

تحلیل روایت‌شناسانه داستان گنبد پیروزه هفت پیکر

سمیرا بامشکی*

بهاره پژوهشگر**

چکیده

با بررسی الگوهای تحلیل پیرنگ در نظریه‌های روایت‌شناسی به این پرسش پاسخ می‌دهیم که «الگوی کنشهای» طرح داستان گنبد پیروزه چیست و این الگو بیانگر و نشان‌دهنده چیست. با این پژوهش ساختاری به شناخت ذهن بشر آنگاه که در حالت خلق روایت عرفانی است دست می‌یابیم. برای تحلیل این روایت از روش تودورف و گریماس استفاده شده است. اساس روش تودورف به شناسایی الگوی کنشهای داستانی و عنصر ثبت بنمایه اصلی اختصاص دارد. با شناسایی این دو مورد تأیید می‌شود که روند شکل‌گیری و پیشرفت کنشهای داستانی در داستان ماهان با داستان هبوط تطابق دارد و بنمایه اصلی این داستان یکسان است. برای اثبات این یکسانی از روش گریماس استفاده می‌شود که بر پایه جفتهای متقابل داستانی و الگوی کنشگرها (شخصیتها) استوار است که از این طریق تناظر و برابری شخصیت‌های دو داستان نشان داده می‌شود. با توجه به شواهد نتیجه این می‌شود که داستان ماهان در طبقه‌بندی قصه‌های عرفانی قرار می‌گیرد و سرچشمه و ریشه آن داستان هبوط است.

کلید واژه‌ها: داستان گنبد پیروزه، روایت‌شناسی ساختاری، داستان هبوط، نظامی گنجوی، هفت پیکر، الگوی کنش.

۴۵



فصلنامه پژوهش‌های ادبی سال ۶، شماره ۲۳، بهار ۱۳۸۸

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۳۸۸/۴/۲۱

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۸۷/۱۱/۱۲

* دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی دانشگاه فردوسی

** دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی دانشگاه فردوسی

مقدمه

نظامی یکی از داستان‌پردازان برجسته در ادب فارسی است. هفت پیکر از جمله آثار مهم در ادبیات داستانی است که در اینجا روایت یکی از داستانهای جذاب آن یعنی داستان گنبد پیروزه مورد بررسی قرار می‌گیرد. شیوه روایتگری نظامی در این داستان، بسیار نظام‌مند و الگومدار است. فرضیه این پژوهش این است که این الگو می‌تواند بر الگوی طرح داستان هبوط منطبق باشد. روش اصلی برای به دست آوردن الگوی داستان ماهان، روش ساختاری تودورف است و در ادامه برای تکمیل مباحث و آزمون این مطلب که آیا با استفاده از روشهای دیگر نتیجه واحدی به دست می‌آید یا خیر از مدل گریماس برای هر دو داستان استفاده شده است.

کار اصلی پژوهشگرانی که به تحلیل ساختار روایت می‌پردازند، جستجوی پیرنگ واحد برای داستانهای گوناگون است؛ به دیگر سخن، واحدهای روایی قصه‌های عرفانی در ظاهر با هم تفاوت دارد اما معنای آنها از نظر نقشی که در پیشبرد حرکت قصه به عهده دارند به هم شبیه است؛ همانند تکه‌های دستوری که می‌توانند در جملات متفاوت، نقشهای مختلفی به خود بگیرند. با استفاده از اصل جان‌شینی در قصه‌های عرفانی، تعداد نامحدودی طرح جدید پدید می‌آید اما همه آنها از الگوی اصلی ژرف‌ساخت قصه متأثر هستند.

خلاصه داستان

داستان گنبد پیروزه رنگ، داستان شخصیتی به نام ماهان است. او در باغی با دوستان خود مشغول نشاط و میگساری است که شب هنگام، شریکش او را برای تقسیم سود کلان تجارت به سمت خانه می‌برد اما پس از پیمودن راهی طولانی در سحرگاهان ماهان متوجه می‌شود که شریک خود گم کرده است. به همین دلیل برای یافتن راه خانه‌اش در بیابانی رهسپار می‌شود و گرمای آفتاب، گرسنگی، تنهایی، ترس و سرگردانی را تحمل می‌کند. در شب دوم با مرد و زنی دیدار می‌کند که ادعای راهنمایی او را تا منزل دارند. ماهان آنها را دنبال می‌کند اما آنها نیز در صبح ناپدید می‌شوند. در شب سوم او با مردی اسب سوار دیدار می‌کند؛ سوار بر اسب او می‌شود و پس از پیمودن راهی طولانی با دیوان رقصنده برخورد می‌کند و ناگهان اسبش به اژدها تبدیل می‌شود تا اینکه شب هنگام از روزن چاهی که در آن پناه گرفته است به باغی خرم و

زیبا راه پیدا می‌کند و از میوه‌های آن می‌خورد. صاحب آن باغ در ابتدا می‌پندارد که او دزد است اما پس از شنیدن سرگذشت سرگردانیهای ماهان بر او رحم می‌آورد و او را بالای درختی، کنار کوزه‌ای آب و سفره‌ای نان جای می‌دهد و به او هشدار می‌دهد که تا بازگشتش از درخت به زیر نیاید. پس از رفتن صاحب باغ، ماهان از دور هفده پری روی شمع به دست را می‌بیند که به سمت درخت می‌آیند و پس از رسیدن به مکان ماهان در باغ شروع به رقص و نشاط می‌کنند. سرور این پریچه‌رگان نیز خواهان همدمی با ماهان می‌گردد. ماهان فریب خورده از درخت پایین می‌آید. هنگامی که در اثر مستی قصد در آغوش گرفتن پریچه‌ره را دارد، پری زیبارو تبدیل به عفربیتی هولناک می‌گردد. در این قسمت، که نقطه اوج داستان است، ماهان از ترس بیهوش می‌شود. وقتی به هوش می‌آید، می‌بیند که باغ زیبای دوشین به بیابانی پر از خار و خس و مردار تبدیل شده است. ماهان متحول می‌شود و توبه می‌کند. پس از ساعتی راز و نیاز خضر را می‌بیند. خضر دست او را می‌گیرد و به خانه خویش می‌رساند. در خانه، ماهان دوستان سابق خود را در حال سوگواری می‌بیند. سرگذشت خویش را به آنان می‌گوید و در موافقت دوستانش از آن پس رنگ ازرق به تن می‌کند.

تعریف قصه و ویژگیهای آن

داستان ماهان، قصه است. قصه روایتی خیالی، دارای رویدادهای خارق‌العاده، نیروهای ماوراء طبیعی و شکلی ابتدایی و فاقد پیچیدگی است. شخصیت‌های قصه نماینده و نمونه مردم و بازگوکننده دیدگاه انسان درباره جهان هستند (میرصادقی، ۱۳۷۷: ۲۱۳). فرق قصه با داستان این است که قصه، حکایت و رمانس شکل ابتدایی داستان کوتاه و رمان است. این دو گروه از نظر ساختارهای روایتی و نوع نگاه به واقعیت با یکدیگر تفاوت دارد. در قصه و رمانس، سیرت در شخصیت آدمها معمولاً بیش از حوادث و سیر ماجرا اهمیت دارد. تفکر حاکم بر داستان یا رمان در مقایسه با تفکر قصه و حکایت پیچیده‌تر است و بنابراین از ویژگیهای شخصیت‌های قصه تقابل دوگانه میان خیر و شر است در حالی که شخصیت‌پردازی در رمان بر این مطلق‌گرایی استوار نیست (زرین‌کوب، ۱۳۵۶: ۱۳۲).

