

فصلنامه ادبیات و زبان‌های محلی ایران زمین

(نشریه علمی)

سال چهاردهم- شماره چهارم- زمستان ۱۴۰۳- شماره پيوسته ۴۶

ساختارشناسی افسانه «سبزه‌قبا، بیدل‌هوا» از قصه‌های عامیانه چهارمحال و

بختیاری بر اساس الگوی ولادیمیر پراپ (ص ۱۰۵-۱۲۳)

اعظم ثابت‌قدم (نویسنده مسئول)^۱، حمید رضایی^۲

نوع مقاله: پژوهشی تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۱/۲۵ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۵/۲۶

چکیده

ساختارشناسی، تحلیل عناصر و توصیف قصه‌ها بر پایه اجزای سازه‌ای آن‌ها و همبستگی سازه‌ها با یکدیگر و با کل قصه است و ولادیمیر پراپ، اولین بار آن را با تحلیل صد افسانه جادویی روسی ارائه نمود. وی معتقد است همه افسانه‌ها با وجود تفاوت ظاهری، ساختار و بن‌مایه یکسان دارند. این مقاله رویکردی ساختارشناسانه به قصه‌های عامیانه از رهگذر تحلیل قصه «سبزه‌قبا، بیدل‌هوا» دارد؛ چراکه به لحاظ ساختاری از قصه‌های جادویی محسوب می‌گردد و از منظر نظریه پراپ می‌توان فرم و ساختار آن را تحلیل کرد و تفاوت‌ها و شباهت‌های آن را جستجو نمود. بنابر نتایج پژوهش، افسانه «سبزه‌قبا، بیدل‌هوا» با الگوی پراپ انطباق دارد و ساختار کلی حاکم بر آن با ساختار پراپ یکسان است، از ۳۱ خویشکاری الگوی پراپ، در این قصه ۲۲ خویشکاری دیده می‌شود و شخصیت‌های داستان در کارکردهایی چون شریر، قهرمان، شخصیت مورد جستجو، قهرمان دروغین، بخشنده، گسیل‌دارنده و یاریگر ایفای نقش می‌کنند که با هفت گروه شخصیت مدل پراپ، مطابقت دارد و انگیزه‌های اخلاقی چون عشق و وفاداری، احساس گناه و پشیمانی، اعمال شخصیت اصلی داستان را شکل می‌دهد، با عنصر نیاز از وجه تعادل خارج می‌گردد و در پایان با رهایی و بازگشت به تعادل باز می‌گردد.

کلمات کلیدی: سبزه‌قبا، بیدل‌هوا، پراپ، چهارمحال و بختیاری، قصه.

۱. دانشجوی دکتری گروه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه پیام نور، تهران، ایران.

Email: sabetghadamazam29@gmail.com

Email: H.Rezaie@pnu.ac.ir

۲. دانشیار گروه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه پیام نور، تهران، ایران.



۱. مقدمه

قصه از دیرباز در بین مردم جهان رواج داشته است، «به همین دلیل است که انسان‌ها هزاران سال قبل از ظهور خط، زبان را توسعه دادند. از طریق زبان گفتاری، احساسات، داستان‌ها و باورهای خود را منتقل می‌کردند که سپس از نسلی به نسل دیگر منتقل می‌شد» (ذوالفقاری، ۱۳۹۸: ۱۷). ادب شفاهی نیز توسط مردم عامی جامعه سینه به سینه و نسل به نسل دست به دست و محافظت شده است. «قصه را می‌توان ژرف‌ترین گونه از انواع خانواده فولکلور دانست» (حیدری، ۱۳۹۶: ۱۴۳). «مواد ادب عامه در سینه‌های مردم قرار دارد و انتقال آن شفاهی است» (عادلخانی، ۱۳۹۷: ۸). که در نهایت، این قصه‌ها به قصه‌های عامیانه مشهور شدند. «افسانه‌ها به عنوان یکی از اجزای مهم ادب عامه، دربرگیرنده فرهنگ و ابعاد آن شامل افکار، اعتقادات، قواعد عرفی و اخلاقی و نوع نگرش و جهان‌بینی جامعه‌اند که با بهره‌گیری از زبان و لحن ساده و قابل فهم به صورت مکتوب و شفاهی بخش مهمی از فرهنگ ملت‌ها را به آیندگان منتقل می‌کنند» (یوسفی و همکاران، ۱۴۰۲: ۱۱۵). میرصادقی قصه عامیانه را این‌طور تعریف می‌کند: «منظور من از قصه‌های عامیانه، داستان‌هایی است که در گذشته عمدتاً مخاطب آن‌ها مردم عادی بودند. این مخاطبان اغلب سواد خواندن نداشته‌اند و برای شنیدن قصه‌هایی که منعکس‌کننده رؤیاها و آرزوهای خودشان بود، به قصه‌گوها تکیه می‌کردند. احتمالاً به همین دلیل است که این داستان‌ها به عنوان قصه‌های عامیانه شناخته می‌شوند» (میرصادقی، ۱۳۷۶: ۱۰). قصه‌های عامیانه، تفسیری از مبارزات و آرزوهای انسانی را نشان می‌دهند و دریچه‌ای را فراهم می‌کنند که از طریق آن می‌توان زندگی و فرهنگ گذشته را درک کرد؛ «قصه‌ها ما را با بسیاری از واقعیت‌های پنهان زندگی نیاکان آشنا می‌کند» (ابراهیمی و همکاران، ۱۳۹۵: ۷). «به طور خاص، قصه‌های عامیانه منبع غنی از میراث قومی، ملی و مردمی برای کاوش در مردم و دیدگاه‌های فرهنگی در جامعه هستند. به نظر می‌رسد این قصه‌ها از تمام تاریخ، با تغییرات فرهنگی و اعتقادی قابل توجه آن، برای کمک به بررسی ساختاری باورها و اعتقادات مردمی بهره می‌برند» (حسن‌زاده، ۱۳۸۱: ۷۸). قصه‌ها و افسانه‌های چهارمحال و بختیاری بخش مهم از میراث فرهنگی ایران و جهان است. حفظ این قصه‌ها به حفظ تنوع فرهنگی کمک می‌کند و از یکنواختی و فراموشی فرهنگ‌های محلی جلوگیری می‌کند. با توجه به اهمیت حفظ افسانه‌ها و قصه‌های بختیاری و کارکرد مهم آن‌ها در حفظ فرهنگ و هویت ملی در این جستار برآنیم تا گامی در این مسیر برداریم.

۱-۱. پرسش‌های پژوهش

۱- قصه «سبزه‌قبا، بیدل‌هوا» بر اساس نظریه پراپ در ریخت‌شناسی قصه‌های پریان دارای چه ساختاری است؟

ساختارشناسی افسانه «سبزه قبا، بیدل هوا» از قصه‌های عامیانه... (ص ۱۰۵-۱۲۳) --- اعظم ثابت قدم و همکار ۱۰۷

۲- بر اساس نظریه پراپ در ریخت‌شناسی قصه‌های پریان چه شخصیت‌ها و چه انگیزش‌هایی در داستان «سبزه قبا، بیدل هوا» وجود دارد؟

۲-۱. روش پژوهش

روش این پژوهش، توصیفی-تحلیلی است. داده‌های مورد نظر با استفاده از روش تحلیل محتوا بر اساس الگوی پراپ در ریخت‌شناسی قصه‌های پریان، بررسی شده است، پس از تعیین خویشکاری‌ها و حوزه عملیات شخصیت‌ها، برای شهود بیشتر از نمودار و جدول استفاده شده است. حوزه پژوهش حاضر، کتاب «قصه‌های بام ایران» (۱۴۰۲) تألیف یوسف فاضلی دهکردی است.

