



## Categorizing the Themes in Taleshi Stories based on Aarne and Thompson's Index

Hassan Zolfagari\*<sup>1</sup>, Zeynab Najafi<sup>2</sup>, Najmeh Dorri<sup>3</sup>

### Abstract

The oral tales of a nation are one type of folk literature. We can gain much information about ethnic groups of a nation by studying the themes of different narratives of oral fables. Taleshis are one of the old communities of Iran. The history of Taleshi tales goes back to ancient times. Themes construct the base of these tales and add attraction to these tales. The main purpose of this research is to analyze the function of the themes of Iranian tales in Taleshi stories by investigating and studying the existing written resources. In this investigation, employing the descriptive-analytic method, we analyzed the most important and the most frequent themes of Taleshi folk tales in five groups based on a reliable index. First, we chose one hundred stories from seven sources based on oldness, fame, genuineness and a sum of 53 themes were extracted and analyzed. The classification of these themes in different groups were based on function, type, and theme. In this article, the most important and the most frequent themes were studied.

Received: 01/04/2020  
Accepted: 18/07/2020

\* Corresponding Author's E-mail:  
zolfagari@modares.ac.ir

1. Professor of Persian Language and Literature, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran.  
<http://orcid.org/0000-0000-0003-2557-9525>
2. MA in Persian Language and Literature, Folk Literature, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran.  
<http://orcid.org/0000-0001-8155-4221>
3. Associate Professor of Persian Language and Literature, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran.  
<http://orcid.org/0000-0001-5417-9411>



**Keywords:** Folk literature; monuments; tales; validity analysis.

### **Introduction**

One type of the popular literature is oral tales of people. Studying different narratives of oral legends through their motifs, we can gain a lot of ethnographic information about them. One of the old people of Iran are Taleshi people. The history of Taleshi tales is as old as Taleshi people. What makes the main basis of these tales are some motifs that make the tales much interesting.

The aim of this research is presenting a scientific categorization for the motifs of Taleshi tales. In this research, we analyze the most important and the most frequent motifs of Taleshi tales in seven categories from based on Aarne/Tompson method of typology, using an analytical-descriptive method.

### **Questions, hypotheses**

The study seeks to answer the following questions:

1. How many of the most important motifs of Iranian tales can be found in Taleshi tales?
2. How many classifications can be done based on the content of the motifs of Taleshi tales?
3. What differences can be observed between the types of motifs including lifestyle and climate condition in comparison with the Iranian tales?

The hypotheses for the above-mentioned questions are:

1. It seems that some of the most important and the most frequent motifs of Iranian tales exist in these tales and stand under the seven groups including the tales of animals, religious people, magic, the fool demon, romantic, continuum, and joke.
2. Four functions and structural elements can be considered for these motifs; the tale maker element, the initiator element, complementary element, and finishing element. Also, we can



categorize the motifs based on their types into romantic, amazing, epic, and dignity tales.

3. In some cases, there is a disagreement in the function of these motifs. The lifestyle of Taleshi people is also manifesting in their tales. In fact, people inspire the climate to create tales. To be much tangible and understandable, for instance, if the events happen in desert or jungle, they happen in jungle in Taleshi tales. For instance, in *Demon and his uncle*, the boys go to the jungle and some events happen there.

### **Significance of the study**

In the case of this paper's topic, there has not been any research that independently addresses the motifs of Taleshi tales, but there are other different references in which the writer has done some studies in the field of the motifs of folk tales and narratology at large; including:

Parishani and Shirbache (2009) in a book entitled *Motifs and Elements of Folk Tales*, 92 motifs from the tales of different areas are studied and examples for each of them are presented. Sadati (2008), in his paper "Narrative Science of Hasan Kachal Tale from three point of view = Vladimir Propp, Julius Grimas, Tzvetan Todorov", has focused on this tale from three point of views.

Zolfaqari (2006) studies the most important fictional motifs of tales in papers "A Study of Famous and Mythological Pits and Motifs of Tales about Pit in Persian" and "The Fictional Motifs of Bahram and Golandam Saafi Sabzevari" (2007) and "Storytelling of Nakhodi Legends" (2016).

### **Results and discussion**

The Aarne content is based on Dewey Decimal Classification. It considers a particular number for each type that includes subsections. This reference included 2500 numbers in which there is a blank for new types:



1. 1 to 299 stories about animals;
2. 300 to 1199 stories with a special meaning;
3. 1200 to 1999 joke stories;
4. 2000 to 2399 series stories;
5. 2400 to 2499 unclassified stories.

Each of these groups is divided into smaller ones; for example, stories with a special meaning have subsections:

1. 300 to 749 magic tales;
2. 750 to 849 parents' stories and historical figures;
3. 850 to 999 tales like short story;
4. 1000 to 1199 stories of the idiot demon.

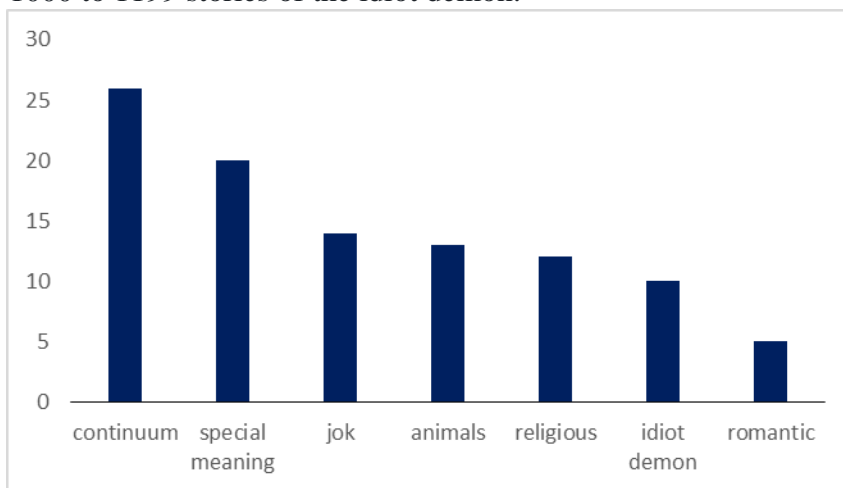
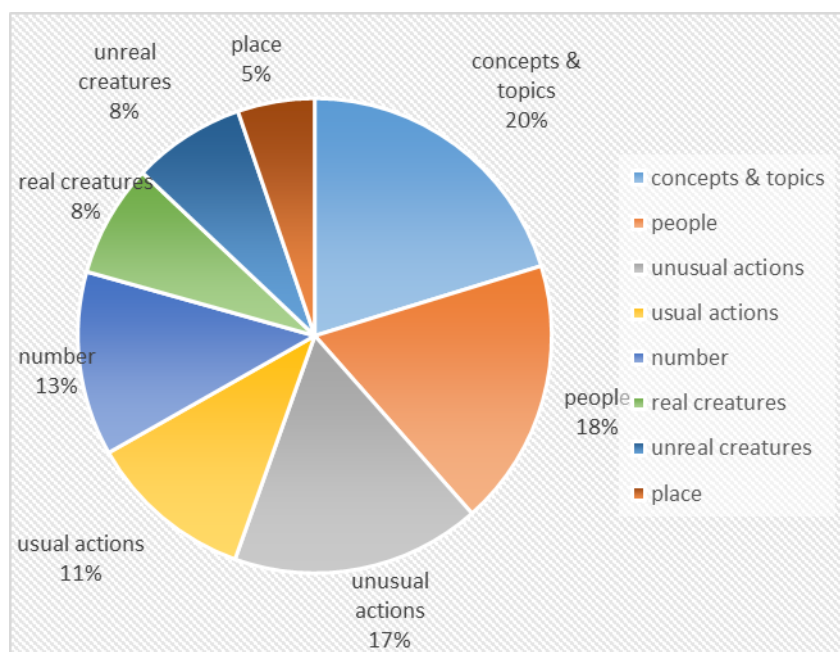


Figure 1. The Classification of 100 Taleshi stories based on "types"

53 items of motifs of Taleshi tales are extracted from seven written sources and one hundred stories stood under seven categories from the view of "type": real and unreal animals and creatures, people, common and unusual actions and events, concepts and topics, places, number, magical and blessed objects. In each of these types, the repetition rate of one motif seems to be more than others; for example,



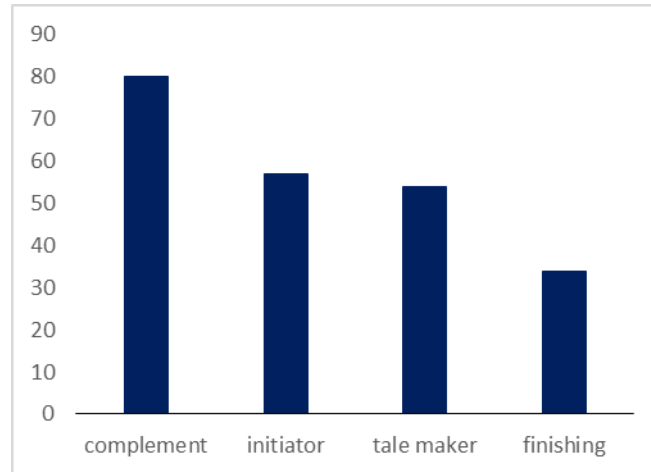
we have investigated the type of animals "jackal", the unreal creatures "demon", the people "king", the common events "hunting", the unusual actions "changing somebody into/ converting into animal", the concepts and topics "the experiment/ impossible condition", and the places "fountain".



Also we see 4 "function" of motifs in the following chart



مرکز تحقیقات زبان و ادبیات فارسی



The most important motifs of amazing stories in Taleshi tales are demon/ogre, elf, devil, fairy/ Simurgh, blindness and vision recovery, understanding the language of animals revealing the secret by reed, changing or converting somebody into animal, the birth of a hero, summons by burning hair, feather, wing, etc., fountain, pit, well, cave, magical items, tree, and curing an incurable disease.

In romantic tales, motifs of test/impossible condition, marginal love, falling in love with photos, anesthetic drug, venom, bald, hunting; in epic tales, wearing a disguise, dragon, travelling, being at a crossroads, theft and robbery, revenge; in tales of miracles, vow, wish, dreaming, curse, oath, epode prediction, and reviving have been used more.

Studying one hundred Taleshi tales, we found that the impact of climate condition on Taleshi tales is undeniable. An animal like jackal has the highest frequency than the other animals because this animal is found in abundance in the area and there are beliefs about this. Also, the geographical location of these people has found its way into their tales; for example, most of the tales occur in jungle, mountain, sea, summer and winter, or some parts of this town.

## طبقه‌بندی بن‌مایه‌های قصه‌های تالشی براساس نظریه تیپ‌شناسی آرنه - تامپسون

حسن ذوالفقاری\*<sup>۱</sup>، زینب نجفی<sup>۲</sup>، نجمه دری<sup>۳</sup>

(دریافت: ۱۳۹۹/۱/۱۳ پذیرش: ۱۳۹۹/۴/۲۸)

### چکیده

یکی از انواع ادبیات عامه، قصه‌های شفاهی اقوام است. با مطالعه روایات مختلف از افسانه‌های شفاهی، از طریق بن‌مایه‌های آن می‌توان به بسیاری از اطلاعات قوم‌نگارانه دست یافت. یکی از اقوام کهن ایران تالش‌ها هستند. تاریخچه قصه‌های تالشی به روزگاران کهن می‌رسد و با قدمت قوم تالش برابری می‌کند. اساس این قصه‌ها تعدادی بن‌مایه است که علت جاذبه موجود در داستان نیز همین عنصر است. مسئله اصلی این پژوهش تحلیل روایی چگونگی کارکرد هریک از بن‌مایه‌های قصه‌های ایرانی در افسانه‌های تالشی است که با مطالعه و تحقیق در منابع مکتوب موجود انجام شده است. هدف این پژوهش ارائه طبقه‌بندی علمی از بن‌مایه‌های قصه‌های تالشی است. در این پژوهش، به روش توصیفی - تحلیلی، مهم‌ترین و پربسامدترین بن‌مایه‌های قصه‌های عامیانه تالشی در هفت گروه از منظر انواع براساس روش تیپ‌شناسی

---

۱. استاد زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران (نویسنده مسئول).

\* zolfagari@modares.ac.ir  
<http://orcid.org/0000-0003-2557-9525>

۲. کارشناسی ارشد زبان و ادبیات فارسی، گرایش ادبیات عامه، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.  
<http://orcid.org/0000-0001-8155-4221>

۳. دانشیار زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.  
<http://orcid.org/0000-0001-5417-9411>

آرنه - تامپسون تحلیل شده است. ابتدا صد قصه از هفت منبع براساس قدمت، شهرت و اصالتشان انتخاب و در مجموع ۵۳ بن‌مایه استخراج و تحلیل گردیده است. طبقه‌بندی این بن‌مایه‌ها در گروه‌های مختلف، از جمله کارکرد، گونه و بن‌مایه، در داستان صورت گرفته است. در این مقاله، فقط مهم‌ترین و پربسامدترین بن‌مایه‌ها بررسی شده است. دستاورد مقاله این است که بین بن‌مایه‌های قصه‌های ایرانی و تالشی تفاوتی از نظر نوع کارکرد بن‌مایه‌ها دیده نمی‌شود و فقط اوضاع معیشت و اقلیمی بر قصه‌ها اثر می‌گذارد.

**واژه‌های کلیدی:** ادبیات عامه، بن‌مایه، قصه‌های تالشی، تحلیل روایی.

#### ۱. مقدمه

دنیای قصه‌گویی خلاً مهمی را پُر می‌کند که در عرصه سنت‌های شفاهی در ادبیات وجود دارد. منبعی که قصه‌گو برای گزینش داستان در اختیار دارد، پهنه ادبیات شفاهی و مکتوب جهان است. در قصه، محور ماجرا بر حوادث خلق‌الساعه و کنش‌های قهرمانان قرار دارد. بن‌مایه‌ها و مضامین قصه نیز بر همین دو رکن شکل می‌گیرد. مطالعه این بن‌مایه‌ها ما را به نتایج شگفتی می‌رساند. از مقایسه بن‌مایه‌ها در میان اقوام، می‌توان به حقایق فرهنگی فراوان و مشترکاتی دست یافت. یکی از راه‌های قوم‌شناسی ایرانی مطالعه اساطیر و افسانه‌های آنان است تا پیوندشان با فرهنگ بزرگ ایرانی و عمق فرهنگی آن قوم دریافت شود.

