

ریخت‌شناسی افسانه‌های ماهان مصری بر اساس نظریه ولادیمیر پراپ

سید مرتضی میرهاشمی*

دانشیار دانشگاه خوارزمی، تهران

زهرا سعادت‌نیا**

دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی دانشگاه خوارزمی، تهران

(تاریخ دریافت: ۱۳۹۴/۰۱/۳۱؛ تاریخ پذیرش: ۱۳۹۵/۰۴/۱۲)

چکیده

هفت‌پیکر، اثر گرانسنگ نظامی گنجوی، از شاهکارهای ادب غنایی است و افسانه‌های ماهان مصری یکی از افسانه‌های این اثر است که از نظر ساختاری شباهت‌های بسیار به قصه‌های پریان دارد. نظریه ریخت‌شناسی ولادیمیر پراپ از جمله نظریاتی است که با استفاده از آن می‌توان به رده‌بندی داستان‌ها و افسانه‌ها بر اساس فرم و ساختار آن‌ها پرداخت. بررسی افسانه‌ها و داستان‌های ایرانی بر اساس الگوی پراپ راهی است برای یافتن ساختار این داستان‌ها و تعیین شباهت‌ها و تفاوت‌های ساختاری آن‌ها با یکدیگر. در این پژوهش، افسانه‌های ماهان مصری، پنجمین افسانه هفت‌پیکر نظامی را مطابق با الگوی پراپ بررسی کرده‌ایم. در این بررسی، برخی از کارکردهای سی‌ویک‌گانه پراپ را در این افسانه یافتیم. افسانه‌های ماهان با عنصر فریبکاری / همدستی از صورت تعادل اولیه خارج می‌شود و در نهایت، با رهایی، بازگشت و تغییر شکل قهرمان به تعادل بازمی‌گردد.

واژگان کلیدی: افسانه، هفت‌پیکر، ولادیمیر پراپ، ریخت‌شناسی، خویشکاری.

* E-mail: mirhashemi2@gmail.com

** E-mail: saadatynia@yahoo.com (نویسنده مسئول)

مقدمه

نظامی گنجوی از شاعران برجسته قرن ششم و از سرآمدان داستانسرایی فارسی به شمار می‌رود. هفت‌پیکر یکی از منظومه‌های پنج‌گنج نظامی است که به شرح داستان بهرام پنجم ساسانی، معروف به بهرام گور می‌پردازد. نظامی زندگانی بهرام را از زمان بر تخت نشستن شرح می‌دهد و به ازدواج او با هفت دختر هفت پادشاه هفت اقلیم و جای دادن آن‌ها در هفت گنبد، هر یک به رنگی دیگر اشاره می‌کند. هر یک از روزهای هفته، بهرام در یکی از گنبدها میهمان شاهزاده زیبارویی می‌شود که مقیم آن گنبد است و زیبارو برای او داستانی را نقل می‌کند. به این ترتیب، نظامی هفت داستان از قول این هفت زیبارو روایت می‌کند. افسانه ماهان مصری، داستان پنجم از این منظومه است که شاهدخت مغرب‌زمین آن را روز چهارشنبه در گنبد پیروزه‌ای برای بهرام روایت می‌کند. این افسانه به دلیل داشتن شاخصه‌ها و عناصری چون چهره‌های جادویی، پری، عفريت و اژدها، با قصه‌های پریان مناسبت و همانندی دارد. بنابراین، در بررسی ساختاری این افسانه از الگوی پراپ که الگویی مناسب در بررسی ساختار قصه‌های پریان است، بهره گرفتیم. هرچند مطابق تعریف پراپ، قصه‌های پریان لزوماً بر مبنای شخصیت‌های افسانه‌ای چون جن و پری شکل می‌گیرند، اما طرح کلی این داستان‌هاست که آن‌ها را در یک طبقه جای می‌دهد.^۱

جنبش فرمالیسم سرآغاز مطالعات تازه‌ای در زمینه‌های مختلف ادبی بود. فرمالیست‌ها بر آن بودند که فرم و شکل وسیله‌ای برای بیان محتوا نیست، بلکه این محتواست که به شکل‌گیری فرم کمک می‌کند. به این ترتیب، محتوا تنها بستر و زمینه‌ای مناسب برای شکل به حساب می‌آید (ایگلتون، ۱۳۸۸: ۶). آن‌ها با اصل قرار دادن متن و کنار گذاشتن عوامل برون‌متنی همچون زمانه، زندگی و شخصیت مؤلف، به دنبال کشف اصول و قواعدی برآمدند که سازنده اثر ادبی است. مکتبی که از دل این جنبش برآمد، مکتب ساختارگرایی بود. این مکتب نقش مهمی در نظریه‌های ادبی ایفا کرد؛ زیرا در پی آن بود که از درون نظام ادبیات، الگویی به عنوان یک مرجع بیرونی برای بررسی آثار ادبی ارائه دهد (اسکولز، ۱۳۸۳: ۲۶). ساختارگرایان با نظرات افرادی نظیر پراپ، استراوس و بارت تلاش کردند با تأکید بر مناسبات درونی و روابط میان عناصر سازنده در داخل یک ساختار، پدیده‌های مختلف ادبی، اجتماعی و فرهنگی جوامع مختلف را بررسی کنند تا اجزا و عناصر اصلی

آن‌ها و ارتباط آن‌ها را در یک ساختار کلی کشف نمایند. آن‌ها در پس تفاوت‌های ظاهری به دنبال کشف ساختار و نظامی بودند که در هر نوشتار و گفتار قابل بررسی است. ریخت‌شناسی را می‌توان یکی از مطالعات جدی ساختار‌گرایان به شمار آورد. نخستین بار ولادیمیر پراپ با بررسی صد قصه از قصه‌های پریان روس، مبحث ریخت‌شناسی را مطرح کرد. رده‌بندی داستان‌ها پیش از این بر حسب موضوع یا محتوای متن صورت می‌گرفت (مارتین، ۱۳۸۲: ۶۵). اما پراپ از جمله کسانی بود که مشکلات این رده‌بندی را مشخص کرد^۲. به نظر او، تنها زمانی که از مضمون و محتوا به سوی فرم و ساختار حرکت کنیم، می‌توانیم آغاز، تطور و پایان تمام قصه‌های پریان را در سراسر جهان قانونمند کنیم.

