

بررسی طرح‌شناختی افسانه‌های عامیانه آذربایجان

عفت نقابی^۱ طاهره پورآسیاب دیزج^{۲*}

(دریافت: ۱۳۹۶/۵/۸، پذیرش: ۱۳۹۷/۴/۱۱)

چکیده

در میان انواع مختلف ادبیات فولکلوریک، افسانه‌های آذربایجان جزو افسانه‌های کهن، زیبا و پر محتوایی است که تصاویر روشنی از جهان‌بینی، طرز تفکر و خصوصیات ملی، آداب و رسوم و معیشت مردم آذربایجان در اعصار مختلف تاریخ ارائه می‌دهد. وسعت اطلاعات، تنوع موضوعات و قدمت تاریخی ارائه‌شده در این داستان‌ها، آذربایجان را به‌عنوان یکی از کانون‌های آفرینش و تأثیرگذار افسانه‌های عامیانه معرفی کرده است. بررسی طرح‌شناختی افسانه‌های آذربایجان در راستای پی بردن به اعتقادات، باورها، آداب و رسوم و ... مردم آذربایجان کمک زیادی کرده است. اعتقادات و باورهایی که سرشار از اتفاقات جادویی شگفت‌انگیزند، با دخالت موجوداتی نظیر دیو و پریزاد و ... شکل می‌گیرند و در آن‌ها حوادث خارق‌العاده به‌صورت خلق‌الساعه رخ می‌دهند؛ یعنی زمینه‌چینی مناسبی برای این رخدادها ارائه نمی‌شود. با توجه به این مسئله، این مقاله بر آن است تا با رویکرد طرح‌شناختی و روش توصیفی - تحلیلی، پی‌رنگ سی افسانه آذربایجان را مطالعه کند و به بررسی و تحلیل آغازبندی، میانه و پایان‌بندی این افسانه‌ها بپردازد. با بررسی طرح‌شناختی افسانه‌های آذربایجان این نتیجه حاصل شد که بخش آغازین و پایانی این افسانه‌ها دارای جملات قالبی و متناسب با موضوع و محتوای افسانه‌هاست و اساس آفرینش اغلب این افسانه‌ها بر ارائه پیام‌های اخلاقی بنا نهاده شده و درون‌مایه آن‌ها بیشتر در راه آموزش اخلاق و عشق به زندگی است. گفتنی است آنچه پی‌رنگ این افسانه‌ها را

۱. دانشیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه خوارزمی.

۲. دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی دانشگاه خوارزمی (نویسنده مسئول).

* tahere_poorasiyab@yahoo.com

قوت می‌بخشد؛ شگفت‌آوری آن‌ها در جذب مخاطبان‌شان است. همچنین اغراق و خرق عادت به‌کار رفته در این‌گونه افسانه‌ها موجب دور شدن از واقعیت‌ها شده است.

واژه‌های کلیدی: ادبیات فولکلوریک، افسانه‌های عامیانه آذربایجان، طرح‌شناختی، اتفاقات شگفت‌انگیز.

۱. مقدمه

«فولکلور به‌مثابه هنر عوام محصول تجربیات تاریخی هزاران ساله مردم زحمتکش و عادی، ترجمان صادق، روشن و دقیق صمیمانه‌ترین آمال و آرزوها و بیانگر کیفیت زندگی تاریخی و اجتماعی آن‌ها است» (آذرافشار، ۱۳۶۷: ۴۰). برای شناخت هر جامعه و افکار و ایده‌های هر نسل، شناخت اعتقادات و آداب و رسوم و آرزوهای آن ملت ضروری است؛ زیرا آداب و رسوم و سنت‌ها مانند آینه‌ای، گذشته یک ملت را آشکار می‌سازد. «اعتبار بخشیدن به عقاید و آداب و رسوم قبیله‌ای یکی دیگر از نقش‌های فولکلور است و این مهم را به‌ویژه اسطوره‌ها بر عهده دارند» (پراپ^۱، ۱۳۷۱: ۲۱). در میان اشکال متفاوت و گوناگون آفرینش‌های فولکلوریک، قصه و افسانه موقعیت ویژه‌ای دارند که ما در این مقاله نظر محققان را در تعریف قصه و افسانه می‌آوریم. هر چند این دو مقوله چنان به‌هم گره خورده‌اند که به‌سختی می‌توان تفاوت آن‌ها را بیان کرد.

افسانه از نظر لغوی و فقه‌اللغه از ریشه «فساییدن» به معنای مسحور و مجذوب کردن آمده است. فولکلورشناسان و اندیشمندان فرهنگ عامه در جهان تاکنون تعاریف گوناگونی از قصه یا افسانه ارائه داده‌اند؛ اما هنوز نتوانستند به تعریف واحدی از آن برسند.

استیث تامپسون^۲ افسانه را «داستان‌های کوتاه تک‌اپیزودی می‌داند که حیوانات، انسان‌ها و الهه‌ها قهرمان آن‌ها هستند و حوادث در جهان غیرواقعی رخ می‌دهد. محل وقوع و شخصیت‌های پدیدآورنده حوادث ناشناس و غیرمشخص هستند» (تامسون، ۱۹۶۵: ۱۰۴). جواد هیئت افسانه را «حکایت قهرمانان مافوق طبیعی و عالم واقعی می‌داند که اقوام مختلف در ذهن خود ساخته و پرداخته‌اند» (۱۳۶۷: ۱۲۹).

به بیانی دیگر «افسانه‌ها خواب‌های رنگین اقوام ابتدایی و حتی مردم امروزی است؛ چرا که به قصه‌گویان و شنوندگان امکان می‌دهد تا بر توسن خیال از عالم امکان گامی فراتر نهند و آنچه را که دست‌نیافتنی و دور می‌یهند، بیابند و لمس‌کنند» (سجادپور، ۱۳۷۸: ۱۲۲).

اولریش مارزلف^۳، قصه‌شناس آلمانی، نیز بر این باور است که «قصه نمودار قسمت مهمی از میراث فرهنگی هر قوم و ملتی است. ارزش‌های سنتی و زمینه‌های فرهنگی و روان‌شناختی و همچنین حوادث و سوانح اجتماعی جدید در آن انعکاس پیدا می‌کند» (۱۳۷۱: ۱۵). میرصادقی (۱۳۶۶: ۷۱) قصه‌ها را آثاری دانسته است که در آن‌ها تأکید بر حوادث خارق‌العاده بیشتر از تحول و تکوین آدم‌ها و شخصیت‌هاست. شهنائی بر این باور است که «قصه از لحاظ فرم مانند روایت است. در اغلب مواقع روند حوادث منطقی نبوده و برای سرگرم نمودن شنوندگان بیان می‌شود» (۱۳۸۱: ۱۱۵).

در فرهنگ اصطلاحات ادبی، قصه‌های عامیانه به

قصه‌های کهنی اطلاق می‌شود که به صورت شفاهی یا مکتوب در میان یک قوم از نسلی به نسل دیگر منتقل شده و گونه‌های متنوعی از اساطیر بدوی، قصه‌های پریان تا قصه‌های مکتوبی را که موضوعات آن برگرفته از فرهنگ قوی است در برمی‌گیرد (داد، ۱۳۷۵: ۲۳۴).

«در اکثر این قصه‌ها ردپایی از زندگی و حیات انسان‌های قدیم دیده می‌شود که اعتقاد به سحر و قوای ماوراء بشری از ویژگی‌های آن دوران به حساب می‌آید» (صفرلی^۴، ۱۳۷۶: ۴۱).

با توجه به مطالب گفته‌شده می‌توان گفت که فرق میان افسانه با قصه نیز در این است که افسانه قالبی است که کلیه ویژگی‌های لفظی قصه را داراست؛ با این تفاوت که عناصر خیالی و امور خارق‌العاده در آن زیاده‌تر و قوی‌تر است. گفتنی است در این پژوهش قصه و افسانه در یک معنا به کار رفته است.

در تعریف داستان گفته شده است: «در معنای عام به هر اثر هنری که از کیفیت خلاقه برخوردار باشد، داستان می‌گویند و در معنای خاص مترادف داستان کوتاه است» (میرصادقی، ۱۳۸۷: ۱۰۷).

ای.ام فورستر^۵، رمان‌نویس و منتقد انگلیسی، در کتاب جنبه‌های رمان، داستان را چنین تعریف می‌کند: «داستان نقل وقایع است به ترتیب توالی زمان، مانند ناهار پس از چاشت و سه‌شنبه پس از دوشنبه و تباهی پس از مرگ می‌آید» (۲۰:۱۳۵۳).

ولادیمیر پراپ (۴۵:۱۳۷۱) معتقد است هر متنی که بیان‌کننده تغییر وضعیت و موقعیت از حالتی متعادل به غیرمتعادل و بازگشت به حالت متعادل یا برعکس (غیرمتعادل به متعادل و بازگشت به غیر متعادل) باشد، داستان است. این تغییر وضعیت و موقعیت یا حادثه از عناصر اصلی داستان است، بدون این رویداد، داستانی به وجود نخواهد آمد.

با بیان ویژگی‌های افسانه‌های عامیانه تفاوت آن با داستان کاملاً مشخص می‌شود: ویژگی‌هایی چون «خرق عادت، پی‌رنگ ضعیف، مطلق‌گرایی، کلی‌گرایی و نمونه کلی، ایستایی، زمان و مکان، همسانی قهرمان‌ها در سخن گفتن، نقش سرنوشت، شگفت‌آوری، استقلال‌یافتگی حوادث و کهنگی» (میرصادقی، ۱۳۶۶: ۶۳-۷۱).

راویان قصه‌های عامیانه از گذشته‌های دور، دوست داشته‌اند داستان‌های خود را همراه با حوادث شگفت‌انگیز نقل کنند. به نظر می‌رسد این امر را باید در قصه‌ها طبیعی دانست. وقتی یکی از کارکردهای قصه‌ها، گذران وقت و تفریح است، چنین حوادثی، شگفت‌آور و غیرقابل باور نخواهد بود؛ بلکه امری طبیعی محسوب می‌شود. مخاطب گذشته قصه‌ها، این امر را به صورت واقعیتی باورمندانه می‌پذیرفته است (محسن علیق، ۱۳۹۰: ۸۲).

با توجه به حوادثی که در افسانه‌ها اتفاق می‌افتد، سیر معمولی پی‌رنگ رعایت نمی‌شود؛ اما افسانه‌ها باید در نهایت به سرانجامی برسند. بنابراین، لازم است عنصر یا عناصری عامل به صورت‌های گوناگون همچون سحر و جادو، خواب، معجزه، به جلد کبوتر رفتن و ... در بطن افسانه‌ها وارد شود. این عنصر یا عناصر عامل درواقع همان عناصر ماوراءالطبیعه (خرق عادت) هستند که در افسانه‌ها اتفاق می‌افتند؛ زیرا «در قصه محور ماجرا بر حوادث خلق‌الساعه می‌گردد» (میرصادقی، ۱۳۶۶: ۳۰). به طوری که در قصه‌ها هیچ قانونی بر حوادث حاکم نیست. اتفاقات خارق‌العاده بدون اینکه مایه تعجب شخصیت‌ها باشد رخ می‌دهد؛ گویی مسئله‌ای طبیعی است. به نظر می‌رسد پردازندگان این قصه‌ها - که انسان‌های فقیر و برخاسته از میان مردم هستند - آرزوهای خود را در

این نوع قصه‌ها جست‌وجو کرده‌اند. راه یافتن دختر و پسر فقیر به کاخ پادشاه، پایان خوش همه مشکلات، تنبیه ظالم و رسیدن حق به حقدار از جمله آرزوهایی است که عوام به آن می‌اندیشیدند و چون در عالم واقع امکان‌پذیر نبود از خواسته‌های خود، قصه می‌ساختند و با آن دل خود را خوش می‌کردند. به همین دلیل در هیچ قصه‌ای شخصیت محبوب نمی‌میرد و اگر بمیرد دوباره زنده می‌شود. شخصیت‌پردازی در افسانه‌های عامیانه آذربایجان جایگاهی ندارد و بهتر است از واژه‌های قهرمان و ضدقهرمان، در مورد اشخاص این قصه‌ها استفاده شود. قهرمان سیاه و سفید است یا خوب است یا بد. قهرمان قادر است کارهای خارق‌العاده انجام دهد. در افسانه «گل و نسترن» وقتی قهرمان دلیل خرابی شهر را می‌فهمد با اژدها می‌جنگد و او را می‌کشد.