داستان گنبد پیروزه، جزو قصه‌های عامیانه با کارکردی تمثیلی و آموزشی است. قصه‌های عامیانه درباره سرگذشت افرادی است که برحسب تصادف با وقایعی

عبرت‌انگیز، حکمت‌آموز و شگفت‌آور رو به رو می‌شوند. ویژگی‌های نوعی قصه‌های عامیانه که در داستان ماهان نیز به چشم می‌خورد، عبارت است از:

۱. مربوط بودن آن به گذشته‌های دور:

بود مردی به مصر ماهان نام منظری خوبتر ز ماه تمام

(نظامی، ۱۳۷۶: ۲۳۵)

۲. پایان خوش: نجات یافتن ماهان

۳. ساختار دوقطبی: ساختار بنیادین فرهنگ براساس نظام دو قطبی است. قصه‌های عامیانه نیز به عنوان زیر مجموعه‌ای از آن دارای همین نظام است؛ به این معنا که بیشتر عناصر قصه به صورت متقابل و دوگانه ظاهر می‌شود. این ساختار دوقطبی در مورد توصیف زمان و مکان در داستان ماهان رعایت می‌شود چنانکه در صحنه‌پردازی این داستان، تقابل مکانهای باغ/بیابان، خانه/چاه و تقابل زمان روز/شب به چشم می‌خورد.

۴. قصه‌ها بر حول محور کنشهای قهرمانان می‌چرخد و اهمیت چهره‌های دیگر ثانوی است.

۵. خیر و شر در همه جا حضور دارد و تفاوت میان آن دو در کمال وضوح ترسیم می‌شود (آسابرگر، ۱۳۸۰: ۹۶-۹۸). همان‌طور که گفته شد، حوادث رکن اساسی قصه‌هاست و پیرنگ آنها بر محور رویدادهای عجیب می‌گردد. همین امر سبب سست شدن روابط علی و معلولی در پیرنگ می‌شوند. در قصه‌ها بویژه قصه‌های عامیانه، فانتزی (خیال) نقش عمده‌ای بر عهده دارد که جدایی آگاهانه از دنیای واقعی را به نمایش می‌گذارد. این عنصر در داستان ماهان بسیار زیاد به کار گرفته شده است. فانتزی در تبدیل قصه به «داستان شگفت‌آور»^۱ نقش مهمی دارد. منطق داستانی این گونه قصه‌ها عوامل فوق طبیعی، جادویی یا حوادث نامحتمل را پذیرفتنی جلوه می‌دهد. در داستان گنبد پیروزه، دیدار با غولهایی ماند گیلا و هیلا (مرد و زن)، تبدیل اسب به اژدها، برخورد با دیوان رقصنده، نشستن ماهان روی درخت، دیدار با پریرویان و تبدیل آنها عفریت، همگی تنها در دنیای وهم پذیرفتنی می‌آید.

گذر ماهان از این مراحل، مرحله‌گذار از دنیای مادی به معنوی را بازنمایی می‌کند. این مرحله‌گذار در شاخه‌ای از مردم شناسی با واژه «لیمینال»^۲ توضیح داده می‌شود.

«لیمینال حد فاصل بین دو مرحله از زندگی اشخاص را توصیف می‌کند. شخص در این مرحله خود را برای ورود به مجموعه قوانین و مقررات اجتماعی جدید آماده می‌کند. نمونه برجسته این مرحله در دوران بلوغ اتفاق می‌افتد. از جمله مشخصات دوران لیمینال استفاده از جادو و نیرنگ است که در بسیاری از مراسم مربوط به بلوغ (مراسم تشریف) در میان قبایل بدوی مرسوم است» (قانون‌پرور، ۱۳۷۰: ۵۴۸-۵۴۰)؛ هم چنانکه ماهان به واسطه گذر از مراحل فوق طبیعی و جادویی در پایان به بلوغ معنوی می‌رسد. این مراحل تجربه جادو و نیرنگ در واقع برای آماده‌سازی ماهان برای ورود به دنیای عرفانی توبه و خودآگاهی رخ می‌دهد.

از نظر تودورف تفاوت داستانهای شگفت‌آور و داستانهای وهمناک این است که داستانهای وهمناک برای رویدادهای خود توجیه روانشناختی ارائه می‌دهد ولی در داستانهای شگفت‌آور، حوادث غیرطبیعی به عنوان سحر و جادو قلمداد می‌شود و توجیهی برای آنان داده نمی‌شود (میرصادقی، ۱۳۷۷: ۹۸). از این دیدگاه، داستان ماهان در قسمتهایی به داستان وهمناک نزدیک می‌شود. در قسمتی از داستان از زبان پیرمرد باغبان تعبیر و توضیحی روانشناختی برای اتفاقاتی شوم در بیابان به ماهان داده می‌شود که توجیه‌گر حوادث غریب داستان است:

آدمی کوفریبناک بود	هم زدیوان آن مغاک بود
ساده دل شد در اصل گوهر تو	کاین خیال اوفتاد در سرتو
این چنین بازیگریه و کلان	نمایند جز به ساده دلان
ترس تو بر تو ترکتازی کرد	با خیالت خیال بازی کرد
آن همه بر تو اشتلم کردن	بود تشویش راه گم کردن
گردلت بود آن زمان بر جای	نشدی خاطر خیال نمای

(نظامی، ۱۳۷۶: ۲۵۲)

در داستان ماهان، که به داستانهای خیالی و وهمی بسیار نزدیک است، صحنه‌پردازیها به حقیقت ماندی و گسترش پیرنگ داستان کمک می‌کنند. همچنین صحنه، حالت روحی و ذهنی قهرمان را باز می‌تاباند. ماهان در آخرین رویارویی با اوهام خویش در باغی بسیار زیبا قرار گرفته است و در آنجا با پیرویی هماغوش می‌شود، اما ناگهان پری به عفریتی تبدیل می‌شود که او را تا سپیده دم شکنجه می‌کند. صبحگاهان دیو می‌رمد و ماهان به هوش می‌آید؛ چون چشم می‌گشاید در اطراف خود

بیابانی هولناک می‌بیند. این تغییر صحنه از باغ به بیابان به طور غیرمستقیم، نشاندهنده تغییر حالت روحی او از خوشی به ناخوشی است که نظامی با مهارت و ظرافت خاصی آن را در روایتگری خود گنجانده است:

ماند ماهان فتاده بر در کاخ	تا بدانگه که روز گشت فراخ
چون زریحان نور تابنده	شد دگر باره هوش یابنده
دیده بگشاید و دید جایی زشت	دوزخی تافته به جای بهشت
...زان بنا کاصل او خیالی بود	طرفش آمد که طرفه حالی بود
باغ را دید جمله خارستان	صفه را صفری از بخارستان
سرو و شمشادها همه خس و خار	میوه‌ها مور و میوه‌داران مار

(همان: ۲۶۳)

مهمترین وظیفه صحنه‌پردازی آفریدن محیطی است که اگر رفتار شخصیتها را تعیین نکند و موجب رخداد وقایع نشود، دست کم در نتیجه‌ای که آنها به بار می‌آورند دخیل باشد. این امر در داستان ماهان به چشم می‌خورد. پس بین شخصیت، کنش و زمینه‌ای که در آن واقع می‌شود، رابطه‌ای وجود دارد و توصیف فضای پیرامون شخصیت می‌تواند تا حدود زیادی به ساختن شخصیت کمک کند.

