

ریخت‌شناسی قصه‌ی ملکه برفی اثر هانس کریستین آندرسن

فاطمه صادقی نقدعلی علیا، استادیار زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه پیام نور

f.sadeghi1386@yahoo.com

زهرا صادقی، کارشناسی ارشد زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه زاهدان

z.sadeghi96@yahoo.com

چکیده

ادبیات شفاهی هر قوم و ملت بخش عظیمی از فرهنگ معنوی آنان است که سینه به سینه از نسل‌های قدیم تا به امروز نقل شده و در گذر زمان حافظ هویت فرهنگی ملت‌ها بوده است. ادبیات عامیانه از فرهنگ عامه یا فرهنگ توده سرچشمه گرفته است. قصه یکی از زیباترین حوادثی است که توسط ذهن و زبان انسان اتفاق افتاده و علاقه به شنیدن و گفتن قصه و داستان همیشه در طول زمان با انسان همراه بوده است. ولادیمیر پراپ؛ محقق روسی، با بررسی صدها قصه عامیانه، عمل و نقش قهرمانان و ضد قهرمانان قصه‌های عامیانه و میزان اهمیت آن اعمال و نقش‌ها را تحت عنوان خویشکاری مطالعه کرده است. اندیشه‌ی اساسی در ریخت‌شناسی توصیف قصه بر پایه‌ی اجزای تشکیل دهنده‌ی آن و همچنین بیان ارتباط و همبستگی‌ای است که بین این سازه‌ها وجود دارد. ریخت و ساختاری که قصه‌های عامیانه‌ی بر آن شکل گرفته اند از ۳۱ اصل خویشکاری پیروی می‌کند. هدف از این پژوهش بررسی ریخت‌شناسی قصه‌ی ملکه برفی اثر هانس کریستین آندرسن و نمایاندن اصول خویشکاری حاکم بر داستان و پیدا کردن مهم‌ترین و اساسی‌ترین عنصر تشکیل دهنده‌ی آن است. یافته‌های پژوهش حاکی از آن است که در این داستان عنصر شریر بیش از هر عنصر دیگری نقش ایفا می‌کند و عنصر قهرمان بر خلاف سایر داستان‌ها نقش کمرنگی دارد. روش به کار گرفته شده در این پژوهش شیوه‌ی ریخت‌شناسی است.

واژگان کلیدی: ریخت‌شناسی، قصه‌ی ملکه برفی، هانس کریستین آندرسن، ولادیمیر پراپ.

مقدمه

ادبیات شفاهی بخشی از ادبیات عامیانه است که از فرهنگ عامه یا فرهنگ توده سرچشمه گرفته است. فرهنگ عامیانه یا فلکلور در لغت به معنای دانش مردم است و زندگی‌نامه‌ی یک ملت به شمار می‌رود. بنابراین با واقعیات زندگی مردم پیوند دارد و بازتاب زندگی اجتماعی و فرهنگی، شیوه کار و تولید آنها، سیر و تحول فکری یک ملت و رفتار و منش و مذهب و اعتقادات یک جامعه است.

قصه یکی از زیباترین حوادثی است که توسط ذهن و زبان انسان شکل گرفت و علاقه به شنیدن و گفتن قصه و داستان همیشه و در طول زمان با انسان همراه بوده است. قصه پدیده غنی و متنوعی است که تفکر و خصوصیات فرهنگی یک ملت را در خود دارد و به همین دلیل است که در عین کهنگی تازه و امروزی می‌نماید. هر محیط و مکان اجتماعی داستانی مخصوص به خود دارد. قدیمی‌ترین مجموعه چاپ شده‌ی قصه‌ی عامیانه را حیوانی باتینا باسیلی در ناپلس جمع‌آوری کرده است. «این مجموعه تا سال ۱۸۴۸ به انگلیسی ترجمه نشده بود. بعد از آن داستان‌های پراپ با موضوعات اخلاقی در سال ۱۸۲۹ منتشر گردید و کتاب برادران گریم (*Jacob and Wilhelm Grim*) در ترجمه‌ای با عنوان (داستانهای محبوب آلمان) در سال ۱۸۲۹ منتشر گردید.» (هانت، ۱۳۸۲: ۸۴) بعد از آن گردآوری داستانها و ادب عامه توسط دانشمندانی چون ژوکوفسکی، ایران شناس روسی، کریستین سن؛ شرق شناس دانمارکی و هانری ماسه، دانشمند فرانسوی آغاز شد.

