

## تبیین و تحلیل بن‌مایه‌های اساطیری در ساختار قصه «ماه‌پیشانی»

مرتضی حیدری \*

## چکیده

ماه‌پیشانی از شناخته شده‌ترین قصه‌های ایرانی است که روایت‌های گوناگونی از آن در ایران و جهان وجود دارد. مقاله حاضر به تبیین و تحلیل ساختارهای این قصه بر پایه نظریه ریخت‌شناسی پراپ می‌پردازد و شخصیت‌ها و خویش‌کاری‌های آن‌ها را در ژرفنای زمان پی می‌گیرد. گرچه ساختار کلی این قصه با نظریه پراپ هم‌خوانی دارد و این نظریه مطالعه قصه را سامان می‌دهد، اما در آن موتیف بسیار مهمی یافت شده که از الگوی نموداری پراپ پیروی نکرده است. بنابراین، بهره‌گیری از ریخت‌شناسی پراپ در دیرین‌شناسی قصه، گاهی بسندگی لازم را ندارد و تحلیل‌های فراساختاری را ناگزیر می‌کند. نگارنده، پس از کاویدن کهن‌الگوها و موتیف‌های قصه، نشست‌های تاریخی و دینی عصر پارینه‌سنگی (عصر شکار)، عصر نوسنگی (عصر مادرسالاری)، دین قدیم آریایی و آیین مزدیسنا را بر پیکره آن، نشان داده است.

کلیدواژه‌ها: قصه، ماه‌پیشانی، پراپ، ریخت‌شناسی، کهن‌الگو، موتیف

## الف - مقدمه

## 1 - کلیات و مفاهیم

قصه‌ها را می‌توان ژرف‌ترین گونه از انواع خانواده فولکلور دانست که در تاریکنای تاریخ بشر ریشه دوانیده‌اند. اصطلاح فولکلور<sup>1</sup>، از واژه‌های folk به معنی مردم و lore به معنی دانش ساخته شده است. «نخستین کسی که این کلمه را به عنوان اسم این رشته اختیار کرد آمبرواز مورتن<sup>2</sup> است که به سال 1885 میلادی این عنوان را برگزید و مدت‌ها گذشت تا تمام ملت‌ها این کلمه را به همین صورت پذیرفتند و ترکیب مذکور جنبه بین‌المللی به خود گرفت. در زبان فارسی فولکلور را 'فرهنگ عامه' و 'فرهنگ عوام' ترجمه کرده‌اند» (محجوب، 1383: 36). خرافات، افسانه‌ها، ضرب‌المثل‌ها، آوازها، ترانه‌های عامیانه، وردها و جادوها، لغزها و چیستان‌ها، رقص‌ها، پیشگویی‌ها، اعتقادات و مراسم در مورد تولد، مرگ، ازدواج، کشاورزی، پیشگیری و معالجه بیماری‌ها و به طور کلی آداب و رسوم و عقاید رایج در میان جوامع گوناگون، همگی، از عناصر فرهنگ عامه هستند که به صورت شفاهی یا از طریق تقلید و تکرار از نسلی به نسل دیگر منتقل می‌شوند (نیز ر.ک: Abrams & Harpham, 2009).

mortezaheydari.58@gmail.com

\* استادیار گروه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه پیام نور

تاریخ وصول: 1394/1/14 تاریخ پذیرش: 1394/4/23

Copyright © 2015-2016, University of Isfahan. This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>), which permits others to download this work and share it with others as long as they credit it, but they cannot change it in any way or use it commercially.

<sup>1</sup> folklore<sup>2</sup> Ambrose Morton

158؛ تیم‌داری، 1390: 11؛ میرصادقی، 1388: 20).

هنگامی که از دانش عوام و عناصر آن سخن به میان می‌آید، اهمیت آن در مقایسه با دانش آکادمیک در ردهٔ چندم قرار می‌گیرد و دانشی ساده و آسان دانسته می‌شود؛ این لغزشی است که برآمده از نگاهی آبی و عادت‌ی است. قصه‌ها و افسانه‌ها در بسیاری از موارد، دیگر گونه‌های فولکلوریک را در اندرون خود پرورده و به دست انسان امروز رسانیده‌اند. «قصه‌های عامیانه و افسانه‌های کودکان، شخصیت‌های راویان، اشتیاق‌ها و دلهره‌های آنان را بازمی‌نمایند و نشان‌دهندهٔ هنجارهای اجتماعی و گرایش‌های فرهنگی هستند.» (Smith, B. Sutton et al., 1999: 207). تنها آنان که با ادبیات فولکلور برخوردی دانش‌ورانه داشته‌اند، بر اهمیت آن پی برده‌اند، تا جایی که نویسنده‌ای همچون ماکسیم گورکی<sup>1</sup>، با اشاره به اهمیت ادبیات گذشته می‌گوید: بدون شناخت ادبیات فولکلور، شناخت تاریخ ملت‌ها ممکن نیست (در سپیک، 1384: 13).

شنیدن قصه‌هایی که سرآغاز آن‌ها با بودن و نبودن یکی است (یکی بود، یکی نبود) و به سر آمدنشان، هم راست و هم دروغ بودنشان را گواهی می‌کند (... قصهٔ ما راست بود؛ ... قصهٔ ما دروغ بود)، ذهن انسان را در یافتن ریشه‌های تاریخی شخصیت‌ها و کنش‌های داستانی آن‌ها کنجکاو می‌کند. «برادران گریم (ویلهلم و یاکوب)<sup>2</sup>، نخستین دانشمندانی بودند که قصه‌های آلمانی را گرد آوردند. ... آنها قصه‌های عامیانه را بازماندهٔ اسطوره‌های کهن می‌دانستند که می‌توان اساطیر خدایان و پهلوانان قدیم را از روی این قصه‌ها بازسازی کرد.» (پراب، 1386: دو). بررسی تاریخی قصه‌ها، نه تنها پیوند آن‌ها را با فرهنگ دیرین مردمان یک سرزمین نشان می‌دهد، بلکه گویای روابط بینامتنی آشکاری میان قصه‌های یک سرزمین با سرزمین‌های دیگر است و گهگاه ریشه‌های مشترک تاریخی آنان را بازمی‌نمایند. «اندریو لانگ<sup>3</sup> یکی از مردم‌شناسانی بود که ... موتیف‌های قصه‌های اروپایی را با قصه‌های آریایی و اسطوره‌های کلاسیک مقایسه کرد و به این نتیجه رسید که بنیان و اصل قصه‌ها به آداب و رسوم و معتقدات انسان‌های پیش از تاریخ می‌رسد.» (همان، سه). «عده‌ای از محققان مواد مربوط به فولکلور و آنچه را که وابسته به حیات عامه است، برای بازپرداختن دوره‌های فراموش شدهٔ تاریخی که مدارک و شواهد در آن باب نایاب است، مناسب یافته‌اند. اینان روشی را در پیش گرفته‌اند که می‌توان آن را روش بازسازی تاریخی نامید.» (پراب، 1371: 13).

یکی از روش‌های تحلیل تاریخی قصه‌ها، روش تاریخی - جغرافیایی است که دست‌پروردهٔ فولکلورشناسان مکتب فنلاند است. «بنا بر نظر مکتب تاریخی - جغرافیایی قصه‌ای که صدها گونهٔ شفاهی دارد باید زمانی در یک مکان معین و به وسیلهٔ یک نفر آگاهانه ابداع و آفریده شده باشد. پس از آن، قصه از محل پیدایش خود به سفر پرداخته است. ... بنا بر این، مکتب فنلاندی نظریه‌هایی را که معتقد به وجود خاستگاه‌های متعدد و مستقل برای قصه‌ها هستند، یا ریشهٔ آنها را در رؤیاهای آیینها و مراسم مذهبی، مشاهدهٔ پدیده‌های آسمانی، ذهنیت اقوام وحشی یا تظاهر احساسات سرکوفتهٔ دوران کودکی جستجو می‌کنند، رد می‌کند.» (همان: 10).

بیش از دو سده است که ادبیات فولکلور در جهان، کانون توجه دانشمندان علوم انسانی قرار گرفته و دربارهٔ آن پژوهش‌های گسترده‌ای انجام داده‌اند. طبقه‌بندی ریشه‌های قصه‌ها و مهاجرت‌هایشان، می‌تواند کار جذابی باشد، اما کاوش در معنای ژرف‌تر آنان فرآیندی است که مردم‌شناسان، روان‌کاوان، جامعه‌شناسان، زبان‌شناسان و فولکلورشناسان را علاقه‌مند کرده است (Smith, B. Sutton et al., 1999: 207). «به دنبال استفاده از فولکلور در بازسازی تاریخی نوبت به استفادهٔ ایدئولوژیک از فولکلور در سیاست عملی در قرن بیستم رسید. یوهان گوتفرد هررد<sup>4</sup> قبلاً اعلام داشته بود که شعر را تنها با توجه به بافت و زمینهٔ جغرافیایی، قومی و فرهنگی آن می‌توان درک کرد. ... به تبعیت از هررد، محققان کشورهای اروپایی یکی پس از دیگری بر آن

<sup>1</sup> Maxim Gorkij

<sup>2</sup> Jacob & Wilhelm Grim

<sup>3</sup> Andrew Lang

<sup>4</sup> Johan Gottfried Herder

شدند تا روح ملی مردم خویش را در گویشهای بومی، قصه‌های عامیانه و ترانه‌ها و سروده‌های محلی ... بازیابند» (پراپ، 1371: 16). در آلمان نازی و روسیه کمونیستی بر روی مطالعات فولکلور با رویکردی ایدئولوژیک تأکید می‌شد. در سال 1958، انجمن فولکلور آمریکا همایشی برپا کرد که موضوع آن بررسی روابط میان مطالعات فولکلور و ملی‌گرایی بود (Dorson, 1963: 97).

ویلیام بسکم<sup>1</sup> که فولکلورشناسی نقش‌گراست، معتقد است که عناصر فولکلوریک، اجزا و عناصری پویا و نه ایستا، پیوسته و نه منفک و اصلی و نه فرعی یک فرهنگ هستند» (پراپ، 1371: 20). پس از نظریه‌نقشی، یکی دیگر از نظریه‌های مهم درباره فولکلور نظریه مکتب روانکاوای است که با نام زیگموند فروید ... قرین است. فروید برای تأیید پژوهش‌های خود در ضمیر ناخودآگاه آدمی از اسطوره‌ها، قصه‌های عامیانه، تابوها، شوخی‌ها و خرافه‌ها کمک می‌گرفت (همان، 23) و باور داشت که روان‌کاوای ادبیات عامه، نشانه‌های دیگرگون‌شده‌ای از آرزوها و تمایلات همه ملت‌ها را ارائه می‌کند (Habib, 2005: 582).

