

فصلنامه ادبیات و زبان‌های محلی ایران زمین

(نشریه علمی)

سال سیزدهم - شماره سوم - پاییز ۱۴۰۲ - شماره پيوسته ۴۱

بررسی ساختاری ده قصه از افسانه‌های محلی آذربایجان بر اساس نظریه ولادیمیر

پراپ (ص ۴۹-۷۷)

معصومه خلیل‌نو علی‌آباد،^۱ حمیدرضا فرضی^۲ (نویسنده مسئول)، رستم امانی آستمال^۳

 10.30495/IRLL.2023.1976731.1541

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۴/۹

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱/۱۰/۲۷

نوع مقاله: پژوهشی

چکیده

در سال ۱۹۲۸ میلادی، فرمالیست معروف، «ولادیمیر پراپ» با بررسی صد قصه روسی، مطالعه ساختاری قصه‌های عامیانه را آغاز کرد. در سال‌های اخیر، الگوی وی به عنوان یکی از شیوه‌های رایج تحلیل ساختاری قصه‌های ملل، مورد توجه قرار گرفته است. از جمله آثار فولکلوریک با قدمتی عظیم و پشتوانه فرهنگی غنی، افسانه‌های محلی آذربایجان است که در این پژوهش بر اساس الگوی ساختاری پراپ، نقد و بررسی شده است. به همین منظور، ده قصه از افسانه‌های محلی آذربایجان از کتاب افسانه‌های آذربایجان که صمد بهرنگی و بهروز دهقانی جمع‌آوری کرده‌اند انتخاب و سپس تجزیه و تحلیل شده‌اند. در این پژوهش، تکرار، حذف و عدم توالی کارکردها کاملاً مشهود است. همچنین شش جفت کاری مختص قصه‌های مورد نظر به دست آمد که تابعیت کامل با ترکیب پراپ ندارد اما با به دست آمدن بیست و نه کارکرد از سی و یک کارکرد پراپ، می‌توان به تطبیق الگوی پراپ با افسانه‌های آذربایجان پی برد.

کلمات کلیدی: ساختار، ریخت‌شناسی، پراپ، افسانه‌های آذربایجان.

۱. دانشجوی دکتری گروه زبان و ادبیات فارسی، واحد تبریز، دانشگاه آزاد اسلامی، تبریز، ایران.

E-mail: masoomeh.kh20@gmail.com

۲. دانشیار گروه زبان و ادبیات فارسی، واحد تبریز، دانشگاه آزاد اسلامی، تبریز، ایران.

E-mail: farzi@iaut.ac.ir

۳. استادیار گروه زبان و ادبیات فارسی، واحد تبریز، دانشگاه آزاد اسلامی، تبریز، ایران.

E-mail: rostam90@ymail.com



Structural analysis of ten stories from “Azerbaijan Local legends” based on Vladimir Propp's theory

Masoumeh Khalilno Aliabad¹

Hamidreza Farzi² *

Rostam Amani Astmal³

Abstract

The famous formalist, Vladimir Propp, began the structural analysis of the folkloric stories in 1928 by investigation 100 Russian stories. His model in recent years was studied as one of the common methods of structural analysis of the nation's stories. Since the Azerbaijani stories, such as folklores with their great and rich precedence, have not investigated structurally, we have tried to study these stories with structural patterns. To do so, ten Azerbaijani Local legends from Samad Behranghi and Behrooz Dehghani selected and edited from Azarbaijani Legends Book and then they were analyzed according to Vladimir Propp theory. In this research, repetition, omission, lack of succession of the functions are obvious and 6-pair related to the studied stories were obtained which do not show complete compatibility with Propp theory. However, by achieving 29 functions from 31 Propp functions, it can found conformity of Propp theory with Azerbaijan legends.

Keywords: structure, morphology, Propp, Azerbaijani legends.

¹ Ph.D Candidate of Persian Language and Literature Department, Tabriz Branch, Islamic Azad University, Tabriz, Iran. E-mail: : masoomeh.kh20@gmail.com.

² Associate professor of Persian Language and Literature Department, Tabriz Branch, Islamic Azad University, Tabriz, Iran. (*Corresponding Author*)*
E-mail: farzi@iaut.ac.ir

³ Assistant Professor of Persian Language and Literature Department, Tabriz Branch, Islamic Azad University, Tabriz, Iran.
E-mail: rostam90@ymail.com

۱. مقدمه

ریخت‌شناسی، روشی در حوزه مطالعات ادبی است که نخستین بار ولادیمیر پراپ، یکی از شکل‌گرایان معروف روس، آن را بنیان نهاد و الگوی خاص خود را در نخستین کتابش «ریخت‌شناسی قصه‌های پریان» تجزیه و تحلیل کرد. پراپ معتقد بود که ریخت‌شناسی، علم‌گیاہ‌شناسی است که ساختمان گیاه را بررسی می‌کند. (نک. پراپ، ۱۳۸۶: ۱۷) او با استفاده از این عنوان، ریخت‌شناسی قصه‌ها، بررسی قصه‌ها بر اساس واحدهای کوچک، ارتباط واحدها با یکدیگر و با کل قصه، معنا کرد. تأکید کار پراپ، بر روی اعمال شخصیت‌هاست، وی عقیده داشت که شخصیت‌های متنوع، اعمال یکسان دارند، او این اعمال را در سی و یک واحد خلاصه کرده است که در سایر قصه‌ها آزمون‌پذیر است؛ به عبارتی، اجزای سازنده قصه‌ها قابل انتقال به سایر قصه‌ها با مضمون‌های متفاوت است. پراپ با بررسی‌هایی که در صد قصه روسی انجام داد نتیجه گرفت که مبنای قصه‌ها بر اساس کارکردهای شخصیت‌هاست که از نظر تعداد، محدود و از لحاظ ترتیب و توالی، یکنواخت و از جنبه ساختاری همه از یک نوع و تیپ هستند که قابل دریافت از تمام قصه‌های پریان روسی است. (نک. احمدی، ۱۳۸۴: ۱۴۵) ذکر این نکته نیز لازم است که «در بسیاری از افسانه‌ها بن‌مایه‌هایی وجود دارد که با اندکی تفاوت در سایر افسانه‌ها هم دیده می‌شود. از این بن‌مایه‌ها، شخصیت یا الگوی معینی وجود دارد که به صورت گوناگون در ادبیات و هنر تکرار می‌شود» (شهبازی، ۱۴۰۰: ۸۴). شایان ذکر است که در بعضی متون بررسی شده، تعداد و توالی کارکردها متفاوت است اما تأکیدی که پراپ بر روی ترتیب و تعداد کارکردها دارد تأمل بیشتری را می‌طلبد. «ترتیب کارکردها آن اندازه که پراپ ادعا می‌کند ثابت نیست و این امر تا حدودی مفید بودن شیوه آنالیزی پراپ را کاهش می‌دهد. او نشان نمی‌دهد که کدام کارکردها همیشه یا تقریباً در قصه حضور دارند و کدام‌ها فقط بعضی مواقع دیده می‌شوند.» (خدیش، ۱۳۸۷: ۶۱ به نقل از جلیت، ۱۹۹۸: ۵۱) عدم تطابق تعداد و توالی کارکردهای قصه با الگوی پراپ شاید بیشتر به این دلیل است که هر قصه‌گویی بنا بر سلیقه تخیلی خود، کارکردها را چیده است، از این رو در گذاردن یک قاعده ثابت برای کارکردها راه پایانی وجود نداشته است، بر همین اساس بعدها پراپ در انتهای کتابش بر احتمال عدم تطابق الگویی با بعضی قصه‌ها اعتراف کرده و اظهار داشته است که: «ما به کمیت مواد علاقه‌ای نداریم بلکه به کیفیت تجزیه و تحلیل آن دل بسته‌ایم» (پراپ، ۱۳۸۶: ۵۸). وی الگوی خود را تنها یک کوشش می‌داند که احتمالاً در آینده تکامل یابد و نتیجه‌گیری‌های مؤثرتری حاصل گردد (همان: ۲۱۰). در واقع او یک داستان‌بنیادین و یکسانی برای قصه‌های عامیانه قائل شده است. «پراپ در بررسی ریخت‌شناسانه خویش، فقط قصه‌های جادویی روسی را در نظر داشت، ولی نتایج حاصل از بررسی‌های وی را می‌توان به قصه‌های سایر ملل تعمیم داد. این امر در مورد قصه‌های ایرانی هم صادق است.» (حق‌شناس و خدیش،

۱۳۸۷:۳۳) و کار ما که تحلیل ده قصه از افسانه‌های محلی آذربایجان بر اساس نسخه جمع‌آوری شده صمد بهرنگی و بهروز دهقانی است مؤید سخن فوق است.

پراپ «قصه را آن گسترش و تطوری می‌داند که از شرارت (A) یا کمبود (a) شروع می‌شود و با گذشتن از خویشکاری‌های میانجی به ازدواج (W) یا به خویشکاری‌های دیگری که به عنوان پایان قصه به کار گرفته شده است، می‌انجامد. وی این گونه بسط و تحوّل در قصه را اصطلاحاً «حرکت» می‌نامد و می‌گوید: هر قصه ممکن است، چندین حرکت داشته باشد؛ گاهی یک حرکت ممکن است مستقیماً به دنبال حرکت دیگر بیاید اما ممکن است که حرکت‌ها در هم بافته شوند.» (پراپ، ۱۳۸۶: ۱۸۳-۱۸۳). تشخیص و تمییز اینکه اعمال شخصیت‌ها متناسب با الگوی پراپ، حرکت محسوب می‌شود و یا یک قصه جدیدی است کار آسانی نیست اما با شناخت ریزه‌کاری‌ها و دقت کامل امکان تطبیق و تشخیص وجود دارد.

پراپ شش روش برای ترکیب حرکت‌ها بیان می‌کند: ۱- یک حرکت به دنبال حرکت اول اتفاق می‌افتد؛ ۲- حرکت جدید و کاملی بین حرکت اول رخ می‌دهد؛ ۳- داستان قطع می‌شود و وضعیت پیچیده‌ای رقم می‌زند؛ ۴) دو شرارت رخ می‌دهد و هر دو کاملاً خاتمه می‌یابند؛ ۵- دو حرکت پایان مشترکی می‌یابند؛ ۶- دو جستجوگر از هم جدا می‌گردند. (نک. جلالی‌پور، ۱۳۹۱: ۲۴).

