

مهم‌ترین ویژگی‌های افسانه‌های پهلوانی ایرانی

حسن ذوالفقاری^۱ و بهادر باقری^۲

چکیده

افسانه قصه‌ای است حاوی سرگذشت یا رویدادی خیالی از زندگی انسان‌ها، حیوانات، پرنده‌گان یا موجودات وهمی چون دیو، پری، غول و اژدها که با رمز و رازها و گاه مقاصدی اخلاقی و آموزشی توأم است و نگارش آن بیشتر به قصد سرگرمی و تفریح خوانندگان انجام می‌گیرد. وجه ممیز افسانه‌ها، تخیل قوی و اغراق‌آمیز بودن آنهاست. افسانه‌ها انواعی دارند: تمثیلی، پریان، عاشقانه و پهلوانی. در این مقاله، ضمن تعریف و آشنایی با انواع افسانه‌های پهلوانی با ویژگی‌های این‌گونه ادبی آشنا می‌شویم. این ویژگی‌ها عبارت‌اند از: خرق عادت، پیرنگ ضعیف، مطلق‌گرایی، کلی‌گرایی، ایستایی زمان و مکان فرضی، همسانی بیان شخصیت‌ها، شگفت‌آوری، استقلال‌یافتگی حوادث، کهنگی. در بخش پایانی مقاله به مهم‌ترین بن‌مایه‌ها اشاره می‌شود که اغلب، داستان‌ها دارای این بن‌مایه‌ها هستند. روش ما مطالعه در ۳۳ اثر است که برای مثال از این آثار ادب مکتوب استفاده کرده‌ایم. هدف مقاله نشان دادن ویژگی‌های دقیق افسانه‌های پهلوانی است تا بتوان آنها را با انواع دیگر مقایسه کرد.

واژه‌های کلیدی

افسانه‌های پهلوانی، بن‌مایه، ادب عامه.

تاریخ پذیرش: ۹۴/۰۷/۲۵

تاریخ دریافت: ۱۳۹۲/۱۰/۰۱

Email: hasan@yahoo.com

۱. دانشیار، دانشگاه تربیت مدرس

Email: bahadorbagheri@gmail.com

۲. دانشیار دانشگاه خوارزمی تهران

❖ مقدمه

فرهنگ عامه شامل دو بخش کلی دانش عامه و ادب عامه می‌شود. فرهنگ عامه از یک سو با انسان‌شناسی و از سوی دیگر با ادبیات مرتبط است. آداب، معتقدات، جشن‌ها، باورها و مسائلی از این قبیل، به انسان‌شناسی و افسانه‌ها، اساطیر، قصه‌ها، ترانه‌ها، تصنیف‌ها، امثال و حکم و مانند اینها به ادبیات مربوط است. هریک از اجزای فرهنگ عامه بازتاب‌دهنده روحیات، خلیقات و آرزوهای هر ملت است و ریشه در اعماق جامعه دارد. مسائلی که در فرهنگ رسمی به راحتی قابل شناسایی نیستند را می‌توان با بررسی و واکاوی فرهنگ عامه، به آنها پی برد؛ از همین رو، تعبیر «فرهنگ غیررسمی» نیز برای آن بکار برده می‌شود. به همین دلیل، باید گفت که مطالعه هر جامعه‌ای، آن‌گاه ثمربخش خواهد بود و به نتیجه‌های کاربردی می‌انجامد که علاوه بر فرهنگ رسمی، به فرهنگ غیررسمی نیز ارتباط یابد. بخش مهمی از این نوع را افسانه‌ها و به خصوص افسانه‌های عامه تشکیل می‌دهد که در این مقاله با ویژگی‌ها و عناصر درونی این افسانه‌ها آشنا می‌شویم.

پیشینه و روش پژوهش

برخی از افسانه‌های پهلوانی که در این پژوهش به آن‌ها پرداخته شده است، در کتاب‌ها و مقالاتی جداگانه و به شکل پراکنده معرفی یا تجزیه و تحلیل شده‌اند؛ اما به طور دقیق و ویژگی این نوع ادبی مهم و سرشار از اطلاعات تاریخی، اجتماعی، داستانی و هنری، هنوز در قالبی واحد و منظم، دسته‌بندی و معرفی نشده است. روش تحقیق کتابخانه‌ای و به شیوه تحلیل محتوا از طریق توصیف است. جامعه آماری ۲۳ افسانه پهلوانی از قرن ششم تا پایان دوره قاجار است که عبارت‌اند از: ابومسلم‌نامه، اسکندرنامه منثور، اسکندرنامه نقالی، امیرارسلان نامدار، بدیع‌الملک و بدیع‌الجمال، بوستان خیال، جنیدنامه، حسین کرد شبستری، حمزه‌نامه، خاور و باختر، خاورنامه، خسرو دیوزاد، داراب‌نامه بیغمی، داراب‌نامه طرسوسی، رستم‌نامه، سمک عیار، شاهزاده، شیرویه، شاهزاده هرمز، فیروزشاه‌نامه، قهرمان قاتل، مختارنامه، ملک جمشید و حمام بلور، نوش آفرین‌نامه.

افسانه پهلوانی

بخش مهمی از ادبیات عامه را داستان‌ها و افسانه‌هایی تشکیل می‌دهد که یا شفاهی هستند یا مکتوب. برهانی در کتاب قصه‌نویسی این‌گونه داستان‌های شفاهی به صورت مکتوب درآمده را

«رمانس»^۱ (حکایت افسانه‌وار) می‌داند و می‌نویسد: «اینها داستان‌هایی خیالی، تغزلی و یا حماسی هستند که رویدادهای آنها اتفاق نیفتاده است و احتمال اتفاق افتادن هم ندارند و هیچ نوع دلیل عمیق عاطفی و فکری و خودآگاه و ناخودآگاه نیز بر آنها حاکم نیست» (براهنی، ۱۳۶۸: ۲۹، ۳۲). ویلیام هتوی نیز در مقاله «داراب‌نامه» (ایرانیکا، ۹/۷) آن را «رمانس عامیانه» دانسته است؛ و ما از آن به افسانه عامیانه یاد می‌کنیم. در دوره سامانی افسانه پهلوانی با تعاریف داده‌شده دیده نمی‌شود؛ سمک عیار یکی از معروف‌ترین، قدیمی‌ترین و بلندترین افسانه‌های پهلوانی منشور مکتوب و تاریخ‌دار فارسی مربوط به عصر غزنوی (تألیف ۵۸۵ ق) است. بعد از کتاب مهم سمک عیار باید از معروف‌ترین افسانه‌پرداز دوره غزنوی ابوطاهر طرسوسی یا طرطوسی، صاحب چندین قصه معروف نام برد. مثل ابومسلم‌نامه زندگی و قهرمانی‌های ابومسلم خراسانی (متوفی ۱۳۷ ق) و داراب‌نامه، پادشاه کیانی و پسر داستانی او به نام فیروزشاه و قهرمان قاتل. از افسانه‌های مهم و تأثیرگذار پهلوانی چندین کتاب به نام اسکندرنامه است.

از افسانه‌های پهلوانی، در دو قرن هفتم و هشتم، به دلیل حمله مغول و اوضاع آشفته ایران، خبری نیست. در عصر تیموری قصه‌گویی و به‌تبع آن قصه‌های عامیانه رونق می‌گیرد. از مهم‌ترین آنها حمزه‌نامه است. در عصر صفوی قصه‌گویی و قصه‌خوانی رشد بیشتری یافت. بیش از همه قصه‌های مذهبی؛ مثل حمزه‌نامه، مختارنامه، حکایت محمدخنیفه، جنگ‌نامه امیرالمؤمنین، داستان طال مغربی، فتح قلعه سلاسل و کشته شدن قتال و عنکاء مروستی به دست علی^(ع)، کشتن قهقهه کافر به دست امیرالمؤمنین علی^(ع) رواج گرفت؛ زیرا دولت صفوی از آن‌ها حمایت می‌کرد. یک اثر حجیم و ۱۵ جلدی پهلوانی این دوره، کتاب بوستان خیال اثر میرمحمدتقی جعفری حسینی با تخلص «خیال» (فوت ۱۱۷۳) است.

قصه حسین کرد شبستری معروف‌ترین افسانه پهلوانی و شاهکار این دوره است. رستم‌نامه از افسانه پهلوانی و داستان مسلمان شدن رستم به دست علی^(ع) است که احتمالاً در عصر شاه سلطان حسین (۱۱۰۶-۱۱۳۵) سروده شده است. با ایجاد چاپخانه و رواج چاپ سنگی، افسانه‌های پهلوانی در دوره قاجار، چهره‌ای دگرگون یافت و به‌طور گسترده‌ای میان مردم رواج یافت. امیرارسلان نامدار نوشته نقیب‌الممالک یکی از مهم‌ترین، مشهورترین و پرخواننده‌ترین افسانه پهلوانی، شرح دل‌دادگی و کوشش امیرارسلان پسر ملکشاه، پادشاه روم، برای رسیدن به

1. Romance

❖ سال شانزدهم، شماره سی و یکم، تابستان ۱۳۹۴

فرخ لقا و سفر او به فرنگ است. اثر دیگر نقیب، «ملک جمشید، طلسم آصف و حمام بلور» است که شباهت بسیار با امیرارسلان دارد. «خاورنامه» شامل افسانه‌ها و داستان‌های خیالی از سفرها و جنگ‌ها و دلاوری‌های حضرت علی^(ع) و یارانش مالک‌اشتر و ابوالمحقن در سرزمین خاوران، با شاه خاور به نام «قباد» در این دوره به صورت سنگی منتشر شد. کتاب متن منشور خاوران‌نامه است. مهم‌ترین حادثه ادبی در سال ۱۲۵۹ و با ترجمه الف لیله و لیله به هزار و یک‌شب اتفاق افتاد. هزار و یک‌شب تأثیر فراوانی بر شکل‌گیری افسانه‌های پهلوانی داشت. حتی آثاری مثل دلیله محتاله، سلیم جواهری، بدیع‌الملک و بدیع‌الجمال وجود دارند که بازنویسی از داستان‌های هزار و یک‌شب است؛ بدیع‌الملک و بدیع‌الجمال، داستان شاهزاده بدیع‌الملک است که برای رسیدن به بدیع‌الجمال دختر شاه سلیم، پادشاه حلب، سختی بسیار می‌کشد.

نام کتاب‌های داستانی اغلب براساس نام شخصیت‌های اصلی و گاه قهرمان نام‌گذاری می‌شده است. قهرمان مرد: ابومسلم‌نامه: (ابومسلم خراسانی)، اسکندرنامه: (اسکندر)، فیروزشاه‌نامه (فیروزشاه)، امیرارسلان رومی، حمزه‌نامه (امیرحمزه)، امیرهوشنگ، سمک عیار، داراب‌نامه، سندیادنامه، حسین کرد شبستری، جهانگیرنامه، ملک جمشید. قهرمان زن: نوش آفرین‌نامه، کلثوم ننه، ماه‌پیشانی، نارنج و ترنج. قهرمان زن و مرد: اعجوبه و محجوبه، آذربخت و هزار گیسو، بهرام‌گور و شاهزاده پریان بانوی حسن، بهرام و گل‌اندام، خسرو و شیرین، ویس و رامین، بدیع‌الملک و بدیع‌الجمال، سلامان و ابسال، لیلی و مجنون، همای و همایون.

ویژگی‌های افسانه‌های پهلوانی

افسانه‌های پهلوانی ایرانی ویژگی‌های خاص خود را دارد. این ویژگی‌ها را میرصادقی یازده مورد برمی‌شمارد: خرق‌عادت، پیرنگ ضعیف، مطلق‌گرایی، کلی‌گرایی، ایستایی زمان و مکان فرضی، همسانی بیان شخصیت‌ها، شگفت‌آوری، استقلال‌یافتگی حوادث، کهنگی (میرصادقی، ۱۳۷۶: ۶۱). با مطالعه دقیق‌تر داستان‌ها این ویژگی‌ها را به شرح زیر می‌توان برشمرد:

روابط علی و معلولی ضعیف: در افسانه‌های پهلوانی، روابط علی و معلولی ضعیف است یا از الگو، نقشه و نظم منطقی پیروی نمی‌کنند. یک علت آن این است که این داستان‌ها شکل نقلی دارند و گاه بداهه اجرا می‌شوند و از نقشه و طرحی پیشین پیروی نمی‌کنند و دیگر اینکه ماهیت این افسانه‌ها حادثه جویانه است. اغلب داستان با حوادث پیش می‌رود. بسامد فراوان گزاره‌های

قالبی چون «از قضا»، «ناگاه»، «یکباره» و... نشان می‌دهد زمانی که راوی از ادامه دادن ماجرا عاجز می‌شود، با پناه بردن به قضا و قدر و احتمالات، یا خواب و نظایر آن، گره داستان را می‌گشاید و آن را به اتمام می‌رساند. علاوه بر ماجراها و حوادث خارق‌العاده و باورناپذیر، معجزه و تصادف نیز در این داستان‌ها نقشی پررنگ و محوری دارد. حوادث سلسله‌وار و در پی هم اتفاق می‌افتد یعنی یک اتفاق باعث اتفاقی دیگر می‌شود. منطقی قابل‌قبول بر رفتار قهرمانان و حوادث داستان و روند آنها حاکم نیست؛ گویی نویسنده بدون در نظر گرفتن ساختار کلی داستان، با افزودن حوادثی فرعی، قصد طولانی کردن داستان را دارد.

اغراق: دروغ‌های باورنکردنی و اغراق‌های مضحک و دور شدن فوق‌العاده از محیط واقعیت‌ها از ویژگی‌های قصه‌های عیاری است. در رموز حمزه، پهلوانی تورج نام چنان با آتش باروت به هوا می‌رود که در ایام منصور دوانقی دیدند که پاره‌پاره از هوا بر زمین می‌آید؛ هرگاه حمزه نعره می‌زند، عمرو امیه کلاه خود را بالا می‌اندازد و تمام لشکر پنبه از موزه درآورده و برگوش می‌زنند؛ زیرا نعره حمزه شانزده فرسنگ دشت و کوه را به لرزه درمی‌آورد و تیغ و کمان‌ها را می‌شکند (رموز حمزه، ۱۳۴۷: ۳۵۵). در افسانه بدیع‌الملک و بدیع‌الجمال، خوراک بهزاد دیو هر وعده دوازده شتر است و چوب‌دستی‌اش هزار و دویست من. در رستم‌نامه منشور به گرز نهصد منی (۱۶۰) لشکر صدهزار نفری (۱۶۱) یا شش هزار لشکر (۲۹) مواجه می‌شویم.

تکرار: در این داستان‌ها تکرار درون‌مایه، صحنه‌ها، توصیف‌ها و یکنواختی عبارت‌ها بسیار دیده می‌شود.

