادو]		* [بخشیدن سگ جادو]	* [موی اسب جادو]	* [موی اسب جادو]		* [موی حیوان-داماد]		* [موی خضر] [موی زاد]	* [موی پری زاد]
کمک مستقیم	*		*		*			*		*
یاری در مرز دو جهان	*		*	*	*	*	*	*	*	*
یاری در قلب جهان دیگر	*	*	*	*						*

۳.۳.۲ تعامل با شهبانو

شهبانو هم یاریگر است ولی گونه خاصی از یاریگر. یاریگر است زیرا به قهرمان کمک می‌کند تا به خواسته‌اش برسد و گونه خاصی است؛ زیرا با دشمن قهرمان هم مرتبط است. او در دنیای دیگر و همراه با دشمن زندگی می‌کند؛ دخترش است یا اسیر و در بندش. معمولاً پس از چیرگی قهرمان بر دشمن با او به جهان معمولی می‌آید تا همسرش شود. پیوند شهبانو با جهان دیگر را می‌توان به سه دسته تقسیم کرد: در دسته نخست بیشترین پیوند حاکم است؛ چراکه شاهدخت، خود شهبانوی قلمرو دیگرست (نوش‌آفرین در قصه ۳؛ گلیا گل‌زاده در ۴؛ بلقیس در ۵). در دسته دوم شاهدخت دختر پادشاه جهان دیگرست (۴-۷) و در دسته سوم اسیر و دربند فرمانروای آن قلمروست. در این نوع دختر اغلب به دست دیو/جادوگر ربوده شده‌است (۱-۲-۶-۸-۹-۱۰). دشمن اصلی قهرمان در دسته نخست همین شهبانوست و از این‌رو نمی‌توان او را یاریگر دانست ولی در دو دسته دیگر قهرمان را کمک می‌کند تا بر دیو/جادوگر غلبه کند و بعد هم زنش می‌شود. حتی در دسته نخست هم که شهبانو دشمن است ولی در پایان چون مقهور قهرمان می‌شود با او ازدواج می‌کند. گفتنی است که گاه به نظر می‌رسد شاهدخت با قلمرو دیگر ارتباطی ندارد؛ مثلاً در قصه نوش‌آفرین، شاهدخت دیاری که برادران قهرمان در آن قدم می‌نهند قدرتی جادویی دارد که چون دو برادر نمی‌توانند از عهده برآوردن شرطش برآیند لختشان کرده و رهایشان می‌کند (شکل تخفیف‌یافته کشتن) یا در قصه ۱ قهرمان شاهدختی را که مجنون است با برگ درخت جادو درمان کرده و داماد پادشاه می‌شود. باید گفت اگر قهرمان در قصه نوش‌آفرین می‌تواند تمام حلو را بخورد، حلویی را که جادو شده و تمامی ندارد، و در قصه مرغ زربال شاهدخت را مداوا می‌کند از آن‌روست که قدرت جادویی دارد. در قصه نخست قدرت جادویی قهرمان در سگی نمایان می‌شود که هدیه دیوان است؛ هم او که پرده را برانداخت و چون شاهزاده خال شاهدخت را دید سحر باطل شد و حلو، تمام و در قصه دوم هم توان جادویی قهرمان در فهمیدن زبان کبوتران و داشتن اسب سخنگو هویدا می‌شود. بهره‌مندی از قدرت جادویی نیز در گرو سفر به قلمرو دیگر و زنده بازآمدن از آن است. پس در این موارد هم گرچه شاهدخت مستقیماً با جهان دیگر مرتبط نیست ولی به ازدواج کسی در می‌آید که خود به جهان دیگر سفر کرده‌است و باز آمده. بعدتر بار دیگر به این موضوع باز می‌گردم.