پراپ در بررسی دیگرش، حرکت داستان‌ها را بر اساس موضوع و محتوا به چهار رده تقسیم می‌کند: ۱- بسط از طریق خویشکاری H-I (جنگ و کشمکش)؛ ۲- بسط از طریق خویشکاری M-N (انجام دادن کار دشوار)؛ ۳- بسط از طریق دو خویشکاری H-I و M-N (کشمکش و کار دشوار)؛ ۴- بسط بدون هیچ یک از این‌ها. (نک. پراپ، ۱۳۸۶: ۲۰۴-۲۰۶)

۱-۱. کارکردهای ۳۱ گانه پراپ

«خویشکاری» یا کارکرد یعنی عمل شخصیّتی از اشخاص قصه که از نظر اهمیتی که در جریان عملیات دارد تعریف می‌شود. (نک. پراپ، ۱۳۸۶: ۵۲) به نظر پراپ، کارکردهای قصه‌های بررسی‌شده روسی عبارتند از:

۱	غیبت β	۱۲	اولین بخشنده D	۲۳	رسیدن به صورت ناشناس O
۲	قدغن γ	۱۳	واکنش قهرمان E	۲۴	ادعای قهرمان دروغین L
۳	سریچی δ	۱۴	دست‌یابی به وسیله سحرآمیز F	۲۵	کار سخت M
۴	خبرگیری E	۱۵	انتقال به سرزمین دیگر G	۲۶	انجام کار سخت N
۵	خبردهی ζ	۱۶	مبارزه H	۲۷	شناسایی Q

۶	نیرنگ h	۱۷	علامت گذاری J	۲۸	افشاگری E _x
۷	همکاری ناخواسته η	۱۸	پیروزی I	۲۹	تغییر شکل T
۸	کمبوده یا شرّ A	۱۹	رفع شرّ K	۳۰	مجازات U
۹	میانجیگری B	۲۰	بازگشت ↓	۳۱	عروسی W
۱۰	مقابله آغازین C	۲۱	تعقیب Pr	۳۲	انگیزه mot
۱۱	عزیمت ↑	۲۲	نجات sR	۳۳	عناصر پیوند دهنده S

۱-۱. پیشینه تحقیق

در سال‌های اخیر، کتب و مقالاتی درباره ریخت‌شناسی نوشته شده و در آن‌ها به تجزیه و تحلیل برخی از متون پرداخته شده است؛ از آن جمله: جلالی‌پور (۱۳۹۱) درباره ریخت‌شناسی قصه‌های اساطیری و پهلوانی شاهنامه فردوسی تحقیق کرده است. فرضی و فخمی (۱۳۹۶) گل و نوروز خواجوی کرمانی را از نظر ریخت‌شناسی بررسی نموده‌اند. خراسانی (۱۳۸۷) درباره ریخت‌شناسی داستان‌های هزار و یک شب بحث کرده است. خدیش (۱۳۸۷) به ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی پرداخته است. دهقانیان و همکاران (۱۳۹۵) ریخت‌شناسی قصه‌های قشقای را بر اساس نظریه ساختارگرایی بررسی کرده‌اند. در مورد ریخت‌شناسی افسانه‌های آذربایجان هم پژوهش‌هایی انجام گرفته است: معصومه سجادی مطلق (۱۳۹۵) ریخت‌شناسی قصه‌های شفاهی آذربایجان بر اساس نظریه پراپ (پایان‌نامه کارشناسی ارشد) را انجام داده است؛ با توجه به شباهت موضوع آن با پژوهش اخیر لازم به یادآوری است که پژوهش فوق بر اساس قصه‌های شفاهی صورت گرفته و این مقاله بر اساس قصه‌های مکتوب است؛ بنابراین جامعه آماری دو پژوهش کاملاً متفاوت است. غفوری و رنجبر (۱۳۹۲) ریخت‌شناسی قصه‌های ایرانی با تمرکز بر نقش زن و قصه‌های منطقه آذربایجان را بررسی کرده‌اند. نگارندگان در مقاله پیش رو قصد دارند ده قصه از افسانه‌های محلی آذربایجان را بر اساس این نظریه بررسی نمایند.

۲. بحث و بررسی

۲-۱. تحلیل ریخت‌شناسی ده قصه از افسانه‌های آذربایجان

۲-۱-۱. قصه «شمعدان طلایی»

در سرزمینی، پادشاهی بود که از معالجه چشم	۱. (a ^۳) نیاز به درمان
درش قطع امید کرده بود تا آن که یک روز	۲. (F ^۶) دیدار با یاریگر

<p>۳. (M) کار دشوار</p> <p>۴. (B^۲) گسیل داشتن</p> <p>۵. (γ^۲) دستور پادشاه</p> <p>۶. (δ^۲) اطاعت از دستور</p> <p>۷. (D^۵) درخواست ترحم</p> <p>۸. (E^۵) ترحم و بخشش</p> <p>۹. (η^۱) اغواهای فریبکارانه</p> <p>۱۰. (ξ^۱) خبردهی از احوال قهرمان</p> <p>۱۱. (E^۱) خبرگیری شاه از احوال قهرمان</p> <p>۱۲. (γ^۲) دستور پادشاه</p> <p>۱۳. (B^۵) تبعید قهرمان</p> <p>۱۴. (G^۲) انتقال مکانی با اسب</p> <p>۱۵. (S) عنصر ربط دهنده</p> <p>۱۶. (D^۲) پرس‌وجو کردن</p> <p>۱۷. (S) عنصر ربط دهنده</p> <p>۱۸. (M) کار دشوار</p> <p>۱۹. (E^۷) انجام خدمت، نجات شاهزاده</p> <p>۲۰. (γ^۱) نهی</p> <p>۲۱. (δ^۱) نقض نهی</p> <p>۲۲. (η^۲) واداشتن برای سخن گفتن</p> <p>۲۳. (N) انجام کار دشوار</p> <p>۲۴. (W*) ازدواج</p> <p>۲۵. (↓) بازگشت</p> <p>۲۶. (N) انجام کار دشوار و (K^۵) رفع مصیبت با عامل جادویی</p>	<p>حکیمی چشم‌های پادشاه را معاینه کرد و گفت: من در مان چشم‌ها یت را می‌دانم^۲ اما در مان چشم‌هایت در چیزی است که دسترسی به آن غیرممکن است.^۳ در در یای سفید، ماهی خالدار است، اگر از خون او به چشم‌هایت بمالی فوراً خوب خواهند شد.^۴ شاه به محض اطلاع، به پسر خود و ماهیگیران دستور داد تا برای پیدا کردن ماهی اقدام کنند.^۵ ماهیگیران شروع به ماهیگیری کردند تا اینکه ماهی خالدار به تور افتاد.^۶ هنگام سر بریدن ماهی، ماهی زبان باز کرد و از شاهزاده درخواست ترحم کرد.^۷ پسر پادشاه بر این اصل که ماهی روزی به کمکش خواهد آمد، او را آزاد کرد.^۸ شاهزاده به نزد پدر آمد و این‌گونه عنوان کرد که هر چه قدر گشتیم ماهی خالدار پیدا نکردیم.^۹ تا اینکه روزی سخن چینی به تور انداختن ماهی توسط شاهزاده را به استحضار پادشاه رساند.^{۱۰} پادشاه به محض شنیدن این خبر عصبانی شد^{۱۱} و به جلاد دستور داد تا گردن پسرش را بزند.^{۱۲} در نهایت ریش سفیدان و بزرگان مملکت و ساطت کردند تا پادشاه شاهزاده را نکشد و او را تبعید کند.^{۱۳} شاهزاده محل را ترک کرد و به طرف دریای سفید حرکت کرد.^{۱۴} تا اینکه با طیبی همسفر شد.^{۱۵} وی از هویت شاهزاده سؤال کرد.^{۱۶} راه زیادی را با هم طی کردند تا اینکه به شهری رسید که پادشاهش، دختر لالی داشت.^{۱۷} پادشاه قسم خورده بود که هرکس زبان دخترش را باز کند، دخترش را به زنی او بدهد.^{۱۸} آن‌ها فوراً به قصر پادشاه رفته و از پادشاه خواستند تا زبان دختر را باز کنند.^{۱۹} پادشاه</p>
--	---

	<p>از پسر خواست تا لاف نزنند و از آن کار دست بردارد.^{۲۰} پسر قبول نکرد و قول داد تا دختر را درمان کند.^{۲۱} طبیب وارد اتاق دختر شد و از شمع‌دان طلایی مورد علاقه دختر سؤال کرد و گفت که در صورت پاسخ ندادن، آن را خواهد شکست.^{۲۲} در همان حال، دختر لب به سخن گشود و حرف زد.^{۲۳} سرانجام پادشاه خوشحال شد و به قول خود عمل کرده و دخترش را به زنی شاهزاده داد.^{۲۴} شاهزاده به همراه همسرش به شهر خود برگشت.^{۲۵} و با دارویی که دوست طبیبش در اختیارش قرار داده بود، چشمان پدر را درمان کرد.^{۲۶}</p>
--	---

این قصه با دو خویشکاری M-N بسط می‌یابد که با دو نیاز آغاز می‌گردد و با برآورده شدن نیاز و ازدواج پایان می‌یابد. در این قصه، عدم توالی و تعداد کارکردها مشخص است و نموداری به ترتیب زیر حاصل می‌شود:

$$a^2 F^6 \uparrow BM^2 \gamma^2 \delta^2 D^5 E^5 \eta^1 \zeta^1 E^1 \gamma^2 B^5 G^2 D^2 E M^2 \gamma^1 \delta^1 \eta^3 NW^* \downarrow N$$

آنچه از مقایسه این نمودار با نمودار پراپ به دست می‌آید، تکرار، عدم توالی و حذف برخی کارکردهاست. «این‌ها فقط نوسانات هستند نه نظام ترکیبی و ساختمانی جدیدی و یا محورهای جدید» (پراپ، ۱۳۸۶: ۲۱۲).

۲-۱-۲. قصه «یادگار»

<p>۱. (α) صحنه آغازین با معرفی زندگی پادشاه ۲. (D^*) درخواست شخص در حال اضطرار ۳. (E^2) انجام درخواست ۴. (W^*) پادشاهی ۵. (S) عنصر پیونددهنده آگاهانیدن ۶. (S) عنصر پیونددهنده آگاهانیدن ۷. (D^*) درخواست شخص در حال اضطرار ۸. (E^2) واکنش دوستانه ۹. (mot) انگیزه برای شرارت</p>	<p>در زمان‌های قدیم پادشاهی بود به نام بهرام که غیر از عیالش، کس دیگری نداشت.^۱ روزی با خود فکر کرد که نخست وزیر را جانشین خود کند.^۲ وزیر همان ساعت اعلام رضایت کرد.^۳ از همان روز به تخت سلطنت جلوس کرد و خود را پادشاه خواند.^۴ پادشاه به خانه برگشت و جریان را به زنش توضیح داد اما زنش اطلاع داد که به زودی بچه‌دار می‌گردند.^۵ بهرام‌شاه خوابید و در خواب دید که سه روز از عمرش باقی است.^۶ صبح زود، پادشاه</p>
---	---

<p>۱۰. (A^{13}) فرمان کشتن ۱۱. (γ^1) نهی ۱۲. (δ^1) نقض نهی ۱۳. (S) عنصر ربط‌دهنده ۱۴. (J^2) علامت‌گذاری با نامه‌ای ۱۵. (F_1^6) دیدار با یاریگر ۱۶. (mot) انگیزه برای شرارت ۱۷. (β^3) غیبت یا رفتن جوانان ۱۸. (mot) انگیزه برای شرارت ۱۹. (A^{19}) اعلان جنگ ۲۰. (S) عنصر پیوند دهنده ۲۱. (H) جنگ و درگیری در فضای باز ۲۲. (I^1) پیروزی در فضای باز ۲۳. (Q) شناخته شدن قهرمان ۲۴. (W^*) پادشاهی</p>	<p>به نزد وزیر رفته و اتفاقات را توضیح داد و از او خواست تا در آینده از فرزندش مراقبت کند.^۷ وزیر با بهرام‌شاه وعده گذاشت و قول شرف داد و راهی خانه‌اش کرد.^۸ سه روز بعد، بهرام‌شاه مُرد و وزیر در خواب دید که فرزند پادشاه روزی تاج و تخت را تصاحب خواهد کرد.^۹ صبح زود به وزیرش فرمان داد که زن بهرام‌شاه را بکشد.^{۱۰} وزیر از پادشاه خواست تا از این کار منصرف گردد.^{۱۱} اما شاه از جلاد خواست تا فرمانش را عملی کند. جلاد، زن بهرام‌شاه را کشت^{۱۲} و فرزندش را زنده نگه داشت.^{۱۳} وزیر، بچه را در مکانی پنهان کرد و نامه‌ای بر وی سنجاق کرد تا در صورت پیدا شدن، هویتش معلوم گردد.^{۱۴} مدتی بعد، تاجری، بچه را پیدا کرد، اسمش را یادگار گذاشت و از وی مراقبت کرد.^{۱۵} تاجر به طور غیرمستقیم از سنگدلی پادشاهان و هویت یادگار سخن می‌گفت.^{۱۶} یادگار، روزی از تاجر اجازه گرفت و با دوستانش به سیاحت رفت.^{۱۷} در محوطه‌ای مشغول اسب‌دوانی و شمشیرزنی بودند که سه دختر پادشاه آن‌ها را مسخره کردند.^{۱۸} یادگار طاقت نیاورد و سیلی محکمی به دخترها زد و راند.^{۱۹} شاه، پیغام فرستاد و یادگار را به قصر خود خواند.^{۲۰} یادگار به حضور پادشاه رفت و بین آن دو، جنگ رخ داد.^{۲۱} سه روز تمام با هم جنگیدند و در نهایت، یادگار، پادشاه را با شمشیر به دو نیم کرد.^{۲۲} وزیر، یادگار را شناخت.^{۲۳} در نهایت معلوم شد که صاحب اصلی این تخت و تاج یادگار است و او را بر تخت سلطنت نشانند.^{۲۴}</p>
---	---

