بن‌مایه‌های نمایشی رمان‌واره امیرارسلان نامدار

الهام محمدی[۱]

چکیده

ساختار داستان‌های عامیانه علی‌رغم گذشت قرن‌های متوالی و متمادی همچنان یکسان است. چه در غرب و چه در شرق، داستان‌ها، همه در پی تحقق آرزوها، فراموش کردن دلتنگی‌ها، قوت بخشیدن به شادی‌ها و در نهایت ایجاد امید گام برمی‌دارند و دارای کارکردی یک‌سان هستند.

«داستان امیرارسلان نامدار» نیز با داشتن چنین بن‌مایه‌ای همواره مورد توجه علاقه‌مندان به داستان‌های پرهیجان بوده است. داستانی که با داشتن دو وجه واقعیت و تخیل، جاذبه و کشش بسیاری برای خوانندگان و شنوندگان ایجاد کرده و سبب شده است پس از گذشت دوره‌های متفاوت هم چنان بر سر زبان‌ها باشد. این رمان‌واره بلند از جمله قصه‌هایی است که امروزه در دنیا به عنوان یک ژانر یا سینمای جاده‌ای معروف شده‌اند و به واسطه عناصر داستان و جنبه‌های نمایشی، قابلیت‌های مناسبی برای تولید برنامه‌های نمایشی دارد.

کلیدواژه‌ها: ساختار، خویشکاری، پاره روایت، پی رفت، امیرارسلان، فرخ‌لقا

---

۱. کارشناس ارشد زبان و ادبیات فارسی eh.mohammadi@yahoo.com

مقدمه

سرزمین پهناور ایران در روزگاران متمادی، مهد پرورش داستان‌ها و افسانه‌های گوناگونی بوده است، داستان‌هایی که با فضاها و شخصیت‌های فراواقعیت همواره شگفتی و هیجان را به ارمغان می‌آورده‌اند. این داستان‌ها در هر دوره، شنوندگان و خوانندگان بسیاری را مجذوب خود کرده‌اند.

به راستی آن چه که سبب جذب مخاطبان این گونه داستان‌ها می‌گردد چیست؟ آیا می‌توان «ساختار» آن‌ها را در این امر، اثرگذار دانست؟ آیا عوامل دیگری جز «ساختار» در این مورد دخیل هستند؟ برای بررسی این رمان‌واره ساختار آن را در این مقاله مورد بررسی قرار داده‌ایم.

به طور کلی می‌توان گفت که ساختارگرایی یک شیوه و روش است و سخن آن این است که هر جزء یا پدیده در ارتباط با یک کل بررسی شود؛ یعنی هر پدیده، جزئی از یک ساختار کلی است. بدین ترتیب ساختارگرایی بین مباحث سنتی ادبیات از قبیل بدیع، بیان، عروض و قافیه و یافته‌های جدید زبان‌شناسی ائتلافی به وجود آورده است. (شمیسا، ۱۳۸۳: ۱۷۷) به طور کلی سه نکته زیر را می‌توان در مورد ساختارگرایی در نظر گرفت:

۱) از نظر ساختارگرایی، اهمیتی ندارد که این داستان نمونه‌ای از ادبیات طراز اول نیست. این روش در مقابل ارزش فرهنگی موضوع مورد بررسی خود، کاملاً بی‌تفاوت است. هر چیزی از «صلح و جنگ» گرفته تا «هلهله جنگ» قابل بررسی است روش آن تحلیلی است نه ارزیابی کننده.

۲) ساختارگرایی مواجهه‌ای حساب شده با شعور متعارف است. ساختارگرایی، معنای آشکار داستان را رد می‌کند و به جای آن در پی جدا کردن برخی ژرف‌ساخت‌های درونی آن که در سطح به چشم نمی‌خورند، برمی‌آید. متن را با ارزش ظاهری آن در نظر نمی‌گیرد بلکه آن را با چیزی از نوعی کاملاً متفاوت جایگزین می‌کند.

۳) اگر محتوای خاص متن قابل جایگزین کردن باشد، پس به تعبیری می‌توان گفت که محتوای روایت همان ساختار آن است. این گفته معادل با این ادعاست که بگوییم روایت به طریقی درباره خودش صحبت می‌کند: «موضوع» آن مناسبات درونی و شیوه‌های مفهوم‌سازی خودش است. (ایگلتون، ۱۳۸۰: ۱۳۲)

راه‌های ترکیب داستان‌ها

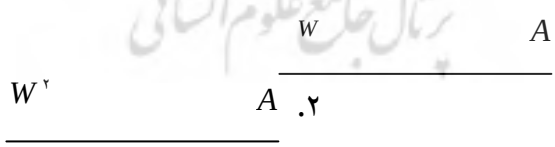
طبق نظر پراپ، از لحاظ ریخت‌شناسی می‌توان داستان را اصطلاحاً بسط و تطوری دانست که از شرارت (A)[۱] یا کمبود و نیاز (a) شروع می‌شود و با گذشت از خویشکاری[۲]های میانجی به ازدواج (W) یا به خویشکاری‌های دیگری که به عنوان سرانجام وخاتمه قصه به کار گرفته شده است، می‌انجامد. این‌گونه بسط و تحول در قصه اصطلاحاً حرکت (xod) نامیده شده‌اند.

هرعمل شرارت‌بار جدیدی، هرکمبود و نیاز جدیدی حرکت تازه‌ای می‌آفریند.

یک داستان ممکن است چندین حرکت داشته باشد و ما وقتی متنی را تجزیه و تحلیل می‌کنیم، پیش از هر چیز باید تعداد حرکت‌هایی را که قصه از آن تشکیل شده است، معین سازیم.

۱- یک حرکت مستقیماً حرکت دیگر را دنبال می‌کند. نمودار تقریبی این‌چنین ترکیبی به صورت زیر است:

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی



۱. جدول مربوط به نشانه‌ها در پی‌نوشت می‌باشد.

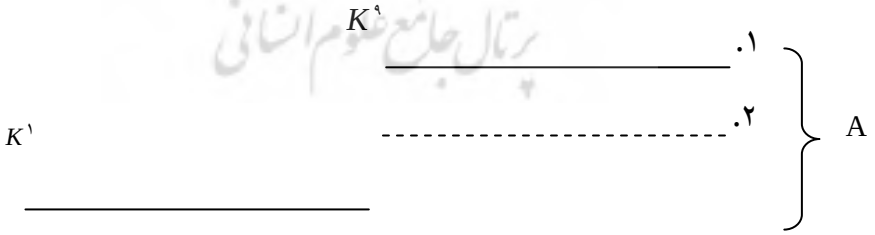
۲. «خویشکاری» با توجه به آرای دیگر ساختارگرایان «کارکرد»، «بن‌مایه» یا «عناصر» نیز نامیده می‌شود.

