

کهن‌الگوی سفر و روایت‌شناسی؛ تبیین کهن‌الگوی سفر در داستان‌های عامیانه ایرانی از منظر روایت‌پژوهی

دکتر مریم شریف‌نسب؛ عضو هیئت علمی پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
msharifnasab@yahoo.com

چکیده

تحلیل‌های کهن‌الگویی با روان‌کاوی و اسطوره‌شناسی، وجوه اشتراک فراوانی دارد. یکی از مشهورترین و پربسامدترین کهن‌الگوها در متون کهن و عامیانه، کهن‌الگوی سفر قهرمان است. در این کهن‌الگو، قهرمان داستان، برای انجام دادن مأموریت یا رسیدن به هدفی خاص، سفری پرمخاطره را آغاز می‌کند و در طول آن با موانع و نیز با یاری‌گرانی مواجه می‌شود. با پایان یافتن سفر، عموماً داستان نیز به پایان می‌رسد. ساختار کهن‌الگوی سفر علاوه بر ارتباط با روان‌کاوی، اسطوره‌شناسی و جامعه‌شناسی، اشتراکات فراوانی نیز با روایت‌شناسی دارد. در این پژوهش، اشتراکات این کهن‌الگو با ریخت‌شناسی پراب و روایت‌پژوهی گریماس بررسی و تحلیل شده است. برای این کندوکاو، سه داستان عامیانه با جزئیات، و پنج داستان دیگر به طور اجمال مورد بررسی قرار گرفته است. این پژوهش نشان می‌دهد که از سی و یک خویشکاری پراب، دست‌کم بیست‌خویشکاری با اجزای کهن‌الگوی سفر مطابقت دارد؛ باقی‌کارویژه‌ها نیز با یکدیگر تلفیق شده، ذیل یک عنوان جای می‌گیرد. کهن‌الگوی سفر با اجزای روایت‌شناختی گریماس نیز شباهت‌های فراوان دارد و کاملاً قابل بازنشانی است.

کلیدواژگان: کهن‌الگو، سفر قهرمان، ریخت‌شناسی، روایت‌پژوهی، داستان عامیانه، پراب، گریماس.

مقدمه

اصطلاح کهن‌الگو با انتشار آرای روانشناس سویسی، کارل گوستاو یونگ، شهرت فراوانی یافت. بعدها ادبیات و خصوصاً نقد ادبی، این مقوله را به کار گرفت و کم‌کم نقد کهن‌الگویی - که می‌توان آن را ذیل نقد روانکاوانه دانست - شکل گرفت.

کهن‌الگوها ریشه در اسطوره و ناخودآگاه دارند. از این جهت نقد کهن‌الگویی با دو حوزه روان‌کاوی و اسطوره‌شناسی مرتبط است. هرچند هر قوم، اساطیر خاص خود را دارد، اسطوره به معنای کلی آن، جهان‌شمول است. درون‌مایه‌های مشابهی در اسطوره‌های متعدد و متفاوت در اقوام گوناگون - که گاه به لحاظ جغرافیایی و تاریخی فاصله بسیار دارند - یافت می‌شود که معمولاً پاسخ‌های روانی قابل مقایسه‌ای را برمی‌انگیزند و نقش فرهنگی مشابهی را به عهده دارند. این مایه‌ها و تصاویر را «کهن‌الگو» می‌نامند. (نگ. گرین و دیگران ۱۳۸۵: ۱۶۱ و ۱۶۲)

ظاهراً نخستین بار یونگ، روان‌پزشک سویسی، مبحث «ناخودآگاه جمعی» و مسائل وابسته به آن را در «روان‌شناسی تحلیلی» خود مطرح کرده است. او معتقد بود ناخودآگاه جمعی بشر، حاوی تصاویر و مفاهیم مشترکی است که به گونه‌ی غریزی و عمومی شکل گرفته‌اند و در رؤیاها و خیال‌پردازی‌های اقوام، خود را ظاهر می‌سازند. (نگ. تسلیمی ۱۳۸۸: ۱۲۷ و ۱۲۸)

کهن‌الگوها انگاره‌های متعدد و متفاوتی از تصاویر (چون آب، خورشید، رنگ‌ها، اشکال، جانوران و...) گرفته تا مفاهیم (چون خلقت، جاودانگی، قهرمان، سفر، خود، سایه، روان زنانه و مردانه و...) را دربر می‌گیرند.

از میان کهن‌الگوها برخی در ادبیات اقوام گوناگون بازتاب و ظهور بیشتری داشته است. کهن‌الگوی سفر قهرمان از این زمره است. در این کهن‌الگو، سالک/قهرمان برای دست‌یافتن به رستگاری/هدف راهی سفری طولانی، پرمخاطره و اعجاب‌آور می‌شود. او در این سفر ناگزیر است از موانع دهشتناک فراوانی ردشود؛ با اژدها (در اشکال مختلف) مبارزه کند؛ پاسخ معماهای دشواری را بیابد و سرانجام با عبور از همه موانع و غلبه بر همه دشمنان، سوژه مورد نظر را نجات دهد/به دست بیاورد. (نگ. گرین ۱۳۸۵: ۱۶۶)

*تبیین مسئله:

ولادیمیر پراپ معتقد بود داستان‌های عامیانه روسی از الگوهای ساختاری یکسانی تبعیت می‌کنند؛ بدین منظور به بررسی یکصد قصه پریان پرداخت. او در این بررسی به الگویی با سی و یک کارویژه دست یافت که ریخت عمومی همه قصه‌های پریان روسی را بازمی‌نمود و قابل تعمیم بود. پراپ معتقد بود ممکن است همه قصه‌های پریان، تمامی این کارویژه‌ها را نداشته باشند؛ اما کارویژه‌های موجود، حتماً روال و ترتیب ثابتی دارند. (نگ. پراپ ۱۳۸۶: ۴۴ تا ۴۷)