تکرار صحنه‌ها: برای نمونه، در ابومسلم‌نامه یک داستان با دو روایت تکرار می‌شود: داستان کشته شدن ذولابی و کج پا (ج ۴: ۳۳۷ و ۴۲۷)، کشته شدن خواجه سلیمان کثیر (ج ۴: ۴۸۶ و ۴۸۸)، برگشت ابومسلم به خراسان و تقسیم شهرها بر والیان (ج ۴: ۴۵۶ و ۴۶۱).

تکرار شخصیت: در ابومسلم‌نامه قاسم خزیمه در صفحه ۱۳۵ جلد دوم پیدا می‌شود، درحالی‌که در آغاز جنگ‌های چهار ذولابی به دست نصر سیار در صفحه ۸۰ همین جلد کشته شده بود. یا زنگی که در صفحه ۱۰۷ به دست احمد کشته شده بود، در صفحه ۱۰۸ به دست غنده نایب کشته می‌شود (جلد چهارم). بیغمی مؤلف داراب‌نامه هر بار پهلوانی را به میدان می‌فرستد، تمام جزییات سلاح‌ها و لباس‌های او را با دقت تمام شرح می‌دهد و این کار را حتی اگر یک نفر صدار به میدان رود، تکرار می‌کند. در ابومسلم‌نامه نیز نظیر این تکرارها، ملال‌انگیزتر و

خفه‌کننده‌تر از داراب‌نامه، وجود دارد به نحوی که اگر صحنه‌های تکراری داستان و توصیف‌های یکنواخت آن‌را که هرچند صفحه یک‌بار حتی بدون تغییر یک کلمه تکرار می‌شود حذف کنیم، حجم داستان از ثلث میزان فعلی آن نیز کمتر می‌شود. پیداست که نویسنده داستان، هر روز قسمت کوچکی از داستان را برای شنوندگان خویش باز می‌گفته است و به این صورت این‌گونه تکرارها که با حرکات قصه‌خوان آمیخته می‌شده، کسل‌کننده نمی‌نموده است. اما وقتی این عبارات یکنواخت به قید کتابت درآید و صفحات متعدد را اشغال کند، به‌طور طبیعی خواننده از خواندن آن روی‌گردان خواهد شد. این عیب در کتاب‌های قدیم‌تر بیشتر وجود دارد و هر چه پیش‌تر می‌آییم کمتر می‌شود و فی‌المثل در ابومسلم‌نامه بیش از قصه امیرالمؤمنین حمزه و در قصه حمزه بیش از اسکندرنامه و در اسکندرنامه بیش از امیرارسلان است، اما حتی در امیرارسلان نیز وجود دارد.

تکرار روایت: ده‌ها روایت تکراری از یک مضمون در قصه‌ها بازتولید می‌شوند؛ در این صورت نتیجه داستان از قبل مشخص است؛ زیرا داستان بازآفرینی نمونه‌های گذشته است. نتیجه هم تا حدود زیادی روشن است، کاملاً مقابل نوع امروزی رمان‌ها که تا آخرین لحظه، داستان‌پرداز سعی در پنهان کردن نتیجه داستان دارد. بوریس توماشفسکی، در کتاب درون‌مایگان در فرمالیسم روسی، عناصر ساختاری قصه را به نقش‌مایه‌های مقید و آزاد تقسیم کرده است و می‌نویسد: «نقش‌مایه‌هایی که موجب تغییر موقعیت شوند، نقش‌مایه‌های پویا محسوب می‌شوند و نقش‌مایه‌هایی که باعث تغییر موقعیت نمی‌شوند، نقش‌مایه‌های ایستا به شمار می‌آیند» (توماشفسکی، ۱۹۶۵: ۶۸-۷۰). در سنت قصه‌پردازی عیاری، قصه‌پردازان عموماً بر روایت‌های پیشین، از نوع روایت‌های هسته‌ای تکیه کرده‌اند و چنین قصه‌هایی تنها بر نقش‌مایه‌های مقید مبتنی بوده‌اند. نقش‌مایه‌های مقید عناصر ساختاری اصلی، ثابت و تغییرناپذیر قصه‌ها از نوع شخصیت و کنش‌های داستانی هستند که موجب تغییر موقعیت در داستان می‌شوند و قوام طرح داستان به آن‌ها مربوط است. دست‌کاری و هنرنمایی قصه‌پردازان، بیش‌تر منحصر به استخدام عناصری از نوع نقش‌مایه‌های آزاد (عناصر فرعی و متغیر، از نوع راوی، توصیف مکان، زمان، اشخاص، موقعیت‌ها و حوادث، حادثه‌های فرعی و نتیجه‌گیری‌ها) شده است؛ از این‌رو، درجه هنرمندی این قصه‌پردازان و ارزش‌های هنری چنین قصه‌هایی را می‌توان در نحوه استخدام همین عناصر جست‌وجو کرد.

تکرار جمله‌ها: برخی از عبارات، جملات، در طول داستان و مواقع یکسان تکرار می‌شود. این عبارات را به نام گزاره‌های قالبی می‌شناسیم. از جمله: بندند آن‌ها به لوزه درآمد، چون خیار تر به دونیم شد. شگفت‌آوری: آنچه پیرنگ قصه‌های عیاری را قوت می‌بخشد، شگفت‌آوری قصه‌هاست. راویان باید چنان قصه‌ها را بیان کنند که شنوندگان را به شگفتی وادارند. نقل داستان‌های شگفت‌آور از انسان‌ها، جانوران و مکان‌های عجیب، بخش مهمی از داستان‌ها را تشکیل می‌دهد. این عجایب و غرایب برگرفته از یک رشته کتاب‌هایی با همین نام مثل عجایب المخلوقات قزوینی، عجایب‌نامه و ظرایف و طرایف است. در کتاب اسکندرنامه کالیستنس، اسکندر به حکیم ارسطاطالیس گفت: «از مغرب بازپرداختیم و آن عجایب‌ها نوشته‌اند. اکنون کتابی دیگر آغاز کن تا احوال و عجایب مشرق بر آن ثبت کنی» (اسکندرنامه روایت کالیستنس دروغین، ۱۳۴۳: ۲۲۰).

تصادف: یک سلسله تصادف، جریان داستان را به وجود می‌آورد و پیش می‌برد تا روابط علی و معلولی؛ محور اصلی قصه‌ها بر یک اتفاق ساده نهاده شده است در برخی از داستان‌ها این سلسله اتفاقات آن قدر پرننگ و فراوان است که اثر منفی پیدا می‌کند و در همان لحظه اول به چشم می‌آید. تقارن (ساخت دوگانه): روال قصه‌ها ساختی دوگانه دارد و حوادث قرینه‌وار هستند. محققان و پژوهشگران ادبیات داستانی در تحلیل قصه‌ها به ساختار دوگانه آنها اشاره می‌کنند (بالایی، ۱۳۷۷: ۴ و ۱۸۳). ساختارگرایان نیز در تلاش برای کشف ساختارهای پنهان در آثار، یکی از زیرساخت‌های آثار ادبی را تقارن و تناسب‌های دوگانه تشخیص داده‌اند؛ چنان‌که کارکردهای سی‌ویک گانه پراپ تمام بر اساس تقابل‌های قطبی و زوجی است. اگر قهرمان امیر یا شاهزاده است، معشوق نیز چنان است.

وزیر دست راست و وزیر دست چپ: شاه دو وزیر دارد که یکی پاک‌سرشت و دیگری بدنهاد است که همواره شاه را به سوی می‌کشانند؛ اما درنهایت وزیر دست راست پیروز می‌شود. در امیرارسلان، قمر وزیر و شمس وزیر دو وزیر پطرس شاه‌اند که اولی بدذات و سنگدل است و دومی مسلمان و مردم‌دوست. جادوگران از طریق وزیر دست چپ همواره بر شاه نفوذ منفی دارند. در خاورنامه در برابر شاهان خوبی چون چوپال زنگی (شاه زنگیان) و زنه‌ار خان، شاهان بدی مانند نادرشاه و قتال شاه قرار دارند و در برابر عمرو عیّار مسلمان، کیوان و آتش عیّار کافر قرار دارند. در اسکندرنامه، ارسطو (پاک‌سرشت) و جالینوس (بدنهاد) و در سمک عیّار، هامان وزیر (نیک‌فطرت) و مهران وزیر (بدسرشت) است.

در شاهزاده شیرویه، سلطان ملک دو پسر دارد: یکی ارچه که بدذات است و برادرش را به درون چاه می اندازد و دیگری شیرویه که شجاع و خردمند است و همه وزیران طرفدار وی هستند. منظر شاه نیز دو وزیر دارد: یکی بهمن وزیر که کافر و فتنه انگیز است و دیگری خجند وزیر که مسلمان و نیک سیرت است.

اغلب قصه ها دو شخصیت دارند: یکی مثبت (قهرمان)، یکی منفی (مخالف قهرمان) شخصیت ها قرینه وار در مقابل همدیگر نقش آفرینی می کنند. همچنین در برابر دایگان، ندیمان و کنیزان نیک و مهربان، پیرزنان، جادوگران قرار گرفته است. حتی تیپ های مختلف در داستان های متفاوت دو گونه نقش آفرینی می کنند؛ مثلاً شاهان، امیران و حاکمان یا عادل اند و رعیت پرور، یا ظالم و خانه کن و مردم آزار. قرینه قرار گرفتن خوبان و بدان در مقابل هم به آنها تمایز و تشخیص می بخشد.

در کنش قهرمانان نیز این تقارن ها دیده می شود؛ مثلاً در وقتی ملک شکال خواب می بیند؛ همزمان در آن سوی داستان، شکمون خان هم خواب می بیند. (۳۴۸) در قهرمان نامه: آمادگی سپاه ایران برای جنگ / آمادگی هندیان (۳۴، ۳۵) راهی شدن عیاران هند به سوی سپاه ایران / راهی شدن عیاران ایرانی به جانب سپاه هند (۳۵) استراحت کردن ایرانیان / استراحت کردن هندیان (۵۵).

استقلال حوادث: حوادث در افسانه های پهلوانی، بیشتر سلسله ای از حوادث مستقل و پی در پی هستند و این استقلال آسیبی به کل جریان داستان نمی زند؛ در عین حال بافت کلی داستان را شکل می دهند. هریک از این حوادث حکم قصه جداگانه را دارد؛ مثلاً در ابومسلم نامه، راوی جنگ را نیمه کاره رها می کند و به حادثه دیگری می پردازد و در چند صفحه پس از آن، باز به ادامه حادثه اول می پردازد و آن را تمام می کند. اگرچه داستان به اهداف خود می رسد و تقریباً با مرگ ابومسلم خاتمه می یابد، اما سرداران و امیران ابومسلم، پس از مرگش به خونخواهی او دوباره جنگی و داستانی تازه ترتیب می دهند. داستان های مربوط به بعد از ماجرای ابومسلم نامه عبارتند از: زمجی نامه، کوچک نامه، مضراب شاه نامه، اخبار المقنع، اخبار بابک، داستان قحطیه و شرح آن، داستان حبیب عطار ساحر و طلسمات او، جمشید نامه، قصه ملک دانشمند غازی، صلح نامه، صالح نامه یا پهزاد نامه. دلیل این امر آن است که چون قصه ها در وعده های مشخص روایت می شده است، در عین پیوستگی کل داستان، داستان هر وعده باید مستقل باشد و به خودی خود کامل باشد. تمام حوادث سمک عیار استقلال خود را دارند.

مسلسل بودن قصه‌ها: داستان‌های عیاری بلند اغلب دنباله‌دار هستند؛ از این‌رو، با نام «کلیات هفت‌جلدی» منتشر می‌شدند. سلسله‌ای بودن داستان‌ها و تنظیم ذیل‌ها و متمم‌ها به این دلیل بوده است که این داستان‌ها به سهولت کش پیدا می‌کند و مثلاً اگر حمزه رفت؛ از پی خود فرزندان متعددی نظیر علم‌شاه و قباد و بدیع‌الزمان بر جای می‌گذارد که هر یک می‌توانند پهلوان داستانی باشند. هر یک از این قهرمانان نیز فرزندان دارند و می‌توان هر یک از آنها را با نام تک‌تک همان‌گونه صحنه‌هایی که برای پدر و جدشان آراسته شده است، وارد میدان کرد و این دور و تسلسل تا زمانی که نقال یا نویسنده داستان حوصله‌اش تنگ نشده یا عمرش به سر نرسیده است می‌تواند ادامه داشته باشد و برای مثال نوبت از حمزه به حمزه ثانی و ثالث و رابع برسد. تنظیم این ذیل‌ها و متمم‌ها که بر این‌گونه داستان‌ها نوشته می‌شود نیز خود کاری بسیار دشوار و پر دردسر است؛ چه قسمت‌های فرعی را به‌طور طبیعی هر قصه‌گویی به سلیقه خود بازگو کرده است و چون مردم بیشتر به اوایل افسانه راغب‌اند و آن‌را بیشتر شنیده‌اند و می‌شنوند، در آن قسمت مجال تصرف اساسی نیست؛ اما در متمم‌ها و داستان‌های فرعی که کمتر گفته می‌شود دست نقال یا نویسنده برای هر نوع تصرفی بازتر است و بنابراین اغلب اواخر این داستان‌ها مغشوش و بی‌نظم می‌نماید.

قسمت‌های مختلف کتاب بزرگ پانزده یا هفده‌جلدی (محبوب، ۱۳۸۱: ۶۲۵) بوستان خیال میرمحمدتقی جعفری حسینی متخلص به «خیال» (فوت ۱۱۷۳)، مهدی‌نامه، «معزنامه»، «قائم‌نامه» یا «صاحب‌قران‌نامه» خورشیدنامه «قصه شاهزاده ممتاز» یا «طرازالمجالس» زُبده‌الخیال نام دارد.

ناهماهنگی وقایع و حوادث: شضعف‌های فنی به عمد یا قصد در قصه‌ها مشاهده می‌شود. اشخاص، زمان‌ها و مکان‌ها در داستان‌های عامیانه تطابق ندارد؛ قصه‌پرداز گاه فاصله‌های زمانی را فراموش می‌کند. بدیع‌الملک پیری را می‌بیند که سرگرم راز و نیاز با تصویر زنی زیباست. پیرمرد بدو می‌گوید که این تصویر دختر پادشاه است که در جوانی او را دیده و عاشق او شده و چون به وصالش نرسیده با تصویریش عشقبازی می‌کند و بدیع‌الملک به دنبال دختری می‌رود که پیر در جوانی خود عاشقش شده و اکنون باید شصت یا هفتاد ساله باشد، اما می‌بیند که دختر همچنان جوان است.

در خاورنامه قهرمان صدر اسلام با دوربین نگاه می‌کند (۸۹) و صلصال هم اسکندر و علی^(ع)

را درک کرده است. قهرمانان چندین بار کشته و دوباره زنده می‌شوند. محمد شیرزاد در اسکندرنامه و قباد شهریار در رموز حمزه، چند بار کشته می‌شوند. ظاهراً علت این امر آن بوده است که نسخه‌های چاپی این گونه داستان‌ها از روی روایت‌های پراکنده تدوین شده است و چون این روایت‌ها در هیچ داستان عامیانه‌ای با یکدیگر تطبیق نمی‌کند، این است که برای مثال در نسخه‌ای محمد شیرزاد کشته شده و حال آنکه بر طبق نسخه دیگر (که قسمت بعدی از روی آن طبع شده) هنوز زمان کشته شدنش فرا نرسیده است.