۲- حرکت جدیدی پیش از پایان حرکت اول آغاز می‌شود. جریان عملیات داستان با حرکتی که داستانی در بردارد قطع می‌شود. پس ازخاتمه داستان دنباله حرکت اول ادامه می‌یابد.

نمودارچنین ترکیبی به این صورت است:

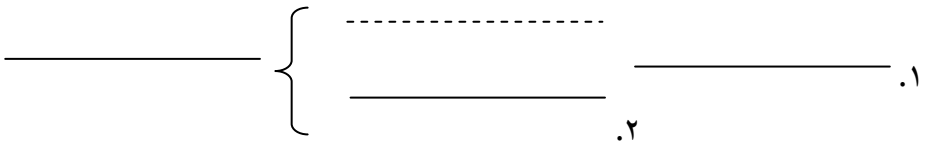
۳- ممکن است، یک داستان نیز به نوبه خود قطع شود و در این حال، نمودار نسبتاً پیچیده‌ای نتیجه می‌شود.

۴- داستان ممکن است با دو شرارت هم‌زمان آغاز شود و نخستین پیش از دومین کاملاً فیصله یابد.

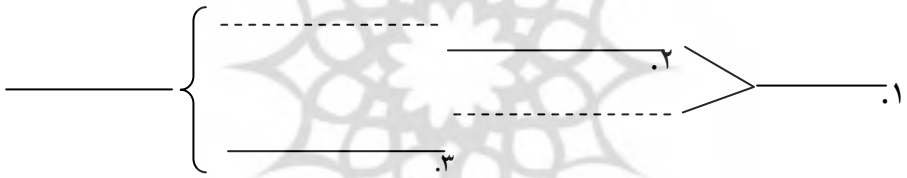


مثلاً اگر قهرمان کشته شود و یک عامل جادویی از وی به سرقت رود، در این صورت، نخست مسئله جنایت حل می‌شود و سپس مسئله سرقت.

۵- دو حرکت ممکن است پایان مشترکی داشته باشند.



۶-گاهی قصه دو جستجوگر دارد. قهرمانان در وسط حرکت اول قصه از هم جدا می‌شوند. این جدایی معمولاً با رسیدن به علامت دو راهی در جاده صورت می‌گیرد.



کلود برمون ساختارگرا کوشید تا به یاری منطق، قاعده‌ای همگانی درمورد روایت داستانی بیابد. اساس کارش استوار بر آثار پراپ بود.

به نظر برمون، هرگونه روایت از سه پایه زیر تشکیل شده است :

۱) موقعیت پایدار الف تشریح می‌شود.

۲) امکان دگرگونی الف پدید می‌آید.

۳) الف دگرگون می‌شود (یا نمی‌شود).

امکان دگرگونی الف؛ یعنی پله دوم را مرحله گذار می‌خوانیم. گذار می‌تواند از سلسله وضعیت‌های فرعی (یا گذارهای فرعی) تشکیل شود. در طرح هر داستان

پی‌رفت‌ها یا به عبارت بهتر روایت‌های فرعی وجود دارد. هر«پی‌رفت» داستانی کوچک است و هر داستان پی‌رفتی کلی یا اصلی. برمون پی‌رفت را عنصر اصلی ساختار روایی دانست. قاعده سه‌گانه‌ای که هم‌چون ساختار اصلی داستان مطرح شد، در مورد هر پی‌رفت نیز صادق است. (احمدی، ۱۳۸۰: ۶۴) مدار ساختار داستان نیز از پیوند زنجیره‌ای پاره‌ها و تشریح یک موقعیت یا حادثه توسط هر گروه از نشانه‌ها تشکیل می‌شود و در این‌صورت، داستان نیز خود یک پاره‌ای بزرگ است که درونش این پاره‌های کوچک (پی‌رفت) قرار دارند. هر گروه از کنش‌ها یک موقعیت یا حادثه را تشریح می‌کنند. این گروه‌های کنشی را اصطلاحاً پاره می‌توان گفت که مدار ساختار از پیوند زنجیره‌ای پاره‌ها تشکیل می‌شود. معمولاً پی‌رفت‌ها از گزاره‌های محدودتری تشکیل می‌شود. (محمدی، ۱۳۸۷: ۷۸)

برمون گسترش داستان را تداوم راز و رازگشایی می‌داند. هر پی‌رفت آغازین درگسترش خود، پی‌رفتی تازه می‌آفریند که خود آغازگاه پی‌رفتی دیگر است و این فرا شد، ادامه می‌یابد تا به آخرین پی‌رفت برسیم که حالت پایدار (تعادل) به دست آید. برمون به این طرح ساده ساختار روایت، عامل زمان را افزود.

خلاصه داستان «امیرارسلان نامدار»

ملکشاه پادشاه روم است و در روم سلطنت می‌کند. همسرش باردار است که در این اثنا، فرنگیان به روم حمله می‌کنند و سام‌خان فرنگی، ملکشاه را می‌کشد و خود بر اریکه سلطنت می‌نشیند. کنیزان و همسر او را در کشتی می‌نشاند تا با خود به دیار فرنگ ببرد. ایشان در جزیره‌ای برای استراحت، اقامت می‌کنند. هنگام بازگشت، همسر ملکشاه جا می‌ماند. پس از آن خواجه‌نعمان تاجر مصری که برای تجارت به سمت هندوستان روانه می‌شود بر سر راه به همان جزیره می‌رسد و زن را می‌بیند. زن همه داستان را برای او تعریف می‌کند و خواجه‌نعمان با او به مصر باز می‌گردد. پس از آن

پسر بانو به دنیا می‌آید و نامش را ارسلان می‌گذارند. ارسلان رشد می‌کند و بزرگ می‌شود و خواجه‌نعمان همه‌گونه امکانات برای او فراهم می‌کند. روزی ارسلان به پدر می‌گوید من نمی‌خواهم مانند تو تاجر شوم می‌خواهم آیین جنگاوری بدانم. پس خواجه‌نعمان برای او اسب و تیر و شمشیر می‌خرد و او آیین جنگ می‌آموزد. روزی امیرارسلان درجنگل، پادشاه خدیو مصر را از چنگ شیری نجات می‌دهد و به این‌ترتیب به دربار پادشاه مصر راه می‌یابد و پادشاه او را عزیز می‌دارد تا این‌که قاصدی از طرف سام‌خان فرنگی به قصر پادشاه روانه می‌شود. او می‌گوید ما می‌دانیم ارسلان خانه خواجه‌نعمان، همان پسر ملکشاه رومی است، او را تحویل بدهید تا به کشور مصر حمله نکنیم. امیرارسلان پس از شنیدن این ماجرا آشفته می‌شود، به نزد مادر می‌رود و مادر اصل موضوع را به او می‌گوید. پس از آن ارسلان لشکر جمع می‌کند و به روم می‌رود و سام‌خان فرنگی را از بین می‌برد و خود بر تخت سلطنت می‌نشیند. تصادفاً به کلیسایی می‌رسد و در آن تصویر دختری را می‌بیند و دل‌بسته تصویر می‌شود. از کشیش کلیسا هویت دختر را می‌پرسد و متوجه می‌شود که او فرخ‌لقا دختر پطرس‌شاه فرنگی است.