از دید پراپ، ریخت‌شناسی در واقع، توصیف قصه‌ها بر پایه اجزای سازنده آن‌ها و پیوستگی این سازه‌ها با یکدیگر و با کل قصه است (ر.ک؛ پراپ، ۱۳۸۶: ۴۹). پراپ با بررسی قصه‌های پریان بر اساس رویدادهای آن‌ها به این نتیجه رسید که اگرچه در این قصه‌ها، شخصیت‌ها و افراد گوناگونند، اما عملکرد آنان محدود است (ر.ک؛ برتس، ۱۳۸۷: ۴۹). او سی و یک خویشکاری مشترک در این صد قصه کشف کرد که از دید پراپ، عملکرد شخصیت‌ها صرف نظر از انجام‌دهنده یا چگونگی انجام آن، به منزله عناصر ثابت و پایدار قصه است (ر.ک؛ هارلند، ۱۳۸۸: ۲۴۶). او این عملکردها را «خویشکاری» یا به تعبیر دیگر «کارکرد» نامید و در بررسی قصه‌های پریان، ۳۱ خویشکاری را مشخص کرد که قصه‌ها بر پایه آن‌ها عمل می‌کنند و موجبات نظم و توالی طرح قصه را فراهم می‌آورند. این سی و یک خویشکاری عبارتند از: وضعیت اولیه: a، غیبت: β ۲. نهی: Y ۳. نقض نهی: δ ۴. خبرگیری: E ۵. خبردهی: ϕ ۶. فریبکاری: λ ۷. همدستی: θ ۸. الف: شرارت: A ب: نیاز: Θ ۹. میانجیگری یا رویداد پیونددهنده: B ۱۰. مقابله آغازین: C ۱۱. عزیمت: \uparrow ۱۲. اولین خویشکاری بخشنده: D ۱۳. واکنش قهرمان: E ۱۴. دریافت شیء جادو: F ۱۵. انتقال مکانی: G ۱۶. کشمکش: H ۱۷. داغ نهادن: J ۱۸. پیروزی: I ۱۹. رفع مشکل: K ۲۰. بازگشت: \downarrow ۲۱. تعقیب: P_T ۲۲. نجات: R_S ۲۳. رسیدن به ناشناختگی: O ۲۴. ادعاهای بی‌پایه: L ۲۵. کار دشوار: M ۲۶. حل مسئله: N ۲۷. شناختن: Q ۲۸. رسوایی: E_x ۲۹. تغییر شکل: T ۳۰. مجازات شریر: U ۳۱. عروسی: w.

پراپ با تجزیه و تحلیل این خویشکاری‌ها به چهار اصل کلی درباره قصه‌های پریان دست یافت: ۱- کارکردهای اشخاص قصه عناصر ثابت و پایدار را در یک قصه تشکیل

می دهد. ۲- شماره خویشکاری‌ها در قصه‌های پریان محدود است. ۳- توالی خویشکاری‌ها همیشه یکسان است. ۴- همه قصه‌های پریان از نظر ساختمان از یک نوع هستند (ر.ک؛ تسلیمی، ۱۳۸۸: ۵۳-۵۶). او برای هر خویشکاری، نمادی خاص تعیین کرد و بر اساس نمادها به ترسیم نمودگار قصه‌ها پرداخت. همچنین، او شخصیت‌های این قصه‌ها را نیز در هفت دسته طبقه‌بندی کرد: ۱- قهرمان. ۲- شاه‌دخت. ۳- بخشنده. ۴- یاریگر قهرمان. ۵- فرستنده. ۶- شریر. ۷- قهرمان دروغین (ر.ک؛ احمدی، ۱۳۸۸: ۱۴۵).

به نظر پراپ، قصه بسط و تطور سلسله‌ای از خویشکاری‌هاست که با شرارت یا نیاز، آغاز می‌شود و با پاداش، التیام مصیبت یا جبران کمبود، رهایی از شر تعقیب، ازدواج یا پادشاهی قهرمان و یا هر خویشکاری دیگری که به مفهوم پایان قصه و رسیدن به نتیجه باشد، پایان می‌پذیرد. او این بسط و تطور حوادث را در قصه، «حرکت» نامید. بر این اساس، قصه ممکن است از یک یا چند حرکت تشکیل شده باشد و نحوه قرار گرفتن حرکت‌ها و توالی آن‌ها نیز متعدد است.

