

ریخت‌شناسی قصه‌های قشقای براساس نظریه ساخت‌گرایی

جواد دهقانان^۱ اسدالله نوروزی^۲ مهناز پارسانسب^۳

(تاریخ دریافت: ۹۳/۱۲/۶ تاریخ پذیرش: ۹۵/۶/۲۰)

چکیده

یکی از مهم‌ترین ساکنان سرزمین ایران قوم ترک‌زبان قشقای هستند. این قوم ادبیات و فرهنگ غنی دارند که به نظر می‌رسد در جریان یکسان‌سازی و فرایند مدرنیته جامعه ایران در حال اضمحلال است. قصه‌ها بخشی از ادبیات و فرهنگ شفاهی قشقای است. تاکنون مطالعه‌ای با رویکرد ساختاری بر روی قصه‌های قشقای صورت نگرفته، لذا در این پژوهش ده قصه برای نمونه بررسی شده است. روش بررسی براساس خویشکاری‌های پیشنهادی خدیش است که خود برگرفته از الگوی ریخت‌شناسانه ولادیمیر پراب، محقق فرمالیست روسی، است. برای این کار ابتدا قصه‌ها تجزیه و تحلیل شده‌اند و سپس الگوی هر قصه به همراه ترکیب حرکت‌های آن ذکر شده است. این بررسی نشان می‌دهد که قصه‌های قشقای قابلیت بررسی ساختاری را دارند و تا حد زیادی با الگوی دیگر قصه‌های ایرانی همخوانی دارند.

واژه‌های کلیدی: قصه‌های قشقای، ریخت‌شناسی، فرمالیسم، ساختارگرایی.

۱. دانشیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه هرمزگان (نویسنده مسئول)

* . mirjavad2003@yahoo.com

۲. استادیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه هرمزگان

۳. کارشناس ارشد زبان و ادبیات فارسی

۱. مقدمه

یکی از زمینه‌های مطالعاتی جدید در رابطه با قصه‌ها، بررسی ساختاری است. این مطالعات که با مکتب ساختارگرایی و به‌خصوص با کار ولادیمیر پراپ، محقق فرمالیست روسی، اوج گرفت، به بررسی ساختمان و فرم متون می‌پردازد. پراپ در حوزه مطالعات قصه، انقلابی به‌وجود آورد که بعد از وی محققان بسیاری آن را دنبال کردند. آن‌ها ضمن ستودن کار پراپ بر لزوم کاهش کارکردهای ۳۱ گانه وی تأکید کرده‌اند. خدیش در کتاب *ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی* با توجه به این نظریات، ۳۱ کارکرد را به شش جفت تقلیل می‌دهد.

در این پژوهش ده قصه از قصه‌های شفاهی و مکتوب ایل قشقایی بر اساس خویشتکاری‌های خدیش تجزیه و تحلیل شده و الگوی آن‌ها استخراج شده است. از آنجا که تاکنون هیچ بررسی ساختاری بر روی این قصه‌ها انجام نشده است، این پژوهش می‌تواند راهگشای این زمینه باشد. قصه‌های قشقایی شباهت زیادی با قصه‌های آذری دارند و این امر احتمالاً ناشی از آن است که مکان اولیه ایل قشقایی سرزمین آذربایجان بوده است و همچنین طایفه‌ای کوچک در بین قوم قشقایی به نام عاشیق‌ها- که آن‌ها را جزو عاشیق‌های آذربایجان می‌دانند- وجود داشته که بسیاری از قصه‌های قشقایی از زبان آن‌ها، روایت شده است.

قصه‌های قشقایی انواع و موضوعات مختلفی چون خیالی، تاریخی، طنز، حیوانات، قصه‌های برگرفته از زندگی عادی، عاشقانه و مذهبی دارد. پیام این قصه‌ها مانند بیشتر قصه‌ها ترویج و اشاعه اصول انسانی و برادری و برابری و عدالت اجتماعی است. برخی از این قصه‌ها نوعی وسیله مبارزه برای مردم محروم و زحمت‌کش شمرده می‌شود.

این پژوهش می‌کوشد به این پرسش‌ها پاسخ دهد: آیا قصه‌های قشقایی قابلیت بررسی ساختاری را دارند؟ آیا ساختار این قصه‌ها با ساختار کلی قصه‌های ایرانی یکسان است؟ آیا این قصه‌ها با قانون توالی پراپ همخوانی دارد؟ و درنهایت آیا این قصه‌ها از نظر ساختمان با هم شباهت دارند یا خیر؟

۲. قصه‌پژوهی

تاکنون مطالعات زیادی درباره قصه‌ها صورت گرفته است که بیشتر به مضمون و محتوای قصه و خاستگاه آن‌ها پرداخته‌اند. فهرستی که به فهرست آرنه-تامسون مشهور است، شناخته‌شده‌تر از دیگران است. در این فهرست قصه‌ها بر اساس محتوا به چند نوع تقسیم شده‌اند و به هر کدام شماره‌ای اختصاص یافته است:

۱-۲۹۹. قصه‌های حیوانات؛

۳۰۰-۷۴۹. قصه‌های سحر و جادویی؛

۷۵۰-۹۴۹. قصه‌های مقدسان و تاریخی؛

۹۵۰-۹۹۹. قصه‌هایی با جنبه داستان کوتاه؛

۱۰۰۰-۱۱۹۹. قصه‌های مربوط به دیو ابله؛

۱۲۰۰-۱۹۹۹. قصه‌های خنده‌دار و لطیفه‌ها؛

۲۱۹۹-۲۰۰۰. قصه‌های مسلسل و مربوط به هم (ر.ک: مارزلف، ۱۳۷۱: ۴۸).

بررسی ساختمان قصه‌ها نخستین بار با کار ولادیمیر پراپ آغاز شد.

پراپ دسته‌بندی آثار فولکلوریک را بر اساس قواعد صوری آن‌ها انجام داد و از این رو کارش را ریخت‌شناسی نامید. او این اصطلاح را به معنای توصیف حکایت‌ها بر اساس واحدهای تشکیل‌دهنده آن‌ها و مناسبات این واحدها با یکدیگر و با کل حکایت به کار برد (احمدی، ۱۳۷۰: ۱۴۵).

اگرچه روش پرداخت میان فرمالیسم و ساخت‌گرایی در نوسان است؛ اما به روش ساخت‌گرایان نزدیک‌تر است.

۳. ساختارگرایی

ساختارگرایی که در اصل ریشه در فرمالیسم دارد و بسیار متأثر از اندیشه‌های فردینان سوسور، زبان‌شناس سوئدی، است، در سال ۱۹۶۰ به شکوفایی رسید. «این مکتب کانون توجه خود را بر شرایطی که ظهور معنا را ممکن می‌سازد، متمرکز می‌کند و در نتیجه به خود معنا توجه چندانی ندارد» (برتس، ۱۳۸۷: ۹۲).

آنچه آراء سوسور را با نقد ساختاری پیوند می‌دهد، طرح مسئله تمایزها در بررسی و مطالعه زبان است (امامی، ۱۳۸۵: ۲۳۱). از بین این تمایزها، ساختارگرایان به تمایز دال و مدلول و تمایز دو محور جانشینی و هم‌نشینی بسیار توجه کرده‌اند.

۳-۱. دال و مدلول

سوسور اعتقاد دارد که فرم و معنا را نمی‌توان از یکدیگر جدا کرد. او فرم را دال و معنا را مدلول معرفی می‌کند و از نظر او دال و مدلول مثل دو روی یک سکه‌اند.

دال
_____ نشانه:
مدلول

۳-۲. محورهای جانشینی و هم‌نشینی

پراپ در بررسی صد قصه روسی از این قاعده استفاده کرد و به این نتیجه رسید که نام شخصیت‌ها و قهرمانان اهمیت چندانی ندارد؛ زیرا بر اساس محور جانشینی به راحتی قابل تغییر است. مهم کارکرد شخصیت‌هاست که بر پایه محور افقی تعیین می‌شود (ر.ک: دهقانیان و حسام‌پور، ۱۳۹۰: ۳).