امیرارسلان پس از جدال بسیار با خود تصمیم می‌گیرد برای یافتن فرخ‌لقا عازم فرنگ شود. او به بهانه رفتن به ماهیگیری، روم را ترک می‌کند. از قضا از دروازه‌ای وارد می‌شود که خواجه‌طاووس در آن به نگهبانی مشغول است. خواجه‌طاووس او را می‌شناسد و می‌گوید تصویر تو را بر تمام دروازه‌ها آویخته‌اند تا از ورودت به شهر جلوگیری کنند، زیرا می‌گویند آمدنت با مصیبت همراه است. اما من مسلمانم و از نیت تو باخبرم برای همین تو را به قهوه‌خانه نزد برادرم خواجه‌کاووس می‌برم. تو در آن‌جا به شاگردی او بپرداز تا ببینیم چه می‌شود. فردای آن روز ارسلان با نام الیاس فرنگی در قهوه‌خانه مشغول به کار می‌شود و به همه می‌گویند او پسر خواجه‌طاووس است که سال‌ها دور از پدر زندگی می‌کرده و اکنون بازگشته است. قمر وزیر و شمس‌وزیر که

وزیران پطرس‌شاه هستند هر کدام بـه قهـوه‌خانـه مـی‌آینـد و نـام و نـسب اصـلی او را می‌پرسند و او انکار می‌کند.

فرخ‌لقا نیز که آوازه الیـاس فرنگـی را از همه و از جمله خـادم خـود شـنیده اسـت، مشتاق دیدار روی اوست برای همـین شـبی به بهانه دیدن نمایش به قهوه‌خانه مـی‌رود و الیاس فرنگی را می‌بیند.

روزها می‌گذرد تا این‌که خبر وارد شـدن امیرهوشنگ پسر پاپاس‌شاه بـرای ازدواج بـا فرخ‌لقا در شهر می‌پیچد و ارسـلان ناراحـت و پریشان می‌گردد.

شـب ازدواج، ارسـلان در کلیـسا پنهـان می‌شود و پس از رفـتن مهمانـان و خلـوت شدن کلیسا، بیرون می‌آید و رقیب را می‌کشد. به پطرس‌شاه خبر کشته‌شدن امیرهوشنگ می‌رسد.

او الماس‌خان، داروغه شهر را مأمور یـافتن قاتـل مـی‌کنـد. المـاس‌خـان در ضـمن جست‌وجوهایش به الیاس فرنگی مشکوک می‌شود. اما قمر وزیر، الماس‌خان را از بـین می‌برد و به این وسیله اعتماد ارسلان را جلب می‌کند. ارسلان که به قمر وزیـر مطمـئن شده است، هویت واقعی خود را برای او فاش می‌کند و او ارسلان را به دیدار فـرخ‌لقـا می‌برد و به او می‌گوید که گردن‌بند فرخ‌لقا را از گـردنش بـاز کنـد و بـرای او بیـاورد. ارسلان چنین می‌کند و قمر وزیر که طلسم درون گـردن‌بنـد را بـه دسـت آورده اسـت موفق می‌شود که فرخ‌لقا را بدزدد و به عالم دیگر ببرد. ارسـلان نیـز کـه متوجـه اشـتباه خود شده است وارد آن وادی می‌شود و پس از مبـارزه بـا فـولادزره دیـو، قمـر وزیـر،

الهاک دیو، شیرگویا و طلسم‌های مختلف موفق می‌شود فرخ‌لقا را به دست آورد و جهان را از بدخواهان پاک کند. سپس به همراه فرخ‌لقا به نزد پطرس‌شاه می‌رود و او، ارسلان را به دامادی خویش می‌پذیرد.

پس از آن، ارسلان به همراه فرخ‌لقا به روم باز می‌گردند و سال‌ها به خوبی و خوشی زندگی می‌کنند.

بررسی داستان «امیرارسلان» بر اساس الگوی پراپ

صحنه آغازین: نشانه (α)

صحنه آغازین این داستان را می‌توان پاره روایتی دانست که در ابتدای داستان آمده است. این پاره‌روایت شامل از بین رفتن ملکشاه رومی و آواره شدن همسرش و پیدا شدن او به وسیله خواجه‌نعمان و رفتن به مصر به همراه اوست. این پاره‌روایت سه‌پاره است و ویژگی‌های یک روایت کوچک را دارد و به عنوان صحنه آغازین این داستان به شمار می‌آید.

غیبت: نشانه (β)

در این داستان خویشکاری غیبت به صورت مرگ ملکشاه رومی پدر امیرارسلان در داستان نمود می‌یابد.

نهی: نشانه (γ^{1})

امیرارسلان پس از آن‌که از هویت اصلی خویش باخبر می‌شود، به روم لشکرکشی می‌کند و سام‌خان فرنگی را از میان بر می‌دارد و خود بر تخت سلطنت می‌نشیند. او در این ضمن عاشق دختری به نام فرخ‌لقا می‌شود که دختر پطرس‌شاه است و در فرنگ زندگی می‌کند. او پس از کشمکش‌های درونی بسیار تصمیم می‌گیرد به دنبال فرخ‌لقا برود؛ اما خواجه‌نعمان و سایر امیران و مادرش او را از این‌کار باز می‌دارند و مانع رفتن او می‌شوند.

نقض نهی: نشانه (δ^{1})

خویشکاری نهی و نقض نهی یک عنصر زوج را تشکیل می‌دهند.

امیرارسلان بدون توجه به نصایح اطرافیان تصمیم می‌گیرد و سفر را آغاز می‌کند و بدین‌طریق نقض نهی صورت می‌گیرد.

در این قسمت شخصیت جدیدی که اصطلاحاً «شریر» نامیده می‌شود وارد قصه می‌گردد. نقش او به‌هم‌زدن آرامش و ایجاد یک نوع مصیبت و خراب‌کاری یا وارد آوردن صدمه و زیان است.

خبرگیری: نشانه (ε^{1})

امیرارسلان پس از واردشدن از دروازه فرنگ با خواجه‌طاووس و خواجه‌کاووس آشنا می‌شود، آنان هویت واقعی امیرارسلان را می‌دانند، برای همین به او پناه می‌دهند و با لباس مبدل، او را به عنوان شاگرد قهوه‌چی در قهوه‌خانه استخدام می‌کنند.

