

**Morphology of Hans Christian Anderson's  
Story of «Fellow- traveller»  
M. Khalili Jahantigh<sup>۳</sup>  
Zahra Sadeghi<sup>۴</sup>**

ریخت شناسی داستان همسفر اثر هانس کریستین اندرسن

مریم خلیلی جهانتیغ<sup>۱</sup>  
زهرا صادقی<sup>۲</sup>

تاریخ دریافت: ۹۱/۸/۲۰

تاریخ پذیرش: ۹۱/۹/۲۰

### چکیده

قصه گویی هنری است جهانی که انسانها برای سرگرمی و تعلیم زیستن به نوع بشر از آن سود جستند. زمان پیدایش قصه‌های عامیانه به درستی معلوم نیست، ولی پیشینه ای به قدمت تاریخ دارند و به دلیل همین قدمت و اصلشان است که در زیرو بم تاریخ زنده مانده اند. ولادیمیر پراپ؛ محقق روسی، با بررسی یک صد قصه ی عامیانه، عمل و نقش قهرمانان و ضد قهرمانان قصه های عامیانه و میزان اهمیت آن اعمال و نقش ها را تحت عنوان خویشکاری مورد مطالعه قرار داد. اندیشه‌ی اساسی در ریخت شناسی، توصیف قصه بر پایه‌ی اجزاء تشکیل دهنده‌ی آن و هم چنین بیان ارتباط و هم بستگی‌ای است که بین این سازه‌ها وجود دارد. ریخت و شکلی که داستان‌های عامیانه بر اساس آن شکل گرفته اند از ۳۱ اصل و خویشکاری پیروی می‌کند. هدف از این پژوهش بررسی ریخت شناسی داستان همسفر اثر هانس کریستین اندرسن و نمایاندن اصول خویشکاری حاکم بر داستان و پیدا کردن مهم‌ترین و اساسی ترین عنصر شکل دهنده‌ی آن است که به نظر می‌رسد در این داستان عنصر یاریگر و بعد از آن عنصر شریر نسبت به سایر عناصر نقش برجسته‌تری را ایفا می‌کنند. روش به کار گرفته شده در این پژوهش، شیوه ی ریخت شناسی ولادیمیر پراپ است.

واژگان کلیدی: ریخت شناسی، داستان همسفر، هانس

کریستین اندرسن، ولادیمیر پراپ

### Abstract

Story telling is a universal art which humans have utilized to entertain and to teach the way of living to mankind. The emergence date of the folk tales is not properly clear, however, the antiquity of the folk tales is as long as the history itself, and it is due to this very antiquity as well as their originality that they have survived ups and downs of the history. The fundamental thought in morphology is the description of the story on the basis of its components, as well as the explanation of the relationship and coherence among these constructions. The structure and shape based on which folk tales are formed follows thirty one principles and functions. The present research aims at investigating the morphology of the story of «Fellow- traveller», written by Hans Christian Anderson, representing the function principles governing the story, and finding the most important and most essential element of shaping it. It seems that in this story, the «helper» element and the «wicked» element, respectively, play a more prominent part than the other elements. The method used in this research is Vladimir Propp's morphology approach.

**Key words:** morphology, the story of «Fellow-traveller», Hans Christian Anderson, Vladimir Propp

<sup>3</sup> Associate Professor of Persian language and literature Dept., University of Sistan and Baluchistan

<sup>4</sup> M.A student of Persian language and literature Dept., University of Sistan and Baluchistan

<sup>۱</sup> دانشیار گروه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه سیستان و بلوچستان

shahnameh1390@yahoo.com

<sup>۲</sup> کارشناسی ارشد دانشگاه سیستان و بلوچستان

z.sadeghi96@yahoo.com

## مقدمه

ادبیات شفاهی هر قوم و ملت بخش عظیمی از فرهنگ معنوی آن ملت 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. فلکلور در لغت به معنی دانش مردم است و زندگی‌نامه‌ی یک ملت به شمار می‌رود. بنابراین با واقعیات زندگی مردم پیوند دارد و بازتاب زندگی اجتماعی و فرهنگی، شیوه‌ی کار و تولید آن‌ها، سیر تحولات 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 پدیده‌ی غنی و متنوعی است که تفکر و خصوصیات فرهنگی یک ملت را در خود دارد. به همین دلیل است که در عین کهنگی تازه و امروزی می‌نماید. هر محیط و مکان اجتماعی داستانی مخصوص به خود دارد. قدیمی‌ترین مجموعه‌ی چاپ‌شده‌ی قصه‌های عامیانه را جیوانی باتیتا باسیلی در ناپلس (۶-۱۶۳۴) جمع‌آوری کرده است. "این مجموعه تا سال ۱۸۴۸ به انگلیسی ترجمه نشده بود. بعد از آن داستان‌های پراگ با موضوعات اخلاقی در سال ۱۸۲۹ منتشر گردید و کتاب برادران گریم (Jacob and Wilhelm Grim) در ترجمه‌ی ای با عنوان داستان‌های «داستان‌های محبوب آلمانی» در سال ۱۸۲۹ منتشر گردید.» (هانت، ۱۳۸۲: ۸۴) بعد از آن گردآوری داستان‌ها و ادب عامه توسط دانشمندانی چون ژوکوفسکی؛ ایران‌شناس روسی، کریستن سن؛ مستشرق دانمارکی و هانری ماسه؛ دانشمند فرانسوی آغاز شد.