۳-۱. پیشینه پژوهش

نظریه ریخت‌شناسی پراپ، در ایران ناشناخته نیست و بسیاری از پژوهشگران ایرانی در رابطه با آن بررسی‌هایی انجام داده‌اند: کتاب «ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی» (۱۳۹۲) از پگاه خدیش به بررسی و طبقه‌بندی افسانه‌های ایرانی بر اساس الگوی ولادیمیر پراپ پرداخته است. «ریخت‌شناسی قصه‌های پریان در زبان کردی» از ابراهیمی و پارسا (۱۳۹۵) که به تحلیل قصه‌های کردی و شباهت‌ها و تفاوت‌های این قصه‌ها با الگوی پراپ می‌پردازد. «تحلیل قصه‌های رایج در زبان لکی» از حیدری و فتح‌اللهی، (۱۳۹۰) که ناهماهنگی‌های الگوی پراپ را در قصه‌های لکی نشان می‌دهد. در زمینه قصه‌های موجود در فرهنگ بختیاری تحقیق‌های گوناگونی انجام شده است که در بیشتر این پژوهش‌ها، تنها جمع‌آوری قصه‌ها انجام شده است؛ به عنوان نمونه: کتاب افسانه‌های بختیاری از ویکتوریا دقیقیان (۱۳۸۵) از نشر روشن، کتاب افسانه‌های مردم بختیاری از کتابیون لیموچی (۱۳۸۵) از نشر پازی تیگر. همچنین مقالاتی چون بررسی و تحلیل عناصر داستانی در افسانه‌های تخیلی بختیاری (۱۳۹۹) از محمدی و همکاران که با مطالعه موردی داستان «گنجشک»، عناصر داستانی در این قصه، تجزیه و تحلیل شده است.

مقاله‌ای با عنوان «تبیین و تحلیل بن‌مایه‌های اساطیری در ساختار قصه ماه‌پیشانی» حیدری (۱۳۹۴) که شخصیت‌ها و خویشکاری‌ها را در اساطیر، تاریخ و فرهنگ ایرانی دنبال و دیرینگی آن‌ها نشان داده است، یا مقاله «بن‌مایه‌های اساطیری در منتخبی از قصه‌های بختیاری و کهگیلویه و بویراحمد» (۱۴۰۰) از روستا و همکاران که به شناسایی بن‌مایه‌های اساطیری در این قصه‌ها می‌پردازد. جستجوهای علمی، موضوع‌ها و پژوهش‌های مرتبط نشان می‌دهند که تاکنون پژوهش‌ها در مورد بررسی و تحلیل افسانه‌های بختیاری و تطبیق نظریه پراپ بر این افسانه‌ها بسیار اندک است. انجام این پژوهش می‌تواند راهی نو و جدید بر مطالعات مربوط به شناخت افسانه‌های بختیاری باشد و موجبات حفظ و ترویج فرهنگ بومی را فراهم آورد.

۲. بحث

۱-۲. مبانی نظری، الگوی ریخت‌شناسی پراپ

مطالعات روایت‌شناسی فرمالیسم روسی^۱ با تمایز گذاشتن بین مفاهیم داستان یا طرح اولیه و پیرنگ آغاز شد. اشک洛夫سکی^۲ یکی از فرمالیست‌های شاخص بود که اعتقاد داشت قالب‌های روایی در درجه اول محصول قوانین خاص ساخت پیرنگ هستند و خود، مطالعه این قوانین خاص در ساختار پیرنگ را به طور جدی پی گرفت. شاید بتوان گفت از دیگر پژوهشگران پیشرو در مطالعات نظام‌مند پیرنگ، ولادیمیر پراپ بود که با انتشار کتاب معروف خود «ریخت‌شناسی قصه‌های پریان» که بر پایه مفاهیم مجرّد نقش و نقش‌مایه استوار بود فصلی تازه در مطالعات پیرنگ رقم زد. «نظریه ریخت‌شناسی پراپ از جمله نظریاتی است که با آن می‌توان داستان‌ها و افسانه‌ها را بر پایه فرم و ساختار رده‌بندی نمود» (میرهاشمی و همکاران، ۱۳۹۵: ۷۴). پراپ با بررسی قصه‌ها و افسانه‌ها تحول بزرگی در ساختار متن به وجود آورد. او ادبیات شفاهی را به دنیای بررسی و پژوهش آورد و باعث شد تا افسانه‌ها و قصه‌های زیادی به این روش بررسی شوند. «در تحلیل پراپ همان‌گونه که اجزای جمله، آجرهای ساختمان جمله است، عملکردها و شخصیت‌های نمایشی، آجرهای ساختمان داستان پریان هستند» (هارلند، ۱۳۸۸: ۲۴۷). ولادیمیر پراپ ضمن تلاش برای شناسایی عناصر پایدار و متغیر در مجموعه‌ای از صد حکایت پریان روسی، به این اصل می‌رسد که هرچند پرسوناژهای یک حکایت متغیرند، اما کارکردهای آن‌ها در حکایت‌ها پایدار و محدود است. قصه پریان یا «افسانه جادویی»، این روایت در قلمروی خیالی و فاقد مکان یا شخصیت‌های خاص، با رویدادهای شگفت‌انگیز و غیرواقعی روایت می‌شود. پراپ در مطالعه خود درباره افسانه‌های جادویی روسی دریافت که اگرچه شخصیت‌ها متنوع هستند، اما اعمالی که انجام می‌دهند از شمار معینی تجاوز نمی‌کند. پراپ واحد سازنده روایت را کارکرد نامید. کارکرد، یکی از شخصیت‌های قصه است. پراپ پس از تعیین کارکردها و استخراج مصادیق آن‌ها، که به الگو و شیوه‌ایی جهت بررسی افسانه‌ها انجامید. به نظر او با گذر از مضمون و محتوا به فرم و ساختار، می‌توانیم الگوی ثابتی را در نحوه شروع، توسعه و پایان قصه‌های پریان در فرهنگ‌های مختلف ایجاد کنیم. «قصه، ساختاری مانند رمان یا داستان کوتاه ندارد بلکه عناصر ثابت و متغیر فراوانی دارد که شکل‌دهنده تمام قصه‌هاست» (حیدری و همکاران، ۱۳۹۰: ۴۶). از دید پراپ «ریخت‌شناسی، در واقع توصیف قصه‌ها بر پایه اجزای سازنده آن‌ها و پیوستگی این سازه‌ها با یکدیگر و با کل قصه است» (پراپ، ۱۳۹۷: ۴۹). پراپ «کوچک‌ترین جزء سازنده قصه‌های پریان را خویشکاری می‌نامد، او سی و یک خویشکاری مشترک

