فنون ادبی (علمی- پژوهشی)
سال دهم، شماره ۲ (پیاپی ۲۳) تابستان ۱۳۹۷، ص۸۷- ۱۰۰

تحلیل و نقد سه قصهٔ عامیانهٔ بوشهری بر پایهٔ نظریات ریخت‌شناسی و بازاندیشی نشانه‌های الگویی آنها

هومان شاکری [*] و بهاءالدین اسکندری [**]

چکیده

در بررسی‌های ساختاری، بین قصه‌های عامیانهٔ سرتاسر جهان وجوه اشتراک زیادی وجود دارد. در پژوهش حاضر، چند داستان عامیانهٔ بوشهر، از منظرریخت‌شناختی نقد و بررسی شده‌اند. نخست مقولهٔ ریخت‌شناسی تعریف شده است، سپس از بین داستان‌های محلی جمع‌آوری‌شده سه داستان انتخاب و از منظر ریخت‌شناسی تجزیه و تحلیل شده‌اند. بیشتر این داستان‌ها با الگوی ریخت‌شناسی «پراپ» هماهنگ هستند. پژوهش حاضر نشان می‌دهد که این سه داستان با اندک جابه‌جایی با الگوهای پراپ در تحلیل ریخت‌شناختی اینگونه قصه‌ها، مطابقت دارند و با اندک تفاوتی با خویشکاری‌های او هماهنگ هستند؛ برخی از عناصر که در الگوی پراپ نیست، در مقاله بدان‌ها اشاره شده است؛ درواقع نوآوری این مقاله در همین بازاندیشی و ابداع نشانه-ای عناصر قصهٔ ایرانی است. این بررسی نشان می‌دهد که قصه‌های بوشهری نیز قابلیت بررسی ساختاری دارند و تا حد زیادی با الگوی قصه‌های ایرانی هم‌خوان و مشابهند. آنچه به این مقاله تازگی می‌بخشد، بازآفرینی نشانه‌های الگویی قصه‌های بوشهری و نشان‌دادن اختلاف‌های قصه‌های ایرانی با اصول ساخت‌گرایی در قصه‌شناسی است.

کلیدواژه‌ها: پراپ، ریخت‌شناسی، خویشکاری، قصه‌های عامیانه، استان بوشهر

۱ـ مقدمه و بیان مسئله

داستان و داستان‌سرایی قدمتی به درازای عمر انسان دارد. قصه‌ها به دلیل همراهی و پیوستگی با انسان‌ها و زندگی بشری، اهمیت بسیاری داشته‌اند. همپای شعر و ترانه، قصه‌های کتبی و شفاهی همدم مردم بوده‌اند. در فرهنگ ایرانی، قصه و داستان همان ارزشی را دارد که شعر نزد مردم دارد. «افسانه‌ها قرن‌ها پیش از آغاز زندگانی تاریخی بشر پدید آمده است، ازهمین‌روی تنها روزنهٔ نورانی و پرتو روشنگری است که به تاریک‌خانهٔ قرون قبل از تاریخ می‌تابد» (محجوب، ۱۳۸: ۱۲٤). در فرهنگ ایرانی نیز قصه و افسانه جایگاهی درخور داشته است و دغدغهٔ مردم بسیاری همین قصه‌گویی و داستان‌سرایی بوده است. با مطالعهٔ تاریخ و ادبیات ایران، وجود «القاب و مشاغلی چون سمرگویی، نقّال، سخنور، قصه‌خوان، دفترنویس و قصه‌گو در دربارها و بین مردم،

[*] عضو هیأت علمی گروه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه پیام نور، بوشهر، ایران (مسؤول مکاتبات) human.shakeri@Gmail.com
[**] استادیار مرکز آموزش زبان و معارف اسلامی جامعهٔالمصطفی‌العالمیهٔ، قم، ایران bahaeddineskandari@gmail.com
تاریخ وصول:۱۳۹۵/۱۰/۲۹ تاریخ پذیرش:۱۳۹٦/۱/۲۰

Copyright © 2015-2016, University of Isfahan. This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (http://creativecommons.org/licenses/BY-NC-ND/4.0/), which permits others to download this work and share it with others as long as they credit it, but they cannot change it in any way or use it commercially.

Archive of SID

www.SID.ir

نشان از اهمیت این شغل و حرفه دارد» (ذوالفقاری، ۱۳۸۹: ٤۹). قصّه‌های جادویی یا پریان و نیز قصّه‌های عامیانه از مهم‌ترین انواع مشهور قصّه‌ها در میان حجم انبوه آثار ادبی جهان است که ارزش بسیاری از منظر مطالعات اسطوره‌پژوهی، روانشناسی و مردم‌شناسی دارند. این قصّه‌ها با وجود پشتوانه‌های اسطوره‌ای-افسانه‌ای از هر سه بخش دستگاه روان، یعنی نهاد، خود و فراخود سخن می‌گویند و راه هماهنگ‌کردن آنها را نشان می‌دهند. اسطوره‌ها و افسانه‌های پریان با زبان اشاره و نماد سخن می‌گویند که نمایندهٔ محتویات ناخودآگاه است. این نمادها همزمان به ذهن خودآگاه و ناخودآگاه ما، یعنی هر سه جنبهٔ نامبردهٔ روان خطور می‌کنند. ازاین‌رو، قصّه‌های عامیانه حاصل محتوای مشترک ضمیر آگاه و ناخودآگاه بشر در طول تاریخ است. آثار ادبی ایران‌زمین از دیرباز از آبشخور حکایات، اشعار و مثل‌های مردمی و عامیانه برای غنی‌سازی و بهره‌بردن از حکمت‌های آنها استفاده کرده‌اند. چه بسیار «شاهکارهای شعر و موسیقی و داستان‌سرایی که با الهام گرفتن از آثار محلی و فولکور پدید آمده-اند و رنگ ابدیت به خود گرفته‌اند» (محجوب، ۱۳۸٦: ٤۳).

مطالعهٔ علمی و نقد ساختاری قصه‌های پریان در سال ۱۹۲۸میلادی با کتاب «ریخت‌شناسی قصه پریان» ولادیمیر پراپ[1] رنگ تازه‌ای به خود گرفت. این نویسنده با بررسی صد قصه از قصه‌های عامیانهٔ روسی به نتایجی رسید که آن را بین همه حکایت-های عامیانه در دنیا مشترک می‌داند (پراپ، ۱۳۸٦ :٤۳). پراپ بر پایهٔ نظرات زبان‌شناسان صورتگرا و همچنین نظرات کسانی چون ژوزف بدیه[2] و الکساندر وسلوفسکی[3] به این نگرش تازه دست یافت؛ نگرشی که معتقد بود در قصه باید عناصر ثابت و متغیر شناخته شوند.

در این مقاله سعی شده است که ساختار قصه‌های عامیانهٔ بوشهری، با تکیه بر سه داستان از منظر ریخت‌شناسی پراپ نقد و بررسی شوند. درواقع این پژوهش به دنبال پاسخ‌گویی به سؤالاتی از این دست است: آیا قصه‌های بوشهری دارای فرم و ساختاری مانند قصه‌های پریان جهان و افسانه‌های جادویی دیگر جاهای ایران‌زمین است؟ آیا ساختار این قصه‌های همچون ساختار دیگر قصه‌های ایرانی است؟ آیا این قصه‌ها در مقایسه با هم وجوه اشتراک دارند یا خیر؟ کدام جنبه‌های داستانی و کارکردهای آن با الگوی پراپ یکسان است و کدام‌ها مطابقت ندارد؟ آیا می‌توان برای این قصه‌ها، الگویی بومی برگزید و نشانه-های عناصر آن را تازگی بخشید؟