با انتشار این مجموعه توسط برادران گریم تحولی شگرف و عظیم در داستان‌های عامیانه به وقوع پیوست و باعث شد که در سطح جهانی تحقیقات وسیعی درین باره انجام شود. بر این اساس هر یک از بزرگان ادبی کشورهای مختلف علاوه بر

گردآوری داستان‌های عامیانه‌ی منطقه‌ی خود درباره‌ی داستان‌های عامیانه‌ی سایر ملت‌ها و هم‌چنین اصول و ساختار شکل‌گیری آن‌ها نظرات متعدد و متفاوتی را ابرار داشتند که این موضوع به نوبه‌ی خود باعث گسترش عظیم و پربار شدن جامعه‌ی ادبی قصه‌های عامیانه شد.

بعد از این مرحله هانس کریستین اندرسن شروع به نگارش داستان‌های عامیانه کرد و هرچند از این داستان‌نویس، شاعر و نمایش‌نامه‌نویس دانمارکی آثار زیادی برجای مانده اما شهرت جهانی وی به خاطر داستان‌هایی است که بین سال‌های ۱۸۳۵-۱۸۷۲ برای کودکان نوشت. "اندرسن، 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)

در طی این سال‌ها نظریه‌های متفاوتی درباره‌ی اصول این قصه‌ها ارائه شده است از جمله:

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 ازین نظریه‌ها برای خود پیروان زیادی داشتند و تا مدت‌های بسیار طولانی دارای حیات بودند 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 نظریه‌ی اصالت ساخت یا ساختارگرایی ولادیمیر پراپ اندیشمند بزرگ روسی بود که در آن روابط متقابل میان اجزای سازه‌ای یک شیء یا یک موضوع فولکلوریک را مورد بررسی قرار می‌دهد.

«پراپ کتاب ریخت‌شناسی قصه‌های عامیانه را در سال ۱۹۲۸ منتشر کرد و درین اثر ابتدا واحدهای سازه‌ای را با توجه به کارکرد و نقش قهرمان قصه معین و تعریف می‌کند. پراپ با تحلیل یک صد قصه‌ی عامیانه دریافت که کارکرد این قصه‌ها محدود است و به ۳۱ نوع خویشکاری می‌رسد و تمام این قصه‌ها دارای توالی مشخصی هستند.» (اخوت، ۱۳۷۱: ۲۸۸)

پیشینه، ضرورت، سوال و فرضیه‌ی تحقیق

از او می‌خواهد که با هم همسفر شوند یوهانس می‌پذیرد و با هم به راه می‌افتند در راه همسفر یوهانس پای شکسته ی پیرزنی را با یک مرهم درمان می‌کند و در مقابل سه دسته ترکه ی بزرگ از او می‌گیرد.

سپس همسفر با مالیدن همان مرهم به بدن یک عروسک شکسته او را به حرف می‌آورد و موجب آواز خواندن او می‌شود و در ازای آن از صاحب عروسک ها دو بال قو می‌گیرد. صبح روز بعد به راه افتادند هنوز از کوه نگذشته بودند که به شهر بزرگی رسیدند. به مسافر خانه رفتند تا سر و تنی بشویند و لباسی عوض کنند و بعد وارد شهر بشوند که صاحب مسافر خانه به آن‌ها گفت: پادشاه این جا مرد خیلی مهربانی است اما امان از دست دخترش که شاهزاده خانمی مخوف است! و باعث مرگ هزاران شاهزاده ی جوان شده است. دختر اعلام کرده بود که همه می‌توانند از او خواستگاری کنند فقیر و ثروتمند فرقی ندارد ولی برای اینکه به جواب مثبت برسند باید به سه سوال او پاسخ بدهند و اگر جواب درست را نمی‌دانستند یا سر از تیشان جدا می‌شد یا به دار آویخته می‌شدند. اتفاقاً در همین حال شاهزاده خانم از جلو مسافر خانه عبور کرد. چشم یوهانس به او افتاد. صورتش سرخ و فوراً عاشق او شد و تصمیم گرفت که از او خواستگاری کند. به قصر رفت و خواستگاری خود را اعلام کرد و قرار شد فردا در برابر اعضای شورا و پادشاه به سوالات شاهزاده خانم جواب بدهد.

شب که یوهانس خوابید رفیقش بالهای قو را به پشتش بست و بزرگ‌ترین دسته ی ترکه هایی را که از پیرزن گرفته بود در جیب گذاشت و به طرف اتاق شاهزاده خانم پرواز کرد. در همین موقع پنجره ی اتاق شاهزاده خانم باز شد و شاهزاده با دو بال بزرگ سیاه بر فراز شهر به پرواز درآمد. رفیق یوهانس هم پشت شاهزاده پرواز کرد. به قصر بزرگی رسیدند. پادشاه قصر کوتوله ای بود که شاهزاده خانم درباره ی خواستگار فردا با او حرف زد. کوتوله گفت: از او بخواه به تو بگوید به چه فکر می‌کنی و تو در فکر کفش هایت باش. صبح که یوهانس عازم قصر شد، رفیقش به او گفت که اگر شاهزاده از تو پرسید در چه فکری است بگو کفش هایش. و به این ترتیب یوهانس به