مکتب فروید و یونگ، هر دو، فولکلور را جزء جدانشدنی نظام روان‌شناسی خود می‌دانند (پراپ، 1371: 26). در چند دهه گذشته دانش ساختارگرایی<sup>2</sup>، مطالعات حوزه فولکلور را متأثر کرده است. ساختارگرایی، یعنی بررسی روابط متقابل میان اجزای سازه‌ای یک شیء یا موضوع فولکلوریک (پراپ، 1386: هفت).

پیشینه پژوهش‌های ساختاری با ریشه‌ای عمیق به نظریات صورت‌گرایی<sup>3</sup> سال‌های 1915 تا 1916 میلادی بازمی‌گردد (ر.ک: نیوا، 1373: 23 - 17). «نافذترین نظریه‌ای که در دهه 1950 و 1960 حوزه فولکلورشناسی را تکان داد، نظریه مکتب ساختاری بود. ... پدر واقعی نهضت جدید ولادیمیر پراپ<sup>4</sup> است. ... روش ساختاری دیگر، روش مردم‌شناس نامبردار فرانسوی، کلود لوی استراوس<sup>5</sup> بود» (پراپ، 1371: 29 - 28). گرچه روش لوی استروس بر بازیابی نمادها و چارچوب‌های مفهومی و کارکرد ژرف آن‌ها در میان مردمان کهن بنیان نهاده شده، اما بر خلاف گفته توأم با تردید مترجم فارسی آثار پراپ (در همان‌جا)، روش پراپ تنها روش تحلیل نحو و دستور قصه نیست؛ زیرا پراپ بر ریشه‌های تاریخی قصه‌ها، نیز تأکید کرده («پژوهش‌های ریخت‌شناختی ... باید با بررسی‌های تاریخی ... پیوند یابد» (پراپ، 1386: 181) و ریخت‌شناسی خود را درآمدی بر کاویدن ریشه‌های تاریخی قصه‌ها دانسته است. توصیف یک قصه مشخص با توجه به اجزای سازنده‌اش، ارتباط این اجزا با یکدیگر و آن‌گاه با کل اثر را ریخت‌شناسی<sup>6</sup> می‌گویند (Hale, 2006: 2/59).

پراپ، مجموعه صد قصه روسی از قصه‌های گردآوری شده آفاناسیف<sup>7</sup>، از شماره 50 تا 151 را مواد کار خود قرار داد. به گمان پراپ، تحلیل ریختاری باید مجموعه‌ای مکفی (و نه لزوماً بسیار گسترده)، باشد، اما با مجموعه کوچک، نمی‌توان نتیجه مناسبی گرفت (Ibid. 2/58)؛ با وجود این، الگوی ریخت‌شناسی برآمده از جامعه آماری پراپ را می‌توان درباره قصه‌های منفرد به آزمون گذاشت؛ زیرا در اینجا، هدف رسیدن به یک الگوی تازه نیست، بلکه سنجش الگوی پراپ در فرهنگ‌های دیگر است. پراپ، کوچک‌ترین جزء سازه‌ای قصه‌های پریان را خویشکاری<sup>8</sup> می‌نامد و خویشکاری را به عمل و کار یک شخصیت از نقطه‌نظر نظر اهمیتش در پیشبرد قصه تعریف می‌کند (پراپ، 1386: هشت). وی، سی‌ویک خویشکاری را در ساختار قصه‌های پریان تشخیص داد که هفت شخصیت آن‌ها را به انجام می‌رسانند. قهرمان، ضدقهرمان، گسیل‌دارنده، شریک، بخشنده، یاری‌گر و شاهزاده، هفت شخصیت قصه‌های پریان هستند که پراپ آن‌ها را شناسانده است (پراپ، 1386: 162 - 161).

پراپ که نخستین بار این نظریه را بیان و اثبات کرد، اولین گام در تحقق فرضیه خویش را شناخت و تعیین دقیق عناصر ثابت

<sup>1</sup> Wiliam Bascom

<sup>2</sup> structuralism

<sup>3</sup> formalism

<sup>4</sup> Veladimir jakovlevic propp

<sup>5</sup> Claude Levi Straus

<sup>6</sup> morphology

<sup>7</sup> Afana's'ev

<sup>8</sup> function

و متغیر قصه دانست (حق شناس و خدیش، 1387: 30). به گمان پراپ، بازی گران و کنش‌های آنان در حوادث داستان‌های گوناگون، مشابه‌اند. بسیار محتمل است که برخی از قصه‌های عامیانه از این قاعده پیروی نکنند و توالی خویشکاری‌ها در آن‌ها کم و زیاد یا پس و پیش شود (Bertens, 2001: 37 – 39). برای هر خویش کاری، خلاصه فشرده شده‌ای از آن خویش کاری، تعریف کوتاه شده‌ای از آن در یک کلمه و یک نشانه قراردادی نیاز است. وضعیت آغازین، گرچه خویش کاری به شمار نمی‌رود، اما یک عنصر مهم ریخت‌شناسی است که با  $\alpha$  نشان داده می‌شود. از این جا به بعد، خویش کاری‌ها آغاز می‌شوند؛ برای نمونه، یکی از اعضای خانواده، از جمع خانواده غایب می‌شود (تعریف: غیبت، نشانه:  $\beta$ ) (Hale, 2006: 2/58). بعضی از خویش کاری‌ها، می‌توانند جایشان را تغییر دهند. ... این‌ها فقط نوسان‌ها هستند، نه نظام ترکیبی و ساختمانی جدیدی یا محورهای جدیدی. نیز، مواردی از نقض قاعده صریح وجود دارد (پراپ، 1386: 213 – 212).

گرچه پراپ در مواردی بر گسست توالی خویش کاری‌ها انگشت نهاده، اما گهگاه نظام ریخت‌شناسی خود و خویش کاری‌های متوالی را منسجم و تخطی ناپذیر به شمار آورده است: «توالی خویش کاری‌ها همیشه یکسان است» (پراپ، 1386: 54؛ نیز ر.ک: پراپ، 1371: 215). با وجود این، نظریه ریخت‌شناسی پراپ توجه بسیاری از دانشمندان نامدار حوزه علوم انسانی را به خود جلب نموده و در نقد یا تکمیل آن کوشیده‌اند. به باور لوی استراوس، بیشتر اوقات مطالعاتی که ریخت‌شناسی خوانده شده‌اند، به حشوئیات انجامیده، اما تا وقتی که یک بررسی ریخت‌شناسی درست وجود نداشته باشد، مطالعه درست تاریخی، نیز میسر نخواهد بود (نقل در پراپ، 1371: 38). نظریه پراپ چنان بعد کاربردی‌ای یافته که برخی از منتقدان گفته‌اند: «دانستن این نکته که روش تحلیل ساختاری پراپ، درباره همه قصه‌های پریان کارآیی دارد، این امید را ایجاد می‌کند که بتوان چنین تحلیلی را درباره ادبیات، به‌طور کلی، به کار گرفت» (Carter, 2006: 48). نظریه پراپ را کسانی، مانند گریماس<sup>1</sup>، تزوتان تودورف<sup>2</sup> و ژراژ ژنت<sup>3</sup> بازنگری کردند و در آن جرح و تعدیل‌هایی نمودند (ر.ک: Ibid. 48 – 51).

عده‌ای بر این باورند که نظریه پراپ از آن رو که در سی‌ویک کارکرد خلاصه می‌شود و رویکرد هم‌زمانی ندارد، دارای کاستی‌هایی است (اسکولز، 1379: 102). کاربرد نظریه پراپ در تحلیل ریختاری داستان‌های عامیانه کهن، این نکته را بر پژوهش‌گر دراک آشکار می‌سازد که شخصیت‌ها و خویش کاری‌های آن‌ها با کهن‌الگوها و موتیف‌های ادبی ماندگار، تلاقی پیدا می‌کنند و از جهان اساطیر برآمده‌اند. بنابراین، کاویدن ریشه‌های تاریخی قصه‌ها، بدون آشنایی با کهن‌الگوها و موتیف‌ها راه به سرانجامی نخواهد برد. از همین روست که آلن داندس<sup>4</sup>، فولکلورشناس نامدار آمریکایی (1934 – 2005)، افزون بر گسترش نظریه پراپ، اصطلاح یگان‌بن‌مایه<sup>5</sup> را به جای خویشکاری به کار برد (Smith, B. Sutton et al., 1999: 313) و با وضع اصطلاح motifeme بر همسانی بسیاری از خویش کاری‌ها و موتیف‌ها تأکید کرد. نورتروپ فرای<sup>6</sup>، نقد کهن‌الگویی را، به‌ویژه، برای ارزیابی آثار ادبی ریشه‌دارتر، مانند قصه‌های عامیانه، بسیار سودمند می‌دانست. به گمان وی، این نوع نقد در گسترش ادبیات تطبیقی و ریخت‌شناسی حکایت‌ها و قصه‌ها بسیار کاراست (Hart, 1994: 72). در اوایل قرن بیستم، جیمز فریزر<sup>7</sup> در کتاب شاخه زرین<sup>8</sup>، رابطه بسیار نزدیک اسطوره‌های کلاسیک و آیین‌های فولکلوریک اولیه را اثبات کرد و نوعی تبیین انسان‌شناختی از مفهوم بیشتر رازآمیز فرهنگ کلاسیک ارائه کرد (Coyle, Martin et al., 1993: 972) [1]. از آنجا که دو اصطلاح کهن‌الگو و موتیف از مفاهیم بنیادین در تحلیل ریختاری قصه‌ها و ریشه‌یابی تاریخی آن‌ها به شمار می‌روند، به تبیین و تعریف آن‌ها پرداخته می‌شود:

<sup>1</sup> Algirdas Julien Greimas

<sup>2</sup> Tzvetan Todorov

<sup>3</sup> Gérard Genette

<sup>4</sup> Alan Dundes

<sup>5</sup> motifeme

<sup>6</sup> Northrop Frye

<sup>7</sup> James Frazer

<sup>8</sup> Golden bough

واژه archetype، واژه‌ای یونانی، به معنای الگوی اولیه است؛ مدلی پایه‌ای است که روگرفت‌هایی از آن ساخته می‌شود، از این رو، نخستین نمونه<sup>۱</sup> است. ... کهن‌الگوها، وابسته به نیاکان ما و جهانی هستند و محصول ناخودآگاه جمعی<sup>۲</sup> و میراث اجداد ما به شمار می‌روند. ... افلاطون، نخستین فیلسوفی بود که مفاهیم کهن‌الگویی و اشکال آرمانی (زیبایی، حقیقت، خوبی) و کهن‌الگوهای مینوی را مطرح کرد. دانشمندان حوزه انسان‌شناسی تطبیقی و ژرفاروان‌کاوان<sup>۳</sup> توجه زیادی به کهن‌الگوها داشته‌اند (Cudden, 1999: 53 \_ 54). «کهن‌الگوها، به شیوه‌های روایی متکرر، الگوهای عمل داستانی [ق.س. خویش‌کاری]، شخصیت‌های سنخ‌نما یا تصاویری اشاره دارند که در آثار مختلف ادبی و نیز اسطوره‌ها، رؤیاها و حتی شیوه‌های آیینی اجتماعی ظاهر می‌شوند. ... اسطوره‌ها در مقایسه با آثار تخیلی هنرمندان نویسنده‌گان فرهیخته، به کهن‌الگوی اصلی نزدیک‌ترند» (Abrams & Harpham, 2009: 15\_16).

