

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



دانشگاه پیام نور

مرکز تهران

پایان نامه کارشناسی ارشد

موضوع:

ساختار روایی داستانهای سمک عیار

استاد راهنما:

آقای دکتر علیرضا معین زاده

استاد مشاور:

آقای دکتر علی محمد پشتدار

دانشجو:

صدیقه درستی

سال تحصیلی 1387-88

فهرست مطالب

صفحه

عنوان

1	چکیده
3	مقدمه

فصل اول: کلیات تحقیق

4	1-1 هدف تحقیق
5	1-2 اهمیت و ضرورت تحقیق
6	1-3 روش تحقیق
8	1-4 پیشینه‌ی تحقیق

فصل دوم

17	2-1 خلاصه‌ای از داستان سمک عیار
25	2-2 تحلیل کوتاهی بر کل داستان
33	2-3 سبک نوشتاری داستان

فصل سوم: ساختار بیرونی داستان‌ها

- 3-1 داستان خورشید شاه 41
- 3-2 سمک عیار در دره‌ی غور کوهی 51
- 3-3 داستان گرفتاری آبان‌دخت و فرزندش 74
- 3-4 داستان فرخ روز در گنج‌خانه 82
- 3-5 داستان سمک و آتشک 92
- 3-6 داستان گرفتار شدن عیاران 104
- 3-7 داستان فرخ روز به دنبال گلبوی 112
- 3-8 داستان فرخ روز در طلسم 123
- 3-9 مرگ خورشید شاه 135
- 3-10 گرفتار شدن شاهزاده فرخ روز 147
- 3-11 نمادهای مشترک داستان‌ها 161

فصل چهارم: ساختار درونی داستانها

- 4-1 ساختار درونی داستانها 163
- 4-2 عناصر سازنده‌ی داستانها 166
- بررسی نتایج ساختار درونی و بیرونی داستان‌ها 169
- منابع 173

چکیده

در تحقیق حاضر بعد از معرفی متن زیبای سمک عیار و ارائه خلاصه‌ای از آن، بعضی از زیباییهای آن شکافته و بررسی شده است و بخش اصلی پایان نامه بررسی ساختار و چهار چوب داستانهای این مجموعه می‌باشد که از روش ولادیمیر پراپ در کتاب ریخت شناسی قصه‌های پریان روسی استفاده شده است. به این منظور ده داستان بر اساس اهمیت‌شان از نظر موضوع داستان‌ها، واقعی یا غیر واقعی، عاشقی و حماسی بودن شان و یا اینکه مربوط به شخصیت‌های اصلی داستان در طول قصه، یعنی داستانهایی که به هم‌هی پادشاهان این قصه از جمله مرزبان‌شاه، خورشید شاه، فرخ روز و مرزبان‌شاه دوم اشاره داشته باشد؛ انتخاب شده‌اند که بعد از خلاصه کوتاهی از هر داستان در قسمت ترکیب، خویشکاری‌های (عملکرد، نقش ویژه) اشخاص قصه با نمادهایشان مشخص شده‌اند. و شخصیت‌های اصلی هر داستان آورده شده است و بعد ساختار یا چهار چوب داستان از ابتدا تا انتهای داستان‌ها مشخص و ارائه شده است.

برای روشن‌تر شدن ترکیب داستان‌ها، نمودارهای ترکیبی و حرکتی نیز ترتیب داده شده است که تمام نمادهای سازنده داستان‌ها در آنها جمع‌بندی و شباهت‌ها و تفاوت‌های آنها آشکار شده است. این نمادها، شباهت‌های عناصر پیوند دهنده داستان‌ها را نیز آشکار می‌کند و چگونگی پیوستگی و انسجام داستان‌های متعدد این مجموعه را نشان می‌دهد. بعد از بررسی ساختاری داستان‌ها، برای آشنایی بیشتر خواننده با این مجموعه، تفسیر کوتاه و گاه تمثیلی از هر داستان ارائه شده و سپس ساختار صوری داستان‌ها، ساختار درونی و عناصر سازنده‌ی آنها نیز مورد بررسی قرار گرفته است.

کلید واژه : ساختار، عناصر داستان، جوانمردان، سمک عیار

فصل اول

کلیات تحقیق

مقدمه

داستان بلند «سمک عیار» نخستین نمونه بازمانده از هنر داستان گویی فارسی از قرن ششم می باشد. این داستان از نظر اسلوب داستان نویسی و ارزش هنری بر داستانهای مشابه برتری و مزیتی انکارناپذیر دارد. قهرمان قصه مردی است عیار به نام سمک از توده مردم. در قصه، همه جا، از طبقات مختلف عامه مردم، بخصوص فرودستان سخن می رود. تعلق داستان به توده مردم، امتیاز دیگر این اثر از آثار مشابه است و یکی از علل اقبال عمومی به آن در طول تاریخ است. توجه اندیشمندان و نویسندگان مختلف به این داستان نیز نشان از اهمیت والای ادبی آن دارد.

در این اثر از شرایط اخلاقی عیاران و جوانمردان سخن می رود و فرهنگ این گروه در قالب داستانی شیرین عاشقانه ارائه می شود. از امور اجتماعی، فرهنگی، سیاسی و جغرافیایی و بسیاری از نکته های ظریف و زیبا در آن نقش بسته است و نویسنده برای زیبا جلوه دادن داستان، با استفاده از زبان تمثیل و انتخاب نام کشورهای چینی و ماچین و حلب، نام شهرها، نام اشخاص و اماکن غیر ایرانی، متن داستان را از حال و هوای ایرانی بودن خارج کرده است ولی با خواندن کتاب به خوبی روشن می شود که تمام عناصر سازنده داستان ایرانی است و مربوط به کشور دیگری نیست.

مؤلف این اثر فرامرزبن خدادادبن عبدالله الکاتب الارجانی است و راوی قصه صدقه بن ابی القاسم است و نسبت شیرازی دارد. زمان تألیف داستان معلوم نیست ولی با توجه به متن داستان، اشعاری از شاعران قرنهای پنجم و ششم آمده است و نشانگر آن است که حدوداً در اواخر قرن ششم کتابت شده است. شیوه نگارش اثر برای سخنوری پرداخته شده؛ و به نثری ساده و روان و یا نثر مرسل عالی می باشد و زبان معمول رایج زمان خودش را بهتر از نوشته های متکلف و مصنوع ارائه میدهد.

1-1 هدف تحقیق

هدف از انتخاب این رمان بلند، آشنایی با اسلوب داستان پردازی در ایران قدیم و افزایش دانش قصه پردازی در مورد این داستانهای کهن می باشد. ولی آنچه از اهمیت ویژه ای در این پژوهش برخوردار است شناخت چهارچوب و ساختار این داستان بلند و بررسی ساختاری داستانهای متعدد درونی آن است تا با دستیابی به این ساختارها، چگونگی ارتباط بین داستانها و عناصر سازنده آنها مشخص شود و محققان و قصه نویسان امروزی نیز بتوانند از نتایج این تحقیق بهره گیرند.

2-1 اهمیت و ضرورت تحقیق

این قصه طولانی از داستانهای متعددی تشکیل شده است که در عین تنوع، بسیار به هم پیوسته است و موضوعی واحد و مشخص آنها را با هم مربوط می‌کند. اشخاص داستان فراوانند و از طبقات گوناگون اجتماعی در بطن حوادث آن حضور دارند که اوضاع اجتماعی و فرهنگی جامعه را در قرون ششم و هفتم نشان می‌دهد. از جمله: وضعیت اجتماعی، وضع شهرها، کوچه و بازارها، سرای شاهان، شرایط آرایش جنگی، پوشش زنان و مردان، آداب و رسوم گوناگون و از همه مهمتر وضع عیاران یا جوانمردان در جامعه آن روزگار و شرایط و اوصاف اخلاقی این طبقه که در هر دوره‌ای در جامعه ایران مورد توجه بوده‌اند. بی‌شک ارزش عمده این اثر مربوط به کارکردهای این گروه است و جای آن دارد که سخنی چند از خصوصیات آنها ارائه شود. چنانچه عنصرالمعالی در قابوسنامه شرایط جوانمردی را چنین معرفی می‌کند:

اصل جوانمردی سه چیز است: «یکی آنکه هر چه گویی بکنی، دیگر آنکه خلاف راستی نگویی، سوم آنکه شکیب را کار بندی»¹. عیاران تعلق به شهر و کشور معینی ندارند و بیشتر به آداب و صفات و تعهدات خود پایبند هستند. وقتی دو کشور چین و ماچین با هم در جنگ‌اند عیاران دو کشور همکاری می‌کنند و جوانان ماچین شادی سمک عیار چینی می‌خورند و به خدمت او می‌شتابند، یا سمک در شهر ماچین دوستان و رفیقانی می‌یابد که به خدمت او کمر می‌بندند بنابراین در آیین عیاری ملیت و وطن دخالت ندارد.² امروزه فقط نامی از عیاران باقی است و یا کم و بیش در فیلم‌ها و داستانهای عامیانه برای ایجاد لذت آنها را مرور می‌کنیم. با اندکی اندیشه پی می‌بریم که چه زود برای رسیدن به فرهنگ مدرن غربی خیلی از ارزشهای زندگی خودمان را به فراموشی سپردیم و به زندگی مدرن ماشینی که حتی دلها و ذهن‌ها و از همه مهمتر احساس‌ها نیز تبدیل به ماشینی از آهن شده‌اند، روی آوردیم و متأسفانه ما به این احساسات آهنی خیلی زود وابسته شدیم و

1- یوسفی، غلامحسین، درس زندگی گزیده قابوسنامه، ص 187

2- سمک عیار، جلد 6، ص 97

حتی کارهایی که غیر از این چهارچوب باشد، نوعی ناهنجاری، یا راحت‌تر بگوییم یک نوع بی‌فرهنگی محسوب می‌کنیم. ما سعی نکردیم سنت‌های اصیل گذشتگانمان را با تغییر و تحولات عصر ماشینی تطبیق دهیم و همراه با آنها و موازی با آنها پیشرفت کنیم، فقط برای حذف کردن آنها تلاش کردیم. نیندیشیدیم گذشتگان چه معیارهایی برای زندگی خود داشتند که در نهایت شاداید و سختی‌های زندگی و جریان فعال آن، طریق زندگی‌شان در آرامش سپری می‌شد. فقط میتوانم بگویم ما سه اصل را فراموش کردیم، عشق، محبت و جوانمردی را.

علاوه از گروه عیاران، در این داستان بلند شاه، وزیر، قصاب، غلام، نباش، زن، مرد، بداندیش، جادوگر، پری و بسیاری دیگر سازنده‌ی صحنه‌ها و حوادث این قصه هستند. در این فراوانی شخصیت‌ها و همچنین گوناگونی حوادث، چگونگی ارتباط آنها با یکدیگر و بوجود آمدن داستانی بلند ولی منسجم باید مشخص می‌شد. ابعاد هنری این اثر با ارزش از نظر چگونگی ساختار و چهارچوب داستانها تا به حال کمتر مورد توجه اندیشمندان بوده و بدون تردید بخش مهمی از گیرایی و جذابیت این داستان به ساختار و شیوه داستان‌پردازی آن برمی‌گردد به همین خاطر در این پژوهش تلاش بر این است که داستان از بعد ساختاری مورد کاوش قرار گیرد و برخی از عوامل گیرایی این اثر شکافته شود.

3-1 روش تحقیق: روایت‌شناسی

روایت‌شناسی (Narratology) دانشی نوظهور است و نام آن برای اولین بار توسط تزوتان تودروف (Tzvetan Todorov) در کتاب دستور زبان دکامرون (Grammaire du Decameron) به سال 1969 به کار برده شد. اما در عمل سابقه طولانی‌تری میتوان برای آن متصور شد و ولادیمیرپراپ (Vladimir propp) را باید آغازگر این راه دانست که با وارد کردن انتقادی به بن‌مایه/نقش مایه‌های

(motif) و سلوفسکی (Vesselovski) قدم در این وادی گذاشت. این اثر پراپ با نام ریخت‌شناسی قصه‌های پریان در سال 1928 چاپ شد.¹

در مورد کتاب «سمک عیار» تحقیقات مختلفی صورت گرفته است، دکتر پرویز ناتل خانلری در یک مجموعه شش جلدی، داستان سمک عیار را تصحیح و بازنویسی کرده و در جلد ششم آن در «شهر سمک» ابعاد گوناگون داستان را از نظر اجتماعی، شرایط عیاری، جغرافیایی، فرهنگی، حماسی و ... به صورت گسترده بررسی کرده است. دکتر ذبیح‌الله صفا در جلد دوم تاریخ ادبیات در ایران، این داستان را از زوایای مختلف مورد کنکاش و بررسی قرار داده است. ولی این اثر بزرگ از نظر ساختاری و شیوه داستان‌پردازی مورد توجه نبوده است لذا در این رساله به بررسی ساختاری ده داستان منتخب از کتاب سمک عیار از نسخه دکتر پرویز ناتل خانلری اهتمام شده و اساس این کار در بخش ساختاری، کتاب ریخت‌شناسی قصه‌های پریان اثر ولادیمیر پراپ می‌باشد. که بعد از بررسی ساختار ظاهری به ساختار درونی آن نیز اقدام شده است. برای داستان‌ها بعد از بررسی ساختاری، تحلیل کوتاهی ارائه شده که در قسمت تحلیل از اثر پربار عناصر داستان جمال میرصادقی استفاده شده است.

علاوه از اینها، از کتب مختلف، به روش یادداشت برداری و مطالعه آثاری در مورد عیاران و جوانمردان و داستانهای کهن دیگر سود جسته و پس از استفاده از محضر استادان بزرگوارم و صاحب‌نظران به تدوین این رساله اقدام شده است. برای سهولت کار و آشنایی با موضوع و شخصیت‌های داستان و هدفهایشان، ابتدا خلاصه‌ای از داستان و تحلیل کوتاهی از آن ارائه شده بعد در بخش ساختاری، داستانها به ده قسمت تقسیم شده است و هر داستان براساس خویشکامی (عملکرد، نقش ویژه (function)) که پراپ در اثر خود برای اعمال شخصیت‌ها به کار گرفته، تحلیل شده است.

1- درآمدی بر تحلیل ساختاری روایت‌ها، ص 10

پراپ برای خویشکاریها (کارکردها) نمادهایی را در نظر گرفته که در ادامه مطلب عیناً آن نمادها گنجانده شده است. هر چند ممکن است بعضی از نمادهای پراپ در ساختار قصه‌های سمک عیار وجود نداشته باشند (البته خیلی اندک) ولی گاه ممکن است یک نمادی اضافه باشد که آن با علامت (x) نشانه‌گذاری شده است. نتایج ساختارهایی که انجام شده بر روی محور حرکتی آورده و جمع‌بندی شده است و علاوه از آن برای هر کدام از نتایج ساختار داستانها توضیحاتی نیز ارائه شده است.

4-1-1 پیشنهادی تحقیق

روایت دقیقاً با تاریخ بشر آغاز میشود و هیچ کجا انسانی بدون روایت نبوده است. همه طبقات و گروه‌های انسانی روایت‌هایشان را دارند. لذتی که عموماً انسانها با زمینه‌های فرهنگی مختلف حتی متضاد در آن سهیم شده‌اند. دسته‌بندی میان ادبیات خوب و بد اهمیتی ندارد، روایت جهانی است: فراتاریخی، فرافرهنگی، به سادگی مثل خود زندگی است.

«اما این جهان شمولی روایت به این معنا نیست که روایت بی‌معناست و جز توصیف معمولی چندین مجموعه متنوع بسیار خاص هیچ چیزی برای گفتن در مورد آن نداریم. چنانچه بدون ارجاع به یک الگوی عام، رمان (Novel) در برابر ناول (Novella) قصه در برابر اسطوره (Mythe) و درام (drama) در برابر تراژدی (Traquedy) قرار داده میشود، چنین الگویی توسط هر طرح مرتبط با خاص‌ترین و تاریخی‌ترین شکل‌های روایت القا میشود. بنابراین فارغ از طرد هر طرحی مربوط به روایت در حیطه‌ی جهان شمولش، منطقی است که از ارسطو به بعد علاقه‌ای دوره‌ای به شکل روایت وجود داشته باشد و طبیعی است که ساختارگرایی (structuralism) نوپا باید این شکل را به عنوان یکی از اولین وظایفش ترسیم کند.

روایت‌شناسی مجموعه‌ای از احکام کلی درباره‌ی ژانرهای (Genre) روایی، نظام حاکم بر روایت (داستان‌گویی) است. تاریخ روایت‌شناسی را میتوان به سه دوره تقسیم کرد: دوره‌ی پیش ساختارگرا (تا 1960) دوره‌ی ساختارگرا (از 1960 تا 1980) و دوره‌ی پسا ساختارگرا، که نه تنها تحولات بعدی ساختارگرایی از جمله واسازی را در برمی‌گیرد، بلکه تحولات اخیر روایت‌شناسی به سوی یک فعالیت میان رشته را نیز شامل می‌شود.¹

«یکی از صورت‌گرایان روسی به نام ولادیمیر پراب (Vladimir prop) بود که ثمره‌ی مطالعات خود را در کتاب ریخت‌شناسی (morphology) قصه‌های پریان (1928) منتشر کرد. در حالیکه پیش‌تر، فولکلور قصه‌های پریان را براساس بن مایه‌های (Motif) انضمامی‌شان: قهرمانان، جادوگران، شاهزاده‌ها، طبقه‌بندی می‌کردند، پراب رده‌بندی‌ای را پیشنهاد کرد که بر پایه مجردتر نقش و نقش مایه استوار شده بود. نقش‌هایی نظیر «قهرمان» «شورور» «یاربگر» و «خواست» شیوه‌ی مشارکت شخصیت‌ها در پیرنگ را جدا از خصوصیت‌های فردی آنان، تعیین می‌کرد؛ نقش مایه‌هایی مانند: پاداش، مأموریت یا آزمون اهمیت راهبردی رخدادها برای کل داستان را جدا از سرشت خاص این رخدادها ثبت می‌کنند که انجام یک نقش واحد میتواند بر عهده‌ی یک قورباغه، یا یک پیرمرد باشد و یک نقش مایه واحد نیز ممکن است مثلاً از راه تمیز کردن اصطبل عملی شود یا از طریق کشتن یک اژدها»². البته از نظر شکل‌گرایان، روایت دارای ساختاری است و «اصطلاح ادبی که برای ساختار روایت به کار میرود پیرنگ (plot/syuzhet) است» یعنی وقتی پیرنگ حوادث را بدست میدهم ساختار آن نیز ثابت شده است، حتی ارسطو نیز پیرنگ را یکی از عناصر اصلی و شش‌گانه‌ی تراژدی به شمار می‌آورد. در نگاه او پیرنگ روح تراژدی است و تقلید حرکت‌های تراژدی و انتظام ماجراهای آن است. از نظر او پیرنگ باید ابتدا، وسط و انتها داشته باشد که در واقع همان چهارچوب ساختاری داستان است. او بر این باور است اگر عنصری از پیرنگ کاسته شود؛ اساس داستان به هم می‌ریزد و در این نظر با

1- بارت، رولان، درآمدی بر تحلیل ساختاری روایت‌ها، ص 27.

2- مکاریک، ایرناریما دانش‌نامه‌های نظریه‌های ادبی معاصر ص 149

تودوروف (Todorov) ساختار گرا هم عقیده است که او نیز پیرنگ را به همان ساختار تعبیر می‌کند»¹.

«[به نظر] بعضی از روایت شناسان، ساختارگرایی از پاره‌ای قیاس‌های زمانی مقدماتی آغاز میشود نحو قوانین ساختمان جمله، مدل اساسی قوانین روایتی است. تودوروف و دیگران از نحو روایتی صحبت می‌کنند. نخستین تقسیم نحوی واحد جمله، تقسیم آن به نهاد و گزاره است: شوالیه (نهاد) اژدها را با شمشیر خودکشت (گزاره) بدیهی است که این جمله میتواند هسته یک قطعه یا حتی یک قصه کامل باشد. ولادیمیرپراپ با دنبال کردن این قیاس ساخت میان جمله و روایت، نظریه خود را درباره افسانه‌های جن و پری روسی تدوین کرد. اگر نهاد یک جمله را با شخصیت‌های بارز (قهرمان، تبه کار و غیره) و گزاره را با اعمال بارز در این قبیل افسانه‌ها مقایسه کنیم، میتوانیم رهیافت پراپ را درک کنیم، هر چند در این قبیل افسانه‌ها جزئیات بسیار زیادی وجود دارد، اما پیکره کلی آنها بر اساس مجموعه «کارکردهای» (function) سی بنا شده است. کارکرد، واحد پایه‌ای «زبان» روایتی است و به اعمال مهمی که روایت را تشکیل می‌دهد مربوط می‌شود. این کارکردها از نوعی توالی منطقی پیروی می‌کنند و هر چند هیچ افسانه‌ای شامل همه آنها نیست. اما در هر افسانه‌ای همواره توالی خود را حفظ می‌کنند»². که این کارکردها «کارکرد/خویشکاری/نقش ویژه» (function) یعنی عمل شخصیتی از اشخاص قصه که از نقطه نظرا همیتی که در جریان عملیات قصه دارد تعریف می‌شود»³. کارکردها به ترتیب عبارتند از:

1- غیبت یکی از اعضای خانواده از خانه

2- نهمی قهرمان از کاری

3- نقض نهمی

1- فصل نامه پژوهش زبانهای خارجی، شماره 45، ص 82

2- سلدن، رمان، راهنمای نظریه ادبی معاصر، با کمی تلخیص.

3- ریخت شناسی قصه‌های پریان، ص 53.

- 4- خبرگیری شریر
- 5- دستیابی شریر به اطلاعات قربانی
- 6- کوشش شریر برای فریب قربانی
- 7- فریب خوردن قربانی و همدستی با شریر
- 8- آسیب رساندن شریر به یکی از اعضای خانواده
- 9- آشکار شدن مصیبت و درخواست از قهرمان یا فرمان یا اجازه دادن به او
- 10- موافقت قهرمان
- 11- ترک خانه توسط قهرمان
- 12- آزمایش قهرمان جهت هموار ساختن دریافت یاری
- 13- واکنش قهرمان در برابر کارهای بخشنده
- 14- دریافت عمل جادویی توسط قهرمان
- 15- انتقال یارانهمایی قهرمان به مکان شیء مورد جستجو
- 16- نبرد قهرمان و شریر
- 17- دریافت داغ(نشانه) توسط قهرمان
- 18- شکست شریر
- 19- بهبود مصیبت آغازین
- 20- بازگشت قهرمان
- 21- تعقیب قهرمان
- 22- رهایی قهرمان از تعقیب کننده
- 23- رسیدن قهرمان ناشناخته به سرزمین یا خانه‌ای دیگر
- 24- ادعاهای بی پایه توسط قهرمان دروغین

25- درخواست انجام کار دشواری از قهرمان

26- انجام مأموریت و حل مشکل

27- شناسایی قهرمان

28- شکل جدید یافتن قهرمان

29- مجازات شریر

30- ازدواج قهرمان و برتخت نشستن او

پراپ در کنار این سی کارکرد از هفت دسته شخصیت هم نام می‌برد که در حوزه‌ای از این

کارکردها عمل می‌کنند:

1- حوزه کنش شریر: کارکردهای 21، 8، 16

2- حوزه کنش بخشنده یا فراهم آورنده: کارکردهای 14، 12

3- حوزه کنش یاریگر: کارکردهای 29، 26، 22، 19، 15

4- حوزه کنش شاهزاده خانم یا شخص مورد جستجو: کارکردهای 31، 30، 28، 27، 25، 24، 17

5- حوزه کنش گسیل دارنده: کارکرد 9

6- حوزه کنش قهرمان: کارکردهای 31، 13، 11، 10

7- حوزه کنش قهرمان دروغین: کارکردهای 24، 13، 11

این کارکردها نه تنها در افسانه‌های جن و پری روسی یا حتی غیرروسی، بلکه در کمدها،

اسطوره‌ها، حماسه‌ها و داستانهای عاشقانه و قصه‌ها به طور کلی کاربرد دارند. پراپ برای تبیین

کارکردها - خویشکاریها - چهار قاعده اندیشید:

1- خویشکاریهای اشخاص قصه، عناصر ثابت و پایدار را در یک قصه تشکیل می‌دهند.

2- شماره خویشکاریهایی که در قصه‌های پریان آمده است محدود است.

3- توالی خویشکاریها همیشه یکسان است.

4- همه قصه‌های پریان از جهت ساختمان‌شان از یک نوع هستند.¹

چنانچه گفته شد شبیه این کارکردها را میتوان در داستانهای حماسی و عاشقی و اسطوره‌ها و

غیره ... بدست داد. داستان سمک عیار نیز از ساختار زیر بدست می‌آید:

1- وضعیت آغازین که با موقعیت پایداری شروع میشود.

2- پاره میانی داستان شامل:

الف. نیروی تخریب کننده و عدم تعادل در داستان

ب. نیروی سامان دهنده و حرکت در جهت اصلی داستان

3- پاره انتهایی داستان یا برقراری تعادل مجدد

هر چند این نوع کارکردها نوعی سادگی کلیشه‌ای دارند ولی میتوانند در مورد همه داستانها با

کمی تغییر و جابجایی اجرا شوند.

پراپ برای کارکردهای خود، نماد و علائم اختصاری‌ای در نظر گرفته که در بررسی ساختاری

داستانهای سمک عیار نیز از آن نمادها استفاده شده‌است و به ترتیب زیر است:

a-1	وضعیت آغازین		
B ¹	غیبت بزرگتران یا بیرون رفتن آنها از خانه	a	کمبود، نیاز
ϵ^1	خبرگیری شریر از احوال قهرمان	a ¹	نیاز به عروس
ϵ^3	خبرگیری بوسیله اشخاص دیگر	a ²	نیاز به یاریگر، یا عامل جادویی
ζ^2	قهرمان از احوال شریر خبر بدست می‌آورد	b ¹	یاری و کمک طلبیدن
ζ^3	دریافت خبر از راهها و به وسایل دیگر	b ²	گسیل داشتن، فرستادن
η^1	خواه‌های فریبکارانه شریر	b ³	آزاد ساختن، عزیمت کردن
θ^1	قهرمان در برابر اغواگریهای شریر واکنش نشان میدهد	C	راضی شدن به مقابله

1- ریخت‌شناسی قصه‌های پریان، ص 6-53

λ	مصیبت مقدماتی حاصل از قراردادی خدعه آمیز	\uparrow	عزیمت تا گسیل کردن قهرمان از خانه
A	شرارت	D	نخستین خویشکاری بخشنده
*A	شرارت همراه با افکندن در چاه و مانند آن	D ¹	آزمون قهرمان
A ¹	ربودن کسی	D ²	سلام کردن و پرس و جو کردن
A ²	دزدیدن عامل جادویی یا یاریگر	D ⁴	التماس زندانی برای آزادی
A ^{vii}	عروس به فراموشی سپرده میشود	D	درخواست‌های دیگر
A ¹¹	طلسم کردن	*D ⁷	شخصی از بیش در وضعیت اضطراری قرار گرفته است و درخواستی می‌کند
A ¹⁵	زندانی کردن	d ⁷	وضعیت اضطراری بخشنده بدون آنکه درخواستی بر زبان آورد امکان عرضه خدمت
A ¹⁶	تهدید به ازدواج اجباری	D ⁸	عزم نابود کردن
A ¹⁹	اعلان جنگ	K	کارسازی مصیبت یا کمبود
E	واکنش قهرمان (مثبت یا منفی)	K ¹	بدست آوردن شیء مورد جستجو با زور یا زیرکی
E ¹	آزمون را تحمل می‌کند	K ²	بدست آوردن شیء مورد جستجو به کمک چند یاریگر
E ²	واکنش دوستانه	K ⁷	شیء مورد جستجو به اسارت در می‌آید
E ⁴	آزاد ساختن یک اسیر	K ⁸	شکستن طلسم
E ⁷	انجام خدمات دیگر، کارهای متقیانه، برآوردن یک تقاضا	K ¹⁰	آزاد و رها ساختن از اسارت
E ⁸	دفع اقدام برای نابودی	F	کارسازی و دفع مصیبت از راه خویشکاری
E ⁹	پیروزی در نبرد	\downarrow	بازگشت قهرمان
F	بدست آوردن یک عامل جادویی	p _r ⁶	اقدام برای نابود کردن قهرمان
F ₉ ⁶	دیدار با یاریگری که خدمت خود را عرضه میدارد	Ps	نجات و رهایی قهرمان
G	انتقال یا برده شدن به جایی معین؛	Rs ⁸	رهایی یا نجات از نابود گردیدن

	راهنمایی		
G ¹	قهرمان در هوا پرواز می‌گیرد	O	ناشناخته رسیدن
G ³	قهرمان راهنمایی می‌شود	M	مأموریت و کار دشوار
G ⁴	راه به قهرمان نشان داده میشود	N	انجام دادن کار دشوار یا حل مسئله دشوار
G ⁵	قهرمان از وسایل ارتباط محلی استفاده می‌کند	Q	بازشناختن قهرمان
H	کشمکش قهرمان با شریر	Ex	رسوا شدن قهرمان دروغین
I	پیروزی یافتن بر شریر	T	تغییر شکل
I ¹	پیروزی در میدان جنگ	T ³	لباس و جامه جدید
I ⁵	کشتن شریر بدون جنگ	U	مجازات قهرمان دروغین یا شریر
J ²	ارائه دادن یا فرستادن انگشتی یا دستمال		

Uneg	قهرمان دروغین یا شریر بخشیده میشود
W*	عروسی و نشستن بر اورنگ پادشاهی
W*	ازدواج
W*	نشستن بر تخت شاهی
W ¹	وعده ازدواج
W ²	از سرگیری ازدواج
W ^o	پاداش نقدی یا هر گونه سود مادی در پایان قصه
X	صورت‌های نامشخص یا بیگانه
<	جدا شدن از هم بر سر دو راهی
Y	زنگار دادن به وسیله یک شیء علامت دهنده
mot.	انگیزش
pos.+	نتیجه مثبت برای یک خویشکاری
Neg.-	نتیجه منفی برای یک خویشکاری
س'	رابط دهنده یا پیوند دهنده

فصل دوم