^۱. Russian Formalism

^۲. Eshklovsky

در این صد داستان شناسایی کرد که آن‌ها را به عنوان اعمالی که توسط شخصیت‌ها انجام می‌شود، در نظر گرفت. خویشکاری‌ها را چه کسی اجرا می‌کند یا به چه روشی انجام می‌شوند، اجزای ثابت و پدیدار روایت محسوب می‌شوند» (هارلند، ۱۳۸۸: ۲۴۶). او در مطالعه خود درباره قصه‌های پریان، عملکردها را خویشکاری یا به تعبیر دیگر به عنوان کارکرد نام‌گذاری کرد، پراپ ۳۱ مورد خویشکاری را شناسایی کرد که ترتیب و توالی طرح داستان را تعیین می‌کنند. «وی در کتاب "شکل شناسی قصه‌های قومی" کلیه قصه‌های قومی را به هفت حوزه "عمل" و سی و یک جزء یا "کارکرد" ثابت تقسیم کرده بود» (ایگلتون، ۱۳۶۸: ۱۴۴). از سی و یک خویشکاری مورد نظر پراپ، هفت مورد اول، شامل (۱. غیبت ۲، نهی ۳، نقض ۴، خبرگیری ۵، خبردهی ۶، فریب‌کاری ۷، همدستی پس از وضعیت آغازین قصه می‌آیند. این عناصر، جای ثابتی ندارند و ممکن است در بخش‌های میانی و پایانی قصه هم ظاهر شوند. خویشکاری‌های بعد از بخش مقدماتی، به ترتیب عبارتند از: ۸. شرارت ۹. میانجی‌گری یا گسیل داشتن ۱۰. مقابله آغازین ۱۱. عزیمت قهرمان ۱۲. دیدار با بخشنده ۱۳. واکنش قهرمان ۱۴. تدارک یا دریافت شیء جادو ۱۵. انتقال مکانی، راهنمایی ۱۶. کشمکش ۱۷. داغ کردن، نشان گذاشتن ۱۸. پیروزی ۱۹. کارسازی مصیبت یا کمبود ۲۰. بازگشت ۲۱. تعقیب ۲۲. رهایی ۲۳. رسیدن با ناشناختگی ۲۴. ادعاهای دروغین ۲۵. حل مسئله ۲۶. انجام کار دشوار ۲۷. بازشناختن ۲۸. رسوایی ۲۹. تغییر شکل ۳۰. مجازات، ۳۱. عروسی» (پراپ، ۱۳۹۷: ۹۰). پراپ از طریق تحلیل این خویشکاری‌ها، چهار اصل کلی را در مورد قصه‌های پریان شناسایی کرد: «۱- کارکردهای شخصیت‌ها در روایت، عناصری ثابت و پدیدار را در یک داستان تشکیل می‌دهد؛ ۲- شماره خویشکاری‌ها در قصه‌های پریان محدود است؛ ۳- توالی خویشکاری‌ها همیشه یکسان است؛ ۴- همه قصه‌های پریان از یک نوع ساختار مشترک برخوردارند» (تسلیمی، ۱۳۸۸: ۵۳). پراپ، نمادهای خاصی را به هر خویشکاری اختصاص داد و نموداری ایجاد کرد که قصه‌ها را بر اساس این نمادها به تصویر می‌کشد. دیدگاه پراپ در مورد یک قصه، گسترش توالی‌ای از خویشکاری‌هاست که با شرارت یا نیاز آغاز می‌شوند و با پاداش، التیام مصیبت یا درد، جبران کاستی‌ها، رهایی از شر، ازدواج قهرمان یا رسیدن به پادشاهی یا هر خویشکاری دیگری که به نشانگر پایان و تکمیل قصه است، ختم می‌شوند.

۲-۲. خلاصه قصه «سبزه قبا، بیدل هوا»

«دو برادر بودند که با هم زندگی می‌کردند و در مزرعه پدر به کار مشغول بودند. هر دو آرزوی فرزند داشتند، اما تلاش‌هایشان بی‌فایده بود. روزی یک درویش به آن‌ها دو سیب داد و گفت: "نصفش را خودتان بخورید و نصف دیگر را به همسران‌تان بدهید." پس از خوردن سیب، زن هر دو برادر باردار

شدند. زن برادر بزرگ‌تر یک دختر زیبا به دنیا آورد، اما زن برادر کوچک‌تر یک مار سیاه به دنیا آورد. خانواده‌ها ابتدا ناراحت بودند، اما به مرور زمان پذیرفتند که این تقدیر است و نام مار را «سبزه‌قبا» گذاشتند. سال‌ها گذشت. دختر بزرگ شد و بسیار زیبا شد، مار سیاه نیز بزرگ‌تر و ترسناک‌تر شد. روزی مار به پدر و مادرش گفت که می‌خواهد دختر عمویش (دختر برادر بزرگ‌تر) را به همسری بگیرد. خانواده‌ها ابتدا مخالفت کردند، اما مار تهدید کرد که اگر دختر را به او ندهند، همه را نیش خواهد زد. از ترس، آن‌ها موافقت کردند و عروسی ساده‌ای برگزار شد. در شب عروسی، دختر متوجه شد که شوهرش در واقع، جوانی زیبا و پاکیزه است که در پوست مار زندگی می‌کند. جوان به او گفت: "این راز را فاش نکن، وگرنه مرا از دست خواهی داد". دختر قول داد که راز را حفظ کند. اما پس از مدتی، مادر دختر کنجکاو شد و مدام از او می‌پرسید که چه طور با یک مار زندگی می‌کند؟ سرانجام دختر راز را فاش کرد و مادرش به او پیشنهاد داد که پوست پیاز را آتش بزند تا مار نتواند به پوستش بازگردد. وقتی دختر این کار را انجام داد، شوهرش برای همیشه به شکل مار بازگشت و ناپدید شد. دختر پشیمان شد، اما دیگر دیر شده بود. او فهمید که به خاطر فاش کردن راز، شوهرش را از دست داده است. بعد از اینکه مادر و دختر تصمیم گرفتند پوست مار را با پوست پیاز بسوزانند، صبح زود مادر به خانه دختر رفت و پوست مار را آتش زدند. با این کار، شوهر دختر (سبزه‌قبا) برای همیشه ناپدید شد. او قبل از رفتن، به دختر گفت که اگر صبر می‌کردی، چند روز دیگر زندگی‌ام در پوست مار تمام می‌شد، اما حالا دیگر مرا نخواهی دید. دختر بسیار پشیمان شد و روز و شب گریه می‌کرد. یک شب، سبزه‌قبا در خواب او ظاهر شد و گفت اگر می‌خواهی مرا ببینی، باید به کوه قاف بروی و از هفت کوه و هفت دریا بگذری و هفت جفت کفش آهنی و هفت عصای آهنی را پاره و فرسوده کنی. دختر با عزم راسخ راهی سفر شد، هفت سال در راه بود. پس از تحمل سختی‌های بسیار، از صحراهای سوزان، کوهستان‌های پر برف و دریاهای خروشان گذشت. کفش آهنی و عصای آهنی از بین رفتند و فقط یک کفش پاره و عصای کج باقی ماند. صبح روز بعد در کوره‌راهی می‌رفت، ناگهان چشمش به سگ سیاه چهارچشمی افتاد که از گرسنگی رمقی نداشت، دختر از کوله‌اش آخرین نان‌ش را به سگ داد و به راه ادامه داد. ناگهان لباسش به خاری گیر کرد، ایستاد با مهربانی به خار گفت: تو، قسمتی از زیبایی‌های طبیعت هستی و برای من با گل فرقی نداری و به راهش ادامه داد، به مردابی رسید، نشست و دست و صورتش را شست و گفت چه آب زلالی! پس از آن، آخرین کفش و عصا از بین رفت. کمی بعد از جستجو سرانجام به رودخانه‌ای رسید و با گروهی از زنان آشنا شد که به او کمک کردند و گفتند امشب عروسی داریم تو هم بیا. وقتی به عروسی رفت، چشمش به داماد (سبزه‌قبا) افتاد و از هوش رفت. سبزه‌قبا به او گفت که نامادری‌اش یک جن خطرناک است و می‌خواهد دختر خواهرش را زن من کند و او اگر تو را ببیند فوراً تو را هلاک می‌کند. سبزه‌قبا دختر را به شکل یک سنجاق درآورد و به پیراهنش زد تا از نامادری مخفی بماند. بعداً او را به شکل کبوتر درآورد و گفت شب به پشت بام بیا. شب، سبزه‌قبا به دختر گفت که تنها راه نجات او شکستن

آینه‌ای است که در صندوقچه‌ای در زیرزمین پنهان شده، باید آن را بشکنی تا طلسم نابود شود، تو در زیر زمین پنهان شو تا من نامادری را به بهانه‌ای آن‌جا بکشانم تا صندوقچه را باز کند، تو همان لحظه آینه را بردار و فرار کن. دختر با کمک سبزه قبا، طبق نقشه، آینه را برداشت و فرار کرد. نامادری به دنبال او دوید، به سگ سیاه رسیدند، نامادری داد زد: "سگ چهارچشم، دختر را بگیر". سگ گفت: "او به من نان داد، نمی‌گیرم" و پس از آن، مرداب و خار هم به حرف نامادری گوش ندادند. سبزه قبا فریاد زد آینه را به تخته سنگ بزن، دختر همین‌که آینه را شکست، صدای مهبی بلند شد و نامادری جئی دود شد. سبزه قبا و دختر به زندگی‌شان بازگشتند و جشن بزرگی گرفتند» (فاضلی دهکردی، ۱۴۰۲: ۱۹۴).