این نکته درباره صحنه‌پردازی قصه‌های عامیانه قابل ذکر است که این نوع قصه پر از داستانهایی درباره ارتباط آسمان یا خورشید با زمین است. نردبام، برج، قلعه، کوه، جزیره، فانوس دریایی و یا پله نماد نقطه تجلی^۳ است. این مکانهای بلند به طور نمادین دنیای متعالی و بهشتی را بازنمایی می‌کند. داستانهایی که شامل این عناصر است با داستان هیبوط و زنده مانده مناسبت و شباهت دارد (فراری، ۱۳۷۷: ۲۴۵). این بازنمایی سمبولیک بسیار چشمگیر در داستان ماهان عبارت است از:

۱- بارگاهی با ارتفاع بسیار بلند:	بارگاهی بدو نمود بلند
گسترش های بارگاه پزند	صفه‌ای تا فلک سر آورده
گیلویی طاق او بر آورده	...درگهی بسته بر جناح درش
کاسمان بوسه داد بر کمرش	

(نظامی، ۱۳۷۶: ۲۵۴)

۲- درختی بلند که تختی بر فراز آن قرار گرفته است:

پیش آن صفه کیانی کاخ	رسته صندل بنی بلند و فراخ
شاخ در شاخ زیور افکنده	زیورش در زمین سرافکنده

کرده بر روی نشستگاهی چست
فرش‌هایی کشیده بر سر تخت
تخت بسته به تخته‌های درست
نرم و خوش‌بو چو برگ‌های درخت
(همان: ۲۵۴ و ۲۵۵)

۳- نردبامی بلند:

پیر چون داد یک به یک پندش
نردبان پایه‌ای دوالین بود
گفت برشو دوال سایی کن
...رفت ماهان بر آن درخت بلند
بر سریر بلند پایه نشست
زیر پایش همه بلندان پست
داد با پند نیز سوگندش
کز پی آن بلند بالین بود
یکی امشب دوال پایی کن
بر کشید از زمین دوال کمند
(همان: ۲۵۶ و ۲۵۵)

این داستان، دارای نقش تمثیلی نیز هست که کاربردهای آموزشی و اخلاقی و استدلالی دارد؛ به این معنا که امکان عرضه مسائل و قوانین وجود شناسانه و معرفت شناسانه را در جهان روزمره فراهم می‌کند. زیرا اساساً در مجموع ادبیات گذشته، کمتر قصه‌ای یافت می‌شود که از جنبه‌های آموزشی خالی باشد. بنابراین ویژگی آموختن در تمامی داستانها حتی داستانهای غنایی، که به ظاهر صرفاً جنبه سرگرمی دارد، دیده می‌شود. داستانهای تمثیلی داستانهایی است که در آنها یک شخصیت، مکان، زمان و اندیشه بیانگر چیزی دیگر است و معنایی مستقل از حوادث جهان داستان را بازگو می‌کند. این داستانها به عبارتی به عنوان دالی هستند که به مدلول بیرونی دیگری دلالت می‌کنند و رسیدن خوانندگان به آن معنای دوم هدف نهایی داستان‌پرداز است؛ زیرا هدف راوی از نقل این داستانها گونه‌ای دلالت ثانوی به اندیشه‌ای فلسفی، عرفانی و اخلاقی است (برسler، ۲۰۰۷: ۳۳۲). تمثیل، میان عناصر محسوس در متن و مفاهیم نامحسوس و انتزاعی رابطه یک به یک ایجاد می‌کند در حالی که نماد رابطه یک به چند می‌سازد.

آورنده تمثیل از حال و وضعی که حقیقت آن معلوم نیست، تصویری شبیه بین اقوال و امثال رایج می‌یابد یا از خود ابداع می‌کند تا آنچه را مجهول است از تصویری که حقیقت و پایان آن معلوم است برای مخاطب قابل تصور نماید و اینکه آن را الفاظی چون مثل و مثال تعبیر می‌کنند و از همین جاست (زرین‌کوب، ۱۳۶۶: ۱۶۵).

دلیل علاقه مردم به این نوع روایتها محسوس‌سازی معانی مجرد و عقلی است؛ چنانکه تمثیلهایی مانند باغ، چشم‌اندازهای زیبا، بیابانهای هولناک، چاه و دیوهای وحشتناک در داستان ماهان فراوان به چشم می‌خورد و تعبیر آنها در ادامه خواهد آمد.

تحلیل الگوی کنشهای طرح شکل داستان

پیش از تودورف، فرمالیستهای روسی دو شکل اساسی را در ترکیب داستانها از یکدیگر جدا دانسته بودند:

۱. شکل باز: در این شکل، رویدادهای داستان بدون رابطه‌ای مشخص در پی یکدیگر می‌آید. نظم طبیعی حوادث بر نظم ساختگی آن غلبه دارد و گره‌گشایی قطعی در پایان داستان نیست. نمونه این داستانها در نوع رمانس دیده می‌شود که رویدادهای ماجراجویانه بدون در نظر داشتن درونمایه‌ای خاص به دنبال هم می‌آید.
۲. شکل بسته: در این شکل، درونمایه‌ای اصلی و مرکزی از آغاز داستان مطرح می‌شود و نقشی عمده در گسترش پیرنگ داستان دارد. رویدادهای داستان براساس رابطه علت و معلولی است و در نوع داستانهای اسرارآمیز است که نظم ساختگی حوادث بر نظم طبیعی آن غلبه دارد و گره‌گشایی محتوم است (اسکولز، ۱۳۷۷: ۷۹ و ۸۰). این نوع پیرنگ در داستان ماهان به چشم می‌خورد که به داستانهای وهمی و سورنالیستی نیز شباهتی پیدا می‌کند. وجود رویدادهای سه‌گانی با ترتیب مشخص و رازآمیزی ابتدای داستان و گره‌گشایی محتوم آن به این مسئله مربوط می‌شود.

گزاره‌های روایت

رویکرد تودورف در بررسی ساختار داستان زبانشناختی است. او می‌گوید شخصیت در داستان مانند اسم در جمله است و کنش همانند فعل:

ماهان	توبه می‌کند
اسم	فعل
شخصیت	کنش

هر روایتی چنین توالی را در خود دارد: وضعیت متعادل / نامتعادل / متعادل (احمدی، ۱۳۸۰: ۲۸۱). در این داستان نیز ماهان در حال کامرانی است / دچار اوهام می‌شود / توبه می‌کند. این علامت (/) نشاندهنده وضعیتهای گذر است. داستان با وضعیتی پایدار آغاز می‌شود (در داستان ماهان، ماهان مشغول عیش و نشاط در باغ است). سپس موقعیت ناپایداری پدید می‌آید (ماهان به دنبال توهمی که ناشی از مستی است شب هنگام از باغ خارج می‌شود؛ دچار اوهام پریشان می‌گردد و راه را گم می‌کند و سر از بیابان در

می‌آورد) و سرانجام از طریق کنشی معکوس، دوباره حالت پایدار به وجود می‌آید (ماهان توبه می‌کند و با خضر (نیروی مقابل غول‌های بدکار) رو به رو می‌شود که او را راهنمایی می‌کند). البته این حالت پایدار دوم شبیه به حالت نخست است اما این دو هرگز یکسان نیست (ماهان دوباره به زندگی بازگشته، اما این بار راه خیر و عبادت در پیش گرفته است).

