



***The Function of Archetypes of good and evil in the processing of
heroes in Turkmen fairy tales***

Maryam RaminNia¹, Adeleh Kor², Lachen Alaghi³

Recived:3/2/2021

Accepted: 10/7/2021

Abstract

This research has examined ten Turkmen fairy tales. The conclusions of the study show that the contrast between good and evil is the most important mythical component of Turkmen magical tales. The teenage son and daughter of the family represent the forces of good who confront the forces of evil to save a family member or to seek what is desirable on a tumultuous journey. Travel is the enriching element that brings the immature hero to maturity. In most of the stories, the demon represents the evil and demonic force that disrupts the hero's work and the hero fights him in several stages and finally wins. In addition to demons, human anti-heroes such as stepmothers, siblings, and the evil old woman play the role of evil forces alone or as an auxiliary force. Both the forces of good and evil resort to magic as supernatural in advancing their goals.

Keywords: *Turkmen fairy tales, good and evil, hero, anti hero.*

¹Corresponding author, Assistant Professor, Persian Literature Department, Humanities Faculty, Gonbad Kavus University, Gonbad Kavus, Iran, maryam.raminnia@gmail.com ORCID: 0000 0003 1235 1580

²Master of Persian Literature, Gonbad Kavus University, Gonbad Kavus, Iran

³Ph.D in Persian Literature, Semnan University, Semnan, Iran

Extended Abstract

1- Introduction

The origins of magical tales go far back to a time when the human mind was still intertwined with the supernatural, nature, and transcendental forces. If we do not say that these stories have a mythical structure, but mythical elements are used in them. By passing of mythical period, Myths did not disappear completely, but were transformed by merging with popular folk and folk beliefs. "In this transformation, they lose the characteristics of being mythical, including the nature of holiness and the primitive and primitive time of existence, are intertwined with other themes, and become a story. In this way, they are not destroyed and remain"(Afshari,1385:43).

The Turkmen people are one of the Iranian ethnic groups with a strong historical and cultural background that has created many folk and magical stories. These stories are called "Artekiller" in Turkmen. Most of Turkmen magic tales are scenes of battle between good and evil, which take the form of a hero and an anti-hero. The present study is a case study of ten written Turkmen magic stories entitled "Ajke Jan" (dear sister), "Uch Oya" (three sisters), "Uch Doganing Kichyusi" (Third Brother), "Aq Pameq" (the name of the hero of the story), "Bir Adaming Uch Qizi" (three daughters of a man), "Qalander Sultan" (King of Qalander), "Karam" (the name of the hero), "Kolje Buter" (The name of the hero), "Deev in the shape of deer" and "Yaghshi Yigit Bargiddar Adam" (a rich man who pays the debts of the people).

Research Question(s)

1. How good and evil are manifested in Turkmen magic stories?
2. In Turkmen magic tales, how and by what means good and evil fight?

2. Literature Review

Little research has been done on Turkmen stories.

2-1 Charkez Onagh has compiled a number of these stories in his book "Turkmenler Baradaghi Yigandi Katablar". This book has six sections, which are as follows: 1- Stories 2- Poems 3- Beliefs and traditions 4- Proverbs 5- Narratives about cities 6- Houses and commanders.

2-2 In an article entitled "Different Types of Oral Literature of the Turkmen People" published in 1997 in the Poetry Magazine, Yusuf Quojoq introduces and classifies the types of Turkmen oral literature.

2-3 The article "Anthropology of Turkmen Turkmen Folk Tales Based on a Mythical Approach" by Mojtaba Mirmiran and Alaleh Ebadi, published in the Second International Conference on Oriental Studies, Iranian Studies and Biddle Studies in 2016, discusses the story of Aq Pamegh from the perspective of the unconscious and anthropology.

2-4 Baqer Sarukhani and Alireza Ghobadi in the article "Socio-cultural narrative of Turkmen stories", which was published in the 3rd issue of the Journal of National Studies in 2007, have conducted a socio-cultural analysis of the collected stories through interviews.

3. Methodology

This study is done by descriptive and analytical method. For this purpose, it has been used by scholars of myths and folk tales such as Mehrdad Bahar, Jung, and Vladimir Propp. The method has been such that mythical and magical elements such as the battle of forces of good and evil, hero and anti-hero, hero journey, mythical numbers and objects, magic and sorcery have been extracted and analyzed in ten Turkmen magic stories.

4. Results

An examination of Turkmen magical tales showed that One of the most fundamental of mythical elements and archetypes is the battle between good and evil. In most stories, the main heroes and their helpers represent the forces of good, and the demons are the forces of evil in the story. The protagonists of these stories are boys and girls. It means that the hero / force of good will reach maturity and perfection after passing difficult tests, fighting the forces of evil and defeating them. The hero's journey is another archetypal element of these stories. These trips have a similar and repetitive pattern:

- The hero leaves the house due to the kidnapping of his sister or brother and his wife
- Difficult tests: crossing the desert, getting lost on the way home, hurricanes and tornadoes, sinking in water and wells
- Get help from the magic object and helpers
- Battle with evil forces
- Finding and rescuing the kidnapped
- Victory over evil
- Marriage or attainment of status, property and wealth
- return to home

The use of magic is one of the mythological and archetypal themes of the opposition of good and evil, and implies that the hero / force of good is guided and strengthened by extraterrestrial forces.

References

1. Abbasi, Sakineh, (2016) **Poetic of Long Persian Folk Tales**, Tehran: Roozegar.
2. Afshari, Mehran, (2006) **New by New**, with Introduction by Katayoun Mazdapour, First Edition, Tehran: Cheshmeh.
3. Azamirad, Gonbaddordo, (2004) **Introduction on historical background of Turkmens**, Tehran: Author.
4. Bahar, Mehrdad, (2010) **A Research in Iranian Mythology**, Eighth Edition, Tehran: Agah.
5. Campbell, Joseph, (2006) **The Thousand-Faced Hero**, trans by Shadi Khosropanah, Mashad: Gol Aftab.
6. Cassirer, Ernest, (1983) **The Myth of the Government**, trans by Najaf Darya Bandari, Tehran: Kharazmi.
7. Chevalier, Jean and Alan Gerbran, (2008) **The Culture of Symbols**, trans by Soodabeh Fazeli, Tehran: Jeyhoon.
8. Cooper, J.C., (2000) **Illustrated Culture of Traditional Symbols**, trans by Maliheh Abbasian, Tehran: Farshad.
9. De Beaucorps, Monique, (2015) **Les Symbols Vivant**, Trans by Jalal Sattari, Tehran: Markaz.
10. Delashaw, Loeffler, (2007) **The Secret Language of Fairy Tales**, trans by Jalal Sattari, Tehran: Toos.
11. Elide, Mircea, (1997) **Treatise on the history of religions**, trans by Jalal Sattari, Tehran: Soroush.
12. Frazier, George, (2013) **Golden Boe**, trans by Kazem Firoozmand, Tehran: Agah.
13. Hinnells, John, (2007) **Knowledge of Iranian Mythology**, trans by Zhaleh Amoozegar and Ahmad Tafazoli, Tehran: Cheshmeh.
14. Irons, Jay. William, (2006) **The Yamut Turkmens: A Study of the Social Organization of a Turkic-speaking Population in Central Asia**, translated by Mohammad Amin Kanani, Vol. I, Tehran: Afkar.
15. Jung, Carl Gustav, (2008) **Man and His Symbols**, trans by Mahmood Soltanie, Tehran: Jami.
16. Jung, Carl Gustav, (1989) **Four Arche types**, trans by Parvin Faramarzi, Mashad: Astan Ghods.
17. Khadish, Pegah, (2008) **Morphology magical tales**, Tehran: Elmi and Farhangi.
18. Matoofi, Asadollah, (2004) **History, Art and Turkman Culture**, Tehran: .
19. Moeen, Mohammad, (1959) **Mazdisna and persian Literary**, Tehran: Tehran University.

20. Onagh, Charkez, (2016) **Turkmenler Baradaghi Yigindi Kitablar**, Translated into Persian by the author, Publisher: Author.
21. Poordavood, Ebrahim, (2010) **Gatha**, Tehran: Asatir.
22. Propp, Vladimir, (1992) **Historical Roots of Wander tales**, trans by Fereydon Badrahai, Tehran: Toos.
23. Propp, Vladimir, (1989) **The Morphology of Fairy Tales**, translated by Fereydoun Badrahai, Tehran: Toos.
24. Rastegar Fasai, Mnsour, (2009) **Transformation in Mythology**, Tehran: Research Institute of Humanities and Cultural Studies.
25. Razi, Hashem, (2005) **Mugan Religion**, Tehran: Sokhan.
26. Sarli, Araz Mohammad, (1998) **Studies in Turkmen Literature**, unknown : Author.
27. Sattari, Jalal, (2009) **Figure of Woman in Culture of Iran**, Tehran: Markaz.
28. Serlo, Juan Eduardo, (2010) **The Culture of Symbols**, trans by Mehrangiz Ohadi, Tehran: Dastan.
29. Shale, Felicin, (1967) **Brief History of Major Religions**, trans by Mnoochehr Khodayar Mohebi, Tehran: Tehran University.

Essays

30. Ghaemi, Farzad, (2001) "analysis of Kaykhosro' story in Shahnameh based on mythological criticism", Journal of Literary Researchs, No.27, PP.77-100.
31. Sarkarati, Bahman, (1997) "Fairy: A Research on the Margins of Adaptive Mythology, Journal of Tabriz University, Vol.23, No. 97-100, P.1-32.
- Quojoq, Yousef, "Different types of oral literature of the Turkmen people", Poetry Magazine, No. 21, pp. 122-133.



فصلنامه

سال ۱۹، شماره ۷۶، تابستان ۱۴۰۱، ص ۳۱-۵۸

مقاله پژوهشی

DOI: <https://doi.org/10.2634/Lire.19.76.31>

DOR: [20.1001.1.17352932.1401.19.76.3.9](https://doi.org/20.1001.1.17352932.1401.19.76.3.9)

کارکرد کهن‌الگوهای خیر و شر در پردازش قهرمانان و ضد قهرمانان قصه‌های جادویی ترکمن

دکتر مریم رامین‌نیا^{۱*}؛ عادلہ کر^۲؛ دکتر لاجن علاقہ^۳

پذیرش مقاله: ۱۴۰۰/۴/۱۹

دریافت مقاله: ۱۳۹۹/۱۱/۱۵

چکیده

این پژوهش با روش توصیفی و تحلیلی و با اتکا به نظر اسطوره‌پژوهان ده قصه جادویی مکتوب ترکمن را بررسی کرده است تا بازتاب عناصر اسطوره‌ای و کهن‌الگویی را در آن قصه‌ها بنمایاند.