۴.۳.۲ تعامل با دشمن

تمام رویارویی‌های مهم باشندۀ قدرتمند جهان دیگر، یعنی مهم‌ترین دشمن قهرمان که معادل شخصیت شریر الگوی پراپ است، در این کارکرد گنجانده شده‌است. مراد از دشمن کسی نیست که در جهان معمولی با قهرمان سر ناسازگاری دارد بلکه کسی است که انجام کار دشوار را از قهرمان طلب می‌کند؛ کاری که شاید در ظاهر معمولی باشد، مانند خوردن حلوا، ولی برای انجامش به نیروی جادویی و یاری دیگری نیاز است. دشمن اغلب در دل قلمرو دیگر منزل دارد؛ چراکه پادشاه/شهبانوی آنجاست. مثلاً در قصهٔ ۱ پادشاه دیوان که راه دست‌یابی به مرغ زربال را می‌داند در ورای دریایی سکنی دارد که میان آن و جهان طبیعی یک بیابان و یک دریا فاصله است. در همین قصه دیوی که دختر را ربوده در دل چاه بودوباش دارد. جادوگر در قصهٔ ۲ در شهری منزل دارد که قهرمان پس از گذر از بیابان و با راهنمایی داماد حیوان‌ها بدان می‌رسد. در قصهٔ ۳ ملک اسماعیل ماده‌دیو را در بلندای کوهی می‌یابد که رسیدن بدان بسیار دشوار است و دیار نوش‌آفرین، دارندهٔ برگ ظلمات، هم چنان دور و دیرپاب است که قهرمان سوار بر پشت دیوان بدان سو پرواز می‌کند. رویارویی با دشمن گاه به نابودی‌اش می‌انجامد؛ مثلاً قهرمان در نبرد با دیوانی که دختران را به بند کشیده‌اند می‌کشدشان (۱-۴-۶-۸-۱۰) و یا در ستیز با باشندۀ اهریمنی که راه‌آب را بسته و همچون باج‌دختری را طلب می‌کند باز هم دشمن به دست قهرمان از پا درمی‌آید (۷-۹). اما همیشه این‌سان نیست. پیش‌تر گفته شد که گاه شهبانو دشمن اصلی شاهزاده است ولی چون مقهورش می‌شود همسرش می‌گردد. ممکن است دشمن یاریگر قهرمان شود؛ البته بعد از آن‌که قهرمان سربلند از آزمون بیرون آید (۱-۳-۷-۸). نزاع قهرمان با دشمن بر سر چیست؟ این‌طور به نظر می‌رسد که قهرمان می‌خواهد آنچه را که دشمن در اختیار دارد به چنگ آورد و همین سبب‌ساز نبرد آن دو است. داشتهٔ دشمن می‌تواند علم و آگاهی‌اش باشد (۱-۳)، دختری که نزدش است (۱-۲-۴-۶-۷-۸-۹) یا شیء/حیوانی که قهرمان در پی آن است (۳-۴-۵-۱۰). کشتن دشمن هم شایان توجه است. او با ضربهٔ شمشیر از پا درمی‌آید (۴-۶-۷-۸-۱۰-۲) و یا باید شیشهٔ عمرش را یافت و شکست (۷-۹-۱). در افسانهٔ ۲ گرچه قهرمان جادوگر را با ضربهٔ شمشیر از پا درمی‌آورد ولی پیش از آن قدرت جادویش را که در اسب شش‌پا نمودار شده‌است به چنگ می‌آورد. شکستن شیشهٔ عمر دیو موتیفی آشناست. این موتیف برخاسته از این باور است که روح آدمی که مایهٔ حیات اوست می‌تواند جایی بیرون از پیکرش باشد. بدین سبب دیوان جان/روح خود را در شیشه‌ای نگه

می‌دارند که در جایی دیریاب پنهان شده است (ن.ک: فریزر، ۱۹۹۴، ترجمه فیروزمند، ۱۳۹۵: ۲۲۵-۲۴۲).

۵.۳.۲ بازگشت قهرمان

قهرمان پس از پشت سر گذاردن آزمون‌ها و انجام کارهای دشوار آنچه را که می‌خواهد به دست آورده و به جهان معمولی بازمی‌گردد. گاه در مسیر بازگشت نیروهای حاکم بر قلمرو دیگر سر در پیاش می‌نهند تا آنچه را که از آنان ربوده پس بگیرند و نگذارند از مرزهای جهان دیگر بگذرد. در ده افسانه بررسی‌شده چنین موردی نداریم چراکه قهرمان نگهبانان قلمرو دیگر را با خود همراه کرده‌است؛ مثلاً در قصه ۲ قهرمان به شیر و پلنگی که پاسبان باغ پریانند ران گوسفند می‌دهد یا در افسانه ۳ به لشکر مورچه‌ها، کشمش به سپاه موش‌ها، قورمه و به دو شیر نگهبان چاه نوش‌آفرین دنبه می‌دهد. قهرمان پس از رسیدن به دیارش جانشین پدر شده و بر تخت دامادی می‌نشیند (۱-۲-۷). اما همیشه این‌گونه نیست. معمولاً هنگام بازگشت قهرمان به جهان معمولی، قهرمان دروغین از راه می‌رسد. او از ساکنان جهان معمولی و اغلب از خویشاوندان قهرمان است که غنیمت/شاهدخت را از قهرمان گرفته و ادعا می‌کند خودش به سرزمین دوردست سفر کرده، کارهای دشوار را انجام داده و غنیمت/شاهدخت را به دست آورده‌است (۱۰-۹-۸-۶-۵-۴-۳). در قصه‌های مورد بررسی قهرمانان دروغین (برادران) قهرمان را در بن چاه رها می‌کنند جز در افسانه ۳ که چشمانش را از کاسه سر بیرون می‌کشند و می‌گویند ببر او را کشته‌است. قهرمان باز هم به یاری قدرت جادویی یاریگرانی که در اختیار دارد (سیمرغ، اسب، دختر پریزاد) از قعر چاه بیرون می‌آید^۳ و معمولاً به صورت ناشناس در شهر قدم می‌گذارد. در قصه ۳ نقابی که بر چهره دارد از ناشناسی‌اش حکایت می‌کند و در قصه ۴-۹-۱۰ پوستی که بر سر می‌کشد و او را چون کچل نشان می‌دهد. در قصه ۵ هم گرچه قهرمان به میدان نبرد آمده و در برابر دیدگان پادشاه سر از تن برادرانش جدا می‌کند ولی باز هم پادشاه در نگاه نخست نمی‌شناسدش. واکنش شاهدخت در این میان دوگونه است. اگر او کسی باشد که قهرمان غنیمت را از او ربوده‌است به شهر پادشاه لشکر می‌کشد و رباینده را طلب می‌کند. پادشاه برای پرهیز از ویرانی و کشتار از قهرمان دروغین می‌خواهد که به نزدش رود. اما وی از پاسخ به این پرسش که چگونه غنیمت را ربوده ناتوان است. زیرا قهرمان نشانه‌ای از خود به جا گذاشته که او نمی‌داند چیست. قهرمان از راه می‌رسد شیوه دست‌یابی به شیء جادویی و نشانه‌ها را

