

## تحلیل و مقایسه ساختار روایی قصه گندهای سیاه و صندلی هفت گنبد نظامی بر اساس الگوهای ریخت‌شناسی قصه‌های پریان «ولادیمیر پراپ»\*

فرشته ناصری\*\*

دانش آموخته دوره دکتری زبان و ادبیات فارسی دانش‌گاه آزاد اسلامی - واحد رودهن، ایران

عبدالحسین فرزاد\*\*\*

دانش‌یار و عضو هیأت علمی دانش‌گاه آزاد اسلامی واحد تهران جنوب، تهران، ایران

امیر حسین ماحوزی\*\*\*\*

استاد یار و عضو هیأت علمی دانش‌گاه پیام نور واحد دماوند، ایران

تاریخ دریافت: 1391/6/10 - تاریخ پذیرش: 1391/6/16

### چکیده

عرصه بی‌کران ادبیات داستانی جهان در بر دارنده مضامین و عناصری گوناگون از انواع رایج ادبی (حماسی، پای‌داری، غنایی، عرفانی و...) است. در این میان ادبیات غنایی به عنوان یکی از کهن‌ترین گونه شعر، طیفی وسیع از عواطف و احساسات بشری را دربر می‌گیرد. در نتیجه سخن‌ورانی بسیار در این عرصه داد سخن رانده‌اند. در میان ادیبان ما نظامی گنجوی به عنوان یکی از ستارگان درخشان ادبیات کلاسیک ایران از جهت سرودن داستان‌های عاشقانه، بزمی و ساقی‌نامه، از منزلتی والا برخوردار است. در میان آثار وی، سه منظومه «خسرو و شیرین»، «لیلی و مجنون» و اثر گران قدر داستانی «هفت پیکر»، از جمله مهم‌ترین آثار غنایی ادبیات فارسی بشمار می‌رود که با توجه به ساختار و بن‌مایه‌های داستانی هر یک، می‌توان آن‌ها را مطابق با اصول و موازین

\* مقاله حاضر برگرفته از پایان‌نامه تحصیلی دوره دکتری رشته زبان و ادبیات فارسی با عنوان «تحلیل ساختاری نظامی گنجوی (خسرو و شیرین - لیلی مجنون - هفت پیکر) بر اساس الگوهای ریخت‌شناسی و ولادیمیر پراپ و با تکیه بر جنبه‌های غنایی آن» است.

\*\* naseri915@yahoo.com

\*\*\* a-h-farzad@yahoo.com

\*\*\*\* ahmmahoozi@yahoo.com

ساختارگرایی مورد نقد و بررسی قرار داد. در این پژوهش، دو گنبد از منظومه هفت پیکر به عنوان نمونه‌ای از دل‌انگیزترین و زیباترین منظومه‌های حماسی - غنایی مورد تحلیل ساختاری قرار خواهد گرفت، برای این منظور ابتدا به مبانی نظری و تئوریک پیرامون مقوله روایت‌شناسی و ریخت‌شناسی یا مورفولوژی و کارکردهای پراپ در عرصه شکل‌شناسی می‌پردازیم و در ادامه پس از اشاره‌ای به منظومه هفت‌پیکر به تحلیل ساختار روایی این دو قصه بر اساس مدل روایی ولادیمیر پراپ (ریخت‌شناسی قصه) خواهیم پرداخت؛ بنابراین ابتدا قصه پیکر اول، یا «داستان شهر مدهوشان و پادشاه سیاه‌پوش»؛ و قصه پیکر ششم یا «داستان خیر و شر» را به لحاظ تحلیل ساختار روایی، ریخت‌شناسی، و نقش‌مایه‌ها و شخصیت‌های هر یک مورد بررسی قرار می‌دهیم و سپس به قیاس آن‌ها با هم از نظر بررسی کارکردها، نقش‌مایه‌ها و شخصیت‌های هر یک می‌پردازیم.

#### کلید واژه‌ها

ریخت‌شناسی، روایت، هفت‌پیکر نظامی، ولادیمیر پراپ.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی  
پرتال جامع علوم انسانی

## مقدمه

ادبیات داستانی، هم در حوزه ادب شفاهی و هم در آثار ارزش‌مند مکتوب، بازتاب فرهنگ و اندیشه مردم جهان است. قصه‌ها و افسانه‌ها در بردارنده اعتقادات و باورها و آداب و رسوم فراموش شده ملل است که با مطالعه هریک از آنها، می‌توان به اندیشه‌ها، خواسته‌ها، آرزوها، ترس‌ها، باورها و آیین‌های کهن دست یافت.

برای رسیدن به موارد اشاره شده و چارچوب ساختاری آثار، مطالعات ریخت‌شناسی، بسیار ارزش‌مند و ضروری است. این روی‌کرد که در دهه‌های اخیر مورد توجه اندیش‌مندان ملل مختلف قرار گرفته است، ارتباطی وسیع و گسترده نیز با حوزه‌های مختلف ادبی مثل سبک‌شناسی، نقد ادبی و مطالعات ساخت‌گرایی و... دارد.

ریخت‌شناسی یا مورفولوژی (Morphology) در علوم گوناگون در پی تقسیم یک واحد به اجزا و عناصر سازنده آن است و ارتباطی تنگاتنگ با ساختار (Structure) و شکل آثار دارد. ساختار را می‌توان نظامی دانست که در آن همه عناصر و اجزا با یکدیگر پیوسته و تمامی اجزای ساختار یک پدیده به کل نظام آن و کل نظام به تک‌تک اجزای خویش وابسته است. بنابراین، برای درک ساختار یک پدیده، ابتدا باید اجزای آن و چگونگی ارتباط آن‌ها را با یکدیگر بررسی کرد (گلدمن، 1382، صص 9-10) و این امر میسر نمی‌گردد مگر با مطالعات ریخت‌شناسی در پدیده‌های گوناگون از جمله آثار ادبی.

ساختار هر متن را می‌توان از جنبه‌های گوناگون بررسی نمود؛ برای مثال می‌توان متن را از جنبه‌های روایی، نحوی و حتی ساختار روابط میان معانی گوناگون در متن مورد توجه قرار داد. با این همه، ریخت‌شناسی در داستان - که به طور خاص مورد نظر ماست - بیش‌تر به بررسی عنصر روایت و وابسته‌های آن، مانند شخصیت، عمل کرد و رفتار آن‌ها و حتی موضوع و مضمون می‌پردازد.

نظامی گنجوی، از جمله شاعرانی است که در مقام آفرینش مضامین تازه، داستان‌سرایی یگانه و سخن‌وری بی‌همتاست. از این‌رو در سراسر دیوان اشعار وی ترکیبات بدیع و بکر که همه از طبع سرشار او تراوش کرده است، بسیار مشاهده می‌گردد. از میان آثار داستانی وی منظومه حماسی - غنایی هفت‌پیکر از اهمیتی ویژه برخوردار است. قصه‌های این منظومه، وهم‌انگیز و عامیانه است، ولی به نقل نظامی و با لطف بیان وی، جذاب و خواندنی شده و هماهنگی بسیار پیدا کرده است. این قصه‌ها نسبت به دیگر آثار وی قابلیت بیشتری در تحلیل ساختاری بر اساس مدل پراپ دارند،

چه الگوی روایی نظامی کاملاً بر اساس کنش‌گرها و کارکردهایی است که پراپ برای قصه‌های پریان روسی تعیین کرده بود. حضور همیشگی قهرمانی که از خانه خارج می‌شود و اصولاً به وسیله شیء جادو به جنگ با تبه‌کار می‌رود و هم‌چنین دستیابی به شاهزاده خانمی که از قهرمان دور است، در بیشتر قصه‌های هفت پیکر چشم می‌خورد. در این مقاله، ما دو قصه از هفت قصه منظومه هفت پیکر را برای تحلیل ساختاری انتخاب کرده‌ایم؛ قصه پیکر اول، یا «داستان شهر مدهوشان و پادشاه سیاه‌پوش»؛ و قصه پیکر ششم یا «داستان خیر و شر». برای این منظور لازم است ابتدا به مبانی نظری و تئوریک پیرامون مبحث روایت و ریخت‌شناسی پردازیم و سپس تحلیل ساختار روایی این دو قصه و مقایسه آن‌ها را با هم از نظر بکارگیری کارکردها، نقش‌مایه‌ها و شخصیت‌ها مورد توجه قرار خواهیم داد.

## 1- روایت‌شناسی

مطالعه روایت‌ها، با بهره‌گیری از یافته‌های زبان‌شناسی، صورت‌گرایی و ساختارگرایی شکل گرفت و دانشی به نام روایت‌شناسی (Narratology) فراهم آورد. روایت‌شناسان نشان می‌دهند که چگونه معنای یک داستان از ساختار فراگیر آن نشأت می‌گیرد و نه از مضمون جداگانه هر داستان منفرد. روایت‌شناسی نشان می‌دهد که روایت، چشم‌اندازی بسیار گسترده از فرهنگ را در بر می‌گیرد. تزوتان تئودوروف، اصطلاح روایت‌شناسی را نخستین بار در کتاب «دستور زبان د. کامرون» بکار بست. اصطلاحی که آشکارا مطالعه روایت را یک دانش مشخص معرفی می‌کند. (خدیش، 1387، صص (همان، ص))

به گفته رولان بارت: «روایت به شکل‌های مختلف و بی‌شمار در همه اعصار، مکان‌ها و جوامع حضور دارد. روایت با تاریخ بشر آغاز می‌شود و در هیچ کجا ملتی بی‌روایت وجود نداشته است... بدون توجه به تفاوت میان ادبیات خوب و بد، روایت مقوله‌ای بین‌المللی، فراتاریخی و فرافرهنگی است: روایت درست مانند زندگی است.» (بارت، 1387، ص 53)

اگرچه نمی‌توان روایت را محدود به قصه و داستان کرد و برای آن جنبه‌هایی عام‌تر را نیز در نظر گرفت اما روایت به طور خاص یک داستان است؛ داستانی که مجموعه‌ای از رخ‌دادها در زنجیره زمانی در آن شکل می‌گیرد؛ بنابراین، روایت آن چیزی است که داستان را بازگوید یا نمایش دهد و این نمایش یا بازگویی باید در برهه‌ای از زمان باشد. مایکل تولان معتقد است: «روایت، بازگویی اموری است که به

لحاظ زمانی و مکانی از ما فاصله دارد. گوینده حاضر و ظاهراً به مخاطب و قصه نزدیک است، اما رخ داده‌ها غایب و دور است.» (تولان، 1383: ص 16)

شرط اصلی این توالی، غیرتصادفی بودن ارتباط میان حوادث است. ارتباط میان حوادث باید مشخص و بانگیزه باشد. هر حادثه‌ای در داستان می‌باید از حادثه‌ای دیگر منتج شود. این پیوند سببی و زمانی میان حوادث، روایت را از توصیف خام جدا می‌کند. پیوند زمانی را اولین بار ارسطو در بوطیقا (Poetic) درباره تراژدی بکار برد. بنابراین، شرط کافی برای روایت، تشخیص رابطه هدفمند میان وضعیت‌هاست.

در رویکردهای نقد ادبی ساختارگرایی، ساختارگرایان به دنبال یافتن یا تشریح کردن الگوها، فرمول‌ها و نظام‌هایی هستند که رفتارهای انسانی قهرمانان آثار ادبی را بر اساس آن تبیین کنند. الگوهای تکراری با روندی مشخص، یکی از کسانی که اقدام به بررسی الگوهای داستانی نموده «ولادیمیر پراپ» نظریه پرداز روسی است که خانواده‌ای اصالتاً آلمانی داشت. پراپ در سال 1928 میلادی کتاب «ریخت‌شناسی قصه‌های پریان» خود را با نام «ریخت‌شناسی قصه‌های عامیانه» بچاپ رساند.