۱- پیشینه پژوهش

پس از اینکه پراپ نظریات خود را در باب ریخت‌شناسی با کتاب ریخت‌شناسی قصه‌های پریان عنوان کرد، ترجمه این اثر در محافل ادبی و در میان فولکلورشناسان اروپایی با استقبال مواجه شد و نظریات پراپ سرمشق عدّه زیادی قرار گرفت. کسانی چون تئودوروف، برمون و گریماس با الهام از نظریات او به ارائه طرح‌های دیگری در باب ساختارشناسی روایت پرداختند. پس از ترجمه این کتاب در ایران، تحقیقات متعددی در زمینه ریخت‌شناسی قصه‌ها و افسانه‌های جادویی ایرانی صورت گرفت. از جمله این تحقیقات می‌توان به کتاب ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی اثر پگاه خدیش، کتاب درآمدی بر ریخت‌شناسی هزار و یک شب از محبوبه خراسانی، مقاله «تجزیه و تحلیل حکایاتی از کوش‌نامه بر اساس نظریه پراپ» از فاطمه کوپا و عاطفه سادات موسوی، مقاله «تحلیل منظومه خانه سریویلی نیما بر اساس نظریه ریخت‌شناسی پراپ» از مرتضی محسنی و مهدی خباز، مقاله «ریخت‌شناسی حکایت‌های کلیله و دمنه نصرالله منشی» از سید احمد پارسا و لاله صلواتی، مقاله «تحلیل منظومه جهانگیرنامه بر اساس نظریه ریخت‌شناسی ولادیمیر پراپ» از رضا ستاری و احمد خلیلی، و ریخت‌شناسی داستان‌های منفردی چون

«ریخت‌شناسی داستان شیخ صنعان» از فاطمه مجیدی و «ریخت‌شناسی قصه قلعه ذات‌الصور در مثنوی طبق نظریه ولادیمیر پراپ» از مسعود روحانی و سبیکه اسفندیار اشاره کرد.

۲- ریخت‌شناسی افسانه‌های ماهان

اصولاً قصه‌ها از اجزایی ساخته شده‌اند که برخی از آن‌ها در پیشبرد جریان قصه از نقش اساسی برخوردارند و برخی دیگر از منظرهای دیگری دارای اهمیت هستند. این اجزا را «عناصر قصه» می‌نامند و به سه دسته ثابت، متغیر و کمکی تقسیم می‌کنند. عناصر ثابت همان عناصری هستند که در تمام داستان‌ها حضور دارند و تغییر نمی‌کنند. ساختارگرایان نیز در بررسی‌های خود به دنبال این عناصر ثابت هستند. پراپ از این عناصر با عنوان خویشکاری یاد می‌کند. عناصر متغیر، عناصری هستند که در داستان تغییر می‌کنند و امکان حذف و یا تغییر آن‌ها در داستان‌ها وجود دارد. همین عناصر هستند که باعث تنوع داستان‌ها می‌شوند. شخصیت‌های داستان‌ها و نام و صفات آن‌ها از جمله این عناصر متغیرند. عناصر کمکی نیز نقش پیونددهنده میان خویشکاری‌ها را بر عهده دارند. در ریخت‌شناسی این داستان بر طبق الگوی ولادیمیر پراپ، به بررسی عناصر خویشکاری، شخصیت، انگیزش و حرکت پرداخته‌ایم.

۲-۱) خلاصه افسانه‌های ماهان

ماهان مصری در کمال زیبایی در میان دوستان خود روزگار می‌گذرانند. شبی در مهمانی دوستی شرکت می‌کند و از دوستان خود جدا شده، به گوشه باغ می‌رود. در این حال، شخصی به نزد او می‌آید و او را برای به دست آوردن مالی به بیرون از شهر می‌برد. با فرارسیدن صبح، شخص، ناپدید شده، ماهان خود را در بیابانی تنها می‌بیند. با فرارسیدن شب، دو تن به نزد او می‌آیند و از او می‌خواهند برای نجات خویش همراه آنان بروند. ماهان به دنبال آنان رهسپار می‌شود، اما با فرارسیدن روز، آن دو تن نیز غایب می‌شوند و ماهان دیگر باره سرگردان رها می‌شود. با فرارسیدن شب، سواری به نزد او می‌آید و ماجرای او را جویا می‌شود و او را به همراهی با خود می‌خواند. ماهان به همراه مرد طی طریق می‌کند تا به دشتی می‌رسد و با سروصدای چهره‌های جادویی مواجه می‌شود. اسب ماهان به اژدهایی بدل می‌شود و با او گلاویز می‌شود. با آمدن صبح، ماهان دیگر باره تنها در بیابان رها می‌شود. او پس از گریز از بیابان به سبزه‌زاری می‌رسد و پس از استراحت،

نوری را از رخنه‌ای می‌بیند و به دنبال نور وارد باغی می‌شود و پیری را می‌یابد و از او تقاضای کمک می‌کند. پیر او را به فرزندی می‌پذیرد و او را مدتی تنها می‌گذارد. در این مدت، ماهان با پریانی روبه‌رو می‌شود که شبانه وارد باغ می‌شوند و او را به میهمانی دعوت می‌کنند. ماهان در میهمانی آنان شرکت می‌کند، اما ناگهان با چهره واقعی آنان روبه‌رو شده، از هوش می‌رود. پس از به هوش آمدن، خود را در خارستانی می‌بیند. ماهان که از این همه سرگردانی به تنگ آمده است، سرانجام توبه می‌کند و خضر برای راهنمایی او می‌آید و او را به باغ آغازین قصه که در آن میهمان بود، بازمی‌گرداند. ماهان دوستان خویش را می‌یابد و از آن پس، جامه ازرق می‌پوشد.

۲-۲) خویشکاری‌ها

خویشکاری‌ها اجزای سازنده حکایت‌ها هستند و از عناصر ثابت به شمار می‌روند. «خویشکاری، یعنی عمل شخصیتی از اشخاص قصه که از نقطه نظر اهمیتی که در جریان عملیات قصه دارد، تعریف می‌شود» (پراپ، ۱۳۸۶: ۵۳). خویشکاری‌ها مستقل از شخصیت‌هایی هستند که آن‌ها را انجام می‌دهند. در حقیقت، آن‌ها سازه‌های بنیادی یک قصه محسوب می‌شوند.

