

ریخت‌شناسی قصه‌های تقدیر، تمتی و تیزتن از افسانه‌های مردم ایران با الگوی پراپ

ذوالفقار علامی^۱

دانشیار گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه الزهرا (س)

حدیث احمدی^۲

دانشجوی کارشناسی ارشد زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه الزهرا (س)

پذیرش: ۱۳۹۸/۳/۲۰

دریافت: ۱۳۹۷/۱۲/۵

چکیده

یکی از بهترین و دقیق‌ترین شیوه‌های طبقه‌بندی و تجزیه و تحلیل ساختار و قالب قصه‌ها، الگوی ریخت‌شناسی پراپ است. پراپ با مطالعه قصه‌های پریان روسی به این نتیجه رسید که این قصه‌ها به‌رغم تنوع و تکرار از نوعی وحدت و همانندی برخوردارند. در مقاله پیش‌رو سه داستان با نام‌های: تقدیر، تمتی و تیزتن از کتاب *افسانه‌های مردم ایران* گردآوری علی‌اشرف درویشیان با رویکردی تحلیلی-توصیفی و براساس الگوی ریخت‌شناسی پراپ مورد بررسی قرار گرفته است تا چگونگی تطبیق داستان‌های یادشده و خویشکاری‌ها، حرکت قصه‌ها و در نهایت میزان انطباق آن‌ها با الگوی پراپ نشان داده شود و ساختار کلی این داستان‌ها و قوانین حاکم بر آن مشخص گردد. نتیجه بررسی‌های صورت گرفته نشان می‌دهد که اولاً الگوی پراپ بر قصه‌های انتخاب شده از *افسانه‌های مردم ایران* قابل تطبیق است. همچنین از مجموع سی‌ویک خویشکاری تعریف شده در الگوی پراپ در سه داستان انتخاب شده، بیست‌وهشت مورد مطابقت دارد، با این تفاوت که از شمار اجزای سازنده قصه‌ها کاسته شده و در هر کارکرد مصداق‌های جدیدی یافت شده است. افزون بر این در داستان‌های بررسی شده حرکت‌ها مستقیماً یکدیگر را دنبال می‌کنند؛ اما قصه «تیزتن» با دو حرکت آغاز شده که پایان یکسانی دارند.

کلیدواژه‌ها: پراپ، ریخت‌شناسی، خویشکاری، قصه‌های عامیانه، علی‌اشرف درویشیان.

۱. مقدمه

ریخت‌شناسی رویکرد ساختارگرایانه و فرمالیستی است که نخستین بار ولادیمیر پراپ، مردم‌شناس روس آن را در زمینه مطالعه قصه‌ها به کار برد. ریخت‌شناسی یکی از اصطلاحاتی است که در علوم متعددی مانند؛ زیست‌شناسی، جامعه‌شناسی، ادبیات و غیره کاربرد دارد و از لحاظ واژگانی به معنی «بررسی و شناخت ریخت‌هاست» (پراپ، ۱۳۸۶: ۱۷). ریخت‌شناسی در اصطلاح ادبی یکی از شیوه‌های تنظیم و طبقه‌بندی قصه، تجزیه و تحلیل ساختار و قالب این آثار است که پراپ برای اولین بار به تبعیت از زیست‌شناسان، ایده و نظریه فرمالیست‌ها را ریخت‌شناسی نامید. (ن.ک: خدیش، ۱۳۸۷: ۱۲۵). پراپ در کتاب‌های ریخت‌شناسی قصه‌های پریان و ریشه‌های تاریخی قصه پریان روش ساختارگرایانه خود را در طبقه‌بندی قصه پریان شرح و بسط داده و مدعی شده است که این طبقه‌بندی را می‌توان در انواع قصه‌ها به کار برد. به عقیده پراپ همه قصه‌ها یک ساخت واحد دارند که از طریق کارهای اشخاص قصه قابل پیگیری است.

در نظریه ریخت‌شناسی پراپ هر یک از قصه‌ها، یک ساختار بنیادی دارند که خواننده از وجود آن خبر ندارد. (اصغری، ۱۳۹۱: ۳). بنابراین اگر قصه‌های عامیانه چنین ساختاری داشته باشند، می‌توان این الگو را بر روی قصه‌های عامیانه ایرانی نیز پیاده کرد. هرچند پراپ الگوی ریخت‌شناسی را بر روی قصه‌های پریان روسی پیاده کرد، اما تحقیقات نشان داده که این رویکرد قابل تعمیم بر روی قصه‌های همه اقوام و ملت‌ها است. از این رو، هدف مقاله بررسی ریخت‌شناسانه سه قصه با نام‌های؛ تقدیر، ممتی و تیزتن از کتاب *افسانه‌های مردم ایران* اثر علی‌اشرف درویشیان بر پایه دیدگاه پراپ است.

دلیل انتخاب این سه قصه از مجموعه یادشده، بسامد بالای خویشکاری‌ها و تطبیق بیشتر آن‌ها با الگوی پراپ است. در این مقاله؛ اشخاص، خویشکاری‌ها و حرکت‌ها مشخص می‌گردد، با این تفاوت که شمار اجزای سازنده قصه‌ها کاهش یافته و در هر کارکرد مصادیق جدیدی پیدا شده است که در قصه‌های روسی وجود ندارند؛ عامل اصلی ریخت‌شناسی پراپ، جادو است که در این قصه‌ها با توجه به فرهنگ اسلامی اقوام ایرانی در کنار جادو، معجزه الهی نیز قابل ذکر است.

علی‌اشرف درویشیان نویسنده، داستان‌نویس و پژوهشگر توانمند در سال ۱۳۲۰ هـ ق در کرمانشاه به دنیا آمد. وی تحصیلات ابتدایی تا دبیرستان خود را در کرمانشاه گذراند و سپس برای تدریس و معلمی به روستاهای اطراف کرمانشاه اعزام شد. پس از دریافت مدرک کارشناسی ارشد رشته مشاوره در دانشسرای عالی تهران و آشنایی با نویسندگان نام‌آشنای آن زمان، جلال آل احمد، سیمین دانشور و

غیره نویسندگی را به‌طور جدی آغاز کرد.

سبک سوسیالیستی آثار درویشان ناشی از شرایط زندگی اجتماعی خود و روستاهای محل تدریس وی است که در آثاری همچون سال‌های ابری، سلول ۱۸، آبشوران و غیره بازتاب دارد. مجموعه داستان‌های عامیانه مردم ایران، مجموعه‌ای نوزده جلدی است که با همکاری رضا خندان مهابادی تألیف و گردآوری شده‌است. گردآوری این مجموعه خدمت ارزنده‌ای در جهت ضبط و ثبت قصه‌هایی است که سینه به سینه و نسل به نسل منتقل شده‌اند.

اهمیت و ضرورت بررسی رویکرد ریخت‌شناسی دستیابی به زیرساخت، تجزیه و تحلیل قصه‌های ایرانی و از سوی دیگر اهمیت جهانی این نظریه است. چنانکه از زمان طرح این الگو از سوی پراپ تاکنون پژوهشگران زیادی در تحلیل قصه‌های مردم جهان از آن استفاده کرده‌اند. درباره داستان‌های افسانه‌های مردم ایران با توجه به ساختار کهن و عامیانه آن‌ها این پرسش‌ها مطرح می‌شود:

- آیا الگوی ریخت‌شناسی پراپ قابل انطباق با افسانه‌های مردم ایران است؟
- قصه‌های تقدیر، تمّی و تیزتن از کتاب افسانه‌های مردم ایران چه ساختاری دارند؟
- حرکت داستانی در این مجموعه قصه چگونه است؟

۱-۱. پیشینه پژوهش

از جمله آثاری که پیش از این در زمینه ریخت‌شناسی انجام گرفته‌است، چاپ کتاب ریخت‌شناسی قصه‌های قرآن از محمد حسینی است که «ریخت‌شناسی را فرم‌شناسی اثر با توجه به مضمون در قالب یک شکل هندسی به گرد هسته‌ای مشخص می‌داند» (حسینی، ۱۳۸۴: ۸). با توجه به توضیحات مؤلف، روش این کتاب با روش پراپ کاملاً متفاوت است. (یوسفی نکو، ۱۳۸۹: ۸). دیگر، کتاب ریخت‌شناسی داستان‌های مینی مالیستی اثر محمدجواد جزینی است که در سال ۱۳۹۴ انتشار یافته‌است. افزون بر کتاب‌های یاد شده، مقاله‌هایی نیز با الگوی پراپ انتشار یافته‌اند که عبارتند از:

در مقاله «ریخت‌شناسی هزار و یک شب» (جواد اصغری و زینب قاسمی اصل، ۱۳۹۱)، نویسندگان با تبیین الگوی پراپ و تعریف حرکت داستان و نحوه ترکیب آن‌ها از دیدگاه وی موضوع را مورد بررسی قرار داده و نمودارهای مربوط به ساختار متن و حرکت‌های داستان را ترسیم کرده‌اند.

در مقاله «ریخت‌شناسی داستان شیخ صنعان» (فاطمه مجیدی، ۱۳۸۴) نویسنده داستان شیخ صنعان را از منظر ریخت‌شناسی تجزیه و تحلیل کرده و به قهرمانان داستان، خویشکاری‌ها، زمان، مکان، انگیزش‌ها و حرکت‌ها تقسیم نموده و سپس این داستان را با داستان‌های مشابه؛ عبدالرزاق صنعانی،

ابو عبدالله اندلسی، راقاللیل، مؤذن بلخ، ولی سمرقندی از نظر ساختاری مقایسه کرده است. در «ریخت‌شناسی داستان حسنگ وزیر به روایت بیهقی» (مینا بهنام، ۱۳۸۹) نگارنده کوشیده است تا داستان حسنگ را با توجه به اصول و مبانی ریخت‌شناسی بررسی کند و مباحث زیر را تبیین نماید: ۱- چگونگی آغاز شدن داستان. ۲- آشنایی با شخصیت‌ها و نقش‌های موجود در داستان. ۳- بررسی کارکرد و خویشکاری هر یک از اشخاص. ۴- بررسی روابط علت و معلولی یا کنش‌ها و واکنش‌ها. ۵- تحلیلی بر ترتیب ارائه اطلاعات با توجه به روابط زمانی میان حوادث داستان. ۶- بررسی بحران یا گره تنش‌زا. ۷- دریافت‌های پایانی از خلال روایت بیهقی.

