

بازتاب و کارکردهای سحر و جادو در افسانه‌های سحرآمیز

پگاه خدیش*

استادیار مؤسسه لغتنامه دهخدا و مرکز بین‌المللی آموزش زبان فارسی

چکیده

افسانه‌های سحرآمیز یا افسانه‌های پریان از برجسته‌ترین انواع ادبیات شفاهی به شمار می‌آیند. این افسانه‌ها، که در فهرست جهانی طبقه‌بندی قصه‌های عامیانه آرنه - تامسون - اوته با شماره‌های ۳۰۰ تا ۷۴۹ مشخص شده‌اند، یادگار زمانی هستند که در ذهن انسان نخستین، هر شیء و پدیده‌ای قدرتی جادویی و ماوراء‌طبیعی داشت و از نیروی محدود انسان فراتر بود. آدمی باور داشت که هر گاه گرفتار مشکلی شود، نیروهای جادویی به یاری اش می‌آیند از خطر و گرفتاری نجاتش می‌دهند. از تحلیل محتوایی افسانه‌های سحرآمیز می‌توان به بسیاری از بن‌مایه‌های کهن در اندیشه انسان نخستین، از قبیل جاندارپنداری و شخصیت‌بخشی به اشیا، توانایی سخن‌گفتن با گیاهان و حیوانات، مسخ شدن و... پی برد.

کلیدواژه‌ها: افسانه‌های عامیانه، عوامل و ابزار جادویی، باورهای کهن.

pegah_khadish@yahoo.com *

تاریخ پذیرش: ۱۳۸۸/۲/۳۰ تاریخ دریافت: ۱۳۸۷/۸/۲۰

مجله دانشکده ادبیات و علوم انسانی، سال ۱۷، شماره ۶۵ پاییز ۱۳۸۸

مقدمه

افسانه‌ها و اسطوره‌ها بازمانده دورانی هستند که انسان در جهانی سرشار از ناشناخته‌ها می‌زیست. آن نیروهای ماورای طبیعت و قدرت‌های مافوق انسانی که خدایان اسطوره‌های کهن از آن‌ها برخوردار بودند، در گستره افسانه‌ها و قصه‌ها جنبه‌ای سحرآمیز یافتند و به اشیا و جانوران و پریان منسوب شدند. «آن‌چه از راه حس و تجربه نمی‌توان علم قطعی راجع به آن پیدا کرد، همواره بیش و کم تبیین آن با احساس و تخیل همراه بوده است... پیداست که تبیین ناشناخته‌ها هرچه بیشتر به گذشته تاریخ بشر بازگردیم خیال‌انگیز‌تر و غیرعقلانی‌تر و غیرتجربی‌تر است و حوزه امور ناشناخته نیز وسیع‌تر» (پورنامداریان، ۱۳۶۴: ۴۲).

از تحلیل محتوایی افسانه‌های سحرآمیز می‌توان به بسیاری از بن‌مایه‌های کهن در اندیشه انسان نخستین، از قبیل جاندارپنداری اشیا، توانایی سخن‌گفتن گیاهان و جانوران، مسخ‌شدن و ... پی‌برد؛ این که وی چگونه در مقابل مظاهر ناآشنای طبیعت احساس ناتوانی می‌کرد و با شیوه‌های گوناگون می‌کوشید از حمایت نیروهای قدرتمند اطراف خویش بهره‌مند شود.

در تأثیف این مقاله از میان مجموعه قصه‌های عامیانه فارسی، که بر مبنای روایت‌های شفاهی جمع‌آوری شده‌اند، تعدادی از افسانه‌های سحرآمیز، منطبق با تیپ‌های قصه‌های پریان در فهرست آرنه - تامسون، برگزیده و بر اساس ساختار و محتوا بررسی شدند. در ذکر شواهد و نمونه‌ها علاوه بر ذکر نام افسانه ایرانی، شماره تیپ آن نیز بر اساس فهرست جهانی آرنه - تامسون - اوته استخراج و ذکر شده است تا بهتر بتوان به مقایسه تطبیقی میان افسانه‌های ایرانی و افسانه‌های سایر ملل پرداخت. گفتنی است در فهرست مذکور تفاوت‌ها و ممیزات قصه‌ها در محتوا و محل ضبط آن‌ها، با نشانه‌های دیگری از جمله حروف لاتین و ستاره نشان داده می‌شود.