همچنین، در این گونه افسانه‌ها به جای شخصیت، تیپ‌های متنوعی ارائه شده‌اند؛ همچون تیپ عیاری، طماع، بدطینت، شجاع، بخشنده و اسم‌هایی چون ملک جمشید، نارخاتون، ملک محمد، فاطمه زیبا و ... که قصه‌ها با اعمال آن‌ها قوام یافته است. بنابراین، تیپ‌نگاری در این نوع افسانه‌ها مؤثر بوده است. اکنون نام چند شخصیت افسانه‌های آذربایجان که کاربرد بیشتری دارند ذکر می‌شود؛ شخصیت‌های انسانی: قاری ننه (پیرزن)، قایین آنا (مادرشوهر)، قیرخ حرامی (چهل حرامی)، ننه لیک (مادر ناتنی)، کئچل (کچل)، پهلوان، دارغا (داروغه)، شاه عباس و شخصیت‌های غیرانسانی: دیز پری سی (پری دریایی)، سیمیریق (سیمرغ)، باخت قوشی (پرندۀ شانس)، آغ قوچ و قره قوچ (قوچ سفید و قوچ سیاه)، آت (اسب)، دئو (دیو) و

زاویه دید در این گونه افسانه‌ها سوم شخص است؛ اما در افسانه‌هایی که داستان در داستان نقل می‌شود، زاویه دید به‌جز قسمت اول قصه که سوم شخص است، به‌صورت اول شخص به‌کار می‌رود، مانند افسانه‌های «دختر سخاوتمند و گلی و سیناور».

صمد بهرنگی افسانه‌های فولکلوریک آذربایجان را به سه دسته تقسیم کرده است:

۱. داستان‌های حماسی آمیخته با عشق‌های پهلوانی و دلاوری‌ها و مبارزه با پادشاهان و خوانین و فئودال‌ها. مانند: داستان شورانگیز «کوراغلو» و داستان‌های «دده قورقود».
۲. افسانه‌های صرفاً عاشقانه مانند: داستان‌های «اصلی و کرم»، «عاشق غریب»، «طاهر میرزا» و غیره.
۳. افسانه‌هایی که برای بچه‌ها و نوه و نتیجه‌ها در

شب‌های زمستان پای کرسی برای سرگرمی و تفنن و فرورفتن به خواب شیرین و شکر گفته می‌شود (۱۳۴۶: ۵۵).

افسانه‌های انتخاب‌شده در این مقاله از نوع سوم است. در این نوع افسانه‌ها با تکرار درون‌مایه، تم، صحنه و توصیف روبه‌رو هستیم. برای نمونه افسانه «فاطمه زیبا» از لحاظ درون‌مایه برابری می‌کند با افسانه «ماه پیشونی» مردم کرمان و یا همین افسانه در آذربایجان با نام‌های گوناگون روایت می‌شود. «فاطمه زیبا یا گاو زرد» یا افسانه «راه و بی‌راه یا رفیق خوب و رفیق بد یا خیر و شر».

موارد شگفت‌انگیز نیز در افسانه‌های آذربایجان به‌وفور دیده می‌شود. به طوری که می‌توان اذعان کرد که قسمت اعظم افسانه‌های آذربایجان را حوادث ماورائی در برمی‌گیرد؛ زیرا محور اصلی افسانه‌های آذربایجان، اتفاقات و حوادث خلق‌الساعه و عجیب و غریب است که درباره آن، سخن خواهیم گفت. افسانه‌های آذربایجان با توجه به ویژگی‌های خاص خود، از قصه‌های سایر ملل متمایز می‌شوند. پاشا افندیف^۶، فولکلورشناس مشهور آذربایجان، در این زمینه می‌نویسد:

قصه‌های آذربایجان از نظر ادبی و هنری آثار کاملی هستند. توده‌های مردمی طی قرن‌های متمادی این نمونه‌ها را از چنگ حوادث و اتفاقات متفاوتی نجات داده، آن‌ها را نه فقط از نظر اندیشه و مضمون، بلکه از لحاظ فرم، زبان و اصطلاحات شیرین ادبی به قله‌های قصه‌های عامیانه رسانده‌اند (۱۹۹۲: ۲۶).

اصلی‌ترین مشخصه قصه عامیانه آذربایجان، شفاهی بودن و عدم وابستگی و تعلق آن‌ها به فردی خاص است. هر چند این قصه‌ها مکتوب شده‌اند؛ اما هیچ‌گاه نویسنده آن شهرتی فراتر از نام قصه نیافته و نویسنده از بازنویسی اثر به مرحله بازآفرینی و خلق اثر تازه نرسیده است.

۲. پیشینه و روش تحقیق

قصه‌پژوهان همواره به ریخت‌شناسی و ساختار روایی و پی‌رنگ افسانه‌های عامیانه فارسی پرداخته‌اند؛ اما طرح و پی‌رنگ افسانه‌های آذربایجان را به‌صورت جداگانه مورد بررسی قرار نداده‌اند. با واکاوی در این باره به مقالات و آثاری که به نوعی با این تحقیق مرتبط است اشاره می‌کنیم: حسن ذوالفقاری در کتاب باورهای عامیانه به بررسی

انواع باورها و اعتقادات اقوام گوناگون ایرانی پرداخته است. این کتاب شامل ۶۵۰ مدخل و یازده هزار باور و بسامد رواج آن در مناطق مختلف ایران است. مؤلف کوشیده تا آنجا که ممکن است بازتاب باورهای عامه را در شعر شاعران، امثال فارسی، سفرنامه‌ها، متون ادبی، خواب‌نامه‌ها و تمامی آثار مربوط به فرهنگ مردم را جست‌وجو کند و نشان دهد.

سلمان صفریان در کتاب تحلیل محتوایی آثار صمد بهرنگی پس از معرفی آثار بهرنگی، با نگرشی توصیفی ساختار قصه‌ای او و تغییراتی را که او در افسانه‌های آذربایجان ایجاد کرده، بررسی کرده است و با ارائه خلاصه‌ای از هر قصه آن‌ها را از لحاظ شخصیت، روایت و پیام قصه واکاوی کرده است.

فاطمه بهرامی صالح و سید احسان شکرخدایی در کتاب *قصه‌ها و افسانه‌ها در ادبیات کودکان آذربایجان* که حاصل فعالیت‌های علمی حسین محمدزاده صدیق در زمینه ادبیات کودکان آذربایجان است، به معرفی تاریخچه ادبیات کودکان در جهان و ایران و سپس به تحلیل محتوایی تعدادی از افسانه‌های آذربایجان از جمله قصه‌های کچل، دوقلوهای ترک و ... پرداخته است.

همچنین عبدالله ولی‌پور و کوثر همتی در مقاله «سهم کودکان از افسانه‌های آذربایجان» که برگرفته از کتاب *قصه‌ها و افسانه‌ها در ادبیات کودکان آذربایجان* است، به تحلیل محتوایی تعدادی از افسانه‌های آذربایجان پرداخته‌اند که گویی برگردان همان کتاب است و نکته تازه‌ای در بر ندارد.

حمید سفیدگر شهنقی در مقاله «عناصر افسانه‌های آذربایجان» ابتدا تعاریفی از فولکلور، افسانه، اسطوره، تاریخچه و گردآوری آن‌ها آورده و سپس به بررسی عناصر افسانه‌های آذربایجان پرداخته است، همچنین وی در مقاله «ساختارشناسی فولکلور کودکان آذربایجان» سعی کرده است با طبقه‌بندی فولکلور کودکان آذربایجان گامی هر چند کوتاه در دسته‌بندی، گردآوری و تحلیل این عناصر فرهنگی بردارد.

ابوالقاسم رادفر در مقاله «پیشینه فرهنگ عامه در زبان فارسی و منابع آن در فارسی، کردی و ترکی»، ابتدا به پیشینه تاریخی فرهنگ عامه و عامه‌پژوهان ایرانی و خارجی در طول سال‌ها در حد متعارف پرداخته است و برای بهره بیشتر خوانندگان، منابع و مآخذ

فرهنگ عامه در فارسی، کردی و ترکی را که مناسبت‌های بسیاری با هم دارند، ارائه کرده است.

علیرضا ذیحق در مقاله «رمز و اسطوره در فرهنگ شفاهی آذربایجان» رمز و اسطوره را در افسانه‌های آذربایجان مورد بررسی قرار داده است. حسن محمد جعفرزاده در کتاب نگاهی به شخصیت‌های قصه‌های آذربایجان از منظر شخصیت، افسانه‌های آذربایجان را مورد بررسی قرار داده است.

سعید سلطانی طارمی در مقاله «پی‌کاوی تأثیر افسانه‌ها در آثار صمد بهرنگی» به بررسی افسانه‌های بهرنگی از منظر ساختار، تیپ‌ها و شخصیت‌ها و درون‌مایه پرداخته است. شهناز بلوریان در پایان‌نامه تحلیل و تطبیق افسانه‌های آذربایجان و خراسان پس از تعریف افسانه و انواع آن به تحلیل و تطبیق زبانی و محتوایی چندین افسانه آذربایجان و خراسان پرداخته است.

زهرا مرادی در پایان‌نامه تحلیل داستانی و ادبی طوطی‌نامه ضیاء نخشب، به تعریف داستان و ویژگی‌های قصه‌های عامیانه پرداخته و داستان‌های طوطی‌نامه را نظر حجم و تودرتو بودن و نوع، تحلیل و بررسی کرده است.

ابوذرکریمی در مقاله «افسانه‌ها و مسئله ثبت»، در مورد چگونگی پیدایش افسانه‌ها تعاریف متفاوتی آورده است؛ ازجمله آدمی برای فهم جهان و بازآفرینی واقعیت از دو ابزار پیدا و پنهان بهره می‌گیرد: یکی «دانش عینی و تجربی» که به فراورده‌های علمی و فناورانه محدود است و دیگری «تخیل و خیال‌پردازی» که از طریق افسانه و اسطوره و شعر ظاهر می‌شود.

کمال بهروزکیا در مقاله «افسانه تمثیلی» به زمان و پیدایش افسانه‌های تمثیلی پرداخته و آن‌ها را به علت خصوصیات تمثیلی، به دو سطح حقیقی و مجازی تقسیم کرده و به توضیح و تفصیل هر یک پرداخته است و اینکه حیوانات در افسانه‌های تمثیلی، جانورانی هستند که انسان در محیط خویش به طور مستقیم با آن‌ها سروکار دارد و با طبیعت آن‌ها آشناست.

پس از این پژوهش‌ها، باید گفت که در زمینه پژوهش حاضر، به‌صورت جداگانه کتاب یا مقاله‌ای نوشته نشده است و نگارندگان با توجه به جای خالی چنین پژوهشی

به این موضوع پرداخته‌اند. این تحقیق با رویکرد طرح‌شناختی و به روش توصیفی - تحلیلی به مطالعه سی افسانه مکتوب آذربایجان از لحاظ طرح و پی‌رنگ پرداخته و وضعیت‌های آغازین، میانه و پایانی افسانه‌ها را بررسی و تحلیل کرده است.

۳. پی‌رنگ (طرح)

پی‌رنگ مرکب از دو کلمه پی + رنگ است. «پی» به معنای بنیاد، شالوده و پایه و رنگ به معنای طرح و نقش است. بنابراین، روی هم پی‌رنگ به معنی «بنیاد نقش» و «شالوده طرح» است (میرصادقی، ۱۳۶۶: ۲۲۹). پی‌رنگ شبکه استدلالی داستان را تشکیل می‌دهد. پی‌رنگ الگوی حادثه داستان است و از رشته‌ای از حوادث و رویدادهای به هم پیوسته ساخته می‌شود که داستان را از «کشمکش» به نتیجه می‌رساند (همان، ۲۲۹).

ای. ام. فورستر (۱۳۵۳: ۱۱۳) معتقد است که حوادث و وقایع باید از یکدیگر ناشی شوند و با هم ارتباط منطقی و سببی داشته باشند تا پی‌رنگ را به وجود آورند. بنابراین، طرح [پی‌رنگ] نیز نقل حوادث است با تکیه بر موجبیت و روابط علت و معلول.

نخستین بار ارسطو در کتاب فن شعر به پی‌رنگ اشاره کرد. از نظر او پی‌رنگ آغاز،

میانه و پایانی دارد و باید چنان ساخته و پرداخته شود که نتوان هیچ رویدادی را

بدون لطمه زدن به وحدت کلی اثر جابه‌جا یا حذف کرد (ذوالفقاری، ۱۳۹۴: ۱۰۴).

بنابراین، هر طرح با واقع‌ای که بیشتر با پدید آمدن عدم تعادل در موقعیتی همراه است، شروع می‌شود. این واقعه در میانه بسط و گسترش می‌یابد و سرانجام در پایان به اوج خود می‌رسد.

با توجه به موارد ذکرشده می‌توان پی‌رنگ افسانه‌های آذربایجان را در بخش‌های وضعیت آغازین (مقدمه)، وضعیت میانه (حوادث اصلی و فرعی) و وضعیت پایانی (نتیجه و پیامد حوادث) مورد بررسی قرار داد.