پراپ در باب ساختار قصه‌های پریان روسی، به چهار قانون کلی دست‌یافته بود:

۱. عناصر ثابت و دائمی قصه‌ها (کارویژه‌ها) جدا از این‌که به کدام شخصیت تعلق دارند و چگونه شکل می‌گیرند، بنیان سازنده حکایت محسوب می‌شوند. ۲. شماره کارویژه‌ها همواره محدود و در حکایت‌های مورد نظر او، سی و یکی هستند. (برخی از آن‌ها عبارتند از: شرارت، فرمان یا مأموریت، عزیمت، تدارک یا دریافت، شیء جادویی، کشمکش، پیروزی و...) و در ساختار نهایی قصه، هفت شخصیت دخیل هستند. (قهرمان، یاری‌دهنده، شریر، شخص مورد جستجو، فرستنده، بخشنده، قهرمان دروغین) ۳. توالی کارویژه‌ها همواره یکسان است. همه نقش‌ها در همه قصه‌ها نمی‌آید؛ اما قانون توالی و ترتیب کارویژه‌ها همواره پابرجاست. ۴. همه حکایت‌ها از نظر ساخت، به ساختی نهایی وابسته‌اند که می‌توان به آن دست‌یافت. (نگ. همانجا) ۱

بعدها گرماس بر دسته‌بندی پراپ، ایرادهایی وارد و تمامی سی و یک کارویژه پراپ را در سه زوج مشارک فرایند، تلخیص کرد: فاعل (متناظر با قهرمان پراپ)/مفعول (متناظر با مورد جستجوی پراپ)؛ دهنده یا فرستنده (متناظر با حکم)/گیرنده (متناظر با بهره ور)؛ مددکار (متناظر با بخشنده)/حریف (متناظر با خبیث یا قهرمان دروغین) (نگ. اسکولز ۱۳۷۹: ۱۴۷ تا ۱۵۸) ۲

از سوی دیگر، در میان کهن‌الگوهای یونگی، سفر قهرمان، کهن‌الگویی عام و فراگیر است. داستان قهرمان، به رغم تنوع بی پایان، در اصل همواره یک سفر با ویژگی‌های معین است: قهرمان از راحتی و آسایش محیط عادی خویش دست می‌شوید و با پذیرش خطر چالش‌برانگیز دنیایی ناآشنا پا به آن می‌گذارد. این سفر، گاهی آفاقی و بیرونی است (جنگل، غار، مازهای هزار تو، سرزمینی غریب و...) و گاهی انفسی و درونی (سفری ذهنی، دلی، روحانی، ...) در اغلب داستان‌ها، قهرمان در طی سفر رشد می‌کند و متحول می‌شود؛ از شیوه‌ای زندگی به شیوه‌ای دیگر دست می‌یابد و این تغییر، اغلب مثبت است. سفر قهرمان عموماً شامل دوازده مرحله است: ۱. دنیای عادی، ۲. دعوت به ماجرا، ۳. رد دعوت، ۴. ملاقات با پیر، ۵. عبور از گردنه نخست، ۶. آزمون، پشتیبان، دشمن ۷. فرو رفتن به درونی‌ترین غار

۱. به جز پراپ، کسان دیگری چون آندره یولس، کلود برمون و اتین سوربو نیز درباب امکان طبقه‌بندی روایت‌های مشابه، دست به کارهایی زده بودند. (نگ. اخوت ۱۳۷۱: ۴۹ و اسکولز ۱۳۸۳: ۶۹ تا ۸۰)

۲. پس از گرماس نیز تلاش برای یافتن مشارکین روایت‌های مشابه، ادامه یافت. بعدها این موضوع یکی از فرضیات معیار در روایت‌شناسی شد که ساختار هر روایت، قابل قیاس با ساختار جمله است. در این راه تودوروف، یکصد قصه از داستان‌ها دکامرون را مورد بررسی قرار داد و به این نتیجه رسید که هر قصه متشکل از سه جزء (پاره، قضیه و اجزای کلام) است. (نگ. بالایی ۲۷۲)

۸. آزمون دشوار ۹. دست‌یابی به جایزه ۱۰. مسیر بازگشت ۱۱. تجدید حیات ۱۲. بازگشت به اکسیر (نگ. و گلر ۱۳۸۶: ۱۸ و ۱۹؛ نیز نگ. کمبل ۱۳۹۳: ۱۸۹ تا ۲۵۰)

به نظر می‌رسد می‌توان میان الگوی ریخت‌شناسانه پراب، الگوی روایت‌شناسانه گریماس و الگوی سفر قهرمان یونگ (و کمبل) شباهت‌های مایه‌زا یافت. به این منظور، هشت داستان عامیانه ایرانی (سه داستان به طور مفصل و پنج داستان به اجمال) از این منظر مورد بررسی قرار می‌گیرد. این داستان‌ها عبارتند از: چل‌گیس، سلطان‌مار، باغ‌سیب، نمکی، تک‌ترکمان، دختر شهر چین، ملک جمشید و دیب سیب دزد، میرماهی و ابراهیم طیب.