قمر وزیر در این قسمت وارد داستان می‌شود و با امیرارسلان آشنا می‌گردد و سعی می‌کند به هویت اصلی او پی ببرد و مدام به او قسم می‌دهد که آیا امیرارسلان است یا خیر؟

خبردهی: نشانه (ζ^{1})

قمر وزیر اعتماد امیرارسلان را به خود جلب می‌کند و موفق می‌شود هویت اصلی امیرارسلان را بشناسد و به این ترتیب شریر مستقیماً پاسخ خود را دریافت می‌کند.

فریبکاری: نشانه (η^{3})

این خویشکاری در این داستان، پیش از خویشکاری خبردهی اتفاق می‌افتد. در ابتدا قمروزیر موفق می‌شود، با کارهایی که برای امیرارسلان انجام می‌دهد از جمله رهایی او از چنگ الماس‌خان داروغه شهر و به دار آویخته‌شدن داروغه به وسیله پطرس‌شاه، اعتماد او را جلب کند و موفق به فریب دادن ارسلان شود.

همدستی: نشانه (θ^{1})

قمر وزیر امیرارسلان را پنهانی وارد قصر ملکه فرخ‌لقا کرده و به او گفته است مبادا

از من بـه ملکـه چیـزی بگـویی و او را آگـاه کنـی کـه مـن تـو را وارد قـصر کـرده‌ام. امیرارسلان بدون این‌که بداند، با قمر وزیر همدستی می‌کند و از نحوه ورودش بـه بـاغ ملکه علی‌رغم اصرار ملکه چیزی بروز نمی‌دهد و موفق می‌شود گردن‌بنـد طلـسم شـده ملکه را از گردنش باز کند و نزد قمر وزیر ببرد.

شرارت: نشانه (A^1)

این خویشکاری اهمیتی استثنایی دارد، زیرا با آن تحرک واقعی قصه آغاز می‌شود. فاجعه یا گره قصه با عمل شرارت آغاز می‌گردد.

قمر وزیر هنگامی که گردن‌بند طلسم را بـه دسـت مـی‌آورد بـه راحتـی فـرخ‌لقـا را می‌رباید اما در ظاهر چنین وانمود می‌کند که فرخ‌لقا کشته شده است.

از این‌جا گره اصلی داستان آغاز می‌شود.

میانجیگری: نشانه (B^7)

این خویشکاری قهرمان را به صحنه قصه می‌آورد.

قهرمان این داستان از نـوع «قهرمـان قربـانی شـده» اسـت: زیـرا رشـته داسـتان بـه سرنوشت خود امیرارسلان وابسته اسـت. در این داستان امیرارسلان مـصیبت‌دیـده که از مرگ، در واقع غیبت فرخ‌لقا آشـفته و گریان است، خود، باید داستان را ادامه دهد. در این داستان قهرمـان جـستجوگر وجود ندارد.

هنگـامی کـه امیـرارسـلان مـشغول نوحه‌سرایی بر بخت خود و فرخ‌لقاست، قمر وزیر به او می‌گوید که مرگ فرخ‌لقا، طلسم بوده و او نمـرده اسـت و او را ترغیـب می‌کند که کتابی را بخواند و هنگام خواندن کتاب اژدهایی ظاهر می‌شود که باید تیـر را

بر چشم آن اژدها بزند. امیرارسلان مشغول خواندن کتاب می‌شود، در همان هنگام شمس وزیر ظاهر می‌شود و به او می‌گوید که تیر را بر چشم قمر وزیر بزن که همه این فتنه‌ها از جانب او بر می‌خیزد.

این اتفاقات سبب به وجودآمدن مقابله می‌شود.

مقابله آغازین: نشانه (C)

این خویشکاری در این داستان وجود ندارد. این لحظه تنها از مشخصات داستان‌هایی است که دارای قهرمان جستجوگر هستند.

عزیمت: نشانه (↑)

منظور از عزیمت قهرمان قربانی‌شده، آغاز سفری است که در طی آن حوادث و رویدادهای مختلف انتظار آن‌ها را می‌کشد. البته در این داستان امیرارسلان هم قهرمان قربانی شده است و هم رگه‌هایی از قهرمان جستجوگر را دارد زیرا باید به دنبال فرخ‌لقا نیز برود.

اکنون شخصیت جدیدی وارد قصه می‌شود: این شخصیت را می‌توان بخشنده یا به طور دقیق‌تر تدارک بیننده نامید.

البته پیش از آن قهرمان، معروض یک سلسله عملیات مختلف قرار می‌گیرد.

امیرارسلان وارد بیابانی می‌شود و چندین روز در آن بیابان بی‌آب و علف راه می‌رود تا به باغی می‌رسد و فرخ‌لقا را اسیر در دست قمر وزیر که به شکل سگ درآمده، می‌بیند.

قمروزیر قصد کشتن او را دارد که ناگهان دستی از آسمان قمر وزیر و فرخ‌لقا را می‌برد و امیرارسلان همچنان آواره و سرگردان است تا به قلعه‌ای می‌رسد که همه افراد از جمله پادشاه سنگ شده‌اند. در این راه امیرارسلان با شریرهای دیگری علاوه بر قمر وزیر مواجه می‌شود که همان عناصر شرارت را در این وادی برای او ایجاد می‌کنند و امیرارسلان موفق به شکست همه آن‌ها می‌شود. می‌توان گفت «فولادزره‌دیو، مادرِ

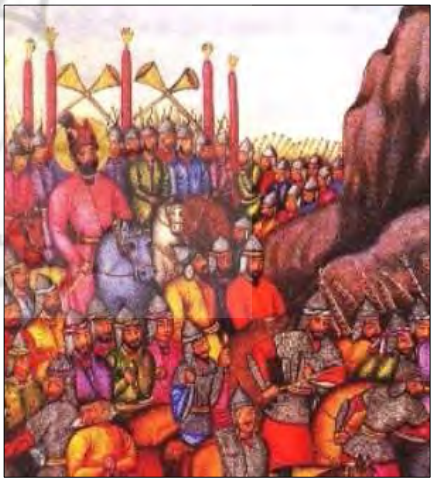
فولادزره، الهاک دیو، شیرگویا و ریحانه جادو» همان تکثر قمر وزیر (شرارت) هستند و همان مصیبتی را که او ایجاد کرده دنبال می‌کنند.

بنابراین افراد یاد شده شریرهایی هستند که امیرارسلان به عنوان شریر با آن‌ها برخورد می‌کند و برای از میان‌برداشتن آن‌ها به تدابیر و چاره‌گری‌های خاصی متوسل می‌شود. به عبارت دیگر امیرارسلان برای از بین بردن هریک از آن‌ها با یک بخشنده خاص و نقش‌ویژه مشخص روبه‌رو می‌شود.

پس از خویشکاری عزیمت طبق الگوی پراپ، شخصیت دیگری وارد قصه می‌شود، این شخصیت را می‌توان بخشنده یا به طور دقیق‌تر تدارک‌بیننده نامید. از اوست که قهرمان داستان وسیله‌ای جادویی دریافت می‌دارد که ترمیم مصیبت و فاجعه را میسر می‌سازد اما پیش از آن معروض یک سلسله عملیات مختلف قرار می‌گیرد که به هر حال بدین نتیجه می‌انجامد که وسیله جادویی به دست او می‌افتد.

