

الگوهای ساختاری افسانه‌های سحرآمیز

پگاه خدیش*

استادیار مؤسسه لغت‌نامه دهخدا

چکیده

یکی از روش‌های متداول برای دسته‌بندی شکل‌های گوناگون روایی، توجه به ساختار و طرح‌های بنیادی آن‌هاست. افسانه‌های شفاهی که میان مردم سینه‌به‌سینه نقل می‌شوند، از توان بالایی برای استخراج قالب‌های روایت برخوردارند. در این مقاله با نگاهی جدید به نظریه ریخت‌شناسی ولادیمیر پراپ که در کتاب *ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی* مطرح شده، و با در نظر داشتن طرحی که ساتو آپو- پژوهشگر فنلاندی- برای تعیین ساختار افسانه‌های فنلاندی پیشنهاد کرده است، الگوهای سازنده قصه‌های پریان یا افسانه‌های سحرآمیز به همراه بررسی تعدادی از این افسانه‌ها معرفی شده است. این الگوها بر اساس موقعیت پایدار ابتدایی در هر افسانه و موقعیت نهایی آن شکل می‌گیرند. به این ترتیب می‌توان ساختار کلی افسانه‌های جادویی را در دو الگوی کلی شناسایی و خلاصه کرد: قهرمان داستان فاقد چیزی است و می‌کوشد آن را به دست آورد؛ خطری قهرمان داستان را تهدید می‌کند.

واژه‌های کلیدی: افسانه‌های سحرآمیز، ساختار، الگوهای روایت، کارکردها.

* نویسنده مسئول: pkhadish@vt.ac.ir

تاریخ پذیرش: ۸۹/۱۰/۱

تاریخ دریافت: ۸۹/۶/۶

طرح مسئله

قصه‌ها و افسانه‌های شفاهی از تنوع و پیچیدگی‌های خاصی برخوردارند؛ از این رو طبقه‌بندی آن‌ها همیشه نیازمند شناسایی عناصر مهم و برجسته آن‌هاست. «چون قصه پدیده‌ای فوق‌العاده کم‌تنوع و متکثر است و بدیهی است که نمی‌توان یک‌باره آن را با تمام بسط و شمولش بررسی کرد، باید مواد قصه را به بخش‌هایی قسمت نمود یعنی باید به رده‌بندی آن پرداخت.» (پراپ، ۱۳۶۸: ۲۵).

یکی از شیوه‌های کاربردی برای شناخت ماهیت قصه، تجزیه و تحلیل ساختار آن است. ساختارگرایان همواره به بررسی دقیق و موشکافانه شکل‌های خاص روایی پرداخته و کوشیده‌اند اجزای سازنده متن را معین کنند. پژوهش‌های ولادیمیر پراپ^۱، لوی استراوس^۲ و آلن داندس^۳ در زمینه تجزیه و تحلیل قصه‌های شفاهی نزد پژوهشگران و قصه‌شناسان شناخته‌شده و مورد استناد است.

نخستین تحلیل‌گران می‌خواستند... کل قصه‌های جهان را در یک ساختار واحد ببینند. با خود می‌اندیشیدند که می‌خواهیم از هر حکایتی الگوی آن را بیرون بکشیم. بعد از این الگوها یک ساختار بزرگ روایت می‌سازیم و آن را در مورد هر قصه‌ای که وجود دارد به کار خواهیم بست (اسکولز، ۱۳۸۳: ۲۰۹).

در این مقاله بر اساس کتاب *جهان روایی قصه‌های فنلاندی* که نتیجه تحقیقات ساختارشناسانه ساتو آپو^۴ - فولکلوریست و قصه‌شناس معاصر فنلاندی - بر روی قصه‌های فنلاندی است، و نیز با نگاهی به نظام پیشنهادی کارکردهای افسانه‌های پریان در کتاب *ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی* (تألیف نگارنده، ۱۳۸۷)، طرحی کلی برای دسته‌بندی افسانه‌ها ارائه می‌شود. آپو با تأثیرپذیری از ریخت‌شناسی پراپ و اندیشه‌های کلود برمون^۵، طرح‌های روایی قصه‌های پریان را با توجه به موقعیت ابتدایی و انتهای قصه و مقایسه آن‌ها با یکدیگر استخراج کرده است. از سوی دیگر، در کتاب *ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی*، کارکردهای داستان در شش جفت به شرح زیر خلاصه شده است: وضعیت مقدماتی: بروز مشکل، برخورد با یاریگر - دریافت عامل جادویی، مبارزه - پیروزی، تعقیب - گریز، کار دشوار - انجام دادن آن، ورود به صورت ناشناس - شناسایی؛ وضعیت پایانی: رفع مشکل. از میان این عناصر،