*تحلیل حکایت‌ها:

*چل‌گیس:

پادشاهی قدرتمند، صاحب فرزند نمی‌شود. درویشی دوره‌گرد با استفاده از قدرت جادویی خود، سبب می‌شود پادشاه صاحب پسری با نام «جهان‌تیغ» شود. روزی پسر از فرمان پدر سرپیچی کرده به سراغ خزانه همیشه در بسته پادشاه می‌رود. در خزانه تصویر چل‌گیس را می‌بیند و شیفته او می‌گردد. باز هم با سرپیچی از فرمان پدر، برای یافتن چل‌گیس، راهی سفر می‌شود. (دختر در باغ دیوان در بند است) جهان‌تیغ در این سفر با یک دریانورد و یک ستاره‌شناس آشنا و همراه می‌شود. در راه، به مردمان دو شهر برای حل مشکلاتشان کمک می‌کنند و جهان‌تیغ پادشاه هر دو کمک (ازدواج با دختر حاکم و حکومت بر آن شهر) را به دریانورد و ستاره‌شناس می‌بخشد. در نهایت به باغ دیوان می‌رسد و طی ماجراهایی، چل‌گیس و همه مردم شهر را از دست دیوان نجات می‌دهد. مدت اندکی پس از ازدواج با چل‌گیس، با حیلۀ پیرزنی که از سوی پادشاه سرزمین دیگری تحریک شده، در چاهی گرفتار و همسرش چل‌گیس دزدیده می‌شود. ستاره‌شناس و دریانورد با مهارت‌های خاص خود جهان‌تیغ را از قعر چاه می‌رهانند، چل‌گیس را می‌یابند، بدکاران را مجازات می‌کنند و همگی سال‌های سال به خوبی و خوشی زندگی می‌کنند. (نگ. صبحی ۱/۱۳۸۷: ۳۶۷ تا ۳۸۱)

اجزای کهن‌الگوی سفر قهرمان در این قصه، قابل پی‌گیری است:

۱. دنیای عادی: حکایت با تصویری واقع‌گرایانه از زندگی آغاز می‌شود؛ پادشاهی که آرزویش داشتن فرزند است. قهرمان این داستان، همین پسر است که به شیوه‌ای غیرعادی متولد می‌شود؛ اما جز خنجری که بر کمر دارد و بواقع شیشه عمر اوست، ویژگی غیر معمول دیگری ندارد.
۲. دعوت به ماجرا: قدم گذاشتن جهان‌تیغ به خزانه‌ای که از آن منع شده است، سبب آشنایی او با چل‌گیس و شیفگی او می‌شود.

۳. ردّ دعوت: جهان‌تیغ در بدو ورود به خزانه تصویر دختر را می‌بیند؛ اما در بادی امر توجه خاصی مبذول نمی‌دارد: «اول به چشمش نیامد.» اما بعد که دقیق‌تر به تصویر نگاه می‌کند، نظرش تغییر می‌کند.

۴. مرشد (پیر فرزانه): نخستین راهنمایان جهان‌تیغ برای دست‌یابی به چل‌گیس، پادشاه و همسرش هستند که محل زندان دختر را به او می‌گویند. در نزدیکی باغ دیوان نیز، پیرمردی حضور دارد که به او یاد می‌دهد چگونه می‌تواند به باغ دیوان وارد شود. هدایت اینان هرچند جهان‌تیغ را در رسیدن به مقصد یاری می‌دهد، در نهایت خود او به تنهایی با دیوان مواجه شده، آنان را شکست می‌دهد و این قانون سفر قهرمان است.

۵. عبور از آستانه (گردنه) اول: برای ورود به قصر دیوان، جهان‌تیغ باید گریه در حال حرکتی را با تیر بزند و در غیر این صورت - همچون بی‌شمار خواستگاران دیگر - تبدیل به سنگ می‌شود. پیروزی او در زدن تیر به هدف، او را از آستانه نخست، عبور می‌دهد.

۶. آزمون، پشتیبان و دشمن: کنیزان قصر دیوان، ناگزیرند با مژه‌هایشان زمین را جارو کنند. جهان تیغ به ایشان جاروهایی می‌دهد تا از این رنج رها شوند؛ این لطف سبب می‌شود آن‌ها بی‌هیچ سرو صدایی او را به داخل قصر راه دهند.

۷. راه‌یابی به درونی‌ترین غار: درونی‌ترین غار در این قصه، بواقع اتاقی است که چل‌گیس در آن زندانی است. قهرمان به این اتاق راه‌یافته، با چل‌گیس قول و قرار ازدواج می‌گذارد.

۸. آزمایش سخت: بازکردن چهل‌گیس دختر از چهل ستون بدون اینکه دیوان متوجه شوند، آزمون دشوار قهرمان در این مرحله است.

۹. جایزه (تصرف شمشیر): جایزه قهرمان، وصال چل‌گیس است. او می‌تواند با چل‌گیس ازدواج کند و در همان قصر دیوان «چند ماهی [...] به خوبی و خوشی از دنیا و زندگی کام گرفتند».

۱۰. مسیر بازگشت: مسیر بازگشت از جایی آغاز می‌شود که پیرزن با حيله می‌تواند خنجر را از جهان تیغ جدا کند و جان او را بگیرد. پس از این اتفاق، جهان تیغ دوباره باید چل‌گیس را به دست آورد و به سرزمین پدری (مألوف) بازگردد.

۱۱. تجدید حیات: تجدید حیات در این قصه به معنای عینی کلمه رخ می‌دهد. جهان تیغ که با حيله پیرزن جان‌باخته است، با تلاش یاران صمیمی خود، ستاره‌شناس و دریانورود، دوباره زندگی را از سر می‌گیرد و معشوقه را نیز بازمی‌یابد.