مقاله «ریخت‌شناسی داستان‌های پیامبران در تفسیر سور آبادی و طبری» (عبدالمجید یوسفی، ۱۳۸۹) نویسنده بیست‌وشش مورد خویشکاری داستان پیامبران را در تفاسیر طبری و سورآبادی بررسی کرده و به بیان شباهت‌های آن‌ها پرداخته و به این نتیجه رسیده است که در میان متون مقدس روابط بینامتنی محکمی وجود دارد.

افزون بر مقالات یادشده مقالات دیگری با موضوعاتی از جمله؛ ریخت‌شناسی شیرین و خسرو، ریخت‌شناسی موش و گربه، ریخت‌شناسی اسطوره‌های شاهنامه و داستان سیاوش، ریخت‌شناسی حکایات تذکره‌الاولیای عطار، ریخت‌شناسی جنگ مازندران، ریخت‌شناسی مجالس سبعة و فیه ما فیه، ریخت‌شناسی گرشاسب نامه، ریخت‌شناسی سمک عیار، ریخت‌شناسی هفت پیکر نظامی چاپ و منتشر شده است.

در زمینه رویکرد ریخت‌شناسی با الگوی پراپ از پایان نامه‌های زیر نیز دفاع شده است که عبارت‌اند از:

ریخت‌شناسی قصه‌های عامیانه ایل قشقایی براساس نظریه ولادیمیر پراپ با تکیه بر قصه‌های دو تیره قره‌قانی و ایگدر (پارس‌انسن، ۱۳۹۲). ریخت‌شناسی قصه‌های مثنوی براساس الگو ولادیمیر پراپ با تکیه بر ده داستان از مثنوی (سیفی، ۱۳۸۹). پیاده‌سازی الگوی ریخت‌شناسی پراپ در داستان سیاوش شاهنامه فردوسی (کهدویی، ۱۳۹۰). با توجه به بررسی‌های صورت گرفته در زمینه پیشینه پژوهش، مشخص گردید هیچ تحقیق مستقلی درباره موضوع این پژوهش صورت نگرفته است.

۱-۲. مباحث نظری ریخت‌شناسی پراپ

ریخت‌شناسی^۱ یعنی «بررسی و شناخت ریخت‌ها» (نک: پراپ، ۱۳۸۶: ۱۷). این واژه با چنین تعریفی

معادل اصطلاح ساختارگرایی است. چارلز برسلر در کتاب *نظریه روش‌های نقد ادبی* متذکر می‌شود: «ساختارگرایان نشان می‌دهند که چگونه معنای یک داستان از ساختار فراگیر آن - یعنی لانگ آن - نشأت می‌گیرد و نه از مضمون جداگانه هر داستان منفرد. برای مثال ولادیمیر پراپ زبان‌شناس روس، قصه‌های پریان را بررسی کرد و لانگ آن‌ها را آشکار کرد؛ بنابراین تحلیل وی، تمامی قصه‌های عامیانه یا قصه‌های پریان بر سی‌ویک عنصر ثابت مبتنی هستند که به ترتیب روی می‌دهند» (برسلر، ۱۳۸۹: ۱۴۰). ریخت‌شناسی در گیاه‌شناسی به معنای «بررسی و شناخت اجزای تشکیل‌دهنده گیاه و ارتباط آن‌ها با یکدیگر است» (پراپ، ۱۳۶۷: ۷). همچنین در ادبیات به معنای «تحقیق در ساختارهای آثار ادبی و شناسایی اشکال و گونه‌های آن‌هاست. هر نوع تقسیم‌بندی در ادبیات که بتواند آثار ادبی را براساس مشخصه‌هایی متمایز کند از مقوله شکل‌شناسی است» (مجیدی، ۱۳۸۴: ۳).

یکی از اصلی‌ترین دغدغه‌های پراپ، مسئله تقسیم‌بندی قصه‌هاست. پژوهشگران پیش از او قصه‌ها را بر مبنای موضوع یا درونمایه طبقه‌بندی می‌کردند؛ اما پراپ دنبال تحلیل ساختارگرایانه قصه‌ها بود (ن.ک: مارتین، ۱۳۸۲: ۶۵). پراپ دسته‌بندی افسانه‌های جادویی را براساس قواعد صوری آن‌ها انجام داد و کار خود را ریخت‌شناسی خواند. وی این اصطلاح را به معنی؛ توصیف حکایت‌ها براساس واحد تشکیل‌دهنده آن‌ها و مناسبات این واحدها با یکدیگر و کل حکایت به کاربرد. پراپ اساس کار خود را مقایسه مضامین قصه‌ها می‌داند و برای این که این مقایسه را امکان‌پذیر سازد، اجزای سازنده قصه‌های پریان را جدای سازد و سپس به مقایسه قصه‌ها برحسب سازه‌های آن می‌پردازد. پراپ نتیجه کار خود را ریخت‌شناسی می‌نامد. (ن.ک: پراپ، ۱۳۶۸: ۴۹). خویشکاری^۱ به معنای عمل شخصیتی از اشخاص قصه است که از جهت اهمیتی که در جهان عملیات قصه دارد تعریف می‌شود. (همان: ۵۳). پراپ معتقد است نام قهرمان داستان‌ها و همچنین صفات آن‌ها تغییر می‌کند، اما کارهای آنان و خویشکاری‌هایشان تغییر نمی‌کند؛ بنابراین می‌توان نتیجه گرفت که در یک قصه اغلب کارهای مشابه به شخصیت‌های مختلف نسبت داده می‌شود. این امر مطالعه قصه را برای خویشکاری قهرمانانش میسر می‌سازد. خویشکاری اشخاص داستان آن سازه‌هایی هستند که می‌توانند جایگزین موتیف یا عناصر شوند. به این ترتیب خویشکاری شخصیت‌های قصه، سازنده‌های بنیادین قصه محسوب می‌شوند. (ن.ک: همان: ۵۲).

سی‌ویک خویشکاری که پراپ در قصه‌های پریان برمی‌شمارد و برای هریک اعلانم اختصاری در

نظر گرفته است، عبارت‌اند از: صحنه آغازین، غیبت، نهی، نقض نهی، خبرگیری، خبردهی، فریکاری، همدستی، شرارت، نیاز، میانجی‌گری رویداد ربط دهنده، مقابله آغازین، عزیمت، بخشنده، واکنش قهرمان، تدارک یا دریافت شیء، انتقال مکانی میان دو سرزمین، راهنمایی، کشمکش، داغ کردن، پیروزی، بدبختی یا کمبود آغاز قصه التیام می‌پذیرد، بازگشت، تعقیب، رهایی، رسیدن به ناشناختگی، ادعاهای بی‌پایه، حل مسئله، کار دشوار، رسوایی، شناختن، تغییر شکل، مجازات، عروسی. هر یک از خویشکاری‌ها با توضیح و علائم اختصاریشان در پی‌نوشت جدول ۶. عناصر خویشکاری به اختصار توضیح داده شده است. از میان این خویشکاری‌ها عنصر شرارت، دارای اهمیت زیادی است، چراکه حرکت واقعی داستان را موجب می‌شود. در مواردی که عنصر شرارت نباشد، حرکت قصه با کمبود و نیاز (a) آغاز می‌شود و با گذشت از خویشکاری میانجی به ازدواج (W)، می‌انجامد. (ن.ک: همان: ۱۶۳). پراپ در تعیین نمادها برای هفت کارکرد اول از الفبای روسی و دیگر خویشکاری‌ها از الفبای انگلیسی استفاده کرده است. در بررسی هریک از داستان‌ها علاوه بر عنوان اصلی خویشکاری از علائم اختصاری نیز استفاده شده است.

براساس نظریه پراپ، موضوع اصلی ریخت‌شناسی همان عناصر متغیری هستند که تنها در جهت پیوند با این خویشکاری‌ها باید مورد توجه و بررسی قرار بگیرد. این عناصر متغیر به واسطه تغییرات فرهنگی و اجتماعی و نفوذ اندیشه‌های جدید، تغییر به صورت‌های جدید تبدیل می‌شوند. خویشکاری‌ها را باید جدا از شخصیت‌هایی که تصور می‌شود انجام دهنده آن‌ها هستند، تعریف و توصیف کرد. (ن.ک: پراپ، ۱۳۸۶: ۱۳۷). بسیاری از خویشکاری‌ها به یکدیگر می‌پیوندند و حوزه‌ای از خویشکاری به وجود می‌آورند. این حوزه‌ها در کل با انجام‌دهندگان متناظر خود مطابقت دارند و در واقع حوزه‌های عملیات هستند (ن.ک: همان: ۱۶۱)، همچنین پراپ شخصیت‌های هر داستان را به هفت نوع طبقه‌بندی و برای هر کدام یک حوزه عمل تعریف کرده است:

جدول ۱. حوزه‌بندی اشخاص قصه و حوزه عملیات آنان

شخصیت	حوزه عملیات	علائم اختصاری حوزه عملیات
۱- شریر	شرارت، کشمکش، تعقیب	A.H.Pr
۲- بخشنده	اولین کارکرد بخشنده، تدارک یا دریافت شیء	F.D
۳- یاریگر	انتقال مکانی میان دو سرزمین، رفع مشکل، رهایی، حل مسئله، تغییر شکل	R.K.Gs.N.T

E.Q.U.Wx.M.J	ازدواج، مجازات، شناختن، رسوایی، داغ کردن؛ کار دشوار	۴- شاهزاده خانم و پدرش
B	میانجیگری رویداد	۵- گسیل دارنده
C↑W.E.	مقابله آغازین، عزیمت، واکنش قهرمان، ازدواج	۶- قهرمان
C↑E..	مقابله آغازین، عزیمت، واکنش قهرمان	۷- قهرمان دروغین

شخصیت‌های دیگری هم وجود دارد، اما آن‌ها به طبقه عناصر پیونددهنده تعلق دارند. مطابقت هر یک از شخصیت‌های هفت گانه با حوزه عملشان به‌ندرت به طریق واحدی تعریف شده است. یک شخصیت می‌تواند در چند حوزه فعالیت داشته باشد، یا یک حوزه عمل بین چند شخصیت مشترک باشد. (ن.ک: پراپ، ۱۳۷۱: ۵۹).

