

شکل‌شناسی سه داستان از گرشاسب‌نامه بر بنیاد نظریه پراپ

دکتر فاطمه کویا - نویسنده رفیعی سخایی

دانشیار دانشگاه پیام نور تهران - کارشناس ارشد زبان و ادبیات فارسی دانشگاه پیام نور تهران

چکیده

این نوشتار، تحلیل حکایاتی از گرشاسب‌نامه با به کارگیری روش ریخت‌شناسی پراپ است. کاربرد این روش، آزمونی برای نظریه ریخت‌شناسی در نوع ادبی «اسطوره» به‌شمار می‌رود. بسیاری از اجزا و کنش‌های بررسی شده در روایات گرشاسب‌نامه با روایت‌شناسی پراپ یکسان است. همچنین با بررسی تطبیقی ساختار حکایات، همگونی‌هایی در زیر ظاهر آشفته و گوناگون آنها نمایان می‌شود.

کلیدواژه‌ها: شکل‌شناسی، پراپ، گرشاسب‌نامه، ساختار، حکایت اسطوره‌ای.

تاریخ دریافت مقاله: 88/12/23

تاریخ پذیرش مقاله: 89/3/23

Email: amin19902001@yahoo.com

مقدمه

«نخستین دانشمندانی که قصه‌های عامیانه را گرد آورند، برادران گریم - ویلهلم و یاکوب - در آلمان بودند. برادران گریم و پیروان آنها قصه‌های عامیانه را بازمانده اسطوره‌های کهن می‌دانستند. آنان اثر خود را در سال‌های 1812-1814 منتشر ساختند. انتشار این مجموعه، اثری عظیم در تحقیقات مربوط به قصه‌های عامیانه داشت. پس از آن نیز دانشمندان کشورهای مختلف، گردآوری قصه‌های عامیانه سرزمین خویش را وجهه همّت قرار دادند.» (پراپ: 1386: دو)

«اما نافذترین نظریه‌ای که در دهه 1950 و 1960 حوزه فولکلورشناسی را تکان داد، نظریه مکتب ساختارگرایی⁽¹⁾ بود. «آندره یولس»¹ آلمانی در سال 1930 کتابی به چاپ رسانید که در آن صور اصلی ادبیات عامیانه را تحلیل کرده بود. «لرد راگلان»² در کتاب جنجال برانگیزش به نام پهلوان در سال 1936 یک طرح کلی داستانی برای قصه‌ها و اسطوره‌هایی که با پهلوانان اساطیری و کهن سر و کار داشتند، ارائه کرد. تحقیقی که همه این بررسی‌ها را تحت‌الشعاع قرار داد، پژوهش دانشمند فرمالیست روسی «ولادیمیر پراپ» بود. کتاب ریخت‌شناسی حکایت او در سال 1928 چاپ شده بود و ترجمه انگلیسی آن در سال 1958 تحت عنوان ریخت‌شناسی قصه‌های عامیانه باعث شهرت این کتاب گردید» (پراپ 1371: 27). تجزیه و تحلیل ساختارگرایانه او از قصه‌های پریان، دوره جدیدی در بررسی قصه‌های عامیانه در جهان پایه‌ریزی نمود. ولادیمیر پراپ³، فولکلورشناس روسی، اصطلاح ریخت‌شناسی را به معنای توصیف حکایت بر اساس واحدهای تشکیل‌دهنده آن و مناسبات این واحدها با یکدیگر و با کل حکایت به کار می‌برد. وی بر اساس بررسی یکصد حکایت فولکلوریک روسی نتیجه می‌گیرد که:

¹. Andreh ules

². Lord raglan

³. veladimir prop

1. عناصر ثابت و پایدار قصه، «عملکرد»⁽²⁾ های اشخاص است. این عملکردها مستقل از این که به کدام شخصیت تعلق دارند و چگونه شکل می‌گیرند، بنیان سازنده قصه به شمار می‌روند.

2. شماره «عملکرد»ها در این قصه‌ها محدود است.

3. جایگزینی و توالی «عملکرد»ها همواره یکسان است.

4. تمامی قصه‌ها از دیدگاه ساختاری یک «گونه» است و می‌توان آن گونه نهایی را کشف کرد. (احمدی 145:1384)

بررسی پراپ به این نکته محدود می‌شود که اشخاص چه می‌کنند، نه این که چه کسی کار را انجام می‌دهد و چگونه به انجام می‌رساند. وی برای تعیین و تعریف «عملکرد» دو عامل را دخیل می‌داند:

الف) «کنشگر» به هیچ رو در تعریف، دخالت داده نشود و تکیه بر جوهر عمل باشد.

ب) «کنش» نباید بیرون از متن بررسی شود، بلکه بر اساس اهمیتی که در مسیر حکایت دارد، تعریف می‌شود. چون ممکن است اعمال یکسان، معنی متفاوتی داشته باشند. (پراپ 52:1385)

قصه به نظر پراپ به «هر بسط و گسترشی گفته می‌شود که از یک شرّ X و یا یک کمبود X آغاز می‌شود و پس از پشت سر گذاشتن کارهای بینابینی به عروسی Z یا کارهای دیگری می‌انجامد. کار پایانی می‌تواند «پاداش» یا کشورگشایی یا رفع شرّ E و ... باشد» (همان: 143). «هر شر یا کمبود جدید که در سیر قصه روی می‌دهد، حرکت دیگری آغاز می‌شود. گاه یک متن می‌تواند چندین حرکت داشته باشد و تجزیه متن نیز مستلزم تعیین تعداد حرکت‌ها در قصه است. مسأله‌ای که باید به آن توجه داشت، این است که بسط و گسترش حرکت‌ها، همیشه به طور متوالی رخ

نمی‌دهد، بلکه ممکن است متداخل شود، یعنی گاهی چند حرکت با هم آغاز می‌شود و یا گاهی یکی متوقف شده و دیگری ادامه پیدا می‌کند، دوباره این توقف برای حرکت دیگر پیش می‌آید. این سخن بدین معنی نیست که هر حرکتی، یک قصهٔ جدید است، بلکه یک قصه می‌تواند در چند جهت گسترش یابد. پراپ این حرکت‌ها را نشان می‌دهد، اما نسخه‌ای دقیق برای تشخیص اینکه چه زمانی این حرکت‌ها چند قصه و چه وقت یک قصه هستند، ارائه نمی‌دهد.» (خراسانی 52:1383)

اصل مهم رده‌بندی پراپ بر این حکم استوار است که اشخاص قصه‌ها بسیارند، ولی تنوع کارهایی که انجام می‌دهند، بسیار کم است. پراپ در این باره به چهار «رده» دست می‌یابد:

- (1) بسط قصه از طریق عملکرد (مبارزه - پیروزی).
- (2) بسط قصه از طریق عملکرد (کار دشوار - انجام کار دشوار).
- (3) بسط قصه از طریق هر دو عملکرد (مبارزه - پیروزی) و (کار دشوار - انجام کار دشوار).
- (4) بسط قصه بدون هیچ یک از موارد فوق. (پراپ 1368: 201)

در بررسی ساختاری پراپ، شخصیت‌های حکایات به هفت دسته کلی تقسیم می‌شوند:

- (1) قهرمان: دلاوری جست‌وجوگر است. گاه او، قربانی توطئه‌ها می‌شود و او را «قهرمان قربانی» می‌نامند.
- (2) شاهدخت: زنی نیکوکار که قهرمان در جست‌وجوی اوست.
- (3) بخشنده یا پیشگو: که نخست آزمایشگر قهرمان است و سپس یاور او می‌شود.
- (4) یاریگران: دوستان و حامیان قهرمان.

