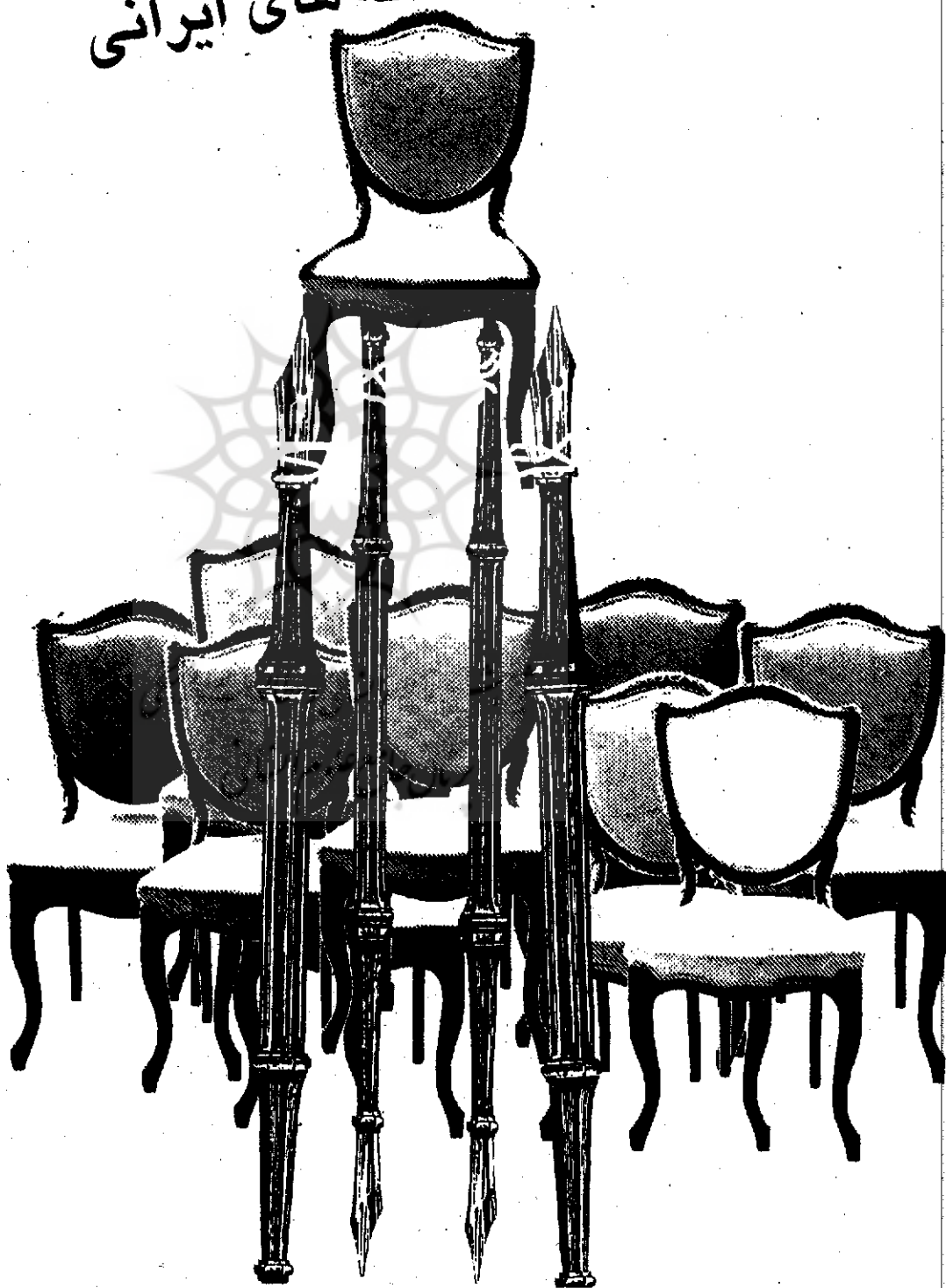


بافته ها و یافته ها
تحلیلی از افسانه های ایرانی



● فرزانه سجادیپور

چین و شیخ بهائی یا دیگران به هند) یا قصه‌هایی که جادوگری از هند به این جا می‌آید و ... از این گونه‌اند.

از طرفی دیگر، کرمان صحنه نبردهای ملوک الطوائفی متعددی بوده، ویرانیه‌ها و خرابیه‌های ناشی از آن جنگهای مستمر، روحیه نومیدی و بی‌اعتنائی به زندگی مادی را در مردم کرمان ایجاد کرده است. نمود این نمونه‌ها در تعدادی از افسانه‌ها، بویژه افسانه‌هایی که شخصیت اصلی شان منش صوفیانه دارند، کاملاً مشهود است.

آنچه گفته شد، مظاهر و تأثیرات کلی است؛ مسائل ریزتری نیز در این مقوله اثر گذاشته‌اند: موقعیت جغرافیائی کرمان، طرز معیشت، سلسله روابط قدرت و ...

در افسانه‌های کرمان، هیچ‌گاه از زمستان و هوای سرد و برف صحبتی نیست زیرا کرمان در قلب کویر واقع شده اما در افسانه‌های آذربایجان، زمستان و برف نمودی بسیار دارد. در آن افسانه‌ها، آماده کردن کرسی و مهیا شدن برای پائیز و زمستان سرد، و نقش برف و یخبندان کاملاً مشهودند حال آن‌که در آنها مثلاً از درختان و گیاهان کویری مانند نخل و ... صحبتی نیست، بالعکس: به سبب موقعیت کویری کرمان، از چاه آب و قنات و تشنگی و ... در افسانه‌ها این منطقه بسیار سخن گفته شده.

برای توضیح بیشتر سخن، افسانه مشهور به «ماه‌پشانی» در فولکلور مردم کرمان را با افسانه «فاطمه خانم» از افسانه‌های آذربایجان مقایسه می‌کنیم:

افسانه کرمانی

۱- فاطیکو برای چرخ رسی به بیابان می‌رود.