با انتشار این مجموعه توسط برادران کریم تحولی شگرف و عظیم در داستانهای عامیانه به وقوع پیوست و باعث شد که در سطح جهانی تحقیقاتی وسیع در این باره انجام شود. بر این اساس هر یک از بزرگان ادبی کشورهای مختلف علاوه بر گردآوری داستانهای عامیانه منطقه خود درباره‌ی داستانهای عامیانه سایر ملت‌ها و همچنین اصول و ساختار شکل‌گیری آنها نظرات متعدد و متفاوتی را ابراز داشتند که این موضوع به نوبه خود باعث گسترش عظیم و پربار شدن جامعه ادبی قصه‌های عامیانه شد. بعد از این مرحله هانس کریستین آندرسن شروع به نگارش داستانهای عامیانه کرد و هر چند از این داستان‌نویس، شاعر و نمایش‌نامه‌نویس دانمارکی آثار زیادی بر جای مانده است؛ «اما شهرت جهانی وی به خاطر داستانهایی است که بین سالهای ۱۸۷۲-۱۸۳۵ برای کودکان نوشت.» (آندرسن، ۱۳۸۰: ۱)؛ «آنچه قصه‌های او را ممتاز می‌کند به کار بردن زبان ساده و فصیح ادبی است که خالی از لغات خشن و لهجه‌های محلی است.» (جعفر نژاد، ۱۳۶۳: ۴۲). طی این سال‌ها نظریه‌های متفاوتی درباره‌ی اصول این قصه‌ها ارائه شده است: ۱- بازسازی اسطوره‌ها از روی قصه‌های عامیانه؛ ۲- بازگشت بنیاد و اصل قصه‌ها به آداب و رسوم مردم؛ ۳- منشاء هندی قصه‌های عامیانه و ... که هر کدام از این نظریه‌ها برای خود پیروان زیادی داشتند و تا مدت‌های بسیار طولانی به حیات خود ادامه دادند؛ اما از میان همه‌ی این اندیشه‌ها و اصل‌ها چیزی که بیشتر از همه زنده ماند و طرفداران بسیاری پیدا کرد و باعث بحث‌ها و کشمکش‌های زیادی شد نظریه اصالت ساخت یا ساختارگرایی ولادیمیر پراپ اندیشمند روسی بود که در آن روابط متقابل میان اجزای سازه‌ای یک شیء یا یک موضوع فولکلوریک را به بهترین شکل بررسی می‌کند. «پراپ کتاب ریخت‌شناسی قصه‌های عامیانه را در سال ۱۹۲۸ منتشر کرد. او در این اثر ابتدا واحدهای سازه‌ای را با توجه به کارکرد و نقش قهرمان قصه معین و تعریف کرد. او با تحلیل یک صد قصه عامیانه دریافت که کارکرد این قصه‌ها محدود است و به ۳۱ خویشکاری می‌رسد و تمام این قصه‌ها دارای توالی مشخصی هستند (اخوت، ۱۳۷۱: ۲۸۸).

پیشینه، ضرورت و پرسش پژوهش

ولادیمیر پراپ نخستین کسی است که مباحث ریخت‌شناسی را مطرح کرد. عنوان کتاب وی ریخت‌شناسی قصه‌های پریان است که در سال ۱۹۲۸ منتشر شد. آثاری دیگری که در این زمینه منتشر شده عبارت است از یادداشتی بر کتاب ریخت‌شناسی قصه‌های پریان ترجمه م. کاشیگر که رضا فرخ فال نیز نقدی بر آن نوشته است. مقاله‌هایی نیز در این زمینه نوشته شده است که از میان به دو مقاله اشاره می‌شود. ریخت‌شناسی قصه جنگ مازندران بر اساس روش پراپ، از بهرام جلالی پور و ریخت‌شناسی داستان عاشقانه شهسوار پلنگینه پوش از سید حسین فاطمی و فائزه عرب یوسف آبادی.

