

نقد و بررسی قصه عامیانه «کله» بر پایه نظریات ریخت‌شناسی ولادیمیر پراپ

معصومه یاسمی فرا^۱، مسعود سپهوندی^۲، محمد خسروی شکیب^۳

(دریافت: ۱۳۹۷/۹/۲۴ پذیرش: ۱۳۹۸/۴/۹)

چکیده

ساخت‌گرایان روابط متقابل میان اجزای سازنده هر متن را تجزیه و تحلیل می‌کنند تا کوچک‌ترین واحد ساختاری آن را کشف کنند. در مقاله حاضر به نقد و بررسی ساختار قصه «کله» از قصه‌های عامیانه لرستان بر اساس نظریات ریخت‌شناسی پراپ می‌پردازیم. به این منظور ابتدا به بحث ساخت‌گرایی و تبیین روش کار پراپ و سپس به بررسی حرکت‌ها و انواع قهرمانان قصه می‌پردازیم. این قصه دو حرکتی است و دو نوع قهرمان یعنی قهرمان قربانی و قهرمان جست‌وجوگر دارد. ساختار کلی قصه با اندک جابه‌جایی‌هایی با الگوی ریخت‌شناسی پراپ مطابقت دارد. ضمن اینکه شاهد تفاوت خویشکاری آخر این قصه با خویشکاری آخر الگوی پراپ هستیم. از آن‌جا که هدف ساخت‌گرایی درک جهان‌بینی نهفته در پشت پدیده‌هاست، در بخش پایانی مقاله با تحلیل بن‌مایه‌های مهم داستان و مفاهیمی همچون تقدیرگرایی و زروانیسم، باکره‌زایی، تولد غیرمتعارف و کودک رهاشده، ابعاد اسطوره‌ای قصه روشن شده است.

واژه‌های کلیدی: قصه عامیانه «کله»، ریخت‌شناسی، پراپ، خویشکاری، بن‌مایه، اسطوره.

۱. گروه زبان و ادبیات فارسی، واحد خرم‌آباد، دانشگاه آزاد اسلامی، خرم‌آباد، ایران.

۲. گروه زبان و ادبیات فارسی، واحد خرم‌آباد، دانشگاه آزاد اسلامی، خرم‌آباد، ایران (نویسنده مسئول).

*masood.sepahvandi@yahoo.com

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

گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه لرستان، ایران.

۱. مقدمه

ساخت‌گرایی^۱ نقد و بررسی متن به‌تنهایی و خارج از توجه به بافت اجتماعی، تاریخی و فرهنگی آن است. ساخت‌گرایان تلاش می‌کنند روابط متقابل میان اجزای سازنده یک متن یا یک شیء را تجزیه و تحلیل کنند تا کوچک‌ترین واحد ساختاری آن متن را کشف کنند. لویی استروس^۲ (۱۹۰۸-۲۰۰۹م) می‌گوید: «شاید روش ساختارگرایی چیزی بیش از این نباشد: تلاش برای یافتن عنصر دگرگونی‌ناپذیر. به بیان دیگر شناخت عنصر دگرگونی‌ناپذیر در میان تمایزهای سطحی» (به نقل از احمدی، ۱۳۹۸: ۱۸۵). یکی از مهم‌ترین دستاوردهای فرمالیست‌های روسی، توجه به «اشکال از یاد رفته، کمتر شناخته‌شده، و حتی می‌توان گفت تحقیرشده ادبی» بود. بعد از اینکه آگوست ویلهلم شلگل^۳ (۱۸۴۵-۱۷۶۷م) نخستین کسی بود که حکایت‌های کودکان و قصه‌های فولکلوریک را به‌عنوان «ژانرهای ادبی» مطرح کرد، توجه به ساختار چنین آثاری بیشتر شد تا آن‌جا که ولادیمیر پراپ^۴ (۱۹۷۰-۱۸۹۵م)، دسته‌بندی و شناخت ساختار قصه-های فولکلوریک را موضوع اصلی کار خود قرار داد (همان، ۱۴۴). کتاب ریخت‌شناسی قصه‌های پریان اثر ولادیمیر پراپ را می‌توان یک شاهکار دانست که تأثیر بسیار مهمی بر مباحث ساخت‌گرایی در حوزه پژوهش‌های فولکلور داشته است.

۲. روش پژوهش

در مقاله حاضر پس از بازخوانی نظریات پراپ و ارائه خلاصه‌ای از قصه عامیانه «کله»، به نقد و بررسی قصه بر اساس نظریه ریخت‌شناسی پراپ، پرداخته خواهد شد و سپس بن‌مایه‌های مهم قصه تجزیه و تحلیل خواهد شد و به این سؤالات اساسی پاسخ داده خواهد شد که:

- الف) قصه عامیانه کله تا چه حد با اصول نظریه ریخت‌شناسی پراپ تطابق دارد؟
ب) آیا می‌توان بعضی از باورهای اسطوره‌ای مردم لرستان را در قصه کله ردیابی کرد؟

۲-۱. روش کار پراپ

پراپ در پی خواندن آثار الکساندر وسلوفسکی^۵ و ژوزف بدیه^۶ (۱۹۳۸-۱۸۶۴م) در مورد داستان‌های فولکلوریک حکم کرد که هرگونه دسته‌بندی حکایت‌ها بر اساس عناصر داستانی یا درون‌مایه‌ها، فاقد نظام و منطق درونی خواهد بود و باید آن را دلخواه و شخصی نامید. پراپ دسته‌بندی آثار فولکلوریک را بر اساس قواعد صوری آن‌ها انجام داد و از این رو کارش را ریخت‌شناسی^۷ خواند. او این اصطلاح را به معنای «توصیف حکایت‌ها بر اساس واحدهای تشکیل‌دهنده آن‌ها و مناسبات این واحدها با یکدیگر و با کل حکایت» به کار برد (همان، ۱۴۴-۱۴۵). پراپ با بررسی یک‌صد حکایت فولکلوریک نتیجه گرفت که شخصیت‌های یک قصه به هر تعداد که باشند و هر اندازه هم که متفاوت از یکدیگر باشند، اغلب کارها و عملیات «خویشکاری»های یکسانی انجام می‌دهند. خویشکاری یعنی عمل شخصیتی از اشخاص قصه از نظر اهمیتی که در جریان عملیات قصه دارد. تحقیقات پراپ نشان‌دهنده چهار قانون کلی و ثابت درباره قصه‌های عامیانه است:

الف) خویشکاری‌های اشخاص قصه عناصر ثابت و پایدار را در یک قصه تشکیل می‌دهند و از اینکه چه کسی آن‌ها را انجام می‌دهد، و چگونه انجام می‌پذیرند مستقل هستند. آن‌ها سازه‌های بنیادی هر قصه هستند.

ب) شماره خویشکاری‌ها محدود است.

پ) توالی خویشکاری‌ها یکسان است.

ت) همه قصه‌های پریان از جهت ساختمانشان از یک نوع هستند (پراپ، ۱۳۹۶: ۸۰-۸۶).

فریدون بدره‌ای در پیش‌گفتارش بر کتاب پراپ می‌نویسد:

اندیشه اساسی پراپ در کتاب ریخت‌شناسی قصه‌های عامیانه آن است که کثرت بیش از اندازه جزئیات قصه‌های پریان روسی قابل تقلیل به یک طرح واحد است و عناصر این طرح که تعدادشان سی‌ویک تا بیشتر نیست، همیشه یکی هستند و با نظم خاصی از پی یکدیگر می‌آیند و بالأخره اینکه تنها هفت شخصیت مختلف در این قصه‌ها ظهور و بروز دارند (همان، ۲۵).