- (5) گسیل‌دارنده: شخصیتی که قهرمان را به مأموریتی می‌فرستد.
- (6) ضد قهرمان: کنش‌گری که دشمن قهرمان است.
- (7) قهرمان دروغین: کسی که خود را به جای قهرمان معرفی می‌کند. (احمدی 145:1384). به نظر پراپ، «توزیع حوزه عملیات، در میان شخصیت‌های قصه به سه شکل عمده دیده می‌شود:
 - (1) حوزه عملیات، صد در صد با شخصیت متناظرش تطبیق می‌کند.
 - (2) یک شخصیت در چندین حوزه عملیات فعال است.
 - (3) یک حوزه عملیاتی واحد، میان چند شخصیت، تقسیم می‌شود.» (همان: 164)

پراپ بر این باور است که «تعدادی از اسطوره‌های کهن، ساختار مشابهی - شبیه به قصه‌های پریان - را نشان می‌دهند و بعضی از این ساختارها را به صورت خالص و ناب عرضه می‌دارند.» (همان: 201)

شکل‌شناسی (3) گرشاسب‌نامه

« شکل‌شناسی در ادبیات، تحقیق در ساختار آثار ادبی و شناسایی اشکال و گونه‌های آن است. پژوهش شکل‌شناسی، فرم و محتوا، ظاهر و باطن، لفظ و معنی، موضوع و مضمون و دیگر مقولات مندرج در آثار ادبی را در بر می‌گیرد. شکل‌شناس، قوانین حاکم بر روایات (منطق)، روابط متقابل و پیوندهای میان افراد این جوامع (شگردها و مناسبات اجزاء با یکدیگر) و بالاخره جهت‌گیری‌ها و آرمان‌های این جوامع (درون‌مایه و پندار) را مورد بررسی و تحقیق قرار می‌دهد. شکل‌شناسی روایات می‌تواند ما را به کشف همسانی‌ها و هماهنگی‌ها در چهره‌ناهم‌گونی‌ها توانا گرداند.» (سرامی 1383: 8 و 9)

این نوشتار با بررسی ساختار صوری سه روایت از منظومه گرشاسب‌نامه، الگوی پژوهشی پراپ را در یک متن اسطوره‌ای آزموده است. ابتدا خلاصه هر داستان همراه با شاهد شعری آن به نثر بیان گردیده، سپس ترکیب⁽⁴⁾ قصه، نمودار نماها و شخصیت‌ها، نمودار حرکتی قصه‌ها و در نهایت ساختار کلی حکایت ارائه شده است.

خویشکاری‌های پراپ

- وضعیت اولیه i

- | | | | |
|---------------------------------|--|---------------------------|----------------------|
| 1. دور شدن e | 2. قدغن k | 3. سرپیچی q | 4. پرس و جو V |
| 5. خبرگیری W | 6. نیرنگ j | 7. همکاری ناخواسته g | |
| 8/1. شر X | 8/2. کمبود x | 9. لحظه‌ی پیوند دهنده y | |
| 10. تصمیم‌گیری قهرمان قصه w | 11. حرکت قهرمان ↑ | 12. اولین کار هبه‌کننده D | 13. واکنش قهرمان H |
| 14. دست‌یابی به وسیله سحرآمیز Z | 15. انتقال از سرزمینی به سرزمین دیگر R | 16. مبارزه l | 17. علامت‌گذاری m |
| 18. پیروزی v | 19. رفع شر E | 20. بازگشت ↓ | 21. تعقیب P |
| 22. نجات S | 23. رسیدن به صورت ناشناس O | 24. دعوی قهرمان دروغین F | 25. کار سخت M |
| 26. انجام کار سخت A | 27. شناسایی I | 28. افشاگری Dv | 29. تغییر شکل T |
| 30. مجازات Pu | 31. عروسی N | ← انگیزش Mot | ← عنصر پیوند دهنده φ |

حکایت تزویج دختر شاه زابل با جمشید

آن‌گاه که فرکیانی از جمشید شاه دور می‌شود، ضحاک بر تخت شاهی جلوس می‌کند:

جهان زیر فرمان ضحاک شد ز هر نامه‌ای نام جم پاک شد

صحنه معرفی می‌شود. (اسدی طوسی 1354: 21ب3)¹

1.1 وضعیت اولیه: این صحنه یک خویشکاری نیست، اما یک عنصر مهم به‌شمار می‌رود؛ چون قهرمان در این صحنه معرفی می‌شود.

ضحاک اعلام می‌کند جمشید را بجویند و با بند به درگاه او آورند:

گرش جای برکته بود با پلنگ
وگر زیر آب اندرون با نهنگ
به خشکی چو یوزش ببندید دست
برآرید از آبش چوماهی به شست
به درگاه ما هر کش آرد به بند
نباشد پس از ما چو او ارجمند

2. Pu تعقیب: برای قتل
قهرمان
(سدی طوسی 1354: 21 و 22 ب 7-9)²

جمشید فرار می‌کند و در سرزمین‌های مختلف سرگردان می‌شود، تا آن
که سرانجام به شهری زیبا در خطهٔ زابلستان می‌رسد:

یکی شهر دید ازخوشی چون بهشت
بدو خسروی نامور شهریار
در و دشت و کوهش همه باغ و کشت
شهی کش بُد کس به صد شهریار
مر آن شاه را نام «کورنگ» بود
کزو تیغ فرهنگ بی زنگ بود

3. e دور شدن قهرمان
(همان: 22 ب 16-21)³

کورنگ شاه دختری زیبا دارد که به سبب خردمندی و فراستش، شاه در
امور گوناگون با او مشورت می‌کند:

یکی دخترش بود کنز دلبری
ز بد رسته بُد شاه زابلستان
پری را به رخ کردی از دلبری
ز تدبیر آن دختر دلستان

4. ★ پیدا شدن یاریگر
(همان: 22 و 23 ب 32)⁴

شاه زابلستان با ازدواج شاهزادهٔ جوان موافق نیست:

نه هرگز به کس دادی او را پدر
چنان بود پیمانش با ماه‌روی
نه روزی ز فرمانش کردی گذر
که جفت آن گزیند که بپسند او

5. φ آگاهانیدن که از عناصر
پیونددهنده است.
(همان: 23 ب 34 و 35)⁵

شاهزاده دایه‌ای کابلی دارد، این دایه افسونگر و پیشگو است. روزی به
شاهزاده رازی از آینده می‌گوید:

بدین لاله رخ گفته بود از نهفت
بزرگی که مانند او بر زمی
که شاهی گرانمایه باشدت جفت
به خوبی و دانش بُد آدمی
که بوسه دهد خاک پایش سپهر
پسر باشدت زو یکی خوب‌چهر

6. پیدا شدن پیشگو یا
بخشنده
(ص 39-41)⁶

شاهزاده با نهفتن این راز در دل به خواستگاران جواب رد می‌دهد:

ز خواننده کس پیش نگذاشتی
هر آن کامدی خوار برگاشتی

نکردی پسند ایچ کس را به هوش همی داشتی راز این روز گوش
 7 (اسدی طوسی 1354: 23ب44 و 44)⁷ mot. 7 انگیزه که اثری در
 جریان قصه ندارد.

از سوی دیگر جمشید نیز در زابلستان به باغی وارد می‌شود:
 یکی باغ خرم بُد از پیش جوی درو دختر شاه فرهنگ جوی
 می و میوه و رود سازان ز پیش همی خورد می با کنیزان خویش
 8 (همان: 24ب54-55)⁸ 8. رسیدن قهرمان به
 صورت ناشناس

یکی از کنیزکان شاهزاده، جمشید را می‌بیند و جمشید از او می‌خواهد که:
 از آن خون با خوشه آمیخته که هست از رگ تاک رز ریخته
 سه جام از خداوند این رز بخواه به من ده رهان جانم از رنج راه
 9 (همان: 24ب61 و 62)

کنیز شادمانه به نزد شاهزاده می‌آید و او را از آنچه رخ داده است، آگاه
 می‌کند. شاهزاده به همراه کنیزک به در باغ می‌رود:

بیامد به در با کنیزک به هم بدید از در باغ دیدار جم
 چنان با دلش مهر در جنگ شد که برجانش جای خرد تنگ شد
 به جم گفت کای خسته از رنج راه درین سایه‌گاه از چه کردی پناه
 کنون گر به باده دلت کرد رای از ایدر بدین باغ خرم درآی
 9 (همان: 25ب70 و 73 و 78 و 81)⁹ 9. Dv. 9 بخشنده: از قهرمان
 می‌خواهد وارد باغ شود.

شاهزاده «از آن فرّ و اورنگ و بازو و برز» (ص 27ب 110) گمان می‌برد
 که این غریبه جمشید شاه است، از این رو نیایش‌کنان می‌گوید:

خرد بر دلّم راز چونین گشاد که هستی تو جمشید فرخ نژاد
 ز مهر تو دیربست تا خسته‌ام به بند هوای تو دل بسته‌ام
 همین بود کام دل افروزی‌ام که روزی بود دیدنت روزی‌ام
 ترا ام کنون گر پذیری مرا بر آیین به، جفت گیری مرا
 دهم جان گر از دل به من بنگری کنم خاک تن تا به پی بسپری
 10 (همان: 33ب229 و 230 و 232 و 234)¹⁰ 10. I. 10 شناسایی قهرمان به
 وسیله یک علامت

جمشید در پاسخ می‌گوید: اگر پدرت از حضور من آگاه شود:
 به طمع بزرگی نگهداردم به ضحاک ناپاک بسپاردم
 11 (همان: 35ب269)

شاهزاده پاسخ می‌دهد که:

- چنان دارم این راز تو روز و شب که با جان بود گر، برآید ز لب
 (اسدی طوسی 1354:35ب276)¹¹
- سرانجام جمشید و شاهزاده زابلی پیمان زناشویی می‌بندند:
 نهان بُرد جم را سوی کاخ ماه به مشکوی زرین بیاراست گاه
 نشستند با ناز دو مهرجوی شب و روز روی آوریده به روی
 (همان: 36ب8 و 9)¹²
- در نهایت کورنگ‌شاه از ازدواج شاهزاده و بارداری او آگاه می‌شود و
 تصمیم می‌گیرد تا جمشید را به ضحاک تحویل دهد، اما با تضرع و
 زاری شاهزاده، از این کار منصرف می‌شود:
 چو گلرخ به پایان نُه برد ماه نهانی ستاره جدا شد ز ماه
 پسر زاد یکی که گفتیش مهر فرود آمد اندرکنار از سپهر
 به خوبی پری و به پاکی هنر به پیکر سروش و به چهره پدر
 (همان: 42ب31-3)¹³
- نام پسر را «تور» می‌گذارند، پسر می‌بالد و بر می‌آید:
 چنان شد بر او رنگ خوبی و زیب که شد هرکس از دیدنش ناشکیب
 نگار جم آنکو به هر جایگاه بدیدی و زی تور کردی نگاه
 همی گفت کاین تور فرزند اوست ازو زاد زیرا همانند اوست
 (همان: 43ب9.7)
- این شباهت راز پنهان شدن جمشید را برملا می‌کند.¹⁴
- سرانجام ضحاک از آنچه رخ داده است، آگاه می‌شود. شاه کورنگ به
 جمشید می‌گوید: مصلحت این است که از این سرزمین به جایی نامعلوم
 بروی تا دست ضحاک به تو نرسد. جمشید شبانه از زابلستان خارج
 می‌شود و به سرزمین چین می‌رسد. ضحاک در آن سرزمین او را می‌یابد
 و با ارّه به دو نیم می‌کند. شاهزاده با شنیدن این خبر زار و بیمار می‌شود:
 سرانجام مر خویشتن را به زهر بکشت از پی جفت و بیداد دهر
 (همان: 44ب28)¹⁵
14. شناسایی قهرمان قربانی
 این کشته شدن قهرمان و یاریگر او به واسطهٔ دسیسهٔ شریر
 N.16 سلطنت فرزند
16. سال‌ها بعد «تور» بر تخت شاهی پدر بزرگ (کورنگ شاه) می‌نشیند.

نمادها:

i وضعیت اولیه

P_u تعقیب قهرمان

e غیبت (دور شدن)

o رسیدن قهرمان به صورت ناشناس

Dv بخشنده از قهرمان می‌خواهد وارد باغ شود.

I شناسایی قهرمان به وسیله یک علامت

} N★ ازدواج

} Y₆ قهرمان قربانی که به مرگ محکوم شده بود، نجات می‌یابد.