۲- او بتنهائی به بیابان می‌رود.

ابعاد اجتماعی و جامعه‌شناختی افسانه‌ها هر فرهنگی، گذشته از تبادلاتی که با فرهنگهای دیگر دارد، در اصل مولود جامعه‌ای است که در آن یا به عرصه ظهور گذاشته است. ویژگیهای خاص اجتماعی هر منطقه و مکانی، در فرهنگ آن منطقه اثر دارد.

فولکلور، یک چهره از فرهنگ است و قصه‌های عامیانه نیز بخشی از فولکلورند. از این رو الزامی است که ویژگیهای منطقه نیز، در بررسی افسانه‌ها بیان شوند. زیرا این ویژگیها در قصه‌ها به صورت نمادهائی بیان شده‌اند.

موقعیت جغرافیائی و اکولوژی، زبان و ادبیات، بناهای تاریخی و آثار باستانی، صنایع دستی و دست‌آفریده‌ها، اعتقادات و باورهای دینی و دانشمندان و نام‌آوران و آثار آنها، هفت زمینه‌ای‌اند که دکتر محمود روح‌الامینی، شناسائی آنها را برای تعیین هویت فرهنگی یک منطقه لازم و ضروری می‌داند. در بحث از افسانه‌ها بیش از هر چیز محتاج شناسائی اعتقادات و باورهای بومی هستیم. در ابتدا نیز باید مشخص کنیم که این باورهای عامیانه چه هستند و از چه چیزهائی نشأت گرفته‌اند؟

طرز معیشت، ساختار تاریخی-جغرافیائی، نوع ارتباطات با جهان بیرون و ... همگی در شکل‌گیری اعتقادات و تفکرات هر قومی اثر دارند. چنان‌که افسانه‌های کرمانی، گاه با افسانه‌های مناطق دیگر جهان درهم آمیخته، صورتهای ویژه‌ای به خود گرفته‌اند؛ زیرا کرمان از دیرباز بر سر راه جاده ابریشم قرار داشته است، این نکته مهم تأییراتی فراوان در نوع تفکر و آداب و رسوم مردم و از جمله افسانه‌های آن جا داشته است. افسانه‌هایی که شرح ماجراهای سفر قهرمان قصه است (مانی به



افسانه آذربایجانی

- ۱- فاطمه خانم برای نخ ریزی به سر کوه می رود.
- ۲- او با گاوش به سر کوه می رود.
- ۳- باد پنبه ها را به آگونک پیرزنی می برد.
- ۴- فاطمه خانم با پیرزن مواجه می شود.

۳- باد پنبه های فاطیکو را در چاه می اندازد.

۴- فاطیکو با دیو روبه رو می شود.

۵- فاطیکو در اثر دعای خیر دیو، صاحب ماه در پیشانی و خورشید بر چانه می شود.

۶- افسانه بدون پیچیدگی فراوان، تمام می شود.

۵- فاطمه خانم با واسطه و از طریق سه چشمه، صاحب زیبایی خارق العاده و ماهی در پیشانی می شود.

۶- افسانه با افسانه های دیگر درهم می آمیزد و ساخت پیچیده ای پیدا می کند.

دقت در موضوع شماره های یک الی پنج و در نظر داشتن تفاوت موقعیت جغرافیائی و تفاوت فرهنگی میان این دو، مؤید مدهای ماست. تفاوت های فرهنگی، در ضمن دربرگیرنده تفاوت های جغرافیائی نیز هستند. به این معنا که موقعیت جغرافیائی بر تمدن و فرهنگ مادی و معنوی اثر دارد؛ این تأثیرات در افسانه های کرمانی نیز مانند افسانه های سایر مناطق وجود دارند. مثلاً در مقایسه فوق الذکر، فاطیکو به بیابان می رود و فاطمه خانم به سر کوه؛ فاطیکو تنه است و فاطمه خانم (شاید به سبب وسعت مراتع در آذربایجان) همراه با گاوش، باد، پنبه های فاطیکو را به چاه (آب) می اندازد و او در آن جا ماه بر پیشانی می شود، در حالی که فاطمه خانم از طریق سه چشمه به زیبایی و ماه دست می یابد و...

اهمیت و نقش شاه در افسانه ها

افسانه نشأت گرفته از اساطیر قومی و ملی است. شاهان و

رحمت را گسترش دهد، زیرا اینها تجلیات آرزوهای خدا برای انسان است... (هینلز، ۷۵: ۱۵۳)

داریوش هخامنشی در یکی از سنگ نوشته ها، خود را دقیقاً همان تجلی روح نیکوکار معرفی می کند چراکه او جهان را به احتلا (فرشه *frasha*) رسانده است. به لطف اهورامزدا این کار را انجام داده ام، آنچه کرده ام در نظر همه جهان عالی می نماید. (هینلز، ۷۵)

در افسانه ها، شخصیت برجسته و روحانی شاهان به ایفاکننده یک نقش ساده تنزل یافته است. در اغلب افسانه ها، حضور و نقش شاه، بیشتر در حد داشتن پسر یا دختری است که قهرمان اصلی قصه، سرانجام با آن پسر یا دختر شاهزاده ازدواج می کند. شاهان در افسانه ها، اغلب مانند مردم عادی فاقد آن قدرتهای خارق العاده و اساطیری اند. آنها از آینده بی خبرند و اشتباه می کنند و سرانجام متوجه عمل ناشایست خود می شوند. از محدود موارد مهم در مورد شاهان افسانه ها، شاید همان مکان زندگی آنها (قصر) باشد. از آن جا که افسانه ها ساخته و پرداخته مردم عادی و عامی اند، در پندار خود آرمانهای زندگی مادی و گاه معنوی را در شاه و قصر او تصور کرده اند و از این رو بازتاب