فشرده‌گی حوادث: در کتاب‌هایی نظیر اسکندرنامه و رموز حمزه با آن حجم عظیم، صحنه‌های بسیار مهم در چند سطر در نور دیده می‌شود و گاه طی دو سطر پنجاه تن از دلاوران نامی «اسلام» به میدان می‌روند و زخم‌دار می‌شوند یا طلسمی شکسته و جادویی کشته و مملکتی وسیع گشوده می‌شود. دلیل این فشرده‌گی، یادآوری صحنه‌ها به نقل بوده است و داستانی را که در یکی دو صفحه کتاب درج شده، در مدتی قریب به یک هفته یا بیشتر بازمی‌گفته است. برای نمونه سطر سطر رستم‌نامه حادثه است. داستانی متراکم از نبردهای رستم و فرزندان او. حوادث فراوان مجال توصیف را گرفته است.

ناتمام بودن: برخی قصه‌های بلند ناتمام است؛ به‌خصوص کتاب‌هایی که برای نقالی ترتیب داده می‌شده است. قصه بلند سمک عیّار در پنج مجلد نه تنها ناتمام است، بلکه بین مجلد اول و دوم آن نیز مقداری افتادگی دارد. داراب‌نامه نیز ناقص و ناتمام است. گرچه به ظاهر نسخه چاپی رموز حمزه به پایان می‌رسد، اما در حقیقت ناتمام مانده و مؤلف اتمام سرگذشت بعضی قهرمانان این کتاب را به اجزای دیگر کتاب که نامی خاص و جداگانه دارند؛ مانند ایرج‌نامه، تورج‌نامه، لعل‌نامه، صندلی‌نامه، حوالت کرده است. «زیرا یا عمر قصه‌خوان به تمام کردن قصه وفا نمی‌کرده یا از بس می‌نوشته خسته و ملول می‌شده و کار خود را ناتمام رها می‌کرده است» (محبوب، ۱۳۸۱: ۱۱۴۳) از طرفی چون شیوه روایی داستان در داستان و مدور بود، نویسنده بعد از گفتن ماجرای به ماجرای ناتمام قبل باز می‌گردد و به شکل دایره‌ای این حوادث با هم گفته می‌شدند و گاه داستان ناتمام خاتمه می‌یافت.

خرق عادت: یکی از عناصر مهم، ثابت و پرجاذبه افسانه‌های پهلوانی، عادت‌هایی است که سهم عمده‌ای در شکل‌گیری داستان‌ها دارد. در این قصه‌ها برای گریز از محسوسات عقلی و تجربیات حسی و قوانین و موازین عینی، انواع شیوه‌ها بکار گرفته می‌شود. اساساً چون

قصه بر بنیاد امور غیرطبیعی و غریب شکل می‌گیرد، فاقد حقیقت ماندی است یا حقیقت ماندی آن ضعیف است و به همین دلیل میرصادقی معتقد است، خرق عادت‌های داستانی پیرنگ قصه‌ها را ضعیف می‌کند (میرصادقی، ۱۳۷۶: ۶۰). پورنامداریان این ویژگی قصه‌ها را بارزترین شکل عدم واقعیت داستان می‌داند (پورنامداریان، ۱۳۶۷: ۱۳۲). مهم‌ترین خرق عادت‌های قصه‌های عیاری عبارت‌اند از: نجات خلق الساعه، زنده ماندن در شرایط بسیار سخت، طی الارض، گذر از آب‌وتش و نسوختن در آتش، زنده کردن / شدن مرده، محفوظ و مخفی ماندن از چشم دیگران، غیب شدن، عمرهای بسیار طولانی، فهم زبان حیوانات، بر باد سوارشدن، تبدیل شدن اشیا به طلا و سنگ، تبدیل شدن انسان به حیوان، بارش‌های نامنتظره و مهیب و عجیب، آبستن شدن بی‌شوهر، آگاهی از غیب، عمر طولانی، گرگ‌های شاخدار، شکستن طلسم، زنده ماندن در شرایط بسیار سخت و...

بن‌مایه‌های مشترک: «بن‌مایه» یا موتیو^۱ در ادبیات عبارت است از درون‌مایه، تصویر خیال، اندیشه، عمل، موضوع، وضعیّت و موقعیّت، صحنه، فضا و رنگ یا کلمه و عبارتی است که در اثر ادبی واحد یا آثار ادبی مختلف تکرار می‌شود (داد سیما، ذیل «بن‌مایه»). در داستان پریان، این بن‌مایه می‌تواند اشخاص و حیوانات مانند اسب، جادوگر یا شاهزاده باشند یا رخدادهایی نظیر دزدیده شدن شاهزاده خانم توسط جادوگر و نجات وی توسط قهرمان شاهزاده که به‌طور تقریبی در تمامی این‌گونه داستان‌ها تکرار می‌شود (مقدادی، ۱۳۷۸: ۲۸۱). بن‌مایه، کارکردهای متفاوتی دارد؛ از جمله می‌توان به چهار نقش «عنصر داستان‌ساز»، «عنصر آغازگر»، «عنصر مکمل» و «عنصر پایان‌بخش» اشاره کرد (پارسانسب، ۱۳۸۸: ۳۹). در افسانه‌های پهلوانی این بن‌مایه‌ها به فراوانی دیده می‌شود که به‌طور تقریبی در تمام داستان‌ها تکرار می‌شود. مهم‌ترین بن‌مایه‌های داستانی در این افسانه‌ها عبارت‌اند از:

سفر: از روش‌های عیاری سفر کردن به‌طور ناشناس بود. مثل سفر امیراسلان در فرنگ که خود را «الیاس قهوه‌چی» معرفی می‌کند (نقیب‌الممالک، ۱۳۷۸: ۶۶). گویا این بیت حافظ، ایهام تناسبی به موضوع سفر عیاران دارد:

ای نسیم سحر، آرامگه یار کجاست منزل آن مه عاشق کش عیار کجاست؟

رفتن قهرمان داستان به کشوری دوردست و پنهان کردن نام و نسب اصلی و دست زدن به کارهای شگفت‌انگیز برای نشان دادن گوهر ذاتی خویش از عناصر بسیار مهم و رایج داستان‌های

1. Motive /motif

عوامانه است. گویا قدیم‌ترین کتابی که در آن برای نخستین بار به این عنصر مهم داستان‌سرایی حماسی اشاره شده، شاهنامه فردوسی است (محبوب، ۱۳۸۱: ۱۰۱۳). این عنصر در بعضی داستان‌ها به صورتی کامل‌تر آمده است: قهرمان پس از آنکه ناشناس وارد کشوری شد کارهای بزرگ انجام می‌دهد؛ اما خویشتن را در خفا و در پشت پرده نگاه می‌دارد و آن کارها را به دیگران نسبت می‌دهد و فقط برگه‌ای با خود برمی‌دارد تا در موقع اثبات دعوی آن‌را در دست داشته باشد. پس از فرارسیدن وقت معرفی خویش آن‌گاه ثابت می‌کند که همه کارها به دست او برآمده است. وضع گشتاسب در روم چنین است: وی گرگ و اژدها را می‌کشد و هر یک از این دو کار را به یکی از داوطلبان دامادی قیصر نسبت می‌دهد. او وقتی در بازی چوگان ایشان را مغلوب کرد و خویشتن را در برابر قیصر عرضه داشت، می‌گوید که آن جانوران سهمگین را نیز وی کشته و دندان آنان را با خود دارد (همان: ۱۰۱۴).

- ناشناس ماندن: یک‌راه ناشناس ماندن، پوشیدن لباس مبدل برای نفوذ در اردوی دشمن، جاسوسی یا ورود به قصر معشوق، از کردارهای رایج عیاران بوده است. لباس مبدل پوشیدن: عیاران برای آنکه بتوانند به آسانی و هرگاه بخواهند تغییر شکل و هیئت دهند، قبلاً از طرف یکی از پیامبران نظر کرده می‌شوند و این قدرت به آنان عطا می‌شود (همان: ۲۹۶). در شاهنامه، رستم برای رهایی دادن بیژن نواده خویش لباس بازرگانان می‌پوشد یا در داستان کرم هفتواد، اردشیر خود را بازرگان خراسانی معرفی می‌کند. یک‌گونه دیگر لباس مبدل پوشیدن، پنهان شدن در جلد سگ است؛ در ابومسلم‌نامه این مورد بکار رفته و بعدها مورد استقبال و پیروی قصه‌خوانان متأخر در داستان‌های دیگر شده است: در اسکندرنامه عوامانه، عیاری است به نام مهتر برق‌فرنگی. وسیله کار او پوست سگی است که بر خود می‌پوشد و آزادانه در بازار رفت‌وآمد می‌کند و حتی گاهی به صورت سگ تربیت‌شده افسار خود را به دست یکی از عیاران اسکندر می‌دهد تا او را به اردوگاه بیاورد، آن‌گاه کار خود را انجام می‌دهد. در رموز حمزه نیز چنین عیاری وجود دارد (همان: ۳۲۲). چادر سر کردن به منظور لباس مبدل پوشیدن در ابومسلم‌نامه آمده است، در بعضی موارد، عیاران ابومسلم چادر سر می‌کنند و از معرکه بیرون می‌آیند. در داستان اسکندر نیز لباس مبدل پوشیدن آمده است: وقتی افلاطون یاغی شده و فریدون شاه یونانی را دربند می‌کند و خود به جای او می‌نشیند، ارسطو برای گرفتن «شهر» یونان چنین تدبیر می‌کند: «برخاسته لباس درویشان در بر کرده داخل شهر شد» (همان: ۳۵۷).

سمک نیز در داستان سمک عیّار با آن‌همه دلیری و پهلوانی، گاه جامهٔ زنان می‌پوشد و خود را به صورت شاهدهی نکوروی می‌آراید و وسمه و عطر و... بکار می‌برد و «غنچ کنان» در بازار می‌خرامد تا دل عیّاران را به خود متمایل سازد و آنها را دربند کشد. گاه کلاهی بر سر و طبقی بر دست می‌نهد و خود را مست لایعقل می‌سازد و افتان‌وخیزان، عیّاری دیگر را به سودای می‌گساری به خانهٔ خویش می‌کشد و در دام می‌افکند. عیّاری است که هیزم‌کشی و سقایی و شراب‌داری می‌کند. زنان نیز چون سرخ ورد، دختر چالاک عیّارپیشه به شوق خدمت جوانمردان لباس مردانه بر تن می‌کنند و به عیّاری می‌پردازند (همان: ۶۰۷-۶۰۸).

اما حمزه قهرمان قصهٔ هیچ‌گاه لباس مبدل نمی‌پوشد؛ شاه عیّار قصه، عرامیه بیش از شخصیت‌های دیگر قصه، لباس مبدل می‌پوشد. عرامیه خود را لباس درویشان کرد (حمزه نامه، ۱۳۴۷: ۷۶) خود را به صورت شبان درآورد (همان: ۱۸۴) به صورت بهرام درآورد (همان: ۱۸۴) به صورت بازیگر درآورد و دهل در گردن انداخت (همان: ۱۹۰) جامه‌های دایه را پوشید و صورت دایه را بر خود کرد (همان: ۱۹۴) خود را لباس زابلیان ساخت و بر زوبین آمد (همان: ۲۴۳) خود را صورت بختک کرد و جامه‌های زردوزی پوشید (همان: ۲۵۳)، خود را لباس چاوشی کرد و چوب بر دست گرفت (همان: ۳۳۹) شکل پیری عاقد درآورد (همان: ۴۰۷) به صورت خوالیگران یعنی مطبخیان درآورد (همان: ۵۱۹) لباس جادو را پوشید و صورت او در خود کرد (همان: ۵۷۴ و ۵۷۵). به این ترتیب در ۱۲ مورد عرامیه لباس مبدل می‌پوشد؛ اما موارد دیگر عبارت‌اند از: گسته‌م با پسران خود لباس جوکیان پوشیدند (همان: ۱۸۸). مقبل خود را لباس خواجگان ساخت (همان: ۲۱۸) کلبات عیّار لباس درویشان پوشید (همان: ۳۸۴). پنهان کردن خنجر در ساق موزه: این خنجر در مواقع ضروری به کمک عیّار می‌آید تا بتواند جان خود را نجات دهد و از مهلکه بگریزد.

داروی بی‌هوشانه: یکی از ادات و لوازم عیّاری، داروی بی‌هوشی است. داروی بی‌هوشانه، یا «دارو» یا «نمک آش دردمندان» به قهرمان کمک می‌کند تا خصم را بی‌هوش کند یا از پا درآورد. قهرمان با ریختن داروی بی‌هوشی در شراب، غذا یا با «نیچهٔ عیّاری» از طریق بینی، «شب‌پرک عیّاری»، «حقهٔ عیّاری» شمع آغشته به دارو یا دستمال آغشته، شخص را بی‌هوش می‌کرد. شب‌پرک که نوعی ظرف مجوف به شکل پروانه بوده است مثل بادکنک که داروی بی‌هوشی را در آن می‌ریخته‌اند و وقتی عیّار نمی‌توانسته به دشمن دست یابد، شب‌پرک پر از دارو

را با مفتولی از لای درز در وارد اتاق او می‌کرده و روی شمع می‌گرفته و بر اثر ترکیدن شب‌پرک، دارو در هوا پخش و دشمن بی‌هوش می‌شده است، البته، محجوب این وسیله را خیالی و غیرواقعی می‌داند. حقه که در وسایل عیار بوده و ظرفی از یاقوت یا زمرد که در آن داروی بی‌هوشی می‌ریخته‌اند و وقتی عیار دستگیر می‌شده، دشمن طمع در آن حقه می‌کرده و با راهنمایی مکارانه عیار، آن‌را با دندان باز می‌کرده و بر اثر استنشاق دارو، بی‌هوش می‌شده است (محجوب، ۱۳۸۱: ۹۵۳-۱۰۱۵).