۲ـ پیشینهٔ تحقیق و روش پژوهش حاضر

بعد از چاپ کتاب *ریخت‌شناسی قصه‌های پریان* از ولادیمیر پراپ در سال ۱۹۲۸ میلادی و تحلیل ساختارگرایانه او از قصه‌های پریان، روش‌ها و دوره‌ای جدیدی در بررسی قصه‌های عامیانه و فولکور در جهان آغاز شد. اهل نظر و منتقدان، به‌خصوص در مغرب‌زمین آثار او را به‌دلیل روش ساختارگرایانه‌اش در کتاب ریخت‌شناسی قصه‌های عامیانه در تحقیقات و مطالعات خود پیش چشم داشتند؛ از جمله این تحقیقات، کتاب *ریخت‌شناسی قصه‌های عامیانه بومیان شمال آمریکا*، اثر آلن دندس فولکورشناس آمریکایی بود (پراپ، ۱۳۸٦: ٦۸-٦۷). در ایران نیز در دو دهه اخیر، کتاب‌ها و مقالات متعددی در حوزه ریخت‌شناسی حکایت-های منظوم و منثور ادبی، داستان‌های پیامبران و تفسیرهای قرآنی تالیف شده‌است؛ ازجمله کتاب‌های *ریخت‌شناسی قصه‌های قرآن* (حسینی،۱۳۸۲) و *ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی* (خدیش، ۱۳۸۷) را می‌توان نام برد. پگاه خدیش در کتاب نامبرده، داستان‌های عامیانه و شفاهی و مکتوب را از مناطق مختلف ایران شنیده یا مطالعه کرده و سپس به دسته‌بندی و نقد آنها بر اساس روش «پراپ» و پیروان او پرداخته است، اما برای قصه‌های جادویی ایرانی الگوی تازه‌ای را بر اساس نظریات پراپ طراحی کرده که خلاصهٔ همان دیدگاه ساختارگرایانهٔ پراپ و بومی‌سازی آن است. این پژوهشگر برای قصه‌های عامیانهٔ ایرانی «هفت جفت

[1] . Vladimir Propp
[2] . Joseph Bédier
[3] . Alexander Veselovsky

Archive of SID

www.SID.ir

کارکرد» را در نظر گرفته که آنها را در موارد زیر نشان داده است:

۱	وضعیت مقدماتی	بروز مشکل (A)
۲	برخورد با یاریگر	دریافت عامل جادویی (D-F)
۳	مبارزه	پیروزی (H-I)
٤	تعقیب	گریز (PR-RS)
٥	کار دشوار	انجام دادن آن (M-N)
٦	ورود به صورت ناشناس	شناسایی (Q-Q)
۷	وضعیت پایانی	رفع مشکل (Z)

خدیش، کارکرد اول و هفتم را یک جفت دانسته است که بدون استثنا در تمام افسانه‌های ایرانی هستند؛ همچنین حرف z را که در فهرست پراپ نیست، برای نشان‌دادن وضعیت پایانی اضافه می‌کند، خدیش هشت خویشکاری اول پراپ را در یک خویشکاری (بروز مشکل) خلاصه کرده است (←خدیش، ۱۳۸۷: ۸۲).

افزون بر این دو کتاب، مقالات زیادی نیز نوشته شده است؛ ازجمله «ریخت‌شناسی افسانهٔ عاشقانه بکاولی» (ذوالفقاری، ۱۳۸۹)، «ریخت‌شناسی داستان پیامبران در تفسیر طبری و سورآبادی» (یوسفی نکو، ۱۳۸۹)، «تحلیل ریخت‌شناسی روایت اسطوره‌ای «کتیبه» بر اساس نظریهٔ ولادیمیر پراپ (حسن‌زاده و قنبری عبدالملکی،۱۳۹۰)، «مقایسهٔ ساختار داستان‌های مشترک عامیانه کره‌ای و داستان‌های کلیله‌ودمنه» (رضایی، ۱۳۹۰).

تنها یک مقاله با عنوان «ریخت‌شناسی قصه‌های قشقایی بر اساس نظریهٔ ساختارگرایی» (دهقانیان و همکاران، ۱۳۹۵) نوشته شده است که می‌تواند همسو با پژوهش حاضر باشد؛ چونکه میان حکایات محلی و سحرآمیز قشقایی و قصه‌های بوشهری وجوه اشتراک بسیاری از منظر زمانی و مکانی هست. در مقالهٔ نامبرده، چنین نتیجه‌گیری شده است: «قصه‌های قشقایی با ساختار کلی قصه‌های ایرانی مطابقت دارند. توالی یکسانی که پراپ از آن صحبت می‌کند، در همهٔ قصه‌ها با اندکی جابه‌جایی و تغییر رعایت می‌شود» (همان: ۱۳۸). با وجود این، تاکنون در مورد ریخت‌شناسی قصه‌های عامیانهٔ جنوب ایران، استان بوشهر، جدای از گردآوری قصه‌های شفاهی کار پژوهشی و تحلیلی انجام نشده است. بعد از مطالعهٔ قصه‌ها و داستان-های محلی جمع‌آوری‌شده در استان بوشهر، این نتیجه به دست آمد که گرچه ساختار اغلب این حکایت‌ها با اندکی جابه-جایی، با خویشکاری‌های سی‌ویک‌گانه و هفت شخصیت داستان‌های فولکلور پراپ منطبق است، به نظر می‌رسد هم در توالی خویشکاری‌ها و هم در وجود برخی خویشکاری‌ها با الگوی پراپ همخوانی ندارد که بدان‌ها اشاره می‌شود.

۲ـ۱ـ بازخوانی اصول نظریهٔ پراپ

اصطلاح «ریخت‌شناسی»، معادل کلمهٔ فرانسوی موفولوژی[1] است. ولادیمیر پراپ بعد از مطالعهٔ قصه‌های محلی و محور قراردادن مضامین آنها، این اصطلاح را انتخاب کرده است. او بعد از بررسی یکصد حکایت فولکوریک و قصه‌های کودکان «متوجه شد که از مقایسه تصاویر یا شخصیت‌ها چیزی دستگیرش نخواهد شد، اما می‌توان قصه‌ها را در چارچوب کِنِش آنها با یکدیگر مقایسه کرد» (مکاریک، ۲۲:۱۳۸۸). پراپ حکایت‌های مختلفی را مطالعه و بررسی کرده است، ولی محور کتاب ریخت‌شناسی او که خود، این نظریه را تعمیم‌دادنی به همه داستان‌های فولکور و عامیانه دیگر ملل می‌داند، صد قصه بود (پراپ، ۱۳۸٦: ۱۳۳). او در این صد قصه، فقط سی و یک خویشکاری یا نقش یافته است. خویشکاری‌هایی که از غیبت

[1]. morphology

www.SID.ir

یکی از اعضاd خانواده آغاز و به عروسی یا برتخت‌نشستن قهرمان ختم می‌شود (همان: ۱۳۵-۵۹). بنابر آنچه پراپ گفته است، خویشکاری[1]، عمل شخصیت‌های قصه‌ها هستند که جریان عملیات قصه بر روی آن ساخته می‌شود. او در بررسی و مطالعات خود به این نتیجه رسید که در قصه‌های عامیانه نام و صفات قهرمانان داستان تغییر می‌کند، ولی کارها و نقش آنان که محدود به سی و یک خویشکاری است تغییر نمی‌کند (پراپ، ۱۳۸٦: ۵۰). پراپ شخصیت‌های اصلی قصه‌های پریان را به قرار زیر می‌داند و خدیش نیز همین شخصیت‌ها را برای افسانه‌های جادویی ایرانی با کارکردهای خاص هرکدام پذیرفته است؛ در بخش پایانی تحلیل این سه قصهٔ بوشهری نیز این شخصیت‌ها دیده می‌شوند:

شخصیت	کارکرد
۱) شریر	A.H.Pr
۲) بخشنده	.D. F
۳) یاریگر	G.K. Rs.N.T
٤) شاهزاده خانم	M.J.Ex.Q.U.W
اعزام کننده	B
قهرمان	C.E.H.I.W
قهرمان دروغین	C.E.L.Ex

(به نقل از خدیش، ۱۳۸۷: ٥٤)

این نکته نیز گفتنی است که همه خویشکاری‌ها در همه قصه‌ها نمی‌آید (پراپ، ۱۳۸٦: ١٦). سی و یک خویشکاری هرکدام دارای علامت ویژه‌ای است. پراپ باور دارد که به کارگرفتن این نشانه‌ها به ما اجازه خواهد داد که ساختار قصه‌های مختلف را به صورت نمودار با هم مقایسه می‌کنیم (همان: ۵۹).