پس در داستان دو فصل قابل تفکیک است: فصل وضعیتها و فصل گذار. فصل وضعیتها (پایدار و ناپایدار) یا به عبارتی گزاره توصیف. وضعیتها به طور نسبی ایستا و مکرر است و در آنها گونه‌ای از کنش به شکلی پایان ناپذیر تکرار می‌شود؛ مثلاً در داستان ماهان، کنش رو به رو شدن با غولها و صورتهای جادویی و اوهام چندین بار تکرار می‌شود. مورد دوم فصل گذار (گزاره روایت) است. فصل گذار اساساً پویا است؛ وضعیتهای گذر را شرح می‌دهد و یک بار وجود دارد نه بیشتر. (رو به رو شدن با توهم حاصل از مستی، شریک بدکار یا خضر تنها یک بار در داستان اتفاق می‌افتد) (همان: ۲۸۲ و ۲۸۱). در این داستان وضعیتهای گذر عبارت است از: مستی، گم‌شدگی و سرگشتگی، افتادن به دام اوهام، رسیدن به آگاهی و در نتیجه توبه.

عنصر ثابت بنمایه اصلی

عنصر ثابت بنمایه اصلی داستان «دگرگون شدن» است که در قالب توبه کردن در پایان داستان جلوه می‌کند تودورف (۱۳۸۲: ۸۷ و ۸۶). از بنمایه آغازین که وسلوفسکی مثال می‌زند یاد می‌کند: «ازدها دختر پادشاه را می‌رباید». او توضیح می‌دهد که پراپ به عنصر ثابت این بنمایه که «ربودن است در نظریه خود اهمیت داده است. دلیل اهمیت دادن پراپ به عنصر ثابت بنمایه‌های اصلی داستان این است که او می‌خواهد کوچکترین واحدهای روایی را که تجزیه‌ناپذیر هستند شناسایی کند و از این طریق به تحلیل معنا و محتوای آن دست یابد. بر این اساس در اینجا به شناسایی بنمایه‌های اصلی و عناصر ثابت داستان ماهان می‌پردازیم تا به کشف بهتر و عمیقتر معنا در داستان دست یابیم. بنمایه‌های این داستان به صورت خلاصه شده از این قرار است:

۱. ماهان مست می‌شود (عنصر ثابت: مست شدن).
۲. ماهان به دنبال شریکش در بیابان گم می‌شود (عنصر ثابت: گم شدن)

۳. ماهان با اوهامی رو به رو می‌شود که دائماً در حال تغییر و تبدیل است: ناپدید شدن مرد و زن، تبدیل شدن اسب به اژدها، تبدیل پری رو به عفریت، تبدیل باغ زیبا به بیابان پر از مردار (عنصر ثابت: تبدیل شدن).

۴. ماهان پیشمان می‌شود و توبه می‌کند (عنصر ثابت: توبه کردن)

۵. ماهان به خانه باز می‌گردد (عنصر ثابت: بازگشتن)

دگرگونی، موتیف تکرار شونده داستان ماهان است که در سه جنبه فیزیکی (شماره ۱ و ۲ و ۵)، روحی (شماره ۴) و جلوه‌های داستان‌پردازی (شماره ۳) نمود می‌یابد. موتیف تکرار شونده^۴ عبارت است از عبارت، تصویر خیالی، نماد یا وضعیت و موقعیتی که در اثر ادبی به دفعات تکرار شود (میرصادقی، ۱۳۷۷: ۴۸).

الگوی کنشهای طرح

همان طور که گفته شد کوچکترین واحد طرح، گذر از حالتی متعادل به حالتی نامتعادل است. تودورف با توجه به این فرایند، کنشهای به وجود آورنده طرح را به چهار دسته تقسیم می‌کند:

۱. کنشهای موفق که تعادل را باز می‌گرداند.

۲. کنشهای ناموفق که تعادل را برهم می‌زند.

۳. کنشهایی که می‌کوشد تعادل را برقرار کند (اگر نتواند ناموفق است).

۴. کنشهایی که می‌کوشد تعادل را برهم بزند (و اگر نتواند ناموفق خوانده می‌شود).

تودورف پس از به دست آوردن کنشهای طرح در داستانهای مورد بررسی‌اش (داستانهای دکامرون) با کاهش کنشها به سه کنش اصلی گناه کردن، مجازات شدن و دگرگون شدن، الگوی اصلی طرح داستان را به دست می‌آورد (اخوت، ۱۳۷۴: ۵۹). به منظور به دست آوردن ساختار هر طرح باید آن را به گزاره‌ها و پیرفتهای تشکیل دهنده - چنانکه در جدول دیده می‌شود- تقسیم کنیم. گزاره^۵ «واحد اولیه داستان است که از یک موضوع و یک محمول ساخته شده است. گزاره وضعیتی (مثلاً Y, X هست) یا رویدادی را (مانند Y, X را انجام می‌دهد) توصیف می‌کند. برخی از گزاره‌ها به طور منطقی برای رویداد روایی و انسجام علی و زمانی آن ضروری هستند در حالی که برخی دیگر این گونه نیستند. گزاره‌ها در پیرفتها ترکیب می‌شوند و می‌توانند از نظر زمانی، مکانی، علی و... به یکدیگر مربوط شوند» (پرینس، ۲۰۰۳: ۸۰). پیرفت^۶ نیز «یک

واحد سازنده روایی است که خود می‌تواند به مثابه یک روایت دارای نقش باشد؛ به عبارت دیگر، هر پیرفت در واقع خود روایتی فرعی است که در دل روایت اصلی قرار گرفته است؛ برخی از موقعیتها و رویدادهایی که آخرین رویداد آنها از نظر زمانی، تکرار یا گشتار اولین رویداد است. هر پیرفت ابتدایی از سه نقش مطابق با سه مرحله تشکیل می‌شود: فضیلت (موقعیتی باز برای یک امکان)، اجرای امکان و نتیجه» (همان: ۸۸). نشانه پایان یک پیرفت و آغاز پیرفتی تازه، گذر از حالتی متعادل به حالتی نامتعادل است.