۱۲. بازگشت با اکسیر: اگر اکسیر را راز حیات بدانیم، جهان تیغ به شیشه عمر خود (خنجر جادویی) دست می‌یابد و یا معشوق (چل‌گیس) را که سبب جوانی و طراوت عمر است به کف می‌آورد و در سرزمین پدری به پادشاهی می‌رسد.

چنان‌که پیداست، هر دوازده مرحله سفر قهرمان در این قصه به ترتیب اتفاق افتاده است.
*سلطان مار:

مار، به پیر خارکن که صاحب سه دختر است فرمان می‌دهد یکی از دختران خود را به ازدواج او درآورد؛ وگرنه اجازه ندارد در صحرای او به خارکنی بپردازد. کوچکترین دختر خارکن (مهرنگار) ازدواج با مار را می‌پذیرد. شب زفاف، جوان زیبایی از جلد مار بیرون می‌آید. دو خواهر مهرنگار که راز سلطان مار را از پشت در دیده‌اند از روی حسادت، جلد مار را می‌سوزانند. سلطان مار تبدیل به پرنده شده از روزن پر می‌کشد و میان او و مهرنگار فراق می‌افتد. مهرنگار با کفش و عصای آهنین به دنبال شوی می‌رود؛ اما وقتی او را می‌یابد که قرار است سلطان مار را به ازدواج دختر عمویش درآوردند. مهرنگار با کمک سلطان مار، تمام طلسم‌های مادر سلطان مار را باطل می‌کند و طی ماجراهای فراوانی از دست خانواده سلطان مار می‌گریزند. مهرنگار و سلطان مار به سرزمین خارکن بازمی‌گردند؛ خواهران حسود مهرنگار را عفو می‌کنند و سال‌های سال به خوبی و خوشی با هم زندگی می‌کنند.

۱. دنیای عادی: شخصیت اصلی این قصه، مهرنگار، دختری از طبقه فرودست جامعه است که جز شجاعت ازدواج با یک مار، هیچ نشانه دیگری از قهرمانی در او نیست.

۲. دعوت به ماجرا: تقاضای مار برای ازدواج با یکی از دختران خارکن، مرحله دعوت به ماجراست.

۳. رد دعوت (قهرمان بی‌میل): دو خواهر بزرگ‌تر، ازدواج با مار را به سخره گرفته، پدر را بابت ابلاغ این پیشنهاد تحقیر و سرزنش می‌کنند؛ اما کوچک‌ترین دختر برای نشکستن دل پدر، پیشنهاد ازدواج مار را می‌پذیرد.

۴. مرشد (پیر فرزانه): در این قصه مرشد و راهنما، همان معشوق (سلطان مار) است؛ زیرا هنگام پرکشیدن از روزن، راه وصال مجدد را به مهرنگار نشان می‌دهد و در باطل کردن طلسم‌های مادر نیز راهنما و مددکار مهرنگار است.

۵. عبور از آستانه اول: «مهرنگار روز بعدش [روز بعد از پرنده‌شدن و پرکشیدن سلطان‌مار] رفت یک جفت چارخ از فولاد و یک عصا از آهن برایش ساختند؛ گرفت و به راه افتاد.» این مرحله را می‌توان مهیاشدن و عبور از آستانه نخست دانست.

۶. آزمون، پشتیبان و دشمن: آزمون مهرنگار، عبور از بیابان‌های طولانی و خطرناک؛ پشتیبان او خود سلطان‌مار؛ و دشمن او مادر و خانواده سلطان‌مار هستند.

۷. راه‌یابی به درونی‌ترین غار: درونی‌ترین غار در این قصه، راه‌یابی به خانه سلطان‌مار در شب ازدواج با دخترعمویش است. مهرنگار با موفقیت این مرحله را پشت سر می‌گذارد.

۸. آزمایش سخت: عبور از طلسم‌های فراوان مادر سلطان‌مار و ازبین‌بردن عروس (دخترعموی سلطان‌مار)

۹. جایزه (تصرف شمشیر): جایزه مهرنگار، وصال سلطان‌مار، بازگشت به خانه پدری و زندگی با همه اعضای خانواده است.

۱۰. مسیر بازگشت: مادر و بستگان سلطان‌مار، در مسیر بازگشت (فرار از قصر) آن‌ها را تعقیب می‌کنند و سبب می‌شوند سلطان‌مار و مهرنگار مجبور به از میان برداشتن آنان شوند. این اتفاق در واقع، «مسیر بازگشت» ماجراست.

۱۱. تجدید حیات: حیات ازدست‌رفته قهرمان قصه، در واقع، رابطه کدورت‌آمیز مهرنگار و خواهران حسود است که با عفوکردن آنان بازسازی می‌شود.

۱۲. بازگشت با اکسیر: در این قصه به نظر می‌رسد «عشق» اکسیری است که مهرنگار با دادن توانی سخت، بدان دست می‌یابد و با باطل‌شدن سلطان‌مار و اتصال مجدد پیوند زناشویی، آرامش و شادی به خانه خارکن بازمی‌گردد.
*باغ سیب:

درخت سیبی در باغ پادشاهی رویده است که سه سیب بر شاخه دارد و قرار است سیب‌ها تبدیل به سه دختر شوند و با سه پسر پادشاه ازدواج کنند. پادشاه هر شب یکی از پسران را به مراقبت از درخت می‌گمارد تا سیب‌ها را از چنگ دیو در امان بدارد؛ اما پسران موفق نیستند و دیو، هر سه سیب را می‌دزدد. پسر کوچک‌تر (ملک محمد) به دنبال دیو به درون چاه می‌رود و دیو و سه دختر را می‌یابد. دیو به دست ملک محمد کشته می‌شود و دختران نجات می‌یابند. دو برادر ملک محمد از ترس شماتت پدر حاضر به نجات او از درون چاه نمی‌شوند و فقط سه دختر را از چاه بیرون می‌کشند. ملک محمد پس از گذراندن مراحل بسیار دشوار، از چاه خلاص می‌شود و در مسابقه‌ای بر برادران خود فائق آمده، با دختر مورد علاقه‌اش (کوچک‌ترین سیب) ازدواج می‌کند و به جای پدر بر تخت می‌نشیند.