### پراپ و ریخت‌شناسی

ریخت‌شناسی (شکل‌شناسی) یا مورفولوژی (Morphology) از مصطلحات علم-الهیات است که درباره ساختمان و شکل ظاهری موجودات زنده (اعم از گیاهی و حیوانی) و غیر زنده (معدنی‌ها) بحث می‌کند. و به طور کلی تحقیق در اشکال ظاهری موجودات را در برمی‌گیرد، بنابراین اساس، مورفولوژی را به سه شاخه یعنی: مورفولوژی انیمال (Animal) یا حیوانی، مورفولوژی وجیتال (Vegital) یا گیاهی و بالاخره مورفولوژی منیرال (Mineral) یا معدنی تقسیم کرده‌اند «در ادبیات، نیز شکل‌شناسی عبارت از تحقیق در ساختار آثار ادبی و شناسایی اشکال و گونه‌های آن‌ها است. هر نوع تقسیم‌بندی در ادبیات که بتواند آثار ادبی را بر اساس مشخصه‌هایی از یکدیگر متمایز کند، از مقوله شکل‌شناسی است.» (سرامی، 1373، ص 4)

چنان‌که گفته شد، ریخت‌شناسی در شاخه نقد ادبی با «ولادیمیر پراپ» و انتشار کتاب وی با عنوان «ریخت‌شناسی قصه‌های پریان» مطرح شد. وی در سال 1895 م در سن پترزبورگ دنیا آمد. پس از تحصیل در رشته فقه‌اللغه (فیلولوژی) روس و آلمانی، به تدریس زبان آلمانی پرداخت و از 1932 مدرس فولکلور در دانشگاه لنینگراد بود. پراپ در ژوئن 1939 رساله دکتری خویش را با نام «پیدایش قصه‌های جادویی» (Genesis of the wondertaley) بپایان برد، ولی این کتاب به دلیل شروع

جنگ جهانی در همان زمان چاپ نشد. (خدیش، 1387، ص 50)

فریدون بدره‌ای مترجم کتاب «ریخت‌شناسی قصه‌های پریان» در پیش‌گفتار آن می‌نویسد: «اندیشه‌ی اساسی در کتاب ریخت‌شناسی قصه‌های عامیانه آن است که کثرت بیش از اندازه جزئیات قصه‌های پریان روسی قابل تقلیل به یک طرح واحد است و عناصر این طرح که تعدادشان سی و یک مورد است همیشه یکی هستند و همیشه با نظمی خاص از پی یک‌دیگر می‌آیند. و بالاخره این که تنها هفت شخصیت مختلف در این قصه‌ها ظهور و بروز دارند.» (پراپ، 1368، ص 19) «پراپ با تجزیه و تحلیل کارکردها و شخصیت‌های قصه به چهار اصل کلی درباره‌ی این قصه‌ها دست یافت: 1. کارکردها سازه‌ی بنیادی و عناصر ثابت و تغییر ناپذیر قصه بشمار می‌رود، جدا از این که چه کسی و چگونه آن‌ها را انجام می‌دهد، 2. تعداد کارکردها در قصه‌ی پریان محدود است، 3. توالی این عناصر و کارکردها همیشه یک‌سان و یک‌نواخت است، و 4. همه‌ی قصه‌های پریان از جنبه‌ی ریخت و ساختارشان متعلق به یک تیپ است. به این ترتیب و بر مبنای این اصل آخر، تمام قصه‌های پریان روسی یک «ساختار نهایی روایت» دارد و همگی را می‌توان در پیکره‌ی یک حکایت جای داد.» (خدیش، 1378، ص 52)

شخصیت‌ها براساس نظریه‌ی پراپ در قصه‌ها، عبارتند از:

1. شیر، 2. بخشنده، 3. یاریگر، 4. شاه‌زاده خانم، 5. گسیل دارنده، 6. قهرمان، 7. قهرمان دروغی.
- پراپ به دونوع قهرمان قائل است: قهرمان قربانی که قصه بر محور حوادثی که برای او رخ می‌دهد می‌چرخد و قهرمان جست‌وجوگر که برای کمک به دیگران یا رفع کمبود یا برطرف کردن عامل شرارت در قصه عمل می‌کند.
- از نظر پراپ، چون قصه پدیده‌ای فوق‌العاده متنوع و متکثر است، و بدیهی است که نمی‌توان یک‌باره آن را با تمام بسط و شمولش بررسی کرد، باید مواد قصه را به بحث‌هایی تقسیم نمود؛ یعنی باید به رده‌بندی آن پرداخت. صحت و درستی تمام مطالعات بعدی منوط به درستی این رده‌بندی است. با آن که رده‌بندی، سنگ شالوده همه‌ی تحقیقات و پژوهش‌ها است، ولی خود باید نتیجه مطالعات مقدماتی معین باشد. متداول‌ترین راه تقسیم قصه‌ها، تقسیم آن است به قصه‌هایی با مضمون خیالی، قصه‌های مربوط به زندگی روزمره، و قصه‌های جانوران. (پراپ، 1368، ص 25)

### طبق نظریه پراپ:

1) خویش کاری‌های اشخاص قصه عناصر ثابت و پای‌دار را در یک قصه تشکیل می‌دهد، و از این که چه کسی آن‌ها را انجام می‌دهد، و چگونه انجام می‌پذیرد مستقل است. آن‌ها سازه‌های بنیادی یک قصه را تشکیل می‌دهد.

2) شماره خویش کاری‌هایی که در قصه‌های پریان آمده است محدود است. اگر خویش کاری‌ها را مشخص و معین سازیم، آن‌گاه این دومین پرسش پیش می‌آید: خویش کاری‌ها در چه رده‌ای و با کدام توالی در قصه قرار می‌گیرد؟

3) توالی خویش کاری‌ها همیشه یک‌سان است. اما در مورد گروه‌بندی خویش کاری‌ها، باید گفت به هیچ وجه همه خویش کاری‌ها در همه قصه‌ها نمی‌آید. اما این امر، به هیچ روی قانون توالی را به هم نمی‌زند. نبودن بعضی از خویش کاری‌ها، نظم و ترتیب بقیه را تغییر نمی‌دهد... . خویش کاری‌ها برگرد محورهای مانعة‌الجمع توزیع نمی‌پذیرد.

4) همه قصه‌های پریان از جهت ساختمانشان از یک نوع است. (همان، ص 53-56)

شیوه پراپ با اصلاحاتی که هر محقق، خود تشخیص می‌دهد و لازم می‌داند در مطالعه آثار ادبی بکار گرفته می‌شود، ولی اصل و مبنای اندیشه او که باید به کارکرد شخصیت‌ها در یک روایت اهمیت داد و ترکیب آن‌ها را در نظر گرفت، اساس کار صاحب نظران شد. «به یاری روش پراپ آشکار شد که ساختار نهایی روایت را می‌توان یافت هرچند این کار در گام نخست دشوار بنماید... این توضیح پراپ که هر طرح، روایتی ناکامل از حکایت اصلی است، تحلیل ساختاری متون ادبی را ممکن کرده است...» (احمدی، 1386، ص 147)

### هفت پیکر

مثنوی «بهرامنامه» یا «هفت پیکر» یا «هفت گنبد»، چهارمین منظومه نظامی از نظر ترتیب زمانی و یکی از دو شاه‌کار او (با خسرو و شیرین) از لحاظ کیفیت است. این دفتر را از جهت ساختار کلی و روال داستانی می‌توان به دو بخش متمایز تقسیم کرد: یکی بخش اول و آخر کتاب درباره روی‌دادهای مربوط به بهرام پنجم ساسانی از بدو ولادت تا مرگ رازگونه، که بر پایه روایتی تاریخی است، و دیگری بخش میانی که مرکب از هفت حکایت یا اپیزود از زبان هفت همسر او و از زمره حکایات عبرت‌انگیزی است که دختران پادشاهان هفت اقلیم (مطابق تقسیم قدما) برای بهرام نقل می‌کنند. این

منظومه آمیزه‌ای از جنبه حماسی و غنایی است. بدین معنی که بخش هفت‌گنبد تماماً دارای روح غنایی و تخیل رمانتیک است، ولی بخش تاریخی گونه، اگر چه سعی شاعر بر ترسیم چهره‌ای حماسی برای بهرام بوده، آمیزه‌ای از جنبه حماسی و عناصر غنایی است. شخصیت‌ها در هفت‌پیکر، عبارت است از: بهرام گور - منذر (پدر نعمان) - نعمان (پسر منذر) - راست روشن (وزیر بهرام) - سنمار - سرهنگ - خاقان چین - آزیون (دختر شاه مغرب) - نازیری (دختر خوارزمشاه) - نسیرین نوش (دختر شاه سقلاب) - هما (دختر قیصر) - یغما ناز (دختر خاقان) - فورک (دختر رای هند) - درستی (دختر کسری).

هفت داستان هفت‌پیکر نیز عبارتند از: 1- داستان گنبد سیاه (داستان شهری که مردمانش همه سیاه پوش بودند)؛ 2- داستان گنبد زرد (داستان شاهی که به زنان اعتماد نداشت و کنیزک زردرو)؛ 3- داستان گنبد سبز (داستان بشر پرهیزگار و ملیخای بد طینت)؛ 4- داستان گنبد سرخ (داستان بانوی حصار)؛ 5- داستان گنبد پیروزه‌ای (داستان ماهان و دیوان)؛ 6- داستان گنبد صندلی (داستان خیر و شر)؛ 7- داستان گنبد سپید (داستان دختر و پسری که قصد وصل داشتند اما میسر نشد).

«هفت‌پیکر نظامی» با آن هفت قصه شگفت‌انگیز و پرماجرا که لعبتان هفت‌گنبد برای شاه نقل می‌کنند، خیال‌انگیزترین و پررنگ‌ونگارترین منظومه از پنج گنج وی بشمار می‌آید. شاعر در ترکیب قصه خویش غیر از شاهنامه که از «بازگفت» قصه‌های آن به عمد خودداری کرده، از روایات دیگر از جمله روایات نانوشته نیز بهره جسته است. (زرین کوب، 1382، ص 146) در میان قصه بهرام که نظامی در هفت‌پیکر روایت می‌کند، هفت قصه عاشقانه روایت می‌شود که از قصه اصلی به نوعی جدا می‌گردد؛ این هفت قصه که در حقیقت بخش غنایی منظومه هفت‌پیکر را تشکیل می‌دهد، از زبان شاه‌زاده‌های هفت‌اقلیم یا همان همسران بهرام روایت می‌شود؛ به تعبیر دیگر وقتی که بهرام شب‌هنگام لباسی به رنگ گنبد همسرش برتن می‌کند و در روز معین به قصر او می‌رفت تا شب را با او بگذراند، شاه‌زاده موظف است هم‌چون شهرزاد قصه‌گو، قصه‌ای برای بهرام تعریف کند. اگرچه گاهی روایت از زبان شاه‌زاده آغاز می‌شود، اما راوی داستان تغییر می‌کند و شاه‌زاده داستان را از زبان کسی دیگر روایت می‌کند. این تو درتویی روایت در قصه‌های هفت‌پیکر بسیار بچشم می‌خورد.

در این‌جا سعی بر آن است که این دو قصه را با توجه به تحلیل پراپ مورد تحلیل ریخت‌شناسی قرار داده و نقش‌مایه‌ها یا همان شخصیت‌ها را به همراه کارکردهایشان نشان دهیم.



### تحلیل ساختارروایی و ریخت شناسی پیکراول

روز اول شنبه: گنبدسیاه و حکایت گفتن دختر ملک هندوستان:  
 بهرام چون نشاط پرست می‌شود در نقش هفت پیکر چشم می‌بندد و می‌رود و میهمان دخترکان  
 در گنبدهایشان می‌شود، روز نخست می‌رود و در گنبد سیاه میهمان دختر سیاه چرده هندی  
 می‌شود، دخترک پس از دعا به جان شاه عود بدست می‌گیرد و داستانی آغاز می‌کند.

### - نقش‌مایه‌ها یا شخصیت‌ها در قصه اول (روز شنبه / شاه‌زاده هندوستان / رنگ سیاه / سیاره کیوان)

پادشاه چین	قهرمان، دلاور، جست‌وجوگر
ملکه سرزمین پریان؛ راز سیاه‌پوشی	شاهدخت (شخص یا شی مورد جست‌وجو)
مرد قصاب	بخشنده
میهمان سیاه‌پوش	اعزام کننده
-	قهرمان دروغین
-	تبهکار
مرد قصاب؛ پرنده	یاری‌رسان

### کارکردها و خویش‌کاری شخصیت‌های داستان

1	روایت از زبان شاه‌زاده چنین آغاز می‌شود که روزی از بستگان خویش شنیدم: (صحنه آغازین) (a)
2	(تغییر راوی: بستگان شاه‌زاده): در میان خدمت‌کاران قصر، زنی زاهد و پارسا بود که هر ماه با لباس سیاهی بر تن به قصر می‌آمد. از او خواستند که راز سیاه‌پوشی خود را بگوید.
3	(تغییر راوی: خدمت‌کار سیاه‌پوش) خدمت‌کار راز سیاه‌پوشی خود را چنین بازگفت:
4	خدمت‌کار در قصر پادشاهی خدمت می‌کرد. این پادشاه همواره سیاه بر تن می‌کرد و کسی راز سیاه‌پوشی او را نمی‌دانست.