داستان ملکه برفی اثر هانس کریستین آندرسن از لحاظ ریخت‌شناسی تاکنون بررسی نشده است. با توجه به اینکه داستانهای آندرسن از اولین و معروف‌ترین داستان‌های عامیانه جهان است و در بررسی ساخت داستان عامیانه می‌تواند راهگشای پژوهشگران این عرصه باشد؛ در این پژوهش با رویکرد شناخت ساختار و شکل قصه به بازکاوی این داستان پرداخته می‌شود. پرسشی که در مقاله حاضر مطرح می‌شود این است که ریخت و ساختار این داستان تا چه میزان به قصه‌های پریان ولادیمیر پراپ شباهت دارد؟ برای پاسخگویی به این پرسش با روش کتابخانه‌ای به ارزیابی ویژگی‌های ساختاری این داستان پرداخته ایم. پژوهش بر این فرض قرار گرفته است که این داستان به دلیل شباهت زیاد به ساختار قصه‌های پریان در هفت حوزه خویشکاری با نظریه ریخت‌شناسی ولادیمیر پراپ تطبیق دارد.

ریخت‌شناسی

ریخت‌شناسی یا ساختارگرایی (*Morphology*) بررسی روابط متقابل میان اجزای سازه‌ای یک شیء یا یک موضوع

فولکلوریک است که تنها محدود به قصه‌های عامیانه یا اسطوره نیست. اما از آنجا که تحقیقات لوی-استراوس درباره‌ی اسطوره و پژوهش‌های پراپ درباره‌ی قصه‌های عامیانه شهرت جهانی‌گیر یافته است به غلط چنین تصور شده است که تجزیه و تحلیل‌های ساختارگرایانه محدود به مواد داستانی در فولکلور است ولی قطعاً چنین نیست و روش ساختارگرایانه را می‌توان درباره‌ی هر موضوعی در فولکلور به کار بست. هم اکنون تجزیه و تحلیل‌هایی از این دست درباره‌ی ضرب‌المثل‌ها، معماها، خرافه‌ها و... وجود دارد؛ زیرا مسائل مربوط به تجزیه و تحلیل‌های ساختاری درباره‌ی همه‌ی این موضوع‌ها یکسان است (پراپ، ۱۳۶۸: ۸).

در ریخت‌شناسی، بدون شناخت کوچک‌ترین واحد ساختاری، تجزیه و تحلیل غیر ممکن است. درست است که تجزیه و تحلیل ساختاری، بیشتر به روابط متقابل واحدها و الگوهای ساختمانی توجه دارد تا خود واحدها. باری قدم اول شناخت و تعریف کوچک‌ترین واحدهاست. وقتی کوچک‌ترین واحدها جدا و تعریف شدند، قدم بعدی در تجزیه و تحلیل ساختاری بررسی روابط متقابل بین این واحدها و راه‌های ترکیب آنها با یکدیگر است. پراپ کوچک‌ترین جزء سازای قصه‌های پریان را خویشکاری (*Function*) می‌نامد و خویشکاری را به عمل و کار یک شخصیت از نقطه نظر اهمیتش در پیشبرد قصه تعریف می‌کند. (همان، ۹)

پراپ در تجزیه و تحلیل ساختار داستان‌های عامیانه اجزای مختلف یک داستان را مشخص می‌کند و بعد به بررسی روابط متقابل حاکم بر این اجزا و سازه‌ها می‌پردازد و برای این کار پس از مشخص کردن هر یک از این اجزا تعریفی برای آنها ارائه می‌دهد.

اندیشه‌ی اساسی در ریخت‌شناسی قصه‌های عامیانه آن است که کثرت بیش از اندازه‌ی جزئیات قصه‌های پریان روسی قابل تفکیک به یک طرح واحد است و عناصر این طرح که تعدادشان از سی و یک عدد بیشتر نیست، همیشه یکی هستند و با نظم خاصی از پی یکدیگر می‌آیند و بالاخره این که تنها هفت شخصیت مختلف در این قصه‌ها بروز و ظهور می‌کنند (همان، ۱۹).