۱. دنیای عادی: ملک محمد، قهرمان داستان، فرزند کوچک‌تر پادشاه و فاقد نشانه‌های خارق‌العاده است. فقط پس از ماجرای دزدیه شدن سیب‌ها، شجاعت، پی‌گیری و جوانمردی او آشکار می‌شود.

۲. دعوت به ماجرا: ورود به ماجرا زمانی اتفاق می‌افتد که پادشاه سه پسر را به نوبت به مراقبت از درخت می‌گمارد.

۳. ردّ دعوت (قهرمان بی‌میل): ظاهراً این بخش از سفر قهرمان در این قصه وجود ندارد.

۴. مرشد (پیر فرزانه): در طول این سفر، هیچکس قهرمان داستان (ملک محمد) را یاری و راهنمایی نمی‌کند (تا زمانی که از آستانه اول عبور می‌کند).

۵. عبور از آستانه اول: هنگامی که ملک محمد وارد چاهی می‌شود که دیوان در آن ساکن‌اند، در واقع از آستانه نخست عبور کرده است.

۶. آزمون، پشتیبان و دشمن: پس از عبور قهرمان از آستانه نخست (ورود به چاه)، نخستین یاریگر او (دختری که قرار است با او ازدواج کند) وارد صحنه می‌شود. (تا پیش از این بخش، دختر، سیب بوده است.) سیمرغ نیز در مراحل بعدی، قهرمان را برای رسیدن به هدفش یاری می‌کند. (قهرمان، فرزندان سیمرغ را از مرگ نجات داده است.)

۷. راه‌یابی به درونی‌ترین غار: درونی‌ترین غار برای قهرمان در این قصه، قصر پدری است؛ زیرا قهرمان در پایان داستان به‌شکلی ناشناس به شهر وارد و در مسابقه‌ای با بادران وارد رقابت - بر آنان چیره - می‌شود. برادران

دشمن روی و نامزدی که به اجبار قرار است به ازدواج پادشاه (پدر قهرمان) درآید، گویی غار دهشتناکی هستند که قهرمان به آن وارد -و با سربلندی از آن خارج- می‌شود.

۸. آزمایش سخت: تصاحب مجدد دختر و از سر راه برداشتن برادرانِ ناجوانمرد، دشوارترین بخش آزمون قهرمان است.

۹. جایزه (تصرف شمشیر): بازپس گرفتن دخترِ سب و چیرگی بر برادران، جایزهٔ قهرمان است.

۱۰. مسیر بازگشت: قهرمان داستان هنگامی که به قصر پدری بازمی‌گردد، برادرانِ ناجوانمرد را در اسارت خود دارد و می‌تواند به پدر اثبات کند که برادران در حق او ظلم روا داشته‌اند.

۱۱. تجدید حیات: در پایان ماجرا با سیاه‌رو شدن برادران و آشکارشدن رشادت ملک‌محمد، پدر از پادشاهی کناره‌گیری کرده، قهرمان بر تخت می‌نشیند.

۱۲. بازگشت با اکسیر: به نظر می‌رسد در این داستان، اکسیر وجود ندارد؛ مگر اینکه ازدواج با دختر سب و نشستن بر تخت پادشاهی را اکسیر بدانیم.

*حکایت‌های دیگر:

نام حکایت	شرح سفر
نمکی	دیو، دختری را از خانه ربوده با خود به قصر می‌برد. قهرمان این داستان، دختر ربوده شده نیست؛ بلکه شاهزاده‌ای است که پیش‌تر به دست دیو ربوده شده و سفری طولانی را با تمام اجزای کهن آگوی سفر پشت سر گذاشته است. در نهایت همین شاهزاده، دیو را می‌کشد و با نمکی ازدواج می‌کند.
تک‌ترکمان	تک‌ترکمان دیو، زنی را می‌دزد. شوهر برای یافتن همسرش، سفری صعب و طولانی را (با اغلب اجزای کهن آگوی سفر) پشت سر می‌گذارد و در نهایت دیو را می‌کشد. در این قصه، شوهر، همسرِ بازیافته را نیز (به سبب خیانت و هم‌دستی با دیو) می‌کشد؛ در عوض با دیوبانویی که در دست تک‌ترکمان اسیر بوده است ازدواج می‌کند.
دختر شهر چین	شاهزاده در جنگل به مورچه‌ها، یک شیر و یک کبوتر کمک می‌کند و در عوض به کمک آن‌ها معماهای پادشاه چین را حل می‌کند و با دختر او ازدواج می‌کند و سپس به شهر خود باز می‌گردد. اغلب مراحل سفر قهرمان در داستان وجود دارد.
ملک جمشید و دیب سب‌دزد	ملک جمشید پسر کوچک‌تر پادشاه است که می‌تواند برخلاف دو برادر بزرگ‌تر - ماموریت پدر را انجام دهد؛ لذا مورد حسادت برادران واقع شده، به چاه انداخته می‌شود. درون چاه، دیو مهیب را می‌کشد، دختر پادشاه هند را می‌رهاند، همراه دختر به شهر پدری بازمی‌گردد، برادران را عفو می‌کند، با دختر ازدواج می‌کند و به جای پدر بر تخت شاهی می‌نشیند. مراحل سفر قهرمان به‌طور کامل در قصه وجود دارد.