کارکردهای اول و آخر، یعنی وضعیت مقدماتی و پایانی در واقع یک جفت هستند که کارکردهای دیگر میانشان فاصله انداخته است.

پیکره بحث

مبنای این تحقیق، تجزیه و تحلیل تعدادی از قصه‌های شفاهی فارسی از گونه افسانه‌های سحرآمیز یا قصه پریان است که در فهرست تیپ‌های جهانی قصه‌های شفاهی با شماره‌های ۳۰۰ تا ۷۴۹ مشخص شده است. این الگوها با در نظر گرفتن کارکردهای ابتدایی و انتهایی تدوین شده است. در هر افسانه وضعیت‌های متغیری (البته از دید قهرمان) وجود دارد. به نوشته پراپ، معمولاً در وضعیت مقدماتی تصویری از رفاه و آرامش وجود دارد که با وقوع حادثه‌ای از میان می‌رود و قهرمان برای برگرداندن وضع به حالت اولیه وارد عمل می‌شود (۱۳۶۸: ۱۷۲). وضعیت‌های متغیر را می‌توان با توجه به هدفی که قهرمان در پی آن است یا خطری که او را تهدید می‌کند طبقه‌بندی کرد. بنابراین، الگوهای اصلی افسانه‌های جادویی همچنان به این ترتیب است:

الف. قهرمان در پی به‌دست آوردن چیزی است؛

ب. قهرمان با خطری روبه‌رو است.

چنان‌که ملاحظه می‌شود، این الگوهای اصلی بر اساس نوع مشکلی که در ابتدای کار پیش می‌آید طراحی شده است. در موقعیت ابتدایی، همیشه بروز مشکلی عامل به حرکت درآمدن داستان است. این مشکل یا کمبود و فقدان چیزی است (در نتیجه قهرمان در پی به‌دست آوردن آن است: الگوی الف) یا شرارت و دشمنی کسی است (قهرمان را خطری تهدید می‌کند: الگوی ب). به هر حال، قهرمان باید برای اصلاح یا تکمیل موقعیت اولیه به صحنه بیاید و کنش‌هایی از خود نشان دهد. موقعیت پایانی بیشتر افسانه‌ها، ازدواج قهرمان است. در سایر موارد، رسیدن به ثروت یا غلبه بر دشمن و مجازات شریر یا ترکیبی از این عناصر دیده می‌شود. گاه عامل حرکت‌ساز اول فقط فقر و بی‌پولی است؛ ولی در نهایت قهرمان علاوه بر ثروتمند شدن، ازدواج هم می‌کند. سومین الگوی اصلی از ترکیب زیرمجموعه‌های دو الگوی الف و ب پدید می‌آید. در افسانه‌هایی که بیش از یک حرکت و یا بیش از یک قصه دارند، می‌توان عناصری از

هر دو الگوی اصلی را یافت که به موازات هم یا یکی پس از دیگری روی می‌دهند. در این قبیل افسانه‌ها، معمولاً همه عناصر پایانی وجود دارد؛ چنان‌که عروسی، رسیدن به ثروت، رهایی از دست شریر و مجازات او، همه با هم در پایان افسانه‌های ترکیبی دیده می‌شود.

در طراحی این الگوها، انواع افسانه‌های سحرآمیز به‌جز آن‌هایی که پایان خوش نداشتند، لحاظ شده است؛ چون این نوع پایان‌بندی بسامد بسیار اندکی دارد و معمول نیست. هر کدام از الگوهای اصلی، خود به دسته‌هایی تقسیم شده است. این دسته‌ها نیز باز بر اساس شیوه‌های رفع مشکل و حل مسئله به گروه‌های کوچک‌تری تقسیم شده است. ذیل هر الگو، برای نمونه یکی از افسانه‌ها به اجزا و عناصر سازنده‌اش تجزیه شده و کارکردها و حرکت‌های آن به‌وضوح نشان داده شده است. به این ترتیب، نمونه‌های ملموسی از چگونگی تجزیه و تحلیل افسانه‌ها ارائه شده است.