ترکیب آن نخستین بار در داراب‌نامه بیغمی (بیغمی، ۱۳۳۹: ۲۷) چنین است: «فیون مصری، خربنگ و تفت یزدی و بیخ کبر مصری» نخستین بار در داستان بیژن و منیژه در شاهنامه از داروی بی‌هوشی استفاده شده است (محجوب، ۱۳۸۱: ۹۶۰ و ۹۹۹) اگر قصد بی‌هوش کردن جمع بود، عیار خود را به مطبخ می‌رسانیده و مستی دارو در طعام می‌ریخته و همه را بی‌هوش می‌کرده است؛ اما اگر لازم بود شخصی به تنهایی بی‌هوش شود؛ در این صورت بی‌هوشی با نیچه عیاری از راه بینی عملی می‌شد (محجوب، ۱۳۸۱: ۹۹۹-۱۰۰۰). در قصه حمزه در مواردی داروی بی‌هوشی را در شراب می‌ریزند (همان: ۱۸۳، ۱۸۶، ۵۵۳؛ ۵۷۵) برای به‌هوش آوردن فرد، روغن بادام و سرکه کهنه در بینی می‌چکانیدند. طریقه دیگر پروردن مویز طایفی با داروی بی‌هوشی است و بعد پهلوی افراد موردنظر مویز خوردن و آنها از عیار بخواهند که به آنها نیز بدهد و عیار مویزی که قبلاً با داروی بی‌هوشی پرورده شده را به فرد موردنظر بدهد؛ که این شیوه خاص عمرو امیه است: (همان: ۸۰، ۵۲۰، ۱۸۴). بی‌هوش کردن با داروی بی‌هوشی انواعی دارد (همان: ۶۲، ۸۴، ۱۱۴، ۱۳۵، ۱۶۰ و ۲۲۹) در خواب (ص ۸۲) غذای سمی دارو در غذا (همان: ۴۸ و ۱۱۴) می‌(همان: ۷۹، ۹۶، ۲۲۸ و ۳۲۸) دوغ (همان: ۱۰۹) نقل (همان: ۲۳۰، ۲۶۹ و ۳۴۶) از رایج‌ترین کردارهای عیاران است. عیاران با بی‌هوش کردن افراد بر جای آنان می‌نشستند (همان: ۱۶۰، ۲۲۴، ۲۵۱ و ۳۸۰).

حیله‌های عیاری: حیله‌هایی که عیاران بکار می‌بستند چند دسته بوده است. جلالی پندری، بدالله و رقیه حسینی، این حیله‌ها را در سمک عیار (۱۳۹۱: ۱۰۳-۱۳۳) به تفصیل برشمرده‌اند. برخی از آنها عبارت‌اند از: دروغ گفتن (سمک عیار، ج ۱: ۱۹۰-۱۸۹) به دروغ خود را شخص دیگری معرفی کردن (همان، ج ۱: ۶۲۵-۶۲۴) با زبان اشاره باهم صحبت کردن (همان، ج ۲: ۴۰۵ و ابومسلم‌نامه، ج ۳: ۱۳۶) تعقیب کردن (همان، ج ۲: ۳۰۶) کمند انداختن (همان، ج ۲: ۳۰۳) از دریچه وارد شدن (همان، ج ۲: ۲۴۰) با کارد زمین را شکافتن (همان، ج ۱: ۲۴۲) نقب بریدن (همان، ج ۲: ۱۹۸) با گاز و سوهان

بند بریدن (همان، ج ۲: ۴۲۶) دزدی اموال و افراد (همان، ج ۵: ۳۹۶) به بهانه تشنگی وارد خانه دیگران شدن (همان، ج ۲: ۳۱۵) خود را به خواری زدن (همان، ج ۳: ۱۸۳) خود را به مردگی زدن (همان، ج ۱: ۸۳) تمارض (همان، ج ۱: ۵۵۳) تغافل (همان، ج ۱: ۱۶۲) رساندن پیغام با ابزار و نشانه‌های مختلف (همان، ج ۵: ۲۷۶) طرح دوستی ظاهری درافکندن و استفاده از زبان خوش (همان، ج ۲: ۳۳۲) تجسس و جست‌وجوی اطراف برای کسب خبر (همان، ج ۲: ۲۲۰) تأخیر و تعلل و بهانه‌جویی برای فوت وقت (همان، ج ۲: ۲۵۴) فرار مخفیانه (همان، ج ۲: ۳۹۴) در خدمت کسی مشغول به کار شدن برای اجرای نقشه (همان، ج ۲: ۴۰۳) خود را قاتل فراری معرفی کردن برای پنهان‌شدن (همان، ج ۲: ۴۲۳) دهان آگندن (همان، ج ۱: ۱۵۷) متکرور رفتن برای شناخته نشدن (همان، ج ۱: ۲۲۵) استراق سمع (همان، ج ۱: ۲۴۰) راه را به غلط نشان دادن (همان، ج ۲: ۲۸۶) نمادین خود را غمگین نشان دادن (همان، ج ۲: ۲۸۵) کشتگان را به جای بندیان نهادن (همان، ج ۱: ۵۵۵) تضرع دروغین (همان، ج ۱: ۳۴۹) زیر نظر داشتن منافذ و راه‌ها (همان، ج ۱: ۱۸۷) شهر را از سپاهیان خالی کردن (همان، ج ۱: ۳۳۰) خود را به لنگی زدن (همان، ج ۴: ۴۰) رکاب بریدن (همان، ج ۱: ۱۵۶-۱۵۷) سر گوسفند به جای سر مرده قرار دادن (همان، ج ۱: ۴۶۶) خود را مجروح ساختن (همان، ج ۱: ۹۱) سست کردن صفت (همان، ج ۴: ۲۴۲) گروهی را به جان هم انداختن و خود از منازعه سود بردن (همان، ج ۳: ۲۶۳) دوستی با دشمن (همان، ج ۵: ۱۲۹) نشان کردن خیمه (همان، ج ۵: ۲۶۹) آرایش خویش برای فریب دیگران (همان، ج ۳: ۲۱۶) پوست گوسفند در پوشیدن (همان، ج ۵: ۴۶۷) خود را اسیر جلوه دادن (همان، ج ۵: ۵۹۴) غافلگیر کردن (ج ۱: ۱۶۴) خود را به مستی زدن (همان، ج ۱: ۲۲۵) سوراخ کردن گوشه دیوار، در و دریچه (همان، ج ۵: ۶۰) در کنار مقر دشمن لانه جاسوسی ساختن (همان، ج ۲: ۲۰۳) تقلید خط (همان، ج ۲: ۲۷۹) ایجاد تشنج در لشکر دشمن با فروکوفتن طبل (همان، ج ۱: ۳۵۸) آشوباندن پیلان (همان، ج ۳: ۴۹) حفر خندق (همان، ج ۵: ۷۴) جنگ زرگرانه (همان، ج ۴: ۱۱۵) ایجاد چاه‌های سرپوشیده (همان، ج ۳: ۴۳۷) استفاده از ادوات جنگی ناشناخته (همان، ج ۱: ۳۹۴) لشکریان تصنعی (همان، ج ۱: ۶۲۰) مست کردن لشکریان (همان، ج ۱: ۲۰۷) به بهانه تعویض اسب از میدان جنگ گریختن (همان، ج ۴: ۳۰۰) جنگ مغلوبه کردن (همان، ج ۱: ۳۱۷) نبرد با فلاخن (همان، ج ۱: ۳۲۳) توجه هم‌اورد را به عقب جلب نمودن: حواس هم‌نبرد را پرت کردن (همان، ج ۳: ۴۰۳) شبیخون زدن (همان، ج ۲: ۲۷۵) فرستادن جاسوس برای آگاهی از تاکتیک‌های جنگی دشمن، موقعیت و احوال پهلوانان (همان، ج ۵: ۴۹۲) یاری کردن

سپاهیان با نعره و هیاهو برای تضعیف روحیه لشکر دشمن (همان، ج ۴: ۴۵) در کمین نشستند (همان، ج ۱: ۵۴۳) مسدود کردن مسیر یا به بیانی دیگر راه‌های نفوذ (همان، ج ۱: ۳۲۳) تمسخر و طعنه زدن هم‌نبرد برای تضعیف روحیه دشمن (همان، ج ۵: ۱۰۹) در زیر شکم اسب پناه گرفتن برای عدم اصابت ضربه دشمن (همان، ج ۲: ۲۳۶) استفاده از نمک و خاک ورد خوانده شده برای رام کردن اسب (همان، ج ۲: ۳۹۳) با ورد تگرگ باراندن (همان، ج ۱: ۴۹۹-۴۹۸) ایجاد آتش از ریسمان (همان، ج ۲: ۳۸۵) استفاده از علم سیاه جادویی: علم آتش‌زا به کار بردن (همان، ج ۱: ۵۰۱) استفاده از حیوانات عجیب در جنگ (همان، ج ۲: ۳۲۱) استفاده از ابزار و سلاح‌های جنگی عجیب (همان، ج ۱: ۵۳) به صورت اسب درآمدن (همان، ج ۱: ۲۹) استفاده از ورد برای مخفی شدن در آب (همان، ج ۵: ۹۷) وردخواندن بر سنگ (همان، ج ۱: ۵۳۳) آشوبگری با جادو (همان، ج ۱: ۱۵۱-۱۵۰) استفاده از طلسم (همان، ج ۵: ۵۰)

- کمندافکنی: عیاران و قهرمانان قصه‌ها برای ورود به قصر یا قلعه کمند می‌انداختند. کمند انداختن دوگونه است. یکی انداختن کمند در کنگره قصر و بارگاه و بالا رفتن با کمند و گونه دیگر کمند در حلق یکدیگر انداختن در نبردها است. کمند افکنی‌ها در حمزه‌نامه از نوع اخیر است. کمند انداختن مقبل و اسب‌ها را گرفتن (همان: ۳۷۴) لندهورین سعدان کمند در حلق شداد انداخت (همان: ۳۸۰) انداختن کمند یکدیگر را حمزه و قیماز خاوری (همان: ۴۲۷) بهمن کمند در حلق امیر انداخت و امیر هم کمند در حلق او انداخت (همان: ۳۳۳) کمند عمر معدی در گلوی قیصر روم (همان: ۲۱۵) در مبارزه کمند در همدیگر انداختند (همان: ۳۹۵، ۴۸۹، ۴۲۳).

- دزدی: در داستان‌های عیاری، بارها و بارها دزدی انجام می‌گیرد. در حمزه‌نامه عمر امیه از بتخانه، بت‌های زرین را می‌دزدد (همان: ۷۰) عمر امیه کفش معلم مکتب را می‌دزدد (همان: ۷۴) صحنک زرین را عمر امیه می‌دزدد (همان: ۱۶۸) تاج لندهور را عمرامیه می‌دزدد (همان: ۱۶۸)، دیگ‌های پخته و جوال‌های آرد و برنج را عمر امیه می‌دزدد (همان: ۲۴۴) بهرام اموال انوشیروان را می‌دزدد (همان: ۴۴۶) رستم و سپاهش گنج جمشید را غارت می‌کنند (همان: ۵۳۷).

- تولد قهرمان: تولد قهرمان معمولاً با سختی و دشواری همراه است. شاه بی‌فرزند است و خداوند به مدد دعای پیری یا دیدن خوابی یا دادن صدقه‌ای یا خوردن تبریکی پس از سالیان دراز بی‌فرزندی، فرزنداندار می‌شود. معمولاً پس از تولد فرزندان، پیشگویان وضع قهرمان را در آینده پیشگویی می‌کنند و از عشق و غم یا گرفتاری‌های او خبر می‌دهند. در هزار و یک‌شب، شهرمان شاه پادشاه متمولی است که

صد زن و کنیز دارد، اما از هیچ‌کدام صاحب فرزند نمی‌شود. برحسب تصادف با دختری به نام جلنار بحریه که دختر پادشاه بحر است، آشنا می‌شود و پس از گذراندن مراحلی صاحب فرزندى به نام بدر با اسم می‌شود (طسوجی، ج ۲: ۱۷۱۰). طیقموس پادشاه کابل نیز برای حفظ آرامش و سعادت خویش نیاز به فرزندى دارد. با دختر پادشاه خراسان ازدواج می‌کند و جانشاه به دنیا می‌آید که با دیدار با ملکه ماران، یکی از شگفت‌انگیزترین سرنوشت‌ها را به وجود می‌آورد (همان: ۱۱۹۸ به بعد).

تولد قهرمان در خاندان شاهی: معمولاً قهرمانان حماسه‌های ملی جهان از نژاد خدایان، شاهان و شخصیت‌های نامدارند و گاه نیز از طبقات فرودست و معمول جامعه. همان‌گونه که در شاهنامه، رستم از نژاد گرشاسب است یا کشاورگان را از نژاد اشکانیان برمی‌شمارند. «گودرز و گیو را به شاهان اشکانی نسبت داده‌اند. مسعودی در مروج‌الذهب، گودرز را پسر اردوان پسر اشکان دانسته. ابن بلخی او را پسر اشفانان و شانزدهمین شاه اشکانی دانسته. ابوریحان نیز گودرز را چهارمین شاه اشکانی برشمرده است.» (باقری، ۱۳۷۷: ۲۳). در اسکندرنامهٔ منثور، قهرمان نسب خود را به رستم می‌رساند (همان: ۶۲). در امیرارسلان نامدار، امیرارسلان فرزند ملکشاه رومی است و ملکه فرخ لقا، فرزند پطرس شاه فرنگی است. در شاهزاده شیرویه، شاهزاده شیرویه قهرمان قصه و همچنین جهانگیر، سیمین عذار، غنچه، ریحانه و نورالعین در خاندان شاهی زاده شده‌اند.

- بستن مهره بر بازو هنگام تولد: ماجرای جدا شدن رستم از تهمینه و اینکه او مهره‌ای به همسر خود می‌دهد تا نشانه‌ای برای تشخیص هویت فرزند آیندهٔ آنها باشد، در برخی از داستان‌های عامیانه، تکرار یا بازسازی شده است. در اسکندر و عیاران، اسکندر هنگام جدا شدن از گیتی‌افروز دختر تاتار شاه، بازوبندی به وی می‌دهد تا وی آن‌را به بازوی فرزند ببندد و این صحنهٔ جدایی رستم از تهمینه را تداعی می‌کند (همان: ۱۰۶). در اسکندرنامهٔ منثور نیز ماجرای بازوبند دادن به همسر برای فرزند آینده که اگر دختر باشد به گیسوی او و اگر پسر باشد به بازویش آویزند، تکرار شده است (همان: ۱۶۰ و ۳۲۹) با این تفاوت که فرزند پس از سال‌ها، پدر را می‌یابد و خود را به وی معرفی می‌کند و تراژدی رستم و سهراب، تکرار نمی‌شود (همان: ۱۸۶).

- هم‌نسل بودن با پهلوانان اساطیری: در اسکندر و عیاران، از گیسویان و سخن می‌رود که دختر رستم و زنی دلاور است (همان: ۲۳۸) و فردی هروم نام که خود را فرزند سهراب معرفی می‌کند (همان: ۱۱۷) در اسکندرنامهٔ منثور، مهرانگیز و افراسیاب، نبیرهٔ افراسیاب دشمن رستم است (همان: ۳۶۳)

- فرزندان بی‌شمار قهرمانان: در خاورنامه، صلصال و شمامه، صد پسر دارند (همان: ۱۰۳) که

نام چند تن از پسران صلصال در این داستان ذکر شده و بسیاری از آنان در جنگ‌ها علیه مسلمانان کشته می‌شوند. این موضوع، یادآور خاندان کشواد یا گودرز در شاهنامه است. نام چند پسر گودرز نیز در میان قهرمانان ملی شاهنامه می‌درخشد، از جمله گیو، گودرز، بهرام، رهام، هجیر و شیدوش. بهرام و بسیاری از فرزندان گودرز در نبرد ایران و توران کشته می‌شوند (نک: باقری، ۱۳۷۷).

- عاشق شدن در صحنه نبرد به معشوق جنگجو: در حسین کرد شبستری، سیدمیرباقر با یمانی بانو دختر راجه بختیار درگیر می‌شود؛ در گرماگرم جنگ، نقاب از روی او کنار می‌رود و سید درمی‌یابد که آن جنگجو دختر است. آن دو عاشق یکدیگر می‌شوند. جنگ این عاشق و معشوق، یادآور داستان سهراب و گردآفرید است (همان: ۱۰۸-۱۰۹). در جنیدنامه نیز در میدان جنگ، سیدجنید عاشق رشیده دختر عمرویه می‌شود (همان: ۲۲۳). در منظومه‌های عاشقانه نیز اغلب معشوقه‌هایی چون بانو گشسب، گلشاه، سروخرامان، گردآفرید، عذراء، سنمبر، همایون، رابعه و گردیه را می‌یابیم که در کنار عاشقان خود به صحنه نبرد آمده و چون مردان جنگجو از آنها دفاع کرده‌اند.

- سرانجام قهرمان: در خاورنامه، علی^(ع) مانند رستم با اسب در چاه سرپوشیده دشمن می‌افتد با این تفاوت که رستم در روایت حماسه ملی کشته می‌شود، اما علی^(ع) در میانه راه، معجزه آسا بازمی‌شود و نجات می‌یابد (همان: ۵۳) و در اسکندرنامه منشور، ماجرای چاه کندن در میدان جنگ، شبیه چاه پنهانی شغاد برای رستم تکرار شده است (همان: ۵۶۵ و ۵۶۶).

- ابزارهای جنگی قهرمان: در برخی داستان‌ها، قهرمانان، سلاح‌های مشهور شاهان و پهلوانان اساطیری را در اختیار دارند و این خود پیوندی بین اساطیر و داستان‌های عامیانه ایجاد می‌کند و قهرمانان این داستان‌ها را میراث شاهان و پهلوانان اساطیری و گاه هم‌طراز آنها نشان می‌دهد. این موضوع در اسکندر و عیاران و جنیدنامه، پررنگ‌تر است. در اسکندر و عیاران، خنجر طهمورث، یکه‌آویز سهراب، کمان رستم، سپر هفده قبه گرشاسب، ساعد بند بهمن و نیزه داراب نزد اسکندر است (همان: ۲۴۰) در جنیدنامه، سلاح فریدون که به آتش نسوختی و به آب‌تر نشدی (همان: ۴۰۵) سلاح سیامک (همان: ۳۰۹) درع بهرام‌گور که هیچ بلایی به او کاری نیست، خنجر سام نریمان (همان: ۲۸۷) زره سیامک (همان: ۳۱۰) زره جمشید و تیغ طهمورث (همان: ۲۷۷) در اختیار قهرمانان است. در خاورنامه که داستانی دینی و مربوط به زمان پیامبر و شجاعت‌های علی^(ع) و یاران اوست، بسیاری از ابزارهای نبرد، اساطیری و ایرانی است از جمله گرز؛ و مانند رستم که کسی نمی‌توانست کمان او را زه کند، گرز مالک اشتر، چنان سنگین است که دیگران از حمل آن ناتوانند (همان: ۲۶، ۲۴).

- اسب قهرمان: دلدل اسب حضرت علی^(ع) در خاورنامه، یادآور رخس رستم است. اسب حضرت علی^(ع) از رخس رستم، قوی‌تر و هوشمندتر است. خطر را تشخیص می‌دهد، شیران و اژدها را می‌کشد و حتی می‌تواند مانند انسان، شمشیر به دست بگیرد و بجنگد (همان: ۲۰، ۶۰). در حسین کرد شبستری، مرکب یمنه چنین نقشی دارد به گونه‌ای که شاه هر جا برای انجام کار دشواری می‌رود، سوار بر آن مرکب می‌شود و اگر خطری شاه را تهدید می‌کند، اسب با اشاره، شاه را آگاه می‌کند (همان: ۲۹۱).

- اشیای جادویی: این اشیای شامل انواع طلسم و اشیای برجای مانده از دوران پیامبران یا شاهان پیشین یا شخصیت‌های صدر اسلام، سلاح‌های آنان، داروها و خوراکی‌های شگفت، لوح و اسم اعظم، اشیای سخنگو، جام جهان‌نما، شیشه‌ی عمر و از این قبیل است که یا قهرمان را یاری می‌دهد یا قهرمان باید آنها را به چنگ آورد. در اسکندرنامه^(ع) منثور: طلسم حضرت زردشت (همان: ۱۶) به همراه داشتن اسباب و سلاح داوود^(ع) که قهرمان را روپین تن می‌کند (همان: ۵۶) دارویی که با خوردن آن، به جز راست نگویند (همان: ۱۰۴) روغنی که با مالیدن آن، ریش تراشیده شده، به سرعت می‌روید (همان: ۱۳۴) زره حضرت داود (همان: ۳۰۲) دارویی که اگر آن را بخورند، جز راست نگویند (همان: ۱۰۴) در امیرارسلان نامدار: شمشیر زمرّدنگار، یکی از شمشیرهای حضرت سلیمان (همان: ۳۶۵، ۳۶۸) در جنیدنامه: سلاح فریدون (همان: ۴۰۵) سلاح سیامک (همان: ۳۰۹) زره سیامک (همان: ۳۱۰) سرمه‌دانی که تمام جادوها را باطل می‌کند، کلاهی که انسان را محو می‌کند، سنگ‌پاره‌ای که اگر آن را بر دهان نهند، تشنه نخواهند شد، علمی که دشمن را شکست می‌دهد، طبلی که مردم را کور می‌کند (همان: ۴۴۶) در حسین کرد شبستری: شیشه‌ی عمر (همان: ۲۱۴) خنجری که زن جادوگر عمر دخترش را به آن بسته است (همان: ۲۱۴) دو نوع لوح محبت و طلسم (همان: ۲۱۴) آینه‌ای که چون در آن نگاه کنند، به رازها پی می‌برند (همان: ۴۱۱) آینه‌ی جهان‌نما (همان: ۴۳۰) در قهرمان قاتل: دو سنگ شفاف‌دهنده (همان: ۲۲) هفت پر سیمرغ و هفت دانه الماس به دور دایره‌ی تاج (همان: ۳۴) آتش سخنگو (همان: ۳۵) اشیای سخنگو (همان: ۸۱) صورت‌هایی که نقره‌های تبدیل به مار شده را استفراغ می‌کنند (همان: ۸۲) پل متحرک (همان: ۸۲) در اسکندرنامه^(ع) منثور: آمدن سیمرغ به یاری با سوزاندن پر او (همان: ۵۸۴) و...

- احضار با سوزاندن مو یا پر: احضار شخص یا موجودی با سوزاندن مو یا پرها در افسانه‌های عامیانه تکرار می‌شود. یکی از شیوه‌های کمک‌رسانی به قهرمان آتش زدن مو، پر یا

چوب برای احضار یاور قهرمان در لحظات بسیار سخت است. در شاهنامه دو بار زال با آتش پر سیمرغ، سیمرغ را احضار و از او کمک می‌خواهد. وقتی سام بر اثر خواب شگفتی که می‌بیند، برای بازگرداندن فرزند خود زال به البرز می‌رود، سیمرغ پس از بدرود با زال، پری از خود را به وی می‌دهد تا هرگاه زال دچار دشواری و گرفتاری شود، آن‌را بسوزاند و سیمرغ به یاری‌اش بشتابد. در دو مقطع دشوار و سرنوشت‌ساز، زال چنین می‌کند و سیمرغ به یاری زال می‌آید: نخست هنگام تولد رستم و دیگری هنگام نبرد رستم و اسفندیار. در جنیدنامه، وقتی رشیده در بند دیوان گرفتار می‌شود، زن کیانوس پری، او را نجات می‌دهد و یک تار موی خود را به او می‌دهد که در مواقع دشوار و خطرناک، آن‌را بسوزاند تا او حاضر شود و به وی کمک کند (همان: ۲۹۳، ۲۹۲) موارد دیگر: احضار کردن رشیده، خواهر پری (همان: زن کیانوس پری) را با سوزاندن پر او برای درمان بیماری جنید (همان: ۲۹۵) و برای نجات شیوو (همان: ۴۱۱) احضار کردن سیدجنید، اسبان پرنده را با سوزاندن موی سفید و موی سرخ آنها (همان: ۴۲۳، ۴۴۸ و ۵۱۲) البته در این قصه، زن کیانوس پری به او مویی می‌دهد (همان: ۲۹۳) اما آنچه رشیده می‌سوزاند، پر است نه مو (همان: ۲۹۵) همچنین زن کیانوس پری یک تار موی خود را به رشیده می‌دهد (همان: ۲۹۳) اما از سه تار موی او صحبت می‌شود (همان: ۴۱۱) در قهرمان قاتل، هفت پر سیمرغ در اختیار قهرمان است. در اسکندرنامهٔ منثور، آمدن سیمرغ به یاری قهرمان با سوزاندن پر او (همان: ۵۸۴) در اسکندر و عیاران، حاضر شدن کسی با سه بار خواندن نام او (همان: ۱۹۹) و در نوش‌آفرین‌نامه، آتش زدن موی و حاضر شدن نره‌دیو (همان: ۱۷۹) شاهزاده، پر رخ را در آتش می‌نهد و او حاضر می‌شود (همان: ۱۵۳) (همان: ۱۷۲) و حمید نیز چنین می‌کند (همان: ۱۵۵، ۱۶۵) در بوستان خیال، خود سیمرغ نقش‌آفرینی می‌کند. کندهرت سین، انگشتری‌اش را به شاهزاده ممتاز می‌دهد تا هر وقت به مشکلی برخورد، با آتش زدن اندکی از آن برای کمک به او حاضر شود. سیمرغ با آوردن آب حیات و چکاندن قطره‌های آن بر روی ممتاز، جان دوباره‌ای به او می‌دهد. ممتاز از چوب درختان رسنی می‌یافتد و برای رهایی از آن مهلکه، آن‌را به پای سیمرغ می‌بندد و به کمک سیمرغ از آن‌جا رهایی می‌یابد. دختر سلیم جواهری با سوزاندن یک چوب مخصوص، برادر شیری خود را احضار می‌کند و اطلاعات لازم را از او می‌گیرد (همان: ۶۳) خود سلیم نیز به یاری یک اسم رمز همسر پریزاد و دو پسرش را احضار می‌کند (همان) در داستان خسرو دیوزاد، ملک جمشید با آتش زدن موی ریحانهٔ جادو، وی را احضار می‌کند (همان: ۱۳). ملک جمشید با آتش زدن موی ریحانهٔ جادو، وی را احضار

می‌کند (خسرو دیوزاد: ۱۳). این بن‌مایه تغییر یافته آتش زدن پر سیم‌رغ در داستان حماسی رستم و اسفندیار است. در داستان‌های عامیانه یکی از راه‌های کمک‌های غیبی همین طریق است. در داستان جمشید و خورشید، جمشید در شهر جنیان ضمن آشنایی با حورزاد سه تار موی او را برای روز نیاز می‌گیرد.

- پیشگویی: پیشگویی نیز از کهن‌الگوهای مکرر داستان‌های حماسی و اساطیری است. «پیشگویی‌های شاهنامه در سیزده دسته به‌قرار زیر جای گرفته‌اند: براعت استهلال، راوی دانا، ستاره و ستاره‌شماری، خواب و خواب‌گزاری، پیشگویی‌های ماوراءالطبیعی، پیشگویی‌های حکیم مؤبد راهب، پیشگویی شهریاران، پیشگویی پهلوانان، پیشگویی خاندان شهریاران، پیشگویی افراد عادی، تفأل، گمان و رجز. مجموع پیشگویی‌های شاهنامه ۷۲۶ مورد است که از این تعداد ۱۰۶ مورد اشتباه از آب درمی‌آید» (میرزا نیکام و صرفی، ۱۳۸۱: ۱۵۴). معمولاً موبد، منجم، راهب، زاهد، طالع‌بین، رمال، پیر خردمند، وزیر یا روحانی بزرگ، نقش پیشگویی در داستان‌های عامیانه را بر عهده دارند. نمونه‌های فراوانی از پیشگویی را در داستان‌های عامیانه می‌توان دید. در ابومسلم‌نامه، پیش‌بینی منجمان مبنی بر خلافت چهل ساله مروان و خروج مردی از دهستان خراسان و از بین بردن او (همان، ج: ۱: ۵۵۱) پیشگویی تاریخی خروج ابومسلم (همان، ج: ۱: ۵۸۳) پیشگویی اردشیر زرمهر مبنی بر خروج ابومسلم به‌واسطه دیدن خواب (همان، ج: ۲: ۵۳) پیشگویی خروج ابومسلم و ثبت شدن آن در کتاب جاماسب‌نامه (همان، ج: ۲: ۲۰۵) پیشگویی پیری در همدان و دادن خبر مرگ ابومسلم (همان، ج: ۴: ۴۹۵) در اسکندرنامهٔ منثور، با رمل، پیش‌بینی می‌شود (همان: ۱۲۴، ۱۹۶، ۱۲۴، ۴۶۰) در امیرارسلان نامدار، شمس وزیر پیشگویی می‌کند که روزی خیانت قمروزیر نمایان می‌شود و پطرس شاه برای حل مشکلش دست به دامن وی می‌شود (همان: ۱۲۳) در جنیدنامه، طالع نیک اسد و کنیزک و به دنیا آمدن پسری پهلوان از آنها پیشگویی شده (همان: ۲۱۶) نوشته شدن این مطلب در کتاب‌ها که قوم خارجی به دست ابومسلم فرزندزادهٔ سیدجنید از میان می‌رود (همان: ۵۰۹). در حسین کرد شبستری، بارها شیخ بهایی برای شاه‌عباس صفوی، آیندهٔ کشور یا شخصیت‌ها را پیش‌بینی می‌کند. همچنین دو مرغ هستند که از احوال میراسماعیل و ماجراهایش آگاه‌اند و در عالم واقع بر او ظاهر می‌شوند (همان: ۴۱۰-۴۱۱). در قهرمان قاتل، پیشگویی اینکه نوزاد متولدشده بعد از قهرمان، پادشاه ایران می‌شود و آگاه شدن مردم از اینکه قهرمان که ربوده شده، زنده است و پیشگویی اینکه قهرمان ربوده شده در میان گروهی خدانشناس است و اینکه بعد از هوشنگ شاه که از مردم سنجاست، قهرمان

پادشاه می‌شود (همان: ۳) ماجرای آمدن قهرمان و شکستن طلسمات بر لوحی نوشته شده است (همان: ۸۴) و در نوش آفرین‌نامه، عابد با به دنیا آمدن نوش آفرین، سرنوشت و آینده او را به پادشاه می‌گوید. جاماسپ در شاهنامه آینده جنگ ارجاسپ و گشتاسب و اسفندیار را پیش‌بینی می‌کند، سیمرغ آینده رستم و اسفندیار را پیشگویی می‌کند و شومی سرانجام کسی را بازمی‌گوید که اسفندیار را بکشد. در قصه حمزه بزرجمهر با خواندن کتاب جاماس‌نامه امور را پیش‌بینی می‌کند (حمزه‌نامه: ۱۰۳).

خواب و رؤیا: از کارکردهای خواب در قصه‌ها فضاسازی روایت، ابزار اثبات مدعا، شرح شیوه‌های طلسم‌گشایی، اعلام حادثه یا خبر مهم، هشدار به قهرمان است... اغلب نیز قدیسان یا شخصیت‌های مثبت و محبوب به خواب قهرمان می‌آیند. بسیاری از رویدادهای داستان‌های حماسی پیش از آنکه در عالم بیداری وقوع یابند در خواب رخ می‌دهند. در داستان‌های عامیانه معمولاً بسیاری از گره‌های داستانی در خواب گشوده می‌شود. پیامبر یا بزرگی به خواب قهرمان می‌آید و راه پیروزی و حل مشکل را به وی می‌آموزد یا گمراهی را به دین اسلام دعوت می‌کند، به کاری فرامی‌خواند یا از کاری بر حذر می‌دارد. گاه نیز خواب و رؤیا، نقطه آغاز ماجراهای داستان است و پس از آن، کشمکش‌ها و بحران‌های پیاپی به قهرمان داستان روی می‌آورد. در مواردی نیز خواب دیدن، آغاز ماجرای عاشقی است. برای نمونه: در خاورنامه مسلمان شدن به دست پیامبر^(ص) در خواب (همان: ۸، ۲۰) و به خواب یاران آمدن و راهنمایی آنان (همان: ۳۱، ۵۲) در فیروزشاه‌نامه: بیان کردن خوابی که دیده‌اند (همان: ۱۹۱) دیدن خواب دیو ۳۱۱ خواب دیدن ملک شکال که دو اژدرها قصد گنج الحصار را کردند (همان: ۳۴۸).

رویین‌تنی: رویین‌تنی از دیگر بن‌مایه‌های معمول داستان‌های حماسی و اساطیری است. اسفندیار در شاهنامه، آشیل، آیاس، کاینوس، مینوس و تالوس، در حماسه کهن یونانی؛ و زیگفرید در حماسه آلمانی نمونه‌های جهانی رویین‌تنی‌اند که البته همه آنان نقطه ضعف یا ضربه‌پذیری دارند و سرانجام از تیر سرنوشت، گریز و گزیری ندارند. جاودانگی کیخسرو و چندین پهلوان شاهنامه و بی‌مرگ بودن برخی شاهان در آغاز و فانی شدن آنان پس از آن نیز در همین حیطه قرار می‌گیرد (رک: مقاله «بیر بیان: رویین‌تنی و گونه‌های آن» خالقی مطلق، ۱۳۶۶: ۲۰۰ - ۲۲۷). در داستان‌های عامیانه نیز بازتاب رویین‌تنی را در مورد چند پهلوان می‌بینیم. پهلوان یا کاملاً رویین‌تن است یا شبه رویین‌تن و در برابر زخم تیر و نیزه دشمن، ناباورانه سخت‌جان است و نجات می‌یابد و یا دارای سلاحی است که هیچ آسیبی نمی‌بیند و همواره او را پیروز میدان

می‌کند. اندیشهٔ رویین‌تنی، کنایه از آرزوی بشر به آسیب‌ناپذیر ماندن و بی‌مرگی و عمر جاوید است (یاحقی، ۱۳۶۹: ۲۱۹)، در قصهٔ حمزه از دو شاهزادهٔ رویین‌تن تبسی نام‌برده شده است: سر برهنهٔ تبسی و دیوانهٔ تبسی. در اسکندرنامهٔ منثور قهرمان اسباب و سلاح داوود^(۴) را به همراه دارد که وی را رویین‌تن می‌کند (همان: ۵۶، ۳۷۱) و در اسکندر و عیاران (همان: ۵۹ و ۱۷۷ و ۲۳۳) چند تار موی حضرت آدم که باعث پیروزی قهرمان می‌شود (همان: ۵۱۲، ۵۶۲) در جنیدنامه تنها رویین‌تن داستان، کراس دیو برادر پو چال دیو است که به خونخواهی برادرش که به دست مختار کشته شده، به جنگ او می‌رود (همان: ۴۰۹، ۴۹۲) در حسین‌گرد شبستری، زخم‌های کاری که بر حسین‌گرد، زده می‌شود و گمان مرگ او می‌رود، بی‌اثر است و وی همواره جان سالم به درمی‌برد (همان: ۱۹۷، ۲۰۱، ۲۰۲).

شیرکشی، اژدهاکشی، دیوکشی: دیو از دیرباز در اساطیر، باورها و هنر و ادبیات سراسر جهان حضور داشته است. در ادبیات حماسی، نقش پررنگ‌تری دارد. در شاهنامه از عهد سیامک وارد داستان می‌شود. او به دست دیو سیاه کشته می‌شود و پسرش هوشنگ با یاری کیومرث، دیو سیاه را شکست می‌دهد. پسر هوشنگ، طهمورث دیوبند است که دیوان را رام می‌کند و از آنان نوشتن را می‌آموزد. دیوان شاهنامه بسیار تنومند و زورمندند. از تمدن و دانش بهره دارند. قدرت‌طلب، پیرو شیطان، بی‌خرد، آزمند و بی‌شرم‌اند. دیوان شاهنامه عبارت‌اند از: فروزان، سنجه، ارژنگ، پولاد غندی، بید، دیو سپید، اولاد، جویان و اکوان دیو از تخم اهریمن‌اند (خواجوی کرمانی، ج ۲: ۳۳۳) به ابلیس سوگند می‌خورند (نقیب‌الممالک: ۳۱۲) جادوگری و افسون می‌دانند (امیرارسلان: ۴۵۲) در آب غوطه می‌خورند و در هوا پرواز می‌کنند (اسکندرنامه: ۳۷۸؛ طرسوسی، ج ۲: ۴۷۳؛ هفت لشکر: ۶۷) و تنوره می‌کشند (هفت لشکر: ۶۸)؛ تنومند و کوه پیکرند (نقیب‌الممالک شیرازی: ۴۷۰). گاه مانند اژدها آتش از دهانشان مشتعل می‌شود، (داراب‌نامه طرسوسی، ج ۲: ۴۶۳ - ۴۶۴) گاه به‌جای اژدها، دیوی دختری را می‌رباید و از او تمنای وصال دارد اما دختر، که گاه پری است، از ازدواج با دیو امتناع می‌کند و جوانی از راه دور به نجات دختر می‌رود و دیو را می‌کشد و با دختر ازدواج می‌کند (انجوی شیرازی، ۱۳۵۲ ج ۱: ۸۵-۸۶) یار پریان‌اند (اسکندرنامه نسخهٔ نفیسی: ۳۷۸ - ۳۷۹)، اما در بیشتر قصه‌ها دیوها و پریان باهم دشمن‌اند و پریان برای رهایی از آزار دیوان، از آدمیان یاری می‌خواهند (داراب‌نامه طرسوسی، ج ۲: ۴۵۴)، هر دیوی که کشته شود و خونس بر زمین بریزد، از هر قطرهٔ خون او دیوی دیگر پدید می‌آید؛ از این‌رو،

هنگامی که قهرمان داستان بر دیو ضربه می‌زند، باید مستی خاک هم بر دهان دیو بیفکند تا دیو به جهنم وصل شود (اسکندرنامه کبیر، ج ۲: ۱۵۸). دیوان از خوردن گوشت آدمی روی گردان نیستند. اینها اغلب ستمکار و سنگدل‌اند و از نیروی عظیمی برخوردارند و در انواع افسونگری چیره‌دست‌اند و در داستان‌ها به‌گونه‌ای دلخواه درمی‌آیند (یاحقی، ۱۳۶۹: ۲۰۲).

دیدار با پری: در قصه‌های عیاری، زیبارویی است که قهرمان آرزوی ازدواج با او را دارد (ارجانی، فرامرز بن خداداد، سمک عیّار، ج ۲: ۵۷۱، الوساتن، ۱۳۷۶: ۸۳) تنها در ملاقات ابراهیم خواص با پری زشت‌رویی گزارش داریم. (عطّار: ۶۰۴) پریان از چشم آدمیان پنهان‌اند، بال‌وپر دارند، اسرارداران و جادوگر هستند. چهره آنان مثل آدمیزاد و اندامشان شبیه چهارپایان است یا به شکل چارپایانی چون آهو یا گورخر درمی‌آیند تا عاشق یا قهرمان را به دنبال خود بکشانند. گاه پریان عاشق قهرمان می‌شوند و برای وصال به جادو یا آزار قهرمان یا معشوق قهرمان متوسل می‌شوند؛ سام که عاشق پری‌دخت است به عشق عالم‌افروز پری تن نمی‌دهد و عالم‌افروز، پری‌دخت را به دریای چین می‌افکند (خواجوی کرمانی، ج ۱: ۲۲۳)؛ در هزار و یک‌شب، پری «جنیه» و در دریای اسمار (دریای اسمار: ۴۴۹) «دیوزن» نامیده شده است، این عقیده که پری همان جن مؤنث است، بعدها در قصه‌های عیاری وارد شد (افشاری، ۱۳۸۵: ۵). رئیس پریان «شاه پریان» است. در برخی داستان‌ها مثل جمال و جلال به پریان مرد هم برمی‌خوریم؛ مثل «ختال پری». پریان گاه نقش واسطه را در قصه‌های عاشقانه ایفا می‌کنند؛ نظیر پیوند ملک شهرمان و قمر زمان در هزار و یک‌شب (طسوجی تبریزی: ۷۶) پریان در چاه، چشمه یا دریا زندگی می‌کنند. پری دریایی در عجایب‌نامه گوسفندان چوپانی را می‌رباید و به دریا می‌گریزد (عجایب‌نامه: ۲۰۹). پری دریایی مأخوذ از اساطیر یونان و روم است (افشاری، ۱۳۸۵: ۵۰) گاه نیز در قاف مسکن دارند (سمک عیّار: ۴۳۹/۴، اسکندرنامه کبیر: ۱۶۳/۲، انجوی شیرازی، ۱۳۵۲: ۱۵۶/۲) پری گاه دوست دیوان و یاریگر آنان‌اند و گاه دشمن. در برخی قصه‌ها دیو عاشق پری است. پریان یا کافر و بدکردارند یا خداپرست و نیک‌رفتار به گزارش سورآبادی (سورآبادی، ۲۶۹۸/۴) پریان به دست پیامبر مسلمان می‌شوند. پریان صاحب گنج‌اند که قهرمان با طلسم‌شکنی، گنج آنان را به دست می‌آورند. گاه قهرمان پریان را در شیشه می‌کند (افشاری، ۱۳۸۵: ۵۳) پریان دل‌باخته نران و پهلوانان می‌شوند و آنها را افسون می‌کنند و با آبستنی و زایش سروکار دارند، گاه نوزادان را می‌ربایند و با جادو و پری‌زادگی و پریشان‌وابسته‌اند (رستگار فسایی، ۱۳۸۳: ۲۷۱).

پری در فرهنگ ایرانی هم دارای جنبه و شخصیت مثبت است و هم منفی. در داستان‌های عامیانه با هر دو نوع آنها روبه‌رو می‌شویم که گاه یار و یاور قهرمان و گاه دشمن اویند. در اسکندرنامهٔ منشور: پریزاد (همان: ۵۱۶، ۵۱۴، ۵۱۵، ۵۲۲، ۵۲۳، ۵۲۴، ۵۴۵، ۵۴۳، ۵۳۵، ۵۳۶، ۵۵۲، ۵۵۵، ۵۶۳، ۵۷۹، ۵۸۱، ۵۸۲، ۵۸۳ و ۵۸۶)

- دیو: در افسانه‌ها گاه با جن و غول و شیطان یکسان دانسته شده است. از تخم اهریمن‌اند (خواجوی کرمانی، ج ۲: ۳۳۳) به ابلیس سوگند می‌خورند (نقیب‌الممالک: ۳۱۲) جادوگری و افسون می‌دانند (امیرارسلان: ۴۵۲) در آب غوطه می‌خورند و در هوا پرواز می‌کنند (اسکندرنامه: ۳۷۸؛ طرسوسی: ۲: ۴۷۳؛ هفت لشکر: ۶۷) و تنوره می‌کشند (هفت لشکر: ۶۸) تنومند و کوه‌پیکرند (نقیب‌الممالک شیرازی: ۴۷۰) گاه مانند اژدها آتش از دهانشان مشتعل می‌شود (داراب‌نامه طرسوسی: ۴۶۳ - ۴۶۴) گاه به‌جای اژدها، دیوی دختری را می‌ریاید و از او تمنای وصال دارد اما دختر، که گاه پری است، از ازدواج با دیو امتناع می‌کند و جوانی از راه دور به نجات دختر می‌رود و دیو را می‌کشد و با دختر ازدواج می‌کند (انجوی شیرازی، ۱۳۵۲: ج ۱: ۸۵ - ۸۶) دیوان یار پریان‌اند (اسکندرنامه نسخهٔ نفیسی: ۳۷۸ - ۳۷۹). اما در بیشتر قصه‌ها دیوها و پریان باهم دشمن‌اند و پریان برای رهایی از آزار دیوان، از آدمیان یاری می‌خواهند (داراب‌نامه طرسوسی، ج ۲: ۴۵۴) هر دیوی که کشته شود و خونس بر زمین بریزد، از هر قطرهٔ خون او، دیوی دیگر پدید می‌آید؛ از این‌رو، هنگامی که قهرمان داستان به دیو ضربه می‌زند، باید مشتی خاک هم بر دهان دیو بیفکند تا دیو هلاک شود (اسکندرنامهٔ کبیر، ج ۲: ۱۵۸) دیوان از خوردن گوشت آدمی‌روی گردان نیستند. اینها اغلب ستمکار و سنگدل‌اند، از نیروی عظیمی برخوردارند، در انواع افسونگری چیره‌دست‌اند و در داستان‌ها به‌گونه‌ای دلخواه درمی‌آیند (یا حقی، ۱۳۶۹: ۲۰۲).

- انسان‌های شگفت: اینها انسان‌هایی با شکل و شمایل و یا رفتارها و توانمندی‌های شگفت‌انگیزند. معمولاً ترکیبی از انسان و حیوان‌اند، عمرهای بسیار طولانی دارند، در کودکی، جثه و توان مردان زورمند را دارند، شکست‌ناپذیرند، آدم‌خوارند، جادوگرند و دیگران را طلسم می‌کنند، تغییر قیافه می‌دهند و... برای نمونه در اسکندر و عیاران: پادشاهانی هستند که جادوان، مشاور و یاریگر ایشان‌اند، به شکل‌های مختلف ظاهر می‌شوند و سحر و جادو می‌کنند. جادوان به‌طور عمده در جزیره‌ها زندگی می‌کنند. جادوگران برخی شاهان، معشوقهٔ ایشان خوانده می‌شوند، مثل جادوی نمرود یا زحل شاه یا جزایر. احمر جادو همراه نمرود است. هفتصد جادوگر

❖ سال شانزدهم، شماره سی‌ام، تابستان ۱۴۹۴

در خدمت اویند. با سحر، نسیم را به زمین می‌چسباند و به شکل جغد پرواز می‌کند و او را می‌گیرد (اسکندر و عیاران، ۱۳۸۳: ۳۰۹، ۳۱۵، ۳۱۱، ۱۱۷، ۲۹۵، ۳۴۱-۳۴۳، ۳۱۹، ۶۰، ۹۲) روشن است که جادوان و دیوان تنها در خدمت شاهان کافرند. امیرارسلان نامدار: جن (همان: ۴۹۳) پیرزال جادوگر (همان: ۵۸۸) حسین کُرد شبستری: جادوگران (همان: ۴۰۹) پریزادان (همان: ۴۳۱) آدم‌خوارها (همان: ۴۱۰) جادوگر (همان: ۲۱۵) شاهزاده شیرویه: سرهنگ شامی که قدش به اندازه منار است و چون راه می‌رود، پاهایش در زمین فرومی‌رود (همان: ۲۰۷) موجوداتی که سرشان چون گاو و اعضای بدنشان چون آدم است (همان: ۲۶۹) قهرمان قاتل: ازرق جادو که رویش چون روی پلنگ، پنجه‌اش مانند پنجه شیر، شکمش همانند شکم ببر و پای او مانند پای شتر و سرش چون سر اژدهاست (همان: ۲۴) طایفه‌ای ۱۲۴ هزار رنگ (همان: ۲۵) هوشنگ شاه ۱۶۰۰ ساله (همان: ۷۸) قارون شاه که هفت اقلیم را گرفته، سیصد سال گشته و چهار طلسم را شکسته است (همان: ۸۳) شخصی که صورت آدم و پاهایی چون پای پلنگ دارد (همان: ۹۱).

- مکان‌های شگفت: چون قاف: دو شهر زمردین جابلقا و جابلسا (عالم مثال) در دنباله آن قرار گرفته‌اند. در این کوه نه خورشیدی است، نه ماهی و نه اخترانی (پورنامداریان، رمز و داستان‌های رمزی در ادب فارسی: ۲۹۳)، قاف در قصه‌ها مکانی دوردست است. قهرمان باید به قاف سفر کند. شهر سگ‌سار: که مردمی سگ‌صورت دارد (حکایت اشرف خان و سرگذشت سه درویش: ۷۴) باغ: باغ محل دیدار عشاق، یا زندانی شدن و یا محل زندگی دیو است (حمزه‌نامه: ۲۶۸).

- جادو و جادوگری و طلسم‌شکنی: در قصه‌ها، جادو و صحنه‌های جادوگری انواع گوناگون دارد؛ چون فرو باراندن باران و برف در غیرموقع (شاهنامه، ۸۶/۲، ۱۳۷/۴، ۳۶۴/۸، ۳۹۲/۵) به صورت اژدها یا حیوان درآمدن؛ چنان‌که مرزبان زردهشت خود را اسبی بی‌نظیر ساخت (حمزه‌نامه: ۵۴۲) شیشه باریدن از آسمان در داستان فیروزشاه (محبوب، ۱۳۸۱: ۷۷۰-۷۷۳) برخی جادوها اساساً در داستان‌های گذشته سابقه هم نداشته؛ مثل سبز کردن کدوهایی به شکل آدم در امیرارسلان. بخش عمده‌ای از قصه‌های عیاری را شرح طلسم‌شکنی قهرمان تشکیل می‌دهد. طلسمات نقوش مخصوص یا شیء نقش یافته است که برای دفع چشم‌زخم یا آفت تهیه می‌شده است. یکی از وظایف قهرمان داستان‌های عیاری، طلسم‌شکنی است. این طلسم‌ها را دیو، جادوگر بدنهاد یا شیریر، درجایی دفن کرده که باعث مسخ یا نحوست می‌شود و قهرمان با کشتن دیو و موانع دشوار، طلسم را باطل می‌کند. محمدتقی جعفری در کتاب بوستان خیال در

پرداختن طلسم‌های عجیب‌وغریب مهارتی شگرف دارد (همان: ۶۱۷-۶۷۷)، تا آن‌جا که دو جلد از پانزده جلد کتاب به طلسمات اختصاص یافته است و اگر این مجموعه بزرگ داستانی را کتاب طلسمات بنامیم، بی‌راه نخواهد بود. در حمزه‌نامه (همان: ۵۳۴) طلسمات جمشید و زردهشت جادو شکسته می‌شود. در هر دو مورد با شکستن طلسم به گنج دست می‌یابند.

جادو، سحر و طلسم، جزء ناگسستنی قصه‌ها و از ابزار لازم و درعین‌حال گیرا و جذاب قصه‌هاست؛ قصه، به‌ویژه قصه عامیانه، حامل جریان سیال زندگی جمعی گذشتگان است که رسوبات اعتقادی و جهان‌نگرانه آنان را با خود به همراه دارد. در خلال این قصه‌ها می‌توان به نگرش مردم یک سرزمین نسبت به جادو، جادوگری و سحر و ساحری، پی برد، در قصه‌های مورد پژوهش، به نگرش منفی مردمان این سامان نسبت به جادو و جادوگری می‌توان پی‌برد؛ قهرمانان قصه‌ها تجسم آرمان‌ها، آرزوها و نگرش مردم یک سرزمین به جهانند، «سَمک» تنها یک فرد نیست، بلکه برآیند آمال، آرزو و خواست مردم ایران است؛ او نیز مانند دیگر قهرمانان همچون اسکندر، از اینکه او را جادوگر خطاب کنند، بیزار است (نک به ج ۱: ۳۷۷)، اسکندر نیز همین نظر را دارد (اسکندرنامه، ۱۳۱۷: ۱۱۴). با بررسی جلوه‌های جادو و طلسم در قصه‌های مورد پژوهش این نکات دریافت شد:

الف. بسیاری از طلسمات یکسان‌اند؛ حتی در نام‌گذاری طلسمات این یکسانی دیده می‌شود (طلسمات جمشید یا حداقل عناصر و اشیایی که در طلسم جمشید دیده می‌شود، در غالب قصه‌ها آمده است).

ب. به نظر انگیزه‌های قوی مذهبی - دینی در میزان طلسمات و اتیان آن تأثیرگذار بوده است (بسیاری از طلسمات را اجنه و ابالیس ساخته‌اند و قهرمان دینی - مذهبی با استعانت از نام خداوند و با راهنمای و همیاری پیامبران و به‌طور مشخص خضر و الیاس از این طلسمات درمی‌گذرند).

ج. حضور چهره‌های اساطیری ایرانی در این قصه‌ها مانند طهمورث دیو بند، جمشید و کیومرث علاوه بر القای حس حماسی- ملی، نشان از تأثیرپذیری این قصه‌ها از شاهنامه فردوسی است.

د. در غالب قصه‌ها موجودات و عناصر و اشیایی مکرر و یکسان دیده می‌شود که احتمال اقتباس و از یک آبشخور بودن قصه‌ها را از منظر طلسمات بیشتر می‌کند: خروس، فیل، مرغ، گاو، ببر، شیر، کلاغ، عنتر، اژدها و عناصر بی‌جانی همچون: لوح، تخت، کتاب، نردبان، زنجیر، صندوق، کلید، درب، خنجر، قلعه، گنبد، آب‌آتش، طوفان، ابر، جنگل، بیابان و صحرا، تخته‌سنگ، دیوار، خاک، خون، باغ، قصر، چهارچرخ، چهارستون، دخمه، چاه و ... و موجودات زنده‌ای همچون:

دیو و پری، زنگی، زنان عجوزه (زالان)، شاهزادگان، غلامان و کنیزکان، باغبان، گنجور چوپان و... نیز دیده می‌شود.

در تمام طلسمات، به‌ویژه در طلسمات قصهٔ ارسلان، برخاستن صدای رعدوبرق و یا برخاستن دود و غبار و بلافاصله بی‌هوش شدن قهرمان، نشانهٔ آشکار شکسته شدن طلسم است و زنان عجوزه سفیدموی و سیاه‌روی از کارگزاران اصلی این طلسمات‌اند و نشانهٔ آنها، تعفن و بوی بد آنان است. تعقیب شکار: شکار از جمله تفریحات شاهان و فرمانروایان و جزئی از بزم آنان به شمار می‌رفته است. پادشاهان داستانی شیفته شکارند؛ مثل بهرام گور که جانس را نیز بر اثر شکار داد. رستم در شکارگاه به دست نابرداری اش شغاد در چاه گرفتار و کشته شد. در داستان‌های فارسی گاه حوادث دقیقاً از شکارگاه و گم‌شدن در آن آغاز می‌شود. بسیاری از حوادث مهم در شکارگاه شکل می‌گیرد. قهرمان در شکارگاه به دنبال شکار گم می‌شود و یا شکار او را به‌تصویر یا خود معشوق رهنمون می‌سازد یا اساساً شکار بهانه‌ای است برای رفتن به کشور معشوق. گاه در شکارگاه عاشق با واسطه‌ای مواجه می‌شود که جرعهٔ عشق را در وجودش شعله‌ور می‌سازد. آهو، غزال، گور یا پری و دیو در هیئت قهرمان در شکارگاه پدید می‌آید و قهرمان را به دنبال خویش به‌سویی می‌کشاند و اغلب ماجرای عاشقانه به دنبال می‌آورد. این جانور هادی مرغ مرموزی هم می‌تواند باشد (مزدآپور، ۱۳۷۷: ۲۹۹)، گاه تعقیب شکار به مرگ قهرمان می‌انجامد مانند بهرام گور.

آزمایش: در قصه‌ها به چند منظور و از چندین راه قهرمان آزموده می‌شوند؛ از قبیل برآورد توان رزمی، جنگ، سؤالات علمی و مناظره. البته، گاه این پرسش‌ها، معماها یا چیستان‌هایی بیش نیستند. در صورت توفیق عاشق و پشت سرگذاردن حوادث غیرمنتظرهٔ دیگر، وی می‌تواند به وصال معشوق برسد. این آزمایش‌ها از جنبهٔ دیگر نیز اهمیت می‌یابد و اینکه اغلب قهرمانان که از خاندان شاهی بوده‌اند و داماد شاه می‌شوند، وارث وی نیز هستند. پس باید از هر حیث توان علمی و رزمی خود را نشان دهند.

یاری پیامبران به قهرمانان: در برخی از داستان‌ها، پیامبران حضوری جدی و سرنوشت‌ساز دارند. آنها یا در عالم واقع و یا در خواب به یاری قهرمان یا سپاه وی می‌آیند و گره از کار فروبستهٔ آنها می‌گشایند. در خاورنامه، خضر به یاری عمرو ضیمیری عیّار می‌شتابد؛ (همان: ۵۶) در حمزه‌نامه، خضر راهنما و مرشد حمزه در تمام مراحل دشوار زندگی و نبردهای اوست. حضور پیامبران در خواب قهرمانان داستان و حل مشکل آنان، از بن‌مایه‌های مکرر این‌گونه داستان‌هاست. برای نمونه، در اسکندرنامهٔ منشور، دیدن خواب

پیامبر اکرم^(ص) و حل شدن مشکل (همان: ۵۸۸) خواب حضرت آدم و حل شدن مشکل (همان: ۵۹۵، ۶۱۶) و در بدیع‌الجمال و بدیع‌الملک، دیدن خواب حضرت آدم و یاری گرفتن از وی (همان: ۵۳، ۵۴، ۷۹، ۱۶۴) تکرار شده است. در خاورنامه، جامه پیامبر، مجروحان را شفا می‌دهد (همان: ۴۶، ۴۹، ۸۸) و خضر، زخمیان از جمله عمرو عیّار را درمان می‌کند (همان: ۵۶) در اسکندر و عیّاران، حضرت ابراهیم^(ع)، اسکندر را شفا می‌دهد (همان: ۷۸) و قهرمان که نظر کرده ابراهیم است، بینایی خود را باز می‌یابد (همان: ۲۹۰) از دیگر نقش‌های مهم پیامبران در داستان‌ها، یاری و ارشاد قهرمانان از سوی و هدایت برخی از دشمنان، مسلمان کردن آنان و مأموریت دادن به ایشان برای پیوستن به سپاه و اردوی قهرمان از سوی دیگر است. در حمزه‌نامه، خضر برای تلقین و ارشاد حمزه می‌آید. «حمزه پرسید: ای بزرگوار، تو کیستی؟ گفت: منم خضر پیامبر، برای تلقین کردن تو آمده‌ام» (همان: ۲۵۵ و ۲۶۵ و...). در اسکندرنامه^(ع) منثور، افرادی از سپاه دشمن با دیدن خواب پیامبران، مسلمان می‌شوند. مانند دیدن خواب حضرت ابراهیم^(ع) (همان: ۳۸، ۹۷) یا خواب عیسی^(ع) (همان: ۲۸۰، ۳۴۴، ۴۶۰، ۴۶۳).

فرزنددار شدن در پیری: در گروهی از داستان‌ها آرزوی داشتن فرزند و درنهایت فرزند دار شدن پادشاه یا شخص نامدار بر اثر معجزه، دعا، خوراکی و یا داروی خاص در دوران پیری، یادآور داستان حضرت ابراهیم^(ع) و فرزند دار شدن همسرش در دوران پیری است: در نوش‌آفرین‌نامه، پادشاه دمشق صاحب فرزند نمی‌شود. عابدی به اسم فیاض دو دانه گندم به او می‌دهد. پادشاه و همسرش با خوردن آن گندم‌ها صاحب دختری می‌شوند (همان: ۱۳۵) در بدیع‌الجمال و بدیع‌الملک، سلطان سنجر، پادشاه عادل مصر، آرزو دارد خداوند به او فرزندی بدهد. پس از سال‌ها انتظار، همسرش کودکی به دنیا می‌آورد و نامش را بدیع‌الملک می‌گذارد. در شاهزاده هرمز، در شهر اسلامبول پادشاهی زندگی می‌کند که فرزندی ندارد. روزی درویشی به بارگاه پادشاه وارد می‌شود و وی را مژده آمدن فرزند می‌دهد. پس از نه ماه و نه روز، پسری به دنیا می‌آید و او را هرمز نام می‌نهند. در خاور و باختر، ملک اختر پادشاه چین آرزوی فرزند دارد. نزد عابدی در غاری می‌رود. پادشاه با سخنان عابد مسلمان می‌شود. عابد به او مژده می‌دهد که با ازدواج با دختر شاه دمشق، دارای فرزند خواهد شد. در هزار و یک‌شب «شهرمان شاه» پادشاه متمدولی است که صد زن و کنیز دارد، اما از هیچ‌کدام صاحب فرزند نمی‌شود. برحسب تصادف با دختری به نام «جل نار بحریه» که دختر پادشاه بحر است، آشنا می‌شود و پس از گذراندن مراحل صاحب فرزندی به نام «بدر باسم» می‌شود (طسوجی، ۱۳۹۰ ج ۲: ۱۷۱۰). «طیقموس»

پادشاه کابل نیز برای حفظ آرامش و سعادت خویش نیاز به فرزندی دارد. با دختر پادشاه خراسان ازدواج می‌کند و «جانشاه» به دنیا می‌آید که با دیدار با ملکه ماران، یکی از شگفت‌انگیزترین سرنوشت‌ها را به وجود می‌آورد (همان: ۱۱۹۸ به بعد).