نتیجه اجمالی پژوهش نشان می‌دهد که نبرد «خیر و شر»، مهمترین عامل اسطوره‌ای و کهن‌الگویی قصه‌های جادویی ترکمن است. پسر و دختر نوجوان خانواده نماینده نیروی خیر هستند که برای نجات یکی از اعضای خانواده یا در جست و جوی امر مطلوب در سفری پر فراز و نشیب با نیروهای شر مقابله می‌کنند. سفر عنصر غنابخشی است که قهرمان نابالغ را به پختگی می‌رساند. در بیشتر قصه‌ها، دیو نماینده نیروی شر و اهریمنی است که در کار قهرمان خلل ایجاد می‌کند و قهرمان در چند مرحله با او به نبرد می‌پردازد و سرانجام به پیروزی می‌رسد. افزون بر دیوها، ضدقهرمانان انسانی مانند نامادری، زن‌برادر، پیرزن بدجنس به تنهایی یا به عنوان نیروی کمکی نقش نیروهای شر را ایفا می‌کنند. هر دوی نیروهای خیر و شر در پیشبرد اهداف خود به جادو به عنوان امر فراطبیعی متوسل می‌شوند.

کلیدواژه‌ها: قصه‌های جادویی ترکمن، کهن‌الگوی خیر و شر، قهرمان و ضد قهرمان در قصه‌ها جادویی، ادبیات عامه ترکمن.

۱. * استادیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه گنبدکاووس (نویسنده مسئول)

maryam.raminnia@gmail.com

ORCID: 0000 0003 1235 1580

۲. دانش‌آموخته زبان و ادبیات فارسی دانشگاه گنبدکاووس

۳. دکترای زبان و ادبیات فارسی دانشگاه سمنان

۱. درآمد

شکل‌گیری قصه‌های جادویی به زمانی بس دور می‌رسد که هنوز در ذهن بشر، ماورا و طبیعت و نیروها و عناصر فرامادی در هم آمیخته بود. اگر نگوییم که این قصه‌ها ساختاری اسطوره‌ای دارد، دست کم از این عناصر سود جسته است. پس از اینکه بشر حیات اسطوره‌ای را پشت سر گذاشت، اسطوره‌ها کاملاً از بین نرفتند بلکه با درآمیختن با باورهای عامیانه و فولکلوریک، زیستی دگرگون یافتند.

اسطوره در این تغییر و تحول، ویژگیهای اسطوره بودن خود از جمله صبغة قداست و زمان ابتدایی و آغازین هستی را از دست می‌دهند با بنمایه‌های دیگر درمی‌آمیزند و به صورت قصه درمی‌آیند؛ به این ترتیب، نابود نمی‌شوند و همچنان باقی می‌مانند (افشاری، ۱۳۸۵: ۴۳).

یکی از مهمترین منابعی که به بررسی باورهای عامیانه و نیز ردپای اسطوره یاری می‌رساند، همین قصه‌های جادویی است؛ از همین رو، اسطوره‌شناسان، «پایه باورهای ابتدایی اساطیر را در قصه‌های عامیانه و بویژه قصه‌های پریان می‌دانستند» (حدیش، ۱۳۸: ۳۱). بر این اساس با بررسی بنمایه‌های اسطوره‌ای در قصه‌های جادویی می‌توان به دقایق پردازش و کارکرد اسطوره‌ها و کهن‌الگوها دست یافت؛ به سخن دیگر، قصه‌های جادویی می‌توانند بازنمودی از اسطوره‌ها باشند که هم به غنای آنها می‌افزاید و هم تجلی‌گاه باورها و تجربه‌های فردی و جمعی آنها در برهه‌ای از تاریخ است. «اسطوره‌ها عینی شده تجربه اجتماعی بشر است که در شکل آرزوهای جمعی یک قوم یا ملت ظاهر می‌شود» (کاسیرر، ۱۳۶۲: ۱۵). از نظر پراپ آمیختگی باورهای اسطوره‌ای با قصه‌ها یا شعائر و مراسم آیینی به دوره پیشاتاریخ باز می‌گردد (رک: پراپ، ۱۳۷۱: ۲۲۵). می‌توان چنین نتیجه گرفت که دلیل این آمیختگی بقای آیینهای اسطوره‌ای-دینی در ذهنیت اقوام است که البته بنا به زندگی روزانه و تحول آداب و رسوم، دگرگونی‌هایی در آنها راه یافته است.

قوم ترکمن یکی از اقوام ایرانی‌نشین با پیشینه تاریخی و فرهنگی نیرومندی است که قصه‌های عامیانه و جادویی فراوانی را به وجود آورده است. این قصه‌ها در زبان ترکمنی «ارته‌کی‌لر» خوانده می‌شود. بیشتر قصه‌های جادویی ترکمن، صحنه نبرد نیکی و شر است که به شکل قهرمان و ضد قهرمان نمود می‌یابد.

_____ کارکرد کهن‌الگوهای خیر و شر در پردازش قهرمانان و ضد قهرمانان قصه‌های جادویی ترکمن

این پژوهش با مطالعه موردی ده داستان جادویی مکتوب ترکمن از مجموعه‌ای که آقای چرکز اونق در «ترکمنلر باراداقی ییغندی کتابلار»^۱ گردآورده با نامهای «اجکه جان»^۲ (خواهر جان)، «اوچ اويا»^۳ (سه خواهر)، «اوچ دوغانینگ کیچی سی»^۴ (سومین برادر)، «آق پامئق»^۵ (نام قهرمان قصه)، «بیر آدامینگ اوچ قیزی»^۶ (سه دختر یک مرد)، «قالاندر سلطان»^۷ (پادشاه قلندر)، «کرم»^۸ (نام قهرمان)، «کلجه باتئر»^۹ (نام قهرمان)، «که‌ییک صفات لی دوو»^{۱۰} (دیوی در صفت آهو) و «یاغشی ییگیت برگی دار آدم»^{۱۱} (آدم ثروتمندی که بدهی‌های مردم را می‌پردازد) انجام شده است. پرسش پژوهش این است که در قصه‌های جادویی ترکمن، خیر و شر چگونه نمود می‌یابند و با چه ابزاری به نبرد می‌پردازند.

۲. پیشینه پژوهش

در زمینه قصه‌های ترکمن پژوهشهای اندکی انجام شده است. آقای چرکز اونق تعدادی از این قصه‌ها را در کتاب «ترکمنلر باراداقی ییغندی کتابلار» گردآوری کرده است. این کتاب شش بخش دارد که به ترتیب عبارت است از: ۱- قصه‌ها ۲- شعرها ۳- باورها و سنتها ۴- ضرب‌المثلها ۵- روایت‌هایی درمورد شهرها ۶- خانه‌ها و سردارها. این کتاب جنبه گردآوری دارد و پژوهشی در محتوا و چند و چون آن صورت نگرفته است. یوسف قوجق در مقاله‌ای با عنوان «گونه‌های مختلف ادبیات شفاهی مردم ترکمن»، که به سال ۱۳۷۶ در مجله شعر چاپ شده است به معرفی و طبقه‌بندی گونه‌های ادبیات شفاهی ترکمن پرداخته است.

مقاله «انسانشناسی قصه‌های عامیانه قوم ترکمن ایران بر اساس رویکرد اسطوره‌ای» از مجتبی میرمیران و آلاله عبادی، که در دومین همایش بین‌المللی شرق‌شناسی، مطالعات ایرانی و بیدل پژوهی به سال ۱۳۹۵ منتشر شده، قصه آق پامئق را از دید ناخودآگاه و انسانشناسی به بحث گذاشته است.

باقر ساروخانی و علیرضا قبادی در مقاله «روایت اجتماعی- فرهنگی قصه‌های ترکمنی»، که در شماره ۳ مجله مطالعات ملی به سال ۱۳۸۶ چاپ شده است به روش مصاحبه به تحلیل اجتماعی- فرهنگی قصه‌های گردآوری شده پرداخته‌اند.

پژوهش دیگر، پایان‌نامه‌ای است با عنوان «بررسی ریخت‌شناسی داستانهای جادویی قوم ترکمن» نوشته خانم اغول‌بی‌بی قره‌ارکاکلی که به سال ۱۳۹۶ در دانشکده علوم

انسانی دانشگاه گنبدکاووس دفاع شده است. در این پایان‌نامه، داستانهای عامیانه جادویی (برگزیده از کتاب چرکز اونق) بر اساس ریخت‌شناسی ولادیمیر پراپ مورد بررسی قرار گرفته و خویشکاریهای مشترک در آنها تعیین شده است. گفتنی است گزینش قصه‌های جادویی در این مقاله بر مبنای قصه‌های انتخابی خانم قره ارکاکلی صورت گرفته است. وجه تمایز این پژوهش پرداختن به مایه اسطوره‌ای و کهن‌الگویی خیر و شر و مؤلفه‌های همبسته آن است که در پایان‌نامه یاد شده و پژوهش دیگری پیشینه‌ای ندارد که بر قصه‌های ترکمنی انجام شده باشد.

۳. مروری بر قوم و ادبیات ترکمن

ترکمنها یکی از اقوام ایرانی‌نشین هستند که سالها در فلات ایران زندگی کرده‌اند و امروزه بیشتر در استانهای شمال شرقی از جمله استان گلستان سکونت دارند. ریشه و نژاد قوم ترکمن به اغوزها می‌رسد.

اغوزها، که اجداد ترکمن‌های آسیای صغیر، عراق، آذربایجان و ترکمنهای ایران شناخته شده‌اند، یکی از مهمترین اقوام ترکهای آسیای مرکزی هستند که تا قرن ۵ ه. ق با نامهای غز، اوغوز، تغوز اوغوز شناخته شده‌اند. از قرن ۵ ه. ق است که این قوم، موجودیت خود را با نام ترکمن نشان داده است. از منابع چینی، سنگ نوشته‌های اورخون، دیوان لغات ترک، شجره تراکمه و اغوزنامه‌ها چنین برمی‌آید که ترکمنهای امروزی، همان ترکهای اغوز هستند (اعظمی‌راد، ۱۳۸۳: ۲۳).

به لحاظ مذهب و زبان، ترکمنهای آسیای مرکزی همگی مسلمان سنی مذهب هستند و به زبان ترکمنی صحبت می‌کنند. زبان‌شناسان، زبان ترکمنی را در زمره زبانهای «گروه اوغوز یا گروه جنوب غربی از زبانهای ترکی به شمار می‌آورند که به زبان آذربایجانی و ترکی جدید بسیار نزدیک است» (آیرونز، ۱۳۸۵: ۵۳).

براساس یک تقسیم‌بندی کلی، دوره‌های تاریخی زبان و ادبیات ترکمن این گونه تقسیم می‌شود:

۱- تا قرن ۷ ه. ق: یادگارهای ادبی مشترک با ترکها و دیگر طوایف اوغز

۲- از قرن ۷ تا ۱۰ ه. ق: عصر تسلط ادبیات قبیچاقی و خوارزمی

۳- قرن ۱۰ ه. ق: دوره تسلط ادبیات جغتایی

_____ کارکرد کهن‌الگوهای خیر و شر در پردازش قهرمانان و ضد قهرمانان قصه‌های جادویی ترکمن

۴- از قرن ۱۰ تا ۱۲ ه. ق: دورهٔ رنسانس و تجدید حیات زبان و ادبیات ترکمنی که مختومقلی فراغی چهره برجسته آن است.

۵- از قرن ۱۲ ه. ق به بعد: عصر نوینی که به دوره‌های مختلف تقسیم می‌شود.. بخشی از این دوران از عصر رضاشاه آغاز شده است و تا انقلاب ۱۳۵۷ ادامه می‌یابد. سپس از سال ۱۳۵۷ بدین سو با تحرک و شتاب در حال تکوین و پویایی است» (معطوفی، ۱۳۸۳، ج ۲: ۱۶۸۳).

