

• دریافت ۹۱/۱/۲۲

• تأیید ۹۱/۹/۲۰

بررسی حرکتهای داستانی در هزار و یک شب با تکیه بر الگوی ریخت‌شناسی « ولادیمیر پراپ »

دکتر جواد اصغری *

زینب قاسمی اصل **

چکیده

این پژوهش ضمن بررسی اجمالی مکتب فرمالیسم و دیدگاه‌های نظریه پردازان آن درباره اصول تحلیل متن، الگوی ریخت‌شناسی ولادیمیر پراپ را که هم‌اکنون زیربنای اصلی بسیاری از الگوهای تحلیل ساختاری، ریخت‌شناسی و روایت‌شناسی را تشکیل می‌دهد، تشریح می‌نماید. الگوی پراپ بر « کارکرد » یا عمل شخصیتی استوار است و اجزای یک داستان با توجه به کارکرد هر شخصیت و حوزه عمل او مشخص می‌گردد.

پس از تبیین الگوی پراپ و تعریف حرکت در داستان و نحوه ترکیب آنها از دیدگاه او، نمونه‌هایی از حکایت‌های هزار و یک شب مورد بررسی قرار گرفته و نمودارهای مربوط به ساختار متن و حرکتهای داستان ترسیم شده است. این پژوهش نشان می‌دهد که الگوی پراپ بر افسانه‌های هزار و یک شب قابل انطباق بوده و داستان‌های هزار و یک شب از انواع مختلف روشهای ترکیب حرکتهای داستانی بهره‌مند است.

کلید واژه‌ها:

پراپ، هزار و یک شب، کارکرد داستانی.

Asghari.j@gmail.com

* استادیار زبان و ادبیات عربی دانشگاه تهران

** دانشجوی کارشناسی ارشد زبان و ادبیات عربی دانشگاه تهران

مقدمه

در سال ۱۸۱۴ میلادی انتشار مجموعه قصه‌های آلمانی توسط برادران گریم (Jacob & Wilhelm Grimm) نهضت تازه‌ای در دنیای ادبیات برای گردآوری قصه‌های کهن فراهم نمود. بایست سرگذاردن مرحله جمع‌آوری، پژوهشگران توجه خود را به پیدا کردن متدهایی برای تعریف و طبقه‌بندی قصه‌ها معطوف داشتند. یکی از مهمترین روش‌هایی که در این دوره اصول و مبانی آن شکل گرفت، روشی بود که به مکتب فنلاندی شهرت یافت.

اما پس از شکل‌گیری مکتب فرمالیسم توسط ادیبان روسی شیوه دیگری برای رده‌بندی قصه‌ها ابداع شد که مبتنی بر تحلیل ساختار روایت بود و از اصول زبان‌شناسی نیز استفاده می‌کرد. ولادیمیر پراپ پژوهشگر روسی نخستین بار این روش را درباره قصه‌های پریان روسی به کار برد. او پس از تعیین کارکردها و طبقه‌بندی مصادیق آنها به راه‌های ترکیب حرکت‌های داستان در سیر روایی پرداخت.

پراپ، پا جای پای وزلوفسکی (Alexander Veselovsky) - محقق روس حوزه فرهنگ عامیانه - نهاد که بن‌مایه‌های تکرارشونده داستان‌های پریان را گردآوری و مطالعه می‌کرد (هارلند، ۱۳۸۵: ۲۴۶).

پراپ در کتاب «ریخت‌شناسی قصه‌های پریان» قصه‌هایی را که در فهرست آرنه - تامسون ذیل شماره‌های ۳۰۰ تا ۷۴۹ قرار دارند و آرنه آنها را قصه‌های جادویی نامیده مورد بررسی قرار داده است. او نظریه خود را در خصوص طبقه‌بندی و شیوه تحلیل ساختاری داستان «ریخت‌شناسی» نامید.

یکی از اصلی‌ترین دغدغه‌های پراپ، مسأله تقسیم‌بندی قصه‌هاست. پژوهشگران پیش از او قصه‌ها را بر مبنای موضوع یا درونمایه طبقه‌بندی می‌کردند. اما پراپ به دنبال تحلیل ساختارگرایانه قصه‌ها بود (مارتین، ۱۳۸۲: ۶۵).

هر یک از قصه‌های پراپ دارای یک ساختار بنیادی است که خواننده معمولاً از وجود آن آگاه نیست، اما اگر قصه‌های عامیانه چنین ساختاری داشته باشند، پس شاید در روایات دیگر نیز بتوان چنین ساختاری را نشان داد. این فکر البته در قالبی پیچیده

تر، بیش از سی سال بعد قلمرو ادبیات را به تصرف خود درآورد (برتنز، ۱۳۸۲: ۵۸).

طرح مسأله

از زمان تنظیم الگوی پراپ تاکنون پژوهشگران زیادی از روش او در تحلیل و ریخت‌شناسی آثار ادبی جهان استفاده کرده‌اند. درباره داستان‌های هزار و یک شب باتوجه به ساختار کهن و مطابقت الگوی ساختاری آن با دیگر افسانه‌های کهن جهان الگوی پراپ می‌تواند روش مناسبی برای تحلیل داستان‌ها و طبقه‌بندی آنها و جوابگوی این سؤال باشد که آیا الگوهای ریخت‌شناسی و تحلیل ساختاری نظریه‌پردازان ادبی قابل انطباق بر افسانه‌های هزار و یک شب می‌باشد؟ از دیگر سؤال‌هایی که در این مقاله به آنها پاسخ داده خواهد شد این است که داستان‌های هزار و یک شب بر اساس الگوی پراپ چگونه تعریف می‌شوند و چه ساختاری دارند؟ حرکت داستانی در این مجموعه به چه شکلی است؟ و ساختارهای داستانی مشابه در این مجموعه بر اساس الگوی پراپ چگونه قابل ارزیابی است و از چه موضوعی نشأت می‌گیرد؟