آن در افسانه ها با تلاش قهرمان قصه برای ازدواج با پسر یا دختر پادشاه رخ می نماید. زیرا در تصورات قومی، شاه نماد اندیشه خیر زمینی است و از سویی قهرمان نیز مظهر خیر است و آن گاه که بین آن دو، به واسطه ازدواج با پسر و یا دختر شاه یا حتی بی واسطه مثل ازدواج با خود شاه، اتصال صورت می گیرد؛ تکامل و تعالی حاصل می شود. در این میان البته نباید از نظر دور داشت که افسانه هایی نیز با صبغه سیاسی هستند که قهرمان اصلی آن شاه است. مانند افسانه هایی درباره شاه عباس که به احتمال زیاد، اصلی قدیمتر دارند و در زمان همان شاهان، ساخته و پرداخته درباریان شان بوده اند (البته با مقاصد و مطامع سیاسی).

وجود اصل هدایت برتر و تقدیرگرایی در افسانه ها در پس ظاهر ساده و بی پیرایه افسانه ها، جهانی پیچیده از پیامها و رمز و رازها خفته است. گستره تاریک و وهم آلود تاریخهای پنهان و سایه گون و نانوشته اقوام پیشین، شنونده و خواننده افسانه ها را، خواسته و ناخواسته با خود می برد اما از سویی کلید درک و زبان بیان رمز و رازهای افسانه ها، کمابیش از یاد رفته است و از سوی دیگر در این عرصه گسترده شناخت

شاهزادگان نیز از پایه ها و اساسهای برخی اساطیرند. مثلاً در مصر باستان، شاه فرزندان (خدای خورشید) است و به همین سبب او نیز- در نظر مصریان باستان- خصوصیات خداوندی دارد. در بین النهرین، هنگامی که فردی بر تخت پادشاهی می نشست، فرزند خدا لقب می گرفت و بعد از آن بود که نقش خدا را در زمین ایفا می کرد و نماینده ملت خویش در پیش خدایان بود. (هینلز، ۷۵: ۵۳ و ۵۱)

به عبارتی شاه رابط و واسطه بین بتدگان و خدا بود و جنبه تقدس و الوهیت داشت. در دوره ساسانیان، بعضی از شاهان و بخصوص خسرو انوشیروان نقش شاه- موبد را دارد. (بهار، ۷۵: ۵۵)

به این ترتیب، حاکمیت سیاسی و دینی، توأماً به شاه داده می شد. به باور ایرانیان باستان، نیروهای خیر در ستیز خود با شر دو ابزار در اختیار دارند: همدستان و سلطنت. این دو گرچه همزیستی دارند، بر هم منطبق نمی شوند. فرمانبرداری از شاه و شناخت و پیروی از «دین بهی» دو عاملی اند که برای شکست دادن شر لازمند.

«شاه خوب تجلی روح نیکوکار خدا و نماد فرمانروایی او بر زمین است. وظیفه او این است که آفرینش و دین بهی و شادمانی

فرهنگ مردم اقوام گذشته، چندان چیزی از دیروز باقی نمانده است مگر همین چند کاسه و کوزه سفالین و تکه هائی از فرشها و ... به همین سبب، مهمترین رهنمونهای یک فولکلورشناس، افسانه‌ها و اساطیر قومی‌اند که هنوز رشته‌های قدرتمند و مستحکم گذشته و حال را نگاه داشته‌اند. مردم ما با این که حالا در شیوه معیشت و طرز زیستن، نسبت به گذشته بسیار تغییر کرده‌اند، در بن تفکر و ناخودآگاه قومی، هنوز هم مانند پدرانشان می‌اندیشند: اساس تفکر همان است که بوده، نمودها و نمایشهایش متفاوت شده. افسانه‌ها، یکی از قالبهائی‌اند که می‌توان از آنها به اساس تفکر هر قوم و ملت دست یافت.

اعتقاد به نیروهای غیبی از دیرباز در تفکر ایرانیان وجود داشته است و ریشه این اندیشه حتی به زمانهای بسیار دور بازمی‌گردد. اعتقاد به جادو که بر اساس آن، نیروهای نهانی دو جنبه مثبت و منفی پیدا می‌کرده، در نظر همه اقوام رواج داشته است. این دو جنبه عبارتند از: نیروهای اهریمنی طالب و عامل شر، و نیروهای اهورائی طالب و عامل نیکی و خیر در افسانه‌ها، جنبه مثبت این نیرو مورد توجه قرار گرفته است که مبنای آن در اساطیر آریائی، همان پیروزی نهائی اهورا بر اهریمن

نیروهای اهورائی در طبیعت و پدیده‌های آن (مانند جماد و نبات و حیوان و انسان) و در ماوراء الطبیعه و موجودات آن (مانند پریها و ...) به انسان کوشا و جست‌وجوگر است. در این میان البته شر و نیروهای همراه آن نیز، مواعی بر سر راه قهرمانان ایجاد می‌کنند. افسانه‌ها، بیان‌کننده پیروزی نهائی اهورا و نیروهای مادی و معنوی همپای آن بر اهریمن و نیروهای اوست.

از آن گذشته، افسانه‌ها تنها بیان ناکامیها و نامرادیهای پدیدآورندگان آنها نیستند. افسانه، اثری فردی نیست که آرزوهای سرکوفته یک یا حتی چند شخص پدیدآورنده خود را بیان و منعکس کند؛ بل که ریشه در طرز معیشت، تاریخ مشترک، اندیشه، جهان بینی و عوامل مؤثر و متعدد دیگر هر قوم دارد. در این زمینه آنچه چندان مطرح نیست، وجود یک یا چند شخص سازنده و روایت‌کننده افسانه است. از دیرباز تقدیرگرایی در ایران رواج داشته و هنوز نیز نشانه‌های آن را می‌توان در آثار نویسندگان، شاعران و هنرمندان ایرانی باز یافت. در تفکر عامیانه نیز عقیده به سرنوشت و تأثیر گردش چرخ بر سرنوشت فرد و جمع، نفوذ فراوان داشته است و همچنان هم نفوذ دارد. اعتقاد بر این است که سرنوشت هر کس از ازل تعیین

است.

