

بررسی قصه ماهان از هفت پیکر نظامی

سکینه عباسی

هیچ کس آنقدر بی مایه نیست

که عشق نتواند او را با الهامی ملکوتی

به سوی فضیلت سوق دهد.

افلاطون

ژوئیه گاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
رتال جامع علوم انسانی

قصه‌ای که چهارشنبه شب، آذریون، دختر پادشاه مغرب، در گنبد پیروزقام نقل می‌کند، داستان ماهان گوشیار^۱ مصری است. مقدمه و زمینه‌سازی قصه، معرفی قهرمان است که دوستان بسیار دارد. شروع داستان از یک نیمه‌شب تابستان است. وی به دعوت یکی از دوستانش به مهمانی در باغی می‌رود. آن شب ماهان، در اوج مستی و شادکامی، در اطراف باغ گردش می‌کند که ناگهان با یکی از دوستانش که شریک تجاری اوست، رویارو می‌شود. او قهرمان داستان را با وعده سود کلانی که از معامله‌ای حاصل کرده، به دنبال خود

۱. انتخاب لقب «گوشیار» برای ماهان «غفلت زده» از باب تهکم است.

می‌کشاند. ماهان لحظه‌ای احساس می‌کند که به بیراهه می‌رود، اما باز به اعتماد آن رفیق، خیالات را از خود می‌راند. سپیده‌دمان شریک ناپدید می‌شود و ماهان خود را در بیغوله‌ای گرفتار می‌یابد. او تا شب راه می‌سپارد تا این‌که در یک حالت خمودی متوجه صدای زن و مردی می‌شود. قهرمان پس از پیوستن به آن دو، ماجرای پیشین را برای آنها باز می‌گوید. ایشان آن مرد را «هایل»، غول فریبنده بیابان، معرفی می‌کنند و سپس قهرمان را همراه خود می‌برند. سپیده‌دم ماهان درمی‌یابد که آن دو تن نیز ناپدید شده‌اند، باز تا تاریک شدن هوا راه می‌سپارد تا این‌که سواری را می‌بیند و چون وی را از ماجرای خود مطلع می‌سازد، سوار می‌گردد آن زن و مرد «هیلا» و «غیلا»، دو غول ماده و نر فریبنده بیابان، هستند و سپس قهرمان را سوار بر اسب همراه می‌برد. در این هنگام، ماهان خود را در بیابانی هولناک می‌یابد که در آن صداهایی موهوم به گوش می‌رسد. آنگاه هزار زنگی مشعل به‌دست را مشاهده می‌کند؛ آنان شاخ و خرطوم دارند و ترکیبی از گاو و فیل هستند، از دهانشان آتش می‌جهد و جلاجل به دست، صداهایی مهیب ایجاد می‌کنند. از صدای آن غولان اسب ماهان به رقص می‌آید. ناگهان ماهان در می‌یابد که اسبش ازدهایی دوپره، هفت‌سر و چهارپای است؛ ترس تمام وجودش را فرا می‌گیرد. آنگاه تا پایان شب با این اهریمن ترسناک می‌جنگد. سپیده‌دمان که از بیابان سوزان گذشته، به زمینی سرسبز با آب روان می‌رسد؛ پس از شست‌وشو و غسل در آب، راهش را پی می‌گیرد تا به چاهساری عظیم و هزارپایه می‌رسد. ماهان پس از رسیدن به عمق چاه، رخنه درون چاه را که نور آفتاب از آن می‌گذرد، گشاد می‌کند؛ بدین سان به باغی پرمیوه می‌رسد و همچنان که در حال چیدن و خوردن میوه است، ناگهان پیری چوب‌به‌دست در برابرش نمایان می‌شود و او را عتاب می‌کند. پیر از شنیدن سخنان ماهان، او را می‌بخشد و ماجراهای پیش‌آمده را تحلیل و تفسیر می‌کند. پیر از او پیمان می‌گیرد که اگر به نصیحت‌هایش گوش فرادهد، او را به فرزندی بپذیرد؛ او در ضمن مصائب و دشواری‌هایی را که ماهان در آینده با آنها روبه‌روست، بیان می‌دارد و او را از افتادن در آن قهقراها می‌آگاهاند. پس قهرمان را به کاخی می‌برد که بر درخت صندلی بلند در باغ بنا شده است و از او می‌خواهد که به هیچ‌وجه از آن پایین نیاید.