۳-۳. روش کار پراپ

۳۱ خویشکاری پراپ عبارت‌اند از:

۱. غیبت
۲. نهی
۳. نقض نهی
۴. خبرگیری شریر
۵. کسب خبر توسط قهرمان
۶. اغوهای فریب‌کارانه شریر
۷. تسلیم اغوهای شریر شدن
۸. شرارت - کمبود
۹. A-a میانجیگری B
۱۰. مقابله اولیه C
۱۱. عزیمت ↑
۱۲. اولین خویشکاری
۱۳. D بخشنده E
۱۴. دریافت عامل جادویی F
۱۵. انتقال مکانی G
۱۶. مبارزه H
۱۷. داغ گذاشتن J
۱۸. پیروزی I
۱۹. رفع مشکل K
۲۰. بازگشت
۲۱. ↓ پیگیری، تعقیب PR
۲۲. نجات RS
۲۳. ورود به طور ناشناس O
۲۴. ادعاهای
۲۵. L بی‌پایه
۲۶. M کار دشوار
۲۷. N شناخته‌شدن
۲۸. Q رسوایی
۲۹. EX شریر
۳۰. T تغییر شکل
۳۱. U مجازات شریر - عروسی - نشستن بر تخت پادشاهی W.

خدیش با تکیه بر کار پراپ و محققان بعد از او، با بررسی صد قصه ایرانی به این نتیجه می‌رسد که در این قصه‌ها «بسامد برخی از کارکردها آن‌قدر اندک است و حضورشان در داستان آن‌قدر غیرضروری است که می‌توان به راحتی از کنار آن‌ها گذشت. به این ترتیب او سی و یک خویشکاری را به شش جفت تقلیل می‌دهد. خدیش هفت شخصیت پراپ را هم به پنج شخصیت تقلیل می‌دهد» (ر.ک: ۱۳۸۷: ۸۱).

خویشکاری‌های پیشنهادی خدیش عبارت‌اند از:

۱. وضعیت مقدماتی: بروز مشکل (شرارت- کمبود) A(V)-(L)

۲. برخورد با یاریگر^۰ دریافت عامل جادویی (D-F)؛

۳. مبارزه^۰ پیروزی (H-I)؛

۴. تعقیب و گریز (PR_RS)؛

۵. کار دشوار^۰ انجام آن (M-N)؛

۶. ورود به صورت ناشناس^۰ شناسایی (O-Q)؛

۷. وضعیت پایانی: رفع مشکل (Z(W. U.K. RS)

خدیش برای جلوگیری از درهم آمیختگی و تفاوت نشانه‌های اختصاری، همان حروف پراپ را به کار می‌برد و تنها حرف Z را -که در فهرست پراپ وجود ندارد- برای نشان دادن وضعیت پایانی اضافه می‌کند. خدیش هشت خویشکاری اول پراپ را به صورت یک خویشکاری با عنوان «بروز مشکل» می‌آورد. بروز مشکل به دو صورت است: یا شرارتی است که در آغاز قصه رخ می‌دهد (V) و یا کمبود یا نیازی (L) است. خویشکاری‌های اول و هفتم در الگوی خدیش یک جفت را تشکیل می‌دهند که خویشکاری‌های دیگر بین آن‌ها فاصله انداخته‌اند (همان، ۸۲).

پیش از تحلیل قصه‌ها باید به نکته‌هایی درباره حرکت در قصه اشاره کرد. پراپ می‌گوید: از نظر ریخت‌شناسی می‌توان قصه را آن بسط و تطوری دانست که از شرارت یا کمبود شروع می‌شود و با گذشت از خویشکاری‌های میانجی به ازدواج یا دیگر خویشکاری‌های پایانی می‌انجامد. این بسط و تحول در قصه را می‌توان حرکت نامید. هر عمل شرارت‌بار جدیدی یا هر کمبود و نیاز جدیدی حرکت تازه-ای در قصه می‌آفریند (پراپ، ۱۳۸۶: ۱۸۳).

۴. معرفی ده قصه^۲ برگزیده ایل قشقایی

شماره	نام قصه	تیپ قصه‌ها در فهرست آرنه- تامسون
۱	آقساق جیران (آهوی لنگ)	450
۲	ماه‌تی تی	327
۳	صیدی خان و پریزاد	302 B
۴	شاه‌برخوردار	425 B
۵	مرد و آهو	938
۶	پاداش نیکی	507 C
۷	غریب و صنم	—
۸	پهلوان شیرزاد	301 E
۹	قره‌کاکا	—
۱۰	ملک محمد پادشاه	550

مارزلف در طبقه‌بندی قصه‌های ایرانی می‌گوید: علامت ستاره بدین معناست که با یک نوع خاص ایرانی مواجه هستیم. در این بخش خلاصه و تحلیل ده قصه بررسی شده ایل قشقایی آورده شده است (خط‌های ممتد، نشان‌دهنده سیر حرکت‌هاست. حرکت‌هایی هم که دارای پایانی مشترک هستند، با علامت آکلااد «{ }» نشان داده شده‌اند):

۴-۱. آهوی لنگ

۱. روزی مردی سنگریزه‌های رنگارنگی دید و در جیبش ریخت. سنگریزه‌ها در خانه تبدیل به گندم شدند. فردا رفت و چند کیسه از آن جمع کرد و برای بستن نخ‌ها را از گودالی بیرون کشید. دیوی بیرون آمد. مرد گفت: اگر رهایم کنی یکی از دو فرزندم را می‌آورم. مرد وقتی به زنش گفت؛ دختر شنید. ۲. دختر با برادر فرار کردند. دیو به دنبالشان ... ۳. به رودی رسیدند. دختر	۱. بروز مشکل (شرارت) $A(V)^2$ ۲. تعقیب و گریز PR-RS ۳. دریافت عامل جادو (در واقع استفاده از
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------

عامل جادو) F	گردنبندی در آب انداخت و عبور کردند. دیو خواست راه را نشانش دهند. ۴. دختر کف سفیدی را به جای سنگ نشان داد و دیو غرق شد. ۵. رفتند تا به چوپانی رسیدند که دو چشمه را نشان داد و گفت: از اولی نخورید؛ کور و لنگ می‌شوید. ۶. پسر از اولی خورد و آهوئی لنگ شد. به دومی که رسیدند دختر به درختی گفت: خم شو و بالای آن رفت و مخفی شد و به برادر گفت: از اینجا دور نشو. روزی چوپان پادشاه آمد. دید نوری در آب می‌افتد و اسب‌ها رم می‌کنند. وقتی به درخت نگاه کرد، دختر را دید و به پسر پادشاه خبر داد. ۷. پسر عاشق دختر شد. پیرزنی با حيله او را از درخت پایین آورد. ۸. شاهزاده با دختر ازدواج کرد. ۹. روزی دختر که حامله بود با کنیزی به چشمه رفت. کنیز او را در چاه انداخت و به جای او نزد شاهزاده رفت. روزی کنیز به شکارچیان دستور داد آهو را که برای دختر غذا می‌برد، شکار کنند. ۱۰. شکارچیان صدای دوقلوهایی را که به دنیا آمده بودند شنیدند و آن‌ها را نجات دادند. شاهزاده دستور داد کنیز را به قاطر بستند.
۴. پیروزی I	
۵. دیدار با یاریگر D	
۶. بروز مشکل (کمبود)	
A(L)	
۷. بروز مشکل (کمبود-شرارت)	
A(L-V)	
۸. ازدواج w	
۹. بروز مشکل (شرارت)	
A(V) ²	
۱۰. وضعیت پایانی (از سرگیری ازدواج- مجازات شریر) U	
Z(w ²)	

الگوی قصه: $A(V)^2, PR-RS, F, I, D, A(L)^2, A(V), (W^*), A(v)^2, Z(W^2-U)$

حرکت‌های قصه:

۱. K _____ A
۲. W^* _____ A
۳. W^2 _____ A

۲-۴. ماه‌تی

۱. بروز مشکل (کمبود- شرارت)	۱. خانواده فقیری هفت دختر داشتند. تصمیم گرفتند از دست دخترها خلاص شوند. صبح پدر آن‌ها را به بهانه چیدن بنه ^۳ به کوه برد و رها کرد و از آنجا کوچ کردند. ۲. دخترها برای پیدا کردنشان به راه افتادند. در راه ماه‌تی ^۴ که کوچک‌تر بود. در گودالی نخی دید و آن را کشید و شهری پیدا شد و داخل شدند. ۳. شب که شد دیوی آمد. دخترها اجازه خواستند که بمانند، دیو قبول کرد. صبح که دیو نبود، ماه‌تی ^۴ به اتاقی وارد شد و جنازه‌هایی دید. فهمیدند دیو مردم شهر را کشته است. ۴. دیو را
۲. دریافت عامل جادویی F	
۳. بروز مشکل (شرارت) A(V)	
۴. پیروزی بر شریر I	