۳ـ دسته‌بندی سه قصه بوشهری

شماره	نام قصه	تیپ قصه‌ها در فهرست آرنه – تامسون (AT)
۱	پسر حاکم و دختر شاه	قصه‌های عاشقانه – جادویی ۹۹۹-۸۵۰
۲	شاه و هفت زن	سحر و جادو ۷٤۹- ۳۰۰
۳	پادشاه و دختر و دامادش	قصه‌های تعلیمی – مذهبی ۸٤۹- ۸۵۰

باید گفت که طبقه‌بندی افسانه‌های ایرانی بر اساس «طبقات اصلی در فهرست آرنه – تامسون» دقیقاً مطابقت‌پذیر نیست؛ چه اینکه در این سه قصه بوشهری می‌توان عناصر قصه‌های عاشقانه را نیز بیرون کشید. در تمام این سه قصه ازدواج و عاشق‌پیشگی همراه با سایر عناصر سحر و جادو و مذهب برجسته می‌نماید؛ پس برای مثال می‌توان داستان پسر حاکم و دختر شاه را در ذیل «قصه‌های عاشقانه» (۸۵۰- ۹۹۹) نیز جای داد.

٤ـ قصهٔ پسر حاکم و دختر شاه

[1]. function

Archive of SID

www.SID.ir

حاکمی زنش می‌میرد؛ او ازدواج مجدد می‌کند، همسر تازه با پسر حاکم ناسازگار است؛ بر اثر بدگویی‌های نامادری، پسر از خانه بیرون رانده می‌شود.	وضعیت آغازین – بروز مشکل. α [۱]
سرگردانی پسر در کوچه‌ها و برخورد با گدایی که از سرما می‌لرزید و پسر لباسش را با او عوض کرد گدا برایش دعا کرد که خدا همه حیوانات را به فرمان پسر دربیاورد	غیبت و برخورد با یاریگر β
موافقت با ورودِ پسر به یک باغ، مشروط بر اینکه اگر دخترِ صاحب باغ آمد **خودش را نشان ندهد**	نهی γ
روزی دختر شاه به باغ می‌آید؛ پسر، نقض نهی می‌کند، پیش او می‌رود و دختر نیز عاشقش می‌شود.	نقض نهی δ
شاه خواب هفت هندوانه را می‌بیند؛ وزیر در تعبیرش به شاه می‌گوید وقت ازدواج هفت دخترت رسیده است؛ شش دختر می‌پذیرند ولی دختر هفتم از پذیرفتن خواستگاران معرفی‌شده از طرف پدر سر باز می‌زند.	تفصیل و عنصر پیونددهنده (ζ) (نافرمانی دختر)
شاه، با دیدن پسر و وضع نامناسب او، دخترش را از ازواج با او نهی می‌کند.	نهی γ
دختر نهی پدر را نمی‌پذیرد و با پسر ازدواج می‌کند، در نتیجه از کاخ رانده می‌شود.	نقص نهی (δ) / طرد دختر از قصر شرارت شاه است.
بعد از مدتی چشمان شاه نابینا می‌شود. طبیبان مغز آهو را شفای چشم شاه می‌دانستند	بروز نیاز (a^6)
شاه از دامادهای خود می‌خواهد که برای او مغز آهو بیاورند.	علنی شدن مصیبت و نیاز (B^4) وآزمون قهرمان با کاری دشوار (M)،
خبر به پسر حاکم و دختر رانده‌شده شاه می‌رسد. به دستور پسر حاکم، تمام آهوها پنهان می‌شوند.	این خویشکاری نیز در واقع گونه‌ای شرارت است A / نتیجهٔ کمک یاریگر
داماد هفتم مغز یک آهو را به نزد شاه می‌آورد و شاه شفا می‌یابد.	حل مسئله (N) و التیام مصیبت ($N=K^5$) (K^5)
شاه هم که این داماد را از همه زرنگ‌تر دید، او و دختر هفتم را به قصر دعوت می‌کند، او را جانشین خود معرفی می‌کند (نقل با تلخیص، لیراوی، ۱۳۸۲:۳۸-۳۷).	بازگشت قهرمان و معرفی قهرمان جانشین W

٤ـ ۱ـ حرکت و الگوی قصه

همچنان که پیداست این قصه درواقع از دو خط و حرکت شکل گرفته است. پیش از پایان حرکت نخست، حرکت دوّم آغاز می‌شود و در خاتمه داستان هر دو حرکت با هم به انتها می‌رسند. چنین طرحی در روایت قصه در حیطهٔ «توالی زنجیره‌ای» (اخوت، ۱۳۷۱: ٦٦- ۷۰) قرار می‌گیرد.

$$\beta^{۲}\ \text{الف}^{۱}\ A^{۹} \uparrow \begin{bmatrix} D^{۵} & E^{۵} \\ D^{۱۱} & E^{۱۱} \end{bmatrix} \begin{bmatrix} F^{۹} \\ F^{۱} \end{bmatrix} \gamma^{۲} \delta_{\text{ع}} \gamma^{۱} \delta$$

٤ـ۲ـ تحلیل قصهٔ پسر حاکم و دختر پادشاه

[۱]. این علائم و نشانه‌ها برگرفته ازالگوی پراپ و گاه خانم خدیش است و بعضا نیز ابداعی نویسندگان است.

Archive of SID

www.SID.ir

قصه با صحنهٔ معمول قصه‌های کهن آغاز می‌شود؛ صحنه‌ای که نشان‌دهندهٔ خوشبختی خانواده و تعادل آغازین قصه است، اما مخاطب به‌خوبی می‌داند که این تعادل پایدار نخواهد ماند(×). اولین اتفاق داستان که مشکل را در پی دارد، مرگ مادر است که صورت حاد غیبت است (β^2) ؛ پادشاه با زنی دیگر ازدواج می‌کند که این عنصر، در واقع عنصری پیونددهنده است برای ظهور شرارت و شخصیت «شریر» قصه (§) از سوی دیگر پراپ از خویشکاری‌هایی یاد می‌کند که گنجاندن آنها در رده‌ای خاص آسان نیست (×) (پراپ، ۱۳۸٦: ۱۳۳). با این‌حال به نظر می‌رسد برای این نوع خویشکاری که از کنش‌های رایج قصه‌های کهن و با پیامدهای معمولاً یکسان بروز شرارت همراه است، باید نشانی ویژه ابداع کرد. می‌توان در اینجا برای تمایز از علائم دیگر نشانی «الف[۱]» (ازدواج پدر با نامادری) را انتخاب کرد. نامادری با پسر حاکم ناسازگار است و حاکم به سبب همسر جدید، پسر را از قصر اخراج می‌کند (A^9) در اینجا چند نکته گفتنی است:

در متن قصه، درخواست اخراج پسر از سوی همسرِ حاکم بروزی ندارد، اما می‌توان آن را به اصطلاح در ضمن داستان گرفت. پسر سرگردان در شهر می‌گردد؛ فرزند حاکم به طور مشخص از نوع قهرمان قربانی شده‌است و آوارگی او از مصادیق عزیمت (↑) است. برخورد با گدا؛ همان برخورد با یاریگر و بخشنده است. با اینکه گدا درخواست ترحم نمی‌کند، ظاهراً باید درخواست را در ضمن داستان به حساب آورد و این خویشکاری ضمنی را از مصادیق D^5 تلقی کرد و واکنش مثبت فرزند حاکم را از مصادیق E^5 دانست. با این‌حال، می‌توان نشانی چون D^{11} پیشنهاد کرد که نشانگر وضعیت ترحم‌انگیز بخشنده‌ای است که مستقیماً درخواست ترحم نمی‌کند. دراین‌صورت باید نشانی چون E^{11} نیز ابداع شود. پراپ نیز تأکید کرده است که «پس از بروز مشکل، قهرمان داستان، خانه را ترک می‌کند و در راه با بخشنده یا یاریگر ملاقات و کمک دریافت می‌کند» (به نقل از خدیش، ۱۳۸۷: ۸۸). دعای گدا در حق پسر و استجابت آن که ذیل الگوی پراپ تحت کارکردِ (تدارک یا دریافت شیء جادویی (F قراردارد، گره‌گشای روند داستان است. در اینجا نیز توجه به چند نکته خالی از فایده نیست:

الف) در اینجا شیء جادویی خاصی دیده نمی‌شود، بلکه توانایی و صفت ویژه‌ای به قهرمان اعطا می‌شود (←پراپ، ۱۳۸٦: ۹٦).