شب‌هنگام ماهان در پایین درخت مهرویانی را می‌بیند که خوان افکنده‌اند و رود می‌نوازند و سرود می‌خوانند؛ ماهان به درخواست یکی از آنها از درخت پایین می‌آید و به جمعیان می‌پیوندد. او پس از کامجویی از سردهسته مهرویان، درمی‌یابد که بار دیگر فریب خورده است و آن زن عفریته‌ای پیش نیست. ماهان پس از سردادن نعره‌ای بلند، از کثافت و

پلیدی و آزار آن دام بیرون می‌آید؛ بار دیگر غسل و توبه می‌نماید و به درگاه حق تعالی تضرع می‌کند تا این که سبز پوشی را بر بالای سر خود می‌یابد؛ چون ماهیتش را جوینا می‌شود

گفت من خضرم ای خدای پرست آمدم تا تو را بگیرم دست
نیت نیک توست که آمد پیش می‌رساند تو را به خانه خویش

پس بار دیگر عهد می‌بندد که به گرد پلیدی نگرود. ناگهان پس از یک چشم به هم زدن به سلامتگاه خود باز می‌گردد. او برای یاران خود که در سوگ او ازرق پوشیده‌اند، وقایع را نقل می‌کند و خود نیز ازرق می‌پوشد. در اینجا داستان با این بیت نمادین پایان می‌پذیرد:

هر سویی کآفتاب سر دارد گل ازرق بر آن نظر دارد^۱

داستان ساختی دورویه دارد: بهشت و دوزخ، پیدا و ناپیدا، طبیعت و ماورای طبیعت، سفر در طبیعت و سفر در نفس. جغرافیا و طبیعت داستان، که ایجاد توهم می‌کند، در واقع یک جغرافیای خلاقه است که شاعر آن را پرداخت کرده است. همه چیز در نگاه اول طبیعی به نظر می‌آید، اما وقتی مخاطب به آن نزدیک می‌شود، دیگر طبیعی نیست.

ساختار زمانی و مکانی قصه، لایه لایه و تودرتوست. این ساختار، ساختار ناخودآگاه جمعی فرهنگ ایرانی است و بیشتر جنبه معنایی دارد تا داستانی. در این داستان حوادث در کنار هم چیده شده‌اند و ارتباط علی و معلولی ندارند. حوادث آینده در گرو حوادث گذشته نیستند؛ بلکه هر حادثه‌ای در کار حادثه دیگر آمده و قابل حذف و اضافه است (قضا و قدر) و علی‌رغم جبر و فشار قرن ششم هجری، اختیار و آزادی درونی دارد. داستان به جای آن که تعلیق (گره افکنی) داشته باشد، «گریز» دارد که از مشخصه‌های درام ایرانی است؛^۲ بدین معنا که مخاطب در آنها تنها شاهد نیست، بلکه خود در این تحول درونی (پاک گردیدن) شرکت دارد. به علاوه پیرنگ قصه شکل خطی ندارد و در یک خط واحد رخ نمی‌دهد، بلکه حالت «حادثه در حادثه» دارد، حرکت از یک مرحله به مرحله‌ای دیگر؛ و همین حوادث فرعی است که داستان را نمایشی (دراماتیک) می‌کنند. شگرد مکالمه و تک‌گویی نیز به این ساخت کمک می‌کند و حوادث تکرار شونده متنوعی (در هفت مرحله) داستان را شکل می‌دهند. این ساخت متأثر از شیوه داستان‌پردازی و داستان‌گویی کهن ما، یعنی نقالی، است.^۳ به

بیان دیگر، شیوهٔ روایی «نمایش در نمایش» این قصه مقتبس از اسلوب حکایت‌گویی «قصه در قصه» است که در آثار دیگر ادب فارسی همچون شاهنامهٔ فردوسی، منطق‌الطیر عطار، غرۃ‌الغریبهٔ سهروردی، کلیله و دمنه، و ... نمود برجسته‌ای دارد.