خویشکاری

خویشکاری یعنی عمل شخصیتی از اشخاص قصه از نقطه نظر اهمیتی که در جریان عملیات قصه دارد (اخوت، ۱۳۷۱: ۵۳). خویشکاری شخصیت‌های قصه، سازه‌های بنیادین قصه هستند و قبل از هر چیزی باید همه‌ی آنها را جدا ساخت. برای آنکه بتوانیم این خویشکاری‌ها را جدا سازیم، اول باید آنها را تعریف کنیم. تعریف باید از دو نقطه نظر انجام شود. نخست آنکه تعریف در هیچ موردی نباید متکی به شخصیتی باشد که آن خویشکاری را به انجام می‌رساند. تعریف یک خویشکاری اکثر اوقات به صورت اسمی است که عملی مانند نهی، پرسش، قرار و غیره را بیان می‌کند؛ دوم یک عمل را جدا از مکان آن در سیر داستان نمی‌توان تعریف کرد. معنایی که هر خویشکاری در سیر عملیات داستان دارد باید مد نظر داشت؛ برای مثال اگر ایوان با دختر تزار ازدواج کند، این عمل با ازدواج پدری با بیوه زنی با دو دختر فرق دارد یا اگر در یک مورد قهرمانی از پدرش پولی مثلاً صد روبل دریافت می‌کند و با آن گریه‌ی دانا می‌خرد و در مورد دیگر، به قهرمان به ازای کار دلیرانه‌ای که انجام داده مبلغی پول به عنوان پاداش داده می‌شود؛ ما در برابر خود با دو عنصر متفاوت روبرو هستیم. به این ترتیب اعمال و کارهای همسان می‌توانند معانی مختلفی داشته باشند (همان، ۵۲).

درباره ساختار گرای و ریخت‌شناسی که پراپ انجام داده می‌توان به چند نتیجه‌ی کلی رسید:

- ۱- خویشکاری اشخاص قصه عناصر ثابت و پایدار را در یک قصه تشکیل می‌دهند و از این که چه کسی آنها را انجام می‌دهد و چگونه انجام می‌پذیرد مستقل هستند. آنها سازه‌های بنیادین یک قصه هستند.
- ۲- شماره‌ی خویشکاریهایی که در قصه‌های پریان آمده است محدود است.
- ۳- توالی خویشکاریها همیشه یکسان است.

درباره گروه‌بندی خویشکاری‌ها لازم است بگوییم که به هیچ وجه همه‌ی خویشکاری‌ها در همه‌ی قصه‌ها نمی‌آیند اما این امر به هیچ روی قانون توالی را به هم نمی‌زند؛ یعنی نبودن بعضی از خویشکاری‌ها نظم و ترتیب بقیه را تغییر نمی‌دهد.

۴- همه‌ی قصه‌های پریان از لحاظ ساختمانشان از یک نوع هستند (اخوت، ۱۳۷۱: ۵۳-۵۶).

شرح داستان ملکه ی برفی

در شهری بزرگ دختر و پسر تنگدستی (گردا و کای) زندگی می‌کردند که همدیگر را بسیار دوست داشتند. روزی دیوها که در آسمان بودند شیشه‌های آینه‌ی بدی را شکستند و یک تکه از این شیشه‌ها در چشم کای و یک تکه دیگرش به قلب او فرو شد و این باعث شد که کای دیگر زیبایی‌ها را نبیند و هر لحظه گردا کوچولوی بیچاره را اذیت می‌کرد تا این که در یک روز سرد زمستانی ملکه برفی آمد و او را با خود برد و بر قلب او بوسه زد که باعث شد گردا و مادر بزرگ را فراموش کند و قلب او مثل یک تکه یخ بی احساس شود. ملکه برفی او را طلسم کرد تا از دستش فرار نکند. چند روز که گذشت و گردا کمبود کای را احساس کرد و همین باعث شد که به جستجوی او برود و سوار قایق شد و به دریا زد. در دریا مسیر خود را گم کرد و پیرزنی جادوگر او را نجات داد و چون دختری نداشت او را زندانی کرد و گردا بعد از مدتی به کمک گل‌های باغچه فرار کرد. بعد از مدتی برای یافتن کای به کمک کلاغ و نامزدش که گفته بودند کای در قصر است به قصر وارد شد که در آنجا هم نبود. بعد از آن از شاهزاده خانم یک کالسکه گرفت که برای یافتن کای راحت تر به این سو و آن سو برود و از قصر حرکت کرد؛ اما راهزنانها جلو او را گرفتند که او را بکشند ولی زمانی که گردا ماجرای خود را تعریف کرد آنها دلشان سوخت و به او کمک کردند تا به لاپ لند برود چون قمری‌های جنگلی کای را آنجا دیده بودند. گوزن وحشی به گردا کوچولو کمک کرد و او را به سرزمین لاپ لند برد و در آنجا کای را که در قصر ملکه برفی اسیر شده بود نجات داد و با هم به خانه برگشتند. (اندرسن، ۱۳۸۹: ۳۱۶-۳۵۲)