I شناسایی قهرمان قربانی

X₁₅ کشته شدن قهرمان و یاریگر او به واسطه دسیسه شریر

N سلطنت

شخصیت‌ها:

شاه فراری: قهرمان قربانی

شاهزاده و پدرش: یاریگر

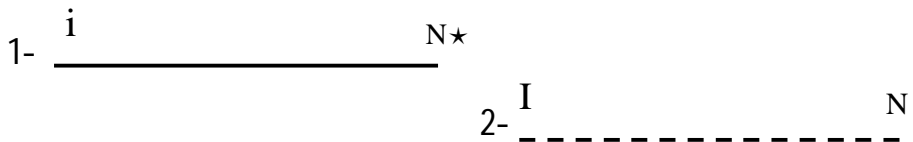
شاه دیوصفت: ضد قهرمان

کنیز شاهزاده و دایه: بخشنده یا پیشگو

راوی: دانای کل

روایت شنو: مخاطب

نمودار حرکتی



ساختار حکایت

شاهی دادگر در سرزمینی حکومت می‌کند.

تعادل اولیه

برهم خوردن تعادل } فرّ شاهی از شاه دادگر دور می‌شود.
 دیوی، فرّ شاهی را می‌رباید و بر تخت سلطنت
 می‌نشیند. شاه دادگر فرار می‌کند و با شاهزاده‌ای
 ازدواج می‌کند.

تعادل مجدد } شاه فراری صاحب پسری می‌شود.
 پسر بعد از مرگ پدر بر تخت سلطنت می‌نشیند.

نبرد گرشاسب با اژدها

ضحاک به قصد لشکرکشی به هندوستان می‌رود. اثرط (پدر گرشاسب) برای سپاهیان پادشاه، ساز و توشه راه فراهم می‌آورد و مجلسی می‌آراید و ضحاک را در آن مجلس مورد دلجویی قرار می‌دهد. ضحاک در مجلس اثرط، گرشاسب، فرزند تنومند او را می‌بیند و از فرّ و پهلوانی او در شگفت می‌ماند. پس به اثرط می‌گوید: وصف پسرت را شنیده بودم، اما با دیدن او، اوصافش را باور کردم.¹

1. i وضعیت اولیه

اثرط می‌گوید: پادشاه‌ها اگر بدخواه یا دشمنی داری، گرشاسب را به جنگ با او بفرستیم. ضحاک جواب می‌دهد: گرشاسب در چهره به جمشید مانده است، حتماً از نژاد اوست.²

2. I شناسایی قهرمان قصه

با این حال اژدهایی در این سرزمین زندگی می‌کند که هیچ کس توان ستیزه با او را ندارد؛ باید آن را از بین ببریم.³

3. y1 درخواست یاری از

قهرمان قصه

4. H⁺ واکنش مثبت

قهرمان

گرشاسب می‌گوید: من آماده جنگ با این اژدها خواهم شد.⁴

5. φ گفت‌وگوها جزو

عناصر پیونددهنده هستند.

اثرط درحالی که ناراحت و نگران است، می‌گوید: جنگ با این اژدها کار آسانی نیست، چرا نبرد با اژدها را پذیرفتی؟ گرشاسب پاسخ می‌دهد: ای پدر واهمه‌ای نداشته باش، تو در آرایش بزم با شاه باش، تا من برای جنگ با اژدها آماده شوم.⁵

اما اژدها آنچنان سهمگین است که وقتی خبر جنگ گرشاسب با اژدها به گوش مردمان می‌رسد، همگان از زندگی گرشاسب قطع امید می‌کنند، چه، بر این باورند که قطعاً گرشاسب، در این نبرد بازنده است و جان بر سر این کار می‌گذارد. گرشاسب در نهایت آمادهٔ ستیز با اژدهایی می‌شود که:

به دم رود جیحون بینباشتی	به دم زنده‌پیلی ییوباشتی
گهی جانور بُد رونده ز جای	به سینه زمین در به تن سنگسای
سرش پیشه از موی و چون کوه تن	چو دودش دم و همچو دوزخ دهن
دو چشم کبودش فروزان ز تاب	چو دو آینه در تف آفتاب
زبانش چو دیوی سیه سرنگون	که هزمان ز غاری سر آرد برون

(اسدی طوسی 1354: 53، 54، 60، 62، 64، 65 و 66)⁶

6. X_{17} حضور ضد قهرمان درنده‌خو

گرشاسب برای مبارزه با اژدها دستور می‌دهد تا برای او کماین آهنین، فراهم آورند و پیش از رفتن به جنگ در برابر ضحاک، هنرنمایی‌ها می‌کند:

بیانداخت ده تیر هر ده ز بر	چو زنجیر پیوست بر یکدیگر
به هم بسته زنجیر پیلان چهار	بیافکنند نیزه در آمد سوار
به شمشیر هر چار نعل ستور	بیفکنند کز تک نیاسود بور
پس آنگاه آن چرخ کین در ربود	که پیش از پی اژدها کرده بود
چناری بُد از پیش میدان کهن	چو ده بازش اندازه گرد بن
سه چوبه بزد بر میان چنار	به دو نیمه بشکافتش چون انار

(همان: 55 و 56 ب 7 و 9 و 12 و 19 و 20 و 21)

7. ϕ گفت‌وگوها جزو عناصر پیونددهنده هستند.

ضحاک با دیدن دلاوری‌ها و رزم پهلوان می‌گوید: اگر بر اژدها پیروز شوی، تو، پهلوان ایران زمین خواهی شد. اثرط با تشویش و نگرانی پسر را از رفتن به جنگ با اژدها باز می‌دارد، اما نتیجه‌ای نمی‌گیرد.⁷ سرانجام پدر گرشاسب، ده مرد جنگی را به همراه پهلوان، روان می‌سازد تا اگر در میدان جنگ کار بر گرشاسب سخت شود، او را از جنگ بازدارند. پیش از این، از قول موبدان نقل شده بود که ضحاک اهل افسون و جادوست:

که بی جادوی روز نگذاشتی ز بابل بسی جادوان داشتی
(همان: 56 ب 34)

از این رو، ضحاک پیش از راهی شدن گرشاسب برای نبرد، او را با افسون و جادوگری می‌آزماید:

ز تاریکی و آتش و باد و ابر
ز غول و دژم دیو وز شیر و ببر
نشد هیچ از آن کُند گرد دلیر
گذشت از میان همچو غرنده شیر
(اسدی طوسی 1354: 56 و 57 ب 2 و 3)⁸

8. D۱. بخشنده قهرمان را می‌آزماید.

9. گرشاسب راهی جنگ با اژدها می‌شود.

9. (W-1) تصمیم‌گیری و عزیمت قهرمان برای نبرد (این دو عملکرد معمولاً با هم انجام می‌شود.)