ب) به‌سختی می‌توان این خویشکاری را ذیل یکی از انواع F گنجاند، بااین‌حال به نظر می‌رسد، مناسب‌ترین نشان برای این خویشکاری (F^9) باشد، در غیر این صورت F^1 پیشنهاد می‌شود. این نشانه چون دنبالهٔ نشانهٔ «پراپ» است مناسب می‌نماید.

پسر به دستور باغبان که شرط ورود او هم بود، نباید خودش را به هنگام آمدن صاحب باغ که دختر شاه است، به او نشان بدهد (γ^2)، پسر نیز نهی باغبان را نادیده می‌گیرد و به دیدن دختر مالک باغ می‌آید (δ).

ظاهراً خویشکاری عاشق‌شدن دختر پادشاه بر کسی که ظاهراً در شأن خانواده سلطنتی نیست، در الگوی پراپ جایگاه خاصی ندارد و باید آن را از مصادیق عناصر پیونددهنده برشمرد (§)، اما به نظر می‌رسد این کنش از کنش‌هایی است که از سوی قهرمان بر شاهزاده و بالعکس، در حکایات کهن بسیار دیده می‌شود، باید نشان خاصی داشته باشد. در اینجا نشان «ع» (عاشق شدن) پیشنهاد می‌شود.«تقریباً در نیمی از افسانه‌های بررسی شده، همسر آیندهٔ قهرمان از خاندان سلطنتی و شاهزاده است و بیشتر یاور قهرمان هستند» (خدیش، ۱۳۸۷: ۱٤۸).

دختر شاه نیتش را آشکار می‌کند و از ازدواج با پسر نهی می‌شود. نکته جالب توجه اینجاست که برخلاف الگوی پراپ (۱۳۸٦: ٦۱) کسی جز قهرمان از انجام کاری نهی می‌شود، مگر این که شاهزاده را نیز از قهرمانان قصه محسوب بداریم و در این صورت او از نوع قهرمان قربانی‌شده خواهدبود. اخراج از قصر دومین مصداق شرارت است. در این قصه باید توجه داشت که در این بخش درواقع شرارتی وجود ندارد، بااین‌حال با توجه به تصریح پراپ در بحث انگیزش‌ها (همان :۱۵۳) این خویشکاری را نیز باید از مصادیق شرارت برشمرد (A^9) و به این دلیل دختر را می‌توان قهرمان دوم حکایت برشمرد، رانده‌شدن او از مصادیق عزیمت نیز تلقی می‌شود. (↑). نیاز به مغز آهو برای شفای چشم شاه در داستان آشکار می‌شود که دقیقا مطابق با

Archive of SID

www.SID.ir

خویشکاری بروز نیاز قصه است (←خدیش، ۱۳۸۷: ۸۷).

علنی‌شدن مصیبت و نیاز (B^4) و آزمون قهرمان با کاری دشوار (M) (←پراپ، ۱۳۸٦: ۱۲۷) ؛ شاه به دامادها دستور یافتن راه درمان درد خود را آشکار می‌کند و آنها نیز دست به کار می‌شوند تا بدین واسطه آزموده شوند. گفتنی است که در اینجا قهرمان مستقیماً آزموده نمی‌شود، بلکه زمینه به گونه‌ای فراهم می‌شود که او خود می‌تواند در این آزمون شرکت کند.

کارکرد «گم‌کردن آهوان» از جانب پسر، نیز در واقع گونه‌ای شرارت است، آن هم از سوی قهرمان اصلی قصه. به نظر می‌رسد این مورد از مواردی است که در الگوی پراپ بدان توجهی نشده است. همچنین اگر این رفتار پسر حاکم را از مصادیق مقابله قهرمان با شریر بینگاریم (کشمکش: H) بی وجهی نیست. به هر حال در این قسمت از حکایت است که یاریگر (عامل جادویی) نمود می‌یابد. با این تفصیل، می‌توان برای این خویشکاری نشان $A^7=H^5$ را پیشنهاد کرد. از آنجا که این مورد با هیچ‌کدام از موارد H همخوانی ندارد نشانهٔ H^5 پیشنهاد می‌شود. با تمامی اینها پیشنهاد می‌شود که استفادهٔ قهرمان از عامل جادویی، آن هم به طور شرارت‌آمیز، بیرون راندن رقبا و بازگرداندن حق- که چه بسا از نظر پراپ از مصادیق عناصر نامعلوم (X) تلقی می‌شد- باید خویشکاری مستقل تعریف شود. در اینجا نشان «ح» (حذف رقبا) پیشنهاد می‌شود.

کارکرد بعدی، حل مسئله (N) و التیام مصیبت (K^5) ($N=K^5$) است؛ پسر حاکم با نیروی شگفت‌آوری که گدا با دعای خود به او بخشیده بود، آهوان را پنهان کرده خود به مغز آهو برای رفع نیاز (دوای چشم شاه)، دست می‌یابد.

پایان داستان نیز بازگشت قهرمان است و در واقع شاهزاده قهرمان دوم حکایت است ((↓معرفی قهرمان در جایگاه جانشین. با اینکه پسر حاکم پیش‌تر با دختر پادشاه ازدواج کرده‌است، اما در این خویشکاری به‌طورضمنی ازدوج آنها به رسمیت شناخته شده‌است. بنابراین می‌توان آن را از مصادیق W محسوب داشت. افزون‌برآن باید توجه داشت که ورود پسر به قصر و اعلام جانشینی او، مطلبی است که در سراسر کشور انعکاس خواهد یافت و حاکم نیز از آن خبردار می‌شود؛ گویی‌که پسر بازگشتی پیروزمندانه به سوی پدر و نامادری داشته‌است (↓).

زمان و مکان در این حکایت، طبق شیوه معمول روایت‌های کهن، کلی است؛ از زمانی که از آن با عنوان روزگاری یاد می‌شود و مکانی که تنها می‌دانیم شهری است که حاکمی دارد و ظاهراً پادشاه نیز در همین شهر زندگی می‌کند. در واقع در این حکایات، زمان و مکان قصه‌ها مبهم و نامشخص است و از دلیل و علتی ناشی از حوادث پیروی نمی‌کند» (براهنی، ۱۳٤۸: ۸٦۰۸۷). حتی نامگذاری این قصه نیز جای تأمل دارد؛ زیرا نام خاصی ندارند (نک. چادویک، ۱۳۷٦: ٥٤٦) و عناوینی کلی و عام دارند.

۵- حکایت دوم؛ پادشاه و هفت زن

پادشاهی از شش زن صاحب فرزند نمی‌شد.	وضعیت آغازین – بروز مشکل. α
پادشاه هر روز به شکار می‌رفت، روزی پیرمردی چوپان را با دختر زیبایش می‌بیند و از پیرمرد خواستگاری کرده و عروس به قصر برده می‌شود.	غیبت و برخورد با یاریگر β
زن هفتم باردار می‌شود؛ شش زن دیگر حسادت می‌ورزند و با همدستی دایه به جای دو بچه، دو توله سگ کنار زن می‌گذارند که این فرزندان تو هستند. دو بچه را در صندوقچه‌ای چوبین به دریا می‌اندازند. با ورود پادشاه ٦ زن دیگر، زن هفتم را بدشگون می‌شمارند و می‌گویند که باید او را بکشی. پادشاه نصف زن را گچ می‌گیرد.	شرارت شریران (A^{12}) تکمیل شرارت (A^{10}) تحریک به قتل A^{20} شرارت ناخواسته شاه A^{15}
بچه‌های درون صندقچه را پیرزنی در آرزوی فرزند از آب می‌گیرد و بزرگ می‌کند.	تفصیل و عنصر پیونددهنده (∞)