الگوی الف. قهرمان در پی به‌دست آوردن چیزی است

این الگو بر اساس چیزهایی که قهرمان برای به‌دست آوردنشان وارد عمل می‌شود به زیرمجموعه‌هایی تقسیم می‌شود:

الف ۱. همسر؛

الف ۲. ثروت؛

الف ۳. پاسخ یک سؤال یا راز.

الگوی الف ۱. همسر: در این الگو قهرمان پس از آگاهی و شناخت نسبت به نداشتن همسر یا به سبب آنکه ناگهان عاشق شده است، برای رفع آن اقدام می‌کند. او برای به‌دست آوردن همسر دو شیوه پیش‌روی دارد و به همین سبب دو الگوی فرعی برای آن در نظر می‌گیریم:

الف ۱-۱. با کمک یاریگر - عامل جادو

- موقعیت ابتدایی: شاهزاده با دیدن عکس دختری عاشق می‌شود (قصه روباه زمردی، نادری و موحدی، ۱۳۸۰).

- برخورد با یاریگر- دریافت عامل جادو: شاهزاده از گوشت شکار برای روباه می‌ریزد، روباه با او دوست می‌شود.

- موقعیت پایانی: روباه با کمک بقیه حیوانات دختر را می‌دزدد و نزد شاهزاده می‌آورد (عروسی).

الف ۱-۲. با کمک یاریگر- عامل جادو و با انجام کار دشوار

- موقعیت ابتدایی: کچل گاوچران عاشق دختر کدخدا می‌شود (قصه علی کچل، فقیری، ۱۳۴۹).

- کار دشوار: کدخدا می‌گوید باید کار ندیده و نشنیده و نکرده را یاد بگیری.

- برخورد با یاریگر- دریافت عامل جادو: کچل شاگرد حلیم‌پز جادوگری می‌شود و دختر حلیم‌پز دفتر علوم جادویی را به او می‌دهد.

- انجام کار دشوار: کچل در حضور کدخدا و دخترش به شکل حیوانات و اشیاء مختلف درمی‌آید (عروسی).

الگوی الف ۲. قهرمان فقیر است و در پی کسب روزی: در این مورد فقط یک شیوه

برای رسیدن به مال و منال وجود دارد:

الف ۱-۲. با کمک یاریگر- عامل جادو

- موقعیت ابتدایی: کچل خارکن به سختی امرار معاش می‌کند (کچل و سفره حضرت سلیمان، انجوی شیرازی، ۱۳۵۶).

- ملاقات با یاریگر- عامل جادو: کچل بچه شاه مارها را می‌خرد و آزاد می‌کند در عوض سفره سلیمانی را پاداش می‌گیرد.

- موقعیت پایانی: کچل عصا و انگشتر سلیمانی را هم به دست می‌آورد، اینک هر چه بخواهد در اختیار دارد.

در برخی از نمونه‌ها قهرمان علاوه بر رسیدن به مال و منال، ازدواج نیز می‌کند. به این نمونه توجه کنید: آبکش فقیر است، از حضرت موسی^(ع) می‌خواهد نزد خدا وساطت او را بکند تا سرنوشتش عوض شود. با دعای حضرت موسی^(ع) ملک‌التجار او را به کار می‌گیرد و در نهایت دخترش را به او می‌دهد (کج کردی خوب کج کردی، کوهی کرمانی، ۱۳۳۳).

الگوی الف ۳. پیدا کردن پاسخ سؤال یا راز یا چیزی: در افسانه‌های تابع این الگو، قهرمان در پی یافتن چیزی به غیر از همسر و ثروت است. او با این شیوه‌ها به این اهداف می‌رسد:

الف ۳-۱. با کمک یاریگر - عامل جادو و انجام کار دشوار

- موقعیت ابتدایی: چوپان می‌خواهد تعبیر خوابش را بداند (تعبیر خواب، انجوی شیرازی، ۱۳۵۳).

- برخورد با یاریگر: دختر پادشاه که از قصر فرار کرده، اشتباهی چوپان را به جای نامزدش می‌گیرد.