۳-۱ ادبیات شفاهی و مکتوب ترکمن

ادبیات مکتوب مردم ترکمن تقریباً از هشت قرن پیش آغاز می‌شود و شاعران و سخنوران بزرگی چون وفایی، سیدی، عندلیب، کاتبی، صوفی‌الله‌یار، دولت‌محمد آزادی، مختومقلی فراغی، مسکین قلیچ، ملانفس، محمدولی کمینه و دیگران در بارور کردن آن سهم مهمی داشته‌اند؛ اما ادبیات شفاهی این مردم، پیشینه‌ای بس کهن و غنی دارد. ادبیات مکتوب و شفاهی مردم ترکمن با هم پیوند تنگاتنگی دارد به‌طوری که بررسی ادبیات مکتوب و پژوهش در آثار سخنوران و ادیبان ترکمن، بی‌توجه به ادبیات شفاهی و عامیانه ناممکن به‌نظر می‌رسد. سخنوران ترکمن برای خلق آثار ادبی از پندارها و باورهای عامیانه مردم خود بهره برده‌اند (قوجق، ۱۳۷۶: ۱۲۲).

گونه‌های مختلف ادبیات شفاهی مردم ترکمن از این قرار است: ۱- قوشخی شامل لاله، هودی، توی آیدیملاری، شعرهای مذهبی- دینی، سانا و اچلار، مونجوق آتدی‌لار ۲- دوزگی شامل ناقلیل لار و آتالار سؤزی، ماتال، دگیشمه‌لر، یانگلیتماچ‌لار ۳- ارته‌کی لر (افسانه‌ها)

در زبان ترکمنی به افسانه‌ها «ارته‌کی» و به افسانه‌های جادویی، «جادیلی ارته‌کی‌لر» می‌گویند. افسانه‌ها و قصه‌های عامیانه ترکمن، که معمولاً مؤلف یا مؤلفان آنها مشخص نیست دربرگیرندهٔ موضوعاتی است که غالباً با داستانهای مردم آذربایجان و آناتولی وجوه اشتراک بسیار قوی دارد. داستان «صیاد- همراه»، «عاشق- غریب»، «کور اوغلی»، «زهره- طاهر»، «یوسف- احمد» که جملگی ریشهٔ اوغوزی دارد از این گونه است» (سارلی، ۱۳۷۷: ۱).

تاریخ پیدایش این افسانه‌ها، چنانکه در بیشتر ادبیات فولکلور و شفاهی نیز بدین‌گونه



است، چندان روشن نیست؛ زیرا از زمانهای بسیار دور دهان به دهان و سینه به سینه نقل شده و حتی امروزه نیز در میان این اقوام رایج است.

در ارته‌کی‌لر یا همان افسانه‌ها و قصه‌های جادویی، بنمایه‌های اسطوره‌ای با عناصر جادویی و باورهای فولکلوریک درهم آمیخته است. بررسی قصه‌های جادویی ترکمن نشان می‌دهد که مفاهیم بنیادینی چون تقابل نیروی خیر و شر، مرگ و دیگر عناصر تقویت کننده کهن‌الگویی چون سفر قهرمان تا چه میزان در پردازش قصه‌های جادویی و بویژه قهرمانان قصه‌ها نقش داشته است. چارچوب نظری مباحث مربوط به منشأ اسطوره‌ای خیر و شر، کارکرد جادو و مواردی از این دست است که با توجه به نظر اسطوره‌پژوهانی چون مهرداد بهار، جان هیلنز و فریزر و دیگر نظریات برجسته در این زمینه صورت گرفته است. در تحلیل «قهرمان» و مباحث مربوط به آن، نظر یونگ و جوزف کمبل و پراپ مطرح نظر بوده است.

۴. نبرد نیروهای خیر و شر

یکی از بنیادین‌ترین مفاهیم اسطوره‌ای، تقسیم جهان مادی و ماورایی به نیروهای خیر و شر است که بنمایه مشترک بسیاری از اسطوره‌ها را میان اقوام گوناگون شکل داده و حتی تفکر دینی از آن سرچشمه گرفته است. بنابراین، نمی‌توان با قاطعیت گفت که باور به خدایان خیر و شر، نخستین بار در میان کدام قوم بروز یافته است. در تمدن سومری، هندی، یونانی و مصری، خدایان خیر و شر را با نامهای گوناگون می‌بینیم که یا از خدای واحد پدید آمده، و یا از همان آغاز منشأ دوگانه داشته‌اند؛ برای نمونه در اساطیر یونان «یک غول- خدای وجود دارد که خدایان خیر و شر از او پدید می‌آیند» (بهار، ۱۳۸۹: ۳۹۸).

این اندیشه در ایران باستان، هسته مرکزی در ارتباط با آفرینش و پدیدآور آن بوده است.

آریاییان از دیرباز به دو مبدأ خیر و شر قائل بودند: از یک سو خدایان و از سوی دیگر، اهریمنان قرار داشتند. امور نیک و خیر مانند روشنایی و باران را به خدایان نسبت می‌دادند و امور بد و شر همچون تاریکی و خشکی را به اهریمنان (معین، ۱۳۳۸: ۴۳).

_____ کارکرد کهن‌الگوهای خیر و شر در پردازش قهرمانان و ضد قهرمانان قصه‌های جادویی ترکمن

دوگانه مقدس و نامقدس، نیکی و شر، پاکی و پلیدی به عنوان یکی از باورهای بنیادین دین زرتشتی در بخشهای مختلفی از اوستا و دیگر متنهاى زرتشتی نمود یافته و گسترش می‌یابد. در یسنا ۴۵، فقره ۲ می‌خوانیم:

من می‌خواهم سخن بدارم از آن دو گوهری که در آغاز زندگی بوده‌اند از آنچه آن یکی مقدس به دیگری خبیث گفت که فکر و تعلیم و خرد و آرزو و گفتار و کردار و روح ما باهم یگانه و یکسان نیست (پورداوود، ۱۳۸۹: ۲۰۷).

باور به دوگانگی خیر و شر صرفاً در نیروهای ماورایی منحصر نماند و همه ابعاد زندگی بشر را در بر گرفت تا جایی که همه پدیده‌های هستی به گونه‌ای در پیوند با این دو نیرو شناخته شدند. بدیهی است که این نگرش به داستانها و قصه‌های جادویی نیز راه یافته است. در بیشتر داستانهای جهان، تقابل خیر و شر و نیروهای آنها تغییر شکل داده، از حالت انتزاعی خارج شده، ملموس و عینی به خود می‌گیرد. در این داستانها، قهرمانان انسانی و غیرانسانی نماد و نمایندگان نیروی خیر و شر می‌شوند. «بیشتر داستانهای نقل شده، معنی و مفهومی را حفظ می‌کند که در پس نبرد کیهانی میان نیروهای خیر و شر نهفته است و آن را به صورت نبرد زمینی میان شاهان خوب و جباران جلوه‌گر می‌سازد» (هینلز، ۱۳۶۸: ۲۳). البته در قصه‌های جادویی ترکمن، نیروهای شر صرفاً در شکل پادشاه ستمکار نیستند و بیشتر به شکل دیو، جادوگر و انسانهای بدجنس نمود می‌یابند که بر سر راه قهرمان قصه قرار می‌گیرند که انسانی پاک سرشت است تا او را از مسیر خیر و درست گمراه کنند یا از میان بردارند.

۱-۴ قهرمان و ضد قهرمان، نمودی از نیروهای خیر و شر

قصه‌های جادویی بیش از همه، صحنه نبرد نیکی با بدی است و دو نیروی اهورایی و اهریمنی پیوسته با یکدیگر در نبرد و ستیز به سر می‌برند. در قصه‌های جادویی ترکمن نیز نبرد خیر و شر بین قهرمان و ضد قهرمان و یاران آنها است و به مانند دیگر داستانهای اساطیری ملل، نیروهای خیر و شر، صورت ملموس به خود گرفته و در شکل انسانها و جانوران و عناصر دیگر نمود یافته است. در این قصه‌ها، قهرمان اصلی نیروی خیر است و نیروی شر و اهریمنی در ضد قهرمانها معمولاً در شکل دیو، پری، اژدها، شاهان ظالم، نامادری، زنان حقه‌باز و شرور نمود می‌یابد. به اعتقاد یونگ، «اسطوره قهرمان به مردی بسیار نیرومند و یا نیمچه خدایی اشاره می‌کند که بر بدیهایی



در قالب اژدها، مار، دیو، ابلیس پیروز می‌شود» (یونگ، ۱۳۸۷: ۱۱۲). هر چقدر قهرمانان این قصه‌ها شجاع، پاک و بی‌گناه هستند، ضدقهرمانان با خبث درون، حسادت، تباهی و نابودی توصیف می‌شوند.

۱-۱-۴ قهرمان در قصه‌های جادویی

در قصه‌های جادویی ترکمن، قهرمانان، فرزندان خانواده هستند. ساختار خانواده در اغلب قصه‌ها بدین صورت است:

- پدر و مادر یک پسر دارند و هفت دختر.

- پدر و مادر هفت پسر دارند و یک دختر.

- پدر و مادر یک پسر دارند و یک دختر.

- پدر و مادر یک پسر دارند و سه دختر.

- پدر و مادر سه دختر دارند.

- پدر و مادر سه پسر دارند.

در قصه‌هایی که خانواده هفت پسر دارند و یک دختر، قهرمان، دختر خانواده است که درصدد نجات برادران برمی‌آید و در جایی که یک برادر، هفت یا سه خواهر داشته باشد، برادر درصدد نجات خواهران برمی‌آید. جایی که خانواده سه دختر داشته باشد، معمولاً هر سه دختر قهرمان قصه هستند؛ اما هر گاه فقط سه پسر داشته باشند، گاه هر سه پسر قهرمان قصه‌اند و گاه پسر کوچکتر. در قصه‌ای که جان، نامادری با فرزند پسر به دشمنی برمی‌خیزد و خواهر، که ای که جان نام دارد درصدد نجات برادر برمی‌آید. در قصه اوچ او یا هر سه دختر خانواده با دیو نبرد می‌کنند. قهرمان قصه اوچ دوغانینگ کیچی‌سی، برادر کوچکتر است که با دیو می‌جنگد. در قصه آق پامیق، قهرمان تک دختر خانواده است که درصدد نجات برادران از دست دیو است. در قصه بیرآدامینگ اوچ قیزی، قهرمان تک پسر خانواده است که باید سه خواهر را نجات دهد و با دیو بجنگد. در قالاندار سلطان، قهرمان، پسر سلطان است. در قصه کرم، قهرمان تنها پسر خانواده است که برای نجات هفت خواهرش باید با دیو بجنگد. در قصه کلجه باتر، قهرمان تنها پسر خانواده است که با دیو می‌جنگد. در قصه که‌بیک صفات‌لی دوو، قهرمان تنها پسر خانواده است که با دیو می‌جنگد و در قصه یاغشی ییگیت برگی‌دار، قهرمان، سه

_____ کارکرد کهن‌الگوهای خیر و شر در پردازش قهرمانان و ضد قهرمانان قصه‌های جادویی ترکمن

پسر تاجرند که پس از طی مراحل سفر و نبرد با دیو با مال و جواهر به خانه باز می‌گردند.