یکی از اقوامی که فولکلور غنی دارند، تالشی‌های ساکن در غرب استان گیلان هستند. تاریخچه نقل‌های آن‌ها به روزگاران کهن می‌رسد و با قدمت قوم تالش برابری می‌کند. این قوم در گستره فرهنگ خود، مجموعه‌ای از آثار ادبی را خلق کرده‌اند که امروزه از آن به ادبیات شفاهی تالش یاد می‌شود. در شکل‌گیری گنجینه سترگ فرهنگ مردم ایران، هریک از اقوام این حوزه تمدنی از نقش و جایگاه مشخص و ویژه‌ای

برخوردار بوده‌اند. اغلب این نقل‌ها با توجه به نام قهرمانان و بازیگران و همچنین مشخصات محیط وقوع داستان، سابقه طولانی دارند. افسانه‌ها نمایانگر نحوه زندگی، آرزوهای آینده، کاستی‌های زندگی، خواست‌های جوانان و کمبودهای جامعه آن روزگار است. یکی از اهداف این پژوهش پاسخ‌گویی به پرسش‌های نسل امروز و فردا درباره شناخت فرهنگ اقوام، با رجوع به قصه‌های همان قوم و ملت است. علت رجوع به قصه‌ها این است که موضوعات مختلف عقاید و آداب و رسوم مردم در قالب مضامین شیرین و جذاب و با زبانی ساده و البته مبتنی بر حقایق برآمده از جامعه بیان شده است. رسیدن به این هدف از راه‌های مختلف ممکن است. یکی از روش‌ها، استخراج بن‌مایه‌های مهم و تحلیل و طبقه‌بندی هریک از آنهاست؛ کاری که کمتر صورت گرفته است. رویکرد اصلی این پژوهش تحلیل روایی<sup>۱</sup> و گونه‌شناسی قصه‌های تالشی براساس نظریه آرنه - تامپسون و همچنین شناخت بن‌مایه‌های قصه‌های تالشی است.

پرسش‌های پژوهش از این قرار است:

۱. در قصه‌های تالشی، چه تعداد از مهم‌ترین بن‌مایه‌های قصه‌های ایرانی یافت می‌شود؟
  ۲. بن‌مایه‌های قصه‌های تالشی را به چند طبقه از منظر کارکرد و محتوا می‌توان تقسیم کرد؟
  ۳. چه تفاوت‌هایی میان نوع کارکرد بن‌مایه‌ها در قصه‌های تالشی، از قبیل نوع معیشت، زندگی و شرایط اقلیمی آنان، در مقایسه با قصه‌های ایرانی مشاهده می‌شود؟
- فرضیه‌های تحقیق به این شرح است:

۱. به نظر می‌رسد تعدادی از مهم‌ترین و پربسامدترین بن‌مایه‌های قصه‌های ایرانی در این قصه‌ها دیده شود و ذیل هفت گروه از قبیل قصه‌های جانوران، اشخاص مذهبی، سحرآمیز، دیو ابله، عاشقانه، مسلسل و لطیفه قرار گیرند.

۲. برای این بن‌مایه‌ها می‌توان چهار کارکرد<sup>۲</sup> و عنصر ساختاری در نظر گرفت: عنصر داستان‌ساز، عنصر آغازگر، عنصر مکمل و عنصر پایان‌بخش. همچنین از منظر نوع بن‌مایه‌ها می‌توان آن‌ها را در قصه‌های عاشقانه، شگفت‌انگیز، حماسی و کرامات جای داد.

۳. در برخی موارد، اختلافی در چگونگی کارکرد این بن‌مایه‌ها دیده می‌شود. نوع زندگی مردمان تالشی نیز در قصه‌های آنان تجلی می‌یابد. در واقع مردم از شرایط اقلیمی خود برای خلق داستان و قصه الهام می‌گیرند تا به نوعی برای مخاطبان ملموس‌تر و درک‌پذیرتر باشد. برای مثال در سایر قصه‌ها اگر حوادث در صحرا یا کوهستان اتفاق می‌افتد، در قصه‌های تالشی بیشتر در جنگل رخ می‌دهد (مثلاً در قصه «دیو و دای‌اش»، پسرها به جنگل می‌روند و حوادثی در آنجا رخ می‌دهد).

درباره روش تحقیق باید گفت که به روش توصیفی - تحلیلی از نوع کمی و کیفی انجام شده است. ابزار جمع‌آوری اطلاعات هم کتابخانه‌ای و شامل مقالات، پایان‌نامه‌ها و کتاب‌ها در چند بخش ادبیات و فرهنگ عامه، قصه‌های تالشی، داستان‌ها و افسانه‌های ایرانی به‌عنوان مواد پژوهش بوده است. ابتدا صد قصه عامیانه قدمت‌دار و مشهور تالشی از طریق منابع موجود انتخاب شد. قصه‌های تالشی تا کنون در چندین مجموعه گردآوری شده است: *نقل‌های تالشی با گویش کرگانه‌رودی* تألیف عباد (حسن) زینلی (۱۳۸۸)؛ *قصه‌ها و مثل‌های تالشی اثر علی عبدلی* (۱۳۹۳)؛ *افسانه‌های تالشی به قلم اسماعیل بخشی‌زاده* (۱۳۸۷)؛ *داستان‌هایی از متون تالشی اثر خاورشناس*

روس ب. م. میلر (۱۳۹۴)؛ *افسانه زندگان* تألیف علیرضا حسن‌زاده (۱۳۸۱)؛ *افسانه‌های عامیانه ماسال* از امیرقلی عاشوری (۱۳۸۵)؛ *ادبیات شفاهی تالش* به قلم علی عبدلی (۱۳۹۷). این قصه‌ها را براساس معیارهایی همچون قدمت، اصالت، شهرت و پرتکرار بودن برگزیده‌ایم و بن‌مایه‌های آن‌ها را استخراج و طبقه‌بندی و چگونگی کارکرد هریک از بن‌مایه‌ها را تحلیل کرده‌ایم. از مجموع ۱۰۰ قصه، ۵۳ بن‌مایه را استخراج و هریک را در گروه موجودات و حیوانات واقعی، موجودات غیرواقعی، اشخاص و حوادث و اعمال معمول طبقه‌بندی کرده‌ایم. روش قصه‌شناسی به کمک فهرست طبقه‌بندی آرئه - تامپسون و در هفت گروه (از منظر انواع) جانوران، قصه‌های خاص، قصه‌های مذهبی، قصه‌های عاشقانه، قصه‌های دیو ابله، قصه‌های لطیفه‌ای و قصه‌های تسلسلی بوده است. در این تحقیق، فقط بن‌مایه‌های پربسامد هر گروه را تحلیل کرده‌ایم.

#### ۱-۱. پیشینه تحقیق

تا کنون پژوهشی که به‌طور مستقل به بن‌مایه‌های قصه‌های تالشی پرداخته باشد، انجام نشده؛ اما در برخی منابع و تحقیقات به بن‌مایه‌های قصه‌های عامه و حوزه روایت‌شناسی پرداخته شده است؛ از جمله:

زیبا پریشانی و مسعود شیربچه (۱۳۸۸) در کتاب *بن‌مایه‌ها و عناصر قصه‌های عامیانه*، ۹۲ بن‌مایه از قصه‌های مناطق مختلف را بررسی و از هریک مثال‌هایی ارائه کرده‌اند. شهاب‌الدین ساداتی (۱۳۸۷) در مقاله «روایت‌شناسی داستان حسن‌کچل از سه دیدگاه ولادیمیر پروپ، جولوس گریماس و تزوتان تودوروف» به روایت‌شناسی قصه حسن‌کچل از سه دیدگاه ذکرشده پرداخته است. غلامحسین غلامحسین‌زاده، حسن

ذوالفقاری و فاطمه فرخی (۱۳۸۹) در مقاله «ساختارشناسی بن‌مایه‌های حمزه‌نامه» ضمن پرداختن به ساختار بن‌مایه‌های داستان حمزه‌نامه، هریک را طبقه‌بندی کرده‌اند. حسن ذوالفقاری در مقالات «چاهانه، سیری در چاه‌های معروف و اسطوره‌ای و بن‌مایه‌های داستانی چاه در ادب فارسی» (۱۳۸۵)، «بن‌مایه‌های داستانی بهرام و گل‌اندام صافی سبزواری» (۱۳۸۶) و «قصه‌شناسی افسانه نخودی» (۱۳۹۵) به مهم‌ترین بن‌مایه‌های داستانی این قصه‌ها پرداخته است. میلاد جعفرپور و مهیار علوی مقدم در دو مقاله «ساختار بن‌مایه‌های داستانی امیر ارسلان» (۱۳۹۱) و «ساختار بن‌مایه‌ها در حسین کرد شبستری، شیرویه نامدار و ملک‌جمشید» (۱۳۹۲) بن‌مایه‌های این دو قصه را از منظر ساختار بن‌مایه‌ها بررسی کرده‌اند. مرتضی حیدری (۱۳۹۶) در مقاله «تبیین و تحلیل بن‌مایه‌های اساطیری در ساختار قصه ماه‌پیشانی» به تحلیل بن‌مایه‌های اساطیری قصه عامیانه «ماه‌پیشونی» پرداخته است.

## ۲. مبانی نظری

از آنجا که مهم‌ترین رویکرد این تحقیق طبقه‌بندی بن‌مایه‌هاست، باید به مبانی کار در این زمینه اشاره کرد. طبقه‌بندی بن‌مایه‌های قصه‌های تالشی براساس فهرست تیپ‌شناسی<sup>۴</sup> آرنه - تامپسون انجام گرفته است.

روش طبقه‌بندی قصه‌های عامیانه از حدود اواخر قرن نوزدهم میلادی شروع شد و تا اوایل قرن بیستم ادامه داشت. از پیش‌گامان و مبدعان این روش کسانی چون کارل کروهن<sup>۵</sup> و از همه مهم‌تر آنتی آرنه<sup>۶</sup> بودند که روششان به مکتب «تطبیقی» یا «فنلاندی» مشهور است. زمانی که فنلاند به کشور مستقلی تبدیل شد، محققان این کشور، از جمله آرنه، به جمع‌آوری قصه‌ها و تحقیق در آن‌ها دست یازیدند. از آنجا که بخش مهمی از

هویت ملی در لابه‌لای این قصه‌ها پنهان شده بود، بیش از پیش پژوهش در این زمینه احساس می‌شد. با نگاهی عمیق به اسنادی که در آکادمی علوم فنلاند نگه‌داری می‌شد، محققان پی بردند قصه‌های جمع‌آوری شده نه تنها در فنلاند، بلکه مضامینشان با مناطق دورتر نیز همخوانی دارد؛ بنابراین کوشیدند با شیوه‌ای علمی و به‌شکل منظم به واکاوی در این قصه‌ها پردازند. سرانجام آنتی آرنه در ۱۹۱۰ م اولین کسی بود که فهرست تطبیقی قصه‌های فنلاندی و کشورهای دیگر را تهیه کرد. او اثر خود را با عنوان *فهرست تیپ‌های قصه منتشر کرد*.

دومین تحریر معتبر امروزی از کتاب *فهرست تیپ‌ها* توسط استیث تامپسون<sup>۷</sup>، افسانه‌شناس امریکایی، در سال ۱۹۳۲ م صورت گرفت. او طبقه‌بندی تیپ‌های افسانه‌ای را به‌روز کرد و به انگلیسی برگرداند و صورتی کامل‌تر از آن ارائه داد. او ویرایش جدید این فهرست را که قصه‌هایی از اروپا، هند، خاورمیانه، امریکای شمالی و آفریقا را در آن افزوده بود، در دو جلد به سال ۲۰۰۴ م منتشر کرد. بعدها این طبقه‌بندی و فهرست به‌نام آرنه - تامپسون شهرت یافت. روش این دو برای قصص هندی و اروپایی کاربرد بیشتری دارد:

نظم و ترتیبی که آرنه اختیار کرده، به کمک ترجمه و گسترش آن توسط استیث تامپسون، علی‌رغم تردیدهایی که در بدو امر وجود داشت و تا اندازه‌ای هم به‌جا بود، در اثر نقد و بررسی مداومی که از جانب محققین غیراروپایی نسبت به این اثر می‌شد، قبول بین‌المللی یافت؛ به‌نحوی که اثر وی امروز وسیله و ابزاری است غیرقابل اجتناب در عرصهٔ تحقیق تطبیقی قصه (مارزلف، ۱۳۹۶: ۱۰).

فهرست آرنه براساس روش ده‌دهی دیویی است؛ به این صورت که برای هر تیپ یک شمارهٔ اصلی در نظر می‌گیرد که شامل زیرمجموعه‌هایی است. این فهرست شامل ۲۵۰۰ رقم است و برای تیپ‌های جدید جای خالی وجود دارد:

۱. ۱ تا ۲۹۹ قصه‌های مربوط به حیوانات؛

۲. ۳۰۰ تا ۱۱۹۹ قصه‌های به‌معنای اخص؛

۳. ۱۲۰۰ تا ۱۹۹۹ قصه‌های شوخی و لطیفه‌ها؛

۴. ۲۰۰۰ تا ۲۳۹۹ قصه‌های مسلسل و زنجیره‌ای؛

۵. ۲۴۰۰ تا ۲۴۹۹ قصه‌های طبقه‌بندی نشده.