۳. پیشینه پژوهش

انتشار قصه‌های عامیانه آلمانی برای نخستین بار توسط برادران گریم^۸، ویلهلم (۱۷۸۶-۱۸۶۳م) و یاکوب (۱۷۸۵-۱۸۶۳م) در سال‌های ۱۸۱۲ تا ۱۸۱۴م اثری عظیم در تحقیقات مربوط به قصه‌های عامیانه با موضوعات مختلف داشت. نتیجه تحقیقات تاریخی اندریولانگ^۹ (۱۹۱۲-۱۸۴۴م) این بود که بنیان و اصل قصه‌ها به آداب و رسوم و معتقدات انسان‌های پیش از تاریخ می‌رسد. بنا بر نظر تئودور بنفی^{۱۰} (۱۸۸۱-۱۸۰۹م)، پدر تحقیقات تاریخی و تطبیقی، قصه‌های عامیانه منشأ هندی دارند. مهم‌ترین فهرست-نامه برای دسترسی به تعداد گونه‌ها و روایات مختلف قصه‌های عامیانه را استیث تامپسن^{۱۱} (۱۸۸۵-۱۹۷۶م) در سال ۱۹۳۰ منتشر کرد. کارل ویلهلم سیدو^{۱۲} (۱۸۷۸-۱۹۴۹م) مجموعه‌ای از تیپ‌های وابسته را در محیط تشکّل قومی قصه‌های عامیانه بررسی کرد. روان‌کاوان و روان‌شناسان مکتب فروید^{۱۳} (۱۸۵۶-۱۹۳۹م) و یونگ^{۱۴} (۱۸۷۵-۱۹۶۱م) نیز متون قصه‌های عامیانه را برای مقاصد روان‌کاوانه خویش مورد تجزیه و تحلیل قرار دادند. یکی از جنبه‌های جدید در تحقیقات مربوط به داستان‌های عامیانه تجزیه و تحلیل ساختمان آن‌ها یا ریخت‌شناسی قصه‌های عامیانه است (پراپ، ۱۳۹۶: شش تا یازده).

بسیاری از محققان ایرانی قصه‌های عامیانه را بر اساس نظریه ریخت‌شناسی ولادیمیر پراپ بررسی کرده‌اند که به چند نمونه اشاره می‌شود: کتاب ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی (خدیش، ۱۳۸۷) و مقالاتی همچون «تحلیل و نقد سه قصه عامیانه بوشهری بر پایه نظریات ریخت‌شناسی و بازانیشی نشانه‌های الگویی آن‌ها» (شاکری و اسکندری، ۱۳۹۷) «تبیین و تحلیل بن‌مایه‌های اساطیری در ساختار قصه «ماه‌پیشانی»» (حیدری، ۱۳۹۶)، «بررسی حرکت‌های داستانی در هزارویک‌شب با تکیه بر الگوی ریخت-شناسی ولادیمیر پراپ» (اصغری و قاسمی‌اصل، ۱۳۹۱) و «ریخت‌شناسی افسانه عاشقانه "گل بکاولی"» (ذوالفقاری، ۱۳۸۹).

قصه‌های عامیانه استان لرستان همچون گنجینه‌ای نهفته در سینه مردم این منطقه به‌ویژه کهن‌سالان مدفون است. تاکنون چند تن از ادب‌دوستان این دیار، همت کرده‌اند و شماری از این قصه‌ها را در کتاب‌هایی که ذکر می‌شود، مکتوب کرده‌اند: داستان‌های

عامیانه لرستان (فره‌وشی، ۱۳۹۷)، پاچا (آزادبخت، ۱۳۸۸)، قصه سه‌چارکی و ... (آزادبخت، ۱۳۹۶)، افسانه‌های لرستان (کشاوری، ۱۳۹۱)، افسانه‌ها و باورداشت‌های غرب ایران (عسگری‌عالم، ۱۳۹۰). با وجود فراوانی قصه‌های عامیانه در استان لرستان، پژوهش‌های اندکی در حوزه تحلیل این قصه‌ها از منظرهای گوناگون ازجمله ریخت‌شناسی، صورت گرفته است.

۴. خلاصه قصه «کله»

بازرگانی در حین سفر، کله‌ای بر روی زمین دید و متوجه شد روی پیشانی آن نوشته شده است که صاحب این کله در آینده قاتل ۴۱ نفر می‌شود. بازرگان تصمیم گرفت مانع رخ دادن این اتفاق شود. بنابراین به خانه‌اش برگشت و کله را پنهانی کوبید و مانند آرد نرم کرد و در پارچه‌ای پیچید. سپس آن را به چوبی در سقف خانه‌اش بست و به همسرش سپرد که کسی به آن نزدیک نشود و گفت محتویات این پارچه با زهر آمیخته است و اگر کسی از آن بخورد، می‌میرد. تنها دختر بازرگان، ناخواسته، متوجه سخنان پدرش شد. پس از رفتن بازرگان، دخترش به شدت مریض شد. پزشکان شهر از معالجه او قطع امید کردند. دختر که ناامید شده بود، تصمیم گرفت خودکشی کند. او بهترین راه خودکشی را خوردن محتویات بسته‌ای دید که پدرش پنهان کرده بود. بنابراین به سراغ محتویات پارچه رفت و تمامش را خورد تا به خیال خود زودتر بمیرد. پس از یک ساعت انتظار نه‌تنها نمرد، بلکه در خود احساس قدرت کرد. روز به روز حالش بهتر شد و اثری از بیماریش نماند؛ اما دو ماهی از بهبودی‌اش نگذشته بود که احساس ناخوشی می‌کرد. خانواده با نگرانی دخترشان را نزد پزشک بردند. پزشک خبر بارداری-اش را داد! مادر با شنیدن این خبر پریشان شد. برادرانش تصمیم به قتلش گرفتند. مادر با جیغ و فریاد مانع شد. سر و صداها، مردم شهر را از رازشان باخبر کرد. بازرگان از سفر، مصادف با روزهای فارغ شدن دخترش بود، وقتی داخل شهر شد متوجه شد که رفتار مردم با او مثل قبل نیست؛ فهمید که اتفاقی افتاده است. در منزل، زنش ماجرا را برایش گفت. دخترش سوگند یاد کرد که خطایی نکرده است و داستان مریضی خود و خوردن پودر را برای پدرش گفت. پدر با شنیدن حرف‌های دخترش

امیدوار شد و به پسرانش گفت: فرزندانم این اتفاق، قضای الهی است. خواهر شما مرتکب خطایی نشده است و من بی‌گناهی او را ثابت می‌کنم. روزی که قرار بود دخترش وضع حمل کند، به پسرانش دستور داد تا همه اهل شهر را به کنار رودخانه دعوت کنند. آن روز وقتی همه حاضر شدند، بازرگان در بلندی قرار گرفت و سرگذشت کله را تعریف کرد و گفت: ای مردم اگر دختر من از راه دهان وضع حمل کرد، بی‌گناه است؛ ولی اگر مانند زنان دیگر به‌طور طبیعی زایمان کرد، گناهکار است و باید مجازات شود. دختر عصر همان روز از راه دهان وضع حمل کرد و همه حاضران، بر پاک‌اش مهر تأیید زدند. سپس به دستور بازرگان، برای رفع نحسی وجود کودک، بچه را در صندوقی نهاده و آن را به آب دریا انداختند. صندوق همراه با طفل، فرسنگ‌ها راه پیمود تا به شهر دیگری رسید. ماهیگیران صندوق را یافتند؛ وقتی قفل آن را گشودند بچه‌ای در آن دیدند. تصمیم گرفتند بچه را به پیرمرد ماهیگیری بدهند که فرزندی نداشت. ماهیگیر پیر، پسر را به‌گونه‌ای تربیت کرد که وقتی هفت سالش شد، از هر نظر سرآمد همه هم‌سن‌وسالانش بود. روزی مرد اسب‌سواری از مقابلش رد شد و با لگام بر پهلوی اسبش زد. پسر ماهیگیر پیر به او گفت: ای مرد چرا حیوان زبان‌بسته را زدی؟ در شکمش کره‌اسب زردرنگی بود که یک چشمش را درآوردی! مرد خنده‌ای کرد و بی‌توجه به صحبت‌های بچه به راهش ادامه داد. روزی ماهیگیران شهر، ماهی بزرگ و سفیدرنگی صید کردند و چون ماهی جالبی بود تصمیم گرفتند آن را به دختر شاه تقدیم کنند. ماهی را بر سینی گذاشتند و نزد دختر شاه بردند. او که همراه پدرش در تالار ایستاده بود با دیدن ماهی با صدای بلند گفت: اگر ماده است آن را بیاورید و اگر نر است آن را برگردانید. ماهی مرده با این سخنان جان گرفت و با قهقهه خندید. شاه با دیدن این صحنه دچار حیرت شد و دانست پشت این معما رازی نهفته است. درباریان از آن سر درنیاوردند. پادشاه برای حل معما، تمام دانایان شهر را دعوت کرد؛ ولی همه اظهار بی‌اطلاعی می‌کردند تا اینکه روزی مادیان‌سواری که پسر دانای ماهیگیر پیر، درباره اسب او یک پیش‌بینی کرده بود، به دربار پادشاه آمد و گفت: پیش‌بینی آن پسر درست بوده و مادیان او کره‌اسبی با این مشخصات زاییده است و او می‌تواند مشکل پادشاه را حل کند. پادشاه دستور داد تا آن بچه دانا را نزد او آورند و از او