عدد فرزندان خانواده در تمامی قصه‌های مورد بحث، یک، سه و هفت است که یادآور کارکرد نمادین و اسطوره‌ای اعداد است. عدد یک، بیانگر یگانگی و نمادی از تقسیم‌ناپذیری است. عدد یک نمودی از وحدانیت خداوند است و نیز «نمایانگر پدر-خدا و وحدانیت است؛ بیانگر اصل یگانگی است که در زیر ساخت بقیه اعداد قرار می‌گیرد. یگانگی به معنی بازگشت تمامی تجربه‌های گوناگون به اصل واحد است» (شوالیه و گریبان، ج ۵، ۱۳۸۷: ۳۰). عدد سه نیز بر چرخه یا مجموعه دلالت می‌کند و می‌تواند بیانگر آغاز، میان و پایان باشد یا طبیعت سه گانه جهان، یعنی آسمان، زمین و آبها را تداعی کند. سه به عنوان عدد آسمانی جان را می‌نماید و نقطه مرکزی تعادل به شمار می‌رود. در کیمیاگری نیز ترکیب سه‌تایی گوگرد، جیوه و نمک مظهر روح، جان و بدن است (کوپر، ۱۳۷۹: ۲۶). عدد هفت نیز بر کمال دلالت می‌کند. در روزهای هفته، مراسم سوگواری و ازدواج و بسیاری از آیینها، عدد هفت، نمودی از کمال است. بنابراین، پردازش تعداد فرزندان و قهرمانان قصه با توجه به کارکرد رمزی این اعداد و حاکی است که قهرمان به مثابه نیروی خیر باید ضمن حفظ یگانگی خود، نگاهبان و حافظ تمامیت خانواده باشد که به شکل سه یا هفت خواهر و برادر نمود می‌یابد.

نکته درخور توجه در این قصه‌ها، نقش‌پذیری زنها به عنوان قهرمان و نیروهای خیر است. پردازش قهرمانان زن در مقام نیروهای خیر را می‌توان نسخه کمرنگ شده ایزدبانوان داستانهای اساطیری دانست؛ دوره‌ای که زنان در سامان دادن کار جهان نقشهای قابل توجهی داشتند.

در عصر نوسنگی زن قدرت بسیار می‌یابد؛ زیرا در این دوران، کار زن کشاورزی و مشغله مرد دامداری است و بنابراین زن به اقتضای کار و اشتغالش، مادر و سرور طبیعت دانسته می‌شود و کیش پرستش زن ایزدان رواج می‌یابد (ستاری، ۱۳۸۸: ۷). پس از افول این دوره، قدرت ایزدبانوان، خویشکاری و صفات آنها با دگرگونیهایی به قهرمانان قصه‌ها انتقال داده می‌شود. زنان و دختران قصه‌های ترکمنی به مانند ایزدبانوان اسطوره‌ای، ظاهری زیبا و دلپسند دارند و از خردمندی و تدبیر و شجاعت و جنگاوری قابل ملاحظه‌ای برخوردارند. البته باید گفت جنسیت قهرمان در خویشکاری

او به عنوان نیروی خیر تفاوتی ایجاد نمی‌کند و هر دوی قهرمان زن و مرد با شجاعت یکسان با نیروهای شر روبه‌رو می‌شوند.

۲-۱-۴ سفر قهرمان مبدأ جست و جو و نبرد با نیروهای شر

یکی از بنمایه‌های اسطوره‌ای در باب رسیدن به آرزو و کمال مطلوب، سفر بوده است. جست‌وجوی ناشناخته‌ها و کشف افق‌های تازه با سفر و عبور از دشواریها، امکانپذیر می‌شده است. بیشتر اسطوره‌ها و حماسه‌های جهان دربردارنده سفرهای گوناگونی است که قهرمان قصه (خدایان، پادشاهان، پهلوانان و اشخاص دیگر) برای رسیدن به هدفی خاص انجام می‌دهد. جوزف کمبل، اسطوره‌شناس امریکایی با مطالعه اسطوره‌های جهانی، بنمایه‌های مشترکی در اساطیر یافت که به صورت الگویی واحد در فرهنگها و دوره‌های مختلف تکرار می‌شود. مهمترین تک اسطوره‌ای که کمبل به آن توجه کرد و بخش گسترده‌ای از آثار خود را به آن اختصاص داد، تک اسطوره‌ی قهرمان است. به باور کمبل، اسطوره قهرمان از بنمایه سفر در پیشبرد خواست خود بسیار کمک می‌گیرد. کمبل نشان می‌دهد که کهن الگوی سفر در قصه‌ها و افسانه‌های جهان در زمانها و مکانهای مختلف در قالبی نو تکرار می‌شود تا انسان بتواند با سیر و سلوک، نفس خویش را بشناسد و به کمال برسد. در این نظریه، اسطوره‌ها و روایت‌های عامیانه ملت‌های گوناگون، پیرنگی یگانه دارد و سیر دگرگونی و سفر قهرمان در گذر از حجاب دانسته‌ها به سوی جهان ناشناخته در سه مرحله عزیمت، تشرف، بازگشت نمود می‌یابد. کمبل این سه مرحله را هسته اسطوره یگانه می‌نامد: «یک قهرمان از زندگی روزمره دست می‌کشد و سفری مخاطره‌آمیز به حیطه شگفتی‌های ماورای طبیعه آغاز می‌کند: با نیروهای شگفت در آنجا روبه‌رو می‌شود و به پیروزی قطعی دست می‌یابد؛ هنگام بازگشت از این سفر پر رمز و راز، قهرمان نیرویی دارد که به یارانش برکت و فضل نازل کند (کمبل، ۱۳۸۵: ۴۰). ولادیمیر پراپ نیز در کتاب ریخت‌شناسی قصه پریان نشان می‌دهد سفر یکی از ۳۱ خویشکاری است. قهرمان در همه سفرها «متحمل دشواریهای بسیاری می‌شود که همه آنها آزمونی برای گذر به مرحله بعد یا مقصد نهایی او به شمار می‌رود» (پراپ، ۱۳۶۸: ۶۵).

قهرمانان قصه‌های جادویی ترکمن نیز برای رسیدن به کمال مطلوب به سفر می‌روند. این سفرها معمولاً در محدوده زمینی/ فیزیکی نمود می‌یابد؛ اما می‌تواند به

_____ کارکرد کهن‌الگوهای خیر و شر در پردازش قهرمانان و ضد قهرمانان قصه‌های جادویی ترکمن

نوعی شناخت و خودآگاهی قهرمان اشاره کند و مفهوم رسیدن به کمال را در برگیرد. در قصه اجدک جان، قهرمان (اجک جان) و برادرش در جست‌وجوی آرامش و نجات جانشان از دست نامادری، سفری را آغاز می‌کنند. «آنها از خانه فرار می‌کنند و سپس به بیابان برهوتی می‌رسند» (اوتق، ۱۳۹۵: ۲۷۸). در اینجا بیابان نمودی از سرگردانی و ناآگاهی است. به نظر کمبل عبور از چنین مراحل که بنمایه‌ای تکرار شونده است بر این نکته تأکید می‌کند که «عبور از آستان، نوعی فنای خویشتن است» (کمبل، ۱۳۸۵: ۹۸). سفر دیگر اجدک‌جان با رهاشدن در دریا شروع می‌شود. سفر دریایی قهرمان این قصه را می‌توان نمودی از نوزایی و خودآگاهی دانست. در قصه اوچ اويا، سه دختر، سفری را آغاز می‌کنند. با خروج از خانه، نظم و تعادل آغازین به هم می‌خورد و قهرمانان وارد بحران و آزمون دشوار می‌شوند. سه خواهر پس از خروج از خانه، گرفتار تندباد می‌شوند و راه خانه را گم می‌کنند و سپس دیو آنها را اسیر می‌کند. سه خواهر با شکست دیو به خانه بازمی‌گردند. خروج از خانه، گم شدن و بازگشت به خانه، بازنمود مراحل آگاهی، ناخودآگاهی و خودآگاهی و هم‌چنین رسیدن به کمال و نظم مطلوب است؛ بدین معنی که قهرمان نسبت به وضعیتی آگاه می‌شود. این آگاهی، خام است و به همین دلیل به محض خروج از خانه، دچار بلایا و آزمونهای دشواری می‌شود و به تعبیری در آشفتگی، گم‌گشتگی یا ناآگاهی قرار می‌گیرد. فرایند سفر و نبرد با نیروی شر، مرحله به مرحله، قهرمان را به خودآگاهی و کمال می‌رساند.

در قصه اوچ‌دوغانینگ‌کیچی‌سی، قهرمان برای نجات همسرش از چنگ دیو از خانه خارج شده، سفری را آغاز می‌کند. سفر او زمینی است و با هدف جست‌وجو و نجات همسر انجام می‌گیرد و در نهایت با غلبه بر دیو، همسر را نجات می‌دهد و به خانه بر می‌گردد (اوتق، ۱۳۹۵: ۲۶۵ و ۲۶۶).

در قصه آق‌پامئق، قهرمان، دو سفر در پیش می‌گیرد: سفر اول با هدف یافتن و دیدار با هفت برادر انجام می‌گیرد. در این سفر، مقصد مشخص است و چگونگی رسیدن قهرمان به آن مکان توسط مادر آموزش داده می‌شود. سفر دوم قهرمان برای یافتن شیء جادویی (شیر شتر جادویی) است تا با آن برادران را زنده کند. چگونگی رفتن به آن منطقه و دست یافتن به آن شیء را پیرزنی در نقش راهنما به او می‌آموزد. این سفر با اسب انجام می‌شود و در محدوده زمینی است. سرانجام قهرمان، برادران را نجات

می‌دهد. در بخش پایانی قصه آق پامئق سفر دیگری هست که قهرمان این سفر با قهرمان سفرهای قبلی (آق پامئق) فرق می‌کند. در این سفر برادران هستند که برای یافتن خواهر خود سفری را آغاز می‌کنند و یاریگر این سفر آق پامئق است که شعری را به پسرش می‌آموزد و برادر کوچکتر از طریق این شعر خواهرش را می‌یابد. این سفر هم در محدوده زمینی است و برادران در شهرها به دنبال خواهر خود می‌گردند (همان، ۱۲۸-۱۴۳).

در قصه بیرآدامینگ اوچ قیزی، هنگام بازگشت خواهران قهرمان به خانه، گردبادی می‌آید و راه خانه را گم می‌کنند و گرفتار دیو می‌شوند. برادر با هدف نجات سه خواهرش از چنگال دیو، سفری را آغاز می‌کند. لوازم او در سفر، پتک جادویی و توشه چهل روزه است. در این سفر نیز قهرمان پس از طی مراحل دشوار چون زندانی شدن و زورآزمایی چندین باره با دیو، او را شکست می‌دهد و خواهرانش را به خانه بازمی‌گرداند.