نخستین خویشکاری بخشنده: نشانه (D)

۱- هنگامی که امیرارسلان وارد قلعه سنگ می‌شود به سر چاهی می‌رود و سنگی به داخل آن می‌اندازد، کسی از پایین چاه فریاد می‌زند آیا تو امیرارسلان هستی؟ امیرارسلان پاسخ می‌دهد، آری. این را می‌توان گونه‌ای ضعیف‌تر از آزمون شمرد که بالاخره سبب می‌شود عامل جادویی در نزد قهرمان قرار بگیرد. ($D^{۲}$)



۲- بخشنده دوم: آصف وزیر است که عفریتی را مأمور می‌کند تا امیرارسلان را به بارگاه اقبال‌شاه، پادشاه سرزمین پریان بیاورد. او پس از سؤال و جواب زیاد از امیرارسلان عاقبت متوجه هویت واقعی

امیرارسلان می‌شود. ($D^{۲}$)

۳- پیرمردی که بسیار باتجربه است و پس از پی‌بردن به هویت واقعی امیرارسلان به او کمک می‌کند. ($D^{۲}$)

۴- شمس وزیر که از ابتدا امیرارسلان را می‌شناخته و حالا قصد کمک به او برای یافتن فرخ‌لقا را دارد. ($D^{۲}$)

۵- مرآت جنی سرایدار باغ که بر اساس طلسم به طاووسی تبدیل شده و در قفسی زندانی است، از امیرارسلان می‌خواهد تا او را آزاد کند. ($D^{۴}$)

۶- پیر زال که به صورتی اتفاقی با امیرارسلان مواجه می‌شود نوعی بخشنده به حساب می‌آید. البته سخنان این پیرزال با دروغ همراه است اما در ابتدای کار با روی گشاده به استقبال امیرارسلان می‌رود و به اوکمک می‌کند. ($B^{۴}$)

۷- ماه‌منیر دختر پادشاه ملک جان که مسلمان شده است در این داستان نوعی بخشنده است و برای دست‌یافتن امیرارسلان به شمشیر زمردنگار به او کمک‌های فراوانی می‌کند. او پس از سؤال و جواب‌های بسیار هویت واقعی امیرارسلان را درمی‌یابد. (A)

۸- پیرِ روشن‌ضمیر: هنگامی که امیرارسلان در بیابان بی‌آب و علف سردرگم و حیران می‌گشت، در دهانه غاری با پیری روشن ضمیر سخن گفت که هویت واقعی او را جویا شد. (A)

واکنش قهرمان: نشانه (E)

امیرارسلان پس از مجادله زیادی که با بخشنده‌ها انجام می‌دهد، بالاخره پاسخ مثبت می‌گوید و گذشته خود را شرح می‌دهد. ($E^{۲}$)

در مورد بخشنده‌های پیر زال، ماه‌منیر، پیر روشن ضمیر، منظربانو، شمس وزیر،

آصف وزیر نیز چنین است.

مرآت جنی سرایدار خود را به ملک‌شاپور معرفی می‌کند و ملک‌شاپور ماوقع را به امیرارسلان می‌گوید، زیرا او را می‌شناسد و امیرارسلان اسیر را آزاد می‌کند. ($E^{۴}$)

تدارک یا دریافت شیء جادو: نشانه (F)

۱- برای کشتن فولادزره، امیرارسلان نیاز به شمشیر زمردنگار دارد. هنگام نبرد با فولادزره، امیرارسلان شمشیر او را به یک‌باره می‌رباید. ($F^{۸}$)

۲- امیرارسلان از پیرزال نعش فولادزره را می‌گیرد و مغز سر او را بیرون می‌آورد تا بتواند مرهمی بسازد. (البته پیر از روی ترس و اکراه این کار را انجام می‌دهد.) ($F^{۱}$)

۳- ماه‌منیر جایگاه شمشیر زمردنگار را به امیرارسلان نشان می‌دهد. ماه‌منیر می‌گوید: شمشیر زمردنگار در قلعه سنگباران است و فرهاد، غلامش را به همراه او برای یافتن شمشیر می‌فرستد. ($F^{۲}$)

۴- شمس وزیر در یافتن قمر وزیر و نشان‌دادن او و شکل ظاهری‌اش برای امیرارسلان بسیار مؤثر عمل می‌کند. ($F^{۲}$)

۵- مرآت جنی طلسم باغ را می‌داند و مبارزه با آن و شکستنش را به امیرارسلان نشان می‌دهد. ($F^{۲}$)

۶- پیر روشن ضمیر راه‌حلی را به امیرارسلان ارائه می‌دهد که به این وسیله می‌تواند خنجر زمردنگار را به دست آورد، این راه‌حل به مثابه عاملی جادویی است که امیرارسلان را به سرمنزل مقصود می‌رساند. ($F^{۲}$)

انتقال مکانی میان دوسرزمین، راهنمایی: نشانه (G)

در همه اتفاقات خویشکاری راهنمایی صورت می‌گیرد. امیرارسلان در ابتدا که از دنیای واقعی وارد سرزمین عفریت و پری می‌شود، انتقال مکانی اصلی را صورت داده است و این خویشکاری پیش از همه این‌ها یعنی پیش از خویشکاری میانجیگری به وقوع پیوسته است. اما پس از آن برای از بین بردن سایر شریرهایی که در این سرزمین در مقابلش قد علم می‌کنند، ناچار به تغییر مکان است.

۱- برای از میان بردن فولادزره با راهنمایی اقبال‌شاه بـه جایگـاه فـولادزره مـی‌رود. ($G^{۴}$)

۲- برای از بین بردن مادر فولادزره، با راهنمایی شمس وزیر بر روی دوش عفریتان سوار می‌شود و به سرزمین جان می‌رود.($G^{۱}$)

۳- برای شکستن طلسم و رهانیدن فرخ‌لقا با راهنمایی ملک‌شاپور به سرزمین فازهر سفر می‌کند. ($G^{۴}$)

۴- برای از بین بردن شیرگویا و الهاک دیو راه به او نشان داده می‌شود. ($G^{۴}$)

کشمکش: نشانه (H)

- امیرارسلان و فـولادزره دیـو بـه نبـرد تـن‌بـه‌تـن مـی‌پردازنـد و در فـضایی بـاز می‌جنگند.($H^{۱}$)

- امیرارسلان، قمر وزیر را البته بدون جنگ تن‌به‌تن از بین می‌برد. ($H^{۱}$)

- الهاک دیو و شیرگویا نیز با ضرب شمشیر زمردنگار از پای در می‌آیند. ($H^{۱}$)

- مادر فولادزره و ریحانه جادو با کمان ارسلان از پای درمی‌آیند. ($H^{۱}$)

پیروزی: نشانه (I)

فولادزره دیو، مادر فولادزره، ریحانه جادو، الهاک دیو، شیرگویا، قمـروزیـر در نبـرد تن‌به‌تن شکست می‌خورند. ($I^{۱}$)

بدبختی یا مصیبت یا کمبود آغاز قصه التیام می‌پذیرد: نشانه ($K^{۴}$)

این خویشکاری و خویشکاری شرارت (A) با هم یک زوج را تـشکیل مـی‌دهنـد. داستان در این خویشکاری به اوج می‌رسد.