خویشکاری‌های داستان ماهان مصری به قرار زیر است:

- * صحنه آغازین: ماهان در کمال زیبایی در میان دوستان روزگار می‌گذراند. یکی از دوستان او را به میهمانی می‌برد. ماهان در میهمانی از دوستان دور می‌شود: β.
- * ماهان شخصی را می‌بیند که نزد او می‌آید: §.
- * ماهان و شخص با هم گفتگو می‌کنند و شخص ماهان را با سخنان خود فریب می‌دهد: n.

* ماهان فریب می‌خورد و به دنبال شخص می‌رود: θ.

* صبح می‌شود و فریبکار ناپدید می‌شود: R_s.

* ماهان متحیر می‌شود و در بیابان به غاری می‌رسد: O.

* ماهان دو نفر را در بیابان می‌بیند: §.

* فریبکار ۲ به سوی ماهان می‌رود: E.

* فریبکار ۲ با ماهان گفتگو می‌کند: n_۱.

- * ماهان از فریبکار ۲ تقاضای کمک می‌کند. فریبکار ۲ ماهان را فریب می‌دهد: n.
- * ماهان فریب می‌خورد و به دنبال فریبکار ۲ می‌رود: θ.
- * صبح می‌شود و فریبکار ۲ ناپدید می‌شود: R_s.
- * ماهان متحیر می‌شود و به درون مغاکی می‌رود: O.
- * ماهان صدای پای اسبی را می‌شنود: §.
- * سواری به سوی ماهان می‌آید: E.
- * سوار، ماهان را تهدید به گرفتن سرگذشتش می‌کند و ماهان ماجرا را برای او تعریف می‌کند: y.
- * سوار، ماهان را فریب می‌دهد و با خود می‌برد: n.
- * ماهان به دنبال سوار می‌رود: θ.
- * ماهان دشت و عجایب آن را می‌بیند و سر و صدای چهره‌های جادویی را می‌شنود: O.
- * اسب ماهان به رقص درمی‌آید و ماهان صورت واقعی او را که ازدهایی است، می‌بیند. ماهان با ازدها گلاویز می‌شود: H.
- * صبح از راه می‌رسد و ازدها ناپدید می‌شود: R_s.
- * ماهان بیهوش می‌شود و پس از به هوش آمدن، بیابان را می‌بیند: O.
- * ماهان از بیابان می‌گریزد: ↑.
- * ماهان به سبزه‌زار و آب روان می‌رسد و آب می‌خورد و سر و تن می‌شوید: O.
- * ماهان به بیغوله می‌رود و می‌خوابد: ↑.
- * ماهان بیدار می‌شود و نوری را از رخنه‌ای می‌بیند: §.
- * ماهان رخنه را بزرگ می‌کند و باغ را می‌بیند و وارد باغ می‌شود و از میوه‌های باغ می‌خورد: O.
- * صاحب باغ که پیری است، نعره‌ای می‌زند و خشمگین می‌شود. ماهان از پیر تقاضای کمک می‌کند. پیر ماهان را می‌بخشد: D.
- * پیر با ماهان گفتگو می‌کند: D^۲.
- * پیر حقایق را برای ماهان بازگو می‌کند: E^۲.
- * پیر به ماهان پیشنهاد می‌کند که فرزندی او را بپذیرد تا اموالش را به او ببخشد: D^۳.
- * ماهان پیشنهاد پیر را می‌پذیرد: E^۳.
- * پیر از نزد ماهان می‌رود و او را از فرود آمدن از درخت نهی می‌کند: Y.

- * ماهان روی درخت می‌رود: \uparrow .
- * پریان به باغ وارد می‌شوند و بز می‌ترتیب می‌دهند: ΓP_4 .
- * مهتر پریان در بز‌مگاه می‌نشیند و پریان آوازخوانی می‌کنند و می‌رقصند: \S .
- * مهتر پریان از وجود ماهان باخبر می‌شود و پری را به نزد او می‌فرستد تا او را به بزم فراخواند: E .
- * ماهان فریب می‌خورد و به دنبال پری به بزم می‌رود: δ .
- * ماهان با مهتر پریان به بزم می‌نشیند: n .
- * ماهان چهره واقعی پری را که به شکل عفریتی است، می‌بیند. عفریت با ماهان درگیر می‌شود و ماهان نعره‌ای می‌زند: H^f .
- * صبح از راه می‌رسد و پریان ناپدید می‌شوند: R_s .
- * ماهان از هوش می‌رود و چون به هوش می‌آید، خود را در خارستان می‌بیند: O .
- * ماهان با خود گفتگو می‌کند. ماهان توبه می‌کند و نیت می‌کند که کار خیر انجام دهد: \S .
- * ماهان به آب می‌رسد و پس از شستشوی خود، به سجده و زاری می‌پردازد. ماهان خضر سبزپوش را می‌بیند: D .
- * خضر حقیقت حال را با ماهان می‌گوید: E^2 .
- * ماهان با خضر همراه می‌شود: \uparrow .
- * ماهان به باغ آغازین قصه که در آن مهمان بود، می‌رسد: \downarrow .
- * ماهان دوستانش را می‌بیند: K .
- * ماهان جامه‌ی ازرق می‌پوشد: T^3 .

