

Morphology of folktales in Bushehr Province

Human Shakeri*
Baha'addin Eskandari**

Abstract

The present study aims to analyze the morphology of some local stories of the city of Bushehr in Iran. These three stories, with some difference, correspond to the patterns of Vladimir Propp and are in harmony with the functions of his theory, though with slight differences. The present article mentions some of the elements that are not in Propp's model. The novelty of this article is the reviving of the patterns of the Boushehrian stories and pointing out the differences between Iranian stories and the constructivist principles of storytelling.

This research aims to answer some of the following questions: Do Bushehrian stories have a structure such as fairy tales of other nations and other magical legends in Iran? Is the structure of these stories the same as the structure of other Iranian stories? Do these stories share similar aspects? Which aspects of the story and its functions are identical to the patterns of Propp, and which ones do not correspond? Can one choose a native pattern for these stories and refresh the symbols of its elements?

The structure and sequence of the events and elements of these stories are as follows: the time and place of these stories are as vague and unclear as the narrated story.

These stories begin with an initial condition, a problem occurs for the proponent of the story (hero) and the hero travels (becomes absent); he is struggling with difficulty; he overcomes the problem and sometimes he takes on a magical object and overcomes the wicked one; he returns to the first place anonymously, or goes to the palace that has been driven out, and the vicious character of the story is punished and the story ends well. The functions, with a slight shift, are similar to the myths, the examples of which have been given by Ms. Pegah Khadish in her book, *Morphology of Magical Legends of Iran*. To analyze the elements of Bushehri's myths based on theories, it should be done similar to the methods of this book.

Of the six functional pairs, the A-Z pairs form the main narrative frame. This pattern, which Khadish has designed, is also seen among these three stories, especially the first two stories, which have more magical aspects. The pair of D-F (dealing with helpers - getting the magic agent) (Khadish, 2009: 105), in these three stories, is the first pair. The M-N pair (difficult task and doing it) was also seen in these three Bushharian stories; in the first story, it is hard to find the "deer brain" to treat the Shah, which the main hero -the king's son- finds it. In the second story, difficult task to achieve, here the finding of the finding of the Shawl and Mani Chang, which the hero helps with the help of a helper to pass a forest and battle with giants. In the third

* Faculty Member of Persian Language and Literature, Payame Noor University, Booshehr, Iran
human.shakeri@gmail.com

**Assistant Professor of Society of Al-Mustafa Al-Alamiyah; Islamic Language and Education Center, Qom, Iran

Received: 18/01/2017

Accepted: 09/04/2017



confront the helper inside the well and meet his needs in a trip to the holly city of Mashhad.

The Pr-Rs pair is less seen in these three stories. Actually, there is release, but there is no such pursuit. The pair of warfare and victory (H-I) is also in the second story between the boy and the two giants of war, and of course they do not win over the boy, and the mother of the giants know the son as the victorious person and bestows him the magic object. .

The anonymous entry and identification is also present in three stories, and the tone of the final elements of the story is set up by the O-Q pairs. The king's daughter appears behind the curtain, and the father sees and knows her and then he is pleased. In the second story, moreover, the daughter and son of Shah (the children of the seventh wife) are finally identified.

Keywords: Propp, morphology, folktales, Bushehr province

References

- Ahmadi, Babak (2005). *Text structure and Interpretation*, 7th ed., Tehran: Markaz publication.
- Caden J. A. (2007). *Descriptive Dictionary of Literature and Criticism*, Kazem Firuzmand, (trans.), 2nd ed., Tehran: Shadegan.
- Chadwick H. Moner & Kershaw Van (1997). *The Growth of Literature*. Fereidoun Badrei (trans.), Tehran: Scientific and Cultural Publications.
- Hosseini, Mohamma. (2003). *Morphology of the Stories of the Quran*, Tehran: Qoqnus.
- Khadish, Pegah (2009). *The Morphology of Magical Legends*, Tehran: Science and Culture Publication.
- Dehghanian, Javad; Asadollah Noorzai & Mahnaz Parsanbas (2016). "The Morphology of Qashqa'i Stories Based on the Theory of Constructivism". *Journal of Folklore and Culture*. Year 4 No. 10. Pages 115- 139.
- Liravi, Allah Karam. (2003). 60 Tales, Anecdotes, Fables in Indigenous Culture, Bushehr: Shoroo'.
- Marzolf, Ulriich (1991). *Classification of Iranian Saga*, Kavos Jahandari, (trans.), Tehran, Nasir-e-Roosh.
- Mahjob, Mohammad Jafar (2007). *Iranian Folk Literature*. Also by the help of Hassan Zolfaghari, Tehran: Cheshmeh Publishing.
- Makarik, Irnarima (2009). *Contemporary Literary Theories*. Mehran Mohajer and Mohammad Nabavi (trans.), 3rd ed., Tehran: Aqah Publication.
- Okhovat, Ahmad (1992). *Grammar of the Story*. Isfahan :Farda.
- Propp, Vladimir (2007). *Morphology of Fairy Tales*, Fereidoun Badrei (trans.), 2nd ed., Tehran: Toos.
- Scholes, Robert (2004). *An Introduction to Structuralism in Literature*. Farzaneh Taheri, (trans.), Tehran: Iran.
- Todorov, Tzvetan (2003). *Structuralist Poetics*. Mohammad Nabavi, (trans.), 2nd ed. Tehran: Agah.
- Yung, Karl Gustavo (1998). *The Psychology of the Unconscious*, (trans.), Mohammad Ali Amiri, Tehran: Scientific Cultural Publishing.
- Yusufi Nekoo, Abdul Majid (2010). "The Morphology of the Prophets' Story in Tabari and Sur-Abadi Interpretations", *Kavoshnameh*, Year 11, Number 2, p. 121-142.