۲-۳. خویشکاری‌ها در قصه «سبزه قبا، بیدل هوا»

۱. وضعیت اولیه و پایدار: اولین عنصری که پراپ به آن می‌پردازد وضعیت اولیه و صحنه آغازین است. بر اساس نظریه ولادیمیر پراپ، «صحنه آغازین یک داستان معمولاً با وضعیت اولیه یا موقعیت پایدار شروع می‌شود که در آن شخصیت‌ها در شرایط عادی و بدون مشکل زندگی می‌کنند. هر قصه‌ای معمولاً با یک صحنه آغازین شروع می‌شود. مانند معرفی اعضای خانواده و یا قهرمان آینده به نوعی معرفی می‌شود. این صحنه با آنکه یک خویشکاری محسوب نمی‌شود، یک عنصر ریخت‌شناسی بسیار مهم است» (پراپ، ۱۳۹۷: ۹۸). این صحنه آغازین، زمینه‌ساز وقوع حوادث بعدی است، قصه با توصیف زندگی دو برادر شروع می‌شود که با هم در آرامش و صلح زندگی می‌کنند. «آن‌ها از مزرعه‌ای که پدرشان به ارث گذاشته است، امرار معاش می‌کنند و هیچ مشکلی در زندگی ندارند، جز اینکه صاحب فرزند نمی‌شوند» (فاضلی دهکردی، ۱۴۰۲: ۱۷۱). که وضعیت آغازین نامیده می‌شود. «این وضعیت اولیه، یک زندگی عادی و پایدار را نشان می‌دهد که در آن شخصیت‌ها در آرامش به سر می‌برند» (پراپ، ۱۳۹۷: ۱۷۲). بر اساس نظریه ولادیمیر پراپ، «خویشکاری‌ها در قصه‌های پریان به صورت یک نمودگار یا توالی مشخص قرار می‌گیرند که ساختار قصه را شکل می‌دهند. این توالی‌ها معمولاً از یک الگوی ثابت پیروی می‌کنند، اگرچه ممکن است در برخی داستان‌ها همه خویشکاری‌ها حضور نداشته باشند یا ترتیب آن‌ها کمی تغییر کند» (همان: ۵۴). پراپ معتقد است که در صحنه آغازین، معمولاً یک کمبود یا نیاز وجود دارد و باعث شروع ماجراها می‌شود. کمبود اصلی در این داستان، نبود فرزند برای دو برادر است. این کمبود، محرک اصلی داستان است و باعث می‌شود آن‌ها به دنبال راه حل بگردند.

۲. نهی (که گاهی به صورت امر یا پیشنهاد ابراز می‌گردد): در این داستان، دادن سیب از طرف درویش به برادران، امر محسوب می‌شود.

۳. **نقض نهی:** «گاهی نهی به صورت درخواست یا اندرز اظهار می‌گردد. زنانی که فرزندان یا همسرانشان را از کاری نهی می‌کنند، در واقع می‌خواهند از آنان در برابر خطرات احتمالی محافظت کنند» (همان: ۷۷). سبزه‌قبا به دختر هشدار می‌دهد که راز پوست مار را فاش نکند، اما دختر این ممنوعیت را نقض می‌کند و راز را برای مادرش بازگو می‌کند.

۴. **خبرگیری:** این خویشکاری در داستان مصداقی ندارد.

۵. **خبردهی:** این خویشکاری در داستان مصداقی ندارد.

۶. **فریبکاری:** «قربانی، ناآگاهانه فریب می‌خورد و کاری را که شریر از او می‌خواهد انجام می‌دهد. گاهی شریر از موقعیت دشواری که قربانی، گرفتار آن است، سود می‌جوید» (همان: ۱۲۵). در این داستان شخصیت فریب‌خوار به وضوح دیده نمی‌شود، اما می‌توان گفت مادر دختر تا حدی این نقش را ایفا می‌کند زیرا با افشای راز سبزه‌قبا، مشکلاتی را برای دختر ایجاد می‌کند.

۷. **همدستی:** در این داستان، این خویشکاری را در مادر دختر مشاهده می‌کنیم. مادرش به او پیشنهاد می‌دهد که پوست پیاز را آتش بزند تا مار نتواند به پوستش بازگردد و با دختر در انجام این کار همدستی می‌کند.

۸. **شرارت:** «شرارت اهمیت استثنایی دارد؛ زیرا تحرک واقعی قصه با آن آغاز می‌شود؛ فاجعه یا گره قصه با عمل شرارت آغاز می‌شود» (همان: ۷۹). «نامادری جنّی، سبزه‌قبا را اسیر می‌کند تا سبزه‌قبا با خواهرزاده او ازدواج کند، بنابراین مانع آزادی او می‌شود» (فاضلی دهکردی، ۱۴۰۲: ۱۹۴). این شرارت، مشکل اصلی داستان را ایجاد می‌کند. «یکی دیگر از خویشکاری‌های دیو که در متون اسطوره‌ای و حماسی ایران و دیگر ملل دیده می‌شود؛ بن‌مایه ازدواج دیو با انسان است که گاهی فرد مذکر دیو است و گاهی فرد مؤنث. این ازدواج‌ها گاهی با زور یا اجبار است و گاهی اختیاری است و با علاقه صورت می‌پذیرد» (انصاری، ۱۴۰۳: ۷۵). البته در دیگر داستان‌ها نیز این موضوع دیده می‌شود. «در افسانه‌های ایرانی، دیوها اغلب دختری زیبا را می‌ربایند و در مکان‌هایی مانند چاه، غار یا زیرزمین ساکن می‌شوند. دختر زیبا که توسط دیو ربوده شده است، گاهی اوقات، نسبت به او احساساتی پیدا می‌کند و تحت تأثیر عشق، به اختیار همسر دیو می‌شود» (ابراهیمی، ۱۳۹۲: ۶۹). شرارت دیوها و آسیب آن‌ها به انسان‌ها در اغلب افسانه‌ها دیده می‌شود. «دیوان و پریان و آسیب‌رساندن آن‌ها به انسان، نشان می‌دهد که علاوه بر ارزش‌ها، باورها و باید و نبایدها در میان باورمندان به این قصه‌ها، به پیشینه اساطیری آن‌ها نیز می‌توان پی برد» (روستا و همکاران، ۱۴۰۰: ۱۰۵).

۹. میانجی‌گری یا گسیل‌داشتن: از مسیری بسیار سخت و طولانی به دنبال سبزه قبا می‌رود. طی کردن این مسیر هفت سال طول می‌کشد. در دیگر قصه‌های عامیانه بختیاری نیز نماد هفت دیده می‌شود. «باید هفت سال انتظار بکشی، هفت سال که سرآمد منتظر باش به محض اینکه از نگی تکان خورد که بیدار شود پایت را در رکاب بگذار و فوراً سلام کن» (لیموجی، ۱۹۴: ۸۵). عدد «هفت»، نزد همه اقوام عدد کامل و تمام‌پنداشته شده است. در آیین زرتشت عدد هفت همواره جنبه تقدس و اهورایی داشته است و رسوم و اعتقاداتی چون هفت سین، هفت ستاره، هفت امشاسپند، هفت عامل شر (سردیوان)، هفت دریا، هفت اقلیم، هفت کوه وجود داشت. سفر روحانی ارداویراف در هفت شبانه‌روز بود و ارداویراف هفت خواهر داشت. زمستان ملکوس هفت سال طول کشید (نک. مدرسی، ۱۴۰۱: ۱۰۶).