فرخ‌لقا به عنوان نتیجه مستقیم عملیات یاد شده به امیرارسلان می‌رسد.

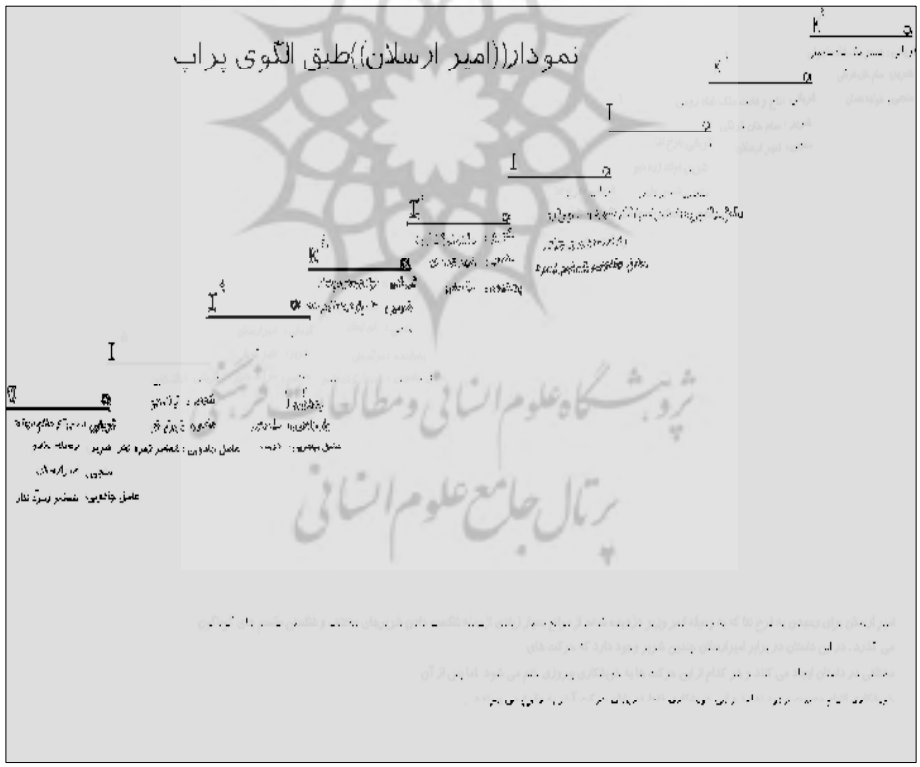
بازگشت: نشانه (↓)

امیرارسلان به همراه فرخ‌لقا به سرزمین فرنگ باز می‌گردد.

پس از این خویشکاری، خویشکاری‌های دیگری تحت عناوین «تعقیب، رهایی، تکرار خویشکاری‌های آغازین، رسیدن به ناشناختگی، ادعاهای بی‌پایه، کار دشوار، حل مسأله، شناختن، رسوایی، تغییرشکل، مجازات» در الگوی پراپ وجود دارد که در داستان امیرارسلان دیده نمی‌شود.

عروسی: نشانه (W)

در این داستان امیرارسلان با فرخ‌لقا ازدواج می‌کند و پس از مدتی به کشور روم نزد مادر و ملتش باز می‌گردد و دوباره به تخت سلطنت می‌نشیند.



بررسی پاره روایت‌های داستان «امیرارسلان»

پاره روایت آغازین:

پاره اول:

۱- مادر امیرارسلان همسر ملکشاه رومی است.

۲- در ناز و نعمت فراوان در حالی‌که چهارصد کنیزک در خدمت او بـه سـر مـی‌برنـد، زندگی می‌کند.

۳- مادر امیرارسلان باردار می‌شود.

پاره دوم:

۱- سام‌خان فرنگی به همراه سپاهیانش به روم حمله می‌کند.

۲- ملکشاه رومی به دست ایشان کشته می‌شود.

۳- مادر امیرارسلان، لباس‌های کنیزکان را به تن می‌کند و به همراه آنان اسیر می‌شود.

۴- ایشان را سوار کشتی می‌کنند و به سمت فرنگ به راه می‌افتند.

۵- در میانه راه به جزیره‌ای می‌رسند و مسافران پیاده می‌شوند.

۶- مادر امیرارسلان، هنگام بازگشت کشتی، در جزیره جا می‌ماند.

پاره سوم:

۱- خواجه‌نعمان تاجر مصری برای تجارت درحال سفر است.

۲- در میانه راه به جزیره‌ای می‌رسد و آن‌جا از کشتی پیاده می‌شود.

۳- او مادر امیرارسلان را در جزیره می‌بیند و با او به مصر برمی‌گردد.

۴- خواجه‌نعمان پس از تولد امیرارسلان با مادر او ازدواج می‌کند.

پی‌رفت اول از پاره اول:

۱- امیرارسلان در خانه خواجه‌نعمان متولد می‌شود.

۲- آداب و درس را می‌آموزد و می‌بالد.

۳- او از پدر می‌خواهد برایش اسب و شمشیر بخرد و آیین جنگاوری بیاموزد.
۴- ارسلان شهسوار می‌شود.
۵- ارسلان با کشتن شیر و نجات خدیو مصر دلاوری خود را به اثبات می‌رساند.
۶- خطر از جانب رومی‌ها آشکار می‌شود.
۷- الماس‌خان از جانب سام‌خان فرنگی به دربار خدیو مصر می‌آید.
۸- الماس‌خان خواستار بردن ارسلان و مادرش است.
۹- هویت واقعی ارسلان فاش می‌شود.
۱۰- ارسلان با الماس‌خان درگیر می‌شود و او را می‌کشد.
۱۱- پطرس شاه پس از کشته‌شدن الماس خان، اعلان جنگ می‌کند.
۱۲- خدیو مصر و مردم، ارسلان را مسبب جنگ می‌دانند.
۱۳- ارسلان متعهد می‌شود که خود بجنگد و سپاهی را فراهم می‌کند.
۱۴- ارسلان برای جنگ به روم می‌رود.

پی‌رفت دوم از پاره اول:

۱- در روم، سپاهیان رومی که وفادار به ملکشاه بودند، سام‌خان را می‌کشند.
۲- ارسلان پیروز می‌شود.
۳- ارسلان بر تخت سلطنت می‌نشیند.