در این نوشتار، بررسی ساختار چندخطی این قصه که با حوادث تکرارشونده‌اش حالت متوازی و متوالی دارد، پس از ریخت‌شناسی آن خواهد آمد.

این فضای متصل که همزمان درون و برون را نشان می‌دهد و حرکت آن به سوی کمال‌یابی است، نشان‌دهندهٔ سلسله‌مراتب وجود است که از جهان مزدایی، مُثُل افلاطونی، و غیب و شهادت اسلامی مایه می‌گیرد. این ساخت در دو ساحت افقی (سیر آفاقی) و ساحت عمودی (سیر انفسی) قابل نمایش است:

الف. ساحت عمودی: سفر انفسی



ب. ساحت افقی: سفر آفاقی

باغ ← بیابان (هایل) ← بیابان (هیلا و غیلا) ← بیابان (سوار و اسب طلسم‌شده = اژدها) ← سرزمین خرم - آب (تعادل) ← چاهسار - باغ (پیر) ← باغ و درخت (عفریته) ← آب و پاکی در باغ (خضر)

بنابر نمودار «ب»، الگوی این قصهٔ دراماتیک، علاوه بر تودرتویی، هفت مرحله‌ای است و به جای الگوی داستانی غربی (زمینه - تعلیق - گره‌گشایی) الگوی شرقی (گزینش - سفر - روایت) دارد. به جای آن که پس هر حادثه یک تعلیق نهفته باشد، یک گریز وجود دارد که

خواننده را از یک مرحله، پا به پای قهرمان، به مرحله دیگر سوق می‌دهد. در این داستان اطناب غیرممل وجود دارد که همان تک‌گویی‌های قهرمان و مکالمات طولانی او و شخصیت‌هاست. حوادث داستان، ارتباط علی و معلولی ندارند و ساحت داستان چند ساحتی است نه یک خطی.

ریخت‌شناسی قصه ماهان بر اساس الگوی پراپ^۱

این قصه دارای هفت حرکت کلی است:

۱. فریفته شدن به وسیله هایل؛ ۲. فریفته شدن به وسیله هیلا و غیلا؛ ۳. همراهی با سوار و تبدیل شدن اسب قهرمان به اژدها در سرزمین غولان؛ ۴. رسیدن به یک سرسبزی و آب؛ ۵. رسیدن به چاهسار و آشنایی با پیر (تعادل اولیه)؛ ۶. رویارویی با عفریته‌ها؛ ۷. رسیدن به خضر. داستان همچنین یک زمینه آغازین و یک پایان نمادین هم دارد.

حرکت اول: فریفته شدن به وسیله هایل

- α. وضعیت آغازین (زمینه قصه) مقدمه و معرفی قهرمان؛
- β₁. غیبت قهرمان و بیرون آمدن از مکان اولیه: خروج قهرمان از باغ و رسیدن به بیابان؛
- γ. نهی شدن قهرمان از کاری یا ارائه پیشنهادی به او: درخواست دوست از او برای رفتن به جایگاه معامله و سود؛

η₁. اغواهای فریبکارانه شیریر: به بیراهه کشاندن ماهان بدون واکنش او نسبت به مسئله؛

ξ. مصیبت‌مقدماتی حاصل از خدعه شیریر: سرگردانی ماهان در بیابان؛

α². نیاز به یاریگر: احساس نیاز ماهان به راهنما؛

↑. بازگشت قهرمان: رفتن ماهان به مرحله بعد.

حرکت دوم: فریفته شدن به وسیله هیلا و غیلا

β₁. بیرون آمدن قهرمان از وضعیت پیشین: خروج قهرمان از یک بیابان به بیابان دیگر؛

γ. ارائه پیشنهاد به او: پیشنهاد زن و مرد مبنی بر رفتن قهرمان به دنبال آنها؛

γ². انجام دستور یا پیشنهاد: اطاعت ماهان از زن و مرد؛

ξ³. خبرگیری از احوال شیریر: تشریح ماجرای پیشین برای زن و مرد به منظور آگاهی؛

- ع². آگاهی یافتن از احوال شریر: آگاه شدن ماهان از احوال هایل؛
 η_1 . اغواهای فریبکارانه شریر: کشیدن ماهان به بیغوله؛
 h . نیاز به یاریگر: احساس نیاز ماهان به راهنما؛
 \uparrow . بازگشت قهرمان: خروج قهرمان از این مرحله.