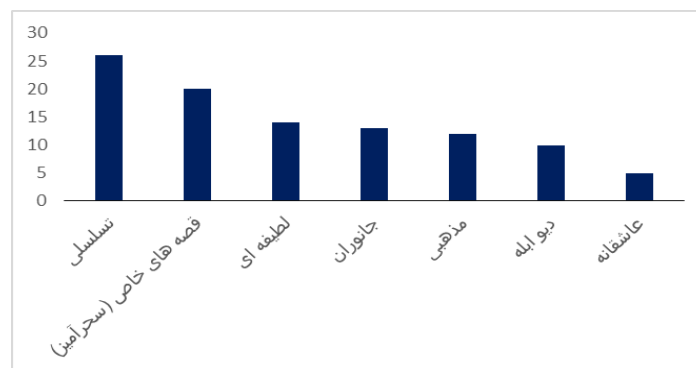
هریک از این گروه‌ها به گروه‌های ریزتر تقسیم می‌شود؛ مثلاً قصه‌های به‌معنای اخص زیرگروه‌هایی دارد: ۳۰۰ تا ۷۴۹ قصه‌های سحر و جادو؛ ۷۵۰ تا ۸۴۹ قصه‌های اولیا و شخصیت‌های تاریخی؛ ۸۵۰ تا ۹۹۹ قصه‌هایی مانند داستان کوتاه؛ ۱۰۰۰ تا ۱۱۹۹ قصه‌های دیو ابله.

اولریش مارزلف، قصه‌شناس آلمانی، در کتابی که در سال ۱۹۸۴ م به زبان آلمانی منتشر کرد، ۱۳۰۰ قصه ایرانی را براساس روش آرنه - تامپسون بررسی کرد و ۳۵۱ تپ را ذیل هفت گروه پیشنهادی وی جای داد و کد جهانی آن‌ها را مشخص کرد. کار مهم او جای دادن تعداد محدودی از انبوه قصه‌های ایرانی در تپ‌شناسی آرنه - تامپسون است.

### ۳. بحث و بررسی

#### ۳-۱. بن‌مایه‌های قصه‌های تالشی

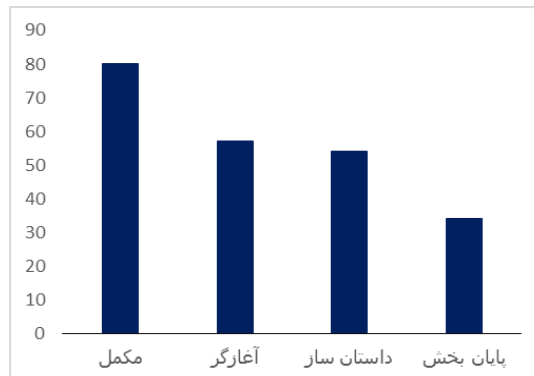
قبل از آنکه به بحث اصلی یعنی بن‌مایه‌های قصه‌های تالشی بپردازیم، لازم است صد قصه تالشی را از منظر انواع تقسیم کنیم. این قصه‌ها در هفت دسته زیر جای می‌گیرد:



شکل ۱. تقسیم‌بندی صد قصه تالشی و بسامد آنها از منظر انواع

در هریک از انواع هفت‌گانه، عناصری غالب وجود دارد که حوادث داستان بر آنها استوار است. به این عناصر تکرارشونده «بن‌مایه»<sup>۱</sup> گفته می‌شود. «بن‌مایه یا موتیو (motive/motif) همان مضامین تکرارشونده است که در قالب کهن‌الگوها در داستان تداوم و تکامل می‌یابند. در واقع عنصر اصلی سازنده داستان‌ها تکرار همین مضامین و نقش‌هاست» (ذوالفقاری، ۱۳۹۴: ۱۱۱؛ نیز رک. داد، ۱۳۸۵: ۸۵؛ مقدادی، ۱۳۷۸: ۲۸۱). «بن‌مایه در داستان کوتاه به هر عنصر وحدت‌دهنده‌ای اطلاق می‌شود که اجزا یا عناصر داستان را به‌نحوی به هم پیوند می‌دهد و درون‌مایه داستان را تقویت می‌کند» (پاینده، ۱۳۸۹: ۱۶۵).

«به عبارت دقیق‌تر، بن‌مایه یک چیز، تصویر یا عبارت مستقل است که در روایت تکرار می‌شود. در مقابل، مضمون مفهوم عام‌تر و انتزاعی‌تر است که نمودش بن‌مایه است؛ مثلاً سکه می‌تواند بن‌مایه و طمع مضمون یک روایت باشد» (ابوت، ۱۳۹۷: ۳۹۷). یکی از کارکردهای بن‌مایه این است که در طبقه‌بندی و گونه‌شناسی داستان مفید می‌افتد. پارسانسب (۱۳۸۸: ۳۹) چهار نقش عنصر داستان‌ساز، عنصر آغازگر، عنصر مکمل و عنصر پایان‌بخش را برای کارکرد بن‌مایه قائل است. برای تعیین کارکرد هر بن‌مایه در قصه‌های تالشی، ابتدا هریک را جداگانه در قصه‌های مختلف بررسی کردیم؛ برای مثال گرگ در قصه «اُچ بیر» کارکردی پایان‌بخش دارد؛ در حالی که در قصه «سگ» کارکرد آن داستان‌ساز است. با بررسی‌های انجام‌شده روشن شد که بیشتر بن‌مایه‌ها کارکردی مکمل داشتند. در نمودار زیر کارکردهای این بن‌مایه‌ها را می‌توان دید:

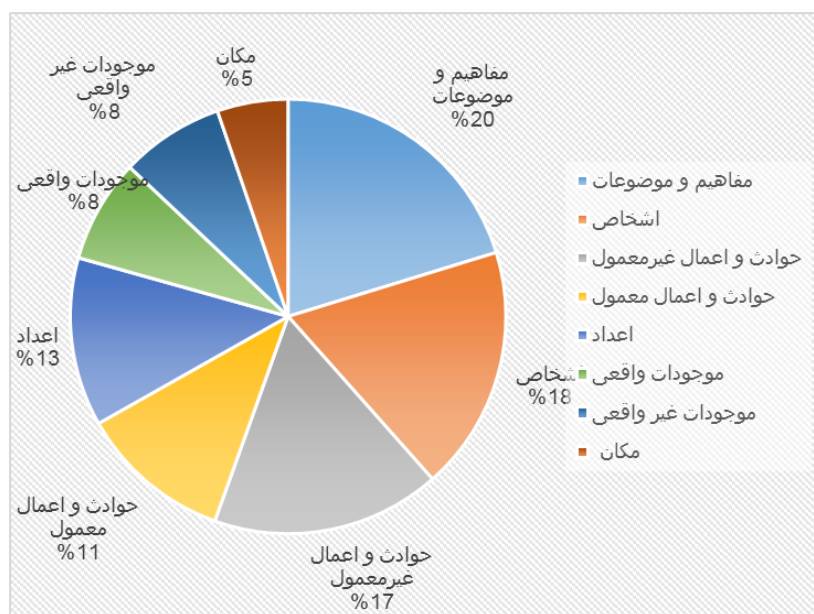


شکل ۲. کارکرد بن‌مایه‌های قصه‌های تالشی و بسامد آنها

بن‌مایه‌های قصه‌های تالشی از لحاظ گونه به هشت طبقه زیر تقسیم می‌شود:

۱. موجودات و حیوانات واقعی: گوزن، آهو و تعقیب و شکار؛ گرگ؛ گاو؛ شغال؛ روباه؛ مار.
- موجودات غیر واقعی: دیو، غول، جن، شیطان؛ پری؛ اژدها؛ سیمرغ.
۲. اشخاص: وزیر؛ پیرزن؛ شاه؛ کچل؛ درویش؛ زن‌بابا؛ قاضی.
۳. حوادث و اعمال معمول: شکار؛ سفر؛ گم شدن در جنگل / قرار گرفتن در دوراهی؛ دزدی؛ انتقام؛ لباس مبدل پوشیدن (تغییر هویت).
- حوادث و اعمال غیر معمول: فهم زبان حیوانات؛ برملا شدن راز توسط نی؛ وردخوانی؛ تبدیل شدن / کردن به جانور؛ تولد قهرمان / زایش ناقص / ضعیف زیرک؛ پیشگویی؛ احضار با سوزاندن مو، پر، یال و...؛ زنده شدن / کردن مرده؛ بازیافتن بینایی؛ درمان بیماری لاعلاج.
۴. مفاهیم و موضوعات: سوگند / قسم؛ آزمایش / شرط محال؛ عشق‌های حاشیه‌ای؛ عاشق شدن با عکس؛ بی‌فرزندی؛ داروی بیهوشانه / زهر؛ نفرین؛ جواب معکوس؛ خواب دیدن؛ آرزو؛ نذر؛ وصیت.

۵. مکان: چشمه؛ چاه/ چاله؛ غار.
  ۶. اشیای جادویی، افسانه‌ای، نمادین و متبرک: کوزه؛ گوهر شب‌چراغ؛ سیب طلا.
  ۷. عناصر طبیعی: درخت.
  ۸. اعداد: ۲؛ ۳؛ ۴۰؛ ۷.
- مطالعهٔ قصه‌های تالشی نشان می‌دهد به‌ترتیب بیشترین بسامد در گروه‌های زیر است:



شکل ۳. تقسیم‌بندی بن‌مایه‌های تالشی از منظر گونه و بسامد آن‌ها

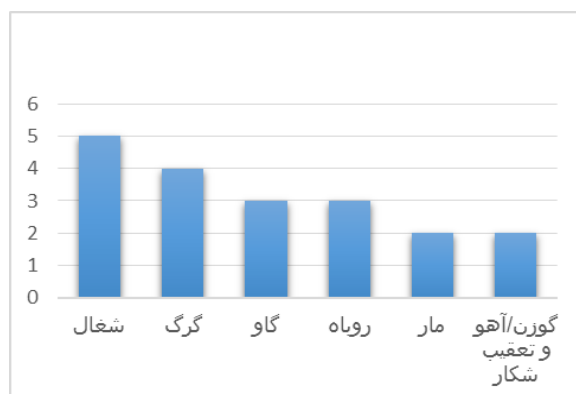
اکنون بن‌مایه‌ها را در پنج گروه پُررخداد بررسی می‌کنیم و در هر گروه فقط به تحلیل بن‌مایه‌هایی می‌پردازیم که بیشترین بسامد را دارد. تحلیل بن‌مایه‌های قصه‌های تالشی از منظر روایت‌شناسی<sup>۹</sup> نیز قابل توجه است. روایت‌شناسی، به‌عنوان علم، نخستین بار در قرن بیستم میلادی مطرح شد. در تحلیل ساختارگرایانهٔ روایت، جزئیات ظریف «سازوکارهای» درونی متون ادبی بررسی می‌شود تا واحدهای ساختاری بنیادین

مانند واحدهای پیشروی روایت یا عملکردهای حاکم بر کارکردهای روایی متون کشف گردد (تایسن، ۱۳۸۷: ۳۶۴). از دیدگاه ساختارگرایی، مطالعه نظام‌مند ساختار و فرم آثار ادبی به کشف شیوه‌های تولید معنا در متون ادبی می‌انجامد و صورت متن ادبی مانند بستری است که معنا در آن شکل می‌گیرد. از آنجا که یکی از شاخه‌های اصلی ساختارگرایی علم روایت‌شناسی است، در مطالعات تاریخ ادبی، بررسی سیر تحول و تکامل روایت متون روایی جایگاه و اهمیتی ویژه دارد (دزفولیان و مولوی، ۱۳۸۸: مقدمه).

### ۳-۱-۱. بن‌مایه‌های مربوط به موجودات و حیوانات واقعی و غیرواقعی

#### حیوانات و موجودات واقعی

موجودات واقعی در این قصه‌ها عبارت‌اند از گوزن/ آهو، گرگ، گاو، شغال، روباه و مار. برخی از این حیوانات مدرسان قهرمان‌اند و برخی به حيله‌گری و شریر بودن معروف هستند که در داستان، حوادث بدی را رقم می‌زنند و مانعی برای پیروزی و موفقیت قهرمان به حساب می‌آیند. در قصه‌های تالشی، با هر دو نمونه از این موجودات روبه‌رویم. حیواناتی همچون روباه، گرگ و شغال بدجنس هستند و به‌منزله حیوانات آسیب‌رسان در این قصه‌ها شمرده می‌شوند. در عوض گاو حیوانی یاری‌رسان است که به قهرمان در شرایط بحرانی کمک می‌کند. پوشش جانوری منطقه تالش شامل جانوران و پرندگانی همچون آبیا، آهو، بز کوهی، پلنگ، قرقاول، خرس قهوه‌ای، خرگوش، خز، خوتکا، راسو، روباه، سمور، شغال، غاز وحشی، گراز، گرگ، گیلان‌شاه و... است. هریک از گونه‌ها که در این منطقه بیشتر دیده شده، در قصه‌های مردم این قوم نیز راه یافته است؛ مانند گرگ، روباه، شغال و گاو. باورهایی نیز درباره این حیوانات وجود دارد. نمودار بسامد حیوانات واقعی در قصه‌های تالشی چنین است:



شکل ۴. بسامد حیوانات واقعی

برای نمونه شغال یکی از حیوانات پُر تکرار در قصه‌های تالشی است که در پنج مورد جزو بن‌مایه‌های اصلی حیوانی است. این جانور برای شکار گاهی مثل روباه از زیرکی و حيله‌گری و گاهی مثل گرگ از زور و خشونت استفاده می‌کند. شغال معمولاً با روباه همراه است و در بیشتر قصه‌ها این دو در کنار همدیگرند. شغال در بیشتر مواقع راهنمای قهرمان داستان است؛ اما این راهنمایی و راهگشایی برای منفعت خود است، نه قهرمان داستان. در نمادشناسی جانوری،

شغال نماد آنوبیس مصری، «راه‌یاب»، «راهگشا»، هادی ارواح به جهان مردگان، هدایتگر جان‌ها از این جهان به جهان دیگر است. ضمناً گورستان را نیز تداعی می‌کند. آنوبیس به شکل شغال سیاه یا آدمی با سر شغال نشان داده شده است. در مکتب بودایی، موجودی است که اصل آن شر است، از درک دراما (Dharma) عاجز است (کوپر، ۱۳۷۹: ۲۲۳).