این قصه با خویشکاری H-I بسط می‌یابد که از شرارت شروع شده و با پیروزی و پادشاهی اتمام یافته است. با در نظر گرفتن عدم توالی و تعداد کارکردها، نموداری به عبارت زیر حاصل می‌گردد:

$$*D^{\vee}E^{\vee}W^{\vee}*D^{\vee}E^{\vee}A^{\vee}A^{\vee}J^{\vee}F^{\vee}9^{\vee}\beta^{\vee}A^{\vee}H^{\vee}I^{\vee}WQ^{\vee}*$$

۲-۱-۳. قصه «زن با صداقت»

۱. (α) وضعیت آغازین: تصویری از یک زندگی با آرامش	در رو ستایی، زن و شوهر بسیار مهربان و خوبی بودند.
۲. (mot) انگیزه برای شرارت	مرد از صبح تا شب کار می‌کرد و زن در خانه پشم می‌ریسید. همه از درایت و فهم زن تعریف می‌کردند. ^۱
۳. (a^{\vee}) کمبود مهر و محبت	روزی زن کدخدا تعریف زن کشاورز را شنید و حسادت کرد. ^۲ به دنبال زن رفت تا راز مهر و محبت آن‌ها را بیابد. ^۳ زن کدخدا لباس عوض کرد ^۴ و به سوی خانه زن خوش‌نام روانه شد. ^۵ زن کدخدا علت مهرورزی زن و شوهر را از زن کشاورز جویا شد. ^۶ زن کشاورز علت محبت را کار و صداقت بیان کرد. زن خوش‌نام از همسر کدخدا خواست تا چهار موی شیر را نزد او بیاورد. ^۷ زن کدخدا با سختی فراوان و مراقبت بهتر از شیر، با آن انس گرفت و چهار موی شیر را کند و به نزد زن آورد. ^۸ زن کشاورز از زن کدخدا خواست تا رفتار متناسب با شیر را برای همسرش انجام دهد. ^۹ زن کدخدا به راهنمایی زن خوش‌نام عمل کرد و با همسرش به خوشی و محبت زندگی کردند. ^{۱۰}
۴. (T^{\vee}) تغییر شکل با جامه جدید	
۵. (\uparrow) عزیمت	
۶. (D^{\vee}) درخواست شخص در وضعیت اضطرار	
۷. (M) کار دشوار	
۸. (N) انجام کار شوار	
۹. $(F^{\vee}9^{\vee})$ راهنمایی یاریگر	
۱۰. (K^{\vee}) رفع کمبود در نتیجه کارهای انجام شده	

این قصه با خویشکاری M-N بسط می‌یابد که از یک کمبود و نیاز تشکیل یافته است و با رفع کمبود پایان پذیرفته است. با در نظر گرفتن عدم توالی و تعداد کارکردها نموداری به ترتیب زیر حاصل می‌شود:

$$a^{\vee}T^{\vee}D^{\vee}\uparrow^{\vee}E^{\vee}KNM^{\vee}a^{\vee}$$

۲-۱-۴. قصه «نیک‌نام و بدنام»

۱. (α) وضعیت آغازین	در زمان‌های قدیم، سرزمین باصفایی بود که توجه همگان را به خود جلب کرده بود. دهکده زیبایی بین این طبیعت بود. در این دهکده دو جوان به نام‌های
۲. (mot) انگیزه برای شرارت	
۳. (C) تصمیم‌گیری برای نابودی	

<p>۴. (η^1) اغواهای فریبکارانه ۵. (A^6) کور کردن ۶. (sR^2) فرار و مخفی شدن ۷. (S) عنصر پیونددهنده آگاهانیدن ۸. (F^2) جای عامل جادویی بر قهرمان معلوم می‌گردد ۹. (G^2) قهرمان راهنمایی می‌شود ۱۰. (K^5) رفع شر به وسیلهٔ عامل جادویی ۱۱. (K^8) شکستن طلسم ۱۲. (S) عنصر پیونددهنده آگاهانیدن ۱۳. (K^4) رفع مصیبت در نتیجهٔ اقدامات لازم ۱۴. (W^*) ازدواج ۱۵. (U) مجازات شیر</p>	<p>نیک نام و بدنام زندگی می‌کردند که هر دو از یک خانواده بودند. ولی طبیعت این دو ضد هم بود.^۱ اهالی ده، نیک‌نام را برای فرزندان خود سرمشق قرار می‌دادند.^۲ کم‌کم بدنام دچار حسادت گشت و تصمیم گرفت که نیک‌نام را از بین ببرد.^۳ روزی بدنام با فریبکاری، نیک‌نام را به کنار رودخانه‌ای در منظره‌ای زیبا برد.^۴ در همین اثنا، بدنام فرصت را غنیمت شمرده و بر پشت نیک‌نام پرید و چشمان او را کور کرد.^۵ سپس نیک‌نام را در همان جا رها کرده، فرار نمود.^۶ نیک‌نام با زحمت زیاد به بالای درخت رفت و به طور پنهانی به صحبت‌های حیوانات گوش داد.^۷ و راه چشمهٔ آب حیات را فهمید.^۸ نیک‌نام پس از پایان صحبت‌های حیوانات از طریق شعاع آفتاب حرکت کرد و به چشمهٔ آب حیات رسید.^۹ از آب حیات به چشمانش ریخت و نور دیده‌اش بازگشت.^{۱۰} سپس برخاست و با نشانه‌هایی که از حیوانات شنیده بود به راه خود ادامه داد. در قلعه‌ای، سنگی را که جان دیو در زیر آن بود، بلند کرد و به دیو کوبید و چشمه‌ای از آنجا روان گردید.^{۱۱} در ادامهٔ راه متوجه شد که دختر پادشاه به درد بی‌درمانی مبتلا شده است.^{۱۲} به قصر پادشاه رفته و سلامتی شاهزاده را به او برگرداند.^{۱۳} پادشاه به عهد خود عمل کرده و دخترش را به زنی نیک‌نام داد.^{۱۴} بدنام نیز که پا به فرار گذاشته بود در رودخانه‌ای غرق شد و مُرد.^{۱۵}</p>
---	---

این قصه هیچ یک از خوی‌شکاری‌های H-I و M-N را ندارد؛ از یک سر شروع شده و با رفع شر و ازدواج پایان یافته است که نموداری به ترتیب زیر حاصل می‌شود:

$$\eta^1 A^6 sR^2 F^2 G^2 K^5 K^8 K^4 W^* U$$

۲-۱-۵. قصه «توانا بود هر که دانا بود»

۱. (α) وضعیت آغازین: تصویری از زندگی یک خانواده	پیرمرد دنیاده‌ای، پسری به نام قیاض داشت که بسیار با معرفت و دانا و زیرک بود. ^۱ روزی مرد و زن تصمیم گرفتند که پسرشان را برای ازدواج امتحان کنند. ^۲ پسر را به سرکار فرستادند و او به زور بازوی خود پول به دست آورد ^۳ و ازدواج کرد. ^۴ از آنجا که قیاض با شاهزاده دوست بود، روزی پادشاه از رفتار قیاض خوشش آمده ^۵ و پسر خود و قیاض را آزمود. ^۶ از رفتار قیاض احساس رضایت کرد. ^۷ تا اینکه روزی وزیر پادشاه مُرد. ^۸ فردی را برای وزارت به پادشاه پیشنهاد کردند. ^۹ قیاض از پادشاه خواست تا در لباس مبدل، به محل قبلی فرد موردنظر برود تا ببیند شایستگی وزارت را دارد یا نه. ^{۱۰} رفتارهای ناشایست فرد منتخب، پادشاه را از این عمل منصرف کرد. ^{۱۱} سرانجام پادشاه از روی اتفاق، رفتارهای درخور از پدر قیاض دید و او را به عنوان وزیر خود انتخاب کرد. ^{۱۲}
۲. (M) کار سخت	
۳. (N) انجام کار سخت	
۴. (W^*) ازدواج	
۵. (F^6) دیدار با یاریگر	
۶. (D^1) آزمون قهرمان	
۷. (E^1) تحمل آزمون	
۸. (β^2) مرگ وزیر	
۹. (S) عنصر ربط دهنده	
۱۰. (T^3) لباس و جامه جدید	
۱۱. (E_x) رسوایی	
۱۲. (W^*) نشست بر تخت وزارت	

این قصه با خوی‌شکاری $M-N$ بسط می‌یابد که با بر تخت نشستن پایان پذیرفته است. نموداری به ترتیب زیر به دست می‌آید:

$$WNM^*F^6 \ 9D^1E^1 \ \beta^2 T^3 WE_x^*$$

۲-۱-۶. قصه «صلاح‌دید مفید»

۱. (α) وضعیت آغازین: تصویری از یک زندگی سخت	در دهی، جوانی به نام احمد زندگی می‌کرد و مخارج خانواده‌اش را با زحمت زیاد تأمین می‌کرد. ^۱ احمد به سن هجده سالگی که رسید، پدر و مادرش برای او همسری اختیار کردند. ^۲ روزی از روزها همسر احمد، خود را در سواد برتر از شوهرش دانست. ^۳ این حرف بر احمد
۲. (W^*) ازدواج	
۳. (mot) انگیزه برای رفع کمبود	
۴. (a^6) نیاز به تحصیل و یادگیری	
۵. (\uparrow) عزیمت	

<p>۶. (G^5) انتقال مکانی با وسایل ارتباط محلی</p> <p>۷. (D^2) پرس و جو کردن</p> <p>۸. (D^V) درخواست شخص در حال اضطراب</p> <p>۹. (D^{10}) خدمت به عنوان عوض</p> <p>۱۰. (F^1) عامل جادویی به قهرمان داده می‌شود</p> <p>۱۱. (K^4) رفع کمبود با اعمال راهنمایی‌ها</p> <p>۱۲. (\downarrow) بازگشت</p> <p>۱۳. (W) پاداش نقدی</p>	<p>تأثیر گذاشت و او سفری تدارک دید و برای یادگیری^۴ عازم شهری دور گردید.^۵ در شهری اتراق کرد و همزمان با تحصیل، کار هم می‌کرد.^۶ پس از چندسال، هنگام بازگشت به خانه به مردی برخورد که از احمد سؤالی پرسید.^۷ احمد از پاسخ به سؤال عاجز شد و از مرد خواست تا خودش پاسخ دهد.^۸ مرد از احمد درخواست کرد تا یک سال برای او کار کند تا او جواب دهد.^۹ احمد پس از چند سال موقع برگشت، پاسخ‌ها و راهنمایی‌های مرد را دریافت کرد^{۱۰} و در ادامه راه با به کارگیری نصایح و راهنمایی‌های مرد، مشکلات را دفع کرد.^{۱۱} احمد سه شبانه‌روز راه پیمود و به خانه‌اش رسید.^{۱۲} باز هم پندهای مرد به کمک احمد آمد. دستمالی را که مرد داده بود باز کرد و پاداش کار و زحمت خود را در آن پیدا کرد.^{۱۳}</p>
--	---