خوایش متنی و بافتی ده افسانه ایرانی و عربی ... (سمیه السادات طباطبائی) ۳۶۷

می‌گوید و در پایان با شاهدخت ازدواج می‌کند (۳-۴). ولی اگر شاهدخت کسی باشد که در اسارت فرمانروای قلمرو دیگر بوده اغلب در مقابل اصرار قهرمان دروغین برای ازدواج چیزی را طلب می‌کند. تنها کسی می‌تواند خواسته‌اش را برآورد که در قلمرو دیگر بوده‌است. این جاست که بار دیگر قهرمان دروغین ناتوان می‌ماند و قهرمان راستین با انجام آنچه که دختر خواسته حقیقت را آشکار می‌کند (۴-۵-۶-۹-۱۰). در تمام این ده افسانه ازدواج پایان‌بخش قصه است.

بررسی کارکردهای پنجگانه نشان دادند که ساختار روایی این افسانه‌ها مشترکند. حال باید دید که این همانندی ساختاری برآمده از چیست.

۴.۲ واکاوی فرامتن

جیلست نخستین کسی نیست که از پیوند میان قصه شگفت و آیین گذار سخن گفته‌است؛ مثلاً فریزر آنجا که به رسم پنهان کردن دختران از نور آفتاب اشاره می‌کند از افسانه‌هایی یاد می‌کند که در آن‌ها نباید خورشید بر شاهدخت بتابد (۱۹۹۴)، ترجمه فیروزمند، ۱۳۹۵: ۷۱۵-۷۱۷). پراپ هم از کسانی است که گسترده‌ترین بررسی را در این باره انجام داده‌است. کتاب ریخت‌شناسی قصه‌های پریان او در واقع مقدمه‌ای است بر کتاب بعدی‌اش: ریشه‌های تاریخی قصه‌های پریان. خود او این دو کتاب را دو بخش از یک اثر می‌داند که نباید یکی را بدون دیگری خواند. پراپ باور دارد ابتدا باید اشتراک ساختاری قصه‌های شگفت را نشان داد و بعد به سراغ یافتن چرایی آن رفت. بدین سبب ابتدا نظریه ریخت‌شناسانه‌اش را پیش می‌نهد و بعد در پی یافتن خاستگاه قصه می‌رود؛ همان کاری که جیلست نیز انجام می‌دهد. برای درک ارتباط میان قصه شگفت و آیین گذار بهتر است مراحل تشریف را برشمرده و سپس میزان انطباقش را با آنچه که در افسانه‌ها آمده‌است بسنجیم.

۱.۴.۲ جداسازی

گفته شد که جداسازی نوآموز نخستین گام در مسیر تشریف است. نوآموز از مادرش جدا می‌شود. این جداسازی گاه بی‌هیاهو انجام می‌شود و گاه شکل ربودن به خود می‌گیرد (ن.ک: الیاده، ۱۹۵۸، ترجمه مهاجری، ۱۳۹۵: ۳۶-۳۲). در هر حال وی باید از دنیای نامقدس مادر دور شود تا در دنیای مقدس قدم بگذارد. اما آن دنیای مقدس کجاست؟ در برخی قبائل استرالیا مادران نوآموزان بر فرزندان‌شان، همچون یک مرده، می‌گریند و