در باورهای مردم تالش، «اگر در شب بارانی صدای سگ‌ها و شغال‌ها با هم شنیده شود، فردای آن شب هوا آفتابی خواهد شد. در روز نیمه‌آفتابی اگر باران هم بیارد می‌گویند امروز روز عروسی شغال‌هاست» (عبدلی، ۱۳۶۹: ۱۳۸).

در داستان «دیو و دایی اش» (زینلی، ۱۳۸۸: ۶۶)، شغال که کارکردی پایان‌بخش دارد، به‌خاطر نفع خود به دیو ابله کمک می‌کند تا بتواند اسباب و وسایل خود را از مردی بگیرد که خود را دایی آن‌ها جا زده بود (همان، ۱۳۲).

حیواناتی چون روباه، شغال و گرگ همواره سعی دارند خود را دانا و پُر قدرت در هر امری نشان دهند؛ ولی در آخر خلاف آن ثابت می‌شود و قهرمان با زیرکی و تیزهوشی شغال را از سر راه خود برمی‌دارد. در داستان «شال ترس ممد»، پسری به‌نام محمد که با مادر پیرش زندگی می‌کند، به‌دلیل ترس از شغال از خانه خارج نمی‌شود. مادرش او را از خانه بیرون می‌اندازد تا به این ترتیب، بر ترس خود غلبه کند. سرانجام موفق می‌شود. در این قصه، شغال عنصری آغازگر است (عبدلی، ۱۳۹۳: ۱۶۸).

شغال حیوان منفور جنگل و قصه‌هاست. به همین دلیل، حیوانات دیگر همیشه سعی دارند او را از جنگل فراری دهند. در این قصه، شغال عنصری مکمل دارد:

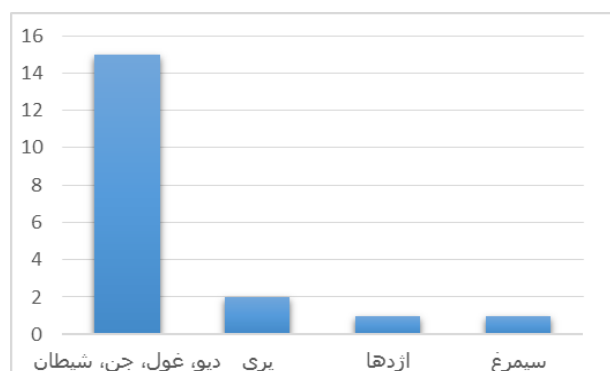
خروس گفت: «من آمده‌ام تا اینجا را آباد کنم.» شغال گفت: «به‌به، چه کار خوبی! حالا بیا پایین تا با هم اینجا را آباد کنیم.» خروس گفت: «اول بروید با نماینده من صحبت کنید.» شغال گفت: «نماینده‌ات کجاست؟» خروس پای درخت را نشان داد و گفت: «آنجاست.» شغال‌ها وقتی آن سگ گنده و پشمالو را دیدند، پا به فرار گذاشتند (همان، ۱۷۷).

در برخی مواقع، شخصیت‌های داستان به شغال اعتماد می‌کنند؛ اما بعد متوجه می‌شوند که او از اعتماد آن‌ها سوءاستفاده کرده است. به‌دلیل حيله‌گری‌های شغال، دُم او را قطع می‌کنند و او در به‌در دنبال اوستا است تا دُمش را برایش وصل کند. اما در آخر، اوستا راه مقعدش را می‌بندد و به این ترتیب به هلاکت می‌رسد. کارکرد شغال در این قصه نیز همانند قصه «خروس و سگ» است.

نقش و کارکرد این حیوان را می‌توان برابر با نقش حیواناتی همچون گرگ و روباه در قصه‌ها دانست. در داستان «شاه بز» (رک. کریمی‌فیروزجایی و حشمتی، ۱۳۹۸: ۲۴۱-۲۶۰) نیز گرگ چنین نقشی ایفا می‌کند. این حیوانات از آن دسته از جانورانی هستند که جزو کاراکترهای منفی قصه‌ها محسوب می‌شوند: مدام در حال دزدسرافرینی هستند؛ با گول زدن و فریب دادن شخصیت‌ها درصدد پیشبرد کار خود هستند؛ با زیرکی سعی در حل مشکلات دارند، اما عاقبت به تله می‌افتند؛ فرصت‌طلب و سوءاستفاده‌گر هستند و از کوچک‌ترین فرصتی برای کاربست نیرنگ خود استفاده می‌کنند. پیام نهایی داستان‌ها این است که به این حیوانات نمی‌توان اعتماد کرد.

#### موجودات و حیوانات غیرواقعی

این موجودات شامل دیو، غول، جن و شیطان هستند. نمودار بسامد موجودات غیرواقعی به قرار زیر است:



شکل ۵. بسامد موجودات غیرواقعی

از این میان، یکی از پُربسامدترین موجودات غیرواقعی «دیو» است. در پانزده قصه، دیو جزو شخصیت‌های تأثیرگذار است و نقش‌های متعددی را ایفا می‌کند. در برخی مواقع، کارکرد «غول» در قصه‌ها را می‌توان با دیو یکی دانست:

دیو مظهر حکومت، باج، جنگ و استبداد است. در این حالت، نمادگرایی دیو به نمادگرایی «غول» نزدیک می‌شود که می‌بلعد و قی می‌کند، جایگاه مسخ است؛ جایی است که قربانی باید در آنجا استحاله یابد. در قیاس با کروئوس و غول، دیو به اسطوره سنتی زمان و مرگ نزدیک می‌شود (شوالیه و گبران، ۱۳۸۲: ۲۹۶).

«دیو» در افسانه‌ها گاه با جن و غول و شیطان یکسان دانسته شده است» (ذوالفقاری، ۱۳۹۴: ۱۲۳).

در اساطیر بابل و آشور، دیو را معادل فرشتگان و اجنه قرار داده‌اند که به دو گروه نیک و بد تقسیم می‌شوند. در قصه‌های عامیانه نیز، شاهد دیو خوب و دیو بد هستیم. دیو بد قصد آزار و اذیت مردم را دارد و دیو خوب یاری‌دهنده قهرمان است و در طول داستان همواره نقش مثبت و تأثیرگذار دارد.

به اعتقاد عوام، دیو موجودی است بلندقد با موهای کوتاه و مجعد، بینی کوتاه و پهن، لب‌های کلفت و آویزان و بدن پشمالو. به این ترکیب (عجیب) یک جفت بال و دوتا شاخ نیز می‌افزودند. در زمان قدیم، دیو تمام دنیا را میدان تاخت‌وتاز خود قرار می‌داد و وحشیانه آدمیان را می‌آزرد (ماسه، ۱۳۵۷: ۱۶۹).

در اکثر قصه‌ها، دیو جزو شخصیت‌های منفی محسوب می‌شود. او عامل نفاق میان مردم است (بخشی‌زاده، ۱۳۸۷: ۵۷). دیوها علاوه بر قصه‌های تالشی، به باورهای آن‌ها نیز نفوذ کرده‌اند: «اجنه و دیوها از صدای خروس می‌ترسند. بلیات غیبی با شنیدن صدای خروس به‌ویژه خروس سفید از خانواده دور می‌شوند» (عبدلی، ۱۳۶۹: ۱۵۳).

دیوها در قصه‌های تالشی به‌راحتی بوی انسان را استشمام می‌کنند؛ حتی در مواقعی به شکار انسان می‌روند. بنابراین طبیعی می‌نماید که آنان از وجود انسانی در خانه یا در نزدیکی خود مطلع شوند. دیوها در قصه‌های تالشی چند ویژگی دارند:

ابله و نادان هستند:

دیو که از آدمیزاد این رفتار را دید، پاره‌هایی از پیه گوزن را بر موهای بدنش مالید و آن‌گاه بدن پُر از پشم خودش را مقابل شعله‌های آتش نگه داشت. غافل از اینکه موهای بلند بدنش وقتی به چربی آلوده شده باشد، با یک شعله آتش می‌گیرد (عاشوری، ۱۳۸۵: ۱۵۴).

«همین که دیو چنگ خودش را در لای شکاف درخت می‌گذارد، مرد تخته‌ساز پاز را بیرون می‌کشد و تنهٔ درخت به‌هم می‌آید و فغان دیو بلند می‌شود» (همان، ۱۶۲).

بوی انسان را به محض ورود به خانه استشمام می‌کنند:

دیو وقتی دید بوی آدمی‌زاد می‌آید، رفت آن‌ها را بخورد؛ اما دید موجود عجیب دوسری آنجا خوابیده. رفت جوان را بخورد، کچل سرش را بلند کرد؛ رفت کچل را بخورد، جوان سرش را بلند کرد. دیو ترسید و گفت: «من صدوسی درهٔ سبلان را گشته بودم، اما آدم دوسر ندیده بودم.» (عبدلی، ۱۳۹۷: ۸۸).

انسان‌ها را شکار می‌کنند و می‌خورند: «دیوی زنی را با خودش می‌برد. آن دیو سه پسر دارد که انسان را شکار کرده و می‌خورند» (زینلی، ۱۳۸۸: ۶۳). «ننه بوی انسان می‌آید. مادرش گفت: 'فرزندم تو انسان خورده‌ای بوی انسان از زیر دندان تو می‌آید.'» (همان، ۶۴).

دیو گاهی در ظاهر، خود را مهربان و کمک‌کننده به شخصیت‌های متعدد داستان نشان می‌دهد، او را به خانهٔ خود دعوت می‌کند و برایش غذا درست می‌کند: «دیو جرتانک و دوستانش را به خانه دعوت کرده تا در فرصت مناسب آن‌ها را بخورد» (بخشی‌زاده، ۱۳۸۷: ۲۷)؛ اما در آخر، فرد متوجه می‌شود دیو قصد جان او را دارد. بنابراین حيله و فریب خود را به‌کار می‌بندد تا دیو را شکست دهد. برعکس آنچه خواننده اغلب گمان می‌کند، دیو موجودی شجاع نیست، بلکه ترسوست: «دیو با ترس

پا به فرار گذاشت و به داخل جنگل فرورفت و از چشم مرد ترسو پنهان شد» (زینلی، ۱۳۸۸: ۱۳۲).

دیوها لابه‌لای موهای بدن خودشان را گشتند و هریک شپشی پیدا کردند به‌اندازه یک گردو. شال ترس محمد دست برد از توی جیبش قورباغه را درآورد و به دیوها نشان داد و گفت: «این هم شپش بدن من.» دیوها وقتی شپش به آن گندگی را دیدند، ترس برشان داشت و با خود گفتند: این دیگر چه جانوری است (عبدلی، ۱۳۹۳: ۱۶۶).

هر دیوی شیشه‌ی عمری دارد یا عمرش درون شیشه‌ای است که اگر آن شیشه بشکند، دیو خواهد مرد. «دختر گفت: این موجود یک دیو است و اگر می‌خواهی از شرش آسوده شوی، باید شیشه‌ی عمرش را بشکنی.» (عبدلی، ۱۳۹۳: ۱۸۶).

این شیشه نوعی بند زندگی است که موجودات خیالی جانشان به آن بسته است و برای همین هم دیوها در نگه‌داری آن سعی کامل می‌کنند و آن را در جاهای دوردست و عجیب پنهان می‌کنند که اکثر اوقات هم به‌سبب پخمگی، خود دیو، جای آن را لو می‌دهد و قهرمان داستان آن را می‌یابد و دیو را غلام حلقه‌به‌گوش خود می‌کند و در آخر هم، آن را می‌شکند و دیو با شکستن آن دود شده و به هوا می‌رود (پریشانی و شیربیجه، ۱۳۸۸: ۹۵).

دیو می‌تواند خود را به انسان تبدیل کند و به این ترتیب، قهرمان قصه را به‌راحتی فریب دهد و با خود همراه سازد: «دختر چون وارد خانه شد، دید آنجا شباهتی به خانه آدم‌ها ندارد. او متوجه می‌شود که آنجا خانه‌ی دیو است و آن پسر، دیو است» (بخشی‌زاده، ۱۳۸۷: ۳۱). «شب‌هنگام سی‌کا متوجه می‌شود پیرمرد درحقیقت دیوی است که درحال مکیدن خون خواهران و مادرش است» (بخشی‌زاده، ۱۳۸۷). در قصه

«کدخدا محمود و زن دیو»، زن کدخدا دیوی است که خود را به شکل زن درآورده است: «دیو در ابتدا دختری زیباروست که کدخدا با او ازدواج می‌کند» (همان، ۴۸). «غول» هم کارکردی همانند دیو دارد و این دو را می‌توان در قصه‌ها یکی دانست. در اکثر مواقع، غول همانند دیو ابله و زودباور است: «غول نیز به آتش نزدیک شد و موهای پُرپشت بدن خود را شروع کرد به سوزاندن که ناگهان تمام بدنش آتش گرفت. چون موهایش زیاد بود، حرارت تمام بدنش را گرفت. داد زد: 'وای سوختم، وای سوختم!'» (بخشی‌زاده، ۱۳۸۷: ۴۴).