Archive of SID

www.SID.ir

	– برآورده شدن نیاز aK
کنجکاوی دو فرزند از پیرزن و همسرش برای شناخت خود که ناخوانده خوانده می‌شدند.	حقیقت‌جویی (B^4)
مهاجرت بدون اطلاع دو فرزند (دختر و پسر) به جنگل و سکونت در آنجا	ترک خانه(↑)) – غیبت قهرمان جستجوگر (c)
پادشاه نیز روزی به جنگل می‌رود پسر و دختر را می‌بیند به پسر دل می‌بندد و بدون شکار به قصر برمی‌گردد و هر روز نیز بدون شکار به قصر برمی‌گشت (رفتار شگفت شاه)	تفصیل و عنصر پیونددهنده ( )
پادشاه خبر پسر و دختر جنگل را به زنانش می‌گوید و زنان دایه را باخبر می‌کنند.	خبرگیری شریر ε
دایهٔ جادوگر به نزد دختر می‌رود به او می‌گوید از برادرت بخواه تا «**مانی چنگ**» را برای زمان تنهایی تو به دست آورد.	فریبکاری شریر (η')
پسر به خواهر می‌گوید مانی چنگ نزد جنیان است.	دستیابی دشوار به شیء جادویی (M)
پسر پس از عبور از جنگل به کوهی می‌رسد و با راهنمایی مرد چوپان به مانی چنگ دست یافته برمی‌گردد.	دریافت عامل جادویی و انتقال مکانی (N)
مانی چنگ آواز می‌خواند و دختر می‌رقصید. پادشاه پسر را به قصر می‌خواند اما پسر نمی‌رود. پادشاه مانی چنگ را می‌بیند و برای زنان تعریف می‌کند.	خبرگیری مجدد شریران (ζ')
زن جادوگر باز نزد دختر رفته می‌گوید که مانی چنگ چیزی نیست، بگو «**شال ترمه نما**» را بیاور که هم آواز می‌خواند و هم کار می‌کند.	فریبکاری مجدد شریر و معرفی شیء جادویی (η')
دختر از برادرش شال ترمه‌نما را می‌خواهد.	فریب خوردن قربانی (همدستی: θ) و به وجود آمدن نیاز (a^2)
پسر برای جستن شال ترمه‌نما راهی می‌شود و باز مرد نورانی برحذرش می‌دارد و اما با دیدن اصرار پسر او را راهنمایی می‌کند.	غیبت (↑) و برخورد با راهنما – یاریگر (F^1)
پسر به نزد مادر غول‌ها می‌آید و او در غیاب دو فرزندش از او خوشش می‌آید و غولان بوی آدمیزاد را فهمیدند و او را به یک شرط پذیرفتند.	یاریگر دوم (مادر غولان). (F^9)
شرط غولان جنگیدن پسر با آنان بود که در صورت پیروزی هر چه بخواهد می‌تواند ببرد.	مبارزه H
نبرد پسر با غولان برابر است و مادر غولان جنگ را تمام می‌کند و «شال ترمه‌نما» را به پسر می‌دهند.	پیروزی و دست‌یابی به شال k^5 و بازگشت (↓)
شال ترمه‌نما تمام جنگل را چراغانی می‌کند و شاه و درباریان به خانه پسر و دختر دعوت می‌شوند. دایه مانع رفتن اهل قصر به مهمانی می‌شود اما بی‌فایده است.	تفصیل و عصنر پیونددهنده. ( )
شال ترمه‌نما تمام کارهای پذیرانی را مهیا می‌کند.	کارکرد سحرآمیز شیء جادویی
شال ترمه‌نما حقیقت ماجرا، جاگذاشتن توله سگ را به جای دو بچه، برملا می‌کند. جادوگر و شش زن رسوا می‌شوند.	رسوایی شریران و شناخته شدن قهرمان (Q)
شاه، شش زن و دایه جادوگر را جلوی عموم به دار مجازات می‌آیزد.	رسواشدن شریر و مجازات او (EXu)

Archive of SID

www.SID.ir

زن هفتم نیز نجات می‌یابد و سال‌ها با خوشی کنار هم زندگی می‌کنند (لیراوی، با تلخیص، ۱۳۸۲ :۶۱ – ۵۵).	آزادی گرفتار (k^{10}) بازگشت قهرمان (↓)

این داستان نسبت به قصهٔ اول، با کنش‌ها و خویشکاری‌های بیشتری همراه است و روند پیچیده‌تری دارد و در واقع سه قهرمان قربانی‌شده دارد: همسر و دو فرزند شاه، اما همسر پادشاه از آغاز داستان تا پایان حکایت نقشی بازی نمی‌کند و ازاین‌رو حضور کم‌رنگی دارد. دو فرزند شاه که پیرزن و پیرمردی بدون فرزند از آب می‌گیرند، در شکل‌گیری، حالت گره-افکنی و تعلیق متن نقش فعالی دارند. مهم‌ترین نکته در این داستان آن است که برخلاف ادعای پراپ، قهرمان قربانی‌شده، در مرحله‌ای از روند داستان به قهرمان جستجوگری تبدیل می‌شود. این جستجو که برخلاف معمول با رویدادی دوگانه همراه است، البته خود در خدمت‌گشوده‌شدن گره داستان و یافتن پادشاه فرزندان خویش است. این قصه را می‌توان به چند بخش تقسیم کرد:

۱ـ بخش نخست از ابتدای حکایت تا زمانی که همسر پادشاه گچ گرفته می‌شود، این گره در پایان حکایت گشوده می‌شود.

۲ ـ بخش دوّم داستان از به آب افتادن بچّه‌ها تا زمانی است که نامادری و ناپدری را ترک می‌کنند.

۳ ـ بخش سوّم با جستجوهای دوگانه پسر پادشاه و موقعیت او آغاز و با کشف راز حکایت و بازگشت فرزندان شاه به قصر پایان می‌یابد. در اینجا در واقع بخش نخست نیز به سرانجام خود می‌رسد و همسر پادشاه نجات می‌یابد. این حکایت دارای توالی زنجیره‌ای است که در نظریات ساختگرایان بدان اشاره شده است؛ در طرح هر داستان، پی‌رفت‌ها و به عبارت دیگر، روایت‌های فرعی وجود دارند. هر پی‌رفت، داستان کوچکی است و هر داستان پی‌رفت کلی یا اصلی است (احمدی، ۱۳۸۰: ۱۶۶؛ اخوت، ۱۳۷۱: ۶۶). براساس این نظریه، هر داستان و نیز هر پی‌رفت با وضعیت پایدار و متعادل آغاز می‌شود، اما این وضعیت آغازین که در خود امکان دگرگونی و تحولی را دارد، ناگهان با بروز حادثه‌ای همه چیز را دگرگون می‌کند. پس از گذر از این رویداد، وضعیتی جدید که محصول آن حادثه است به وجود می‌آید و دوباره حالت پایدار و متعادل شکل می‌گیرد. این تغییر حالت درست مطابق با تعریفی است که تزوتان تودوروف[1] در مورد پی‌رفت ذکر کرده است. همچنین برمون معتقد است توالی قصه سه نوع است:

۱. توالی زنجیره‌ای؛ ۲. توالی انضمامی؛ ۳. توالی پیوندی. توالی زنجیره‌ای: توالی میثاق یا آزمون است که قهرمان برای انجام میثاق خود دست به کنش‌هایی می‌زند که هر یک از این کنش‌ها با واکنش‌هایی روبه‌روست و این کنش‌ها و واکنش‌ها زنجیره‌وار ادامه می‌یابند تا قهرمان میثاقش را انجام دهد (یا شکست بخورد) (اخوت، ۱۳۷۱: ۶۶– ۷۰). الگوی قصه بدین ترتیب است؛ این الگو بر اساس اصل داستان در کتاب آقای لیراوی است و تمام عناصر قصه را نشانه‌گزینی کرده است:

$$a^{1}\beta^{2}\text{الف}_{2}MA^{12}A^{10}\begin{Bmatrix}A^{13}\\A^{20}\end{Bmatrix}A^{15}\uparrow a^{1}k_{\text{ل}}\begin{Bmatrix}B^{4}a^{7}\\M\end{Bmatrix}C\uparrow\zeta\gamma^{1}\eta^{1}\theta a^{2}B^{1}C\uparrow F_{9}^{9}F^{9}=G^{4}k^{5}$$

$$\downarrow\ \gamma^{1}\eta^{1}\theta a^{2}B^{1}C\uparrow F_{9}^{7}=G^{4}F^{9}\ \text{ف}_{\text{غ}}$$

$$D^{9}E^{9}D^{9}K^{5}\downarrow\zeta^{1}QEXUK^{10}\downarrow$$

5ـ۱ـ نگاهی به جزئیات قصه

شخصیت‌های این قصه همگی بدون توصیف هستند و زمان و مکان نیز نامشخص است. اشیاء جادویی دو نوع هستند:

۱. **مانی چنگ:** شخصیت غیرجاندار با نام (مانی) که توانایی‌های شگفتی دارد و ۲. **شال ترمه‌نما:** شخصیت غیرجاندار. این

[1] . Tzvetan Todorov

Archive of SID

www.SID.ir

شال نیز چون مانی‌چنگ توانایی سحرآمیزی دارد. خانم خدیش انواع اشیاء جادویی را برشمرده است که می‌توان شال ترمه‌نما و مانی‌چنگ را نمودی از همان ابزار جادویی برشمرد که شبیه «حیوانات جادویی، اشیای سلیمانی و خوردنی‌های جادویی و شیشهٔ عمر دیو» (← خدیش، ۱۳۸۷: ۹۱)، سحرآمیز هستند و یاری‌رسان قهرمان داستان هستند.