مکتب فرمالیسم

دوره فرمالیسم و ساختارگرایی، پربارترین دوره تحلیل ساختار روایت است. در این دوره آثار تحلیلی - ساختاری کسانی مانند ولادیمیر پراپ (Vladimir Propp)، بوریس توماشفسکی (Boris Thomashefsky)، ویکتور شک洛夫سکی (Victor shklovsky)، رولان بارت (Roland Barthes)، تزوتان تودروف (Tzetan Todorov)، ژرار ژنت، سیمور چتمن (Semour Chatman) و آلجیرداس گرماس (Algirdas Greimas)، به دانش روایت‌شناسی رونق فراوانی بخشیده‌اند (قاسمی پور، ۱۳۸۵: ۲۳).

اساس این مکتب بر تبیین اصولی است که متن به وسیله آنها شناخته می‌شود و نیز یافتن الگویی که بتواند ساختار یک متن ادبی را از روی کلمات و جملات خود آن متن، بدون در نظر گرفتن ارتباطش با جهان خارج تبیین کند.

فرمالیست‌های روسی کوشیدند تا چیزی جز خود متن به کار نگیرند. آنان اهمیت شناخت تکامل شیوه‌های بیان ادبی را انکار نکردند. اما نشان دادند که این شیوه‌ها فقط در «موقعیت امروزی» خود شناخته می‌شوند. پرسش اصلی فرمالیست‌ها این بود: تمایز متن ادبی با هر متن دیگر در چیست؟ یا به بیان دیگر ادبیّت متن چیست؟ (احمدی، ۱۳۸۲: ۴۳).

یکی از مهمترین دستاوردهای فرمالیست‌های روسی توجه به اشکال از یادرفته، کمتر شناخته شده و حتی می‌توان گفت تحقیر شده ادبی بود. آنان آثار مهمی در زمینه شناخت این اشکال و به گونه‌ای خاص درباره حکایت‌های کودکان، قصه‌های فولکوریک و هنرهای مردی روس و اسلاو منتشر کردند (همان: ۱۴۴). آنچه برای آنان اهمیت داشت، خود متن - فارغ از ریشه‌های تاریخی و محیط فرهنگی و مفاهیم اجتماعی یا روانی موجود در آن - بود. به این ترتیب، فرمالیست‌ها ضمن تبیین و استخراج عناصر درون متن و مشخص کردن رابطه آنها با یکدیگر، می‌کوشیدند تا با این روش کارکردهای نظام ادبی و عناصر سازنده متن را تحلیل و قواعد درونی آن را که در تکامل انواع ادبی نقش دارد، مشخص نمایند.

ولادیمیر پراپ

ولادیمیر یاکف لویچ پراپ، آلمانی تبار در سال ۱۸۹۵ در شهر سن پترزبورگ به دنیا آمد. پس از پایان تحصیلات، در رشته فقه اللغة روسی و آلمانی به سمت استاد فولکور در دانشگاه لنینگراد رسید. او پس از سال‌ها تحقیق و پژوهش کتاب «ریخت شناسی قصه‌های پریان» را در سال ۱۹۲۸ منتشر ساخت و انقلاب عظیمی در ادبیات، نقد و مطالعات فولکوریک به وجود آورد.

این کتاب در سال ۱۹۶۸ به انگلیسی ترجمه شد و تقریباً در همین زمان هم به شهرت جهانی رسید و نه تنها در علم روایت شناسی حائز اهمیت است، بلکه یاکوبسن معتقد بود که روایت شناسی به معنای دقیق با کتاب پراپ آغاز شده است (میرزا احسابی، ۱۳۸۳: ۷۲).

پراپ معتقد است طبقه بندی داستان‌های پریان بر مبنای موضوع و درونمایه

نتیجه ای جز آشفتگی نخواهد داشت.

اندیشه‌ی اساسی در کتاب ریخت‌شناسی قصه‌های عامیانه آن است که کثرت بیش از اندازه‌ی جزئیات قصه‌های پریان روسی قابل تقلیل به یک طرح واحد است و عناصر این طرح که تعدادشان سی و یک بیشتر نیست، همیشه یکی هستند و همیشه بانظم خاصی ازپی یکدیگر می‌آیند و بالاخره اینکه تنها هفت شخصیت مختلف در این قصه‌ها ظهور و بروز دارند (پراپ، ۱۳۶۸: ۱۹).

در نظر پراپ، حکایت منفرد به عنوان یک سازه‌ی منحصربه‌فرد، واحد تحلیل ساختاری بود. او با بررسی مجموعه ای از صد حکایت با ترکیب بندی مشابه، ساختار یک شاه حکایت را بیرون کشید (اسکولز، ۱۳۷۹: ۱۰۲).

در آن دوران به دلیل حاکمیت عقاید سوسیالیستی در روسیه، پراپ و کتابش (اگرچه افسانه‌های مورد بررسی اش، افسانه‌های کهن روسیه بود) مانند دیگر نویسندگان و پژوهشگران روسی از سوی حکومت وقت مورد استقبال قرار نگرفت. اما با گذشت زمان و ترجمه‌ی کتابش به زبان انگلیسی، روش او توجه همگان را به خود جلب کرد. بسیاری از نویسندگان و ادبا روش پراپ را سرمشق خود قرار دادند و در پژوهش‌های خود از آن استفاده کردند.