<p>۵. بروز مشکل $A(V)$ ۶. پیروزی I ۷. وضعیت پایانی (گریز- ازدواج- رفع کمبود) $RS-W^*-K$</p>	<p>در آب جوش انداختند و مرد. ۵. بعد از مدتی برادر دیو آمد. به او آبکشی دادند که آب بیاورد و فرار کردند. ۶. دیو وقتی برگشت دق کرد و مرد. ۷. دخترها رفتند تا به شهر دیگری رسیدند. شش خواهر بزرگ با پسران وزیر و ماه‌تی‌تی با پسر پادشاه آن شهر ازدواج کرد و برای همیشه در آنجا ماندند و از فقر نجات یافتند.</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

الگوی قصه: $A(L)^2(V), PR-RS, F, A(V)^2, (I)^2, Z(RS-W^*-K)$

حرکت‌های قصه:

۱. A ادامه ۱ W^*

۲. A K

۳. A K

۳-۴. صیدی خان و پریزاد

<p>۱. بروز مشکل (کمبود) $A(L)$ ۲. رفع کمبود $Z(W^*)$ ۳. بروز مشکل (شرارت) $A(V)$ ۴. کشمکش و پیروزی $H-I$ ۵. بروز مشکل (شرارت) $A(V)^3$ ۶. وضعیت پایانی (رفع کمبود- مجازات شیر-از سرگیری ازدواج) $Z(K-O-Q-U-W^2)$</p>	<p>۱. شبی پسر شاه حلب که نامش صیدی‌خان بود و پریزاد، دختر شاه آذربایجان، یکدیگر را در خواب دیدند و عاشق هم شدند. هر دو برای یافتن هم به راه افتادند. ۲. یکدیگر را پیدا کردند و ازدواج کردند و در جایی ساکن شدند. ۳. روزی شاهزاده به شکار رفت و پریزاد تازی از مویش را به او داد. در جایی مو در آب افتاد و کشاورزی آن را یافت و نزد پسر پادشاه برد. پسر از پدر خواست صاحب مو را پیدا کند. پادشاه افرادی را فرستاد و آن‌ها را پیدا کردند. ۴. صیدی‌خان به آن‌ها حمله کرد و شکستشان داد. ۵. پیرزنی به خرابه رفت و آن دو را بیهوش کرد و سر صیدی‌خان را برید و پریزاد را برد. ۶. صیدی‌خان را امام علی^(ع) زنده کرد و او به طور ناشناس رفت و زهره را مجازات کرد و پسر پادشاه هم پریزاد را برگرداند.</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

الگوی قصه: $A(L), Z(W^*), A(V), H-I, A(V)^3, Z(K-O-Q-U-W^2)$

حرکت‌های قصه:

۱. A W^*

۲. A W^2

۴-۴. شاه برخوردار

مشکل	۱. بروز	۱. روزی دو برادر تصمیم گرفتند اگر صاحب فرزند شدند، فرزندانشان با هم ازدواج کنند. ۲. یکی صاحب دختر و دیگری صاحب پسری به شکل اژدها شد. مادر پسر اسمش را شاه‌برخوردار گذاشت. ۳. وقتی دختر خواست با پسر ازدواج کند پدر و مادرش مخالفت کردند. ۴. آن‌ها فهمیدند او انسان است و از دختر خواستند که از او بخواهد که شکل اصلی‌اش را نشان دهد. ۵. پسر قبول کرد به شرط آنکه آنجا را ترک کند. پوست گردویی به دختر داد تا آتش بزند و ظاهر شد. ۶. انگشتری به دختر داد و گفت: اگر خواستی مرا ببینی باید کفشی آهنی بپوشی و چماقی آهنی برداری، هر جا که کفش سوراخ و چماق کج شد، مرا می‌یابی. دختر رفت تا کنار چشمه‌ای کفش سوراخ و چماق کج شد. ۷. با انداختن انگشتر در مشک آب خواهر پسر او را از آمدن خود آگاه کرد و به خانه آمد. ۸. مادر پسر شروع به آزار دختر کرد و در سه مرحله کارهای دشواری به او سپرد. دختر هر سه بار آن‌ها را انجام داد. زن تصمیم به کشتن دختر گرفت. ۹. پسر و دختر فرار کردند.
	(کمبود) A(L)	
	۲. رفع کمبود Z(K)	
مشکل	۳. بروز	
	(کمبود) A(L)	
	۴. بروز مشکل (شرارت- کمبود)	
	A(V)(L)	
	۵. رفع کمبود Z(k)	
	۶. کار یا مأموریت دشوار- انجام آن M-N	
	۷. ورود ناشناس- شناسایی O-Q	
	۸. بروز مشکل (شرارت) A(V) ⁴	
	۹. وضعیت پایانی (گریز- ازدواج) Z(RS-W*)	

الگوی قصه: A(L), Z(K), A(L)(V), M-N, O-Q, A(V)⁴, Z(RS-W*)

حرکت‌های قصه:

A.1 K _____

A.2 _____ ادامه حرکت دوم w*

A.3 K _____

A.4 K _____

۴-۵. مرد و آهو

۱. بروز مشکل (شرارت)	۱. روزی مردی به شکار رفت. آهویی دید که گفت: من بد اقبالی‌ام؛ بگو اکنون تو را فراگیرم یا در پیروی؟ گفت: اکنون و پرسید: کی این بدبختی تمام می‌شود؟ آهو گفت: دو نشانه دارد: لیوانی از دستت می‌افتد و نمی‌شکند؛ درخت خشکیده‌ای سبز می‌شود. ۲. مرد به خانه
	A(V)
۲. بروز مشکل (شرارت)	
	A(V)
۳. بروز مشکل (شرارت-)	

<p>کمبود) $A(V-L)$ ۴. دیدار با یاریگر و دریافت عامل جادو-D F ۵. وضعیت پایانی (ازسرگیری ازدواج-رفع کمبود) $Z(K-O-Q-W^2)$</p>	<p>رفت دید دار و ندارش خاکستر شده است. ۳. دست زن و دو پسرش را گرفت و رفت. شب را در بیابانی ماند. کاروانی هم آمد. کاروان به بهانه کمک برای به دنیا آوردن بچه‌ای زن را دزدید. مرد رفت تا به رودخانه‌ای رسید. کنار رودخانه یکی از پسران را گرگ برد و یکی را آب. ۴. رفت تا به شهری رسید و شاگرد مغازه‌ای شد که درخت خشکیده‌ای جلو آن بود. ۵. بچه‌ها را گاوچران و کشاورزی نجات دادند. بعد از سال‌ها روزی لیوان افتاد و نشکست و درخت سبز شد. مرد از آنجا رفت و کاری به راه انداخت و غلامانی خرید. چوپان و کشاورز هم پسران را به او فروختند. کاروان هم آمد و زن همراهش بود و مرد آن‌ها را به خانه‌اش دعوت کرد. مرد زن را شناخت و دید که رئیس با او مثل خواهر رفتار می‌کند و چیزی نگفت تا موقع خواب دو پسر شروع به تعریف سرگذشت خود کردند و فهمیدند برادرند. زن شنید. آمد و خود را معرفی کرد. مرد هم خود را معرفی کرد و رئیس کاروان را بخشید.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

الگوی قصه: $A(V)^3 (L), D-F, Z(K-O-Q-W^2)$

حرکت‌های قصه:

_____ A.1

_____ A.2 $K-W^2$

_____ A.3

۴-۶. پاداش نیکی

<p>۱. بروز مشکل (کمبود- شرارت) $A(L-V)$ ۲. دیدار با یاریگر و دریافت عامل جادو-$D-F$ ۳. کشمکش و پیروزی $H-I$ ۴. وضعیت پایانی</p>	<p>۱. شاه‌ی دخترتری داشت که با هرکس ازدواج می‌کرد، می‌مرد. جوانی فقیر تصمیم گرفت با دختر ازدواج کند. در راه حوضچه‌ای دید که چند ماهی در آن بود و آبش کم بود. جوان به کسی پولی داد که در آن آب بریزد. ۲. در راه با پیرمردی همسفر شد، طلایی پیدا کردند و پیرمرد آن را برداشت. وقتی به قصر رسیدند جوان با کمک پیرمرد و کاری که پیرمرد به او یاد داد، ۳. اژدهایی را که در قالب دختر بود کشتند و با دختر ازدواج کرد. ۴. روزی جوان به راه افتاد که برگردد. در راه پیرمرد گفت: طلا برای تو و</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

(ازدواج- رفع کمبود) $Z(W^* K)$	عروس برای من؛ اما جوان قبول نکرد. کمی جلوتر که رفتند، پیرمرد گفت: هر دو برای خودت. کمک من به امر خدا و پاداش کار نیکی بود که برای ماهی‌ها کردی.
-----------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

الگوی قصه: $A(L-V), D-H-F, H-I, Z(w^*-K)$

حرکت قصه:

A.1 W^*-K

۴-۷. غریب و صنم

۱. بروز مشکل $A(L)$	<p>۱. حاکمی دختری به نام صنم داشت که عاشق نوازنده قصر غریب شد. ۲. غریب هم عاشق او شد. ۳. صنم به پدر پیغام داد زمان ازدواجش رسیده است. ۴. پادشاه جوانان را جمع کرد. در بین آن‌ها پسرعموی صنم، ولد، هم بود. صنم غریب را انتخاب کرد. ۵. ولد به غریب گفت: برای ازدواج باید پول زیادی داشته باشی. ۶. به خانه رفت و در خواب امام علی^(ع) را دید که انگشتری به او داد و او را به شام و حلب راهنمایی کرد. صبح انگشتر را به صنم داد. ۷. ولد خود را همسفر او جا زد. در راه خواست او را بکشد؛ اما موفق نشد و به شهر برگشت و گفت: غریب را جانوران دریدند. غریب به حلب رسید. ولد مادر صنم را به خواستگاری او فرستاد. صنم قبول نکرد؛ اما ولد دست‌بردار نبود. ۸. بعد از هفت سال تاجری آمد و صنم و مادر غریب با دادن سه نشانه به همراه انگشتر از او خواستند غریب را پیدا کند. تاجر به حلب رفت و به غریب خبر داد. ۹. امام علی^(ع) او را سوار بر اسب کرد و آورد. او مقداری از خاک کف پای اسب امام را برداشت. ۱۰. با سازش به قصر رفت. وقتی شروع به نواختن کرد، او را شناختند. ۱۱. با خاکی مادر و خواهر و برادرش را شفا داد و خواهرش را به عقد ولد درآورد و ازدواج کرد.</p>
۲. رفع کمبود $Z(K)$	
۳. بروز مشکل $A(L)$ (کمبود)	
۴. رفع کمبود $Z(K)$	
۵. بروز مشکل (شرارت) $A(V)$	
۶. یاریگر-دریافت عامل جادو $D-F$	
۷. بروز مشکل (شرارت) $A(V)^2$	
۸. دیدار با یاریگر D^2	
۹. دریافت عامل جادو F	
۱۰. ورود ناشناس و شناسایی $O-Q$	
۱۱. وضعیت پایانی (رفع کمبود-ازدواج) $Z(K-W^*)$	

الگوی قصه: $A(L), Z(K), A(L), Z(K), A(V), D-F, A(V)^2, D^2 -F, O-Q,$

$Z(K-W^*)$

حرکت‌های قصه:

K _____ A.۱

K _____ A.۲

K-W* _____ A.۳

۴-۸. پهلوان شیرزاد

مشکل	۱. بروز	۱. کودکی گم شد. ۲. شیری او را پیدا کرد. ۳. بزرگ کرد و
	A(L) (کمبود)	اسمش را شیرزاد گذاشت و به او جنگ و شکار آموخت. ۴.
	۲. دیدار با یاریگر D	شیر مُرد. شیرزاد به شهر آمد و شهرت پهلوانی او به همه جا
	۳. رفع کمبود Z(K)	رسید. دو پهلوان به ترتیب با کندن درخت چنار و با کندن
	۴. کشمکش و پیروزی ^۲	کوهی به جنگش آمدند و شکست خوردند و غلام او شدند. ۵.
	(H- I)	در جایی ساکن شدند و قرار شد هر روز دو نفر به شکار روند
	۵. بروز مشکل (شرارت)	و یکی بماند. روز اول چناری ماند. غذا درست کرد. پیرمردی
	A(V) ³	آمد و غذاها را خورد. روز دوم به سراغ کوهکن آمد و روز
	۶. پیروزی بر شریب I	سوم به سراغ شیرزاد. ۶. شیرزاد فهمید که او دیو است و سرش
مشکل	۷. بروز	را کند. ۷. سر در چاه افتاد. شیرزاد ته چاه رفت. در چاه دختری
	A(V) (شرارت)	دید. با طناب بالا فرستاد. دو پهلوان عاشق دختر شدند و طناب
	۸. دیدار با یاریگر D	را بردند. ۸. در ته چاه بیابان و پیرمردی را دید. ۹. همراهش به
مشکل	۹. بروز	شهر رفت. شیونی شنید و علت را پرسید. پیرمرد گفت: ازدهایی
	A(V) (شرارت)	سر آب است که با کشتن دختری اجازه می‌دهد آب جاری
	۱۰. کشمکش- پیروزی بر	شود. امروز نوبت دختر پادشاه است. ۱۰. شیرزاد ازدها را کشت.
	شریب	۱۱. او را نزد سیمرخ بردند. سیمرخ او را به سرزمینش برد و با
	H-I	دختر درون چاه ازدواج کرد و دو پهلوان را بخشید.
	۱۱. وضعیت پایانی (رفع	
	کمبود- ازدواج) Z(K-W*)	

الگوی قصه: H-, A(V), D, A(V)², I, A(V)², (H-I)², Z(K), D, A(L)

I, Z(K-W*)

حرکت‌های قصه:

K _____ A.۱

K _____ A.۲

K _____ A.۳

ریخت‌شناسی قصه‌های قشقای براساس نظریه ساخت‌گرایی _____ جواد دهقانیان و همکاران

۴. $K-W^*$ _____ A

۴-۹. قره کاکا

<p>۱. بروز مشکل (شرارت- کمبود) $A(V)(L)$ ۲. دیدار با یاریگر و دریافت عامل جادو D-F ۳. رفع کمبود $Z(K)$ ۴. بروز مشکل (شرارت) $A(V)$ ۵. دیدار با یاریگر و دریافت عامل جادو D-F ۶. وضعیت پایانی $Z(K)^2$</p>	<p>۱. روزی دو کودک را با شترانشان دزدیدند و به قبیله دیگری بردند و پدر و مادرشان از گریه کور شدند. ۲. مردم قبیله آزارشان می‌دادند. نزد پیرزنی رفتند و مشکلشان را گفتند. پیرزن گفت: یکی از شتران خود را به صحرا ببرید و شروع کنید به نواختن آهنگ‌های محلی خود. شتر شما را به سرزمینتان می‌برد. ۳. پسران تنها شتری را که باقی مانده بود به همراه شتران آن قبیله با خود بردند. ۴. شب‌هنگام برادری که نامش قره‌کاکا بود، خواست شجاعت برادر را امتحان کند. پنهان شد و ناگهان از جلو او ظاهر شد. برادر نادانسته او را کشت. وقتی فهمید برادرش را کشته است، او را زیر درختی گذاشت. ۵. کسی آمد و او را زنده کرد و دستمالی داد. ۶. به خانه که رسیدند دستمال را بر چشم پدر و مادر کشیدند و شفا یافتند.</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

الگوی قصه: $A(V)(L), D-F, Z(K), A(V) D-F, Z(K)^2$

حرکت‌های قصه:

۱. A _____ K

۲. A _____ K

۴-۱۰. ملک محمد پادشاه

<p>۱. بروز مشکل (کمبود) $A(L)$ ۲. کار دشوار M ۳. بروز مشکل (کمبود) $A(L)$ ۴. دیدار با یاریگر D^2 ۵. کشمکش و پیروزی $(H-I)^3$</p>	<p>۱. پادشاهی سه پسر داشت. خواب دید اگر مرغ‌زنگار را به دست آورد جوان می‌شود. ۲. گفت: هر کس آن را بیاورد او را جانشین خود می‌کنم. ۳. پسران رفتند. به یک دوراهی رسیدند که روی سنگی نوشته بود «سمت چپ خطرناک». پسری که نامش ملک محمد بود آن را انتخاب کرد و برادران از راست رفتند تا به شهری رسیدند. مدتی ماندند و هر چه</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>۶. انجام کار دشوار N</p> <p>۷. بروز مشکل (کمبود) A(L)</p> <p>۸. رفع مشکل (کمبود) Z(K)</p> <p>۹. بروز مشکل (شرارت) A(V)</p> <p>۱۰. رفع کمبود Z(K)</p> <p>۱۱. تعقیب PR</p> <p>۱۲. مجازات شریر U</p> <p>۳. کار دشوار و انجام آن M-N</p> <p>۱۴. وضعیت پایانی (ازدواج و پادشاهی) W*</p>	<p>داشتند در قمار باختند و شاگرد حمامی و قهوه‌چی شدند.</p> <p>۴. ملک محمد به بیابانی رسید و با دیوی روبه‌رو شد که او را راهنمایی کرد. بعد رفت تا به سه قلعه رسید که صاحبشان سه دیو بودند. به کمک زنان دیو آن‌ها را کشت.</p> <p>۶. بعد به قصر صاحب مرغ که شاهزاده‌خانمی بود، رفت و مرغ را برداشت و به همراه سه زن و غنائم، به دوراهی رسید. ۷. دید برادرانش نیامده‌اند. ۸. به شهر رفت و آن‌ها را آورد. ۹. برادران او را کشتند و نزد پدر رفتند. ۱۰. ملک محمد را حضرت خضر زنده کرد. ۱۱. صاحب مرغ به شهر آمد و آورنده مرغ را طلب کرد. برادران خود را معرفی کردند؛ اما نگفتند چگونه این کار را کردند. ۱۲. پدر به سبب دروغشان آن‌ها را به زنجیر کشید. ۱۳. ملک محمد آمد و توضیح داد. دختر شرط گذاشت که اگر در مسابقه کشتی او را شکست دهد، سپاهش را به او می‌دهد و اگر شکست خورد مرغ را پس می‌دهد. دختر را شکست داد. ۱۴. با او ازدواج کرد و برادران را آزاد کرد و جانشین پدر شد.</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