شرارت: شرارت همسران شاه به کمک جادوگر کنشی است که از ابتدا تا پایان داستان به صورت گوناگون نمود پیدا می‌کند. این شرارت به صورت فریبکاری و جایگزین کردن توله سگ و تحریک دختر پادشاه به‌دست‌آوردن اشیاء جادویی جلوه می‌کند. در شرارت‌های نوع دوّم بی‌آنکه در حکایت به صراحت ذکر شود، پیداست که جادوگر در پی آن است که پسر در جستجوی این اشیاء از بین برود.

عزیمت: کنشی است که چهار بار در داستان اتفاق می‌افتد: نخست به صورت به آب انداختن بچّه‌ها، دوّم به صورت ترک کردن بچّه‌ها ناپدری و نامادری خود را و سوم و چهارم به صورت ترک پسر اقامتگاه را در جستجوی اشیای جادویی.

بازگشت: با چندین مورد بازگشت در این حکایت روبه‌رو هستیم:

الف) دو باره بازگشت پسر ـ که در جستجوی اشیاء جادویی رفته ـ به سکونتگاه (کپر)

ب) بازگشت فرزندان به قصر و آغوش پدر

ج) بازگشت همسر هفتم به قصر

در کنار تمام این موارد که کم‌وبیش به‌صراحت در متن داستان آمده‌اند، می‌توان از عزیمت بی‌بازگشت پسر و دختر از پیش ناپدری و نامادری خود یاد کرد. آیا بازگشت آنان به نزد پدر و مادر واقعی خود و یافتن جایگاه شاهزادگی خویش و پخش‌شدن این خبر در سراسر مملکت که ناپدری و نامادری نیز قاعدتاً از آن باخبر می‌شدند و از سرنوشت آنان شاد می‌گردند، حکایت‌گو را از آن بی‌نیاز کرده است؟ اما به هر شکل قصه به وضعیت W از سرگیری ازدواج، ختم شده است.

٦- حکایت پادشاه و دخترش

پادشاهی دختری داشت، شاه از غلامش می‌پرسد: مرد زن می‌گیرد یا زن، مرد؟ این سؤال را غلام باید بدون کمک‌گرفتن از کسی پاسخ دهد.	وضعیت مقدماتی (α) / طرح سؤال آغازین داستان / پرسش و نهی (y^1)
دختر پادشاه، غلام را نگران می‌بیند... و جواب سؤال را به او می‌دهد	نقض نهی (δ) و یافتن پاسخ (یاریگر) ($F^9=G^3$)
پادشاه متوجه می‌شود که دختر غلام را کمک کرده او را به مرد فقیری می‌دهد	تنبیه یاریگر (A_9^{20})
مرد فقیر، همیشه در خانه بیکار بود. همسرش مقداری پول به او می‌دهد و او را به کار تشویق می‌کند.	یاریگر (زن) راه نجات را می‌گوید ($F^9=G^3$) / زن فرستنده است
در اولین روز کاری در بازار با شخصی برخورد می‌کند که نصایح خود را می‌فروخت. مرد نصیحت او را خرید: «**در هر کاری باید صبور باشی**»	برخورد با یاریگر دوم و نصیحت گره-گشای او (K)
روزی مرد به زنش گفت: فردا کاروانی عازم مشهد است، قصد دارم با آن بروم	غیبت قهرمان داستان ($\uparrow$)
در میان راه مرد فقیر برای آب به چاهی می‌رود و با درویشی که شیری نیز به همراه دارد برخورد می‌کند که به او **چند انار می‌دهد** به شرطی که برای او مهر و تسبیح از مشهد بیاورد.	برخورد با یاریگر اصلی – دریافت هدیهٔ جادویی - و تقاضای بخشنده (D^1)
مرد دانه‌های انار را به کاروانی برگشته از مشهد می‌دهد تا به زنش برسانند. زن می-	کارکرد شئ سحرآمیز ((F^1التیام فقر و

Archive of SID

www.SID.ir

بیند که انار پر از دانه‌های قیمتی است با فروش آنها قصر باشکوهی می‌سازد؛	نداری (K^6)
مرد در بازگشت از مشهد مهر و تسبیحی به درویش می‌دهد و دوباره از درویش مقداری انار می‌گیرد؛	برخورد دوم با یاریگر اصلی و دادن چیزی از سوی بخشنده در قبال موفقیت در آزمون (F^1)
مرد به خانه برمی‌گردد و قصر زنش را می‌بیند و اینکه زنش کنار جوانی خوابیده است، مرد می‌خواهد جوان (پسرش) را بکشد، ولی یاد نصیحت یاریگر اول می‌افتد که «در کارهایت صبر پیشه کن».	ظاهر شدن اثر نصیحت یاریگر دوم (یاریگر جنبی)
مرد فقیر که اکنون تاجر بزرگی شده یک هفته مردم را ناهار می‌دهد و شاه نیز به قصر دعوت می‌شود؛	عنصر پیونده‌دهنده ( )
شاه با دیدن تصویر دختر بر دیوار، به یاد دختر خود می‌افتد و تأسف می‌خورد؛ در این هنگام دختر از پشت پرده بیرون می‌آید و می‌گوید: ای پادشاه اکنون، زن مرد می‌گیرد یا مرد، زن؟	ورورد ناشناس/ پنهان شدن و شناخته شدن Q
پادشاه از غلام پرسید: آیا این دختر من است؟ غلام می‌گوید بله. آیا تو دختر خود را نمی‌شناسی؟ پادشاه تاج شاهی را برداشته، بر سر داماد خود می‌گذارد (لیراوی، با تلخیص،۱۳۸۷: ۷۶-۷۳).	بر تخت نشستن قهرمان (W)

۶ـ۱ـ تحلیل داستان شاه و دخترش

طرح یک سؤال قصه را به حرکت درمی‌آورد، هرچند در دو داستان پیشین بروز مشکل و وضعیت مقدماتی به الگوی پراپ و سایر افسانه‌های جادویی ایران شباهت داشت، در این قصه، وضعیت آغازین با طرح یک سؤال همراه است که نهی نیز در بطن آن نهفته است. به‌سختی می‌توان این خویشکاری را در قالب یکی از الگوهای آغاز قصه و طرح پراپ گنجاند. می‌توان آن را از عناصر نامعلوم (×) (پراپ، ۱۳۸۶: ۱۳۳) برشمرد، در غیر این صورت باید آن را ذیل خویشکاری نیاز (a^6) گنجاند. در ادبیات داستانی ایران پیشینهٔ طراحی سؤال در آغاز داستان دیده می‌شود. در داستان رمانس‌گونهٔ «دارابنامه» محمد بیغمی (قرن نهم هـ ق) آغاز داستان با طرح ٤ سؤالِ وزیر شاه مصر (نیک‌اختر) از طیطوسِ حکیم آغاز شده است؛ ٤ سؤالی که اگر پاسخ داده شود، دختر شاه مصر را به ملک داراب می‌دهند تا آرزوی داشتن فرزند او نیز برآورده شود (← بیغمی، ۱۳۳۹: ۱/ ۸).

از سوی دیگر با توجه به ادامهٔ داستان اگر به گونه‌ای این الزام را که «باید غلام خود جواب را بیابد و از کسی دیگر کمک نگیرد» در تقدیر و ضمن داستان بگیریم، می‌توان این مورد را از مصادیق نهی دانست. (y^1) (= از کسی دیگر نپرس). دختر که خود در ادامهٔداستان قهرمان قربانی‌شده خواهد بود، در اینجا یاریگر حساب می‌شود (F^9). پادشاه در اینجا نقش شریر را بازی می‌کند و به کسب خبر می‌پردازد ( ) ؛ درواقع پادشاه شرارت انجام نمی‌دهد تا دخترش را که در نقض نهی شرکت داشته تنبیه کند، بلکه او را تنبیهی عادی می‌کند که آنچنان هم شریرانه نیست (نک. خدیش، ۱۳۸۷ : ۸٤). این شرارت به‌سختی ذیل شرارت‌های پیش‌بینی شده پراپ می‌گنجد. به نظر می‌رسد باید نشانی دیگر همچنین A^{20}را برای آن در نظر گرفت. بااین‌حال این خویشکاری، اخراج دختر از قصر، را هم در ضمن خود دارد (A_9^{20}).