تحلیل و نقد سه قصه عامیانه بوشهری بر پایه نظریات ریخت‌شناسی و بازانندی نشانه‌های الگویی آنها

هومان شاکری* و بهاء‌الدین اسکندری**

چکیده

در بررسی‌های ساختاری، بین قصه‌های عامیانه سرتاسر جهان وجوه اشتراک زیادی وجود دارد. در پژوهش حاضر، چند داستان عامیانه بوشهری، از منظر ریخت‌شناختی نقد و بررسی شده‌اند. نخست مقوله ریخت‌شناسی تعریف شده است، سپس از بین داستان‌های محلی جمع‌آوری شده 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؛ در واقع نوآوری این مقاله در همین بازانندی و ابداع نشانه-ای عناصر قصه 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 نشان دادن اختلاف‌های قصه‌های ایرانی با اصول ساخت‌گرایی در قصه‌شناسی است.

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

۱- 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، از همین روی تنها روزنه نورانی و پرتو روشننگری است که به تاریخ‌خانه قرون قبل از تاریخ می‌تابد» (محبوب، ۱۳۸: ۱۲۴). در فرهنگ ایرانی نیز قصه و افسانه جایگاهی درخور داشته است و دغدغه مردم بسیاری همین قصه‌گویی و داستان‌سرایی بوده است. با مطالعه تاریخ و ادبیات ایران، وجود «لقاب و مشاغلی چون سمرگویی، نقال، سخنور، قصه‌خوان، دفترنویس و قصه‌گو در دربارها و بین مردم،

human.shakeri@gmail.com

* عضو هیأت علمی گروه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه پیام نور، بوشهر، ایران (مسئول مکاتبات)

bahaeddineskandari@gmail.com

** استادیار مرکز آموزش زبان و معارف اسلامی جامعه المصطفی‌العالمیه، قم، ایران

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۶/۱/۲۰

تاریخ وصول: ۱۳۹۵/۱۰/۲۹

نشان از اهمیت این شغل و حرفه دارد» (ذوالفقاری، ۱۳۸۹: ۴۹). قصه‌های جادویی یا پریان و نیز قصه‌های عامیانه از مهم‌ترین انواع مشهور قصه‌ها در میان حجم انبوه آثار ادبی جهان است که ارزش بسیاری از منظر مطالعات اسطوره‌پژوهی، روانشناسی و مردم‌شناسی دارند. این قصه‌ها با وجود پشتوانه‌های اسطوره‌ای-افسانه‌ای از هر سه بخش دستگاه روان، یعنی نهاد، خود و فراخود سخن می‌گویند و راه هماهنگ کردن آنها را نشان می‌دهند. اسطوره‌ها و افسانه‌های پریان با زبان اشاره و نماد سخن می‌گویند که نماینده محتویات ناخودآگاه است. این نمادها همزمان به ذهن خودآگاه و ناخودآگاه ما، یعنی هر سه جنبه نامبرده روان خطور می‌کنند. از این رو، قصه‌های عامیانه حاصل محتوای مشترک ضمیر آگاه و ناخودآگاه بشر در طول تاریخ است. آثار ادبی ایران‌زمین از دیرباز از آبخشور 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 آمده‌اند و رنگ ابدیت به خود گرفته‌اند» (محبوب، ۱۳۸۶: ۴۳).

مطالعه علمی و نقد ساختاری قصه‌های پریان در سال ۱۹۲۸ میلادی با کتاب «ریخت‌شناسی قصه پریان» ولادیمیر پراپ^۱ رنگ تازه‌ای به خود گرفت. این نویسنده با بررسی صد قصه از قصه‌های عامیانه روسی به نتایجی رسید که آن را بین همه حکایت‌های عامیانه در دنیا مشترک می‌داند (پراپ، ۱۳۸۶: ۴۳). پراپ بر پایه نظرات زبان‌شناسان صورت‌نگرا و همچنین نظرات کسانی چون ژوزف بدیه^۲ و الکساندر وسلوفسکی^۳ 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 عامیانه بوشهری، با تکیه بر سه داستان از منظر ریخت‌شناسی پراپ نقد و بررسی شوند. در واقع 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 نشانه‌های عناصر آن را تازگی بخشید؟