سوگواری می‌کنند (همان: ۳۵). در همان سرزمین مادران به نشانه‌اندوه و ماتم خط سفیدی بر صورت می‌کشند (همان: ۴۲). چرا؟ چون مرده‌اند. آن دنیای مقدس قلمرو مرگ است. در نظریه جیلت دنیای نامقدس همان جهان معمولی و دنیای مقدس جهان دیگر است. در کارکرد نخست دیدیم که رخدادی قهرمان را وامی‌دارد ترک خان‌ومان کند و در مسیری ناشناخته سوی مقصدی نامعلوم رهسپار شود. به نظر می‌رسد رخداد نخست بیشتر علت‌تراشی باشد تا پدیده‌ای ریشه‌دار در تاریخ. باید دانست مادام که آیین گذار زنده باشد راه یافتنش به متن قصه ناممکن است. زیرا تا زمانی که دین/آیین زنده باشد نمی‌تواند قصه شگفت پدید آورد. صور موجود در افسانه دو دسته‌اند: صور بنیادین و صور فرعی و ثانوی. صور بنیادین برآمده از دین کهن مرده‌اند؛ ولی دینی که در زمان روایت قصه میان مردم جاری است فقط می‌تواند سازنده صور فرعی باشد. در قصه شگفت هم پس از آن‌که دین کهن و آیین تشرف مرتبط با آن از میان رفت دیگر برای راوی/شنونده پذیرفتنی نبود که قهرمان بی‌علتی معقول به این همه دشواری تن دهد پس علتی برایش تراشید. جیلت هم این نکته را دریافته و تصریح می‌کند که قهرمان در پی کمبود یا خطای رخداد جهان معمولی را ترک می‌کند. پیش‌تر گذشت که در تمام این ده افسانه سببی در کار است که قهرمان را از زادبومش جدا می‌کند. این جداسدن خودخواسته است و آگاهانه؛ برخلاف قصه‌هایی مانند «همه خواب، احمدک بیدار» که پسران برخلاف خواست خود و ناآگاه از این رخداد از خانه دور می‌شوند یا افسانه‌های تیپ *۳۰۳* که پدر پیش از زاده شدن قهرمان وعده او را به درویش، دیو یا ... داده‌است و قهرمان به‌ناچار بدو می‌پیوندد.

۲.۴.۲ انزوآگزینی

تنها رها کردن نوآموز در مکانی دورافتاده دومین مرحله از آیین تشرف است. نوآموزانی که از آغوش امن و مأنوس مادران خود جدا شده‌اند برای نخستین بار طعم هراس دینی را می‌چشند. سپس مردانی که آنان را از مادرانشان ربوده‌اند سر می‌رسند و با راهنمایی آنان به قلمرو مقدس می‌روند؛ به آن‌جا که باید تجربه مرگ را از سر بگذرانند. در دومین کارکرد الگوی جیلت قهرمان با یاریگر روبه‌رو می‌شود. این رویارویی نخست در حاشیه جهان معمولی رخ می‌دهد؛ آن‌جا که مرزی است میان جهان معمولی و جهان دیگر. قهرمان با راهنمایی و کمک یاریگر است که به جهان دیگر راه می‌یابد. از آن‌جا که قهرمان قصد دارد به سرزمین دوردست (قلمرو مردگان) رود باید قدرتی جادویی داشته باشد؛ چراکه

انسان‌های معمولی (زندگان) را بدان‌جا راه نیست. یاریگر در واقع نمود آن قدرت جادویی است. درست مانند یک شمن که قدرت جادویی‌اش در ارواح یاریگرش نهفته است. در ده افسانه این جستار و نیز دیگر قصه‌های شگفت اگر کمک یاریگر نباشد قهرمان کاری از پیش نمی‌برد و اگر تمجید می‌شود بدان سبب است که توانسته از کمک یاریگر بهره‌مند شود. نوآموز هم باید برای خودش یاریگری بیابد؛ مثلاً در جوامع بومی آمریکای شمالی پشت سرگذاشتن آیین بلوغ در گرو به دست آوردن روح محافظ است. وی به یاری این روح محافظ به راز امر مقدس پی می‌برد. رازآموز پس از انزوا و تزکیه با روح محافظ خود که اغلب هیئتی حیوانی دارد دیدار می‌کند (ن.ک: الیاده، ۱۹۵۸، ترجمه مهاجری، ۱۳۹۵: ۷-۱۳۶). در آیین تشرف جمعی نیز راهنمای رازآموز پوششی از پوست یک حیوان بر تن دارد یا نقابی از آن، بر چهره. این پوشش/نقاب او را به حیوان توتم، حیوان-نیای مقدس، بدل می‌کند. این دگردیسی ویژگی تشرف‌یافتگان است. بنابراین آن‌جا که در قصه شگفت یک حیوان نقش یاریگر را عهده‌دار است شکل کهن حفظ شده است (۷-۲-۱). حتی آن‌جا که یاریگر جادوآفرینی را به قهرمان می‌بخشد که جزئی از بدن یک حیوان است می‌توان ردپای آیین کهن را یافت. پس از نابودی آیین تشرف حیوان راهنما پیکر آدمی می‌یابد (۹-۸-۶-۵-۴-۳-۲-۱).