جدول زیر خویشکاری‌ها را با عناوین هر یک مشخص می‌سازد:

| شماره | نشانه | عنصر | خویشکاری |
|-------|----------|-----------------|----------|
| ۱ | a | وضعیت آغازین | |
| ۲ | β | غیبت | * |
| ۳ | \S | عنصر پیونددهنده | |
| ۴ | n | فریبکاری | * |
| ۵ | θ | همدستی | * |

| | | | |
|---|------------------------|---------------|----|
| * | رهایی | R_s | ۶ |
| * | رسیدن به ناشناختگی | O | ۷ |
| | پیونددهنده | § | ۸ |
| * | خبرگیری | ε | ۹ |
| * | اغواگری | n_1 | ۱۰ |
| * | درخواست | D° | ۱۱ |
| * | فریبکاری | n | ۱۲ |
| * | همدستی | θ | ۱۳ |
| * | رهایی | R_s | ۱۴ |
| * | رسیدن به ناشناختگی | O | ۱۵ |
| | پیونددهنده | § | ۱۶ |
| * | خبرگیری | ε | ۱۷ |
| * | خبردهی | y | ۱۸ |
| * | فریبکاری | n | ۱۹ |
| * | همدستی | θ | ۲۰ |
| * | رسیدن به ناشناختگی | O | ۲۱ |
| * | کشمکش | H | ۲۲ |
| * | رهایی | R_s | ۲۳ |
| * | رسیدن به ناشناختگی | O | ۲۴ |
| * | عزیمت | ↑ | ۲۵ |
| * | رسیدن به ناشناختگی | O | ۲۶ |
| * | عزیمت | ↑ | ۲۷ |
| | پیونددهنده | § | ۲۸ |
| * | رسیدن به ناشناختگی | O | ۲۹ |
| * | نخستین خویشکاری بخشنده | D | ۳۰ |
| * | پرسش از قهرمان | D^y | ۳۱ |
| * | خبردهی | E^y | ۳۲ |
| * | درخواست از قهرمان | D^y | ۳۳ |
| * | واکنش قهرمان | E^y | ۳۴ |

| | | | |
|---|--------------------|-----------------|----|
| * | نهی | Y | ۳۵ |
| * | عزیمت | ↑ | ۳۶ |
| * | تغییر شکل فریبکار | rP _ε | ۳۷ |
| | پیونددهنده | § | ۳۸ |
| * | خبرگیری | ε | ۳۹ |
| * | نقض نهی | δ | ۴۰ |
| * | فریبکاری | n | ۴۱ |
| * | کشمکش | H ^ε | ۴۲ |
| * | رهایی | R _s | ۴۳ |
| * | رسیدن به ناشناختگی | O | ۴۴ |
| | پیونددهنده | § | ۴۵ |
| * | بخشنده | D | ۴۶ |
| * | خبردهی | E ^v | ۴۷ |
| * | عزیمت | ↑ | ۴۸ |
| * | بازگشت | ↓ | ۴۹ |
| * | التیام | K | ۵۰ |
| * | تغییر شکل | T ^r | ۵۱ |

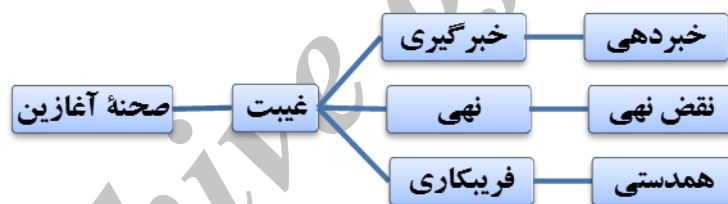
به طور کلی، ۴۴ خویشکاری در این داستان مشاهده می‌شود که نمودگار آن به شکل زیر است:

$$\beta n \theta R_s O \varepsilon n \uparrow D^\circ n \theta R_s O \varepsilon y n \theta O H R_s O \uparrow O \uparrow O D D^2 E^v D^7 \\ E^7 Y \uparrow rP_\varepsilon \varepsilon \delta n H^\varepsilon R_s O D E^v \uparrow \downarrow K T^3$$

چنان‌که در نمودگار دیده می‌شود، ۱۷ مورد از خویشکاری‌هایی که پراپ در باب قصه‌های پریان برمی‌شمرد، در این داستان وجود دارد. رسیدن به ناشناختگی و نیز رهایی بیشترین تعداد خویشکاری‌ها را به خود اختصاص داده‌اند. خویشکاری‌های فریبکاری، خبرگیری و خبردهی و کشمکش نیز که به حوزه عملیات شریب مرتبط می‌باشد، ۱۱ مورد است. همواره هر فریبکاری به رهایی ختم می‌شود و پس از هر رهایی نیز قهرمان با عامل ناشناخته‌ای مواجه می‌شود.

پراپ در ریخت‌شناسی قصه‌های پریان به زوج‌های دوتایی خویشکاری‌ها اشاره می‌کند؛ به عبارت دیگر بسیاری از خویشکاری‌ها آرایشی جفتانه دارند؛ همچون: نهی / نقض نهی، خبرگیری / خبردهی، فریبکاری / همدستی و کشمکش / پیروزی. در هر زوج، وجود هر خویشکاری به منزلهٔ ضرورت وجود خویشکاری متناظر آن است. در داستان ماهان نیز به این خویشکاری‌های زوج برمی‌خوریم. در این داستان، همانگونه که در نمودگار مشخص است، در اغلب موارد به دنبال فریبکاری، همدستی اتفاق می‌افتد، پس از نهی با نقض نهی مواجه می‌شویم و در یک مورد نیز پس از خبرگیری، عنصر خبردهی آمده است.