با آنکه شیوه‌ی پراپ، حرکتی ابتکاری و الهام بخش محسوب و بسیار از آن ستایش شد، در نقد وی و بیان ضعف‌ها و کاستی‌های کارش نیز مقالاتی نوشتند. محققان بعدی کوشیدند ایرادهای روش پراپ را برطرف و شیوه‌ای جامع‌تر و رضایت‌بخش‌تر برای بررسی انواع روایت عرضه کنند که در آن بتوان ملاحظات فرهنگی، اجتماعی، مردم‌شناسی، روان‌شناختی، زیبایی‌شناختی و غیره را در نظر گرفت و میان فرم و محتوا پیوند ایجاد کرد. از میان نظریه‌پردازان قدیمی‌تر می‌توان به لوی استراوس (Claude Lévi-Strauss)، آلن داندس (Alan Dundes)، گرماس (Gremas) و برمون (Bermond) اشاره کرد و از محققان جدید ساتوآپو، پیترجبلت و مارتین کاسمان قابل ذکرند که در آثار خویش کارکردهای پراپ را تقلیل دادند و عناصر جدیدی را در قصه‌ها لحاظ کردند (حق شناس، ۱۳۸۷: ۳۱).

از دیگر آثار پراپ می‌توان به شعرحماسه‌های روسی، جشن‌ها و اعیاد روستائیان روسیه و... اشاره کرد. پراپ در اوت ۱۹۷۰ درگذشت.

روش پراپ

پراپ با تقسیم داستان به عناصر ثابت و متغیر، معتقد است که با وجود آنکه قهرمانان مختلف در داستان‌های گوناگون نام‌های خاص خود را دارند، اما عملکرد و کارکردشان بدون تغییر است و همین مسأله باعث می‌شود که مطالعه و بررسی قصه بر اساس عمل قهرمانان امکان پذیر باشد.

روش پراپ تجربی و استنتاجی است و تجزیه و تحلیل‌های حاصل از آن را می‌توان تکرار کرد (پروینی، ۱۳۸۷: ۱۸۹).

بسیاری از محققان و شارحان شیوه تجزیه و تحلیل ساختاری پراپ را بر پایه همنشینی دانسته‌اند (از جمله داندس، استراوس و گرماس). پراپ آنچه را که می‌تواند تحلیل همنشینی از روایات توصیف شود مطرح می‌کند، یعنی یک روایت با در پی هم آمدن واحدهای روایی، به تدریج در طی زمان تحوّل و تکامل می‌یابد (آسابرگر، ۱۳۸۰: ۴۲).

ما باید معین سازیم که این خویشکاری‌ها تا چه اندازه واقعاً نمایاننده ثابت‌های تکرارشونده قصه هستند؟ قاعده‌بندی و تنظیم همه پرسش‌های دیگر، منوط به حل این پرسش اولیه است: در یک قصه چند خویشکاری وجود دارد؟ (پراپ، ۱۳۶۸: ۴۲).

بدین ترتیب، طبق نظر پراپ ساختار اصلی و سازنده یک داستان، خویشکاری‌ها یا همان عملکرد شخصیت‌های یک داستان است. او برای هر کارکرد، دو ویژگی مهم را مدنظر داشت:

۱- کارکرد نباید وابسته به شخصیتی باشد که آن را انجام می‌دهد. به عبارتی، کارکرد باید به گونه‌ای تعریف شود که قابل تعمیم به شخصیت‌های گوناگون داستان‌های مختلف که عملکرد یکسانی دارند، باشد.

۲- معنایی که برای کارکرد تعریف می‌شود، باید در سیر داستان مدنظر قرار گیرد. به

این صورت که یک کارکرد را جدا از مکان آن در داستان نمی‌توان تعریف کرد. به عبارتی، خویشکاری یعنی عمل شخصیتی از اشخاص قصه که از نقطه نظر اهمیتی که در جریان قصه دارد، تعریف می‌شود (همان: ۵۳).

تعریف پراپ از یک کارکرد، از مهم‌ترین و انقلابی‌ترین نوشته‌ها در تاریخ فولکلور است. او می‌نویسد: یک عمل نمی‌تواند جدا از مکانی که در جریان روایت دارد، تعریف شود. این جمله به روشنی نشان می‌دهد که اندیشیدن درباره فولکلور براساس موتیف‌های منفرد اشتباه است. عمل یا کارکرد، فقط در مکان خویش در جریان روایت تعریف می‌شود. واحد حداقل به عنوان بخشی از تیپ در نظر گرفته شده و باید با توجه به این که در کجا رخ می‌دهد، مورد بررسی قرار گیرد (داندس، ۱۹۷۵: ۶۷).

پراپ در تبیین کارکرد شخصیت‌های داستان، چهار قاعده اصلی را ذکر می‌کند:

- ۱- خویشکاری‌های اشخاص قصه، عناصر ثابت و پایدار را در آن تشکیل می‌دهند.
- ۲- تعداد خویشکاری‌هایی که در قصه‌های پریان آمده، محدود است.
- ۳- توالی خویشکاری‌ها همواره یکسان است.
- ۴- همه قصه‌های پریان از جهت ساختماشان یک نوع هستند.

او با در نظر گرفتن این چهار ویژگی و پس از تحقیق و پژوهش بسیار گسترده در باب افسانه‌های جادویی، سرانجام سی و یک کارکرد رابه شرح زیر استخراج نمود و برای هر کدام نمادی در نظر گرفت:

- ۱- یکی از اعضای خانواده، از خانه غیبت می‌کند (غیبت).
- ۲- قهرمان قصه از کاری نهی می‌شود (نهی).
- ۳- نهی نقض می‌شود (نقض نهی).
- ۴- شریر به خبرگیری می‌پردازد (خبرگیری).
- ۵- شریر اطلاعات لازم را درباره قربانی‌اش به دست می‌آورد (کسب خبر).
- ۶- شریر می‌کوشد قربانی‌اش را بفریبد تا بتواند بر او یا چیزهایی که به وی تعلق دارد دست یابد (فریبکاری).
- ۷- قربانی فریب می‌خورد و بنابراین ناآگاهانه به دشمن خود کمک

می‌کند(همدستی).