۳.۴.۲ آزمون سخت تشرف

معمولاً حائلی طبیعی مرز میان جهان معمولی و قلمرو دیگر است. دریا، بیابان، کوه و دره در این افسانه‌ها دو جهان را از یکدیگر جدا می‌کند. گاه برای رفتن به قلمرو دیگر باید در چاه فرو رفت. گذر از این مرز و قدم نهادن فراسوی آن نخستین آزمونی است که قهرمان پشت سر می‌گذارد. این آزمون با رفتن نوآموز به محوطه مقدس هم‌تراز است. مردان قبیله پیش از برگزاری آیین تشرف محوطه‌ای را بیرون از روستا آماده می‌کنند. این محوطه مقدس است و زنان و کودکان نباید بدان نزدیک شوند. بیشتر گفته شد که معمولاً قهرمان به کمک یاریگر به سرزمین دوردست می‌رسد؛ همان‌گونه که نوآموز به همراه راهنمای خود به محوطه مقدس می‌رود. در برخی قصه‌ها رویارویی با دشمن در این مرز رخ می‌دهد؛ گویا دشمن نگهبان قلمرو دیگر است. در قصه‌های ۳ و ۱۰ این باشندۀ راه‌بان به عیان دیده می‌شود. در افسانه نوش‌آفرین، ملک‌اسماعیل به راهنمایی مرد جوان سوی سرزمین برگ ظلمات راهی می‌شود. به کوه می‌رسد. از باریکه‌راهی صعب‌العبور می‌گذرد و به باغی

می‌رسد که به بهشت پهلوی می‌زند. در آن‌جا ماده‌دیوی با پستان‌های بزرگ را می‌بیند. ملک‌اسماعیل پستان ماده‌دیو را گرفته و می‌مکد. آن‌قدر که ماده‌دیو می‌گوید حالا که شیرش را خورده حکم اولادش را دارد. در قصه ۱۰ هم قهرمان به فراز کوهی بس بلند می‌رسد که دیوی در آن خانه دارد. ملک‌قاسم که موهای بلند دیو را می‌بیند کوتاهشان می‌کند و این‌گونه دیو کمر به خدمتش می‌بندد. در قصه ۳ هم هفت پسر ماده‌دیو یاری‌اش می‌کنند. در افسانه‌های ۳-۲-۴ آن‌جا که قهرمان در دل جهان دیگر فرومی‌رود با حیوان-نگهبانی مواجه می‌شود که گذشتن از برابری نه به یاری زور بازو که با انجام کاری است که یاریگر به قهرمان آموخته است: مثلاً سگ از نامش می‌پرسد و او باید بگوید: هیچ (۴). آنچه که قهرمان در این مرحله انجام می‌دهد از مرگ او نشان دارد؛ یا دست‌کم باید به نگهبان قلمرو مردگان ثابت کند که مرده است تا اجازه گذر یابد؛ نه تنها اجازه که گاه یاری و کمکش را هم به دست آورد. رازآموز هم پس از قدم نهادن در محوطه مقدس طوری رفتار می‌کند که انگار مرده است؛ سخن نمی‌گوید، نمی‌خندد، نمی‌خواهد، با دست غذا نمی‌خورد و ... ردپای این بایدها و نبایدها را می‌توان در این قصه‌ها نیز دید؛ مثلاً در همین پرسش و پاسخ میان قهرمان و سگ. این بی‌نامی نشان می‌دهد که قهرمان دیگر آن آدم پیشین نیست. او مرده است؛ باشنده‌ای دیگر گشته. در بسیاری از قصه‌ها می‌خوانیم که چون قهرمان از سرزمین دوردست به دیارش بازمی‌گردد و از او نامش را می‌پرسند می‌گوید: نمی‌دانم. حتی رازآموزان برخی قبائل پس از تشرف به نام نو خوانده می‌شوند؛ زیرا آن‌که مرده و زنده شده آدم دیگری است (الیاده، ۱۹۵۸، ترجمه مهاجری، ۱۳۹۵: ۷۶). دو موتیف آشنای دیگر هم در این قصه‌ها دیده می‌شود که آن دو هم با آیین تشرف مرتبط‌اند. نخستین موتیف نخوابیدن برادر کوچک است. آن‌جا که سه برادر موظف‌اند رباینده گل شگفت/گوسفند را بیابند دو برادر بزرگ‌تر برخلاف برادر کوچک می‌خوابند. همین نخوابیدن برادر کوچک است که سبب‌ساز رفتنش به قلمرو دیگر می‌شود؛ زیرا مردگان نمی‌خوابند. در قبیله نارینی‌یری رازآموزان نیمه‌شب به بیشه‌زار برده می‌شوند و پس از آن نباید به مدت سه روز بخورند و بخوابند (همان: ۴۵). در داستانی متعلق به بومیان آمریکای شمالی آمده که مردی به دنبال همسر مرده‌اش به جهان مردگان می‌رود. پس از شرکت در ضیافت فرمانروای قلمرو مرگ خواسته‌اش را بیان می‌کند. او می‌پذیرد البته بدان شرط که مرد تمام شب را بیدار بماند. نقش‌مایه آشنای دیگر این جمله مشهور دیو است: «بوی آدمیزاد می‌یاد». این جمله دیو حکایتگر آن است که او نگهبان/فرمانروای قلمرو مردگان است و اگر با قهرمان می‌جنگد از

آن روست که آدمی زنده به جهان مردگان آمده است. مردگان نه بو دارند و نه رنگ؛ هم از این رو نوآموزان را با خاکستر یا رنگ سفید می پوشانند تا بی رنگ/نابیدا شوند (همان: ۷۵).

