

توسط محمدحسن حسینی نقد شده است. نویسنده در این بخش بعضی از ابیات را دقیقاً نقد و بررسی و آنها را نقل کرده است.

● «دائرة المعارف کودکان و نوجوانان» (جلد اول) - انتشارات پیام آزادی ترجمه متن و تالیف بخش ایران: قاسم قالیباف، بخش اسلام: حجت الاسلام جواد محدثی

● «چهارده قصه آسمانی» - نوشته نورا حق پرست - تصویرگر: غلامعلی مکتبی - ناشر: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان

● «مثل ترازو» - بازآفریده جواد نیستی - تصویرگر: محمدحسین صلواتیان

● «یک دریا مروارید» - نوشته غلامرضا آبروی - تصویرگر: محسن زمانی - انتشارات پیام آزادی

● «دور دنیا در هشتاد روز» - نوشته ژول ورن - ترجمه محسن فرزاد - نشر افق

● «جنگ های پیامبر (ص)» - نوشته ناصر طاهرنیا - تصویرگر: مرتضی امین - انتشارات پیام محراب

● «بر بام آسمان» - بازآفریده رضا شیرازی - تصویرگر: علی مظاهری - انتشارات پیام آزادی

● «پوپک»

● «دختر کدو تیل» - نویسنده: افسانه شعبان نژاد - تصویرگر: رامین مشرفی - برای گروه سنی «ج» - ناشر: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان

● «پاپو» - نویسنده: محمد میرکیانی - تصویرگر: آیتای خرمی نژاد - (گروه سنی ج) ناشر: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان

● «آی قصه قصه فسه (۴)» - به کوشش و تصویرگری: زهره پریخ (برای مخاطبان دبستانی) ناشر: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.

در این بخش ضمن ارائه خلاصه هایی از کتابها به معرفی آنها پرداخته شده است.

● مهتاب

● «آدمها روی بل» (شعرهایی از ویسواوا شیمبورسکا، برنده جایزه نوبل ادبی ۱۹۹۶) ترجمه مارک اسمسوزنسکی، شهرام شیوایی، چوکا چکاد - نشر مرکز.

این کتاب به ۲۶ زبان در ۱۸ کشور دنیا ترجمه و منتشر شده است.

● «قلعه خیوانات» - نوشته جورج اوزول - ترجمه امیر امیرشاهی - ناشر جامی

● «فرهنگ کوپولوی کلمه» (انگلیسی - فارسی) - تدوین: واحد تالیف و تدوین فرهنگ های کلمه. ویراستار: سیاوش صلح جو

در ضمن این نشریه در انتهای این بخش، فهرست کتابهایی را که در ماه به دفتر مجله رسیدند برشمرده و شناسنامه آنها را نقل کرده است.

نشریات زیر در دو ماه گذشته، معرفی کتاب نداشته اند.

● پسران و دختران

● سروش کودکان

## بر بال افسانه ها

### قلب افسانه در ادبیات کودک با نگاهی به بازنویسی چند افسانه

● شمسی خسروی

می آورند ۶- درباره دوشیزه دانا ۷- درباره طلسم شدگان. ۸- درباره کسانی که طلسم دارند. ۹- اشیای جادویی ۱۰- درباره زن بی وفا (شهر بی وفا) مضامینی از این دست (ابتدایی) در افسانه ها و قصه های تخیلی به چشم می خورد. گاه از آمیختگی چند موضوع یا هم افسانه دیگری ساخته می شود. در بررسی ساختار محتوایی افسانه می توان به نکاتی اشاره کرد که بسته به عقاید و سلاقی هر شخص متفاوت است.

افسانه ها بهترین نمونه آثار رمزی و نمادین هستند. در قصه معروف زمای خفته اشاره می شود به انتظار فرا رسیدن شاهزاده از راه، در آرامش و سکون کامل که می توان آن را به معنای خواب طبیعت دانست. رسیدن بهار، شکوفه دادن درختان (بیدار شدن زیبای خفته). در این حکایت قدیمی، دخترک از قصر ملکه جادوگران که به او حسادت می ورزند، فرار می کند و در جنگل با هفت کوتوله آشنا می شود و در کنار آنها زندگی جدیدی را آغاز می کند. ساحره از تعقیب او دست برنمی دارد، تا جایی که با دادن سیب جادویی به دخترک آرزوی دیرینه اش که خواب و فراموشی دختر است تحقق می یابد.