دکتر یوسفی اندیشه و مقصود افسانه‌ها را چنین توصیف می‌کند: «در این افسانه‌ها جان کلام آن است که ثابت کند در این جهان، کار به بخت است، به کوشش نیست.» و این اندیشه و دستور و فلسفه کسانی است که چون به سعی و عمل، کام و مراد خویش را نمی‌یافته‌اند به این پندار شیرین خود را تسلی می‌داده‌اند که سبب کامیابی و کامکاری دیگران نیز کوشش و مجاهده نبوده است، بخت و اتفاق بوده است، سیماهای نومید و آرزومند سازندگان این قصه‌ها را با همان امواج و خطوط که از امیدها و هوسها و طمعها و نامرادیها حکایت می‌کند نیز از خلال این افسانه‌ها می‌توان مشاهده کرد و این جاست که قول ریکلین از روان‌شناسان اخیر صادق می‌آید، آنجا که بین «افسانه» و «رؤیا» مناسبت و مشابهت می‌بیند و هر دو را از میل و کام ناشی می‌شمرد.» (یوسفی، ۷۵: ۲۷)

اما رأی دکتر یوسفی، تنها به بخشی از علت پیدائی افسانه ناظر است، زیرا در افسانه‌ها، اصل بر کوشش قهرمان است برای دستیابی به مطلوب و مقصود. همچنان که گفته شد افسانه‌ها ریشه در اساطیر دارند و آنچه که در افسانه راهگشا می‌نماید، چون ژرفتر بنگریم، در واقع همان یاری‌رسانی

شده است. در افسانه‌ها، تقدیرگرایی حضوری آشکار دارد. در قصه «ماه پیشانی»، فاطمه قهرمان اصلی افسانه، در حال چرخ‌ریسی است (آیا اشاره‌ای ضمنی به گردش چرخ فلک در ساختار افسانه ندارد؟) که به‌طور اتفاقی، به سبب وزش باد و افتادن گلوله نخ به چاه، او نیز به درون چاه مسکن دیو می‌رود و بعد... از این نمونه اتفاقات که در کنه خود مبین مقدر بودن سرنوشت است و اراده فردی در پیشامد ماجرا دخالت چندانی ندارد، در اغلب افسانه‌ها دیده می‌شود.

در جهان بینیهای کهن، ایزدان راقمان سطور خوشبختی و بدبختی افرادند. در روایات مربوط به احوال عارفان نیز تقدیرگرایی کاملاً آشکار است؛ به‌خصوص در اندیشه‌های عرفانی هند، که خدا را فعال مایشاء و همه چیز دیگر را بهانه می‌دانند (مقدمه راماین).

در افسانه‌ها، تجلی تقدیرگرایی بوضوح بیان شده، طوری که کل قصه بر مبنای تقدیر پی‌ریزی شده است و علل بشری دخالت کمتری در تعیین و پیشبرد حوادث دارند. در واقع سرنوشت است که قهرمان داستان را از خانواده دور می‌کند و مشکلات متعدد بر سر راهش می‌نشانند و ...

در این تقدیرگرایی مفرط آنچه جالب توجه است پیروزی

پیوسته خوب بر بد است. یعنی زمینه در افسانه طوری فراهم می شود که قهرمان داستان (مظهر خوبی مطلق) بر شر و مظاهر آن غائق می آید. اگر این اندیشه را بدقت بررسی کنیم و به تفکرات ایران باستان بنگریم ریشه این بینش را باز خواهیم یافت. اساس فلسفه زرتشتی بر «تضاد خوب و بد» قرار گرفته است (هینلز، ۶۸: ۷۵). در مقابل شش امشاپسند یا نیروهای خیر و یازی دهنده اهورامزدا، شش کساریک، یا نیروهای پلیدی یاری دهنده اهریمن، قرار گرفته است. این جدال از اولین روز آفرینش آغاز شده است و اهورامزدا پشتیبان «آش» و دشمن «دروغ» است (بهار، ۴۲: ۷۵). در تفکر اسلامی نیز خداوند همیشه یاور مؤمنان و نیکوکاران است و کافران و ستمکاران، دچار سرنوشتی عذاب آور در آخرت خواهند شد.

در افسانه ها، قهرمان افسانه (مظهر نیکی و خیر مطلق)، همیشه در مبارزه با پلیدی و زشتی پیروز و سرفراز است. بی سبب نیست که وقتی قهرمان یکی از افسانه ها، شیشه عمر دیو را به دست می آورد، به دیو می گوید: «خودت هم خوب می دانی که از بد، جز بدی بر نمی آید. اگر همین الان آزادت کنم

برقرار است اما یک عامل مخرب و اهریمنی آن را برهم می زند و بعد جدال قهرمان (خیر) با شر آغاز می شود و در نهایت قهرمان خیر، پیروز و سربلند از آزمایشهای متعدد، سعادت از دست رفته را برای فرد یا جمع باز می آورد. این امر، بی شباهت به اندیشه «فرشگرد» در اندیشه زرتشتی نیست. علاوه بر چهره های هدایتگران آشکار در افسانه ها، می توان چهره های پنهان آن را نیز بازشناخت.

باری، جریان طبیعی زندگی با خوبیها و بدیهایش وجود دارد اما نیروی هدایتگر، چه به شکل آشکار و چه در وجه پنهان آن، خوب را از بد صاف می کند، او را به آزمایش می کشاند، راه و کلید حل مشکل را به صورت مستقیم یا غیرمستقیم در اختیارش می گذارد و سرانجام خوب را بر بد پیروز می گرداند. این، بیان همان اندیشه و حدیث مکرر «جاء الحق و زهق الباطل» است.