این قصه هیچ‌یک از خویشکاری‌های H-I و M-N را ندارد؛ از یک کمبود شروع شده و با رفع کمبود و پاداش نقدی پایان یافته است. در این قصه، عدم توالی و تعداد و تکرار کارکردها مشخص است. نکته مورد توجه در این قصه، تکرار کارکرد D است که علت آن درخواست‌های متقابل بین دو شخصیت است. کارکرد F در این قصه مجموعه راهنمایی‌های مهم به قهرمان قصه است بدین علت که در روند قصه و در زمان نیاز به کمک قهرمان می‌رسد. در نهایت نموداری به ترتیب زیر حاصل می‌شود:

$$W^* a^6 G^{\uparrow} D^2 D^{\downarrow} D^1 \cdot F^1 K^4 W^{\downarrow}$$

۱-۷. قصه «سرگذشت ابوالقاسم»

<p>۱. (α) وضعیت آغازین</p> <p>۲. (A^5) غارت کردن</p> <p>۳. (γ^1) نهی</p> <p>۴. (δ^1) نقض نهی</p> <p>۵. (e^1) خبرگیری شریر</p> <p>۶. (ξ) عنصر پیوند دهنده آگاهانیدن</p>	<p>در زمان های قدیم، دزد زبل و زرنگی به نام ابوالقاسم بود که دائماً خانه مردم را خالی می‌کرد و رد پایی از خود باقی نمی‌گذاشت.^۱ مردم دزد خانه‌شان را می‌شناختند اما چون دلیل و مدرکی نداشتند، نمی‌توانستند گرفتارش سازند.^۲ تا اینکه پیر جهاندیده‌ای همراه قاضی شهر او را</p>
---	---

<p>۷. (K^4) رفع شرّ در نتیجه کارهای انجام شده</p>	<p>نصیحت کردند که در صورت مشاهده، تا آخر عمر در بند خواهند انداخت. ^۳ خلاصه از این‌ها گفتن و از ابوالقاسم انکار و نشنیدن که من نمی‌توانم ترک عادت کنم. ^۴ روز بعد که ابوالقاسم فهمیده بود خانه فلان تاجر کسی نیست فوراً از دیوار بالا رفت. ^۵ بالاخره تاجر متوجه شد و از ابوالقاسم سؤال پرسید و او به راستی پاسخ داد. ^۶ پس از آن ابوالقاسم تصمیم گرفت که دیگر دزدی نکنند. ^۷ پس از مدتی که ذخیره‌اش تمام شد به شغل گدایی روی آورد. ^۸ نشان منزل رییس گداها را پرسید و از او خواست تا راه گدایی را به او بیاموزد. ^۹ خلاصه رییس گداها طُرق مختلف گدایی را برای ابوالقاسم آموخت. ^{۱۰} ابوالقاسم از راه گدایی به فریب مردم پرداخت و پولی به دست آورد ^{۱۱} و با دختر رییس گداها ازدواج کرد. ^{۱۲} در نهایت بدبختی ابوالقاسم از آنجا آغاز شد که کفش طلسم شده‌ای از گدایی نصیبش شد. از آن پس چندین بار، کفش‌ها اسباب دردسر را برای ابوالقاسم فراهم ساخت ^{۱۳} و ابوالقاسم به دفعات از طرف قاضی شهر جریمه شد. ^{۱۴}</p>
<p>۸. (S) عنصر پیوند دهنده</p>	
<p>۹. (D^y) درخواست شخص در وضعیت اضطراب</p>	
<p>۱۰. (E^y) برآوردن تقاضا</p>	
<p>۱۱. (η) اغواهای فریبکارانه</p>	
<p>۱۲. (W^*) ازدواج</p>	
<p>۱۳. (S) عنصر ربط دهنده</p>	
<p>۱۴. (U) مجازات شریر</p>	

این قصه هیچ‌یک از خویشکاری‌های H-I و M-N را ندارد؛ از یک شرّ شروع شده و بارفع شرّ و پاداش نقدی و ازدواج پایان یافته است. نمودارش به عبارت زیر است:

$$A^5 \gamma^1 \delta^1 E^1 K^4 * D^y E^y \eta^1 W^* U$$

۲-۸. قصه «دختر درزی و پادشاه»

حرکت اول

<p>۱. (a^6) نیاز به فرزند</p>	<p>روزگاری، مرد درزی‌ای بود که با زنش زندگی</p>
<p>۲. (F^1) عامل جادویی به قهرمان داده می‌شود</p>	<p>می‌کرد و فرزندی نداشت. روزی درویشی به</p>
<p>۳. (K^5) رفع کمبود با عامل جادویی</p>	<p>آن‌ها سببی داد تا بچه‌دار شوند. ^۲ زن سیب را</p>

	خورد و پس از نه ماه یک دانه کدو حلوایی به دنیا آورد. ^۳
--	---

حرکت دوم

۱. (α) وضعیت آغازین ۲. (S) عنصر ربط‌دهنده ۳. (a^1) عاشق شدن ۴. (D^2) پرس‌وجو کردن ۵. (D^2) پرس‌وجو کردن ۶. $(negE)$ واکنش منفی ۷. (γ^2) دستور ۸. (δ^2_{neg}) عدم انجام دستور ۹. (T^1) ظاهر جسمانی جدید ۱۰. (Q) شناخته شدن ۱۱. (T^1) ظاهر جسمانی جدید ۱۲. (Q) شناخته شدن ۱۳. (B^1) یاری خواستن ۱۴. (K^1) رفع کمبود با زور و زیرکی ۱۵. (W^*) عروسی	درزی هر روز در خانه پادشاه کار می‌کرد و زنش در خانه با کدو حلوایی بازی می‌کرد. ^۱ روزی پسر پادشاه که از کلاه فرنگی نگاه می‌کرد در خانه درزی دختر زیبایی را دید که در کنار باغچه نشسته و ریحان و مرزه می‌چیند و می‌خورد. ^۲ یک دل نه صد دل عاشق دختر شد. ^۳ و گفت: ای دختر درزی، توی باغچه‌ات ریحان چند است؟ ^۴ دختر درزی سرش را بلند کرد و گفت: ای پسر پادشاه، توی آسمان ستاره چند است؟ ^۵ شاهزاده نتوانست جواب بدهد و مریض شد. ^۶ پادشاه امر کرد تا درزی را به نزدش بیاورند و از درزی خواستگاری کرد. ^۷ درزی گفت: من اصلاً بچه ندارم. ^۸ مدتی گذشت و پسر پادشاه در لباس حلوافروش به دم در خانه درزی رفت. ^۹ روز بعد دختر متوجه تغییر شکل و فریبکاری شاهزاده شد. ^{۱۰} و با صورت جسمانی متفاوت و به نام عزرائیل به نزد شاهزاده رفت. ^{۱۱} پسر پادشاه نیز متوجه تغییر شکل دختر درزی شد. ^{۱۲} شاهزاده از پدرش کمک طلبید که دختر درزی را به زنی او بگیرند. ^{۱۳} پادشاه این بار امر کرد تا خانه درزی را بگردند و در نهایت دختر را از زیر کدو حلوایی یافتند. ^{۱۴} درزی و زنش خوشحال شدند و بساط عروسی دخترشان با شاهزاده را فراهم کردند. ^{۱۵}
---	--

این قصه هیچ یک از خویشکاری‌های H-I و M-N را ندارد و شامل دو حرکت است و هر کدام با کمبودی آغاز شده و در نهایت با رفع آن و ازدواج پایان یافته است که نموداری چنین به دست می‌آید:

$$a^1 F^1 K^1 a^1 D^2 D^2 \gamma_{neg} E^2 \delta^2 T_{neg}^1 TQ^1 BQ^1 K^1 W^*$$

۲-۱-۹. قصه «بی‌بی لی جان»

حرکت اول

۱. (β^3) رفتن جوانتران	روزی روزگاری برادر و خواهری تصمیم گرفتند
۲. (δ) عنصر ربط‌دهنده	به شهر دیگری سفر کنند. ۱ برادر در میانه راه
۳. (γ) نهی	تشنه شد و سعی کرد از چشمه آبی سیراب
۴. (δ_{neg}) پذیرش نهی	شود. ۲ خواهرش او را از این کار منع کرد. ۳
۵. (γ) نهی	برادر پذیرفت و بدون خوردن آب به راه خود
۶. (δ) نقض نهی	ادامه دادند. ۴ پس از چندبار نهی ۵ در میانه راه،
۷. (A^{11}) طلسم شدن و به شکل دیگر درآمدن	سرانجام برادر قبول نکرد و از آب نوشید. ۶ برادر
۸. (δ) عنصر ربط‌دهنده	با خوردن آب به آهویی زیبا تبدیل شد. ۷ خواهر
۹. (D^2) پرس و جو کردن	بیچاره به همراه آهو به بالای کوه رفت
۱۰. (G^2) انتقال مکانی با اسب	و نشست. ۸ پادشاه شهر به طور اتفاقی هنگام
۱۱. (W^*) ازدواج	عبور از آنجا دختر را دید و احوال او را جو یا
	شد. ۹ او را به همراه خود به شهر برد. ۱۰ و سرانجام
	با او ازدواج کرد. ۱۱

حرکت دوم

۱. (β^3) غیبت جوانتران	دختر، کنیز سیاهی داشت. روزی به اتفاق او به حمام
۲. (A^*) افکندن در چاه	رفت. ۱ کنیز از روی بدخواهی، او را در چاه حوض افکند و
۳. (T^3) تغییر شکل با جامه جدید	وال درون چاه، او را فوراً داد. ۲ کنیز سیاه، لباس و
۴. (η^1) اغواهای فریبکارانه	زیورآلات دختر را به تن کرد و به خانه برگشت. پادشاه،
۵. (D^y) درخواست کشتن	علت را جو یا شد و کنیزک، آب حمام را علت سیاه شدنش
۶. (γ^2) دستور	بیان کرد. ۴ پس از مدتی، کنیزک سیاه باردار شد و از پادشاه
۷. (E^5) ترجم	خواست تا آهو را بکشد و گوشتش را بخورد. ۵ پادشاه
۸. (Q) شناختن	دستور داد تا آهو را بکشند. ۶ اما آهو از پادشاه خواست تا
۹. (γ^2) دستور	اندکی صبر کند. ۷ آهو به سمت چاه رفت و با خواهرش
۱۰. (δ^2) انجام دستور	حرف زد و پاسخ شنید. ۸ پادشاه متوجه شد و دستور داد تا
۱۱. (U) مجازات شریر	دخترک را از چاه خارج کنند. ۹ دخترک را از چاه خارج
	کردند. ۱۰ پادشاه، کنیز را به دم قاطری بست و به طرف کوه
	رها کرد. ۱۱

این قصه هیچ‌یک از خویشکاری‌های H-I و M-N را ندارد؛ با دو شتر شروع شده و با ازدواج و مجازات پایان یافته است. در این قصه، نموداری به ترتیب زیر به دست می‌آید:

$$\beta^3 \gamma^1 \delta^1 \gamma_{neg} \delta^1 A^1 D^2 G^2 W^* \beta^3 T^* A^3 \eta^1 D^2 \gamma^2 E^2 Q \gamma^2 \delta^2 U$$

۱-۲-۱۰. قصه «دختر حاجی صیاد»