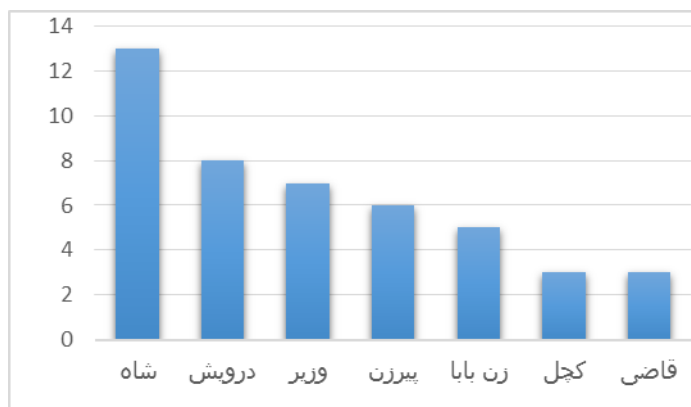
در قصه تالشی «ابراهیم»، درویش، دیو سپید (رک). راشد محصل و حسین‌زاده، ۱۳۹۲: ۱۲۱-۱۳۸) را می‌گشود و بینی و گوش او را برای پادشاه پری می‌برد. کارکرد شیطان نیز همانند دیوهاست: «شیطان ناراحت شد و گفت: 'تو سر من را کلاه گذاشتی و به من کلک زدی. این کار شما درمقابل دعای سفید من چیزی نیست. من اصلاً لباس ندارم تا آن‌ها را از تن خارج کنم. من همیشه لخت هستم.'» (زینلی، ۱۳۸۸: ۱۱۴). نیز اجنه: «جن گفت: 'من تو را پاره‌پاره می‌کنم، اما خونت را بر زمین نمی‌ریزم.'» (عاشوری، ۱۳۸۵: ۱۹۴).

اجنه و دیوان از چیزهای پنهان، همچون گنج‌ها و دفینه‌ها، باخبرند؛ زیرا در همه جا حضور دارند: «جن گفت: 'من چیزهایی می‌دانم که شما نمی‌دانید. من می‌دانم که گنج‌های زمین در کجاست، جای دفینه را می‌دانم.'» (همان، ۱۶۳).

اجنه همانند دیوها می‌توانند خود را به گونه دلخواه درآورند: «یکی از اجنه به صورت زن زیبایی نزد من آمد و از من تقاضا کرد که با او ازدواج کنم» (همان، ۱۶۵).

## ۳-۱-۲. بن‌مایه‌های مربوط به اشخاص قصه

اشخاص قصه ویژگی‌های اخلاقی بسیاری دارند که در اعمالشان نشان داده می‌شود. این اشخاص معمولاً دارای شخصیتی ایستا هستند، مگر در مواقعی که شخصیت‌ها احساس پشیمانی کرده، به انسان دیگری تبدیل شوند. این شخصیت‌ها به دو دسته خوب و بد تقسیم می‌شوند و اعمال و رفتارشان تحت تأثیر همین خوب یا بد بودن آنهاست. شخصیت‌های قصه‌های عامیانه معمولاً نام ندارند. در بیشتر مواقع، قهرمان متناسب با نام خود عمل می‌کند. نام آنها نمایانگر تیپ شخصیتی موجود در جامعه است؛ مانند کچل و اغلب بیانگر خصوصیات خوب یا بد آنهاست. این اشخاص در قصه‌های تالشی عبارت‌اند از: شاه، درویش، وزیر، پیرزن، زن‌بابا، کچل و قاضی. نمودار اشخاص به ترتیب زیر است:



شکل ۶. بسامد بن‌مایه اشخاص

بنابر نمودار، شاه در اکثر قصه‌ها حضور دارد و جزو پرتکرارترین شخصیت‌هاست (چهارده مرتبه). در هر کدام از این قصه‌ها، ویژگی‌هایی برای شاه دیده می‌شود: پادشاه همیشه و برای همه شروطی دارد: «پادشاه به روباه می‌گوید اگر دختر را می‌خواهد به عقد آسیابان در بیاورد، باید پارچه اطلس زربافت برای او بیاورد» (زینلی،

۱۳۸۸: ۱۸۱). «پادشاه که گمان کرد آن جوان فاقد عقل و شعور است، نخواست که جوان دیوانه‌ای را به دست جلاد بسپارد، گفت: 'باشد چه عیبی دارد که تو داماد من بشوی، ولی این کار یک شرط دارد.'» (همان، ۱۰۸).

از بی‌فرزندگی رنج می‌برد: «پادشاهی در مملکتی حکومت می‌کرد که زنان او بچه‌دار نمی‌شدند. چهل‌ویک زن برده بود، اما هیچ‌کدام بچه‌دار نشده بودند. تمام کارهای طبی را برای بچه‌دار شدن به‌کار برده بود، ولی نتیجه‌ای نگرفت» (همان، ۱۸۲).

گرفتار بیماری لاعلاج است. در قصه‌ها، شاهان به‌سبب جاه و مقامشان، سعی می‌کنند همیشه بهترین و قدرتمندترین باشند. گاهی داشتن نقصی در چهره یا زائده گوشتی باعث می‌شود سلطنت آن‌ها سست به‌نظر برسد؛ از همین رو تمام تلاش خود را برای پنهان کردن آن به‌کار می‌گیرند و هرکسی را بخواهد این راز را برملا کند، از میان برمی‌دارند. اسکندر شاه به‌دلیل زائده گوشتی در روی سرش، خود را از دید مردم پنهان می‌کرد. هرگاه شخصی راز او را فاش می‌کرد، به سزای عملش می‌رسید: «روی سر اسکندر شاه یک زائده گوشتی روییده بود. هر وقت سلمانی‌ها سر او را اصلاح می‌کردند، آن زائده را می‌دیدند؛ به‌خاطر همان، شاه آن‌ها را می‌گشت» (همان، ۵۱).

در اکثر قصه‌ها، پادشاه دختری دارد که خیلی برای او مهم است: «در زمان‌های قدیم پادشاهی بود که یک دختر داشت» (عبدلی، ۱۳۹۷: ۸۸) و این دختر بیمار می‌شود: «شاه: 'دختر من مریض است. هر کاری کردم خوب نشد.'» (زینلی، ۱۳۸۸: ۷۸). «پادشاه گفت: 'شرط من این است اگر توانستی دخترم را به حرف بیاری، او را به عقد تو درمی‌آورم تا در کنار او به همه آرزوهایت برسی؛ اما اگر موفق نشدی، دستور می‌دهم در میدان شهر تو را به دار بکشند.'» (عبدلی، ۱۳۹۳: ۱۵۳).

وزیر دست راست و چپ دارد که به وسیله آنها یا کار نادرستی را انجام می‌دهد، یا از کرده خود پشیمان می‌شود. در قصه تالشی «پیرمرد تیزهوش»، پیرمردی نزد شاه می‌رود و هندوانه‌های خود را به او می‌فروشد، اما وزیر به پادشاه می‌فهماند که سکه‌های زیادی به او داده است و باید آنها را پس بگیرد. شاه از وزیر خود حرف‌شنوی دارد.

معمولاً قبل از مرگ خود، به فرزندانش وصیت می‌کند تا آنها را از خطری مصون دارد: «پادشاهی به دو پسر خود وصیت می‌کند بعد از مراسم عزایش، خنیاگر بیاورند تا به این ترتیب دوست و دشمن خود را در بازار بشناسند» (همان، ۱۶۰).

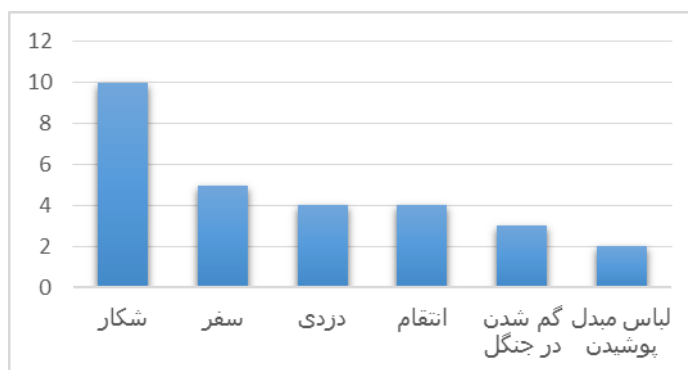
مجازات‌های سخت می‌کند؛ اما در اکثر مواقع، قهرمان از مجازات پادشاه جان سالم به‌در می‌برد. در قصه «پسر پادشاه»، پادشاه دختر بی‌گناه را به خاطر قتل پسرش کور می‌کند، اما به کمک دو کبوتر، دختر بینایی‌اش را بازمی‌یابد. گاه هم به قهرمان پادشاه می‌دهد.

پادشاه در پی یاد گرفتن کارهای خارق‌العاده است: «پادشاه از درویش پرسید: آیا سرّی هست که من ندانم؟» (همان، ۱۸۸).

### ۳-۱-۳. بن‌مایه‌های مربوط به اعمال و حوادث معمول و غیرمعمول

#### حوادث معمول

از جمله حوادث معمول می‌توان به شش مورد اشاره کرد: شکار، سفر قهرمان، دزدی، گم شدن در جنگل / قرار گرفتن در دوراهی، انتقام، لباس مبدل پوشیدن (تغییر هویت). بسامد حوادث معمول که در این قصه‌ها اتفاق می‌افتد، به قرار زیر است:



شکل ۷. بسامد حوادث معمول

با توجه به این نمودار، شکار از حوادث معمول است که بسامد زیادی دارد. بسامد بالای این مضمون به خواننده اطلاعاتی درباره نوع مشاغل مردمان تالش می‌دهد که علاوه بر دام‌پروری و کشاورزی به شکار کردن نیز می‌پرداختند. از صد قصه تالشی، در ده قصه با شکار و شکارچی روبه‌رو هستیم. نوع زندگی مردم قدیم، به‌خصوص مردم تالش، ایجاب می‌کرد که از طریق شکار برای خانواده خود غذا تهیه کنند. همچنین شکار برای دفع مزاحمت حیوانات وحشی که همیشه در کمین انسان‌ها بودند، نقش بازدارنده داشته است. پادشاه یا قهرمان قصه‌های تالشی به شکار می‌رود و در همین حین حوادث مختلف داستان برای او رقم می‌خورد. این بن‌مایه کلید شروع قصه‌هاست. قهرمان قصه‌ها به دلایل گوناگون، همچون تفریح و سرگرمی، شغل و پیشه و قدرت‌نمایی، به شکار می‌رفتند. شکار در قصه‌ها نمودهای مختلف دارد:

قهرمانان به‌منظور شکار کردن حیوانی خاص به جنگل می‌رفتند: «یک نفر بود نامش اُچ بیر بود. او شکارچی بود. همیشه گوزن شکار می‌کرد» (زینلی، ۱۳۸۸: ۲۴).

گاه قهرمان برای درمان بیماری لاعلاج پادشاه به شکار می‌رفت و حیوانی را صید می‌کرد تا به این ترتیب، به خواسته‌های خود می‌رسید یا آنکه قدرت و توانایی خود را به شاه نشان می‌داد.

گاهی شکار کلید شروع داستان است:

یک روز سه نفر شکارچی در آن حوالی پیدا شد. این سه شکارچی با هم برادر بودند. از چند روز پیش آمده بودند این کوچ را در این جنگل بزرگ پیدا کرده بودند. دیده بودند که در این خانه یک پیرزن با سه دختر زندگی می‌کنند و از مرد خبری نیست (همان، ۲۱۹).

«کدخدا محمود برای شکار رفته بود که آن دیو به ظاهر دختر را می‌بیند و با او ازدواج می‌کند» (بخشی‌زاده، ۱۳۸۷: ۴۷). «پادشاه همراه گروهی و با وزیر خود به شکار رفت تا اینکه...» (همان، ۱۸۸).

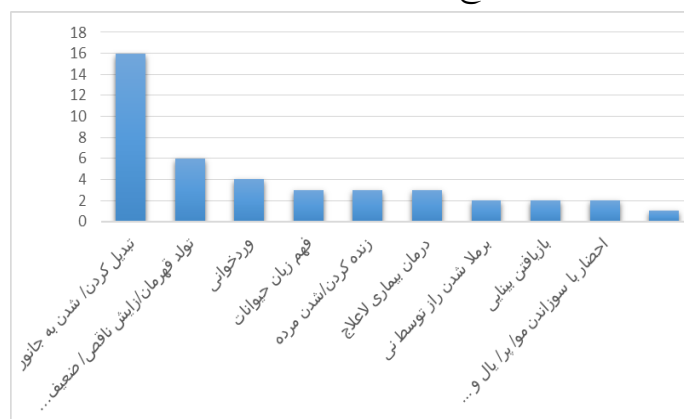
حیواناتی که شکارچیان به شکار آن‌ها اقدام می‌کردند، در هر منطقه متفاوت بوده‌اند. در اکثر قصه‌های تالشی، قهرمان به شکار گوزن می‌رود: «پسری به شکار گوزن می‌رود، اما نمی‌تواند گوزنی شکار کند. ناامید از شکار به خانه بازمی‌گردد» (همان، ۶۸). «در یکی از روزها صیادی تفنگ خودش را برداشت و به دامنه کوه‌های پُر از گوزن، به شکار رفت» (عاشوری، ۱۳۸۵: ۱۵۴). این شکار در این نقل‌ها نشان می‌دهد گوزن در منطقه بیش از دیگر شکارها وجود داشته است.

همیشه انسان‌ها نبودند که شکار می‌کردند، بلکه دیوها نیز دست به شکار می‌زدند: «دیوان به شکار رفته و انسان شکار می‌کردند و می‌خوردند» (زینلی، ۱۳۸۸: ۶۳).

### حوادث غیرمعمول

اتفاقاتی هستند که در داستان به صورت ناگهانی رخ می‌دهند و باعث حیرت خواننده می‌شوند. بدون این حوادث غیرمعمول، قصه‌ها خالی از هرگونه هیجان می‌شوند. تعداد

این حوادث در قصه‌ها بی‌شمار است؛ از جمله فهم زبان حیوانات، برملا شدن راز توسط نی، وردخوانی، تبدیل شدن / کردن به جانور، تولد قهرمان، پیشگویی، احضار با سوزاندن مو، زنده شدن / کردن مرده، بازیافتن بینایی و درمان بیماری لاعلاج. نمودار بسامد حوادث غیرمعمول به شرح زیر است:



شکل ۸. بسامد حوادث غیرمعمول

یکی از مهم‌ترین و اساسی‌ترین و پربسامدترین (شانزده مرتبه) بن‌مایه‌های قصه‌های سحر جادو و به‌خصوص قصه‌های تالشی، پیکرگردانی<sup>۱۰</sup> یا تبدیل شدن / کردن به جانور است (معادل بن‌مایه شمارهٔ ۶۷۸ آرنه - تامپسون). پیکرگردانی عبارت است از تغییر شکل ظاهر و ساختمان و اساس و هویت قانونمند شخص یا چیزی با استفاده از نیروی ماوراءالطبیعی (رک. رستگارفسایی، ۱۳۸۸: ۴۳). پیکرگردانی با اهدافی همچون کمک رساندن به قهرمان، رهایی از مشکلات و فریب دادن صورت می‌گیرد.