5	<p>خدمت‌کار از پادشاه می‌خواهد که راز سیاه‌پوشیش را برملا کند.          قهرمان آزمایش می‌شود، مورد پرسش قرار می‌گیرد (نشانه: D)          از قهرمان قصه درخواست و یا به او فرمان داده می‌شود که به اقدام پردازد (میانجی‌گری، روی‌داد          ربط‌دهنده؛ نشانه: B)</p>
6	<p>(تغییر راوی: پادشاه): پادشاه دلیل سیاه‌پوشی خود را چنین می‌گوید که او          مهمان‌خانه‌ای داشته که هر مسافری از راه می‌رسیده به آن‌جا می‌آمده و او          با کرامت و مهربانی از آن‌ها پذیرایی می‌کرده.          (وضعیت متعادل اولیه)          قهرمان در برابر کارهای بخشنده آینده واکنش نشان می‌دهد (تعریف):          واکنش قهرمان. (نشانه: E)</p>
7	<p>مرد سیاه‌پوش و غریبه‌ای به مهمان‌خانهٔ پادشاه وارد می‌شود.</p>
8	<p>پادشاه راز سیاه‌پوشی میهمان را از او می‌پرسد، اما او خود را معذور می‌داند.          قهرمان در برابر کارهای بخشنده آینده واکنش نشان می‌دهد (تعریف):          واکنش قهرمان. (نشانه: E)          (قهرمان قصه از کاری نهی می‌شود.) (تعریف: نهی، نشانه: Y)          یکی از افراد خانواده یا فاقد چیزی است یا آرزوی داشتن چیزی را دارد          (تعریف: نیاز؛ نشانه: a)</p>
9	<p>پادشاه با لابه و التماس از او می‌خواهد که این راز را برملا کند. (وضعیت          نامتعادل)          قهرمان (بار دیگر) نسبت به کارهای بخشنده آینده واکنش نشان می‌دهد          (نشانه: E)</p>
10	<p>میهمان سیاه‌پوش که اصرار پادشاه را می‌بیند تنها به این حرف بسنده          می‌کند که او از ولایت چین و از شهری به نام شهر «مدهوشان» آمده. جایی که          همهٔ مردمان سیاه‌پوش هستند. و بیش از این چیزی نمی‌گوید. (نهی نقض می‌شود.) (نشانه: δ)</p>
11	<p>پادشاه که بشدت مشتاق دانستن این راز می‌شود، بار سفر بسته و به سوی          شهر مدهوشان می‌رود. (یکی از اعضای خانواده قهرمان، از خانه غیبت          می‌کند.) (تعریف: غیبت. نشانه: β)          (مصیبت یا نیاز علنی می‌شود؛ از قهرمان قصه درخواست و یا به او فرمان          داده می‌شود که به اقدام پردازد؛ به او اجازه داده می‌شود که برود، و یا به          مأموریت گسیل شود.) (میانجی‌گری، روی‌داد ربط‌دهنده؛ نشانه: B)</p>

<p>قهرمان نسبت به کارهای بخشنده آینده واکنش نشان می‌دهد (تعریف، واکنش قهرمان. نشانه: E)</p> <p>قهرمان خانه را ترک می‌گوید (تعریف: عزیمت. نشانه: ↑)</p> <p>قهرمان به مکان چیزی که در جست‌وجوی آن است انتقال داده می‌شود، یا راهنمایی می‌شود (تعریف: انتقال مکانی میان دو سرزمین، راهنمایی) (نشانه: G)</p> <p>- قهرمان راهنمایی می‌شود (<math>G^3</math>)</p> <p>قهرمان به محل شیء مورد جست‌وجو برده می‌شود یا انتقال می‌یابد (نشانه: G)</p> <p>قهرمان ناشناخته به خانه یا سرزمین دیگر می‌رسد (نشانه: O)</p>	12
<p>پادشاه تا یکسال در آن شهر در لباس مبدل زندگی می‌کند اما نمی‌تواند این راز را دریابد. (یکی از افراد خانواده (قهرمان) یا فاقد چیزی است یا آرزوی داشتن چیزی را دارد.) (تعریف: نیاز. نشانه: a)</p> <p>قهرمان شکل و ظاهر جدیدی پیدا می‌کند (تعریف: تغییر شکل. نشانه: T)</p> <p>- قهرمان جامه تازه‌ای در بر می‌کند (<math>T^3</math>)</p>	13
<p>پادشاه با مرد قصابی آشنا می‌شود و با او طرح دوستی می‌ریزد و هدایای بسیاری به او می‌دهد.</p> <p>شخصیت‌های مختلفی خود را در اختیار قهرمان می‌گذارند (<math>F^9</math>)</p> <p>قهرمان در برابر کارهای بخشنده آینده واکنش نشان می‌دهد (تعریف: واکنش قهرمان. نشانه: E)</p>	14
<p>قصاب که می‌فهمد پادشاه از این هدایا غرضی دارد از او می‌خواهد که صادقانه خواسته‌اش را مطرح کند.</p> <p>یکی از افراد خانواده یا فاقد چیزی است یا آرزوی داشتن چیزی را دارد (تعریف: نیاز؛ نشانه: a)</p>	15
<p>پادشاه به او حقیقت را می‌گوید و از او می‌خواهد راز سیاه‌پوشی مردمان شهر مدهوشان را به او بگوید.</p> <p>قهرمان در برابر کارهای بخشنده آینده واکنش نشان می‌دهد (تعریف: واکنش قهرمان. نشانه: E)</p>	16
<p>مرد قصاب گفت برای دانستن این راز باید با من بیایی.</p> <p>قهرمان خانه را ترک می‌گوید (تعریف: عزیمت. نشانه: ↑)</p> <p>- قهرمان یک بار دیگر به جست‌وجو می‌رود (نشانه: C↑)</p>	17

<p>می‌خواهی بدانی در این سبد بنشین.          قهرمان بار دیگر معروض عملیاتی واقع می‌گردد که به دریافت عامل جادویی می‌انجامد (نشانه: D)          (قهرمان آزمایش می‌شود، مورد پرسش قرار می‌گیرد، مورد حمله واقع می‌شود) (تعریف: نخستین خویش کاری بخشنده، نشانه: D)          قهرمان به مکان چیزی که در جست‌وجوی آن است انتقال داده می‌شود، یا راه‌نمایی می‌گردد (تعریف: انتقال مکانی میان دو سرزمین، راه‌نمایی. نشانه: G)          قهرمان از وسایل ارتباطی و مستقر سود می‌جوید (<math>G^5</math>)          انجام کاری دشوار از قهرمان خواسته می‌شود (تعریف: کار دشوار، نشانه: M)          حوزه عملیات قهرمان: متشکل از رفتن به جست‌وجو</p>	
<p>18 پادشاه در سبد نشست. ناگهان سبد از جا بلند شد و پادشاه را به هوا برد. ریسمان به دور گردن پادشاه بسته شد و او میان زمین و آسمان معلق ماند. (قهرمان در برابر کارهای بخشنده آینده واکنش نشان می‌دهد. (تعریف: واکنش قهرمان) (نشانه: E)          قهرمان به مکان چیزی که در جست‌وجوی آن است انتقال داده می‌شود، یا راه‌نمایی می‌گردد. (تعریف: انتقال مکانی میان دو سرزمین، راه‌نمایی. نشانه: G)          - قهرمان پرواز می‌کند (<math>G^1</math>)</p>	
<p>19 پرنده‌ای بزرگ در اطراف پادشاه پرواز می‌کرد.</p>	
<p>20 پادشاه چاره‌ای ندید جز آن که پاهای پرنده را بگیرد تا با او به زمین بنشیند. (قهرمان اختیار استفاده از یک عامل جادو را بدست می‌آورد. (تعریف: تدارک یا دریافت شیئی جادو) (نشانه: F)          - عامل جادویی به قهرمان نشان داده می‌شود (<math>F^2</math>)          - عامل مستقیماً به قهرمان می‌رسد (<math>F^1</math>)</p>	
<p>21 پرنده، پادشاه را ساعت‌ها میان زمین و آسمان گرداند و عاقبت او را در باغ سرسبزی فرود آورد.          قهرمان به مکان چیزی که در جست‌وجوی آن است انتقال داده می‌شود، یا راه‌نمایی می‌گردد. (تعریف: انتقال مکانی میان دور سرزمین، راه‌نمایی) (نشانه: G)          - قهرمان پرواز می‌کند (<math>G^1</math>)          قهرمان ناشناخته به خانه یا سرزمین دیگر می‌رسد (نشانه: O)</p>	

22	خستگی بر پادشاه غالب شد و به خواب رفت. بدبختی یا مصیبت یا کمبود آغاز قصه التیام می‌پذیرد (نشانه: K)
23	وقتی بیدار شد، شب بود و از پرنده خبری نبود. ساعتی گذشت که ناگهان غباری او را فراگرفت و حوریانی از دور پیدا شدند. (بدبختی یا مصیبت یا کمبود آغاز قصه التیام می‌پذیرد). (نشانه: K)
24	حوریان بساط گسترده و به عیش و نوش پرداختند.
25	نور آفتابی از دور هویدا می‌شود و بانویی زیبا که نشان می‌دهد ملکه آن حوریان است وارد می‌شود.
26	ملکه دستور می‌دهد پادشاه را به نزد او ببرند.
27	حوریان پادشاه را نزدیک ملکه بردند، پادشاه می‌خواست در پایین تخت بنشیند. قهرمان مستقیماً اعزام می‌شود ( $B^3$ ) قهرمان در برابر کارهای بخشنده آینده واکنش نشان می‌دهد (تعریف: واکنش قهرمان. نشانه: E)
28	ملکه از پادشاه می‌خواهد که به روی تخت و در کنار او بنشیند. ملکه با پادشاه مهربانی‌ها می‌کند.
29	پادشاه از ملکه می‌خواهد که به او کام دهد، اما ملکه او را باز می‌دارد و دست یکی از حوریانش را بدست او می‌گذارد. (آنچه قهرمان بدست آورده دزدیده می‌شود. (توسط نزدیکان) (نشانه: A) قهرمان قصه از کاری نهی می‌شود (تعریف: نهی. نشانه: Y)
30	پادشاه شب را با آن حوری گذراند و وقتی صبح شد به خواب فرو رفت تا دوباره شب هنگام همان بساط عیش و نوش را در کنار خود دید.
31	سی روز به همین منوال گذشت و پادشاه هر شب را با یکی از حوریان ملکه سر می‌کرد و از کام‌روایی با خود ملکه درمی‌ماند. یکی از افراد خانواده (قهرمان) یا فاقد چیزی است یا آرزوی داشتن چیزی را دارد (تعریف: نیاز؛ نشانه: a)
32	در شب سی‌ام، پادشاه که بی‌قرار ملکه شده بود، سرانجام با اصرار بسیار از ملکه کام خواست. یکی از افراد خانواده (قهرمان) یا فاقد چیزی است یا آرزوی داشتن چیزی را

	دارد (تعریف: نیاز؛ نشانه: a) - نیاز به عروس ( $a^1$ )
33	ملکه پادشاه را به صبر و قناعت دعوت می‌کند. انجام دادن کاری دشوار از قهرمان خواسته می‌شود (تعریف: کار دشوار. نشانه: M) - آزمون قدرت، زیرکی، بردباری ( $M^8$ ) - آزمون طاقت؛ آزمون تهیه کردن و ساختن ( $M^{10}$ )
34	پادشاه بی‌قراری می‌کند و صبر از کف می‌دهد. و می‌گوید دیگر بیش از این نمی‌تواند صبر کند. قهرمان بار دیگر نسبت به کارهای بخشنده آینده واکنش نشان می‌دهد (نشانه: E)
35	ملکه که بی‌صبری پادشاه را می‌بیند از او می‌خواهد چشمانش را ببندد تا او قبا بگشاید. به قهرمان امر یا پیشنهاد ابراز می‌گردد ( $\gamma^2$ )
36	پادشاه چشم خود را می‌بندد و وقتی چشم می‌گشاید خود را در همان سید می‌بیند. (وضعیت نامتعادل ثانویه) قهرمان باز می‌گردد (تعریف: بازگشت. نشانه: ↓)
37	مرد قصاب از راه می‌رسد و به او می‌گوید تو باید به چشم خود می‌دیدی و دلیل سیاه‌پوشی مردم این شهر را درمی‌یافتی. بدبختی یا مصیبت یا کمبود آغاز قصه التیام می‌پذیرد (نشانه: K)
38	پادشاه از آن پس سیاه‌پوش شد. قهرمان شکل و ظاهری جدید پیدا می‌کند (تعریف: تغییر شکل. نشانه: T) - قهرمان جامه‌ای تازه در بر می‌کند ( $T^3$ ) مأموریت انجام می‌شود و مشکل حل می‌گردد (تعریف: حل مسأله. نشانه: N)

**نکته:** داستان شهر مدهوشان در پیکر اول، برخلاف قصه‌های پریان که پراپ به تحلیل آن‌ها پرداخت، با وضعیت متعادل ثانویه پایان نمی‌پذیرد.