حرکت اول

۱. وضعیت آغازین (α)	روزی روزگاری مردی بود به نام حاجی صیاد و یک دوستی داشت که ملا بود. ملا، معلم دختر حاجی
۲. بیرون رفتن از خانه (β^1)	صیاد به نام پری بود. ^۱ روزی حاجی، قصد سفر به مکه کرد. ^۲ ملا، اعتماد حاجی صیاد را جلب کرد. ^۳ و حاج صیاد دخترش را به ملا سپرد ^۴ و به مکه رفت. ^۵
۳. اغواهای فریبکارانه (η^1)	روزی شیطنت به سر ملا زد. ^۶ و از دختر خواست تا به هم سری او دریاید. ^۷ پری دید که ملا دست بردار نیست به بهانه‌ای بیرون رفت و سر به دشت و بیابان گذاشت و بالای درختی پنهان شد. ^۸
۴. تسلیم فریب‌های شیرین (θ^3)	
۵. عزیمت (\uparrow)	
۶. انگیزه (mot)	
۷. ازدواج اجباری (A^6)	
۸. فرار (sR^4)	

حرکت دوم

۱. عنصر ربط‌دهنده (S)	پادشاهی از دشت می‌گذشت و می‌خواست تا آبی دهد. ^۱ دید که دختری زیبا در میان شاخه‌ها نشسته است، عاشق دختر حاجی صیاد شد. ^۲
۲. عاشق شدن (a^6)	پری، تاجر را از خود راند. ^۳ پادشاه قبول نکرد و از پری خواست تا او را همراهی کند. ^۴ پری از درخت پایین آمد و به همراه پادشاه به شهر رفتند. ^۵
۳. نهی (γ^1)	و به قصر او رسیدند. ^۶ پادشاه مطابق شریعت، پری را به عقد خود درآورد. ^۷
۴. نقض نهی (δ^1)	
۵. دیدار با یاریگر (F^6)	
۶. ناشناخته رسیدن (O)	
۷. ازدواج (W^*)	

حرکت سوم

۱. ادعاهای دروغین (L)	یک هفته از فرار پری می‌گذشت. ملا دید خبری از پری نیست. به حاجی صیاد پیغام فرستاد که دخترت
۲. فرمان کشتن (A^{13})	

<p>۳. (η^3) فریفتن با دروغ‌گویی ۴. (S) عنصر ربط‌دهنده آگاهانیدن ۵. (K^4) رفع شرّ با کارهای انجام گرفته</p>	<p>با آبرویت بازی می‌کند و من جلودارش نیستم.^۱ حاجی صیاد عصبانی شد و از پسرش خواست تا پری را بکشد.^۲ ملا، پسر را فریفت و به او گفت که پری فرار کرده است.^۳ برادر پری پرس و جو کرد و متوجه شد که خواهرش بی‌گناه بوده است.^۴ پیراهنی آغشته به خون به نزد پدرش فرستاد.^۵</p>
--	--

حرکت چهارم

<p>۱. (S) عنصر ربط دهنده ۲. (B^2) گسیل داشتن ۳. (\uparrow) عزیمت ۴. (A^{16}) تهدید به ازدواج اجباری ۵. (A^{14}) کشتن ۶. (sR^4) فرار ۷. (η^3) فریفتن با دروغ‌گویی ۸. (D^7) درخواست امری ۹. (F^1) عامل جادویی به قهرمان داده می‌شود ۱۰. (T^3) لباس جدید ۱۱. (\downarrow) بازگشت ۱۲. (\uparrow) عزیمت ۱۳. (S) عنصر ربط‌دهنده ۱۴. (Q) شناخته شدن ۱۵. (U) مجازات شریر ۱۶. (W^*) ازدواج</p>	<p>روزی پری در قصر پادشاه دلتنگ خانواده‌اش شد.^۱ پادشاه، پری را به همراه وزیر به نزد خانواده‌اش فرستاد.^۲ پری و دو پسرش به همراه وزیر راه افتادند.^۳ وزیر، پری را تهدید کرد که در صورت ازدواج نکردن با او، پسرانش را می‌کشد.^۴ پری به حرف وزیر عمل نکرد و وزیر دو پسر پری را کشت.^۵ پری با بهانه‌ای فرار کرد.^۶ وزیر نیز به نزد شاه برگشت و به دروغ گفت که پری را به خانه پدرش رسانده است.^۷ از طرفی، پری در دشتی نامعلوم به چوپانی برخورد. از چوپان خواست تا سر یکی از گوسفندانش را ببرد.^۸ پوست گوسفند را گرفت^۹ و از پوست گوسفند برای خود لباس کهنه‌ای درست کرد^{۱۰} و به طرف خانه پدرش راه افتاد.^{۱۱} حاجی صیاد، دخترش را به اسم نوکر به خانه آورد.^{۱۲} روزی پادشاه و وزیر برای یافتن پری راهی دیارشان شدند.^{۱۳} پری آن‌ها را به طور اتفاقی دید و به منزل آورد.^{۱۴} تا اینکه پری در جمع خانواده، وزیر، پادشاه و ملا، لباسش را عوض کرد و خود را شنا ساند. حقیقت ماجرا معلوم شد و پادشاه، وزیر و ملا را گردن زد.^{۱۵} حاجی صیاد، بساط عروسی برپا کرد و دخترش را به دست پادشاه سپرد.^{۱۶}</p>
---	--

این قصه هیچ یک از خویشکاری‌های H-I و M-N؛ علت طولانی بودن قصه وقوع شرارت‌های بی‌دری است که شامل چهار حرکت است و هرکدام با شرارت یا کمبودی آغاز شده که در حرکت آخر نهایتاً با رفع آن و ازدواج پایان یافته است. نموداری چنین به دست می‌آید:

$$\beta^1 \eta^1 \theta^3 A^1 \uparrow^6 sR^4 a^6 \gamma^1 \delta^1 WO^* AL^1 \eta^3 K^4 B^2 A^1 \uparrow^6 A^1 sR^4 \eta^3 D^4 F^1 T^3$$

↑QU w* ↓

۲-۲. بررسی کارکردهای به کار رفته در ده قصه آذربایجان

۱-۲-۲. وضعیت آغازین

پراپ قبل از شروع حرکت در داستان، تصویری از آسایش و رفاه برای داستان‌ها در نظر می‌گیرد که خلاصه‌ای از وضعیت آرامش‌بار را تصویرسازی می‌کند. در قصه‌های مورد مطالعه ما، قصه‌های سوم، چهارم و پنجم با نظر پراپ مطابقت می‌کند و حالتی از آرامش زندگی را بازگو می‌کند اما در بقیه قصه‌ها از همان ابتدا سخن از یک مشکل و یا یک سختی است، که ذهن مخاطب را برای بیان نیاز یا فقدان و زندگی رقت‌بار آماده می‌سازد، یا اینکه مانند قصه نهم، موردی متناسب با وضعیت آغازین مشاهده نمی‌گردد. در حقیقت، این کارکرد مطرح‌شده پراپ در ده افسانه آذربایجان را نمی‌توان معادل این کارکرد در قصه‌های روسی دانست. در واقع می‌توان عبارت وضعیت آغازین را برای این قصه‌ها در نظر گرفت اما اینکه زیرمجموعه‌ای از زندگی مرفه و با آرامش در نظر بگیریم، امکان‌پذیر نیست.

پراپ در انتهای کتابش بر جفت‌بودن خویشکاری‌ها اشاره می‌کند که با هم پیوند دارند همچون کارکرد نهی که دنباله‌ای با کارکرد نقض نهی تکمیل می‌کند؛ از این قبیل است: خبر گرفتن از چیزی و خبر یافتن از آن؛ فریبکاری شریر و واکنش قهرمان؛ جنگ و پیروزی؛ نشان کردن و بازشناختن؛ شرارت و کارسازی؛ کار دشوار و انجام آن؛ یاریگری و دستیابی به عامل جادویی. (نک. پراپ، ۱۳۸۶: ۲۱۴) اما اینکه این کارکردها همواره به طور متوالی بکار می‌روند و مطابق نظر پراپ حرکت‌سازی می‌کنند، در همه قصه‌ها متفاوت است و در این پژوهش به این موارد خواهیم پرداخت.

۲-۲-۲. نهی و نقض نهی یا امر و انجام امر (۷ - ۵)

در قصه‌های اول، دوم، هفتم، هشتم، نهم و دهم، ما شاهد این دو کارکرد جفتی هستیم، گاهی با نهی و گاهی با یک دستور. نکته مورد توجه در این مورد، عدم وجود فاصله بین این دو کارکرد است که در قصه‌های ما بدون دخالت امر دیگری اتفاق می‌افتد. پراپ وجود این کارکرد جفتی را عامل ایجاد مشکل و شرارت می‌داند؛ در قصه‌های دوم (کشتن زن بهرام‌شاه)، هفتم (دزدی) و نهم (طلسم شدن) شاهد آن هستیم. در مواردی از بررسی ما این کارکرد جفتی، عاملی می‌شود برای حرکت و نتیجه مثبت قهرمان. چنانکه در قصه اول، دستور پادشاه بعد از نیاز رخ می‌دهد و در انتها نتیجه مثبتی را رقم می‌زند

یا در حرکت دوم قصه دهم، این کارکرد جفتی سبب نجات پری می‌شود. همچنین گاهی کارکرد دستور برای مجازات شریر صورت می‌گیرد؛ مانند حرکت دوم در قصه نهم که می‌توان در زمره عملکردهای مثبت قرار داد. بدین ترتیب در قصه‌های آذربایجان، این کارکرد جفتی در شش قصه رخ داده است که گاهی در مسیر مثبت حرکت کرده‌اند و همواره مشکل‌ساز نبوده‌اند.

۲-۳. خبرگیری و خبردهی (۵)

این کارکرد تنها در یک قصه از قصه‌های مورد بررسی ما صورت گرفته است. با در نظر گرفتن این نکته که کارکرد مذکور به صورت وارونه رخ داده است؛ در قصه اول، ابتدا خبردهی و سپس خبرگیری اتفاق می‌افتد؛ سخن‌چینی که جریانی را به اطلاع پادشاه می‌رساند و پادشاه سپس تصمیم به اقدام می‌گیرد. در الگوی پیشنهادی پرآب، داستان با یک شرارت و کمبود یا نیازی به حرکت می‌افتد و قهرمان به دنبال رفع شرارت یا کمبود گسیل می‌گردد. در قصه‌های مورد بررسی ما از هر دو نوع آغاز، رخ داده است اما در قصه پنجم، شاهد چنین رویدادی نیستیم چنانکه پدر و مادر فیاض برای ازدواج او تصمیماتی می‌گیرند.

۲-۴. شرارت (A)

۱. شریر کسی را می‌کشد یا عامل قتل می‌گردد: در قصه دوم، شرارت با کشتن همسر بهرام‌شاه توسط وزیر رخ می‌دهد. در حرکت سوم قصه دهم، ملاً عاملی می‌گردد برای فرمان قتل دختر حاج صیاد. در حرکت چهارم این قصه نیز، شریر پس از درخواست نابجایش پسران پری را می‌کشد.
۲. شریر، چشمان رقیب را کور می‌کند: در قصه چهارم، بدنام با فریبکاری چشمان نیکنام را کور می‌کند.
۳. شریر، دزدی می‌کند: در قصه هفتم، شرارت با غارتگری ابوالقاسم از خانه‌ها روی می‌دهد.
۴. شرارت با طلسم شدن فردی صورت می‌گیرد: در حرکت اول قصه نهم، پسرک با خوردن آب، طلسم شده و به شکل آهو در می‌آید.
۵. شرارت با ازدواج اجباری و تهدید به از دواج اجباری آغاز می‌گردد: در حرکت اول قصه دهم، حاج صیاد به اجبار، دخترش را به زنی ملاً می‌دهد و نیز در حرکت چهارم این قصه، شاهد تهدید ازدواج وزیر به دختر حاج صیاد می‌گردیم.
۶. شریر، فردی را به چاه می‌افکند: در حرکت دوم قصه نهم، کنیز سیاه از روی بدخواهی، همسر پادشاه را به چاه می‌افکند.