ولادیمیر پراپ نخستین کسی است که مباحث ریخت شناسی را مطرح کرد. عنوان کتاب وی «ریخت شناسی قصه های ی پریان» است که در سال ۱۹۲۸ منتشر شد. آثار دیگری که در این زمینه منتشر شده عبارت است از یادداشتی بر کتاب ریخت شناسی قصه پریان ترجمه ی م. کاشیگر که رضا فرخ فال نیز نقدی بر آن نوشته است. مقاله هایی نیز در این زمینه نوشته شده است که از آن میان به دو مقاله اشاره می‌شود. «ریخت شناسی قصه ی جنگ مازندران بر اساس روش پراپ» از بهرام جلالی پور و «ریخت شناسی داستان عاشقانه ی شهسوار پلنگینه پوش» از سید حسین فاطمی و فائزه عرب یوسف آبادی. داستان «همسفر» اثر هانس کریستین اندرسن تا کنون از لحاظ ریخت شناسی مورد بررسی قرار نگرفته است. با توجه به اینکه داستان های اندرسن از اولین و معروفترین داستانهای عامیانه ی جهان است و در بررسی ساخت داستان های عامیانه می‌تواند راه گشای پژوهشگران این عرصه باشد، درین پژوهش با رویکرد شناخت ساختار و شکل قصه به بازکاوی داستان همسفر اثر هانس کریستین اندرسن می‌پردازیم. پرسشی که در مقاله ی حاضر مطرح می‌شود این است که ریخت و ساختار این داستان تا چه میزان به قصه های پریان کتاب ریخت شناسی قصه های پریان ولادیمیر پراپ شباهت دارد؟ برای پاسخگویی به این پرسش با روش کتابخانه ای به ارزیابی ویژگی های ساختاری این داستان پرداخته ایم. پژوهش بر این فرض شکل گرفته است که این داستان به دلیل شباهت زیاد به ساختار قصه های پریان، در هفت حوزه ی عمل و سی و یک حوزه ی خویشتکاری با نظریه ی ریخت شناسی ولادیمیر پراپ قابل تطبیق است.

### شرح ماجراهای یوهانس و همسفرش

پدر یوهانس که بیمار است و امیدی به بهبودیش نیست، پسرش را نصیحت می‌کند و از او می‌خواهد که جوان خوبی باشد و پس از چندی از دنیا میرود. یوهانس پدرش را به خاک می‌سپارد و صبح روز بعد عازم سفر می‌شود. شب را در کلیسایی می‌گذراند و بدهی مرد مرده ای را می‌دهد. صبح روز بعد به راه می‌افتد در نیمه های راه رهگذری به او برمی‌خورد و

نخست آنکه تعریف در هیچ موردی نباید متکی به شخصیتی باشد که آن خویشکاری را به انجام رسانده است. تعریف یک خویشکاری بیشتر اوقات به صورت اسمی است که عملی را بیان می‌کند. (مانند نهی، پرسش و ...) دوم یک عمل را جدا از مکان آن در سیر داستان نمی‌توان تعریف نمود و معنایی را که هر خویشکاری در سیر عملیات داستان دارد، باید مورد نظر داشت (پراپ، ۱۳۶۸؛ ۵۲) این گونه می‌شود گفت که خویشکاری همان وظیفه، نقش و عملی است که در یک قصه ی عامیانه بر عهده ی قهرمان و ضد قهرمان است و میزان اهمیتی که آن عمل و اتفاق در داستان دارد. بنابراین قاعده و اصول خویشکاری به صورت زیر است:

«۱- خویشکاریهای اشخاص قصه عناصر ثابت و پایدار را در یک قصه تشکیل می‌دهند.

۲- شماره ی خویشکاریها محدود است.

۳- توالی خویشکاریها همیشه یکسان است. اما همه ی خویشکاریها در داستان نمی‌آیند و این امر به هیچ روی قانون توالی را به هم نمی‌زند.

۴- همه ی قصه های پریان از جهت ساختمانشان از یک نوع هستند.» (همان، ۱۳۶۸؛ ۵۳)

#### ریخت شناسی چیست؟

ریخت شناسی (Morphology) توصیف قصه‌ها ی عامیانه بر اساس اجزاء سازنده ی آنها، و همبستگی این سازه ها با یکدیگر و با کل قصه است. (همان، ۱۳۶۸؛ ۴۹) آنچه که در کار ریخت شناسی یک داستان اهمیت دارد این است که برای بررسی یک داستان و شناخت ریخت آن باید از محتوای داستان چشم پوشی کرد و فقط فرم و طرح داستان را مورد بررسی قرار داد. به عبارت دیگر در ریخت شناسی باید به کالبد شکافی فرم داستان پرداخت که شامل ( شخصیت، خویشکاری و انگیزش، رقم ...) می‌شود. این عناصر هرچند عناصر بنیادین یک اثر هستند ولی در رو ساخت داستان به چشم نمی‌خورند.

سوال شاهزاده خانم پاسخ درستی داد. روز دوم هم اتفاق شب قبل تکرار شد و جواب سوال، دستکش های شاهزاده بود. شب سوم کوتوله، به شاهزاده گفت: این بار به سر من فکر کن اما فردا نیز یوهانس به سوال شاهزاده جواب درست داد و قرار شد با او ازدواج کند اما شاهزاده علاقه ای به یوهانس نداشت. رفیق یوهانس به او گفت شب عروسی وان حمام را از آب پر کن و این مایع را در آن خالی کن و شاهزاده را سه بار در آن فرو کن یوهانس این کار را کرد و شاهزاده خانم تغییر شکل داد و به یوهانس نیز علاقه مند شد و یوهانس به جای پادشاه بر تخت شاهی نشست و سالهای سال با شادی زندگی کردند. (اندرسن، ۱۳۸۹؛ ۷۱-۹۱)

#### خویشکاری چیست؟

خویشکاری عمل شخصیتی از اشخاص قصه است که با توجه به اهمیتی که در جریان عملیات قصه دارد تعریف می‌شود. در مقاله ی حاضر خویشکاری افراد قصه به ترتیب خویشکاری پراپ بررسی و برشمرده شده است.

