

●文学研究

**编者按:**本期的文学栏目刊发两篇文章,它们都特色鲜明。王帅运用普罗普的著名研究成果来分析普希金的长诗《鲁斯兰与柳德米拉》,从而验证其适用性、“神奇性”,并且洞见其局限性。验证前人成果,发现其局限,修正其谬误,具有很高普适性。从接受者角度出发,审视文本内涵的凸现方式——反讽和直观,是文学界比较少见的做法(魏晶)。

## 神奇的图式与神奇的故事 ——长诗《鲁斯兰与柳德米拉》的普罗普图式形态学分析

王 帅

(北京大学,北京 100871)

**提 要:**俄罗斯著名民俗学家弗·雅·普罗普(В. Я. Пропп)通过研究《阿法纳西耶夫故事集》里第 50 号至第 151 号故事,得出神奇故事的结构具有同一性结论,并借助字母与符号以图式形式表达,开辟了一种故事研究的新方法、新思路,也开启了结构主义叙事学的序幕。本文运用普罗普这一著名图式分析普希金的长诗《鲁斯兰与柳德米拉》,验证这一神奇图式的适用性及其“神奇性”与局限性。

**关键词:**普罗普;神奇故事;图式;功能;《鲁斯兰与柳德米拉》

中图分类号: I106.4

文献标识码: A

文章编号: 1000-0100(2011)02-0127-5

### Propp's Formula and Pushkin's Poem *Ruslan and Liudmila* A Morphological Analysis

Wang Shuai

(Peking University, Beijing 100871, China)

Researching into the 50th to the 151st tales in *The Afanas'ev's Collection on Fairy-tales*, Vladimir Jakoblevich Propp, the famous Russian expert on folk tale, came to the conclusion that there is a common construction to all fairy tales and he expressed this idea in virtue of letters and symbols. This is a new method and new idea to the research on tales. He became the avant-courier of the Structural Narrative Theory. The author of this paper tries to use this formula to analyze Pushkin's poem *Ruslan and Liudmila* in order to prove the applicability and the limitation of the Propp's formula.

**Key words** Propp; fairy-tale; formula; function; *Ruslan and Liudmila*

#### 1 引言

АВСТ ДГZR{Б/ЗК П/Р} ЛД Пр-Сп ХФУОТНС\*  
是普罗普通过对《阿法纳西耶夫故事集》第 50 号至第 151 号故事的研究,总结出的神奇故事具有的同—性结构图式,其中的字母与符号代表故事中角色的各种功能。

俄罗斯著名民俗学家弗拉基米尔·雅科夫列维奇·普罗普(Владимир Яковлевич Пропп, 1895-1970)在其历时 10 年完成的开山之作《神奇故事形态学》(1918-1928)中总结出这样一个关于神奇故事的结构图式,在学术界产生了重大反响。尽管列维-斯特劳斯(Claude

Lévi-Strauss)等人对普罗普的研究成果持批判态度,认为它属于形式主义,但仍有一些研究者肯定其研究成果,认为它是寻找新的精确化方法分析文本所必需的和有益的。进入 20 世纪,随着科学飞速发展,运用精确方法研究的渴望迅速波及到人文科学,出现了结构语言学和数学语言学,语言学之后又出现了理论诗学等,普罗普的研究成果正是对这种“渴望”的一个回应。

普罗普得出的关于神奇故事的图式的一个意义在于,它将神奇故事作为一个亚类从其他故事中划分出来,并确定神奇故事的同—性结构。此前的许多研究者都试

图完成故事分类,他们按类别或者按情节划分故事,然而研究成果总有些不尽人意之处。按类别划分故事,无法解决类别间内容交叉的问题。如米勒(В. Ф. Ми лер)将故事划分为有神奇内容的故事、日常生活故事、动物故事,冯特(W undt)在《民众心理》中划分出 7类故事形态。他们的问题在于,划分出的每一个类别都可能包含神奇内容的故事。而按情节划分故事,如沃尔科夫(Р. М. Во лков)在其 1924年出版的著作中提出神奇故事具有 15个情节,安吉·阿尔奈(Анти А аме)将神奇故事归入一个亚类,认为神奇故事包括 7大范畴。沃尔科夫与阿尔奈都试图对神奇故事本身再分类,然而他们的分类方法在更大意义上类似于一种情节索引,而非严格意义上的分类法。尽管研究者们都敏锐地感觉到神奇故事具有的某些引人注目的特征,但都未能精确地定义它并与其他类别区分开来。

既然神奇故事都符合这种结构,那么本文就试以普希金的长诗《鲁斯兰与柳德米拉》印证该结构图式的适用性。普罗普在《神奇故事形态学》中曾认定该故事属于神奇故事范畴,然而它有其自身的特殊之处。普罗普运用的材料都是以故事中的寻找者或落难者一方为主线,而像《鲁斯兰与柳德米拉》中寻找者“鲁斯兰”与落难者“柳德米拉”两条线同时并行的例子却没有,在寻找者积极行动的同时,受难者也在行动,这是一种较为复杂的故事结构。

## 2 解读普罗普图式

分析文本之前,首先应简单解说文章开篇的图式,而理解该图式,则须要明确功能概念。

普罗普曾在《神奇故事的结构研究与历史研究》(1966)一文中记述了这个概念的形成过程。他说,这种理论方法的产生“缘于一个观察结果”:他大学毕业之后开始研读阿法纳西耶夫编选的故事集,读到一系列关于被逐继女的故事。在不同故事里,继女被后母派到树林里时分别落到严寒老人、林妖、熊等的手里。普罗普发现,它们考验赏赐继女的方式不同,行动却相同。他认为这些故事应该算同一个故事,而阿法纳西耶夫的理解却相反。两人的分歧在于,阿法纳西耶夫根据出场人物区分故事,而普罗普则根据角色的行为区分故事。这一发现激起了普罗普的研究兴趣,“于是我开始从人物在故事中总是做什么的角度来研究其他的故事。这样,根据与外貌无关的角色行为来研究故事这样一种极为简单的方法就通过深入材料的方式,而非抽象的方式产生了。我将角色的行为,他们的行动称为功能”(贾放 2000: 59)。

故事中存在不变因素和可变因素:变换的是角色(行动者)——发出动作的主体的名称;不变的是他们的行为——它们不依赖于由谁来完成以及怎样完成,故事中的这种稳定因素称为角色功能。须要强调的是,功能是

一个限制性术语,对功能的这一定义仅适用于普罗普关于神奇故事的研究这一领域。正因为角色功能是故事中的稳定因素,因而可以借此研究故事,它可以部分代替维谢洛夫斯基(А. Н. Ве е ловкий)所说的母题(мотив),或者贝迪耶所说的要素概念。神奇故事已知的功能项有限,其排列顺序同一。不是所有的故事都具有全部功能项,缺少几个功能项并不会改变其余功能项的顺序。在某些故事中,ПГZ这几项会位于A前,这不是打破规律,而是序列颠倒。神奇故事稳定的 31项功能及其代码如下:(1)一位家庭成员离家外出(代码:e)。(2)对主人公下一道禁令(代码:б)。(3)打破禁令(代码:b)。(4)对头试图刺探消息(代码:В)。(5)对头获知受害者的信息(代码:w)。(6)对头企图欺骗受害者,以掌握他或他的财物(代码:r)。(7)受害者上当并在无意中帮助了敌人(代码:g)。这 7项功能是故事的铺垫部分,也可以看成故事的序幕部分。(8)对头给一个家庭成员带来危害或损失(代码:A); 8a 家庭成员之一缺少某种东西,或者他想得到某种东西(代码:a)(这是第八项功能的一种变体)。(9)灾难或缺失被告知,向主人公提出请求或发出命令,派遣他或允许他出发(代码:B)。(10)寻找者应允或决定反抗(代码:C)。(11)主人公离家(代码:↑)。这几项功能构成神奇故事的开场,接下来便是情节的展开,也即故事的发展阶段。(12)主人公经受考验,遭到盘问、攻击等等,为他获得魔法或相助者作铺垫(代码:Д)。(13)主人公对未来赠与者的行动作出反应(代码:Г)。(14)主人公得到宝物(代码:Z)。(15)主人公转移,被送到或被引领到所寻之物的所在之处(代码:R)。(16)主人公与对头正面交锋(代码:Б)。(17)给主人公做标记(代码:K)。(18)对头被打败(代码:П)。(19)最初的灾难或缺失被消除(代码:Л)。(20)主人公归来(代码:↓)。(21)主人公遭到追捕(代码:Пр)。(22)主人公从追捕中获救(代码:Сп)。新的回合:(8) - (15)功能项再次重复。(23)主人公以让人认不出的面貌回到家中或到达另一个国度(代码:X)。(24)假冒主人公提出非分要求(代码:Ф)。(25)给主人公出难题(代码:3)。(26)难题被解答(代码:P)。(27)主人公被认出(代码:У)。(28)假冒主人公或对头被揭露(代码:O)。(29)主人公改头换面(代码:T)。(30)敌人受到惩罚(代码:H)。(31)主人公成婚并加冕为王(代码:C<sup>\*</sup>,如果只是成婚或只是加冕为王,则记作C<sup>\*</sup>)。

每一个功能项可以有多种变体,每一种具体的变体情形以右上标及右下标形式标注出来。了解了功能项概念,对本文开篇的图式也有了一个较为清楚的认知,就可以对神奇故事给出一个描述性的定义:从形态学角度说,任何一个始于加害行为或缺失或希望拥有某种东西,接着通过主人公离家而展开,经过中间的一些功能项之后

结束于婚礼或其他作为结局的功能项的过程,都可以称为神奇故事。可见,神奇故事的定义不是通过它的情节,而是通过情节的组合来确定的。这种组合不是一种实体存在,而是以各种形式体现在叙述中,是情节的基础。

仅仅有功能项的铺垫,仍无法分析一个比较复杂完整故事,还须要了解回合概念。结尾的功能项有时是奖赏(Z),获得所寻之物或消除灾难(Л),从追捕中获救(Сп)等,我们将这种过程称为回合(ход)。每一次遭受新的加害或损失,每一种新的缺失都创造出一个新的回合。一个故事里可以有几个回合,因而在分析文本时首先应该确定它由几个回合构成。一个回合可以紧接着另一个回合,也可能是几个回合交织在一起。前文已经提及,普罗普分析的文本都以寻找者或落难者一方为主线,那么对于《鲁斯兰与柳德米拉》这个特殊的文本该如何处理呢?寻找者鲁斯兰与落难者柳德米拉两条线索在一定意义上是并行的,对两位主人公的叙述也是交替进行的,这给文本的分析带来了很大困难。综观全文,会发现寻找者鲁斯兰的行动较多,他的积极行动基本上贯穿故事始终。因此,为了分析方便,也为了最终得出的文本结构图式看起来较为清晰、简洁,我们选择以鲁斯兰为主要主人公进行分析,而将柳德米拉的一系列行动看成故事的一个回合,尽管这样处理并非十分妥当。特拉米尔这条线,可以看成是一个独立故事;魔法师老人与老妖婆的故事、大头与黑海王的故事,则是文本中插入的两个小故事。清楚文本的大体结构,就可以进行具体的文本分析。

### 3 用普罗普图式解构长诗《鲁斯兰与柳德米拉》

长诗《鲁斯兰与柳德米拉》讲述的是这样一个故事:基辅大公弗拉基米尔的女儿柳德米拉与勇士鲁斯兰的婚礼之夜,美丽的公主柳德米拉被魔王黑海王劫走,4位勇士鲁斯兰、罗格代、法尔拉夫、特拉米尔前往寻找,营救公主柳德米拉。鲁斯兰得到魔法师老人的帮助,历经艰难险阻,战胜凶恶的黑海王,将公主柳德米拉救了回来,并解除了柳德米拉中的魔法,最终与她幸福美满地生活在一起,其他三位勇士则各得其所。

鲁斯兰与柳德米拉的故事 很多神奇故事通常从某种初始情境开始,列举家庭成员,或者干脆以提到名字或介绍其状况的方法引入未来的主人公。虽然这一情境不构成功能项,但它却是一个重要的形态要素。在《鲁斯兰与柳德米拉》中,初始情境是描述幸福:弗拉基米尔大公在客厅中宴请友人,将自己心爱的小女儿许配给勇敢的公爵鲁斯兰。美酒、佳肴、欢乐、勇士与公主间深深的爱恋、无尽的幸福……正当主人公沉醉在莫大的幸福之中的时候,灾难悄然而至,故事也因此而展开。

第一回合(I):第六个功能项(对头企图欺骗受害

者,以掌握他或他的财物)常常与第五个功能项成对出现,但有时也可以脱离上一个功能项单独存在。这时会有一个新的人物——主人公的对头入场。《鲁斯兰与柳德米拉》中的这位新人物就是“黑海王”——“……突然 / 一声霹雳,云中电光闪闪, / 灯光也熄灭了,烟雾腾腾, / 一切都在摇晃,天昏地暗。”黑海王的形象并没有出现,他通过魔法作为介入的一种表现( $r^2$ :直接施展魔法)。惊慌失措的鲁斯兰为浓重的黑暗所笼罩,不知发生什么事情,只能无助地听任黑海王魔法的摆布,无力抗争( $g^2$ :机械受到魔法或其他手段的摆布)。黑海王掠走了公主柳德米拉( $A^1$ :对头掠走一个人)。失去爱女的弗拉基米尔大公发出求助的呼吁( $B^1$ :发出求助呼吁,呼吁通常由国王发出并伴以许诺):“我不忘记你们过去的功绩: / 啊,你们可怜我这老人吧! / 告诉我你们当中谁愿意 / 赶快出去找寻我的女儿? / 谁要是能立下这一功绩 / …… / 我就把我女儿和祖先们 / 留下的半壁江山赐给谁。”4个勇士齐声应允(C):“‘我去。’——悲痛欲绝的新郎说。 / ‘我!我!’——法尔拉夫和罗格代、 / 兴高采烈的特拉米尔说,—— / 我们即刻备起我们的马, / 我们情愿走遍整个世界。 / 别担心,我们就去找公主, / 父亲啊,我们很快就回来。”于是,4位勇士离家,踏上了寻找公主柳德米拉之路( $t$ )。既然有4位勇士,按照一般性思维,至少应该衍生出4个回合,甚至4个独立的故事,然而,在分析文本《鲁斯兰与柳德米拉》时,我们仅将鲁斯兰与特拉米尔这两条线看成独立故事,而将罗格代视为鲁斯兰遇到的第二个考验的执行人,将法尔拉夫视为鲁斯兰归来途中的加害者。鲁斯兰出发后首先遇到魔法师老人,老人是鲁斯兰的相助者,他并没有考验鲁斯兰,而是直接告知他一个重要的信息与预言——“要知道,鲁斯兰:侮辱你的 / 是可怕的魔法师黑海王, / 他一向是喜好掠夺美女, / 他盘踞的山头就在北方 / …… / 你日后的命运,我的孩子, / 决定于你意志是否坚强。”信息与预言可以视为宝物的一种变体( $Z^1$ :直接转交宝物)。鲁斯兰遇到的第二个考验可以看成老妖婆提出的,执行人却是罗格代。老妖婆“她用她手中的弯头拐杖 / 指点他径直地奔向北方。 / 那里你可以找到他”( $л^8$ :敌对者企图消灭主人公),老妖婆借罗格代与鲁斯兰激战,试图借此消灭或是削弱鲁斯兰。“在那时明时暗的月色下, / 两个勇士在拼命地厮杀”,鲁斯兰最终战胜罗格代,“这个俄罗斯古代的勇士(罗格代) / 在旷野中找到他的坟墓”( $r^9$ :主人公战胜对手),这也是魔法师老人对老妖婆的一次胜利。这两个考验可以理解为普罗普说的“考验—反应—结果”的一种变体( $л^1Z$ )。

第二回合(II):接下来,叙述视角转向公主柳德米拉。如果我们将其作为一个回合来看待,那么对柳德米拉而言,当她从昏迷中苏醒过来时所遇到的威胁是黑海

王的逼婚 ( $A^{16}$ : 对头威胁逼迫成婚)。黑海王同时也是宝物的赠与者, 当大胡子矮人黑海王欲要接近她时: “公主忙从床上跳了下来, / 用她敏快的手一把抓住 / 这个白胡子老人的帽子, / 举起了她那战栗的拳头, / 失魂落魄, 她惊叫了一声, / 吓得这些黑人不知所措。/ 可怜的矮子直吓得发抖, 脸色比公主的还要苍白。”那些黑人把魔法师“抱到门外去, 解他的胡子, / 丢下了公主手中的小帽”。这乃是柳德米拉与黑海王之间的一次“交战” ( $\Pi^9$ : 对头与主人公交锋), 在这次“交战”中, 柳德米拉获得暂时的胜利 ( $\Gamma^9$ ), 而且还偶然发现了手中的帽子竟然是一个可以帮助隐身的宝贝 ( $Z^2$ : 宝物偶然落入主人公之手, 或主人公发现了宝物): “柳德米拉把帽子转了转; / 压住眉, 扶扶正, 歪在一边, / 把后面倒过来戴在前面。 / 怎么? 这真是千古的奇迹! / 柳德米拉在镜子里不见了; / 把帽子倒转过来——原来的 / 柳德米拉又站在她面前; / 把帽子倒转过去——又不见; / 摘掉帽子——又在镜中出现!”

第一回合 (I): 叙述视角转回到鲁斯兰。鲁斯兰遇到第三个考验: 遭遇大头。月夜, 黑漆漆的山岗上, 一颗活的人头出现在鲁斯兰面前, 沉睡的大头守卫着荒原和一把宝剑, 这颗大头将成为宝物的赠与者。鲁斯兰与大头激烈交战 ( $\Pi^9$ ), 最终战胜大头 ( $\Gamma^9$ )。大头哀求鲁斯兰饶恕自己, 宣布: “从今后我听从你的吩咐”, 并将其守护的宝剑交给鲁斯兰 ( $Z^1$ )。

第二回合 (II): 叙述视角又一次转向柳德米拉。获得魔法帽子的柳德米拉与黑海王玩起了“捉迷藏”, 这也可以视为一种较量 ( $* B^1$ :  $B^1$  表示主人公与对头正面交锋, 但此处的“较量”并非寻常“作战”形式, 因此笔者依据普罗普的分析原则在  $B^1$  前加标\*, 以示特殊), 较量结果是: 黑海王向柳德米拉“撒下了铁网”, 柳德米拉中了黑海王的魔法, 陷入昏睡之中 ( $\Pi_{neg}^1$ :  $\Pi^1$  表示主人公战胜对手, 下标  $neg$  则表示未能战胜对手)。至此, 柳德米拉不再是一个积极的行动者, 接下来的叙述视角以寻找者鲁斯兰为主。

第一回合 (I): 鲁斯兰骑着骏马来到黑海王的老巢: “看, 勇士已经来到了山下, / 挑战的号角风暴般吼起。” ( $R^2$ : 主人公在陆地或水中行使, 来到所寻之物所在地) 鲁斯兰与黑海王开始正面激战 ( $B^1$ ), 鲁斯兰抓住黑海王长长的具有魔力的胡子, 而黑海王就这样带着鲁斯兰飞了三天三夜, 筋疲力尽。最终, 黑海王告饶, 鲁斯兰割断黑海王具有魔力的胡子, 黑海王成为鲁斯兰的俘虏 ( $\Pi^1$ )。鲁斯兰带着喜悦的心情飞向魔王的宫殿, 寻找日思夜想的公主, 无意中“从躺着不动的公主头上 / 打掉黑海王临别的赠礼……从网中发现了柳德米拉”。然而, 公主还在沉睡, “紧闭着她的嘴唇和眼睛” ( $* \Pi^8$ )。  $\Pi^8$  表示解除魔法, 但此处的柳德米拉只是部分解除了魔法, 记作  $* \Pi^8$ 。鲁斯兰抱着沉睡的柳德米拉返回基辅弗拉基米尔大公那里 ( $\downarrow$ )。黑夜来临, 乌云遮蔽着月亮, 鲁斯兰将疲困的

头俯在柳德米拉的前脚, 昏沉地进入梦乡。

第三回合 (III): 故事进入下一个回合, 这时出现新的加害者——法尔拉夫, 他背后潜藏的仍然是老妖婆。法尔拉夫在变成猫的老妖婆的引导下来到鲁斯兰面前, 面对沉睡的鲁斯兰, 法尔拉夫“卑鄙的手紧握着他的剑 / 三次刺入英雄的胸口……”新的灾难出现, 柳德米拉被劫掠的同时, 鲁斯兰也遭到杀害 ( $A_{14}^1$ :  $A$  表示加害行为, 如果未婚妻被盗走, 记为  $A^1$ ; 宝物被盗走, 记为  $A^2$ ; 如果在盗取的同时还伴随着杀害, 则记为  $A_{14}^1, A_{14}^2$ )。此时的鲁斯兰已失去生命, 所以不可能有重新上路寻找的功能。他直接遇到相助者——魔法师老人, 死去的鲁斯兰虽无法作出任何回应, 却暗示着这样一种功能: 提供某种效劳——复活后, 夺回自己的一切, 以示魔法师老人对老妖婆的胜利 ( $\Gamma^7$ : 主人公提供某种效劳或实现请求)。鲁斯兰在老人的帮助下复得生命, 并得到一枚神奇戒指 ( $Z^1$ )。鲁斯兰回到基辅 ( $R^2$ ), 应该说是普通抵达, 也即原稿抵达 ( $X$ )。沉睡的柳德米拉成为鲁斯兰的难题 (3), 故事接近尾声。鲁斯兰“用颤抖的手在她安详的 / 脸上触动了一下, 试一试…… / 真是奇迹啊; 年轻的公主 / 叹了口气, 睁开明亮的眼!” 难题得到解答 ( $P$ )。柳德米拉“突然认出了——这就是他!”——鲁斯兰, 她心爱的丈夫 ( $\vee$ )。法尔拉夫“跪在鲁斯兰脚前直认了 / 自己的罪恶行径和耻辱” ( $O$ )。失掉魔力的黑海王得到赦免, 留在宫中; 法尔拉夫也承认自己的罪行, 得到赦免。为了庆祝度过灾难, 弗拉基米尔在他的大厅里举办喜宴, 勇士鲁斯兰与公主柳德米拉幸福地生活在一起 ( $c^2$ : 已婚的主人公失去妻子, 经过一番找寻重又幸福地生活在一起)。

至此, 鲁斯兰与柳德米拉的故事告一段落, 可图解为:

$$I: R^2 g^2 A^1 B^1 C \uparrow Z^1$$

$$\Pi^8 \Gamma^9$$

$$\Pi^9 \Gamma^9 Z^1 R^2 B^1 \Pi^8 \downarrow \Pi^8 \downarrow$$

$$II: A^1 \Gamma^9 \Gamma^9 Z^8 B^1 \Pi_{neg}^1 \text{ (柳德米拉一线)}$$

$$III: A_{14}^1 \Gamma^7 Z^1 R^2 X^3 PVOH_{neg} c^2$$

特拉米尔的故事 开场部分与鲁斯兰相似, 公主被劫掠 ( $A^1$ ), 弗拉基米尔大公发出求助呼吁 ( $B^1$ ), 主人公应允 ( $C$ ), 上路寻找公主 ( $\uparrow$ )。在一条交叉的大路口分手后, 特拉米尔的故事向着另一个方向发展。特拉米尔来到一个平坦的山谷, 山上有一座城堡, 城墙上一个女郎在歌唱, 她邀请特拉米尔到她们那里, 可以将其看成一种请求 ( $\Pi^7$ : 考验也包括多种请求, 此处的请求暂归入“其他请求类别”)。“来呀, 响应这召唤的美意……来我们欢乐的房中安息”, 特拉米尔经不住这一“请求”的诱惑, 走近城墙, 走入宫殿 ( $\Gamma^7$ )。接下来, 在特拉米尔身上发生了什么, 故事中并没有详细交代, 只是讲他抛弃了年轻女郎与 12 个美女那些浓密的“树林阴蔽下的闺房”, 与质朴可爱的牧女过起了恬静、幸福的生活 ( $C^2$ )。特拉米尔的故事

可表示为:  $A^1B^1C^1 \uparrow \Pi^1 \Gamma^7 C^*$  .

魔法师老人与老妖婆的故事 这是一个短小的神奇故事。老魔法师年轻的时候,对美丽的纳意娜燃起爱情,然而纳意娜不答应,这可看成主人公缺失未婚妻 ( $a^1$ : a为第八项加害功能的变体,表示某种缺失。缺失人,如未婚妻、朋友等,记为  $a^1$ ; 需要某种宝物,记为  $a^2$ )。年轻人得知,在深山荒无人迹处住着一些白发魔法师,他们具有一种奇怪的妖术,可以决定人的死亡与爱情,于是主人公离家前往寻找 ( $B^3$ : 主人公得到允许离家,此种情况通常是主人公为着某种目的自行提出离家,而非被派遣  $\uparrow$ )。虽然文中并没有明确写出主人公经受的考验,只是一笔带过,说主人公“走入了那黑暗的深林里边; / 学习魔法师的一套法术, / 不知不觉地过了好多年”,但可以推测出主人公应该是经历了一番艰险才学到神奇魔法,因此我们将考验与反应项暂且记作  $\Pi^*$  与  $\Gamma^*$  (\*表示不确定,因为文本中没有详细叙述)。最终,主人公学到魔法 ( $Z^1$ )。然而,掌握魔法的主人公面临着难题 (3): 如今的纳意娜已经变成一个丑陋不堪、喜欢记仇、会魔法的老太婆,老妖婆在魔法的作用下燃起了对他的爱恋。面对这样的纳意娜,主人公往昔的爱情早已烟消云散。主人公无法解决这个难题 ( $P_{neg}$ : 难题未能解答)——继续对纳意娜的爱恋,于是老妖婆将老人记恨在心。鲁斯兰与柳德米拉的故事可以视为魔法师老人与老妖婆较量的继续。该故事可以记作:  $a^1B^3 \uparrow \Pi^* \Gamma^* Z^1 3P_{neg}$  .

通过上文分析,可以看出,《鲁斯兰与柳德米拉》是一个由 3 个故事 (第四个故事,省略) 相互交织呼应构成的文本。其中,每一个故事都缺失某些功能项,但这并不影响整个文本的完整性。对于这些省略的功能项,可以根据普罗普的图式,凭借我们的想象,将其补充出来,使得整个文本的内容更丰富,情节更曲折多变,人物更富于感染力。这正是普罗普关于神奇故事的结构图式的另一个意义: 根据这个图式,可以自行编写神奇故事。

#### 4 结束语

普罗普关于神奇故事的研究成果打破了传统的按人

物和主题对故事分类的方法,认为故事中的基本单位不是人物而是人物在故事中的“功能”,提供按照人物功能和它们的联结关系研究文本的可能性。同时,他将故事中出现的动作简化为一种顺序组合,超出表层经验描述,使叙事体研究更趋于科学化,具有创新性。然而,这一图式太过抽象、公式化、符号化,给理解增加了难度,必须具备一定背景知识方能把握,否则,面对这些符号、字母会让人有一种不知所云的感觉,更不要说运用这一公式分析文本了。普罗普在其后的《神奇故事的历史根源》一书中也基本没有再使用这一套字母系统。而且,普罗普关于神奇故事的结构图式是通过有限的材料总结出来的,这不禁让人产生一个疑问: 他所列举的 31 个功能项是否穷尽神奇故事中角色可能的行为? 对于寻找者与落难者两条线同时并行的故事该如何处理? 是如本文一样,将其中行动相对消极的一方视为一个回合还是作为一种特例,另作处理? 此外,普罗普的这一图式似乎也难以解释一个文本中故事与故事之间的相互渗透性与关联性。

毋庸讳言,任何一项研究成果都不可能完美无缺,总会存在各种缺点与不足。然而,普罗普的这一研究成果在叙事学历史上的开创意义不可否认,他的研究提供了一种新的思维、方法,普罗普因此成为此后盛极一时的结构主义叙事学先驱。

#### 参考文献

- 普罗普. 故事形态学 [M]. 北京: 中华书局, 2006
- 普罗普. 神奇故事的历史根源 [M]. 北京: 中华书局, 2006
- 普希金. 普希金全集 (第 3 卷·长诗 童话诗) [M]. 杭州: 浙江文艺出版社, 1997
- 贾 放. 普罗普故事学思想与维谢洛夫斯基的“历史诗学” [J]. 北京师范大学学报 (人文社会科学版), 2000 (6).
- Пропп В Я. Морфология волшебной сказки [M]. Москва: Лабиринт-МП, 1997.

收稿日期: 2009-04-13

【责任编辑 李洪儒】