۸- شیر به یکی از اعضای خانواده صدمه یا جراحی وارد می‌سازد (شرارت).

۹- مصیبت یا نیاز علنی می‌شود. از قهرمان قصه درخواست و یا به او فرمان داده می‌شود که به اقدام بپردازد. به او اجازه داده می‌شود برود و یا به مأموریت گسیل می‌شود (میانجیگری).

۱۰- جستجوگر موافقت می‌کند و یا تصمیم می‌گیرد که به مقابله بپردازد (مقابله آغازین).

۱۱- قهرمان خانه را ترک می‌گوید (عزیمت).

۱۲- قهرمان آزمایش می‌شود. مورد پرسش قرار می‌گیرد. مورد حمله واقع می‌شود و مانند اینها که همه راه را برای اینکه وسیله جادویی یا یاریگری را دریافت دارد، هموار می‌سازد (نخستین خویشتاری بخشنده).

۱۳- قهرمان در برابر کارهای بخشنده آینده واکنش نشان می‌دهد (واکنش قهرمان).

۱۴- قهرمان اختیار استفاده از یک عامل جادویی را به دست می‌آورد (تدارک یا دریافت شیء جادو).

۱۵- قهرمان به مکان چیزی که در جستجوی آن است، انتقال داده می‌شود و یا راهنمایی می‌شود (انتقال مکانی میان دو سرزمین).

۱۶- قهرمان و شیر به نبرد تن به تن می‌پردازند (کشمکش).

۱۷- نشان‌های در اختیار قهرمان می‌گذارند (نشان گذاشتن).

۱۸- شیر شکست می‌خورد (پیروزی).

۱۹- بدبختی یا مصیبت یا کمبود آغاز قصه، التیام می‌یابد. (رفع مشکل).

۲۰- قهرمان باز می‌گردد (بازگشت).

۲۱- قهرمان تعقیب می‌شود (تعقیب).

۲۲- قهرمان از شر تعقیب کننده رها می‌شود (رهایی).

۲۳- قهرمان، ناشناخته به خانه یا سرزمینی دیگر می‌رسد (رسیدن به

ناشناختگی).

- ۲۴- قهرمانی دروغین، ادعاهایی بی‌پایه می‌کند (ادعاهای بی‌پایه).
 ۲۵- انجام دادن کاری دشوار از قهرمان خواسته می‌شود (کار دشوار).
 ۲۶- مأموریت انجام پذیرفته و مشکل حل می‌شود (حل مسئله).
 ۲۷- قهرمان شناخته می‌شود (شناختن).
 ۲۸- قهرمان دروغین یا شریر رسوا می‌شود (رسوایی).
 ۲۹- قهرمان شکل و ظاهر جدیدی پیدا می‌کند (تغییر شکل).
 ۳۰- شریر مجازات می‌شود (مجازات).
 ۳۱- قهرمان عروسی می‌کند و بر تخت پادشاهی می‌نشیند (عروسی).

جدول نمادها:

M	کار دشوار	J	نشان گذاشتن	B	میانجیگری	α	وضعیت اولیه
N	حل مسأله	I	پیروزی	C	مقابله اولیه	β	غیبت
Q	شناختن	K	رفع مشکل	\uparrow	عزیمت	γ	نهی
Ex	رسوایی	\downarrow	بازگشت	D	اولین کارکردبخشنده	δ	نقض نهی
T	تغییر شکل	Pr	تعقیب	E	واکنش قهرمان	ϵ	خبرگیری شریر
U	مجازات	Rs	رهایی	f	دریافت عامل جادو	ϕ	کسب خبر
W	عروسی	O	رسیدن به ناشناختگی	G	انتقال مکانی	λ	فریبکاری
-----	-----	L	ادعاهای دروغ	H	کشمکش	A	شرارت

پراپ در تعیین نمادها برای هفت کارکرد اول از الفبای روسی و برای بقیه کارکردها از الفبای انگلیسی استفاده نمود. باید دقت کرد که طبق گفته پراپ کارکرد هر شخصیت باید در «سیر داستان» مورد بررسی قرار بگیرد. چرا که گاهی اتفاق می‌افتد که شخصیت منفی ناخواسته کارکرد مثبتی انجام می‌دهد، پس صرف طبقه‌بندی شخصیت‌ها به تنهایی نمی‌تواند کارکرد آنها را هم مشخص نماید، بلکه آنچه اهمیت ویژه‌ای دارد، عملکرد شخصیت در سیر و حرکت داستان است. ضمن اینکه پراپ در ادامه کار متوجه شد برای برقراری ارتباط منطقی بین شخصیت‌ها و پیشرفت داستان نیاز به عوامل فرعی و واسطه‌ای است. این عوامل گرچه نمی‌توانند عامل مستقلی باشند، اما برای حفظ انسجام داستان ضروری هستند. او این عوامل را به شکل بسیار مفصل با نمادهای فرعی مشخص کرد که البته در مجموع، همه زیر مجموعه ۳۱ کارکرد اصلی قرار می‌گیرند. پراپ همچنین شخصیت‌های هر داستان را به هفت نوع طبقه‌بندی و برای هر کدام یک حوزه عمل تعریف کرد:

- ۱- قهرمان ۲- قهرمان دروغین ۳- شیریر ۴- یاریگر ۵- گسیل دارنده
۶- بخشنده ۷- شاهزاده خانم

حوزه عمل	شخصیت
c. ↓.E.H.I.↑.W	قهرمان
C.E.L.Ex	قهرمان دروغین
A.H.Pr	شیریر
G.K.Rs.N.T	یاریگر
B	گسیل دارنده
D.F	بخشنده
M.J.Ex.Q.U.W	شاهزاده خانم

پس از تعیین کارکرد شخصیت‌ها و تبیین اصول حاکم بر داستان، پراپ به تشریح راه‌های ترکیب داستان و در نظر گرفتن آن به عنوان یک «کل» می‌پردازد. از لحاظ ریخت‌شناسی می‌توان قصه را اصطلاحاً آن بسط و تصویری دانست که

از شرارت (A) یا کمبود و نیاز (a) شروع می‌شود و با گذشت از خویشکاری‌های میانجی به ازدواج (w^*) یا به خویشکاری‌های دیگری که به عنوان سرانجام و خاتمه قصه به کار گرفته شده است، می‌انجامد... این گونه بسط و تحول در قصه را ما اصلاً حرکت (xod) نامیده‌ایم (پراپ، ۱۳۶۸: ۱۸۳).