۲- پیشینه 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 به دلیل 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 آلی داندس فولکورشناس آمریکایی بود (پراپ، ۱۳۸۶: ۶۸-۶۷). در ایران نیز در دو دهه اخیر، کتاب‌ها و مقالات متعددی در حوزه ریخت‌شناسی حکایت‌های منظوم و منثور ادبی، داستان‌های پیامبران و تفسیرهای قرآنی تالیف شده‌است؛ از جمله 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 خلاصه همان دیدگاه ساختارگرایانه پراپ و بومی‌سازی آن است. این پژوهشگر برای قصه‌های عامیانه ایرانی «هفت جفت

^۱ . Vladimir Propp

^۲ . Joseph Bédier

^۳ . Alexander Veselovsky

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)
۴	تعقیب	گریز (PR-RS)
۵	کار دشوار	انجام دادن آن (M-N)
۶	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 نشان دادن 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؛ از جمله «ریخت‌شناسی افسانه عاشقانه بکاولی» (ذوالفقاری، ۱۳۸۹)، «ریخت‌شناسی داستان پیامبران در تفسیر طبری و سوراآبادی» (یوسفی نکو، ۱۳۸۹)، «تحلیل ریخت‌شناسی روایت اسطوره‌ای «کتیبه» بر اساس نظریه ولادیمیر پراپ (حسن‌زاده و قنبری عبدالملکی، ۱۳۹۰)، «مقایسه ساختار داستان‌های مشترک عامیانه کره‌ای و داستان‌های کلیله و دمنه» (رضایی، ۱۳۹۰).

تنها یک مقاله با عنوان «ریخت‌شناسی قصه‌های قشقایی بر اساس نظریه 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 مقاله نامبرده، چنین نتیجه‌گیری شده است: «قصه‌های قشقایی با ساختار کلی قصه‌های ایرانی مطابقت دارند. توالی یکسانی که پراپ از آن صحبت می‌کند، در همه قصه‌ها با اندکی جابه‌جایی و تغییر رعایت می‌شود» (همان: ۱۳۸). با وجود این، تاکنون در مورد ریخت‌شناسی قصه‌های عامیانه جنوب ایران، استان بوشهر، جدای از گردآوری قصه‌های شفاهی کار پژوهشی و تحلیلی انجام نشده است. بعد از مطالعه قصه‌ها و داستان‌های محلی جمع‌آوری شده در استان بوشهر، این نتیجه به دست آمد که گرچه ساختار اغلب این حکایات با اندکی جابه‌جایی، با خویشکاری‌های سی و یک‌گانه 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.

۱-۲- بازخوانی اصول نظریه پراپ

اصطلاح «ریخت‌شناسی»، معادل کلمه فرانسوی مورفولوژی^۱ است. ولادیمیر پراپ بعد از مطالعه قصه‌های محلی و محور قراردادن مضامین آنها، این اصطلاح را انتخاب کرده است. او بعد از بررسی یکصد حکایت فولکلوریک و قصه‌های کودکان «متوجه شد که از مقایسه تصاویر یا شخصیت‌ها چیزی دستگیرش نخواهد شد، اما می‌توان قصه‌ها را در چارچوب کنش آنها با یکدیگر مقایسه کرد» (مکاریک، ۱۳۸۸: ۲۲). پراپ حکایت‌های مختلفی را مطالعه و بررسی کرده است، ولی محور کتاب ریخت‌شناسی او که خود، این نظریه را تعمیم دادنی به همه داستان‌های فولکلور و عامیانه دیگر ملل می‌داند، صد قصه بود (پراپ، ۱۳۸۶: ۱۳۳). او در این صد قصه، فقط سی و یک خویشکاری یا نقش یافته است. خویشکاری‌هایی که از غیبت

^۱. morphology

یکی از اعضای خانواده آغاز و به عروسی یا برتخت‌نشستن قهرمان ختم می‌شود (همان: ۱۳۵-۵۹). بنابر آنچه پراپ گفته است، خویشکاری^۱، 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، ۱۳۸۶: 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 قصه بوشهری نیز این شخصیت‌ها دیده می‌شوند:

کارکرد	شخصیت
A.H.Pr	(۱) شریر
D. F	(۲) بخشنده
G.K. Rs.N.T	(۳) یاریگر
M.J.Ex.Q.U.W	(۴) شاهزاده خانم
B	اعزام کننده
C.E.H.I.W	قهرمان
C.E.L.Ex	قهرمان دروغین

(به نقل از خدیش، ۱۳۸۷: ۵۴)

این نکته نیز گفتنی است که همه خویشکاری‌ها در همه قصه‌ها نمی‌آید (پراپ، ۱۳۸۶: ۱۶). 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).

۳- دسته‌بندی سه قصه بوشهری

شماره	نام قصه	تیپ قصه‌ها در فهرست آرنه - تامسون (AT)
۱	پسر حاکم و دختر شاه	قصه‌های عاشقانه - جادویی ۸۵۰-۹۹۹
۲	شاه و هفت زن	سحر و جادو ۷۴۹-۳۰۰
۳	پادشاه و دختر و دامادش	قصه‌های تعلیمی - مذهبی ۸۴۹-۸۵۰

باید گفت که طبقه‌بندی افسانه‌های ایرانی بر اساس «طبقات اصلی در فهرست آرنه - تامسون» دقیقاً مطابقت پذیر 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.