سیر حرکت در افسانه ها

افسانه ها روایتی ساده و ایستا نیستند. پویائی مدام و حرکت در افسانه ها، چهره ای زنده و فعال به آنها می دهد. گویی که افسانه نه حکایتی بازگو شده از هزاران سال پیش،

بل که روایت زندگی روزمره ماست. پویائی و حرکت در همه افسانه ها به گونه ای مشابه است. در بررسی ده افسانه کرماتی، این سیر حرکت و روند در همه داستانهای مورد بررسی عیناً تکرار شده اند. جز این نیز هریک از ما افسانه هایی را به خاطر داریم که در همین چهارچوب قرار می گیرند.

در این جا، ابتدا توضیحی کلی در مورد این سیر حرکت ارائه می دهیم و بعد به صورت موردی ده افسانه کرماتی را بررسی خواهیم کرد.

سیر حرکت در افسانه ها، در هفت جزء صورت می گیرد.

جزء اول:

در افسانه ها بی آن که توضیح و مقدمه چینی خاصی برای ورود به موضوع شود، داستان شروع می شود. در اغلب این افسانه ها، جهان در ابتدا بر وفق مراد اشخاص و در آرامش است. شاه با فرزندان بخوبی و خوشی زندگی می کند. زن و مردی با تنهافرزندشان خوشبختند و ... اما بی آن که تأکید زیادی بر دوام این خوشبختی یا اعتدال شود، همه چیز به هم می خورد. این خلل از طریق مرگ مادر یا تولد کودکی خونخوار یا حتی به علتی عجیب مانند نشناختن یک میوه و ... سعادت

می روی سزاغ یکی دیگر ...» وظیفه خیر از بین بردن و محو شر است. در تلاش برای محو بدی، اصل هدایت برتر مطرح است. همیشه نیروی قومی، دارای آگاهی و دانش، قهرمان داستان را از خطر آگاه می کند یا راه مواجهه با آن را به قهرمان می گوید. کارل گوستاو ویرنگ این هدایتگری را مرتبط با روح مثالی می داند که جلوه ای از آن در چهره پیر خردمند مجسم می شود.

پیر در ادبیات عرفانی همیشه رابط میان انسان و خداست. او کسی است که از عالم ملکوت آگاه است و با عالم ناسوت نیز مرتبط، با نیروهای غیبی در ارتباط است و پرده ها و حجابها مانع دیدن و بینش او نیستند. این هدایتگر برتر، پیر خردمند، نیروی خود را از منبع فیاض عظمی دریافت می کند. در افسانه ها نیز چنین است: پیری فرزانه یا حتی موجودی آگاه (مانند پرنده و ...) قهرمان افسانه را از خطر آگاه می کند و راه مقابله با آن را نیز در اختیارش می گذارد. مثلاً در افسانه ای ایرانی، دو گنجشک یا کبوتر خواهر نشسته بر درختی که قهرمان قصه زیر آن در حال استراحت است، راه و چاه را به او که درگیر مصائب و مشکلات شده است، می گویند.

این آگاهی دادن و هدایتگری اساساً بی دلیل نیست. همان طور که قبلاً هم گفتیم در ابتدای داستان نظم و اعتدال

قهرمان قصه را از بین می برد. این، اولین گره ای است که در داستان اتفاق می افتد و قهرمان را درگیر ماجرا می کند، تعادل و نظم در افسانه را از بین می برد و همین باعث ایجاد جذبه و کشش در بیان قصه می شود.

جزء دوم:

هنگامی که خلل ایجاد شد قهرمان داستان ناچار است در برابر این وضعیت جدید عکس العملی در خور نشان دهد. در افسانه های مورد بررسی، این واکنش بلااستثنا ترك سرزمین اولیه و حرکت به مکانی نامشخص یا معلوم است. قهرمان داستان با به طور موقت در رفت و بازگشتی طی روز از مکان اولیه خارج می شود و به جایگاهی دیگر می رود یا این که برعکس، به طور کامل سرزمین اولیه ای را که سعادتش در آن دچار خلل شده، ترك می کند. البته همیشه این طور نیست که در مکان اولیه، سعادت خود دچار مشکل شود، بل که نبود چیزی، تلاش برای یافتن پاسخ به پرسشی و مانند آن نیز می تواند باعث حرکت قهرمان داستان شود. در این جا دوگانگی مکان قابل توجه است: مکان الف و ب مثلاً قهرمان قصه بی آن که یقین داشته باشد

جزء چهارم:

در این مرحله، قهرمان داستان با مشکل یا خطری واقعی مواجه می شود. مواجهه با خطر و پیدایش گره، اغلب آگاهانه است؛ یعنی پیشاپیش به قهرمان اخطار داده شده که در صورت رفتن در این مسیر دچار مشکل خواهد شد و باید برای رفع مشکل اقدام کند.

قهرمان قصه برای دستیابی به یک پاداش خاص نیز اقدام به مواجهه با مشکل می کند؛ یعنی به قصد رسیدن به هدفی مشخص و با علم به وجود موانع، قدم در راه می گذارد. در این میان، گناه پیروی خردمند یا حتی دو گنجشک سخنگو - و به هر حال یک نیروی برتر هدایت کننده - مشکلات و موانع کار و راههای آن زا به فرد متذکر می شوند. در برخی موارد، فرد بی آن که هدایتگر خاصی او را به مقصود رهنمون شود، به سوی مقابله با مشکلات می رود. این مرحله، عرصه مبارزه خیر و شر است. قهرمان افسانه نماد کامل خیر و نیکی است و باید با شر و مظاهر آن مبارزه کند.