ریخت شناسی داستان ملکه برفی

هر قصه‌ای معمولاً با یک صحنه آغازین شروع می‌شود که در آن مثلاً اعضای خانواده توصیف می‌شوند یا قهرمان اصلی داستان معرفی می‌شود. این صحنه با آنکه خویشکاری محسوب نمی‌شود ولی یک عنصر ریخت شناسی بسیار مهم است. (پراپ، ۱۳۶۸: ۶۰) روال کار در این پژوهش به این ترتیب است که اول تعریفی مختصر از خویشکاری ارائه می‌گردد، سپس نشانه اختصاری خویشکاری بر اساس ریخت شناسی پراپ تعیین می‌شود و سرانجام نمونه‌های مناسب از قصه همسفر کریستین اندرسن انتخاب و در جداولی، در اختیار خواننده قرار می‌گیرد.

جدول ۱: زنجیره‌ی خویشکاری‌های داستان ملکه برفی از هانس کریستین اندرسن

خویشکاری	نشانه	نمونه
صحنه‌ی آغازین: اعضای خانواده و قهرمان داستان در آن معرفی می‌شوند	a	در شهر بزرگی که جمعیتش انبوه و خانه‌هایش زیاد بود دخترک و پسرک تنگدستی زندگی می‌کردند.
نقض نهی: نهی که توسط یکی از اعضاء به قهرمان شده است مورد توجه قهرمان واقع نمی‌شود و برخلاف آن عمل می‌کند.	δ	اجازه گرفته‌ام بروم به فلکه‌ی بزرگ و با بچه‌ها بازی کنم.

<p>هر بار که دست به کار می‌شد سورچی سورت‌مه بزرگ برمی‌گشت و طوری مهربانانه به او نگاه می‌کرد که کای دست‌نگه می‌داشت تو گفتی یکدیگر را می‌شناختند.</p>	<p>η</p>	<p>فریبکاری: شریر می‌کوشد قربانیش را بفریبد تا به چیزهایی که به او تعلق دارد دست یابد.</p>
<p>زن گفت: راه نسبتاً درازی را پشت سر گذاشته ایم انگار سردت است، بیا برو زیر پالتو پوست خرسی من.</p>	<p>η^1</p>	<p>اغواگری: - نوع خاصی از پیشنهادهای فریبنده را تشکیل می‌دهد. در این گونه موارد رضایت دادن بر شخص تحمیل می‌شود و شریر از موقعیت دشواری که قربانی گرفتار آن است سود می‌جوید و گاهی نیز موقعیت دشوار را خود شریر به وجود می‌آورد که این عنصر را می‌توان به بدبختی مقدماتی تعریف کرد.</p>
<p>سورت‌مه کوچکش چنان حرکت می‌کرد که پنداشتی به نیروی جادو به سورت‌مه بزرگ بسته شده بود.</p>	<p>η^2</p>	<p>شریر با به کار بردن وسایل جادویی به عمل می‌پردازد.</p>
<p>سورچی سورت‌مه‌ی بزرگ چنان مهربانانه به او نگاه می‌کرد و برای او سر تکان می‌داد که کای دست‌نگه می‌داشت.</p>	<p>θ</p>	<p>همدستی: قربانی فریب می‌خورد لذا ناآگاهانه به دشمن خود کمک می‌کند.</p>
<p>هر دو مثل برق و باد حرکت می‌کردند کای از ترس فریاد کشید اما کسی صدایش را نشنید.</p>	<p>A^1</p>	<p>دزدی: شریر شخصی را می‌رباید.</p>
<p>زن پرسید: «باز هم سردت است؟» و پیشانی او را بوسید. سرما به قلب کای راه کشید که همین حالا هم نیمی از آن از یخ ساخته شده بود.</p>	<p>A^6</p>	<p>صدمه و آسیب: شریر صدمات جسمانی وارد می‌آورد.</p>
<p>وقتی کای برنگشت پسرها که در فلکه بودند، همین قدر دیدند که او سورت‌مه کوچکش را به پشت</p>	<p>A^7</p>	<p>ناپدید شدن: شریر سبب ناپدید شدن ناگهانی کسی می‌شود. این ناپدید شدن نتیجه‌ی به کار بردن</p>