زمانی که به فاصله یک میل از اژدها می‌رسد، دیده‌بانی را می‌بیند. دیده‌بان در خانه‌ای از گِج و سنگ خارا به سر می‌برد، در آن خانه، آهنین و تنگ است. او با دیدن گرشاسب پهلوان، با خروش فریاد می‌زند:

چه گردید ایدر، چه جای شماست
کز آن سو نشیمنگه اژدهاست
اگر زان دره سر یکی برکشد
هم این جایگه تان به دم در کشد
من ایدر تووم روز و شب دیده‌بان
چو آید شب آتش کنم در زمان
که تا هرکه بیند گریزند زود
نشاست شب، آتش و روز، دود
(همان: 57 ب 7 و 8 و 10 و 11)¹⁰

10. R. قهرمان قصه به محل مورد جست‌وجو می‌رود.

به دنبال هشدار دیده‌بان، لابه‌های ده همراه هم سود نمی‌کند و پهلوان گرشاسب «به یزدان پناهید و باره براند» (همان: 58 ب 26) پس از آن، پهلوان وارد درهٔ اژدها می‌شود و وقتی اژدها را از نزدیک می‌بیند، با حیرت و شگفتی به خدا پناه می‌برد و نیایش آغاز می‌کند:

توانایی و آفرینش تراست
همی سازی آنچه از توانت سزاست
کنی زنده هر گونه گون مرده را
دهی تازگی خاک پژمرده را
نگاری تن جانور صد هزار
کزیشان دو همسان ندارد نگار
تو ده بنده را زورمندی و فرّ
که از بنده بی تو نیاید هنر
(همان: 58 و 59 ب 40-44)

11. (L'-V) مبارزه و پیروزی قهرمان. (این دو عملکرد معمولاً با هم انجام می‌شود.)

سرانجام گرشاسب پهلوان، اژدها را به هلاکت می‌رساند و سر و مغزش را باخاک و خون می‌آمیزد، لباس جنگی پهلوان پاره پاره می‌شود و خود بر زمین می‌افتد، اما بعد از چندی به هوش می‌آید و به درگاه یزدان سپاس می‌گزارد:

ز توست این توان من از زور نیست
که بی تو مرا زور یک مور نیست
همه زور و فرّ و توان و بهی
تو داری و آن را که خواهی دهی
(همان: 60 ب 14 و 15)¹¹

در آن سوی شکاف، دیده‌بانان و دلاوران با اضطراب و نگرانی منتظر گرشاسب هستند. ناگهان سمند پهلوان از دور دیده می‌شود؛ اما پهلوان را بر پشت زین نمی‌بینند:

گمانشان چنان بد که شد گردگیر سرشکس همه خون شد و رخ زیر
فتادند بر خاک بیهوش و تیو همی داشتند از غم دل غریو
(سدی طوسی 60:1354 ب19 و 20)¹²

12. آگاهانیدن، جزو عناصر پیونددهنده است.

دیده‌بان که دانایی آگاه بود، به همراهان می‌گوید: بیهوده غمین مباشید که اگر قهرمان در دام اژدها می‌افتاد، اسبش نیز رهایی نداشت. در این گفت‌وگو هستند که گرشاسب پهلوان نعره‌ای می‌زند و آشفته نمایان می‌شود، همه با دیدن پهلوان شادمانی می‌کنند و خدای را سپاس می‌گویند. خبر پیروزی را به پدرش (اثرط) می‌دهند، او نیز شادمان می‌شود، سپس پوست اژدها را پر از گاه می‌کنند و نزد ضحاک می‌فرستند. ضحاک با دیدن آن، به سبب پیمانی که بسته است، جهان‌پهلوانی ایران را به گرشاسب دادور می‌سپارد و حکومت زاولستان و بُست را نیز بدو واگذار می‌کند.¹³

13. N★ قهرمان به سلطنت می‌رسد.

نمادها:

i وضعیت اولیه

I شناسایی قهرمان قصه

y₁ درخواست یاری از قهرمان قصه

H⁺ واکنش مثبت قهرمان قصه

X_v حضور ضد قهرمان درنده‌خو

D₁ بخشنده قهرمان را می‌آزماید.

(W-↑) تصمیم‌گیری و عزیمت قهرمان برای نبرد.

R قهرمان قصه به محل مورد جست‌وجو می‌رود.

(L¹-V¹) مبارزه و پیروزی قهرمان.

N★ قهرمان به سلطنت می‌رسد.

نمودار حرکتی

شخصیت‌ها:

پادشاه: گسیل دارنده - بخشنده

پهلوان: قهرمان

اژدها: ضد قهرمان

دیده‌بان: یاریگر

راوی: دانای کل

روایت‌شنو: مخاطب

ساختار حکایت نبرد گرشاسب با اژدها

تعداد اولیه پهلوانی نامدار در سرزمینی زندگی می‌کند.

برهم خوردن تعداد اژدهایی در آن سرزمین پدیدار می‌شود.
پهلوان با اژدها می‌جنگد.

تعداد دوباره پهلوان در جنگ با اژدها پیروز می‌شود.

قصه شاه روم و دختر

پادشاه روم دختری زیبا دارد:

بدش دختری لاله‌رخ کز پری ربودی دل از کشی و دلبری

یکی سرو پیوسته با مه سرش چه ماهی که بُد عنبرین افسرش

(اسدی طوسی 1354: 210ب 43)

شاهزادگان زیادی از سرزمین‌های گوناگون به خواستگاری وی می‌آیند،
اما شاه هیچ یک را نمی‌پذیرد:

پدرش از بنه هیچکس را نداد که بی او نبودی یکی روز شاد

I.1 وضعیت اولیه (همان: 210ب 11)¹

به دلیل جواب رد شاه به خواستگاران دختر، شاهان زیادی عَلم مخالفت و دشمنی با شاه و دختر او برمی‌افزاند:

ندادش پدر چند از او خواستند شهان زین سبب دشمنش خاستند
 (اسدی طوسی 1354: 211ب²)
 پادشاه روم چاره‌ای می‌اندیشد و دستور می‌دهد تا کمانی از آهن بسازند
 و از بارگاه دربار آویزان کنند:

بفرمود تا ساخت مرد فسون کمانی ز پنجه من آهن فزون
 بیاویخت از گوشه بارگاه به پیمان چنین گفت پیش سپاه
 که داماد آن کس بود کاین کمان کشدگرچه باشد ز هر کس کم آن
 (همان: 211ب³، 17، 20 و 21)

3. آگاهانیدن که جزو عناصر
 پیونددهنده است و عملکرد
 به‌شمار نمی‌آید.