در قصه قالاندار سلطان، قهرمان دو سفر پیش‌رو دارد: سفر اول او با فریب پیرزنی مکار صورت می‌گیرد تا با کشاندن قهرمان به سرزمین موردنظر، او را به دست موجودی ناشناخته بکشد. در سفر دوم نیز قهرمان با فریب پیرزنی به باغی اسرارآمیز می‌رود و در آنجا به سنگ تبدیل می‌شود. به نظر می‌رسد، مرحله بازگشت این سفر به نوعی فرازمینی باشد. قهرمان پیاده به این سفر می‌رود ولی در برگشت سوار بر دیو سپید می‌شود و در آسمان پرواز می‌کند. سفر به سرزمین ناشناخته و باغ اسرارآمیز، نمودی از ناآگاهی و قرار گرفتن در مرحله بحرانی است؛ اما قهرمان، هر دو سفر را با موفقیت پشت سر می‌گذارد و با رسیدن به خودآگاهی، سرانجام به کمال نیز می‌رسد. کمال قهرمان در پذیرفتن نقش پادشاهی نمود یافته است.

در قصه کرم، قهرمان برای یافتن و نجات هفت خواهرش، سفری را آغاز می‌کند. کرم بیابانها و راه‌های طولانی‌ای را طی می‌کند و به شهر پادشاهی می‌رسد (اونق، ۱۳۹۵: ۲۰۱-۲۰۳). او در سه مرحله با نیروهای شر مبارزه می‌کند (پادشاه ظالم، اژدها، دیوهایی که خواهران را ربوده‌اند)؛ پس از نجات خواهران به خانه برمی‌گردد. این سه مرحله نمودی از چرخه تکاملی است که قهرمان باید انجام دهد تا به مقصودش دست یابد. در این قصه‌ها، ربوده شدن افراد خانواده توسط دیو و تلاش قهرمان برای نجات آنها،

_____ کارکرد کهن‌الگوهای خیر و شر در پردازش قهرمانان و ضد قهرمانان قصه‌های جادویی ترکمن

می‌تواند رمزی از گرفتاری بخشی از وجود آدمی باشد که فریب دیو نفس را خورده است که پس از سیر و سلوک و تحمل مرارت و سختی‌های بسیار، دیو نفس به هلاکت می‌رسد و وجود، یکپارچه می‌شود.

در قصه کلجه‌باتثر، قهرمان همراه با دوستانش به قصد جمع‌آوری هیزم خانه را ترک می‌کند. در راه بازگشت، راه خانه را گم می‌کند و گرفتار دیو می‌شود و در نهایت با شکست دیو و گرفتن طلا و گنجینه‌های او به خانه بازمی‌گردد.

در قصه که‌یک صفات‌لی دوو، قهرمان با مقصد و هدف نامعلوم خانه را ترک می‌کند؛ در راه سفر وارد چاهی می‌شود که سرزمینی را در خود جای داده و در آن، دیوی، پریزادها را زندانی کرده است. با کشتن دیوها و آزاد کردن پریزادها، قهرمان به پادشاهی آن سرزمین می‌رسد. کمال قهرمان، رسیدن به پادشاهی و ازدواج با پری است. در قصه یاغشی‌ییگت برگی‌دار آدم، سه پسر تاجر به درخواست پدر با هدف تجارت، خانه را ترک می‌کنند و به سفر می‌روند. مقصد آنها مشخص است و فردی، راهنمایی آنها را برعهده دارد. سه پسر با پشت سر گذاشتن سه مرحله، سفر خود را به پایان می‌رسانند و صاحب طلا و اموال زیادی می‌شوند. در همه سفرها قهرمان از خانه خارج می‌شود، مسیرها و آزمونهای دشوار را با موفقیت پشت سر می‌گذارد و در بیشتر موارد به خانه بازمی‌گردد. از آنجا که قصه‌های جادویی از جانب عامه مردم و برای عموم پردازش شده است، موفقیت قهرمان در سطح مادی و زمینی مانند نجات ربوده شده‌ها، رسیدن به پادشاهی، ازدواج با پادشاه و مال و ثروت نمود می‌یابد که نمادی از خودآگاهی، امنیت، آرامش و آسایش و رستگاری است.

سفر قهرمان					
	خروج از خانه	آزمونهای دشوار	نبرد با شر: پیروزی	ازدواج/ مقام/ ثروت	بازگشت به خانه
اجکه جان	*	بیابان،رها شدن در دریا	*	ازدواج با شاهزاده	-
اوج اويا	*	تندباد	*	-	*



اوچ دوغانینگ کیچی سی	*	نگهبانی بر قبر، مسابقه	*	ازدواج	*
آق پامیق برادران آق پامیق	*	بیابان، کر و لال شدن با سرب گم کردن راه خانه	*	ازدواج	- *
بیرآدامینگ اوچ قیزی	*	گردباد، زندان	*	-	*
قالاندار سلطان	*	سرزمین و باغ اسرارآمیز، چاه	*	پادشاهی	*
کرم	*	راه طولانی، نبرد با اژدها	*	ازدواج	*
کلجه باتئر	*	گم کردن راه خانه	*	ثروت	*
که ییک صفات لی دوو	*	چاه	*	ازدواج و پادشاهی	-
یاغشی یگیت برگی دار	*	رفتن به شهرها	*	ثروت	*

۱-۲-۴ سفر به ساحتهای فرو زمینی: نوزایی قهرمان

در برخی از قصه‌های جادویی ترکمن، قهرمان در طول سفرش به ساحتهای دیگر می‌رود که عمده آنها فرو رفتن در آب یا چاه است. آب در باور اسطوره‌ای، عنصر مادینه و مظهر زایش دانسته شده است. در قصه اجکه جان، قهرمان قصه توسط کنیزک پادشاه در آب رها می‌شود (اونق، ۱۳۹۵: ۲۸۰). آب در اسطوره‌ها «هم نماد مرگ آیینی، و

_____ کارکرد کهن‌الگوهای خیر و شر در پردازش قهرمانان و ضد قهرمانان قصه‌های جادویی ترکمن

هم رمز بازگشت به حالت پیش از شکل‌پذیری و تجدید حیات کامل و زایش نو است» (الیاده، ۱۳۷۶: ۸۹). ажکه جان چند روز در آب غوطه‌ور است. این غرق‌شدگی، پایان قهرمان نیست و قرار است او با مراقبت‌های یک ماهی که خود نماد حیات است به زندگی دوباره دست یابد. «فرو رفتن در دریا، که متضمن نوزایی است، نمادی از زهدان مادر «محل دگرسانی و تولد دوباره» است (یونگ، ۱۳۸۷: ۴۴۶). در این قسمت از داستان نیز آب و گذر از آن نقش اساسی دارد. اگر ажکه غرق نشود، قطع ارتباط با صورتهای کهنه انجام نمی‌پذیرد. لازمه نوزایی، مرگ ظاهری است که برای ажکه چندین روز اتفاق می‌افتد تا بتواند برای پذیرفتن نقشی جدید در زندگی آماده شود. نقش جدید، شایستگی برای پذیرفته شدن در قصر و همسری پادشاه است. سرانجام، پادشاه، ажکه را از آب بیرون می‌آورد و سپس او را به همسری برمی‌گزیند.

در قصه قالاندار سلطان، پادشاه با بدگویی و وسوسه‌های خواهران حسود همسرش، دستور می‌دهد او را بکشند و بچه‌هایش را در بیابان رها کنند. آنها همین کار را می‌کنند؛ اما پسر و دختر خواهرشان را به چاهی در بیابان می‌اندازند. تاجری که از آنجا رد می‌شد آن دو را پیدا می‌کند و نزد خود می‌برد و بزرگ می‌کند. پسر صدای خوبی دارد و به همین دلیل به دربار پادشاه (پدرش) راه می‌یابد. کارکرد دوگانه مرگ‌آفرینی/ باززایی چاه، تداعی کننده قصه یوسف است. چاه قرار است که قهرمان را نابود کند؛ اما قهرمان در چاه زنده می‌ماند و پس از بیرون آمدن از آن و از سرگذراندن تجربه‌ها و ماجراهای گوناگون به پادشاهی می‌رسد. در قصه که‌ییک صفات لی دوو، قهرمان با مقصد و هدف نامعلوم خانه را ترک می‌کند. در راه سفر وارد چاهی می‌شود که سرزمینی را در خود جای داده است.

قهرمان در آن سرزمین اول به شهری می‌رسد که در خانه‌های آن طلای زیادی انبار شده است؛ سپس به شهر دیگری در آن سرزمین می‌رود که در خانه‌های آن قفل‌های بزرگی دارد و پریزادگانی در آنها اسیر هستند، قهرمان با شکستن قفل‌ها پریزادگان زندانی را نجات می‌دهد و پس از بیرون آمدن از چاه به پادشاهی می‌رسد (اونق، ۱۳۹۵: ۱۹۲ و ۱۹۳).

«چاه نماد راز، پوشیدگی و بویژه نماد حقیقت است. چاه را نماد شناخت نیز می‌دانند که جداره آن راز است و عمق آن سکوت؛ البته سکوتی ناشی از فرزاندگی اشراقی؛ یعنی مرحله والای رشد معنوی و تسلط بر نفس» (شوالیه و گربان، ۱۳۸۷، ج ۲:

۴۸۳). فرو رفتن در ساحتهای زیرزمینی چون قعر آب و چاه و نجات پیروزمندانه از آن، الگوی اسطوره‌ای قهرمان را حفظ می‌کند. «هر چه اشخاص قصه بر این محیط غالبتر باشند، نشان از نزدیک بودن شخصیت قهرمان به ویژگیهای ایزدان و ایزدبانوان دنیای اساطیری دارد (عباسی، ۱۳۹۵: ۲۳۳).

۳-۱-۴ جادو: ابزاری یاری‌رسان در نبرد قهرمان با نیروهای شر

در دوره‌های آغازین اندیشه‌ورزی بشر، که هنوز دانش و خردورزی مبنای تفکر او را شکل نداده بود، توسل به جادو و نیروهای جادویی برای دخالت، تغییر، دگرگونی، ایجاد یا دفع مانع در اسباب و کار جهان در بیشتر اقوام وجود داشته است. «جادو نماینده مرحله ابتدایی‌تر و خامتر ذهن انسانی است که همه نوع بشر در راه رسیدن به دین و علم از آن گذشته‌اند یا می‌گذرند» (فریزر، ۱۳۹۲: ۱۲۵). گویی تأثیر جادو از طریق واژه‌هایی صورت می‌گیرد که به صوت و لحن خاص ادا می‌شود تا بر اشیاء، جانوران و انسان رسوخ، و آنها را به میل خود دگرگون کند.

جادو نیرویی است که از نفوذ کلماتی به وجود می‌آید که با صدای بلند قرائت و یا به صورت آواز خوانده می‌شود و انسان می‌تواند همان‌طور که روی موجودات روحانی عمل می‌کند به وسیله اقوال و حرکات مخصوص در لغت تأثیری کند (شاله، ۱۳۴۶: ۱۳۴).

به این کار افسون کردن و ورد گفتن نیز می‌گویند. پیشینه جادو و جادوگری به ایران باستان و دوره مادها می‌رسد. مغان طبقه‌ای از مادها بودند که کاهن قومشان شمرده می‌شدند و مردم در بیماریها و مشکلات به آنها مراجعه می‌کردند. پژوهشها در باب مغان نشان می‌دهد که آنها «گروهی ویژه از مادها به شمار می‌رفتند که کهنات ویژه آنها بوده است» (رضی، ۱۳۸۴: ۱۰۴). کارکرد جادو در قصه‌ها، پیکرگردانی، مسخ، نیروی سحرآمیز بخشیدن به اشیاء، عناصر طبیعت و جانوران بوده است. بدیهی است که باور به تأثیر جادو و شکل‌های گوناگون آن میان عوام به قصه‌ها و افسانه‌ها نیز راه یافته باشد. در قصه‌های جادویی ترکمنی در بیشتر موارد، جادو به شکل پیکر گردانی یا نفوذ در اشیاء و بخشیدن ویژگی جادویی به آنها دیده می‌شود و معمولاً در خدمت قهرمان و در جهت دستیابی او به مقصود قرار می‌گیرد و گاه نیز ابزار ضدقهرمان می‌شود.