جدول کنشهای طرح داستان گنبد پیروزه

کنشهای دسته اول	کنش دسته دوم	کنشهای دسته سوم	کنشهای دسته چهارم
۳۰- توبه کردن ماهان و نیت کار خیر (موفق)	۴- (a) گم شدن ماهان و (b) ناپدید شدن شریکش	۵- خوابیدن ماهان تا نیمروز (ناموفق)	۱- نشاط کردن و شراب نوشی ماهان در باغ یکی از دوستان
۳۱- راز و نیاز و سجده به درگاه خدا (موفق)	۱۰- ناپدید شدن زن و مرد	۷- (a) خسته شدن و (b) استراحت ماهان (ناموفق)	۲- دیدار ماهان با شریک خویش (موفق)
۳۲- (a) دیدار خضر و (b) دست دادن به او	۱۴- دیدن صحرای پری از دیو	۶- رهسپار شدن ماهان با شریکش	۳- رهسپار شدن ماهان با شریکش
۳۳- رسیدن به خانه خود به یاری خضر	۲۸- (a) بوسیدن پری رو (b) و تبدیل شدن او به عفریت زشت	۱۱- خوردن ریشه و تخم گیاهان در بیابان برای رفع گرسنگی (ناموفق)	۸- (a) شنیدن صحبت مرد و زنی و (b) صحبت کردن با مرد (موفق)
۳۴- سوگوار و ارزق پوش و (b) حکایت کردن ماجرای خویش		۱۲- راه رفتن به تنهایی تا شب در بیابان (ناموفق)	۹- رفتن ماهان با آن زن و مرد (موفق)
۳۵- (a) ارزق پوشیدن به موافقت یاران و (b) به طریق زهد پیوستن		۱۶- (a) پرتاب شدن ماهان از روی اژدها در صبحگاه و (b) خوابیدن او تا نیمروز (ناموفق)	۱۳- (a) دیدار ماهان با مرد سوار بر اسب و (b) رفتن با او (موفق)
		۱۷- دویدن در بیابان تا شامگاه (ناموفق)	۱۵- (a) بال در آوردن اسب ماهان و (b) تبدیل شدن به اژدها (موفق)
		۱۸- دیدن باغ سرسبز	۲۲- (a) دیدار ماهان با پیرمرد (b) خوردن

- و آب روان (ناموفق) از میوه‌های باغ و بلند
 ۱۹- خوابیدن در شدن بانگ رسوایی
 چاهخانه باغ (ناموفق) دزد از هر سو (موفق)
 ۲۰- (a) دیدن در چاهخانه و دیدن پیرویان از دور (موفق)
 (b) گشودن آن با رفتن پری
 چنگ و ناخن رویی بالای درخت و
 ۲۱- (a) دیدن باغ و (b) فرود آوردن ماهان
 (b) بیرون رفتن از از درخت (موفق)
 روزنه و (c) رسیدن به ۲۷- (a) همسفره شدن
 باغ (ناموفق) ماهان با زیارو و (b)
 ۲۳- (a) رسیدن باغبان مست شدن او (موفق)
 و (b) صحبت با ماهان
 و (c) پیمان فرزندی
 بستن با او (ناموفق)
 ۲۴- (a) نصیحت‌های پیرمرد و (b) رفتن
 ماهان بالای درخت و (c) خوردن از سفره
 نان و کوزه آب بالای درخت (ناموفق)
 ۲۹- (a) فرار ماهان و (b) رسیدن صبح و
 (c) تبدیل شدن باغ دوشین به جای پلید و
 زشت (ناموفق)
- کنشهای ۱ و ۲ و ۳ = پاره اول. کنشهای ۴ و ۵ = پاره دوم. کنشهای ۶ و ۷ = پاره سوم. کنشهای ۸ و ۹ و ۱۰ = پاره چهارم. کنشهای ۱۱ و ۱۲ = پاره پنجم. کنشهای ۱۳ و ۱۴ و ۱۵ و ۱۶ = پاره ششم. کنشهای ۱۷ و ۱۸ = پاره هفتم. کنشهای ۱۹ و ۲۰ و ۲۱ و ۲۲ و ۲۳ و ۲۴ = پاره هشتم. کنشهای ۲۵ و ۲۶ و ۲۷ و ۲۸ و ۲۹ = پاره نهم. کنشهای ۳۰ و ۳۱ و ۳۲ و ۳۳ = پاره دهم. کنشهای ۳۴ و ۳۵ = پاره یازدهم.

همان‌طور که در جدول ملاحظه می‌شود تا اواخر داستان (کنش ۲۹) همه کنشها به سوی راندن داستان به موقعیتی نامتعادل عمل می‌کنند و کنشهایی هم که در برقراری تعادل از دست رفته سعی دارند، ناموفقند. نزدیک به اواخر داستان، جهت‌گیری کنشها عوض می‌شود و به سوی برقراری تعادل از دست رفته پیش می‌رود. این روند حرکت داستان به صورتی که به دست آمد، دقیقاً داستان زندگی انسان غافل و جاهل را روی کره‌خاکی ترسیم می‌کند. مسیر حرکت زندگی آدمیان از هنگام تولد نیز دقیقاً از آگاهی و پاکی به سمت غفلت و پلیدی است و این گونه، حوادث گوناگون یا موقعیتهای نامتعادل در زندگی فرد پدید می‌آید و بسیار کم کسانی پیدا می‌شوند که تنبیه، آگاهی یا توبه را تجربه کنند. چیرگی کنشهای نامتعادل این داستان قرینه‌ای است بر تأیید داستان هبوط. این کنشها را می‌توان به سه فعل گناه کردن، مجازات شدن و دگرگون شدن کاهش داد و الگوی سه‌گانه‌ای برای داستان به دست آورد:

گناه کردن: شراب خوردن و عیش و مستی در باغ، حرص به مال، شهوترانی و بوسیدن پیرو.

مجازات شدن: گم شدن در بیابان، گرفتار گولها شدن (مرد و زن، مرد سوار کار)، تبدیل شدن اسب به اژدها، دیدار با شریک، سرگردان شدن در بیابان، تبدیل شدن پیرو به عفریت.

دگرگون شدن: توبه کردن از گناه، نجات یافتن به دست خضر و دیدار دوستان سوگوار و ازرق پوشیدن.

از نظر بررسی وجوه روایتی در این داستان، گناه کردن، وجه تمنایی؛ مجازات شدن، وجه الزامی و دگرگون شدن، وجه شرطی است. تودورف گشتارهای وجه را به دو نوع «وجه خواستی» و «وجه فرضی» تقسیم می‌کند. وجه خواستی بر دو گونه الزامی و تمنایی است. «الزامی» وجهی است که باید انجام شود. این خواستی قانونی، غیرفردی، ایجابی و نتیجه مستقیم قوانین جامعه است. اینکه هر عمل بد یا نیکی واکنشی در سرنوشت و زندگی فرد دارد و اینکه کسی که گناهی مرتکب می‌شود، حتماً مجازات خواهد شد از نوع قوانین ازلی در فرهنگ ایرانی است. وجه تمنایی با توجه به آرزوهای شخصیت صورت می‌پذیرد و چشم‌پوشی شکل ویژه‌ای از آن است. وجه فرضی نیز شامل دو گونه وجه فرضی نیز شامل دو گونه وجه شرطی و پیش‌بینی می‌شود. هر دو به جای یک قضیه از دو قضیه به هم پیوسته تشکیل شده است؛ یعنی

در این دو وجه ارتباط بین دو قضیه مهم است. اگر فاعل قضیه دوم و کسی که شرط را تعیین می‌کند، یک شخصیت باشد، وجه شرطی است؛ مثلاً در داستان ماهان، ماهان در صورتی که پلیدیها را از خود دور، و توبه کند، خانه یعنی راه نجات را پیدا می‌کند (ر.ک به اخوت: ۱۳۷۱، ص ۲۶۳-۲۵۹)

تحلیل الگوی کنشهای طرح

با به دست آمدن الگوی کنشهای طرح مشخص می‌شود که این سه کنش اصلی داستان دقیقاً همان کنشهای داستان هبوط است. آدم(ع)، گناه نخستین را مرتکب می‌شود و دعوت شیطان را به طمع جاودانگی می‌پذیرد؛ هم چنانکه ماهان در بیابان، چاه و باغ شیطان هبوط می‌کند.