از سوی دیگر، در سرزمین زاولستان، گرشاسب، پهلوان آن دیار، راهی
 سفر می‌شود تا همسری برای خود برگزیند. او در این سفر تنها و بدون
 سپاه است:

بدان بی سپاه و بنه شد برون که تا کس نداند چرا و نه چون
 شتابان نوند ره انجام را عنان داده او را و دل کام را
 ز ناگه بر مرغزاری رسید درختان بارآور و سبزه دید
 (همان: 216، 217، 4 و 5)⁴

4. X کمبود (نداشتن همسر)

در مرغزار صیدی فراهم می‌آورد تا طبخ کند، دو پیک از
 دور می‌رسند:

ز خاور همی آمد آن وین ز روم بسی یافته رنج و پیموده بوم
 درخت و گل و سبزه دیدند و آب زمین جای نخچیر و آرام و خواب
 (همان: 217ب⁵، 19 و 20)

5. D اولین کار بخشنامه (بخشنامه،
 شخصی که قهرمان او را تصادفی
 می‌بیند.)

پیک‌ها به همراه پهلوان به خوردن می‌نشینند. آنها از تنومندی و خوردن
 گرشاسب در شگفت می‌شوند. گرشاسب شروع به گفت‌وگو با آنان می‌کند:

چو پردخت از آن هر دو پرسش گرفت که هر جا که دانید چیزی شگفت
 بگویید تا دانش افزایشم مگر دل به چیزی بیارایدم
 (همان: 218، 26 و 27)⁶

6. گفت‌وگوها از عناصر پیوند دهنده
 هستند.

قاصد رومی می‌گوید:

شه روم را دختری دلبر است که از روی، رشک بت آزرست
 نگاری پریچهر کز چرخ، مایل نیارد بیدو آرز کردن نگاه
 دل هر شهی بسته مهر آوست بر ایوان‌ها پیکر چهر اوست

- ز بهرش پدر رنگی آمیختست کمانی ز درگه بر آویختست
 (اسدی طوسی 1354: 218ب34_30)⁷
- 7.R. قهرمان قصه از محل مورد جست‌وجو آگاهی می‌یابد.
8. پهلوان با شنیدن این سخن با شادمانی راهی سرزمین روم می‌شود.⁸
- 8.(W-f) تصمیم‌گیری قهرمان و عزیمت او به محل مورد جست‌وجو
9. هنوز دو منزل از راه سپری نکرده است که با گروهی بازرگان رویارو می‌شود.⁹
- 9.i وضعیت اولیه
10. بازرگانان آشفته و هراسان برای دستگیری دزدانی که اموالشان را غارت کرده‌اند از پهلوان یاری می‌خواهند.¹⁰
- 10.y لحظه‌ای پیوند دهنده (اعلام بابخی به قهرمان و راهی کردن او برای مأموریت)
11. پهلوان با مشاهده آنان برمی‌آشوبد و راهی تعقیب راهزنان می‌شود.¹¹ آنان را از پای در می‌آورد و اموال بازرگانان را بازپس می‌گیرد:
- 11.(W-f) تصمیم‌گیری و عزیمت قهرمان به سوی جایگاه نبرد.
12. بدر مردم کاروان رفت شاد جدا کاله هر کسی باز داد بدادش به بازرگانان همه شدندش روان تا سوی رومیه
 (همان: 219ب58 و 59)¹²
- 12.(L¹-V¹) مبارزه و پیروزی قهرمان در برابر ضد قهرمان.
13. در آن میان بازرگانی مایه‌ور با پهلوان دوست می‌شود.¹³
- 13.D بخشنده با قهرمان دوست می‌شود.
14. پهلوان نیز راز خود را به بازرگان می‌گوید.¹⁴
- 14.H واکنش قهرمان: پهلوان دوستی با او را می‌پذیرد.
- اما از نام خود و پدرش سخنی به میان نمی‌آورد. گرشاسب پس از رسیدن به سرزمین روم، به خانه بازرگان می‌رود. دایه شاهزاده خانم رومی با خانواده بازرگان مراوده و معاشرت دارد. بدین ترتیب خبر حضور پهلوان در خانه بازرگان به گوش شاهزاده می‌رسد:
- بُیْد دایه دل خیره آمد دوان سخن راند با دختر از پهلوان ز گردی و از رای و فرهنگ او ز بالا و از فرّ و اورنگ او
 (همان: 221ب88 و 89)¹⁵
15. پیدا شدن یاریگر
- صبح روز بعد شاهزاده، گرشاسب را از دور می‌بیند و شیفته او می‌شود:
- بدیش همان‌جای بر تخت خویش یکی بالغ و کاله می به پیش جوانی که از فرّ و بالا و چهر همی مه برو آرزو کرد مهر
 (همان: 221ب92 و 93)¹⁶
16. I شناسایی قهرمان جست‌وجوگر
- اما شاهزاده در بیم آن است که مبادا پهلوان از

عهده انجام آزمون شاه برنیايد. در این میان دایه شاهزاده‌خانم چاره‌ای می‌اندیشد. وی نزد زن بازرگان می‌رود و درباره مهمان بازرگان پرس و جو می‌کند. سرانجام دایه و همسر بازرگان بر آن می‌شوند که ملاقاتی پنهانی را میان پهلوان و شاهزاده ترتیب دهند:

سوی باغ با دایه ناگه ز در در آمد پریچهره سیم بر
 نهفته به زریفت رومی برش ز یاقوت و در افسری بر سرش
 سپهدار برجست و بردش نماز مزیدش دو یاقوت گونیده راز
 نشستند و بزومی نو آراستند به می یاد یکدیگران خواستند

17. پیدا شدن یاریگران

(اسدی طوسی 1354: 223، 224، 1 و 3 و 17 و 20)¹⁷

18. R. قهرمان به محل مورد

پس از این ملاقات، گرشاسب به دربار شاه روم می‌رود¹⁸ و می‌گوید: من مردی غریب و به خواستگاری دختر شاه آمده‌ام¹⁹، درباریان به سخنان او می‌خندند، اما گرشاسب می‌گوید: اگر شرط شاه، کشیدن زه کمان آهنی است، من از عهده آن بر می‌آیم. سرانجام گرشاسب نزد شاه می‌رود:

جست‌وجو می‌رود.

19. T. تغییر شکل قهرمان

چو پیش شه آمد زمین داد بوس بپرسید شاهش ز روی فسوس
 به بالا بلندی و آکنده یال چه نامی بدین شاخ و این برز و بال؟

(همان: 227، 23 و 25)

گرشاسب در جواب می‌گوید: «هرا باب نامم کمانکش نهاد»

(همان: 227، 26)

به دامادی شه گر آیم پسند بخوادم کشید این کمان بلند
 چنانش کشم چون بر آرم به زه که بپسندی و گویی از دل که زه

(همان: 227، 27 و 28)

شاه به گرشاسب می‌گوید: اگر کمان را زه کنی، دخترم را به عقد تو درخواهم آورد، اما اگر موفق نشوی، تو را به دار می‌آویزم. سپس ده نفر کمان را حمل کرده و می‌آورند²⁰، گرشاسب روبه‌روی دختر شاه می‌نشیند و کمان را زه می‌کند و تیری می‌اندازد:

20. گفت‌وگوها از عناصر

پینوددهنده هستند.