- کار دشوار: پادشاهی که عاشق همسر چوپان شده، از چوپان می‌خواهد برایش گل قهقهه بیاورد و نیز خبری از پدرش (پدر پادشاه) که مرده و به آن دنیا رفته است.

- دریافت عامل جادو: دختر پری‌زادی راه و چاه را به چوپان نشان می‌دهد.

- انجام کار دشوار: گل قهقهه را می‌آورد.

- موقعیت پایانی: چوپان پادشاه را فریب می‌دهد و می‌گوید پدرت در آن دنیا منتظر تو است. پادشاه را می‌کشد و خود به تخت می‌نشیند.

در افسانه‌های این الگو، معمولاً با تمام عناصر پایانی روبه‌رو می‌شویم. در بقیه موارد قهرمان علاوه بر رسیدن به هدف اولیه‌اش همسری نیز به دست می‌آورد.

الف ۳-۲. فقط با کمک یاریگر - عامل جادو

- موقعیت ابتدایی: کچل گل‌هایی را روی آب پیدا می‌کند. می‌خواهد بداند گل‌ها از کجا می‌آیند (آقا حسنک، همان).

- برخورد با یاریگر: دختری که دیو هر روز او را می‌کشد و شب زنده می‌کند و از چکیدن قطره‌های خون او در آب گل درست می‌شود.

- دریافت عامل جادو: دختر جای شیشه عمر دیو را از او می‌پرسد. کچل آن را پیدا می‌کند.

- موقعیت پایانی: کچل شیشه را می‌شکند و دیو را می‌کشد (عروسی).

الف ۳-۳. با کمک یاریگر- عامل جادو و مبارزه- پیروزی

این شیوه رسیدن به هدف فقط در افسانه‌هایی با الگوهای ترکیبی دیده می‌شود و به صورت منفرد یافت نشد:

- موقعیت ابتدایی: شاه نابیناست و برای شفای چشمانش برگ مروارید لازم است (برگ مروارید، انجوی شیرازی، ۱۳۵۶).

- مبارزه- پیروزی: سومین پسر پادشاه به سه قلعه می‌رسد و با سه دیو می‌جنگد و آن‌ها را شکست می‌دهد.

- کمک یاریگر- دریافت عامل جادویی: دیوهای مغلوب غلام قهرمان می‌شوند و دیو سوم راه رسیدن به برگ مروارید را به او نشان می‌دهد.

- موقعیت پایانی: قهرمان برگ مروارید را می‌یابد.

با به پایان رسیدن این حرکت اول، حرکتی دیگر در قصه شروع می‌شود که الگویی متفاوت دارد.

الگوی ب. قهرمان با خطری روبه‌رو است

ب ۱. موجودی خارق‌العاده او را تهدید می‌کند؛

ب ۲. انسانی مشکل‌ساز شده است.

الگوی ب ۱. در این الگو موجودی خارق‌العاده (دیو، پری یا اژدها) با پدید آوردن بحرانی، مشکل‌ساز می‌شود و قهرمان را تهدید می‌کند. قهرمان برای غلبه بر این تهدید و رهایی از چنگ شریر به شیوه‌های مختلفی متوسل می‌شود و شریر را شکست می‌دهد:

ب ۱-۱. با دریافت عامل جادو و با تعقیب- گریز

- موقعیت ابتدایی: دختر فراموش می‌کند در خانه را ببندد و دیوی به خانه می‌آید و او را می‌دزد (نمکی، فقیری، ۱۳۴۹).

- دریافت عامل جادو: دختر شیشه‌ی عمر دیو را پیدا می‌کند.

- تعقیب- گریز: دختر سه بار فرار می‌کند. دیو هر بار او را می‌یابد.

- موقعیت پایانی: دختر شیشه‌ی عمر دیو را می‌شکند و او را می‌کشد.

ب ۱-۲. با تعقیب - گریز

- موقعیت ابتدایی: پسرها برای شکستن هیزم می‌روند، دیوی می‌خواهد آن‌ها را بخورد (حسین کوچیکو، نادری، ۱۳۸۳).

- تعقیب - گریز: پسرها هنگام فرار موانعی ایجاد می‌کنند که باعث زخمی شدن دیو می‌شود.