### تحلیل ساختار روایی و ریخت شناسی پیکر ششم

روز ششم پنجشنبه: گنبد صندلی و قصه گفتن بانوی چینی  
روز پنجشنبه بهرام میهمان گنبد صندل گون می شود و از دختر چینی می خواهد با او قصه ای آغاز کند، دختر چینی برای بهرام از خدا عمر طولانی می خواهد و قصه قصه خیر و شر را برای او تعریف می کند.

#### - نقش مایه‌ها یا شخصیت‌ها در قصه ششم (روز پنجشنبه / شاهزاده چین / رنگ صندل گون / سیاره مشتری)

خیر	قهرمان، دلاور، جست و جوگر
نیکی	شاهدخت (شخص یا شی مورد جست و جو)
خداوند، پادشاه، چوپان	بخشنده
-	اعزام کننده
شر	قهرمان دروغین
شر	تبه کار
دختر چوپان پیر	یاری رسان

#### کارکردها و خویشکاری شخصیت‌های داستان

1	شاهزاده چین در پنجشنبه شب قصه خود را برای بهرام چینی می‌آغازد: (صحنه آغازین)
2	دو جوان روزی شهر خود را به مقصد شهری دیگر ترک گفتند و توشه و زاد سفر برداشتند و سفر پیش گرفتند. یکی از آن‌ها نیک نام داشت و دیگری شر. از قضا هر کدام را یک گوهر زیبا و گران قیمت در میان اسباب خود بود و یک قمقمه آب. (وضعیت متعادل اولیه)
3	خیر و شر در راه سفر به بیابانی خشک و بی آب و علف می‌رسند.
4	خیر گمان می‌کند که این بیابان زود به منتها می‌رسد و آب و آبادانی نزدیک است، بنابراین همه آب خود را می‌نوشد. (وضعیت نامتعادل اولیه)

<p>قهرمان عامل جادو را می خورد یا می نوشد (<math>F^1</math>)  قربانی فریب می خورد و از این رو ناآگاهانه به دشمن خود کمک می کند (تعریف:  هم دستی: نشانه: <math>\theta</math>)  - قهرمان تسلیم فریب های شریر می شود یا بی اختیار در برابر آن ها واکنش نشان  می دهد (<math>\theta^3</math>)</p>	
<p>5  شر می داند که این برهوت را پایانی نیست و راه دور و درازی تا آب و برکه باقی مانده،  اما از ذات بد خود به خیر چیزی نمی گوید و مشتی آب برای خود ذخیره می کند.  شریر می کوشد قربانیش را بفریبد تا بتواند بر او یا چیزهایی که به وی تعلق دارد،  دست یابد (تعریف: فریب کاری. نشانه <math>\eta</math>)  - شریر به اغواگری می پردازد (<math>\eta^1</math>)</p>	
<p>6  تشنگی عرصه را بر خیر تنگ می کند، اما شر جرعه ای آب بدو نمی دهد و خود از  همان آب ذخیره کرده دفع تشنگی می کند.  شریر به یکی از اعضای خانواده صدمه یا جراحی وارد می سازد (تعریف: شرارت. نشانه:  A)  - شریر صدمات جسمانی وارد می آورد (<math>A^6</math>)  - شریر قربانی خود را اغوا می کند (<math>A^8</math>)</p>	
<p>7  تشنگی بر خیر چیره می شود و زبان التماس می گشاید و از شر می خواهد جرعه ای آب  در ازای گوهر گران قیمتش به او بدهد.  یکی از افراد خانواده (قهرمان) یا فاقد چیزی است یا آرزوی داشتن چیزی را دارد  (تعریف: نیاز؛ نشانه: a)  - پول و وسایل معیشت و مانند این ها مورد نیاز است (<math>a^5</math>)  مصیبت یا نیاز علنی می شود (میانجی گری، روی داد ربط دهنده؛ نشانه: B)  قهرمان با بکار بستن تدابیری که دشمن قصد جان او را کرده است خطر را از خویش  دفع می کند (<math>E^8</math>)</p>	
<p>8  شر بد ذات پاسخ می دهد: «تو نمی توانی مرا فریب دهی. می خواهی گوهرهایت را به  من بدهی و وقتی به شهر رسیدیم بگویی من آن ها را دزدیده ام. من فریب گوهرهایت را  نمی خورم.»  (شریر می کوشد قربانیش را بفریبد تا بتواند بر او یا چیزهایی که به وی تعلق دارد،  دست یابد.) (تعریف: فریب کاری. نشانه: <math>\eta</math>)</p>	
<p>9  خیر التماس و زاری می کند و شر شرطی می گذارد که: اگر چشمانت را به من دهی من  به تو جرعه ای آب می دهم.  موجود متخاصمی سعی در کشتن قهرمان می کند (<math>D^8</math>)</p>	



<p>به قهرمان وسایل جادویی برای مبادله و تعویض با چیزی عرضه می‌شود (<math>D^{10}</math>)  قهرمانی دروغین ادعاهای بی‌پایه می‌کند (تعریف: ادعاهای بی‌پایه. نشانه: L)  انجام دادن کاری دشوار از قهرمان خواسته می‌شود (تعریف: کار دشوار. نشانه: M)  - آزمون طاقت</p>	
<p>10 خیر قبول نمی‌کند و روزی دیگر را به عطش می‌گذراند، اما تشنگی طاقتش را می‌برد.  پس شرط را قبول می‌کند.  قربانی فریب می‌خورد، و بدین ترتیب ناآگاهانه به دشمن خود کمک می‌کند (تعریف:  هم‌دستی: نشانه: <math>\theta</math>)  تسلیم یا واکنش قهرمان (تعریف: هم‌دستی: نشانه: <math>\theta</math>)  قهرمان در برابر اغواگری‌های شریب واکنش نشان می‌دهد (<math>\theta^1</math>)  قهرمان تسلیم فریب‌های شریب می‌شود یا بی‌اختیار در برابر آن واکنش نشان می‌دهد  (<math>\theta^1</math>)</p>	
<p>11 شر خنجر برمی‌دارد و به ضرب تیغی چشمان آن بی‌چاره را از کاسه بیرون می‌آورد و بر  خاک می‌اندازد و گوهر و اسبابش را برمی‌دارد، اما جرعه‌ای آب به او نمی‌دهد و او را  ترک می‌کند. شریب به یکی از اعضای خانواده صدمه یا جراحی وارد می‌سازد. (تعریف:  شرارت. نشانه: A)  قهرمان شکل و ظاهری جدید پیدا می‌کند (تعریف: تغییر شکل. نشانه: T)  بدبختی و مصیبت اعلان می‌شود (<math>B^5</math>)  آن‌چه قهرمان بدست آورده دزدیده می‌شود توسط نزدیکان (نشانه: A)</p>	
<p>12 خیر با درد چشم و ظلمات کوری و تشنگی در بیابان تنها می‌ماند.  یکی از افراد خانواده یا فاقد چیزی است یا آرزوی داشتن چیزی را دارد. (تعریف: نیاز؛  نشانه: a)</p>	
<p>13 گردی از مهتران بزرگ - صحرا نشین و کوه‌نورد - گله‌اش را برای چرا به آن منطقه  می‌آورد و همراه او چند خانوار دیگر نیز هستند که او از همه آن‌ها توان‌گتر است. او  برای جمع‌آوری علف به صحرا می‌رود و گله را دشت به دشت می‌چراند.</p>	
<p>14 روزی دختر چوپان برای بردن آب به صحرا می‌آید و در راه ناگهان صدای ناله‌ای  می‌شنود. به دنبال صدا می‌رود که مردی را می‌بیند به خاک اوفتاده بی‌چشم و لب از  تشنگی خشک که از درد به خود می‌پیچید.  یکی از افراد خانواده (قهرمان) یا فاقد چیزی است یا آرزوی داشتن چیزی را دارد  (تعریف: نیاز؛ نشانه: a)  بدبختی و مصیبت اعلان می‌شود (<math>B^5</math>)</p>	
<p>15 دختر از کوزه به او آبی می‌دهد و دو چشم از کاسه درآمده را بر چشم او می‌گذارد و</p>	

<p>چون هنوز پیه چشمش خشک نشده بود امید بهبودی وجود دارد. سپس به خانه می‌رود و خادمی از خادمان خانه را برای کمک به او می‌فرستد. و در پایان موارد مقابل قهرمان بار دیگر معروض عملیاتی قرار می‌گیرد که به دریافت عامل جادویی می‌انجامد (نشانه: D)</p> <p>حوزه عملیات یاری‌گر: متشکل از:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- انتقال مکانی قهرمان (G)</li> <li>- جبران و التیام مصیبت یا کمبود (K)</li> <li>- رهایی از تعقیب (Rs)</li> <li>- تغییر شکل قهرمان (T)</li> </ul> <p>حل کردن یا انجام دادن امری دشوار (Ns)</p>	
<p>16</p> <p>خادمان خیر را برداشته و به چادر کرد می‌برند و جای می‌دهند تا زمانی که مرد کرد از راه می‌رسد و آن جوان بی‌چاره را بدان روز می‌بیند.</p>	
<p>17</p> <p>علاج چشم خیر را مرد کرد می‌داند. دختر التماسش می‌کند که پدر به دنبال برگ درختی که علاج درد خیر است برود. و پدر به دنبال آن برگ می‌رود. دختر برگ درخت را می‌کوبد و آبش می‌گیرد و بر چشم او می‌ساید تا از سوزش درد کاسته می‌شود و روشنایی به چشم او بازمی‌گردد.</p> <p>قهرمان اختیار استفاده از یک عامل جادو را بدست می‌آورد. (تعریف: تدارک یا دریافت شیئی جادو (نشانه: F)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- عامل مستقیماً به قهرمان می‌رسد (<math>F^1</math>)</li> <li>- شخصیت‌هایی مختلف خود را در اختیار قهرمان می‌گذارند. (<math>F^0</math>)</li> </ul>	
<p>18</p> <p>چندی بعد، خیر بهبود می‌یابد و آن‌جا ساکن می‌شود و هر روز با مرد کرد به گله‌داری به صحرا می‌رود.</p> <p>بدبختی یا مصیبت یا کمبود آغاز قصه التیام می‌پذیرد. (نشانه: K)</p>	
<p>19</p> <p>خیر به دختر کرد دل می‌بندد و با اجازه پدرش با او ازدواج می‌کند.</p> <p>قهرمان عروسی می‌کند (تعریف: عروسی. نشانه: W)</p>	
<p>- گاهی قهرمان تنها ازدواج می‌کند و تخت و تاجی دریافت نمی‌دارد، زیرا عروس شاه‌زاده نیست (<math>W^*</math>)</p>	
<p>20</p> <p>زمان سفر و کوچ به دیاری دیگر از راه می‌رسد. در آن هنگام خیر بر آن درخت که برگش علاج چشم او بود می‌رود و چند برگ از آن جمع می‌کند و با خود می‌برد. یکی از آن‌ها علاج صرع بود و دیگری علاج بینایی.</p> <p>قهرمان اختیار استفاده از یک عامل جادو را بدست می‌آورد. (تعریف: تدارک یا دریافت شیئی جادو (نشانه: F)</p>	