جزء پنجم:

قهرمان قصه، موانع را یا با کمک دیگری یا بختی رد



به مکان ب خواهد رسید؛ از جایگاه الف به سوی ب حرکت می کند.

در این راه، قهرمان با مشکلات متعددی روبه رو می شود و گاه گسستهائی نیز در این مسیر برای او پیش می آید. در برخی از افسانه ها، مسیر حرکت و مقصد، معلوم است و هدف از حرکت نیز آگاهانه.

جزء سوم:

مهاجرت صورت می گیرد و قهرمان قصه قدم در راهی نامعلوم می گذارد. در این جا دو حالت رخ می دهد: یا قهرمان قصه بعد از طی مسیری طولانی، بدون توقف به سرزمینی می رسد که حوادث بعدی در آن اتفاق می افتد، یا در راه رسیدن به آن مکان، دچار وقفه های کوتاهی نیز می شود اما این وقفه ها، هیچ خللی به جریان اصلی داستان وارد نمی کند. به این معنی که قهرمان داستان سرانجام به مکانی دیگر می رسد که سرنوشتش در آن جا رقم می خورد. این مکان یا شهری است جدید، یا کاخ پادشاه، خانه دیو، طویل شاه، یا حتی صحرا، چاه و ... تغییر مکان قرمان داستان آن قدر واضح، مشهود و مؤثر است که در افسانه های طنز گونه نیز این جریان مشاهده می شود.

می کند. او نظم از بین رفته را مجدداً برقرار می کند و یک قدم به آن اعتدال اولیه نزدیک می شود. قهرمان از جدال با شر، سربلند و پیروز بیرون می آید. دیو را می کشد، بیماری شاه را مداوا می کند (در تفکر ایران باستان، بیماری یکی از مظاهر اهریمنی بوده است) و ...

پیروزی بر شر و عوامل آن یا رفع مشکل که در همه افسانه ها رخ می دهد، به عنوان یک اصل قابل توجه در افسانه ها تکرار شده است اما رفع مانع و مشکل، پایان قصه نیست بل که ابتدای دستیابی به مقصود یا رسیدن به پاداش عمل است.

جزء ششم:

در این مرحله، قهرمان قصه پس از مقابله با خطرات و رفع موانع به پاداش مناسب باعملش می رسد. ازدواج با دختر یا پسر پادشاه، به دست آوردن طلا، کسب بیسنائی از دست رفته خواهران و ...

قهرمان فقط یک پاداش به دست نمی آورد بل که همزمان از چند موهبت برخوردار می شود: ازدواج با دختر شاه، به دست آوردن حکومت و پادشاهی، و ...

جزء هفتم:

قهرمان اعتدال را برقرار می کند و پادشاه افکار و اعمالش را می بیند. حال، تکمیل داستان با بازگشت او صورت می گیرد. قهرمان قصه با آنچه به دست آورده از مکان ب به مکان الف برمی گردد و درست چون اول افسانه با خوشی و مسرت زندگی خود را ادامه می دهد. بازگشت به جایگاه اولیه، به معنای بازگشت به سعادت آغازین و ازدست رفته است. قهرمان افسانه، از این پس نیروهای مادی یا معنوی ویژه ای دارد که سعادت آینده او را نیز تضمین می کنند. مثلاً اگر او مادرش را از دست داده و از آزار نامادری رنج می برده، دیگر ماهی بر پیشانی یا خورشیدی بر چانه دارد که سبب ازدواج او با پسر پادشاه می شود، و ...

ما هفت جزء ثابت در افسانه ها را ذکر کردیم اما ممکن است این اجزاء - غیر از اجزاء یک و هفت که همیشه ثابتند - برای ساختن کل افسانه، از بی یکدیگر نیایند. مثلاً گاه در افسانه ای، اجزاء چهارم و پنجم پیش از جزء دوم اتفاق می افتند، چنان که در افسانه «حسن کچل و کره هولی» پس از به هم خوردن اعتدال و نظم زندگی (مرگ مادر) زن بابابه همراه فردی قصد می کند حسن را آزار دهند اما هربار کره اسب هولی او را از ما وقع آگاه می کند و خطر دفع و رفع می شود، حرکت اتفاق می افتد و حسن با کره اسبش از شهر و مکان اولیه خود خارج می شود و سیر افسانه ادامه می یابد؛ یعنی حسن دوباره مراحل چهارم و پنجم را از سر می گذرانند. به بیانی دیگر او در دو مرحله با مشکل و خطر مواجه می شود و در دو مرحله نیز مشکل را حل می کند. این پس و پیش شدن اجزاء هیچ خللی به کل ساختار افسانه وارد نمی کند. این هفت جزء گاه با تکرار و گاه به ترتیب و توالی ای منظم اتفاق می افتند.

جالب است که در یک افسانه بومی، قهرمان به سرزمین اولیه برمی گردد اما در این جا داستان به پایان نمی رسد، بل که قهرمان داستان با خواهر آدمخوارش مواجه می شود و دوباره اجزاء چهارم و پنجم (مواجهه با خطر و رفع آن) تکرار می شوند. قهرمان با رفع مشکل به سرزمین ثانویه برمی گردد و سرزمین ثانویه، حکم سرزمین اولیه او را می یابد. توضیح: قسمت اول در شماره ۵۰ چاپ گردیده است.

ماه پیشونی

روزی بود و روزگاری، دختری بود به اسم فاطیکو. مادر این دختر می میرد و پدرش می رود زن دیگری می گیرد که او هم دختری دارد همسن و سال فاطیکو، این «زن پدر» و دخترش با

فاطیکو بدرفتاری می کردند و برای اینکه از خانه بیرونش کنند، هر روز از صبح تا سپین او را می فرستادند به بیابان که چرخو برسد. ^(۱) یک روز، همین طور که فاطیکو در بیابان نشسته و چرخو می ریزد باد می آید و یک خرده از پنبه های فاطیکو را برمی دارد و می اندازد توی چاه. فاطیکو از ترس زن بابایش می دود و می رود توی چاه تنگ و تاریک. وقتی به ته چاه می رسد، می بیند که دیوی آنجا نشسته است. فاطیکو، سلام می کند و دیو می گوید: «علیک سلام فاطیکو ... اگر سلام نکرده بودی، لقمه اولم تو بودی.»