وسائل افسون کننده یا خدعه گری است.		سورتمه سفید بزرگی که از دروازه شهر بیرون رفت بسته بود.
افسون: شریر کسی یا چیزی را افسون یا طلسم می کند.	A ¹¹	ملکه ی برفی بار دیگر کای را بوسید و بعد تمام خاطره ی گردا و خانه و خانواده و مادر بزرگ از لوح خاطر او پاک شد.
زندانی: شریر کسی را زندانی یا بازداشت می کند.	A ¹⁵	ملکه برفی به او گفته بود که اگر بتواند تکه های یخ را طوری کنار هم بگذارد که آن کلمه ساخته بشود آن وقت اختیار دار خودش می شود.
نیاز: یکی از افراد یا فاقد چیزی است یا آرزوی بدست آوردن چیزی را دارد.	α	وقتی کای برنگشت گردا کوچولو از همه سراغش را گرفت اما کسی از او خبری نداشت.
عزیمت: قهرمان خانه را ترک می گوید.	↑	دخترک دم دمای صبح بود، مادر بزرگ پیر را که خواب بود بوسید و کفش قرمز تازه اش را پا کرد و از دروازه ی شهر گذشت و رفت طرف رودخانه.
بخشنده: او به قهرمان سلام می کند و از او پرسش هایی می کند.	D ²	چشم پیرزن که به گردا افتاد فریاد زد: طفلک بیچاره چطور تک و تنها گذرت به این رودخانه افتاده و راه به این درازی را درین عالم درندشت طی کرده ای؟
ضد قهرمان: موجود متخامصی سعی در کشتن قهرمان دارد.	D ⁸	پیرزن راهزنی گفت: دخترک زیبا و چاق و چله ای هستی و چاقوی دراز و براقی را از پر کمرش درآورد دیدنش وحشت به دل آدم می انداخت.
بخشنده: قهرمان به سلام بخشنده جواب می دهد.	E ²	پیرزن پرسید: «بگو ببینم که هستی و چطور تو این دردسر افتادی؟»
تدارک: قهرمان اختیار استفاده از یک عامل جادویی را بدست می آورد.	F	دخترک راهزن با گوزن حرف زد و به او گفت: «خوش دارم دخترک را با خودت ببری و قصر ملکه ی برفی را که همبازیش در آن به سر می برد نشانش بدهی.»
عامل جادویی: وسیله یا عاملی	F ¹	دختر راهزن گردا را بلند کرد و

گذاشت رو پشت گوزن و او را محکم بست تا نیفتد.		است که مستقیماً به دست قهرمان می‌رسد.
پیرزنی در جنگل، دخترک راهزن با دادن گوزن به گردا، کلاغ با گفتن مکان زندانی شدن کای و...	F ⁹	یارگیری: افراد زیادی خود را در اختیار قهرمان می‌گذارند.
گردا رفت در قایقی که وسط نيزار بود. قایق در جریان تند و تیز آب رفت.	G	انتقال مکانی: قهرمان به مکان چیزی که در جستجوی آن است انتقال داده می‌شود.
گوزن گردا را بر پشت خود نشانده و به سمت لاپ لند حرکت کرد.	G ⁴	راهنمایی: راه و مسیر به قهرمان نشان داده می‌شود.
گردا با تلاش زیادی که کرد کای را به دست آورد.	K ⁴	شیء مورد جستجو به عنوان نتیجه‌ی مستقیم تلاش قهرمان به او داده می‌شود.
کای بغضش ترکید و چنان زار گریه کرد که شیشه ریزه های تو چشمش دفع شد و اثر جادویی - اش از بین رفت.	K ⁸	طلسم شخصی که افسون شده شکسته می‌شود
کای و گردا دست یکدیگر را گرفتند و از قصر بیرون رفتند.	K ¹⁰	اسیر و گرفتار آزاد می‌شود.
کای و گردا دست در دست هم رفتند طرف خانه اندکی بعد از پله های فرسوده ی خانه ی مادر بزرگ پیر رفتند بالا. در خانه چیزی تغییر نکرده بود.		بازگشت قهرمان: قهرمان با پیروزی و موفقیت به خانه بازمی‌گردد.
گردا کوچولو در قایق نشسته بود که جریان رودخانه قایق را به ساحل برد و گردا فریاد زنان درخواست کمک کرد.	O	رسیدن به ناشناختگی: قهرمان ناشناخته به خانه یا سرزمین دیگری می‌رسد.
گوزن گردا را سوار کرد و برد به طرف قصر ملکه برفی نزدیک که رسی به او گفت از دو فرسنگی اینجا باغستان ملکه برفی شروع می‌شود.	G	انتقال: قهرمان به مکان شیء مورد جستجو برده می‌شود.
کای که گردا را فراموش کرده بود او را به یاد آورد و دست او را	N	انجام ماموریت: ماموریت انجام می‌شود و مسئله و مشکل حل