پس هر شرارت یا کمبود و نیاز، موجب ایجاد حرکت تازه‌ای در داستان می‌شود و یک قصه می‌تواند از یک یا چند حرکت شکل گرفته باشد. آنچه در تحلیل یک داستان اهمیت خاصی دارد، تشخیص تعداد حرکت‌های آن و نحوه ترکیب آنها با یکدیگر است. مطابق نظر پراپ، هر قصه می‌تواند از حرکت‌های مستقیم و یا حرکت‌های در هم تنیده، تشکیل شده باشد. ترکیب حرکت‌ها ممکن است به صورت‌های زیر باشد:

- ۱- یک حرکت مستقیماً حرکت دیگری را دنبال می‌کند.
 - ۲- حرکت جدیدی پیش از پایان حرکت اول آغاز می‌شود. جریان قصه با حرکتی که داستانی در بردارد قطع می‌شود. پس از خاتمه داستان، حرکت اول ادامه می‌یابد.
 - ۳- ممکن است داستانی که موجب قطع حرکت اول شده بود نیز به نوبه خود قطع شود.
 - ۴- قصه ممکن است با دو شرارت آغاز شود و یکی از آنها قبل از دیگری پایان یابد.
 - ۵- گاه ممکن است دو حرکت پایان مشترکی داشته باشند.
 - ۶- گاه داستانی دو جستجوگر دارد. قهرمانان در وسط حرکت اول از هم جدا می‌شوند و هر کدام به حرکت خویش ادامه می‌دهند.
- البته برخی ناقدان الگوی پراپ را از آن جهت که رویکردی کاهشی در ترسیم ساختار داستان دارد، مورد انتقاد قرار داده‌اند.
- این نوع تحلیل، محدودیت‌های مشخصی دارد. همان طور که به نظر می‌آید، هدفش تقلیل داستان‌ها به یک ساختار اصلی و پایه است و بعد بررسی این که همه داستان‌ها به لحاظ ساختاری چقدر شبیه هم هستند؟ (کلیگز، ۱۳۸۸: ۶۵)

تطبیق الگوی پراپ بر داستان‌های هزار و یک شب

دسته‌بندی یا نوع‌شناختی پراپ، کاملاً با بسیاری از داستان‌های هزار و یک شب هماهنگ است. به عنوان مثال دیوید پینولیت در مقاله‌ای یادآور می‌شود که حکایت محمد در «حکایت محمد جواهر فروش و دختر یحیی برمکی» دقیقاً از یکی از الگوهای سنتی که ولادیمیر پراپ در ریخت‌شناسی قصه‌های پریان خود بررسی کرده است، پیروی می‌کند:

«تهی / نهی / نهی نقص می‌شود / جراحت و صدمه بدنی / اخراج / وسرانجام کمبود آشکار می‌شود». حکایت هزار و یک شب چنین جریان می‌یابد: محمد را همسرش دینا، سوگند می‌دهد و از او قول می‌گیرد که در غیاب او از بستر بیرون نیاید / اما محمد را زبیده زن هارون الرشید احضار می‌کند و او خانه را ترک می‌کند / وقتی دینا می‌فهمد که وی نافرمانی کرده است، دستور می‌دهد او را به شدت بزنند / و او را از خانه بیرون می‌راند / محمد داستان خود را برای هارون الرشید تعریف می‌کند (پینولیت، ۱۹۸۶: ۶۷).

نمونه‌ها

حکایت^۱ پیر و دو سگ

پیری دو برادر داشت. پدر پیر مُرد و آنها ارثیه‌اش را تقسیم کردند. برادران به سفر رفتند و پیر در حجره به داد و ستد پرداخت. یک سال بعد، برادران با دست خالی بازگشتند. پیر با مهربانی به آنها سرمایه دوباره داد و همراه ایشان به سفر رفت. در بین راه، پیر به خواهرش دختری با وی ازدواج کرد. برادران به پیر حسد ورزیدند و آن دو را به دریا انداختند. ناگهان دختر به عفریتی تبدیل شد و پروازکنان پیر را نجات داد و به خانه اش رساند و برادران را به شکل سگ طلسم کرد.

ساختار حکایت

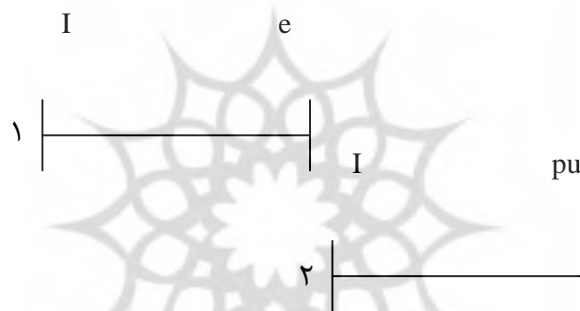
(۱)

تبادل اولیه	۱- قهرمان دو برادر دارد.
بر هم خوردن تبادل	۲- پدر قهرمان و ضد قهرمانان می‌میرد. ۳- قهرمان و ضد قهرمانان ارثیه پدر را تقسیم می‌کنند.
	۴- ضد قهرمانان به سفر می‌روند.
	۵- ضد قهرمانان تهی دست باز می‌گردند.
تبادل مجدد	۶- قهرمان به ضد قهرمانان کمک می‌کند.