خداوند جهان هستی را در شش روز آفرید و در هفتمین روز به استراحت پرداخت؛ بنابر این، روز هفتم را تقدیس می‌کنند. نزد یونانیان، «هفت» مقدس است. نزد آفریقایی‌ها نیز «هفت» عدد کامل و وحدت است (نک. ذوالفقاری، ۱۳۹۸: ۱۱۱۴). عدد هفت در این قصه به عنوان نماد مراحل مختلف سفر قهرمان است. در بسیاری از داستان‌ها مثل هفت خان رستم و اسفندیار، عدد هفت به عنوان تعداد آزمون‌هایی که قهرمان باید پشت سر بگذارد؛ به کار می‌رود. این آزمون‌ها در نهایت، به قهرمان کمک می‌کنند تا مهارت‌ها و ویژگی‌های شخصیتی خود را تقویت کند و در پایان به هدف خود برسد. در مجموع، عدد هفت برای قهرمانان اسطوره و قصه به عنوان یک نماد قدرتمند و چند بعدی عمل می‌کند که به ساختار، معنا و عمق داستان‌ها افزوده و به قهرمانان کمک می‌کند تا در سفرهای خود به کمال و رشد دست یابند. قهرمانان متون اسطوره‌ای و حماسی نیز معمولاً بعد از پشت سر گذاشتن هفت یا چند خوان به موفقیت، رشد و کمال می‌رسند. «آب، نمایانگر جوهره زندگی است و مفهوم "ور" یا "گذر از آب" مظهر مرگ و تولد دوباره است. این امر نشانگر گذار از یک وجود قدیمی به یک آغاز جدید است که با پیمودن دریاها و رودخانه‌ها نمادین می‌شود و انسانی که از این خوان می‌گذرد، از مرحله‌ای از زندگی مادی پای به مرحله‌ای از زندگی معنوی می‌گذارد» (مدرسی، ۱۴۰۱: ۴). قهرمان این داستان نیز در مسیر عبور راه سخت به مردابی می‌رسد و با آب آن مرداب، دست و روی خود را می‌شوید و نسبت به آب احترام و محبت دارد که همین امر سبب می‌شود در مرحله فرار از دست شرور، مرداب به کمک او آید.

۱۰. مقابله آغازین: این خویشکاری در داستان مصداقی ندارد.

۱۱. عزیمت قهرمان: دختر (بیدل هوا) تصمیم می‌گیرد به جبران اشتباه پیردازد و به جستجوی سبزه قبا می‌رود تا او را نجات دهد. این جستجو، بخش اصلی داستان را تشکیل می‌دهد.

۱۲. دیدار با بخشنده: «تقریباً در تمام افسانه‌ها یک شخصیت کمکی و یاری‌دهنده، قهرمان را در حل چالش، حمایت و یاری می‌کند که این شخصیت، به عنوان یاری‌گر شناخته می‌شود. البته این کمک

همیشه جنبه جادویی و ماورایی ندارد» (خدیش، ۱۳۹۱: ۱۱۶). در بسیاری موارد با نمونه‌هایی از تولدهای غیرطبیعی و غیرعادی در قصه‌های رایج در فرهنگ بختیاری مشاهده می‌شود. در این قصه‌ها، بارداری با راهنمایی درویش و به کمک میوه سیب یا انار صورت می‌پذیرد. انار و سیب در اساطیر، نماد باروری هستند برای نمونه در قصه «تالنگ»، «فرد ثروتمندی وجود دارد که هفت زن گرفته است ولی صاحب فرزند نمی‌شود که در آخر به کمک درویش و دانه سیبی از تمامی زن‌هایش صاحب فرزند می‌شود» (لوریمر^۱، ۱۴۰۱: ۷۴).

۱۳. واکنش قهرمان: دختر، بسیار پشیمان شد و روز و شب گریه می‌کرد.

۱۴. تدارک یا دریافت شیء جادو: درویش سیب‌های جادویی را به دو برادر می‌دهد و مشکل کمبود فرزند را حل می‌کند (نک. فاضلی دهکردی، ۱۴۰۲: ۸۹). «در افسانه‌ها کهن الگویی "یاری‌گر" در شکل‌های متفاوتی همچون، دختر شاه پریان، سگ، گربه، اسب دریایی، اسب، پیرزن، ماهی، کبوتر، مار و غیره ظاهر می‌شود» (خدیش، ۱۳۹۱: ۱۵۵). در قصه سبزه‌قبا درویش به عنوان یاری‌گر از شخصیت‌هایی است که روند داستان را تغییر می‌دهد. درویش از شخصیت‌های مهم قصه‌های عامه است که به‌نوعی دارای دو چهره مثبت و منفی است. مارزلف درباره او می‌گوید: «یکی از چهره‌های شاخص فرهنگ شرقی، هرچند که منحصرراً ایرانی نیست، درویش است. این چهره را می‌توان با راهب زاهد اروپایی مقایسه کرد. درویش، فردی مؤمن و فقیر است که اغلب در سفر است و پیوندی منحصر به فرد با خدا دارد. این ارتباط اغلب او را در داستان‌ها به عنوان یک یاور یا تسهیل‌کننده یا گاهی اوقات به عنوان واسطه قرار می‌دهد. رابطه او با خدا گاهی اوقات به او ویژگی‌های جادویی می‌بخشد؛ به عنوان مثال، یک پادشاه بی‌فرزند ممکن است سیب متبرکی از درویش دریافت کند که قدرت باردار کردن همسرش را دارد. با این حال، توانایی‌ها و قدرت‌های ماورای طبیعی که درویش از طریق ایمان و ارادت خود به خدا به دست می‌آورد، گاهی اوقات می‌تواند او را گمراه کند و باعث سوء استفاده از این توانایی‌ها شود» (مارزلف، ۱۳۹۶: ۴۴).

۱۵. انتقال مکانی، راهنمایی: یک شب (سبزه‌قبا) در خواب به او ظاهر شد و گفت اگر می‌خواهی مرا ببینی، باید به کوه قاف بروی و از هفت کوه و هفت دریا بگذری و هفت جفت کفش آهنی و هفت عصای آهنی را پاره کنی.

۱۶. کشمکش: تمامی رویدادهای داستان اعم از دیدار با درویش، گم شدن سبزه‌قبا، جستجوی همسر و غیره، کشمکش‌های داستان محسوب می‌شود.

^۱. Lorimer

۱۷. داغ کردن، نشان گذاشتن: این خویشکاری در قصه مصداقی ندارد.
۱۸. پیروزی: سبزه‌قبا و بیدل‌هوا در باطل کردن طلسم و شکست شرور، پیروز و موفق شدند.
۱۹. کارسازی مصیبت یا کمبود: دو برادر از نداشتن و کمبود فرزند رنج می‌بردند.
۲۰. بازگشت: سبزه‌قبا و بیدل‌هوا بعد از شکست شریر به خانه بازگشتند.
۲۱. تعقیب: دختر با کمک سبزه‌قبا، طبق نقشه، آینه را برداشت و فرار کرد، نامادری به دنبال او دوید تا آینه را پس بگیرد.
۲۲. رهایی: سبزه‌قبا در نهایت به رهایی از زندان شریر و خواسته‌های او می‌گردد.
۲۳. رسیدن با ناشناختگی: این خویشکاری در قصه مصداقی ندارد.
۲۴. ادعاهای دروغین: این خویشکاری در قصه مصداقی ندارد.
۲۵. حل مسئله: این خویشکاری در قصه مصداقی ندارد.
۲۶. انجام کار دشوار: بیدل‌هوا با کمک سبزه‌قبا، طبق نقشه، آینه را برداشت و فرار کرد. نامادری به دنبال او دوید و سرانجام سبزه‌قبا را نجات می‌دهد.
۲۷. بازشناختن: این خویشکاری در داستان مصداقی ندارد.
۲۸. رسوایی: این خویشکاری در داستان مصداقی ندارد.
۲۹. تغییر شکل: در داستان مورد نظر تغییر شکل دختر به کبوتر یا سنجاق اتفاق افتاده است.
۳۰. مجازات: شکستن آینه و از بین رفتن نامادری جّی.
۳۱. عروسی: سبزه‌قبا و بیدل‌هوا به خانه برمی‌گردند و جشن بزرگی برگزار می‌کنند.