پیکره بحث

ساختار کلی افسانه‌های سحرآمیز، همانند بسیاری دیگر از روایت‌های مشور شفاهی، چنان است که با بروز مشکلی یا پی بردن به فقدان چیزی، قهرمان داستان برای کارسازی مشکل یا رفع کمبود به راه می‌افتد. در زنجیره رخدادهایی که پس از آن در جریان روایت پیش می‌آید، از جمله مبارزه با دشمنی شریر یا دیوی سهمگین، تعقیب و گریز، یا انجام دادن کاری دشوار و غیرممکن، همواره یک عنصر کمکی و یاری‌دهنده دیده می‌شود که به نوعی قهرمان را حمایت و مشکل را کارسازی می‌کند. در محدودی از افسانه‌ها این یاری و حمایت جنبه جادویی و ماورایی ندارد و عوامل سحرآمیز در سایر رویدادهای روایت نقش آفرینی می‌کنند؛ مثلاً پیرمردی در راه با قهرمان ملاقات می‌کند و راه و چاه را به او نشان می‌دهد و می‌گوید که چگونه می‌توان از خطر نجات یافت و به هدف رسید ولی هیچ ابزار جادویی به او نمی‌دهد. در تعداد اندکی از این قصه‌ها نیز قهرمان خود به تنها بی و به یاری هوش و ذکاآوت یا نیروی جسمانی خویش بر مشکل غلبه می‌کند. ولی در سایر موارد قهرمان یا از کسی وسایل سحرآمیز را دریافت می‌کند یا از کمک یاورانی برخوردار می‌شود که نیروهایی خارق‌العاده و موفق انسانی دارند.

در افسانه‌های ایرانی در برخی موارد یاری کننده و عامل جادو یکی است: کره اسب جادویی که هم یاور قهرمان است و هم خود یک حیوان سحرآمیز است، قهرمان را بر پشت خویش سوار و در آسمان پرواز می‌کند (افسانه کره سیاه، تیپ ۳۰۴*).

به نوشته ولادیمیر پراپ در کتاب ریخت‌شناسی قصه‌های پریان، ساختار این افسانه‌ها چنان است که پس از بروز مشکل، قهرمان خانه را ترک و در راه به صورت تصادفی با بخشندۀ یا یاری کننده ملاقات می‌کند و از او کمک می‌گیرد (پراپ، ۱۳۸۶: ۸۵). در افسانه‌های ایرانی همیشه وضع به این صورت نیست. گاهی قهرمان پیش از رخدادن مشکل و فاجعه، با یاری کننده برخورد می‌کند و ابزار سحرآمیز را از او

می‌گیرد و مدتی بعد از این ملاقات، مشکل رخ می‌نماید: پسر کوچک به وصیت پدر، سه شب بر سر قبر او پاسبانی می‌دهد و سه اسب پریزاد به دست می‌آورد. این اسب‌ها با قدرت‌های جادویی خویش بعداً در حل معماهای شاهزاده خانم به پسر کمک می‌کنند (ملک محمد که تقاض برا درانش را گرفت، تیپ ۵۳۰). گاهی نیز عامل جادویی متعلق به قهرمان و در خانه اوت، او را از خطرها می‌آگاهاند و در رفع گرفتاری یاری اش می‌دهد: پادشاه باز دست آموز خویش به شکار می‌رود، باز او را از خوردن آبی که با خون اژدها زهر آلود شده منع می‌کند (خنده ماهی، ۸۷۵ D*).

عوامل و ابزارهای سحرآمیزی که در اختیار قهرمان گذاشته می‌شوند طیف گسترده‌ای را در بر می‌گیرند و شامل موارد متفاوتی هستند. شیوه‌های دستیابی به این ابزار نیز متفاوت است. در این بخش این شیوه‌ها را بررسی می‌کنیم.