در این بن‌مایه که بازتاب اعتقاد به تناسخ در میان هندوان است، قهرمان با طلسم تغییر ماهیت می‌دهد. این تغییر شکل یافتن موقتی است و در پایان قصه به هیئت اولیهٔ خود بازمی‌گردد. زمانی که قهرمان تغییر شکل می‌یابد، معمولاً ویژگی‌های اصلی شخصیت نخستین خود را حفظ می‌کند و این تغییر فقط در شکل ظاهری او صورت

می‌گیرد. این تبدیل شدن ممکن است به دست شخصی دیگر صورت بگیرد یا خود قهرمان. گاه قهرمان، خود دارای این نیرو است و به راحتی می‌تواند به هر چیزی که می‌خواهد، تبدیل شود و این نیرو را در راستای اهداف خود هدایت کند. تبدیل شدن/کردن به این صورت است که موجودی به انسان تبدیل می‌گردد یا انسانی در هیئت حیوان وارد حوادث قصه می‌شود. گاه استحاله‌ها پی‌درپی است. در داستان «آخش»، چند استحاله پی‌درپی صورت می‌گیرد تا قهرمان دوباره به شکل اولیه درآید. در این قصه، با دو شخصیت اصلی روبه‌رویم: آخش و پسرک کچل. آخش سوارکاری است که از چشمه‌ای بیرون می‌آید تا به کچل و پسرش کمک کند. او به کمک وردهایی می‌تواند به شکل‌های مختلف تبدیل شود. او در ابتدا شخصیتی مثبت به نظر می‌رسد؛ اما در آخر متوجه می‌شویم که برعکس این است. کچل با هوش و ذکاوت خود می‌تواند وردهایی از آخش یاد بگیرد و به این ترتیب، به هر شکلی که می‌خواهد، دربیاید.

دگرذیسی یا توسط خود قهرمان است که با نیرویی خود را به شکل دیگر درمی‌آورد، یا توسط نیرویی از خارج که بر شخص اعمال می‌شود. پیکرگردانی به صورت‌های مختلف در قصه‌ها پدیدار می‌شود:

استحاله حیوان به حیوان: در داستان «بورگاو»، گاو برای نجات دختر به او می‌گوید بعد از کشته شدنش استخوان‌هایش را در طویله پنهان کند که سرانجام استخوان‌های او تبدیل به اسبی می‌شود و او را نجات می‌دهد. قهرمان قصه یا هر شخصیت دیگری در پایان به اصل خود تبدیل می‌شود. در آخر، بورگاو که تبدیل به اسب شده بود، دوباره به حالت اول خود برمی‌گردد: «استخوان‌های بورگاو در آخور طویله، صدای گریه و ناله او را می‌شنود از زیر کاه بیرون می‌آید و به یک اسب قشنگ و سیاه تبدیل می‌شود» (زینلی، ۱۳۸۸: ۱۵۹).

استحالهٔ حیوان به انسان: در قصهٔ «شاه‌ماهی»، جوانی از چشمه‌ای بیرون می‌آید و به کمک قهرمان می‌شتابد؛ اما در آخر، مشخص می‌شود آن جوان همان ماهی‌ای بود که قهرمان از مرگ نجات داده بود و به همین دلیل، به پاس قدردانی از او، در رسیدن به شاه‌زاده خانم کمک می‌کند: «در این هنگام جوان ناآشنا خود را به درون آب رودخانه انداخت و به شکل آن ماهی زیبایی درآمد که شاه‌زاده چندی پیش او را شکار کرده و دوباره آزاد نموده بود» (عبدلی، ۱۳۹۳: ۱۵۸). پادشاه به کمک راهنمایی‌های درویش صاحب پسری می‌شود به نام ابراهیم. ابراهیم عاشق عکس دختر زیبارویی شده بود که پدرش قبلاً نیز عاشق او بود. ابراهیم صاحب عکس را پیدا می‌کند؛ اما پدرش به او حسد می‌ورزد، او را کور و در جنگل رها می‌کند. ابراهیم به کمک مرد بلندقدی نجات می‌یابد و پدر را می‌کشد و با دختر ازدواج می‌کند. در آخر، متوجه می‌شود مرد قدبلند درواقع ماهی‌ای بود که مادرش او را نجات داده بود (عاشوری، ۱۳۸۵: ۱۸۷).

استحالهٔ انسان به شیء: سه برادر با هم در یک آبادی زندگی می‌کنند. روزی بین دو برادر دعوی سختی درمی‌گیرد. برادر کوچک‌تر می‌رود که وساطت کند و نگذارد آن‌ها به هم آسیب برسانند، اما زیر پای برادران پهلوان خود له می‌شود. برادر وسطی با شمشیر شکم برادر بزرگ‌تر را می‌شکافتد و برادر بزرگ‌تر هم سر برادر وسطی را می‌برد. در آن حال، مادرشان از درگاه خداوند تقاضا می‌کند تا فرزندانش یک‌جا ازدست نروند. خداوند به پاس اعمال نیک آن‌ها، برادر کوچک را تبدیل به عدس می‌کند، برادر وسطی را به شکل برنج و برادر بزرگ را به شکل گندم درمی‌آورد (عبدلی، ۱۳۹۳: ۱۸۹).

استحاله موجودات ماورائی به انسان: «دختر چون وارد خانه شد، دید آنجا شباهتی به خانه آدم‌ها ندارد و متوجه می‌شود که آنجا خانه دیو است و آن پسر، دیو است» (بخشی زاده، ۱۳۸۷: ۳۱).

دختر گفت: «ولی من انسان نیستم، من یک پری هستم و تو نمی‌توانی با من ازدواج کنی و با هم زندگی کنیم. چون پری‌ها می‌توانند تغییر شکل دهند و چهره خود را عوض کنند.» او تصمیم گرفت از این قابلیت خود استفاده نماید و شوهرش را امتحان کند (همان، ۴۵).

استحاله انسان به انسانی دیگر: پسری دختر زیبایی را در جنگل می‌بیند و از او می‌خواهد که همسر او بشود؛ اما دختر از او می‌خواهد شش ماه دیگر برای خواستگاری بیاید. پسر به عهد خود وفا کرده، سر موعد در مکان حاضر می‌شود؛ اما می‌بیند دختر به پیرزنی لاغر تبدیل شده است. دختر در فصل بهار به دختری زیبا و در دیگر فصل‌ها به پیرزنی لاغر بدل می‌شد. پسر جوان از ازدواج با او صرف‌نظر می‌کند (همان، ۳۴).

استحاله انسان به حیوان: خداوند همسایه فریبکار را به شکل موش درمی‌آورد. همسایه نادان از خدا می‌خواهد تبدیل به حیوانی شود که از موش انتقام بگیرد. بنابراین به گربه بدل می‌شود (عاشوری، ۱۳۸۵: ذیل قصه موش و گربه).

دو برادر فقیر نزد حضرت نوح می‌روند تا برای آن‌ها دعا کند و به ثروتی برسند. آن دو نذر می‌کنند که در صورت اجابت دعا، شتری را قربانی نمایند. زمانی که به مقامی می‌رسند، نذر خود را به‌جا نمی‌آورند و به‌جای شتر، گربه‌ای را قربانی می‌کنند. حضرت نوح متوجه شده، از خداوند می‌خواهد آن دو را به‌خاطر خلف وعده‌شان به خرس و میمون تبدیل کند (همان‌جا).

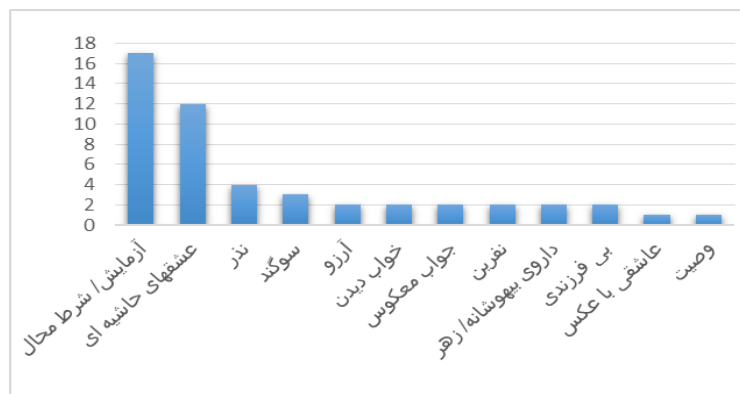
پسر فقیری برای رسیدن به دختر پادشاه از خداوند می‌خواهد که او را به پرنده‌ای به نام سهره تبدیل کند؛ زیرا شرط پادشاه برای وصلت فقیر با دخترش این بود که چوبی پیدا کند که این چوب نه راست باشد نه کج. این پرنده در مناطق جنگلی زندگی می‌کند و مدام تکه‌چوبی را برمی‌دارد به این سر و آن سرش نگاه می‌کند، دوباره به زمین می‌اندازد و می‌رود سراغ تکه‌چوبی دیگر. او هنوز در آرزوی وصلت با دختر پادشاه است (عبدلی، ۱۳۹۷: ۱۰۸). همین مضمون در قصهٔ «فاخته» هم هست: «خداوند هم تقاضای او را پذیرفت و او را به شکل پرنده‌ای درآورد که امروزه به آن 'کوکو' می‌گویند» (همان، ۱۰۹) و همچنین در قصهٔ «لاک‌پشت»: «خداوند هم خواهش او را پذیرفت و در همان لحظه او را به صورت جانوری درآورد که ما آن را لاک‌پشت نامیده‌ایم» (همان، ۱۱۳).

مردی برای زیارت امام رضا (ع) همراه زائران دیگر به مشهد می‌رود. در آنجا طمع می‌کند تا با دندان طلا ضریح را بکند. هر جایی که دندانگیر تشخیص می‌دهد، پاره‌ای از آن را با دندان می‌کند. همین‌که پایش را از از صحن آن حضرت بیرون می‌گذارد، ناگهان به خوک تبدیل می‌شود. سرانجام همسایگان او متوجه این قضیه شده، قصد کشتنش را می‌کنند؛ اما او فرار می‌کند و به جنگل می‌رود (عاشوری، ۱۳۸۵: ۱۷۶).

### ۳-۱-۴. بن‌مایه‌های مربوط به مفاهیم و موضوعات

در قصه‌های عامه علاوه بر اعمال و حوادث معمول و غیرمعمولی که اتفاق می‌افتد، برخی مفاهیم و موضوعاتی همچون داروی بیهوشانه (زهر)، بی‌فرزندی، نذر کردن، قسم خوردن، آزمایش (شرط)، جواب معکوس، آرزو، خواب دیدن، نفرین کردن، عاشق شدن با عکس، عشق‌های حاشیه‌ای و وصیت هست که مکرر در داستان‌ها رخ می‌دهد. مقصود از مفاهیم و موضوعات مواردی است که به یک عمل یا رفتار

اختصاص دارد و در سایر گروه‌ها جای نمی‌گیرد. نمودار زیر مفاهیم و موضوعات این قصه‌ها را نشان می‌دهد:



شکل ۹. بسامد مفاهیم و موضوعات

پربسامدترین آن‌ها آزمایش و پذیرش شرط است.

آزمایش در قصه‌ها و حکایت‌ها شرطی برای رسیدن قهرمان یا یکی از شخصیت‌های داستان به خواسته‌های خود است. از این رو آزمایش گاه از سوی قهرمان اعمال می‌شود و او فردی را امتحان می‌کند و گاه با هدف از سر باز کردن قهرمان و یا محک زدن توانایی‌های او از سوی شخصیت‌های دیگر داستان صورت می‌گیرد (خدیش، ۱۳۸۷: ۹۴).

در بررسی تمامی نمونه‌های آزمایش، با سه رکن روبه‌رویم: اهداف آزمایش، طرفین آزمایش (آزمایش‌شونده و آزمایش‌کننده)، نحوه و نوع آزمایش (کلامی، اخلاقی و کرداری) (سعیدی و رحیمی، ۱۳۹۶: ۲۷). از جهت نحوه و نوع، آزمایش‌ها به سه دسته کلی کلامی، اخلاقی و کرداری تقسیم می‌شود. در این قصه‌ها، دوازده مورد آن مربوط به آزمایش از نوع کرداری، سه مورد مربوط به کلامی و سه مورد دیگر آن مربوط به آزمایش از نوع اخلاقی است.

در قصه‌های عامه، قهرمان همواره باید شروطی را بپذیرد که اغلب برآورده کردن آن‌ها محال می‌نماید. این شروط با اهداف مختلفی تعیین می‌شود و قهرمان خود را به هر دری می‌زند تا آن‌ها را انجام دهد و به آنچه می‌خواهد برسد. در اکثر قصه‌ها، این شرط‌های محال را پادشاه وضع می‌کند. او برای خواستگاران دختر زیبایش آزمایش‌های سختی را در نظر می‌گیرد و اجازه ازدواج با دخترش را زمانی صادر می‌کند که آن‌ها بتوانند از این آزمایش‌ها پیروز خارج شوند. در قصه‌های تالشی نیز، تعیین شرط‌های محال و گذشتن از آزمایش‌های سخت از سوی شخصیت‌های مختلف برای اهداف گوناگون بسیار رایج است. در قصه «بورگ»، پیرزن به شرطی پشم را به آن دو دختر (پونه و شانه) می‌دهد که جواب درستی به سؤال‌های او بدهند. از آنجایی که پونه باهوش بود، جوابی مطابق میل پیرزن به او می‌دهد؛ اما شانه نمی‌تواند جواب مقبولی به پیرزن بدهد و همین باعث می‌شود شاخی روی سر او ظاهر شود: «آن تکه پشم پیش من است، آن را به شما می‌دهم، اما اول چند تا سؤال از شما می‌پرسم. به من درست جواب بدهید، بعد پشم را به شما پس می‌دهم» (زینلی، ۱۳۸۸: ۱۵۳). در این قصه، پیرزن درصدد آزمایش کلامی دختران و راستی‌آزمایی آن‌هاست.