بدین ترتیب، شرارت قصه‌های ما در لیست اعمال شریانه پراپ قرار می‌گیرد. در قصه دوم، اعلان جنگ موجب شرارت شده است و چنانکه قبلاً نیز اشاره شد در قصه پنجم، شرارتی رخ نمی‌دهد و به دنبال یک تصمیم، حرکتی آغاز می‌گردد.

۲-۵. نیاز یا کمبود (a)

دومین عامل برای حرکت قهرمان، شناخت نیاز یا کمبود است که برای رفع آن اقدام می‌گردد. نیاز و کمبود قصه‌های مورد مطالعه ما به ترتیب زیر تقسیم‌بندی می‌گردد که مواردی از آن در فهرست مورد نظر پراپ اشاره شده است و موارد دیگری نیز که مختص به قصه‌های آذربایجان است، یافت گردید:

۱. نیاز به دارو و درمان که می‌توان در زمره عوامل جادویی قرار داد: در قصه اول، پادشاه که از درد چشم می‌نالید پسرش را برای یافتن داروی چشمش به سوی دریا راهی می‌کند.

۲. کمبود مهر و محبت: فقدان محبت بین کدخدا و همسرش در قصه سوم سبب می‌گردد که همسر کدخدا برای یافتن راهی برای جلب مهر شوهرش، حرکتی انجام دهد.

۳. نیاز به تحصیل و یادگیری: در قصه ششم، همسر احمد، او را برای تحصیل علم به سفر می‌فرستد.

۴. نیاز به فرزند: در حرکت اول قصه هشتم مرد درزی که فرزنددار نمی‌شد برای رفع کمبودش اقدامی می‌کند.

۵. عاشق شدن: این مورد را می‌توان در زمره نیاز به یک فرد قرار داد. «در افسانه‌هایی که قهرمان مذکر است معمولاً با شنیدن وصفی یا دیدن تصویری، عاشق دختر می‌شود. عاشق شدن را باید نوعی فقدان به حساب آورد که موجب حرکت آفرینی در داستان می‌شود.» (خدیش، ۱۳۸۷: ۸۷-۸۶) در قصه‌های مورد بررسی ما، دو مورد اتفاق افتاده است، عاشق شدن پسر پادشاه به دختر درزی در قصه هشتم و عاشق شدن تاجر به دختر حاج‌صیاد در حرکت دوم قصه دهم.

چنانکه معلوم گردید، با علنی شدن شرارت یا نیاز، قهرمان برای رفع مشکل و نیاز حرکت می‌کند. این شخصیت را فردی به مأموریت گسیل می‌گرداند و پس از یک سری عملیات به هدفش نائل می‌گردد.

۲-۶. ورود بخشنده و واکنش قهرمان (D-E)

این جفت خویشکاری در قصه‌های مورد بررسی ما کاربردی متفاوت دارد. در تحلیل اکثر افسانه‌های جادویی، دو کارکرد D و F، کارکرد جفتی را تشکیل می‌دهند در حالیکه در قصه‌های آذربایجانی مورد پژوهش ما به گونه‌ای متفاوت مشاهده می‌گردد؛ به عبارتی، کارکرد ورود بخشنده (D) و واکنش قهرمان (E) زوجی را تشکیل می‌دهند و به نوعی خویشکاری E پاسخی است به کارکرد ورود بخشنده به داستان. در پژوهش ما، کارکرد F (دریافت عامل — جادویی) رخ داده است اما اینکه با کارکرد D،

زوجی را تشکیل دهند، وجود ندارد. به همین دلیل در پژوهش ما، E و D کارکرد جفتی را تشکیل می‌دهند و اغلب به دنبال هم اتفاق می‌افتند. در قصه اول، دو بار با این مورد روبرو می‌گردیم: زمانیکه ماهی خالدار درخواست ترحم می‌کند (D) و شاهزاده او را می‌بخشاید. (E) در جایی دیگر از این قصه، پسر و جوی بخشنده از هویت شاهزاده (D) که در نهایت با همراهی بخشنده، زبان لال دختر بهبود می‌یابد. (E) در قصه دوم، بهرام شاه که برای وزیر، بخشنده محسوب می‌گردد، تخت پادشاهی را به دست وزیر می‌سپارد (D) و وزیر این درخواست را می‌پذیرد (E) در بخشی دیگر از این قصه، پادشاه که در وضعیت اضطرار قرار دارد، فرزندش را به دست وزیر می‌سپارد (D) و وزیر نیز قول حتمی می‌دهد تا از شاهزاده مراقبت کند. (E) در قصه پنجم نیز این جفتکاری تکرار می‌گردد؛ پادشاه، فیاض را مورد آزمون قرار می‌دهد (D) و فیاض نتیجه رضایت بخشی به دست می‌آورد. (E) ابوالقاسم در قصه هفتم از رئیس گداها درخواستی می‌کند (D) و او راه‌گدایی را به او می‌آموزد. (E) در قصه هشتم، عملکرد D دختر درزی، سبب واکنش منفی E و بیماری شاهزاده می‌گردد. در قصه نهم، کنیزک از پادشاه می‌خواهد تا آهو را بکشد (D) اما با ترحم و بخشش پادشاه مواجه می‌گردد. (E)

در اکثر افسانه‌های ملل، یک عامل یاری‌دهنده در اختیار قهرمان قرار می‌گیرد یا به طرف آن هدایت می‌شود که در رسیدن به هدفش نقش بسزایی ایفا می‌کند. از نظر پراپ، این عنصر کمکی جنبه جادویی و ماورائی دارد که در این پژوهش گاهی با چنین موردی مواجه می‌گردیم اما در مواردی نیز شخصی به عنوان یاریگر، خدمت خود را عرضه می‌کند و به نوعی قهرمان داستان ما را یاری می‌کند که ما این موارد را در زمره عوامل جادویی در نظر می‌گیریم؛ چرا که در رسیدن قهرمان به هدفش مؤثر می‌گردد. پراپ معتقد است که قهرمان بعد از حرکت، در اواسط داستان با شخصی برخورد می‌کند و از او عامل جادویی دریافت می‌کند در حالی که در قصه‌های مورد بررسی ما بدون مقدمه و ورود شخصی، قهرمان به طور اتفاقی صاحب عامل جادویی می‌گردد یا راه برای بدست آوردن آن آشکار می‌گردد. در قصه دوم معلوم می‌گردد که برخورد اتفاقی کودک با تاجر، سبب می‌شود که هویت اصلی کودک به او بازگردانده شود. در قصه سوم، راهنمایی زن کشاورز باعث می‌گردد که مهر و محبت به زندگی کدخدا و همسرش برگردد. در قصه چهارم، متوجه می‌گردیم که به طور اتفاقی، نیکنام راه چشمه آب حیات را به طور پنهانی می‌یابد. در قصه هشتم شاهد آن هستیم که عامل جادویی سبب رفع نیاز می‌گردد و مرد درزی، سببی از درویش می‌گیرد و همسرش باردار می‌گردد. و برخورد اتفاقی پری با تاجر در حرکت دوم قصه دهم سبب نجات وی می‌شود.

در مواردی نیز کارکرد جفتی مورد نظر، براساس نظر پراپ پیش‌رفته است؛ به عبارتی، برخورد با یاریگر و سپس دریافت عامل جادویی اتفاق افتاده است: در قصه ششم، احمد سؤالی می‌پرسد (D) و مرد دانا او را راهنمایی می‌کند که در پایان داستان نتیجه مثبت آن معلوم می‌گردد. (F) همچنین در

حرکت چهارم قصه دهم، پری با چوپانی روبرو می‌گردد (D) و از او پوست گوسفندی را می‌گیرد. (F) این مورد اگرچه یک عنصر ماورائی نیست اما تأثیر زیادی در موفقیت پری ایجاد می‌کند. چنانکه مشاهده گردید؛ در قصه‌های آذربایجانی، خویشکاری‌های جفتی ما متشکل از D و E بوده است و مواردی که به دریافت عامل جادویی مربوط می‌گردد، به تنهایی رخ می‌دهد جز دو مورد که کارکرد جفتی مورد نظر پراپ (D-F) روی می‌دهد.

دو کارکرد جفتی مورد نظر پراپ؛ مبارزه - پیروزی (H-I) و تعقیب - نجات (R s-Pr) در قصه‌های مورد نظر ما، آن چنان تأثیری نداشته‌اند و با بسامد پایین اتفاق افتاده است. در ارتباط با کارکرد جفتی (H-I) باید گفت که: پراپ این خویشکاری‌ها را دلیلی برای بسط داستان می‌داند که در قصه‌های مورد مطالعه ما، این دو کارکرد فقط در قصه دوم رخ داده است؛ بی‌احترامی دختران پادشاه به یادگار و واکنش او موجب می‌گردد که بین یادگار و پادشاه، جنگی بروز کند. در این جنگ که سه روز به طول می‌انجامد، یادگار پیروز می‌گردد. در ارتباط با کارکرد جفتی تعقیب و نجات نیز باید به این مسأله پرداخت که در قصه‌های مورد بررسی ما چنین کارکرد جفتی اتفاق نمی‌افتد. آنچه از این کارکرد مشاهده می‌گردد فقط کارکرد نجات از نوع فرار است که در سه مورد رخ می‌دهد اما اینکه مانند الگوی پراپ، باهم اتفاق بیفتند، وجود ندارد و کارکرد تعقیب اتفاق نمی‌افتد بلکه فقط مواقعی است که شخصیتی تاب مقاومت ندارد و به اجبار اقدام به فرار می‌کند. در قصه چهارم، بدنام بعد از کور کردن نیکنام اقدام به فرار می‌کند و مخفی می‌شود. در حرکت اول قصه دهم، پری برای نجات از دست ملا به بهانه‌ای سر به بیابان می‌گذارد و مخفی می‌گردد و در حرکت چهارم همین قصه نیز، پری برای نجات از تهدیدهای وزیر، با بهانه‌ای اقدام به فرار می‌کند.

۷-۲-۲. کار دشوار و انجام آن (M- N)

کار دشوار عبارت از آزمون و یا خواسته‌ای است که به عهده شخصیتی از داستان خصوصاً قهرمان گذاشته می‌شود؛ در برخی مواقع، انجام آن مصادف با کارکرد رفع مشکل (K) یا هدف نهایی (W) است. پراپ معتقد است که این تکلیف اکثراً از طرف شاهزاده خانم یا پدرش برای قهرمان انتخاب می‌گردد. در قصه‌های مورد مطالعه ما، گاهی کار دشوار همان نیازی است که در آغاز داستان، قهرمان برای رفع آن اقدام می‌کند. پراپ این گونه کارکردها را همسان‌گردی می‌نامد که اغلب با هم مصادف می‌شوند. در قصه اول، پادشاه طی یک نیاز از پسرش می‌خواهد تا دوی چشم او را بیابد، این خواسته، قهرمان را برای حرکت سبب می‌گردد که می‌توان آن را به عنوان کار دشوار نیز در نظر گرفت. قبل از انجام آن، کار دشوار دیگری نیز از قهرمان خواسته می‌شود، بدین ترتیب که پادشاهی از وی می‌خواهد تا زبان لال دخترش را دوا کند که قهرمان داستان با موفقیت به انجام می‌رساند و سپس اقدام به انجام کار دشوار اول می‌کند و داروی چشم پدرش را نیز فراهم می‌کند. در قصه سوم، زن کدخدا با راهنمایی زن

کشاورز، برای به دست آوردن چهار موی شیر اقدام می‌کند (M) که در نهایت با دسترسی به آن به هدفش نائل می‌گردد. (N) در قصه پنجم، (این قصه با کار دشوار آغاز می‌گردد) والدینی، فرزندشان را برای آزمون کار گسیل می‌کنند (M) که در نهایت موفق می‌گردد. (N)

۲-۲-۸. تغییر شکل و شناسایی (T-Q)

پراپ، خویشکاری جفتی دیگری مطرح می‌کند. به عقیده او، شخصیتی نشانه‌گذاری می‌کند و در نهایت با شناسایی او، هویت او مشخص می‌گردد. در قصه‌های مورد بررسی ما، یک مورد شناسایی مطابق نظر پراپ اتفاق می‌افتد؛ در قصه دوم، وزیر، فرزند بهرام شاه را در مکانی رها می‌کند و به همراه او نامه‌ای بر پیرانش نصب می‌کند که در پایان قصه هویت اصلی شاهزاده مشخص می‌گردد. در سه مورد دیگر، خویشکاری جفتی قصه‌های ما عبارتند از: تغییر شکل و شناسایی، به عبارتی این دو کارکرد، جفت همدیگر را کامل می‌سازند و نظر پراپ در این موارد اعمال نمی‌گردد. پراپ بعد از خویشکاری تغییر شکل، کارکردی معرفی نمی‌کند که معادل با به حالت اولیه بازگشتن شخصیت باشد. در هر حال بعد از تغییر شکل‌ها باید در پایان قصه، ظاهر و هویت اصلی شخصیت معلوم گردد اما چنین اشاره‌ای با کارکردی مخصوص در الگوی پراپ مشاهده نمی‌گردد و آنچه پراپ ذکر کرده، ابتدا نشانه‌گذاری و سپس شناسایی آن است. آنچه با مطالعه قصه‌های آذربایجانی مورد نظر ما به دست می‌آید، ابتدا کارکرد تغییر شکل و سپس شناسایی است. در حرکت دوم قصه هشتم با دو مورد Q و T روبرو می‌گردیم؛ که دختر درزی و پسر— پادشاه چند بار با ظاهر جسمانی جدید ظاهر می‌گردند و در پایان شناخته می‌گردند. در حرکت دوم قصه نهم، کنیزسیاه با جامه جدید، پادشاه را فریب می‌دهد و در پایان، شرارت وی بر پادشاه آشکار می‌گردد. پری در حرکت چهارم قصه دهم، برای حضور در خانه پدرش با لباس متفاوتی وارد می‌گردد و در نهایت در موقعیت مناسب، خود را نمایان می‌سازد.

۲-۲-۹. کارکرد پایانی (R_s،U،K،W)

پراپ برای پایان قصه‌هایش، انواع مختلفی از کارکرد W را پیش‌بینی می‌کند. در قصه‌های مورد بررسی ما، حرکت‌ها با کارکردهای K، W و در دو مورد با کارکردهای U و R_s پایان یافته‌اند که نتیجه‌ای معقول و قابل قبول به نظر می‌رسند. چه بسا شرارتی رخ دهد و در نهایت با مجازات یا فرار پایان یابد. در مواقعی نیز شاهد هر دو کارکرد W و K می‌گردیم؛ در قصه چهارم، نیک‌نام با درمان بیماری دختر پادشاه، با او ازدواج می‌کند. در حرکت دوم قصه هشتم، با یافتن دختر درزی، ازدواج نیز صورت می‌گیرد. گاهی نیز دو کارکرد W و N ترکیب می‌شوند و پایان قصه رقم زده می‌شود مانند قصه اول که بعد از ازدواج شاهزاده، داروی درمان پدرش نیز تأمین می‌گردد.

۱. حرکت‌های مختوم به کارکرد W (ازدواج): در قصه اول، شاهزاده در نتیجه انجام کار دشوار با دختر پادشاه ازدواج می‌کند و سپس کار دشوار انجام می‌گیرد. در قصه چهارم، پادشاه با عمل به وعده‌اش دخترش را به زنی نیکنام می‌دهد. در حرکت دوم قصه هشتم، شاهزاده طی مراحل دختر درزی را می‌یابد و با او ازدواج می‌کند. پادشاه در حرکت اول قصه نهم پس از نجات دخترک با او ازدواج می‌کند. در حرکت دوم قصه دهم، پری توسط پادشاه نجات می‌یابد و با او ازدواج می‌کند و در حرکت چهارم همین قصه نیز ازدواجی با حضور خانواده سر می‌گیرد.

۲. حرکت‌های مختوم به کارکرد W (پادشاهی): در قصه دوم، با شناخته شدن هویت یادگار، وی صاحب تاج و تخت پادشاهی پدر می‌گردد. در قصه پنجم، پادشاه با مشاهده رفتارهای درخور پدر قیاض، وی را به وزارت برمی‌گزیند.

۳. حرکت‌های مختوم به کارکرد W (پاداش نقدی): در قصه ششم، احمد بعد از گذشتن از مراحل سخت، سرانجام به پاداش نقدی یاریگرش دست می‌یابد.

۴. حرکت‌های مختوم به کارکرد U (مجازات شریر): در قصه چهارم، بدنام پا به فرار می‌گذارد و در رودخانه‌ای غرق شده و می‌میرد. (این عمل مصادف با کارکردهای W و K است.) در قصه هفتم، پس از معلوم شدن دزدی ابوالقاسم، وی از طرف قاضی شهر جریمه می‌گردد. پادشاه در حرکت دوم قصه نهم، پس از پی بردن به ماجرای اصلی، کنیزش را به دم قاطری می‌بندد و به طرف کوه رها می‌کند.

۵. حرکت مختوم به کارکرد فرار (Rs): در قصه‌های مورد بررسی ما، یک نمونه با چنین پایانی مشاهده می‌گردد؛ در قصه دهم، پری برای نجات از دست ملا اقدام به فرار می‌کند.

۶. حرکت‌های مختوم به کارکرد رفع مشکل (K): پراپ برای این کارکرد انواع مختلفی بیان می‌کند که کمبود یا شرارت در نتیجه عملی، رفع می‌گردد. در قصه سوم، زن کدخدای عملیاتی، محبت و خوشی را به خانواده‌اش برمی‌گرداند. در قصه چهارم، رفع مصیبت مصادف با کارکردهای U و W است؛ بدین‌گونه که نیکنام با درمان بیماری دختر پادشاه با وی ازدواج می‌کند و رقیبش بدنام به هلاکت می‌رسد. در واقع با اقدامات لازم در جهت رفع مصیبت حرکت می‌کند. در حرکت اول قصه هشتم، کمبود با به کار بردن عامل جادویی نتیجه‌ای مثبت می‌دهد؛ مرد درزی با دستیابی به سیب جادویی، فرزنددار می‌شود. در حرکت سوم قصه دهم، برادر پری طی اقدامات لازم، سَرّی را که گریبانگیر خواهرش بود، رفع می‌کند.

چنانکه ملاحظه گردید، ده قصه آذربایجان مورد بررسی قرار گرفت. در همه قصه‌ها قهرمانی حضور دارد که با شرارت و یا کمبودی مواجه می‌گردد و در جهت رفع آن با مشکلاتی روبرو شده و در نهایت قصه را به پایان می‌رساند. قصه‌ها، گاهی با خویشکاری‌های H-I و گاهی با M-N بسط یافته‌اند و در مواقعی بدون هیچ یک از آن‌ها و با تعدد شرارت‌ها گسترش پیدا کرده‌اند.

آنچه در این پژوهش به دست آمد، کارکردهای به کار رفته در قصه‌ها ست که ۲۹ کارکرد مورد نظر پراپ در این قصه‌ها اتفاق افتاده است و نشان می‌دهد که ویژگی‌های قصه‌های عامیانه را داراست. عدم توالی، تعداد و تکرار کارکردها از جمله نکات بارزی بود که در تجزیه حرکت‌ها با آن روبرو شدیم که به سبب انگیزه‌ها و خواست‌های مختلف شخصیت‌ها در موقعیت‌های متفاوت به وجود آمده است.

۲-۳. شخصیت‌های قصه بر اساس نظریه پراپ

پراپ وجود هفت شخصیت را در قصه‌ها اثبات کند: شریر، بخشنده، یاریگر، شاهزاده خانم، گسیل‌دارنده، قهرمان، قهرمان دروغین. در بررسی شخصیت‌ها نکته قابل توجه و کاملاً مشهود این است که در بعضی مواقع خواست‌ها و نیت‌های شخصیت‌ها در روند عملیات تأثیر ندارد، بلکه کردار و رفتار آنان مورد ارزیابی و تعریف است، چه بسا شخصیت‌هایی با انگیزه شرارت به صورت ناخودآگاه در حوزه عملیات یک یاریگر یا بخشنده شرکت می‌کنند و یا بالعکس؛ به همین دلیل پراپ حوزه عملیات توزیع شده در میان شخصیت‌ها را در سه رابطه خلاصه می‌کند: ۱- حوزه عملکردها متناسب با خود شخصیت و خواست اوست؛ ۲- یک شخصیت خواه یا ناخواه در حوزه عملکرد دیگری شرکت می‌کند؛ ۳- چند شخصیت در یک حوزه عملیات فعالیت می‌کنند. (نک. خدیش، ۱۳۸۷: ۵۳) این شخصیت‌ها بر اساس الگوی ذکر شده در قصه‌های آذربایجان مورد مطالعه قرار می‌گیرد که به نمونه‌هایی از این شخصیت‌ها می‌پردازیم:

۲-۳-۱. شریر و قهرمان دروغین

این دو شخصیت عامل ایجاد شرارت و به نوعی مسبب حرکت قهرمان هستند. ما این دو شخصیت را در یک شخص ادغام می‌کنیم؛ چرا که حوزه عملیاتی مشترک و مشخصی دارند؛ یا خودشان از همان ابتدا شرارت را پایه‌گذاری می‌کنند و یا اینکه در اواسط داستان در حرکت قهرمان ایجاد مانع می‌کنند. در قصه دوم، وزیر، زن پادشاه را می‌کشد تا مانع رسیدن فرزند به تخت پادشاهی گردد. در قصه چهارم، بدنام با فریب و دغلكاری نیکنام را کور می‌کند و در نهایت به سزای عملش می‌رسد. در قصه نهم، کنیزک سیاه با بدخواهی برای زن پادشاه ایجاد شرارت می‌کند. در قصه دهم، ملا، نقش شریر را بر عهده می‌گیرد و در فریب و دروغ‌گویی، باعث بدبینی دختر حاجی صیاد می‌گردد. و نیز، وزیر با وسوسه‌های شیطنانی‌اش برای پری مشکلات اساسی به وجود می‌آورد.

۲-۳-۲. یاریگر و بخشنده

این دو شخصیت را هم می‌توان در یک شخصیت خلاصه کرد؛ زیرا حوزه عملیات مشترکی دارند و به عبارتی یاری‌رسان قهرمان هستند. گاهی از آغاز قصه، قهرمان را همراهی می‌کند و مواقعی در اواسط

داستان با تقدیم یک عنصر و یا یک راهنمایی، رسیدن به هدف را تسریع می‌بخشد. حکیم معالج پادشاه در قصه اول که درد چشم پادشاه را می‌یابد و آن‌ها را برای یافتن دوی چشم راهنمایی می‌کند. در قصه سوم، زن با صداقت، همسر کدخدا را در جلب مهر و محبت همسرش یاری می‌کند. در قصه چهارم، نیکنام که قهرمان داستان است دو خطر را دفع می‌کند؛ دیو قلعه را می‌کشد و مردم را نجات می‌دهد و بیماری دختر پادشاه را علاج می‌کند. در قصه پنجم، فیاض به معنی واقعی یک یاریگر، پادشاه را در امری خطیر یاری می‌کند. در قصه ششم، دوست احمد، راهنمایی‌های شایانی برای احمد می‌کند که هم در سفر و هم در خانواده‌اش به کار می‌گیرد. در قصه دهم، برادر پری نقش مهمی در زنده ماندن پری ایفا می‌کند.