چگونه قهرمان صاحب ابزار جادویی می‌شود؟

روش‌های دست یافتن به عوامل و ابزار سحرآمیز و جادویی به ترتیب تکرار و فراوانی شان در افسانه‌های ایرانی به قرار زیرند:

۱. انجام یک کار نیک و اخلاقی. کارهای خوب و پسندیده مصدقه‌های گوناگونی دارند که همگی برگرفته از فرهنگ مردم ایران زمین است: حرف‌شنوی از پدر یا مادر (کاکا سیاه و پسر پادشاه، ۵۰۷ C)؛ انجام وصیت پدر (جوان تیغ، ۳۰۲)؛ کمک به حیوانات اسیر (دختر ماه و ستاره، ۴۸۰)؛ سلام کردن (شاه لنتی، ۹۸۶*)؛ توبه کردن از کارهای زشت (آقا حسنک، ۴۶۷)؛ کشتن اژدهایی که مایهٔ ترس مردم است (متل سیمرغ، ۳۰۱)؛ صبر و شکیبایی در انجام کارها و در مواجهه با مشکلات (خفت‌خمار و مهری‌نگار، ۴۲۵ B؛ سنگ صبور، ۸۹۴)؛ خوش‌حسابی در معامله (خنده دسته‌گل، ۴۰۳).

برخی از مصاديق کارهای نیک، جنبه جهانی و بین‌المللی دارند و در قصه‌ها و افسانه‌های سایر ملل نیز دیده می‌شوند مانند کمک کردن به حیوانات یا برداری و

شکیابی در برابر مشکلات. قهرمان در افسانه‌های ایرانی بیش از همه با کمک به حیوانات، از یاری آنها برخوردار می‌شود: به مورچه‌ها در گذشتن از رود کمک می‌کند، مورچه‌ها کار دشواری را برایش انجام می‌دهند (دختر شهر چین، ۵۵۴)؛^{۳۰۱} جوجه‌های سیمرغ را از چنگ مار می‌رهاند، سیمرغ او را از ظلمات به شهر روشنایی می‌برد (ملک جمشید و دیب سیب‌دزد، ۳۰۱)؛^{۳۰۲} گربه یا سگی را که کسی کتکشان می‌زند می‌خرد، آن‌ها عامل جادویی گمشده را برایش پیدا می‌کنند (تببل پای درخت زردآلو، ۵۶۰). این امر را شاید بتوان تا حدی ناشی از توصیه اکید آین زرتشتی بر آزار نرساندن به جانوران و کمک به آن‌ها دانست که در اندیشه ایرانیان باستان جایگاه ویژه‌ای داشت و بعدها دین اسلام نیز بر آن صحه گذاشت.

۲. کسی بدون هیچ درخواست و چشم‌داشتی و بی‌آن که قهرمان کاری برایش انجام داده باشد عامل سحرآمیز را به او می‌دهد یا جای آن را نشان می‌دهد: درویش به شاه بی‌فرزنده سیبی می‌دهد که با خوردن آن، شاه صاحب پسری می‌شود (جوان تیغ)؛^{۳۰۳} سه کبوتر روی درخت می‌نشینند و می‌گویند که چگونه برگ همان درخت قهرمان مصدوم را شفا خواهد داد (ملک محمد و طلسه دختر شاپور شاه، B ۵۱۶)؛^{۳۰۴} هنگام زایمان زن فقیر، پنج زن نورانی به کمک می‌آیند و هر کدام صفتی خارقالعاده به نوزاد هدیه می‌دهند (جمجمه، ۴۰۳).

۳. رفтарهای خداپسندانه و باورهای مذهبی. با توجه به این نکته که جامعه ایرانی بافت و فرهنگی مذهبی دارد، دعا و مناجات، نذر و نیاز، توسل به امامان و معصومان از رفтарهایی هستند که قصه‌گوی ایرانی با تأکید بر نیروی خارقالعاده آن‌ها شنوندگانش را به تقویت اعتقادات دینی تشویق می‌کند: خارکن فقیر با ادائی نذری فراموش شده از بلا می‌رهد (قصه باباخار کن، ۷۷۸*)؛^{۳۰۵} چوپان گوسفندهایش را در راه علی(ع) می‌دهد، حضرت در سیما و هیئت پیرمردی نورانی ظاهر می‌شود و او را یاری می‌کند (محبت علی، A ۴۶۵)؛^{۳۰۶} گاهی شخصیت‌های روحانی و پیران معنوی در خواب به سراغ

قهرمان می‌آیند و او را راهنمایی می‌کنند (پسر صیاد، C ۵۱۳*؛ خانم ناری، ۷۰۶). گاهی هم صرف بی‌گناهی و پاکی قهرمان، سبب می‌شود از حمایت چهره‌های مذهبی برخوردار شود: حضرت علی(ع) پسر کوچک را که از برادرانش کشک خورد و به او ظلم شده حمایت و دستگیری می‌کند (ملک محمد و دیو یک لنگو، ۵۵۰).