یکی از بهترین روش‌ها برای آشکار کردن توانایی آزمایش‌شونده و محک زدن استعداد او، استفاده از شیوه سؤال و جواب است. در این میان، شخصی که هوش زیادی دارد و اغلب جزو شخصیت‌های مثبت قصه است، از این آزمایش موفق خارج می‌شود. پیرزن برای اینکه فرد لایق‌تر را انتخاب کند، دست به این آزمایش می‌زند. نمونه دیگر سؤال و جواب قصه «پیرمرد تیزهوش» است که وزیر از پیرمرد سه سؤال می‌پرسد که در صورت پاسخ غلط از طرف پیرمرد، باید سکه‌ها را به وزیر برگرداند.

پادشاه در قصه «شاه‌ماهی» برای قهرمان شرطی تعیین می‌کند که محقق شدن آن در واقع هم به نفع خود پادشاه و هم به نفع قهرمان است. پادشاه خواهان کار سخت و

دشوار است و با این کار می‌خواهد توانایی پسر را بسنجد و شخصی لایق را برای ازدواج با دخترش برگزیند. قهرمان وادار می‌شود تا از عهده شرط دشوار برآید؛ زیرا در صورت شکست، جان خود را به خطر می‌اندازد (عبدلی، ۱۳۹۳: ۱۵۳).

یکی دیگر از آزمایش‌های کرداری سخت و دشوار، شرطی است که دختر کدخدا برای دختران آبادی تعیین می‌کند تا به این وسیله شجاعت و توانایی هریک را بسنجد. رفتن به کوه سیاه یکی از کارهای دشواری است که هیچ‌کس حتی جرئت ندارد پا به آن‌جا بگذارد؛ اما یکی از دختران ده که به تازگی نامزد کرده بود، از پس این کار برمی‌آید و به این ترتیب، شجاعت خود را به دختران آبادی نشان می‌دهد: «دختر کدخدا برای دختران آبادی شرطی تعیین می‌کند؛ اینکه هرکس بتواند به کوه سیاه رود و از سبزی‌های موجود در آنجا غذایی طبخ کند، به او یک اشرفی خواهد داد» (بخشی‌زاده، ۱۳۸۷: ۱۲).

در قصه «از من نترس، از پشت سری بترس»، روزی گیسوان دختری به خارهای جنگل گیر می‌کند. به کمک دیوی که خودش را به شکل پسری درآورده بود، نجات می‌یابد. به خانه پسر می‌رود، متوجه می‌شود که آنجا خانه دیو است. مادر دیو دختر را به شرط موفق شدن در سه شرط، رها می‌کند. او به کمک دیو پسر، می‌تواند هر سه شرط را با موفقیت به‌جای آورد و به خانه خود برگردد: «اگر او را نشانم دهی، به سه شرط با او کاری نخواهم داشت و این خانه را به تو و او خواهم داد و از اینجا خواهم رفت و اگر از این سه شرط من موفق بیرون نیامد، او را تکه‌تکه خواهم کرد» (همان، ۳۱).

در قصه «کچل و زن‌بابایش»، پادشاه برای کسی که بتواند دخترش را درمان کند، پاداشی در نظر می‌گیرد و کسی را وزیر و داماد خود می‌کند که بتواند از عهده این کار دشوار (معالجه دختر پادشاه) برآید: «دختر شاه نیز با دعای کچل بهبود پیدا می‌کند و

معالجه می‌گردد. شاه تمام مردم و اهالی را دعوت می‌کند و برای دخترش یک عروسی بزرگ برپا می‌دارد و کچل را نیز به وزیری خود برمی‌گزیند» (زینلی، ۱۳۸۸: ۱۱۹).

نوع دیگر آزمایش مربوط به امور اخلاقی است. آزمایش‌کننده برای محک زدن فرد ممتحن و مشخص شدن میزان وفای به عهد و تعهد آزمایش‌شونده، او را مورد آزمایش قرار می‌دهد تا ارادت و وفای او را بسنجد. در قصهٔ «پری و آدمی‌زاد»، پسری از پری که خودش را به شکل دختری درآورده بود، تقاضای ازدواج می‌کند. پری با او شرط می‌کند اگر به او خیانت نکند، همسر او خواهد شد. چندی بعد، آن دو ازدواج می‌کنند؛ اما بعدها به سبب خیانت پسر به پری، پری او را ترک می‌کند (بخشی‌زاده، ۱۳۸۷: ۴۵).

برخلاف دیگر قصه‌ها که قهرمان از آزمایش تعیین‌شده سربلند خارج می‌شود، قهرمان شکست می‌خورد و این ناکامی تبعات بدی برایش در پی دارد. آزمایش اخلاقی یکی از دشوارترین آزمایش‌هایی است که در قصه با آن روبه‌رویم. سنجش اموری همچون ایمان، تقوا، جوان‌مردی، انصاف، وفای به عهد، سخاوت و بخشندگی، ارادت و وفاسنجی از این نوع آزمایش هستند. قهرمان معمولاً از عهدهٔ آن برنمی‌آید و با شکست روبه‌رو می‌شود. در قصهٔ «بی‌وفایی مرد»، مردی به زن خود بسیار علاقه نشان می‌داد. روزی زن او را امتحان می‌کند تا بفهمد آیا علاقه‌اش واقعی است یا نه. مرد به سفر حج می‌رود. زن در نبود مرد، خودش را به مردن می‌زند و قبری برای خود در خانه می‌کند. مرد، زن خود را فراموش می‌کند و زن به بی‌وفایی او پی می‌برد (عاشوری، ۱۳۸۵: ۷۷).

خود را به مردن زدن از جمله کارهای معمولی است که گاهی قهرمان قصه برای پیش بردن کار خود، مجبور می‌شود آن را انجام دهد. در قصهٔ تالشی «طلبکار سمج»، مرد برای اینکه به طلبکار خود پول را پس ندهد، خود را به مردن می‌زند: «به زنش گفت:

وقتی طلبکار آمد، بگو کاظم مُرد و مرا به صورت مرده وسط اتاق بگذار تا ببیند و برای همیشه دست از سر من بردارد.» (بخشی‌زاده، ۱۳۸۷: ۹).

در قصه «بی‌وفایی مرد»، زن برای اینکه بفهمد شوهرش چقدر به او وفادار است، خودش را به مردن می‌زند: «اگر شوهرم از حج آمد، به او بگویند همین‌که تو رفتی، زن تو مُرد و وصیت کرده است جلوی ایوان خانه او را دفن کنند» (عاشوری، ۱۳۸۵: ۷۸).  
گاه هدف از آزمایش سرگرمی و دست انداختن قهرمان است. پادشاه برای اینکه جواب سربالا به قهرمان بدهد و به اصطلاح او را از سر خود باز کند و دنبال نخودسیاه بفرستد، برای او شرط محال می‌گذارد. پسر فقیر به دلیل علاقه‌ای که به دختر پادشاه دارد، تصمیم می‌گیرد هرطور که شده با او ازدواج کند. پادشاه برای او شروطی را تعیین می‌کند تا پسر نتواند از عهده آن برآید. اما پسر با زیرکی خود موفق می‌شود همه شرطها را عملی نماید و با دختر ازدواج کند (بخشی‌زاده، ۱۳۸۷: ۵۲).

در برخی مواقع، قهرمان به کمک نیاز دارد و به همین دلیل باید شرطی را بپذیرد و به آن عمل کند. در قصه «جدال با دیو»، سیمرغ به پاس قدردانی از ملک‌خورشید و دلاوری آن جوان‌مرد قبول کرد او را به پشت خود سوار کند و به دیارش نزد خانواده‌اش بازگرداند. بازگرداندن خورشید منوط به انجام دادن شرطی است: «چهل من چربی و چهل کوزه آب برای آذوقه راه فراهم کند» (همان، ۵۸).

بااینکه یک بار خلوص نیت و شجاعت ملک‌خورشید به سیمرغ ثابت شده بود، بازهم سیمرغ در پی آزمایش کردن اوست. خوشبختانه او می‌تواند پیروز میدان شود. نمونه دیگر آزمایش کرداری را در قصه «پسه کوله» می‌بینیم. جوانی به خواستگاری دختر پادشاه می‌رود. پادشاه برای او شرطی تعیین می‌کند و می‌گوید اگر بتواند تعداد دره‌های سبلان را بشمارد، دخترش را به او می‌دهد. جوان به کمک کچل به سبلان

می‌رود و از طریق دیو ابله تعداد دره‌ها را که ۱۳۰ عدد بود، می‌شمارد و بدین وسیله به دختر پادشاه می‌رسد: «پادشاه شرط گذاشت که هرکس بتواند بگوید کوه سبلان چند دره دارد، دخترم را به او می‌دهم» (عبدلی، ۱۳۹۷: ۸۸).

گاه هدف از آزمایش و تعیین شرط فریب دادن طرف مقابل است. ای ویجلی پسرک زیرکی است که برای فریب دادن مهمانان خود که قصد داشتند گاو و گوسفندان آن‌ها را تصاحب کنند، شرطی می‌گذارد (عاشوری، ۱۳۸۵: ۴۷).

در قصه‌های عامه، بیشترین کسانی که شرط تعیین می‌کنند و شخصیت‌های مختلف را می‌آزمایند، پادشاه و نامادری هستند. در قصهٔ تالشی «پدر بی‌وفا»، زن برای ازدواج با مرد شرطی می‌گذارد تا او را بیازماید. به او می‌گوید که باید بچه‌های خود را از خانه بیرون کند و فقط به این شرط است که با او ازدواج می‌کند: «زن ازدواج با وی را می‌پذیرد، اما با شرط و آن اینکه، مرد بچه‌هایش را از خانه بیرون کند. او بعد از مدتی کلنچار رفتن با خود، سر آخر، راضی شد که شرط زن را بپذیرد. با زن ازدواج کرد» (همان، ۸۳).

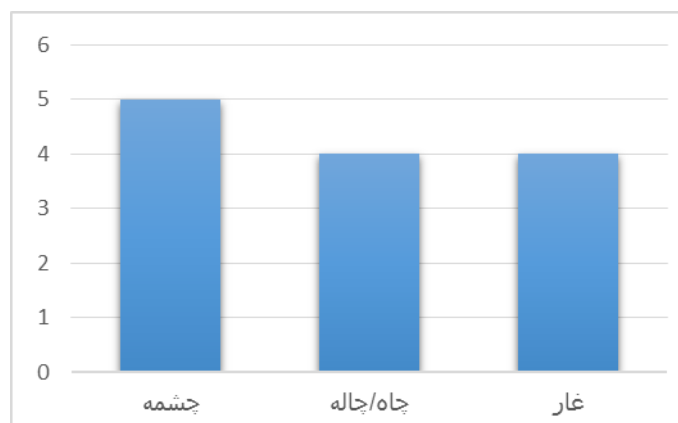
پیرزنی به شغال حيله‌گری اعتماد می‌کند؛ ولی شغال از اعتماد او سوءاستفاده می‌کند. در آخر، پیرزن دُمش را قطع می‌کند و زمانی که پیش اوستا می‌برد تا دُمش را بدوزد، اوستا راه مقعدش را می‌دوزد و به این ترتیب، شغال می‌میرد. پیرزن به شرطی دُم شغال را به او پس می‌دهد که ماست‌های پیرزن را به او برگرداند (عاشوری، ۱۳۸۵: ۲۲۰).

مردی، دیو غول‌پیکری را اسیر می‌کند و با تعیین کردن شرطی، او را رها می‌کند. او از دیو می‌خواهد جنگل تاریکی را که در آنجا کار می‌کند، به مزرعه‌ای آباد تبدیل کند تا بتواند در آنجا محصول بکارد و زندگی راحتی داشته باشد (همان، ۱۶۲).

پادشاه مثل همیشه دختر خود را به راحتی به عقد پسر جوان در نمی‌آورد، بلکه برای او شرطی تعیین می‌کند تا میزان ارادت او را به دختر خود بسنجد: «پادشاه به روباه می‌گوید اگر دختر را می‌خواهد به عقد آسیابان دریاورد، باید پارچه‌ی اطلس زربافت برای او بیاورد» (عبدلی، ۱۳۹۳: ۱۸۱).

### ۳-۱-۵. بن‌مایه‌های مربوط به مکان، اعداد و اشیای جادویی

برخی مکان‌ها در قصه‌های عامه تکرار می‌شود و کنش‌های یکسان دارد. مکان‌هایی که در این قصه‌ها مشاهده شد، شامل چشمه (۵ مرتبه تکرار)، چاه/چاله (چهار مرتبه) و غار (چهار مرتبه) است. از بن‌مایه‌ی اعداد هم، سه (چهارده مرتبه تکرار)، دو (هفت مرتبه)، هفت (شش مرتبه) و عدد چهل (چهار مرتبه) را می‌توان نام برد. در مورد بن‌مایه‌های اشیای جادویی، افسانه‌ای، نمادین و متبرک باید گفت که در این قصه‌ها، به سه شیء اشاره شده است که شامل کوزه، گوهر شب‌چراغ و سیب طلا است. کوزه هفت مرتبه در این قصه‌ها تکرار شده است.