نوآموز پس از رسیدن به محوطه مقدس در کلبه ای قدم می گذارد که نمایانگر حیوانی مانند مار، تمساح یا یک حیوان غول پیکر دریایی است. مثلاً در گینه نو کلبه ویژه ختنه پسران به شکل هیولایی است بارلون نام که شکم و دم دارد. وارد شدن به این کلبه معادل است با داخل شدن در شکم هیولا (همان: ۸۴). برگزارکنندگان آیین تشریف باور داشتند که این حیوان نوآموز را بلعیده و پس از هضم او را بالا آورده یا تف می کند. این حیوان-هیولا موجود متعال آغازین است؛ باشنده ای که نوآموز را می کشد (می بلعد) و باز می زاید (تف می کند). کشتن تشریف آمیز اسطوره خاستگاهی دارد که در آن موجود متعال/حیوان مقدس انسان ها را می کشد تا به آنان حیات دوباره ببخشد. مثلاً نگاکولا میان قبایل ماندجا و باندا موجود مقدسی است که در روزگار پیشین در بیشه زار زندگی می کرد. او مردی را کشت و حیاتی بهتر بدو بخشید. سپس به اهل قبیله گفت: مردان را نزد بفرستید تا آنان را بخورم و با بخشیدن زندگی دوباره آنها را قی کنم. این گونه آیین تشریف سیری نگولا پی افکنده شد (همان: ۱۵۰). جالب است که خطر بلعیده شدن قهرمان این قصه ها را نیز تهدید می کند. افزون بر دیو، در افسانه ۷ مار و ازدهای هفت سر و در ۹ مار و تمساح قصد دارند قهرمان را بلعند. روشن است که کارکرد هیولای بلعنده واژگون شده است. در اسطوره خاستگاه تشریف این هیولا، باشنده ای مقدس است که رازآموز از فرو رفتن درون شکم او ابایی ندارد. افزون بر این وی برای بیرون آمدن از آن تقلایی نمی کند؛ چراکه هیولا، خود، او را بیرون می اندازد. ولی در قصه شگفت دگرگونی هایی رخ داده است:

۱. حیوان بلعنده دیگر نه اهورایی که موجودی اهریمنی است؛

۲. در هیچ یک از ده روایت بررسی شده حیوان اهریمنی قهرمان را به کام خود نمی کشد؛

۳. آن جا هم که هیولا قهرمان را می بلعد او راه برون رفتی می جوید، مثلاً شکمش را می شکافد؛

۴. قهرمان هیولا را از پا درمی آورد.

اصولاً نبرد با هیولا شناخته شده ترین آزمون دشواری است که قهرمان پشت سر می گذارد. معمولاً پاداش انجام این کار دختر/شاهدختی است که همسر قهرمان می شود. در بسیاری از افسانه های ایرانی و عربی مار/ژدها راه آب را بسته و دختری را باج می خواهد.

قهرمان با کشتن مار/اژدها آب را از بند رها کرده و داماد می‌شود. باید گفت که این موتیف پربسامد برآمده از آیین قربانی کردن دختر باکره برای ایزد آب به قصد پرآبی و در نتیجه کشت پربار است. در قصه ۹ تمساحی که قهرمان می‌کشدش هرسال یک دختر را می‌طلبد. بی‌شک این روایت پس از نابودی این آیین شکل گرفته‌است؛ چراکه تا زمان پابرجایی آن بهای نجات دختر مرگ قهرمان است. افزون بر نبرد با مار/تمساح کارهای دشوار دیگری که به ازدواج قهرمان می‌انجامد چنین است: کشتن دیو (۱۰-۸-۶-۴-۱)، خوردن حلوای جادوشده (۳)، درمان جنون شاهدخت (۱)، کشتن دزدان (۱)، برداشتن کوه (۷)، به چنگ آوردن حیوان جادویی (۱۰-۵-۴-۳). ازدواج با دختر/شاهدخت که فرجام تمام قصه‌های این پژوهش است یادآور سویه جنسی آیین تشریف است. رازآموز پیش از آیین گذار کودک است و نابالغ ولی پس از گذراندن آن بالغ می‌شود و آماده همسرگزینی. کسانی که تشریف نیافته‌اند به نوزادان و دختران جوان تشبیه می‌شوند؛ چراکه تصور می‌شود قدرت باروری ندارند. در مقابل تشریف‌یافتگان، خاصه در آفریقا و اقیانوسیه، آزادی زیادی در برقراری روابط جنسی می‌یابند (الیاده، ۱۹۵۸، ترجمه مهاجری، ۱۳۹۵: ۶۲).