حرکت سوم: همراهی با سوار

- β_1 . بیرون آمدن قهرمان از وضعیت پیشین: خروج از یک بیابان و ورود به بیابانی دیگر
 (سرزمین غولان)؛
 γ . ارائه پیشنهاد به او: پیشنهاد سوار به قهرمان برای همراهی کردن او؛
 γ^2 . انجام دستور یا پیشنهاد: رفتن ماهان به دنبال سوار؛
 ξ^2 . خبرگیری از احوال دو شریر: تشریح ماجرای پیشین برای سوار؛
 γ^2 . آگاهی یافتن از احوال دو شریر: آگاهی ماهان از احوال هیلا و غیلا؛
 η_1 . اغواهای فریبکارانه شریر: کشاندن قهرمان به سرزمین غولان؛
 λ . مصیبت مقدماتی: گرفتاری در وادی غولان عجیب مشمل به دست؛
 H_2 . نبرد و زور آزمایی با اهریمن: نبرد ماهان با اژدهای هفت سر دو پر چهارپای؛
 A_1 . طلسم و افسون شدن و تغییر شکل یافتن: تغییر شکل اسب ماهان به اژدها؛
 a_2 . نیاز به یاریگر: احساس نیاز به ماهان به راهنما؛
 \uparrow . بازگشت قهرمان: رفتن ماهان به مرحله بعد.

حرکت پنجم: رسیدن به چاهسار و آشنایی با پیر

- β_1 . بیرون آمدن از وضعیت پیشین: ورود به بیغوله ای با چاهی هزارپایه در آن؛
 α^6 . کمبود به شکل نیاز: جست و جوی ماهان در چاه؛
 B^3 . عزیمت ماهان: گشودن روزنه (نقطه نورانی)؛
 B^6 . آزاد شدن قهرمان: آزاد شدن ماهان از چاه و رسیدن به باغ؛
 C . واکنش نسبت به وضعیت یافته شده و برخوردن از آن: برخورداری از میوه های باغ؛
 D_1 . آزمودن قهرمان: درگیری پیرمرد نگاهیان با ماهان؛
 D_2 . پرس و جو کردن: سؤال کردن پیر از ماهان و احوال او؛
 D_3 . درخواست بخشودگی و ترحم: درخواست ماهان از پیر برای بخشودگی او؛
 G_3 . پذیرفتن درخواست بخشودگی: بخشودگی ماهان؛

d_2 . راهنمایی قهرمان: تبیین پیر مراحل پیشین و آینده راه؛
 G_4 . نمودن راه به قهرمان: نشان دادن مشکلات (هبوط) پیش روی ماهان.

حرکت ششم: رویارویی با عفریته‌ها

* حرکت این مرحله (جست و جوی بهشت گمشده) با ظهور مجدد عنصر زیرزمینی، یعنی هر آنچه وهم‌انگیز و دهشتناک است و ریشه‌زیرخاکی دارد (درخت) خلط می‌شود.^۱
 β_1 . غیبت از مرحله پیشین: بالا رفتن ماهان از درخت (زندگی)؛

γ_1 . نهی و تحذیر از کاری: منع کردن پیر ماهان را از مدارا کردن و هبوط، و پیمان گرفتن از او؛

δ . نقض عهد: پایین آمدن ماهان از درخت و خلف وعده؛

η_1 . اغواهای فریبکارانه شیرز: آراستن سفره طعام، زیبا جلوه دادن خویشتن، فرستادن میانجی؛

θ_2 . تسلیم شدن قهرمان: پذیرفتن ماهان دعوت میانجی عفریته راه؛

A^{11} . تغییر شکل دادن: ظاهر شدن زیبارو به شکل عفریته پس از کامجویی ماهان از او؛

A^{18} . شکنجه شدن: شکنجه کردن عفریته ماهان راه؛

B^7 . نوحه یا آوای شکایت آمیز قهرمان بر خود: نوحه و ابراز پشیمانی ماهان از نقض عهد پیر؛

PS . نجات و رهایی قهرمان: رهایی ماهان از دست بدخواهان؛

\uparrow بازگشت: ورود ماهان به صحنه نهایی داستان.