خویشکاری نهی، خبرگیری یا فریبکاری جزء خویشکاری‌های بخش مقدماتی داستان‌ها به شمار می‌روند؛ به عبارت دیگر، پراپ معتقد است که قصه در یکی از این سه جهت بسط می‌یابد و وقوع خویشکاری‌های متناظر آن‌ها زمینه را برای ورود شیر به داستان مهیا می‌کند. آنچه در نمودار زیر مشاهده می‌شود، بیانگر این امر است:



داستان ماهان با خویشکاری فریبکاری و پس از آن، همدستی بسط می‌یابد؛ به عبارت دیگر، خویشکاری فریبکاری / همدستی بخش مقدماتی داستان را تشکیل می‌دهد. در ادامهٔ داستان نیز هر جا با خویشکاری فریبکاری مواجه می‌شویم، زوج متناظر آن، یعنی همدستی خودنمایی می‌کند. خویشکاری‌های نهی / نقض نهی و خبرگیری / خبردهی، در ادامه در روند داستان ظهور می‌کند.

۲-۳) شخصیت‌ها

شخصیت‌ها از عناصر متغیر حکایت‌ها به شمار می‌روند و در حکایت‌های مختلف به اشکال گوناگونی ظاهر می‌شوند. از آنجا که همواره رابطهٔ تنگاتنگی میان شخصیت‌ها و

طرح داستان وجود دارد، بررسی شخصیت‌ها در داستان اهمیت می‌یابد. شخصیت‌های داستان‌ها، یا انجام‌دهنده اعمال موجود در حکایت و یا در معرض وقوع حوادث هستند (ر.ک؛ اخلاقی، ۱۳۷۷: ۱۶۸). پراپ برای قصه‌های پریان هفت شخصیت عمده را برمی‌شمارد: شریر، بخشنده، یاریگر جادو، جستجو شونده، اعزام‌کننده، قهرمان و قهرمان دروغین. از میان شخصیت‌های مورد نظر پراپ، در داستان ماهان مصری، با شخصیت‌های قهرمان، شریر، بخشنده و یاریگر مواجه می‌شویم. قهرمان داستان، ماهان است که جزء قهرمان‌های قربانی به شمار می‌رود. او فریب شریران مختلف را می‌خورد و هر بار با سرگردانی و حیرت رها می‌شود. شخصیت شریر در این داستان محدود به یک تن نیست؛ به عبارت دیگر، ما با شریران متعدّد روبه‌رو هستیم که در این داستان، آن‌ها را با نام فریبکاران می‌شناسیم. به نظر پراپ، شریر در شکل‌های مختلف در داستان حاضر می‌شود. در این افسانه، ۴ فریبکار از نوع دیو و پری حضور دارند که قهرمان هر بار در دام یکی از آن‌ها اسیر می‌شود. پیر در این داستان، حکم بخشنده را دارد. او با افشای حقایق برای قهرمان داستان و بخشیدن اموال خود به او، عمل بخشش را در داستان به عهده دارد. شخصیت یاریگر دو جنبه دارد؛ به این معنی که یاریگر می‌تواند به قهرمان یاری رساند یا به قهرمان دروغین. در این صورت، یا یاریگر قهرمان است یا یاریگر شریر. خضر و صبح در این داستان، یاریگران قهرمان محسوب می‌شوند. خضر در پایان با بازگرداندن قهرمان به وطن خویش، موجبات رهایی او را فراهم می‌سازد. صبح نیز در این داستان به عنوان یک شخصیت غیرانسانی نقش یاریگر قهرمان را به عهده دارد. صبح موجب رهایی قهرمان از دست شریران می‌شود؛ به عبارت دیگر، شریران با طلوع صبح ناپدید می‌شوند و شرارت آن‌ها نیز خاتمه می‌یابد. اژدها و شب در حکم یاریگران شریر هستند. اسب ماهان که یکی از شریران در اختیار او قرار داده است، به اژدهایی بدل می‌شود و با او گلاویز می‌شود، اما صبح به کمک ماهان آمده، او را از شر اژدها رهایی می‌بخشد. شب نیز همانند صبح از عوامل غیرانسانی است که بستری مناسب برای اعمال شریران فراهم می‌آورد. شب که در عرفان، رمز ظلمت و پلیدی به شمار می‌رود، در این داستان نیز به شریر کمک می‌کند تا قهرمان را بفریبد. بنابراین، از هفت دسته شخصیتی که پراپ در قصه‌های پریان برمی‌شمارد، در این داستان حضور چهار شخصیت را می‌بینیم.

۲-۴) انگیزش

انگیزش، دلایل و انگیزه‌های مختلف شخصیت‌های داستان برای انجام کارهاست. به نظر پراپ، انگیزش از عناصر ناپایدار و بی‌ثبات داستان به شمار می‌آید (ر.ک؛ پراپ، ۱۳۸۶: ۱۵۵). در شخصیت‌های داستان ماهان و اعمال آن‌ها، انگیزه‌های مختلفی را می‌بینیم. انگیزه قهرمان داستان در همراهی با شیریر نخستین، طمع به دست آوردن مال است. این انگیزه سبب می‌شود که او در دام شیریر نخستین افتد و از آن پس با شیریر بعدی مواجه شود. همراهی با دیگر شیریران از سوی قهرمان، انگیزشی متفاوت با انگیزش نخستین دارد. همراهی با شیریران بعدی به انگیزه‌های از دامی است که شیریر اول گسترده است. انگیزه توبه قهرمان و نیت پسندیده او، بلایا و سختی‌هایی است که طی داستان از سوی شیریران متحمل می‌شود. تغییر شکل او در پایان داستان و پوشیدن جامه آزرک نیز به انگیزه همراهی با دوستان قهرمان است. انگیزش شیریران ایجاد شرارت است و این با سرشت غیرانسانی آنان و تضاد سرشتین آن‌ها با انسان همخوانی دارد. انگیزش بخشنده در بخشش به قهرمان، پذیرش درخواست او از سوی قهرمان داستان است. قهرمان پیشنهاد فرزندگی را که از سوی بخشنده مطرح شده، می‌پذیرد و همین امر عامل بخشش بخشنده می‌شود. بنابراین، انگیزش‌ها در این داستان، انواع متفاوتی را در بر می‌گیرد. نخستین انگیزش سبب‌ساز روند داستان به سوی حادثه‌ها و اتفاقاتی است که گره پیچ داستان یا فاجعه را رقم می‌زنند. انگیزش نیت خیر نیز از مهم‌ترین انگیزش‌های داستان است؛ چرا که زمینه التیام بدبختی قهرمان و رهایی او و نیز تغییر روند داستان را فراهم می‌کند.