(۲)

تبادل اولیه	۱- قهرمان در حجره داد و ستد می‌کند.
	۲- قهرمان و ضدّ قهرمانان به سفر می‌روند.
	۳- یاریگر وارد قصّه می‌شود.
بر هم خوردن تبادل	۴- ضدّ قهرمانان، قهرمان را به دریا می‌اندازند.
تبادل مجدد	۵- یاریگر، قهرمان را نجات می‌دهد.
	۶- قهرمان به خانه اش بر می‌گردد.
	۷- ضدّ قهرمانان مجازات می‌شوند.

نمودار حرکتی (خراسانی، ۱۳۸۷: ۴۷)



حرکت اول با وضعیّت اولیه آغاز و به وضعیّت E یعنی رفع شر می‌رسد و حرکت دوم از وضعیّت اولیه دوم آغاز و به وضعیّت pu یعنی مجازات ختم می‌شود.

حکایت ملک یونان و حکیم رویان

در سرزمین فرس، شاهی بود به نام یونان که به بیماری پیسی مبتلا بود. روزی حکیمی پیر و جهان دیده به نام رویان بدانجا آمد و با شنیدن خبر بیماری ملک، نزد او رفت و به شیوه‌ای ساده او را درمان کرد. ملک یونان برای سپاس‌گزاری پادشاه فراوانی به حکیم داد. اما وزیر به حکیم حسادت کرد و ملک را وسوسه کرد تا حکیم را به این بهانه که ممکن است او را به همان آسانی درمانش، بکشد به قتل برساند. ملک زیر بار نرفت و برای وزیر قصّه‌ای گفت. وزیر نیز برای اثبات

ادّعی خود به قصّه گویی پرداخت. سرانجام ملک تسلیم شد و حکیم را احضار کرد تا او را بکشد. حکیم که در معرض مرگ قرار گرفته بود، حیل‌های اندیشید و کتابی به ملک هدیه داد. با سمّی که حکیم در برگه‌های کتاب تعبیه کرده بود، ملک کشته شد.

ساختار حکایت

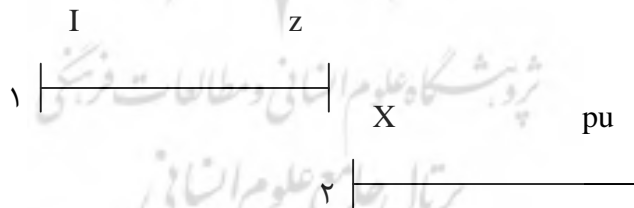
(۱)

تبادل اولیه	۱- قهرمان، پادشاه مملکتی است.
بر هم خوردن تبادل	۲- قهرمان بیمار است. ۳- یاریگر وارد قصّه می‌شود.
تبادل مجدد	۴- یاریگر، قهرمان را نجات می‌دهد.

(۲)

تبادل اولیه	۱- ضدّ قهرمان به قهرمان پاداش می‌دهد.
بر هم خوردن تبادل	۲- ضدّ قهرمان قانع می‌شود که قهرمان را بکشد.
تبادل مجدد	۳- قهرمان با نیرنگ ضدّ قهرمان را می‌کشد.

نمودار حرکتی (همان: ۵۴)



این حکایت نیز شامل دو حرکت است که حرکت اول از وضعیّت اولیه آغاز و به وضعیّت Z یعنی پاداش ختم می‌شود. حرکت دوم با وضعیّت X یعنی شر آغاز و به وضعیّت Pu یعنی مجازات منتهی می‌شود.

حکایت بازرگان و زرباچه

در مجلس ختمی، شخصی هنگام غذاخوردن سوگند یاد کرد که زرباچه نمی‌خورد. پس از اصرار قهرمان چهل بار دستش را با سدر و صابون شست و سپس غذا خورد. قهرمان متوجه شد که شخص انگشت ابهام دو دست و دو پا ندارد و جویای ماجرا شد. شخص قصه‌اش را تعریف کرد: پدرم مرد و من در حجره‌اش به داد و ستد پرداختم. روزی دختر زیبایی را دیدم و عاشق او شدم... دختر شرط کرد که باید به قصری که در آن اقامت داشت بروم که کسی مرا نبیند. من موفق شدم. اما در محضر عروس دستم بوی زرباچه می‌داد. عروس خشمگین شد و انگشتانم را قطع کرد. پس از آن با من مهربان گشت و ازدواج کرد.

ساختار حکایت

(۱)

تعالد اولیه	۱- قهرمان اول در مجلس ختم، مهمان است.
بر هم خوردن تعادل	۲- قهرمان اول متوجه نقص عضو قهرمان دوم می‌شود. ۳- قهرمان اول می‌خواهد علت ماجرا را بداند.
تعالد مجدد	۴- قهرمان دوم قصه گویی می‌کند.

(۲)

تعالد اولیه	۱- قهرمان دوم پس از مرگ پدرش جانشین او می‌شود.
بر هم خوردن تعادل	۲- قهرمان دوم عاشق ضد قهرمان می‌شود. ۳- ضد قهرمان / یاریگر، کار سختی از او می‌خواهد. ۴- قهرمان دوم کار سخت را انجام می‌دهد. ۵- ضد قهرمان خشم گین می‌شود. ۶- ضد قهرمان قهرمان را مجازات می‌کند.
تعالد مجدد	۷- ضد قهرمان با قهرمان مهربان می‌شود. ۸- ضد قهرمان / یاریگر، با قهرمان ازدواج می‌کند.