پراپ بعد از خویشکاری‌ها انگیزش و حرکت‌های داستان را این گونه مطرح می‌سازد: مراد از انگیزش‌ها، دلایل و اهداف اشخاص قصه است که آن‌ها را به انجام کارهای مختلفی وادار می‌سازد. انگیزش‌ها به قصه صبغه‌ای کاملاً زنده و متمایز می‌بخشد؛ اما با وجود این انگیزش‌ها جز ناپایدارترین و بی‌ثبات‌ترین عناصر قصه هستند. بیشتر کارهای اشخاص قصه منبعث از جریان عملیات قصه هستند و تنها «شرارت» به‌عنوان نخستین خویشکاری بنیادی قصه، نیاز به انگیزش اضافی دارد. (ن.ک: پراپ، ۱۳۶۸: ۱۵۳). هر عمل شرارت بار جدیدی، هر کمبود یا نیازی حرکت تازه‌ای می‌آفریند به این حرکت‌ها در فرانسه پارتی^۱ می‌گویند. (پراپ، ۱۳۷۱: ۶۰). یک قصه ممکن است چندین حرکت داشته باشد و هنگامی متنی را تجزیه و تحلیل می‌کنیم، بیش از هر چیز باید تعداد حرکت‌هایی را که قصه از آن تشکیل شده است، معین سازیم. یک حرکت ممکن است مستقیماً به دنبال حرکت دیگر بیاید، اما ممکن است که حرکت‌ها در هم بافته شوند، بدین ترتیب بسطی که آغاز شده است متوقف گردد و حرکت جدیدی به وسط کشیده شود. (ن.ک: پراپ، ۱۳۶۸: ۱۸۳).

۲. تطبیق رویکرد ریخت‌شناسی پراپ بر افسانه‌های مردم ایران

۲-۱. قصه تقدیر

علی‌اشرف درویشیان در کتاب خود یادآور می‌شود: «افسانه‌هایی که سینه به سینه از مردمی به مردمان دیگر رسیده است، نقد و تفسیر ناپذیری آن مسئله‌ای عمومی است. در این افسانه‌ها سرنوشت را نمی‌توان تغییر داد و دست به هر تمهیدی برای عوض کردن سیر قضا و قدر کاری عبث و بیهوده است.

تردیدی نیست که تقدیرگرایی ریشه در باورها و فرهنگ مردم دارد و البته مرتبط با حوادث گوناگون و تاریخ پرفراز و نشیب یک ملت و آرزوهای بر باد رفته او است» (درویشیان، ۱۳۷۸: ۸۱).

نکته‌ای که خدیش در کتاب *ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی* بیان می‌کند نقش مهم سرنوشت و تقدیر است که قهرمان قصه از آن گریزی نیست و گرچه گاه تلاش‌هایی برای تغییر سرنوشت صورت می‌گیرد ولی همگی محکوم به شکست و ناکامی است تا جایی که می‌توان گفت در افسانه‌ها تقدیر جانشین حضور خدا شده است. (ن.ک: خدیش، ۱۳۸۷: ۲۲).

۲-۱-۱. خلاصه داستان

الهاک شاه حاکم شهر سفید جانشینی برای حکومت پس از خود نداشت، روزی برای رفع دل‌تنگی راهی شکار شد. شب در پی پناهگاهی برای اقامت بود که در غاری با تقدیرنویسی مواجه شد و از درد بی‌ولادی و سرگذشت خود برای پیر تقدیرنویس تعریف کرد و از پیر تقاضا کرد در حق او دعا کند تا خداوند به او فرزندی عطا کند. پیر در جواب به او مژده داد که فرزند دختری در راه دارد اما با فرزند نامشروع غلام و کنیزی ازدواج خواهد کرد. شاه که از این موضوع ناراحت شده بود با وزیر خود موضوع را در میان گذاشت، کنیز را شناسایی کردند و دست و پای او را بستند و دیوار یک قلعه را بر روی او خراب کردند، کنیز مُرد اما از تقدیر الهی فرزندش به دنیا آمد و در زیر دو سنگ بزرگ در امان ماند. چوپانی بر حسب عادت هر روز گله‌اش را به آن مکان می‌برد و در میان این گله یک بز از آن پیرزنی بود که هر شب دید که بز شیری ندارد، روز بعد چوپان بز را تحت نظر گرفت و طفل را میان سنگ‌ها پیدا کرد و او را به پیرزن سپرد.

پس از چند سال، شاه و وزیرش با لباس مبدل به گردش و جویاشدن احوال رعیت و مملکت رفتند و هنگام شب به عنوان مسافر در منزلی اقامت گزیدند که پیر زنی با پسری جوان با یکدیگر زندگی می‌کرد. وزیر مشکوک شد و از پیرزن پرسید: آیا فرزند خودت است؟ پیرزن جزئیات گذشته را تعریف کرد و شاه متوجه شد فرزند همان کنیزک است و نقشه قتل جوان را کشیدند و نامه‌ای به وزیر دست چپ نوشتند: به محض رسیدن این پسر او را بکش و پیکرش را از دروازه شهر آویزان کن. سپس پسر جوان که جهان نام داشت را به عنوان پیک به دربار فرستادند. جوان در حیات قصر شاه مشغول استراحت بود که دختر شاه او را دید و عاشق یکدیگر شدند. شاهزاده خانم از پسر پرسید که چگونه به قصر آمده‌ای و نامه را از پسر گرفت و آن را خواند و از مضمون نامه مطلع شد و ناراحت شد و دستخط پدرش را تقلید کرد و در نامه نوشت: این جوان فرزند برادر من است به محض این که به شهر رسید

دخترم را برای او عقد کن تا فردا شب خودم برسم و جشن بگیریم. پسر از همه‌جا بی‌خبر را برای تدارکات عروسی بردند و با دختر پادشاه ازدواج کرد. شاه و وزیر از راه رسیدند و مردم را در حال شادی و سرور دیدند و متعجبانه به قصر رفتند و فهمیدند همه‌چیز به تقدیر الهی صورت گرفته و شاه به تقدیر الهی رضایت داد و پسر را جانشین خود کرد.

۲-۱-۲. شخصیت‌ها

جدول ۲. شخصیت‌های قصه تقدیر

شخصیت‌های داستان					
شخصیت / نقش	قهرمان	شریر	یاربگر	قربانی	گسیل دارنده
نام	جهان	الهاک شاه، وزیر	شاهزاده خانم	کنیز، پیرزن	تقدیرنویس، چوپان

۲-۱-۳. خویشکاری داستان

خویشکاری و نشانه‌ها	داستان
صحنه آغازین (a)	پادشاهی به نام الهاک شاه در شهر سفید حکومت می‌کرد، روزی در اتاق چشمش به آینه افتاد و دید موهای سر و صورتش سفید شده و گرد پیری بر عارضش نشسته است.
نیاز (a)	غم به دلش افتاد، شصت سال از عمرش گذشته و تاکنون چهار زن گرفته اما اولادی ندارد. با خود گفت: چرا اجاق من باید کور باشد؟ در دنیا دردی بدتر از درد بی‌اولادی نیست! و پس از مرگ جانشینی ندارم.
غیبت (b)	شاه برای رفع دل‌تنگی به شکار رفت.
خبرگیری (e)	آن روز پادشاه، هرچه اسب تاخت و به هر نقطه از کوه و دشت و بیابان رفت، شکاری نیافت.
خبرگیری (e)	در دامن کوه و حاشیه جنگل جستجو کنم و پناهگاهی برای خود دست‌وپا کنم و شب را تا صبح در آنجا به سر برسانم.
خبرگیری (e)	دید در انتهای غار نوری سوسو می‌زند. کنج‌کاو شد، با احتیاط پیش رفت ببیند این نور از کجاست و مربوط به چیست؟
خبرگیری (e)	الهاک شاه دورادور مدتی در حرکات و سکنت پیرمرد خیره شد.
خبرگیری (e)	با خود گفت: این پیرمرد اسم مرا از کجا می‌داند و چطور مرا ندیده می‌شناسد؟
خبرگیری (e)	نگاهی به پیرمرد کرد و گفت: ای پیرمرد، تو کیستی و از کجا آمده‌ای؟ شغل تو چیست و اینجا چه می‌کنی؟
خبردهی (c)	پیرمرد جواب داد: کاری به کار من نداشته باش و از من چیزی نپرس!
خبردهی (c)	پیرمرد گفت: ای الهاک شاه غصه نخور، تو از زن چهارم خود که «گل‌چهره» نام دارد به‌تازگی صاحب اولاد شده‌ای، این حمل هنوز در رحم و شکل او ظاهر نشده است.
خبرگیری (e)	الهاک شاه پرسید: «بگو ببینم اولاد من پسر است یا دختر؟»
خبردهی (c)	پیرمرد جواب داد: دختر است.
خبرگیری (e)	شاه گفت: «در جام تقدیر نگاه کن و بگو که دختر من نصیب کدام شاهزاده خواهد شد و شریک زندگی او چه کسی خواهد بود؟»
خبردهی (c)	پیرمرد گفت: «دختر تو با شاهزادگان ازدواج نمی‌کند و نصیب اصیل‌زادگان نخواهد شد. بلکه با فرزند نامشروع یکی از کنیزکان تو ازدواج خواهد کرد.»