موتیف‌ها، یکی از الگوهای حاکم بر آثار ادبی و بخشی از درون‌مایه اصلی آن‌ها هستند که ممکن است، یک شخصیت، یک الگوی تکرارشونده یا یک الگوی زبانی باشند (Cudden, 1999: 522). موتیف، مشخصه‌ای برجسته، مانند نوعی واقعه، شگرد، ارجاع یا کلیشه است که در آثار ادبی، بسیار تکرار می‌شود؛ به عبارتی، واحد درون‌مایه‌ای متکرر است. گاهی، به جای اصطلاح واحد درون‌مایه‌ای از درون‌مایه<sup>۴</sup> استفاده می‌شود، اما درون‌مایه نگرش و طرح کلی حاکم بر یک اثر ادبی است. بنابراین، یک درون‌مایه، ممکن است از واحدهای درون‌مایه‌ای متعددی تشکیل شده باشد (Abrams & Harpham, 2009: 205). بنا بر تعاریفی که ارائه شد، می‌توان گفت، رابطه میان کهن‌الگوها و موتیف‌ها از نوع عام و خاص است؛ یعنی هر کهن‌الگویی یک موتیف است، اما هر موتیفی یک کهن‌الگو نیست. می‌توان ویژگی متکرری در آثار ادبی یافت که دیرینگی چندانی نداشته باشد، اما دیرینگی اساطیری، تکرار و بس آمد از ویژگی‌های جدایی‌ناپذیر کهن‌الگوهاست.

## 2 - بیان مسئله

ادبیات فولکلور در سرزمین کهن ایران - آن گونه که باید - بررسی نشده و چه بسا که در مقایسه با ادبیات رسمی، در نهادهای علمی در مرتبه‌ای دون جای داشته است. کاوش در زمینه‌های تاریخی و اساطیری قصه‌های عامیانه و کشف رابطه قصه‌ها با آداب و رسوم مردم ایران‌زمین و کارکرد هستی‌شناختی و جهان‌بینانه این آداب و رسوم بر پایه نظریه‌ای استوار، از مهم‌ترین رسالت‌های پژوهشی اندیشمندان ایرانی است. داستان دختر ماه‌پیشانی از شناخته‌شده‌ترین داستان‌های عامیانه ایرانی است که بارها از زبان دوست‌داران ادبیات فولکلور روایت شده و به چاپ رسیده است. صبحی مهتدی، از روایت‌گران این داستان، دیرینگی آن را به پیش از اسلام می‌رساند (ر.ک: یاحقی، 1386: 746)، اما درباره فرض مدعا استدلالی ارائه نمی‌کند. پژوهش حاضر، به جست‌وجو در لایه‌های دیرین این داستان می‌پردازد.

## 3 - نوع، روش و چارچوب نظری پژوهش

پژوهش حاضر از نوع پژوهش‌های کاربردی است؛ بدین معنی که نظریه ریخت‌شناسی پراپ، به روش تبیین و تحلیل محتوا در تحلیل ساختاری داستان ماه‌پیشانی (به روایت احمد شاملو) به کار گرفته شده است. همچنین، در واکاوی برخی از زمینه‌ها و آیین‌های فولکلوریک داستان، از روش پیمایشی، بر پایه مشاهده مستقیم نگارنده استفاده شده است. افزون بر نظریه پراپ که بنیان نظری این پژوهش است، از نقد کهن‌الگویی و اساطیری، نیز در یافتن خاستگاه‌ها و زمینه‌های تاریخی و فولکلوریک داستان بهره

<sup>1</sup> prototype

<sup>2</sup> collective unconscious

<sup>3</sup> depth psychologists

<sup>4</sup> theme

برده شده است؛ از این رو، مشابهت‌هایی با تحلیل‌های یونگ، لوی استروس، نورتروپ فرای و فریزر دارد.

#### 4 - پیشینه و اهمیت پژوهش حاضر

نظریه ریخت‌شناسی پراپ، در ایران ناشناخته نیست و بسیاری از پژوهش‌گران ایرانی از آن سود برده‌اند؛ از جمله «تحلیل ریخت‌شناسی داستان سیاوش بر اساس نظریه ولادیمیر پراپ» از استاجی و رمشکی؛ «الگوی ساختارگرایی ولادیمیر پراپ و کاربردهای آن در روایت‌شناسی» از پروینی و ناظمیان؛ «بررسی قصه‌های دیوان در شاهنامه فردوسی» از روحانی و عنایتی قادیکلایی؛ «ریخت‌شناسی قصه خیر و شر بر اساس نظریه پراپ» از ایشانی؛ «بررسی ریخت‌شناسی داستان بیژن و منیژه فردوسی بر اساس نظریه ولادیمیر پراپ» از روحانی و عنایتی قادیکلایی.

متأسفانه، همه پژوهش‌های یادشده، به بخش نخست و مقدماتی نظریه پراپ که ترسیم الگوهای ساختاری است، تأکید کرده‌اند و از بخش اساسی و کاربردی نظریه او که ریشه‌یابی تاریخی و اساطیری این ساختارهاست، غافل مانده‌اند. پراپ بر این باور است که پژوهش‌های ریخت‌شناسی باید صبغه‌ای تاریخی و به‌ویژه، دینی پیدا کنند و ارائه سیاهه و فهرستی از شخصیت‌ها و خویش‌کاری‌ها، گرچه برای متخصصان ضروری است، اما سودمندی عام و گسترده‌ای ندارد (پراپ، 1386: 182). وی به ریشه‌های اساطیری قصه‌های عامیانه باور داشت و آن را از بایسته‌های پژوهشی آینده می‌دانست (ر.ک: همان، 198). پژوهش حاضر، به تبیین و گزارش ساختارهای داستانی بسنده نکرده است، بلکه شخصیت‌ها و خویش‌کاری‌های آن‌ها را در اساطیر، تاریخ و فرهنگ مردم ایران‌زمین دنبال کرده و دیرینگی آن‌ها را به روشنی نشان داده است.

#### 5- پرسش‌ها و فرضیه‌های پژوهش

1. آیا نظریه ریخت‌شناسی پراپ در تحلیل داستان دختر ماه‌پیشانی کارآمد است؟
- گمان می‌شود، نظریه ریخت‌شناسی پراپ، ساختارهای داستان دختر ماه‌پیشانی را به خوبی تبیین کند.
2. آیا فقط پارادایم‌های پیشنهادی پراپ در ریشه‌یابی اساطیری و تاریخی داستان دختر ماه‌پیشانی سودمند است؟
- به نظر می‌رسد، در داستان دختر ماه‌پیشانی، کهن‌الگوها و موتیف‌هایی فاقد حرکت و خویش‌کاری پیدا شود که ریشه‌هایی بسیار کهن داشته باشد.
3. چه خاستگاه و نشانه‌های تاریخی‌ای برای داستان دختر ماه‌پیشانی می‌توان یافت؟
- پنداشته می‌شود، با وجود ساختارهای کهن این داستان، نتوان خاستگاه و نشانه‌های تاریخی آن را نشان داد.

#### ب - تبیین و تحلیل داستان ماه‌پیشانی، ریخت‌ها، کهن‌الگوها و موتیف‌های آن

##### 1 - خلاصه داستان

یکی بود، یکی نبود. مردی بود که خیلی خاطر زنش را می‌خواست. از این زن دختری پیدا کرد که نامش را شهربانو گذاشتند و بزرگ که شد، فرستادندش مکتب‌خانه ملاباجی. ملاباجی فهمید پدر شهربانو مرد چیزمیزداری است. رفت تو این فکر که جای مادر شهربانو را بگیرد. یک روز، یک کاسه به شهربانو داد و گفت، به ننه‌ات بگو یک خرده سرکه این تو برام بفرستید. وقتی رفت سرکه بردارد، تو پاهایش را از عقب بلند کن، بیندازش تو خمره هفتمی. شهربانو هم همین کار را کرد و مادرش بعد از چهل روز به گاو زردرنگی تبدیل شد. وقتی ملاباجی با پدر شهربانو ازدواج کرد، گاو را بست تو طویله. خود ملاباجی، هم دختری داشت به اسم شهربانو که خیلی زشت بود. ملاباجی با شهربانو بدرفتاری می‌کرد و از او می‌خواست که هر روز گاو را صحرا ببرد و با دوک پنبه‌ها را هم بریسد. یک روز بادی آمد و پنبه‌ها را انداخت توی چاه. شهربانو از ترس ملاباجی، زد زیر گریه. گاو گفت، توی چاه یک نردبان هست، از آن پایین برو. ته چاه دیوی نشسته است، هر کاری از تو خواست، وارونه‌اش را انجام بده. دیوه

شهربانو را امتحان کرد، فهمید دختر خوبی است. پنبه‌هایش را رسید و موقع رفتن به او گفت، برو تو حیاط سومی، یک نهر آب هست. آب سیاه و زرد که آمد بهش دست نمی‌زنی. آب سفید که آمد، دست و روت را می‌شوری. وقتی شهربانو برگشت به خانه، دید یک ماه به پیشانی‌اش درآمده، یک ستاره به چانه‌اش. ملاباجی که تعجب کرده بود، شهربانو را ترساند تا راستش را بگوید و او هم گفت. ملاباجی بنا کرد روی خوش به شهربانو نشان دادن و فردا صبح شهربانوی زشت خودش را با او روانه کرد تا او هم ماه‌پیشانی شود. شهربانوی ملاباجی وارد چاه شد و دروغکی به دیوه گفت، باد پنبه‌هایش را داخل چاه انداخته. دیوه، دختر ملاباجی را آزمایش کرد و چون او زبان و آرونة دیوها را نمی‌دانست، دیوه هنگام رفتن به او گفت، برو تو حیاط سومی، بنشین لب نهر آب؛ آب سفید و زرد که آمد، دست نمی‌زنی، آب سیاه که آمد، دست و روت را باش می‌شوری. وقتی شهربانوی ملاباجی برگشت، یک دست خری از وسط پیشانی‌اش درآمده بود. ملاباجی، از روی اجبار، یک روز در میان، آن را می‌برید، اما از این ور می‌برید، از آن ور سبز می‌شد!