می‌شود.	گرفت و به طرف خانه ی مادر بزرگ حرکت کردند.
---------	---

ولادیمیر پراپ تأکید کرده است که گاهی خویشکاری‌ها و ترتیب و توالی آنها به گونه‌ای است که شاید با خویشکاری‌های گروه بندی شده‌ی او سازگار نباشد. اتفاقاً برخی از خویشکاری‌های این داستان نیز شامل این استثناء می‌شود. همان گونه که مشاهده می‌شود این داستان ۲۸ خویشکاری از بین ۳۱ خویشکاری پراپ را داراست.

شخصیت

در بررسی‌های روایت شناختی به شخصیت توجه چندانی نشده است و نسبت به سایر عناصر داستان کمتر مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته است. « بسیاری از روایت‌شناسان شخصیت را عنصری نمیدانند که برای بررسی آن در سطح داستان جایی باز کنند.» (تولان، ۲۰۰۸: ۸۰). ساختارگرایان و شکل‌گرایان نیز مفهوم شخصیت را عنصر ساکنی در روایت داستان دانسته‌اند (والاس، ۱۳۸۶: ۸۷). پراپ نیز در کتاب ریخت‌شناسی قصه‌های پریان نظریه‌های خود را بر اساس اهمیت خویشکاری‌های اشخاص داستان پی‌ریزی کرده است نه شخصیت‌هایی که داستان را شکل می‌دهند.

از نظر پراپ آنچه اهمیت دارد خویشکاری است که حتی باعث ظهور و بروز شخصیت در داستان می‌شود و این خویشکاری است که امکان تجلی شخصیت را فراهم می‌کند. در قصه‌های پریان هفت شخصیت به چشم می‌خورد: ۱- شیر ۲- بخشنده ۳- یاریگر ۴- شاهزاده خانم ۵- گسیل دارنده ۶- قهرمان ۷- قهرمان دروغین ماری لوریان (*Marie-laure-ryan*) این هفت شخصیت و خویشکاری‌هایشان را این گونه بیان می‌دارد: «به دلیل تقاضای (A) فرستنده، (B) قهرمان، (C) شخص یا شیء مطلوبی را با شکست دادن (D) شیر، و با کمک (E) بخشنده، علی‌رغم حيله‌های (F) قهرمان دروغین به دست می‌آورد.» (آپو، ۱۹۹۵: ۳۰)

در این تحقیق پس از بررسی انواع شخصیت‌های داستان ملکه برفی به این نتیجه می‌رسیم که یاریگران متعددی در این داستان وجود دارند که نقش پیرزن از همه پررنگ‌تر است. اعزازکننده در این داستان همان شیر یا ملکه برفی است. به طور کلی، در این داستان، ۲۸ خویشکاری بر عهده ۳ شخصیت قرار گرفته است.