- موقعیت پایانی: دیو فریب می‌خورد و کشته می‌شود. بچه‌ها نجات می‌یابند.

در روایت‌های مختلف این الگو، قهرمان برای فریب دادن دیو، نخست او را به دنبال انجام کارهای ناممکن می‌فرستد؛ برای مثال با الک آب آوردن. دیو با این حيله سرگرم می‌شود و قهرمان فرصتی برای فرار به دست می‌آورد. در آخر کار هم باز قهرمان دیو را گول می‌زند؛ برای مثال به دیو می‌گوید پایت را روی آن سنگ سفید وسط دریا بگذار و پیش من بیا. دیو این کار را می‌کند غافل از اینکه سنگی در کار نیست و غرق می‌شود.

ب ۱-۳. با جنگ - پیروزی

- موقعیت ابتدایی: دیوی هر سال سیب‌ها را می‌دزدد (ملک جمشید و دیو سیب‌دزد، الو ساتن، ۱۳۸۲).

- جنگ: قهرمان به چاهی می‌رود که دیو در آن است و با شمشیر با دیو می‌جنگد.

- موقعیت پایانی: دیو را می‌کشد.

الگوی ب ۲. در این الگو هم قهرمان با خطری روبه‌رو است؛ ولی خطر از جانب

موجودی خارق‌العاده نیست، بلکه از طرف شخصیت شریر انسانی است. این شخص ممکن است از بستگان و خانواده قهرمان باشد (پدر، نامادری، خاله، خواهر و...) یا از طبقه اجتماعی بالاتر (پادشاه، وزیر، قاضی، ملای مکتب و...). قهرمان به شیوه‌های زیر بر این افراد شرّ غلبه می‌کند:

ب ۱-۲. با کمک یاریگر - عامل جادو

- موقعیت ابتدایی: تاجر با حيله مرد نانوا را روی قله کوهی مشرف به دریا رها می‌کند تا بمیرد (نانوا و ماهی‌های حق‌شناس، لوریمر، ۱۳۵۳).

- یاریگر- عامل جادو: نانوا در آب می‌پرد و ماهی‌هایی که نانوا هر روز برایشان نان می‌ریخته، او را به سلامت از دریا می‌گذرانند.
- موقعیت پایانی: نانوا با همان حيله، تاجر را روی قله رها می‌کند. تاجر در آب می‌پرد و در دریا غرق می‌شود.
- ب ۲-۲. با کمک یاریگر- عامل جادو و انجام کار دشوار
- موقعیت ابتدایی: شاه و وزیر می‌خواهند پسر صیاد را از سر واکنند (پسر صیاد، کوهی کرمانی، ۱۳۳۳).
- کار دشوار: پسر باید تختی از استخوان فیل، چند گربه سمور و دختر شاه پریان را برای شاه بیاورد.
- ملاقات با یاریگر- عامل جادو: خضر به خواب پسر شکارچی می‌آید و او را راهنمایی می‌کند. رفقای خارق‌العاده هم به کمکش می‌آیند.
- انجام کار دشوار: همه چیزهایی را که شاه خواسته است می‌آورد.
- موقعیت پایانی: پسر با حيله‌ای شاه و وزیر را می‌کشد.
- ب ۲-۳. با کمک یاری‌گر- عامل جادو و گریز
- این الگو به صورت منفرد و مستقل وجود ندارد و فقط در ترکیب با سایر الگوها، به‌ویژه الگوی الف ۱ دیده می‌شود. در این شیوه قهرمان در مرحله‌ای ناچار می‌شود از دست شریر بگریزد:
- موقعیت قبلی (الگوی الف ۱): شاهزاده با دختری که برادرش به آهو تبدیل شده است ازدواج می‌کند (پایان حرکت اول) (شاهزاده و آهو، انجوی شیرازی، ج ۳).
- موقعیت ابتدایی: زن دیگر شاهزاده، دختر را در چاه می‌اندازد.
- یاریگر- عامل جادو: آهو جای خواهرش را می‌داند و برای او غذا می‌برد.
- یک شرارت دیگر: زن دیگر شاهزاده می‌خواهد آهو را بکشد تا رازش برملا نشود.
- گریز: آهو سه بار فرار می‌کند و به سر چاه می‌رود.
- موقعیت انتهایی: شاهزاده ماجرا را می‌فهمد. شریر مجازات می‌شود.