الگوی قصه: A(L), M, A(L), D², (H-I)³, N, A(L), Z(K), A(V), Z(K), PR,

U, M- N, Z(W*)

۲. A

۱. A W*

۳. A

۵. شخصیت‌ها و عوامل جادویی در ده قصه برگزیده ایل قشقایی

شماره	قهرمان	شریر	شاهزاده خانم	فرستنده	یاربگر	عامل جادو
۱	دختر	والدین، دیو، پیرزن ندیمه	دختر	—	چوپان، برادر، شکارچی	گردنبند، ورد «چنارم خم شو» - «ای آب را بده»

ریخت‌شناسی قصه‌های قشقای براساس نظریه ساخت‌گرایی _____ جواد دهقانیان و همکاران

۲	ماه‌تی‌تی	والدین، دو دیو	ماه‌تی‌تی	—	—	نخ
۳	صیدی-خان	پسر پادشاه، زهره	پریزاد	—	امام‌علی ^(ع)	دستمال
۴	شاه-برخوردا	مادر شاه برخوردار	دختر عمو	—	خواهر	پوست گردو
۵	مرد	آهو، رئیس-کاروان، گرگ	زن مرد	—	مغازه‌دار، چوپان، کشاورز	درخت خشکیده
۶	جوان	اژدها	دختر	—	پیرمرد	ورد پیرمرد
۷	غریب	شاهزاده ولد	صنم	—	امام‌علی ^(ع) ، تاجر	انگشتر، خاک
۸	شیرزاد	دو پهلوان، دیو، اژدها	دختر چاه	—	ماده‌شیر، سیمرغ	سیمرغ
۹	دو برادر	دزدان، برادر (قره‌کاکا)	—	—	پیرزن، فرد ناشناس	دستمال
۱۰	ملک-محمد	سه دیو، برادران	صاحب مرغ	پادشاه	دیو اول قصه، سه زن، حضرت خضر	مرغ‌زنگار، آب حیات

۵-۱. تحلیل قصه‌ها

پراپ به نوعی از بسط در قصه‌ها اشاره می‌کند که بیشتر محتوایی است و به یکی از چهار روش زیر صورت می‌گیرد:

۱. بسط از طریق خویشکاری کشمکش و پیروزی H-I؛

۲. بسط از طریق خویشکاری کار دشوار و انجام آن M ° N؛

۳. بسط از طریق دو خویشکاری کشمکش و پیروزی- کار دشوار و انجام آن H-I و M ° N؛

۴. بسط بدون هیچ یک از این خویشکاریها (ر.ک: پراپ، ۱۳۸: ۲۰۴).

از بین ده قصه بررسی شده، قصه‌های ۱، ۲، ۳، ۶ و ۸ از طریق خویشکاری H-I بسط یافته‌اند. البته در قصه‌های شماره ۱ و ۲ («آهوی لنگ» و «ماه‌تی‌تی») فقط پیروزی یافتن بر شریر (I) دیده می‌شود و جنگی در کار نیست؛ زیرا قهرمان هر دو قصه مؤنث هستند.

قصه شماره ۴ («شاه برخوردار») از طریق خویشکاری M-N؛ قصه شماره ۱۰ («ملک محمد پادشاه») از طریق دو جفت خویشکاری H-I و M-N و قصه‌های شماره ۵، ۷ و ۹ بدون هیچ یک از این خویشکاریها بسط یافته‌اند.

بنابراین از بین این ده قصه، پنج قصه از طریق جنگ و کشمکش بسط یافته‌اند که این امر یکی از ویژگی‌های بارز قصه‌های ایلی است. کیانی در این باره می‌گوید: «در افسانه‌های ایلی مردم آرزومند رفع بیدادگری و ظلم و ستم هستند و به همین دلیل سال‌ها مبارزه خود را ادامه می‌دهند. در واقع این نوع قصه‌ها یک نوع وسیله مبارزه برای مردم محروم و زحمت‌کش است» (ر.ک: کیانی، ۱۳۸۶: ۵). از نظر تعداد حرکت‌ها، بیشتر قصه‌های بررسی شده سه حرکتی هستند. از بین ده قصه، پنج قصه سه حرکتی، دو قصه دو حرکتی، دو قصه چهار حرکتی و یک قصه هم تک حرکتی است.

۲-۵. هم‌پوشانی یا اشتراک نقش‌ها

پراپ در بخش توزیع خویشکاریها در بین اشخاص قصه، درباره این موضوع بحث می‌کند که برخی نقش‌ها بین شخصیت‌های قصه مشترک است و ممکن است شخصیتی در محدوده کارکردهای شخصیت دیگر وارد شود.

در قصه‌های بررسی شده نیز اشتراک در حوزه‌های کارکرد مشاهده می‌شود. در قصه «پهلوان شیرزاد»، دو پهلوان در ابتدای داستان دشمن شیرزاد هستند. بعد با او دوست می‌شوند و در بخش دیگری از قصه دوباره در نقش شریر ظاهر می‌شوند.

در داستان «قره‌کاکا» دو برادر ابتدا یاور هم هستند؛ اما در ادامه یکی از آنها در نقش شریر ظاهر شده است (البته این شرارت ناخواسته رخ می‌دهد).

ریخت‌شناسی قصه‌های قشقای براساس نظریه ساخت‌گرایی _____ جواد دهقانان و همکاران

در قصه «مرد و آهو» رئیس کاروان ابتدا زن مرد را می‌دزدد؛ اما بعد با او مثل خواهر رفتار می‌کند.

۳-۵. سه‌گان شدن عناصر

یکی از عناصر برجسته قصه‌های جادویی که در دیگر انواع آن، از جمله حماسه و اسطوره نیز بسیار دیده می‌شود، عنصر تکرار است که بیشتر در قالبی سه‌گانه رخ می‌دهد. این عنصر علاوه بر تأکید بر اهمیت حادثه‌ای که رخ می‌دهد و توانایی‌های خاص قهرمان، نوعی تعلیق در قصه به وجود می‌آورد (خدیش، ۱۳۸۷: ۱۱۱).

در قصه‌های قشقای تکرارها بدین صورت است:

- انجام سه کار دشوار که مادر شاه بر خوردار از دختر می‌خواهد انجام دهد (۴).

- از دست دادن سه عضو خانواده در سه مرحله (۵).

- سه دور چرخیدن عروس دور داماد (۶).

- سه نشانه غریب که صنم به تاجر می‌گوید (۷).

- سه پهلوان و برخورد با دیو ریش‌قرمز در سه مرحله که قهرمان در برخورد سوم او را می‌کشد. سه بار به درون چاه رفتن پهلوانان و موفقیت سومین نفر (قهرمان) (۸).

- به جست‌وجو رفتن سه برادر. کشتن سه دیو. برخورد با سه یاریگر زن (۱۰).

۴-۵. خویشکاری‌های جفتی

برخی از خویشکاری‌ها در قصه‌ها بیشتر با هم می‌آیند و فقط گاهی اتفاق می‌افتد که خویشکاری‌های دیگر بین آن‌ها فاصله می‌اندازد و به ندرت به صورت تکی می‌آیند. خویشکاری‌های جفتی عبارت‌اند از: نهی و نقض نهی (-)؛ دیدار با یاریگر و دریافت عامل جادویی (D-F)؛ کشمکش و پیروزی (H-I)؛ کار دشوار و انجام آن (M-N)؛ تعقیب و گریز (PR-RS) و ورود ناشناس و شناسایی (O-Q).