۴.۴.۲ بازگشت

قهرمان پس از به چنگ آوردن غنیمت به دیار خود بازمی‌گردد و ارج می‌بیند ولی گاه در خانه نیز باید از سدی بگذرد. در قصه‌های ۱۰-۸-۶-۴-۳ برادران نابه‌کار (قهرمانان دروغین) در میانه راه غنیمت/شاهدخت را ربوده و او را در بن چاه رها می‌کنند. آنان قصد دارند با دختران ازدواج کنند ولی ایشان چیزی طلب می‌کنند که خارج از توان برادران است. در افسانه‌های یادشده دختران می‌گویند که با آورنده شیء زرین (دستبند، گردنبند، انگشتر ...) ازدواج خواهند کرد. قهرمان که به شهر بازگشته شاگرد زرگر می‌شود و به کمک یاریگر آنچه را که دختران خواسته‌اند فراهم می‌کند. روز عروسی برادران حاضر می‌شود، خود را می‌شناساند و مجازاتشان می‌کند. در بخش پایانی افسانه‌ها دو نکته شایان توجه است: نخست آن‌که دختران با کسی ازدواج می‌کنند که خواسته آنان را برآورد و برآوردن این خواسته تنها در توان کسی است که به قلمرو مردگان سفر کرده و از یاری یاریگر بهره‌مند است. به باور پراپ اشیاء زرین به جهان دیگر متعلق‌اند. استاد زرگر نمی‌تواند آنچه را که دختران خواسته‌اند بسازد بلکه یاریگر جادو آن را فراهم می‌کند. دوم آن‌که پسر پس از بازگشت به زادبومش ناشناس است. او نزد صنعت‌گری شاگردی می‌کند و کسی نمی‌فهمد

که شاهزاده است؛ نه تنها ساکنان شهر که پادشاه نیز فرزندش را نمی‌شناسد. در توجیه این نشناختن در قصه ۳ گفته شده که نقاب بر چهره دارد و در ۴-۹-۱۰ پوششی از شکمبه گوسفند یا پوست سگ بر سر دارد. این پوشش که موی قهرمان را پنهان کرده است او را طاس نشان می‌دهد. پوشاندن سر با شکمبه گوسفند نقش مایه‌ای پرسامد در افسانه‌های ایرانی است که از یک سو با نشناختن رازآموز ارتباط دارد و از دیگر سو با پیوند میان مو و قدرت جنسی. اشاره شد که نوآموز پس از پشت سر گذاردن مراسم تشریف انسان دیگری می‌شود. در لیبریا وقتی نوآموزان حیات دوباره می‌یابند خالکوبی می‌شوند و نام جدیدی می‌یابند. آنان طوری رفتار می‌کنند که انگار گذشته خود را فراموش کرده‌اند (الیاده، ۱۹۵۸، ترجمه مهاجری، ۱۳۹۵: ۷۶). طبیعتاً اعضای خانواده نیز به گونه‌ای رفتار می‌کنند که گویا آنان تازه واردانی ناشناسند. رازآموزان در ایام تشریف به ممنوعیت‌هایی چند پایبند بودند، از جمله ممنوعیت‌های در پیوند با مو. این ممنوعیت‌ها در دو شکل متضاد نمود یافته است: تراشیدن/کوتاه کردن موی سر و تراشیدن/بلند کردنش. آن‌جا که قهرمان شکمبه‌ای را بر سر می‌کشد از آن روست که می‌خواهد مویش را پنهان کند. پس مویش را تراشیده است که با شکل فروهشتن مو در ایام تشریف همخوان است. از آن‌جا که همسرگزینی قهرمان فرجام این نقش مایه است می‌توان کوتاه نکردن مو را با افزایش توان باروری مرتبط دانست. رد این پیوند را در افسانه‌ها نیز می‌توان جست؛ در گیسوی بلند دختر قصه که یک تارش باغ خشکیده را سبز می‌کند و خرم (افسانه جان تیغ و چل گیس). ولی چرا قهرمان مویش را می‌پوشاند؟ شاید بتوان این کنش را با نهی از تابیدن آفتاب مرتبط دانست. بسیاری از رازآموزان پسر یا دختر - بدین نهی پایبندند. مثلاً دختری از زولوها پس از آشکار شدن نخستین نشانه‌های بلوغ سرش را با دقت با پارچه می‌پوشاند (فریزر، ۱۹۹۴، ترجمه فیروزمند، ۱۳۹۵: ۷۰۷) و دختران بسیاری از دیگر قبائل این ایام را در کلبه‌ای کاملاً تاریک، بی‌هیچ روزنی، می‌گذرانند (همان: ۷۰۹-۷۱۵). گفته شد که رازآموز می‌میرد و باز زاده می‌شود. مرگ نوآموز با بازگشت او به زهدان برابرست: وی به دوران جنینی بازمی‌گردد و باز زاده می‌شود. کلبه تاریک تشریف نمادی است از زهدان. پس ایام حضور نوآموز در کلبه تاریک متناظر است با حضورش در قلمرو مردگان. پوشاندن موی سر از نتابیدن آفتاب بر آن حکایت دارد. نشان می‌دهد قهرمان از جایی آمده است تاریک و دور از نور: او تازه از زهدان زاده شده است.