۳-۱. وضعیت آغازین (مقدمه)

یکی از ویژگی‌های خاص و منحصربه‌فرد افسانه‌های آذربایجان «عبارات آغازین» یا «جمله‌های قالبی» آغاز قصه‌هاست که یکی از ویژگی‌های ساختاری افسانه‌ها محسوب می‌شود. افسانه‌گویان آذربایجان در ابتدای نقل داستان، برای آماده کردن فضای

افسانه‌گویی، عباراتی را به کار می‌برند. این عبارات که در اصطلاح «دُشمه»^۷ نامیده می‌شود، عباراتی شیرین، جذاب، متنوع و گاهی طنزآلود است. ویژگی خاص این دُشمه‌ها یا آغازینه‌ها در تعداد و مضمون است. هنرمندان قصه‌گو و نقالان برای جلب توجه شنوندگان خود تا آن‌جا که می‌توانستند عبارات آغازین قصه‌ها را با تعابیر و اصطلاحات بسیار جذاب و لطیف می‌آراستند. نمونه‌هایی از عبارات آغازین یا دُشمه‌ها:

گاهی افسانه‌های آذربایجان با عباراتی معمولی همچون «بئله روایت ائله بیرلرکی ...» (چنین روایت می‌کنند که ...) یا «بیرگون واریدی بیرگون یوخ ایدی آلاهدان سوای هیچ کس یوخ ایدی ...» (روزی بود و روزی نبود غیر از خدا هیچ کس نبود ...) (بهرنگی و دهقانی، ۱۳۹۴: ۳۲) شروع می‌شود.

در حالی که در بعضی از افسانه‌ها، مثل افسانهٔ ملک محمد، عبارات آغازین به صورت نثر مسجع و با نوعی وزن و موسیقی کلامی همراه هستند: «بئله روایت ائلییرلر، شاه عباس جنت مکان، ترازوی یه وئردی تکان، ایکی قوز بیر گیرده کان...» (این طور روایت می‌کنند که، شاه عباس که جایگاهش در بهشت باد/ به ترازو تکانی داد، در حالی که در ترازو یک گردوی سبز و یک گردوی خشک بود ... یا «گئتمیشدیک باغا، گوزوم بیرگوله دو شدو، سیاه سونبوله دوشدو، دنیا دولاندی، گردشی ووردو، بیزیمکی ده بئله دوشدو» (رفته بودیم باغ، چشمم به گلی افتاد، به سنبل سیاه افتاد، دنیا گشت، دور زد، برای ما هم این طور اتفاق افتاد و سرنوشت ما هم چنین شد) یا عبارات آغازین به صورت بیتی می‌آمده است.

یاخشیللیغا یاخشیللیق هرکیشی نین ایشیدیر

یامانلیغا یاخشیللیق هرکیشی نین ایشیدیر

برگردان: در مقابل هر خوبی، خوبی کردن، کار جوانمردانه است. مقابل بدی، خوبی کردن، کار جوانمردانه است. (عبادی، ۱/۱۳۹۱: ۳۳).

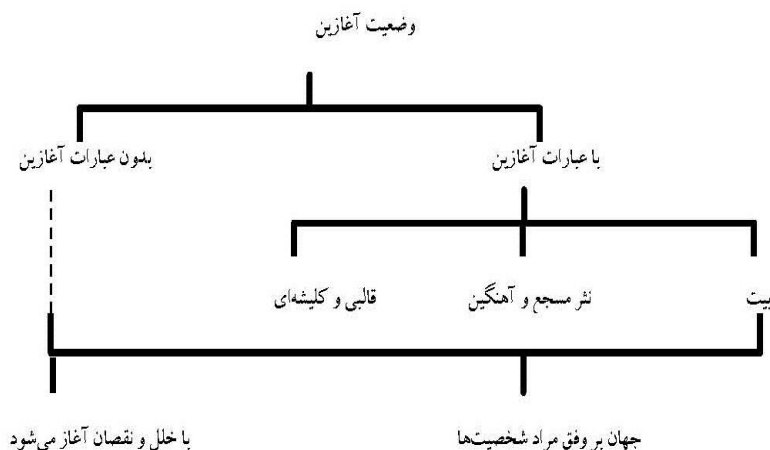
گاهی راویان قصه‌های آذربایجان به سلیقهٔ خود عبارات آغازینی بر قصه می‌افزودند که عمومیت داشته و مختص قصه‌ای خاص نبوده است؛ مانند: «گئچن زامانلاردا، قدیم ایللرده، ناغیل دئمک قریبی قدری واریدی، منده سنون اوچون دیم، بیرینی غافل اولما،

روزی وثرن تاریدی ...» (مهیار، ۱۳۸۷: ۳۶) (برگردان: در زمان‌های گذشته، سال‌های قدیم، افسانه گفتن ارزش و اعتباری داشت. من هم برای تو افسانه‌ای بگویم، از هیچ کدام غافل نشو، روزی‌دهنده خداست) یا مانند: «نعلبکی دولونوبات، یوخون گلیردوریات، محمد^(ص) جمالینه صلوات، گونلرین بیرگونونده ...» «افسانه شاهلا وزیر» (نعلبکی پر از نبات، خوابت می‌آید بلند شو بخواب، بر جمال محمد^(ص) صلوات، روزی از روزها ...). پس از عبارات آغازین، قصه با موقعیت و وضع و حال شخصیت‌های اصلی و فرعی، بدون اینکه عمل و عکس‌العملی انجام گرفته باشد، آغاز می‌شود. این مرحله بیشتر حالت وصفی دارد؛ مانند «مرد تنگدستی بود به نام حمید. این مرد دارای شش فرزند کوچک بود» از افسانه «یاخشیلیغا یاخشیلیق».

در بیشتر این افسانه‌ها، جهان در ابتدا بر وفق مراد اشخاص است؛ مانند «مردی پسری داشت. پدر و مادرش این پسر را خیلی دوست داشتند و با شادی و خوشی زندگی می‌کردند» از افسانه «اوخ خای».

البته در بعضی از افسانه‌ها جهان بر وفق مراد شخصیت‌ها نیست؛ یعنی قصه از ابتدا با یک خلل و نقصانی آغاز می‌شود. در افسانه «زمانین حؤکمو» شخصی به نام علیمردان است که از همان ابتدای قصه فردی است بسیار تنگدست که به‌سختی روزگار می‌گذراند (علیمردان نامی بود. بیچاره دستش خمیری بود؛ ولی شکمش گرسنه).

گاهی اوقات افسانه‌ها بدون وضعیت و عبارت آغازین شروع می‌شوند؛ یعنی در بسیاری مواقع وضعیت آغازین در تقدیر است و قصه از حادثه اصلی شروع می‌شود. «بیر پادشاه قارنیندا (خرچنگ پیدا اولموشدو. دنیادا نه قدر حکیم و طیب واریدی، هامیسی گلیب باخمیشدی...» (عبادی، ۱۳۹۱: ۹۹/۱) (برگردان: در شکم پادشاهی خرچنگ پیدا شده بود. همه طبیبان دنیا آمده بودند و او را معاینه کرده بودند ...).



نمودار ۱: وضعیت آغازین

۲-۳. وضعیت میانه (حادثه یا حوادث اصلی)

در این بخش بدون آنکه تأکید زیادی بر تداوم خوشبختی و یا اعتدال شود، همه چیز به هم می‌خورد. این نقصان و خلل می‌تواند از طریق مرگ مادر، حسادت اطرافیان، تولد فرزند خونخوار و ... باشد که سعادت و آرامش اولیه قهرمان قصه را از بین می‌برد. درواقع، اولین گره و بحرانی که در قصه اتفاق می‌افتد در همین بخش است که قهرمان را درگیر ماجرا می‌کند و اعتدال و نظم قصه را بر هم می‌زند و همین امر موجب کشش و جاذبه در نقل و بیان افسانه می‌شود.

گرهی که در افسانه ایجاد می‌شود قهرمان را در موقعیتی قرار می‌دهد که از خود واکنشی درخور نشان دهد که این عکس‌العمل می‌تواند به ترک سرزمین اولیه و حرکت به مکانی مشخص یا نامشخص منجر شود. این امر به چند صورت انجام می‌پذیرد. قهرمان اصلی به‌طور موقت، در رفت و برگشت و طی یک روز از مکان اولیه خارج می‌شود و پس از رسیدن به مقصد دوباره به مکان اولیه و مبدأ بازمی‌گردد. مانند افسانه «ساری اینک یا گوزل فاطما» (گاو زرد یا فاطمه زیبا) که برای رشتن پنبه از خانه

حرکت می‌کند و بر سر کوه می‌رود و پس از اتفاقاتی که برایش رخ می‌دهد همان بعدازظهر به خانه‌اش که مکان اولیه است باز می‌گردد.

دور شدن از مکان اولیه و رفتن به مکانی دیگر به سبب تقدیر و سرنوشتی است که از ازل برای قهرمان قصه رقم خورده است و این باور و اعتقاد در افسانه‌های آذربایجان نمود بیشتری دارد. ممکن است قهرمان به‌طور کامل موطن اولیه خود را که در آنجا سعادتش دچار خلل شده است ترک کند؛ مانند افسانه‌های «ملک محمد»، «گل و نسترن» که قهرمانان برای مدتی طولانی سرزمین اولیه‌شان را ترک می‌کنند و مقصود از ترک مکان اولیه و رفتن به مکان دیگر، درواقع دوگانگی مکان است؛ مکان مبدأ و مکان مقصد. یعنی از مکان مبدأ به سوی مکان مقصد حرکت می‌کند، بدون آنکه مطمئن باشد، به مقصد خواهد رسید. گاهی قهرمان از مقصد خود هیچ نشان و آگاهی دقیقی ندارد؛ بلکه در راهی قدم بر می‌دارد که سرنوشت او را هدایت می‌کند و به مقصد می‌رساند و گاه قهرمان با آگاهی کامل از مشکلات متعدد قدم در راهی می‌گذارد که مقصد نهایی‌اش را می‌داند. زمانی که قهرمان قدم در راه می‌گذارد تا به مقصد برسد، دو حالت برایش وجود دارد؛ در حالت اول از سرزمین اولیه خارج و بدون وقفه وارد سرزمین مقصود می‌شود و همه ماجرا و اتفاقات همان جا برایش رقم می‌خورد. در حالت دوم پس از خروج از سرزمین اولیه پیش از رسیدن به مقصد، در بین راه در مکان‌های گوناگون منزل می‌کند و بعضی از گرفتاری‌ها و مشکلات را با نیروی قهرمانانه خود از بین می‌رود، در حالی که امکان دارد در مکان مقصد هم با مشکلات دیگری مواجه شود. در نتیجه با وجود وقفه‌هایی که بر سر راه قهرمانان قرار دارد، هیچ خللی به جریان اصلی قصه وارد نمی‌شود و قهرمان داستان سرانجام به مقصد می‌رسد که سرنوشت نهایی او آن جا رقم خورده است. این مکان می‌تواند کاخ پادشاه، مقام وزارت، خانه دیو و حتی صحرا یا چاه باشد. مثلاً در افسانه یئدی قارداش (هفت برادر) سرنوشت نهایی در خانه دیو رقم می‌خورد.

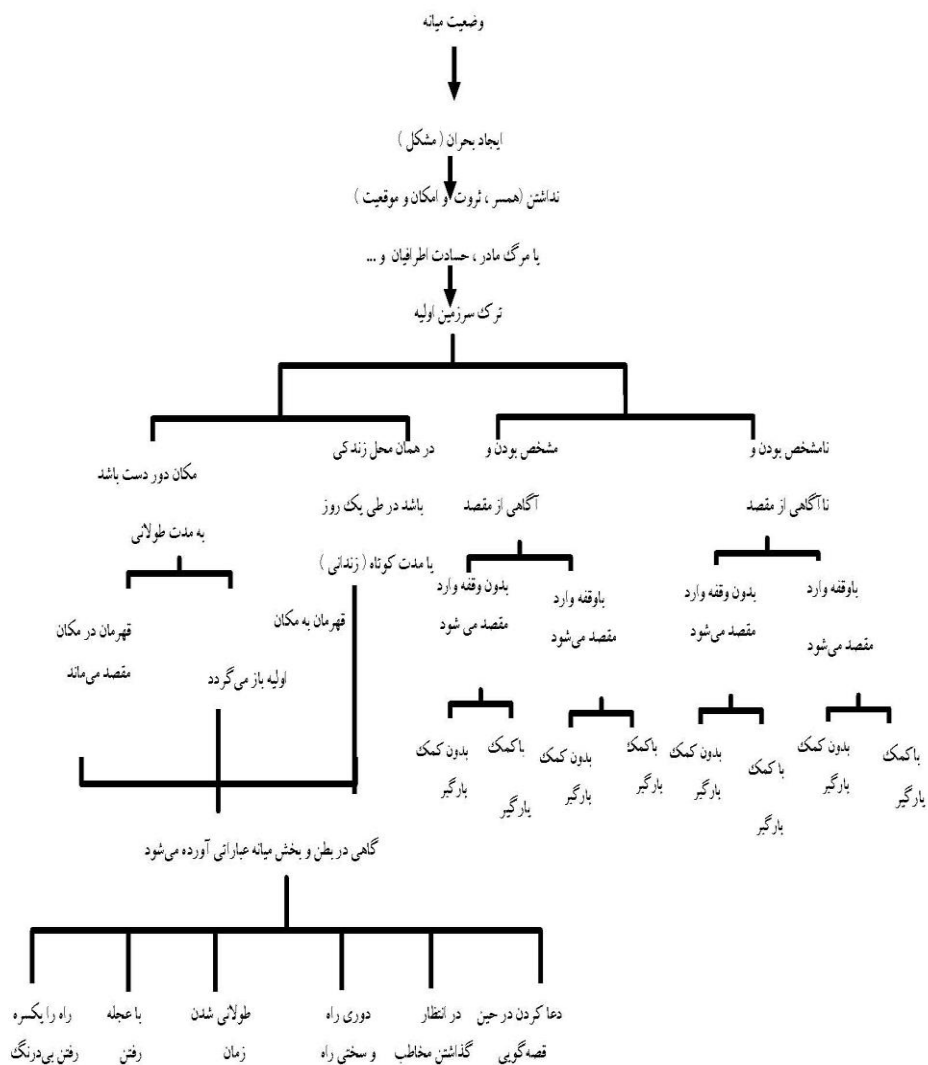
پس از ترک مکان اولیه زمانی که قهرمان قدم در راهی می‌گذارد راوی به تناسب اتفاقاتی که رخ می‌دهد و طبق سلیقه خود از عباراتی استفاده می‌کند که به چند مورد اشاره می‌شود. گاهی برای در انتظار گذاشتن مخاطبان و طولانی نشان دادن زمان از