در قصه‌های قشقای، خویشکاری‌های جفتی به صورت‌های زیر دیده می‌شوند:

- برخورد با یاریگر و دریافت عامل جادو (D-F):

- قصه پاداش نیکی: جوان با پیرمردی برخورد می‌کند و او به جوان رمزی را

می‌آموزد که به کمک آن با دختر پادشاه ازدواج می‌کند.

- غریب و صنم: غریب امام علی^(ع) را در خواب می‌بیند و از وی انگشتی دریافت می‌کند.

- قره کاکا: برادر با فردی دیدار می‌کند که برادرش را زنده می‌کند و دستمالی جادویی به او می‌دهد.

- ملک محمد پادشاه: حضرت خضر ملک محمد را با دادن آب حیات زنده می‌کند. همچنین ملک محمد با دیوی به عنوان یاریگر برخوردار می‌کند و از او راهنمایی دریافت می‌کند؛ اما عامل جادویی در کار نیست

- آهوی لنگ: بچه‌ها با چوپانی برخوردار می‌کنند و به سوی دو چشمه راهنمایی می‌شوند که این راهنمایی را نمی‌توان دریافت عامل جادویی شمرد؛ بنابراین فقط عنصر D (دیدار با یاریگر) دیده می‌شود. عامل جادوی این قصه گردنبندی است که دختر آن را در ابتدای داستان در آب می‌اندازد و وردی است که به زبان می‌آورد و به آب می‌گوید: «راه بده که دشمن آمد» یا خطاب به چنار می‌گوید: «چنارم خم شو» که در اینجا فقط عنصر F دیده می‌شود و یاریگری این‌ها را به قهرمان نمی‌دهد.

- ماه‌تی‌تی: یاریگری در کار نیست و عامل جادویی خودبه‌خود ظاهر می‌شود (نخی که با کشیدن آن غذاهای مختلف و شهری با دروازه‌های مختلف از درون زمین پدیدار می‌شود).

- شاه‌برخوردار: دختر با خواهر شاه‌برخوردار (یاریگر) روبه‌رو می‌شود؛ اما عامل جادویی دریافت نمی‌کند.

۵-۵. خویشکاری‌های جنگ و پیروزی (H-I)

این دو خویشکاری همه جا به صورت جفت ظاهر می‌شود، جز دو قصه «آهوی لنگ» و «ماه‌تی‌تی» که فقط پیروزی بر شریر دیده می‌شود و جنگی صورت نمی‌گیرد.

کار دشوار و انجام آن (M-N): در دو داستان «شاه‌برخوردار» و «ملک محمد» دیده می‌شود. در شاه‌برخوردار خویشکاری D (دختر به کمک شاه‌برخوردار از عهده سه کار دشوار برمی‌آید) و در ملک محمد خویشکاری‌های D و H-I بین آن‌ها فاصله انداخته است.

ریخت‌شناسی قصه‌های قشقای براساس نظریه ساخت‌گرایی _____ جواد دهقانان و همکاران

تعقیب و گریز (PR-RS): در داستان «آهوی لنگ» و «ماه‌تی‌تی» هر دو خویشکاری با هم آمده‌اند؛ اما در داستان «شاه برخوردار» فقط فرار (RS) دیده می‌شود. در ملک‌محمد هم فقط تعقیب (PR) آمده است.

ورود ناشناس و شناسایی (O-Q): «میان این دو نیز جز موارد معدودی که پی هم می‌آیند، معمولاً خویشکاری‌های M-N فاصله می‌اندازد. قهرمان پس از ورود ناشناس، به‌واسطه انجام کار دشواری که دیگران از عهده‌اش برنیامده‌اند، شناسایی می‌شود» (خدیش، ۱۳۸۷: ۱۰۷).

در داستان «غریب و صنم»، غریب به شکل ناشناس به شهر می‌آید (O) و با نواختن کمانچه شناخته می‌شود (Q). در «شاه برخوردار» و «مرد و آهو» هر دو جفت با هم دیده می‌شوند. در مواردی که ورود ناشناس در قصه نیست به جای آن معمولاً صحبت از داغ و نشانه‌ای است که سبب شناسایی فرد مورد نظر می‌شود یا دستمال و انگشتری که قهرمان با ارائه آن شناخته می‌شود. پراپ این عنصر را با علامت J مشخص می‌کند، برای مثال در «ماه‌تی‌تی» فردی را که ماه‌تی‌تی انتخاب کرده است، نشانه‌ای از کف دست ماه‌تی‌تی بر کمرش قرار دارد و بعد از دیدن این نشان همه می‌فهمند که او کسی است که ماه‌تی‌تی می‌خواهد با او ازدواج کند. در داستان ملک‌محمد او پس از گفتن روش آوردن مرغ‌زرنگار و نشان دادن گوش سه دیوی که کشته بود (J)، شناخته می‌شود (Q).

۵-۶. خویشکاری‌های مانعة‌الجمع

پراپ به نکته‌هایی درباره خویشکاری‌های مانعة‌الجمع اشاره کرده است؛ به این معنا که برخی از کارکردها به صورت توأمان در یک حرکت واحد از داستان چنان به ندرت می‌آیند که می‌توان گفت مانعة‌الجمع بودنشان قاعده‌ای کلی است. به تشخیص پراپ کار دشوار و انجام آن (M-N) و جنگ و پیروزی (H-I) از این گونه‌اند و از میان صد قصه بررسی شده پراپ، فقط سه مورد هر دو خویشکاری با هم در یک حرکت آمده‌اند. خدیش می‌گوید: در صد قصه بررسی شده ایرانی این قاعده کاملاً صدق می‌کند و این دو خویشکاری در هیچ حرکتی با هم نیامده‌اند. علاوه بر آن وی چند خویشکاری دیگر

را هم برمی‌شمارد که در یک حرکت با هم نمی‌آیند، برای مثال H-I و PR-RS از بین صد قصه خدیش فقط در یک نمونه و جفت‌های M-N و PR-RS تنها در سه نمونه دیده می‌شود (ر.ک: خدیش، ۱۳۸۷: ۱۱۳).

در قصه‌های قشقای هم این قاعده رعایت شده است و تنها در یک مورد خویشکاری‌های H-I و PR-RS با هم در یک حرکت آمده‌اند (قصه «آهوی لنگ») و در یک مورد هم خویشکاری‌های H-I و M-N (قصه «ملک محمد»).

۷-۵. وضعیت پایانی

عناصر پایانی قصه عبارت‌اند از: فرار و رهایی از تعقیب، رفع کمبود، مجازات شریر، ازدواج و نشستن بر تخت پادشاهی. قصه ممکن است با یکی از این عناصر یا ترکیبی از آن‌ها پایان یابد؛ اما باید گفت پایان خوش بیشتر قصه‌ها ازدواج است. از ده قصه بررسی شده ۶ قصه با عنصر ازدواج W^* و سه قصه (قصه «آهوی لنگ»، «صیدی‌خان» و «مرد و آهو») هم با از سرگیری ازدواج پایان می‌یابد که پراپ آن را با علامت W^2 مشخص کرده است.

نکته مهم این است که بیشتر ازدواج‌های قصه‌های قشقای خلاف زندگی واقعی مردم این ایل - که بیشتر در درون همان ایل و طایفه اتفاق می‌افتد - به صورت برون‌همسری است و قهرمان با فردی خارج از سرزمین و قبیله خود ازدواج می‌کند. این مشخصه در قصه‌ها می‌تواند تأکیدی بر فخر و مردانگی قهرمان قصه باشد که توانسته است دختری را از سرزمینی دیگر به همسری بگیرد. در زندگی‌های ایلی و قبیله‌ای آمدن زنی از قبیله دیگر به درون آن قبیله نشانه قدرت آن قبیله است. همچنین در ایلات مرسوم است هنگامی که قتلی اتفاق می‌افتد، معمولاً برای فرونشاندن آتش دشمنی‌ها و صلح دو طایفه، دختری را برای ازدواج از قبیله قاتل به قبیله مقتول می‌فرستند که این نوعی مجازات و تحقیر برای قبیله قاتل است. در قصه‌های قشقای نیز:

- دختر به همراه برادر از خانه فرار می‌کند و در جایی دیگر با پسر پادشاهی ازدواج می‌کند (۱).

- هفت خواهر به سرزمین دیگری می‌روند و در آن‌جا با پسران وزیر و پادشاه ازدواج می‌کنند (۲).
- صیدی‌خان که شاهزاده حلب است با دختر پادشاه آذربایجان ازدواج می‌کند (۳).
- جوان بعد از شنیدن ماجرای کشته‌شدن دامادهای پادشاه می‌رود و با کمک پیرمردی موفق به ازدواج با دختر پادشاه می‌شود (۴).
- شیرزاد در کودکی از قافله جا می‌ماند و به وسیله شیری در سرزمینی دیگر بزرگ می‌شود و با نجات‌دادن دختری از درون چاه، با او ازدواج می‌کند (۸).
- ملک محمد با صاحب مرغ‌زرنگار که به سرزمین دیگری تعلق دارد، ازدواج می‌کند (۱۰).