۴- قصه پسر حاکم و دختر شاه

^۱. function

وضعیت آغازین - بروز مشکل. α	حاکمی زنش می‌میرد؛ او ازدواج مجدد می‌کند، همسر تازه با پسر حاکم ناسازگار است؛ بر اثر بدگویی‌های نامادری، پسر از خانه بیرون رانده می‌شود.
غیبت و برخورد با یاریگر β	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 دریاورد
نهی γ	موافقت با ورود پسر به یک باغ، مشروط بر اینکه اگر دختر صاحب باغ آمد خودش را نشان ندهد
نقض نهی δ	روزی دختر شاه به باغ می‌آید؛ پسر، نقض نهی می‌کند، پیش او می‌رود و دختر نیز عاشقش می‌شود.
تفصیل و عنصر پیونددهنده (ξ) (نافرمانی دختر)	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 معرفی شده از طرف پدر سر باز می‌زند.
نهی γ	شاه، با دیدن پسر و وضع نامناسب او، دخترش را از ازدواج با او نهی می‌کند.
نقض نهی (δ) / طرد دختر از قصر شرارت شاه است.	دختر نهی پدر را نمی‌پذیرد و با پسر ازدواج می‌کند، در نتیجه از کاخ رانده می‌شود.
بروز نیاز (a^6)	بعد از مدتی چشمان شاه نابینا می‌شود. طبیبان مغز آهو را شفای چشم شاه می‌دانستند
علنی شدن مصیبت و نیاز (B^4) و آزمون قهرمان با کاری دشوار (M)	شاه از دامادهای خود می‌خواهد که برای او مغز آهو بیاورند.
این خویشکاری نیز در واقع گونه‌ای شرارت است A / نتیجه کمک یاریگر	خبر به پسر حاکم و دختر رانده شده شاه می‌رسد. به دستور پسر حاکم، تمام آهوها پنهان می‌شوند.
حل مسئله (N) و التیام مصیبت ($N=K^5$) (K^5)	داماد هفتم مغز یک آهو را به نزد شاه می‌آورد و شاه شفا می‌یابد.
بازگشت قهرمان و معرفی قهرمان جانشین W	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).

۴-۱- حرکت و الگوی قصه

همچنان که پیداست این قصه در واقع از دو خط و حرکت شکل گرفته است. پیش از پایان حرکت نخست، حرکت دوم آغاز می‌شود و در خاتمه داستان هر دو حرکت با هم به انتها می‌رسند. چنین طرحی در روایت قصه در حیطه «توالی زنجیره‌ای» (اخوت، ۱۳۷۱: ۶۶-۷۰) قرار می‌گیرد.

$$\beta^2 \uparrow A^4 \uparrow \begin{bmatrix} D^0 & E^0 \\ D^{11} & E^{11} \end{bmatrix} \begin{bmatrix} F^4 \\ F^1 \end{bmatrix} \gamma^2 \delta \gamma^1 \delta$$

۴-۲- تحلیل قصه پسر حاکم و دختر پادشاه

۱. این علائم و نشانه‌ها برگرفته از الگوی پراپ و گاه خانم خدیش است و بعضاً نیز ابداعی نویسندگان است.

قصه با صحنه معمول قصه‌های کهن آغاز می‌شود؛ صحنه‌ای که نشان‌دهنده خوشبختی خانواده و تعادل آغازین قصه است، اما مخاطب به خوبی می‌داند که این تعادل پایدار نخواهد ماند (X). اولین اتفاق داستان که مشکل را در پی دارد، مرگ مادر است که صورت حد غیبت است (B²)؛ پادشاه با زنی دیگر ازدواج می‌کند که این عنصر، در واقع عنصری پیونددهنده است برای ظهور شرارت و شخصیت «شریر» قصه (S) از سوی دیگر پراپ از خویشکاری‌هایی یاد می‌کند که گنجاندن آنها در رده‌ای خاص آسان نیست (x) (پراپ، ۱۳۸۶: ۱۳۳). با این حال 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» (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 (A⁹) در اینجا چند نکته گفتنی است:

در متن قصه، درخواست اخراج پسر از سوی همسر 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 D⁵ تلقی کرد و واکنش مثبت فرزند حاکم را از مصادیق E⁵ دانست. با این حال، می‌توان نشانی چون D¹¹ پیشنهاد کرد که نشانگر وضعیت ترحم‌انگیز بخشنده‌ای است که مستقیماً درخواست ترحم نمی‌کند. در این صورت باید نشانی چون E¹¹ نیز ابداع شود. پراپ نیز تأکید کرده است که «پس از بروز مشکل، قهرمان داستان، خانه را ترک می‌کند و در راه با یاریگر ملاقات و کمک دریافت می‌کند» (به نقل از خدیش، ۱۳۸۷: ۸۸). دعای گدا در حق پسر و استجاب آن که ذیل الگوی پراپ تحت کارکرد (تدارک یا دریافت شیء جادویی F) قرار دارد، 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، ۱۳۸۶: ۹۶).