آن گونه که پراپ بیان می‌کند، در قصه‌ها وجود عنصر نیاز یا شرارت، الزامی است. بخش اصلی داستان با وقوع شرارت یا نیاز آغاز می‌شود. قهرمان برای برطرف کردن نیاز یا مقابله با شیریر حرکت می‌کند و در مسیر حرکت با بخشنده مواجه می‌شود و در پایان، پس از رفع شرارت به وطن خود بازمی‌گردد. در داستان ماهان، با عنصر نیاز روبه‌رو هستیم. قهرمان داستان در پی نیازی روانه می‌شود. در راه برطرف کردن نیاز با شرارت مواجه می‌شود و این شرارت‌ها تا آنگاه که او از نیاز مادی خود دست نکشیده، همچنان ادامه می‌یابد. در نهایت، چشم‌پوشی از نیاز و مواجه شدن با یاریگر، موجب رهایی و بازگشت قهرمان به وطن می‌گردد.

۲-۵) حرکت

حرکت‌ها در حقیقت مسیر رخداد‌های حکایت‌ها و تغییرهایی است که در آن ایجاد می‌شود. هر حرکت با یک اتفاق یا شرارت آغاز و به یکی از خویشکاری‌های پایان حکایت‌ها یعنی شکست، پیروزی، حل مسئله و... ختم می‌شود. حرکت‌ها مستقیماً با تعادل قصه‌ها ارتباط دارند. تعادل حکایت‌ها با رخ دادن شرارت یا مشکلی بر هم می‌خورد و با رسیدن به نوعی از خویشکاری‌های پایانی، دوباره به قصه بازمی‌گردد. یک قصه ممکن است یک یا چند حرکت داشته باشد. روند حرکت‌ها نیز می‌تواند به گونه‌های متفاوتی باشد. صورت‌های ممکن ترکیب حرکت‌ها عبارتند از: ۱- یک حرکت مستقیماً و بلافاصله بعد از حرکت اول اتفاق افتد. ۲- حرکت جدید پیش از پایان حرکت اول آغاز می‌شود و پس از اتمام آن، دنباله حرکت اول ادامه می‌یابد. ۳- یک داستان قطع می‌شود و نمودگار پیچیده‌ای ایجاد می‌شود. ۴- داستان با دو شرارت همزمان آغاز می‌شود و نخستین شرارت پیش از دومین شرارت کاملاً به اتمام می‌رسد. ۵- دو حرکت ممکن است پایان مشترکی داشته باشند (ر.ک؛ همان: ۱۸۷-۱۸۵).

داستان ماهان از چند حرکت تشکیل شده است. هر حرکتی پس از اتمام حرکت قبلی شروع می‌شود و پس از اتمام آن، حرکت دیگری آغاز می‌گردد. به این ترتیب، داستان مذکور شامل ۵ حرکت است که در شکل زیر نشان داده شده است:

B _____ R_s
 O _____ R_s
 O _____ R_s
 O _____ R_s
 O _____ T³

با وجود این ۵ حرکت در داستان، با یک قصه واحد روبه‌رو هستیم؛ قصه‌ای که در آن ماهان با گذر از فریبکاران متعدد، در نهایت به رهایی و تغییر می‌رسد. سیر نزولی او از طمع و نیاز به ثروت، آغاز و سیر تکاملی او با توبه و نیت کار خیر شروع می‌شود؛ به عبارت دیگر، او از شب‌ظلمانی وجود خود، پُلی می‌زند به صبح نورانی و این سفر در عین آفاقی بودن، انفسی نیز هست. این امر نیز حاکی از تأثیرپذیری نظامی، سراینده داستان، از جریان‌ات عرفان معاصر خویش است.

۶-۲) صحنه آغازین

صحنه آغازین داستان، معرفی وضعیت تعادل داستان پیش از شروع بحران است. صحنه آغازین در شمار خویشکاری‌ها محسوب نمی‌شود، بلکه تنها آغازگر روند قصه است. داستان‌ها با صحنه‌های مختلفی آغاز می‌شوند؛ به عنوان مثال، با معرفی قهرمان، مکان داستان یا... پراپ دو صورت بنیادی برای صحنه آغازین برمی‌شمرد: ۱- وضعیتی که جستجوگر را همراه خانواده‌اش در بر دارد. ۲- وضعیتی که قربانی شریر را همراه خانواده‌اش در بر دارد (ر.ک؛ همان: ۱۷۱). آنچه در صحنه آغازین قابل توجه می‌نماید، آن است که بیانگر وضعیت متعادلی است که در ادامه دستخوش تغییر می‌شود. افسانه‌های ماهان با معرفی شخصیت قهرمان و روند تعادلی زندگی او آغاز می‌شود. بنابراین، می‌توان گفت با نوع دوم صحنه آغازین مورد نظر پراپ همخوانی دارد. در ادامه داستان، روند تعادلی زندگی ماهان با ورود شریر به صحنه داستان بر هم می‌خورد و پایان داستان با بازگشت تعادل همراه می‌شود.