ب ۲-۴. با کمک یاریگر - عامل جادو و جنگ - پیروزی

این روش نیز فقط در الگوهای ترکیبی و باز هم فقط همراه با الگوی الف ۱ دیده می‌شود. به نمونه زیر توجه کنید:

الگوی الف ۱: قهرمان در خواب عاشق دختری می‌شود، با ماجراهایی او را به دست می‌آورد و نزد پدرش برمی‌گردد (اسماعیل و عرب زنگی، کوهی کرمانی، ۱۳۳۳).

- موقعیت ابتدایی: پدر قهرمان عاشق عروس می‌شود، پسرش را کور می‌کند.

- کمک یاریگر - عامل جادو: دو کبوتر قهرمان را راهنمایی می‌کنند، چشم‌هایش شفا می‌یابد.

- جنگ - پیروزی: قهرمان با سپاه پدرش می‌جنگد و آن‌ها را شکست می‌دهد.

- موقعیت پایانی: شاه را هم می‌کشد و خود بر تخت می‌نشیند.

الگوی پ. الگوهای ترکیبی

در تعدادی از افسانه‌های مورد بررسی، ترکیبی از الگوهای منفرد یادشده دیده می‌شود؛ آن هم نه ترکیب زیرمجموعه‌های یک الگو، بلکه در آمیختگی عناصری از الگوهای الف و ب (در این طبقه‌بندی افسانه‌هایی که مثلاً از ترکیب دو یا سه زیرشاخه الگوی ب ساخته شده‌اند لحاظ نشده است). در این الگوها علاوه بر تهدید شخصیت شریر و وقوع بحران، کمبود و نیازی هم وجود دارد که قهرمان درصدد رفع آن است. این نمونه‌ها را افسانه‌های ترکیبی نام نهادیم که عناصری از هر دو الگوی اصلی را در خود دارند. در افسانه‌های ترکیبی همیشه با بیش از یک حرکت یا بیش از یک قصه روبه‌رویم که هر کدام از یکی از الگوهای فرعی پیروی می‌کنند؛ ولی نه به آن معنا که تمام افسانه‌هایی که بیش از یک قصه دارند، با هر دو الگوی اصلی مطابقت دارند. گاه ممکن است افسانه‌ای از دو قصه کامل تشکیل شده باشد؛ ولی هر دو قصه متعلق به یک گروه اصلی باشد؛ چنان‌که در نمونه زیر هر دو قصه از الگوی ب پیروی می‌کنند: در قصه اول دیوی دختر را می‌رباید، قهرمان با شیوه‌هایی دیو را شکست می‌دهد و عروس را به دست می‌آورد. در قصه دوم پیرزنی قهرمان را می‌کشد و دختر را می‌دزدد. با کمک یاریگران مشکل برطرف و شریر مجازات می‌شود.

پیشتر گفتیم که در این گروه‌بندی مواردی را که در آن‌ها زیرشاخه‌های یک الگوی اصلی با هم ترکیب می‌شوند در نظر نگرفته‌ایم؛ برای مثال نمونه‌هایی که قهرمان هم فقیر است (الف ۲) و هم همسر ندارد (الف ۱). ذکر این‌گونه موارد فایده‌ای ندارد به جز تفصیل بیش از حد و غیرضروری الگوهای ترکیبی و سردرگمی خواننده در مجموعه‌ای بزرگ از الگوهای کوچک که با شواهد اندکی همراه است. به این ترتیب، مراد از الگوهای ترکیبی فقط آن صورت‌هایی است که در آن‌ها عناصری از الگوی الف با عناصری از گروه ب درآمیخته باشد. الگوهای ترکیبی را به ترتیب فراوانی شواهد موجود بررسی، و از هر گروه یک نمونه را تجزیه و تحلیل می‌کنیم.