مجازات شریر: از میان ده قصه فقط پایان دو قصه همراه با مجازات شریر است. در قصه «آهوی لنگ» (۱)، ندیمه به قاطری بسته می‌شود و در بیابان رها می‌شود. در قصه «صیدی‌خان و پریزاد» (۳)، صیدی‌خان تمام اموال زهره را می‌گیرد و به فقرا می‌دهد (در این قصه صیدی‌خان از مجازات کردن پسر پادشاه درمی‌گذرد). در قصه‌های ۵، ۷، ۸ و ۱۰ شریر بخشیده می‌شود. بخشش و گذشت که یکی از پیام‌های اخلاقی

قصه‌هاست، در قصه‌های بررسی‌شده نقش پررنگی دارد و سبب آن شاید زندگی قبیله‌ای ایل قشقای باشد که در آن روابط بین افراد نزدیک و صمیمانه است و همچنین نوع زندگی پرمشقت کوچ‌نشینی که مردم این ایل را صبور و باگذشت بار آورده است و همچنین می‌تواند به این علت باشد که هیچ‌گاه نمی‌توان شر و بدی را به طور کامل از بین برد و شاید مجازات‌کردن، سبب دامن‌زدن به دشمنی‌ها و کینه‌ورزی‌های جدید شود.

رفع کمبود: در این ده قصه هر جا به کمبودی (نقص یا امر منفی و سلبی) اشاره شده است، در پایان قصه کمبود رفع شده است البته به جز قصه «آهوی لنگ» که پسر به شکل آهوی لنگی باقی می‌ماند.

پراپ از تحقیقات خود چهار قانون به‌دست آورد:

۱. کارکردهای شخصیت‌ها در یک حکایت به صورت عناصری ثابت و پایدار عمل می‌کنند، مستقل از اینکه چگونه تحقق یابند یا چه کسی آن‌ها را محقق سازد، برای مثال در قصه‌ها قهرمان از جایی به جای دیگری انتقال داده می‌شود؛ اما اینکه چه کسی در جریان این انتقال به او کمک می‌کند یا به چه وسیله‌ای منتقل می‌شود اهمیت چندانی ندارد. انجام کار و مأموریت دشواری به قهرمان محول می‌شود؛ اما اینکه قهرمان آن کار را چگونه انجام می‌دهد در جریان داستان به اندازه انجام آن کار اهمیت ندارد.

۲. تعداد کارکردهای متعلق به حکایت پریان محدود است (در قصه خویشکاری‌های بعضی از شخصیت‌ها به شخصیت‌های دیگر منتقل می‌شود و این نشان می‌دهد که تعداد خویشکاری‌ها فوق‌العاده اندک است؛ در حالی که شماره شخصیت‌های قصه بسیار زیاد است). برای مثال در قصه «ماه‌تی‌تی» دیوی که بار دوم در قصه ظاهر می‌شود، همان کارکرد دیو اول (شرارت) را دارد.

۳. توالی کارکردها همیشه یکسان است. پراپ می‌گوید: برای مثال دزدی انجام نمی‌گیرد، مگر آنکه دزد اول در خانه را بشکند و تا آنجا که به قصه مربوط می‌شود، توالی رویدادها در قصه قوانینی کاملاً مخصوص و ویژه دارد.

۴. همه حکایت‌های پریان از نظر ساختارشان به یک نوع تعلق دارند (ر.ک: پراپ، ۱۳۸۶: ۵۳).

در قصه‌های قشقایی قانون یک پراپ کاملاً صدق می‌کند، برای مثال در داستان «مرد و آهو» (۵)، سه یاریگر (کشاورز، چوپان و مغازه‌دار) در داستان به کمک مرد می‌آیند که به جای آن‌ها ممکن بود کسان دیگری هم قرار بگیرند. مهم عمل یاری‌رسانی آن‌هاست، نه شخصیت‌های یاری‌رسان. در «آهو لنگ» (۱) چوپانی جای دو چشمه را به بچه‌ها نشان می‌دهد که به جای او می‌توانست کشاورزی، عابری یا حتی حیوانی این کار را انجام دهد. آنچه در پیشبرد داستان مهم است، عمل راهنمایی قهرمان است. نکته قابل توجه در این رابطه جانشین‌شدن شخصیت‌های مذهبی به جای شخصیت‌های اصلی است. در قصه‌های ایل قشقایی شخصیت‌هایی نظیر امام‌علی^(ع) و حضرت خضر زیاد دیده می‌شود که برگرفته از آموزه‌های دین اسلام و به‌خصوص مذهب تشیع است.

همچنین جانشین شدن سیمرغ به جای شخصیت‌های یاری‌رسان قصه که برگرفته از فرهنگ اساطیری ایران و *شاهنامه* فردوسی است. این جانشینی‌ها گفته‌ی پراپ را تأیید می‌کند که شخصیت‌ها در پیشبرد داستان چندان مهم نیستند و بر اساس محور جانشینی به راحتی قابل تغییر هستند.

قانون دو نیز رعایت شده است. در قصه‌های قشقای نیز کارکردهای مشخص و معینی دیده می‌شوند که خارج از ۳۱ خویشکاری پراپ - که با بسامد بالایی هم در این قصه‌ها دیده می‌شوند - نیست.

درباره‌ی توالی کارکردها، خدیش اعتقاد دارد که در قصه‌های ایرانی بررسی شده این قاعده رعایت نشده است؛ زیرا در نظام قصه‌گویی هر راوی بنا بر سلیقه و حافظه‌ی خود و با در نظر گرفتن احوال شنوندگان، عناصری را پس و پیش می‌کند. در قصه‌های قشقای این قاعده نه در حد دقتی است که پراپ تعیین کرده، اما تا حد زیادی رعایت شده است. قصه‌های «ماه‌تی‌تی»، «پاداش نیکی»، «قره‌کاکا» و «ملک محمد»، به طور کامل از قانون توالی پیروی کرده است. در قصه‌های «آهوی لنگ»، «غریب»، «صیدی‌خان» و «شیرزاد» نیز در بخش‌های اصلی داستان توالی رعایت شده است.

قانون چهارم پراپ نیز بر این قصه‌ها قابل انطباق است و این قصه‌ها نیز ساختاری مشابه هم دارند و مانند هم بسط می‌یابند. در هشت قصه از این ده قصه قهرمان با بروز مشکل که یا شرارت است یا کمبود و نیاز، به راه می‌افتد و پس از عبور از مراحل بالاخره با شاهزاده‌خانمی (در قصه‌های ۱ و ۲ با شاهزاده‌ای) ازدواج می‌کند. در همه‌ی آنها قهرمان با یک عامل جادویی که یا شیئی است یا حیوانی یا وردی که بر زبان می‌آورد، سروکار دارد. در این قصه‌ها یاریگری که به قهرمان در رسیدن به هدفش یاری می‌رساند، معمولاً یاریگری است مقدس، مانند حضرت علی^(ع) در قصه‌های ۳-۷، حضرت خضر در قصه ۱۰، پیرمردی که از طرف خداوند به یاری جوان می‌آید در قصه ۶، کسی که برادر را زنده می‌کند در قصه ۹. علت یاری‌رسانی آنها هم بیشتر رفتار نیک قهرمان است.

در این قصه‌ها نیز تقابل خوب و بد و درنهایت، پیروزی خوبی بر بدی که یکی از ویژگی‌های اصلی قصه‌ها به شمار می‌آید، دیده می‌شود. در قصه‌ها قهرمان خلاف تمام دشواری‌ها به هدف خود دست می‌یابد و پیروز می‌شود و ضد قهرمان یا شریر رسوا می‌شود.

از بین این ده قصه دو قصه ماه‌تی‌تی و آهوی لنگ بسیار شبیه به هم بسط یافته‌اند. در هر دو قصه قهرمان مؤنث است و علت بیرون‌رفتن هر دو از خانه شرارت پدر و مادر است. در هر دو قصه، قهرمان با دیوی روبه‌رو می‌شود که با کشیدن تکه‌نخی سیاه از درون یک گودال، ظاهر می‌شود. در هر دو قصه، قهرمان بر دیو پیروز می‌شود (البته در هر دو قصه، پیروزی بر شریر بدون جنگ صورت می‌گیرد؛ چون قهرمان مؤنث است). پایان هر دو قصه نیز ازدواج با پسر پادشاه است.