زیبای خفته سیب را می خورد و به خواب عمیقی فرو می رود و تا رسیدن شاهزاده در خواب می ماند. فصل ها از پی هم می گذرند و پس از گذشت پاییز و زمستان، شاهزاده مثل همیشه با نشاط و پر تحرک می آید و زیبای خفته از خواب برمی خیزد. می دانیم که تحرک و نشاط آوری و احیا از ویژگی های بهار سرسبز است و به روشنی می بینیم که در این حکایت، شاهزاده به گونه ای نماد بهار و طراوت شده است.

□□□

با این مقدمه، افسانه جدید تری را که آقای محمد میرکیانی بازنویسی کرده اند بررسی می کنیم، به نام افسانه چهار برادر که در زمستان سال هزار و سیصد و هفتاد و یک به طبع رسیده است. در این حکایت چهار برادر (بنا به وصیت پدر) با هم به جست و جوی بهترین

انسان ها همواره برای انتقال تجربه های خود و گاه برای گذراندن اوقات فراغت، دست به داستان پردازی و قصه گوئی زده اند و با افزودن کمی شاخ و برگ بر پیکره حوادث خیالی و یا واقع نما، داستان ساخته اند؛ داستانی که گاه تا مدت ها ملکه ذهن مخاطب شده است.

در هر موقعیت زمانی، از عصر انسان های نخستین تا کنون، همواره داستان مطلوب خاص و عام بوده است. در عصر غارتشینان، افسانه برای سرگرمی کودکان و عبرت آموزی بزرگسالان تولید یافت و از این طریق تجربیات جدیدی به دست می آمد که به ادامه حیات انسان های ماقبل تاریخ کمک می نمود. افسانه یا حکایت که مترادف لاتین آن (Fable) است، اولین نوع ادبی به وجود آمده در تاریخ ادبیات جهان است که مجموعه ای از خیال است به اضافه کمی واقعیت. مجموعه ای از مکان ها، زمان ها و شخصیت های ساختگی که حاصل خیال افسانه پرداز است. با افسانه به مکان هایی می رویم که هرگز ندیده و قدم به آنجا نگذاشته ایم. به زمان هایی برمی گردیم و یا کشانده می شویم که وجود خارجی ندارد، زمانی که فقط و فقط پرورده ذهن نویسنده است.

به رغم دروغ بودن تمامی فرضیه های موجود در افسانه، خواننده همه چیز را باور می کند و همراه با قهرمان قدم به کاخ زیرزمینی و برج دریایی و کلیه روی ابرها می گذارد و از خیال پردازی لذت می برد. حاصل اولین خلاقیت های ذهن بشر، افسانه است که پیش از اختراع خط و قبل از آنکه دوره تاریخی آغاز شود (مورخان اختراع خط را به هفت هزار سال پیش نسبت می دهند) گرمی بخش جمع غارتشینان بوده است.

عموماً همه قصه ها دارای مضامین تکراری هستند که با تلفیق وقایع، اشخاص و اعمال گوناگون، متنوع و جذاب می شوند. مضامین افسانه انواع گوناگون دارند که به ذکر چند موضوع می پردازیم:

۱- درباره آنها که مورد ستم ستمگر واقع شده اند ۲- درباره قهرمان ابله ۳- درباره سه برادر ۴- درباره اژدها و اژدها کشندگان ۵- درباره کسانی که عروس را به دست

بهار می‌روند. برادر اول با دیدن بساط مارگیر به معرکه گیری علاقه‌مند می‌شود و با کارهای خارق‌العاده به دربار سلطان راه پیدا می‌کند و سه روز بعد وقتی قرار است کنار برادرانش باشد، به شکل پیرمردی درآمده است بسیار فرتوت. او رو به برادرانش می‌گوید: «حالا که پس از گذشت سال‌ها کاری از دستم برنمی‌آید سلطان مرا از دربار خود رانده است.»

برادر دوم به طمع سال‌اندوزی، با پیرمردی که سودای کیمیاگری دارد به کلبه خرابه‌ای می‌رود و مانند پیرسودایی تا خزان عمر در زیرزمین متروک می‌ماند، به امید رسیدن شیره گیاهی از هندوستان که به ساختن طلا کمک می‌کند.