نمودار حرکتی (همان: ۶۳)



این داستان شامل دو حرکت است که حرکت اول از وضعیّت اولیه آغاز و با وضعیّت E یعنی رفع شر خاتمه می‌یابد. حرکت دوم داستان از شرط کردن دختر آغاز و نهایتاً با ازدواج آنها خاتمه می‌یابد.

حکایت عاشق و دلاک

خیاطی در خانه ای میهمان بود. یکی از میهمانان که جوانی لنگ بود، با دیدن دلاک تصمیم به ترک مجلس می‌گیرد. اما میهمانان او را قسم می‌دهند که داستانش را تعریف کند و جوان شروع به قصّه گوئی می‌کند: پدرم مرد و من پس از چندی عاشق دختر قاضی شدم و در بستر بیماری عشق افتادم. بارانمایی پیرزنی به دختر راه یافتم و با او قرار ملاقاتی گذاشتم، اما در روز موعود گرفتار دلاک حرّاف و بسیار گوئی شدم که به دنبال راه افتاد و به خانه قاضی نیز راه یافت تا این که ناآگاهانه مرا گرفتار کرد و موجب لنگی پای من گردید. از آن پس از شهر گریختم تا در جایی که او هست، من نباشم.

ساختار حکایت

(۱)

۱- قهرمان اول در خانه ای میهمان است.	تعادل اولیه
۲- قهرمان اول متوجّه نقص عضو قهرمان دوم می‌شود.	بر هم خوردن تعادل
۳- قهرمان اول می‌خواهد علت ماجرا را بداند.	
۴- قهرمان دوم قصّه گوئی می‌کند.	تعادل مجدد

(۲)

تبادل اولیه	۱- قهرمان دوم پدرش می‌میرد.
	۲- قهرمان دوم عاشق دختری می‌شود.
بر هم خوردن تعادل	۳- قهرمان دوم بیمار می‌شود.
	۴- قهرمان دوم با یاریگر برخورد می‌کند.
	۵- قهرمان دوم با ضد قهرمان برخورد می‌کند.
	۶- قهرمان دوم گرفتار می‌شود.
تبادل مجدد	۷- قهرمان دوم می‌گریزد.

نمودار حرکتی (همان: ۶۷)



این حکایت مانند حکایت‌های قبلی، دو حرکتی است؛ حرکت اول از آغاز داستان تا روایت جوان و حرکت دوم روایت جوان است.

حکایت اعور

خلاصه حکایت

روزی اعور مشغول قصّابی بود که پیرمردی آمد و به او پول سفید داد. اعور پول - های پیرمرد را تا ۵۰ روز نگه داشت. آنگاه متوجه شد که همه کاغذی هستند. دوباره پیر به دکان او آمد. اعور او را گرفت تا طلب خود را بستاند. پیر به مردم گفت که اعور گوشت آدمی به جای گوسفند می‌فروشد.

مردم در دکان اعور به جای قوچ، آدمی دیدند و او را نزد شحنه بردند. شحنه اعور را مجازات کرد و از شهر بیرون راند. اعور در شهر دیگری مشغول پاره دوزی شد. روزی پادشاه به شکار می‌رفت و در راه اعور را دید. پس دستور داد که او را بزنند. اعور دریافت که پادشاه از آدم‌های یک چشم بدش می‌آید و از آنجا گریخت و به دالان خانه ای پناه برد. از قضا چند نفر در آن خانه در انتظار دزدی بودند.

چون اعور را دیدند به گمان دزد بودن، او را نزد شحنه بردند. شحنه او را از شهر بیرون کرد و دلاک نجاتش داد.

ساختار حکایت

(۱)

تعالد اولیه	۱- قهرمان مشغول کار است.
	۲- قهرمان با صد قهرمان برخورد می‌کند.
بر هم خوردن تعادل	۳- قهرمان فریب می‌خورد.
	۴- قهرمان گرفتار می‌شود.
تعالد مجدد	۵- قهرمان به شهر دیگری می‌رود.

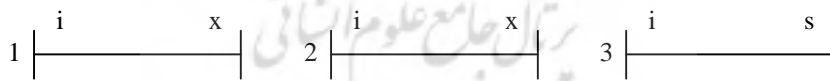
(۲)

تعالد اولیه	۱- قهرمان مشغول کار می‌شود.
بر هم خوردن تعادل	۲- قهرمان گرفتار می‌شود.
تعالد مجدد	۳- قهرمان می‌گریزد.

(۳)

تعالد اولیه	۱- قهرمان وارد خانه ای می‌شود.
بر هم خوردن تعادل	۲- قهرمان گرفتار می‌شود.
تعالد مجدد	۳- یاریگر او را نجات می‌دهد.

نمودار حرکتی (همان: ۷۳)



روایت اول: از ابتدا تا رانده شدن بار اول از شهر.

روایت دوم: از دیده شدن اعور تا مجازات او.

روایت سوم: از گریختن اعور تا پایان داستان.

این داستان از ۳ حرکت مستقیم تشکیل شده که دو تای اول به وضعیّت X یعنی شر ختم می‌شوند و سرانجام در حرکت سوم وضعیّت S یعنی نجات و رفع شر پایان بخش داستان است.

نتیجه گیری

اولین نکته‌ای که باید به آن اشاره کرد، این است که همان‌طور که مشاهده کردیم، داستان‌های هزار و یک شب قابلیت تجزیه و تحلیل به وسیله روش ریخت‌شناسی پراپ را دارند و الگوی پراپ بر ساختار آنها صدق می‌کند.

دوم اینکه از بررسی نمودارهای حرکتی مشخص می‌شود که عموماً داستان‌های هزارویک شب، از بیش از یک حرکت تشکیل می‌شوند و دلیل این مسأله این است که اکثر داستان‌ها از نوع حکایت درونه‌گیر است. همین خصوصیت باعث شده تا داستان‌های این مجموعه از حرکت‌های متعدّد تشکیل شود.