ب) به سختی می‌توان این خویشکاری را ذیل یکی از انواع F گنجانند، با این حال به نظر می‌رسد، مناسب‌ترین نشان برای این خویشکاری (F⁹ باشد، در غیر این صورت F¹ پیشنهاد می‌شود. این نشانه چون دنباله نشانه «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 (V²)، پسر نیز نهی باغبان را نادیده می‌گیرد و به دیدن دختر مالک باغ می‌آید (D).

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 (S)، 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 آینده قهرمان از خاندان سلطنتی و شاهزاده است و بیشتر یاور قهرمان هستند» (خدیش، ۱۳۸۷: ۱۴۸).

دختر شاه نیتش را آشکار می‌کند و از ازدواج با پسر نهی می‌شود. نکته جالب توجه اینجاست که برخلاف الگوی پراپ (۱۳۸۶: ۶۱) 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 قربانی شده خواهد بود. اخراج از قصر دومین مصداق شرارت است. در این قصه باید توجه داشت که در این بخش در واقع شرارتی وجود ندارد، با این حال با توجه به تصریح پراپ در بحث انگیزش‌ها (همان ۱۵۳) این خویشکاری را نیز باید از مصادیق شرارت برشمرد (A⁹) 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 دقیقاً مطابق با

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

علنی شدن مصیبت و نیاز (B^4) و آزمون قهرمان با کاری دشوار (M) (←پراپ، ۱۳۸۶: 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 «گم کردن 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 هیچ کدام از موارد H همخوانی ندارد نشانه H^5 پیشنهاد می‌شود. با تمامی اینها پیشنهاد می‌شود که استفاده 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 کرده است، اما در این خویشکاری به‌طور ضمنی ازدواج آنها به رسمیت شناخته شده است. بنابراین می‌توان آن را از مصادیق W محسوب داشت. افزون‌بر آن 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؛ گویی که پسر بازگشتی پیروزمندانه به سوی پدر و نامادری داشته است (↓).

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 نمی‌کنند (براهنی، ۱۳۴۸: ۸۶۰۸۷). حتی نامگذاری این قصه نیز جای تأمل دارد؛ زیرا نام خاصی ندارند (نک. چادویک، ۱۳۷۶: ۵۴۶) 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.	شرارت شریران (A^{11})
دو بچه را در صندوقچه‌ای چوبین به دریا می‌اندازند.	تکمیل شرارت (A^{10})
با ورود پادشاه ۶ زن دیگر، زن هفتم را بدشگون می‌شمارند و می‌گویند که باید او را بکشی.	تحریک به قتل A^{20}
پادشاه نصف زن را گچ می‌گیرد.	شرارت ناخواسته شاه A^{15}
بچه‌های درون صندوقچه را پیرزنی در آرزوی فرزند از آب می‌گیرد و بزرگ می‌کند.	تفصیل و عنصر پیونددهنده (ξ)

- برآورده شدن نیاز aK	
حقیقت‌جویی (B^4)	کنجکاو دو فرزند از پیرزن و همسرش برای شناخت خود که ناخوانده خوانده می‌شدند.
ترک خانه (\uparrow) - غیبت قهرمان جستجوگر (c)	مهاجرت بدون اطلاع دو فرزند (دختر و پسر) به جنگل و سکونت در آنجا
تفصیل و عنصر پیونددهنده (\otimes)	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)
خبرگیری شریر ε	پادشاه خبر پسر و دختر جنگل را به زانش می‌گوید و زنان دایه را باخبر می‌کنند.
فریبکاری شریر (η^1)	دایه جادوگر به نزد دختر می‌رود به او می‌گوید از برادرت بخواه تا «مانی چنگ» را برای زمان تنهایی تو به دست آورد.
دستیابی دشوار به شیء جادویی (M)	پسر به خواهر می‌گوید مانی چنگ نزد جنیان است.
دریافت عامل جادویی و انتقال مکانی (N)	پسر پس از عبور از جنگل به کوهی می‌رسد و با راهنمایی مرد چوپان به مانی چنگ دست یافته برمی‌گردد.
خبرگیری مجدد شریران (ζ^1)	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.
فریبکاری مجدد شریر و معرفی شیء جادویی (η^1)	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.
فریب خوردن قربانی (همدستی): θ و به وجود آمدن نیاز (a^2)	دختر از برادرش شال ترمه‌نما را می‌خواهد.
غیبت (\uparrow) و برخورد با راهنما - یاریگر (F^1)	پسر برای جستن شال ترمه‌نما راهی می‌شود و باز مرد نورانی برحذرش می‌دارد و اما با دیدن اصرار پسر او را راهنمایی می‌کند.
یاریگر دوم (مادر غولان). (F^9)	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.
مبارزه H	شرط غولان جنگیدن پسر با آنان بود که در صورت پیروزی هر چه بخواهد می‌تواند ببرد.
پیروزی و دستیابی به شال k^5 و بازگشت (\downarrow)	نبرد پسر با غولان برابر است و مادر غولان جنگ را تمام می‌کند و «شال ترمه‌نما» را به پسر می‌دهند.
تفصیل و عنصر پیونددهنده. (\otimes)	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.
کارکرد سحرآمیز شیء جادویی	شال ترمه‌نما تمام کارهای پذیرانی را مهیا می‌کند.
رسوایی شریران و شناخته شدن قهرمان (Q)	شال ترمه‌نما حقیقت ماجرا، جا گذاشتن توله سگ را به جای دو بچه، برملا می‌کند. جادوگر و شش زن رسوا می‌شوند.
رسواشدن شریر و مجازات او (EXu)	شاه، شش زن و دایه جادوگر را جلوی عموم به دار مجازات می‌آیزد.