جدول خویشتکاری‌های داستان «سبزه‌قبا، بیدل‌هوا»

شماره	نشانه	خویشتکاری	نمونه
۱	A	وضعیت اولیه	دو برادر در آرامش زندگی می‌کنند.
۲	K	کمبود	دو برادر آرزو دارند فرزنددار شوند، اما تلاش‌هایشان بی‌فایده است.
۳	D	دیدار با بخشنده	روزی درویشی به آن‌ها دو سیب داد و گفت ...
۴	F	تدارک یا دریافت جادو	درویش به دو برادر سیب‌های جادویی می‌دهد و مشکل کمبود فرزند را حل می‌کند.
۵	H	کشمکش	ازدواج دختر با مار، گم شدن سبزه‌قبا، جستجوی همسر، مبارزه با نامادری جَنّی
۶	δ	نقض نهی	مار (سبزه‌قبا) به او گفت: «این راز را فاش نکن، وگرنه من را از دست خواهی داد.
۷	H	فریب‌کاری	سرانجام دختر راز را فاش کرد و مادرش به او پیشنهاد داد...
۸	Y	نهی	و راز زندگی شوهرش در پوست مار را برملا کرد.
۹	θ	هم‌دستی	مادر و دختر پوست مار را آوردند و با پوست پياز آتش زدند.
۱۰	A	شرارت	نامادری جَنّی، سبزه‌قبا را اسیر می‌کند.
۱۱	E	واکنش	دختر بسیار پشیمان شد و روز و شب گریه می‌کرد.
۱۲	M	انجام کار دشوار توسط قهرمان صورت می‌پذیرد	باید خیلی سختی بکشی، باید از هفت کوه، هفت دریا بگذری. باید هفت جفت کفش آهنی پاره کنی و هفت عصای آهنی را بشکنی.
۱۳	B	میانجیگری	باید به کوه قاف بروی و از هفت کوه و هفت دریا بگذری و هفت جفت کفش آهنی را پاره کنی و هفت عصای آهنی را بشکنی.
۱۴	↑	عزیمت	خلاصه رفتند و هفت جفت کفش آهنی و هفت عصای آهنی برایش ساختند.

۱۵	G ³	راهنمایی	سبزه‌قبا به دختر گفت: تا در صندوقچه باز شد، همان لحظه باید آینه را برداری و فرار کنی.
۱۶	T	تغییر شکل	سبزه‌قبا، دختر را به شکل یک سنجاق درآورد.
۱۷	PR	تعقیب	دختر با کمک سبزه‌قبا، طبق نقشه، آینه را برداشت و فرار کرد. نامادری به دنبال او دوید تا آینه را پس بگیرد.
۱۸	U	مجازات	بیدل‌هوا هم آینه را به تخته‌سنگ زد و شکست، یک‌دفعه صدای مهبلی بلند شد و نامادری دود شد.
۱۹	RS	رهایی	سبزه‌قبا در نهایت موفق می‌شود از زندان شریر و خواسته‌های او رها گردد.
۲۰	I	پیروزی	سبزه‌قبا و بیدل‌هوا در باطل‌نمودن طلسم و شکست شرور، پیروز و موفق شدند.
۲۱	↓	بازگشت	سبزه‌قبا و بیدل‌هوا بعد از شکست شریر به خانه بازگشتند.
۲۲	W	عروسی	سبزه‌قبا و بیدل‌هوا به خانه برمی‌گردند و جشن بزرگی برگزار می‌کنند.

بر اساس نظریه پراپ و پس از تحلیل خویشکاری‌های سی و یک‌گانه وی مشخص شد از سی و یک خویشکاری موجود در الگوی پراپ، در مجموع بیست و دو خویشکاری در قصه سبزه‌قبا قابل مشاهده است.

۲-۴. عناصر دیگر قصه

عناصر کمکی برای پیوند خویشکاری‌ها با یکدیگر در متن حضور پیدا می‌کنند. عناصر کمکی در رویدادهای سه‌گانه و انگیزش‌ها از این نوع‌اند. «یکی از مشکلات پراپ در دسته‌بندی خویشکاری‌ها این است که بخشی از موارد قصه باقی می‌ماند که هیچ خویشکاری با آن منطبق نیست و پراپ پیشنهاد می‌کند که آنچه باقی می‌ماند به دو دسته تقسیم شود: پیونددهنده و انگیزش» (پراپ، ۱۳۹۷: ۵۸). در قصه سبزه‌قبا نیز پدر و مادر سبزه‌قبا و پدر بیدل‌هوا از عناصر کمکی پیونددهنده خویشکاری‌ها محسوب می‌شوند که در دیگر داستان‌ها نیز نمونه‌هایی وجود دارد. «بسیاری از قصه‌ها با وصف مردانی شروع می‌شود که از بی‌فرزندگی شکایت دارند و به دعا و نذر و نیاز می‌پردازند تا صاحب فرزند شوند. این امر، نشانه اهمیت موضوع فرزندآوری در جامعه سنتی است». «افسانه ملک ابراهیم» مصداقی برای این نوع

قصه است؛ همسر پادشاه که تنها کارکردش، خوردن نصفی از یک سیب و سپس بچه‌دار شدن است، یک نوع عنصر کمکی برای پیوند خویشکاری‌ها است» (همان: ۴۲).

۵-۲. شخصیت‌ها

شخصیت‌ها و نقش‌ها به داستان ساختار می‌دهند و آن را به یک قصه جذاب و پرکشش تبدیل می‌کنند. بر اساس نظریه پراپ، این نقش‌ها در بسیاری از قصه‌های پریان تکرار می‌شوند و به داستان‌ها نظم و انسجام می‌بخشند. نظریه ولادیمیر پراپ، شخصیت‌های داستان را بر اساس نقش‌های اصلی‌شان طبقه‌بندی می‌کند. طبق نظر وی، تنها هفت شخصیت مختلف در قصه‌ها ظهور می‌کنند. او در کتاب «ریخت‌شناسی قصه‌های پریان» هفت نقش اصلی را معرفی می‌کند که در بیشتر قصه‌های پریان دیده می‌شوند. این نقش‌ها عبارتند از: ۱. قهرمان ۲. شریر ۳. یاریگر ۴. شخصیت مورد جستجو ۵. گسیل‌دارنده ۶. قهرمان دروغین ۷. بخشنده» (پراپ، ۱۳۹۷: ۱۷۵).

۱-۵-۲. تطبیق شخصیت‌های داستان «سبزه‌قبا، بی‌دل‌هوا» با نقش‌های پراپ

۲-۵-۱-۱- قهرمان

بیدل‌هوا قهرمان اصلی داستان است که پس از ناپدید شدن سبزه‌قبا، به جستجوی او می‌رود و با تحمل سختی‌ها و مبارزه با نامادری جَنّی، موفق می‌شود سبزه‌قبا را نجات دهد. قهرمان، شخصیت اصلی افسانه‌هاست که به سبب بروز مشکل یا کمبود و نیاز، از خانه خارج و گاهی رانده می‌شود و حوادثی برای او اتفاق می‌افتد و در نهایت با طی مراحل و پشت سر گذاشتن مشکلات بسیار، کمبود و نیاز برطرف می‌شود. از دیدگاه پراپ، دو نوع قهرمان در داستان‌ها وجود دارد: «نوع اول شامل سناریویی است که در آن دختر جوانی ربوده شده و از دید پدر (و شنونده) ناپدید می‌شود و اگر کسی مانند ایوان برای یافتن او اقدام کند در این صورت قهرمان داستان ایوان است نه دختر ربوده شده. این نوع قهرمان به عنوان جستجوگر شناخته می‌شود. در مقابل، اگر داستانی حول محور ربوده شدن یا رانده شدن یک دختر یا پسر جوان از خانه باشد و روایت بیشتر بر سرنوشت آن‌ها متمرکز باشد نه به آنان که باقی مانده‌اند، قهرمان داستان دختر یا پسر ربوده شده یا رانده شده است» (همان: ۱۰۳). در داستان مورد نظر، بیشتر روند داستان بر حرکات و کنش‌های بیدل‌هوا است و بر طبق نظر پراپ می‌توان او را به عنوان قهرمان در نظر گرفت.