در کل در قصه‌های قشقای نقش زن بسیار پررنگ و بارز است. علت آن شاید نوع زندگی ایلی و فعالیت زنان هم‌دوش با مردان باشد که علاوه بر فعالیت‌های داخل خانه، فعالیت‌های بیرون از خانه نظیر به‌چرا بردن حیوانات و آوردن آب و هیزم را نیز شامل می‌شود.

در قصه «آهوی لنگ» (۱)، دختر که قهرمان داستان است از ابتدا تا انتهای داستان نقشی فعال دارد. ابتدا برادر را از نقشه پدر و مادر باخبر می‌کند؛ در راه دیو را فریب می‌دهد و سبب غرق‌شدنش می‌شود، بعد به برادر هشدار می‌دهد که از چشمه حیوانات آب نخورد و در ادامه وقتی برادر به آهویی لنگ تبدیل می‌شود، به او گوشزد می‌کند که از کنار چشمه زیاد دور نشود؛ زیرا شکارچیان او را شکار می‌کنند. در پایان نیز با پسر پادشاه ازدواج می‌کند.

در ماه‌تی‌تی (۲) هفت دختر ابتدا با دو دیو روبه‌رو و بر او پیروز می‌شوند، سپس به شهر دیگری می‌روند و خود را دختران پادشاه سرزمینی دیگر معرفی می‌کنند. در پایان همگی شوهر خود را خود انتخاب می‌کنند و دختر کوچک که قهرمان اصلی داستان و از همه باهوش‌تر است، با پسر پادشاه ازدواج می‌کند.

در صیدی‌خان و پریزاد (۳) همان‌گونه که صیدی‌خان برای یافتن معشوق خود به را می‌افتد، پریزاد نیز راهی می‌شود و در میانه داستان در نقش نصیحت‌گر به شوهر خود هشدار می‌دهد که فریب زهره پیرزن را نخورد.

در «شاه‌برخوردار» (۴) دختر خلاف نهی پدر و مادر، تصمیم می‌گیرد که با شاه-برخوردار ازدواج کند و هنگامی که شاه‌برخوردار به جای دیگری می‌رود، دختر برای یافتن او کفشی آهنین می‌پوشد و چماقی آهنین در دست می‌گیرد و به راه می‌افتد و سرانجام او را می‌یابد و با او ازدواج می‌کند.

در قصه «مرد و آهو» (۵) مرد بعد از روبه‌رو شدن با آهو به او می‌گوید: بگذار به خانه بروم و با زخم مشورت کنم. هنگامی هم که کاروان زن را می‌دزدد، زن از رئیس کاروان می‌خواهد که با او مثل خواهر رفتار کند.

در «غریب و صنم» (۷) صنم نقش بسیار مؤثری در پیشبرد داستان دارد. او ابتدا غریب را از عشق خود آگاه می‌سازد و زمانی که غریب به حلب می‌رود، درخواست ازدواج شاهزاده‌ولد را رد می‌کند و هفت سال به انتظار غریب می‌نشیند. در پایان نیز از تاجری درخواست می‌کند که به حلب برود و غریب را بیابد.

در «ملک‌محمد پادشاه» (۱۰) نیز نقش زن بسیار بارز است. در این داستان ابتدا سه زن که آدمیزادند و با سه دیو ازدواج کرده‌اند، به ملک‌محمد در کشتن شوهرانشان کمک می‌کنند و از ملک‌محمد می‌خواهند که آن‌ها را با خود ببرد. سپس یکی از آن‌ها جای صاحب مرغ زرنگار را به ملک‌محمد نشان می‌دهد و هر سه همراه ملک‌محمد به سرزمین او می‌روند. شاهزاده‌خانم اصلی این داستان صاحب مرغ زرنگار است که بعد از دزدیده شدن مرغ به سرزمین ملک‌محمد لشکرکشی و آورنده مرغ را طلب می‌کند و با ملک‌محمد کشتی می‌گیرد و بعد از شکست با او ازدواج می‌کند.

نتیجه‌گیری

با بررسی قصه‌های قشقای بر اساس نظریه پراپ مشخص شد این قصه‌ها با ساختار کلی قصه‌های ایرانی کاملاً مطابقت دارند. توالی یکسانی که پراپ از آن صحبت می‌کند،

در همه قصه‌ها با اندکی جابه‌جایی و تغییر رعایت می‌شود و از نظر ساختمان نیز این قصه‌ها شباهت زیادی با هم دارند. این نتیجه دستاورد مهمی است؛ زیرا می‌تواند به آن معنا باشد که اقوام غیرفارسی‌زبان نیز با هم‌وطنان فارسی‌زبان خود در مبانی فکری و شیوه اندیشه یکسان بوده‌اند. هشت قصه از ده قصه بررسی شده در فهرست آرته - تامپسون دیده می‌شود که نشانه وجود روایت‌های دیگری از این قصه‌ها در سایر نقاط ایران است. خصوصیات بی‌زمانی و بی‌مکانی که از ویژگی‌های اساسی قصه‌هاست، در این قصه‌ها نیز رعایت شده و از ده قصه فقط در دو قصه به مکان اشاره شده است. نکته مهم و متفاوت، حضور و کارکرد ملموس شخصیت‌های زن در قصه‌هاست. در این قصه‌ها نیز مانند دیگر قصه‌های عامه توصیفات و تشبیهات درباره مکان‌ها و خصوصیات شخصیت‌ها اندک است. برای آغاز قصه‌ها عبارت خاصی ذکر نشده و بیشتر قصه‌ها و به‌خصوص قصه‌های شفاهی با عباراتی نظیر مردی بود، پادشاهی بود، جوانی بود و غیره، آغاز می‌شوند و پایان قصه‌ها نیز عبارت خاصی ندارد و بدون عباراتی نظیر «قصه ما به سر رسید»، «قصه ما راست بود» و غیره تمام می‌شود.

پی‌نوشت‌ها

۱. عاشیق در آذربایجان به نوازندگان و خوانندگان دوره‌گردی گفته می‌شود که همیشه سازی به همراه دارند و آن را در مجالس جشن و عروسی و در قهوه‌خانه‌ها همراه دف و سرنا می‌نوازند و با آن آواز می‌خوانند. عاشیق‌ها بزرگ‌ترین طبقه هنرهای زیبا در آذربایجان هستند. آن‌ها ادبیاتی غنی و سرشار دارند. ادبیات آن‌ها شامل داستان‌ها، منظومه‌ها و مناظره‌ها و ترانه‌هاست (رک: صدیق، ۱۳۷: ۸۸).
۲. منبع قصه‌های شماره ۱، ۳، ۴، ۷، ۸ و ۱۰ کتاب *افسانه‌ها و قصه‌های ایل قشقایی* است. دیگر قصه‌ها به صورت میدانی گردآوری شده‌اند. راوی قصه شماره ۲ منبزه فهیم‌خواه و راوی قصه‌های شماره ۵، ۶ و ۹ نجات قره‌قانی است.
۳. بنه: پسته کوهی.

منابع

- احمدی، بابک (۱۳۷۰). *ساختار و تأویل متن*. ج ۱. تهران: مرکز.
- امامی، نصرالله (۱۳۸۵). *مبانی و روش‌های نقد ادبی*. تهران: جامی.

- ریخت‌شناسی قصه‌های قشقای براساس نظریه ساخت‌گرایی _____ جواد دهقانیان و همکاران
- برتنس، یوهانس ویلم (۱۳۸۷). *مبانی نظریه ادبی*. ترجمه محمدرضا ابوالقاسمی. تهران: ماهی.
- پراپ، ولادیمیر (۱۳۸۶). *ریخت‌شناسی قصه‌های پریان*. ترجمه فریدون بدره‌ای. تهران: توس.
- خدیش، پگاه (۱۳۸۷). *ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی*. تهران: علمی و فرهنگی.
- دهقانیان، جواد و سعید حسام‌پور (۱۳۹۰). «نگاهی ساختارگرایانه به داستان‌های کاووس». *بوستان ادب*. ش ۳. صص ۹۹-۱۲۲.
- صدیق، حسن (۱۳۵۷). *هفت مقاله پیرامون فولکلور و ادبیات مردم آذربایجان*. تهران: دنیای دانش.
- کیانی، منوچهر (۱۳۸۶). *افسانه‌ها و قصه‌های ایل قشقای*. شیراز: کیان نشر.
- مارزلف، اولریش (۱۳۷۱). *طبقه‌بندی قصه‌های ایرانی*. ترجمه کیکاووس جهاناداری. تهران: سروش.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی



پروہشگاہ علوم انسانی و مطالعات فرہنگی
پرتال جامع علوم انسانی