_____ کارکرد کهن‌الگوهای خیر و شر در پردازش قهرمانان و ضد قهرمانان قصه‌های جادویی ترکمن

در قصه اجکه‌جان، جادو به شکل، پیکرگردانی نمود می‌یابد. پیکر گردانی «تغییر شکل ظاهر و ساختمان و اساس و هویت قانونمند شخص یا چیزی با استفاده از نیروی ماوراءالطبیعی است» (رستگار فسایی، ۱۳۸۸: ۴۳). در این قصه برادر قهرمان با نوشیدن از آب چشمه‌ای به آهو تبدیل می‌شود. جادوی دیگر، درختی است که از قهرمان مراقبت می‌کند؛ درختی که جز پرندگان، هیچ کس نمی‌تواند از آن بالا رود؛ اما همین درخت به دلیل داشتن قدرت جادویی، حرفهای اجکه را می‌شنود؛ خم می‌شود تا اجکه از آن بالا برود و نگهبانان قصر هر چه تلاش می‌کنند، نمی‌توانند تنه درخت را ببرند و اجکه را پایین بیاورند. درخت یکی از عناصر اسطوره‌ای است و «رمز جامعه زندگان و نمایشگر ولادت و بالندگی و تکامل پیوسته خانواده و جامعه و قوم و ملت است. تنه درخت، نمودار «من» (نفس) و قدرت «من» است (دو بوکور، ۱۳۹۶: ۲۵ و ۲۸). با این کارکرد است که درخت در این قصه از قهرمان مراقبت می‌کند؛ از این رو، ناتوانی نگهبانان در بریدن تنه درختی که اجکه از آن بالا رفته، گویای این است که هیچ نیرویی نمی‌تواند قدرت و یگانگی وجودی قهرمان/خیر را خدشه دار کند. پیوند انسان با عناصر طبیعت بویژه درخت از دید اسطوره‌ای درخور توجه است. بر مبنای این تفکر، نیروهای طبیعی نگاهبان قهرمانان قصه‌های جادویی می‌شوند.

در قصه اوچ‌اویا، سه خواهر، سه شیه شانه، قیچی و آینه، ویژگی جادویی می‌یابند که به کمک آنها، سه خواهر، خود را از اسارت دیوها می‌رهانند. به این گونه که شانه به جنگلزار، قیچی به سنگزار و آینه به دریا تبدیل می‌شود و دیوها را به گمراهی و نابودی می‌کشاند. در این قصه شانه به بیشه‌زار شباهت می‌یابد. «بیشه خیزران به معنای جنگلی غیرقابل دخول است و شانه‌ای که به این خیزرانها تشبیه شده است درفش حمایتگر است و دندانهای آن حالت دشنه پیدا می‌کند (شوالیه و گریبان، ۱۳۸۷، ج ۳: ۱۸). قیچی، نمادی از بریدن بدیها است. «قیچی، مغار و ... نیرویی است که می‌برد؛ قطع می‌کند و جدا می‌سازد» (همان، ۲۷۲). آینه نیز افزون بر کارکرد نجاتبخشی، نوعی شناخت و آگاهی را برای قهرمان ممکن می‌سازد که او را از دیو گمراهی و تاریکی می‌رهاند.

در قصه اوچ‌دوغانینگ‌کیچی‌سی، جادو به شکل فراخوانی است. قهرمان بنا به وصیت پدر، سه شب بر گور می‌نشیند و در هر شب دو تار موی اسب دریافت می‌کند که با سوزاندن آن، صاحب اسب حاضر می‌شود و مشککش را حل می‌کند. در این قصه،

افزون بر کارکرد اسطوره‌ای عدد سه، جادو به نفع قهرمان عمل، و او را برای رسیدن به هدفش یاری می‌کند.

در قصه آق‌پامئق، جادو به واسطه شیء سحرآمیز عمل می‌کند. قهرمان وقتی سفر اول را شروع می‌کند، مادرش، کلوچه‌ای به او می‌دهد که ویژگی جادویی دارد. قهرمان با چرخاندن دایره‌وار کلوچه به محل اسارت برادران برده می‌شود. تأکید بر حرکت دایره‌وار کلوچه برای رسیدن به مقصود به دلیل باور به نقش تکاملی دایره است. می‌توان گفت: «از آن رو که دایره فاقد آغاز و پایان و فراز و فرود است، نوعی کمال اولیه و تمامیت و کلیت را القا می‌کند» (کوپر، ۱۳۷۹: ۱۴۰ و ۱۴۱).

در قصه بیرآدامینگ اوچ‌قیزی، قهرمان سه شیء جادویی دارد: اولین شیء، پتکی جادویی است که با آن قهرمان، تمام بدیها و شرارتها از جمله دیوها را نابود می‌کند. این وسیله را قهرمان، سفارش می‌دهد که برای او بسازند. دومی، سفره جادویی است که از خانه سه دیو دریافت می‌کند. این سفره ویژگی جادویی دارد و می‌تواند چندین نفر را سیر کند. سومین شیء، انگشتر سلیمان است که فقط یک نفر در دنیا آن را دارد. قهرمان با کمک این انگشتر، صندوقی را که جان دیوها در آن قرار دارد از قعر آب به بالای آن می‌آورد و دیوها را از بین می‌برد. سوزن، شیء جادویی دیگری است که خواهر قهرمان برای در امان ماندن برادرش در برابر دیو آن را به کار می‌گیرد به این صورت که او را به شکل سوزن در می‌آورد. در بخشی دیگر از این قصه با پیکرگردانی مواجه می‌شویم. قهرمان برای خبرگیری از خانه‌ای مشکوک، خود را به شکل گربه در می‌آورد. تا اینجا، جادو عملکرد مثبت دارد و قهرمان را برای رسیدن به هدفش یاری می‌کند. در این قصه، دیوها هم از جادو و پیکرگردانی استفاده می‌کنند. مادر دیو به شکل درخت، خواهر بزرگ به شکل کوزه و خواهر کوچک در هیأت خانه‌ای ظاهر می‌شوند تا قهرمان را از بین ببرند؛ اما موفق نمی‌شوند.

در قصه قالاندار سلطان، جادو به شکل پیکرگردانی قهرمان است که او را به سنگ تبدیل می‌کند. این حالت در نتیجه تخطی از دستور راهنما رخ می‌دهد؛ زیرا به قهرمان سفارش شده است که هنگام ورود به باغ به هیچ چیز نگاه نکند؛ ولی قهرمان به آن توجه نمی‌کند و به سنگ تبدیل می‌شود. سنگ‌شدگی قهرمان بر این دلالت می‌کند که در مسیر سیر و سلوک، اطاعت از راهنما تا چه میزان حیاتی است. جادوی بعدی، بلبل

_____ کارکرد کهن‌الگوهای خیر و شر در پردازش قهرمانان و ضد قهرمانان قصه‌های جادویی ترکمن

گویاست که با خواندن وردی بر یک مشت خاک و پاشیدن آن به سمت قهرمان، که سنگ شده است، باعث نجات او می‌شود و او را به هیأت قبل بر می‌گرداند.

در قصه که‌ییک صفات لی دوو، جادو را به دو شکل پیکرگردانی دیو و قدرت جادویی قهرمان مشاهده می‌کنیم. دیو برای فریب و شکار انسانها به شکل آهو در می‌آمد و با فرار و گریز، آنها را به مخفی‌گاه خود می‌کشاند. شکل دیگر جادو، نیروی عجیب بالندگی در قهرمان است. قهرمان هر پنج روز، یک سال بزرگ می‌شود. قدرت و زور او با انسان و دیو قابل قیاس نیست و همه را به شگفتی می‌آورد.

در قصه یاغشی‌یگت برگی‌دار آدم، جادو در خدمت ضدقهرمان است که به شکل ماری از دهان دختر پادشاه مصر خارج می‌شود و به مخالفان قهرمای یاری می‌رساند. می‌توان گفت در تمامی این قصه‌ها جادو قدرت ماورایی قهرمان و ضد قهرمان تلقی می‌شود و عنصر پیش‌برنده‌ای است که آن دو را در نبرد با یکدیگر توانمند می‌کند.

ابزار و شیوه‌های جادویی		
شیء جادویی / عناصر طبیعت	پیکر گردانی	
درخت	مسخ برادر قهرمان به شکل آهو	اجکه جان
شانه، قیچی، آینه	-	اوچ او یا
موی اسب	-	اوچ دوغانینگ کبچی سی
کلوچه، شیر	-	آق پامئق
پتک، سفره، انگشتر	پیکرگردانی قهرمان به شکل سوزن، گربه، پیکر گردانی دیوها به شکل درخت، کوزه و خانه	بیرآدامینگ اوچ قیزی
بلبل	تبدیل قهرمان به سنگ	قالاندار سلطان
-	-	کرم
-	-	کلجه باتئر
-	پیکر گردانی دیو به شکل آهو	که‌ییک صفات لی دوو
-	بیهوش کردن قهرمان	یاغشی‌یگیت برگی دار



۴-۱-۴ نیروهای شر: ضد قهرمانان

در قصه‌های جادویی ترکمن، نیروهای شر یا همان ضد قهرمانان، ترکیبی از نیروهای انسانی و غیر انسانی هستند که یا خواهران و برادران و همسر قهرمان را ربوده‌اند یا در راه رسیدن به کمال مطلوب مانع‌تراشی می‌کنند. نیروهای شر همچون نیروی محرک قصه هستند که قهرمان را به جست و جو و تکاپو وا می‌دارند. در نبرد با آنان است که عیار قهرمان محک می‌خورد و در مسیر تکاملی پیش می‌رود.