سه روز بعد وقتی او نیز به نزد برادرانش بر می‌گردد پیر و درمانده است و عمرش به عیب گذشته است.

برادر سوم به علت جاه‌طلبی‌هایش برادر کوچکتر را تنها می‌گذارد و به تاخت در غبار بیابان گم می‌شود. هنگام غروب در قلمه شیطان گرفتار می‌آید و به قول خودش «سن گمنام از همه طراران طرارتر شدم و از همه فریبکاران، فریبکارتر» سه روز بعد برادر چهارم او را هنگام مرگش می‌یابد و خود با عبرت گرفتن از اشتباهات سه برادر دیگر که فریب زرق و برق روزگار را خورده‌اند، با بهره‌جویی از نصایح پیر فرزانه به زندگی معقول خویش می‌پردازد و از بهترین بهار که همان بهار جوانی است به خوبی استفاده می‌کند.

در این افسانه، سه روزی که موعد و قرار برادران است طول عمر و جوانی آنها محسوب می‌شود و از نماد «سه روز» استفاده شده است تا دوره جوانی، میانسالی و کهنسالی انسان‌ها را در ذهن مخاطب تداعی سازد. دربار سلطان کلبه کیمیاگر و قلمه حکمران و بهار جوانی، آمال و آرزوهای قهرمان هستند که آنها را و می‌دارند تا در راه به دست آوردن آنچه می‌خواهند دست به خویشکاری بزنند و حادثه بیافرینند. خویشکاری به معنای عمل انجام شده از جانب قهرمان افسانه است که سبب بروز حادثه و تحرک می‌شود.

آنچه واضح است اینکه همه خویشکاری‌ها در یک افسانه گنجانده نمی‌شود اما ارتباط آنها با یکدیگر باید به گونه‌ای جذب کننده و پر کشش باشد تا مخاطب به باور همه مطالب فراواقعی گنجانده شده در افسانه برسد. قصه‌های پریان خصوصیات مشترکی دارند از جمله اینکه از جهت ساختمانی از یک نوع هستند و موضوعی کلی همه آنها غیرواقعی است. حوادث در آنها نقش مهمی دارند و برای پیشبرد داستان یک یا چند قهرمان با یک یا چند ضدقهرمان در حال خویشکاری هستند.

خویشکاری‌های قهرمانان انواع مختلفی دارد که اگر چنین نباشد همه افسانه‌ها شبیه به هم و یک دست می‌شوند و مخاطب از رو به رو شدن با مضامین و کشمکش‌های تکراری خسته می‌شود.

انواع خویشکاری‌ها

الف) یکی از اعضای خانواده غیبت می‌کند، به طور مثال مرگ فرزندی به حالتی عجیب و یا رفتن با مردگان به سرزمینی غریب و یا یکی از شکل‌های حاد مرگ پدر

ولی...

حادثه، خویشکاری (ازدواج، تولد): پدر سیندرلا با زنی ازدواج می‌کند و او صاحب دو دختر می‌شود.

حادثه، خویشکاری (مرگ، غیبت): پدر سیندرلا فوت می‌کند. سیندرلا با خواهر خوانده‌ها و نامادری‌اش زندگی سختی را می‌گذراند. آنها در کمال آسایش و راحتی زندگی می‌کنند و سیندرلا از صبح تا شب در حال شست و شو و رفت و روب و آشپزی است.

یک روز جارچیان جار می‌زنند که پادشاه جشنی ترتیب داده تا در آن میهمانی بزرگ، تنها پسرش، همسر آینده خود را انتخاب کند. نامادری سیندرلا قصد دارد به همراه دخترانش به میهمانی پادشاه برود. سیندرلا تنها درون اتاقک نمناک خود به لباس مندرس مادر خیره شده و اشک می‌ریزد. او آرزو دارد که در میهمانی شرکت کند.