خویشکاری ها درین داستان به طور پیوسته رخ نداده اند. زنجیره ی خویشکاری ها بنیاد ریخت شناسی قصه را نشان می‌دهد. اندیشه ی اساسی در ریخت شناسی قصه ی پریان آن است که کثرت بیش از اندازه ی جوئیات قصه های پریان قابل تفکیک به یک طرح واحد است و عناصر این طرح که تعدادشان سی و یک عنصر بیشتر نیست همیشه یکی هستند و همیشه با نظم و توالی خاصی پشت سر هم قرار می‌گیرند. (پراپ، ۱۳۶۸؛ ۱۹)

در داستان‌های عامیانه عناصری ثابت و متغیر وجود دارد. عناصری که متغیر هستند نمود ظاهری دارند. ولی اصل داستان ثابت است و خویشکاری‌ها ی آن تغییر نمی‌کند. و می‌توان بدین گونه عنوان کرد که کارها و اتفاق‌های مشابه توسط شخصیت‌های متفاوت صورت می‌گیرد.

«خویشکاری شخصیت‌های قصه سازه های بنیادی قصه هستند و ماقبل از هر چیزی باید همه ی آنها را از هم جدا سازیم برای آنکه بتوانیم خویشکاریها را جدا سازیم اول باید آنها را تعریف کنیم. تعریف باید از دو نظر انجام گیرد :

صورت است که اول تعریفی مختصر از خویشکاری ارائه می گردد، سپس نشانه ی اختصاری خویشکاری بر اساس ریخت شناسی پراپ تعیین می شود و سر انجام نمونه های مناسب از قصه ی همسفر کریستین اندرسن انتخاب و در جدولی در اختیار خواننده قرار می گیرد:

### ریخت شناسی داستان

هر قصه ای معمولاً با یک صحنه آغازین شروع می شود که در آن مثلاً اعضای خانواده توصیف می شوند یا قهرمان اصلی داستان معرفی می شود. این صحنه با آنکه خویشکاری محسوب نمی شود ولی یک عنصر ریخت شناسی بسیار مهم است. (پراپ، ۱۳۶۸: ۶۰) روال کار در این پژوهش به این

جدول زنجیره ی خویشکاری های داستان همسفر از هانس کریستین اندرسن

خویشکاری	نشانه	نمونه
صحنه ی آغازین	a	: طفلکی یوهانس (johannes) بخت برگشته بود؛ پدرش ناخوش بود و امید ی به بهبودش نبود
غیبت: یکی از اعضای خانواده از خانه غیبت می کند که یکی از شکلهای حاد غیبت به صورت مرگ پدر و مادر نمود داده می یابد.	$\beta$	مرد رو به مرگ از روی شوق نگاهی به پسرش کرد و بعد نفس عمیقی کشید و از دار دنیا رفت
نهی: قهرمان قصه از کاری نهی می شود که گاهی به صورت اندرز یا درخواست اظهار می گردد. درین قسمت به صورت غیر مستقیم آورده و با وعده ای همراه شده است.	$\gamma$	پدر زمزمه کتان گفت تو پسر خوبی بوده ای یقین دارم که خداوند پشت و پناهت خواهد بود و حنظت خواهد کرد
فریبکاری: قربانی فریب می خورد و ناآگاهانه به دشمن خود کمک می کند	$\lambda$	یوهانس با دیدن دختر پادشاه مجذوب زیبایی او می شود و فریب می خورد و ناآگاهانه به شاهزاده در به قتل رساندن خود کمک می کند. یوهانس گفت: هرکسی می تواند از او خواستگاری کند؟ حتی مرد نداری مثل من؟ به قصر می روم هیچ چیز نمی تواند مانع بشود
قرارداد ها و پیمان های خدعه آمیز: - نوع خاصی از پیشنهادهای فریبنده را تشکیل می دهد در این گونه موارد رضایت دادن بر شخص تحمیل می شود و شریک از موقعیت دشواری که قربانی گرفتار آن است سود می جوید و گاهی نیز موقعیت دشوار را خود شریک به وجود می آورد که این عنصر را می توان به بدبختی مقدماتی تعریف کرد.	$\epsilon$	در این مورد شاهزاده خانم با وعده ی ازدواج طعمه ها را به سمت خود می کشد و آن ها را نابود می کند
شرارت: او در داستان آرامش خانواده ها را بر هم می زند و همیشه یک نوع مصیبت، خرابکاری یا صدمه ای را در قصه ایجاد می کند.	A۱۳	کوتوله گفت «گوش کن ، از او بخواه که به تو بگوید در چه فکری هستی و بعد به چیزی خیلی پیش پا افتاده فکر کن ، چون هرگز نمی تواند حدس بزند مثلاً فکر کفشهایت باش بعد سر از تنش جدا کن.
شریر کسی را برای خوردن می خواهد	V17	یادت نرود که فردا شب چشم هایش را برای من بیاوری دلم برای خوردنشان غنچ می زند
بخشنده (یاربگر): به طور دقیق تر تدارک بیننده نامیده می شود. معمولاً قهرمان داستان تصادفاً با او در جنگل یا در طول راه آشنا		یوهانس تازه از جنگل آمده بود بیرون که ندای کسی را از پشت سر شنید: صبر کن کجا میروی؟..... من هم می خواهم به سرزمین های پهناور عالم بروم