۲-۱-۵. شریر

بر اساس الگوی پراپ، داستان با شرارت یک شریر آغاز می‌گردد یا اگر شرارتی هم اتفاق نیفتد، کمبود یا نیاز به داشتن چیزی یا کسی، داستان را جهت می‌دهد. گره داستان و تحرک واقعی قصه با آن آغاز می‌شود، در این نظام، خویشکاری یا کارکردهای شریر در یازده سطح کلی دسته‌بندی می‌شود که به اختصار عبارتند از: (۱) شریر کسی را می‌کشد یا دستور قتل می‌دهد؛ (۲) شریر کسی یا چیزی را می‌دزد؛ (۳) شریر به زور تقاضای ازدواج با دختری را دارد؛ (۴) شریر قهرمان را اذیت می‌کند، یا به او آسیب می‌زند؛ (۵) شریر کسی را طلسم یا ناپدید می‌کند؛ (۶) شریر قربانی را می‌فریبد، یا به دام می‌اندازد؛ (۷) شریر کسی را زندانی یا مخفی می‌کند؛ (۸) شریر خود یا کسی را جانشین قهرمان می‌کند؛ (۹) شریر خیانت می‌کند؛ (۱۰) شریر می‌خواهد کسی را بخورد؛ (۱۱) شریر کسی را اخراج می‌کند (همان: ۹۴). در افسانه سبزه قبا، نامادری جنی سبزه قبا شخصیت شرور داستان است که سبزه قبا را اسیر کرده، مانع آزادی او می‌شود و همچنین تلاش می‌کند دختر را از بین ببرد.

۲-۱-۵. بخشنده

«بخشنده کسی است که قهرمان را آزمایش، یا به او حمله می‌کند و یا از او چیزی می‌پرسد. اگر قهرمان بتواند در این عملیات پیروز و موفق گردد، آن گاه بخشنده، یک عامل جادویی به او می‌بخشد تا قهرمان به وسیله آن، مشکل را مرتفع سازد. این شخصیت در بسیاری از افسانه‌ها با یاریگر یکی است و تقریباً در تمام افسانه‌های جادویی، یک عنصر کمکی و یاری‌دهنده وجود دارد که به نوعی قهرمان را حمایت و مشکل را حل می‌کند که به این شخصیت، یاریگر گفته می‌شود و ممکن است این یاری و حمایت، جنبه جادویی و ماورایی نداشته باشد» (خدیش، ۱۳۹۱: ۱۱۶). در این افسانه، درویش با دادن سیب‌های جادویی به دو برادر، نقش بخشنده را ایفا می‌کند و باعث شروع ماجراهای داستان می‌شود. البته در داستان مورد نظر، نقش یاریگر را که شبیه نقش بخشنده است می‌توان به طور جداگانه در نظر گرفت که در ذیل آمده است.

۲-۱-۵. شخصیت مورد جستجو

سبزه قبا نیز از شخصیت‌های اصلی داستان محسوب می‌شود. او شخصیتی است که دختر به دنبال نجات اوست. او به عنوان یک موجود عجیب به دنیا می‌آید (اما می‌تواند به عنوان یک قهرمان غیرمعمول یا شخصیتی که قرار است در ادامه داستان نقش مهمی ایفا کند، در نظر گرفته شود و در بخشی از داستان، نقش قهرمان را ایفا می‌کند زیرا برای آزادی خود تلاش می‌کند و به دختر کمک می‌کند تا او را نجات دهد) (همان: ۹۳).

۲-۵-۱-۵. گسیل‌دارنده

این خویشکاری، قهرمان را به صحنه قصه می‌آورد. «زمانی که مصیبت یا نیاز، آشکار می‌گردد از قهرمان قصه درخواست می‌شود یا به او فرمان داده می‌شود که اقدام کند. این شخصیت، قهرمان را دنبال انجام کاری، یا دفع شرارتی می‌فرستد» (همان: ۱۰۲). اما در بسیاری «از افسانه‌های ایرانی، چنین شخصیتی دیده نمی‌شود و خود قهرمان با درک نیاز یا با اطلاع از شرارتی، برای رفع آن‌ها اقدام می‌کند» (قربانی، ۱۳۹۶: ۹۵). در این افسانه، سبزه‌قبا در خواب به دختر نشانه‌هایی می‌دهد و او را به سمت مأموریت‌اش (نجات سبزه‌قبا) هدایت می‌کند» (فاضلی دهکردی، ۱۴۰۲: ۱۹۲). سبزه‌قبا نقش گسیل‌دارنده را نیز در این داستان ایفا می‌کند.

۲-۵-۱-۶. قهرمان دروغین

عملکرد قهرمان دروغین در نظام پراپ، نوعی ایجاد مشکل و شرارت است. «قهرمان دروغین، معمولاً قهرمان اصلی را مخفی می‌کند یا به او آسیب می‌رساند. چیزهایی را که او با سعی و تلاش به دست آورده است، تصاحب می‌کند و مدعی انجام کارهای دشواری می‌شود که در اصل، قهرمان آن‌ها را انجام داده است و خود را به جای او معرفی می‌کند» (خدیش، ۱۳۹۱: ۱۱۶).

«قربانی، ناآگاهانه فریب می‌خورد و کاری را که شریر از او می‌خواهد انجام می‌دهد. گاهی شریر از موقعیت دشواری که قربانی، گرفتار آن است سود می‌جوید» (پراپ، ۱۳۹۷: ۱۲۵). در این داستان، شخصیت قهرمان به وضوح دیده نمی‌شود، اما می‌توان گفت مادر دختر تا حدی این نقش را ایفا می‌کند، زیرا با فاش کردن راز سبزه‌قبا، مشکلاتی را برای دختر ایجاد می‌کند.

۲-۵-۱-۷. یاریگر

سگ سیاه، مرداب و بوته خار، عناصر طبیعت هستند که به نوعی دختر را آزمایش می‌کنند و رفتار مهربانانه دختر سبب می‌شود تا آن‌ها از او حمایت کنند. «این عناصر طبیعت نیز به نوعی یاری‌رسان دختر هستند؛ زیرا از دستورهای نامادری جثی برای گرفتن دختر سرپیچی و به او کمک می‌کنند» (همان: ۱۹۳). طبق نظر پراپ، «تها هفت شخصیت مختلف در قصه‌ها ظهور می‌کنند» (همان: ۹۷). بنابراین از میان هفت گروه شخصیت‌های مدل پراپ، در این داستان، هر هفت شخصیت حضور دارند.

۲-۶. انگیزش

انگیزش نقطه‌ای است که داستان را به جلو می‌برد و قهرمان را به حرکت وامی‌دارد. در این تحلیل، انگیزش به دلایل یا محرک‌هایی اشاره دارد که شخصیت‌ها را به اقدام خاصی وادار می‌کند. این انگیزش

معمولاً پس از یک رویداد مهم مانند نقض ممنوعیت یا آشکار شدن یک نیاز اتفاق می‌افتد و باعث می‌شود قهرمان داستان وارد عمل شود. به طور خلاصه، انگیزش از نظر پراپ، محرکی است که شخصیت اصلی را به اقدام وامی‌دارد و داستان را پیش می‌برد. «انگیزش از عناصر بی‌ثبات و ناپایدار قصه به شمار می‌رود. انگیزش همان اهداف شخصیت‌ها برای انجام کارهاست» (همان: ۱۵۵). در داستان مورد نظر، انگیزه دو برادر، داشتن فرزند و انگیزه بیدل‌هوا از گفتن راز همسر، رهایی از پافشاری‌های مادر است؛ که در پی آشکار شدن راز و سوزاندن پوست مار دچار مصیبت و فراق یار می‌گردد، انگیزه پشیمانی قهرمان که در پی آن تحمل هجر و دوری و صبر بر سختی‌ها و رنج‌های سفر به دنبال دارد و همین‌طور نحوه محبت قهرمان به طبیعت اطراف در طول سفر، انگیزه و سبب‌ساز کمک به قهرمان می‌گردد. به طور کلی می‌توان گفت:

۱- نقض ممنوعیت: زن به دلیل نقض یک قانون یا ممنوعیت (مثلاً آشکارنمودن راز همسر) شوهرش را از دست می‌دهد (ناپدیدشدن شوهر). این اتفاق به عنوان محرک، زن را به حرکت وامی‌دارد.

۲- احساس گناه و مسئولیت: پس از وقوع این اتفاق، زن احساس گناه می‌کند و متوجه می‌شود که خودش باعث این مشکل شده است. این احساس گناه به عنوان انگیزش درونی عمل می‌کند و او را وادار به جبران می‌نماید.