خویشکاری (دوستی، یاری): موش‌هایی که سیندرلا برایشان نان ریزه می‌ریخت به او دلداری می‌دهند و تصمیم می‌گیرند لباس مادر سیندرلا را به لباسی نو تبدیل کنند. (عمل غیرواقعی) لباس به گونه‌ای سحرآمیز نو می‌شود و حتی از اول هم زیباتر: سیندرلا سوار بر کالسکه طلایی که راننده‌اش سگ مهربانی است، به جشن پادشاه می‌رود به شرطی که بعد از ساعات ۱۲ لباس مجلل و کفش بلورینش دوباره کهنه و مندرس شوند. دقت داشته باشیم که کالسکه‌چی سگ است و موش‌ها به جای چرخ، کالسکه را می‌رانند که هر دو غیرواقعی و افسانه‌ای است. در میهمانی آن قدر به سیندرلا خوش می‌گذرد که...

خویشکاری (فراموشی): سیندرلا ساعت را فراموش می‌کند و با شنیدن ۱۲ ضربه ساعت با عجله از قصر خارج می‌شود و به خاطر عجله مغرط یک لنگه کفش بلورینش در قصر جا می‌ماند و پادشاه به دنبال صاحب کفش می‌گردد تا او را به همسری پسرش درآورد. خویشکاری (غیبت، زندانی): نامادری، سیندرلا را در اتاقی محبوس می‌کند. پادشاه کفش سیندرلا را در تمام شهر می‌گرداند تا صاحب آن را بیابد و در آخر موش‌ها دسته کلید را از جیب نامادری بیرون آورده و به سیندرلا می‌دهند...

خویشکاری (آزادی): سیندرلا در اتاق را باز می‌کند و کفشش را از پادشاه می‌گیرد پادشاه سیندرلا را با خود می‌برد و...

خویشکاری (ازدواج): سیندرلا با شاهزاده ازدواج می‌کند و زندگی خوب و خوشی را آغاز می‌کند.

در بررسی خویشکاری‌های قصه سیندرلا متوجه خویشکاری‌های متعددی از قبیل ازدواج، آزادی، فراموشی، مرگ و غیره شدیم که بعضی از آنها کاملاً غیر واقعی و افسانه‌وارند، مثل آوردن کلید توسط موش‌ها برای آزادی سیندرلا و سگی که کالسکه‌چی سیندرلا است.

زبان:

زبان در افسانه بایستی صریح و همه فهم باشد. به همین جهت این نوع قصه‌ها خاص دوره سنی کودکان و نوجوانان در نظر گرفته شده‌اند و در عین کهن بودن همه

و مادر که سبب بروز حادثه و خویشکاری می‌شود. ب) نهی قهرمان قصه از عملی که مترصد انجام آن است. به طور مثال ۱- به این اتاق نیا ۲- با کسی حرف نزن ۳- صندوقچه را باز نکن.

ج) نهی و مانع از بین می‌رود. وقتی که مانعی برای قهرمان نباشد، قهرمان دست به اعمالی می‌زند که ایجاد حوادث و وقایع ضدقهرمانی می‌کند و افسانه به جریان می‌افتد. قهرمان به جایی که نباید برود، می‌رود و با اژدها، دیو، ساحره و غیره روبه‌رو می‌شود و در جریان از بین بردن شخصیت شرور اتفاقات فراواقعی رخ می‌دهد.

د) اطلاعاتی به شخص شرور می‌رسد که موجب شدت گرفتن خویشکاری می‌شود، مثل اینکه «زن پدری» مقابل آینه می‌رود و آینه به او می‌گوید که در زیبایی تو شکی نیست اما تو یک نادرستی داری که در دل جنگل یا شهبوران زندگی می‌کند و او حتی از تو نیز زیباتر است. گرفتن همین اطلاعات موجب به اوج رسیدن حوادث افسانه می‌شود.

ه) ضد قهرمان می‌کوشد تا قربانی یا قهرمان را بفریبد تا بتواند به او و امکاناتش دست یابد.

به طور مثال جادوگر وانمود می‌کند که پیرزن مهربانی است یا اژدها خود را به جوان زیبایی تبدیل می‌کند تا دختر شاه‌پریان را بفریبد. خویشکاری‌ها انواع گوناگون دارند که با مطالعه چند افسانه دیگر کشف آنها آسان‌تر خواهد شد. قهرمان گاه در مقابل خویشکاری‌ها پاداش می‌گیرد و به نتیجه مطلوب می‌رسد و گاه نیز سرکوب می‌شود و ضد قهرمان به موفقیت می‌رسد.