سرانجام، دگرگونی آدم(ع) و ماهان با بازگشت و توبه‌ای که انجام می‌دهند رخ می‌دهد. این دو داستان نسخه‌های مختلف از یک داستان واحد است: آدم(ع) و ماهان به دعوت شیطان و شریک، گناه نخستین یعنی طمع را مرتکب می‌شوند:

مردی آمد که من هم‌مال توام از شریکان ملک و مال توام
 زان به‌شتم بدین خراب افگند گم شد از من چو روز گشت بلند

(نظامی، ۱۳۷۶: ۲۳۹)

در مجازات این گناه به ترک خاستگاه اصلی خویش و شروع سفری نامعلوم برای پیدا کردن آمادگی دوباره برای بازگشت به خانه اصلی خود مجبور هستند. آدم(ع) در این دنیای خاکی هبوط می‌کند و ماهان در مکانهایی مانند بیابان، چاه و باغ. از دیدگاه نمادشناسی، «بیابان جایی است که خورشید غروب می‌کند و مکان سقوط جانهای الهی انسانها است. چاه نماد جهان تاریک ماده است و آن باغ یعنی باغ شیطان، همان جهان خاکی است. الگوی ادبی و نمادین «سقوط در چاه» در مقاله هیجدهم الهی‌نامه عطار و در هزار و یک شب و از همه مهمتر در داستان یوسف(ع) نیز دیده می‌شود. ماهان مانند یوسف از دورن چاهی بیرون می‌آید: «شد در آن چاه خانه، یوسف‌وار» ولی وارد دنیایی می‌شود که سرور باغش شیطان است» (بری، ۱۳۸۵: ۲۸۰). در کلیله و دمنه نیز آمده است که دنیا مانند چاه است. یاران بد، که همان طمع، خشم و شهوت هستند، انسان را در چاه می‌اندازند و در آخر، چاه یوسف محل اسارت جان و روح آدمی است. اما با شروع این سفر و هبوط به دنیای خاکی، آلوده مسائل آن می‌شوند و فراموشی یا غفلت

و به دنبال آن خیال‌پردازی به سراغ آنان می‌آید و می‌پندارند که آنچه می‌بینند واقعیت است در حالی که این دنیا و ملازمات آن چیزی جز خواب و خیال نیست. آنها سرانجام دچار آزمونهایی می‌شوند؛ به طور مثال، ماهان در بیابان گرفتار دیوهای زشت یا همان «میلهای پست جان آدمی» یعنی طمع، خشم و شهوت می‌شود. ولی می‌توانند آزمونها را با موفقیت پشت سر بگذارند؛ زیرا کار خلیفه خدا و سالک مانند ماهان این است که این صفات پست را مانند سلیمان(ع) از خود دور گردانند. در این حالت است که به تنبیه و آگاهی می‌رسند و دگرگونی و تکامل روحی و معرفتی و در نتیجه توبه برای آنان پدید می‌آید و به شناخت خویشتن دست می‌یابند. به همین سبب در فرجام داستان ماهان، او خضر را همچون خویشتن می‌بیند؛ زیرا میان خودآگاه و ناخودآگاهش تلاقی و دیداری رخ می‌دهد. در واقع، این صعود روح فرد، بازگشت او به شمار می‌رود. در ابتدای داستان، نظامی در معرفی ماهان می‌گوید «آزاده‌ای بزرگ نه خرد» و این نکته بیانگر تعالی و قداست روح او است که در بند و گرفتار شده است.

بود مردی به مصر ماهان نام منظری خوبتر ز ماه تمام

(نظامی، ۱۳۷۶: ۲۳۹)

زیبایی ماهان نشاندهنده روح پاک و زیبای اوست؛ اما این زیبایی در مصر واقع شده که بیانگر سقوط جانهای الهی انسان در تیرگی و بدیهای غربی و فراموشی خاستگاه اصلی خود است. درونمایه این داستان درونمایه‌ای ربانی - خارق‌العاده است به این معنا که انسان در آنها به عنوان روح مطرح می‌شود؛ هم چنانکه ماهان به عنوان تنها شخصیت اصلی حضور دارد و داستان به جنبه‌های مختلف نفسانی این شخص اشاره می‌کند. برخی از پژوهشگرانی که به صورت تطبیقی در حوزه فرهنگها، آیینها و افکار ملل و اقوام گوناگون تحقیق می‌کنند بر این باورند که ریشه ابتدایی تمامی داستانهای عرفانی داستانی به نام داستان «مروارید» است. اما با تأمل بیشتر می‌توان فهمید که خود این ترانه نیز از داستان هیوط متأثر است.

ترانه (یا سرود) مروارید به قرن سوم میلادی متعلق، و در انجیل سن توما آمده است. این ترانه به زبانهای یونانی و سریانی نوشته شده است. هانری کرین معتقد است که ترجمه عربی آن، که امروزه از میان رفته، الگوی آثار ادبی مشهوری چون حی بن یقظان ابوعلی سینا، افسانه غربت غربی سهروردی و سرانجام داستان گنبد پیروزه نظامی

بوده است. بر این اساس، این ترانه می‌تواند نمونه نخستین این آثار ادبی باشد. چکیده ترانه مروارید از این قرار است:

در ژرفای «مصر»، نماد این جهان خاکی، گوهر روح انسانی به شکل مرواریدی در تاریکی و تیرگی گرفتار آمده و به کام اژدهایی فرو رفته است. امپراتور پارتها، نماد خدای روشنایی، فرمانروای شرق، جایی که خورشید طلوع می‌کند برای رهانیدن این مروارید، پسرش، شاهزاده وارث تاج و تخت ایران را به سوی مصر، قلمرو مغرب، قلمرو تاریکی، روانه می‌کند. در مصر، شاهزاده برای پنهان کردن خاستگاهش تغییر چهره می‌دهد و خرقة مصریها را می‌پوشد. اما بدبختانه به سبب خو گرفتن به رسمهای مصریان، رسالتش را از یاد می‌برد. روح نیز به همین شیوه وقتی در دنیای ماده سقوط می‌کند و جامه جسمانی آن را می‌پوشد، خاستگاه نورانی ایزدی خود را از یاد می‌برد. پیامی که پدرش توسط عقابی برایش فرستاده است در مصر به دست شاهزاده می‌رسد و او را از سستی در می‌آورد. شاهزاده با بر زبان آوردن نام پدرش اژدها را می‌خواند و مروارید را به چنگ می‌آورد. آن گاه جامه آلوده مصری خود را از تن در می‌آورد و همراه با مرواریدی به شرق بازمی‌گردد و در آنجا جامه شاهانه‌اش را، که از نور خالص یافته شده است از دست پدرش دریافت می‌کند. این جامه نورانی همچون آینه شاهزاده را در خود بازمی‌تاباند، زیرا همزاد آسمانی، همزاد معنوی و نفس راستین اوست. بنابراین عبارت معروف پیروان گنوس:

به دیدار چهره خود می‌شتابم،

و چهره‌ام به دیدارم می‌آید.