۳. جمع‌بندی

اکنون پس از بررسی متنی و بافتی ده افسانه شگفت برگزیده می‌توان به پرسش آغازین پاسخ داد: این افسانه‌ها کاملاً با الگوی جیلت سازگارند. آن‌ها ساختار متنی مشترکی دارند که در پنج کارکرد الگوی بررسی‌شده نمود می‌یابد. اما این ساختار مشترک تنها وجه اشتراکشان نیست: آن‌ها بازگفت آیین تشریف بلوغ‌اند. با پذیرش این مهم ساختار قصه‌های شگفت معنا می‌یابد؛ چراکه چهارچوبی می‌شود برای روایت آنچه که طی آیین گذار رخ می‌دهد. هر یک از مراحل گذار را می‌توان با یکی از کارکردهای پنجگانه تطبیق داد:

جدا کردن/شدن رازآموز ← موقعیت نخستین

انزواگزینی ← تعامل با یاریگر

آزمون‌های سخت / مرگ و باززایی نمادین ← تعامل با دشمن و شهبانو

بازگشت رازآموز ← بازگشت قهرمان

افزون بر این تطابق کلی جزئیاتی در افسانه‌ها هست که آن‌ها را با آیین تشریف پیوند می‌زند. در آنچه که گذشت به پاره‌ای از آن‌ها اشاره شد ولی بررسی باریک‌بینانه این جزئیات و چگونگی بازنمایی آیین تشریف در آن‌ها پژوهشی جدا می‌طلبد. الگوی جیلت از راز شباهت افسانه‌های ایرانی و عربی این پژوهش هم پرده برمی‌دارد. سِرّ همانندی‌های متنی را باید در بافت سازنده قصه‌ها جست. بدین ترتیب علاوه بر باوری که از تأثیر و تأثر قصه‌های ایرانی و عربی سخن می‌گوید می‌توان ردپای همسانی‌های موجود را در همانندی‌های آیین تشریف دنبال کرد.

پی‌نوشت‌ها

۱. زین پس به جای نام قصه‌ها از شماره هر یک یاد می‌شود.
۲. به‌جز قصه‌های ۵-۶-۸ که با کوتاه کردن دست دیو از گوسفند (۶) و گل‌های شگفت باغ (۸) و آوردن هزارستان، بلقیس و اسب سلیمان (۵) آشوب آغازین پایان می‌یابد.
۳. جز در قصه ۶ که از دل چاه راهی به شهر می‌رسد و قصه ۹ که بادیه‌نشینان از چاه بیرون می‌کشندش.

کتاب‌نامه

الیاده، م. (۱۹۵۸). آیین‌ها و نمادهای تشریف. ترجمه م. مهاجری (۱۳۹۵). تهران: پارسه.

خوانش متنی و بافتی ده افسانه ایرانی و عربی ... (سمیه السادات طباطبائی) ۳۷۵

- پراپ، و. (۱۹۲۸). *ریشه‌های تاریخی قصه‌های پریان*. ترجمه ف. بدره‌ای (۱۳۷۱). تهران: توس.
- جیل، پ. (۱۹۹۸). *ولادیمیر پراپ و قصه شفاهی جهانی*. ترجمه پ. خدیش (۱۳۹۷). تهران: علمی و فرهنگی.
- فریزر، ج. (۱۹۹۴). *شاخه زرین پژوهشی در دین و جادو*. ترجمه ک. فیروزمند (۱۳۹۵). تهران: چشمه.
- قاسم‌زاده، م. (۱۳۹۷). *افسانه‌های ایرانی*. جلد یکم. تهران: هیرمند.
- مارزلف، ا. (۱۹۸۴). *طبقه‌بندی قصه‌های ایرانی*. ترجمه ک. جهان‌داری (۱۳۹۶). تهران: سروش.

Bushnaq, Inea. (1986). *Arab folktales*. NewYork : Pantheon Books.

El-Shamy, Hasan. (1980). *Folktales of Egypt*. Chicago : University of Chicago Press.

Muhawi, Ibrahim & Kannana, Sharif. (1986). *Speak, bird, speak again: Palestinian Arab folktales*. Berkeley: University of California Press.

Littmann, Enno. (1905). *Modern Arabic tales*, Leyden: J.Brill.