	- عامل جادویی به قهرمان نشان داده می‌شود ( $F^2$ )
21	به شهری می‌رسند که دختر پادشاه آن دیار صرع داشت و اطبا از درمان او عاجز بودند و پادشاه فرار کرده بود هر کس علاج صرع او کند دختر را به عقد او درآورد و او را ولی‌عهد خود کند. قهرمان ناشناخته به خانه یا سرزمین دیگر می‌رسد (نشانه: O) یکی از افراد خانواده یا فاقد چیزی است یا آرزوی داشتن چیزی را دارد (تعریف: نیاز؛ نشانه: a) - صورت‌های علمی و تحقق‌پذیر: پول و وسایل معیشت و مانند این‌ها مورد نیاز است ( $a^5$ )
22	خیر چون این می‌شنود نزد شاه می‌رود و از آن گیاه شربتی می‌سازد و به او می‌دهد تا درمان دختر کند. دختر آن شربت می‌نوشد و غبار صرع از مغزش دور می‌شود. قهرمان بار دیگر معروض عملیاتی واقع می‌گردد که به دریافت عامل جادویی می‌انجامد (نشانه: D) بدبختی یا مصیبت یا کمبود آغاز قصه التیام می‌پذیرد (نشانه: K) مأموریت انجام می‌گیرد و مشکل حل می‌شود (تعریف: حل مسئله. نشانه: N)
23	شاه شرط خود را بجای می‌آورد و دختر خود را به عقد خیر درمی‌آورد. پس خیر و دختر کرد و مرد کرد و دختر شاه همگی در قصر زندگی خوشی را آغاز می‌کنند و روزگار به کام می‌گذرانند. قهرمان عروسی می‌کند و بر تخت پادشاهی می‌نشیند (تعریف: عروسی. نشانه: W)
24	وزیر دختری دارد که بینایش را از دست داده. پس خیر از آن گیاه را بر چشم او می‌نهد و او نیز علاج می‌یابد. انجام دادن کاری دشوار از قهرمان خواسته می‌شود (تعریف: کار دشوار. نشانه: M) بدبختی یا مصیبت آغاز قصه التیام می‌پذیرد (نشانه: K)
25	خیر با دختر وزیر هم ازدواج می‌کند و او که اول روز، شر بد ذات گوهرش را دزدیده بود اکنون سه گوهر در خزانه دل دارد. چندی بعد به مقام پادشاهی آن دیار می‌رسد. قهرمان شکل و ظاهری جدید پیدا می‌کند (تعریف: تغییر شکل، نشانه: T) - قهرمان دروغین یا شریر رسوا می‌شود (تعریف: رسوایی. نشانه: EX) قهرمان عروسی می‌کند و بر تخت پادشاهی می‌نشیند (تعریف: عروسی. نشانه: W)
26	اما روزی شر، که در بازار با جهودی در حال منازعه بود، خیر او را می‌بیند و می‌شناسد. پس کسی را می‌فرستد تا او را به قصر بیاورد.
27	شر را می‌آورند و او بی‌خبر از این که شاه همان خیر است زمین بوسه می‌دهد. خیر از شر می‌پرسد: نامت چیست؟ شر پاسخ می‌دهد: مبشر

قهرمانی دروغین ادعاهای بی پایه می کند. (تعریف: ادعاهای بی پایه؛ نشانه: L)	
28 خیر می گوید: من تو را می شناسم تو یک نام بیشتر نداری و آن شر است. و دستور می دهد به تیغش بزنند. قهرمان شناخته می شود (تعریف: شناختن. نشانه: Q) قهرمان دروغین یا شریر رسوا می شود (تعریف: رسوایی؛ نشانه: EX)	
29 مرد کرد در دم سر آن ملعون را از بدنش جدا می کند و خلقی را از شر در امان. شریر مجازات می شود. (تعریف: مجازات. نشانه: U)	

### مقایسه ساختار روایی دو قصه پیکر اول و ششم

چنان که پیش از این گفته شد، طبق الگوی پراپ، در قصه های عامیانه، هم عناصر ثابت و هم عناصر متغیر وجود دارد. نام قهرمانان داستان ها و هم چنین صفات آن ها تغییر می کند، اما کارکردها و خویش کاری هایشان تغییر نمی کند. خویش کاری در واقع عمل شخصیتی از اشخاص قصه است که از نقطه نظر اهمیتی که در جریان عملیات قصه دارد، تعریف می شود. پراپ نتیجه می گیرد که در یک قصه اغلب، کارکردهای مشابه توسط شخصیت هایی متفاوت انجام می شود. این امر موجب می شود که ما بتوانیم قصه را بر اساس خویش کاری های قهرمانان آن مطالعه کنیم. تعداد اعمال قهرمان ها محدود است. بنابراین خویش کاری های شخصیت های قصه، سازه های بنیادی قصه است که برای جداسازی آن ها نخست باید آن ها را با توجه به دو نکته مهم تعریف کرد: «نخست آن که تعریف در هیچ موردی نباید متکی به شخصیتی باشد که آن خویش کاری را بانجام می رساند... دوم یک عمل را جدا از مکان آن در سیر داستان نمی توان تعریف نمود.» (پراپ، 1368، ص 52)؛ چه هر کدام کارکردی متفاوت خواهد داشت.

پراپ، پی رنگ داستان را ساختار بنیادین قصه می داند و در این باره می گوید: «نیروهای آشفته ساز، ساختار یک وضعیت متعادل آغازین را در روایت دست خوش آشفتنگی می کند. این آشفتنگی به عدم تعادل و برهم خوردن موقعیت می انجامد، سپس روی دادی به استقرار دوباره تعادل که گونه اصلاح شده تعادل آغازین است منجر می شود.» (همان، ص 63)

با توجه به این الگو و چنان که در تحلیل ساختار روایی دو قصه مورد نظر از هفت پیکر نظامی دیدیم، می توان گفت، نظامی نیز در روایت قصه های خود از این الگو استفاده کرده است؛ به تعبیر دیگر می بینیم که برای پردازش شخصیت هایی که خود یا

قهرمان هستند و یا قهرمان نما کارکردهایی ثابت را مد نظر دارد. در هر دو قصه پیکر اول و ششم از هفت پیکر نظامی، پی‌رنگ قصه بر اساس تغییر وضعیت متعادل اولیه به وضعیت نامتعادل است و همواره نیروهایی آشفته‌ساز وجود دارد که حرکت قصه را به مسیری دیگر سوق می‌دهد. در مقایسه ساختار روایی این دو قصه باید این مسأله را در نظر داشت که ساختار در خدمت مضمون است و بیش از همه، شخصیت‌ها و یا به گفته پراپ، نقش ویژه‌هاست که در ساختار روایت داستان نقش دارد. از آن‌جا که اساس قصه ششم بر پایه جدال خیر و شر است، کارکرد «شرارت» نقشی مهم دارد.

در قصه اول، آن‌چه اهمیتی بیش‌تر دارد، تغییر راوی است؛ چیزی که در قصه ششم مشاهده نمی‌شود. در قصه ششم یک راوی دانای کل روایت داستان را بر عهده دارد که همان شاعر (نظامی) است، اما چنان‌که دیده شد در داستان اول راوی متعدد است. در قصه اول روز شنبه، شاه‌زاده هند به عنوان یکی از شخصیت‌های فرعی، روایت را آغاز می‌کند، اما در ادامه روایت از زبان کنیزی در دربار شاه ادامه می‌یابد و آن کنیز روایت را به پادشاه سرزمینش واگذار می‌کند. که هر دو به عنوان شخصیت‌های اصلی داستان هستند. به تعبیر دیگر تقریباً در تمامی داستان‌های هفت پیکر ما با یک راوی میان‌داستانی روبه‌رو هستیم.

در این معنی، یکی از مباحث مهم روایی به نام «روایت شنو» مطرح می‌شود. روایت شنو، فردی است دخیل یا کاملاً جدا از رخ‌دادهای داستان که مخاطب مستقیم راوی است. خیلی کم پیش می‌آید که راوی خودش را در متن مورد خطاب قرار می‌دهد. اما گیرنده خاص روایت عموماً شخصیتی دریافت‌کننده است که حتی اگر در حاشیه کنش‌ها باشد، در بطن داستان حضور دارد. (تولان، 1383، ص 73)

وجود روایت شنو، از چارچوب‌های ضروری روایت نیست، اما می‌تواند نوعی شگرد جدایی‌ناپذیر در راه کار روایتی داستان باشد. روایت شنو، مخاطب راوی روایت به عنوان منبع هر آن چیزی که در متن گفته می‌شود نیست، بلکه مخاطب راوی میان‌داستانی است. «راوی میان‌داستانی» از تقسیمات ژرار ژنت است. ژنت داستان را دارای دو سطح داستانی (داستان اصلی) و سطح زیرداستانی (داستان درونی) تقسیم می‌کند و براساس این تقسیم‌بندی به چهار نوع راوی معتقد است:

- 1- راوی فراداستانی / برون‌داستانی: یک راوی خارجی است که در داستانی که نقل می‌کند شخصیتی خیالی بشمار نمی‌آید؛ 2- راوی فراداستانی / درون‌داستانی: یک راوی خارجی است که داستان خود را نقل می‌کند؛ 3- راوی میان‌داستانی / برون‌داستانی: یک راوی خیالی است که رخ‌دادهایی را که خود در آن‌ها حضور ندارد نقل

می کند؛ 4- راوی میان داستانی / درون داستانی: یک راوی خیالی است که داستان خود را نقل می کند. (حری، 1382، ص 347)

از این رو در میانه منظومه هفت پیکر، بهرام به روایت شنویی برای روایت های میان داستانی تبدیل می شود، هم سران او، راوی فراداستانی / برون داستانی و کسانی که در افسانه هایی که خود آن ها نقل می کنند، روایت داستان را برعهده می گیرند و یا به نحوی دنبال می کنند که گویی راوی میان داستانی / برون داستانی هستند.

در بررسی ساختاری روایت در گنبد سیاه، باید به تودرتویی روایت اشاره کرد. این ساختار در افسانه های ایرانی یک ویژگی بشمار می رود، اما آنچه هفت گنبد را در این زمینه چهره ای مختص به خود می بخشد، آن است که راویان به صرف کارکرد روایت گری حضور ندارند، بلکه خود در روایتی کم و بیش پرداخت شده، نقشی جز روایت گری دارند. به عبارت دیگر، به جای تبعیت از الگوی بسیط زیر:

A از B از C از D از E شنید...

= A از B، B از C، C از D، D از E شنید...

از الگوی پرداخته تر زیر تبعیت می کند:

A که x بود (معرفی A) در محل y (معرفی مکانی A) به دلیل z (تعلیل داستانی A) از...

B که x1 بود (معرفی B) در محل y1 (معرفی مکانی B) به دلیل z1 (تعلیل داستانی B) از...

C که x2 بود (معرفی C) در محل y2 (معرفی مکانی C) به دلیل z2 (تعلیل داستانی C) از...

D که x3 بود (معرفی D) در محل y3 (معرفی مکانی D) به دلیل z3 (تعلیل داستانی D) از...

E که x4 بود (معرفی E) در محل y4 (معرفی مکانی E) به دلیل z4 (تعلیل داستانی E) از...

شنید...

بدین ترتیب، می توان الگوی روایت گنبد سیاه را شکلی از نفوذ از پوسته به هسته و بازگشت از آن دانست. این الگو به لحاظ شکل و تصویر ذهنی که پدید می آورد، از کهن الگوها و نمادهایی مشخص تبعیت می کند:

روایت بهرام، روایت بانوی هندی، روایت خویشاوندان بانوی هندی در کودکی اش، روایت زن سیاه پوش، روایت شاه سیاه پوشان، روایت میهمان غریب، روایت شاه سیاه پوشان و

قصاب داستان پادشاه در سبد و بانوی زیبا.

با توجه به نمادهای رنگ سیاه، مشخصه‌های این رنگ به پیامی ساختاری در قصه تبدیل می‌شود. پیچیدگی ساختاری داستان گنبد سیاه در میان هفت گنبد از سایر داستان‌ها بیش‌تر است. علاوه بر این که در ابعاد مختلف، از عناصر فانتزی در آن بهره‌گیری شده است، فانتزی مکانی در پرواز پادشاه با سبد و نیز انتقال شخصیت اصلی به کمک پرندۀ غول‌پیکر، به عالم آرزوها، کاملاً بارز است. تبدیل سبد به شیئی پرنده، خود گویای نوعی از تخیل است و زیبایی استفاده‌ی نظامی از ریسمان - به عنوان یک عنصر - پدیدار می‌گردد. تصویری از سبد پرنده و ریسمانی که آن را به زمین متصل می‌سازد، ترکیبی خلاق از عناصر واقعی و خیالی را پدید می‌آورد.