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 قصه اول، با کنش‌ها و خویشکاری‌های بیشتری همراه است و روند پیچیده‌تری دارد و در واقع سه قهرمان قربانی شده دارد: همسر و دو فرزند شاه، اما همسر پادشاه از آغاز داستان تا پایان حکایت نقشی بازی نمی‌کند و از این رو 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 قربانی شده، در مرحله‌ای از روند داستان به قهرمان جستجوگری تبدیل می‌شود. این جستجو که برخلاف معمول با رویدادی دوگانه همراه است، البته خود در خدمت گشوده‌شدن گره داستان و یافتن پادشاه فرزندان خویش است. این قصه را می‌توان به چند بخش تقسیم کرد:

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

۲- بخش دوم داستان از به آب افتادن بچه‌ها تا زمانی است که نامادری و ناپدری را ترک می‌کنند.

۳- بخش سوم 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^۱ 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:

$$a^1 \beta^2 \text{الف} MA^1 A^1 \left\{ \begin{matrix} A^1 \\ A^1 \end{matrix} \right\} A^1 \uparrow a^1 k \downarrow \left\{ \begin{matrix} B^1 a^1 \\ M \end{matrix} \right\} C \uparrow \zeta \gamma^1 \eta^1 \theta a^1 B^1 C \uparrow F_1^1 F^1 = G^1 k^0$$

$$\downarrow \gamma^1 \eta^1 \theta a^1 B^1 C \uparrow F_1^1 = G^1 F^1 \text{ف،خ؛ غ}$$

$$D^1 E^1 D^1 K^0 \downarrow \zeta^1 QEXUK^1 \downarrow$$

۵-۱- 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

شال نیز چون مانی چنگ توانایی سحرآمیزی دارد. خانم خدیش انواع اشیاء جادویی را برشمرده است که می‌توان شال ترمه‌نما و مانی چنگ را نمودی از همان ابزار جادویی برشمرده که شبیه «حیوانات جادویی، اشیای سلیمانی و خوردنی‌های جادویی و شیشه‌ی 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 به دست‌آوردن اشیاء جادویی جلوه می‌کند. در شرارت‌های نوع دوم 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 بچه‌ها، دوم به صورت ترک کردن بچه‌ها 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- که در جستجوی اشیاء جادویی رفته - 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 پخش شدن 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.

۶- 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 (\mathcal{O}^1) / طرح سؤال آغازین داستان / پرسش و نهی (\mathcal{Y}^1)
دختر پادشاه، غلام را نگران می‌بیند... و جواب سؤال را به او می‌دهد	نقض نهی (\mathcal{O}^2) و یافتن پاسخ (یاربگر) ($F^9=G^3$)
پادشاه متوجه می‌شود که دختر غلام را کمک کرده او را به مرد فقیری می‌دهد	تنبیه یاربگر (A_9^{20})
مرد فقیر، همیشه در خانه بیکار بود. همسرش مقداری پول به او می‌دهد و او را به کار تشویق می‌کند.	یاربگر (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 یاربگر 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 یاربگر اصلی - دریافت هدیه جادویی - و تقاضای بخشنده (D^1)
مرد دانه‌های انار را به کاروانی برگشته از مشهد می‌دهد تا به زنش برسانند. زن می-	کارکرد شیء سحرآمیز (F^1) التیام فقر و

نداری (K^6)	بیند که انار پر از دانه‌های قیمتی است با فروش آنها قصر باشکوهی می‌سازد؛
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 (ξ)
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؟	ورود 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)

۱-۶- 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 گنجانند. می‌توان آن را از عناصر نامعلوم (x) (پراپ، ۱۳۸۶: ۱۳۳) برشمرد، در غیر این صورت باید آن را ذیل خویشکاری نیاز (a^6) گنجانند. در ادبیات داستانی ایران پیشینه طراحی سؤال در آغاز داستان دیده می‌شود. در داستان رمانس گونه «دارابنامه» محمد بیغمی (قرن نهم هـ ق) آغاز داستان با طرح ۴ سؤال وزیر شاه مصر (نیک‌اختر) از طیطوس حکیم آغاز شده است؛ ۴ سؤالی که اگر پاسخ داده شود، دختر شاه مصر را به ملک داراب می‌دهند تا آرزوی داشتن فرزند او نیز برآورده شود (بیغمی، ۱۳۳۹: ۸/۱).