عبارت « ... بلی، بیرگون، ایکی، بیر هفته، ایکی هفته، دوز قیرخ گونه کیمی... » (برگردان: ... بله، یک روز، دو روز، یک هفته، دو هفته، درست چهل روز...) استفاده می‌کند. گاهی برای دوری و سختی راه عبارت « ... کیشی آز گئتدی، اوز گئتدی دره تپه دوز گئتدی... » (برگردان: ... مرد کم رفت و با مهارت رفت و دره و تپه را درست رفت...) را به کار می‌برد. گاهی برای طولانی شدن زمان از عبارت «... آی اولدو و ایل دوندو...» (برگردان: ... ماه گذشت و سال شد...) استفاده می‌کند. گاهی برای به سرعت و با عجله رفتن قهرمان عبارت «... تپه لردن یئل کیمی، دره لردن سنل کیمی، باده سرسر کیمی...» (... از تپه‌ها مانند باد، از دره‌ها مانند سیل و مانند باد سرسر می‌رفت...) را به کار می‌برد. گاه برای دعا کردن هنگام قصه‌گویی از عبارت «... او یاتمادی، صاباح آچیلدی، سیزین اوستونوزه خئیرلی صاباحلار آچیلسین...» (برگردان: ... او نخوابید، صبح شد، انشالله شما هم چندین صبح ببینید...) استفاده می‌کند. گاهی هم برای یکسره طی کردن راه بی‌درنگ عبارت «... منزیل به منزیل طی منازیل گونه بشش (اوچ و ... منزیل...» (برگردان: ... پنج، سه منزل را در یک روز طی می‌کرد...) را به کار می‌برد.

مشکلاتی که قهرمان قصه با آن مواجه می‌شود اغلب آگاهانه است؛ یعنی پیشاپیش به او اخطار داده شده است که در صورت رفتن در این راه با مشکلی روبه‌رو خواهد شد که باید برای رفع آن اقدامی کند. البته این مشکل تنها با جنگیدن و کشتن و به خطر انداختن جان قهرمان همراه نیست؛ بلکه می‌تواند به صورت بیماری صعب، دستیابی به پاسخ یک سؤال رمزگونه، گفتن دروغ شاخ‌دار برای رسیدن به معشوق و ... باشد؛ مثلاً در افسانه «گلی و سیناور» قهرمان قصه برای دستیابی به پاسخ سؤالاتی، دچار مشکل و سختی می‌شود (این افسانه به صورت داستان در داستان است). آگاهی قهرمان قصه از مشکلات و سختی‌های راه می‌تواند توسط یک نیروی هدایتگر در قالب پیری دانا و فرزانه یا دو پرندۀ سخنگو باشد یا حتی بدون هدایت‌کننده‌ای خاص به مقصد نهایی خود برسد. در هر حال، قهرمان داستان که نماد کامل خیر و نیکی است باید با شر و پلیدی مبارزه کند تا بر نظم اولیه‌ای که از بین رفته است نزدیک شود. دیو را می‌کشد، خواهر خونخوار را از بین می‌برد، بیماری شاه یا دختر شاه را درمان می‌کند، بر شاه غلبه

می‌کند و ... و از آن جایی که قهرمان افسانه شکست‌ناپذیر و پیروز میدان است، هیچ افسانه‌ای بدون قهرمان پیروز، معنا ندارد. به همین منظور در این مرحله پس از درگیری‌ها، قهرمان به مرحله گره‌گشایی می‌رسد و همه ابهامات برایش روشن و آشکار می‌شود.

همان‌طور که پیش‌تر ذکر شد، قسمت اعظم افسانه‌های آذربایجان را حوادث ماورائی دربرمی‌گیرد. این حوادث در بخش میانه قصه نمود پیدا می‌کند؛ زیرا قهرمان برای رسیدن به خواسته‌اش (به‌دست آوردن همسر، ثروت، مقام) تصمیم به ترک مکان اولیه می‌گیرد و تا زمانی که به مقصد برسد با حوادث و مشکلاتی مواجه می‌شود که برای رفع آن، گاه به کارهای خارق‌العاده‌ای دست می‌زند که خلاف عادت است و از عهده هر کسی بر نمی‌آید. اما از آن جایی که قهرمانان قصه ساختاری جدا از جامعه دارند و دارای قدرتی بیش از دیگران هستند قادرند به کارهای خارق‌العاده دست بزنند. برای نمونه، فهم زبان حیوانات، تبدیل شدن اشیا به طلا و سنگ، تبدیل شدن انسان به حیوان، ناپدید شدن از چشم دیگران، شکستن طلسم، سوار بر قالیچه پرنده شدن، طی الارض و همچنین در افسانه‌های عامیانه آذربایجان حوادث خارق‌العاده به‌صورت خلق‌الساعه رخ می‌دهند؛ یعنی زمینه‌چینی مناسبی برای این رخدادها نمی‌شود؛ مثلاً در افسانه «هفت کفش آهنی، هفت عصای آهنی» پسری است که برای در امان ماندن از حوادث در جلد مار می‌رود و همسرش چون این قضیه را نمی‌داند با سوزاندن جلد مار، شوهر خود را برای مدت طولانی از دست می‌دهد. به طوری که برای پیدا کردن او مجبور می‌شود هفت کفش آهنی و هفت عصای آهنی تهیه کند. یا در افسانه «ملک محمد»، دیوی پیدا می‌شود که هر شب سیبی زرین می‌دزد. همچنین، در افسانه «ملک جمشید» مرغ خندان است که به زبان آدمیزاد حرف می‌زند.



نمودار ۲: نمودار وضعیت میانه

۳-۳. وضعیت پایانی (نتیجه و پیامد حادثه یا حوادث)

رفع مشکلات و موانع، پایان افسانه نیست؛ بلکه آغازی است برای رسیدن به مقصود نهایی و دستیابی به پاداش مانند «به‌دست آوردن حکومت و پادشاهی، ازدواج با دختر پادشاه و ...». در افسانه «فاطمه زیبا» قهرمان اصلی در پایان، هم ماه بر پیشانی دارد و زیبایی‌اش دو چندان می‌شود، هم پسر پادشاه با او ازدواج می‌کند. در این مرحله قهرمان نظم را برقرار می‌کند و پاداش اعمال و افکار خود را می‌بیند و با بازگشت او از مکان مقصد به مکان اولیه‌اش به سعادت و خوشبختی دست می‌یابد. البته گاهی پیش می‌آید که قهرمان در مکان مقصد به سعادت می‌رسد و دیگر به سرزمین اولیه باز نمی‌گردد؛ مانند افسانه «گل و نسترن» و «پری خانم».

در بخش پایانی افسانه‌های آذربایجان به فراخور قصه، عبارات پایانی همچون عبارات آغازین آورده می‌شود که مملو از کنایات و اصطلاحات شیرین، بدیع، زیبا و خاص است. اساساً عبارات پایانی افسانه‌های آذربایجان ویژگی‌های خاصی دارند و با قصه‌های دیگر ملل متفاوت هستند؛ به طوری که هنرمندان مردمی و قصه‌گویان آذربایجانی بخش پایانی قصه‌ها را طوری بیان می‌کنند که شنوندگان خود را راضی و مسرور روانه منزل کنند. بنابراین تنوع عبارات پایانی در این قصه‌ها نیز قابل توجه است.

عبارات پایانی همچون عبارات آغازین با نثر مسجع و نوعی وزن و موسیقی کلامی همراه شده است. «... هر یانیمیز داغ اولسون، گونلریمیز آغ اوسون، من ناغیلی قورتاردیم، ائشیدنلر ساغ اولسون» (سیداف^۱، ۱۳۸۸: ۲۴۴) (... هر طرف‌مان پر از کوه باشد، روزگارمان خوش باشد. من قصه را تمام کردم، شنوندگان سلامت باشند). اغلب شباهت‌هایی در عبارات پایانی وجود دارد که تنها در چند جمله می‌تواند با یکدیگر متفاوت باشد؛ مانند: «... اونلاریئدی، ایچدی، دؤوران سوردو لر، سیزلرده کاما چاتاسیز، ساغ اولاسیز» (عبادی، ۱۳۹۱: ۲۳/۱) (برگردان: ... آن‌ها خوردند و نوشیدند و حکومت کردند، شما هم به آرزوهایتان برسید، سلامت باشید).

«... اونلاریئدیلمر، ایچدیلمر، یئرله کئچدیلمر، سیزده یئین ایچین سالامات قالین» (همان، ۹۸) «... آن‌ها خوردند و نوشیدند و از دنیا رفتند، شما هم بخورید و بیاشامید و سلامت بمانید».

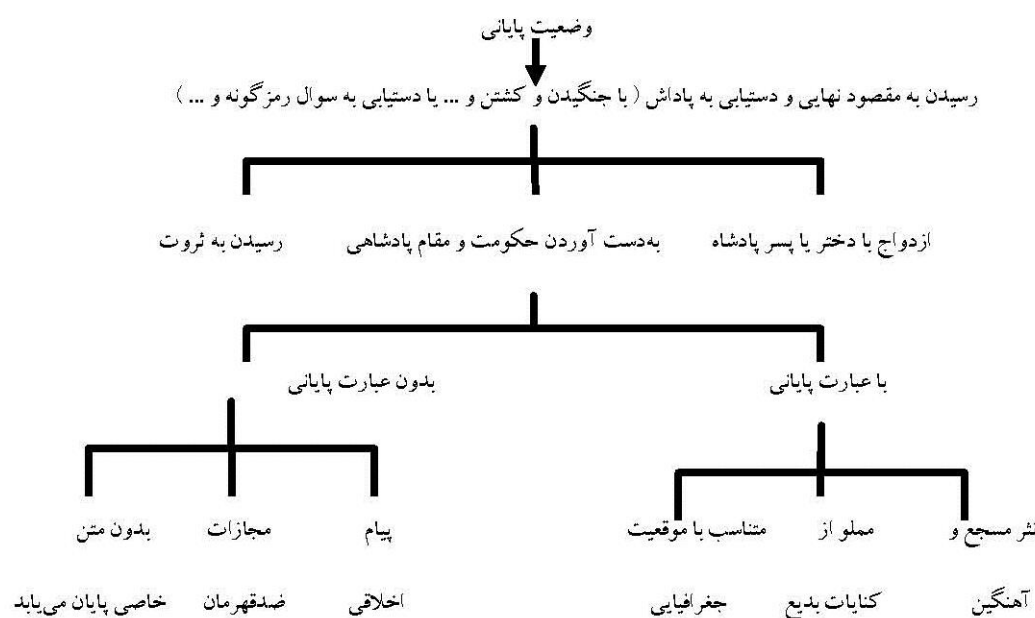
گاهی به جای عبارات پایانی پیام اصلی قصه آورده می‌شود؛ مانند: «... چون کی اؤز الی ایله قاز انماییب آتا مالینا گؤز تیکنلر آخیردا بدبخت اولارلار» (عبادی، ۱۳۹۱: ۲۱/۲) (برگردان: ... زیرا کسانی که خودشان زحمت نکشند و چشمشان به مال پدر باشد عاقبت بدبخت خواهند شد) و یا «... در دنیا دانستن هر زبانی بهتر از هزار پادشاهی است» در افسانه «اسکندر زبان پرندگان را یاد می‌گیرد».

گاه در پایان قصه عواقب بد ضدقهرمان آورده می‌شود و قصه بدین گونه پایان می‌یابد. «... پادشاه اوساعات امرائله دی. جلادلارائله اورداجا همین قیلینجیلا دارغانین بوینونو ووروب جهنمه واصل ائله دیلر» (عبادی، ۱۳۹۱: ۶۲/۲) (برگردان: ... پادشاه همان ساعت دستور داد، جلادها همان جا با شمشیر گردن داروغه را زدند و او را به جهنم فرستادند). گاهی قصه بدون عبارات پایانی و پیام اصلی و اخلاقی پایان می‌یابد. «... حمید کیشی شله سینی دالینا آلیب ائولرینه گئندی. تولکوده بالا لارنین یانینا قاجدی» (همو، ۱۳۸۷: ۱۲۵/۴) (برگردان: ... حمید وسایلش را پشتش انداخت و به خانه‌اش رفت. روباه هم پیش بچه‌هایش رفت).