خواست تا مفهوم حرکت ماهی را برایش تفسیر کند. پسر ماهیگیر از شاه خواهش کرد که دنبال پاسخ این معما نگردد؛ اما پادشاه خیلی اصرار کرد. پسر دانا گفت: حال که این همه اصرار داری معما را برایتان حل می‌کنم؛ ولی عاقبتش برای شما ناراحتی و سوختن تا آخر عمر است. سپس از شاه خواست تا برای او یک دست لباس قرمز و یک شمشیر فراهم کند. وقتی شمشیر در دست پسر قرار گرفت، به جوانی رشید تبدیل شد. سپس علت خنده ماهی را برای پادشاه این‌گونه بیان کرد که دختر شما گفته بود اگر ماهی ماده است آن را بیاورید؛ ولی اگر نر است، نیاورید؛ یعنی با هیچ نری از موجودات ارتباط ندارد؛ در صورتی که ماهی می‌دانست چنین نیست و دختر شما هرزه و فاسد است و با چهل نفر ارتباط نامشروع دارد. پادشاه با شنیدن این سخنان، چون مار زخمی به خود پیچید و گفت: به دختر من تهمت می‌زنی؟ پسر گفت: مرا به محل زندگی‌اش ببر تا حقیقت را بر تو معلوم کنم. همگی به محل زندگی دختر آمدند. دختر بر روی فرش ایستاده بود. پسر ماهیگیر به او گفت: از جای بلند شو و این فرش را بردار. دختر چون فرش را برداشت، در زیر آن، دری قرار داشت و پسر ماهیگیر که جوانی رشید شده بود، از در پایین رفت و چهل نفر را با شمشیر کشت و جنازه آن‌ها را به شاه نشان داد و در مقابل چشمان از حدقه درآمده شاه، دختر را نیز به سزای اعمالش رساند. وقتی دختر کشته شد، شمار کشته‌ها به ۴۱ نفر رسید و پسر ماهیگیر پیر غیب شد و کلاه‌ای روی زمین، بر جای ماند و آنچه در پیشانی کله حک شده بود، تحقق یافت (آزادبخت، ۱۳۸۸: ۵۵-۶۹).

قبل از بررسی قصه «کله» بر اساس نظریه ریخت‌شناسی پراپ، به معرفی انواع قهرمانان و حرکت‌های این قصه می‌پردازیم.

۵. انواع قهرمانان قصه

از نظر پراپ دو نوع قهرمان داریم: ۱. مثلاً اگر دختر جوانی ربوده شده است و ایوان به جست‌وجوی او می‌پردازد، در این صورت قهرمان قصه ایوان است نه دختر ربوده‌شده. قهرمانانی از این نوع را می‌توان اصطلاحاً جست‌وجوگران نامید. ۲. اگر دختر جوانی دزدیده می‌شود و رشته داستان به سرنوشت او وابسته است نه به آنان که باقی مانده‌اند،

در این صورت قهرمان قصه همان دختر دزدیده شده است. قهرمانانی از این نوع را اصطلاحاً می‌توان قهرمانان قربانی شده نامید (پراپ، ۱۳۹۴: ۱۰۳). بر اساس نظریات پراپ قصه «کله» دو قهرمان دارد: ۱. قهرمان قربانی: دختر بازرگان که با خوردن پودر کله به‌طور غیرطبیعی باردار می‌شود و مورد تهمت قرار می‌گیرد. ۲. قهرمان جست‌وجوگر: صاحب کله است که تولدی معجزه‌آسا دارد و مأموریت نهایی او کشتن دختر پادشاه و همراهان فاسدش است. نکته مهم این است که با وجود اینکه پراپ می‌گوید در مواد تحت بررسی ما یافت نمی‌شود که قصه هم قهرمان جست‌وجوگر و هم قهرمان قربانی داشته باشد (همان)؛ اما قصه «کله» هم قهرمان قربانی دارد و هم قهرمان جست‌وجوگر.

۶. حرکت‌های قصه

پراپ قصه را آن بسط و تطوری می‌داند که از شرارت (A) یا کمبود و نیاز (a) شروع می‌شود و با گذشت از خویشکاری‌های میانجی به ازدواج (W)، یا به خویشکاری‌های پایانی دیگری نظیر پاداش (F) یا التیام و جبران مافات (K) یا فرار از تعقیب (Rs) و مانند این‌ها ختم می‌شود. این‌گونه بسط و تحول در قصه اصطلاحاً حرکت (xod) نامیده می‌شود (همان، ۱۸۳). بسیاری از قصه‌ها از دو رشته خویشکاری تشکیل شده‌اند که می‌توان آن‌ها را «حرکت‌ها»ی قصه نامید. یک عمل شریانه جدید یک حرکت جدید می‌آفریند (همان، ۱۳۴) با توجه به اینکه قصه «کله» از دو رشته خویشکاری تشکیل شده است، یک قصه دو حرکتی است. حرکت اول از کمبود نیاز (a) شروع می‌شود و با گذر از خویشکاری‌های میانجی به خویشکاری التیام و جبران مافات (K) می‌رسد. حرکت دوم نیز از شرارت (A) شروع می‌شود و با گذشت از خویشکاری‌های دیگر به خویشکاری (غ) می‌رسد. نشانه «غ» یک نشانه پیشنهادی توسط نگارندگان است که در ادامه توضیح داده خواهد شد. پراپ برای قصه‌های دو حرکتی، پنج نوع ترکیب ذکر می‌کند (همان، ۱۸۳-۱۸۵). ترکیب حرکت‌های قصه «کله» مطابق با اولین ترکیب پراپ، به این صورت است که یک حرکت مستقیماً حرکت دیگر را دنبال می‌کند.

نقد و بررسی قصه عامیانه «کله» بر پایه نظریات... معصومه یاسمی فر و همکاران

$$\frac{a \cdot k}{A \cdot \text{غ}}$$

۷. خویشکاری‌های قصه «کله» و تجزیه و تحلیل آن‌ها

اکنون با شناخت قهرمانان و نوع حرکت‌های قصه «کله» به تجزیه و تحلیل قصه بر اساس خویشکاری‌های پراپ می‌پردازیم. ابتدا جدول خویشکاری‌های قصه را ملاحظه می‌کنیم.

جدول ۱: خویشکاری‌های قصه «کله»

نشانه	نمونه خویشکاری در قصه «کله»	تعریف خویشکاری
∂	بازرگانی کله‌ای بر روی زمین می‌بیند؛ بر پیشانی کله نوشته شده است که صاحب این کله قاتل ۴۱ نفر خواهد شد (پیش‌گویی). بازرگان کله را می‌کوبد و و به سقف خانه‌اش می‌بندد.	صحنه آغازین
γ^1	بازرگان به همسرش تأکید می‌کند مواظب باشد تا کسی از این پودر نخورد؛ زیرا هر کس از آن بخورد می‌میرد.	نهی همراه با تشدید
$\S$	دختر بازرگان حرف‌های پدرش را می‌شنود.	عنصر پیونددهنده
β^1	پدر خانواده به قصد تجارت خانه را ترک می‌کند.	غیبت
mot	ناامیدی دختر بازرگان به‌دلیل ابتلا به بیماری لاعلاج	انگیزش برای نقض نهی
δ	دختر بازرگان پودر (کله کوبیده‌شده) را یک‌جا می‌خورد تا به خیال خودش سریع‌تر بمیرد.	نقض نهی
a	پزشک خبر بارداری دختر را می‌دهد. دختر سوگند می‌خورد که بی‌گناه است (نیاز به اثبات بی‌گناهی دختر).	نیاز
B^4	مادر خبر بارداری دخترش را به برادرانش اعلام می‌کند. برادران قصد کشتن خواهر را دارند.	میانجی‌گری (رویداد ربط‌دهنده) (علنی شدن)