از سوی دیگر با توجه به ادامه 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 ادامه داستان قهرمان قربانی شده خواهد بود، در اینجا یاریگر حساب می‌شود (F^9). پادشاه در اینجا نقش شریر را بازی می‌کند و به کسب خبر می‌پردازد (E^1)؛ 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: ۸۴). این شرارت به‌سختی ذیل شرارت‌های پیش‌بینی شده پراپ می‌گنجد. به نظر می‌رسد باید نشانی دیگر همچنین A^{20} را برای آن در نظر گرفت. با این حال 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 (ξ). 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 در نهایت 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

داشت که در این اتفاقات و دیدارهای سه گانه سرمایه اندک دختر از بین می رود و بنابراین، این تفصیل سه گانه در خدمت ترسیم به وجود آمدن نیاز است (a⁶). اگرچه قهرمان اصلی در این داستان دختر پادشاه است، اما در کنش داستان، مرد فقیر است که قهرمان اصلی می شود. براین اساس، حرکت او را همراه با قافله می توان از مصادیق عزیمت محسوب کرد (A¹).

رفتن مرد فقیر را به داخل چاهی که خطر او را تهدید می کند، می توان نوعی آزمون تلقی کرد. برخورد او با درویش در حال نماز خواندن، برخورد با بخشنده اصلی داستان است، بخشنده ای که شیر او، آزمون اوست. در این صحنه اقتدار روحی و به اصطلاح ولایت تکوینی درویش ترسیم می شود و بنابراین می توان آن را توصیف درویش انگاشت. همچنان که گفته شد در اینجا آزمونی دیده می شود؛ آیا بصیرت درویش است که شایستگی هایی در فقیر می بیند و شیر را مانع می شود. گنجاندن این شماره ذیل خویشکارهای الگوی پراپ خالی از دشواری نیست. می توان آزمون تقدیری در اینجا را از مصادیق D¹ و از عهده برآمدن مرد را E¹ انگاشت یا با توجه به حمله شیر آن را از مصادیق D⁸E⁸ تلقی کرد، با وجود این، با توجه به D² (بخشنده به قهرمان سلام می کند و از او پرسش هایی می کند) می توان مورد D¹¹ را به فهرست الگوهای پراپ افزود (D¹¹: قهرمان امتحان می شود که آیا به بخشنده سلام می کند و او را احترام می گذارد) و می توان از عهده برآمدن قهرمان را با نشان E¹¹ نشان داد (D¹¹E¹¹).

درخواست و تقاضای مهر و تسبیح درویش از مرد فقیر نیز در ادامه داستان برآورده می شود. با توجه به اینکه در خود درخواست چیزی خاصی دیده نمی شود، می توان آن را گونه ای آزمون تلقی کرد (D¹: بخشنده چیزی به قهرمان می دهد، اما انارهای این حکایت جادویی نیستند، بلکه در واقع گنجینه ای از جواهرات هستند. (F¹) این انارهای قیمتی التیامی برای درد فقر مرد و دختر شاه است. ظاهر شدن اثر نصیحت بخشنده که در الگوی پراپ نیست، از مشخصات داستان های 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 قصه های دیگر پایان خوشی دارد و مرد فقیر، داماد شاه به جانشینی شاه منصوب می شود.

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 طراحی شده بر اساس خلاصه در پژوهش مطابقت نداشته باشد.

$$\begin{pmatrix} X \\ a^{\gamma} \\ \gamma^{\alpha} \end{pmatrix} F^{\gamma} \begin{pmatrix} B^{\delta} \\ \delta \end{pmatrix} F^{\delta} = G^{\gamma} K \varepsilon^{\alpha} A_{\delta}^{\gamma} \uparrow \begin{pmatrix} D^1 E^1 F^1 \\ a^{\gamma} \end{pmatrix} \uparrow \begin{pmatrix} D^1 E^1 \\ D^{\wedge} E^{\wedge} \\ D^{11} E^{11} \end{pmatrix} D^1 F^1 K^{\gamma} E^1 F^1 W_{*}$$

۷- شخصیت های اصلی این سه قصه

چنانکه در متن و جدول های آشکار شد، اکثر قریب به اتفاق شخصیت های این قصه های بوشهری بی نام و بی ویژگی خاصی درون قصه جای گرفته اند و فقط ذیل اسم های عام (پیر، دختر؛ شاه؛ حاکم، چوپان، زن و...) دست بندی شده اند. آنچه در برشماری خصوصیات شخصیت پردازی این قصه ها مهم است، هم پوشانی نسبی برخی از کارکردها است؛ مثلاً در داستان سوم قهرمان را هم می توان شاهزاده طرد شده دانست و هم داماد فقیر که در پایان هردو به بلندمرتگی می رسند.