شکل ۱۰. بسامد بن‌مایه‌های مکان

#### ۴. نتیجه

تعداد ۵۳ مورد از بن‌مایه‌های قصه‌های تالشی، مستخرج از هفت منبع مکتوب و صد داستان، ذیل هفت طبقه از منظر گونه جای می‌گیرد: حیوانات و موجودات واقعی و غیرواقعی، اشخاص، اعمال و حوادث معمول و غیرمعمول، مفاهیم و موضوعات، مکان‌ها، اعداد، اشیای جادویی و متبرک. در هریک از این گونه‌ها، میزان تکرار یک بن‌مایه بیش از دیگر بن‌مایه‌ها بوده است. برای مثال در گونه حیوانات «شغال»، در موجودات غیرواقعی «دیو»، در اشخاص «شاه»، در حوادث معمول «شکار»، در حوادث غیرمعمول «تبدیل شدن/ کردن به جانور»، در مفاهیم و موضوعات «آزمایش/ شرط محال» و در مکان‌ها «چشمه» را بررسی کردیم.

چهار کارکرد این بن‌مایه‌ها عبارت‌اند از: داستان‌ساز، آغازگر (نقطه صفر داستان، زمینه‌ساز)، مکمل و پایان‌بخش. برای مثال گرگ در قصه «اُچ بیر» کارکردی پایان‌بخش و در قصه «سگ» کارکردی داستان‌ساز دارد. بیشتر بن‌مایه‌های قصه‌های تالشی کارکردی مکمل دارند. از مهم‌ترین بن‌مایه‌های قصه‌های شگفت‌انگیز در قصه‌های تالشی عبارت‌اند از: دیو/ غول/ جن/ شیطان، پری، سیمرخ، نابینایی و بازیافتن بینایی، فهم زبان حیوانات، برملاشدن راز توسط نی، تبدیل کردن یا شدن به جانور، تولد قهرمان، احضار با سوزاندن مو، پر، یال و...، چشمه، چاه/ چاله، غار، اشیای جادویی، درخت و درمان بیماری لاعلاج. در قصه‌های عاشقانه نیز، بن‌مایه‌های آزمایش/ شرط محال، عشق‌های حاشیه‌ای، عاشق شدن با عکس، داروی بیهوشانه/ زهر، کچل و شکار، و در قصه‌های حماسی، لباس مبدل پوشیدن، اژدها، سفر، قرار گرفتن در دوراهی، دزدی و راهزنی، انتقام، و در قصه‌های کرامات، نذر، آرزو، خواب دیدن، نفرین، سوگند/ قسم، وردخوانی، پیشگویی و زنده شدن/ کردن مرده بیشتر به‌کار رفته است.

از میان بن‌مایه‌های قصه‌های تالشی، گروه مفاهیم و موضوعات بیشترین میزان، با ۲۰ درصد، را داشته است. گروه اشخاص ۱۸ درصد، گروه اعمال و حوادث غیرمعمول ۱۷

درصد، گروه اعمال و حوادث معمول ۱۱ درصد، گروه اعداد ۱۳ درصد، گروه موجودات واقعی و غیرواقعی ۸ درصد و مکان‌ها ۵ درصد را به خود اختصاص داده است. در طبقه‌بندی قصه‌های تالشی، قصه‌های تسلسلی بیشتر از قصه‌های دیگر مشاهده شد.

این بن‌مایه‌ها تفاوت کارکردی ویژه‌ای با بن‌مایه‌های قصه‌های ایرانی نداشت. شاید اندکی تفاوت در مثبت و منفی بودن یا شریر و یاریگر بودن شخصیت‌ها و موجودات قصه‌ها دیده شود؛ برای مثال در قصه‌های تالشی، وزیر در همه‌جا نقش منفی ندارد، بلکه در اکثر مواقع یاریگر پادشاه و شخصیت‌های دیگر قصه است.

با مطالعه صد قصه تالشی دریافتیم تأثیر شرایط اقلیمی در قصه‌های تالشی انکارناپذیر است. حیوانی همچون شغال در قصه‌های تالشی بیشترین فراوانی را در میان سایر حیوانات دارد؛ زیرا این حیوان به فراوانی در این منطقه یافت می‌شود و باورهایی در این خصوص نیز وجود دارد. همچنین موقعیت جغرافیایی این قوم در قصه‌های آنان نیز راه یافته است. برای مثال بیشتر قصه‌ها در جنگل (قصه‌هایی همچون «غول و آدمی‌زاد»، «پادشاه و ماهی و درویش»، «خدایار» و «دو درویش دانا»)، کوه، دریا، بیلاق و قشلاق، کوهستان (در قصه‌هایی چون «ساگالش»، «پسر جوان» و «اسب سحرآمیز») یا در قسمت‌هایی از این شهرستان رخ می‌دهد؛ مانند روستای وردم ماسال (در قصه «مشته ایدی و جن»)، بیلاق ماسال، سی‌نو واقع در رضوانشهر (در قصه «سی‌کا»). شغل غالب قهرمانان و اشخاص داستانی کشاورزی، دامداری و دام‌پروری و باغداری است که اقتصاد گیلان برپایه این مشاغل استوار است.

پی‌نوشت‌ها

1. narratology
2. function
3. motif
4. typology
5. Karl Krohn
6. Anti Arne
7. Stith Thompson

8. Theme
9. narratology
10. transformaiton/ metamorphose

### منابع

- ابوت، اچ. پورتر (۱۳۹۷). *سواد روایت*. مترجمان رؤیا پورآذر و نیما م. اشرفی. تهران: اطراف.
- بخشی‌زاده، اسماعیل (۱۳۸۷). *افسانه‌های تالشی*. تهران: ققنوس.
- پارسانسب، محمد (۱۳۸۸). «بن‌مایه: تعاریف، گونه‌ها، کارکردها و...». *فصلنامه نقد ادبی*. س ۲. ش ۵. صص ۴۰-۷.
- پاینده، حسین (۱۳۸۹). *داستان کوتاه در ایران*. ج ۲. تهران: نیلوفر.
- پیشانی، زیبا و مسعود شیربچه (۱۳۸۸). *بن‌مایه‌ها و عناصر قصه‌های عامیانه (پری‌وار) ایرانی*. نجف‌آباد: دانشگاه آزاد اسلامی.
- تایسن، گیس (۱۳۸۷). *نظریه‌های نقد ادبی معاصر*. ترجمه مازیار حسین‌زاده و فاطمه حسینی. ویراستار حسین پاینده. تهران: نگاه امروز، حکایت قلم نوین.
- حسن‌زاده، علیرضا (۱۳۸۱). *افسانه زندگان (بیست‌وسه گفتار در بررسی مردم‌شناختی قصه‌های عامیانه ایران)*. ج ۱. تهران: بقعه.
- خدیش، پگاه (۱۳۸۷). *ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی*. تهران: علمی و فرهنگی.
- داد، سیما (۱۳۸۵). *فرهنگ اصطلاحات ادبی، ویرایش جدید، واژه‌نامه مفاهیم و اصطلاحات ادبی فارسی و اروپایی (تطبیقی و توضیحی)*. ج ۳. تهران: مروارید.
- دزفولیان، کاظم و فؤاد مولوی (۱۳۸۸). «بررسی سازوکار روایت حکایت بوبکر حصیری براساس نظریه ژنت». *مجله تاریخ ادبیات*. س ۳. ش ۶۱. صص ۱۰۱-۸۱.
- ذوالفقاری، حسن (۱۳۹۴). *زبان و ادبیات عامه*. تهران: سمت.
- راشدمحصل، محمدرضا و فاطمه حسین‌زاده هروی (۱۳۹۲). «بررسی پیرنگ، شخصیت‌پردازی، توصیف، زاویه دید و تصویرپردازی در داستان نبرد رستم با دیو سپید». *متن‌شناسی ادب فارسی*، دانشگاه اصفهان. س ۵. ش ۲. صص ۱۲۱-۱۳۸.
- رستگارفسائی، منصور (۱۳۸۸). *پیکرگردانی در اساطیر*. ج ۲. تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
- زینلی، عباد (حسن) (۱۳۸۸). *نقل‌های تالشی با گویش کرگانه‌رودی*. تالش: جامعه‌نگر.

- سعیدی، عباس و سیما رحیمی (۱۳۹۶). «الگوهای آزمایش و طبقه‌بندی آن در حکایت‌ها و قصه‌های ایرانی». *دوماهنامه فرهنگ و ادبیات عامه*. س ۵. ش ۱۷. صص ۲۱-۴۶.
- شوالیه، ژان و آلن گریران (۱۳۸۲). *فرهنگ نمادها*. ترجمه سودابه فضایی، ج ۳. تهران: جیحون.
- عاشوری، امیرقلی (۱۳۸۵). *افسانه‌های عامیانه ماسال و طبقه‌بندی ساختاری آن*. رشت: نشر فرهنگ ایلیا.
- عبدلی، علی (۱۳۶۹). *مطالعی در زمینه تاریخ، فرهنگ و جامعه تالش‌ها و تات‌ها*. تهران: ققنوس.
- \_\_\_\_\_ (۱۳۹۳). *تاریخ تالش*. ویراست سوم. تالش: جامعه‌نگر.
- \_\_\_\_\_ (۱۳۹۷). *ادبیات شفاهی تالش*. رشت: نشر فرهنگ ایلیا.
- کریم‌زاده، یاسر و علی رفیعی جیردهی (۱۳۹۴). *داستان‌هایی از متون تالشی اثر خاورشناس روس ب. م. میلر*. کرج: پرهیب.
- کریمی فیروزجایی، علی و علی حشمتی (۱۳۹۸). «تحلیل نشانه - معناشناسی گفتمانی ساختار روایی داستان عامیانه شاه‌بزن». *دوفصلنامه روایت‌شناسی*. س ۳. ش ۲. صص ۲۴۱-۲۶۰.
- کوپر، جی. سی. (۱۳۷۹). *فرهنگ مصور نمادهایی سنتی*. ترجمه ملیحه کرباسیان. تهران: فرشاد.
- مارزلف، اولریش (۱۳۹۶). *طبقه‌بندی قصه‌های ایرانی*. تهران: سروش.
- ماسه، هنری (۱۳۵۷). *آداب و معتقدات ایرانی*. ترجمه مهدی روشن‌ضمیر. ج ۲. تهران: مؤسسه تاریخ و فرهنگ ایران.
- مقدادی، بهرام (۱۳۷۸). *فرهنگ اصطلاحات نقد ادبی از افلاطون تا عصر حاضر*. تهران: فکر روز.
- Abdoli, A. (1990). *Content on the history, culture and society of Talesh and Tat* (in Farsi). First Edition. Tehran: Ghoghnos.
- \_\_\_\_\_ (2014). *Talesh History* (in Farsi). Talesh: Jamenegar.
- \_\_\_\_\_ (2018). *Talesh oral literature* (in Farsi). Rasht: Farhange II
- Ashori, A. (2006). *Masal folklore & its structural classification* (in Farsi). Tehran: Someh Sara.
- Bakhshizadeh, E. (2008). *The legends of Talysh* (in Farsi). Tehran: Ghoghnos.
- Cooper, J. C. (2000). *An Illustrated encyclopaedia of traditional symbols* (translated into Farsi by Maliha Karbasian). Tehran: Farshad.
- Dad, S. (2006). *Dictionary of literary terms* (in Farsi). Tehran: Morvarid.
- Dezfolian, K., & Molavi, F. (2009). *Investigating the mechanism of narration of Bubaker Hessiri based on genet's theory* (in Farsi). *Journal of Literary History*, 3(61), 101-81
- Hassanzadeh, A. (2002). *The legend of the living (23 speeches in the anthropological study of Iranian folk tales)* (in Farsi). Tehran: Boghe.
- Jacques Chevallier, J., & Gheerbrant, A. (2003). *Dictionary of symbols* (translated into Farsi by soudabeh Fazaeli). Tehran: Jeyhon.

- Karimi Firouzjahi, A., & Heshmati, A. (2019). *Symptom analysis- discourse semantics of the narrative structure of the Shah bezen folk tales* (in Farsi). *Narrative Science*, 3(2), 241-260.
- KarimZadeh, Y., & Rafiee Jirdehi, A. (2015). *Stories from Talysh texts by a Russian orientalist B. M. Miller* (in Farsi). Karaj: Parhib.
- Khadish, P. (2008). *Morphology of magical legends* (in Farsi). Tehran: Elmi & Farhangi.
- Marzolph, U. (2017). *Classification of Iranian stories* (in Farsi). Tehran: Soroush
- Masse, H. (1978). *Persian beliefs & customs* (translated into Farsi by Mahdi Roshan Zamir). Volume II. Tehran: Institute of Iranian history & culture.
- Meghdadi, B. (1989). *Dictionary of literary criticism terms from Plato to the present age* (in Farsi). Tehran: Fekre Roz
- Parishani, Z., & Shirbacheh, M. (2009). *Themes & elements of Iranian folk (fairy) tales* (in Farsi). First Edition. NajafAbad: Islamic Azad university.
- Parsanasab, M. (2009). The theme. *Quarterly Journal of Literary Criticism*, 5(2), 40-7
- Payandeh, H. (2010). *The short story in Iran* (in Farsi). Tehran: Nilufar.
- Porter Abbot, H. (2018). *Narrative literacy* (translated into Farsi by Roya Pourazar & Nima Ashrafi). Tehran: Atrah.
- Rashed Mohasel, M., & Hosseinzadeh Heravian, F. (2013). *Check the plot, characterization, description, viewing angle & imaging in Rustam's battle with the white demon story* (in Farsi). *Textology of Persian literature University of Isfahan*, 5(2), 121-138.
- Rastgar Fasaii, M. (2009). *Configuration in mythology* (in Farsi). Tehran: Institute of Humanities and cultural studies.
- Saeedi, A., & Rahimi, S. (2017). *Experimental patterns and its classification in Iranian anecdotes and stories* (in Farsi). *Bimonthly ournal of Culture and Popular Literature*, 17(5), 46-21.
- Tyson, L. (2008). *Critical theory today* (translated into Farsi by Maziar Hosseinzadeh & Fatemeh Hosseini). Tehran: Negah emroz, Hekayat ghalam novin.
- Zeynali, E. (2009). *Talshi quotes in the dialect of Kargani Rudi* (in Farsi). Talesh: Jamenegar.
- Zolfagari, H. (2015). *Popular language and literature* (in Farsi). Tehran: Samt.