جدول ۲. خویشکاری‌های منسوب به شخصیت‌های داستان ملکه برفی

خویشکاری	شخصیت	کارکرد
شیر	ملکه برفی	A
بخشنده و یاریگر	پیرزن	B
قهرمان	گردا	E.F.D.G

انگیزش

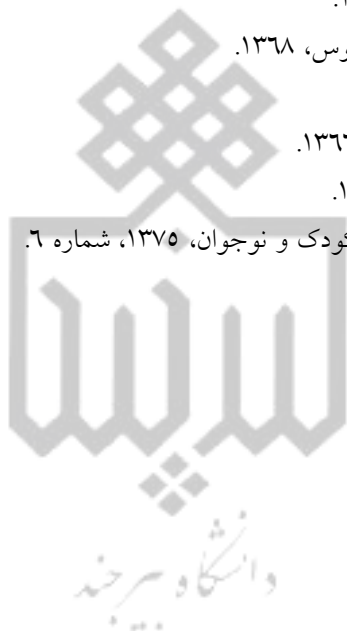
انگیزه و هدفی که باعث می‌شود فرد به خاطر آن به انجام کارهای مختلف دست بزند، همان انگیزش قصه عامیانه است. همین انگیزه‌ها هستند که باعث پویایی داستان می‌شوند. با این وجود انگیزش‌ها در داستان‌ها متفاوت و ناپایدار و بی‌ثبات هستند. اکثر خویشکاری‌ها خود به خود و در طول داستان به وجود می‌آیند؛ اما برای ظهور شیر نیاز به زدن جرقه‌ای احساس می‌شود. در این داستان هر یک از شخصیت‌ها انگیزشی برای خود یافته‌اند و بر اساس آن به عملکرد خود دست زده‌اند.

نتیجه‌گیری

داستان ملکه برفی اثر هانس کریستین اندرسن دانمارکی از جمله داستان‌های کهنی است که با ریخت‌شناسی ولادیمیر پراپ همخوانی دارد و سازگار است. خویشکاری‌های این داستان نیز مثل سایر داستان‌های عامیانه بر طبق اصول ریخت‌شناسی پراپ جدای از سایر شخصیت‌ها بررسی و این نتایج حاصل شد؛ در این داستان گردا گرفتار و اسیر طلسم و جادوی ملکه برفی شده است که ملکه با در اختیار داشتن گردا خوشحال است و با وجود او به اهدافش می‌رسد. شخصیت دیگری که در این داستان نقش پررنگی را ایفا می‌کند کای خواهر گردا است که نقش نجات دهنده‌ی او را به عهده دارد. بنابراین باید گفت که از بین ۳۱ خویشکاری پراپ تنها ۲۸ خویشکاری و از بین ۷ حوزه عملیاتی فقط ۳ حوزه در این داستان وجود دارند که خویشکاری شرارت (A) بسیار نقش پررنگی دارد و نقش قهرمان (B) بر خلاف سایر داستان‌های مطالعه شده‌ی پراپ نقش کم رنگی دارد.

منابع

- اخوت، احمد؛ *دستور زبان داستان*، اصفهان: لیتوگرافی سعدی شیرازی، ۱۳۷۱.
- اندرسن، هانس کریستین؛ *پری دریایی و ۲۸ قصه*، مترجم جمشید نوایی، تهران: انتشارات نگاه، ۱۳۸۹.
- ؛ *افسانه‌های مردم دنیا*، مترجم محسن سلیمانی، تهران: انتشارات افق، ۱۳۸۰.
- پراپ، ولادیمیر؛ *ریخت‌شناسی قصه پریان*، مترجم فریدون بدره‌ای، مشهد: انتشارات توس، ۱۳۶۸.
- جعفر نژاد، آتش؛ *۳۹ مقاله درباره ادبیات کودکان*، تهران: انتشارات هنر، ۱۳۶۳.
- لوفلر دولاشو، م.؛ *زبان رمزی قصه‌های پریوار*، مترجم جلال ستاری، انتشارات توس، ۱۳۶۶.
- والاس، مارتین؛ *نظریه‌های روایت*، مترجم محمد شهباز، تهران: انتشارات هرمس، ۱۳۸۶.
- هانت، پیتر؛ «*تعریف ادبیات کودک*»، ترجمه حسین ابراهیمی؛ پژوهش‌نامه‌ی ادبیات کودک و نوجوان، ۱۳۷۵، شماره ۶.



انجمن علمی زبان ادبی فارسی