در داستان پادشاه سیاه‌پوش که جهانی خیالی و نمادین دارد، نظامی شخصیت افراد داستان را طوری بتصویر کشیده که در نظر خواننده غریب و نامأنوس جلوه نکند. شخصیت پادشاه در ابتدا دارای خصوصیت آرام و یک‌نواخت است. اما در روند داستان به عنوان شخصیتی پویا و تمثیلی ظاهر می‌گردد. شخصیت پادشاه ابتدا توسط کنیزک بطور مستقیم و سپس با وقایعی که اتفاق می‌افتد به خواننده شناسانده می‌شود.

اما قصه ششم، و داستان خیر و شر، از یک روایت خطی برخوردار است؛ بدون آن که راوی و یا زمان روایت تغییر کند. این داستان با یک وضعیت نامتعادل آغاز می‌شود. در تمام طول داستان با تغییر وضعیت به متعادل توسط کارکردهای کنش‌گرهایی هم‌چون خیر، دختر چوپان و... روایت شکل می‌گیرد. اما نکته مهم درباره‌ی این داستان، تفاوت ضرباهنگ داستان است. تداوم این داستان نسبت به حجم آن بیشتر است و با آن که رخ دادهای قصه در طول زمانی بیش‌تر اتفاق می‌افتد، اما نظامی با ضرباهنگی پرشتاب آن را روایت می‌کند. در این قصه شخصیت‌هایی هم‌چون قربانی، شیر و یاری‌رسان مطابق الگوی پراپ نقش بسیار دارند.

در داستان ششم، خویش‌کاری یا کارکردهای نخستین در حکم مقدماتی است برای حرکت اصلی داستان و اقدام‌های قهرمان، بعد از وقوع شرارت یا کم‌بود. هم‌چنین در این داستان، شیء جادو - یعنی همان گیاه شفابخش - نقشی مهم دارد؛ پراپ معتقد است که خود شیء جادویی، یا شیئی که یاری‌گرانی از آن بیرون می‌آیند، حیوان و یا صفات و توانایی‌هایی هستند که بخشنده به قهرمان اعطا می‌کند. بعد از این که در طول این خویش‌کاری‌ها نیاز یا شرارت آغاز قصه بر طرف شد، قصه ممکن است بدبختی دیگری برای قهرمان به دنبال داشته باشد. از این رو شرارت آغازین یا نیاز در قصه تکرار می‌شود.

شخصیت‌های این داستان، همه تار و مبهمند. در این قصه، غیر از شخصیت‌های خیروشر، هیچ کدام از شخصیت‌ها نامی ندارند، و هم چون افسانه‌هایی مشابه این داستان، شخصیت‌ها یا سپید سپیدند و یا سیاه سیاه. شر در نهایت بدیست و خیر در نهایت نیکی و می‌بینیم خیر هم چون دیگر نیکان، سادگی را نیز به همراه خوبی در اختیار دارد و شر مانند دیگر هم خصلتانش دوربینی و آینده‌نگری و زیرکی را، البته این سه ویژگی نه تنها امری ناپسند نیست، بلکه از صفاتی نیکو بوده که هر انسانی در جست و جوی آن است. ولی تراژدی از آن جا شروع می‌شود که عده‌ای این ویژگی‌ها را وسیله‌ای قرار می‌دهند در جهت رسیدن به هدف‌های پلید و سلطه‌جویانه.

شخصیت شر که نشانه شرارت و تیرگی است دارای سرشتی منفور و ذاتی پلید است. از همان آغاز که آب را پنهانی می‌خورد، خیانت او آشکار می‌شود. و خواستن چشم از سوی او نیز یک تعبیر رمزآمیز است. در روند داستان، حوادثی بسیار یکی پس از دیگری از راه می‌رسد؛ حوادثی که به غیر از دنیای غیر واقعی قصه، در جای دیگر امکان وقوع ندارد. نظامی برای بیان و تأکید پیروزی همیشگی خیر بر شر، داستانی را بیان می‌نماید که از عنصر حقیقت‌مانندی بدور و براساس تخیل و خیال‌پردازی است؛ حوادثی که تصادفی، غیرمعقول و غیرمحتمل است. در این میان یک حادثه بزرگ یعنی نابینا شدن خیر رخ می‌دهد و حوادث دیگر برای توضیح و توجیه آن آورده می‌شود. داستان با پایانی شگفت‌انگیز با تمام می‌رسد، که همین امر نشانه‌ای از غیر واقعی بودن آن است؛ حوادثی که اگر اتفاق نمی‌افتاد شیرازه داستان از هم می‌پاشید، ولی با این حال نظامی توانسته موضوعی جالب توجه را در چنین داستانی بیان نموده و پیامی مثبت و اخلاقی از آن بدست آورد.

بطور کلی ساختار هر دو داستان با الگوی پراپ مطابقت دارد، چنان‌که طبق نظر پراپ ممکن است در جریان قصه با خویش‌کاری‌های زوج روبه‌رو شویم، مانند خویش‌کاری‌های (نهی، نقض نهی)، (خبرگیری، خبر دهی) (کشمکش، پیروزی) (تعقیب، رهایی) و... قهرمان نیز ممکن است قهرمان جست‌وجوگر باشد یا قهرمان قربانی شده، مانند دختر یا پسر دزدیده شده که درصدد نجات خویش بر می‌آید. یک شخصیت مهم در طول قصه، بخشنده یا تدارک‌بیننده است که معمولاً قهرمان داستان تصادفاً با او - مثلاً در جنگل یا در طول راه - روبه‌رو می‌شود و قهرمان از وی وسیله‌ای (معمولاً جادویی) دریافت می‌دارد که ترمیم مصیبت یا فاجعه را میسر می‌سازد. البته قبل از آن، قهرمان آزمون‌هایی را از سر می‌گذراند. این آزمون‌ها از پرسیدن یک سؤال تا درگیری با یک دشمن را در بر می‌گیرد. و واکنش قهرمان در برابر آزمون بخشنده ممکن است



مثبت یا منفی باشد.

اگر بخواهیم روند کارکردهای دو قصه را مطابق دیدگاه پراپ با یکدیگر مقایسه کنیم، با چنین ساختاری برای هر قصه روبه‌رو هستیم:

* کارکردهای پیکر اول	کارکردهای پیکر ششم
1 صحنه‌آغازین	صحنه‌آغازین
2 آزمایش (D) - میانجی‌گری (B) )	دریافت عامل جادویی (F) - هم‌دستی (θ)
3 واکنش قهرمان (E)	فریب‌کاری (η)
4 واکنش قهرمان (E) - نهی (γ) - نیاز (α)	شرارت (A)
5 واکنش قهرمان (E)	نیاز (α) - میانجی‌گری (B) ) - واکنش قهرمان (E)
6 غیبت (β) - میانجی‌گری (B) ) - واکنش قهرمان (E) - عزیمت (↑) - انتقال مکانی (G) - حضور ناشناخته قهرمان (o)	فریب‌کاری (η)
7 نیاز (α) - تغییر شکل (T)	اولین کارکرد بخشنده (D)
8 دریافت عامل جادویی (F) - واکنش قهرمان (E)	ادعاهای بی‌پایه (L)
9 نیاز (α)	انجام کار دشوار (Ns)
10 واکنش قهرمان (E)	هم‌دستی (θ)
11 عزیمت (↑) - جست‌وجو (C↑)	شرارت (A) - تغییر شکل (T) - میانجی‌گری (B) )
12 آزمایش (D) - انتقال مکانی (G) - انجام کار دشوار (Ns)	نیاز (α)
13 واکنش قهرمان (E) - انتقال مکانی (G)	نیاز (α) - میانجی‌گری (B) )
14 دریافت عامل جادویی (F)	اولین کارکرد بخشنده (D) - انتقال مکانی (G) - رفع مشکل (K) - نجات (Rs) - تغییر شکل (T) - انجام کار دشوار (Ns)
15 انتقال مکانی (G) - حضور ناشناخته قهرمان (o)	دریافت عامل جادویی (F)
16 رفع مشکل (K)	رفع مشکل (K)
17 رفع مشکل (K)	عروسی (W)

18	میانجی گری (B) - واکنش قهرمان (E)	دریافت عامل جادویی (F)
19	شرارت (A) - نهی (γ)	حضور ناشناخته قهرمان (o) - نیاز (α)
20	نیاز (α)	آزمایش (D) - حل مسأله (N) - رفع مشکل (K)
21	نیاز (α)	عروسی (W)
22	انجام کار دشوار (Ns)	انجام کار دشوار (Ns) - رفع مشکل (K)
23	واکنش قهرمان (E)	تغییر شکل (T) - رسوایی شریر (Ex) - عروسی (W)
24	امر (γ)	ادعاهای بی پایه (L)
25	بازگشت (↓)	شناخته شدن (Q) - رسوایی شریر (Ex)
26	رفع مشکل (K)	مجازات شریر (U)
27	تغییر شکل (T) - حل مسأله (N)	

هر قصه‌ای معمولاً با یک صحنه آغازین شروع می‌شود. مثلاً اعضای خانواده‌ای نام برده می‌شوند، یا قهرمان آینده (که مثلاً سربازی است) با ذکر نام و موقعیتش معرفی می‌شود... این عنصر، صحنه آغازین نام دارد... پس از صحنه آغازین خویش کاری‌های زیر می‌آیند: (پراپ، ص 161-162)

1) یکی از اعضای خانواده، از خانه غیبت می‌کند. (تعریف: غیبت. نشانه β)
1- شخصی که غیبت اختیار می‌کند می‌تواند یکی از اعضای نسل مسن‌تر باشد (β <sup>1</sup> ) شکل‌های متعارف غیبت عبارت است از: رفتن برای کار، رفتن به جنگل، رفتن به جنگ، «رفتن به تجارت» 2- یکی از شکل‌های حاد غیبت به صورت مرگ پدر و مادر نموده می‌شود. (β <sup>2</sup> )
3- گاهی اعضای نسل جوانتر خانواده غیبت می‌گیرند. (β <sup>3</sup> )
2) قهرمان قصه از کاری نهی می‌شود. (تعریف: نهی. نشانه γ)
- شکل وارونه‌ای از نهی به صورت: امر یا پیشنهاد ابراز می‌گردد. (γ <sup>2</sup> )
3) نهی نقض می‌شود. (نشانه δ)
در این جا شخصیتی جدید که می‌توان او را اصطلاحاً «شریر» نامید، وارد قصه می‌شود.
4) شریر به خبرگیری از احوال قهرمان می‌پردازد. (تعریف: خبرگیری. نشانه ε)
5) خبرگیری قهرمان از احوال شریر (ε <sup>2</sup> )