در این قصه به نوعی با «**حرکت سه‌گانی**» مواجه هستیم. آغاز رویدادهای سه‌گانی ( ). برخورد مرد با کسی که نصیحت خود را می‌فروشد، می‌توان ورود بخشنده (یاریگر جانبی) تلقی کرد (D) اما با اینکه در اینجا ظاهراً آزمون و پرسشی در کار نیست و درنهایت شیء جادویی نیز در مکان نیست، می‌توان ارائه نصیحت در برابر پول را آزمون تلقی کرد و نصیحتی و پرسشی را که می‌فروشد، شیئی دانست که بخشنده به قهرمان می‌دهد ($D^1E^1F^1$). از سوی دیگر باید توجه

Archive of SID

www.SID.ir

داشت که در این اتفاقات و **دیدارهای سه‌گانه** سرمایهٔ اندک دختر از بین می‌رود و بنابراین، این **تفصیل سه‌گانه** در خدمت ترسیم **به وجود آمدن نیاز** است (a^6). اگرچه قهرمان اصلی در این داستان دختر پادشاه است، اما در کنش داستان، مرد فقیر است که قهرمان اصلی می‌شود. براین‌اساس، حرکت او را همراه با قافله می‌توان از مصادیق **عزیمت** محسوب کرد (↑).

رفتن مرد فقیر را به داخل چاهی که خطر او را تهدید می‌کند، می‌توان نوعی آزمون تلقی کرد. برخورد او با درویش در حال نماز خواندن، برخورد با بخشنده اصلی داستان است، بخشنده‌ای که شیر او، آزمون اوست. در این صحنه اقتدار روحی و به اصطلاح ولایت تکوینی درویش ترسیم می‌شود و بنابراین می‌توان آن را توصیف درویش انگاشت. همچنان‌که گفته شد در اینجا آزمونی دیده می‌شود؛ آیا بصیرت درویش است که شایستگی‌هایی در فقیر می‌بیند و شیر را مانع می‌شود. گنجاندن این شماره ذیل خویشکارهای الگوی پراپ خالی از دشواری نیست. می‌توان آزمون تقدیری در اینجا را از مصادیق D^1 و از عهده برآمدن مرد را E^1 انگاشت یا با توجه به حمله شیر آن را از مصادیق D^8E^8 تلقی کرد، با وجود این، با توجه به D^2 (بخشنده به قهرمان سلام می‌کند و از او پرسش‌هایی می‌کند) می‌توان مورد D^{11} را به فهرست الگوهای پراپ افزود (D^{11}: قهرمان امتحان می‌شود که آیا به بخشنده سلام می‌کند و او را احترام می‌گذارد) و می‌توان از عهده برآمدن قهرمان را با نشان E^{11} نشان داد ($D^{11}E^{11}$).

درخواست و تقاضای مهر و تسبیح درویش از مرد فقیر نیز در ادامه داستان برآورده می‌شود. با توجه به اینکه در خود درخواست چیزی خاصی دیده نمی‌شود، می‌توان آن را گونه‌ای آزمون تلقی کرد (D^1) بخشنده چیزی به قهرمان می‌دهد، اما انارهای این حکایت جادویی نیستند، بلکه در واقع گنجینه‌ای از جواهرات هستند. (F^1) این انارهای قیمتی التیامی برای درد فقر مرد و دختر شاه است. ظاهرشدن اثر نصیحت بخشنده که در الگوی پراپ نیست، از مشخصات داستان‌های ایرانی است؛ زیرا این قصه محتوایی تعلیمی–مذهبی دارد و کمتر سحرآمیز است؛ تنها حکایتی است که مکان در آن (مشهد و سفر بدانجا) اندکی مشخص است. این قصه نیز همچون قصه‌های دیگر پایان خوشی دارد و مرد فقیر، داماد شاه به جانشینی شاه منصوب می‌شود.

الگوی این داستان بدین شکل است و باید گفت این الگو متناسب با اصل قصه است و عناصر تمام قصه را بررسی و نشانه-گزینی کرده است و شاید با جدول طراحی‌شده بر اساس خلاصهٔ در پژوهش مطابقت نداشته باشد.

$$\begin{Bmatrix} X \\ a^{\gamma} \\ \gamma^{\prime} \end{Bmatrix} F^{\gamma} \begin{Bmatrix} B^{\prime} \\ \delta \end{Bmatrix} F^{\gamma} = G^{\gamma} K \varepsilon^{\prime} A_{\gamma}^{\gamma \cdot} \uparrow \begin{Bmatrix} D^{\prime} E^{\prime} F^{\prime} \\ a^{\gamma} \end{Bmatrix} \uparrow \begin{Bmatrix} D^{\prime} E^{\prime} \\ D^{\wedge} E^{\wedge} \\ D^{\prime\prime} E^{\prime\prime} \end{Bmatrix} D^{\prime} F^{\prime} K^{\gamma} E^{\prime} F^{\prime} W_{*}$$

۷- شخصیت‌های اصلی این سه قصه

چنانکه در متن و جدول‌های آشکار شد، اکثر قریب به اتفاق شخصیت‌های این قصه‌های بوشهری بی‌نام و بی‌ویژگی خاصی درون قصه جای گرفته‌اند و فقط ذیل اسم‌های عام (پیر، دختر؛ شاه؛ حاکم، چوپان، زن و...) دسته‌بندی شده‌اند. آنچه در برشماری خصوصیات شخصیت‌پردازی این قصه‌ها مهم است، هم‌پوشانی نسبی برخی از کارکردهاست؛ مثلاً در داستان سوم قهرمان را هم می‌توان شاهزادهٔ طردشده دانست و هم داماد فقیر که در پایان هردو به بلندمرتبگی می‌رسند.

شخصیت‌های قصه	قهرمان	شریر	شاهزاده خانم	فرستنده	یاریگر	عامل جادو
پسر حاکم و دخترشاه	پسر حاکم – قهرمان قربانی شده	همسر دو و نامادری قهرمان	دختر پادشاه	شاه دامادها را برای جستن مغز آهو می‌فرستند	گدایی بخشنده	دعای رام شدن تمام حیوانات یاریگر برای قهرمان / مغز آهو

Archive of SID

www.SID.ir

قصهٔ شاه و هفت زن	پسر زن هفتم	شش زن و زن جادگر	دختر زن هفتم و خواهر قهرمان	خواهر قهرمان که خواهان شیء جادویی است	پیری نورانی درون جنگل / و مادر غولان	مانی چنگ و شال ترمه‌نما
قصهٔ شاه و دختر و دامادش	دختر و داماد فقیر	پادشاه	دختر شاه	دختر شاه	دختر شاه و درویش درون چاه	انارهای قیمتی

۸- خویشکاری‌های جفتی این سه قصه

از میان شش جفت کارکردی که در مقدمه بدان اشاره شد، جفت $A - Z$ چهارچوب اصلی روایت را تشکیل می‌دهند. این الگو که خدیش آن را طراحی کرده است در میان این سه قصه نیز مشاهده می‌شود؛ به‌خصوص دو حکایت اول و دوم که جنبهٔ سحرآمیزی بیشتری داشتند. جفت D-F (برخورد با یاریگر – دریافت عامل جادو) (←خدیش، ۱۳۸۷ : ۱۰۵ –۱۰۶)، نیز در این سه قصه همچون جفت نخست وجود دارد. جفت $M - N$ (کار دشوار و انجام آن) نیز در این سه قصهٔ بوشهری به انواعی دیده شد؛ در قصهٔ اول کار دشوار یافتن «مغز آهو» برای درمان شاه است که قهرمان اصلی یعنی پسر حاکم (داماد دختر هفتمش) آن را می‌یابد. در قصهٔ دوم نیز کار دشوار و انجام آن، دستیابی به مانی چنگ و شال ترمه‌نماست که قهرمان (پسر شاه) با یاری یاریگر و عبور از جنگل سخت و نبرد با غولان انجامش می‌دهد. در قصهٔ سوم نیز کار دشوار شاید همان صبر باشد که داماد فقیر با صبر و شکیبایی به کام می‌رسد و یا رویارویی با یاریگر درون چاه و برآوردن نیاز او در سفر مشهد.