		نیاز یا مصیبت)
↑	مادر از برادران می‌خواهد تا آمدن پدر از کشتن خواهرشان صرف‌نظر کنند. با آمدن پدر اگر ثابت شد گناهکار است او را بکشند (ادامه مسیر داستان برای اثبات بی‌گناهی دختر).	عزیمت
D ²	بازرگان از دخترش می‌خواهد به‌طور کامل ماجرا را توضیح دهد.	سلام بخشنده به قهرمان و طرح پرسش‌هایی از او
E ²	دختر به سؤالات پدرش پاسخ می‌گوید و راز خوردن پودر و مریضی‌اش را می‌گوید.	واکنش قهرمان به بخشنده
§	بازرگان به فرزندانش اطمینان می‌دهد که دخترش بی‌گناه است و بی‌گناهی‌اش را نیز به مردم شهر اثبات خواهد کرد.	عنصر پیونددهنده
G ³	بازرگان از پسرانش می‌خواهد مردم را به کنار رودخانه شهر دعوت کنند و دخترش را برای وضع حمل به آن‌جا انتقال می‌دهد.	انتقال مکانی (راهنمایی)
F ¹	دختر بازرگان از راه دهان زایمان می‌کند.	دادن مستقیم صفات و توانایی جادویی به قهرمان
K ⁵	وقتی دختر با دهان زایمان می‌کند، بی‌گناهی‌اش برای همه مردم شهر ثابت می‌شود.	التماس بدبختی یا مصیبت آغاز قصه
a	تولد معجزه‌آسای کودک	وضعیت آغازین
A ¹⁰	بازرگان دستور می‌دهد کودک را در صندوق بگذارند و به آب بسپارند.	شرارت جدید
mot	برای رفع نحسی کودک به دلیل پیش‌بینی قبلی	انگیزش
G ²	کودک را در صندوقی می‌گذارند و به آب روان می‌سپارند.	انتقال مکانی قهرمان میان دو سرزمین (سفر بر روی دریا)
O	کودک روی آب به سرزمین دیگر می‌رسد؛ ماهیگیران او را از آب می‌گیرند و به ماهیگیر پیر	رسیدن به ناشناختگی

	می‌سپارند.	
§	ماهیگیران یک ماهی بزرگ و سفیدرنگی صید می‌کنند و تصمیم می‌گیرند که ماهی خاص را به عنوان هدیه به دختر پادشاه تقدیم کنند.	عناصر تفصیل‌دهنده
L	دختر پادشاه با دیدن ماهی روی سینی می‌گوید اگر ماده است بیاورید و اگر نر است آن را ببرید.	ادعاهای بی‌پایه قهرمان دروغین
§	با شنیدن این حرف‌ها، ماهی مرده قهقهه می‌زند. پادشاه می‌داند رازی پشت خنده ماهی است.	عناصر تفصیل‌دهنده
Q	به حقیقت پیوستن پیش‌بینی درباره اسب، سبب می‌شود اسب‌سوار او را به شاه معرفی کند.	شناختن قهرمان
M	پادشاه از پسر هفت‌ساله ماهیگیر می‌خواهد معمای خنده ماهی را حل کند.	کار دشوار
N	پسر ماهیگیر می‌گوید خنده ماهی به دلیل ادعای دروغ دخترت مبنی بر رابطه نداشتن با هیچ نری است.	حل مسئله
EX	قهرمان به پادشاه می‌گوید دختر تو هرزه و فاسد است و با چهل نفر ارتباط نامشروع دارد.	رسوایی
§	پادشاه عصبانی می‌شود و این ماجرا را انکار می‌کند. قهرمان از پادشاه می‌خواهد با هم به قصر دخترش بروند تا حقیقت را برملا کند.	عناصر تفصیل‌دهنده
F ³	پسر ماهیگیر از پادشاه می‌خواهد برایش لباس قرمز و شمشیری تهیه کند.	تدارک و دریافت شیء جادو
T ³	پسر ماهیگیر با پوشیدن جامه قرمز و در دست گرفتن شمشیر تغییر شکل می‌دهد و به جوانی رشید تبدیل می‌شود.	تغییر شکل
U	قهرمان دختر پادشاه و همراهان فاسدش را با شمشیر می‌کشد.	مجازات
غ	قهرمان با انجام مأموریتش غیب می‌شود و شمشیر و لباس و کله‌ای بر جای می‌ماند.	غیب شدن قهرمان

۱-۷. حرکت اول قصه

قصه با وضعیت آغازین θ شروع می‌شود. با سفر یک بازرگان که پدر خانواده است (ترکیب خانواده بر حسب نام و مقام) و با دیدن یک کله که سرنوشت آن بر پیشانی‌اش نوشته شده است (پیشگویی‌ها و از پیش زنهار دادن‌ها). خویشکاری دوم و سوم پراپ اول غیبت است (β) و بعد نهی (γ)؛ اما در این قصه به صورت معکوس آمده است؛ ابتدا نهی صورت می‌گیرد. تأکید بازرگان بر اینکه کسی از این پودر نخورد (γ^1). سپس بازرگان که پدر خانواده است (شخص غیبت‌کننده) برای تجارت به مسافرت می‌رود (شکل غیبت) (β^1). خویشکاری بعدی نقض نهی است (δ). دختر بازرگان (شخص شکننده نهی) به انگیزه خودکشی (mot) پودر را می‌خورد (شکل نقض نهی). خویشکاری‌های بعدی پراپ شامل اعمال وابسته به شیر است. از نظر پراپ خویشکاری (A) اهمیتی استثنایی دارد؛ زیرا فاجعه یا گره قصه با عمل شرارت آغاز می‌شود (همان، ۹۴). حرکت اول قصه «کله» عنصر شرارت (A) را ندارد. پراپ این مشکل را حل کرده است؛ به این صورت که می‌گوید که آغازهای دیگری نیز با همان تأثیرات در تحول قصه همچون آغازش با A وجود دارد. بعضی قصه‌ها با یک وضعیت نابسندگی، کمبود یا نیاز آغاز می‌شوند. پس وقتی قصه‌ای قسمت شرارت را ندارد، اغلب مستقیماً با کمبود یا نبود چیزی آغاز می‌شود. به این معنی که کمبود یا نداشتن یک چیز را از نظر ریخت‌شناسی مثلاً برابر دزدیدن و ربودن آن دانست (همان، ۱۰۰). در قصه مورد بحث ما می‌توانیم به جای شرارت، نیاز دختر به اثبات پاکدامنی خود (a) را قرار دهیم. خویشکاری بعدی، اعلام مصیبت یا علنی شدن نیاز (B^4) است. سر و صداها و بحث‌های برادران با خواهر و مادر باعث علنی شدن رازشان در سطح شهر می‌شود. بعد از A و B خویشکاری C وجود دارد. این سه عنصر (ABC) به همراه عزیمت^۱ گره پیچ داستان را می‌سازند. در قصه حاضر عنصر C یعنی مقابله آغازین وجود ندارد؛ زیرا به گفته پراپ این لحظه تنها از مشخصات قصه‌هایی است که دارای قهرمان جست‌وجوگر هستند. قهرمانان تبعیدی یا مغلوب از خویشتن اشتیاق ارادی نشان نمی‌دهند و در این گونه موارد این عنصر وجود ندارد (همان، ۱۰۵). بنابراین چون قهرمان حرکت اول قصه «کله»، قهرمان قربانی است، خویشکاری C را نداریم.

خویشکاری بعدی پراپ، عزیمت ($\uparrow$) است. از نظر پراپ نشانه $\uparrow$ مسیر کارهای قهرمان قصه را نشان می‌دهد. در بعضی از قصه‌ها انتقال مکانی قهرمان وجود ندارد و سراسر عملیات در یک مکان صورت می‌گیرد (همان، ۱۰۶). در این قسمت از داستان، برادران عصبانی می‌خواهند خواهرشان را به سبب بی‌آبرویی بکشند؛ اما مادر مانع می‌شود و از آن‌ها می‌خواهد تا آمدن پدر صبر کنند. این‌جا انتقال مکانی قهرمان وجود ندارد؛ اما می‌توان تلاش برای حفظ جان قهرمان و ادامه راه اثبات بی‌گناهی دختر را به سختی در حوزه خویشکاری عزیمت دانست. در مرحله بعد، بازرگان وقتی از سفر برمی‌گردد و متوجه اوضاع می‌شود در نقش تدارک‌بیننده یا بخشنده با پرس‌وجو از دخترش باعث ترمیم مصیبت و فاجعه می‌شود (D^2). دختر بازرگان ماجرای مریضی و خوردن پودر را به‌طور کامل توضیح می‌دهد. این واکنش مثبت قهرمان به بخشنده در حوزه خویشکاری E^2 POS قرار می‌گیرد. بر اساس توالی خویشکاری‌های پراپ، خویشکاری بعدی F و خویشکاری بعد از آن G است؛ اما در قصه حاضر این دو خویشکاری جابه‌جا شده‌اند. ابتدا انتقال قهرمان (G^2) را داریم که بازرگان دخترش را برای اعلام بی‌گناهی‌اش به کنار رودخانه شهر انتقال می‌دهد. سپس تدارک یا دریافت شیء جادو (F^1) می‌آید. درباره جابه‌جایی خویشکاری‌ها، پراپ معتقد است بعضی از خویشکاری‌ها می‌توانند جایشان را تغییر دهند. وی همچنین می‌گوید تمام این انحرافات استنتاج ما را درباره وحدت نوعی (تیپولوژیکی) و وحدت ریخت‌شناسی قصه‌های پریان، دیگرگون نمی‌سازند. این‌ها فقط نوسانات هستند نه نظام ترکیبی و ساختمانی جدیدی و یا محورهای جدیدی (همان، ۲۰۶، ۲۰۷). در این داستان شیء یا عامل جادویی به‌طور مستقیم نداریم؛ اما با استناد به نظر پراپ گاهی صفات و توانایی‌هایی که مستقیماً به قهرمان داده می‌شود، یک عامل جادویی است (همان، ۱۱۳). چنان‌که می‌بینیم دختر بازرگان از راه دهان، زایمان می‌کند. خویشکاری بعدی، التیام مصیبت و بدبختی آغاز قصه است (K^5). سرانجام با به دنیا آمدن کودک از طریق دهان، همه مردم شهر بی‌گناهی دختر پادشاه را تأیید می‌کنند. درنهایت دختر با تبرئه شدن از این تهمت برمی‌گردد ($\downarrow$) و حرکت اول قصه در این‌جا به پایان می‌رسد.

۷-۲. حرکت دوم قصه

این حرکت نیز با وضعیت آغازین (تولد معجزه آسا) آغاز می شود (O). از آنجا که به قول پراپ یک عمل شریانه جدید «حرکت» جدیدی می آفریند (همان، ۱۳۴)، بازرگان که در حرکت اول نقش بخشنده را داشت، این جا دست به عمل شرارت بار (A^{10}) می زند و با انگیزه رفع نحسی وجود کودک (mot) دستور می دهد کودک را در صندوق بگذارند و به آب روان بپارند. ماهیگیران صندوق را از آب می گیرند و کودک درون آن را به ماهیگیر پیری که بچه ندارد، می سپارند. تعریف این خویشکاری رسیدن به ناشناختگی (O) است. عنصر مهم پیونددهنده در این داستان صید یک ماهی بزرگ و سفید توسط ماهیگیران است که آن را به دختر پادشاه هدیه می دهند ($\otimes$). قهرمان دروغین (دختر پادشاه) با دیدن ماهی عجیب یک ادعای دروغین (اگر نر است آن را بیرون ببرید!) مطرح می کند (L). عنصر پیونددهنده دیگر این است که با این حرف های دختر پادشاه، ماهی قهقهه می زند. پادشاه خواهان کسی است تا راز قهقهه ماهی را کشف کند ($\otimes$). این جا جابه جایی داریم و خویشکاری شناختن (Q) قبل از خویشکاری های (M-N) آمده است. اسب سواری که در گذشته پسر هفت ساله ماهیگیر در مورد اسبش یک پیشگویی کرده بود و آن پیشگویی حقیقت پیدا کرده بود، به دربار پادشاه می آید و آن پسر را برای کشف معمای خنده ماهی معرفی می کند (Q). سپس از پسر ماهیگیر انجام کار دشوار (حل معمای خنده ماهی) (M)، خواسته می شود. پسر ماهیگیر راز خنده ماهی را فساد دختر پادشاه (N) می داند. او می گوید دختر پادشاه هرزه است و با چهل نفر ارتباط نامشروع دارد و این جا قهرمان دروغین یا شریر رسوا می شود (EX). عنصر پیونددهنده این است که پادشاه انکار می کند و قهرمان داستان می گوید اثبات می کنم ($\otimes$). تدارک یا دریافت شیء جادو (F^3)، این جا نیز ظاهر می شود. پسر هفت ساله ماهیگیر از پادشاه می خواهد تا برایش لباس و شمشیر تهیه کند. سپس با پوشیدن لباس قرمز و در دست گرفتن شمشیر تغییر شکل می دهد و به جوانی رعنا تبدیل می شود (T^3). قهرمان همراه با پادشاه و درباریان به قصر دختر پادشاه می رود و در مخفیانه ای را که در زیر فرش قرار دارد باز می کند و چهل نفر فاسد را نشان می دهد ($\otimes$). قهرمان هر چهل نفر را با شمشیر می کشد و سپس دختر پادشاه را

نقد و بررسی قصه عامیانه «کله» بر پایه نظریات... معصومه یاسمی فر و همکاران

نیز به قتل می‌رساند و فاسدان را مجازات (U) می‌کند. پراپ خویشکاری آخرش را با تعریف عروسی یا دریافت پاداشی خاص (W) مشخص می‌کند. با وجود اینکه بسیاری از تعریف‌های پراپ با خویشکاری‌های این قصه منطبق است؛ اما برای خویشکاری آخر این قصه که غیب شدن قهرمان داستان است، تعریفی مشخص نشده است و در الگوی پراپ جایگاهی ندارد. می‌بینیم که قهرمان قصه پس از اینکه شریر را مجازات می‌کند غیب می‌شود. نگارندگان برای این خویشکاری نشانه «غ» را پیشنهاد می‌دهند. با غیب شدن قهرمان، همانند نقطه اول داستان، تنها کله‌ای بر جای می‌ماند. همان طور که پراپ معتقد است بازگشت عموماً به همان صورت‌هایی تحقق می‌پذیرد که رسیدن و درآمدن قهرمان به صحنه (↓) (همان، ۱۲۹).

۳-۷. نمودار خویشکاری‌های قصه «کله» به این شکل است:

$$\left\{ \frac{\gamma^1 \beta^1 \delta^1 a B^4 \uparrow \left[\begin{matrix} D E_{pos} \cdot F_{pos} \\ D^2 E^1 F^1 \end{matrix} \right] G^3 K \downarrow}{A^{10} \uparrow G^2 O L M - N Q E X T^3 U \text{ غ} \downarrow} \right\}$$

پراپ فصل‌های ششم و هفتم کتاب ریخت‌شناسی قصه‌های پریان را به توزیع خویشکاری‌ها در میان اشخاص و نیز شکل ورود شخصیت‌ها به قصه اختصاص می‌دهد و هفت شخصیت را برای قصه برمی‌شمارد. درجدول ۲ شخصیت‌ها، حوزه عملیات و شکل ورود آن‌ها را می‌بینید.

جدول ۲: شخصیت‌ها، حوزه عملیات و شکل ورود به قصه

شخصیت	شخصیت‌های قصه «کله»	حوزه عملیات	راه‌های ورود شخصیت‌ها به قصه
بخشنده	بازرگان	D	بازگشت از سفر
		F	
	یاریگر انسانی:	G	بعد از غیبت در وضعیت آغازین

بازرگان	K	با بازگشت از سفر در قصه پیدا می‌شود.
یارِیگر	F	هدیه
		به‌طور اتفاقی در مسیر بازی قهرمان
شیر	A	پیدا شدن مجدد
گسیل - دارنده	B	به‌طور اتفاقی
شاهزاده و پدرش	M	زندگی در دربار
قهرمان	E	وضعیت آغازین زندگی معمولی
	N	تولد معجزه‌آسا
قهرمان	L	با آمدن یاریگر جادویی (ماهی)
دروغین		

۸. تحلیل بن‌مایه‌های قصه «کله»

یکی از روش‌های نقد و بررسی قصه‌های عامیانه، پرداختن به بن‌مایه‌ها یا موتیف‌های داستان است. پراپ معتقد است سراسر گنجینه قصه‌های پریان را باید به‌عنوان زنجیره‌ای از گونه‌ها بررسی کرد و همه عناصر قصه‌ها باید نخست بالذاته و مستقل از کاربردشان در این یا آن قصه مورد تحقیق قرار گیرند. مقدار زیادی از این عناصر قابل ردیابی به واقعیت‌های کهن فرهنگی و دینی است (همان، ۲۱۵-۲۱۶). برای مثال در تحلیل اسطوره^{۱۵} آمده است که ساختارگرا با تجزیه محتوای داستان‌های جداگانه به‌منظور

آشکار کردن استخوان‌بندی این نظام، ممکن است کشف کند که این واحدهای اسطوره‌ای با ایجاد امکانات تفسیری، از کارکرد توصیفی خود فراتر می‌روند؛ امکاناتی که خوانندگانی که بیشتر بر زنجیره و توالی روایی تأکید می‌ورزند بدان دسترسی ندارند (گریمال و همکاران، ۱۳۹۵: ۶۷). پارسانسب (۱۳۸۸: ۲۳-۲۲) معتقد است بن‌مایه‌های داستانی، عناصر ساختاری - معنایی از نوع کنش‌ها، اشخاص، حوادث، مفاهیم، مضامین، اشیا، نمادها و نشانه‌ها در قصه‌هاست که بر اثر تکرار به عنصری تیپیک و نمونه‌وار بدل شده است. بن‌مایه‌ها معمولاً کارکردهای معنایی، القایی و روایی متفاوتی در داستان‌ها دارند و اغلب در داستان‌های یک قوم یا اقوام متعدد، حضور می‌یابند. اینک به بررسی بن‌مایه‌های مهم قصه «کله» بر اساس تقسیم‌بندی پارسانسب (همان، ۲۹-۳۰) می‌پردازیم:

۸-۱. اشخاص

۸-۱-۱. اشخاص انسانی

بازرگانان و ماهیگیران: دسته‌ای از یاریگران، انسان‌هایی هستند با پیشه‌ها و شغل‌های مشخص که در دوره‌ای از تاریخ بشر، نقش مقدسی در جوامع داشته‌اند؛ اما در زمان خلق قصه‌ها، تقدس آن مشاغل به فراموشی سپرده شده‌است؛ مانند بازرگانان، ماهیگیران و آهنگران (عباسی، ۱۳۹۴: ۴۲۰). بازرگانان اغلب پس از بازگشت از سفر به دربار شاهان دعوت می‌شوند تا قصه‌گویی کنند. گاهی نیز وظیفه نقل و انتقال اشخاص قصه را از یک مکان به مکان دیگر به عهده می‌گیرند (همان، ۴۵۳) چنان که در قصه «کله»، بازرگان ابتدا کله را انتقال می‌دهد؛ سپس دخترش را به کنار رودخانه انتقال می‌دهد و بعد هم کودک را با گذاشتن در صندوقی انتقال می‌دهد.

۸-۱-۲. اشخاص حیوانی

ماهی و اسب: مهم‌ترین حیواناتی که در قصه‌ها به قهرمانان کمک می‌کنند، اسب، شتر، مار، ماهی، اژدها و ... هستند. شکل ورود این حیوانات به قصه‌ها به صورت بخشش یک هدیه یا وسیله است که قهرمان را به سوی تکامل در قصه راهنمایی می‌کند (همان، ۴۶۴). حیوانات خاصی همچون ماهیان غول‌پیکر که در مسیر سفر قهرمان حاضر

می‌شوند، خویشکاری خاصی ندارند؛ اما حضور آن‌ها در مکان و سرزمین خاص خود، نشانه‌ای از امید یا بیم را به همراه دارد (همان، ۴۶۸).

۸-۲. اشیای نمادین

۸-۲-۱. صندوق: باورهای قومی و اساطیری درباره صندوق این است که کشتی یا قایق کوچکی که پسر رب‌النوع در آن، سرگردان در آب‌ها رها می‌شود، مانند افسانه‌های «آدونیس»، «آتیس»، «پرسئوس» (جایز، ۱۳۹۵: ۳۰۰). شوالیه و گربران (۱۳۷۹: ۱۷۹) نمادگرایی صندوق را بر دو عامل متکی می‌دانند: یکی آنکه گنجی مادی یا معنوی را در آن می‌نهند، دیگر آنکه گشودن در صندوق به معنای تجلی و کشف و شهود است. کودک درون صندوق درواقع به‌منزله گنجی گران‌بهاست که توسط ماهیگیران کشف می‌شود و پیدا شدن کودک، نشانه کشف یک راز و رخ دادن یک واقعه مهم است.

۸-۲-۲. شمشیر: شمشیر بیش از هر چیز نماد وضعیت نظامی است و کاربرد آن قدرت است و جنبه نابودگری دارد که در مورد بی‌عدالتی، خرابکاری و جهل به‌کار می‌رود. شمشیر خوب را از بد جدا می‌کند و به مجرم ضربه می‌زند (همان، ۸۴-۹۰). شمشیر در این قصه وسیله نابودسازی فساد است و جنبه‌ای مثبت و سازنده دارد.

۸-۳. مفاهیم

۸-۳-۱. پیشانی‌نوشت و تقدیر محتوم

در ابتدای قصه، بازرگان به فکر می‌افتد که مانع از به حقیقت پیوستن پیشانی‌نوشت کله شود؛ بنابراین کله را می‌کوبد و به آرد تبدیل می‌کند غافل از اینکه گریزی از سرنوشت نیست و شخصیت‌ها از سرنوشت محتوم خود نمی‌توانند بگریزند؛ زیرا تقدیر و سرنوشت، قهرمان حقیقی قصه‌هاست نه شخصیت‌ها که چون پر کاهی بازیچه تقدیر تغییرناپذیر خویشند (عباسی، ۱۳۹۴: ۸۲). در قصه‌های عامیانه لرستان، سرنوشت شخصیت‌های قصه در بدو تولد، توسط موجودی به نام «چاره‌نویس»، در پیشانی آن‌ها نوشته می‌شود؛ سرنوشتی محتوم و قطعی که هیچ موجودی و هیچ نیرویی یارای تغییر این سرنوشت را ندارد؛ برای مثال، موضوع اصلی یکی از قصه‌های عامیانه، اسطوره

غیت سیمرغ به سبب مقاومت با «چاره‌نویس» است که موفق نمی‌شود و به همین علت برای همیشه از این دنیا خارج می‌شود. مضمون قصه این است که روزی سیمرغ، چاره‌نویس را در حال بیرون آمدن از خانه‌ای می‌بیند. از او می‌پرسد کجا بودی؟ چاره‌نویس می‌گوید در این سر دنیا دختری متولد شد که در پیشانی‌اش ازدواج با پسری را نوشتم که در آن سر دنیا زندگی می‌کند. سیمرغ تصمیم می‌گیرد که مانع اجرای این سرنوشت شود؛ بنابراین دخترک را بر بالش سوار می‌کند و به لانه‌اش بر روی درختی در بلندترین کوه عالم می‌برد. پایین درخت رودی خروشان جریان دارد. سیمرغ هر روز جیره غذایی برای دختر می‌برد. روزگار سپری می‌شود و دختر بزرگ می‌شود. در آن طرف دنیا، روزی پسر مورد نظر در حال شنا کردن است که جریان آب به سرعت او را با خود می‌برد. پسر خود را به تخته‌چوبی می‌آویزد و در نهایت سرنوشت او را به زیر درختی می‌آورد که همسر آینده‌اش با ترفند سیمرغ آن‌جا زندگی می‌کند. با تدبیر دختر، پسر خود را در میان دنده‌های لاشه یک حیوان مخفی می‌کند و اطرافش را با خاشاک می‌پوشاند. سپس با درخواست دختر، سیمرغ چنگال خود را در لابه‌لای دنده‌های بازمانده حیوان، فرو می‌کند و آن را به لانه‌اش می‌برد. دختر و پسر با هم ازدواج می‌کنند و صاحب فرزند می‌شوند و سیمرغ هم متوجه نمی‌شود. سیمرغ روزی نزد چاره‌نویس می‌رود تا خبر دروغ بودن پیشانی‌نوشتش را به او بدهد و وقتی متوجه جریان می‌شود آن‌چنان ناراحت می‌شود که برای همیشه از این دنیا بیرون می‌رود (قصه شفاهی، گفت‌وگو با علی یاسمی‌فر).

سرنوشت‌باوری در این قصه‌ها نشان از ریشه داشتن باور اسطوره‌ای تقدیرگرایی و زروانیسم^{۱۶}، در میان عامه مردم دارد. بشر اولیه چون جهان هستی و راز خلقت آن را نمی‌شناخت، به کنجکاو در این باره پرداخت و به همین دلیل اسطوره‌های متفاوتی در میان اقوام مختلف در باب خلقت جهان و پیدایش آن به وجود آمد. یکی از این اسطوره‌ها که در میان ایرانیان رواج داشته، خدای زروان است. زروان به عنوان نخستین خدای ایرانیان شناخته می‌شود. دوران ساسانیان اوج باور به این آیین بوده است. این آیین به نوعی جبرگرایی و سرنوشت کیهانی اعتقاد داشته است و از این رو آن را نوعی اخترکشی برمی‌شمارند که معتقد است عالم ماده واقعی مطلق است و فانی وجود

عالم معنوی است. زروان به مثابه پدر اهورامزدا و اهریمن خوانده می شود و در میان اساطیر ایران به خدای زمان شناخته شده است. زروانیسم به دلیل ساختار اسطوره ای که داشت جای خود را به دین زرتشت داد (بشیری، ۱۳۹۶: ۱۴-۱۵) آر.سی.زرنر (۱۳۸۷: ۳۸۶) معتقد است که تمام کارهای «زروان درنگ خدای» در ارتباط با جهان اصغر (انسان) اثر خاتمه بخشی دارد. در این جهان او خود را به عنوان بخت (= تقدیر) متجلی می سازد. زرنر همچنین نمونه ای از تفکرات زروانی را از مینوی خرد ذکر می کند:

پرسید دانا از مینوی خرد که به خرد و دانایی با تقدیر می توان ستیز کرد یا نه؟ مینوی خرد پاسخ داد که حتی با نیرو و زورمندی خرد و دانایی هم با تقدیر نمی توان ستیز کرد؛ چه هنگامی که تقدیر برای نیکی یا بدی فرا رسد، دانا در کار گمراه و نادان، کاردان و بددل دلیرتر و کوشا، کاهل و کاهل کوشا شود (همان، ۳۹۲-۳۹۱). بشیری (۱۳۹۶: ۱۸) به نقل از دولت آبادی می نویسد: در کیش زروان از ابتدا برای هر موجودی، صحنه ای از پیش نوشته ای در دفتر سرنوشت وجود دارد که غیر از آن هیچ اتفاقی نمی افتد و نباید انتظار داشت که اتفاق بیفتد.

۸-۳-۲. بارداری غیرطبیعی، باکره زایی

به نظر می رسد از آن جا که قهرمانان داستان ها متفاوت از دیگران عمل می کنند، می بایست زادوولد آن ها نیز متفاوت از دیگران و خارق العاده باشد. چنان که می بینیم قهرمان این قصه از مادری باکره متولد می شود. بکرزایی و بارداری غیرمعمول، در اساطیر تکرار شده است. در این اساطیر، دوشیزه ای به شیوه ای غیرمعمول، بارور می شود و فرزندی به دنیا می آورد که قهرمان داستان می شود و این قهرمان با اعمال شگفت انگیز، حوادث اصلی داستان را رقم می زند. در مقاله ای با عنوان «تحلیل اسطوره دوشیزه - مادر» به این اسطوره و نمونه های آن پرداخته شده است. نمونه دوشیزه - مادر در اساطیر هند به نقل از کتاب *مهابهارت*، دوشیزه ای به نام «کنتی» است که به عنوان خادم در خدمت «درباسا»ی زاهد درآمد. کنتی افسونی را که درباسا به او آموخته بود خواند و در اندیشه خود سوریه یعنی آفتاب را طلب کرد؛ آفتاب به شکل مردی او را در آغوش گرفت. بعد از مدتی، پسری با زرهی زرین در بر و حلقه های نور در گوش، به دنیا آورد. کنتی پسرش را در صندوقی نهاد و به آب رودخانه سپرد (جلیلیان و همکاران،

۱۳۹۳: ۶). قدیم‌ترین نوع این بن‌مایه در اساطیر ایرانی مربوط به تولد سه موعود دین زردشت است که عقیده بر این است که این سه منجی زمینه را برای ظهور زردشت در آخرالزمان فراهم می‌سازند. در کتاب شناخت اساطیر ایران آمده است که نطفه زردشت در دریاچه‌ای نگهداری می‌شود. نزدیک به هزاره، این نطفه دختر باکره پانزده‌ساله‌ای را که در آن دریاچه به آب‌تنی می‌پردازد بارور می‌کند و نطفه منجی در رحم او بسته می‌شود. «اوشیدرماه»، دومین منجی، مانند سلف خود از دوشیزه باکره‌ای زاده می‌شود که از نطفه زرتشت که در دریاچه نگهداری می‌شود، آبستن شده است. نطفه «سوشیانس» آخرین منجی نیز، همانند دو منجی دیگر در رحم دختری باکره بسته می‌شود (هینلز، ۱۳۶۸: ۱۰۷-۱۰۹). دوشیزه - مادر اسطوره‌ای جهانی است که بخشی از باورهای عصر مادر-شاهی در مورد نیروی زایایی زن و تشابه زایش زن به زایش زمین را نشان می‌دهد. بازمانده ریشه اعتقاد به زایایی زن، بدون حضور مرد را در این اسطوره‌ها به‌وضوح می‌توان دید. باروری دوشیزه - مادر به مرد مشخصی نسبت داده نشده، بلکه به اشکال خارق‌العاده به خدایان نسبت داده شده است. بنابراین فرزندان که از این دوشیزه مادران متولد می‌شوند گویی فرزندان خدایان آسمانی هستند. این موضوع ممکن است گذر از عصر مادرشاهی، قطع ارتباط با خدایان زمینی و میل انسان برای انتساب خود به خدایان آسمانی را نشان دهد. این اسطوره بیشتر کارکرد دوشیزه‌زاده را تبیین می‌کند (جلیلیان و همکاران، ۱۳۹۳: ۲۶).

۸-۳-۳. تولد غیرطبیعی

تولد قهرمان قصه «کله» به‌شکل غیرطبیعی و از راه دهان، یادآور تولد نمادین و غیرمتعارف قهرمان به‌عنوان یکی از بن‌مایه‌های تکرارشونده در ابتدای قصه‌ها و افسانه‌هاست. در مقاله‌ای از محمد شکرای (۱۳۹۲: ۱۰۰) به نقل از سرکاراتی آمده است که دشوار و غیرطبیعی زاده شدن برخی از پهلوانان نظیر هرقل و رستم، آرتور، سه تن از یلان نارت و برخی از ایزدان مانند اندرا، مهر (در آیین مهرپرستی غربی) و بهرام (مطابق روایت ارمنی) و آتنه و اشوین‌ها و غیره یک بن‌مایه تکرارشونده اساطیری و حماسی است که در پژوهش‌های تطبیقی چندان توجهی بدان نشده است. در همین

مقاله، تولد رستم، بودا و... به عنوان نمونه برای این بن‌مایه ذکر شده است: رودابه هنگامی که رستم را در شکم می‌پرورد، احساس می‌کند که گویی سنگ و آهن را حمل می‌کند و از فرط سنگینی توان حرکت ندارد. با راهنمایی سیمرغ، رودابه نخست با می‌هوش می‌شود؛ پس از آن موبدی پهلوی او را می‌شکافد و رستم را بیرون می‌آورد و با گیاهی دارویی، پهلوی او را درمان می‌کند. بودا نیز به طریقی معجزه‌آسا از پهلوی مادرش، از سطح چاکرای قلب به دنیا آمد (همان، ۱۰۳-۱۰۴). بن‌مایه این تولدها به صورت غیرمعارف، نشان می‌دهد که قهرمانان به نوعی از سوی نیروهای سرنوشت برای سفر قهرمانی فراخوانده شده‌اند.

۸-۳-۴. رها کردن کودک

بچه‌ها به دلایل زیر رها شده یا ترک می‌شوند: بیماری، ترس از نتیجه پیشگویی، تولد یا اصل و نسب غیرطبیعی، و... کودکان رها شده، توسط پرندگان تغذیه می‌شوند، توسط موجودات فراطبیعی نگهداری و پرورش می‌یابند، یا به طرز دیگری نجات می‌یابند. آن‌ها معمولاً صاحب قدرت و شکارگران و جنگجویان شجاعی می‌شوند. برخی نوزادان رها شده به اسطوره‌های خورشید و زمان وصل هستند. نمونه‌ای از کودکان رها شده عبارت‌اند از: ابراهیم، کوروش، هیرگو، موسی، اودیپوس، اورستس و رموس (جابر، ۱۳۹۵: ۶۷۰).

۹. نتیجه

نتایج این پژوهش نشان می‌دهد اگرچه ساختار کلی قصه عامیانه «کله» به میزان بسیاری با الگوی ریخت‌شناسی ولادیمیر پراپ تطابق دارد و مطالعه قصه را نظم و سامان می‌بخشد؛ اما جابه‌جایی‌ها و تفاوت‌هایی در خویشکاری‌های قصه «کله» با الگوهای پیشنهادی پراپ دیده می‌شود. از جمله اینکه در خویشکاری‌های مقدماتی قصه، جابه‌جایی دو خویشکاری نهی و غیبت را می‌بینیم. همچنین در خویشکاری‌های پایانی حرکت، ابتدا خویشکاری انتقال قهرمان (G) و سپس تدارک و دریافت شیء جادو (F) آمده است. در خویشکاری‌های حرکت دوم این قصه، خویشکاری شناختن (Q) قبل از خویشکاری‌های M-N آمده است. در بحث انواع قهرمان، نکته مهم این است که با

وجود اینکه پراپ می‌گوید در مواد مورد بررسی ما یافت نمی‌شود که قصه هم قهرمان جست‌وجوگر و هم قهرمان قربانی داشته باشد، اما قصه «کله» هم قهرمان قربانی دارد و هم قهرمان جست‌وجوگر. همچنین نتیجه مهم دیگری که در این پژوهش به دست آمد، این است که با وجود تطبیق بسیاری از تعریف‌های پراپ با خویشکاری‌های قصه، برای خویشکاری آخر این قصه که «غیب شدن قهرمان داستان» است، تعریفی مشخص نشده است و در الگوی پراپ جایگاهی ندارد. قهرمان داستان پس از اینکه شریر را مجازات می‌کند غیب می‌شود و همانند نقطه اول داستان تنها کله‌ای بر جای می‌ماند. در این مقاله برای این خویشکاری، نشانه «غ» پیشنهاد شده است. از آن‌جا که هدف از ریخت‌شناسی قصه‌ها رسیدن به زمینه‌های تاریخی و فرهنگی آن‌هاست، پس از بررسی و تحلیل بن‌مایه‌های مهم قصه، ابعاد اسطوره‌ای آن مشخص شد. انواع بن‌مایه‌های این قصه از اشخاص: بازرگان و ماهیگیر، حیوانات: ماهی و اسب، اشیای نمادین: صندوقچه و شمشیر و مفاهیمی همچون پیشانی‌نوشت و تقدیر، دوشیزه - مادر و رها کردن کودک بررسی شد و این نتیجه به دست آمد که اعتقادات مردم لرستان در باورهای اسطوره‌ای همچون تقدیرگرایی و زروانیسم ریشه دارد. همچنین باورهای عصر مادرشاهی در مورد نیروی زایایی زن و تشابه زایش زن با زمین را در این قصه می‌توان ردیابی کرد. بن‌مایه دیگر این قصه که فراوان در قصه‌ها و افسانه‌ها تکرار شده است، اسطوره تولد غیرمتعارف قهرمان است که در اصل تولد قهرمان مذکری را برای دگرگونی سرنوشت گزارش می‌دهد.

پی‌نوشت‌ها

1. Constructivism
2. Levi-Strauss
3. August Wilhelm Von Schlegel
4. Vladimir Propp
5. Alexandr Veselouski
6. Joseph Bedier
7. Morphology
8. Jacob and Wilhelm Grim
9. Andrew Lang
10. Theodor Benfey
11. Stith Thompson

12. Carl Wilhelm Von Sydow
13. Freud
14. Jung
15. Myth
16. Zorvanism

منابع

- آزادبخت، جهان‌شاه (۱۳۸۸). پاچا (هشت قصه در یک کتاب). خرم‌آباد: شاپورخواست.
- احمدی، بابک (۱۳۹۸). ساختار و تأویل متن. تهران: نشر مرکز.
- بشیری، سعید (۱۳۹۶). «تأثیرپذیری جهان‌شناسی اسماعیلیه از زروانیه». تاریخ‌نامه خوارزمی. س ۵. ش ۱۷. صص ۱۳-۱۶.
- پارسانسب، محمد (۱۳۸۸). «بن‌مایه: تعاریف، گونه‌ها، کارکردها و...». نقد ادبی. س ۱. ش ۵. صص ۷-۴۰.
- پراپ، ولادیمیر (۱۳۹۴). ریخت‌شناسی قصه‌های پریان. ترجمه فریدون بدره‌ای. تهران: توس.
- جابز، گرتروود (۱۳۹۵). فرهنگ سمبل‌ها، اساطیر و فولکلور. ترجمه محمدرضا بقاپور. تهران: اختران.
- جلیلیان و همکاران (۱۳۹۳). «تحلیل اسطوره دوشیزه مادر». ادبیات عرفانی و اسطوره-شناختی. س ۱۰. ش ۳۵. صص ۱۰۷-۱۳۶.
- زهر، آرسی (۱۳۸۷). زروان یا معمای زرتشتی‌گری. ترجمه تیمور قادری. تهران: مهتاب.
- شکری، محمد (۱۳۹۲). «تقدیر قهرمان شدن قهرمان با تولد نمادین در اسطوره و افسانه». ادب‌پژوهی. ش ۲۶. صص ۹۵-۱۱۷.
- شوالیه، ژان و آلن گربران (۱۳۷۹). فرهنگ نمادها. ترجمه و تحقیق سودابه فضایی. تهران: جیحون.
- عباسی، سکینه (۱۳۹۴). بوطیقای قصه‌های بلند عامیانه فارسی (رمانس عام). با مقدمه یدالله جلالی پنداری. تهران: روزگار.
- گریمال، پی‌یر و همکاران (۱۳۹۵). انسان و اسطوره. ترجمه ابوالقاسم اسماعیل‌پور مطلق. تهران: هیرمند.
- هینلز، جان (۱۳۶۸). شناخت اساطیر ایران. ترجمه ژاله آموزگار و احمد تفضلی. تهران: چشمه.

The Criticism and Analysis of “*Head*” Folk Tale based on Vladimir Propp Morphology

Ma’sumeh Yāsami Far *Mohammad ² Masoud Sepahvandi ¹
Khosravi Shakib³

1. Department of Persian Language and Literature, Khorramabad Branch, Islamic Azad University, Khorramabad, Iran.
2. Department of Persian Language and Literature, Khorramabad Branch, Islamic Azad University, Khorramabad, Iran.
3. Department of Persian Language and Literature, Khorramabad Branch, Islamic Azad University, Khorramabad, Iran.
Department of Persian Language and Literature, Lorestan.

Received: 15/12/2018

Accepted: 30/06/2019

Abstract

In order to explore the smallest structural units, structuralists analyze the inter- related and contrastive relations among texts’ constituents. In this study, the authors seek to investigate and criticize the structure of “*Head*” Folk Tale – from Khorram Abad – based on Vladimir Propp Morphological model. To this end and at first and by analyzing and investigating tale’s protagonists, the authors have discussed the structuralist approach and Vladimir Propp’s morphological model. This story is composed of two movements and two types of heroes: the hero - victim and the hero- searcher. The general structure of the story with a small number of displacements corresponds to the Propp morphological pattern. The last function of this story is totally different from the last function proposed by Propp. According to the main objective of structuralism which investigates the hidden layers of phenomena; in the end of this article, the authors have tried to analyze the most important contents such as fatalism, zurvanism, virgin birth , the natural son, and abandoned child.

Keywords: “ *Head*” folk tale; Morphology ; Propp; Function; Content; Myth.

*Corresponding Author's E-mail: masood.sepahvandi@yahoo.com