6) شیر اطلاعات لازم را در مورد قربانیش بدست می‌آورد. (تعریف: خبردهی؛ نشانه: $\zeta$ )
7) قهرمان از احوال قربانیش خبر بدست می‌آورد. ( $\zeta^2$ )
8) دریافت خبر از راه‌ها و به وسایل دیگر ( $\zeta^3$ )
9) شیر می‌کوشد قربانیش را بفریبد تا بتواند بر او یا چیزهایی که به وی تعلق دارد، دست یابد. (تعریف: فریبکاری. نشانه $\eta$ )
1- شیر به اغواگری می‌پردازد ( $\eta^1$ ) 2- شیر با بکار گرفتن مستقیم وسایل جادویی به عمل می‌پردازد. ( $\eta^2$ )
3- شیر وسایل دیگری برای فریفتن یا واداشتن قربانی بکار می‌برد. ( $\eta^3$ )
10) قربانی فریب می‌خورد، و بدین ترتیب ناآگاهانه به دشمن خود کمک می‌کند. (تعریف: همدستی. نشانه. $\theta$ )
1- قهرمان در برابر اغواگری‌های شیر واکنش نشان می‌دهد. ( $\theta^1$ ) 2- قهرمان بی‌اختیار مغلوب تأثیرات عوامل جادویی می‌شود. ( $\theta^2$ )
3- قهرمان تسلیم فریب‌های شیر می‌شود یا بی‌اختیار در برابر آن‌ها واکنش نشان می‌دهد. ( $\theta^3$ )
11) شیر به یکی از اعضای خانواده صدمه یا جراحی وارد می‌سازد. (تعریف: شرارت. نشانه. A)
1- شیر شخصی را می‌رباید؛ ( $A^1$ ) 2- شیر یک عامل جادویی را می‌رباید؛ ( $A^2$ ) 3- شیر فرآورده‌های کشاورزی را چپاول می‌کند؛ ( $A^3$ ) 4- شیر روشنایی روز را می‌دزدد؛ ( $A^4$ ) 5- شیر به صورت‌های دیگر به دزدی و چپاول می‌پردازد؛ ( $A^5$ ) 6- شیر صدمات جسمانی وارد می‌آورد؛ ( $A^6$ ) 7- شیر سبب ناپدیدشدن ناگهانی کسی می‌شود؛ ( $A^7$ ) 8- شیر قربانی خود را می‌طلبد، یا اغوا می‌کند و به دام می‌اندازد؛ ( $A^8$ ) 9- شیر کسی را اخراج می‌کند؛ ( $A^9$ ) 10- شیر دستور می‌دهد کسی را به میان دریا بیندازند؛ ( $A^{10}$ ) 11- شیر کسی یا چیزی را افسون یا طلسم می‌کند؛ ( $A^{11}$ ) 12- شیر کسی را جانشین کس دیگر می‌کند؛ ( $A^{12}$ ) 13- شیر دستور می‌دهد کسی را به قتل برسانند؛ ( $A^{13}$ ) 14- شیر مرتکب قتل می‌شود؛ ( $A^{14}$ ) 15- شیر کسی را زندانی می‌کند یا بازداشت می‌نماید؛ ( $A^{15}$ ) 16- شیر بزور کسی را برای ازدواج می‌خواهد؛ ( $A^{16}$ ) 17- شیر کسی را برای خوردن می‌خواهد؛ ( $A^{17}$ ) 18- شیر در شب، قربانیانش را شکنجه می‌کند؛ ( $A^{18}$ ) 19- شیر اعلان جنگ می‌دهد؛ ( $A^{19}$ ) 20- عروس به فراموشی سپرده می‌شود. ( $A^{20}$ )
12) یکی از افراد خانواده یا فاقد چیزی است یا آرزوی داشتن چیزی را دارد. (تعریف: نیاز. نشانه. a)
1- نیاز به عروس؛ ( $a^1$ ) 2- یک شی یا عامل جادویی مورد نیاز است؛ ( $a^2$ ) 3- چیزها و اشیایی خارق‌العاده و شگفت‌انگیز مورد نیاز است؛ ( $a^3$ ) 4- صورت خاص: تخم جادویی...؛ ( $a^4$ ) 5- صورت‌های عملی و تحقق‌پذیر: پول و وسایل معیشت و مانند این‌ها مورد نیاز است؛ ( $a^5$ )

6- تمام صورت‌های گوناگون دیگر. (a <sup>6</sup> )
13) مصیبت یا نیاز علنی می‌شود؛ از قهرمان قصه درخواست و یا به او فرمان داده می‌شود که به اقدام پردازد؛ به او اجازه داده می‌شود که برود، و یا به مأموریت گسیل شود. (تعریف: میانجی‌گری، روی داد ربط دهنده؛ نشانه. B)
1- قهرمان به کمک فراخوانده می‌شود؛ (B <sup>1</sup> ) 2- و در نتیجه به مأموریت اعزام می‌گردد؛ (B <sup>2</sup> ) 3- قهرمان مستقیماً اعزام می‌شود؛ (B <sup>3</sup> ) 4- به قهرمان اجازه داده می‌شود که از خانه حرکت کند؛ (B <sup>4</sup> ) 5- بدبختی و مصیبت اعلان می‌شود؛ (B <sup>5</sup> ) 6- قهرمان رانده شده از خانه به جایی دیگر برده می‌شود؛ (B <sup>6</sup> ) 7- قهرمان که محکوم به مرگ شده است مخفیانه آزاد می‌شود؛ (B <sup>7</sup> )
14) جست‌وجوگر موافقت می‌کند یا تصمیم می‌گیرد که به مقابله پردازد. (تعریف: مقابله آغازین؛ نشانه. C)
مقابله آغازین. (در داستان)
15) قهرمان خانه را ترک می‌گوید. (تعریف: عزیمت، نشانه. ↑)
اکنون شخصیتی جدید وارد قصه می‌شود: این شخصیت را می‌توان «بخشنده» یا بطور دقیق‌تر «تدارک‌بیننده» نامید. معمولاً قهرمان داستان تصادفاً با او، مثلاً در جنگل یا در طول راه، روبه‌رو می‌شود... از اوست که قهرمان داستان خواه «جست‌وجوگر» باشد، خواه «قربانی» وسیله‌ای (معمولاً جادویی) دریافت می‌دارد که ترمیم مصیبت و فاجعه را میسر می‌سازد...
16) قهرمان آزمایش می‌شود، مورد پرسش قرار می‌گیرد، مورد حمله واقع می‌شود، و مانند این‌ها، که همه راه را برای این که وی وسیله جادویی یا یاری‌گری را دریافت دارد، هموار می‌سازد. (تعریف: نخستین خویش‌کاری بخشنده. نشانه. D)
1- بخشنده قهرمان را آزمایش می‌کند؛ (D <sup>1</sup> ) 2- بخشنده به قهرمان سلام می‌کند و از او پرسش‌هایی می‌نماید؛ (D <sup>2</sup> ) 3- شخص در حال مرگ یا مرده‌ای درخواست می‌کند که کارهایی برای او انجام داده شود؛ (D <sup>3</sup> ) 4- یک زندانی از قهرمان می‌خواهد که آزادش کند؛ (D <sup>4</sup> ) 5- از قهرمان درخواست ترحم و بخشایش می‌شود؛ (D <sup>5</sup> ) 6- منازعه‌کنندگان از قهرمان می‌خواهند که مالی را میان آن‌ها تقسیم کند؛ (D <sup>6</sup> ) 7- درخواست‌های دیگر؛ (D <sup>7</sup> ) 8- موجودی متخاصم سعی در کشتن قهرمان می‌کند؛ (D <sup>8</sup> ) 9- موجودی متخاصم با قهرمان به نبرد می‌پردازد؛ (D <sup>9</sup> ) 10- به قهرمان وسایل جادویی برای مبادله و تعویض با چیزها عرضه می‌شود. (D <sup>10</sup> )
17) قهرمان در برابر کارهای بخشنده آینده واکنش نشان می‌دهد. (تعریف: واکنش قهرمان. نشانه: E)
1- قهرمان از عهده آزمون برمی‌آید (یا بر نمی‌آید)؛ (E <sup>1</sup> ) 2- قهرمان به سلام بخشنده جواب می‌دهد (یا نمی‌دهد)؛ (E <sup>2</sup> ) 3- کار و خدمتی برای شخص مرده انجام می‌دهد (یا نمی‌دهد)؛

<p>(E<sup>3</sup>) 4- اسیر و گرفتاری را آزاد می‌کند؛ (E<sup>4</sup>) 5- بر کسی که از او بخشایش می‌طلبد ترحم می‌کند؛ (E<sup>5</sup>) 6- به وعده وفا می‌کند، و میان مشاجره‌کنندگان آشتی برقرار می‌سازد؛ (E<sup>6</sup>) 7- قهرمان کارها و خدماتی دیگر انجام می‌دهد؛ (E<sup>7</sup>) 8- قهرمان با بکار بستن تدابیری که دشمن قصد جان او کرده است، خطر را از خویش دفع می‌کند؛ (E<sup>8</sup>) 9- قهرمان دشمنش را سرکوب می‌کند (یا نمی‌کند)؛ قهرمان با تعویض و مبادله چیزی موافقت می‌کند اما بلافاصله با استفاده از شی جادویی که در مبادله بدست آورده است، طرف خود را مغلوب می‌سازد. (E<sup>9</sup>)</p>
<p>18) قهرمان اختیار استفاده از یک عامل جادو را بدست می‌آورد. (تعریف: تدارک یا دریافت شیئی جادو. نشانه: F)</p> <p>1- عامل مستقیماً به قهرمان می‌رسد؛ (F<sup>1</sup>) 2- عامل جادویی به قهرمان نشان داده می‌شود؛ (F<sup>2</sup>) 3- عامل جادویی آماده می‌شود؛ (F<sup>3</sup>) 4- عامل جادویی فروخته می‌شود و قهرمان آن را می‌خرد؛ (F<sup>4</sup>) 5- عامل جادویی تصادفاً بدست قهرمان می‌رسد؛ (F<sup>5</sup>) 6- عامل جادویی به ناگهان خود ظاهر می‌شود؛ (F<sup>6</sup>) 7- قهرمان عامل جادو را می‌خورد یا می‌نوشد؛ (F<sup>7</sup>) 8- قهرمان عامل جادویی را می‌دزدد؛ (F<sup>8</sup>) 9- شخصیت‌هایی مختلف خود را در اختیار قهرمان می‌گذارند. (F<sup>9</sup>)</p>
<p>19) قهرمان به مکان چیزی که در جست‌وجوی آن است انتقال داده می‌شود، یا راه‌نمایی می‌گردد. (تعریف: انتقال مکانی میان دور سرزمین، راه‌نمایی. نشانه: G)</p> <p>1- قهرمان پرواز می‌کند؛ (G<sup>1</sup>) 2- قهرمان بر روی زمین یا روی دریا سفر می‌کند؛ (G<sup>2</sup>) 3- قهرمان راه‌نمایی می‌شود؛ (G<sup>3</sup>) 4- راه به قهرمان نشان داده می‌شود؛ (G<sup>4</sup>) 5- از وسایل ارتباطی و مستقر سود می‌جوید؛ (G<sup>5</sup>) 6- قهرمان رد خونی را دنبال می‌کند. (G<sup>6</sup>)</p>
<p>20) قهرمان و شیر به نبرد تن به تن می‌پردازند. (تعریف: کشمکش. نشانه: H)</p> <p>1- قهرمان و شیر در فضایی باز نبرد می‌کنند؛ (H<sup>1</sup>) 2- قهرمان و شیر به رقابت و مسابقه می‌پردازند؛ (H<sup>2</sup>) 3- قهرمان و شیر با هم ورق بازی می‌کنند؛ (H<sup>3</sup>) 4- صورتی خاص از تقاضا صورت می‌گیرد (وزن‌کشی). (H<sup>4</sup>)</p>
<p>21) قهرمان را داغ می‌کنند. (تعریف: داغ کردن، نشان گذاشتن. نشانه: J)</p> <p>1- داغ بر بدن قهرمان می‌زنند؛ (J<sup>1</sup>) 2- قهرمان انگشتی یا حوله‌ای (یا دستمالی) دریافت می‌دارد. (J<sup>2</sup>) 22) شیر شکست می‌خورد. (تعریف: پیروزی. نشانه: I)</p> <p>1- شیر در نبرد تن به تن شکست می‌خورد؛ (I<sup>1</sup>) 2- در مسابقه یا مبارزه شکست می‌خورد؛ (I<sup>2</sup>) 3- شیر در ورق بازی می‌بازد؛ (I<sup>3</sup>) 4- در وزن‌کشی می‌بازد؛ (I<sup>4</sup>) 5- بدون جنگ و درگیری کشته می‌شود؛ (I<sup>5</sup>) 6- مستقیماً تبعید یا رانده می‌شود. (I<sup>6</sup>)</p>
<p>23) بدبختی یا مصیبت یا کمبود آغاز قصه التیام می‌پذیرد. (نشانه: K)</p> <p>1- شیء مورد جست‌وجو با بکار بردن زور یا با زرنگی بدست می‌آید؛ (K<sup>1</sup>) 2- شیء مورد جست‌وجو، در نتیجه مبادله سریع عملیات، در آن واحد، بدست چند نفر می‌افتد؛ (K<sup>2</sup>)</p>