پس از بازگشت من از اسارت

به مهربانی با من سخن می‌گوید

و مرا در آغوش می‌گیرد (بری، ۱۳۸۵: ۱۹۰ و ۱۹۱).

پس از اینکه روح به رستگاری می‌رسد، می‌تواند با همزاد معنوی خود رو به رو شود؛ هم چنانکه ماهان با خضر رو به رو می‌شود:

دید شخصی به شکل و پیکر خویش

سرخ رویی چون صبح نورانی

قیمتی گوهرا که گوهر توست

آمدم تا تو را بگیرم دست

می‌رساند تو را به خانه خویش

دیده بر هم بیند و بازگشای

چون که سر برگرفت در بر خویش

سبزپوشی چو فصل نیسانی

گفت: کای خواجه کیستی به درست؟

گفت: من خضرم ای خدای پرست

نیت نیک توست کاملد پیش

دست خود را به من ده از سرپای

...چون که ماهان سلام خضر شنید
دست خود را سبک به دستش داد
تشنه بود آب زندگانی دید
دیده در بست و در زمان بگشاد
دید خود را در آن سلامتگاه
کاولش دیو برده بود زراه

(نظامی، ۱۳۷۶: ۲۶۶)

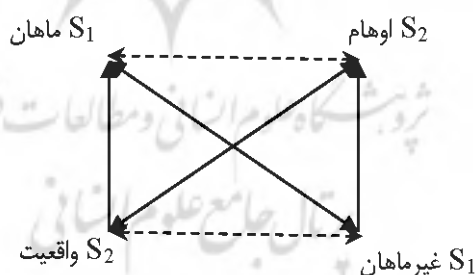
در اینجا ماهان، خضر را «گوهر بسیار قیمتی» خطاب می‌کند و همان‌طور که در ترانه یاد شده ملاحظه شد، مروارید نماد گوهر روح انسانی بود. این همزاد روحانی می‌تواند به چهار صورت نمایان شود که برای ماهان به صورت چهره همزاد پدیدار می‌شود که به یونانی دیموس یا سیزیگوس گفته می‌شود. جلوه‌های دیگر نفس ابدی که روح رستگار می‌تواند ببیند جامه نورانی، فرشته و زن است. درباره مورد آخر باید گفت که نفس رستگار به سیمای یک زن جلوه می‌کند که با روح سالک شباهت دارد و با یکدیگر ازدواج می‌کنند. این ازدواج مقدس وصال معنوی روح است. این دو، دو چهره‌ای هستند که یکدیگر را در خود باز می‌تابانند و به یونانی چهره به چهره گفته می‌شود. چنین همسری در آیین مانوی و به زبان فارسی کهن فروشی یا دائنا، «آن که به تو شباهت دارد و در بر گردان این ندیم به زبان عربی الشبیه نامیده می‌شود» (بری، ۱۳۸۵: ۱۹۲). بدین ترتیب می‌توان نتیجه گرفت بیشتر داستانها و حکایات عرفانی دارای یک پیرنگ واحد و نسخه‌های مختلف یک قصه هستند اما در ظاهر، گوناگون و متکثر به نظر می‌آیند.

با به دست آوردن کنشهای طرح این داستان و کاهش آنها به سه کنش اصلی گناه کردن، مجازات شدن و دگرگون شدن، فرضیه تحقیق مبنی بر اینکه داستان ماهان در مقوله داستانهای عرفانی می‌گنجد، تأیید می‌شود؛ چرا که طرح این داستان با الگوی کنشهای داستان هبوط، که سرچشمه اصلی داستانهای عرفانی است، یکسان است. برای اثبات این یکسانی از روش گریماس برای نشان دادن ژرف ساخت داستان براساس الگوی کنشگرها^۷ استفاده می‌شود.

الگوی گریماس

گریماس معتقد است در تحلیل داستان و یافتن «ساختار بنیادی دلالت»، نخست باید «جفت‌های متقابل» را پیدا کرد. «جفت‌های متقابل»^۸ در این داستان عبارت است از: خیال/واقعیت، جمع/تنهایی، باغ/بیابان، نشاط (ابتدای داستان)/سوگواری (انتهای داستان)،

مستی / هوشیاری (زهد در آخر کار)، زیبایی (ماهان) / زشتی (غولها)، روز / شب، گل / خار، اسب / اژدها، بالا (درخت) / پایین (کنار بساط پیرویان)، پری رو / عفريت. جفتهای متقابل عمده^۹ در اینجا عبارت است از: خیال / واقعیت و اوهام / ماهان. از میان این دو، تقابل عمده‌تر و اصلیت‌تر که تقابل دیگر را نیز تحت پوشش خود در می‌آورد، تقابل اوهام / ماهان است. علت انتخاب این تقابل این است که به نظر گریماس، روایت همیشه با تقابل رو به رو است و این تقابل بویژه در مورد نقشها و شخصیتها، ساده‌تر دانسته می‌شود و اوهام و ماهان نیز از شخصیتهای اصلی داستان هستند. شخصیتهای این داستان عبارتند از: ماهان، اوهام (اوهام شامل شریک، مرد و زن، مرد اسب سوار، پیرمرد باغبان، غولها و عفريتها می‌شود) و خضر. نکته قابل توجه در این قصه، حضور چند باره شریک و تغییر شکلهای مداوم آن است که در بسط و گسترش قصه دخالت دارد. ساختار بنیادی دلالت، تشخیص و تمایز بین دو وجه یک مدخل است: متضاد آن و منفی آن. $A: B :: -A: -B$ (سجودی، ۱۳۸۲: ۷۵). فرق نفی با تضاد در این است که نفی یک چیز بر همه مفاهیم و اشیا به جز آن شیء دلالت می‌کند، اما متضاد آن تنها بر مفهوم ضد آن دلالت دارد؛ به طور مثال منفی ثروتمند، غیرثروتمند (فقیر و متوسط) است ولی متضاد آن فقط فقیر است. اگر بخواهیم تقابل را به صورت مربع نشانه شناسیک درآوریم، شکل زیر به دست می‌آید:

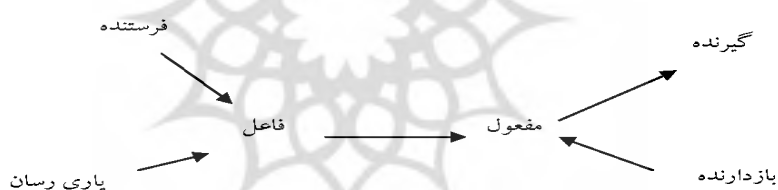


(شکل بر اساس پرینس، ۲۰۰۳: ۸۷)