زد و عروسی دختر پادشاه شد و او همه را دعوت کرد. ملاباجی یک کاسه کرمانی و سه‌چهار تا کیسه نخود و لوبیا و لپه آورد با هم قاطی کرد و به شهربانو گفت، تا وقتی ما از عروسی برگردیم، باید آن‌قدر اشک بریزی که این جام پر بشود و این‌ها را هم از هم سوا کرده باشی و رفتند. شهربانو یاد دیوه افتاد که گفته بود هر وقت گره تو کارش افتاد، پیش او برود. دیوه یک مشت نمک دریایی به او داد و گفت این نمک را آب کن، می‌شود اشک زلال. این خروس را هم بنداز به جان بنشن‌ها تا آن‌ها را سوا کند. خروس خانه خودتان را هم تار کن و این را جایش نگه دار تا نامادريت خیال کند همان خروس قبلی است. بعد دیوه یک بچه لباس زیبا به او داد تا بپوشد و روغنی هم به پاهایش مالید تا فرزند او شود و بتواند زودتر از ملاباجی و دخترش از عروسی برگردد. یک دسته گل و یک ذره خاکستر هم به او داد. وقتی نوبت رقصیدن شهربانوی ماه‌پیشانی شد، یک ذره خاکستر را به طرف ملاباجی و دخترش تکاند که یک کپه خاکستر شد. یک دسته گل را هم طرف عروس و مهمان‌ها انداخت که همه غرق گل شدند. پسر پادشاه که رقصیدن شهربانو را دیده بود، عاشق او شد. موقع برگشتن، شهربانو را دنبال کرد، اما او فرزند شده بود و نتوانست به او برسد، فقط، لنگه کفش شهربانو، وقتی خواست از روی جو بپرد، افتاد تو آب و پسر پادشاه آن را برداشت. ملاباجی و دخترش هم که شهربانوی خیلی زیبا شده با لباس‌های دیوه را نشناخته بودند، با اوقات تلخ از عروسی برگشتند و وقتی دیدند که جام پر از اشک شده و بنشن‌ها هم سوا شده، انگشت به دهان ماندند. ملاباجی فکر کرد با خودش این گاو زرد تو طویله، ننه شهربانو است و او هست که کارها را نشان می‌دهد. با حکیم‌باشی ساخت و پاخت کرد و خودش را به مریضی زد. وقتی پدر شهربانو برگشت و دید ملاباجی مریض شده، رفت سراغ حکیم‌باشی و او هم گوشت گاو زرد را دوی درد ملاباجی دانست و قرار شد فردا گاو را بکشند. شهربانو همان شب آمد سراغ دیوه و دیوه گاو زرد را با هم‌زادش عوض کرد و به او گفت، مبادا به گوشتش لب بزنی. استخوان‌هایش را هم یک گوشه تو طویله بکن زیر خاک. پسر پادشاه هم از عشق ماه‌پیشانی ناخوش شد و قرار شد صاحب لنگه کفش را پیدا کنند. ملاباجی می‌خواست دختر خودش را به عقد پسر پادشاه در بیاورد، اما وقتی گیس‌سفیدها در جست‌وجوی ماه‌پیشانی آمدند، لنگه کفش به پایش نرفت. گیس‌سفیدها می‌خواستند بروند که خروسه شروع کرد به خواندن و به آن‌ها گفت که ماه‌پیشانی در تنور زندانی است و آن‌ها او را پیدا کردند و دیدند که کفش اندازه پایش است. ملاباجی برای شیربهای ماه‌پیشانی، دو ذرع کرباس آبی، نیم من سیر و نیم من پیاز خواست و شرط کرد شهربانوی خودش را هم باید پسر وزیر بگیرد. ملاباجی لباس گله‌گشادی از همان کرباس برای ماه‌پیشانی دوخت و آش آلوچه‌ای هم با یک من سیر و پیاز، به زور به خوردش داد تا زشت شود، دهانش بوی بد بدهد و شکم‌روش پیدا کند و پسر پادشاه از او بدش بیاید. شهربانو در بین راه با دیوه دیدار کرد و دیوه هم کارهای ملاباجی را بی‌اثر کرد و چیزهای دیگری هم یادش داد تا حسابی پسر پادشاه را شیفته خودش بکند. وقتی ملاباجی به ماه‌پیشانی سر زد تا ببیند چه شده، ماه‌پیشانی گفت، که پسر پادشاه و خانواده‌اش کارهای ملاباجی را به فال نیک گرفته‌اند. ملاباجی هم همان لباس کرباس و همان غذا را برای شهربانوی زشت خودش دوخت و پخت و او را راهی خانه پسر



وزیر کرد. شهربانوی ملاماجی خراب کاری کرد و وزیر و پادشاه هم او را به خانه مادرش پس فرستادند. ماه پیشانی که دلش برای مادرش تنگ شده بود، از دیوه خواست تا مادرش را برگرداند و او هم مادر شهربانو را از جلد گاو بیرون آورد و مادرش برگشت به حالت اول. وقتی که پادشاه و وزیر همه چیز را فهمیدند، پادشاه دستور داد ملاماجی و دخترش را از باروی شهر پرتشان کردند توی خندق (تلخیص نگارنده از داستان ماه پیشانی در شاملو، 1379: 334 - 312).

## 2- ریخت شناسی داستان

نمونه	نشانه	خویش کاری
یک مردی بود، یک زنی داشت که خیلی خاطرش را می خواست. از این زن دختری پیدا کرد، خیلی قشنگ و پاکیزه که اسمش را گذاشتند شهربانو و بزرگ که شد فرستادندش مکتب خانه، پیش ملاماجی.	$\alpha$	صحنه آغازین: اعضای خانواده و قهرمان داستان معرفی می شوند.
لاماجی، بنا کرد زیرپاکشی و ته تو در آوردن تا فهمید پدر شهربانو مرد چیزمیزی است و خیلی هم خوب زنی می کند.	$\epsilon^1$	خبرگیری: شریر به خبرگیری از قهرمان می پردازد.
لاماجی رفت تو این فکر که یک جوری مادر شهربانو را از میدان در کند، خودش بشود میاندار.	$\eta^1$	فریبکاری: شریر می کوشد قربانیش را بفریبد تا به چیزهایی که به او تعلق دارد، دست یابد.
وقتی ننهات خم شد سرکه بردارد، تو جلدی پاهایش را از عقب بلند کن، بیندازش تو خمره، درش را بگذار!	$\gamma^2$	امر: شکل وارونه ای از نهی به صورت امر یا پیشنهاد ابراز می گردد.
شهربانو گفت: خیلی خوب و همین کار را هم کرد.	$\theta^3$	همدستی: قربانی فریب می خورد، لذا ناآگاهانه به دشمن خود کمک می کند.
طفلکی مادر شهربانو بعد از چهل روز گاو زردی شد، از خم آمد بیرون و ملاماجی هم گرفت برد بستش تو طویله.	$A^{11}$	شرارت: شریر، کسی یا چیزی را افسون یا طلسم می کند.
از آن طرف، شب پدیده آمد خانه. دید شهربانو تنهاست. پرسید: ننهات کو پس؟	$A^7$	شرییر سبب ناپدید شدن ناگهانی کسی می شود.
لاماجی یک روز به شهربانو گفت: اگر می خواهی بت خوش بگذره، باید یک کاری بکنی پدرت مرا بگیرد، بیاورد تو خانه تان.	$A^{16}$	شرییر کسی را به زور برای ازدواج می خواهد.
عقد را که بستند، ملاماجی رفت بند و بساطش را جمع کند، بیاید خانه.	$A^{12}$	شرییر کسی را جانشین کس دیگر می کند. [خود شرییر، جای مادر شهربانو را می گیرد].



شهربانو که مادرش را در خمره سرکه انداخته بود و مادرش به گاو تبدیل شده بود، اکنون آرزو داشت که مادرش دوباره برگردد.	a <sup>6</sup>	نیاز: یکی از افراد خانواده یا فاقد چیزی است یا آرزوی به دست آوردن و داشتن چیزی را می‌کند.
از فردا صبح باید پیش از آفتاب بیدار بشوی؛ اتاق‌ها و حیاط را جارو کنی و ظرف‌های شب‌مانده را بشوری. بعد دوک و یک بقچه پنبه برداری با گاو ببری صحرا، گاو را بچرانی و پنبه‌ها را بریسی و غروب برگردی خانه که شام شب را بپزی!	B <sup>2</sup>	میانجی‌گری، رویداد ربط‌دهنده: قهرمان، مستقیماً اعزام می‌شود.
شهربانو، فردا بقچه پنبه و دوک را برداشت، گاو را از طویله آورد بیرون و راهی صحرا شد.	↑	عزیمت: قهرمان، خانه را ترک می‌کند.
گاو گفت: توی چاه یک نردبان هست. ازش برو پایین، آن ته می‌بینی دیوی نشسته. برو جلو سلامش کن. ... او این جور می‌گوید، تو این جور جوابش بده.	G <sup>3</sup>	قهرمان راهنمایی می‌شود.
دیوه گفت: آن سنگ را بردار سر مرا بشکن. شهربانو سر دیو را گذاشت رو زانوش و بنا کرد موهایش را جستن و رشک‌هایش را گرفتن و شپش‌هایش را کشتن.	D <sup>1</sup>	نخستین خویش‌کاری بخشنده: قهرمان، آزمایش می‌شود.
دیوه گفت: حالا اگر می‌خواهی بروی، به سلامت! هر وقت هم کارت گیر کرد، بیا سراغ خودم.	E <sup>1</sup>	واکنش قهرمان: قهرمان از عهده آزمون برمی‌آید.
وقتی از آن آب سفید به صورتش زده، یک ماه به پیشانی‌اش درآمده، یک ستاره به چانه‌اش.	F <sup>1</sup>	تدارک یا دریافت شیء جادو: عامل، مستقیماً به قهرمان می‌رسد.
آمد، گاو را فرستاد طویله و نخ را تحویل داد به نامادریش.	↓	بازگشت: قهرمان بازمی‌گردد.
شهربانو و دختر ملاباجی با گاو و بقچه پنبه و سفره مرغ بریان راه افتادند طرف صحرا.	↑	عزیمت: قهرمان [دروغین]، خانه را ترک می‌کند.
دیو، دید نه سلامی، نه علیکی. ... دیو گفت: بادی نبود که پنبه‌ات را بیاورد بیندازد تو چاه. حالا بیا اول سر مرا بجور.	D <sup>1</sup>	نخستین خویش‌کاری بخشنده: قهرمان [دروغین]، آزمایش می‌شود.
... دختر گفت: چه حرف‌ها! معلوم است که سر نه ام... سر تو عوض رشک و این چیزها پُر از زُتیل و عقرب است و بوی پشگل می‌دهد.	E <sup>1neg.</sup>	واکنش قهرمان [دروغین]: قهرمان دروغین، از عهده آزمون بر نمی‌آید.
وقتی آب سیاه آمد، دست و روش را با آن شست. دست خری از وسط پیشانی دختر ملاباجی درآمد.	F <sup>1 contr.</sup>	تدارک یا دریافت شیء جادو: عامل، مستقیماً به قهرمان [دروغین] می‌رسد.
تا ما برگردیم، تو باید آن قدر اشک بریزی که این جام پُر بشود و این نخود و لوبیا و لپه‌ها را هم از هم سوا کرده باشی.	M	کار دشوار: انجام دادن کار دشواری از قهرمان خواسته می‌شود.