<p>بیا با هم همسفر بشویم. یوهانس گفت فکر بدی نیست و بدین ترتیب با هم همسفر شدند</p>	<p>D</p>	<p>می‌شود.</p>
<p>یوهانس تازه از جنگل بیرون آمده بود که ندای کسی را از پشت سر شنید «صبر کن کجا می‌روی؟»</p>	<p>D2</p>	<p>کارکرد یاریگر: قهرمان آزمایش می‌شود و مورد پرسش قرار می‌گیرد این پرسشها می‌تواند گونه‌ی ضعیف تری از آزمون شمرده شود در مورد حاضر چون آزمون مستقیم وجود ندارد پرس و جو صیغه‌ی یک آزمایش غیر مستقیم را دارد.</p>
<p>کوتوله گفت: گوش کن از او بخواه به تو بگوید در چه فکری هستی و بعد به چیزی خیلی پیش پا افتاده فکر کن چون او هرگز نمی‌تواند حدس بزند. مثلاً در فکر کفشهایت باش بعد سر از تنش جدا کن.</p>	<p>D8</p>	<p>ضد قهرمان: موجود متخاصمی که سعی در کشتن قهرمان میکند</p>
<p>جواب داد: به سرزمین‌های پهناور عالم آدم فقیری هستم نه پدری دارم و نه مادری ولی یقین دارم که خدا پشت و پناه من است.</p>	<p>E2</p>	<p>واکنش قهرمان: قهرمان در برابر کارهای یاریگر آینده واکنش نشان می‌دهد در اکثر مواقع واکنش قهرمان یا مثبت است یا منفی. قهرمان به سلام یاریگر جواب می‌دهد.</p>
<p>یک دفعه هر دو از بالای سر صدای عجیب اما دلنشینی را شنیدند... قوی سفید بزرگی بود... رهگذر فریاد زد: عجب بالهای قشنگی دارد! دو بال به این سفیدی و بزرگی باید ارزش زیادی داشته باشد. آن‌ها را به همراه می‌برم! چه خوب شد شمشیر دارم!</p>	<p>F6</p>	<p>دریافت عامل جادویی: اشیایی که در زیر ذکر می‌شود همه می‌توانند به عنوان یک عامل جادویی عمل کنند (۱) جانوران (۲) اشیایی که از میان آن‌ها یاریگران جادویی بیرون می‌آیند. مانند سنگ آتش زنه که اسبی از میان آن بیرون می‌آید (۳) اشیایی که دارای خواص جادویی باشند مانند چماق و شمشیر و... (۴) صفات و توانایی‌هایی که مستقیماً به قهرمان داده می‌شود.</p>
<p>دم دمای صبح روز بعد یوهانس اندکی مال دنیایی که داشت در بقچه‌ی کوچک پیچید پنجاه مارک نقره‌ی ارثیه‌اش را گذاشت در کیسه‌ای که زیر کمر بندش پنهان کرده بود خیال داشت دور عالم بگردد.</p>	<p>G2</p>	<p>انتقال مکانی: قهرمان به مکان چیزی که در جستجوی آن است انتقال داده یا راهنمایی می‌شود و بر روی زمین یا دریا سفر می‌کند</p>
<p>همین که شاهزاده رفت به اتاق خوابش و کوتوله خواست برگردد به خانه، رفیق یوهانس چنگ انداخت ریش دراز و سیاه او را گرفت و با یک ضربه شمشیر سر از تنش جدا کرد. در این جا با مرگ کوتوله یا شیرین نشانه‌های پیروزی به یوهانس روی می‌آورد.</p>	<p>I</p>	<p>پیروزی</p>
<p>امشب کنار تخت عروسی وان بزرگ حمام را از آب پر کن و این پرها را در آن بینداز و شیشه‌ی مایع را در آن خالی کن وقتی شاهزاده خانم خواست به بستر برود، او را هل بده تو لاوک و سه بار سرش را فرو کن زیر آب؛ آن وقت او از شکل جادو شده بیرون می‌آید و سخت خاطر خواهد می‌شود</p>	<p>K8</p>	<p>: رفع مشکل: بدبختی یا مصیبت یا کمبود آغاز قصه التیام می‌پذیرد. این خویشکاری و خویشکاری شرارت با هم یک زوج را تشکیل می‌دهند. داستان درین خویشکاری به اوج خود می‌رسد و طلسم شخص افسون شده‌ای شکسته می‌شود در داستان آمده است که کوتوله با جادو کردن شاهزاده خانم او را از شکل واقعی خود بیرون آورده و سنگدل کرده است.</p>