بر آمد یکی نعره زان سرکشان درو خیره شد شاه چون بیهشان
 بدو گفت کانت به گوهر رسید بر شادی از رنجت آمد پدید

کنون جفت تست از جهان دخترم توی فال فرخ‌ترین اخترم

(همان: 228، 39-41)²¹

21. (T-A) کار دشوار از قهرمان

خواسته می‌شود و قهرمان آن کار دشوار

را انجام می‌دهد، تا به شاهزاده برسد.

گرشاسب پس از نثار در

و یاقوت بر سر شاهزاده خانم، سوار بر اسب، به همراه شاهزاده، راهی سرزمین زاوول می‌شوند.²²

22. بازگشت قهرمان به سوی خانه
به همراه شاهزاده

در راه بر سر کوهی، قلعه‌ای بلند می‌بیند که مردی غول‌پیکر در آن زندگی می‌کند و از مردم باج می‌گیرد.²³

23. X شر

همه اهالی از ترس در اطاعت او هستند. گرشاسب به دره مرد غول‌پیکر می‌رود. جنگی سخت آغاز می‌شود، اما پهلوان او را از پای در می‌آورد.²⁴

24. (L'-V') مبارزه قهرمان با شر و
پیروزی او

اهالی آن سرزمین از پهلوان سپاسگزاری می‌کنند. پهلوان از آنجا راهی زاوول می‌شود. اثرط از آمدن فرزندش (گرشاسب) شادمان شده و به پیشواز عروس و داماد می‌رود:

بیاراست بر کوهه زنده پیل زد آذین ز دیبا و گنبد دو میل
گشاد اثرط از بهر جفت پسر یکی گنج یاقوت و در سر به سر

25. مبارزه قهرمان به خانه

(اسدی طوسی 1354: 234 و 235 ب 65 و 73)²⁵

سرانجام شاهزاده و پهلوان به عقد هم درمی‌آیند:

بر آیین آن روزگار از نخست ز سر باز بستند عقدی درست
هم از ره عروس نو و شاه نو در ایوان نشستند بر گاه نو

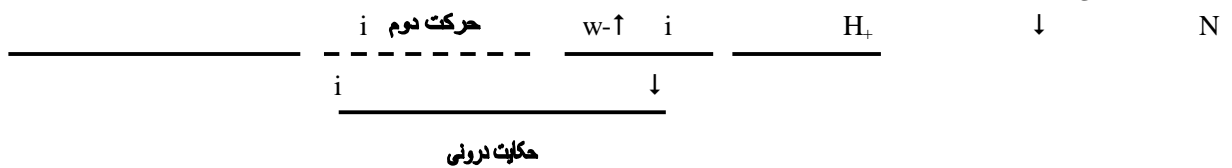
26. N عروسی

(همان: 235 ب 70 و 72)²⁶

نمادها:

- i وضعیت اولیه
- I شناسایی قهرمان قصه
- y_1 درخواست یاری از قهرمان قصه
- H^+ واکنش مثبت قهرمان قصه
- X_{1v} حضور ضد قهرمان درنده‌خو
- D_1 بخشنده قهرمان را می‌آزماید.
- (W-↑) تصمیم‌گیری و عزیمت قهرمان برای نبرد
- R قهرمان قصه به محل مورد جست‌وجو می‌رود.
- (L^1-V^1) مبارزه و پیروزی قهرمان
- N^* قهرمان به سلطنت می‌رسد.
- D_2 دوستی بخشنده با قهرمان
- H^+ واکنش مثبت قهرمان
- I شناسایی قهرمان جست‌وجوگر
- R رسیدن قهرمان به محل مورد جست‌وجو
- T_r تغییر شکل قهرمان
- (T-A) کار دشوار و انجام آن به وسیله قهرمان
- ↓ بازگشت قهرمان به سوی خانه
- X شر
- (L^1-V^1) مبارزه قهرمان با شر و پیروزی او بر شر
- ↓ بازگشت قهرمان به سوی خانه
- N عروسی

نمودار حرکتی



شخصیت‌ها در حکایت جامع:

- پهلوان: قهرمان
- شاه : ضد قهرمان
- راهزنان
- شاهزاده: یاریگر قهرمان

بازرگان: بخشنده

دایه شاهزاده
زن بازرگان

نیاریگران

راوی: دانای کل

روایت شنو: مخاطب

شخصیت‌ها در حکایت درونی:

پهلوان: قهرمان

مرد غول‌بیکر: ضد قهرمان

مردم شهر: یاریگران

ساختار حکایت

حرکت اول:

تبادل اولیه: قهرمان در جست‌وجوی شاهزاده به سرزمین او می‌رسد.

برهم خوردن تعادل: ضدقهرمان کاری سخت برعهده قهرمان می‌گذارد.
قهرمان باید کار سخت را انجام دهد تا با شاهزاده ازدواج کند.

تبادل مجدد: قهرمان کار سخت را انجام می‌دهد.
قهرمان با شاهزاده ازدواج می‌کند.
قهرمان به همراه شاهزاده به سرزمین خود بازمی‌گردد.

ساختار حکایت

حرکت دوم:

تبادل اولیه: قهرمان در سفر با گروهی بازرگان رویارو می‌شود.

برهم خوردن تعادل: ضدقهرمان اموال بازرگانان را می‌دزدد.
قهرمان به مبارزه با ضد قهرمان می‌رود.

تبادل دوباره: قهرمان اموال را می‌گیرد و به بازرگانان بازپس می‌هد.
قهرمان ضد قهرمان را نابود می‌کند.

ساختار حکایت درونی

تبادل اولیه: پهلوان به هنگام سفر وارد سرزمینی می‌شود.

برهم خوردن تعادل: ضد قهرمان از مردم آن سرزمین باج می‌گیرد.

پهلوان با ضد قهرمان مبارزه می‌کند.

تعادل دوباره: پهلوان پیروز می‌شود و با نابودی ضد قهرمان، مردم

آسوده خاطر می‌شوند.

نتیجه

چنانکه برمی‌آید:

- با مرتب کردن اجزای سازنده قصه‌ها (عملکردها، شخصیت‌ها، ساختار قصه و ...) علل بسط و گسترش قصه‌ها آشکار می‌شود. از علل عمده گسترش قصه‌ها، حکایت‌های درونی و گاه حرکت‌های متعدد در داخل یک قصه است. در حرکت‌های قصه، شخصیت‌های ثابتی به همراه قهرمان، در رویدادهای گوناگون، حضور دارند و تمام کنش‌های شخصیت‌ها به سوی یک مقصد و منظور، در حال شکل‌گیری است. حال آن‌که در حکایت درونی، شخصیت‌های جدیدی نیز در روبرویی با قهرمان، حضور می‌یابند. مانند حکایت «شاه روم و دخترش» که در آن قهرمان برای یافتن شاهزاده با بازرگان و همسرش آشنا می‌شود. دایه از طریق این شخصیت‌ها شاهزاده را با قهرمان آشنا می‌کند و بالاخره، هدف، رسیدن قهرمان به شاهزاده است. در طول این قصه، حکایت درونی نیز پیش از ازدواج این دو، شکل می‌گیرد (حکایت مرد غول‌پیکر ...)، اما در نهایت قصه با ازدواج قهرمان و شاهزاده پایان می‌یابد.