الگوی پ ۱. ترکیب الف ۱ + ب ۱ + ب ۲

- موقعیت ابتدایی: سه برادر برای یافتن همسر به راه می‌افتند. در دو شهر سر راهشان یک دیو و یک اژدها آن‌ها را تهدید می‌کنند (حسن خاک‌باز، خزاعی، ۱۳۷۹).
- جنگ - پیروزی: برادر کوچک‌تر دیو و اژدها را می‌کشد و دختران شاهان آن دو شهر را برای برادرانش می‌گیرد.
- ملاقات با یاریگر - عامل جادو: با کمک پیرزنی، عروس خویش را می‌یابد و با او ازدواج می‌کند (پایان قصه اول).
- موقعیت ابتدایی: پادشاهی عاشق عروس او می‌شود و پیرزنی را برای آوردن دختر می‌فرستد. پیرزن دختر را می‌دزدد و قهرمان را می‌کشد.
- کمک یاریگر: برادرها از ماجرا آگاه می‌شوند و به کمک می‌آیند و قهرمان دوباره زنده می‌شود.
- موقعیت پایانی: عروس را دوباره پیدا می‌کند و پادشاه را می‌کشد.

الگوی پ ۲. ترکیب الف ۱ + ب ۱

- موقعیت ابتدایی: پسر عاشق دختر شاه پریان شده است (دختر گلستان عرب، خزاعی، ۱۳۸۲).

- کمک یاریگر- عامل جادو: پیرزنی با برداشتن جلد دختر شاه پریان او را اسیر می‌کند و می‌آورد.
- موقعیت پایانی: عروسی (پایان قصه اول).
- موقعیت ابتدایی: عروس جلدش را برمی‌دارد و فرار می‌کند.
- کار دشوار- انجام آن: قهرمان هفت جفت کفش آهنی و هفت عصای آهنی را برای پیدا کردن او می‌ساید و از بین می‌برد.
- ملاقات با یاریگر- دریافت عامل جادو: دیوی سه شیء سلیمانی به او می‌دهد که با کمک آن‌ها دختر را پیدا کند.
- موقعیت پایانی: عروس پیدا می‌شود.

الگوی پ ۳. ترکیب الف ۱ + ب ۲

- موقعیت ابتدایی: نامادری عاشق شاهزاده می‌شود و چون شاهزاده به عشق ناروای او تن نمی‌دهد می‌خواهد او را بکشد (کُره سیاه، فقیری، ۱۳۴۹).
- کمک یاریگر- عامل جادو: قهرمان با کمک کره اسب جادویی‌اش از خطر آگاه می‌شود.
- فرار و رهایی: از دست نامادری فرار می‌کند و به شهری دیگر می‌رود.
- ورود ناشناس: در آن شهر به صورت ناشناس شاگرد باغبانی می‌شود.
- کمبود و رفع کمبود: دختر پادشاه عاشق قهرمان می‌شود و با او ازدواج می‌کند؛ ولی پدر دختر آن‌ها را بیرون می‌کند.
- کار دشوار- انجام آن: قهرمان با کمک کره اسب جادویی برای شفای پدر عروس، گوشت آهو پیدا می‌کند.
- شناسایی: پدر عروس هویت واقعی او را درمی‌یابد و آن‌ها را می‌بخشد.
- موقعیت پایانی: دوباره جشن می‌گیرند و قهرمان به تخت می‌نشیند.

الگوی پ ۴. ترکیب الف ۲ + ب ۲

- موقعیت ابتدایی: ماهی‌گیر فقیر هر روز تور به دریا می‌اندازد؛ ولی چیزی صید نمی‌کند (مرد ماهی‌گیر، انجوی شیرازی، ۱۳۵۳).

- برخورد با یاریگر - دریافت عامل جادو: خمیره‌ای از آب می‌گیرد که دیوی در آن زندانی است. دیو آزاد می‌شود و موی خویش و چند ماهی رنگارنگ به ماهی‌گیر می‌دهد.

- رفع کمبود: ماهی‌گیر ماهی‌ها را نزد شاه می‌برد و انعام می‌گیرد و ثروتمند می‌شود.
- شرارت: ماهی‌های رنگارنگ ساکنان شهری هستند که همسر خیانت‌کار پادشاه آن شهر آن‌ها را طلسم کرده است.
- موقعیت پایانی: ماهی‌گیر با کمک دیو، همسر خیانت‌کار را می‌کشد و طلسم پادشاه و مردم آن شهر را می‌شکند. پادشاه او را وزیر خود می‌کند.

الگوی پ ۵. ترکیب الف ۳ + ب ۲

- موقعیت ابتدایی: جوان برای ازدواج با دختر پری‌زاد باید بفهمد «گل به صنوبر چه کرد» (گل به صنوبر چه کرد، انجوی شیرازی، ۱۳۵۶).
- ملاقات با یاریگر - دریافت عامل جادو: کبوترها می‌گویند جوان چگونه گل را پیدا کند. پیرمردی هم یک پر جادویی به او می‌دهد.
- رفع کمبود: گل می‌گوید همسرش صنوبر به او خیانت کرده و می‌خواسته است با کمک فاسقش گل را بکشد؛ ولی سگ گل او را نجات داده است.
- شرارت: گل در قبال گفتن رازش می‌خواهد جوان را بکشد.
- گریز: جوان پر جادویی را آتش می‌زند، مرغی حاضر می‌شود و او را می‌گریزند.
- موقعیت پایانی: دختر، پری‌زاد را به انتقام جوان‌هایی که کشته است مجازات می‌کند.

نتیجه‌گیری

هر قصه یا طرح روایی از اجزایی تشکیل می‌شود که استخوان‌بندی آن را می‌سازند و با شناسایی آن‌ها می‌توان به ساختمان اثر دست یافت. در افسانه‌های سحرآمیز دو الگو برای ساختار داستان وجود دارد که بر اساس موقعیت ابتدایی و موقعیت نهایی به انواعی تقسیم می‌شود: ۱. قهرمان در پی به‌دست آوردن چیزی (همسر، پول و ثروت، پاسخ سؤال یا کشف رازی) است؛ ۲. قهرمان با خطری روبه‌رو است (موجودی خارق‌العاده یا انسانی برای او دردسر و خطر می‌آفریند).

پی‌نوشت‌ها

1. Vladimir Propp
2. Levi-Straus
3. Alan Dundes
4. Satu Apo
5. Claud Bremond

منابع

- اسکولز، رابرت. (۱۳۸۳). *درآمدی بر ساختارگرایی در ادبیات*. ترجمه فرزانه طاهری. چ ۲. تهران: آگاه.
- الول ساتن، ل. پ. (۱۳۸۲). *قصه‌های مشدی گلین خانم*. ویرایش اولریش مارزلف و دیگران. چ ۳. تهران: نشر مرکز.
- انجوی شیرازی، ابوالقاسم. (۱۳۵۳). *قصه‌های ایرانی*. ج ۲. تهران: امیرکبیر.
- _____ (۱۳۵۶). *قصه‌های ایرانی*. ج ۱. چ ۲. تهران: امیرکبیر.
- _____ (۱۳۵۳). *قصه‌های ایرانی*. ج ۳. تهران: امیرکبیر.
- پراپ، ولادیمیر. (۱۳۶۸). *ریخت‌شناسی قصه‌های پریان*. ترجمه فریدون بدره‌ای. تهران: توس.
- خدیش، پگاه. (۱۳۸۷). *ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی*. تهران: علمی فرهنگی.
- خزاعی، حمیدرضا. (۱۳۷۹). *افسانه‌های خراسان* (نیشابور). ج ۲. مشهد: ماه‌جان.
- _____ (۱۳۸۲). *افسانه‌های خراسان* (اسفراین). ج ۷. مشهد: ماه‌جان.
- فقیری، ابوالقاسم. (۱۳۴۹). *قصه‌های مردم فارس*. تهران: سپهر.
- کوهی کرمانی. (۱۳۳۳). *پانزده افسانه روستایی*. تهران: امیرکبیر.
- لوریمر، د. ل. (۱۳۵۳). *فرهنگ مردم کرمان*. به کوشش فریدون وهمن. تهران: بنیاد فرهنگ ایران.
- نادری، افشین و سعید موحدی. (۱۳۸۰). *شوقات، مثل‌ها و ترانه‌های مردم استان مرکزی*. انتشارات میراث فرهنگی استان مرکزی.
- نادری، افشین. (۱۳۸۳). *نمونه‌هایی از قصه‌های مردم ایران*. تهران: قصه.
- Apo, Satu. (1995). *The Narrative World of Finnish Fairy Tales*. Helsinki: Academia Scientiarum Fennica.
- Uther, Hans Jorg. (2004). *The Types of International Folktales*. Helsinki.