۴. کسی در قبال انجام کاری یا به جا آوردن شرایطی یا در عوض گرفتن چیزی، عامل جادویی یا آن‌چه را که قهرمان در پی اش بوده به او می‌دهد: درویش اسب و شمشیر قهرمان را می‌گیرد و سفره و شاخ سلیمانی را به او می‌دهد (ملک محمد و دیو یک لنگو)؛ دستی از میان آب بیرون می‌آید و هدیه دختر کوچک تاجر را می‌دهد به شرطی که دختر را به او بدهند (پسر شاه پریان، ۴۳۲*).

۵. قهرمان تصادفًا به عامل سحرآمیز دست می‌یابد: پیرمرد فقیر تخم مرغ سعادت را در میان خارها پیدا می‌کند، یکی از پسرها یاش پادشاه می‌شود و دیگری هر شب زیر بالشش پول پیدا می‌کند (سعد و سعید، ۵۶۷)؛ زنی که فرزند ندارد، دانه اناری پیدا می‌کند و می‌خورد و بچه‌دار می‌شود (خانم ناری).

۶. قهرمان عامل جادویی را می‌خرد: برادرها یک کتاب، قالیچه و سبو می‌خرند؛ در کتاب از واقعی آینده خبر داده‌اند، قالیچه پرواز می‌کند و اگر با سبو بر مردهای آب بریزند، زنده می‌شود (مطیع و مطاع، A ۶۵۳)؛ قهرمان سه سخن حکیمانه می‌خرد و با به کار بستن آن‌ها بر مشکلات غلبه می‌کند (احمد و تقدير پادشاه، B ۹۱۰).

۷. قهرمان با فریب دادن دارنده عامل جادویی آن را از او می‌گیرد و صاحب می‌شود: کچل شیطان را فریب می‌دهد و اسم اعظم را از او یاد می‌گیرد (کچل و شیطان، ۵۷۱)؛ دختر با گول زدن دیو و دادن وعده ازدواج، جای شیشه عمر دیو را از او می‌پرسد (تبلو، ۴۶۷). در این مورد اخیر دیو گرچه شخصیت شریر قصه است و به سایر افراد داستان آسیب می‌رساند، ولی چون جای شیشه عمرش را نشان می‌دهد به نوعی بخشنده عامل جادو هم به حساب می‌آید.

عوامل و ابزار سحرآمیز

مواردی که تاکنون بر شمردیم، مهم‌ترین شیوه‌هایی هستند که قهرمان از طریق آن‌ها از کمک یاری کننده یا عامل سحرآمیز برخوردار می‌شود. اینکه باید دید این ابزار و عوامل در افسانه‌های ایرانی چه چیزهایی هستند. این موارد را می‌توان به صورت زیر طبقه‌بندی کرد:

۱. انسان‌های یاری کننده. انسان‌هایی که قهرمان در سفر خویش برای حل مشکلات با آنان دیدار می‌کند، معمولاً ابزار و اشیایی را به او می‌دهند که قدرت معاوراء طبیعی دارند و قهرمان با کمک آن وسایل بر مشکل غلبه می‌کند؛ مثلاً در بیشتر قصه‌ها مشکل اولیه، فرزند نداشتن شاه است. درویشی سیبی به شاه می‌دهد که با خوردن آن صاحب فرزند می‌شود. در سایر موارد این شخصیت‌های انسانی عالم به غیباند و از همه چیز خبر دارند، جادوگران را می‌شناسند و روش مقابله با آنان و حتی کردن جادوهای شان را می‌دانند و باخبرند چگونه می‌توان طلسمی را گشود. در بسیاری موارد چهره‌های مذهبی نقش یاری کنندگان را ایفا می‌کنند، که از آن میان می‌توان به حضرت علی علیه السلام (محبت علی، ۴۶۵A*)، حضرت خضر (پسر صیاد، ۵۱۳C*)، حضرت موسی (کج کردی، ۷۳۵F*)، و زنان روحانی و مقدس (جمجمه، ۴۰۳) اشاره کرد. در سایر موارد یاری کننده انسانی، پیرمرد یا پیرزنی است که قهرمان در مسیر سفر خویش با او روبرو می‌شود (دختر نارنج و ترنج، ۴۰۸؛ گل به صنوبر چه کرد، ۴۶۱B). البته در برخی از افسانه‌ها انسان‌های یاری کننده خصلت جادویی و معاوراء طبیعی ندارند، مانند پیرمرد خارکنی که به کمک قهرمان زخمی می‌آید و او را از مرگ نجات می‌دهد (پی‌سوز و شاهزاده، ۶۵۲A*)، یا ماهی‌گیری که کودک بر آب نهاده شده - که قهرمان بعدی و اصلی داستان است - را از آب می‌گیرد و بزرگ می‌کند (پادشاه یمن، ۹۳۸). گاهی نیز یکی از اعضای خانواده قهرمان در گرفتاری‌ها به کمک او می‌آید. مثلاً برادرها (حسن خاک‌باز، ۳۰۲)، خواهرزاده قهرمان (حکایت از