نتیجه‌گیری

نظریه ریخت‌شناسی پراپ از جمله نظریاتی است که دستیابی به الگوی ساختاری داستان‌ها را میسر می‌سازد. نظریه پراپ را می‌توان در انواع مختلف داستان‌های حماسی، غنایی و... مورد استفاده قرار داد. داستان‌های نظامی از جمله داستان‌هایی است که می‌تواند با این الگو بررسی شود تا ویژگی‌های ساختاری آن مشخص گردد.

افسانه‌های ماهان از بسیاری جهات با این نظریه قابل انطباق است. با بررسی ریخت‌شناسی این افسانه پی می‌بریم که بسیاری از خویشکاری‌ها و شخصیت‌های مورد نظر پراپ در قصه‌های پریان، با خویشکاری‌ها و شخصیت‌های این افسانه همخوانی دارد. در این داستان، هفده خویشکاری از خویشکاری‌های پراپ را مشاهده می‌کنیم. همچنین، پنج نوع شخصیت در این داستان دیده می‌شود که قابل انطباق با هفت شخصیتی است که پراپ در ریخت‌شناسی قصه‌های پریان مطرح می‌سازد. در این داستان، انگیزش‌های متفاوتی را می‌بینیم که اعمال شخصیت‌ها را جهت می‌دهند. از نظر حرکت قصه نیز در داستان ماهان، با وجود حرکت‌های متعدد، با یک قصه واحد روبه‌رو هستیم. وضعیت آغازین در افسانه‌های ماهان با نوع دوم صحنه آغازین مورد نظر پراپ مطابقت دارد.

با ریخت‌شناسی افسانه‌های هفت‌پیکر و دیگر داستان‌های نظامی، می‌توان به الگوی ساختاری نظیره‌هایی که بر اساس آن سروده شده است، دست یافت و با رسیدن به الگوی ساختاری این داستان‌ها که بخشی از داستان‌ها و افسانه‌های زبان فارسی است، می‌توان راهی به پیوند ساختاری داستان‌ها و افسانه‌های ایران با سایر ملل جست و از سوی دیگر، میزان تعمیم‌پذیری الگوی پراپ با این افسانه‌ها را مشخص کرد.

پی‌نوشت‌ها

۱- پراپ طرح کلی را اینگونه بیان می‌کند: «قصه‌های پریان معمولاً با آزار و صدمه‌ای که بر کسی وارد آمده است (مثلاً ربودن یا تبعید و نفی بلد) و یا با اشتیاق به داشتن چیزی (مثلاً جستجوی پری‌رویی) آغاز می‌شود و با حرکت قهرمان از خانه‌اش و مواجه شدن با بخشنده یا یاری‌رسان و دادن عامل جادویی، برای یاری رساندن به قهرمان در یافتن مقصود، بسط و تکامل می‌یابد» (پراپ، ۱۳۷۱: ۱۸۰).

۲- البته پیش از پراپ نیز کسانی چون وسلوفسکی و بدیه، تجزیه و تحلیل اثر ادبی را بر مبنای فرم و ساختار شروع کرده بودند. پراپ «با الهام گرفتن از اندیشه‌های وسلوفسکی و ژوزف بدیه - که اولی موتیف را جدا از مضمون می‌دانست و می‌گفت که موتیف ساده‌ترین واحد روایی است و دیگری برای نخستین‌بار کشف کرد که در قصه، عناصر ثابت و عناصر متغیر وجود دارد و میان آن‌ها روابطی حکم‌فرماست - به نگرشی تازه دست یافت که آن را می‌توان به نوعی ادغام نظرات وسلوفسکی و بدیه و تکمیل و اصلاح آن‌ها دانست» (خدیش، ۱۳۸۷: ۵۱).

منابع و مأخذ

- احمدی، بابک. (۱۳۸۸). *ساختار و تأویل متن*. ج ۱۱. تهران: مرکز.
 اخلاقی، اکبر. (۱۳۷۷). *تحلیل ساختاری منطق‌الطیر*. اصفهان: فردا.
 اسکولز، رابرت. (۱۳۸۳). *درآمدی بر ساختارگرایی در ادبیات*. ترجمه فرزانه طاهری.
 ج ۲. تهران: آگاه.
 ایگلتن، تری. (۱۳۸۸). *پیش‌درآمدی بر نظریه ادبی*. ترجمه عباس مخبر. ج ۵. تهران: مرکز.

- برتنس، هانس. (۱۳۸۷). *مبانی نظریه ادبی*. ترجمه محمدرضا ابوالقاسمی. ج ۲. تهران: نشر ماهی.
- پراب، ولادیمیر. (۱۳۸۶). *ریخت‌شناسی قصه‌های پریان*. ترجمه فریدون بدره‌ای. تهران: توس.
- _____ (۱۳۷۱). *ریشه‌های تاریخی قصه‌های پریان*. ترجمه فریدون بدره‌ای. تهران: توس.
- تسلیمی، علی. (۱۳۸۸). *نقد ادبی؛ نظریه‌های ادبی و کارکرد آن در ادبیات فارسی*. تهران: آمه.
- خدیش، پگاه. (۱۳۸۷). *ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی*. تهران: نشر علمی فرهنگی.
- مارتین، والاس. (۱۳۸۵). *نظریه‌های روایت*. ترجمه محمد شهباز. تهران: هرمس.
- نظامی گنجوی، الیاس بن یوسف. (۱۳۸۹). *هفت پیکر*. تهران: قطره.
- هارلند، ریچارد. (۱۳۸۸). *درآمدی تاریخی بر نظریه ادبی از افلاطون تا بارت*. ترجمه زیر نظر شاپور جورکش. تهران: چشمه.

Archive of SID