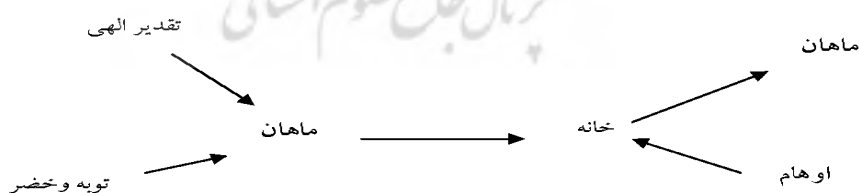
بر رابطه تضاد و \longleftrightarrow بر نفی دلالت می‌کند. منفی ماهان، غیرماهان است که بقیه شخصیتهای داستان را دربرمی‌گیرد و منفی اوهام، واقعیت است. با توجه به مربع نشانه شناسیک، واقعیت در تضاد با غیرماهان است؛ یعنی جز ماهان، سایر شخصیتها

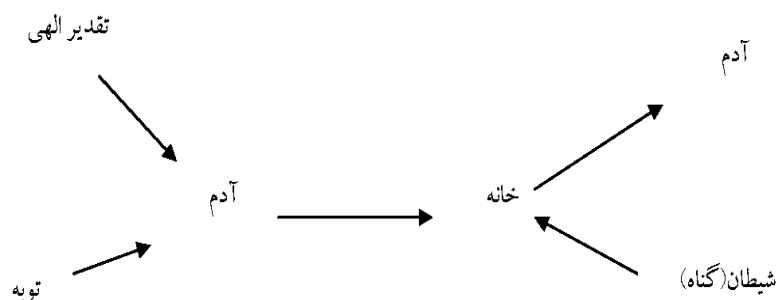
زاییده وهم و خیال هستند؛ چنانکه ملاحظه می‌شود، این تقابل، ژرف ساخت داستان را نشان می‌دهد.

گریماس کوشید تا براساس «الگوی کنشها» اساس و قاعده ظهور رخدادها و منطق جهان داستان را بیابد. طرح او از شش واحد تشکیل می‌شد که با هم مناسبات نحوی و معنایی می‌یابند. این کنشگرها^۱ در تقابلهای دوتایی با یکدیگر قرار دارند و عبارتند از: فاعل (جستجو کننده مفعول)، مفعول (جستجو شده به وسیله فاعل)، فرستنده (کسی که فاعل را به جستجوی مفعول می‌فرستد)، گیرنده (کسی که مفعول را که به وسیله فاعل به دست آورده شده است، دریافت می‌کند)، یاری رسان (کسی که به فاعل کمک می‌کند)، بازدارنده (کسی که مخالف فاعل است). حاصل این تقسیم‌بندی، ساختاری است که تحلیل روایت را ممکن می‌سازد. طبق نظر گریماس، روایت یک کلیت دلالت کننده است؛ زیرا می‌تواند برحسب چنین ساختاری فهمیده شود. گریماس ارتباط میان شش کنشگر را در الگوی کنش به صورت زیر نشان داد (پرینس، ۲۰۰۳: ۲):



در این روایت این الگو به صورت زیر در می‌آید:





ممکن است گیرنده و فاعل یک باشند که در اینجا به همین صورت است. در این نمودار، ژرف ساخت داستان دوباره تأیید می‌شود. همان طور که ملاحظه شد با نشان دادن «الگوی کنش» داستان هبوط، اساس و قاعده ظهور رخدادها و منطق جهان این دو داستان را مطابق هم می‌یابیم.

مست شدن و به درخت نزدیک شدن، گناه نخستینی است که سبب شروع سفری ناشناخته برای ماهان و آدم (ع) است. پس گناه در هر دو داستان به عنوان «فرستنده» است. اوهام، همان خیالات شیطانی است که در داستان ماهان شامل غول و دیو و عفریت می‌شود (و علت استحاله اوهام ماهان همین است که او در بیابان (جهان مادی) اسیر شده و خاصیت بیابان دگرگونی و محو صورتهاست. در داستان آدم نیز شیطان همواره دشمن و بازدارنده نوع انسان است.

نتیجه گیری

از طریق روش تودورف به روند کنشهای طرح و بنمایه اصلی داستانهای ماهان و هبوط دست یافتیم و از طریق روش گریماس به «یافتن ساختار ابتدایی دلالت» و به گونه‌ای خاص «شناخت دلالت» این دو روایت دست یافتیم. در هر دو روش تأیید می‌شود که طرح اصلی و ژرف ساخت این دو داستان یکی است.



1. Marvelous Story
2. Liminal
3. Point of Epiphany
4. Leitmotive
5. Preposition
6. Sequence
7. Actantial Model
8. Binary opposition
9. major
10. actant

منابع

۱. احمدی، بابک؛ ساختار و تأویل متن؛ چ پنجم، تهران: مرکز، ۱۳۸۰.
۲. اخوت، احمد؛ دستور زبان داستان؛ اصفهان: نشر فردا، ۱۳۷۱.
۳. اسکولز، رابرت؛ عناصر داستان؛ فرزانه طاهری؛ تهران: مرکز، ۱۳۷۷.
۴. آسابرگر، آرتور؛ روایت در فرهنگ عامیانه؛ محمدرضا لیروای؛ تهران: انتشارات سروش، ۱۳۸۰.
۵. بری، مایکل؛ تفسیر مایکل بری بر هفت پیکر نظامی؛ جلال علوی‌نیا؛ تهران: نی، ۱۳۸۵.
۶. تودوروف، تزوتان؛ بوطیقای ساختارگرا؛ محمد نبوی؛ چ دوم، تهران: آگاه، ۱۳۸۲.
۷. زرین‌کوب، عبدالحسین؛ بحر در کوزه؛ تهران: علمی، ۱۳۶۶.
۸. _____؛ یادداشتها و اندیشه‌ها؛ چ سوم، تهران: جاویدان، ۱۳۵۶.
۹. سجودی، فرزانه؛ نشانه‌شناسی کاربردی؛ تهران: قصه، ۱۳۸۲.
۱۰. فرای، نورترپ؛ تحلیل نقد؛ صالح حسینی، تهران: نیلوفر، ۱۳۷۷.
۱۱. قانون‌پرور، محمدرضا؛ «روایان، مخاطبان و زاویه دید روایت در گنبد سیاه»؛ ایران‌شناسی، ش سوم، ۱۳۷۰؛ صفحات ۵۴۰ تا ۵۵۰.
۱۲. میرصادقی، جمال؛ واژه‌نامه هنر داستان‌نویسی؛ تهران: کتاب مهناز، ۱۳۷۷.
۱۳. نظامی گنجه‌ای، الیاس بن یوسف؛ هفت پیکر؛ تصحیح و حواشی حسن وحید دستگردی به کوشش دکتر سعید حمیدیان، تهران: قطره، ۱۳۷۶.
14. Abrames, M.H; A glossary of Literary Terms; Sixth Edition,

-
- USA: Harcourt Brace College Publishers, 1969.
15. Bressler, Charles E; **Literary Criticism** An Introduction to Theory and Practice; Fourth Edition, New Jersey: Person Prentice Hall, 2007.
16. Meysami, Julia Scott; **The Haft Paykar A Medieval Persian Romance**; Pr (1), Oxford University; Oxford Worlds Classic, 1995.
17. Prince, Gerald; **A Dictionary of Narratology**; Lincoln Nebraska: U of Nebraska P, 1987.