پی‌رفت سوم از پاره اول:

۱- در آن‌جا تصویر فرخ‌لقا را می‌بیند.
۲- امیرارسلان عاشق تصویر فرخ‌لقا می‌شود.
۳- امیرارسلان بی‌خواب وخور می‌شود.
۴- پس از مدتی اندیشه و غم به این نتیجه می‌رسد که به دنبال فرخ‌لقا به فرنگ رود.
۵- به بهانه ماهیگیری با چند خادم سوار کشتی می‌شود و به سمت فرنگ به راه می‌افتد.
۶- در نزدیکی مقصد با لباس مبدل وارد شهر می‌شود.

پاره دوم:

۱- ارسلان به طور اتفاقی از دروازه‌ای که خواجه‌طاووس نگهبان آن است وارد می‌شود.

۲- خواجه‌طاووس او را می‌شناسد و علت آمدن او را می‌داند و ارسلان را تحت حمایت خود قرار می‌دهد.

۳- ارسلان در قهوه‌خانه زیر نظر خواجه‌کاووس به کار مشغول می‌شود.

۱. ۳- ارسلان با نام جعلی الیاس و هویت دروغین به کار خود ادامه می‌دهد.

۴- قمر وزیر او را در قهوه‌خانه می‌بیند.

۱. ۴- قمر وزیر و شمس وزیر نام واقعی او را می‌پرسند و به او می‌گویند، تو امیرارسلانی.

۲. ۴- امیرارسلان انکار می‌کند.

۵- خبر ازدواج فرخ‌لقا با هوشنگ در شهر می‌پیچد.

۶- شمس‌وزیر با این ازدواج مخالف است و به همین‌سبب زندانی می‌شود.

۷- فرخ‌لقا که آوازه الیاس فرنگی را شنیده است به کافه- تئاتر می‌رود.

۸- الیاس را می‌بیند، با او صحبت می‌کند و شیفته او می‌گردد.

۹- شب ازدواج، ارسلان، هوشنگ را به قتل می‌رساند و خاج‌اعظم را می‌دزدد.

۱۰- الماس‌خان، داروغه شهر مأمور پیدا کردن قاتل می‌شود.

۱۱- الماس‌خان به ارسلان مظنون می‌گردد.

۱۲- الماس‌خان، ارسلان و یارانش را اسیر می‌کند.

۱۳- قمر وزیر به صورت غیرمنتظره به یاری ارسلان می‌شتابد.

۱۴- ارسلان آزاد می‌شود.

۱۵- الماس‌خان عبور و مرور را منع می‌کند.

۱۶- ارسلان از دستور او سرپیچی می‌کند.

۱۷- الماس‌خان، ارسلان را غافلگیر می‌کند.

۱۸- الماس‌خان به دست ارسلان کشته می‌شود.
۱۹- قمر وزیر ارسلان را ازکشته‌شدن نجات می‌دهد.
۲۰- ارسلان، فریب قمر وزیر را می‌خورد و به دام می‌افتد و سبب از دست‌دادن فرخ‌لقا می‌شود.
۲۱- قمر وزیر فرخ‌لقا را می‌رباید.
۲۲- ارسلان آواره بیابان می‌شود.
۲۳- ارسلان پس ازگذشتن از مشکلات و بدبختی‌های بسیار می‌تواند، «قمروزیر، فولادزره دیو، مادر فولادزره دیو، الهاک دیو، شیرگویا، ریحانه جادو و سهیل‌وزیر» را بکشد و طلسم باغ فازهر، قلعه سنگباران را بشکند.
پی‌رفت اول از پاره سوم:
۱- ارسلان به همراه فرخ‌لقا به فرنگ باز می‌گردد.
۲- پدر فرخ‌لقا از دیدار او شادمان می‌گردد.
۳- پاپاس‌شاه- پدرهوشنگ- به فرنگ حمله می‌کند.
۴- ارسلان، پطروس‌شاه را یاری می‌کند.
پی‌رفت دوم از پاره سوم:
۱- امیرارسلان با پاپاس‌شاه می‌جنگد.
۲- امیرارسلان پیروز می‌شود.
پی‌رفت سوم از پاره سوم
۱- ارسلان و فرخ‌لقا با یکدیگر ازدواج می‌کنند.
۲- امیرارسلان مادرش را در خواب می‌بیند.
۳- امیرارسلان و فرخ‌لقا، پطروس‌شاه را ترک می‌گویند.
۴- امیرارسلان، مادر و خواجه‌نعمان را می‌یابد.
۵- امیرارسلان پادشاه روم به تخت سلطنت خویش می‌نشیند.
۶- فرزندانی از او متولد می‌شوند.
۷- قهرمانان به تدریج دار فانی را وداع می‌گویند.

جمع‌بندی

ساختار رمان‌واره «امیرارسلان نامدار» ساده است و پیچیدگی ندارد. نمودار آن براساس الگوی حرکتی پراپ از حرکت نوع اول تبعیت می‌کند؛ یعنی، یک حرکت، مستقیماً حرکت دیگر را به دنبال دارد.

به طور کلی می‌توان گفت، ساختار داستان «امیر ارسلان نامدار» و داستان‌هایی مانند «سمک عیار» و«داراب نامه» که از چنین موتیف‌هایی برخوردار هستند از یک ساختار کلی تبعیت می‌کنند اما هر داستان علاوه بر روایت کلان که از همان قائده کلی پیروی می‌کند، روایت‌های فرعی (پاره روایت) نیز دارد که سبب می‌شود هر داستان ساختار مخصوص به خود را داشته باشد.

می‌توان به این موضوع نیز اشاره کرد که در این گونه داستان‌ها، معمولاً پادشاه صاحب فرزند پسری می‌شود که پس از رسیدن به جوانی عاشق می‌شود و برای رسیدن به دختر مورد علاقه خود سفر می‌کند و این سفر معمولاً از طریق دریا انجام می‌گردد و قهرمان پس از پشت سر گذاشتن مشکلات و سختی‌های فراوان که در تخیل و واقعیت اتفاق می‌افتد، به هدف خود می‌رسد. لازم به ذکر است در این قبیل داستان‌ها قهرمان شخصیتی ایستا دارد و در ضمن داستان به تکامل نمی‌رسد (از ابتدا کامل است) و این ذهنیت که «بعد چه می‌شود؟ » خواننده را رها نمی‌کند و همین سبب کشش این گونه داستان‌ها شده است.

داستان «امیر ارسلان نامدار» نیز از این قائده مستثنی نیست. وارد شدن به دنیای افسانه‌ها گاه اساطیر، از میان رفتن مرز بین تخیل و واقعیت و پایان خوش (عروسی قهرمان) از عوامل جذابیت آن محسوب می‌شود.