بازگشت شریر (↓)	شاه صبح زود از پیرمرد خداحافظی کرد و بر اسب نشست و به سرعت به شهر سفید بازگشت.
همدستی شریر و یاریگر (θ)	وزیر عرض کرد: «قربان هیچ دردی نیست که درمان نداشته باشد. درد خود را به من بگویید شاید بتوانم چاره‌ای برای آن پیدا کنم.»
خبرگیری (ε)	فردا طبیبی احضار می‌کنیم و دستور می‌دهم همه کنیزکان دربار را معاینه کند.
شرارت (A)	طیب کنیزی را که حامله بود یافت و به وزیر تحویل داد، وزیر دست و پای او را بست؛ و در کنار دیوار قلعه انداخت.
شرارت (A)	سربازان نیز با بیل و کلنگ به جان دیوار افتادند. دیوار با صدای مهیبی بر روی کنیزک افتاد و او جان به جان آفرین تسلیم نمود.
تقدیر الهی	از تقدیر الهی و مشیت ربانی طفل از شکم مادر به درآمد و در زیر دو کلوخ بزرگ که سر به هم آورده بودند، سالم ماند.
غیبت (β)	صبح الهاک شاه با وزیرش لباس مبدل پوشیدند و از شهر خارج شدند.
خبرگیری (ε)	شاه به وزیرش گفت: «تو خیال می‌کنی که این جوان فرزند این پیرزن باشد؟»
خبرگیری (ε)	شاه از پیرزن پرسید: «این پسر فرزند تو است؟»
خبرگیری (ε)	پیرزن در جواب گفت: «بلی فرزند خودم است.»
خبرگیری (ε)	شاه گفت: «تو به این پیری چطور ممکن است فرزندی به این جوانی داشته باشی؟»
همدستی (θ)	پیرزن به بهانه آب آوردن پسرش را به حیاط فرستاد و بعد آهسته به شاه گفت: «راستش را بخواهید این پسر فرزند من نیست، چوپان من او را زیر کلوخ‌ها پیدا کرده است.»
شناختن قهرمان (Q)	شاه رو به وزیر کرد و گفت: «ای وزیر دیدی که تقدیر با ما چه ها کرد؟»
اغواگیری شریر و یاریگرش (η)	وزیر گفت: «ما خودمان او را نمی‌کشیم بلکه به‌عنوان قاصد او را می‌فرستیم به شهر سفید نامه سر بسته‌ای به دستش می‌دهیم و در نامه می‌نویسیم که به‌محض رسیدن به شهر وزیر دست چپ او را بکشد و پیکرش را از دروازه شهر آویزان کند.»
اغواگیری شریر و یاریگرش (η)	به پیرزن گفتند: نامه‌ای داریم که باید به شهر سفید به دست فلان وزیر برسد، کاغذ را به دست پسران بدهید ببرد به شهر برساند. هر قدر پای مزد او باشد می‌دهیم.
نهی (Y)	پیرزن گفت: «نمی‌شود، من پیر هستم، پام لب گور است و جز این پسر کسی را ندارم نمی‌توانم او را از خودم دور کنم. اگر بمیرم کی چشم و زنج مرا خواهد بست؟»
اغواگیری شریر و یاریگرش (η)	وزیر مشتی اشرفی توی دامن پیرزن ریخت و گفت: بیا این نصف حق‌الزحمه پسرت، در نامه نوشته‌ایم وقتی پسرت نامه را به شهر رسانید یک کیسه اشرفی به او بپردازند.
همدستی (θ)	اشرفی‌ها چشم دل پیرزن را کور کرد به طمع افتاد و گفت: «خوب من راضی‌ام به رضای شما.»
میانجیگری رویداد ربط دهنده (B)	پسرک به اشاره مادر به راه افتاد و خود را با شتاب عصر همان روز به شهر سفید رسانید.
رسیدن به ناشناختگی (O)	وارد قصر شد. دید باغ مصفایی است از کنار دیوار قصر جوی آبی می‌گذرد.
رسوایی (xε)	دختر نامه را خواند همین که از مضمون آن مطلع شد رنگش پرید و با خود گفت: «عجب پدر بی‌رحمی دارم که دستور داده است یک چنین جوان زیبایی را بکشند.»
تغییر شکل (T)	پسر را به حمام فرستاد و لباس‌های فاخر و زیبا به او پوشانید.
عروسی (W)	قاضی آمد. عقد آن‌ها را بست و آن‌ها دست به دست هم دادند.
بازگشت شریر و	الهاک شاه و وزیرش از سفر برگشتند.

یاربگرش (↓)	
خبرگیری (ع)	شاه از یک رهگذر پرسید: «چه خبر است؟»
خبردهی (س)	رهگذر گفت: «دختر شاه را عروسی کرده‌اند.»
خبرگیری (ع)	شاه پرسید: «او را برای کی عقد کرده‌اند؟»
خبردهی (س)	رهگذر گفت: «برای پسر برادر شاه.»
خبرگیری (ع)	الهاک شاه تعجب کرد و به وزیرش گفت: «بیا خودمان به قصر برویم ببینیم چه خبر است؟»
خبرگیری (ع)	شاه با تمام غضب از وزیر دست چپ پرسید: «کی به تو دستور داد که دختر مرا برای این پسر عقد کنی؟»
خبردهی (س)	وزیر دست چپ عرض کرد: «قربان، قبله عالم خودشان دستور داده بودند». نامه را دو دستی به شاه تقدیم کرد.
خبرگیری (ع)	شاه به وزیر دست راست گفت: «این نامه را بگیر و بین خط و امضای من است؟»
خبردهی (س)	عرض کرد: «چرا قبله عالم خط و امضای شماست اما مضمون نامه چیز دیگری است.»
دستیابی به سلطنت (W)	شاه گفت راضی‌ام به رضای خدا، قربان معیشتش بروم، هرچه پیش آید خوش آید. پس تاج پادشاهی را بر سر او گذاشت.

۲-۲. قصه تمّتی

علی‌اشرف درویشیان در کتاب خود یادآور می‌شود: «این افسانه در کتاب افسانه‌های مردم بختیاری آمده که هنوز منتشر نشده‌است. تغییرات و اضافاتی که گردآورنده این مجموعه در برخی از افسانه‌ها انجام داده‌است، زبان آن را از زبان خاص افسانه‌ها دور ساخته‌است. دخالت در زبان افسانه برای بیان نظریات و عقاید راوی یا گردآورنده، آن را از خلوص خود خارج می‌سازد. افسانه «تمّتی» آغشته به این گونه دخالت‌ها است» (درویشیان، ۱۳۷۸: ۱۱۹).

۲-۲-۱. خلاصه داستان

هفت دختر زیبا از یک مال^(۱) برای آوردن نی در حرکت بودند. یکی از دختران که از همه زیباتر، عاقل‌تر و هوشیارتر و بزرگ‌تر بود «تمّتی» نام داشت. دختران به بیشه‌ای رسیدند، غرق گفتگو و خواندن و رقصیدن بودند که متوجه گذشت زمان نشدند و به موقع به مال‌ها مراجعت نکردند. تاریکی شب دختران ملّ مست را متوجه گذشت زمان کرد. دختران به سرعت خود را به مال رساندند. وارگه‌ها^(۲) را خالی از خانواده خود دیدند. وحشت و ترس بر آن‌ها چیره شد و شروع به گریه و زاری و خواندن شعرهای سوزناک کردند. تمّتی به دختران گفت بلند شوید برقصیم و بخوانیم تا رهگذرانی از اینجا عبور کنند تصور کنند اینجا مال است و ما را آزار ندهند. ناگهان هفت الازنگی^(۳) آن‌ها را دیدند و نقشه کشیدند که چطور دختران را بخورند و یکی از دیوها که از همه پیرتر بود به سراغ دختران رفت تا آن‌ها را فریب دهد تا دیگر دیوها با علامت دیو پیر حمله کنند. دیو پیر به سوی دختران رفت تا با

اغواگری آنها را فریب دهد. سپس هنگام رقص در آوازش به دیگر دیوها علامت حمله داد. ناگهان تمتی دیوها را دید و با دختران فرار کردند و به درخت تنومندی رسیدند و از خدا درخواست کمک کردند و به اذن خداوند درخت شکافته شد و دختران در امان ماندند اما انگشت تمتی بیرون ماند و دیوها نوبتی آن را خورند و باز انگشت به معجزه الهی رشد کرد. بعد از مدتی دیوها خسته شدند و از آن محل دور شدند. دختران از درخت بیرون آمدند، به راه افتادند تا به آبادی رسیدند و داخل عمارتی خالی از سکنه شدند و باز به دام الازنگی افتادند. مدتی با او زندگی کردند تا تمتی نقشه‌ای کشید که از دست او فرار کنند. دیو وسایل مورد نیاز تمتی را مهیا کرد. تمتی و دختران در غیبت الازنگی فرار کردند. دختران با اسبان تند تاختند و در راه تیغ و نمک ریختند. الازنگی به تعقیب آنها رفت اما در راه تیغ و نمک به پایش فرو رفته بود او را آزار می‌داد و باعث شد دیرتر به دختران برسد. بالاخره در کنار رودخانه‌ای به آنها رسید و با نقشه تمتی در آب غرق شد.

دختران که لباس مردانه بر تن داشتند به روستایی رسیدند و اتراق کردند و اهالی به هویت آنها مشکوک شدند و برای شناسایی آنها حيله‌ای به کار بردند اما با زیرکی تمتی خنثی شد. دختران به راه افتادند و چهار نعل تاختند تا به چشمه‌ای که در نزدیکی آن یک مال بود، رسیدند. مانند آبادی قبلی به جنسیت دختران شک کردند و با حيله‌ای متوجه شدند همان گمشدگان هستند که اکنون برگشته‌اند و شادی سر دادند.

۲-۲-۲. شخصیت‌ها

جدول ۳. شخصیت‌های داستان تمتی

شخصیت‌های داستان					
شخصیت / نقش	قهرمان	شریر	یاریگر	قربانی	گسیل‌دارنده
نام	تمتی	الازنگی و اهالی روستای اول	خداوند و دختران	-	-

۲-۲-۳. خویشکاری داستان

خویشکاری و نشانه‌ها	داستان
صحنه آغازین (a)	هفت دختر زیبا از یک مال ترگل و ورگل، برای آوردن نی در حرکت بودند. در بیشه غرق گفتگو، خواندن و رقصیدن شدند، متوجه گذشت زمان نبودند، دیر وقت شد و به موقع به مال مراجعت نکردند.
غیبت (β)	وارگه‌ها را خالی از خانواده خود دیدند.
میانجیگری رویداد ربط‌دهنده (نوحه سرایی می‌شود) (B)	دختران شروع به گریه و زاری و خواندن شعرهای سوزناک نمودند نام عزیزانشان را بر زبان می‌آوردند.