بعد دیو به فاطیکو می گوید: «بیا و سر مرا بشکن». اما فاطیکو شانه ای برمی دارد و سر دیو را تمیز و قشنگ شانه می کند. دیو می گوید: «حالا این لیوان را بردار و بشکن». فاطیکو لیوان را پر از آب می کند و برای دیو می آورد. دیو می گوید: «حالا چوبی بردار و زمین را خراب کن و اثاثیه ام را بشکن». فاطیکو چاروبی برمی دارد و خانه دیو را مثل دسته گل تمیز و قشنگ و مرتب می کند. دیو دهای خیرش می کند و می گوید: «برو ای دختر که الهی یک ماه روی پیشانی ات و یک خورشید روی چانه ات سبز بشود». همینطور هم می شود و یک ماه بر پیشانی و خورشیدی روی چانه فاطیکو درمی آید.

فاطیکو پنبه اش را برمی دارد و از چاه می آید بیرون، پر چادرش را روی ماه و خورشید می اندازد که کسی نفهمد. چرخو را هم برمی دارد و برمی گردد خانه. تا چند وقت زن بابا و خواهر ناتنی بدجنش نمی فهمند که چی شده است.

شبها، جای فاطیکو گوشه آشپزخانه بود. یک شب، زن بابا می بیند از جای فاطیکو نور می آید. بلند می شود و می رود نگاه می کند، می بیند که فاطیکو خواب است و پر چادرش کنار رفته و ماه روی پیشانی و خورشید روی چانه اش می درخشد. زن بابا به روی خودش نمی آورد. اما صبح که می شود فاطیکو را برای کار به صحرا نمی فرستد. او را در خانه نگه می دارد و می گوید: «همینجا بمان و در کارهای خانه کمکم کن». همین طور که فاطیکو دارد کار می کند، زن بابا می آید و چارقد را کنار می کشد. ماه و خورشید معلوم می شوند. زن بابا با مهربانی می گوید که ای فاطیکو، عزیزم، این ماه و خورشید چه طور روی پیشانی و چانه ات سبز شده اند؟

فاطیکو جریان را می گوید که بله، این طور شد و آن طور شد و در چاه دیو را دیدم و ... خلاصه همه ماجرا را از سیر تا بیاز برای زن بابا و خواهر ناتنی اش تعریف می کند. زن بابا برمی گردد به دخترش می گوید که تو هم برو به همان چاه تا مثل

فاطیکو، ماه پیشونی بشوی. یک خرده پنبه هم به او می دهد و روانه صحرائش می کند. این دختر، با اخم و تخم و تکبر می آید سر چاه پنبه را می اندازد توی چاه و خودش هم دنبالش می رود توی آن. دیو را می بیند که نشسته است. بدون سلام علیک جلو دیو می رود و همینطور زل می زند به دیو.

دیو می گوید: «ای دختر، قربان دستت، بیا و سر مرا بشکن» او هم سنگی برمی دارد و سر دیو را می شکند. دیو می گوید حالا این لیوان را بشکن. دختر لیوان را می زند به زمین و می شکند. دیو می گوید حالا چوبی بردار و زمین را خراب کن. این دختر هم به طمع ماه پیشانی، چوب را برمی دارد و زمین را خراب می کند و اسباب و اثاثیه دیو را بیچ^(۱) می کند. دیو می گوید: «برو ای دختر که امیدوارم یک دست خنجر روی پیشانیّت دربیاید». همین طور هم می شود. دختر از چاه بیرون می آید و گریه کنان می رود پیش مادرش. مادرش هم هرچه آن دست خنجر را می برد دوباره سبز می شود. چاره ای نیست، همینطور می گذارند بماند. منتها روسری را روی آن می اندازند تا کمتر معلوم شود!

بعد از آن، زن بابا و خواهرناتی با فاطیکو، خیلی بدرفتار می شوند و همه اش او را به هر بهانه ای کتک می زنند. خوش خوش^(۲) خبر می رسد به پسر شاه که پله، در فلان محله و فلان خانه، دختری هست که ماه روی پیشانی و خورشید روی چانه اش دارد. پسر پادشاه ندیده، یک دل نه صد دل عاشق فاطیکو می شود و وزیرش را به سراغ خانه اینها می فرستد برای خواستگاری.

زن بابا همین که می فهمد وزیر دارد می آید به خواستگاری، فاطیکو را می گیرد و می اندازد توی تنور و یک سنگ ده منی هم سر تنور می گذارد. آن وقت قشنگترین لباسها را به تن دختر خودش می کند و روسری را هم می پیچد دور سرش. وزیر و نوکرها می آیند خواستگاری و سلام و علیک می کنند و زن بابا برایشان چایی درست می کند و شیرینی می آورد. وزیر هرچه نگاه می کند، می بیند که این دختر خیلی زشت و لوس و از خود راضی است. از زن بابا می پرسد: «به غیر از این دختر، دختر دیگری در خانه ندارید؟» زن بابا می گوید: «نه، همین یکی دختر عزیز دردانه من است که ماه بر پیشانی دارد!» وزیر می بیند چاره ای نیست و فرمان پسر شاه است و او باید اطاعت کند. به نوکرهایش فرمان می دهد که دختر را سوار اسب زین طلا کنند و همان وقت خروس خانه می برد روی تنور و شروع می کند به خواندن که:

سنگ ده منی روی تنوره، قوقولی قوقو.