۳- نیاز یا وظیفه: زن ممکن است احساس کند که نجات همسرش یک وظیفه اخلاقی یا عاطفی است. این نیاز درونی یا بیرونی می‌تواند انگیزه‌ای قوی برای او ایجاد کند.

۴- عشق و وفاداری: از دیدگاه عاطفی، وفاداری و عشق زن به همسرش می‌تواند به عنوان انگیزش اصلی در نظر گرفته شود. این احساسات قوی، او را به حرکت وامی‌دارند تا از هر مانعی عبور کند. با تکیه بر نظر پراپ، انگیزش در این قصه می‌تواند ترکیبی از نیاز عاطفی و وظیفه اخلاقی باشد که زن را به حرکت وامی‌دارد و داستان را پیش می‌برد. این انگیزش، شخصیت را وارد مرحله‌ای از سفر قهرمانی می‌کند که در آن باید از موانع سخت عبور کند؛ زن که خود باعث به مخمصه افتادن همسرش شده و می‌خواهد او را نجات دهد، از نظر ولادیمیر پراپ می‌تواند به عنوان یک انگیزش پیچیده و متناقض تحلیل شود. این نوع انگیزش ترکیبی از احساس گناه، مسئولیت‌پذیری و تلاش برای جبران اشتباهات گذشته است. این انگیزش او را به حرکت وامی‌دارد و داستان را به جلو می‌برد و در نهایت، نشان‌دهنده رشد شخصیت قهرمان در طول داستان است.

۳. نتیجه‌گیری

افسانه «سبزه‌قبا، بیدل‌هوا» بخشی از گنجینه ارزشمند عامیانه مردم چهارمحال و بختیاری محسوب می‌شود. قصه‌های جادویی ایرانی، کارکردهای ساختارشناسانه دارند. این قصه‌ها ظرفیت تجزیه و

تحلیل منطبق با الگوهای رایج در این زمینه را که مهم‌ترین آن‌ها شیوه ولادیمیر پراپ است دارند. نظریه ساختاری پراپ دارای چارچوبی است که به شناخت الگوهای ساختاری روایت‌ها کمک می‌کند و دارای قابلیت است که درباره تمامی قصه‌های عامیانه و رمان‌های سراسر دنیا کاربرد دارد.

طبق بررسی انجام شده بر روی داستان با الگوی ساختارشناسی پراپ مشخص شد که از سی و یک خویشکاری نظریه پراپ، بیست و دو خویشکاری در این داستان دیده می‌شود و از میان هفت گروه شخصیت که پراپ برمی‌شمارد، در این داستان حضور هر هفت شخصیت مشاهده می‌گردد. در قصه «سبزه‌قبا» خویشکاری‌های متعددی دیده می‌شود اما مهم‌ترین خویشکاری‌هایی که در پیرنگ اصلی ماجرا سهیم هستند عبارتند از: نیاز و کمبود، ورود یاریگر و عنصر جادویی، نقض ممنوعیت، شرارت، جستجو (عزیمت و شروع سفر) و بازگشت به خانه که کاملاً منطبق با نظریه پراپ است. انگیزه‌ها که از نظر پراپ، بخشی از مهم‌ترین روند سیر داستان را نشان می‌دهند، در داستان سبزه‌قبا انگیزه‌های اخلاقی چون عشق و وفاداری، احساس گناه و پشیمانی، اعمال شخصیت اصلی داستان را شکل می‌دهند.

منابع

- ابراهیمی، سید مظهر، و پارسا، سید احمد (۱۳۹۵). ریخت‌شناسی قصه‌های پریان در زبان کردی. نقد ادبی، ۹ (۳۵)، ۵۲-۷. doi: 20.1001.1.20080360.1395.9.35.5.
- انصاری، محمد (۱۴۰۳). دانشنامه عناصر و بن‌مایه‌های اسطوره‌ای - حماسی قصه‌های عامیانه در فرهنگ بختیاری، دانشکده ادبیات و علوم انسانی شهرکرد.
- ایگلتون، تری (۱۳۶۸). پیش درآمدی بر نظریه ادبی. ترجمه عباس مخبر. تهران: مرکز.
- پراپ، ولادیمیر (۱۳۹۷). ریخت‌شناسی قصه‌های پریان. ترجمه فریدون بدره‌ای. تهران: توس.
- حسن‌زاده، علی‌رضا (۱۳۸۱). افسانه زندگان (بیست و سه گفتار در بررسی مردم‌شناختی قصه‌های عامیانه ایران). تهران: بقعه.
- حیدری، علی (۱۳۹۰). تحلیل قصه‌های رایج در گویش لکی بر مبنای الگوی ولادیمیر پراپ. ادبیات و زبان‌های محلی ایران زمین، ۲ (۱)، ۶۸-۴۵. doi:20.1001.1.2345217.1390.1.2.3.8.
- حیدری، مرتضی (۱۳۹۶). تبیین و تحلیل بن‌مایه‌های اساطیری در ساختار قصه ماه‌پیشانی. فنون ادبی، ۹ (۱)، ۱۶۰-۱۴۳. doi: 10.22108/LIAR.2017.21405.
- حدیث، پگاه (۱۳۹۱). ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی. تهران: علمی و فرهنگی.

ساختارشناسی افسانه «سبزه قبا، بیدل هوا» از قصه‌های عامیانه... (ص ۱۰۵-۱۲۳) --- اعظم ثابت‌قدم و همکار ۱۲۳

ذوالفقاری، حسن (۱۳۹۸). زبان و ادبیات عامه ایران. تهران: سمت.

روستا، فرشته، معصومی، محمدرضا، و نظری، جلیل (۱۴۰۰). بن‌مایه‌های اساطیری در منتخبی از قصه‌های بختیاری و کهکیلویه. ادبیات و زبان‌های محلی ایران‌زمین، ۱۱(۲)، ۸۵-۱۰۸. doi: 10.30495/irll.2021.1926208.1428

عادلخانی، حسن (۱۳۹۷). قصه پژوهی ایرانی. تهران: علمی فرهنگی.

فاضلی دهکردی، یوسف (۱۴۰۲). قصه‌های بام ایران. شهرکرد: سامان دانش.

قربانی، کلثوم، و جلیلیان، سارا (۱۳۹۶). بررسی خویشکاری‌های زنانه در افسانه‌های بیرجند. مطالعات فرهنگی - اجتماعی خراسان، ۱۲(۱)، ۹۸-۸۱.

لوریمر، دیوید لاکهارت رابرتسون (۱۴۰۱)، قصه‌های بختیاری. ترجمه سیده الهه رضوی و سیده صدیقه رضوی، شهرکرد: دزپارت.

لیموجی، کتایون (۱۳۸۵). افسانه‌های مردم بختیاری. تهران: پازی‌تیگر.

مارژلف، اولریش (۱۳۹۶). طبقه‌بندی قصه‌های ایرانی ترجمه کیکاووس اسکندری. تهران: سروش.

مدرسی، فاطمه (۱۴۰۱). فرهنگ توصیفی نقد و نظریه‌های ادبی. تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.

میرصادقی، جمال (۱۳۷۶). عناصر داستان. تهران: سخن.

میرهاشمی، سید مرتضی، و سعادت‌نیا، زهرا (۱۳۹۵). ریخت‌شناسی افسانه ماهان مصری بر اساس نظریه پراپ. متن پژوهی ادبی، ۲۰(۷۰)، ۷۳-۸۹. doi: 10.22054/ltr.2017.7158

هارلند، ریچارد (۱۳۸۸). فلسفه ساخت‌گرایی و پسا ساخت‌گرایی. ترجمه فرزانه سجودی. تهران: سوره مهر.

یوسفی، هادی، و محمدی، شیوا (۱۴۰۲). نگرشی توصیفی - تحلیلی به خویشکاری زنان در افسانه‌های کردی براساس الگوی ولادیمیر پراپ. ادبیات و زبان‌های محلی ایران‌زمین، ۱۳(۴)، ۱۴۰-۱۱۵. doi: 10.30495/irll.2023.1993577.1579