دیو گفت: هیچ غصه نخور که خودم برایت درست می‌کنم.	N	مأموریت انجام می‌گیرد و مشکل حل می‌شود.
دیو، یک مشت نمک دریایی و یک خروس آورد داد به شهربانو. ... این خاکستر را فوت کن طرف ملاباجی و دختر عتیقه‌اش، این دسته‌گل را پرت کن طرف عروس و داماد و مهمان‌ها. از روغنی که آن تو بود به پاهای شهربانو مالید که فرزندش زودتر از عروسی برگردد. ... پسر پادشاه، دوید دنبالش. لنگه کفش ماه‌پیشانی افتاد توی جو.	XIVbis = F <sup>1</sup>	عامل جادویی تازه‌ای در اختیار قهرمان قرار می‌گیرد: عامل، مستقیماً به قهرمان می‌رسد.
خروسه بنا کرد به خواندن: قوقولی قو، وقت آلا باغ پایین، باغ بالا، ماه‌پیشونی توی تنور. ... بزرگ گیس سفیدها کفش را پای شهربانو کرد، دیدند درست قالب پاش است.	Q	شناختن: قهرمان، شناخته می‌شود.
ماه‌پیشانی را آوردند به قصر. مجلس عقد آماده بود: صیغه عقد را جاری کردند.	W	عروسی: قهرمان عروسی می‌کند و بر تخت پادشاهی می‌نشیند.
وزیر گفت: حالا با این مادر و دختر چه باید کرد؟	EX	رسوایی: قهرمان دروغین یا شریر رسوا می‌شود.
دیو، گاو را آورد و با تیغ الماس پوستش را از پشت سر تا دم شکافت، که یکپو ماده از جلد گاو پرید بیرون.	K <sup>8</sup>	بدبختی یا مصیبت یا کمبود آغاز قصه التیام می‌پذیرد: طلسم شخص افسون شده‌ای شکسته می‌شود.
شاه امر کرد آن‌ها را تو گونی کنند، ببرند از بالای باروی شهر پرتشان کنند تو خندق.	U	مجازات: شریر، مجازات می‌شود.

### 3 - تبیین ریخت‌مندی داستان

قهرمان در این داستان، ماه‌پیشانی است که در بزنگاه داستان (ازدواج با پسر پادشاه)، در برابر دختر ملاباجی قرار می‌گیرد و ضدقهرمان، ناخواه‌ری او است. «قهرمان قصه‌های پریان آن شخصیتی است که یا مستقیماً از کارهای شریر در فاجعه داستان صدمه می‌بیند (کمبود و فقدان را احساس می‌کند) یا موافقت می‌کند که مصیبت شخص دیگری را التیام بخشد و نیاز او را برآورده سازد.» (پراپ، 1386: 106). ضدقهرمان، آن شخصیتی است که با تشبیه به قهرمان، می‌خواهد به جای او به کامروایی و خوشبختی برسد (ر.ک: همان، 162). خویش‌کاری قهرمان و ضدقهرمان در این داستان، از نوع دوحرکتی است؛ ملاباجی که گسیل‌دارنده است، شهربانو نابختریش را به صحرا می‌فرستد و او ماه‌پیشانی بازمی‌گردد؛ دختر خودش را نیز به صحرا می‌فرستد، اما یک دست خری از پیشانی‌اش بیرون می‌آید و بازمی‌گردد. نام هر دوی آن‌ها شهربانوست و هر دو یک جفت‌خویش‌کاری متقابل را به نمایش گذاشته‌اند:

$\uparrow D^1 E^1 F^1$	خویش‌کاری قهرمان
$\uparrow D^1 E^1 \text{neg} F^1 \text{cont.}$	خویش‌کاری ضد قهرمان

چنان‌که پیداست، ضدقهرمان از عهده‌آزمون برنمی‌آید (E<sup>1</sup> negative) و پاداشی عکس (F<sup>1</sup> contrast) دریافت می‌کند.

شخصیت ضدقهرمان، منفعل و پذیراست و این ملاباجی است که در نقش شخصیت شرّیر و شخصیت گسیل‌دارنده، حرکت‌های داستان را به پیش برده است. در داستان‌ها، یکی از شخصیت‌های شرور، می‌تواند نامادری باشد (Hale, 2006: 2/59). شخصیت یاری‌گر داستان، مادر ماه‌پیشانی است که به هیئت گاو زردی مسخ شده است. دیو، در آغاز در نقش بخشنده ظاهر می‌شود، اما در ادامه داستان، نقش یاری‌گر را نیز تعهد می‌کند. «گاهی یک شخصیت در چندین حوزه عملیات فعال است؛ برای نمونه، یک حیوان حوزه عملیاتی‌اش را با بخشندگی شروع می‌کند و سپس یاری‌گر قهرمان می‌شود» (پراپ، 1386: 163). شاهزاده نیز دیگر شخصیت داستان است. بنابراین، هر هفت شخصیتی که پراپ در نظریه خود شناسانده است (همان: 143)، در این داستان به چشم می‌خورد.

در توالی خویش‌کاری‌های این داستان در مقایسه با الگوی پراپ، تغییرهایی دیده می‌شود. خویش‌کاری امر ( $\gamma^2$ )، از الگوی متوالی پراپ پیروی نکرده و جابه‌جا شده است؛ خویش‌کاری شرارت (A) در این داستان، مرکب بوده است؛ یعنی خویش‌کاری طلسم کردن شرّیر ( $A^{11}$ )، خویش‌کاری‌های ناپدید شدن ( $A^7$ )، کسی را به زور برای ازدواج خواستن ( $A^{10}$ ) و جایگزینی ( $A^{12}$ ) را به دنبال داشته و در خود ادغام کرده است؛ خویش‌کاری راهنمایی شدن قهرمان ( $G^3$ )، خویش‌کاری عروسی (W) و خویش‌کاری التیام مصیبت ( $K^8$ ) نیز در مقایسه با الگوی پراپ جابه‌جایی داشته‌اند. از آنجا که پراپ، جابه‌جایی خویش‌کاری‌ها و گاهی اوقات نقض صریح الگوی ریخت‌شناسی خود را در نظریه‌اش احتیاط کرده است (پراپ، 1386: 213 - 212)، این دیگرگونگی‌ها را باید نوسان‌هایی روساختی دانست که نظام ترکیبی تازه‌ای را پایه‌ریزی نکرده‌اند. در مجموع، ساختار داستان ماه‌پیشانی از الگوی پراپ پیروی کرده و شخصیت یا خویش‌کاری تازه‌ای افزون بر سی‌ویک خویش‌کاری پیشنهادی وی در داستان دیده نمی‌شود.

#### 4 - تحلیل ریخت‌ها، کهن‌الگوها و موتیف‌های داستان

**4 - 1 - نامادری (ملاباجی):** داستان نامادری شرور و نابختری بی‌پناهِش که به رغم خواست نامادری به خوشبختی و کامروایی می‌رسد، از موتیف‌های جهانی قصه‌هاست. مشابهت‌های بین‌فرهنگی و مطالعات میان‌مللی قصه‌های کودکان، متن‌های متوازی برجسته‌ای را شناسانده است (Smith, B. Sutton et al., 1999: 207). عناصر داستان ماه‌پیشانی، بی‌گمان داستان مشهور سیندرلا را به یاد می‌آورد که در آنجا، نیز دختر بینوایی از دست نامادری خود شکنجه می‌بیند و به کار گماشته می‌شود. سیندرلا هم، ناخواهری دارد و سرانجام، لنگه کفش او است که نشانه‌ای می‌شود برای ازدواج با شاهزاده. روایت‌های متعددی از هر دوی این داستان‌ها در ایران و جهان وجود دارد [2].

**4 - 2 - قهرمان و ضدقهرمان و یاری‌گران:** کهن‌الگوی قهرمان و ضدقهرمان را در فرهنگ ایرانی می‌توان در منظومه هستی‌شناسانه نبرد اهورامزدا و اهریمن ریشه‌یابی کرد. پراپ، نیز بر ریشه‌های دینی قصه‌های کهن تأکید کرده است (ر.ک: پراپ، 1371: 111). «معنای موتیف در قصه با معنای آیین برابری دارد» (همان، 190). قهرمان، نمونه تقلیل‌یافته‌ای از اهورامزدا (به معنی سرور دانا) می‌باشد که قادر متعال و خالق اعلی و وجودش عین قدرت و دانش اوست. او مظهر نیکی و خوبی و خیر است و بر کائنات فرمان می‌راند و شش امشاسپندان در اداره جهان مینوی به او کمک می‌کنند (ر.ک: یاحقی، 1386: 178). ضدقهرمان را نیز می‌توان نمودی از اهریمن دانست. اهریمن در فرهنگ اسلامی شیطان<sup>1</sup>، نیروی شر، و در اوستا انگره‌مینویه، به معنای خرد خبیث است. این کلمه، منشأ کل بدی‌ها و زشتی‌هاست. در آیین مزدیسنا، اهورامزدا و اهریمن در مدت دوازده‌هزار سال در برابر یکدیگر صف‌آرایی می‌کنند. در این صف‌آرایی و نبرد است که سرانجام، اهریمن شکست می‌خورد و روز رستاخیز فرامی‌رسد. در تمام روایات، اهریمن به نابود کردن و تباه ساختن جهان خیر می‌کوشد و در این راه مانند اهورامزدا که یاورانی دارد، قوایی به او

<sup>1</sup> satan

مدد می‌رسانند که به همه آن‌ها دیو اطلاق می‌شود؛ از همین روست که پرستندگان او را پرستندگان دیو می‌نامند (ر.ک: همان. 175). بر پایه آنچه گفته آمد، می‌توان شخصیت یاری‌گر قهرمان را در امشاسپندان و شخصیت یاری‌گر ضدقهرمان را در نیرو-های اهریمنی الگویابی کرد.