<p>کوئوله به شاهزاده دستور می‌دهد که یوهانس را بکشد که البته در این داستان قهرمان به صورت غیر مستقیم برای تعقیب و کشته شدن دنبال می‌شود. سر از تنش جدا کن اما یادت نرود که چشم هایش را برای من بیاوری دلم برای خوردنشان غنچ می‌زند</p>	Pr	<p>پیگیری یا تعقیب: یکی از شکل های تعقیب شدن قهرمان دستور برای کشته شدن اوست</p>
<p>یوهانس با عشق به شاهزاده به خواستگاری او می‌رود اما از خطر مرگ واهمه ای ندارد ولی یاریگر با کشتن کوئوله، یوهانس را از خطر مرگ نجات می‌دهد.</p>	Rs	<p>نجات: یاریگر قهرمان از خطر مرگ نجات داده می‌دهد</p>
<p>باری هر دو فرسنگ ها سفر کردند و با این وصف هنوز از کوه نگذشته بودند عاقبت به شهر بزرگی رسیدند... که . (یوهانس جوان درین داستان برای خواستگاری از شاهزاده به قصر هدایت می‌شود).</p>	O	<p>ناشناختگی: قهرمان ناشناخته به خانه یا سرزمین دیگری می‌رسد. یکی از انواع رسیدن ها رسیدن به دربار شاه است</p>
<p>تصمیم گرفته شد یوهانس صبح روز بعد به قصر برود و جلو داورها و اعضای شورای پادشاه به پرسش شاهزاده خانم جواب بدهد. اگر از عهده ی جواب برمی‌آمد آن وقت باز باید برمی‌گشت و روزهای بعد به دو سوال دیگر او جواب می‌داد.</p>	M	<p>کار دشوار: این عنصر یکی از عناصر بسیار دلچسب و محبوب قصه است. همیشه کارهای سخت و شاید لاینحل در داستان به قهرمان داده می‌شود که او نیز یا با یاری از غیب یا با زیرکی و یا با شناس از عهده ی انجام کار مورد نظر برمی‌آید</p>
<p>شاهزاده خانم آه عمیقی کشید و دستش را به دست یوهانس داد و گفت: « حالا تو سالار منی امشب با هم ازدواج می‌کنیم.»</p>	N	<p>انجام کار دشوار: یوهانس با جواب دادن به سوالهای شاهزاده خانم از عهده ی ماموریت یا آزمون برمی‌آید و با شاهزاده خانم ازدواج می‌کند و نیمی از مشکل او حل می‌شود.</p>
<p>درین داستان رسوایی شریر زمانی است که یاریگر سر شریر را از تنش جدا می‌کند و آن را به دست یوهانس می‌دهد تا در جمع بزرگان دربار نشان دهد.</p>	Ex	<p>رسوایی شریر: این خویشکاری در بیشتر موارد با خویشکاری شناخته شدن قهرمان واقعی همراه است</p>
<p>همان طور که در آخر داستان مشاهده می‌شود شاهزاده خانم جادوی طلسم کوئوله شده بود با کمک یاریگر از این شکل درمی‌آید و به شکل واقعی خود نمایان می‌شود. (درین داستان شاهزاده خانم ظاهری زیبا ولی اخلاقی زشت داشت که بعد از شکسته شدن طلسم ظاهرش زیباتر می‌شود و اخلاق مهربانش به او بازمی‌گردد).</p>	T	<p>تغییر شکل: شکل و ظاهر جدیدی در یکی از اشخاص پدیدار می‌شود. این تغییر شکل و ظاهر جدید مستقیماً بر اثر عمل جادویی یکی از یاریگران به وجود می‌آید</p>
<p>همین که شاهزاده رفت به اتاق خوابش و کوئوله خواست برگردد به خانه، رفیق یوهانس (یاریگر) چنگ انداخت ریش دراز و سیاه او را گرفت و با یک ضربه ی شمشیر سر از تنش جدا کرد و جسدش را انداخت تو دریاچه تا خوراک ماهی ها بشود.</p>	U	<p>مجازات شریر</p>
<p>یوهانس به دلیل جواب دادن به سوالهای شاهزاده خانم با او ازدواج می‌کند.</p>	W	<p>عروسی</p>

صورتی که عامل جادویی در داستان مورد بحث ما از اول تا پایان در دست یاریگر قرار داشت و ... همان گونه که مشاهده شد این داستان ۲۴ خویشکاری از بین ۳۱ خویشکاری پراپ را دارا است. البته در داستان همسفر بعضی از خویشکاری‌ها بدون وجود واسطه اتفاق نمی‌افتد و یا عمل به خوبی و به آن صورتی که باید باشد صورت نمی‌گیرد.

### شخصیت

در بررسی‌های روایت شناختی به شخصیت توجه چندانی نشده و نسبت به سایر عناصر داستان کمتر مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته است. "بسیاری از روایت شناسان شخصیت را عنصری نمی‌دانند که برای بررسی آن در سطح داستان جایی باز کنند." (تولان، ۲۰۰۸؛ ۸۰) ساختار گرایان و شکل گرایان نیز مفهوم شخصیت را عنصر ساکنی در روایت داستان دانسته اند (والاس، ۱۳۸۶؛ ۸۷) پراپ نیز در کتاب ریخت شناسی قصه‌های پریان نظریه‌های خود را بر اساس اهمیت خویشکاری‌های اشخاص داستان پی ریزی کرده است نه شخصیت‌هایی که داستان را شکل می‌دهند.

از نظر پراپ آنچه اهمیت دارد خویشکاری است و همین خویشکاری است که باعث ظهور و بروز شخصیت در داستان می‌شود و امکان تجلی شخصیت را فراهم می‌کند. در قصه‌های پریان هفت نوع شخصیت به چشم می‌خورد. ۱- شیر ۲- بخشنده ۳- یاریگر ۴- شاهزاده خانم ۵- گسیل دارنده ۶- قهرمان ۷- قهرمان دروغین (ضد قهرمان)

ماری لوریان (Marie-laure-ryan) این هفت شخصیت و خویشکاری‌هایشان را این گونه بیان مطرح کرده است: «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 ساتو، ۱۹۹۵؛ ۳۰)

درین تحقیق پس از بررسی انواع شخصیت‌های داستان همسفر اندرسن به این نتیجه می‌رسیم که قهرمان دروغین و

عروسی قهرمان به چند گونه صورت می‌پذیرد. «۱- گاهی عروس و مملکت یکجا به قهرمان پاداش داده می‌شود و یا پادشاه نیمی از کشور را نخست دریافت می‌دارد و همه‌ی کشور را پس از مرگ پدر و مادر.

۲- گاهی قهرمان تنها ازدواج می‌کند و تخت و تاجی دریافت نمی‌دارد زیرا عروسش شاهزاده نیست.

۳- گاهی برعکس تنها دست یابی به تخت سلطنت در قصه آمده است و ...» (پراپ، ۱۳۶۸؛ ۱۳۲) این داستان خویشکاری نوع اول را دربردارد. پادشاه پیر سالهای درازی پس از آن زندگی کرد و از اینکه نوه‌هایش را روی زانویش می‌نشانید و آن‌ها با گوی پادشاهی او بازی می‌کردند لذت می‌برد و یوهانس هم به جای او بر سراسر کشور فرمان می‌راند.