۲-۳-۳. شاهزاده خانم

در قصه‌های عامیانه، شاهزاده خانم شخصیت جستجو شونده است که قهرمان برای رسیدن به او، سختی‌ها و مصائب را کنار می‌زند. در قصه اول، قهرمان به یاری شاهزاده خانم می‌شتابد او را از بیماری می‌رهاند و با او ازدواج می‌کند. در قصه چهارم، نیکنام با علاج بیماری شاهزاده خانم به وصل او می‌رسد. در قصه هشتم پسر پادشاه، به سختی و با زیرکی و دانایی با دختر درزی ازدواج می‌کند. در قصه دهم، پری از جمله شاهزاده‌خانم‌هایی است که مشکلات فراوانی را تحمل کرده و در نهایت با پادشاه ازدواج می‌کند. چه بسا اگر ما این شخصیت را معادل با هدف بنامیم، برای انطباق با سایر پایان قصه‌ها جامع‌تر و دقیق‌تر خواهد بود؛ زیرا در قصه‌های آذربایجانی موردنظر ما، پایان همه قصه‌ها با ازدواج خاتمه نمی‌یابد، چنانکه خود پراپ نیز برای پایان قصه‌ها انواع مختلفی از اهداف را در نظر می‌گیرد و در پژوهش ما، قصه‌های دوم و پنجم با پادشاهی و وزارت، قصه سوم با حل مشکل، قصه ششم با پاداش نقدی پایان می‌پذیرند.

۲-۳-۴. گسیل دارنده

این شخصیت فردی است که قهرمان را اعزام می‌کند و یک حادثه پیوند دهنده در قصه است. در واقع از این شخصیت می‌توان به فرد آگاه کننده تعبیر کرد که شخصیتی از قصه را از وضعیت آگاه می‌کند و راهی را برای وی معین می‌کند. در قصه اول، حکیم معالج پادشاه که آن‌ها را برای یافتن دوی چشم راهنمایی می‌کند. در قصه سوم، زن با صداقت راه رسیدن به هدف را برای زن کدخدا نشان می‌دهد. در قصه دهم، پادشاه، همسرش را همراه وزیر به دیارشان گسیل می‌دارد.

۲-۳-۵. قهرمان

حرکت این شخصیت و روند رو به جلوی وی، قصه را می‌سازد. این فرد، حرکتی را بر مبنای رفع شرارت یا نیاز آغاز می‌کند و با گذشتن از کارکردهای میانجی به هدفش نائل می‌گردد. در قصه اول، شاهزاده قهرمان، مجموعه اعمال سختی را برای رسیدن به معشوق پشت سر می‌گذارد. در قصه دوم، یادگار برای بدست آوردن حق پادشاهی، مراحل طاقت‌فرسایی را تحمل می‌نماید و به تخت می‌نشیند. در قصه سوم، قهرمان داستان همسر کدخدا است که برای یافتن راه مهر و محبت شوهرش، کار دشواری را به مرحله انجام می‌رساند. در قصه چهارم، قهرمان (نیکنام) با گذراندن مراحل طاقت‌فرسا به هدف خود نائل می‌گردد. در قصه پنجم، فیاض به دلیل دانایی باعث مقام بلند پدرش می‌گردد. در قصه ششم، احمد راهی سخت برای کسب و تحصیل علم برمی‌گزیند و در نهایت موفق می‌شود. در قصه هفتم، قهرمان داستان همان شاهزاده خانم است که با طی مراحل سخت به وصال می‌رسد.

۳. نتیجه‌گیری

یکی از معروف‌ترین روش‌های طبقه‌بندی ساختاری داستان‌های عامیانه، ریخت‌شناسی است که نخستین بار، ولادیمیر پراپ روسی آن شیوه را ابداع کرد. اگرچه از طرف نظریه‌پردازان تغییرات و اصلاحاتی برای دقیق‌تر و جامع‌تر شدن روش پراپ ارائه گردید اما الگوی او مهم‌ترین و بنیادی‌ترین شیوه برای بررسی قصه‌های روایی محسوب می‌گردد و برای شناختن چارچوب و ساختار قصه، آشنایی بهتر با محتوای آن و شناخت دقیق شخصیت‌ها بسیار مفید است.

در این پژوهش، ده قصه از افسانه‌های محلی آذربایجان بر اساس روش ریخت‌شناسی پراپ مورد مطالعه قرار گرفت تا ضمن معرفی دقیق قصه‌ها و آشنایی با ساختار و محتوای آن‌ها، نتایج ریخت‌شناسانه قصه‌ها با نتایج تجزیه و تحلیل پراپ ارزیابی و سنجیده شود. نتایجی که به دست آمد حاکی از این است که اگرچه این قصه‌ها قابلیت تجزیه و تحلیل بر اساس الگوی پراپ را دارند اما در آن‌ها هم‌سویی و انطباق کامل با الگوی پراپ مشاهده نمی‌شود و ناهماهنگی‌ها و تفاوت‌های جزئی با الگوی پراپ دارند؛ ضمن اینکه توالی یکسانی که پراپ از آن صحبت می‌کند در اکثر قصه‌ها با اندکی جابه‌جایی و تغییر همراه است. علاوه بر این برخی عناصر قصه‌ها را می‌توان خاص قصه‌های ایرانی دانست که نسبت به قصه‌های سایر ملل عناصر متفاوتی هستند؛ مثل نقش مذهب که در قصه «دختر حاجی صیاد» مشاهده می‌شود. همچنین در کارکردهای پراپ مواردی وجود دارد که در این قصه‌ها و به طور کلی در قصه‌های ایرانی مصداق ندارد و ناشی از فرهنگ متفاوت آن‌هاست؛ بنابراین ضرورت دارد در تجزیه و تحلیل این نوع قصه‌ها بر اساس روش پراپ، چیزهایی از آن حذف و چیزهایی به آن اضافه شود؛ یکی از این نگاه‌های نقادانه، دیدگاه «خدیش» است که ۳۱ کارکرد پراپ را به هشت

کارکرد- که بعضی از آن‌ها جفتی و دوتایی هستند- تقلیل داده است که در پژوهش حاضر نیز مورد توجه نویسندگان قرار گرفته است.

بررسی ساختاری این ده قصه نشان می‌دهد که همه آن‌ها از ساختاری نسبتاً ساده و یکسان برخوردارند به گونه‌ای که با خویشکاری‌های نیاز، کمبود، شرارت و کار سخت آغاز می‌شوند و بعد از پشت سر نهادن خویشکاری‌های میانی به خویشکاری‌های پایانی مانند ازدواج، پیروزی، حل مشکل، برطرف شدن نیاز ختم می‌شوند و با خیر و خوشی پایان می‌پذیرند. از لحاظ تعداد حرکت‌ها، هفت قصه، یک حرکتی، دو قصه، دو حرکتی و یک قصه چهار حرکتی است که بسامد بالای قصه‌های یک حرکتی بیانگر ساختار ساده قصه‌ها است.

اما دربارهٔ توصیف زمان و مکان و شخصیت در این قصه‌ها گفتنی است که مکان و زمان در آن‌ها مشخص نیست و به صورت کلی و مبهم بیان شده است؛ مثل روزگاری، شهری، روستایی و غیره. شخصیت‌ها اکثراً بدون توصیف هستند و گاهی فقط صفتی به آن‌ها اضافه می‌شود؛ مثل دزد زبل و زرنگی. و اکثراً حتی نام هم ندارند به گونه‌ای که در اکثر آن‌ها (هفت قصه) فقط قهرمان، دارای اسم است و بقیه اسم ندارند (البته در سه قصهٔ دیگر، هیچ‌کدام اسم ندارند) و بیشتر با شغل خود شناخته می‌شوند؛ مثل پادشاه، کدخدا، درزی، کشاورز و غیره. گاهی نیز شخصیت‌ها بر اساس ویژگی‌های ذاتی و شخصیتی خویش نامگذاری می‌شوند؛ مثل نیکنام و بدنام. اما نکتهٔ مهم، نقش و کارکرد زنان در این قصه‌هاست که در برخی از آن‌ها نقش‌های مهم و کلیدی دارند و در روند داستان تأثیرگذار هستند؛ مثل داستان‌های یادگار، زن با صداقت، دختر درزی و پادشاه، بی‌بی‌لی جان و دختر حاجی صیاد.

منابع

- آذرفشار، احمد، (۱۳۸۴). افسانه‌های ایران زمین؛ آذربایجان. تهران: میلاد.
- احمدی، بابک (۱۳۸۰). ساختار و تأویل متن. چاپ پنجم. تهران: مرکز.
- اسکولز، رابرت (۱۳۸۳). درآمدی بر ساختارگرایی در ادبیات. ترجمهٔ فرزانه طاهری. تهران: آگاه.
- پراپ، ولادیمیر (۱۳۸۶). ریخت‌شناسی قصه‌های پریان. ترجمهٔ فریدون بدره‌ای. تهران: توس.
- بهرنگی، صمد، و دهقانی، بهروز (۱۳۶۰). افسانه‌های آذربایجان. تهران: نشر دنیا.
- جلالی‌پور، بهرام (۱۳۹۱). ریخت‌شناسی قصه‌های اساطیری و پهلوانی شاهنامه فردوسی. تهران: افراز.
- حق‌شناس، علی محمد و خدیش، پگاه (۱۳۸۷). یافته‌های نو در ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی. مجلهٔ دانشکده ادبیات و علوم انسانی دانشگاه تهران، ۵۹ (۱۸۶)، ۲۷-۳۹.

بررسی ساختاری ده قصه از افسانه‌های محلی آذربایجان... (ص ۴۹-۷۷) -- معصومه خلیل‌نوی علی‌آباد و همکاران ۷۷

- حدیث، پگاه (۱۳۸۷). ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی. تهران: علمی و فرهنگی.
- خراسانی، محبوبه (۱۳۸۷). درآمدی بر ریخت‌شناسی هزار و یک شب. اصفهان: نشر تحقیقات نظری اصفهان.
- دهقانیان، جواد، نوروزی، اسدالله، و پارسا نسب، مهناز (۱۳۹۵). ریخت‌شناسی قصه‌های قشقای بر اساس نظریه ساخت‌گرایی. فرهنگ و ادبیات عامه، ۴ (۱۰)، ۱۱۳-۱۳۹.
dor: 20.1001.1.23454466.1395.4.10.5.0
- سجادی مطلق، معصومه (۱۳۹۵). «ریخت‌شناسی قصه‌های شفاهی آذربایجان بر اساس نظریه پراپ». پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی.
- شهبازی، اصغر (۱۴۰۰). بررسی توصیفی، ساختاری و محتوایی افسانه دختر جولاه. ادبیات و زبان‌های محلی ایران زمین، ۱۱ (۳)، ۶۷-۹۰.
doi: 10.30495/IRLL.2021.1910207.1379
- غفوری، عاطفه، و رنجبر، محمدعلی (۱۳۹۲). ریخت‌شناسی قصه‌های ایرانی با تمرکز بر نقش زن و قصه‌های منطقه آذربایجان. پژوهش‌های ادبی و بلاغی، ۲ (۱)، ۴۷-۶۳.
- فرضی، حمیدرضا، و فخریمی‌فاریابی، فرناز (۱۳۹۱). ریخت‌شناسی گل و نوروز خواجه‌کرمانی بر اساس نظریه ولادیمیر پراپ، فنون ادبی، ۹ (۲)، ۱۱۹-۱۳۲.
doi: 10.22108/LIAR.2017.93862