شخصیت های قصه	قهرمان	شریر	شاهزاده خانم	فرستنده	یارگر	عامل جادو
پسر حاکم و دختر شاه	پسر حاکم - قهرمان قربانی شده	همسر دو و نامادری قهرمان	دختر پادشاه	شاه دامادها را برای جستن مغز آهو می فرستند	گدایی بخشنده	دعای رام شدن تمام حیوانات یارگر برای قهرمان / مغز آهو

قصه 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
قصه 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 جنبه 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 قصه بوشهری به انواعی دیده شد؛ در قصه اول کار دشوار یافتن «مغز آهو» برای درمان شاه است که قهرمان اصلی یعنی پسر حاکم (داماد دختر هفتمش) آن را می‌یابد. در قصه 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 قصه 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 مشهود.

جفت تعقیب و گریز ($Pr - Rs$) در این سه قصه کمتر دیده می‌شود. در واقع گریز هست اما تعقیب آنچنانی نیست.

جفت کارکرد جنگ و پیروزی ($H-I$) نیز در قصه 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 شاکله 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 قصه 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 عامیانه 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 ۶ 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»^{۱۱} برای آن پیشنهاد شده است (حکایت نخست). عاشق‌شدن شاهزاده خانم بر کسی که شاه نمی‌پسندد و برای آن نشان (ع) پیشنهاد شده است (حکایت نخست). شرارت قهرمان (حکایت نخست) در این مورد نشان «ح» پیشنهاد شده است. فراهم شدن

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

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 - چنگ و شال‌ترمه‌نما - 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 بر نمی‌گردند. 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 قصه اول، دختر شاه با خوشی به آغوش پدرش برمی‌گردد. در قصه دوم نیز از سرگیری ازدواج با زن هفتم در پایان داستان رخ داده است. در قصه 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 (۱۳۸۴). *ساختار و تأویل متن*، ج ۷، تهران: نشر مرکز.
۲. اخوت، احمد (۱۳۷۱). *دستور زبان داستان*، اصفهان، فردا.
۳. اسکولز، رابرت (۱۳۸۳). *درآمدی بر ساختارگرایی در ادبیات*، ترجمه فرزانه طاهری، تهران: آگه.
۴. تودوروف، تزوتان (۱۳۸۲). *بوطیقای ساختارگرا*، ترجمه محمد نبوی، ج ۲، تهران: آگه.
۵. بیغمی، مولانا شیخ محمد (۱۳۴۰-۱۳۳۹). *دارانامه: «قصه فیروزشاه»*. ۲ جلدی، به تصحیح مرحوم ذبیح‌الله صفا، تهران: بنگاه ترجمه و نشر کتاب.
۶. پراپ، ولادیمیر (۱۳۸۶). *ریخت‌شناسی قصه پریان*، ترجمه فریدون بدره‌ای، ج ۲، تهران: انتشارات توس.
۷. چادویک، ه مونر و ون، کرشاو (۱۳۷۶). *رشد ادبیات*، ترجمه 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 قشقای بر اساس نظریه ساخت‌گرایی»، *فصلنامه فرهنگ و ادبیات عامیانه*، سال ۴ شماره ۱۰، ص ۱۱۵-۱۳۹.
۱۱. ذوالفقاری، حسن (۱۳۸۹). *ریخت‌شناسی افسانه عاشقانه گل بکاولی*، *فنون ادبی*، سال دوم، شماره ۱، ص ۶۲-۴۹.
۱۲. رضایی، احمد (۱۳۹۰). *مقایسه ساختار داستان‌های مشترک عامیانه کره‌ای و داستان‌های کلیله و دمنه*، *فصلنامه پژوهش‌های ادبی سال هشتم*، شماره ۳۳، ص ۷۷-۱۰۱.
۱۳. کادن، جی. ای. (۱۳۸۶). *فرهنگ توصیفی ادبیات و نقد*، ترجمه کاظم فیروزمند، ج ۲، تهران: نشر شادگان.
۱۴. لیراوی، الله کرم (۱۳۸۲). *۶۰ قصه، حکایت، مثل در فرهنگ بومی*، بوشهر: شروع.
۱۵. مارزلف، اولریش (۱۳۷۱). *طبقه‌بندی قصه‌های ایرانی*، ترجمه کاووس جهاننداری، تهران: سروش.
۱۶. محجوب، محمدجعفر (۱۳۸۶). *ادبیات عامیانه ایران*، به کوشش حسن ذوالفقاری، تهران: چشمه.
۱۷. مکاریک، ایرناریما (۱۳۸۸). *دانش‌نامه نظریه‌های ادبی معاصر*، ترجمه مهراں مهاجر و محمد نبوی، ج ۳، تهران: آگه.
۱۸. یوسفی‌نکو، عبدالمجید (۱۳۸۹). *ریخت‌شناسی داستان پیامبران در تفسیر طبری و سورآبادی*، *کاوش‌نامه*، سال یازدهم شماره دوم ص ۱۴۲-۱۲۱.
۱۹. یونگ، کارل گوستاو (۱۳۷۷). *روانشناسی ضمیر ناخودآگاه*، ترجمه محمدعلی امیری، تهران: علمی فرهنگی.