در حکایت کهن گیلگمش، قهرمان افسانه‌ها که همان گیلگمش است در انتها با تمام سرسختیها و مبارزاتش موفق به فرار از مرگ نمی‌شود و مرگ به عنوان ضد قهرمان دست وی را از دنیا و متعلقاتش کوتاه می‌کند. در اینجا جست‌وجوی گیلگمش در پی گیاه جاودان‌کننده را خویشکاری می‌گوییم. خویشکاری‌های ضد و جفت در افسانه‌ها موجود است. خویشکاری‌های جفت مانند: نهی و نهی شکنی، خبرگیری و خبرچینی، شکست و پیروزی و تعقیب و گریزند.

خویشکاری‌های ضد، مانند: مرگ، مجازات و ازدواج و... هستند که ارتباط و همانندی بین آنها دیده نمی‌شود. وقایع در افسانه به گونه‌ای است که شخصیت محبوب، مخاطب را در گردابی از مشکلات غرق می‌کند و از این طریق مخاطب نیز به همراه شخصیت در پی روزنه امید، لحظه شماری می‌کند. یک قصه خوب باید ذهن خواننده را به تسخیر درآورد.

به طور نمونه قصه قدیمی سیندرلا را به لحاظ وقایع و خویشکاری‌هایش بررسی می‌کنیم.

سیندرلا دختری است که در کنار پدر و مادرش خوشبخت است.

حادثه، خویشکاری اول (غیبت، مرگ): مادر سیندرلا از دنیا می‌رود و سیندرلا و پدرش را تنها می‌گذارد.

سیندرلا و پدرش مدتی با هم زندگی می‌کنند

اشیا و اشخاص و مکان‌ها، خواننده همه مفاهیم را در می‌یابد. همه ماجراهای افسانه سطحی و سریع الهضمند.

زمان:

افسانه از زمانی قدیمی و فراواقعی برگرفته شده است و اصولاً یکی از مشخصه‌های کلی افسانه‌ها کهن بودن زمان است که با ذهن مخاطب کاملاً بیگانه است. مکان در افسانه بسته به نوع، مضمون و مفاهیم گنجانده شده در آن مختلف است، ولی مطمئناً وقایع در یک هتل شیک و مجلل امروزی اتفاق نمی‌افتد. افسانه‌ها را می‌توان در کلبه‌ای درون جنگل، قصر جادوگر یا پادشاه و یا غار ازدها و در جایگاه سیمرغ جست‌وجو کرد.

شخصیت:

افسانه‌ها دارای نیروی کشش بسیاری هستند. ممکن است مخاطب، داستانی امروزی را تا آخر نتواند و یا لااقل پیش از یک بار خواندن، دیگر رغبتی به دوباره خوانی نداشته باشد و این به دلیل درونگرایی ادبیات مدرنیته و جدید است. اما یک افسانه را هر خواننده‌ای با میل و رغبت می‌خواند و ممکن است چند بار دیگر نیز به مطالعه آن بپردازد. افسانه‌ها دارای شخصیت‌هایی فراتر از شخصیت‌های ملموس و آشنا و همین موجب رهایی ذهن از یکنواختی آدم‌ها می‌شود. شخصیت‌های درون افسانه درشت‌نما و قدرتمندند که البته گاه ممکن است افکاری مطابق با افکار مخاطب داشته باشند که در این صورت حس هم‌ذات‌پنداری را نیز تقویت می‌کنند.

تیپ:

اشخاص در افسانه غالباً تیپ هستند، یعنی هر شخصی نماد یک قشر همگون است، با تمام ویژگی‌های خاص آن قشر. در افسانه یک طرف سیاهی مطلق است و طرف دیگر سپیدی مطلق. قهرمان یا شخص محوری دارای ویژگی‌هایی مانند رفتار پهلوانانه و ارزشمند است و دست به اعمال نیک و انسانی می‌زند، اما ضد قهرمان که همانا سیاهی مطلق است مدام در حال سنگ‌اندازی پیش پای قهرمان است و با ترفندهایی شیطانی وی را از رسیدن به مقصد و مقصود باز می‌دارد و خود در آخر با شکست مواجه می‌شود.

در مجموعه «افسانه‌های آذربایجان» که به قلم حیدر بخشند بازنویسی شده است، افسانه پادشاه و پیرمرد را می‌خوانیم. در این افسانه تقابل بین نیکی و زشتی، سپیدی و سیاهی به چشم می‌خورد. بعضی از شخصیت‌ها و یا تیپ‌ها در این افسانه دچار تحول و تغییر می‌شوند و هویت اولیه خود را از دست می‌دهند. در زیر به تحلیل هویت تیپیک در افسانه پادشاه و پیرمرد می‌پردازیم.

چهل نزد به خزانه پادشاه زنگبار دستبرد زده و تمام ثروتش را به یغما برده‌اند. پادشاه از مردم تقاضای کمک می‌کند و اعلام می‌دارد که اگر تا چهل روز اموال به یغما رفته‌اش به خزانه برنگردد، سرهمگان را از تن جدا خواهد کرد. پیرمرد دانایی با خود می‌اندیشد که، برای نجات جان مردم به پادشاه کمک کند تا مال به غارت رفته‌اش را بیابد. او

با خود فکر می‌کند که اگر ثروت شاه را یافته‌م که هیچ و اگر چنین نشد پادشاه تنها مزا می‌کشد و من نیز عمر خویش را سپری کرده‌ام. پیرمرد به قول خود که پیدا کردن مخفیگاه دزدان است عمل می‌کند، اما پادشاه به قولی که به پیرمرد داده بود عمل نمی‌کند. پادشاه قول داده بود به هرکس که ثروت به یغما رفته‌اش را پیدا کند به اندازه وزنش به او طلا می‌دهد، اما او هر بار با ترفند و ایجاد مشکلات ساختگی سعی می‌کند از دادن طلا ظفره برود. (توجه داشته باشید که پادشاه دست به اعمال شروانه می‌زند) یک بار دستور می‌دهد که عمداً شترش را در بیابان رها کنند و از پیرمرد می‌خواهد که شتر را نیز پیدا کند و بار دیگر از تار عنکبوت مگسی می‌گیرد و در مشت پنهان می‌کند و از پیرمرد می‌خواهد بگوید چه چیز در مشت اوست.

پیردانا که از حل مشکلات تصنعی پادشاه خسته می‌شود به سراغ چهل حرامی رفته و از آنان می‌خواهد تا شر پادشاه را از سر مردم مملکت کم کنند.

دزدان، پادشاه را شبانه به قتل می‌رسانند و مردم، پیردانا را به پادشاهی برمی‌گزینند.

پیرمرد تمام ثروت و دارایی پادشاه سابق را بین مستمندان تقسیم می‌کند و چهل دزد دست از غارت اموال مردم برداشته، از یاران نزدیک پیردانا می‌شوند.

در جریان کل افسانه، در یک طرف فردی با روح شورو وجود دارد که پادشاه است و در طرف دیگر عوام که با مظلومیت تحت سلطه پادشاهان و تمام ثروشان در خزانه پادشاه انبار شده است و در رأس آنان فردی با روح سپید که همان پیردانا است. در این افسانه، حرامی‌ها بیش از دیگر شخصیت‌های افسانه دست به خویشکاری می‌زنند و در آخر هدایت شده و از یاران نزدیک پیرمرد می‌شوند.

می‌بینیم که هر دسته از این تقسیم‌بندی‌ها دارای خصوصیات ویژه همان تیپ از آدم‌هاست. پادشاه زنگبار با روح طمعکاری و حرص که در غالب پادشاهان ظالم وجود دارد؛ پیردانا با تجربیات و اندوخته‌های خاص و موقعیت سنی خویش و عوام که به علت ضعف، تسلیم دزدی‌های حرامیان و ظلم و ستم پادشاهند.

پادشاه زنگبار از شروع افسانه‌ها بد بوده و تا پایان نیز بد می‌ماند و به دستور قهرمان افسانه گشته می‌شود. مردم عادی که از شروع تا پایان منفعل هستند همچنان منفعل می‌مانند. پیردانا با حس همکاری و برای نجات مردم به میدان می‌آید و تا پایان، راست قامت می‌ایستد و پادشاه انسان دوستی خویش را دریافت می‌کند. عده‌ایی که بیش از همه دچار تحول و تغییر می‌شوند، حرامیان هستند که از اول با حالتی ضدقهرمانانه با آنها مواجه می‌شویم و در طی قضایا با راهنمایی پیرمرد با هم متحد می‌شوند، پادشاه را به قتل می‌رسانند و به جمع خویشان می‌پیوندند. در واقع خویشکاری حرامیان (سرقت اموال، قتل پادشاه) موجب پدید آمدن جریانات و حوادث کل افسانه‌ها می‌شود.