میانجیگری رویداد ربط‌دهنده (قهرمان وارد صحنه می‌شود) (B)	تمتی که از همه عاقل‌تر و بزرگ‌تر بود، بر خود مسلط گشت و به دختران تشر زد که چرا ماتم گرفته‌اید؟
شرارت (A)	هفت الازنگی نزدیک وارگه شدند و با یکدیگر مشورت کردند که چگونه حمله کنیم تا هفت دختر ترگل و ورگل از آن‌ها شوند.
شرارت (A)	گوشت شیرینشان را که شیرین‌تر از نبات و عسل است، نوش جان و گوارای وجود خود کنیم.
فریبکاری (n)	الازنگی با صدای کلفت و آرام سعی می‌کرد کلماتش را با مهربانی ادا کند. بانگ برآورد، ای دختران عزیزم چرا می‌ترسید؟ آیا از من درمانده فرار می‌کنید؟ من ناتوانم و پیر... دختران فریب حرف‌های دروغین و به‌ظاهر مهربان او را خوردند و زود به او اعتماد کردند.
فریبکاری (n)	تاته الازنگی به دختران گفت: «بلند شوید با هم برقصیم.» به دختران گفت دست در دست هم دهید و خود دست تمتی را گرفت و سرچوبه رقص شد و با صدای کلفتش سرودی دل‌نشین می‌خواند. الازنگی از عشق این که به‌زودی دختران طعمه او و دوستانش خواهند شد سنگینی خود را احساس نمی‌کرد.
شرارت (A)	شش الازنگی دیگر ندا را رساند، آن‌ها ندا را گرفتند و یکی یکی از فراز کوه به دره سرازیر گشتند.
تعقیب (rP)	دختران جیغ کشان پا به فرار گذاشتند، ترس از مرگ و اسارت در چنگال الازنگیان، سرعتشان را صد چندان کردند. دختران پاهای خود را در هوا و زمین احساس می‌کردند، می‌دویدند و الازنگیان سنگین وزن کریه المنظر بدن‌بالشان.
عامل جادو	دختران متمسکه خدایشان را صدا کردند: خدایا اگر ما به اندازه هفتمی‌ای نزد تو عزیزیم، امر کن این درخت دهان بگشاید و ما درون آن پنهان شویم. به لطف ایزد تنه دار شکاف دخترها مثل فشفشه درون شکاف جهیدند و با سرعت شکاف مسدود شد.
تعقیب (rP)	گذشت زمان و محبوس بودن دختران در تنه درخت حوصله الازنگیان را سر آورد و محل را ترک گفتند.
رهایی (sR)	درخت آغوش خود را باز گشود، دختران بیرون شدند.
عزیمت (↑)	دختران بیرون شدند و به راه افتادند. هفت شبانه‌روز کوه، دشت، صحرا، دره را پیمودند.
نیاز (a)	تمتی به فکر فرو رفت و اندیشید باید راهی پیدا کند که از این سرگردانی و خطرات نجات یابند.
عزیمت ↑	دختران خود را به عمارتی رساندند و توقف کردند.
رسیدن به ناشناختگی (O)	عمارت در قلعه‌ای بزرگ در دامنه کوهی واقع بود. دختران شروع به جستجو در عمارت کردند.
شرارت (A)	الازنگی عظیم‌الجثه‌ای تپ تپ کنان وارد شد و نعره می‌کشید: هوم، هوم، بوایا بو آدمیزاد ای، دختران وحشت کردند و فهمیدند در تله الازنگی افتاده‌اند.
خبرگیری (ε)	الازنگی شروع به جستجوی آدمیزاد کرد، تمام اتاق‌ها، سوراخ سمبه‌ها و تاپوها را گشت.

الازنگی طعم گوشت هایشان را زیر دندان هایش می چشید.	شرارت (A)
الازنگی خطاب به دختران گفت: دختران عزیز من یک تاته پیر و ناتوانم من با شما کاری ندارم، به شما آزاری نمی رسانم، از من نترسید، نزد من بمانید از شما مراقبت می کنم، من هر بامداد به صحرا و کوهستان می روم و غروب به این قلعه بازمی گردم. هر چه بخواهید برایتان مهیا خواهم کرد. فرزندی ندارم این قلعه با این همه ثروت بعد از من از آن شما خواهد شد. الازنگی نیت پلیدی داشت.	فریبکاری (n)
یکی از روزها که الازنگی حضور نداشت تمتی دختران را دور خود جمع کرد و گفت بوی خطر مرگ را این روزها احساس می کنم زمان آن رسیده، باید ترفندی بریزیم و از چنگال الازنگی رهایی یابیم.	مقابله آغازین (C)
تمتی در تعریف و تمجید الازنگی نزد او اغراق می کرد، لب لبه اش را می گرفت، خوشمزه ترین غذاها را برایش مهیا می کرد. نقاط ضعف الازنگی را شناخته بود و کارهایی انجام می داد که الازنگی احمق و پلید را ارضاء سازد. در حقیقت او را می فریفت.	واکنش قهرمان (E)
تمتی گفت: تاته الازنگی مهربان اگر زحمت نیست هفت بار سوزن، هفت بار تیغ، هفت بار نمک، هفت خورجین پول، هفت عدد شمشیر، هفت دست لباس مردانه و هفت اسب تند پا برایم بیاور. روز بعد گفت: با سله ^(۴) برایم آب بیاور.	تدارک یا دریافت شیء (F)
دختران لباس های مردانه پوشیدند و شمشیر را حمایل خود کردند.	تغییر شکل (T)
سوار بر اسبان تندرو شدند. چهار نعل تازاندند.	عزیمت (↑)
قبل از رفتن، ماه تی تی حيله ای به کار برد، هفت خیک روغن و غسل را در یک ردیف روی زمین در محلی که دختران می خوابیدند، گذاشت و لحاف بزرگی را روی آن پهن و گسترد که الازنگی را به اشتباه بیندازد و تصور کند خیک ها دختران هستند و تعقیب به وسیله الازنگی به تعویق افتد.	واکنش قهرمان (البته یاریگر)؛ (E)
الازنگی گفت: امروز باید خونشان را بخورم.	شرارت (A)
خیک های ردیف شده در زیر لحاف، الازنگی را به اشتباه انداخت، خیک اول را درید روغن و غسل را خورد، خیک دوم و سوم تا هفتم رسید و با خود گفت عجب خون شیرین و خوشمزه ای دارند، حتماً گوشتشان خوشمزه تر است، لب و لوله اش را می لیسید، داندان هایش به پوست خیک برخورد کرد. تازه فهمید چه کلاه گشادی سرش رفته و این حيله را تمنی برای اتلاف وقت زده تا نتواند آن ها را تعقیب کند.	واکنش قهرمان (البته یاریگر)؛ (E)
الازنگی نعره کشید، با قدم های گشاد گشادش و سرعت زیاد به دنبال دختران ترگل و ورگل رفت.	تعقیب (Pr)
در راه بارهای تیغ، سوزن و نمک را به تدریج می ریختند. الازنگی با شتاب به تعقیب پرداخت و هر چه بیشتر پیش می رفت سوزن، تیغ و نمک بیشتری در پاهایش فرو می رفت. نمک ها که به پاهای تیغ و سوزن خورد الازنگی برخورد می کرد، چنان سوزشی را در کف پاهایش به وجود می آورد که مجبور می شد دمی را بنشیند و کف پاهایش را بلیسد تا آرام بگیرد و این تأخیر به نفع دختران بود.	مقابله آغازین (C)

الازنگی مهربان و با زبانی چرب و نرم گفت تمتی عزیزم، دختران مهربانم از چه راهی خودم را به شما برسانم؟ چرا مرا تنها گذاشتید؟ بدون شما نمی‌توانم زندگی کنم، بدون شما زندگی برایم طعم زهر هلاهل دارد.	فریبکاری (n)
تمتی گفت: تاته الازنگی یک پایت را روی سنگ سفید (که کف آب رودخانه بود) بگذار و پیر این سوی رودخانه.	واکنش قهرمان ^۸ (E)
الازنگی یک پایش را روی طوف (کف سفید که به وسیله امواج آب نمایان می‌شود)، به‌طور این که سنگ سفیدی است، گذاشت که با پای دیگر به آن سوی رودخانه پیرد به عمق آب رودخانه فرورفت و غرق شد.	مجازات (U)
آب خون‌آلود شد معنایش این است که الازنگی مرده، دختران هم خوشحالی کردند، رقصیدند.	پیروزی (I)
تمتی با دختران به راه خود ادامه دادند. خسته و کوفته به یک آبادی رسیدند.	عزیمت (↑)
دختران با اسبان تندرو خود چهار نعل تازاندند.	عزیمت (↑)
به چشمه‌ای که در نزدیکی آن یک مال بودند رسیدند.	رسیدن به ناشناختگی (O)
دالو جواب داد قربان آن صدایت شوم که مثل صدای تمتی است. این آب خونین و گل‌آلود است، از این چشمه آب ننوشید، تمتی گفت مگر خون ما از خون شما رنگین‌تر است که از این آب ننوشیم. دالو یک کاسه آب به تمتی داد، تمتی انگشتری‌اش را درآورد و در کاسه انداخت آب درون کاسه زلال و روشن شد، تمتی با دختران آب را نوشیدند.	جادو
دختران لباس‌های مردانه را از تن خارج کردند.	تغییر شکل (T)
اهالی مال دیدند گمشدگان‌شان برگشتند.	بازگشت (↓) و شناختن (Q)

۲-۳. قصه تیزتن

علی‌اشرف درویشیان در مقدمه این داستان یادآور می‌شود: بی‌نظمی و وارونگی یکی از خصوصیات اسطوره‌ای دنیای اهریمنی است. قهرمان قصه برای رسیدن به مقصود باید بی‌نظمی اهریمنی را برهم زند. در قصه تیزتن قهرمان قصه استخوان را از جلوی اسب برداشته و جلوی سگ می‌ریزد و غیره تا مرحله‌ای از کار خود را با موفقیت طی می‌کند. (ن.ک: درویشیان، ۱۳۷۸: ۱۹۱).

۲-۳-۱. خلاصه داستان

پادشاهی صاحب پسری شد و نامش را تیزتن گذاشت. از منجمان خواست تا طالع او را رصد کنند و منجمان گفتند که پسرت غریب‌کش می‌شود. پادشاه دستور داد خانه‌ای درست کنند تاریک و سیاه تا پسر دنیای بیرون را نبیند و به هیچ جا نرود. پسر وکیل و وزیر را نیز پیش او فرستادند. یک روز آشپز استخوانی را زیر پلو گذاشت و برای بچه‌ها فرستاد، پسر پادشاه از دیدن استخوان عصبانی شد و آن را به طرفی پرتاب کرد، از قضا به شیشه سیاه پنجره خورد و نور خورشید نمایان شد. پسران به شکار رفتند

و کاسه روی سر پیرزنی را نشانه قرار دادند و پسر پادشاه موفق شد تیرش را به هدف بزند. پیرزن او را نفرین کرد که الهی گرفتار هفت خلخال شوی! پیرزن تصویری از دختر هفت خلخال را به پسر نشان داد و پسر عاشق او شد. پادشاه به پسرش گفت که دختر هفت خلخال به دست پادشاه دیوان اسیر شده، چند بار قشون کشیدم که او را نجات بدهم اما شکست خوردم. پسر تصمیم گرفت خودش وارد عملیات شود و در هنگام استراحت با سوارانی که از طرف مشرق و مغرب آمدند، روبرو شد و پیمان برادری بستند و با هم به راه افتادند. به شهر اول که رسیدند به منزل پیرزنی رفتند و از او تقاضای آب کردند. پیرزن گفت که ازدهایی هست که سر راه آب خوابیده و هر روز یک آدم می خورد. سپس یک پایش را بلند می کند تا کمی آب بیاید. تیزتن ازدها را کشت.