توضیحی که لازم است درباره‌ی آزمونها داده شود این است که انواع آزمونهایی که توسط آزمونگر (که درین جا شاهزاده خانم به همراه کوتوله آزمونگر هستند) صورت می‌پذیرد به شکل‌های زیر قابل تفکیک هستند که البته این گروه بندی به طور تقریبی است.

«آزمون با غذا یا نوشیدنی/آزمون با آتش/حل کردن معما یا آزمونهای ازین نوع/آزمون گزینش/پنهان شدن/کارها و ماموریت‌های دیگر و .....» (پراپ، ۱۳۶۸؛ ۱۲۷) آزمون‌هایی که توسط شاهزاده طرح شده جواب دادن به سوالهای بسیار سختی است که جوانان زیادی از عهده‌ی آن برنیامده‌اند و این موضوع باعث مرگ آن‌ها شده است. این آزمون از نوع سوم یعنی حل کردن معما می‌باشد.

ولادیمیر پراپ تاکید کرده است که گاهی خویشکاری‌ها و ترتیب و توالی آن‌ها به گونه‌ای است که شاید با خویشکاری‌های گروه بندی شده‌ی او سازگار نباشد. اتفاقاً تعدادی از خویشکاری‌های داستان ما نیز شامل این استثنا می‌شود. مثلاً در گروه بندی او شیر بعد از نهدی قهرمان از انجام کاری وارد داستان می‌شود اما در داستان همسفر، شیر در میانه‌ی داستان وارد می‌شود، یا شیر یک عامل جادویی را می‌دزد. در

به او نشان می‌دهد همچنین انجام عمل خیر یوهانس است که با پرداخت بدهی مرده آینده ای دلخواه را برای خودش رقم می‌زند البته با کمک یاریگر و با سختی های بسیار زیادی که بار آن بر دوش یاریگر داستان است.

از سوی دیگر انگیزش شریر برای قتل های غیر مستقیمی که انجام می‌دهد آدم خواری است و علاقه ی دروغینی که نسبت به شاهزاده خانم نشان می‌دهد، فقط به این علت است که شاهزاده وسیله و ابزار رسیدن کوتوله به آدم هاست که امکان آدم خواری او را فراهم می‌سازد.

### اعداد رمزی

در قصه های عامیانه کاربرد ارقام و اعداد هم جزو نشانه هاست و جایگاه ویژه ای دارد. «ارقامی که در قصه های پریان به کار رفته است بسیار معدود و اندک است و از چند عدد خاص بیشتر تجاوز نمی‌کند. ارقام اساسی در قصه ها اعداد ۳ و ۷ هستند و بعد از آن عدد ۶ و ۸ و بعد از آن ۲۴، ۵۰، ۵۰۰ و ۲۴۰۰۰ می‌باشد.» (لوفلر، ۱۳۶۶: ۲۰۸).

### عدد ۲

«عدد ۲ را به صورت صلیب نشان می‌دهند، که نشان دهنده ی آمیزش است» (لوفلر، ۱۳۶۶: ۲۲۴) در این داستان و نمونه ای که از آن ذکر خواهد شد عدد ۲ نشان دهنده ی شادی و خوشحالی جمع است و ورقص دو نفره عروسک ها و عوامل عروسک گردانی: زمانی که رفیق یوهانس عروسک ها را زنده می‌کند همه با هم و دو به دو شروع به رقصیدن می‌کنند. «درشکه چی با آشپز باشی رقصید و پیشخدمت با خدمتکار و ..» (آندرسن، ۱۳۸۹: ۷۹).

### عدد ۳

در افسانه ها عدد ۳ از عدد ۷ بیشتر کاربرد داشته است. اکسل اولریک (Axel olrik) درین باره می‌گوید «عدد سه در افسانه های جادویی و اسطوره ها و حتی در افسانه های ساده ی محلی به نحوی باور نکرده تکرار می‌شود. در هزاران هزار قصه ی عامیانه بیش از سایر اعداد با عدد ۳ برخورد می‌کنیم» (اولریک، ۱۹۹۲: ۸۶) نمونه ی آن درین داستان: پیرزنی که

شریر در این داستان یکی هستند او کسی نیست جز کوتوله، هم چنین یاریگر داستان (رفیق یوهانس) نیز با عنصر بخشنده یکی شده است. اعزام کننده (گسیل دارنده) نیز در واقع همان شخصی است که از قهرمان می‌خواهد کاری را انجام دهد و او را برای انجام خواسته اش راهی می‌کند؛ درین داستان شخصیتی که این نقش را برعهده دارد همان شاهزاده خانم است. همان گونه که ملاحظه می‌شود در این قصه شخصیت‌ها ی بسیاری درهم ادغام شد ندو از بین هفت شخصیتی که ماری لوریان برای عناصر داستان برشمرده است، فقط چهار شخصیت ایفای نقش می‌کنند. بنابراین ۲۱ خویشکاری بر عهده ی ۴ شخصیت قرار گرفته است؛ که جدول زیر خویشکاری های متناسب به این شخصیت‌ها را نمایان می‌سازد:

خویشکاری	شخصیت	کارکرد
شریر و قهرمان دروغین	کوتوله	A.F
بخشنده و یاریگر	رفیق یوهانس	E.D
شاهزاده خانم و اعزام کننده	شاهزاده خانم	M.N. W.
قهرمان	یوهانس	C.E.I. W

جدول خویشکاری های منسوب به شخصیت‌های داستان همسفر

### انگیزش

انگیزه و هدفی که باعث می‌شود فرد به خاطر آن به انجام کارهای مختلف دست بزند همان انگیزش قصه ی عامیانه است. همین انگیزه ها هستند که باعث پویایی داستان می‌شوند. با این وجود انگیزش ها در داستانها متفاوت، ناپایدار و بی ثبات هستند. اکثر خویشکاری ها خود به خود و در طول داستان به وجود می‌آیند. اما برای ظهور شریر نیاز به زدن جرقه ای احساس می‌شود. در داستان همسفر هر یک از شخصیت‌ها انگیزشی برای خود یافته اند و بر اساس آن دست به عمل زده اند.