جفت **تعقیب و گریز** ($Pr - Rs$) در این سه قصه کمتر دیده می‌شود. درواقع گریز هست اما تعقیب آنچنانی نیست. جفت کارکرد جنگ و پیروزی (H-I) نیز در قصهٔ دوم هست که میان پسر و دو غول جنگ در می‌گیرد و البته آنان بر پسر پیروز نمی‌شوند و مادر غولان پسر را پیروز می‌داند و شیء جادویی را بدو می‌سپارند.

ورود **ناشناس و شناسایی** نیز در سه قصه حضور دارد و شاکلهٔ عناصر پایانی قصه را به نوعی همین جفت $O - Q$ بنا کرده است. دختر پادشاه از پشت پرده نمایان می‌شود و پدر با دیدنش او را می‌شناسد و خوشحال می‌شود. در قصهٔ دوم نیز دختر و پسر شاه (فرزندان زن هفتم) در آخر قصه شناسایی و شناخته می‌شوند.

نتیجه

همان‌گونه که الگوی پیشنهادی پراپ در همه داستان‌های پریان و افسانه‌های ایرانی قابلیت انطباق و همسویی کامل ندارد، در میان قصه‌های عامیانهٔ بوشهری نیز چنین ناسازگاری‌های جزئی دیده می‌شود. البته اصول کلی الگوهای پراپ در این قصه‌ها یافتنی است؛ می‌توان نتیجه گرفت که تلفیق دو روش پراپ و خدیش برای ساخت‌شناسی این قصه‌ها مفیدتر است. محور اساسی حکایات مذکور همان ۳۱ خویشکاری و ٦ شخصیت در نظریه پراپ است، اما تفاوت‌ها و جابه‌جایی‌هایی نیز دیده می‌شود؛ از جمله: وضعیت ترحم‌انگیز بخشنده‌ای که مستقیماً درخواست بخشایش نمی‌کند (حکایت نخست). برای این مورد علامت D^{11} پیشنهاد شده است. ازدواج با نامادری که معمولاً از خویشکاری‌های رایج در حکایات کهن و زمینه بروز شرارت و احیاناً اخراج یکی از اعضای خانواده است، در خویشکاری‌های پراپ جایگاه خاصی نیافته و در این مقاله برای تمایز از نشان‌های دیگر نشان «الف[۱]» برای آن پیشنهاد شده است (حکایت نخست). عاشق‌شدن شاهزاده خانم بر کسی که شاه نمی‌پسندد و برای آن نشان (ع) پیشنهاد شده‌است (حکایت نخست). شرارت قهرمان (حکایت نخست) در این مورد نشان «ح» پیشنهاد شده‌است. فراهم شدن

Archive of SID

www.SID.ir

چیزی مورد جستجو بی هیچ زحمت و تنها با عنایت و لطف خدا (حکایت دوم) که برای آن نشان K_1 پیشنهاد شده‌است.

مقایسه این سه حکایت عامیانه نشان می‌دهد که عناصر زیر مشترک است:

مکان و زمان کلی و مبهم قصه‌ها مبهم است. اشخاص به جز دو مورد ـ چنگ و شال‌ترمه‌نما ـ بدون نام هستند و هیچ توصیفی از شخصیت‌ها نیامده است. کسانی به گونه‌ای از خانه و قصر، رانده می‌شوند اما لزوماً در پایان حکایت به خانه برنمی‌گردند. معمولاً پایان داستان به بر تخت نشستن قهرمان می‌انجامد. در حکایت دوم اگر چه این مسند به صراحت ذکر نشده است، اما پسر پادشاه نزد خانواده باز می‌گردد و جانشین پدر می‌شود. پایان این سه قصه پیروزی خیر بر شر است. در قصهٔ اول، دختر شاه با خوشی به آغوش پدرش برمی‌گردد. در قصهٔ دوم نیز از سرگیری ازدواج با زن هفتم در پایان داستان رخ داده است. در قصهٔ سوم نیز دختر شاه که از قصر رانده شده است، ناشناس وارد شده به آغوش پدر برمی‌گردد و داماد به تخت برمی‌نشیند.

منابع

۱. احمدی، بابک (۱۳۸٤). *ساختار و تأویل متن*، چ۷، تهران: نشر مرکز.

۲. اخوت، احمد (۱۳۷۱). *دستور زبان داستان*، اصفهان، فردا.

۳. اسکولز، رابرت (۱۳۸۳). *درآمدی بر ساختارگرایی در ادبیات*، ترجمهٔ فرزانه طاهری، تهران: آگه.

٤. تودوروف، تزوتان (۱۳۸۲). *بوطیقای ساختارگرا*، ترجمهٔ محمد نبوی، چ۲، تهران: آگه.

۵. بیغمی، مولانا شیخ‌محمد (۱۳٤۰–۱۳۳۹). *دارابنامه: «قصه فیروزشاه»*. ۲ جلدی، به تصحیح مرحوم ذبیح‌الله صفا، تهران: بنگاه ترجمه و نشر کتاب.

٦. پراپ، ولادیمیر (۱۳۸٦). *ریخت‌شناسی قصه پریان*، ترجمه فریدون بدره‌ای، چ۲، تهران: انتشارات توس.

۷. چادویک، ه مونر و ون، کرشاو (۱۳۷٦). رشد ادبیات، ترجمهٔ فریدون بدره‌ای، تهران: علمی و فرهنگی.

۸. حسینی، محمد (۱۳۸۲). *ریخت‌شناسی قصه‌های قرآن*، تهران: نشر ققنوس.

۹. خدیش، پگاه (۱۳۸۷). *ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی*، تهران: علمی و فرهنگی.

۱۰. دهقانیان، جواد، اسدالله نورزی و مهناز پارسانسب (۱۳۹۵). «ریخت‌شناسی قصه‌های قشقایی بر اساس نظریهٔ ساخت‌گرایی»، *فصلنامهٔ فرهنگ و ادبیات عامیانه*، سال ٤ شماره ۱۰، ص ۱۱۵– ۱۳۹.

۱۱. ذوالفقاری، حسن (۱۳۸۹). ریخت‌شناسی افسانه عاشقانه گل بکاولی، *فنون ادبی*، سال دوم، شماره ۱، ص ٦۲ ـ٤۹ .

۱۲. رضایی، احمد (۱۳۹۰). مقایسه ساختار داستان‌های مشترک عامیانه کره‌ای و داستان‌های کلیله و دمنه، *فصلنامه پژوهش‌های ادبی سال هشتم*، شماره۳۳، ص ۷۷ –۱۰۱.

۱۳. کادن، جی. ای. (۱۳۸٦). *فرهنگ توصیفی ادبیات و نقد*، ترجمه کاظم فیروزمند، چ۲، تهران: نشر شادگان.

۱٤. لیراوی، الله کرم (۱۳۸۲). *٦۰ قصه، حکایت، متل در فرهنگ بومی*، بوشهر: شروع.

۱۵. مارزلف، اولرییش (۱۳۷۱). *طبقه‌بندی قصه‌های ایرانی*، ترجمه کاووس جهانداری، تهران: سروش.

۱٦. محجوب، محمدجعفر (۱۳۸٦). *ادبیات عامیانه ایران*، به کوشش حسن ذوالفقاری، تهران: چشمه.

۱۷. مکاریک، ایرناریما (۱۳۸۸). *دانش‌نامه نظریه‌های ادبی معاصر*، ترجمه مهران مهاجر و محمد نبوی، چ۳، تهران: آگاه.

۱۸. یوسفی‌نکو، عبدالمجید (۱۳۸۹). *ریخت‌شناسی داستان پیامبران در تفسیر طبری و سور آبادی، کاوش‌نامه*، سال یازدهم شماره دوم ص ۱٤۲ـ ۱۲۱ .

۱۹. یونگ، کارل گوستاو (۱۳۷۷). *روانشناسی ضمیر ناخودآگاه*، ترجمه محمدعلی امیری، تهران: علمی فرهنگی.

Archive of SID

www.SID.ir