به شهر دوم رسیدند و برای اقامت به منزل پیرزنی رفتند و از او تقاضای نان کردند، پیرزن گفت که ازدهایی به شهر ما آمده است و هرچه زمین را شخم می زنیم و می کاریم تا می آیم درو کنیم، ازدها آهی می کشد و دشت و صحرا را می سوزاند. تیزتن به جنگ ازدها رفت و او را کشت.

تیزتن به غاری رسید و دختری را در آنجا دید، دختر تیزتن را راهنمایی کرد که چگونه دختر هفت خلخال را از دست دیوها آزاد کند. تیزتن تمام راهنمایی های دختر را انجام داد و دختر هفت خلخال را آزاد کرد و دیوها را شکست داد و با دختر به غاری رفتند.

روزی دختر هفت خلخال در نهري سرش را شست که ناگهان تار مویی جدا شد و به آب افتاد و داخل نی رفت. پسری نی را کند تا برای دزدی به قصر پادشاه برود با ورودش به باغ درخت ها شکوفه می کردند و با خروجش پاییز می شد. سربازان او را دستگیر کردند و تار مو را پیدا کردند. پادشاه گفت که چه کسی می تواند صاحب این تار مو را پیدا کند؟ پیرزن خمره سوار (جادوگر) داوطلب شد و سوار بر خمره اش به راه افتاد. تیزتن را در راه دید و از او خواست تا او را به خانه اش ببرد و دختر هفت خلخال را فریب داد که از تیزتن پیروا نام را دارد و راز او را یافت. تیزتن را کشت و دختر را دزدیدند. برادران تیزتن عامل جادویی تیزتن را پیدا کردند و او را نجات دادند و به شهر حمله کردند و قشون پادشاه را شکست دادند و دختر نجات پیدا کرد و تیزتن همراه دختر هفت خلخال به شهرش بازگشت.

۲-۳-۲. شخصیت ها

داستان از دو قسمت تشکیل شده است و در درون هر قسمت حرکت هایی دارد؛ اما در درون هر یک از قسمت ها، شخصیت ها و حوزه عمل آنها تغییر می کنند.

جدول ۴. شخصیت‌های داستان تیزتن

شخصیت‌های داستان					
شخصیت / نقش	قهرمان	شریر	یارِ یگر	قربانی	گسیل دارنده
نام	تیزتن	دیو اژدها	برادران تیزتن و خواهر دختر هفت خلخال	دختر هفت خلخال	پادشاه و پیرزن نخست

۳-۳-۲. خویشکاری داستان

خویشکاری و نشانه‌ها	داستان
صحنه آغازین (a)	پادشاهی بود. روزی صاحب پسری شد و اسمش را گذاشت تیزتن. بعد منجمان و رمال‌ها را جمع کرد و گفت: رصد کنید ببینید طالع پسر چه چیست. رصد کردند و گفتند: پسر تو غریب کش می‌شود. پادشاه دستور داد خانه‌ای درست کردند تاریک و سیاه تا پسر دنیای بیرون را نبیند و به هیچ جا نرود.
غیبت (β)	به شکار می‌روند.
نفرین	پسر پادشاه تیر انداخت. کاسه شکست و ماست روی سر و روی پیرزن ریخت. پیرزن گفت: الهی گرفتار «هفت خلخال» شوی!
خبرگیری (ε)	پسر پادشاه گفت: هفت خلخال چیست؟
خبردهی (ς)	تصویری نشان داد. پسر به تصویر نگاه کرد و یک دل نه صد دل عاشقش شد.
شکست	پادشاه گفت: «دختر هفت خلخال» به دست پادشاه دیوان اسیر شده، من چند بار قشون کشیده‌ام که او را نجات بدهم اما شکست خورده‌ام.
عزیمت (↑)	پسر که این ماجرا را شنید، گفت خودم باید بروم. بلند شد و قدری طلا و نقره در خورجین ریخت و سوار اسبش شد و رفت.
پیمان	پسر به پای درخت چنار بزرگی رسید. خواست نهار بخورد، سواری از طرف مشرق رسید. خواستند شروع کنند به خوردن که سواری از طرف مغرب رسید. هر سه با هم عهد بستند و برادر شدند.
رسیدن به سرزمین ناشناخته (Q)	به شهری رسیدند.
نیاز (a)	تیزتن از پیرزن آب خواست.
شرارت (A)	پیرزن گفت: اژدهایی هست که سر راه آب خوابیده و هر روز یک آدم می‌خورد و یک پایش را بلند می‌کند تا کمی آب بپاید.
عزیمت (↑)	تیزتن رفت
پیروزی (I)	اژدها را کشت.
عزیمت (↑)	تیزتن و برادرانش از آن شهر رفتند و رفتند.
رسیدن به سرزمین ناشناخته (Q)	تا به شهر دیگری رسیدند.

نیاز (a)	تیز تن نان خواست.
شرارت (A)	پیرزن گفت: در شهر ما نان پیدا نمی‌شود. از چند سال پیش اژدهایی به شهر ما آمده که از دهانش آتش می‌ریزد. زمین را شخم می‌زنیم و می‌کاریم تا می‌آییم درو کنیم اژدها آهی می‌کشد و دشت و صحرا را می‌سوزاند.
مقابله آغازین (C)	پسر جای اژدها را پرسید.
کشمکش (H)	رفت به جنگ اژدها؛
پیروزی (I)	اژدها را کشت.
عزیمت (↑)	تیز تن راه افتاد و رفت؛
رسیدن به سرزمین ناشناخته (Q)	تا به غار بزرگی رسید.
شکست	نگاه کرد دید یک کلاه فرنگی هست و دختری زیبا کنار پنجره‌اش نشسته است. دختر گفت: می‌دانم دنبال خواهرم می‌گردی اما بدان که او در دست پادشاه دیوان اسیر است. خیلی‌ها به سراغش رفته‌اند اما برنگشته‌اند.
نهی (Y)	خواهر دختر هفت خلخال گفت: «تو هم بیا مرا بگیر و از راهی که آمدی برگرد.»
نقض نهی (8)	تیز تن قبول نکرد.
کار دشوار (M)	دختر گفت: حالا که نمی‌خواهی برگردی برو هفت شقه گوشت بخر و یک تکه نمک، یک شانه و یک سبوی آب بیاور بعد بیا تا بگویم چه کار باید بکنی.
تدارک یا دریافت شیء (F)	پسر رفت و هر آنچه دختر گفته بود فراهم کرد.
راهنمایی (G)	دختر گفت: «می‌روی فلان جا. سنگ سیاهی می‌بینی. لوحش را می‌خوانی، سنگ خود به خود بلند می‌شود. می‌روی تو و می‌بینی اسبی هست که جلوش استخوان ریخته‌اند و سگی که جلوش جو. استخوان‌ها را جلوی سگ می‌ریزی و جوها را جلو اسب. بعد می‌بینی گرگی ایستاده، گوشت را می‌اندازی جلوش. در باز را می‌بندی و در بسته را باز می‌کنی. قالی بسته را باز می‌کنی و قالی باز را می‌بندی. به چرکاب می‌گویی چه آب زلالی! در برگشتن یک مشت از آن می‌خورم. به خار زار که رسیدی می‌گویی چه سوزن و سنجاق‌های قشنگی! در برگشتن چندتایی می‌چنم. راحت می‌دهند تو. می‌روی و به درخت انار می‌رسی. اسبت را پای درخت می‌بندی و خودت بالای درخت می‌روی. شب موقعی که چشم، چشم را نمی‌بیند دختر را پای درخت می‌آورند و می‌گویند: ای درخت انار، برای ما انار آورده‌ای؟ انار می‌چینی و پایین می‌اندازی. دختر را می‌برند و دور دنیا می‌گردانند و باز پای درخت می‌آیند و می‌گویند: ای درخت انار، برای ما فقط یک انار آورده‌ای؟ انار دیگری می‌چینی و پایین می‌اندازی. باز دختر را دور دنیا می‌گردانند و می‌آیند و می‌گویند: ای درخت انار، برای ما فقط دو انار آورده‌ای؟ اناری می‌چینی و می‌گویی: سه انار آورده‌ام و یک تیز تن! آن وقت دختر خودش را از روی تخت پرت می‌کند. اگر در هوا او را بگیری بهار می‌شود، اگر بر زمین بیفتد پاییز.»

واکنش قهرمان (E)	پسر راه افتاد و همه کارهایی که دختر گفته بود انجام داد.
واکنش قهرمان (E)	زمانی که دختر هفت خلخال خود را از تخت پایین انداخت، او را گرفت و روی اسب پرید.
تعقیب (Pr)	پسر نگاه کرد تا چشم کار می‌کند دیو است که دارند دنبالشان می‌آیند.
راهنمایی (G)	دختر گفت: شانه را زمین بزن. پسر شانه را زمین زد. کوهی از شانه درست شد. پای دیوها زخمی شد. بعد به دستور دختر، پسر نمک را زمین زد. کوهی از نمک درست شد و بسیاری از دیوها نتوانستند از آن رد شوند. بعد دختر گفت: سبو را زمین بزن. وقتی پسر سبو را زمین زد دریایی درست شد. دیوها آن طرف آب ماندند.
عروسی (W)	پسر و دختر رفتند تا به غاری رسیدند. آنجا را تمییز کردند و شستند.

۲-۳-۴. شخصیت‌های قسمت دوم

جدول ۵. شخصیت‌های قسمت دوم داستان تیزتن

شخصیت‌های داستان					
شخصیت / نقش	قهرمان	شریر	یارِ یگر	قربانی	گسیل دارنده
نام	تیزتن	پادشاه و پیرزن خمره سوار	برادران تیزتن	دختر هفت خلخال	پسر نی دزد

۲-۳-۵. خویشکاری قسمت دوم داستان

نشانه‌ها	داستان
صحنه آغازین (a)	یک روز دختر سرش را در نهري که از پشت غار می‌گذشت، می‌شست که تار مویی از سرش کنده شد و به آب افتاد. آب تار مو را برد به نی زاری. تار مو لای نی رفت. پسر کچلی آمد نی را کند و برد؛ و بعد برای دله‌دزدی رفت به باغ شاه. همین که پایش به باغ رسید. درخت‌ها شکوفه کرد و گل‌ها باز شد. باغبان‌ها به پادشاه خبر دادند. پادشاه آمد در این موقع کچل از باغ خارج شد. باز باغ پژمرده شد. پادشاه غمگین شد و خواست برود. کچل از در دیگر وارد باغ شد، دوباره گل‌ها باز شد.
خبرگیری (E)	پادشاه دستور داد همه را بگردند.
خبردهی (C)	تار مو را از جیب کچل پیدا کردند.
خبرگیری (E)	پادشاه گفت: کی می‌تواند صاحب این تار مو را پیدا کند؟
خبرگیری (E)	پیرزن خمره سوار گفت: این کار از من ساخته است.
عزیمت (↑)	سوار خمره‌اش شد و راه افتاد.
فریکاری	سر راه خمره‌اش را جایی پنهان کرد. عصر دید سواری دارد می‌آید. او را راضی کرد تا به خانه‌اش ببرد.

(۱)	
خبرگیری (۴)	پیرزن به دختر گفت: تو از این شوهرت بپرس که چرا به او تیزتر می گویند؟
خبردهی (۵)	شب که دختر از پسر پرسید، پسر گفت: «در سینه من کیسه‌ای هست و تویش تیغی. اگر کیسه من را برداری من می‌میرم. دوباره سر جایش بگذاری زنده می‌شوم.» پیرزن که پشت در گوش ایستاده بود همه حرف‌ها را شنید.
شرارت	وقتی دختر و پسر در خواب بودند کیسه را برداشت و به دریا انداخت.
شرارت (A)	لحافی را هم که از پادشاه گفته بود، آتش زد.
شرارت (A)	سواران تا دود لحاف را دیدند.
شرارت (A)	ریختند. دختر را بردند.
عزیمت ↑	برادران راه افتادند و رفتند و رفتند تا سرانجام به غار رسیدند.
شرارت (A)	دیدند تیزتر روی زمین دراز کشیده و کیسه سینه‌اش هم نیست.
حل مسئله (N)	این ور را بگرد، آن ور را بگرد یک لوله پیدا کردند روی آن نوشته شده بود کیسه را به دریا انداخته‌اند. برادرها از توی دریا کیسه را پیدا کردند و سر جایش گذاشتند.
کشمکش (H)	سه برادر به شهر حمله کردند و قشون پادشاه را شکست دادند. دختر را پیدا کردند.
بازگشت (↓)	تیزتر هم دختر را برداشت و به شهرش رفت.
ازدواج (W)	پادشاه که فکر می کرد پسرش کشته شده از دیدن او خوشحال شد و هفت شبانه روز جشن و سرور راه انداختند.

۲-۴. انگاره‌بندی داستان‌ها

منظور از نگاره‌بندی داستان‌ها، خویشکاری‌های به دست آمده از داستان‌های بررسی شده است که به صورت توالی و پشت سر هم برای اختصار از اعلانم اختصاری خویشکاری‌ها استفاده شده است. برای اطلاعات بیشتر می‌توان به ستون خویشکاری و نشانه‌های هر یک از داستان‌ها مراجعه کرد. نگاره‌های که از نمونه‌های بالا به دست آمده عبارت است از:

نمونه اول؛ داستان تقدیر:

$a a \beta \varepsilon \zeta 2 \varepsilon \zeta \varepsilon \zeta \downarrow \theta \varepsilon A A B \varepsilon 4 \theta Q \eta 2 \Upsilon \eta \theta B O E x T W \downarrow \varepsilon \zeta \varepsilon \zeta \varepsilon 2 \zeta \varepsilon \zeta W$

نمونه دوم؛ داستان تمتی:

$a \beta B B A A \eta 2 A P r 2 R s \uparrow a \uparrow O A \varepsilon A E \eta C E F T \uparrow E P r C \eta E U I \uparrow 2 O T \downarrow Q$

نمونه سوم؛ داستان تیزتر:

$a \beta \varepsilon \zeta \uparrow 2 Q a A \uparrow i \uparrow Q a A C H I \uparrow Q \Upsilon 8 M F G E E P r G W$

قسمت دوم: $a \varepsilon \zeta \varepsilon 2 \uparrow \eta \varepsilon \zeta A 4 \uparrow A N H \downarrow W$

از مجموع ۳۱ عمل که پراپ برای قصه‌های پریان برشمرده است؛ در نمونه اول ۱۷ عمل، نمونه دوم ۱۸ عمل و در نمونه سوم ۲۳ عمل در داستان مشخص گردید که با تفاوت‌های بی‌نهایت میان درون‌مایه

قصه‌های پریان و عامیانه، تشابه قابل ملاحظه‌ای از نظر ساختار، میان الگوی پراپ و انگاره به دست آمده از قصه‌های عامیانه دیده می‌شود که قابلیت الگوی پراپ را برای انواع صور داستانی اثبات می‌کند.

نکته مهم آن است که با توجه به ساختار فرهنگ افسانه‌های مردم ایران که عامیانه است، می‌توان چند خویشکاری جدید؛ «شکست»، «پیمان»، «جادو» و «نفرین» را نیز به دیگر خویشکاری‌ها افزود.

۲-۵. حرکت قصه‌ها

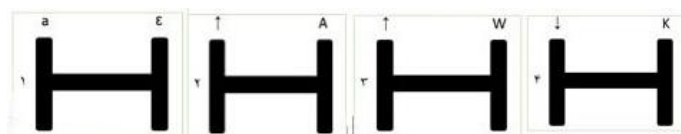
از لحاظ ریخت‌شناسی، می‌توان قصه^۱ را اصطلاحاً آن بسط و تطوری دانست که از شرارت (A) یا کمبود و نیاز (a) شروع می‌شود و با گذشت از خویشکاری‌های میانجی به ازدواج (w) یا به خویشکاری‌های دیگری که به عنوان سرانجام و خاتمه قصه به کار گرفته شده است، می‌انجامد. (ن.ک: پراپ، ۱۳۶۸: ۱۸۳). لازم به ذکر است که؛ «قصه‌های عامیانه، ساختاری ساده و شبیه به هم دارند و اغلب سه و چهار حرکتی هستند و یک حرکت مستقیماً حرکت دیگری را دنبال می‌کنند» (خدیش، ۱۳۸۷: ۱۱۰).

خویشکاری‌های پایانی گاهی به پاداش (F) یا منفعت و بُرد، یا به‌طور کلی التیام و جبران مافات (k)، فرار از تعقیب (Rs) و مانند این‌هاست. این گونه بسط و تحول در قصه را اصطلاحاً حرکت (xod) نامیده‌ایم. (ن.ک: پراپ، ۱۳۶۸: ۱۸۳).

یک قصه ممکن است چند حرکت داشته باشد و هنگامی متنی را تجزیه و تحلیل می‌کنیم بیش از هر چیز باید تعداد حرکت‌های را که قصه از آن تشکیل شده است، معین سازیم. یک حرکت ممکن است مستقیماً به دنبال حرکت دیگر بیاید، اما ممکن است حرکت‌ها درهم بافته شوند. بدین ترتیب که بسطی که آغاز شده است، متوقف گردد و حرکت جدیدی به وسط کشیده شود. جداکردن یک حرکت همیشه کار آسانی نیست، اما همیشه به‌درستی و دقت کامل امکان دارد. (همان: ۱۸۴). نمودار حرکتی قصه‌های فوق به شرح زیر است:

۲-۵-۱. حرکت در قصه تقدیر

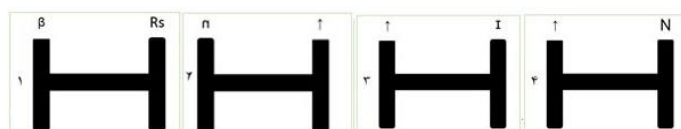
در حرکت اول با a (نیاز) آغاز شده و به ε (خبرگیری) می‌رسد. حرکت دوم با عزیمت ↑ آغاز می‌شود و به A شرارت ختم می‌شود. حرکت سوم با ↑ (عزیمت) شروع می‌شود و به W (ازدواج) ختم می‌شود. حرکت چهارم با ↓ (بازگشت) آغاز می‌شود و به K (التیام مصیبت) ختم می‌گردد.



شکل ۱. حرکت قصه تقدیر

۲-۵-۲. حرکت در قصه تمّتی

در شکل ۲ حرکت داستان تمّتی، حرکت اول با β (غیت) آغاز شده و به Rs (رهایی) ختم می‌شود. حرکت دوم با $\uparrow$ (عزیمت) آغاز شده و به η (فریبکاری) می‌رسد. حرکت سوم با $\uparrow$ (عزیمت) شروع می‌شود و به I (پیروزی) ختم می‌شود. حرکت چهارم با $\uparrow$ (عزیمت) شروع می‌شود و به N (حل مسئله) ختم می‌شود.

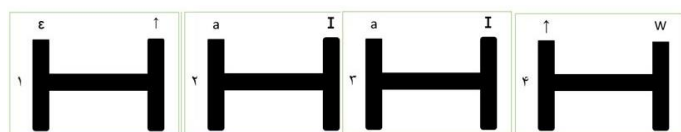


شکل ۲. حرکت قصه تمّتی

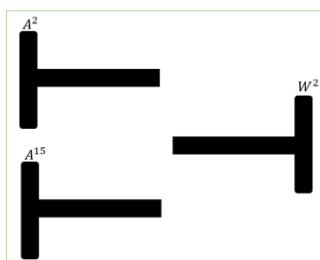
۲-۵-۳. حرکت در قصه تیزتن

این قسمت از دو بخش تشکیل شده است که در بخش اول، حرکت اول با ϵ (خبرگیری) آغاز می‌شود و به $\uparrow$ (عزیمت) ختم می‌شود. حرکت دوم با a (نیاز) شروع می‌گردد و به I (پیروزی) می‌رسد. حرکت سوم با a (نیاز) شروع می‌شود و به I (پیروزی) می‌رسد. حرکت چهارم با $\uparrow$ (عزیمت) شروع می‌شود و به W (ازدواج) ختم می‌شود.

حرکت قسمت دوم با دو A (شرارت) شروع می‌شود و به W (ازدواج) ختم می‌شود.



شکل ۳. حرکت اول قصه تیزتن



شکل ۴. حرکت دوم قصه تیزتن

۲-۶. حرکت‌های سه‌گانی

اکسل اولریک^۱ در مقاله‌ای با عنوان «قوانین حماسی قصه‌های عامیانه» می‌گوید: «عدد سه در افسانه‌های جادویی و اسطوره‌ها و حتی در افسانه‌های ساده محلی به نحوی باورنکردنی تکرار می‌شود. در هزاران هزار قصه عامیانه، بیش از سایر اعداد، با عدد سه برخورد می‌کنیم. البته اعداد دیگری مثل هفت و دوازده گاهی در قصه می‌آیند ولی فقط بیان‌کننده یک کمیت کاملاً انتزاعی هستند... هیچ چیز به اندازه تکرار سه گانه وقایع و شخصیت‌ها حجم عظیم روایات عامیانه را از ادبیات جدید و رسمی متمایز نمی‌کنند» (همان: ۱۸۶).

تکرار سه‌گانه و اصولاً هر نوع تکراری، معمولاً برای ایجاد حالت تعلیق و تأکید بر قسمت‌های مهم یا هیجان‌انگیز در داستان می‌آید. پراپ معتقد است؛ هر وقت حرکتی سه‌گانه شود با یک قصه واحد روبه‌رو هستیم. (ن.ک: خدیش، ۱۳۸۷: ۱۱۲). با این تفاسیر در داستان تمّی نیز با سه‌گانه فرار از دست تعقیب‌کننده روبه‌رو هستیم، طبق بررسی‌های قصه تمّی، تمّی و دختران دو مرتبه از دست دیوان و یک مرتبه از دست اهالی روستا که نقش تعقیب‌کننده داشتند، فرار کردند.

۳. نتیجه‌گیری

با جستجو در ریخت‌شناسی قصه‌های افسانه‌های مردم ایران و نمونه‌های مورد بررسی: تقدیر، تمّی و تیزتن می‌توان عناصر تکرارشونده‌ای را یافت که کوشش برای کشف آن عناصر یعنی خویشکاری‌ها بوده است. اولین نکته‌ای که باید به آن اشاره کرد، این است که؛ الگوی پراپ قابلیت تطبیق بر روی قصه‌های افسانه‌های مردم ایران را دارد. از مجموع سه نمونه بررسی شده، بیست و هشت خویشکاری یافت شد. در نمونه اول، هفده خویشکاری و در نمونه دوم، هجده و نمونه سوم بیست و سه خویشکاری به دست آمد. به نظر می‌رسد، می‌توان این روش را بر روی دیگر قصه‌های این مجموعه نیز به کاربرد و به نتایج مشابهی دست یافت. با توجه به ساختار فرهنگ افسانه‌های مردم ایران که قصه عامیانه است، چند خویشکاری جدید به نام‌های؛ «شکست»، «پیمان»، «جادو» و «نفرین» در نمونه‌های بررسی شده به دست آمد. این قصه‌ها ساختاری ساده و شبیه به هم دارند و اغلب سه یا چهار حرکتی هستند و یک حرکت مستقیم حرکت دیگری را دنبال می‌کند، اما در قصه تیزتن، قصه دارای دو حرکت است که پایان یکسانی دارند. از مجموع هفت شخصیت برشمرده توسط پراپ، در قصه‌های بررسی شده، شخصیت‌هایی همچون شیر، قهرمان، یاریگر، شاهزاده خانم، گسیل دارنده، دیده می‌شود.

پی‌نوشت‌ها

(۱) مال: تعدادی بوهون که در یک وارگه مستقر شدند (ساکنان یک فامیل می‌باشند).

(۲) وارگه: محل استقرار بوهون (سیاه چادرها) را گویند (جایی که ایل اتراق می‌کند).

(۳) الازنگی: دیو

(۴) سله: سبد

جدول ۶. عناصر خویشکاری

ردیف	خویشکاری	توضیحات	اعلام اختصاری
۱	غیبت	یکی از اعضای خانواده از خانه غیبت می‌کند.	β
۲	نهی	قهرمان قصه از کاری نهی می‌شود.	γ
۳	نقض نهی	نهی نقض می‌شود.	δ
۴	خبرگیری	شریر به خبرگیری می‌پردازد.	ε
۵	خبردهی	شریر اطلاعات لازم را درباره قربانی‌اش به دست می‌آورد.	ε
۶	فریبکاری	شریر می‌کشد قربانی‌اش را فریب دهد تا بتواند بر او یا چیزهایی که به وی تعلق دارد دست یابد.	η
۷	همدستی	قربانی فریب می‌خورد و بنابراین ناآگاهانه به دشمن خود کمک می‌کند.	θ
۸	شرارت	شریر صدمه و جراحتی را به وجود می‌آورد.	A
۹	میانجیگری	مصیبت یا نیاز علنی می‌شود. از قهرمان قصه درخواست و یا به او فرمان داده می‌شود که به اقدام بپردازد و به او اجازه داده می‌شود برود و یا به مأموریت گسیل می‌شود.	B
۱۰	مقابله آغازین	جستجوگر موافقت می‌کند و یا تصمیم می‌گیرد که به مقابله بپردازد.	C
۱۱	عزیمت	قهرمان خانه را ترک می‌کند.	$\uparrow$
۱۲	نخستین خویشکاری بخشنده	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.	
۱۳	واکنش قهرمان	قهرمان در برابر کارهای بخشنده آینده واکنش نشان می‌دهد.	E
۱۴	تدارک یا دریافت شیء جادو	قهرمان اختیار استفاده از یک عامل جادویی را به دست می‌آورد.	F
۱۵	انتقال مکانی میان دو سرزمین	قهرمان به مکان چیزی که در جستجوی آن است، انتقال داده می‌شود و یا راهنمایی می‌شود.	G
۱۶	کشمکش	قهرمان و شریر به نبرد تن به تن می‌پردازند.	H
۱۷	نشان گذاشتن	نشان‌هایی را در اختیار قهرمان می‌گذارند.	J

I	شریر شکست می‌خورد	پیروزی	۱۸
K	بدبختی یا مصیبت یا کمبود آغاز قصه، التیام می‌یابد.	رفع مشکل	۱۹
↓	قهرمان باز می‌گردد.	بازگشت	۲۰
rP	قهرمان تعقیب می‌شود.	تعقیب	۲۱
sR	قهرمان از شر تعقیب کننده رها می‌شود.	رهایی	۲۲
O	قهرمان، ناشناخته به خانه یا سرزمینی دیگر می‌رسد.	رسیدن به ناشناختگی	۲۳
L	قهرمانی دروغین، ادعاهایی بی‌پایه می‌کند.	ادعاهای بی‌پایه	۲۴
M	انجام دادن کاری دشوار از قهرمان خواسته می‌شود.	کار دشوار	۲۵
N	مأموریت انجام پذیرفته و مشکل حل می‌شود.	حل مسئله	۲۶
Q	قهرمان شناخته می‌شود.	شناختن	۲۷
xE	قهرمان دروغین یا شریر رسوا می‌شود.	رسوایی	۲۸
T	قهرمان شکل و ظاهر جدیدی پیدا می‌کند.	تغییر شکل	۲۹
U	شریر مجازات می‌شود.	مجازات	۳۰
W	قهرمان عروسی می‌کند و بر تخت پادشاهی می‌نشیند.	عروسی	۳۱

کتابنامه

- اصغری، جواد و زینب قاسمی اصل (۱۳۹۱)، «بررسی حرکت‌های داستانی در هزار و یک شب با تکیه بر الگوی ریخت‌شناسی ولادیمیر پراپ»، *پژوهشنامه نقد ادب عربی*، شماره ۴، صص ۲۹-۵۱.
- برسler، چالز (۱۳۸۹)، *نظریه و روش‌های نقد ادبی*، ترجمه مصطفی عابدینی نو، چاپ اول، تهران: نیلوفر.
- بهنام، مینا (۱۳۸۹)، «ریخت‌شناسی داستان حسنک وزیر به روایت بیهقی»، *فصلنامه پژوهش‌های ادب عرفانی*، شماره ۱۳، صص ۱۳۱-۱۵۰.
- پارسانسب، مهناز (۱۳۹۲)، *ریخت‌شناسی قصه‌های عامیانه ایل قشقایی بر اساس نظریه ولادیمیر پراپ (با تکیه بر قصه‌های دو تیره قره قانی و ایگدر)*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، هرمزگان: گروه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه هرمزگان.
- پراپ، ولادیمیر (۱۳۶۸)، *ریخت‌شناسی قصه*، ترجمه م. کاشیگر، چاپ اول، تهران: روز.
- (۱۳۷۱)، *ریشه‌های تاریخی قصه‌های پریان*، ترجمه فریدون بدره‌ای، چاپ اول، تهران: هرمس.
- (۱۳۸۶)، *ریخت‌شناسی قصه‌های پریان*، ترجمه فریدون بدره‌ای، چاپ اول، تهران: توس.
- خدیش، پگاه (۱۳۸۷)، *ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی*، چاپ اول، تهران: علمی و فرهنگی.
- خراسانی، محبوبه (۱۳۸۷)، «درآمدی بر ریخت‌شناسی هزار و یک شب»، چاپ اول، اصفهان: تحقیقات نظری.
- درویشیان، علی‌اشرف و رضا خندان (۱۳۷۸)، *فرهنگ افسانه‌های ایرانی*، جلد سوم، تهران: کتاب و فرهنگ.

غفاری جاهد، مریم (۱۳۸۴)، بررسی محتوا و ساختار آثار داستانی علی‌اشرف درویشیان، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، تهران: گروه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه الزهرا (س).

مجیدی، فاطمه (۱۳۸۴)، «ریخت‌شناسی داستان شیخ صنعان»، فصلنامه پژوهش‌های ادبی، شماره ۷، صص ۱۴۵-۱۶۲.

یوسفی نکو، عبدالمجید (۱۳۸۹)، «ریخت‌شناسی داستان پیامبران در تفسیر طبری و سورآبادی»، فصلنامه کاوش‌نامه زبان و ادبیات فارسی، شماره ۲۱، صص ۱۱۳-۱۴۲.