در حقیقت می‌توان گفت بررسی و مقایسه داستان‌هایی که از چنین موتیف‌هایی برخوردارند علاوه بر دست یافتن به وجوه تمایز و تشابه آن‌ها و نیز پی بردن به شگردهای روایت، امکانی را فراهم می‌آورد که بتوانیم به آداب و رسوم و سنت‌های مشترک میان اقوام و حتی به آمال و آرزوهای حاکم بر جامعه آن روز پی ببریم.

این مقاله سعی دارد تا اجزای داستان «امیرارسلان نامدار» را واکاوی کند. به گونـه‌ای که ساخت یا ساختار این رمان‌واره روشن گردد. این کار بـا روش سـاختارگرایی پـراپ صورت می‌گیرد. این روال براساس ساختار رمان، روال و حرکتی را شروع می‌کنـد و از نیازی آغاز می‌شود و افراد با کارکردها و خویشکاری‌هایی وارد مـاجرا مـی‌شـوند و بـه سرانجام می‌رسد. در میانه این روال، شرارت‌ها، نیازها و کارکردهـا هیجـان و کـشش را برای خواننده می‌آفرینند. واکاوی در داستان امیرارسلان نیز این کشش و هیجان را نشان می‌دهد. حرکت و جهدی کـه در خـدمت سـاختار اصـلی آن یعنـی مـضمون عاشـقانه امیرارسلان و فرخ‌لقا نقش ایفا می‌کند.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

پی‌نوشت

عنوان جدول: کارکرد (خویشکاری) مطابق نظر پراپ

ردیف	تعریف	نشانه	
۱	غیبت	β	یکی از اعضای خانواده خانه را ترک می‌کند.
۲	نهی	γ	قهرمان قصه ازکاری نهی می‌شود.
۳	نقض نهی	δ	نهی نقض می‌شود.
۴	خبرگیری	ε	شریر (شخص خبیث) درصدد جمع آوری اطلاعات برمی‌آید.
۵	خبردهی	ζ	شریر(شخص خبیث) اطلاعاتی درباره قربانی‌اش به دست می‌آورد.
۶	فریبکاری	η	شخص خبیث تلاش می‌کند، قربانی‌اش را بفریبد تا خود او یا اموالش را تصاحب کند.
۷	همدستی	θ	قربانی فریب می‌خورد و در نتیجه نادانسته به دشمنش کمک می‌کند.
۸.۱	شرارت	A	شخص خبیث به یکی از اعضای خانواده آسیب یا زیان می‌رساند.
۸.۲	نیاز	a	یکی از اعضای خانواده یا چیزی را ندارد یا می‌خواهد چیزی را به دست آورد.
۹	میانجیگری	B	بداقبالی و کمبود آشکار می‌شود: فرمان یا خواهشی به قهرمان ابلاغ می‌شود؛ به او اجازه رفتن داده می‌شود یا به مأموریتی فرستاده می‌شود.
۱۰	مقابله آغازین	C	جستجوگر موافقت می‌کند یا تصمیم می‌گیرد به مقابله بپردازد.
۱۱	عزیمت	$\uparrow$	قهرمان خانه را ترک می‌کند.
۱۲	نخستین خویشکاری بخشنده	D	قهرمان مورد آزمایش، سؤال، حمله و... قرارمی‌گیرد که هدف از آن آماده شدن او برای دست‌یابی به وسیله سحرآمیز یا مددجستن از مددکار جادویی است.

ردیف	تعریف	نشانه	
۱۳	واکنش قهرمان	E	قهرمان به کنش‌های بخشنده آینده واکنش نشان می‌دهد.
۱۴	دریافت شیءجادو	F	قهرمان به وسیله سحرآمیز دست می‌یابد.
۱۵	انتقال مکانی میان دو سرزمین	G	قهرمان به محل آن چیزی که جست وجو می‌کند منتقل می‌شود، برده یا راهنمایی می‌شود.
۱۶	کشمکش	H	قهرمان و شریر به نبرد تن‌به‌تن می‌پردازند.
۱۷	نشان گذاشتن	J	قهرمان را داغ می‌کنند.
۱۸	پیروزی	I	شریر شکست می‌خورد.
۱۹	التیام	K	بدبختی یا مصیبت یا کمبود آغاز قصه التیام می‌پذیرد.
۲۰	بازگشت	$\downarrow$	قهرمان باز می‌گردد.
۲۱	تعقیب	pr	قهرمان تعقیب می‌شود.
۲۲	رهایی	RE	قهرمان از تعقیب جان به در می‌برد.
۲۳	رسیدن به ناشناختگی	O	قهرمان به صورت ناشناس به خانه یا سرزمینی دیگر می‌رود .
۲۴	ادعاهای بی‌پایه	L	یک قهرمان دروغین ادعاهای بی‌پایه و اساسی مطرح می‌کند.
۲۵	کار دشوار	M	انجام دادن کاری دشوار از قهرمان خواسته می‌شود.
۲۶	حل مسأله	N	مأموریت انجام می‌گیرد و کار دشوار حل می‌شود.
۲۷	شناختن	Q	قهرمان شناخته می‌شود.
۲۸	رسوایی	Ex	قهرمان دروغین یا شریر، رسوا می‌شود.
۲۹	تغییر شکل	T	قهرمان دروغین شکل و ظاهری جدید پیدا می‌کند.
۳۰	مجازات	U	شریر مجازات می‌شود.
۳۱	عروسی	W	قهرمان عروسی می‌کند و بر تخت پادشاهی می‌نشیند.

منابع

۱. احمدی، بابک (۱۳۸۰) **ساختار و تأویل متن**، تهران: نشر مرکز.

۲. اسکولز، رابرت (۱۳۸۳) **درآمدی برساختارگرایی در ادبیات**، ترجمه فرزانه طاهری، تهران: آگاه.

۳. ایگلتون، تری (۱۳۸۰) **پیش درآمدی بر نظریه‌های ادبی**، ترجمه عباس مخبر، تهران: نشر مرکز.

۴. بالایی، کریستف (۱۳۷۷) **پیدایش رمان‌نویسی**، ترجمه مهوش قویمی و نسرین خطاط، تهران: انتشارات معین و انجمن ایران شناسی فرانسه.

۵. پراپ، ولادیمیر (۱۳۶۸) **ریخت‌شناسی قصه‌های پریان**، ترجمه فریدون بدره‌ای، تهران: نشر توس.

۶. شمیسا، سیروس (۱۳۸۳) **نقد ادبی**، تهران: فردوس.

۷. شیرازی، محمدعلی نقیب الممالک (۱۳۷۹) **امیرارسلان نامدار**، تهران: طرح نو.

۸. محجوب، محمدجعفر (۱۳۸۳) **ادبیات عامیانه ایران**، به کوشش حسن ذوالفقاری، تهران: چشمه.

۹. محمدی، محمدهادی (۱۳۸۷) **روش‌شناسی نقد ادبیات کودکان**، تهران: سروش.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی