অন্তঃ সম্পর্কযুক্ত ঘটনা .

৭। লোককথার গঠন তথা অলরিকের তত্ত্ব তথা epiclaws.

অলরিকের ল্য বা এপিক ল্য epiclaw : (৩)

ডেনমার্কের পন্ডিত অ্যাক্সেল অলরিক লোককাহিনির উপাদান এবং আঙ্গিক যে পরম্পরার সঙ্গে কেমনভাবে সম্পর্কিত থাকে তার কতগুলি সূত্র নির্দেশ করেছিলেন যা অলরিকের ল বা epiclaw বলে পরিচিত। ১৯০৯ খ্রী: একটি প্রবন্ধে অলরিক 'ভোক্সডিখটুং' বা লোককাহিনির গঠনে যে সূত্রগুলি নির্দেশ করেন, সেগুলি হল

(১) ল্য অব বিগিনিং
(২) ল্য অব ক্লোজিং
(৩) ল্য অব রিপিটেশ্যন
(৪) ল অব টু
(৫) ল অব থ্রি
(৬) ল অব স্কোর
(৭) ল অব কনট্রাস্ট
(৮) ল অব ইমপর্টান্স অব ইনিশিয়াল পজিশন
(৯) ল অব ইমপর্টান্স অব ফাইনাল পজিশন

এই সূত্রগুলির উপর নির্ভর করে পরবর্তীকালে স্টিথ টমসন লোককাহিনি আঙ্গিকগত স্বরূপ বিচারের উপর নির্ভরশীল না হয়েছিলেন।

(২) লোককথা বিশ্লেষণের বিভিন্ন পদ্ধতি, পদ্ধতিগুলির প্রণেতা কারা এবং পদ্ধতিগুলির ত্রুটি ও গুরুত্ব

→ ঐতিহাসিক - ভৌগোলিক পদ্ধতি —

১৯ শতাব্দীর শেষার্ধে ফিনীশ বিদ্বান জুলিয়াস ক্রোন ও পর ছেলে কার্ল ক্রোন লোককাহিনির বিচারের ঐতিহাসিক - ভৌগোলিক পদ্ধতির পত্তন করেছিলেন। একই কাহিনির বিভিন্ন পাঠ একই সংস্কৃতির ভিন্ন ভিন্ন অঞ্চলে বিভিন্ন পর্যায়ে বা রূপান্তর রূপে পাওয়া যায়। একই কাহিনির এই পাঠান্তরগুলিকে বলা হয় অইকোটাইপ (oikotype)। এবং পাঠান্তরগুলি বিশ্লেষণের মধ্যে দিয়ে যে আদিরূপটি নির্ণয় করা হয় তাকে বলা হয় আর্কিটাইপ। এই পদ্ধতিতে আদি কাহিনীটি পরিভ্রমণের মধ্যে দিয়ে কিভাবে তার বাইরের রূপ বদলেছে তা নির্ণয় করা সম্ভব, এই পদ্ধতিতে যেহেতু মাইগ্রেশান থিয়োরীর উপর গুরুত্ব আরোপ করা হয়েছে, তাই, লোককাহিনির বহু উৎস সম্ভাবনাকে (polygenesis) অগ্রাহ্য করার কারণে একদিকের অপূর্ণতা থেকে যাচ্ছে। লোককথার আদিরূপ ও রূপান্তরের বৃত্তান্ত খুঁজে বার করা হলেও লোকঐতিহ্যের প্রকৃত ধারক ও বাহক যে লোক-সমাজ তার মূল্যায়ন এই পদ্ধতিতে করা হয় না। এবং বহুসময়ে একাধিক কাহিনি মিশ্রিত হয়ে ঐতিহাসিক - ভৌগোলিক পদ্ধতিতে বিশ্লেষণ করাও কার্যটি কঠিন হয়ে যায়।

২। টাইপ-মোটিফ পদ্ধতি :

জুলিয়াস ক্রোনের 'ঐতিহাসিক-ভৌগোলিক' পদ্ধতির সূত্র অনুসরণ করে এবং পরিশীলিত করে আন্টি আর্নে উদ্ভাবন করেন 'টাইপ' তথা শ্রেণি নির্ণয়ের পদ্ধতি। আর্নের তত্ত্বকে অনুশীলন ও পরিশীলনের মাধ্যমে স্টিথ টমসন গড়ে তোলেন 'মোটিফ-ইনডেক্স'। ক্রোনের পদ্ধতিতে যেখানে শুধু একটাই গল্পের বিভিন্ন পাঠের বয়স এবং স্থানগত অভিমুখিনতাকে নির্ণয় করা অভীষ্ট ছিল সেখানে টাইপ-মোটিফ পদ্ধতির দ্বারা ভিন্ন ভিন্ন লোককথার ঐক্য-অনৈক্য বিশ্লেষণ করা সম্ভবপর হল।

টাইপ - হল লোককথার চরিত্র এবং ঘটনাগত বৈশিষ্ট্যজাত নিজস্বতার পরিচয়-সূচক সংখ্যা। আর্নের নির্দেশসূচিকে পরিবর্ধিত করে টমসন সর্বমোট ২৪৯৯ টি টাইপের উল্লেখ করেন। যেসব দেশের লোককথার বিশ্লেষণ এখনও হয়নি, সেগুলি বিশ্লেষিত হলে আরও টাইপ খুঁজে পাওয়া যেতে পারে।

মোটিফ — আর্নের টাইপসূচি বা ভার্জেক্নিসকে অবলম্বন করে টমসন তৈরি করেন মোটিফসূচি। মোটিফ হল কাহিনির ক্ষুদ্রতম উপাদান, যারা সমন্বিত হয়ে গড়ে তোলে এক-একটি কাহিনি।

আর্নে-টমসন টাইপ-সূচি নিম্নলিখিত বর্গে বিভক্ত। যদিও এর অজস্র উপ বিভাগ আছে।

১ - ২৯৯ : জীবজন্তু সম্পর্কিত কাহিনি
৩০০ - ১১৯৯ : রূপকথা, রোমারীটেল, মূর্খ দানব জাতীয় কাহিনি
১২০০ - ১৯৯৯ : হাসি ঠাট্টার কাহিনি

২০০০ – ২৩৯৯ → ধাঁধা জাতের ছড়ানুগল্প।

২৪০০ – ২৪৯৯ অনির্ধারিত শ্রেণির গল্প।

এই পদ্ধতির অসম্পূর্ণতা হল এই যে এটি ইউরোপীয় ও আমেরিকার লোককাহিনী গুলিকে ভিত্তি করে গড়ে উঠেছে। পরে এশিয়া ও আফ্রিকায় পাওয়া লোককথার বর্গীকরণ ও করা হয়েছে ইউরো-আমেরিকান ছাঁচে, বাংলা লোককাহিনি বিশ্লেষণে এই পদ্ধতি যে প্রযোজ্য নয় তা বলেছেন জার্মান পণ্ডিত হাইনজ মোডে এবং তাঁর ছাত্র অরুণকুমার রায়, অধ্যাপক দিব্যজ্যোতি মজুমদার প্রমুখ টাইপ ও মোটিফ সূচী বাংলা লোককথা বিশ্লেষণে অধিকতর উপযোগী। তবু, এই অপূর্ণতা সত্ত্বেও এখন ও লোককথার বর্গবিন্যাসের ক্ষেত্রে আর্নে-টমসনের গবেষণার মূল্য অপরিসীম।

পৃ: ৩৮ উল্লেখ্য.

স্টিথ টমসন তাঁর ৬ খণ্ডের সুবিশাল নির্দেশ-সূচিতে মোটিফের সংখ্যা নির্দেশ করেছেন ২৫,০০০-এরও বেশি। তা ছাড়া প্রতি মোটিফের অন্তর্গত উপ-অভিপ্রায় বাড়িয়ে যাবার পথও তিনি খোলা রেখেছেন : সে কথা ওপরে একবার বলেছি। মোটিফ-সূচির সংক্ষিপ্ত চুম্বক হল এই :

এ = লোকপৌরাণিক এবং সৃষ্টিতত্ত্ব-বিষয়ক : ০-২৮৯৯; বি = প্রাণীবিষয়ক : ০-৮৯৯; সি = ট্যাবু (নিষেধাত্মক সংস্কার) বিষয়ক : ০-৯৯৯; ডি = জাদু-বিষয়ক : ০-২১৯৯; ই = মৃত-সম্পর্কিত; এফ = বিস্ময়জনক ঘটনা-বিষয়ক; জি = রাক্ষস, দৈত্য-ইত্যাদি-সম্পৃক্ত : ১০-৬৯৯; এইচ = পরীক্ষা-নিরীক্ষা-বিষয়ক : ০-১৫৯৯; জে = বোকা ও চালাক-সম্পর্কিত : ০-২৬৯৯; কে = প্রবঞ্চনা-কেন্দ্রিক : ০-২২৯৯; এল = ভাগ্যের হেরফের : ০-৪৯৯; এম = ভবিষ্যৎ-বিধান : ০-৪৯৯; এন = নিয়তি ও ভাগ্য : ০-৮৯৯; পি = সমাজ-বিষয়ক : ০-৬৯৯; কিউ = পুরস্কার ও শাস্তি-সম্পৃক্ত : ১০-৫৯৯; আর = বন্দী ও পলাতক : ০-৩৯৯; এস = অস্বাভাবিক নিষ্ঠুরতা : ০-৪৯৯; টি = যৌন-বিষয়ক : ০-৬৯৯ ; ইউ = জীবনের ধরন-ধারণ-সম্পৃক্ত : ০-২৯৯; ভি = ধর্ম-বিষয়ক : ০-৫৯৯; ডব্লু = চরিত্রলক্ষণ : ০-২৯৯ : এক্স = হাস্য পরিহাস-কেন্দ্রিক : ০-১৮৯৯; জেড = মিশ্রবর্ণের বিবিধ অভিপ্রায়ব্যঞ্জক : ০-৩৯৯।

৩। রূপতাত্ত্বিক এবং আঙ্গিকবাদী পদ্ধতি

রুশ লোকবিজ্ঞানী ভ্লাদিমির প্রপ বিংশশতাব্দীর প্রথম তিন দশকে রুশীয় রূপকথা/ বীলিনা। জাদুর কাহিনিকে কেন্দ্র করে এই রূপতাত্ত্বিক পদ্ধতি বা মর্ফোলজিক্যাল থিয়োরীটি তৈরী করেন, প্রপের পদ্ধতির মূল বক্তব্য হল ফাংশনাল ইউনিটের স্বরূপ লক্ষণ নির্ণয় করে তাদের অভিন্ন কাহিনীয় রূপগত পরিচয়কে নির্দেশ করা।

ফাংশনাল ইউনিট — প্রপের মতানুসারে বিভিন্ন কাহিনিতে বিভিন্ন ধরনের চরিত্র যদি তুলনাযোগ্য কাজ করে এবং তারফলে যদি তুলনা যোগ্য ঘটনা ঘটে, তাহলে ঐ কাহিনিগুলির মূল রূপটি অপৃথক বলে গণ্য করতে হবে, এবং সেটাকেই বলা হবে ফাংশনাল ইউনিট, তাঁর নির্দেশিত ৩১টি ফাংশনাল ইউনিটকে তাদের ৭টি সূচক চিহ্ন সহ যদি চূড়ান্ত বলে ধরা হয় তবে তার ব্যবহারিক প্রয়োগ সম্ভবপর নয়। কারণ, রুশীয় সংস্কৃতির নিজস্ব বৈশিষ্ট্যপূর্ণ বীলিনা ছাড়া অন্যান্য ব্যবহার যোগ্যতা সীমাবদ্ধ।

আমেরিকান পণ্ডিত অ্যালান ডান্ডেস প্রপের পদ্ধতিকে আদর্শ ধরে নিয়ে নেটিভ ইন্ডিয়ান লোককাহিনির রূপতাত্ত্বিক বিচার করেছেন। তথ্য বিচারকালে তিনি প্রপ বর্ণিত ফাংশনাল ইউনিটের পরিবর্তে মোটিফ lack (অনুপপত্তি) এবং সেই অনুপপত্তির বিমোচন অর্থাৎ lack liquidated এই দুটিকেই ব্যবহার করেছেন, এইভাবে বাংলা লোককাহিনী-বিশ্লেষণ করা যেতে পারে। তবে নেটইন্ডিয়ান লোককাহিনীর তুলনায় বাংলা লোককাহিনির উপাদানগত জটিলতাও অনেক বেশী, তাই ডান্ডেসের অতি-সরলীকৃত প্রপীয় পদ্ধতির প্রয়োগ বাংলা লোককথার ক্ষেত্রে সর্বত্র হবে সার্থক নয়। তবে, একমাত্র প্রপের দেওয়া নির্দিষ্ট সমস্ত সংকেতচিহ্ন সুস্পষ্টভাবে ব্যবহার করতে পারলে তবেই। সব কাহিনীকে একটা সংক্ষিপ্ত বীজগাণিতিক সূত্রে বিশ্লেষণ করা সম্ভব।

প্রপ ১৯৪৬এ: প্রকাশিত তাঁর দি হিস্টোরিক্যাল রুটস অব দি ফেয়ারি টেলস গ্রন্থে উক্ত পদ্ধতির মান্যতা নিয়ে সংশয় প্রকাশ করেছেন।

প্রতীকবাদী পদ্ধতি — লোককাহিনির বিচারে প্রতীকবাদী পদ্ধতি হল রূপতাত্ত্বিক পদ্ধতির অনিবার্য পরিণাম, প্রপের ভাবনায় ফাংশনাল ইউনিট ছিল মুখ্য। পক্ষান্তরে লেভী স্ট্রোস, মারান্দা দম্পতি প্রমুখ ফাংশনাল ইউনিটের গুরুত্ব অস্বীকার না করেও অন্যান্য উপাদানগুলির গুরুত্ব প্রতীকগত বিচারে স্বীকার করে নিয়েছেন। বরং মোটিফিমকে তাঁরা বর্ণনাত্মক (নৈতিক) বলে গণ্য করেছেন, ফলে এইসবও তাদের বিচারে উপযুক্ত গাণিতিক ভিত্তির উপর প্রতিষ্ঠিত বিশ্লেষণ পদ্ধতি নয় বলে তারা মনে করেছেন, অন্যদিকে, তাদের মতে ফাংশনাল ইউনিট বা মোটিফেম

সম্পূর্ণ ভাবেই আঙ্গিক-কেন্দ্রিক, একটি মোটিফেমের যে বিভিন্ন উপবিভাগ সম্ভব তাকে ভাষাবিজ্ঞানের 'অ্যালোফর্ম' শব্দের অনুসরণে ডান্ডেস তার নাম দিয়েছেন 'অ্যালোমোটিফ', এগুলিই হল তাঁর 'এমিক' স্তরের (আঙ্গিক নির্ণয়ের স্তরের) বস্তুগত উপাদান।

-লেভী-স্ট্রস মূলত মিথ তথা লোকপুরাণকে অবলম্বন করেই আঙ্গিকবাদী পদ্ধতির উদ্ভাবন করেছেন। -মুখ্যত গাণিতিক চিন্তাশীল ও ক্যালকুলাসের সাহায্যে এই পদ্ধতি কার্যকর, ভাষাবিজ্ঞানের ক্ষেত্রে চমস্কি প্রমুখ যে মূল প্রতিপাদ্যকে অবলম্বন করেছেন, এখানেও সেই বাইনারি অপোজিশান অর্থাৎ প্রত্যক্ষ বৈপরীত্য নির্দেশের মাধ্যমে কাহিনির স্তরের ও মিথিক্স এককগুলির পারস্পরিক সম্পর্কটি চিহ্নিত করা হয়।

গাণিতিক জটিলতা থেকে আঙ্গিকবাদী পদ্ধতিকে অনেকটাই সরল করেছেন পিসের এবং এলি কোঙ্গাস-মারান্ডা, গাণিতিক জটিলতা এই পদ্ধতির মূল অসুবিধা। [illegible] যদিও এই পদ্ধতি লোকসংস্কৃতি চর্চার বৈজ্ঞানিক ভিত্তিকে সুদৃঢ় করে।

এখানে।)

মারান্দাদের সরলীকরণ সত্ত্বেও পদ্ধতিটি নিঃসন্দেহে জটিল। তাই একটি বহু-পরিচিত বাংলা লোককাহিনিকে ঐ রীতিতে বিশ্লেষণ করে ব্যাপারটিকে আরও একটু স্পষ্ট করার প্রয়াস পাওয়া গেল:

'নাককাটা রাজা আর টুনটুনি'-র গল্পটি সর্বজন-পরিচিত, তাই গল্পটি এখানে বিবৃত না-করে সেটির বিশ্লেষণের ছকটিই তৈরি করা হল:

'+'	'–'
১. টুনির টাকা তুলে নেওয়া	১. রাজা-কর্তৃক টাকা কেড়ে নেওয়া
২. টুনির টিপ্পনী	২. টুনিকে ধরে আনা
৩. রাজার টাকা ফেরৎ দেওয়া	৩. টুনিকে ফের ধরে আনা
৪. টুনির পালানো	৪. টুনিকে গিলে খাওয়া
৫. রাজার ব্যাঙ খাওয়া	
৬. রাণীদের নাককাটা যাওয়া	
৭. টুনির ফের টিপ্পনী	
৮. টুনির ফের পালানো	
৯. রাজার নাককাটা যাওয়া	

(টুনির পক্ষে ভালো = '+' = রাজার পক্ষে খারাপ
রাজার পক্ষে ভালো = '–' = টুনির পক্ষে খারাপ)

∴ '+' ৯ > ; '+ ৪';

অর্থাৎ ~~(আগের গল্পের অনুরূপ সূত্রসূচক অনুসরণ করে)~~, লেভী স্ট্রোস ও

$$f\,\text{আ}(\text{খ})^{৯} > f\,\text{অ}(\text{ক})^{৪}$$

[illegible]

মারান্দাদের গাণিতিক সূত্র অনুযায়ী গঠিত হবে

মনঃসমীক্ষণ পদ্ধতি – এই ধারার প্রবর্তক সিগমুন্ড ফ্রয়েড, মনোবিশ্লেষণ পদ্ধতির সাহায্যে যারা লোককাহিনি নিয়ে গবেষণা করেছেন তাদের মধ্যে উল্লেখযোগ্য কার্ল গুস্তাভ য়ুং, কার্ল আব্রাহাম, এরিক ফ্রোম প্রমুখ।

মনোবিজ্ঞানীরা বলেন মানুষের মনের তিনটি স্তর– চেতন, অবচেতন এবং অচেতন। প্রত্যক্ষ অভিজ্ঞতা, বুদ্ধিগত উপলব্ধি এবং সহজাত অনুভব একে অন্যের সঙ্গে মিশ্রিত হয়ে থাকে, এই মিশ্রণের ফলেই মানুষের অজ্ঞাতেই বহু বস্তু, ব্যক্তি, ঘটনা ও ঘটনাস্থল মনের গভীরে প্রতীকায়িত থাকে যা প্রতীকের মাধ্যমে স্বপ্নের মধ্যে আবির্ভূত হয়। মিথ বা লোকপুরাণ বা পরবর্তী কালে গড়ে লোককাহিনিগুলির মধ্যেও তারা এভাবেই স্থান পায়।

চেতন, অচেতন এবং অবচেতন স্তরের মধ্যে যে ক্রিয়া বিক্রিয়া চলে তার কারণ হিসেবে ফ্রয়েড তার তত্ত্বে তিনটি মনোসংস্থিত অভিভাবনা বা শক্তির কথা বলেছেন। সেই তিনটি অভিভাবনা হল ইদ, ইগো, সুপার ইগো। সহজাত যে আদিম প্রবণতার (ক্ষুধা, ভয়, হিংস্রবৃত্তি, আত্মরক্ষার চেষ্টা, যৌনতা) এগুলোই হল 'ইদ' বা আদিমের অভিব্যক্তি, এগুলো নিয়ে শিশু জন্মায়। কিন্তু বয়স বাড়ার সঙ্গে সঙ্গে পারিবারিক ও সামাজিক অনুশাসনকে সে মান্যতা দিতে শেখে, এবং সহজাত প্রবণতার সঙ্গে বহিরাগত প্রবণতার মধ্যে যে দ্বান্দ্বিকতার জন্ম হয় তা 'ইগো' বা অহংকে গড়ে তোলে। আর অনুশাসনের প্রতি মান্যতার বৈশিষ্ট্যই সুপার ইগো যা অভিভাবকরূপে প্রতিষ্ঠিত থাকে মনের মধ্যে। কিন্তু এদের মধ্যে নিরন্তর টানাপোড়েন চলে তা মিথ বা লোককথায় প্রতীক হয়ে প্রকাশিত হয়, তবে

এই পদ্ধতির মূল ত্রুটি একদেশদর্শী যৌনতা সর্বস্ব মনোভঙ্গী।
পৃ: ৯৩.

ঐতিহাসিক- বস্তুবাদ কেন্দ্রিক পদ্ধতি : ফ্রীডরীখ এঙ্গেলস চার্লস ডারউইনের 'বিবর্তনবাদ' এবং লুইস হেনরী মর্গানের 'সভ্যতার ধাপ বা সিঁড়ি' বিষয়ক তত্ত্বের উপর ভিত্তি করে গড়ে তুলেছেন ঐতিহাসিক বস্তুবাদের তত্ত্বটি। এই তত্ত্বটি 'দ্বন্দ্বমূলক বস্তুবাদে'র উপর প্রতিষ্ঠিত। দ্বন্দ্বমূলক বস্তুবাদ তথা ডায়ালেকটিক্যাল মেটিরিয়ালিজমের মূল কথা হল বস্তুজগতের কোনো একটি শক্তি (থিসিস) ক্রিয়াশীল হলে তার বিপরীত শক্তি (অ্যান্টি থিসিস) ও সঞ্জাত হয়। এবং এ দুয়ের সংঘাত ও সমন্বয়ের দ্বান্দ্বিক প্রক্রিয়ার ফলস্বরূপ একটি তৃতীয় শক্তির উদ্ভব হয় (সিনথেসিস)। কালক্রমে সিনথেসিস আবার একটি থিসিসের, জন্মদেয় ও উত্থান অ্যান্টি থিসিসের আত্মপ্রকাশ করে। এটি বিরামহীন প্রক্রিয়া। ঐতিহাসিক বস্তুবাদ বলে সভ্যতার ইতিহাস মানেই শ্রেণিতে শ্রেণিতে দ্বন্দ্বের ইতিহাস। এই পদ্ধতির ব্যাপক প্রয়োগ দেখা যায় বিপ্লবোত্তর রাশিয়ায়, চীনের মতো সমাজতন্ত্রী বিভিন্ন দেশে। ঐতিহাসিক বস্তুবাদী পদ্ধতিতে লোককথা বিশ্লেষণের পরিপূর্ণতম বিচার রীতি বলে গণ্য করা হয়।
পৃ: ১০১

তার মধ্যে অনুরণিত হয়ে উঠেছে।

সভ্যতার উদ্বর্তনের সঙ্গে-সঙ্গে শ্রেণিগত দ্বন্দ্বের বিবর্তনের যে-কথা ওপরে বলেছি, তার বাস্তব রূপটি কী? সেই দ্বন্দ্ব কখনও শিকারজীবী শ্রেণির সঙ্গে পশুপালনজীবী শ্রেণির; পরবর্তী অর্থনৈতিক স্তরে পশুপালকের সঙ্গে কৃষকের; ক্রমান্বয়ে কৃষিজীবীর সঙ্গে শিল্পজীবীর, শিল্পজীবীর সঙ্গে শিল্পপতির, তার সঙ্গে ধর্মায়তনের, ধর্মায়তনের সঙ্গে রাষ্ট্রশক্তির দ্বন্দ্ব চলতেই থাকে এইভাবে। এই সমস্ত পর্যায়ভিত্তিক দ্বন্দ্বের অতিরেকে, সামগ্রিকভাবে শোষিত ও নির্বিত্ত শ্রমজীবীদের সঙ্গে বিত্তবান পরশ্রমজীবীদের চিরন্তন দ্বন্দ্বটিই প্রত্যক্ষ-পরোক্ষভাবে প্রতিফলিত হয় লোককাহিনিতে: মিথে, লিজেন্ডে টেলে।

‘ওলড টেস্টামেন্ট’ যে-সমস্ত উপকরণ নিয়ে গড়ে উঠেছে, লোককাহিনি তার মধ্যে প্রধানতম। বাইবেলীয় লোকপুরাণ অনুযায়ী পৃথিবীর প্রথম খুনী ছিল কেইন; আদম ও ইভের কৃষিজীবী পুত্র। সে হত্যা করেছিল তার পশুপালক ভাই আবেলকে। বাংলা ব্রতকথায় দেখি বিনন্দ রাখাল নদীর পাড়ে জমি খুঁড়ে কৃষিকর্ম শুরু করতে গেলে, অন্য রাখালেরা গোরু-চরানোর জায়গা হারাবার ভয়ে তাকে বাধা দিতে এলে যে একাই তাদের মেরে হটিয়ে দিচ্ছে। মিশরীয়

লোকপুরাণে দেখি শস্যদেবী আইসিস এবং তাঁর ভ্রাতা-ও-স্বামী ওসিরিস কেমন করে তাঁদের দেবর-ও-ভ্রাতা পশুপালক সেট্-এর সঙ্গে দ্বন্দ্বে লিপ্ত হলেন; তার পরিণতিতে প্রথমে ভাইয়ের হাতে ওসিরিসের, এবং সবশেষে ভ্রাতুষ্পুত্র-তথা-ভাগিনেয় হোরাসের হাতে সেট-এর মৃত্যু ঘটল।

এই সবকটি কাহিনিই ঐতিহাসিক বস্তুবাদের দৃষ্টিভঙ্গিতে বিচার করলে, এক অর্থনৈতিক শ্রেণির সঙ্গে আর এক অর্থনৈতিক শ্রেণির উৎপাদন-কেন্দ্রিক দ্বন্দ্বের অভিক্ষেপ বলে স্বীকৃত হবে। আর একটি বাংলা ব্রতকাহিনি—'অলক্ষ্মীপূজার কথা' ঐ পদ্ধতিতে বিশ্লেষণ করলে দেখা যাবে, দুই দেবী লক্ষ্মী-অলক্ষ্মীকে কেন্দ্র করে গোষ্ঠী-দ্বন্দ্ব এবং পরিণামে অলক্ষ্মী-উপাসক শ্রেণির হটে যাওয়াটাই ঠিক একইভাবে চিত্রিত হয়েছে।

ঠিক একই রকমভাবে দুই কাল্টের দ্বন্দ্বের কথা বিবৃত হয়েছে মনসামঙ্গলে (শিব-কাল্ট্ বনাম মনসা-কাল্ট্), চণ্ডীমঙ্গলে (চণ্ডী-কাল্ট্ বনাম শিব কাল্ট্) মহিষাসুরমর্দিনীর মিথে (সিংহ/ব্যাঘ্র-টোটেমীয় গোষ্ঠী বনাম মহিষ-টোটেমীয় গোষ্ঠী)। লোকায়ত-জীবনভিত্তিক কাহিনির আন্তর-কাঠামোকে অবলম্বন করেই বিকশিত হয়েছে এইসব ধ্রুবপদী বা পরিশীলিত কাহিনির বাহিরঙ্গিক রূপগুলি (যথাক্রমে: ইনফ্রা-ও-সুপার স্ট্রাকচার)।

ভারতীয় পুরাণবৃত্তে দেবাসুরের যে-দ্বন্দ্ব চিত্রিত হয়েছে, ঐতিহাসিকের চোখে তার তাৎপর্য কী? ঋগ্বেদের সাক্ষ্য-অনুসারে বিজয়ী আর্যভাষীরা ছিল নিজেদের কাছে 'দেব' এবং তারা যাদের পরাভূত করেছিল তারা 'অসুর'। দেবাসুরের ঐ দ্বন্দ্ব তাই প্রকৃতপক্ষে বিজয়ী ও বিজিতের দ্বন্দ্ব; পরিণামে যা হয়ে দাঁড়িয়েছে শাসক/শোষক বনাম শাসিত/শোষিতের দ্বন্দ্ব। অসুর বা দৈত্যদের একবার স্বর্গলোক অধিকার করার যে-কাহিনি প্রচলিত আছে, তা তো প্রকৃতপক্ষে লাঞ্ছিত নীচের তলার মানুষের বিদ্রোহেরই দ্যোতক।

এই বিদ্রোহের বিস্ফোরণ কোন্ শোষণের লব্ধফল? হিন্দু মিথোলজিতে তারও হদিশ পাবেন। সমুদ্র-মন্থনের শেষে চুক্তি ভঙ্গ করে অমৃতসুধার পাত্র নিয়ে পালিয়ে গেল দেবতার দল, আর নাগ-বাসুকীর বিষে জর্জর অসুরেরা নিষ্ফলা শ্রমের শেষে ধুঁকতে লাগল বসে-বসে। শ্রমজীবী মানুষের মেহনতে

সভ্যতার সুধাভাণ্ড ভরে ওঠে, আর তা ভোগের অধিকার বর্তায় 'দেব'-রূপে স্বপ্রতিষ্ঠ ওপরতলার মানুষের হাতে; মেহনতের বিষে জর্জর হয়ে ধুঁকতে থাকে দেহশ্রমী শূদ্র ওরফে অসুরের দল। 'শ্রমিক' প্রমেথিউস অগ্নির দাবি করেছিলেন বলেই তো দেবরাজ জিউসের হাতে তাঁকে ত্রিশ হাজার বছর ধরে অপরিসীম পীড়ন সহ্য করতে হয়েছিল।

এই শ্রেণিচেতনা জাগরূক ছিল বলেই অনামা লোককথকরা প্রজন্মের পর প্রজন্ম ধরে সারা দুনিয়া জুড়ে কাহিনির শেষ পরিণামে ভাল যে, উৎপীড়িত যে, বঞ্চিত যে—তাকেই বিজয়ী করেন; মন্দ যে, উৎপীড়ক যে, বঞ্চক যে, তার মৃত্যু কিংবা কঠোর শাস্তিই হয় বিহিত।

টুনটুনির গল্পের আঙ্গিকগত বিশ্লেষণ করে কিছু আগেই দেখানো হয়েছে যে, অসহায় টুনিও শেষ লড়াইতে প্রবল প্রতাপান্বিত প্রতিপক্ষকে পর্যুদস্ত করতে পারে। টুনির গল্পের স্রষ্টা নিজেই উচিত-অনুচিত বিচারের ন্যায়দণ্ড নিজের হাতে তুলে নিয়ে কাহিনির সমাপ্তি ঘটিয়েছেন।

ঠিক, একই জিনিষ ঘটেছে, 'সিন্ডারেলা', 'হ্যানসেল অ্যান্ড গ্রেটেল', 'লিটল রেড রাইডিং হুড', 'ব্লু বেয়ার্ড', 'মালঞ্চমালা', 'সুখ-দুখু', 'কাজলরেখা'—সর্বত্রই। রূপকথায় শয়তানি সুয়োরানি এবং কাঁকনমালারা হেঁটোয়-কাঁটা ওপরে-কাঁটা অবস্থায় জীবন্ত সমাধিস্থ হয়, রাক্ষস হয় রাজপুত্রের হাতে নিহত, দুষ্টমতি সুখুকে অজগর গিলে ফেলে, শিকারির অস্ত্রে বদমাইস নেকড়ের পেট ফাটে, স্নো হোয়াইটের সৎ-মা হিংসের বিষে মরে পড়ে থাকে।