سوم آنکه حرکت‌های داستان لزوماً با وضعیّت اولیه (پایداری) آغاز نمی‌شوند، بلکه گاهی با وضعیّت X شروع می‌شوند. این وضعیّت باعث ایجاد واکنش در قهرمان و دیگر شخصیت‌های داستان و پیشرفت قصّه می‌گردد.

چهارمین نتیجه این که پراپ معتقد است قصّه عامیانه مانند هر موجود زنده‌ای می‌تواند صورت‌هایی تولید کند که مانند خودش باشد و این همان اتّفاقی است که در هزار و یک شب می‌افتد و در ساختارهای مشابه داستان‌های مختلف به وضوح قابل مشاهده است و از دل هر قصّه، قصّه‌های دیگری متولّد می‌شوند.

حکایات هزار و یک شب قاعده و قانون دارند (طبق الگوهای ساختارشناسی که ما یک نمونه از آن یعنی روش پراپ را در این پژوهش بررسی کردیم) اما در محدوده این قوانین قابلیت این که انواع و اقسام داستان را به وجود آورد، مشاهده می‌شود.

داستان‌های هزار و یک شب بر اساس یک رشته تقابل‌های دوگانه به وجود می‌آیند و حرکت‌های داستان براساس واکنش هر شخصیت در مقابل کارکرد شخصیت دیگر رخ می‌دهد و از داستان‌های پیچیده با انگیزه‌های مرموز اثری نمی‌بینیم. این مسأله به این دلیل است که داستان‌ها در هزار و یک شب، اساساً

وسیلهٔ نجات جان انسان‌ها هستند. کل داستان‌ها برای نجات جان شهرزاد روایت می‌شود و شهرزاد در غالب قصه‌ها شخصیت‌هایی می‌آفریند که برای نجات جان خویش قصه گویی می‌کنند و همین باعث ایجاد حرکت‌های داستانی مبتنی بر تقابل‌های دوگانه خیر و شر و نهایتاً شباهت‌های ساختاری فراوان مبتنی بر حرکت‌ها می‌شود.

مسئلهٔ آنچه در این مقاله آمده، تنها نمونه‌ای کوچک از قابلیت‌های تفسیرپذیری و تحلیل هزار و یک شب به عنوان کهن افسانه‌های جهانی است. این مجموعه داستانی عظیم، این قابلیت را دارد که بر اساس دیگر الگوهای تحلیل ساختاری مثل الگوی تزوتان تئودوروف، لویی استروس، کلود برمون، گرماس و آلن داندس مورد تحلیل و بررسی قرار گیرد. قطعاً پژوهش‌های آینده می‌تواند دریچه‌های تازه‌ای به شناخت جهان هزار و یک شب شهرزاد و جادوی سحرانگیز کلامش بنماید.

پی‌نوشت

۱. خلاصه حکایت‌ها از ترجمهٔ طسوجی از هزار و یک شب نقل شده است.

منابع

- آسابرگر، آرتور (۱۳۸۰) روایت در فرهنگ عامیانه، ترجمهٔ محمد رضا لیراوی، سروش، تهران: چاپ اول.
- احمدی، بابک (۱۳۸۲) ساختار و تاویل متن، نشر مرکز، تهران: چاپ ششم.
- اسکولز، رابرت (۱۳۸۳) درآمدی بر ساختار گرای در ادبیات، مترجم فرزانه طاهری، آگاه، تهران: چاپ دوم.
- برتنز، یوهانس ویلم (۱۳۸۲) نظریه ادبی، مترجم فرزانه سجودی، آهنگ دیگر، تهران.
- پراپ، ولادیمیر (۱۳۶۸) ریخت‌شناسی قصه‌های پریان، مترجم فریدون بدره‌ای، توس، تهران: چاپ اول.
- پروینی، خلیل (۱۳۸۷) الگوی ساختارگرای ولادیمیر پراپ و کاربردهای آن در روایت‌شناسی، دوفصلنامه علمی پژوهشی ((پژوهش زبان و ادبیات فارسی)) شماره یازدهم پاییز و زمستان ۱۳۸۷ صص ۱۸۳-۲۰۳.
- حق‌شناس، علی محمد (۱۳۸۷) یافته‌های نو در ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی مجلهٔ

- دانشکده ادبیات و علوم انسانی دانشگاه تهران: دوره ۵۹ شماره ۲، صص ۲۷-۳۹.
- خراسانی، محبوبه (۱۳۸۷) درآمدی بر ریخت‌شناسی هزار و یک شب، تحقیقات نظری، اصفهان: چاپ اول.
- طسوجی، عبداللطیف (۱۳۳۷) هزار و یک شب، انتشارات علمی، تهران.
- کلیگز، مری (۱۳۸۸) درسنامه نظریه ادبی، مترجم جلال سخنور، تهران: اختران.
- مارتین، والاس (۱۳۸۲) نظریه‌های روایت، مترجم محمد شهباء، تهران: هرمس، چاپ اول.
- میرزا حسابی، جعفر (۱۳۸۳) گفتار و کنش گر هایشمجموعه مقالات، دانشگاه تبریز مؤسسه تحقیقاتی علوم اسلامی، تبریز.
- هارلند، ریچارد (۱۳۸۵) درآمدی تاریخی بر نظریه ادبی از افلاتون تا بارت، مترجم گروه ترجمه شیراز (علی معصومی، ناهید اسلامی، غلامرضا امامی، شاپور جورکش)، تهران: چشمه.
- Pinault, David (1986) "Stylistic Features in 1001 Nights", university of pennsylvania, p.67.
- Dundes, Alan (1975) Analytic Essays in Folklore, Mouton, USA