گاه به علت موقعیت و مکان جغرافیایی آذربایجان عبارات پایانی نیز متناسب با آن آورده می‌شود. «... گویدن اوچ آلمادوشدو: بیرى منیم، بیرى قولاق آسانلارین، بیرى ده باجادیان باخانلارین» (عبادی، ۱۳۹۱: ۳۲/۵) (برگردان: ... از آسمان سه تا سیب افتاد، یکی برای من، یکی برای شنوندگان قصه، یکی هم برای کسانی که از سوراخ (روشنایی و نورگیر اتاق) نگاه می‌کنند).

از آن جایی که آذربایجان جزو مناطق کوهستانی است. آوردن عبارات پایانی متناسب می‌تواند شاهد این مدعا باشد. و یا (... موهای نامادری و خواهر ناتنی فاطمه خانم را به دم قاطر بستند و در دره‌ها و تپه‌ها رها کردند). افسانه «فاطمه زیبا» همچنین آوردن قاطر به جای اسب نشانی از کوهستانی بودن این سرزمین است.

آنچه در مورد پی‌رنگ افسانه‌های آذربایجان گفتنی است، این است که به‌جز وضعیت آغازین و پایانی به‌ویژه عبارات قالبی در آغاز و پایان افسانه‌ها، در بخش میانه، حوادث همیشه به‌طور حتم به‌صورت پی‌درپی نمی‌آیند تا کل افسانه را بسازند؛ بلکه ماجراها می‌توانند به‌صورت پس و پیش هم اتفاق بیفتند، بدون اینکه خللی به کل افسانه وارد شود؛ زیرا افسانه‌های آذربایجان از آشفتگی به سمت وحدت یا از پیچیدگی و سردرگمی به سوی سادگی و نظم در حرکتند و با توجه به شرایط اقلیمی، زبانی، بومی، باورها و اعتقاداتی که در میان مردم آن سرزمین وجود دارد، نمی‌توانند همه شرایط موجود در پی‌رنگ را مرحله به مرحله طی کنند. با بررسی پی‌رنگ این نوع افسانه‌ها می‌توان گفت عموماً رابطه علی قصه‌های عامیانه آذربایجان ضعیف است. در این نوع قصه‌ها بی‌ارادگی انسان در مقابل تقدیر چنان است که گویی تقدیر ریشه علی همه حوادث به‌شمار می‌رود. در افسانه «فاطمه زیبا» که برای رشتن پنبه بالای تپه‌ای رفته بود، وقتی باد پنبه‌های او را به خانه پیرزن می‌برد و با تعریفی که فاطمه از پیرزن می‌کند بر اثر توصیه‌های پیرزن زیبایی‌اش دوچندان می‌شود؛ ولی برای خواهر ناتنی‌اش وضعیت عکسی اتفاق می‌افتد. یعنی سعادت فاطمه زیبا از همان ابتدا رقم خورده است یا بی‌توجهی به رابطه علی در افسانه‌های عامیانه به گونه‌ای دیگر رقم می‌خورد. در افسانه عامیانه «رفیق خوب و رفیق بد» وقتی رفیق خوب وارد غاری می‌شود و حرف‌های حیوانات را می‌شنود که به ثروتمند شدن او منجر می‌شود و سرانجام به مقام پادشاهی می‌رسد. ولی رفیق بد در همان مکان مورد سوء ظن حیوانات وحشی قرار می‌گیرد و کشته می‌شود. اما در آخر مشخص نمی‌شود چرا حیوانات در ابتدا با حس شامه قوی خود نمی‌توانند بوی رفیق خوب را تشخیص دهند؛ ولی در مورد رفیق بد یادشان می‌افتد کسی به حرف‌های آن‌ها گوش داده است. اصولاً منطق حرف زدن حیوانات و فهمیدن انسان‌ها روشن نیست.



نمودار ۳: نمودار وضعیت پایانی

۴. خلاصه افسانه «پری خانیم» (پری خانم)

یکی بود یکی نبود پادشاه و وزیری بودند که فرزند نداشتند. روزی درویشی به آن‌ها سیبی داد. پس از خوردن سیب همسران آن‌ها صاحب فرزند پسر شدند. روزی پسر پادشاه لباس پهلوانی را که پدرش هدیه داده بود پوشید و از جیبش عکس دختری را بیرون آورد، عاشق او شد؛ اما پدرش گفت: «او دختر شاه پریان است». من هم روزی عاشق او شده بودم؛ ولی با ازدواج ما موافقت نکردند. با وجود مخالفت‌های پادشاه دو پسر برای یافتن دختر به سرزمینی رفتند که پادشاه آنجا به آن‌ها کمک کرد؛ اما بر اثر طوفان دو پسر یکدیگر را گم کردند. پسر پادشاه برای یافتن غذا وارد بیشه‌ای شد. ناگهان یک «قاییش بالدير» (موجودی افسانه‌ای که وقتی می‌چسبد جدا نمی‌شود)، روی گردنش پرید و پسر پادشاه هر چقدر تلاش کرد، نتوانست آن را از خود جدا کند؛

خسته شد و در زیر درختی دراز کشید. در همین موقع سه کبوتر روی درخت نشسته بودند و با یکدیگر صحبت می‌کردند که این پسر برای رهایی از این موجود باید از درخت خاردار که آن طرف است شاخه‌ای ببرد. پس از رهایی پسر از دست آن موجود، وارد قلعه‌ای شد و خواهر ناتنی دختر شاه پریان را دید که دیو او را اسیر کرده است. قهرمان با کمک دختر شیشه‌ عمر دیو را شکست و به سرزمین دختر شاه پریان رفت. در آنجا پس از پیدا شدن پسر وزیر، هر دو با دختران وزیر و پادشاه ازدواج کردند و به دیدن پدرانشان رفتند و دیدند پدرهایشان از شدت گریه نابینا شده‌اند. دختر شاه پریان دارویی داشت که وقتی به چشم‌های آن‌ها مالید بینا شدند. پادشاه چهل روز و چهل شب برای آن‌ها عروسی بر پا کرد. آن‌ها خوردند و نوشیدند و حکومت کردند. شما هم به مراد دلتان برسید و سلامت باشد (عبادی، ۱۳۹۱: ۲۳/۱).

۴-۱. وضعیت آغازین: روال عادی در عبارت آغازین: بیری واریدی، بیری یوخ ایدی (یکی بود، یکی نبود) قصه با عبارت قالبی شروع می‌شود و شخصیت‌های اصلی و فرعی وارد قصه می‌شوند و هنوز کنش و واکنشی صورت نگرفته است. پادشاه و وزیری بودند. آن‌ها بچه‌دار نمی‌شدند. روزی درویشی به در خانه پادشاه آمد. «سببی به پادشاه و وزیر داد که هر کدام نیمی از آن سیب را با همسرانشان بخورند تا صاحب فرزند شوند.

زندگی در آغاز به علت نداشتن فرزند برای پادشاه و وزیر خوشایند نبود؛ اما پس از اینکه هر دو صاحب پسرانی شدند، خوشبختی به آن‌ها روی آورد. این مراحل همه مربوط به مرحله آغازین است؛ زیرا هنوز قهرمان قصه متولد نشده و نظم مختل نشده است تا کنشی صورت گیرد. حالت وصفی قصه: پسر پادشاه عاشق عکس دختر شاه پریان می‌شود. «این پسر از فکر و خیال چهره‌اش زرد شده بود»، «پادشاه دید که پسرش هر روز لاغرتر می‌شود و ...».

۴-۲. وضعیت میانه: بر هم خوردن نظم و اعتدال قصه: «صندوق را باز کردند. دیدند که داخل صندوق یک لباس زیبای پهلوانی است. پسر پادشاه لباس را پوشید و دست در جیبش کرد و دید عکس یک دختر است»، «عقل از سرش پرید. یک دل نه، هزار دل عاشقش شد». آرامش قهرمان از بین می‌رود و درگیر ماجرا می‌شود و از خود واکنش

نشان می‌دهد که ترک سرزمین اولیه و حرکت به سوی مکانی نامعلوم است. پسر پادشاه، الهوردی‌خان برای پیدا کردن دختر شاه پریان علی‌رغم مخالفت‌های پدر، سرزمین اولیه را ترک کرد و به سرزمینی دیگر وارد شد که به کمک پادشاه و راهنمایی پیرمرد عابد نسبت به مکان اصلی - که سرزمین شاه پریان است - آگاه می‌شود. «پادشاه از او پرسید: آیا سرزمین شاه پریان را می‌شناسی؟». پیرمرد گفت: «من خودم زمانی که جوان بودم به آنجا رفته‌ام، کار سختی است. بین ما و آن‌ها رودخانه‌ای است ...». خودش راه مناسب را نشان داد و گفت: «وقتی که آفتاب طلوع کرد بروید. البته یک کشتی هم درست کنید». هدایتگر اول پادشاه و پیرمرد عابد هستند که کمک و راهنمایی می‌کنند. هدایتگر دوم سه کبوترند که راه‌هایی پسر پادشاه را از «قاییش بالدیر» (موجود افسانه‌ای که وقتی می‌چسبد جدا نمی‌شود) نشان می‌دهند.

گاهی در بخش میانه هم حالت وصفی بنا به ماجرای قصه وجود دارد. «دختر دید پسری بالای سرش ایستاده است. پسر چه پسری، نخور، ننوش، فقط به خط و خال و چهره همچون گلش نگاه کن»، «پسر، خیلی زیبا بود».

درگیری بین قهرمان و ضدقهرمان (دیو) برای رسیدن به هدف اصلی است؛ مانند شکستن شیشه عمر و گوش ندادن به التماس‌های او، زیرا در مقابل زشتی و پلیدی نباید تسلیم شد و عجز و لایه آن‌ها را باور کرد. همچنین نجات دختر وزیر از دست دیو.

زمانی که پسر پادشاه از دختر شاه پریان خواستگاری می‌کند مادر دختر با آوردن این بهانه «من دختر به آدمیزاد نمی‌دهم» گاهی در روند قصه ایجاد می‌کند؛ اما با ماجراهای بعدی و اصرار وزیر، مادر دختر پریان به این ازدواج رضایت می‌دهد. مشکل و گره بعدی که پسر پادشاه بار دیگر گریبان‌گیرش می‌شود، آمدن برادر دیو برای گرفتن انتقام برادرش است که سرانجام به دست پریان از چاه نجات می‌یابد. در این مرحله الهوردی‌خان که پسر پادشاه بود بر دیو و قاییش بالدیر پیروز می‌شود.

۴-۲-۱. حوادث ماورائی: «در همین زمان قاییش بالدیر» (موجود افسانه‌ای که وقتی می‌چسبد جدا نمی‌شود) پدید روی گردنش. پسر پادشاه هر چقدر تلاش کرد نتوانست آن را از خود جدا کند. سه کبوتر که خواهر بودند و خواهر بزرگ به خواهر کوچک

گفت: «ای خواهر می‌دانی این پسر پادشاه اصفهان است»، «ای پسر پادشاه در مقابله یک درخت خاردار پیدا می‌شود باید یک شاخه از آن ببری، آن وقت قاییش بالدیر از روی گردنت می‌افتد و می‌رود». «من دختر پادشاه پریانم، اسمم نارخانم است ... یک دیو مرا دزدید و آورد به این جا و زندانی کرد».

«پسر پادشاه به قصد گردش وارد باغ شد ...، برادر دیوی که کشته بود، مدتی بود که دنبالش می‌گشت. به همین خاطر بود که او را با پنجه‌اش بلند کرد و به طرف آسمان برد».

بنا کردن چشم‌های پادشاه و وزیر توسط داروی دختر شاه پریان. «دختر شاه پریان دید که چشم‌های پادشاه و وزیر کور شده. از جیش شیشه‌ای درآورد و از داروی داخل شیشه به چشم‌هایشان مالید و آن‌ها بنا شدند» (عبادی، ۱۳۹۱: ۱/۱).

«قاییش بالدیر» در افسانه‌های آذربایجان موجودی افسانه‌ای، لاغر و قوی است و وقتی بچسبد جدا نمی‌شود. مشابه آن در اسطوره‌ها و داستان‌های ایرانی به نام دوالپاست. موجودی که به ظاهر بدبخت و زبون است که به راه مردم می‌نشیند و نوحه و گریه‌ای سر می‌دهد که دل سنگ به ناتوانی او رحم می‌آورد. وقتی که سبب اندوه او را بپرسند، گوید بیمارم و کسی نیست مرا به خانه‌ام برساند. عابر چون گوید بیا تو را کمک کنم، دوالپا بر گردن عابر بنشیند و پا‌های تسمه‌مانند چهل متری را که زیر بدن پنهان کرده است بگشاید و دور بدن عابر پیچید و استوار کند که عابر را تا پایان عمر از دست او خلاصی نباشد. دوالپا در زبان فارسی مصداق آدم‌های سمجی است که به هر دلیل به حق یا ناحق به جایی می‌چسبند و بدون توجه به تاریخ مصرف خود آنجا را رها نمی‌کنند.