3- شیء مورد جست و جو با فریب و اغوا یا ترغیب و تطمیع بدست آورده می شود؛ ( $K^3$ )
4- شیء مورد جست و جو به عنوان نتیجه مستقیم عملیات یاد شده بدست قهرمان می رسد؛
5- شیء مورد جست و جو بلافاصله در نتیجه استفاده از یک عامل جادویی بدست می آید ( $K^4$ )
و مصیبت خاتمه می یابد؛ ( $K^5$ ) 6- استفاده از عامل جادویی به فقر و نداری پایان می بخشد؛
7- شیء مورد جست و جو گرفته می شود؛ ( $K^7$ ) 8- طلسم شخص افسون شده ای
شکسته می شود؛ ( $K^8$ ) 9- زنده گردانیدن شخص کشته شده؛ ( $K^9$ ) 10- اسیر و گرفتاری آزاد می شود. ( $K^{10}$ )
24) قهرمان باز می گردد. (تعریف: بازگشت. نشانه: ↓)
25) قهرمان تعقیب می شود. (تعریف: تعقیب، دنبال کردن. نشانه: Pr)
1- تعقیب کننده به دنبال قهرمان پرواز می کند؛ ( $Pr^1$ ) 2- تعقیب کننده شخص گناه کار را طلب می کند؛ ( $Pr^2$ ) 3- تعقیب کننده قهرمان را دنبال می کند، و بسرعت خود را به شکل حیوانات مختلف و جز آن، درمی آورد؛ ( $Pr^3$ ) 4- تعقیب کنندگان (زنان، اژدها، و مانند آن) خویشتن را به شکل اشیای فریبنده و گول زننده مختلف بیرون می آورند، و در سر راه قهرمان قرار می گیرند؛ ( $Pr^4$ ) 5- تعقیب کننده می کوشد که قهرمان را برآید؛ ( $Pr^5$ ) 6- تعقیب کننده بر آن می شود که قهرمان را بکشد؛ ( $Pr^6$ ) 7- می کوشد تا درختی را که قهرمان به میان آن پناه جسته است بچود. ( $Pr^7$ )
26) رهایی قهرمان از شر تعقیب کننده. (تعریف: رهایی. نشانه: Rs)
1- از طریق هوا نجات داده می شود؛ ( $Rs^1$ ) 2- قهرمان می گریزد، و موانعی بر سر راه تعقیب کننده خود قرار می دهد؛ ( $Rs^2$ ) 3- قهرمان در حین فرار خویشتن را به شکل اشیایی درمی آورد که او را در چشم تعقیب کننده اش ناشناس می سازد؛ ( $Rs^3$ ) 4- قهرمان در حین فرار خود را مخفی می کند؛ ( $Rs^4$ )
5- آهنگران قهرمان را پنهان می سازند؛ ( $Rs^5$ ) 6- قهرمان در حین فرار با تغییر شکل دادن سریع خود به صورت حیوانات، سنگ ها، و مانند آن خویشتن را نجات می دهد؛ ( $Rs^6$ )
7- قهرمان فریب وسوسه ها و اغواگری های ماده اژدهایان را که شکل خود را تغییر داده اند، نمی خورد؛ ( $Rs^7$ ) 8- نمی گذارد او را بیوبارند؛ ( $Rs^8$ ) 9- از خطر مرگ نجات داده می شود؛ ( $Rs^9$ ) 10- به روی درختی دیگر می پرد. ( $Rs^{10}$ )
27) آن چه قهرمان بدست آورده دزدیده می شود. (توسط نزدیکان. نشانه: A)
28) قهرمان یک بار دیگر به جست و جو می رود. (نشانه: C↑)
29) قهرمان بار دیگر معروض عملیاتی واقع می گردد که به دریافت عامل جادویی می انجامد. (نشانه: D)
30) قهرمان بار دیگر نسبت به کارهای بخشنده آینده واکنش نشان می دهد. (نشانه: E)
31) عامل جادویی تازه ای در اختیار قهرمان قرار می گیرد.

32) قهرمان به محل شیء مورد جست‌وجو برده می‌شود یا انتقال می‌یابد. (نشانه: G)
33) قهرمان ناشناخته به خانه یا سرزمین دیگر می‌رسد. (نشانه: O)
34) قهرمانی دروغین ادعاهای بی‌پایه می‌کند. (تعریف: ادعاهای بی‌پایه. نشانه: L)
35) انجام دادن کار دشواری از قهرمان خواسته می‌شود (تعریف: کار دشوار. نشانه: M) 1- آزمون با غذا یا نوشیدنی؛ $(M^1)$ 2- آزمون با آتش؛ $(M^2)$ 3- حل کردن معما یا آزمون‌هایی از این نوع؛ $(M^3)$ 4- آزمون گزینش؛ $(M^4)$ 5- پنهان شدن و جستن؛ $(M^5)$ 6- بوسیدن شاه‌زاده خانم از میان یک پنجره؛ $(M^6)$ 7- جهیدن برفراز دروازه‌های شهر؛ $(M^7)$ 8- آزمون قدرت، زیرکی، بردباری؛ $(M^8)$ 9- آزمون طاقت؛ $(M^9)$ 10- آزمون تهیه کردن و ساختن. $(M^{10})$
36) مأموریت انجام می‌گیرد و مشکل حل می‌شود. (تعریف: حل مسئله. نشانه: N)
37) قهرمان شناخته می‌شود؛ (تعریف: شناختن. نشانه: Q).
38) قهرمان دروغین یا شیربر رسوا می‌شود (تعریف: رسوایی. نشانه: EX).
39) قهرمان شکل و ظاهری جدید پیدا می‌کند. (تعریف: تغییر شکل. نشانه: T) 1- شکل و ظاهر جدید مستقیماً بر اثر عمل جادویی یکی از یاری‌گران بوجود می‌آید؛ $(T^1)$ 2- قهرمان قصری شگفت‌آور می‌سازد؛ $(T^2)$ 3- قهرمان جامه‌ای تازه دربرمی‌کند؛ $(T^3)$ 4- صورت‌های خنده‌آور و موجه‌نما؛ $(T^4)$ 5- شواهد دروغین ثروت و زیبایی به جای شواهد راستین پذیرفته می‌شود. $(T^5)$
40) شیربر مجازات می‌شود. (تعریف: مجازات. نشانه: U)
41) قهرمان عروسی می‌کند و بر تخت پادشاهی می‌نشیند. (تعریف: عروسی. نشانه: W) 1- گاهی عروس و مملکت یک‌جا به قهرمان پاداش داده می‌شود و یا قهرمان نیمی از کشور را نخست دریافت می‌دارد، و همه کشور را پس از مرگ پدر و مادر؛ $(W^*)$ 2- گاهی قهرمان تنها ازدواج می‌کند و تخت و تاجی دریافت نمی‌دارد، زیرا عروس شاه‌زاده نیست؛ $(W^*)$ 3- گاهی برعکس، تنها دست‌یابی به تخت سلطنت در قصه آمده است؛ $(W^*)$ 4- اگر عمل شرارت باری جدید رشته داستان را پیش از عروسی قطع کند، در این صورت «حرکت اول» قصه با نامزدی یا وعده ازدواج پایان می‌گیرد؛ $(W^1)$ 5- برعکس مورد بالا، قهرمان که زن دارد، زنش را از دست می‌دهد و از سرگیری ازدواج پس از یک جست‌وجو تحقق می‌پذیرد. $(W^2)$ 6- قهرمان گاهی به جای آن که دست شاه‌زاده خانمی را در دستش نهند، پاداش پولی، و یا پاداشی به صورت دیگر دریافت می‌دارد. $(W^*)$

هم‌چنین باید گفت در طی این خویشکاری‌ها، حوزه‌های عملیات زیر در قصه وجود دارد که هر کدام یک شخصیت یا نقش را ایجاد می‌کند:

1) حوزه عملیات شیریر؛ متشکل است از: شرارت، (A) جنگ یا هر صورت دیگری از کشمکش با قهرمان، (H) تعقیب. (Pr)
2) حوزه عملیات بخشنده (یا فراهم آورنده)؛ متشکل از: آماده شدن برای انتقال یک شیء یا عامل جادویی؛ (D) دادن یک عامل جادویی به قهرمان. (F)
3) حوزه عملیات یاری‌گر؛ متشکل از: انتقال مکانی قهرمان؛ (G) جبران و التیام مصیبت یا کمبود، (K) رهایی از تعقیب، (Rs) حل کردن یا انجام دادن امری دشوار، (N) تغییر شکل قهرمان. (T)
4) حوزه عملیات یک شاه‌زاده خانم (شخص مورد جست‌وجو) و پدرش؛ متشکل از: واگذاشتن کاری دشوار برعهده قهرمان؛ (M) داغ‌زدن یا نشان کردن؛ (J) رسواساختن یا فاش کردن؛ (EX) بازشناختن؛ (Q) مجازات شیریر دوم؛ (U) عروسی. (W)
5) حوزه عملیات گسیل دارنده؛ متشکل از: گسیل داشتن (حادثه پیونددهنده B).
6) حوزه عملیات قهرمان؛ متشکل از: رفتن به جست‌وجو؛ (C↑) واکنش در برابر درخواست‌های بخشنده، (E) عروسی. (W*) خویش‌کاری نخست (C) صفت مشخصه قهرمان جست‌وجوگر است؛ قهرمان قربانی خویش‌کاری‌های باقی‌مانده را انجام می‌دهد.
7) (C↑) حوزه عملیات قهرمان دروغین؛ نیز شامل (C↑) می‌شود و متعاقب آن E و به عنوان یک خویشکاری ویژه L می‌آید.

### نتیجه‌گیری

هدف از بررسی ساختار روایی این دو گنبد، تحلیل ساختاری عناصر و واحدهای داستانی آنهاست تا بتوان هر یک را بخوبی مورد نقد و بررسی قرار داد و با توجه به اصول و مبانی ریخت‌شناسی و مقوله‌هایی نظیر پی‌رنگ، راوی، شخصیت‌پردازی و... به این مهم دست یافت که نظامی چگونه با بهره‌گیری از اصول و موازین داستان‌سرایی و نقش‌آفرینی برای هر یک از شخصیت‌ها و رخدادها و حوادث داستان، بن‌مایه‌های داستانی خود را ترسیم نموده و با گره‌افکنی‌های پی در پی در کارکرد شخصیت‌ها و رخدادها و حوادث داستان روند داستان را از مقدمه‌ای آغاز می‌کند و به فرجامی خاتمه می‌دهد و اثرگذاری شخصیت‌ها در عمل کرد یک‌دیگر و روند داستان چگونه است. در تحلیل ساختاری این دو گنبد، با توجه به تحلیل ریخت‌شناسانه و نیز الگوی روایی ولادیمیر پراپ، می‌توان کوچک‌ترین جزء را پیدا کرد و با تجزیه و تحلیل ساختاری روابط متقابل واحدها به این امر دست یافت که این واحدها با یک‌دیگر ارتباط دارد و بر هم اثر می‌گذارد. بهره‌گیری این گونه متن را می‌توان نوعی تحلیل فرمالیستی (شکل‌گرایانه) تلقی نمود و از طریق متن به محتوای آن رسید و به این مهم دست یافت که زبان شعری نظامی زبانی کاملاً تصویری است؛ چه او با بکار بردن ساختار روایی مناسب با موضوع به کلام خود بیش از پیش غنا می‌بخشد.



## فهرست منابع

1. احمدی، بابک، (1386)، ساختار و تأویل متن، تهران: مرکز، نهم.
2. بارت، رولان، (1387)، تحلیل ساختار روایت، ترجمه آذین حسین‌زاده، تهران: مرکز، اول.
3. پراپ، ولادیمیر، (1368)، ریخت‌شناسی قصه‌های پریان، ترجمه فریدون بدره‌ای، تهران: طوس، اول.
4. پراپ، ولادیمیر، (1371)، ریشه‌های تاریخی قصه‌های پریان، ترجمه فریدون بدره‌ای، تهران: طوس، اول.
5. تولان، مایکل. جی، (1383)، درآمدی نقادانه و زبان‌شناختی بر روایت، ترجمه ابوالفضل حرّی، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، اول.
6. حرّی، ابوالفضل، (1382)، روایت و روایت‌شناسی، مجله «زیباشناخت»، مرکز مطالعات و تحقیقات هنری، شماره هشتم.
7. خدیش، پگاه، (1387)، ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی، تهران: علمی و فرهنگی، اول.
8. زرین‌کوب، عبدالحسین، (1382)، پیر گنجه در جست‌وجوی ناکجاآباد، تهران: سخن، چهارم.
9. سرامی، قدمعلی، (1373)، از رنگ گل تا رنج خار، تهران: نشر علمی و فرهنگی، دوم.
10. گلدمن، لوسین، (1382)، نقد تکوینی، ترجمه محمدتقی غیاثی، تهران: نگاه، اول.
11. نظامی‌گنجوی، الیاس بن یوسف، (1313-1318)، خمسه، به تصحیح محمد وحید دستگردی، تهران، مؤسسه مطبوعاتی علمی، اول.