بین بردن نسل دختر، ۵۹۰)، خواهر (بلبل سرگشته، ۷۲۰)، و مادرشوهر (باغ‌گل زرد باغ‌گل سرخ، *۸۹۱B).

۲. حیوانات جادویی، شامل اسب، سیمرغ، کبوتر، مورچه، روباء... این جانوران گاه در قبال یاری قهرمان و گاه بدون هیچ عامل محركی، مو یا پر خود را به او می‌دهند تا در شرایط بحرانی آن را آتش بزند. با آتش زدن پر یا موی سحرآمیز، حیوانات ظاهر می‌شوند و به قهرمان کمک می‌کنند. حضور جانوران یاری‌کننده با آتش زدن پر یا موی شان، بن‌مایه‌ای است که در افسانه‌های بسیاری از اقوام و ملل جهان دیده می‌شود. علاوه بر حیوانات گاه دیوها و پریزادها هم به خدمت قهرمان درمی‌آیند و موی خویش را به او می‌دهند که همان کاربرد را دارد (چغون‌دوز، ۵۵۴؛ شاه لتنی). در موارد دیگر حیوانات جنبه جادویی ندارند و در قبال کمکی که قهرمان به آن‌ها کرده، برایش خدمتی انجام می‌دهند: ماهی‌هایی که نانوا هر روز برایشان نان ریخته او را از غرق شدن نجات می‌دهند (ماهیان حق‌شناس، *۹۳۶)؛ شاهزاده شیری را که به دام افتاده نجات می‌دهد، شیر در عوض با شیر شاهزاده خانم می‌جنگد و او را شکست می‌دهد (دختر شهر چین).

۳. اشیای سلیمانی. در افسانه‌های ایرانی مهم‌ترین اشیای سحرآمیز که همگی به حضرت سلیمان منسوب‌اند عبارت‌اند از: قالیچه، عصا، انبان، انگشت، شاخ نفیر، دانه حضرت سلیمان، کشکول، سفره و عرقچین. این اشیا عملکردهای متفاوتی دارند: قالیچه پرنده است، از سفره و انبان و کشکول هر غذایی که قهرمان اراده کند و بگوید بیرون می‌آید، با دمیدن در شاخ نفیر لشکری انبوه به یاری قهرمان می‌آید، با نهادن عرقچین بر سر می‌توان غیب شد و با دانه و انگشت تقریباً همه کار می‌توان کرد، از جمله آماده کردن چند بار شتر با جواهرات قیمتی، ساختن قصری از طلا و نقره، آوردن قصری از جایی دور، غیب شدن، احضار دیوهایی که حاضر به خدمت هستند و... .

۴. خوردنی‌ها، شامل سیب، انار، گلابی، جگر و سر مرغ سعادت، آب دهان مار. سیب بیش از بقیه خوردنی‌ها در افسانه‌ها نقش سحرآمیز دارد و تقریباً همیشه زنی با خوردن سیب جادو یا سیب بهشتی باردار می‌شود. تنها در یک افسانه (وصیت تاجر باشی، D۹۱۰) آدم‌ها با خوردن سیب تبدیل به خرس می‌شوند. خوردن جگر و سر مرغ سعادت قهرمان را به ثروت پایان ناپذیر و پادشاهی می‌رساند (سعد و سعید، ۵۶۷)؛ زنی با خوردن دانه اناری حامله می‌شود (خانم ناری)؛ شکارچی با خوردن آب دهان مار زبان همه حیوانات را می‌فهmed (شکارچی و شاه مارها، ۶۷۰).

۵. شیشه عمر دیو هم، از آن رو که با شکستن آن می‌توان دیو را کشت و از میان برداشته باشند، یکی از ابزارهای جادویی محسوب می‌شود. این شیشه معمولاً در جایی دور از دسترس آدمیان - که دشمن دیوها هستند - مخفی شده و فقط خود دیو جای آن را می‌داند. مکان شیشه عمر ممکن است در شکم ماهی یا سگ (آقا حسنک، تبلو)، در سنگدان کبوتر (ملک جمشید و دیو یک لنگو)، در پای آهوی لنگ (غلام دیوزاد، A۵۱۳*) یا در سینه خود دیو (هفت برادر و یک خواهر، ۴۵۱*) باشد. دسترسی به آن هم به سادگی میسر نیست؛ مثلاً در افسانه تبلو، نشانی شیشه عمر دیو چنین است: «در یک فرسنگی اینجا درختی است و پای درخت چاهی است که تخته‌سنگی روی آن است. باید سنگ را برداری و بروی ته چاه، آن جا جنگلی است که گاوی در آن می‌چرد. در شکم گاو دریاچه‌ای است و در دریاچه یک ماهی و شیشه عمر من در شکم آن ماهی است». البته تخیل خلاق قصه‌گویان می‌تواند هزار و یک پستوی دیگر برای پنهان کردن شیشه عمر دیوها بسازد. گاهی هم شیشه عمر بر لب تاقچه است (زنگی و زرنگی، A۳۱۵). دیو معمولاً خودش جای شیشه عمرش را برای دختری که دوست دارد و به امید کام‌گرفتن از او فاش می‌کند. با شکستن شیشه، دیو می‌میرد؛ بنابراین دیو برای پس گرفتن آن از قهرمان حاضر است هر کاری بکند.

۶. سایر موارد. در این گروه می‌توان انواع مختلفی از ابزارهای سحرآمیز را جای داد؛ مانند اسم اعظم که با گفتن آن می‌توان هر کاری را انجام داد، سرمۀ خفا که اگر آن را در چشم بکشند غیب می‌شوند، ترکه جادویی که می‌تواند به دشمنان حمله کند و آن‌ها را کشک بزنند، سنگ صبور، قلیان و سماور سخن‌گو، اشکی که به مروارید بدل می‌شود، دفتر علوم جادویی، گفتن یا علی به عنوان رمز یا وردی جادویی و چاره‌گشا. عوامل شفابخش را نیز باید در همین گروه قرار داد. این عوامل گاه برای زنده‌کردن مرده به کار می‌روند مثل روغن سلیمانی، دواشکست و بست یا یک پر؛ و گاه بیماری‌هایی مثل کوری، دیوانگی و صرع را شفا می‌دهند. برگ، ریشه و ساقه برخی درخت‌ها، و در موارد معدودی مغز سر گربه یا سگ یا انسان برای درمان بیماری‌ها مفید هستند. در افسانه "خنده دسته گل، گریه مروارید" قهرمان که از هنگام تولد نظر کرده است و صفات جادویی دارد، با آب دهان خویش، جراحاتش را التیام می‌بخشد.

گاهی با کشتن قهرمان یا از چکیدن خون او بر زمین، چیزی ظاهر می‌شود که بعداً راز جنایت را آشکار می‌کند و معمولاً در پایان داستان، قهرمان قربانی، زنده و سالم از آن بیرون می‌آید: کنیز دختر نارنج و ترنج را از بالای درخت هل می‌دهد تا بکشد؛ دختر تبدیل به کبوتر می‌شود و در نهایت به شکل اولیه خویش ظاهر می‌گردد (پسر پادشاه و کنیز، ۴۰۸)؛ پدر سر پسرش را می‌برد، دختر استخوان‌های برادرش را دفن می‌کند، بلبلی ظاهر می‌شود (بلبل سرگشته، ۷۲۰)؛ از چکیدن خون دختر و هفت برادرش یک درخت گل و هفت درخت سپیدار سبز می‌شود (هفت درخت سپیدار، ۴۰۷*). این شکل ظهور و بازگشت دوباره را می‌توان با عقیده به تناسخ و تجدید حیات مرتبط دانست که از قدیمی‌ترین باورهای اقوام است. یرزلی در کتاب فولکلور قصه‌های پریان مهم‌ترین باورهای ابتدایی را چنین برمی‌شمارد: طیعت‌گرایی، جاندارانگاری اشیا و حیوانات، مسخ، بت‌پرستی، اژدها، خواب و رؤیا، تجدید حیات، سحر و جادو،

تابوها، به عقیده او با مطالعه این باورها روشن می‌شود که چگونه اعقادات راسخ نیاکان ابتدایی ما، موضوع اصلی قصه‌های زنان کهن سال را شکل می‌دهند (یرزلى، ۱۹۲۴: ۵۰).

۷. رفقای خارق‌العاده. این رفقا یاورانی هستند با توانایی‌های عجیب و غریب و غیرمعمول که معمولاً بی مقدمه همراه قهرمان به راه می‌افتد و در حل مشکلات و انجام کار دشوار به او کمک می‌کنند. برخی از خصلت‌های خارق‌العاده آن‌ها پرخوری، تندروی، توانایی نوشیدن حجم بسیار عظیمی از مایعات، قدرت جابه‌جا کردن کوه یا ساختمان‌های بسیار بزرگ است. دیوهایی را هم که گاه به خدمت قهرمان درمی‌آیند می‌توان از مقوله رفقای خارق‌العاده دانست.

بین اشیا و عوامل سحرآمیز که به دست قهرمان می‌رسند و شیوه‌هایی که قهرمان به وسیله آن‌ها صاحب آن ابزار می‌شود، هیچ رابطه خاصی وجود ندارد. مثلاً قهرمان برای برخورداری از کمک و یاوری حیوانات، همیشه به آن‌ها کمک نمی‌کند، گاهی آن‌ها را می‌خرد، گاهی پیدا می‌کند و گاهی هم حیوانات بدون هیچ دلیلی قهرمان را راهنمایی می‌کنند. ولی ضابطه‌هایی نیز وجود دارد که ظاهراً قصه‌گویان آن‌ها را راعیت می‌کنند چنان‌که در هیچ کدام از افسانه‌های بررسی شده، کسی در قبال شرطی یا تقاضایی حیوانات یاری کننده را به قهرمان نمی‌دهد؛ با این حال منع منطقی هم برای رخدادن چنین وضعیتی وجود ندارد. قهرمان می‌تواند انگشت‌تر سلیمانی را در عوض چیزی دریافت کند، آن را بخرد یا پیدا کند، یا در نتیجه انجام یک کار نیک آن را پاداش بگیرد.

نتیجه‌گیری

سحر و جادو به عنوان یکی از باورهای بسیار کهن و پرتوان و تأثیرگذار، همواره در اندیشه و زندگی آدمیان وجود داشته است. با شکوفایی دانش و خردورزی، پرده از نادانسته‌ها کنار می‌رود و سحر و جادو کارآیی خویش را از دست می‌دهد. با این حال ردپای این باور کهن را هنوز می‌توان در قصه‌ها و افسانه‌ها دید. در بررسی افسانه‌های

ایرانی مشخص شد نیروهای جادویی و مافق انسانی، در قالب اشخاص و اشیایی پدیدار می‌شوند که قهرمان داستان در جریان حوادث و رخدادهای روایت با آنان رویارو می‌گردد. برخی از این اشیا و عوامل عبارت‌اند از: حیوانات جادویی، اشیای سلیمانی، میوه‌ها و خوردنی‌های گوناگون، شبشه عمر دیو، رفقای خارق‌العاده، ورد یا سخنی سحرآمیز. قهرمان با شیوه‌های گوناگونی از این ابزار و نیروها بهره‌مند می‌شود و آن‌ها را در اختیار می‌گیرد، از جمله با انجام دادن کارهای نیک، داشتن رفتارها و اعتقادات مذهبی، خریدن شیء جادویی یا یافتن آن به صورت کاملاً تصادفی، دریافت عامل جادویی در قبال انجام دادن کاری یا به جا آوردن شرطی.

فهرست افسانه‌ها

کره سیاه: فقیری

ملک محمد که تقاص برادرانش را گرفت: الول ساتن

خنده ماهی: انجوی، جلد ۲

کاکا سیاه و پسر پادشاه: هدایت

جوان تیغ: وکیلیان

دختر ماه و ستاره: نادری

شاه لنتی: امینی

آقا حسنک: انجوی، جلد ۲

متل سیمرغ: انجوی، جلد ۱

خفت خمار و مهری نگار: فقیری

سنگ صبور: امینی

خنده دسته گل گریه مروارید: هدایت

دختر شهر چین: انجوی، جلد ۱

ملک جمشید و دیب سیب‌دزد: الول ساتن

تنبل پای درخت زردآلون: امینی

ملک محمد و طلسه دختر شاپورشاه: الول ساتن

جمجمه: امینی

قصه بابا خارکن: فقیری

محبت علی: انجوی، جلد ۲

پسر صیاد: کوهی کرمانی

کج کردی خوب کج کردی: کوهی کرمانی

خانم ناری: فقیری

ملک محمد و دیو یک لنگو: انجوی، جلد ۱

پسر شاه پریان: انجوی، جلد ۳

سعد و سعید: وکیلیان

مطیع و مطاع: انجوی، جلد ۲

احمد و تقدیر پادشاه: خزاعی، جلد ۱

کچل و شیطان: انجوی، جلد ۱

تنبلو: انجوی، جلد ۲

گل به صنوبر چه کرد: انجوی، جلد ۱

پی سوز و شاهزاده: فقیری

پادشاه یمن: انجوی، جلد ۲

حسن خاکباز: خزاعی، جلد ۲

حکایت از بین بردن نسل دختر: الول ساتن

بلبل سرگشته: شین تاکه هارا

باغ گل سرخ باغ گل زرد: انجوی، جلد ۱

چغون دوز: خزاعی، جلد ۴

ماهیان حق‌شناس: لوریمر
 وصیت تاجر باشی: وکیلیان
 غلام دیوزاد: خزاعی، جلد ۱
 هفت برادر و یک خواهر: انجوی، جلد ۲
 زنگی و زرنگی: انجوی، جلد ۳
 پسر پادشاه و کنیز: امینی
 هفت درخت سپیدار: خزاعی، جلد ۱

منابع

- الول ساتن، ل.پ (۱۳۸۲) قصه‌های مشدی گلین خانم. ویرایش اولریش مارتسلوف و دیگران. چاپ سوم. تهران: مرکز.
 امینی، امیرقلی (بی‌تا) سی افسانه از افسانه‌های محلی اصفهان. اصفهان. چاپ خانه اولیاء.
 انجوی شیرازی، ابوالقاسم (۱۳۵۳) قصه‌های ایرانی. جلد ۲. تهران: امیر کبیر.
 _____ (۱۳۵۶) قصه‌های ایرانی. جلد ۱. چاپ دوم. تهران: امیر کبیر.
 _____ (۱۳۵۵) قصه‌های ایرانی. جلد ۳. تهران: امیر کبیر.
 پرآپ، ولادیمیر (۱۳۶۸) ریخت‌شناسی قصه‌های پریان. ترجمه فریدون بدراهی. تهران: توس.
 پورنامداریان، نقی (۱۳۶۴) رمز و داستان‌های رمزی در ادب فارسی. تهران: علمی و فرهنگی.
 تاکه هارا، شین (۲۰۰۱) ادبیات شناهی ایران. ژاپن: کیزوشا.
 خزاعی، حمیدرضا (۱۳۷۸) افسانه‌های خراسان. جلد ۱. مشهد: ماه‌جان.
 _____ (۱۳۷۹) افسانه‌های خراسان. جلد ۴. مشهد: ماه‌جان.
 فقیری، ابوالقاسم (۱۳۴۹) قصه‌های مردم فارس. تهران: سپهر.
 کوهی کرمانی، حسین (۱۳۳۳) پانزده افسانه روستایی. تهران: امیر کبیر.
 لوریمر، د.ل (۱۳۵۳) فرهنگ مردم کرمان. به کوشش فریدون وهمن. تهران: بنیاد فرهنگ ایران.

مارزلف، اولریش (۱۳۷۶) طبقه‌بندی قصه‌های ایرانی. ترجمه کیکاووس جهانداری. چاپ دوم.
تهران: سروش.

نادری، افشن (۱۳۸۳) نمونه‌هایی از قصه‌های مردم ایران. تهران: قصه.
و کیلیان، احمد (۱۳۷۹) قصه‌های مردم. تهران: مرکز.

هدایت، صادق (۱۳۷۸) فرهنگ عامیانه مردم ایران. گردآوری جهانگیر هدایت. تهران: چشم.
Uther, Hans jorg (2004) *The Typology of International Folktales*.
Helsinki. Folklore Fellow Communication.

Yearzely, Macleod (1924) *The Folklore of Fairy Tale*, London
Watts & co.