۴-۱-۴-۱ ضد قهرمانان غیر انسانی: دیو، اژدها، پری

در قصه‌های ترکمن، مانند بسیاری از قصه‌های عامیانه و جادویی، نیروهای شر، شکل غیر انسانی چون دیو و اژدها دارند که از این میان نقش دیو بسیار پررنگتر است. تقریباً در هشت قصه از ده قصه مورد بررسی، دیو بنیادیترین نیروی شر است که در کار قهرمان خلل ایجاد می‌کند. دیوها، بازمانده نیروهای اهریمنی هستند که روی زمین برای انسانهای نیکو خصال، دشواری ایجاد می‌کنند. این موجودات در باورهای اسطوره‌های مردمان گوناگون جهان به نامها و شکلهای گوناگون همچون « ارواح خبیث یونانی، راکشاسای هندوان، جنی‌های اعراب، شاطین و والکریهای آلمانی و نظایر آن بروز می‌یابند که همه، نماد نیروهای مرگ آفرین در شکلهای گوناگونند» (سرلو، ۱۳۸۹: ۴۲۸). در اسطوره‌ها و حماسه‌های ایرانی، دیوها در برابر اهورامزدا و ایزدان و در سطحی پایین‌تر در برابر انسانها (پادشاه، پهلوان و دیگران) قرار می‌گیرند. دیو در نقش ضدقهرمان به قصه‌های ترکمنی نیز راه یافته است. کارکرد اصلی آنها، مانع‌تراشی برای قهرمان/ نیروی خیر است تا او را از رسیدن به اهدافش بازدارند. در این قصه‌ها، مانع‌تراشی دیوها به شکلهای گوناگونی چون جدال با قهرمان، فریب قهرمان و ربودن عضوی از خانواده او نمود می‌یابد. در قصه اوچ‌اوایا، دیو سه خواهر گمشده را با گفتن اینکه من هم به دنبال دخترانی چون شما بوده‌ام، چرب زبانی می‌کند و آنها را به خانه‌اش می‌برد و در خانه زندانی می‌کند؛ اما آنها به جدال با دیو می‌پردازند و با فرار از دست دیو، عاقبت به خانه برمی‌گردند (اوتق، ۱۳۹۵: ۲۶۷). در قصه اوچ دوغانینگ کیچی‌سی، دیو از همسران سه برادر آب می‌طلبد؛ ولی آبی را که همسران دوبرادر بزرگتر می‌آورند، نمی‌گیرد؛ اما وقتی همسر مأمّت برای دیو آب می‌برد، دیو او را می‌دزدد. مأمّت به خانه می‌آید و می‌بیند که همسرش ربوده شده است. بنابراین تصمیم

_____ کارکرد کهن‌الگوهای خیر و شر در پردازش قهرمانان و ضد قهرمانان قصه‌های جادویی ترکمن

می‌گیرد او را نجات دهد. با پیروی از راهنماییهای یک پلنگ، راهی را می‌رود و با گذر از پیش یک گربه و دو سگ به بالای سر دیو خوابیده می‌رسد؛ همسرش را نجات می‌دهد و با هم فرار می‌کنند؛ اما دیو به دنبال آنها می‌آید و مأمت را کتک می‌زند و همسر او را پس می‌گیرد؛ مأمت دوباره با راهنمایی پلنگ، اسب دیو را، که توان پرواز دارد، تحریک می‌کند و باعث می‌شود اسب، دیو را از بلندای آسمان به زمین پرتاب کند و دیو از بین برود. پس از شکست دیو، قهرمان، همسرش را به خانه برمی‌گرداند (همان، ۲۵۵ و ۲۶۶). در اینجا خانه، حریم امنی است که تنها با خروج ز آن به دیو اجازه قدرت‌نمایی می‌دهد. در قصه آق پامتی، دیو رد آق پامتی را می‌یابد و به کلبه او می‌رسد؛ هرچند نمی‌تواند وارد کلبه شود از پشت در، خون انگشت آق پامتی را می‌خورد و با این کار باعث می‌شود او روز به روز لاغر و نحیف‌تر شود. راه نیافتن دیو به درون کلبه و مکیدن خون انگشت آق پامتی بر این دلالت می‌کند که نیروی شر نمی‌تواند به ساحت شخصی و درونی قهرمان/نیروی خیر راه یابد؛ اما در کار او خلل ایجاد می‌کند. در اینجا نیز خانه/کلبه کارکرد مراقبتی دارد و ساحتی نفوذناپذیر برای نیروهای منفی است که البته جنبه‌های تربیتی آن مدنظر قصه‌پردازان بوده است. در قصه بیرآدامینگ‌اوج‌قیزی، قهرمان، پسر خانواده است که بر اثر حادثه‌ای سه خواهر او اسیر سه دیو می‌شوند. او در چند مرحله با دیوها می‌جنگد و در نهایت خواهران خود را نجات می‌دهد (همان، ۱۳۴-۱۳۹). در قصه کلجه باتر، دیو، قهرمان و دوستانش را در راه برگشت به خانه می‌رباید؛ اما کلجه با هوشیاری و شجاعت دیو را می‌کشد و به خانه بازمی‌گردد. در قصه‌هایی که ییک صفات‌لی دوو و یاغشی ییگیت برگی دار نیز دیوها ضد قهرمانان قصه‌اند که قهرمان بر آنها پیروز می‌شود. به رغم کارکرد منفی دیو کمتر دیده می‌شود که برخی از آنها یاریگر قهرمان قصه باشند. در قصه قالاندار سلطان، دیو سپید در نقش یاری‌گر، قهرمان و همراهان را بر پشتش سوار می‌کند و پروازکنان به خانه می‌رساند (همان، ۱۴۴).

در قصه‌های جادویی ترکمن، گاه **اژدها** در نقش نیروی شر ظاهر می‌شود که معمولاً نماد تاریکی، خشکسالی، تباهی و ظلم است؛ برای نمونه در قصه **گرم**، اژدها در نقش نیروی شر و اهریمنی ظاهر می‌شود که تاریکی و ظلم را بر شهر حاکم کرده است و با دیدن روشنایی در هر خانه، اهل خانه را قتل‌عام می‌کند. در مرحله دوم سفر، قهرمان



قصه، کرم به شهری می‌رسد که به سبب حمله اژدهایی به شهر هیچ کس حق ندارد چراغی روشن کند. پادشاه دستور داده است که شبها چراغها را خاموش کنند. کرم با کشتن اژدها شهر را از شر آن خلاص می‌کند و روشنایی را به شهر باز می‌گرداند (همان، ۲۰۲). کرم در نقش قهرمان، نمودی از روشنایی است. «قهرمانان خورشیدی بر انواع اژدهایان غلبه می‌کنند و با غلبه بر اژدها، تاریکی و خشکسالی، تعادل و حاصلخیزی را به طبیعت بر می‌گردانند و چرخه راكد شده زندگی را دوباره به جریان می‌اندارند» (قائم، ۱۳۸۹: ۶).

۱-۱-۴-۱-۴ چهره دوگانه پری

پری و پریزادها از دیگر نیروهای غیر انسانی این قصه‌ها به شمار می‌روند. پری به عنوان ایزد آب، خدای مادینه و موجود عجیب‌الخلقه دریایی با سرشتی جادوگرانه و اعجازگر در همه اسطوره‌های جهانی دیده می‌شود که به قصه‌های عامیانه راه یافته است. صرف‌نظر از ریشه و دگرگونیهای اسطوره‌ای پری در میان اقوام مختلف، این موجود در قصه‌های ایرانی کارکرد دوگانه دارد: گاه منشأ خیر و نیکی است و رنگی خدایی دارد و «بخشنده مال و خواسته، نمایشگر رمزی راهنما و آموزگاری است که نظرکردگان خود را یاری می‌دهد» (دلش، ۱۳۸۶: ۲۴۶ و ۲۴۷) و گاه افسونگر است و به ضدقهرمان یاری می‌رساند. گویا کارکرد منفی پری از برخی روایتهای کهن و از جمله برخی قسمت‌های اوستا سرچشمه گرفته که جنس مؤنث دیوان معرفی شده است. «در آیین مزدیسنا پری بسان یکی از دامهای اهریمنی انگاشته شده و بازتاب این انگاره در ادبیات زردشتی چنان است که از پری همیشه به زشتی یاد شده است» (سرکاراتی، ۱۳۵۰: ۱).

در قصه‌های ترکمن، پری نیز گاه چهره مثبت دارد و گاه منفی؛ گاهی یاریگر قهرمان است و او را در رسیدن به هدفش یاری می‌کند. در قصه قالاندر سلطان، دو پریزاد در نقش یاریگر ظاهر می‌شوند و به قهرمان توصیه می‌کنند که وقتی به درون باغ رفت به شگفتی‌های آن نگاه نکند؛ اما پسر گوش نمی‌کند و به سنگ تبدیل می‌شود؛ اما خواهر قلندر سلطان با پیروی از راهنماییهای پریان می‌تواند بلبل گویا را مجبور کند برادرش را زنده کند (اونق، ۱۳۹۵: ۱۴۱). در قصه که یک صفات لی دوو، پریزادها به قهرمان و برادرش غذا می‌دهند و جای جنگ‌افزار دیوها را به آنها نشان می‌دهند و در نهایت

_____ کارکرد کهن‌الگوهای خیر و شر در پردازش قهرمانان و ضد قهرمانان قصه‌های جادویی ترکمن

قهرمانها دیوها و لشکریانشان را می‌کشند و خود پادشاه آن سرزمین می‌شوند و هر یک با یکی از زیباترین پریزادها ازدواج می‌کنند (همان، ۱۹۲)؛ در قصه که یک صفات لی دوو، پریزادها به قهرمان غذا می‌دهند و جای جنگ‌افزار دیو را به او نشان می‌دهند و عاقبت قهرمان با یکی از آنها ازدواج می‌کند. گاهی نیز یاریگر ضدقهرمان است و مانع رسیدن قهرمان به هدفش می‌شود؛ برای نمونه در قصه «یاغشی ییگت هم برگی دار آدام» می‌بینیم که پری سه پسر تاجر را بی‌هوش می‌کند تا داراییهای آنان را غارت کند و با همراهی دیوها آنها را از بین ببرد (همان، ۲۸۴).

۲-۴-۱-۴ ضد قهرمانان انسانی

هرچند دیوها، ضدقهرمان اصلی قصه‌های جادویی ترکمن هستند در برخی قصه‌ها کنش آنها بر دوش ضدقهرمانان انسانی گذاشته شده است. نامادری، پیرزنان بدجنس و زن‌برادران و کنیز پادشاه ضدقهرمانانی هستند که یا به تنهایی نقش نیروی شر را ایفا می‌کنند یا یاریگر ضد قهرمانان غیرانسانی چون دیو هستند. در اجکه جان، نامادری تصمیم می‌گیرد برای درمان بیماریش گوشت برادر اجکه را بخورد. اجکه به محض اطلاع، برادرش را برمی‌دارد و از خانه فرار می‌کند و پس از پشت سر گذاشتن ماجراهایی (مسخ برادرش به شکل آهو)، همسر پادشاه می‌شود؛ اما کنیز پادشاه به او حسادت می‌کند و او را در آب می‌اندازد. اجکه توسط ماهی، که یادآور ماهی یونس است، محافظت می‌شود و دوباره به قصر برمی‌گردد. در قصه آق پامئق، مادر باردار می‌شود و پسران به شکار می‌روند و می‌گویند که اگر نوزاد دختر شد از در عروسکی آویزان کنید و اگر پسر شد از در تیر و کمان بیاویزید. مادر دختری به دنیا می‌آورد و از در عروسکی آویزان می‌کنند؛ اما همسایه آنها از روی بدطیعتی عروسک را برمی‌دارد و تیر و کمان جای آن می‌گذارد. پسران از شکار برمی‌گردند و از دور تیر و کمان را می‌بینند؛ قهر می‌کنند و می‌روند. پس از اینکه آق پامئق برادران را پیدا می‌کند، این بار نوبت خباثت زن‌برادرها است که باعث سرگردانیش می‌شوند. در این مرحله نیز آق پامئق پس از پشت سر گذاشتن سختی‌ها، همسر پادشاه می‌شود و زن‌برادرها را به سزای کردارشان می‌رساند. در قالاندر سلطان، خاله‌های قهرمان به کمک پیرزنی نقشه قتل خواهر زاده‌شان را می‌کشند؛ اما پسر با کمک بلبل و پری و دیو سپید نجات می‌یابد و در نهایت خاله‌ها مجازات می‌شوند. در قصه یاغشی ییگیت برگی دار، دو زن بدجنس،



پیرزنی را اجیر می‌کنند تا پسرهای تاجر را بکشد تا ثروتشان را به دست آورند اما راهنمای پسران، پیرزن را به دره پرت می‌کند و ثروت او را به پسران می‌دهد. این ضد قهرمانان، نسخه تنزل یافته و انسانی شده نیروهای شر و اهریمنی هستند که کارکردشان، جلوگیری از تحقق خیر و نیکی است. از آنجا که فرجام اسطوره‌ای و دینی نبرد نیروهای خیر و شر بر پیروزی خیر بنا نهاده شده است در این قصه‌ها نیز تمامی ضدقهرمانان انسانی با وجود دردها و موانعی که بر سر راه قهرمان می‌گذارند، سرانجام ناکام می‌مانند و خود نابود می‌شوند.