<p>ابراهیم موظف می‌شود برای درمان نابینایی پادشاه میرماهی را شکار کند؛ اما پس از مواجهه با میرماهی دلش به رحم می‌آید و ماهی را شکار نمی‌کند؛ بنابراین پدر(پادشاه) او را به دست جلاد می‌سپارد. جلاد از روی ترحم او را بیرون از شهر رها می‌کند. ابراهیم در بیابان با درویشی روبه‌رو می‌شود و طی سفری طولانی و پرماجرا به دامادی پادشاه سرزمین دیگری درمی‌آید. در نهایت معلوم می‌شود درویش همان میرماهی است که به پاس قدردانی از ابراهیم با او همراه شده است. وجوه فراوانی از کهن‌الگوی سفر قهرمان در این قصه وجود دارد.</p>	<p>میرماهی و ابراهیم طیب</p>
<p>شاهزاده پس از مرگ پدر از دست برادران خود می‌گریزد و از شهر پدری می‌کوچد؛ اما پس از طی کردن مراحل بسیار دشوار، موفق به کسب موفقیت‌های پیش‌بینی نشده می‌شود و با بازگشت به وطن، به مقام بالا دست می‌یابد. اغلب مراحل سفر قهرمان در این قصه وجود دارد.</p>	<p>یوسف شاه پریان و ملک احمد</p>

*کهن‌الگوی سفر قهرمان و الگوی پراپ:

ولادیمیر پراپ معتقد بود قصه‌های پریان روسی هر مضمونی که داشته باشند و در رده‌بندی آرنه-تامپسون در هرکجا قرار بگیرند، به هر حال خارج از سی و یک خویشکاری معین صورت نمی‌گیرند. ممکن است همه قصه‌های پریان تمامی این سی و یک خویشکاری را نداشته باشند؛ اما خویشکاری‌های موجود همواره تابع نظم و توالی مشخصی هستند. (نک. پراپ ۱۳۸۶: ۵۳) بررسی‌های پراپ منجر به آشکارشدن ریخت و شمایل کلی قصه‌های پریان روسی شد؛ هرچند که بعدها درباره داستان‌های سایر ملل نیز به کار گرفته شد و نشان داد قصه‌های عامیانه ملل، کم و بیش از خویشکاریهای مشابهی صورت‌بسته‌اند. جالب اینجاست که خویشکاری‌های فراوانی در این تقسیم‌بندی سی‌ویک‌گانه، با اجزا و عناصر اصلی کهن‌الگوی قهرمان مشابهت - اگر نه تناظر- دارد:

نمونه	مراحل سفر قهرمان	خویشکاری‌های پراپی
شاهزاده در ناز و نعمت رشد می‌کند تا اینکه یک روز ...	دنیای عادی	خویشکاری‌های ۱ تا ۲۹
یک روز در یکی از اتاق‌های ممنوعه قصر تصویر چل‌گیس را می‌بیند و...	دعوت به ماجرا	قهرمان به کمک یا ماموریت فراخوانده می‌شود. (خ ۱۰)
ابتدا توجهی نمی‌کند؛ اما بعد عاشق تصویر می‌شود. پدر و مادر او را از یافتن دختر نهی می‌کنند.	ردّ دعوت (قهرمان بی‌میل)	قهرمان از کاری نهی می‌شود (خ ۲)
وسط بیابان به پیری	مرشد (پیر فرزانه)	قهرمان، اختیار استفاده از یک عامل

^۱ خ در جدول علامت اختصاری خویشکاری است.

^۲ غیبت یکی از اعضای خانواده، نهی شدن قهرمان از کاری، نقض شدن نهی، حضور شریر در ماجرا و...

	جادویی یا یاریگر را به دست می آورد. (خ ۱۴)	برخورد کرده، راه دست‌یابی به چل‌گیس را از او فرا می‌گیرد.
۵	قهرمان اختیار استفاده از یک عامل جادویی حمایتگر را به دست می‌آورد. (خ ۱۵)	بیرون قلعه گربه سیاهی است که باید شکار شود. اگر تیر به خطا رود، تیرانداز سنگ می‌شود. شاهزاده گربه را با تیر می‌زند و با دسته‌کلیدی که در گردن گربه است از آستانه قلعه عبور کرده به درون راه می‌یابد.
۶	قهرمان آزمایش می‌شود، مورد پرسش قرار می‌گیرد، مورد حمله واقع می‌شود... (خ ۱۳)	شاهزاده وارد قلعه شده، شمشیر زرین را یافته، گردن چهل دیو را می‌زند و چهل گیسوی دختر را از چهل ستون باز می‌کند.
۷	بدبختی یا مصیبت یا کمبود ابتدای قصه، التیام می‌یابد. (خ ۲۰)	به خلوت چل‌گیس راه یافته، با او ازدواج می‌کند.
۸	انجام دادن کار دشواری از قهرمان خواسته می‌شود. (خ ۲۶)	با حیلۀ پیرزن، چل‌گیس ربوده می‌شود. شاهزاده به درون چاه انداخته می‌شود.
۹	ماموریت انجام می‌گیرد و مشکل حل می‌شود. (خ ۲۷)	با مرارت بسیار شاهزاده خود و سپس چل‌گیس را نجات می‌دهد.
۱۰	قهرمان بازمی‌گردد (خ ۲۱)	شاهزاده به همراه چل‌گیس به قصر خود بازمی‌گردند.
۱۱	قهرمان شکل و ظاهر جدیدی پیدا می‌کند (خ ۳۰)	شاهزاده بواسطه خنجر که شیشه‌ی عمر اوست، سلامت خود را بازمی‌یابد.
۱۲	قهرمان عروسی می‌کند و بر تخت شاهی	با چل‌گیس ازدواج

کرده، سال‌های سال به خوبی و خوشی زندگی می‌کند.	می‌نشیند(خ ۳۱) (نگ. پراپ ۱۳۸۶: ۶۰ تا ۱۳۲)		
--	---	--	--

پراپ هفت خویشکاری نخست را «تدارک» می‌نامد. می‌توان خویشکاری هفت تا ده را آغاز گرفتاری، و خویشکاری‌های پس از آن را به ترتیب، جابه‌جایی، مبارزه، بازگشت و شناسایی نامید. (نگ. اسکولز ۱۳۷۹: ۹۸) چنانکه دیده می‌شود میان خویشکاری‌های پراپی و مراحل سفر قهرمان، شباهت‌های فراوان وجود دارد و می‌توان دست‌کم بیست خویشکاری را در مراحل سفر قهرمان تشخیص داد و دنبال کرد. نکته حائز اهمیت این است که در مراحل سفر قهرمان، ترتیب خویشکاری‌های پراپ مراعات نمی‌شود؛ اما روال منطقی و باورپسند در سفر قهرمان بیشتر به چشم می‌خورد.

در مراحل سفر قهرمان، می‌توان چندین خویشکاری پراپی را در یک مرحله تلخیص کرد. از قضا، این همان کاری است که برخی از شکل‌گرایان پس از پراپ انجام دادند. از جمله این افراد می‌توان به الگوی گریماس اشاره کرد. *سفر قهرمان و الگوی گریماس:

گریماس در کتاب معنی‌شناسی ساختاری به تقلیل و دسته‌بندی خویشکاری‌های پراپ پرداخت و الگویی طراحی کرد که به «مدل گریماس» مشهور است. از نظر او هر قصه (روایت)، از شش کنشگر متشکل است که می‌توان آن‌ها را در سه گروه دوتایی تقسیم کرد:

فرستنده ← سوژه (موضوع) ← گیرنده

یاری‌دهنده ← ابژه (فاعل/قهرمان) ← مخالف (دشمن) (نگ. اخوت ۱۳۷۱: ۱۴۶)

فرستنده، انگیزه‌ای است که شخصیت اصلی را به عملی تحریک یا وادار می‌کند. گیرنده، عنصری است که عمل فرستنده را دریافت می‌کند. سوژه یا موضوع انگیزه‌ای است که شخصیت را به سمت هدف پیش می‌برد. هدف، مقصود و آرمان مورد نظر است. نیرو یا نیروهای کمکی و نیرو یا نیروهای مخالف (بازدارنده) سبب کنش کاراکترها می‌شوند. (نگ قادری ۱۳۸۰: ۱۹۶ تا ۲۰۱)

*ابژه/ سوژه و سفر قهرمان:

هنگامی که گرماس از سوژه سخن می‌گوید، این انگاره را در نظر دارد: «آرزو، جستجوی هدف» (نگ. سلدن و ویدوسون ۱۳۹۲: ۱۴۴)

در سفر قهرمان نیز، معمولاً قهرمان در پی دستیابی به یک آرزو، راهی سفر می‌شود و یا در جستجوی چیزی و برای رسیدن به هدفی، تن به مشکلات و مرارت‌های سفر می‌دهد. سوژه سفر قهرمان، خود قهرمان است و ابژه آن معمولاً معشوق یا موقعیت والایی مانند پادشاهی است.

برای نمونه از میان حکایت‌های مورد بررسی می‌توان این‌همانی‌های ذیل را کاوید:

نام حکایت	ابژه	سوژه
چل‌گیس	شاهزاده (جهان‌تیغ)	وصال چل‌گیس
سلطان‌مار	مهرنگار	شاهزاده طلسم‌شده (سلطان‌مار)
باغ سیب	شاهزاده (ملک‌محمد)	دختر سیب

*فرستنده/گیرنده و سفر قهرمان:

در حکایت‌هایی که مبتنی بر سفر قهرمان شکل گرفته‌اند، عموماً گزاره «ارتباط» (نگ.سلدن و ویدوسون ۱۳۹۲: ۱۴۴) نیز وجود دارد؛ بدین معنا که معمولاً پیام‌هایی بین شخصیت‌های داستان ردّ و بدل می‌شود که در روند و نتیجه حکایت تأثیر دارند. این ارتباط، فرستنده و گیرنده دارد. در حکایت‌های مورد بررسی، می‌توان از باب نمونه، فرستنده و گیرنده‌های ذیل را تشخیص داد:

نام حکایت	فرستنده	گیرنده
سلطان مار	شاهزاده طلسم شده (سلطان مار برای مهرنگار هم در جایگاه یاریگر قهرمان است و هم سوژه، درعین حال فرستنده پیام نیز هست)	مهرنگار
باغ سیب	پادشاه (پدر) نخستین پیام را ارسال می‌کند؛ اما مؤثرترین فرستنده، همان معشوق (دختر سیب) است که یاریگر و سوژه نیز هست.	شاهزاده (ملک محمد)

باید گفت در مجموع، در داستان‌هایی که بر اساس کهن‌الگوی سفر قهرمان شکل گرفته‌اند، قهرمان در جایگاه گیرنده و سوژه در جایگاه فرستنده است.

* یاریگر/مخالف و سفر قهرمان:

در حکایت‌هایی که بر مبنای کهن‌الگوی سفر قهرمان ساخته شده‌اند، حامی یا یاریگری وجود دارد که قهرمان را در دستیابی به مورد جستجو (عموماً معشوق) کمک کرده، سبب می‌شود او سفرش را به سلامت به پایان برساند. در مقابل، نیرو یا نیروهای بازدارنده‌ای در ماجرا حضور دارند که سبب شکل‌گیری تضاد و تعارض خواسته‌های کاراکترها شده، کنش‌ها را شکل می‌دهند. این مبارزه‌ها ممکن است به قهرمان آسیب برساند یا دستیابی به هدف را به تأخیر بیندازد؛ اما هرگز سبب ازمیان‌رفتن قهرمان نمی‌شود و درنهایت، چیرگی و پیروزی از آن قهرمان است. در داستان‌های مورد بررسی می‌توان یاریگران و مخالفانی را از باب نمونه مشخص کرد:

نام حکایت	یاریگر	مخالف
چل‌گیس	ستاره‌شناس / دریانورد	چهل دیو/پسر پادشاه کشور همسایه / پیرزن حيله‌گر
سلطان مار	سلطان مار	خواهران مهرنگار / خانواده سلطان مار
باغ سیب	دختر سیب	برادران ملک محمد/دیوان

جمع‌بندی و نتیجه‌گیری:

متون روایی عامیانه از آبشخورهای متعددی همچون اساطیر، باورهای کهن و فرهنگ توده سیراب شده است؛ بنابراین می‌توان در این متون ردّ پای مسائل بی‌شماری را پی گرفت. کهن‌الگوها به مثابه رویایی عمومی که در ژرف‌ساخت ذهنیت بشر مشترک است، در بسیاری از داستان‌های عامیانه دیده می‌شوند. کهن‌الگوی سفر قهرمان از جمله رایج‌ترین این الگوهاست که به کرات در داستان‌های عامیانه ایرانی و غیرایرانی دیده می‌شود. در این کهن‌الگو، قهرمان در پی دستیابی به یک آرمان یا آرزو، تن به سفری مهیب می‌دهد؛ با یاریگران و معارضانی مواجه می‌شود و پس از مبارزاتی جانکاه، به سوژه مورد نظر خود دست می‌یابد. این داستان‌ها همواره فرجامی نیک دارند و دستیابی به هدف، نتیجه محتوم آنهاست.

کهن‌الگوی سفر قهرمان در دوازده مرحله صورت می‌گیرد و مراحل دوازده‌گانه آن با خویشکاری‌های سی و یک‌گانه پراپ که در ریخت‌شناسی افسانه‌های پریان به کار گرفته بود، قابل مقایسه است. این قیاس نشان می‌دهد که دست‌کم

بیست خویشکاری از کارویژه‌های پراپ در مراحل دوازدهگانه سفر قهرمان قابل‌بازشناسی است و سایر خویشکاری‌ها نیز کنش جدیدی به روال سفر قهرمان نمی‌افزاید و قابل‌تلخیص در سایر عناوین است. از سوی دیگر نمودار گریماسی در روایت‌شناسی داستان‌ها که کنش‌ها را در شش کنش‌گر (فرستنده/گیرنده/سوژه/ابژه/یاریگر/معارض) خلاصه می‌کرد کاملاً با روال سفر قهرمان قابل‌قیاس و بازشناسی است. این پژوهش که با مقایسه تطبیقی جزء به جزء چند داستان عامیانه با الگوهای پیش‌گفته صورت گرفته است، نشان می‌دهد که می‌توان از نقد کهن‌الگویی برای درک بهتر روایت‌ها و نیز در پژوهش‌های روایت‌شناختی بهره گرفت.

فهرست منابع:

- اخوت، احمد (۱۳۷۱). دستور زبان داستان. اصفهان: نشر فردا.
- اسکولز، رابرت (۱۳۷۹). درآمدی بر ساختارگرایی در ادبیات. ترجمه فرزانه طاهری. تهران: مرکز.
- بالایی، کریستف و میشل کویی پرس (۱۳۷۸). سرچشمه‌های داستان کوتاه فارسی. ترجمه احمد کریمی حکاک. تهران: معین (انجمن ایران‌شناسی فرانسه در ایران).
- پراپ، ولادیمیر (۱۳۸۶). ریخت‌شناسی قصه‌های پریان. ترجمه فریدون بدره‌ای. تهران: توس، چ دوم.
- تسلیمی، علی (۱۳۸۸). نقد ادبی: نظریه‌های ادبی و کاربرد آن‌ها در ادبیات فارسی. تهران: کتاب‌آمه.
- سلدن، رمان و پیتر ویدوسون (۱۳۹۲). راهنمای نظریه ادبی معاصر. ترجمه عباس مخبر. تهران: طرح نو، چ پنجم.
- قادری، نصرالله (۱۳۸۰). آناتومی ساختار درام. تهران: کتاب نیستان، چ دوم.
- کمبل، جوزف (۱۳۹۳). قدرت اسطوره. ترجمه عباس مخبر. تهران: نشر مرکز، چ نهم.
- گرین، ویلفرد و دیگران (۱۳۸۵). مبانی نقد ادبی. ترجمه فرزانه طاهری. تهران: نیلوفر، چ چهارم.
- ووگلر، کریستوفر (۱۳۸۶). ساختار اسطوره‌ای در فیلمنامه. ترجمه عباس اکبری. تهران: نیلوفر.



انجمن علمی زبان ادب فارسی