**4 - 3 - خویش کاران زن:** به طور کلی، ادبیات داستانی را به دو دسته می‌توان تقسیم کرد: نخست، ادبیات داستانی‌ای که قهرمان آن مردان یا زنان دارای منش‌های مردانه هستند؛ دوم، ادبیات داستانی‌ای که قهرمان آن زنان یا مردان دارای منش‌های زنانه هستند. در دسته مردانه، رؤیای کسب افتخار است و در دسته زنانه، رؤیای نعمت و برکت (دلاشو، 1386 الف: 72). آنچه در داستان ماه‌پیشانی به آشکاری و به آسانی دریافت می‌شود، حضور منفعل، بسیار کم‌رنگ و فاقد خویش‌کاری جنس مرد است؛ شخصیت‌های مرد داستان، پدر ماه‌پیشانی، پسر پادشاه، پسر وزیر و وزیر هستند. پدر ماه‌پیشانی، «مرد چیزمیز داری است و خیلی هم خوب زن داری می‌کند». پسر پادشاه نیز تنها نقش همسری را ایفا می‌کند که شخصیت ماه‌پیشانی بر او سایه انداخته و در محاق شخصیتی قرار گرفته است. دیگر شخصیت‌های مرد داستان، نیز نقشی مکمل و در سایه دارند، زیرا حرکت تازه‌ای ایجاد نمی‌کنند و تنها، خویش‌کاری‌های دیگر شخصیت‌های زن داستان را به انجام می‌رسانند. این حضور سازنده زنانه در ساختار داستان را باید در عصر مادرسالاری ژرف‌کاوی کرد. «به اعتقاد الیزابت بادنتر<sup>1</sup>، زن و مرد در آغاز، یعنی پیش از تاریخ، در کار و زندگی، همکار و شریک و مکمل هم بودند ... و ارزش یکی برابر با ارزش دیگری بود، اما در عصر نوسنگی زن قدرت بسیار می‌یابد، زیرا در این دوران، کار زن کشاورزی و مشغله مرد دامداری است و بنابراین زن به اقتضای کار و اشتغالش، مادر و سرور طبیعت دانسته می‌شود و کیش پرستش زن‌ایزدان رواج می‌یابد. ... هر چه هست، دوران، دوران اعزاز و اکرام ارزش‌های مردانه نیست و فقدان خدایان نرینه قدرتمند، دال بر همین معنی است» (ستاری، 1388: 7 - 6).

افزون بر این، داستان ماه‌پیشانی پر از نمادهایی است که زنانه‌اند. این نمادها، چاه، نهر آب سحرآمیز، خروس، پنبه و دوک‌ریسه است. چاهی که خانه دیو است و نهر آب‌های سفید و سیاه جادویی آن در اساطیر سایر ملل، نیز نمونه‌هایی مشابه دارد. ماریکا<sup>2</sup> یا مارکا، مادر باکره مصریان قدیم، توسط آب-مادر (رمز آبستنی و باروری و پاکی و تطهیر) و مغاک‌ها و غارهای زیرزمینی که در آن‌ها چشمه‌سارهای اعجاز‌آمیز جاری است، تمثیل شده است (دلاشو، 1386 ب: 232). خروس که زندانی شدن ماه‌پیشانی را در تنور آشکار می‌کند، بستر رسیدن عاشق داستان به معشوقش را فراهم کرده است. «خروس مبین قوه حیاتی غریز است و کاملاً به رموز عشقی مربوط می‌شود» (همان. 161). دوک ریسندگی و رشتن پنبه از نمادهای دیگری است که با ونوس، الهه عشق، پیوندی تنگاتنگ دارد. «نمودار ونوس (آفرودیت)، زن ایزد عشق دنیوی، مرغ کوچکی به نام "کووکل" بود و بنا به ریشه‌شناسی واژگان فنیقی، معنای این لغت نخ، بند و ریسمان و با اتساع معنی، کلاف نخ و گلوله پشم و دوک ریسه است» (همان. 185). این نمادهای زنانه داستان، همچنین بر پیوندهای بینامتنی آن با اساطیر کهن مصر و یونان انگشت تأیید می‌نهد و ماه‌پیشانی را دختری داستانی می‌شناساند که در اندیشه‌های تاریک بشر ریشه دوانیده است. «مرز میان اسطوره و افسانه پهلوانی یا قصه، نامشخص و لغزان است» (باستید، 1391: 43).

**4 - 4 - دفن کردن استخوان قربانی:** از نکته‌های بسیار ژرف این داستان، دستوری است که دیو به قهرمان داستان می‌دهد تا استخوان‌های گاو قربانی‌شده را دفن کند. این بخش از داستان، هیچ نقشی در حرکت‌های داستان ندارد و خویش‌کاری به شمار نمی‌رود، اما موتیفی است که در دیرین‌شناسی این داستان و بازگشت تاریخی آن، کلیدی است راهگشا. انسان عصر شکار که زیستن خود را در گرو بازماندن گونه‌های حیوانی می‌دید، استخوان حیوان شکارشده را در خاک دفن می‌نمود تا رستاخیز دوباره‌ای داشته باشد و تبارش نیست و نابود نگردد. «قصه‌ای هست که در آن حکایت می‌شود که چگونه دختری استخوان‌های

<sup>1</sup> Elisabeth Badinter

<sup>2</sup> Marica

گاو را دفن می‌کند و بر روی آنها آب می‌پاشد (آفاناسیف، قصه شماره 10). چنین رسمی و آیینی حقیقتاً وجود داشته است: استخوان‌های حیوانات را به دلیلی نه می‌خوردند و نه دور می‌انداختند، بلکه دفن می‌کردند» (پراپ، 1371: 190 - 189). «این که شکارگران می‌کوشیدند تا به هر وسیله جانور کشته‌شده را از نو زنده سازند (بخصوص با دفن استخوان‌های آن)، تا بار دیگر آن را شکار کنند، در مردم‌نگاری<sup>1</sup> امری کاملاً شناخته شده است» (همان، 264). دفن کردن استخوان‌های شکار، برای آن بوده تا نیروهای اهریمنی بر آن دست نیابند و دودمان شکار را بریندازند. این موتیف با تغییراتی، وارد آیین‌های اجتماعی و مذهبی، نیز شده است.

انسان وحشی، میان خود و اجزای بدنش رابطه‌ای بنیادین می‌بیند و اجزای جداشده از بدنش، مانند مو و ناخن را پنهان می‌کند تا بدخواهان و جادوگران بر آنها دست نیابند و موجب بیماری و مرگ او نشوند (فریزر، 1387: 262). در ون‌دیداد، دستور داده شده، ناخن‌های چیده‌شده دفن شوند (ر.ک: دارمستتر، 1384: 243). دین زرتشتی به مؤمنان می‌گوید، دندان، ناخن و موی خود را پنهان کنند تا به دست جادوگران نیفتد (ر.ک: هدایت، 1381: 25). در آداب و رسوم فولکلور برخی از نواحی ایران، نیز می‌توان دفن کردن و پوشاندن استخوان را دید؛ برای نمونه در شهرستان شیروان استان خراسان شمالی، در آیین عقیقه که برای تندرستی و بی‌گزند ماندن نوزادان به دنیا آمده، برگزار می‌شود، استخوان‌های حیوان قربانی شده را دفن می‌کنند. در شهرستان لارستان استان فارس، در گذشته، کودکان استخوان حیوانات را در تنه درخت نخل فرو می‌کردند و باور داشتند که با این کار خرماي نرسیده زیادی از نخل فرو می‌ریزد که می‌توانند جمع کنند و بخورند. در اینجا هم پنهان کردن استخوان با برکت و بهره‌مندی از چیزی که مایه معاش مردم این سرزمین بوده، پیوند داشته است.

**4 - 5 - دیو:** کنش‌گر بسیار مهم این داستان است که از بن‌مایه‌های دینی، فرهنگی و اساطیری اقوام هند و اروپایی است. در این داستان، دیو در نقش بخشنده و سپس یاری‌گر ظاهر شده و از حوزه معنایی و مفهومی شرارت که گویا همزاد همیشگی او است، فاصله گرفته است. دیوها، «موجودات گوناگونی، مانند هارپی‌ها، ارواح خبیث یونانی، راکشاسای هندوان، جنی‌های اعراب، شیاطین والکری‌های آلمانی و نظایر آن [دانسته شده‌اند] که این‌ها همه، نماد نیروهای مرگ‌آفرین و آرزوی مرگ در شکل‌های گوناگون‌اند» (سرلو، 1389: 428). این دیگرگونگی را باید در دین و جامعه آریایی‌های کهن ریشه‌یابی کرد. «واژه دیو که در اوستایی، دئو<sup>2</sup> و در هندی باستان دیوا<sup>3</sup> خوانده می‌شود، اصلاً به معنای خداست. این واژه در قدیم به گروهی از خدایان آریایی اطلاق می‌شد، ولی پس از ظهور زردشت و معرفی اهورامزدا، خدایان قدیم، دیوان گمراه‌کننده و شیطان خوانده شدند. کلمه دیو نزد همه اقوام هند و اروپایی، به جز ایرانیان، هنوز همان معنای اصلی خود را که خدا باشد حفظ کرده است» (باحقی، 1386: 371).

تغییر کردن شیوه زندگی برخی از اقوام آریایی از چادرنشینی به کشاورزی و بهبود اوضاع زندگانی آنان، دیگر آریایی‌های کوچنده را به غارت همتایانشان ترغیب نمود. کشمکش میان این دو شیوه زندگی، آریایی‌های کشاورز و دهکده‌نشین را از قبیله‌های مهاجمی که از خدایانشان (دیوها) در شکستن آنان نیرو می‌خواستند، بیزار کرد و به تدریج، دیوها نیروهای اهریمنی دانسته شدند و اهوراها خدایان آریایی‌های کشاورز به شمار رفتند (ر.ک: معصومی، 1387: 134). بنابراین، خویش‌کاری‌های دیگرسان دیو را در این داستان می‌توان تصویری به‌یادمانده از آن روزگاران کهن دانست [3].

**4 - 6 - گاو:** مسخ شدن انسان به صورت حیوان یا تناسخ روح انسانی در کالبد حیوانات از دیرینه‌ترین باورهای جادویی و اساطیری بوده است (ر.ک: لوی استروس، 1386: 75). مادر ماه‌پیشانی، در خمره هفتم، چهل روز می‌ماند و آن‌گاه تبدیل به گاو زردرنگی می‌شود. گاو در اسطوره‌های ایرانی نمادی سپند و خجسته است؛ نخستین آفریده اهورامزدا گاو «اوک دات» بود؛ همچنین،

<sup>1</sup> ethnography

<sup>2</sup> daeva

<sup>3</sup> deva

فریدون، پهلوان فرهمند ایرانی، را گاو «پرمایه» پرورش داد؛ پهلوانی که گریزی گاوسار داشت و نام پدر و نیاکان او با واژه گاو همراه بود (ر.ک: کزازی، 1371: 21). گویا گاو، کارکردی توت‌گونه برای تبار فریدون داشته است. گاو، همچنین نماد برکت و فراوانی است و پدید آمدن گیاهان و حیوانات را به آن بازخوانده‌اند (ر.ک: یاحقی، 1386: 690). بی‌گمان، گاو در این داستان، برای ماه-پیشانی توت‌م به شمار می‌رود، زیرا دیو به او سفارش می‌کند، از گوشت گاو قربانی شده‌ای که همزاد مادرش است، نخورد.

از ویژگی‌های شاخص توت‌م‌ها، ممنوعیت غذایی آن‌هاست. این نیروی توت‌می، یاری‌گر ماه‌پیشانی به سوی خوشبختی است. اعداد هفت و چهل، نیز از موتیف‌های بنیادین اساطیر و متون مقدّس و داستان‌ها هستند. عدد هفت در فرهنگ‌های گوناگون جهان، موتیفی است که با آب و خاک و افلاک در پیوند است؛ مانند هفت آب، هفت آسمان، هفت اختر، هفت گناه بزرگ و ... . قداست هفت در آیین مهر سبب شده است، مدارج رسیدن به کمال در این آیین، همانند تصوّف دوره اسلامی و مذهب اسماعیلی هفت باشد (ر.ک: یاحقی، 1386: 877). چهل، نیز دیگر موتیف ماندگار دینی و اسطوره‌ای است: موسی چهل شبانه‌روز در کوه مناجات کرد؛ کشتی نوح در چهل سال ساخته شد؛ عیسی چهل روز، روزه گرفت و چهل روز پس از رستاخیزش دیده شده شد؛ طینت آدم در چهل صبح تخمیر شد و چله‌نشینی صوفیانه، چهل طوطی، چهل دختران و ... . عدد چهل هم، نماد کمال و پختگی است (ر.ک: همان، 309 - 307). بنابراین، چهل روز ماندن مادر ماه‌پیشانی، آن هم در هفتمین خمره، درآمدهایی آیینی است برای رسیدن به شایستگی بهره‌مندی از نیرویی توت‌می و پاسبانی از قهرمان داستان در برابر آفت‌ها و نیروهای اهریمنی.

**4 - 7 - رودخانه:** آب‌ها، چشمه‌ها و رودخانه‌ها در روزگاران کهن پرستش می‌شده‌اند و با باروری و بارداری و برکت در ارتباط بوده‌اند؛ آب، نماد تجدید حیات و ولادت نو بوده است (ر.ک: معصومی، 1388: 95). قهرمان این داستان، در دو مقطع بنیادین که زایشی دیگرگونه را برایش به ارمغان می‌آورد، آب را پساویده و از آن، نیز عبور کرده است. نخستین بار، هنگامی است که در چاه با دیو دیدار می‌کند و به هنگام بازگشت، دیو از او می‌خواهد با آب سفیدی که از نهر می‌آید، صورت خود را بشوید. «در قصّه‌ها و افسانه‌ها، هر بار که ذکر زیرزمین، مغاره و دخمه، چاه، صندوق، برج و جاهای بسته به میان می‌آید، ... مقصود مناسک گذر و کمال‌یابی است» (دلشوی، 1386 ب: 18 - 17). ماهی که بر پیشانی دختر می‌روید، زایش تازه‌ای است که از آب نصیب می‌شود و این، هر سه، کهن‌الگوهای شگفت‌آور و درهم‌تافته این داستان هستند. «از دوران پیش از تاریخ، کلیت آب - ماه - زن، مدار انسانی - کیهانی باروری به نظر آمده است» (معصومی، 1388: 97). سفیدی آب، نیز صبغه‌ای مینوی و آسمانی دارد. «افلاطون، ادعا می‌کرد که در تصویر کردن خدایان، رنگ سفید مناسب‌ترین رنگ است. رنگ سفید، نشانه شادی، آرامش، خوشحالی و پیروزی است. نور خورشید و نور وحی در مسیحیت، نیز سفید است» (Ferber, 2007: 234).

شخصیت ضدقهرمان داستان، نیز در همین چاه با دیو دیدار می‌کند و با زدن آب سیاه بر صورت خود، زایشی شوم را تجربه می‌کند. «به طور کلی، رنگ سیاه با بدی، گناه، شیاطین و سوگواری در ارتباط است و از دیرباز در شاه‌کارهای مذهبی و ادبی جهان (در انجیل و در آثار هومر، سوفکلس، شکسپیر و ...)، چنین دلالت‌هایی را به همراه داشته است» (Ferber, 2007: 28). مقطع بسیار مهم دیگر داستان، لحظه بازگشت قهرمان از عروسی دختر پادشاه است. شاهزاده شیفته، سر در پی او نهاده و وی نیز از بیم نامادری از روی جوی آب می‌پرد و لنگه کفشش داخل آب می‌افتد. گذر از آب، از دیگر کهن‌الگوهای جهانی است که زایشی نوین را به دنبال دارد. «بنی اسرائیل برای رسیدن به ارض موعود از رودخانه گذشتند، یوحنا تعمیددهنده، عیسی (ع) را در رود اردن تعمید داد، در اساطیر کلاسیک، مردگان باید از رودخانه آکرون<sup>1</sup> در دوزخ عبور کنند. عبور از رودخانه، نشان‌دهنده تغییراتی به زبانی نمادین است» (Ibid. 171 - 172). در این داستان، گذر از جوی آب، ارمغان بنیادین زندگی قهرمان را پیش‌کش او کرده است: ازدواج با شاهزاده [4].

<sup>1</sup> acheron

## ج - یافته‌های پژوهش

1. افزون بر تعداد شخصیت‌ها و تطابق خویش‌کاری آن‌ها در محدوده 31 خویش‌کاری الگوی پراپ، بسیاری از موتیف‌هایی که پراپ در قصه‌های عامیانه بازشناخته و برشمرده است، در داستان ماه‌پیشانی نیز دیده می‌شود: تغییر شکل دادن (تبدیل شدن مادر ماه‌پیشانی به گاوی زرد رنگ)، زدن کودکان (آزرده شدن ماه‌پیشانی از سوی ملاباجی)، بخشندگانی از جهان دیگر (دیو)، آب مرده و آب زنده و آب قوی و آب ضعیف (در این داستان، نهر آب‌های درون چاه)، دوخته شدن در میان پوست یک جانور (تبدیل شدن مادر ماه‌پیشانی به گاو) و رسیدن به سرزمینی دیگر به وسیله یک راهنما و با استفاده از نردبان یا طناب (از نردبان پایین رفتن و وارد چاه شدن ماه‌پیشانی با راهنمایی گاو) (ر.ک: پراپ، 1371: 335 - 333). این نکته، بدین معنی است که ساختار داستان ماه‌پیشانی، به گونه‌ای شگفت با نظریه ریخت‌شناسی پراپ سازگار افتاده است (اثبات فرضیه شماره 1).
2. دفن شدن استخوان گاو قربانی شده به دستور دیو، هیچ حرکت و خویش‌کاری سودمندی در روند داستان ندارد، اما کهن‌الگوی بسیار مهمی است. گرچه پراپ بر وجود چنین کهن‌الگویی واقف بوده، این کهن‌الگو در این داستان، نقشی نداشته است. اکنون می‌توان استدلال کرد که در برخی از داستان‌ها، کنش‌هایی فرعی و بیرون از الگوی ریخت‌شناسی پراپ وجود دارد که سرنخ‌هایی شگفت‌انگیز و باارزش به شمار می‌رود. بنابراین، الگوی پژوهشی پراپ، گرچه در سامان دادن به مطالعه قصه‌ها و ریشه‌یابی آن‌ها بسیار سودمند است، اما در ژرف‌کاوی داستان‌ها بسندگی لازم را ندارد (اثبات فرضیه شماره 2).
3. بر پایه تبیین‌ها و تحلیل‌هایی که ارائه شد، ماه‌پیشانی را باید بسان سنگواره‌ای دانست که لایه‌هایی تاریخی از گذار زمان را بازمی‌نمایاند. آیین دفن کردن استخوان به دوران پارینه‌سنگی و عصر شکار بازمی‌گردد؛ چیرگی خویش‌کاران زن داستان بر مردان و فراوانی نمادهای زنانه داستان، نشانه‌هایی از عصر نوسنگی و مادرسالاری است؛ شخصیت بخشنده و یاری‌گر دیو، داستان را با دین آریایی‌های کهن می‌پیوندد و موتیف ستیز قهرمان و ضد قهرمان، نیز می‌تواند روگرفتی از کهن‌الگوی نبرد اهورامزدا و اهریمن در آیین مزدیسنا باشد. همچنین، موتیف‌هایی در داستان دیده می‌شود که با موتیف‌های مصری و یونانی مشابهت دارد. اکنون می‌توان استدلال کرد که دیرینگی این داستان به عصر انسان شکارگر و پس از آن به عصر مادرسالاری بازمی‌گردد و نشست‌هایی از دین آریایی‌های کهن، دین زرتشتی و نمادهایی از دیگر ملل جهان را، نیز بر چهره خود دارد. این‌ها، اگر به یقین اثبات‌پذیر نباشند، دست کم نشان‌دانی هستند (رد فرضیه شماره 3).

## نتیجه

کاوش در لایه‌های دیرین قصه‌های عامیانه، نکته‌هایی ارزشمند از تاریخ، فرهنگ و آداب و رسوم مردم هر سرزمینی را بازمی‌نمایاند که بسیاری از آن‌ها بر انسان عصر تکنولوژی پوشیده است. نظریه ریخت‌شناسی ولادیمیر پراپ در تبیین و تحلیل ساختاری قصه‌های عامیانه بسیار سودمند است و پژوهش‌گر را در تفکیک اجزای قصه از یکدیگر و آنگاه، بازسازی و شناخت قصه یاری می‌کند. ماه‌پیشانی از قصه‌های بسیار کهن ایرانی است که ساختار آن با الگوی پیشنهادی پراپ تطابق زیادی دارد و از نظام مطالعاتی او پیروی کرده است. از آنجا که هدف از ریخت‌شناسی قصه‌ها رسیدن به زمینه‌های تاریخی و فرهنگی آن‌هاست، پس از بررسی موتیف‌ها و کهن‌الگوهای این داستان، دانسته شد که به عصر پارینه‌سنگی و نوسنگی بازمی‌گردد و کهن‌الگوهایی از دین آریایی‌های قدیم، آیین مزدیسنا و سایر ملل جهان را نیز می‌توان در آن پیدا کرد. نظریه پراپ در دنبال کردن زمینه‌های تاریخی داستان ماه‌پیشانی، نظریه‌ای بسنده نیست، زیرا موتیفی فاقد حرکت و خویش‌کاری در داستان یافت شد (دفن کردن استخوان قربانی)، که مهم‌ترین کارکرد دیرین‌شناسانه را داشت. شاید در دیرین‌شناسی ساختار بسیاری از داستان‌ها بر اساس نظریه پراپ، چنین رویکرد فراساخت‌گرایانه‌ای نیازی آشکار باشد. در داستان‌های عامیانه، رویدادهای فاقد بنیان منطقی که ریخت‌شناسان و منتقدان داستان مدرن، آن‌ها را اپیزودهایی زاید در طرح داستانی می‌دانند، سرنخ‌هایی ارزشمند به شمار می‌روند،



زیرا خاطرات ناخودآگاه جمعی انسان را در ژرفنای خود نهانده‌اند و سرشارترین آبخوری هستند که دانای فولکلور و دانش مردم‌شناسی مصالح کار خود را از آن‌ها می‌گیرد. به گمانی نزدیک به یقین می‌توان استدلال کرد که قصه‌های عامیانه از دستبرد خرد و ویرایش‌گر انسان پس از عصر اسطوره، بیشتر در امان مانده‌اند و گذشته تاریک انسان را به او بهتر می‌نمایاند.