ضد قهرمانان انسانی					ضد قهرمانان غیر انسانی			
خواهر	کنیز	زن برادر	پیرزن	نامادری	پری	اژدها	دیو	
	*			*				اجکه جان
							*	اوج او یا
							*	اوج دوغانینگ کیچی سی
		*	*				*	آق پامتی
							*	بیر آدامینگ اوج قیزی
*			*					قالاندار سلطان
						*	*	کرم
							*	کلجه باتئر
							*	که ییک صفات لی دوو
			*		*		*	یاغشی یگیت برگی دا

۵. نتیجه گیری

بررسی قصه‌های جادویی ترکمن نشان داد که این قصه‌ها از عناصر اسطوره‌ای و کهن‌الگوها تأثیر پذیرفته است. یکی از بنیادیت‌ترین آنها، نبرد خیر و شر است که در بیشتر قصه‌ها قهرمانان اصلی و یاربران آنها نماینده نیروهای خیر، و دیوها، نیروهای شر و پلید قصه هستند و در کنار آنها ضدقهرمانان انسانی در نقش نیروهای اصلی یا کمکی

_____ کارکرد کهن‌الگوهای خیر و شر در پردازش قهرمانان و ضد قهرمانان قصه‌های جادویی ترکمن

برای نیروی شر ایفای نقش می‌کنند. نبرد قهرمانان و ضد قهرمانان در این قصه‌ها تکرار ملموس نبرد اسطوره‌ای نیروی اهورایی و اهریمنی در زمین است. قهرمانان این قصه‌ها پسران و دختران نوجوان و جوان هستند. پایین بودن سن بیشتر قهرمانان بر این دلالت می‌کند که قهرمان/نیروی خیر پس از پشت سر گذاشتن آزمونهای دشوار، نبرد با نیروهای شر و پیروز شدن بر آنها به بلوغ و کمال خواهد رسید. سفر قهرمان از دیگر عناصر کهن‌الگویی این قصه‌هاست که قهرمان را در رویارویی با شر و جست‌وجوی امر مطلوب در مسیری پر نشیب و فراز قرار می‌دهد تا با غلبه بر نیروهای اهریمنی و جادویی به مقصود برسد. بیشتر این سفرها این الگوی مشابه و تکرار شونده را دارد:

- خروج قهرمان از خانه به دلیل ربوده شدن خواهر(ان) یا برادر(ان) و همسر
- آزمونهای دشوار: گذر از بیابان، گم کردن راه خانه، تندباد و گردباد، فرو رفتن در آب و چاه

- کمک گرفتن از شیء جادویی و یاریگران

- نبرد با نیروهای شر

- یافتن و نجات ربوده شده‌ها

- پیروزی بر شر

- ازدواج یا رسیدن به مقام و مال و ثروت

- بازگشت به خانه

فرایند سفر، نمودی از مراحل تدریجی و تکوینی تکامل قهرمان در نبرد با نیروهای شر است. خروج از خانه، نقطه آغازین عزیمت برای رسیدن به امر مطلوب و در عین حال آغاز بحران است؛ چرا که خانه نقطه امن و تعادل است. گم کردن راه خانه، بیابان، گردباد و تندباد و فرو رفتن در آب و چاه بر وضعیت بحرانی، آشفتگی و عدم خودآگاهی قهرمان دلالت می‌کند. این آزمونهای دشوار، که گاه قهرمان را به لبه تیغ می‌برد، گویای این است که زدودن شر به آسانی به دست نمی‌آید و در این راه قهرمان باید همه توش و توان و بصیرت خود را به کار گیرد. توسل به جادو و پیکرگردانی، نمودهای دیگری از بنمایه‌های اسطوره‌ای و کهن‌الگویی تقابل خیر و شر است و بر این دلالت می‌کند که قهرمان/نیروی خیر در مراحل گوناگون نبردش، توسط نیروهای فرازمینی هدایت و تقویت می‌شود. همه قصه‌ها پایان خوش دارند و در آنها خیر به

پیروزی می‌رسد و شر نابود می‌شود. در بیشتر قصه‌ها، قهرمان در آخرین مرحله تکاملی سفرش به خانه (محل امن و تعادل) باز می‌گردد و در چند مورد در شهری می‌ماند که ازدواج کرده یا به مقام و ثروت رسیده است.

پی‌نوشت

۱. مجموعه‌ای از قصه‌های ترکمنی

2. Ejekejān
3. uc uya
4. üç dogānyn kičisi
5. ĀK Pāmyk
6. Bir ādāmi n üç gyzy
7. Kālān dār sōliān
8. kerem
9. kelja Bātir
10. keyik sifātly deu
11. yāğšy yigit hem bergidār ādām

فهرست منابع

- آیرونز، جی. ویلیام؛ (۱۳۸۵) ترکمن‌های یموت: مطالعه سازمان اجتماعی یک جمعیت ترک زبان در آسیای مرکزی، ترجمه محمدامین کنعانی، تهران: افکار.
- اعظمی‌راد، گنبد دُردی؛ (۱۳۸۳) مقدمه‌ای بر پیشینه تاریخی ترکمن‌ها، تهران: مؤلف.
- افشاری، مهران؛ (۱۳۸۵) تازه به تازه، نو به نو، با مقدمه کتایون مزداپور، تهران: چشمه.
- الیاده، میرچا؛ (۱۳۷۶) رساله در تاریخ ادیان. ترجمه جلال ستاری، چ دوم، تهران: سروش.
- اونق، چرکز؛ (۱۳۹۵) ترکمنلر باراداقی ییغیندی کیتاپ‌لار، برگرداننده به خط فارسی توسط مؤلف، ناشر: مؤلف.
- بهار، مهرداد؛ (۱۳۸۹) پژوهشی در اساطیر ایران، چ هشتم، تهران: نشر آگه.
- پراپ، ولادیمیر؛ (۱۳۶۸) ریخت‌شناسی قصه‌های پریان، ترجمه فریدون بدره‌ای، تهران: توس.
- ؛ (۱۳۷۱) ریشه‌های تاریخی قصه‌های پریان، ترجمه فریدون بدره‌ای، تهران: توس.
- پورداوود، ابراهیم؛ (۱۳۸۹) گاتها، قدیمی‌ترین قسمت اوستا، تهران: انتشارات اساطیر.
- خدیش، پگاه؛ (۱۳۸۷) ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی، تهران: علمی و فرهنگی.

_____ کارکرد کهن‌الگوهای خیر و شر در پردازش قهرمانان و ضد قهرمانان قصه‌های جادویی ترکمن

دلاشو، لوفلو؛ (۱۳۸۶) زبان رمزی قصه‌های پریوار، ترجمه جلال ستاری، چ دوم، تهران: توس.

دو بوکور، مونیک؛ (۱۳۹۴) رمزهای زنده جان، ترجمه جلال ستاری، چ پنجم، تهران: مرکز. رستگار فسایی، منصور؛ (۱۳۸۸) پیکرگردانی در اساطیر. چ دوم، تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.

رضی، هاشم؛ (۱۳۸۴) آیین مغان: پژوهشی درباره دین‌های ایرانی، چ دوم، تهران: سخن.

سارلی، ارازمحمد؛ (۱۳۷۷) پژوهشهایی در ادبیات ترکمن، بی‌جا: مؤلف.

ستاری، جلال؛ (۱۳۸۸) سیمای زن در فرهنگ ایران. چ ۵، تهران: مرکز.

سرلو، خوان ادواردو؛ (۱۳۸۹) فرهنگ نمادها، ترجمه مهرانگیز اوحدی، تهران: دستان.

شاله، فلیسین؛ (۱۳۴۶) تاریخ مختصر ادیان بزرگ، ترجمه منوچهر خدایار محبی، تهران: انتشارات دانشگاه تهران.

شوالیه، ژان. گریبان، آلن؛ (۱۳۸۷) فرهنگ نمادها، ترجمه سودابه فاضلی، چ دوم، تهران: جیحون.

عباسی، سکینه؛ (۱۳۹۵) بوطیقای قصه‌های بلند عامیانه فارسی، تهران: نشر روزگار.

فریزر، جورج؛ (۱۳۹۲) شاخه زرین: پژوهشی در جادو و دین، ترجمه کاظم فیروزمند، چ هفتم، تهران: آگه.

کاسیرر، ارنست؛ (۱۳۶۲) افسانه دولت، ترجمه نجف دریابندری، تهران: خوارزمی.

کمبل، جوزف؛ (۱۳۸۵) قهرمان هزار چهره، ترجمه شادی خسروپناه، مشهد: نشر گل آفتاب.

کوپر، جی. سی؛ (۱۳۷۹) فرهنگ مصور نمادهای سنتی، ترجمه ملیحه کرباسیان، تهران: فرشاد.

معطوفی، اسدالله؛ (۱۳۸۳) تاریخ، فرهنگ و هنر ترکمان، ج ۲، تهران: انجمن آثار و مفاخر فرهنگی.

معین، محمد؛ (۱۳۳۸) مزدیسنا و ادب پارسی، تهران: انتشارات دانشگاه تهران.

هینلز، جان؛ (۱۳۸۶) شناخت اساطیر ایران، ترجمه ژاله آموزگار و احمد تفضلی، چ دوازدهم، تهران: نشر چشمه.

یونگ، کارل گوستاو؛ (۱۳۸۷) انسان و سمبولهایش، ترجمه محمود سلطانی، تهران: جامی.

-----؛ (۱۳۶۸) چهار صورت مثالی، ترجمه پروین فرامرزی، مشهد: آستان قدس رضوی.

مقالات

- سرکاراتی، بهمن؛ (۱۳۵۰) «پری: تحقیقی در حاشیه اسطوره‌شناسی تطبیقی»، نشریه دانشکده ادبیات دانشگاه تبریز، دوره ۲۳، ش ۹۷-۱۰۰، ص ۱-۳۲.
- قائمى، فرزاد؛ (۱۳۸۹) «تحلیل داستان کیخسرو در شاهنامه بر اساس روش نقد اسطوره‌ای»، فصلنامه پژوهشهای ادبی، س ۷، ش ۲۷.
- قوجق، یوسف؛ (۱۳۷۶) «گونه‌های مختلف ادبیات شفاهی مردم ترکمن»، مجله شعر، ش ۲۱، ص ۱۲۲-۱۳۳.