هر قهرمان یا شیئی که فوق طبیعی جلوه کند در افسانه جای دارد، مانند دشمن فوق طبیعی، عمل فوق طبیعی، شوهر فوق طبیعی، شیئی فوق طبیعی و

جادویی، قدرت یا دانش فوق طبیعی و اجزای فوق طبیعی دیگر. به طور مثال در یکی از افسانه‌های قدیمی و عروس آینده قهرمان یعنی پویشا به پدرش تراز می‌گوید که آنها یک لک سفید دارند که می‌تواند آنها را به دنیای روشنائی ببرد. در اینجا لک سفید در حال انجام عملی فراواقعی است. می‌دانیم که این کار از لک لک بعید به نظر می‌رسد.

از آنجا که انسان ذاتاً دارای حس کنجکاو است و به کشف عجایب علاقه دارد وقایع و خویشکاری‌های افسانه این حس را راضی می‌کنند. قهرمان افسانه دائم در حال جنگ و گریز با دشمنان است و در راه رسیدن به هدف مطلوب خود مبارزه می‌کند. وقتی قهرمان به هدف خویش دست می‌یابد، هنگام رهایی مخاطب از دغدغه‌های قهرمان فرا رسیده است. شخصیت‌هایی مانند دیو و ازدها و حیوانی با سر شیر و بدن خرس در افسانه بسیارند. حتی اگر شخصیتی انسانی داشته باشیم با اعمالی خارق‌العاده از صورت حقیقی خارج می‌شوند، مانند ساحرهای که به شکل کلاغ درمی‌آید.

سپید دندان سگی بزرگ و سفید است که قهرمان اصلی داستان سپید دندان است. این سگ با تمام خصایص انسانی از قبیل گذشت، فداکاری و دست‌گیری ضعیفان متحمل عذاب‌های سختی می‌شود و در کل جریان داستان در حال یاری رساندن به دیگران است، در حالی که خود از چنگ شکارچیان بدطینت درگزیب است. به هر حال سپید دندان از هر آزمونی موفق و سربلند بیرون می‌آید و مطلقاً پیروز است. سپیددندان با انتقال احساسات انسانی خود، مخاطب را با خود همدل و همراه می‌کند. اگر شخصیت‌ها خوب پرداخت شوند، به شکلی واقعی جلوه خواهند کرد، حتی اگر در جریان قصه دست به اعمالی ضدانسانی زده باشند مخاطب نگران وضعیت آنها خواهد شد و این جز با جادوی قلم میسر نمی‌شود. پدید آوردن قهرمانی که هیچ‌گاه از ذهن پاک نشود و نویسنده و مخاطب را اسیر خویش کند کار سهلی نیست و نیاز به تعمق بسیار دارد. بلافاصله که یکی از قصه‌نویسان قدیمی بوده است، کارش به آنجا می‌کشد که دنیای خیال را واقعی‌تر از دنیای خود می‌داند و در آستانه مرگ، پزشکی را که آفریده ذهن (آثار) خودش بود به نام می‌طلبد تا بر بالینش بیاید. داستانی از این زیباتر درباره قوه تخیل هنرمند نیست که روح و خیال آن قدر با هم درآمیزند که جزء جداناپذیر واقعیت شوند.

پایان:

پایان هر افسانه دوگونه کلی دارد که اصطلاحاً آن را شکست و پیروزی می‌گوییم. اگر قهرمان پس از ایجاد حوادث و خویشکاری‌ها مغلوب ضد قهرمان شود احساس یأس و اندوه بر مخاطب چیره می‌شود و اگر قهرمان به خواسته و هدف خویش دست یابد، پیروز شده و احساس شادی و رضایت‌مندی را در مخاطب ایجاد خواهد کرد. اغلب افسانه‌ها با پیروزی قهرمان به پایان می‌رسند. □

۱- طرار: دزد

۲- مراجعه شود به کتاب ریخت‌شناسی قصه‌های پریان نوشته ولادیمیر پراپ.