زمان در قصه‌های آذربایجان تابع منطق خاصی نیست و گاه پس از گذشت صد سال، تغییری در روحیه، چهره و حتی شیوه گفت‌و شنود قهرمان‌ها دیده نمی‌شود. آن‌ها به هیچ دوره خاصی تعلق ندارند؛ اما در تمامی دوره‌ها دیده شده‌اند. در افسانه «شاه و وزیر» شاه لباس پهلوانی به پسرش هدیه می‌دهد که در جیب آن عکس دختر شاه پریان است. پسر با دیدن آن عکس عاشق دختر می‌شود و تصمیم می‌گیرد او را بیابد و با او ازدواج کند. اما پادشاه می‌گوید: «من هم زمانی آن دختر را می‌خواستم؛ ولی مادر پریزاد

گفته بود دختر به آدمیزاد نمی‌دهد. من هم منصرف شدم؛ یعنی در جوانی عاشق پریزادی بوده است و آن پریزاد تغییری نکرده و پسر پادشاه پس از سال‌ها عاشق او شده است.

۴-۳. وضعیت پایانی: پس از پیدا کردن پسر وزیر توسط پسر پادشاه می‌بینیم تشابهی بین دو پسر پادشاه و وزیر با دو دختر پادشاه و وزیر پریان وجود دارد که در نهایت به ازدواج آن‌ها منجر می‌شود. پس از رفع موانع و مشکلات و بازگشتشان به مکان اولیه و درمان نابینایی پادشاه و وزیر به دست دختر شاه پریان، نظم و اعتدال از دست رفته بازمی‌گردد و دو پسر پادشاه افکار و اعمال خود را می‌بینند. عبارت پایانی: «اونلار یئدیلر، دؤوران سوردولر، سیزده مرادیزا یئتیشین و سالامات قالین» (برگردان: آن‌ها خوردند و حکومت کردند، شما هم به مراد دلتان برسید و سلامت باشید).

۵. خلاصه افسانه «سخت‌تلی قیز» (دختر سخت‌تمند)

در زمان‌های قدیم پادشاهی بود که ثروت زیادی داشت. روزی از روی غرور به وزیرش گفت: «آیا بخشنده‌تر از من روی زمین کسی هست؟» وزیر گفت: «بله پادشاهی است که دختر است و بسیار ثروتمند و بخشنده است». پادشاه گفت: «برویم و او را ببینیم». وقتی آن‌ها پادشاه دختر را دیدند، گفتند: «می‌خواهیم راز ثروتمند شدن تو را بدانیم». دختر گفت: «برای فهمیدن راز من باید به فلان شهر بروی و از مردی که کنار بازار نشسته و طلا را در هاونگ می‌کوبد و به هوا پخش می‌کند بفهمید». آن‌ها پیش مرد رفتند و رازش را پرسیدند. او هم گفت: «باید به فلان شهر بروید و راز مرد پنبه‌دوز را که یک سوزن به زانو و یک سوزن به زبانش می‌زند بفهمید».

آن‌ها پیش مرد پنبه‌دوز رفتند و او هم گفت: «برای فهمیدن راز من باید پیش پسر کوری بروید که آخ - اوف می‌کند و بر سرش می‌زند». آن‌ها پیش پسر کور رفتند. پسر گفت: «دیگر از درد کشیدن خسته شده‌ام و می‌خواهم رازم را بگویم». من پسر فقیری بودم. روزی پیرمردی نزد من آمد و گفت: «می‌خواهم به تجارت بروم و تو را هم با خود ببرم»، من هم پذیرفتم. ما به راهی رفتیم که پر از گنج بود. اسب‌ها را پر از بار طلا

کردیم و برگشتیم. من هیچ طلایی به او ندادم. ناگهان تشنه شدم. وقتی آب خوردم و سرم را بلند کردم، دیگر چشمهایم نمی‌دید. از آن موقع به دلیل طمع و ظلمی که کردم، آخ- اوف می‌کنم و بر سرم می‌زنم.

سپس پیش مرد پینه‌دوز رفتند و راز پسر کور را گفتند. او هم گفت: «من جوان پینه‌دوز و فقیری بودم، روزی مردی آمد که کفشم را وصله کن و در مقابل آن یک سکه طلا به من داد». گفت: «از این پس هر روز کفشی برای تعمیر می‌آورم و یک سکه به تو می‌دهم». از این طریق ثروتمند شدم. اما به کار مرد شک کردم و پیش پادشاه رفتم و ماجرا را گفتم. پادشاه هم مأمورانی برای دستگیری مرد فرستاد. موقعی که خواستند او را بگیرند، کبوتری شد و پرواز کرد و روی درختی نشست و گفت: ای پینه‌دوز ناسپاس! من می‌خواستم تو را ثروتمند کنم». من از کار خود پشیمان شدم و برگشتم و دیدم تمام طلاها به آهن تبدیل شده است. به همین خاطر یک سوزن به زانو می‌زنم که ای کاش پایم می‌شکست و پیش شاه نمی‌رفتم و یک سوزن به زبانم می‌زدم که ای کاش زبانم بند می‌آمد و رازم را نمی‌گفتم. پس از آن نزد پیرمردی که طلا را در هاوونگ می‌کوبید و در هوا پخش می‌کرد، رفتند و راز مرد پینه‌دوز را تعریف کردند. مرد گفت: «من از بیشه‌ای می‌رفتم. دو مار سفید زیبا و سیاه زشت دیدم؛ سنگی برداشتم و به مار سیاه زدم، ولی به مار سفید اصابت کرد و مار را زخمی کرد سپس دو مار قوی دور دست‌هایم حلقه زدند و گفتند: «پادشاه ما می‌خواهد تو را ببیند و پاداش بدهد. چون تو مار سفید را که دختر پادشاه است زخمی کردی و ناموس او را از دست مار سیاه نجات دادی». پادشاه گفت: «هر چه می‌خواهی بگو». من گفتم: «یکی از اتاق‌هایت را به من بده». من سی و نهمین اتاق را خواستم که پر از اشیای قیمتی بود». از آن جایی که من فرد تقریباً پولداری بودم، دوستانی اطراف خود داشتم که وقتی فهمیدند فقیر شدم همه مرا تنها گذاشتند و کمکی به من نکردند. حالا دوباره ثروتمند شدم و هر روز طلاها را در هاوونگ می‌کوبم و به هوا پخش می‌کنم تا آن‌ها ببینند و دق کنند. پادشاه و وزیر پیش پادشاه دختر رفتند و راز مرد را به او گفتند. دختر هم راز خود را گفت: «من فقیر بودم و با خود فکر می‌کردم اگر روزی پولدار شوم به فقرا کمک کنم». روزی پیرمردی به من گفت: «ناراحت نباش، برو علف‌هایی را که پایین کوه است بکن و در آب رودخانه‌ای

که قرمز است، بزن. پس از آن علف را به هر مسی بزنی به طلا تبدیل می‌شود». از آن موقع من این کار را انجام می‌دهم و ثروتم را به فقرا می‌بخشم». پادشاه گفت: «بیا با هم ازدواج کنیم و ثروتمان را روی هم گذاشته و به فقرا ببخشیم». دختر پذیرفت. آن‌ها چهل روز و چهل شب عروسی برپا کردند و سپس ثرویشان را به فقرا بخشیدند (همان، ۵۶-۶۸).

۵-۱. وضعیت آغازین: روال عادی در عبارت آغازین: قدیم زمانلاردا (در زمان‌های قدیم) قصه در همان ابتدا با حالت وصف و وضعیت شخصیت‌ها آغاز می‌شود. «در یک مملکت پادشاهی باشکوه و شهرت وجود داشت. در گنجینه او طلا و نقره، لعل و جواهرات، آن قدر زیاد بود که حساب و کتاب نداشت. این پادشاه عمارتی داشت. روزی چهل پول نقره می‌بخشید». بنابراین، جهان بر وفق مراد قهرمان بود.

۵-۲. وضعیت میانه: بخش میانه این افسانه به صورت داستان در داستان است و در هر قصه گره و مشکلی وجود دارد؛ اما اولین گرهی که نظم و اعتدال قصه را بر هم می‌زند باعث می‌شود قهرمان تصمیم به ترک سرزمین اولیه‌اش بگیرد. «وزیر گفت: پادشاه به سلامت، از مملکت تو آن طرف‌تر یک پادشاهی هست، آن هم دختر است. او از تو بخشنده‌تر و ثروتمندتر است. عمارت تو چهل در دارد، عمارت او هم ... وزیر هر چه می‌خواهد بشود. باید بروم و او را ببینم. حاضر شو برویم».

در این مرحله گره‌گشایی اول منوط به گره‌گشایی‌های مشکلات بعدی است؛ یعنی قهرمان پس از ترک مکان اولیه بلافاصله وارد مکان مقصد می‌شود؛ ولی گشایش کار خود را نمی‌یابد و باید مکان مقصد را هم به مکان دیگر ترک کند (داستان در داستان). در قسمت اصلی قصه، دختر سخاوتمند شرط گفتن راز خود را دانستن راز پیرمردی می‌داند که طلا را در هاوونگ می‌گذارد و می‌کوبد و به هوا پخش می‌کند. قهرمان برای فهمیدن راز پیرمرد مجبور می‌شود مکان مقصد را هم ترک کند و به مکانی که پیرمرد هست برود تا خلل و نظمی که سعادت او را دچار تزلزل کرده است، به دست آورد. اما پیرمرد شرط گفتن رازش را دانستن راز مرد پینه‌دوزی می‌داند که موقع پینه کردن کفش یک سوزن به زانو و یک سوزن به زبانش می‌زند. وقتی قهرمان نزد پینه‌دوز می‌رود او نیز شرطی برای گفتن رازش می‌گذارد که باید قهرمان، راز پسر کوری را که

هر روز بر سرش می‌زند و آخ - اوف می‌کند بفهمد. در این مرحله قهرمان پس از فهمیدن راز پسرک‌ور به سوی مرد پینه‌دوز می‌رود و پس از فهمیدن راز او نیز نزد پیرمردی که طلا را در هاونگ می‌کوبد، می‌رود و راز او را نیز متوجه می‌شود و در نهایت به مکان مقصد که دختر سخاوتمند در آن است می‌رود. در این جا همه گره‌ها بدون درگیری، کشتن و جنگیدن گشایش می‌یابد. تنها سختی راه می‌تواند مشکلاتی را ایجاد کند و قهرمان بیشتر شنونده است تا اینکه بخواهد واکنشی نشان دهد. به هر حال، با گفتن راز پیرمرد، دختر سخاوتمند نیز راز خود را می‌گوید و گره‌گشایی نهایی صورت می‌گیرد.

۵-۲-۱. **حوادث ماورائی:** داستان دختر سخاوتمند: پیرمرد نقش هدایتگر دختر را داشت. «پیرمرد پس از صحبت‌های من گفت: در فلان کوه یک علف روئیده، آن علف را می‌آوری، انتهای کوه یک چشمه‌ای هست که آبش قرمز است و آن علف را با آب آن چشمه هم می‌زنی، پس همین آب درست‌شده را به هر مسی بمالی به طلا تبدیل خواهد شد».

داستان پیرمردی که طلا در هاونگ می‌کوبید و در هوا پخش می‌کرد: «یک دفعه دیدم که دو مار قوی هر کدام به دور دست‌هایم حلقه زدند و زبان به سخن باز کرده و گفتند: مار سفیدی که زخمی کردی دختر پادشاه ماست. پادشاه ما را فرستاده که تو را نزد او ببریم ... پادشاه مارها مرا با دو مار همراه کرد و چهل کلید داد و گفت: برو، اتاق‌ها را باز کن. هر کدام را پسندیدی، بردار ... در اتاق چهلیم چه هست؟ مارها گفتند: در آنجا چهل آسیاب است، هر کدام شیء قیمتی و باارزش آسیاب می‌کند. یک جفت طلا، یک جفت نقره ...».

داستان پینه‌دوز: «همین آدم هر روز کفشی می‌آورد که نمی‌دانم به آن میخ بزن یا به این وصله بزن. هر دفعه هم یک سکه طلا می‌داد» یا «همین که مأموران خواستند او را بگیرند، تبدیل به کبوتری شد و پرواز کرد و بر روی یک درخت نشست ... بعد از اینکه مأموران پادشاه رفتند، برگشته و دیدم که تمام طلاها تبدیل به آهن شده‌اند».

داستان پسر کوری که به سر خود می‌زد و آخ - اوف می‌گفت: «در مقابلمان سه راه جدا نمایان شد. راه اول سفیدرنگ و راه دوم سیاه‌رنگ و راه سوم زردرنگ به‌نظر

می‌رسید»، «مقداری از راه زرد را رفته بودیم که در مقابلمان گنج طلا ظاهر شد. در آن جا آن قدر طلا، نقره، لعل و جواهرات بود که اگر هم بار هزار اسب می‌کردی باز هم نیمی از آن باقی مانده ...». همچنین، «از شدت تشنگی کم مانده بود جگرم آتش بگیرد. ... پیرمرد در همان نزدیکی آب را به من نشان داد. رفتم و تا می‌توانستم، آب خوردم. وقتی بلند شدم هر دو چشم‌هایم دیگر نمی‌دیدند».

ویژگی قهرمان این افسانه تا حدودی به قهرمان افسانه جیحون شباهت دارد که هر دو قهرمان بیشتر کنشگر هستند و واکنشی که درگیری و ستیزه به دنبال داشته باشد انجام نمی‌دهند. جیحون به کمک پیرمرد کارها را پیش می‌برد و قهرمان اصلی (پادشاه) قصه دختر سخاوتمند هم با شنیدن صحبت‌های قهرمان هر داستان به مقصود خود می‌رسد. درواقع، در بخش میانه داستان‌هایی که آورده شد خود دارای قهرمانی است که به روند داستان کمک می‌کند؛ ولی همه آن‌ها زیرمجموعه داستان اصلی قهرمان (پادشاه) و دختر سخاوتمند هستند. قهرمان اصلی این افسانه پادشاه است؛ اما به دلیل داستان در داستان بودنش دارای چند قهرمان و چند مکان اولیه و مقصد است و به افسانه گلی و سیناور شباهت دارد.

۵-۳. وضعیت پایانی: قهرمان پس از فهمیدن راز دختر سخاوتمند با او ازدواج می‌کند و ثروت‌هایشان را در راه فقرا می‌بخشد و به این وسیله نظم و اعتدال از دست رفته دوباره بازمی‌گردد و با بخشیدن ثروتشان به فقرا قصه پایان می‌یابد؛ یعنی بدون عبارت پایانی قصه به نتیجه نهایی خود می‌رسد. بنابراین، داستان‌های متفاوتی که در بخش میانی اتفاق افتاد، باعث شد قهرمان قصه تنها نقش شنونده داشته و پیام‌آور باشد و همین طور، روبه‌رو شدن با مشکلات و سختی‌ها به آشکار شدن راز دختر سخاوتمند منجر شد. به هر حال، قهرمان بیشتر نظاره‌گر بود تا اینکه از خود واکنشی نشان دهد.

۶. خلاصه افسانه «شاهلاوزیر» (شاه و وزیر)

در زمان‌های گذشته، پادشاهی بود که سگ‌های وحشی نگه می‌داشت. وقتی نسبت به کسی خشمگین می‌شد آن‌ها را جلو سگ‌ها می‌انداخت. روزی پادشاه گفت: «کسی که خضر نبی را به من نشان دهد، به او انعام زیادی خواهم داد». شخصی به نام احمد که

مرد فقیری بود، نزد شاه رفت و گفت: «من می‌توانم این کار را انجام بدهم. اما اول نیمی از پاداش را به من بده و چهل روز هم به من فرصت بده!»؛ اما در این مدت کاری انجام نداد. روز چهارم نزد پادشاه رفت و حقیقت ماجرا را گفت. پادشاه سه وزیر داشت. وزیر اول گفت: «او را باید دو شقه کنی». وزیر دوم گفت: «باید او را به دم قاطر بست و روانه کوه و تپه‌ها کرد». وزیر سوم گفت: «او را آزاد کنید، زیرا مردانه تقصیرش را به عهده گرفت و این کار را به خاطر نجات خانواده‌اش انجام داده است». احمد در مورد هر سه گفت: «شبیبه اصل و نسبشان هستند». پادشاه گفت: «یعنی چه؟» احمد گفت: «وزیر اول پسر قصاب، وزیر دوم پسر رهمدار و وزیر سوم پسر وزیر عاقلی بوده است». هر سه وزیر حرف‌های او را تصدیق کردند. پادشاه به خاطر هوش بالای احمد از او خوشش آمد اما از طرفی چون پادشاه را فریفته بود فرمان داد او را زندانی کنند و جلو سگ‌ها بیندازند. احمد به وزیر گفت: «مرا نکش چون من زبان تمام حیوانات و پرنده‌ها را بلدم». وزیر گفت: «بگذار به پادشاه بگویم اگر راضی شد تو را نمی‌کشم». پادشاه راضی شد. وزیر گفت: «حالا زبان پرنده‌ها را به من بیاموز». احمد گفت: «من از ترس مرگ به تو گفتم زبان پرنده‌ها و حیوانات را بلدم؛ اما به تو می‌گویم که هر چقدر خدمت پادشاه را بکنی، سرانجام تو را خواهد کشت پس بیا سگ‌ها را به خودت بشناسان تا تو را نکشند». وزیر او را آزاد کرد. روزی پادشاه به وزیر گفت: «بیا شکار برویم». از دره و تپه‌ها گذشتند و به خرابه‌ای رسیدند. در خانه ویران‌شده دیدند که روی بام هر خانه یک جغد نشسته بود. پادشاه به وزیر گفت: «وزیر این‌ها چه می‌گویند؟». وزیر گفت: «این جغد به آن یکی می‌گوید دخترت را به پسر بده». پدر دختر می‌گوید: «می‌دهم، اما باید هفت ویرانه به من بدهی». پدر پسر می‌گوید: «پادشاه ما این طور که شروع کرده، هفت تا ویرانه که چیزی نیست، هفتاد ویرانه می‌دهم». پس از شنیدن این حرف‌ها پادشاه لباس مبدل پوشید و بین مردم رفت و متوجه شد که مردم از ظلم و ستم او در امان نیستند. پادشاه به قصر برگشت و دستور داد همه‌جا را آباد و به فقرا و مستمندان کمک کنند. پس از آن، مردم از او راضی و شادمان شدند. از آسمان سه سیب افتاد یکی برای من یکی برای شما و یکی برای قصه‌گو (همان، ۶۹ - ۷۶).

۱-۶. وضعیت آغازین: روال عادی قصه‌ها با عبارت «کنچمیش زامانلاردا بیر پادشاه واریریدی» (در زمان‌های گذشته پادشاهی بود) آغاز می‌شود. قصه با وضعیت و احوال شخصیت‌ها آغاز می‌شود که توأم با حالت وصفی است: «پادشاهی بود. او سگ‌های وحشی زیادی را نگه می‌داشت. وقتی که نسبت به افرادی خشمگین می‌شد، آن‌ها را جلو همین سگ‌ها می‌انداخت»، «احمد آدم فقیری بود، او هم خانواده پرجمعیتی داشت. خرجی خود و خانواده‌اش را به‌زور در می‌آورد». در این افسانه می‌بینیم که زندگی از همان ابتدا بر وفق مراد قهرمان اصلی نیست.

۲-۶. وضعیت میانه: درواقع، از همان آغاز نظم و اعتدال زندگی احمد از دست رفته است و گرهی در زندگی دارد. وقتی پادشاه پاداشی برای پیدا کردن خضر نبی می‌گذارد، آن را می‌پذیرد و در قبال دریافت نیمی از پاداش و مهلت چهل روزه حاضر می‌شود خضر نبی را پیدا کند. البته دغدغه فکری پادشاه برای پیدا کردن خضر نبی هم می‌تواند عاملی باشد برای نظم و اعتدال از دست رفته زندگی او. احمد در مدت مهلت تعیین‌شده خلاف واکنشی که باید مانند قهرمانان دیگر از خود نشان دهد، به زندگی توأم با خوشی موقت ادامه می‌دهد. وقتی پادشاه دلیل کار را از او می‌پرسد، واقعیت را می‌گوید و خود را برای مجازات آماده می‌کند. بنابراین، هر کدام از سه وزیر پادشاه مجازاتی را برای قهرمان در نظر می‌گیرند. از نظر قهرمان نوع مجازات وزیر اول نشان‌دهنده اصل و نسبش است. همچنین دو وزیر بعدی هم اصل و نسبشان کاملاً مشخص و درست است. با وجود چنین اتفاقاتی هوش و ذکاوت قهرمان برای پادشاه معلوم می‌شود و مورد رضایت پادشاه قرار می‌گیرد؛ اما به سبب اینکه قهرمان او را فریفته است هم چنان بر وی خشم می‌گیرد و از وزیر می‌خواهد او را جلو سگ‌ها بیندازد و مجازات کند. اما گره‌گشایی دیگری اتفاق می‌افتد و قهرمان ادعا می‌کند زبان پرنده‌ها و حیوانات را می‌داند. قهرمان پس از رهایی از مرگ، عاملی می‌شود برای نجات وزیر؛ یعنی وزیر با شناساندن خود به سگ‌ها عاقبت شوم خود را گره‌گشایی می‌کند. در بخشی از این مرحله، قهرمان شخص احمد است که به علت فقر، نظم و اعتدال زندگی‌اش به هم می‌خورد و مکان اولیه‌اش را که همان منزلش است ترک

می‌کند و به زندان که در قصر پادشاه است و مقصد اوست می‌رود و با برگشت دوباره به مکان اولیه تا حدودی نظم و اعتدال ازدست رفته خود را می‌یابد.

قهرمان دوم قصه وزیری است که در چندین مرحله با مشکل برخورد می‌کند و هر بار مشکل را رفع می‌کند؛ با شناساندن خود به سگ‌ها و یاد گرفتن زبان پرنده‌ها. «وزیر گفت: این جغد به اون یکی می‌گوید، دخترت را به پسرم بده. پدر دختر می‌گوید که می‌دهم؛ ولی باید هفت ویرانه را به من بدهی. پدر پسر می‌گوید: ... پادشاه ما این‌طور که شروع کرده، هفت تا ویرانه که چیزی نیست، هفتاد تا ویرانه می‌دهم». پادشاه با شنیدن این ماجرا خوشبختی اولیه‌اش دچار نقصان می‌شود. بنابراین، با لباس مبدل مکان اولیه (قصر) را ترک می‌کند و شهر به شهر و روستا به روستا می‌گردد تا به مکان مقصد می‌رود و مشکلات و سختی‌ها را می‌بیند و پس از بازگشت به مکان اولیه، شروع به گره‌گشایی یک یک مشکلات می‌کند. بنابراین، قهرمان سوم خود پادشاه است. در این افسانه و دیگر افسانه‌های آذربایجان دیده می‌شود که فقیر و غنی، شاه و کدخدا و حتی راوی، تقریباً با یک زبان حرف می‌زنند و از واژه‌های تقریباً یکسان استفاده می‌کنند. واژه‌هایی که از زبان پادشاه و وزیر بیرون می‌آید با واژه‌های انسان‌های ساده‌ای چون احمد تفاوت چندانی ندارد. در این میان حتی موجوداتی مانند پری، دیو، حیوانات، اژدها و غیره کمابیش به یک زبان حرف می‌زنند.

۶-۲-۱. **حوادث ماورائی:** پیدا کردن خضر نبی برای پادشاه: «هر کس که خضر نبی را به من نشان دهد به او هزار سکه می‌دهم». بلد بودن زبان پرنده‌ها و حیوانات: «مرد گفت: من زبان تمام پرنده‌ها و حیوانات را بلدم» و فهمیدن حرف‌های دو جغد: «این جغد به آن یکی می‌گوید: دختر را به پسرم بده ... هفت ویرانه که چیزی نیست، هفتاد تا ویرانه می‌دهم».

۶-۳. **وضعیت پایانی:** در این مرحله پادشاه به هر شکایتی رسیدگی و ویرانی‌ها را آباد می‌کند. همه مردم از او راضی و خشنود می‌شوند. گره‌گشایی نهایی اتفاق می‌افتد و آن هم برقراری عدالت است.

عبارت پایانی: «گویدن اوچ آلمادوشدو، بیری منیم، بیری سیزین، بیری ده ناغیل دیینین.» (برگردان: از آسمان سه سیب افتاد، یکی برای من، یکی برای شما، یکی هم برای قصه گو).

تفاوتی که این افسانه با دیگر افسانه‌های آذربایجان دارد داشتن سه قهرمان است که در روند داستان مرحله به مرحله تغییر می‌کنند؛ یکی احمد که رعیتی تنگدست است، دیگری وزیر بزرگ پادشاه و درنهایت قهرمان اصلی خود پادشاه است. عاقبت هر سه قهرمان رسیدن به نظم و اعتدال از دست رفته‌شان است که به آن‌ها دست می‌یابند و نیز ترک مکان اولیه احمد و وزیر در همان شهر محل سکونتشان است. اما پادشاه از مکان اولیه خود که قصرش است خارج می‌شود و شهر به شهر و روستا به روستا می‌رود و دوباره به مکان اولیه بازمی‌گردد. بنابراین، به دست آوردن خوشبختی هر کدام از قهرمانان متفاوت است. خوشبختی قهرمان اول (احمد) رسیدن به ثروت نسبی در زندگی است. خوشبختی قهرمان دوم (وزیر) نجات از مرگ و خوشبختی قهرمان سوم (پادشاه) رسیدن به آرامش و رضایت خاطر و محبوبیت بین مردم است. همچنین، به علت موقعیت جغرافیایی آذربایجان نوع مجازات هم متفاوت است. وزیر دوم مجازات احمد را بستن به دم قاطر و روانه کردن به کوه و تپه‌ها می‌داند.