زن بابا می آید که خروس را کیش کند، وزیر نمی گذارد و به نوکرهایش می گوید که دست نگه دارند، ببینند خروس چه می گوید. خروس دوباره می خواند که:

فاطیکو توی تنوره، قوقولی قوقو.

وزیر به نوکرها دستور می دهد بروند و سنگ ده منی را از روی تنور بردارند. وقتی که سنگ را برمی دارند می بینند که بله، دختری درآمد که ماه روی پیشانی و خورشید روی چانه اش دارد.

همان وقت دست فاطیکو را می گیرند و با عزت و احترام می برندش به قصر شاه و فاطیکو عمری با خوبی و خوشی با پسر شاه زندگی می کند.

تحلیل افسانه ماه پیشونی

قهرمان افسانه، فاطیکو نام دارد. و چهره منفی و شر مادر مثالی نیز مانند اغلب افسانه ها، زن پدر است. او دختری دارد که دقیقاً انعکاس چهره خودش است. بیابان، نمادی از بیقرانگی و در اینجا، بیانگر نزدیک شدن به عالم روح و ناخودآگاه است. دختر در بیابان، چرخ ریزی می کند. چرخ، چهره ای از دایره است، و از طرفی نمادی از بخت و اقبال می تواند باشد. چرخ رسیدن، سمبل حرکت نیروهایی است که با گردش خود سرنوشت آدمی را رقم می زنند. این نیروهای خبیثی، بخت، تقدیر و سرنوشت نام دارند. از طرفی حرکت چرخ و زمین مشابه یکدیگر است و نشان از گذر زمان دارد. باد، نماد حرکت، پویایی و تحرک است و یکی از نیروهایی است که تحت فرمان سلیمان نبی بوده است. واژه های روح و باد در عربی از یک ریشه هستند. این روح آگاه، پنبه دختر را داخل چاه می اندازد. چاه و هر مکانی که ژرفا را برساند، نشان از اعماق و ناخودآگاهی دارد و در این جا منظور آن است که دختر وارد ناخودآگاهی خود می شود. دیو مظهر پلیدی و ناپاکی است، اما در اینجا به صورت آزمایشگری درونی، نقش ایفا می کند. دیو از دختر می خواهد که سر او را بشکند. سر، مظهر اندیشه و تفکر است. شکستن سر به معنی از بین بردن اندیشه و تفکر است. دختر در ناخودآگاهی خود نه تنها اندیشه و تفکر را از بین نمی برد، بلکه آن را نظم نیز می بخشد (شانه کردن). لیوان، شکلی از دایره است و بنابراین سمبل و نمادی از جیاودانگی. دیو از دختر می خواهد لیوان را بشکند. ولی دختر، لیوان را پر از آب (رمز حیات) می کند و به دیو می دهد. زمین، بیانگر باروری و نمادی از مادر و مامن و وطن انسان است. دختر برخلاف خواست دیو، این باروری را خراب

نمی کند، بلکه آن را تمیز و مرتب می نماید. در هر سه حرکت می بینیم که دختر طبق قانون طبیعت (برتری اندیشه نیک و خیر) عمل می کند. قانون طبیعت هیچ گاه بر انهدام نیست، بلکه اساس آن بر نیکی و خیر است. با دهای خیر دیو، دختر صاحب ماهی بر پیشانی و خورشیدی در چانه می شود. ماه، مظهر نور و روشنایی در تاریکی است و پیشانی که نزدیکترین مکان به مغز است، نشانی از بخت و سرنوشت است. در روایتهای اسلامی آمده است که نیکوکاران به چهره های نیکو و پیشانی روشن، از بدکاران باز شناخته می شوند.

خورشید، در اندیشه ایرانیان، سابقه ای بس طولانی دارد و با مهرپرستی مرتبط است. مهر یا خورشید، مبین نور، عظمت، مهربانی و عطوفت است. از طرفی دیگر، این خورشید بر چانه دختر قرار می گیرد که نزدیکترین مکان به دهان است. دهان مرکز بیان اندیشه هاست. این تقارن، از اندیشه نیک و گفتار نیک نشان دارد که حال آن کردار نیک است. اما خواهر ناتنی، در طمع به جنگ آوردن این قدرتهای عظیم داخل چاه می شود و عکس جریان و قانون طبیعت عمل می کند. در عبارتهای مذهبی، این شکستن قانون طبیعت، گناه نامیده می شود و جزای گناهکار تنبیه است و از آن گریزی نیست. در پیشانی دختر قانون شکن، دست خری می روید. خر نماد بدتباری، بی ادبی، پستی، حماقت، خودسری و لیجاجت است (جابر، ۴۰: ۷۰). دختر در ناخودآگاه خود دقیقاً همان چیزهایی را به دست می آورد که در تفکر و اندیشه اش می گذشته. در اینجا، مسأله آتیما مطرح می شود. ماه پیشانی باید آتیمایی متناسب با خود به دست آورد. مظهر این آتیما، پسر پادشاه است و از آنجایی که مذکر به دنبال مؤنث می رود، شاهزاده، وزیرانش را به خانه آنها می فرستد. زن بابا، ماه پیشانی را داخل تنور پنهان می کند. تنور هم نشان از ناخودآگاهی دارد. ماه پیشانی در ناخودآگاه پنهان می شود. زن بابا، می خواهد دختر خود را به جای فاطیکو به خانه شاهزاده بفرستد. اما خروس با صدای بلند، بانگ بیداری سر می زند و به این ترتیب، ماه پیشانی از ناخودآگاه به مرز خودآگاهی وارد می شود. و بالاخره تکامل از طریق ازدواج او با آتیما واقع می شود. □

■ پانویسها:

- ۱- چرخو رسیدن - چرخو رشتن: نخریسی کردن.
- ۲- بیج کردن: شکستن.
- ۳- خوش خوش: کم کم