- در یک نگاه کلی، حذف حکایت درونی از سیر طولی قصه امکان‌پذیر است، اما حذف حرکت‌های درونی، شاید خللی در سیر علی و معلولی حکایت به وجود آورد. توجه به نمودار شخصیت‌ها و نمودار حرکتی قصه شماره سه مؤید این واقعیت است.

- بیان انگیزه‌ها، انتقال اطلاعات یا آگاهانیدن که به صورت گفت‌وگو در قصه شکل می‌گیرد، نیز می‌تواند به عنوان عنصر پیونددهنده باعث بسط قصه‌ها شود.

- مشخصه ساختاری روایات، رده کاملاً معینی - آنچه پراپ در دسته بندی حکایت به آن پی برده است - را به دست می‌دهد. با توجه به نمودار کلی:

- قصه اول (دختر شاه زابل با جمشید) هیچ یک از عملکردهای (مبارزه - پیروزی) و (کار دشوار - انجام کار دشوار) را نشان نمی‌دهد.

- قصه دوم (گرشاسب با ازدها) در رده (مبارزه - پیروزی) قرار دارد.

- و بالاخره در قصه سوم (شاه روم و دخترش) هر دو عملکردهای زوج (مبارزه - پیروزی) و (کار دشوار - انجام کار دشوار) دیده می‌شود.

- شخصیت‌های روایات نیز با هفت شخصیت معین پراپ هماهنگی دارد. به‌عنوان نمونه، در هر سه روایت، قهرمان اصلی حضور دارد. در قصه اول قهرمان «قربانی» است، اما در قصه دوم و سوم قهرمان «جست‌وجوگر» است. (اولی بی‌آنکه در فکر جست‌وجوی چیزی باشد، به سرآغاز راهی می‌رسد که ماجراهای بسیاری در آن راه انتظارش را می‌کشد، اما هدف دومی جست‌وجو

است، شخصیت در چندین حوزه عملیات فعال است. مانند پادشاه - در قصه نبرد گرشاسب با اژدها - که هم بخشنده است و هم گسیل دارنده. یا در قصه «شاه روم و دخترش» شاهزاده، یاریگر قهرمان نیز است. گاه یک حوزه عملیاتی واحد، میان چند شخصیت، تقسیم می‌شود، مانند قصه «ترویج دختر زابل با جمشید شاه» که کنیز شاهزاده و دایه، هر دو بخشنده و پیشگو هستند. یا در قصه «شاه روم و دخترش»، دایه شاهزاده و زن بازرگان هر دو یاریگران قهرمان هستند. گاه حوزه عملیات با شخصیت متناظر آن مطابقت می‌کند، مانند حضور قهرمان در هر سه داستان که کنش‌های او متشکل از رفتن به جست‌وجو، واکنش در برابر درخواست‌ها، عروسی و... است.

به طور کلی، نتایج به دست آمده با تجزیه و تحلیل پراپ مطابقت دارد. نکته قابل تأمل این است که نمادها قوانین تکامل روایات را با فرمول‌بندی نشان می‌دهند. در جدول نمودار کلی نمادها، فرمول هر قصه با نمادها نشان داده شده است. هر یک از نمودارهای مربوط به سه قصه، خود به عنوان الگویی آماده است که می‌تواند هر یک از مضامین داستانی را در خود بگنجانند. شاید هر ذهن قصه‌پردازی بتواند در قالب این نمودارها، داستان‌هایی زیبا از زبان جانوران، گیاهان حتی بی جانها در مضامین گوناگون بیافریند.

نمودار کلی نمادها

دختر شاه زابل با جمشید	نبرد گرشاسب با اژدها	شاه روم و دخترش
i	i	i
P _r	I	X
E	y ₁	D
O		R
D _r	H ⁺	(W-t)
I	X _{iv}	
(y ₁ -N*)	D ₁	i
I	(W-t)	y
X _s	R	(W-t)
	(L ¹ -V ¹)	(L ¹ -V ¹)
N	N*	D _r
		H ⁺
		I
		R
		Tr
		T-A
		↓
		X
		L ¹ -V ¹
		↓
		N

* «انحراف در نمودار ترکیب عملکردها، اصل توالی عملکردها را نقض نمی‌کند و توالی جدید به وجود نمی‌آورد، بلکه توالی را معکوس می‌نماید.» (پراپ 1368: ب: 213)

پی‌نوشت

- (1) «ساختارگرایی: به عنوان نظریه‌ای خاص در آغاز سده بیستم جهت تجزیه و تحلیل متون هنری و ادبی شکل گرفته است»، (احمدی 1384: 180)
- (2) Function: در ترجمه کتاب ریخت‌شناسی قصه پریان، بدره‌ای این واژه را «خویشکاری» و کاشی‌گر، «عملکرد» ترجمه کرده‌اند.
- (3) «شکل‌شناسی و ریخت‌شناسی: در زبان فارسی در مقابل morphology آمده است»، (همان: 171)
- (4) «ترکیب: ذکر توالی عملکردهای حکایت، آنچنان که در طول قصه آمده باشد، ترکیب داستان نامیده می‌شود.» (پراپ 1: 1371)
- خویشکاری‌های پراپ از کتاب ریخت‌شناسی قصه، ترجمه کاشی‌گر آمده است.

کتابنامه

- احمدی، بابک. 1384. ساختار و تأویل متن. ج 7. تهران: مرکز.
- اسدی طوسی، ابونصر علی بن احمد. 1354. گرشاسب‌نامه. به اهتمام حبیب یغمایی. ج 2. تهران: طهوری. برهان قاطع.
- پراپ، ولادیمیر. 1368. ریخت‌شناسی قصه. ترجمه کاشی‌گر. ج 1. تهران: روز.
- _____ . 1386. ریخت‌شناسی قصه‌های پریان. ترجمه فریدون بدره‌ای. ج 2. تهران: طوس.
- _____ . ریشه‌های تاریخی قصه‌های پریان. ترجمه فریدون بدره‌ای. ج 1. تهران: طوس.
- خراسانی، محبوبه. «ریخت‌شناسی هزار و یک شب». فصلنامه پژوهش‌های ادبی. ش 6.
- سرامی، قدمعلی. 1383. از رنگ گل تا رنج خار (شکل‌شناسی داستان‌های شاهنامه) ج 4. تهران: علمی و فرهنگی.
- صفاء، ذبیح الله. 1384. حماسه سرایی در ایران. ج 7. تهران: امیرکبیر.