در آب افکنده شدن: یکی از خرق عادت‌های حماسی و اسطوره‌ای گذر از آب قهرمان است. در حمزه‌نامه عصا بر آب زدن اصفیای با صفا و از دریا گذشتن او (۲۸۳) یادآور قصه‌ی موسی است (قرآن، شعرا/۶۲-۶۴) در اسکندر و عیاران، داستان با به آب‌انداختن نوزاد همای آغاز می‌شود که شبیه سرگذشت حضرت موسی^(ع) است (همان: ۱۷) دختر تاتار، شاه و دختر شبرنگ را برای دوری از دشمن با یک صندوق به آب می‌اندازند (همان: ۱۱) در اسکندرنامه‌ی منشور نیز ماجرای گذاشتن کودک در صندوق و در دریا افکندن وی تکرار شده است (همان: ۱۱۸) در داراب نامه نیز همای فرزند خود داراب را که حاصل ازدواج او با پدرش اردشیر است، در صندوق می‌نهد و در آب می‌افکند.

نتیجه‌گیری

بخش مهمی از ادبیات عامه را داستان‌ها و افسانه‌هایی تشکیل می‌دهد که یا شفاهی هستند یا مکتوب. افسانه‌های پهلوانی ایرانی ویژگی‌های خاص خود را دارد. این ویژگی‌ها به شرح زیر می‌توان برشمرد:

- روابط علی و معلولی ضعیف: در افسانه‌های پهلوانی، روابط علی و معلولی ضعیف است یا از الگو، نقشه و نظم منطقی پیروی نمی‌کنند.
- اغراق: دروغ‌های باورنکردنی و اغراق‌های مضحک و دور شدن فوق‌العاده از محیط واقعیت‌ها از ویژگی‌های قصه‌های عیاری است.
- تکرار: در این داستان‌ها تکرار درون‌مایه و تم، صحنه‌ها، توصیف‌ها و یکنواختی عبارت‌ها بسیار دیده می‌شود. ده‌ها روایت تکراری از یک مضمون در قصه‌ها بازتولید می‌شوند. برخی از عبارات، جملات، در طول داستان و مواقع یکسان تکرار می‌شود.
- شگفت‌آوری: آنچه پیرنگ قصه‌های عیاری را قوت می‌بخشد، شگفت‌آوری قصه‌هاست. راویان باید چنان قصه‌ها را بیان کنند که شنوندگان را به شگفتی وادارند.
- تصادف: یک سلسله تصادف، جریان داستان را به وجود می‌آورد و پیش می‌برد تا روابط علی و معلولی؛ محور اصلی قصه‌ها بر یک اتفاق ساده نهاده شده است

- تقارن (همان: ساخت دوگانه): روال قصه‌ها ساختی دوگانه دارد و حوادث قرینه‌وار هستند.
- استقلال حوادث: حوادث در افسانه‌های پهلوانی، بیشتر سلسله‌ای از حوادث مستقل و پی‌درپی هستند؛ و این استقلال آسیبی به کل جریان داستان نمی‌زند؛ در عین حال بافت کلی داستان را شکل می‌دهند.
- مسلسل بودن قصه‌ها: داستان‌های عیاری بلند اغلب دنباله‌دار هستند؛ از این‌رو، با نام «کلیات هفت‌جلدی» منتشر می‌شدند. ناهماهنگی وقایع و حوادث؛ یا ضعف‌های تکنیکی به‌عمد یا قصد در قصه‌ها مشاهده می‌شود. اشخاص، زمان‌ها و مکان‌ها در داستان‌های عامیانه تطابق ندارد؛ قصه‌پرداز گاه فاصله‌های زمانی را فراموش می‌کند.
- فشرده‌گی حوادث: در کتاب‌هایی نظیر اسکندرنامه و رموز حمزه با آن حجم عظیم، صحنه‌های بسیار مهم در چند سطر درنور دیده می‌شود و گاه طی دو سطر پنجاه تن از دلاوران نامی «اسلام» به میدان می‌روند و زخم‌دار می‌شوند یا طلسمی شکسته و جادویی کشته و مملکتی وسیع گشوده می‌شود.
- ناتمام بودن: برخی قصه‌های بلند ناتمام است؛ به‌خصوص کتاب‌هایی که برای نقالی ترتیب داده می‌شده است. قصه بلند سمک عیّار در پنج مجلد نه‌تنها ناتمام است، بلکه بین مجلد اول و دوم آن نیز مقداری افتادگی دارد. داراب‌نامه نیز ناقص و ناتمام است.
- خرق عادت: یکی از عناصر مهم، ثابت و پرجاذبه افسانه‌های پهلوانی، عادت‌شکنی است که سهم عمده‌ای در شکل‌گیری داستان‌ها دارد. در این قصه‌ها برای گریز از محسوسات عقلی و تجربیات حسی و قوانین و موازین عینی، انواع شیوه‌ها بکار گرفته می‌شود.
- بن‌مایه‌های مشترک که مهم‌ترین بن‌مایه‌های داستانی در این افسانه‌ها عبارت‌اند از: سفر، ناشناس ماندن، لباس مبدل پوشیدن، پنهان کردن خنجر در ساق موزه، داروی بی‌هوشانه، حیل‌های عیاری، کمندافکنی، دزدی، تولد قهرمان، بستن مهره بر بازو هنگام تولد، تولد قهرمان در خاندان شاهی، هم‌نسل بودن با پهلوانان اساطیری، فرزندان بی‌شمار قهرمانان، عاشق شدن درصحنه نبرد به معشوق جنگجو، سرانجام قهرمان، ابزارهای جنگی قهرمان، اسب قهرمان، اشیای جادویی، احضار با سوزاندن مو یا پر، خواب و رؤیا پیشگویی، روئین‌تنی، شیرکشی، اژدهاکشی، دیوکشی، دیدار با پری، دیو، انسان‌های شگفت، مکان‌های شگفت، جادو و جادوگری و طلسم‌شکنی، تعقیب شکار، آزمایش، یاری پیامبران به قهرمانان، فرزنددار شدن در پیری، در آب افکنده شدن.

منابع و مأخذ

- ارجانی، فرامرز بن خداداد (۱۳۶۳). *سمک عیار*. تصحیح پرویز ناتل خانلری، ۵ جلد، تهران: آگاه.
- اسکندرنامه کبیر (۱۳۱۷). چاپ سنگی تهران.
- افشار، ایرج (۱۳۴۳). *اسکندرنامه* (روایت فارسی کالیستنس دروغین). تهران: بنگاه ترجمه و نشر کتاب.
- افشاری، مهران (۱۳۸۵). *تازه به تازه نو به نو*. تهران: چشمه.
- انجوی شیرازی، ابوالقاسم (۱۳۵۲). *تمثیل و مثل*. جلد ۱، تهران: امیرکبیر.
- باقری، بهادر (۱۳۷۷). «دودمان کشاورگان در دامان تاریخ و حماسی». *مجله شعر*، شماره ۲۵، ص ۲۳.
- بالایی، کریستف (۱۳۷۷). *پیدایش رمان فارسی*. مترجمان مهوش قدیمی، نسرين خطاط، انجمن ایران‌شناسی فرانسه: معین.
- بختیارنامه (۱۳۶۷). به تصحیح محمد روشن: گستره
- براهنی، رضا (۱۳۶۸). *قصه‌نویسی*. تهران: البرز.
- بیغمی، مولانا محمد (۱۳۳۹). *دربنامه*: به تصحیح ذبیح‌الله صفا. تهران: بنگاه ترجمه و نشر کتاب.
- بی‌نام (۱۳۴۷). *حمزه‌نامه*، به تصحیح جعفر شعار. تهران: کتاب فرزنان.
- بی‌نام (۱۳۴۷). *قصه امیر حمزه / حمزه‌نامه*، تصحیح جعفر شعار، تهران: انتشارات دانشگاه تهران.
- بیغمی، محمدبن احمد (۱۳۸۱). *درب‌نامه بیغمی*. چاپ ذبیح‌الله صفا، تهران.
- پارسا نسب، محمد (۱۳۸۸). «بن مایه: تعاریف، گونه‌ها، کارکردها و ...»: *فصلنامه نقد ادبی*؛ سال ۲؛ ش ۵؛ ۱۳۸۸؛ ص ۷-۴۱.
- پراپ، ولادیمیر (۱۳۶۸). *ریخت‌شناسی قصه‌های پریان*. ترجمه فریدون بدره‌ای، تهران: توس.
- پورنامداریان، تقی (۱۳۶۷). *رمز و داستان‌های رمزی در ادب فارسی*. تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.
- حسین‌گرد شیبستری (۱۳۸۵). به تصحیح ایرج افشار و مهران افشاری، تهران: نشر چشمه.
- خالق داد عباسی، مصطفی (۱۳۷۵). *دریای اسما*. ترجمه کتھاسریت ساگر، به تصحیح دکتر تاراچند و سیدامیرحسن عابدی، دهلی‌نو، مرکز تحقیقات فارسی رایزنی فرهنگی جمهوری اسلامی ایران.
- خانلری، پرویز (۱۳۸۵). *شهرسمک*. تهران: آگاه.
- خسرو دیوزاد، (۱۳۹۸). به خواهش آقا محمدعبدالله و آقاعبدالکریم خوانساری، تهران: کارخانه استاد محمدتقی خواجهی کرمانی، سام‌نامه (۱۳۱۹). تصحیح اردشیر بنشاهی (خاضع)؛ بمبئی.
- داد، سیما (۱۳۷۵). *فرهنگ اصطلاحات ادبی*، چاپ دوم، تهران: انتشارات مروارید.
- دادور، المیرا (پاییز ۱۳۸۳). «عناصر ساختاری قصه و افسانه»، تصحیح پژوهش زبان‌های خارجی، ش ۱۸، ص ۲۷-۳۸.
- دایره‌المعارف بزرگ اسلامی، زیر نظر موسوی بجنوردی (۱۳۷۰). تهران: دایره‌المعارف بزرگ اسلامی.
- رستگار فسایی، منصور (۱۳۸۳). *بیکرگردانی در اساطیر*، ج ۱؛ تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.

- شیرویه نامدار (۱۳۸۴). تهران: ققنوس.
- صفا ذبیح‌الله (۱۳۴۵). *راحه الارواح فی سرور المفراح* (بختیارنامه)، تحریر شمس‌الدین محمد دقایقی مروزی، تهران: دانشگاه تهران.
- صفا، ذبیح‌الله (۱۳۷۸). *تاریخ ادبیات در ایران*، چاپ هفتم، تهران: فردوس.
- طرسوسی، ابوطاهر (۱۳۷۴). *داراب نامه* ۲ جلد. به تصحیح ذبیح‌الله صفا، چاپ سوم، تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.
- طسوجی تبریزی، عبداللطیف (۱۳۷۹). *هزار و یک‌شب*. تهران: جامی.
- ظهیری سمرقندی، محمدبن علی (۱۳۶۲). *سندبادنامه*. تصحیح احمد آتش، تهران: بی‌نا.
- عطار نیشابوری، فریدالدین (۱۳۶۰). *تذکره‌الاولیاء*. به تصحیح محمد استعلامی، تهران: زوار.
- غزالی، محمد (۱۹۳۹). *احیاءالعلوم‌الدین*. ۴ جلد، مصر: بی‌نا.
- فراهی، میرزا برخوردار (۱۳۷۳). *داستان‌های محبوب‌القلوب*. به تصحیح علی‌رضا ذکاوتی قراگوزلو، تهران: مرکز نشر دانشگاهی.
- فردوسی، ابوالقاسم (۱۳۷۴). شاهنامه. به کوشش سعید حمیدیان (از روی چاپ مسکو)، تهران: نشر داد.
- کریستن، آرتور (۱۳۳۵) *قصه‌های ایرانی*. ترجمه کیکاووس جهانگیری، سخن، س ۷ ش ۱ و ۲.
- محبوب، محمدجعفر (۱۳۸۱). *ادبیات عامیانه ایران*. به کوشش حسن ذوالفقاری، تهران: چشمه.
- مزدیپور، کتابون (بهار و تابستان ۱۳۷۷). «*روایت‌های داستانی از اسطوره‌های کهن*»، *فرهنگ*، شماره ۲۵ و ۲۶، ص ۱۰۳-۱۲۶.
- مقدادی، بهرام (۱۳۷۸). *فرهنگ اصطلاحات نقد ادبی از افلاطون تا عصر حاضر*، تهران: فکر روز.
- میرزا نیکان، حسن و محمدرضا صرفی (۱۳۸۱). «پیشگویی در شاهنامه فردوسی»، *فصلنامه مطالعات ایرانی*، سال اول، شماره ۲، ص ۱۷۳.
- میرصادقی، جمال (۱۳۷۶). *ادبیات داستانی*، چاپ سوم، تهران: سخن.
- میرصادقی، جمال (۱۳۷۶). *عناصر داستان*، تهران: سخن.
- ناشناس (۱۳۵۷). *آورده‌اند که... ابوالفضل قاضی*. تهران: انتشارات دانشگاه ملی ایران.
- ناشناس (۱۳۸۳). *اسکندر و عیاران*. تلخیص کلیات هفت‌جلدی اسکندرنامه نقالی، گزینش و پیرایش علی‌رضا ذکاوتی قراگوزلو، تهران: نشرنی.
- نقیب‌الممالک، محمدعلی (۱۳۷۸). *امیرارسلان*. با مقدمه محمدجعفر محبوب، تهران: موسسه فرهنگی فردا.
- نقیب‌الممالک، محمدعلی (۱۳۸۴). *ملک جمشید*. تهران: ققنوس.
- الوساتن، ل، پ (۱۳۷۶). *قصه‌های مشدی گلین‌خانم*، ویرایش اولریش مارزلف، تهران: مرکز.
- یاحقی، محمدجعفر (۱۳۶۹). *فرهنگ اساطیر و اشارات داستانی*، تهران: سروش و مطالعات علمی فرهنگی.