### پی‌نوشت‌ها

1. دربارهٔ مکتب‌های فولکلورشناسی و روش‌های تحلیلی آنان، نیز بنگرید به: (Dorson, 1963: 97؛ مکاریک، 1388: 27 - 24).
  2. برخی از این روایت‌ها عبارت‌اند از: کتی لباس چوبی (نروژی)، لنگه کفش بلوری (فرانسه‌ای)، سیندرلا (آلمانی)، واسیلیای زیبا (روسی)، نامادری پلید (کشمیری). اما نسخه‌ای که امروزه از سیندرلا اغلب به صورت کارتون و کتاب روایت می‌شود، نسخهٔ فرانسوی سیندرلاست که شارل پرو در سال ۱۶۹۷ میلادی روایت کرده است. روایت‌های گوناگونی از ماه‌پیشانی را نیز در این کتاب‌ها می‌توان دنبال کرد: افسانه‌ها، صبحی مهتدی؛ قصه‌های ایرانی، سیدابوالقاسم انجوی شیرازی؛ فرهنگ عامیانهٔ سیرجان، مهری مؤیدمحسنی؛ افسانه‌های اشکوربالا، کاظم‌سادات اشکوری؛ فسون فسانه، فرزانه سجادپور؛ افسانه‌های شمال، سیدحسین میرکاظمی؛ چهارده افسانه از افسانه‌های روستایی ایران، حسین کوهی کرمانی؛ افسانه‌ها و متل‌های کردی، علی اشرف درویشیان؛ فرهنگ مردم کرمان، لوریمر، به کوشش دکتر فریدون وهمن؛ نمونه‌هایی از قصه‌های مردم ایران، افشین نادری؛ افسانه‌های آذربایجان، صمد بهرنگی و بهروز دهقانی؛ افسانه‌های لری، داریوش رحمانیان.
  3. آیا نمی‌توان واژهٔ انگلیسی *divine*، به معنای الهی را که برآمده از لاتین *deus* و *dīvus* و آن‌ها هم به نوبهٔ خود برآمده از *deva* هندی باستان و *daeva* اوستایی است (Pokerny, 1959: 323)، با واژهٔ *divide* و *division* انگلیسی، به معنی جدا کردن و جداسازی مرتبط دانست و ریشهٔ تاریخی این واژه‌ها را به جدا شدن خدایان اقوام آریایی رساند؟!
    4. برخی از واژگان مهم اساطیری این گفتار، در زیر گزارش می‌شود:
- آکرون:** در اساطیر یونان و روم، نام رودخانه‌ای است در عالم اسفل که پیرمردی به نام کارن (*Charon*) ارواح مردگان را از آن رد می‌کند (آریان‌پور، 1377: ذیل *Acheron*).

**اوک دات:** چنان که از روایات مربوط به آفرینش در ایران کهن برمی‌آید، پنجمین مرحلهٔ آفرینش در خلقت، عالم حیوانات بود. ... اعتقاد بر این بود که گاوی به نام اوگدات، تخم تمام چارپایان و حتی برخی از گیاهان سودمند را با خود دارد. این گاو تنها مخلوق روی زمین و حیوانی بود زیبا و نیرومند که گاهی او را به صورت گاوی نر و گاهی هم گاو ماده تصویر کرده‌اند. گیومرث، نیز مانند این گاو از خاک پدید آمد و تا سه‌هزار سال هر دو در آرامش بودند. هنگامی که دیو بدی به گاو نخستین رسید، گاو به‌رغم تلاش اهورامزدا بیمار شد و سرانجام چشم از جهان فروبست. روان گاو، ظهور مردی را که حامی حیوانات باشد، از اهورامزدا خواستار شد و او فروهر زردشت را به او نمود (یاحق، 1386: 691 - 690/ذیل گاو).

**برمایه (برمایون):** نام گاوی است که هنگام زادن فریدون زاده شد و فرانک، مادر فریدون، فرزند را از بیم ضحاک به نگاهبان برمایون سپرد و فریدون با شیر این گاو پرورده شد و ضحاک پس از آگاهی از این ماجرا برمایون را کشت (همان‌جا).

**ونوس (Venus):** ایزدبانوی عشق رومیان که یونانیان آن را آفرودیت (*Aphrodite*) نامیده‌اند. او بانوی گفت‌وگوی اغواگر با خنده‌های جذّاب و افسون‌ها و شادی‌های عاشقانه شناخته شده است. پرندهٔ محبوب او کبوتر است [ق.س. مرغ کووکل در 4 - 3 این پژوهش] که اربابهٔ او را حمل می‌کند و گیاهان مخصوصش گل سرخ و مورد است (یاحق، 1386: 51 - 50/ذیل آفرودیت).

**یوحنا:** یوحنا معمدان (*John the Baptist*)، از پیامبران بنی‌اسرائیل و پسر زکریای نبی بود. یحیی بنی‌اسرائیل را در آب رود اردن غسل می‌داد. غسل عیسی (ع)، نیز به دست وی انجام گرفت. هرودس، حاکم فلسطین، به تحریک همسرش فرمان قتل

وی را صادر کرد (انوری و دیگران: 1387: 2442/ذیل یوحنا معمدان).

## منابع

1. آریان‌پور، منوچهر (1377). فرهنگ جامع شش‌جلدی پیشرو آریان‌پور، چ 1، تهران: جهان‌رایانه.
2. اسکولز، رابرت (1379). درآمدی بر ساختارگرایی در ادبیات، ترجمه فرزانه طاهری، چ 1، تهران: آگاه.
3. انوری، حسن و دیگران (1387). فرهنگ اعلام سخن، ج 3، چ 3، تهران: سخن.
4. باستید، روژه (1391). دانش اساطیر، ترجمه جلال ستاری، چ 2، تهران: توس.
5. پراپ، ولادیمیر (1371). ریشه‌های تاریخی قصه‌های پریان، ترجمه فریدون بدره‌ای، چ 1، تهران: توس.
6. \_\_\_\_\_ (1386). ریخت‌شناسی قصه‌های پریان، ترجمه فریدون بدره‌ای، چ 2، تهران: توس.
7. تمیم‌داری، احمد (1390). فرهنگ عامه، چ 1، تهران: مه‌کامه.
8. حق‌شناس، علی‌محمد و خدیش، پگاه (1387). «یافته‌هایی نو در ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی ایران»، فصلنامه دانشکده ادبیات و علوم انسانی دانشگاه تهران، سال 59، شماره 186، تابستان، صص 39 - 27.
9. دارمستتر، جیمس (1384). مجموعه قوانین زرتشت (وندیاد)، ترجمه موسی جوان، چ 2، تهران: دنیای کتاب.
10. دلاشو، م. لوفلر (1386 الف). زبان رمزی افسانه‌ها، ترجمه جلال ستاری، چ 2، تهران: توس.
11. \_\_\_\_\_ (1386 ب). زبان رمزی قصه‌های پریوار، ترجمه جلال ستاری، چ 2، تهران: توس.
12. ستاری، جلال (1388). سیمای زن در فرهنگ ایران، چ 5، تهران: مرکز.
13. سرلو، خوان ادواردو (1389). فرهنگ تاریخی نمادهای جهان، ترجمه مهرانگیز اوحدی، چ 1، تهران: دستان.
14. سپیک، پیری (1384). ادبیات فولکلور ایران، ترجمه محمد اخگری، چ 1، تهران: سروش.
15. شاملو، احمد (1379). قصه‌های کتاب کوچک، چ 1، تهران: مازیار.
16. فریزر، جیمز (1386). شاخه‌های زرین، ترجمه کاظم فیروزمند، چ 14، تهران: آگاه.
17. کزازی، میرجلال‌الدین (1370). مازهای راز، چ 1، تهران: مرکز.
18. لوی استروس، کلود (1386). توت‌میسم، ترجمه مسعود راد، چ 2، تهران: توس.
19. معصومی، غلامرضا (1387). مقدمه‌ای بر اساطیر و آیین‌های باستانی جهان، چ 2، تهران: سوره مهر.
20. \_\_\_\_\_ (1388). دایرة‌المعارف اساطیر و آیین‌های باستانی جهان، چ 1، تهران: سوره مهر.
21. مکاریک، ایرنا ریما (1388). دانش‌نامه نظریه‌های ادبی معاصر، ترجمه مهران مهاجر و محمد نبوی، چ 3، تهران: آگه.
22. محجوب، محمدجعفر (1383). ادبیات عامیانه ایران، به کوشش حسن ذوالفقاری، چ 2، تهران: چشمه.
23. میرصادقی، میمنت (1388). واژه‌نامه هنر شاعری، چ 4، تهران: کتاب مهناز.
24. نیوا، ژرژ (1373). نظری اجمالی بر فرمالیسم روس، ترجمه رضا سید حسینی، مجله ارغنون، شماره 4، صص 17 - 25.
25. هدایت، صادق (1386). فرهنگ عامیانه مردم ایران، چ 14، تهران: چشمه.
26. یاحقی، محمدجعفر (1386). فرهنگ اساطیر و داستان‌واره‌ها در ادبیات فارسی، چ 2، تهران: فرهنگ معاصر.
27. الیاده، میرچا (1389). رساله در تاریخ ادیان، ترجمه جلال ستاری، چ 4، تهران: سروش.
28. Abrams, M.H. and Harpham, Geoffrey Galt (2009). *A Glossary of Literary Terms*. Boston: Wadsworth Cengage Learning.
29. Bertens, Hans (2001). *Literary Theory: the Basics*. London and New York: Routledge.
30. Carter, David (2006). *Literary Theory*. Herts: Pocket Essentials.

31. Coyle, Martin et al (eds.) (1993). *Encyclopedia of Literature and Criticism*. Cardiff: University of Wale.
32. Cudden, J. A. (1999). *Dictionary of Literary Terms & Literary Theory*. 4<sup>th</sup> ed., Penguin Books.
33. Dorson, Richard M. (1963). "Current Folklore Theories". *Current Anthropology*. 4 (1): 93 \_ 112.
34. Ferber, Michael (2007). *A Dictionary of Literary Symbols*. 2<sup>nd</sup> ed., New York: Cambridge University Press.
35. Habib. M. A. R (2005). *A history of literary criticism: from Plato to the present*. First published by Blackwell Publishing Ltd.
36. Hale, Dorothy J. (ed.) (2006). *The novel: an Anthology of Criticism and Theory, 1900–2000*. Blackwell Publishing Ltd.
37. Hart, Jonathan (1994). *Northrop Frye: The theoretical imagination*. London and New York: Routledge.
38. Pokerny, Julius (1959). *Indogermanisches Etymologisches Worterbuch*. Vol. II. Bern: Francke.
39. Smith, Brian Sutton et al (eds.) (1999). *Children's Folklore*. Logan: Utah State University Press.