در این داستان دلیل خویشکاری هایی که توسط یاریگر انجام می‌شود، محبتی است که قهرمان داستان در آغاز نسبت

تر است. قهرمان دروغین و شریر نیز در واقع یک نفر هستند و به عنوان ضد قهرمان عمل می‌کنند. بنابر این باید گفت که از بین سی و یک خویشکاری پراپ، تنها بیست و یک خویشکاری و از بین هفت حوزه ی عملیاتی، فقط چهار حوزه با ادغام درهم در این داستان وجود دارند و خویشکاری های شرارت (A<sup>13</sup>)، بخشنده ( یاریگر) (D) و ضد قهرمان (D<sup>s</sup>) بسیار پر رنگ و نقش قهرمان (B) برعکس همه ی داستانها ی مورد مطالعه ی پراپ، ضعیف ترین نقش داستان است.

#### منابع

- اخوت، احمد (۱۳۷۱) دستور زبان داستان. اصفهان: لیتوگرافی سعدی شیرازی
- اندرسن، هانس کریستین (۱۳۸۹) پری دریایی و ۲۸ قصه ی دیگر. مترجم جمشید نوایی. تهران: انتشارات نگاه
- اندرسن، هانس کریستین (۱۳۸۰) افسانه های مردم دنیا. مترجم محسن سلیمانی. تهران: انتشارات افق
- پراپ، ولادیمیر (۱۳۶۸) ریخت شناسی قصه های پریان. مترجم فریدون بدره ای. انتشارات توس
- جعفر نژاد، آتش (۱۳۶۳) ۳۹ مقاله درباره ی ادبیات کودکان، تهران: انتشارات هنر
- لوفلر دولاشوم (۱۳۶۶) زبان رمزی قصه های پریوار. مترجم جلال ستاری. انتشارات توس
- والاس، مارتین (۱۳۸۶) نظریه های روایت. مترجم محمد شهباز. تهران: انتشارات هرمس
- هانت، پتر (۱۳۸۲) مقدمه ای بر ادبیات کودکان مترجم بهاره بخشی. تهران: انتشارات آرون

-Apo satu. (1995) The narrative world of finnish fairy tales. Helsinki: Acadamia scientiarum fennica

-Olrik Axel. (1992) Epic Laws of Folk Narrative. International folkloristics .ed. Alan dundes: Roeman & Littlefield publishers.

-toolan Michael.J. (2001) Narrative a critical linguistic introduction. London: routledge

یک دسته هیزم بر پشت کمرش بسته، به زمین می‌خورد و پایش می‌شکند، رفیق یوهانس سه دسته هیزم از او می‌گیرد و پای شکسته ی او را درمان می‌کند.

#### عدد ۶

م. لوفلر درباره ی این عدد می نویسد که "رقم ۶، نمود انسان مادی یا جسم آدمی؛ بدون عنصر نجات بخش آن است" (لوفلر، ۱۳۶۶: ۲۱۹) این عدد در اساطیریونان باستان به ونوس ( آفرودیت )، الهه ی عشق جسمانی اختصاص دارد و نماد عشق جسمانی و دنیایی است. همچنین این عدد برای مصریان قدیم طلسمی سحر آمیز به حساب می‌آمد و نماد زندگی جاویدان بود و مقدس شمرده می‌شد. علاوه بر همه ی این ها رقم ۶ نمود انسان فانی مادی بود که در مقابل عدد ۷ که نشانه ی انسان جاوید بود قرار می گرفت (همان: ۲۱۹). در داستان همسفر این گونه آورده شده که : عروسک گردان از رهگذر می‌خواهد که مرهم را به تن چند تا از عروسک هایش بمالد تا آن‌ها نیز زنده شوند که رهگذر به تن ۶ نفر از آن‌ها روغن می‌مالد و عروسک ها فوراً شروع به رقصیدن می‌کنند. (اندرسن، ۱۳۸۹: ۷۹)

#### نتیجه گیری

داستان همسفر اثر هانس کریستین اندرسن دانمارکی از جمله داستانهای کهنی است که با ریخت شناسی ولادیمیر پراپ همخوانی دارد و سازگار است. خویشکاری های این داستان نیز مثل سایر داستان های عامیانه بر طبق اصول ریخت شناسی پراپ جدای از شخصیت‌ها مورد بررسی قرار گرفت و این نتایج حاصل شد:

شاهزاده خانم درین داستان گرفتار طلسم کوتوله شده است و با طلسم شدن او ، کوتوله به اهدافش می‌رسد. او درین داستان به عنوان یک شخصیت علاوه بر نقش شاهزاده نقش اعزام کننده را نیز برعهده دارد . شخصیت دیگری که در داستان نقش بسیار پر رنگی را ایفا می‌کند، رفیق یوهانس است که علاوه بر نقش یاریگر نقش بخشنده را نیز بر عهده دارد . هرچند که شاهزاده خانم هم در این داستان دو نقش را بر عهده داشت اما عملکرد رفیق یوهانس ، از همه ی نقش ها پر رنگ