۷. نتیجه

در افسانه‌های عامیانه آذربایجان اساس آفرینش بر ارائه پیام‌های اخلاقی بنا نهاده شده است؛ پیام‌هایی که به صراحت بیان می‌شوند. در این افسانه‌ها حوادث خارق‌العاده به صورت خلق‌الساعه رخ می‌دهند؛ یعنی زمینه‌چینی مناسبی برای این رخدادها نمی‌شود. فقیر و غنی، شاه و کدخدا و حتی راوی، تقریباً با یک زبان حرف می‌زنند و از واژه‌های تقریباً یکسان سود می‌جویند.

در این نوع افسانه‌ها درون‌مایه، تم، صحنه و توصیف بسیار تکرار می‌شود. قهرمان بارها و بارها خود را معرفی می‌کند و یا حوادث بارها تکرار می‌شود. زمان در افسانه‌های آذربایجان تابع منطق خاصی نیست و گاه پس از گذشت صد سال، تغییری در روحیه، چهره و حتی شیوه گفت‌و شنود قهرمان‌ها دیده نمی‌شود. آن‌ها به هیچ دوره

خاصی تعلق ندارند؛ اما در تمامی دوره‌ها دیده شده‌اند. در افسانه‌های آذربایجان کمتر به توصیف مکان پرداخته می‌شود و ماجراهای افسانه‌های هر قوم به فراخور موقعیت جغرافیایی تغییر می‌کند. پس می‌توان نتیجه گرفت که اسم‌ها و زمان‌ها و مکان‌ها بر اثر ویژگی‌های فرهنگی و منطقه‌ای آفریده شده‌اند و نامحدود بودن زمان و مکان از ویژگی‌های تغییرناپذیر این نوع افسانه‌هاست.

اغلب رابطه علی افسانه‌های عامیانه‌ای آذربایجان ضعیف است. در این نوع قصه‌ها بی‌ارادگی انسان در مقابل تقدیر چنان است که گویی تقدیر ریشه علی همه حوادث به‌شمار می‌رود. آنچه پی‌رنگ ضعیف افسانه‌های آذربایجان را قوت می‌بخشد شگفت‌آوری افسانه‌هاست. اغراق در این گونه افسانه‌ها را به‌فراوانی می‌توان یافت؛ اغراق‌هایی که موجب دور شدن از محیط واقعیت‌ها می‌شود. برای نمونه در افسانه «گل و نسترن»، دختر دیو از آسمان دستش را دراز می‌کند و نسترن را از زمین بر می‌دارد و با خود می‌برد.

یکی از ویژگی‌های ساختاری افسانه‌های آذربایجان عبارات آغازین یا جمله‌های قالبی آغاز افسانه‌هاست. بخش میانی کانون اصلی قصه است که حوادث در آن شکل می‌گیرد. در این بخش وقتی قهرمان با مشکلی مواجه می‌شود تصمیم به ترک مکان اولیه می‌گیرد. مکان مقصد مشخص یا نامشخص است. قهرمان با وقفه یا بدون وقفه وارد مقصد می‌شود. قهرمان با کمک یاریگر یا بدون کمک یاریگر به مقصد می‌رسد. گاهی راوی برای راهی که قهرمان در آن قدم گذارده بنا به موقعیت و سلیقه خود از عباراتی استفاده می‌کند. این عبارات شامل دعا کردن در حین قصه‌گویی، در انتظار گذاشتن مخاطب، دوری و سختی راه، طولانی شدن زمان، با عجله رفتن و راه را یکسره و بی‌درنگ رفتن است. در بخش پایانی بیشتر این افسانه‌ها، پس از اینکه قهرمان به هدفش می‌رسد و پاداش اعمال و رفتارش را می‌بیند، افسانه با عباراتی مسجع و آهنگین و مملو از کنایات بدیع و زیبا و متناسب با موقعیت جغرافیایی و گاهی با پیام اخلاقی یا مجازات ضد قهرمان به اتمام می‌رسد.

پی‌نوشت‌ها

1. Veladimr, P.

2. Tampion
3. Marzolph
4. Safarli
5. Forster
6. Pasa Afandiyev
7. Dosama
8. Seyedof

منابع

- آذر افشار، احمد (۱۳۶۷). *افسانه‌های آذربایجان*. چ ۱. تهران: نشر دی.
- آسابرگر، آرتور (۱۳۸۰). *روایت در فرهنگ عامیانه، رسانه و زندگی روزمره*. ترجمه محمد رضا لیراوی. چ ۱. تهران: سروش.
- بلوریان، شهناز (۱۳۹۴). *تحلیل و تطبیق افسانه‌های آذربایجان و خراسان*. پایان‌نامه کارشناسی ارشد. استاد راهنما رسول چهارقانی. رشته زبان و ادبیات فارسی. تهران: دانشگاه شهید رجایی.
- بهرامی صالح، فاطمه و احسان شکرخدایی (۱۳۹۴). *قصه‌ها و افسانه‌ها در ادبیات کودکان آذربایجان*. تهران: تکدرخت.
- بهرنگی، صمد (۱۳۴۷). «مشخصات قهرمان در افسانه‌های آذربایجان (یک نمونه دیگر از مقالات تحقیقی صمد)». *آرش*. ش ۱۸. صص ۵۵-۵۶.
- بهرنگی، صمد و بهروز دهقانی (۱۳۹۴). *آذربایجان ناغیلاری*. چ ۲. تهران: دنیای نو.
- بهروزکیا، کمال (۱۳۹۰). «افسانه تمثیلی». *روشنان*. ش ۱۱. ص ۹۰.
- پراپ، ولادیمیر (۱۳۷۱). *ریخت‌شناسی قصه‌های پریان*. چ ۱. تهران: توس.
- جعفرزاده، حسن محمد (۱۳۹۲). *نگاهی به شخصیت‌های قصه‌های آذربایجان*. چ ۱. تهران: اندیشه نو.
- داد، سیما (۱۳۷۵). *فرهنگ اصطلاحات ادبی*. چ ۲. تهران: مروارید.
- ذوالفقاری، حسن (۱۳۹۳). «ساختار پی‌رنگ (طرح) در قصه‌های عامیانه فارسی». *پژوهش‌های ادبی*. س ۱۱. ش ۴۶. صص ۹۹-۱۲۴.
- ذیحق، علیرضا (۱۳۹۰). *رمز و اسطوره در فرهنگ شفاهی آذربایجان (نقدهای ادبی و گفت‌وگوها)*. کتاب پنجم مقاله‌ها. چ ۱. تهران: اندیشه نو.
- رادفر، ابوالقاسم (۱۳۸۴). «پیشینه فرهنگ عوام در زبان فارسی و منابع آن در فارسی، کردی و ترکی». *نجوای فرهنگ*. ش ۵۵. صص ۶۵-۸۲.

بررسی طرح‌شناختی افسانه‌های عامیانه آذربایجان _____ عفت نقابی و همکار

- سجادی‌پور، فرزانه (۱۳۷۸). «افسانه‌ها و اسطوره‌ها». *ادبیات داستانی*. ش ۵۰. صص ۱۲۲-۱۳۰.
- سفیدگر شهنقی، حمید (۱۳۸۱). «عناصر افسانه‌های عامیانه آذربایجان». *کتاب ماه هنر*. ش ۴۳ و ۴۴. صص ۱۱۵-۱۱۹.
- _____ (۱۳۸۵). «ساختارشناسی فولکلور کودکان آذربایجان». *نجوای فرهنگ*. ش ۱. صص ۴۱-۵۶.
- سلطانی طارمی، سعید (۱۳۸۲). «پی‌کاوی تأثیر افسانه‌ها در آثار صمد بهرنگی». *کتاب ماه کودک و نوجوان*. ش ۷۲. صص ۲۱۱-۲۰۷.
- سیداف، نورالدین (۱۳۸۸). *افسانه‌های آذربایجان*. ترجمه ابراهیم دارابی. چ ۱. تهران: دنیای نو.
- صفرلی، علیار و خلیل یوسفلی (۱۳۷۶). *آذربایجان ادبیاتی تاریخی*. ترجمه حسین شرقی (سوی تورک). چ ۱. تهران: نشر دی.
- صفریان، سلمان (۱۳۹۱). *تحلیل محتوایی آثار صمد بهرنگی*. چ ۱. تهران: اندیشه نو.
- عبادی، علی (۱۳۸۷). *آذربایجان ناغیلاری*. ج ۵. چ ۱. تبریز: اختر.
- فورستر، ادوارد مورگان (۱۳۵۳). *جنبه‌های رمان*. ترجمه ابراهیم یونسی. چ ۴. تهران: امیرکبیر.
- کریمی، ابوذر (۱۳۹۰). «افسانه‌ها و مسئله ثبت (مقدمه‌ای بر مرثیه ناتمام)». *روشنان*. دفتر ۱۱. ش ۱۱. ص ۳۸.
- کمبل، جوزف (۱۳۷۷). *قدرت اسطوره*. ترجمه عباس مخبر. چ ۱. تهران: نشر مرکز.
- مارزلف، اولریش (۱۳۷۱). *طبقه‌بندی قصه‌های ایرانی*. ترجمه کیکاوس جهان‌داری. تهران: سروش.
- محبوب، محمدجعفر (۱۳۴۱). «مطالعه در داستان‌های عامیانه فارسی». *مجله دانشکده ادبیات*. س ۱۰. ش ۱. صص ۶۸-۱۱۲.
- _____ (۱۳۸۷). *ادبیات عامیانه ایران*. به کوشش حسن ذوالفقاری. چ ۴. تهران: چشمه.
- محسن‌علیق، امیمه (۱۳۹۰). «بیا افسانه را خلق کنیم». *روشنان*. دفتر ۱۱. ش ۱۱. صص ۷۶-۸۹.

دوماهنامه فرهنگ و ادبیات عامه _____ سال ۶، شماره ۲۲، مهر و آبان ۱۳۹۷

- مرادی، زهرا (۱۳۹۲). تحلیل داستانی و ادبی طوطی‌نامه ضیاء نخشب. پایان‌نامه کارشناسی ارشد. استاد راهنما سید مرتضی میرهاشمی. رشته زبان و ادبیات فارسی. تهران: دانشگاه خوارزمی.

- مهیار، عباس (۱۳۹۰). «افسانه‌های دیار ما توفارقان». هنر و مردم. ش ۱۷۴. صص ۳۶-۳۹.

- میرصادقی، جمال (۱۳۶۶). ادبیات داستان. چ ۱. تهران: شفا.

- _____ (۱۳۹۴). عناصر داستان. چ ۹. تهران: سخن.

- میرصادقی، جمال و میمنت میرصادقی (۱۳۸۷). واژه‌نامه هنر داستان‌نویسی. تهران: کتاب مهناز.

- ولی‌پور، عبدالله و کوثر همتی (۱۳۹۷). «سهم کودکان از افسانه‌های آذربایجان». نقد کتاب کودک و نوجوان. س ۳. ش ۱۰. صص ۵۹-۷۰.

- هیئت، جواد (۱۳۶۷). آذربایجان شفاهی خلق ادبیاتی (به ترکی). تهران: ضمیمه مجله «وارلیق».

- Pasa Afandiyev (1992). *Azərbaycan şifahi xalq adabiyatı*. Baki: Maarif. S.26
- *International Dictionary of Regional Ethnology and Folklore* (1965). Vol. 2. Copenhagen: Rosenkilde and Bagger. P. 106

Morphological investigation of Azerbaijan's folk legends

Effat Neqabi¹, Tahereh Pour Asiyab pour Dizej^{*2}

1. Associate Professor of Persian Language and Literature / Kharazmi University.

2. Phd Candidate in Persian Language and Literature/ Kharazmi University.

Receive: 30/07/2017 Accept: 2/07/2018

Abstract

Amongst various types of folk literature, the myths of Azerbaijan are among the ancient, beautiful, reach and legendary ones that offer clear images of the worldview, the way of thinking and the national qualities, customs and means of subsistence of Azerbaijani people at different periods of history. The depth of information, the diversity of topics and historical context presented in these legends have made Azerbaijan one of the major and influential sources of popular legends. This type of morphological study will shed light on beliefs and customs of this region. Beliefs rich in magical and marvelous events that are shaped by the interference of creatures such as demons, in which extraordinary events occur in the form of improvised creation having no background.

With regard to this question, this article seeks to study the peculiarity of the thirty legends of Azerbaijan through the morphological and descriptive-analytical method, by exploring and analyzing the initiative, the intermediate and the final plot of these myths. The results showed that at initiative and final level, these legends have templatic sentences which are in accordance with topic and content of these legends. In turn, the aim of these legends is to give moral insights and to propagate ethics and life respect. It should be noted that what makes these legends brilliant is their incredible appeal to their audience. In addition, the exaggeration used in these myths have led to a change of reality.

Keywords: Folk Literature, Folk Legends of Azerbaijan, Morphological Study, Astounding Events.

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