حرکت هفتم: رسیدن به پایان نیک (خضر = سیمرغ = حقیقت = بهشت = ...)

β_1 . غیبت از مرحله پیشین: رهایی از مصائب پیشین، رسیدن بار دوم به آب و پاکی؛

α . کمبود و نیاز: نیاز ماهان به راهنما؛

G^3 . راهنمایی قهرمان: راهنمایی کردن خضر ماهان را و پیوند دادن به حقیقت محض؛

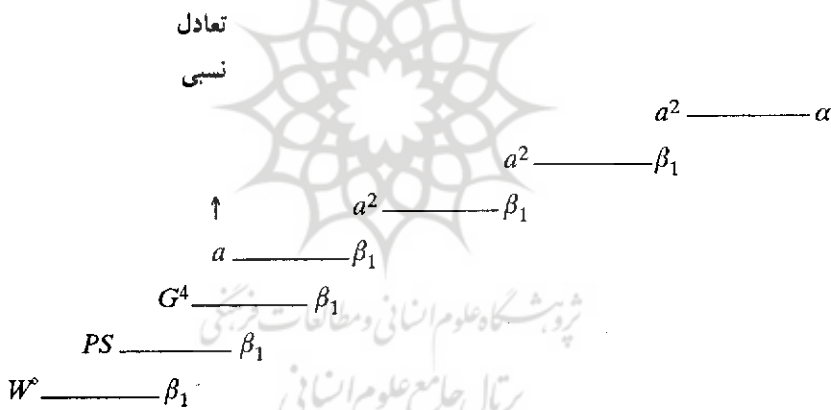
\downarrow . بازگشت قهرمان به صحنه اول: بازگشت ماهان به باغ؛

T_3 . جامه جدید: کبود پوشیدن ماهان؛

ω^0 . نیکفرجامی داستان: رهایی ماهان از «من» و رسیدن به «او».

در هفت حرکتی که قهرمان داستان دارد، تقریباً خویشکاری‌های مشابهی از او دیده می‌شود و تنها در هر حرکت است که عناصر تغییر می‌پذیرند؛ مثلاً در حرکت اول با فریب دوستش (و در واقع هایل) و در حرکت دوم با فریب یک زن و مرد (هیلا و غیلا) و در حرکت سوم با فریب سوار روبه‌روست و خویشکاری‌های نسبتاً مشابهی در برخورد با عناصر دارد. حرکت چهارم یک حالت تعادل به قهرمان قصه می‌دهد.

در حرکت پنجم او به یک هدایت نسبی می‌رسد؛ اما این بار به سبب تخطی کردن از هادی، فریفته می‌شود (با اطلاع قبلی از احتمال فریفته شدن). پیر در حرکت پنجم به قهرمان هشدار می‌دهد که در صورت پایین آمدن از درخت امکان گمراهی مجدد او هست، تا این که در حرکت ششم بار دیگر فریب پری‌نمایان را می‌خورد. در حرکت هفتم، قهرمان ضمن ملاقات با پیر، به هدایت کامل می‌رسد و قصه به پایان نیک خود می‌رسد. نمودار حرکت‌های پیاپی قهرمان در قصه به صورت زیر است:^۱



درونمایه اصلی این داستان، اخلاقی - عرفانی است که با روساخت فولکلوریک تنظیم شده است. مهم‌ترین عنصرهای سازه‌ای این قصه عبارت‌اند از غول، اژدها، دیو، پری، خضر، و... که تحت بنمایه‌هایی کلی همچون سفر به دنیای دیگر (دنیای خواب)، ضیافت ساحره (حرکت ششم)، بخشیدن اسب به قهرمان (حرکت سوم)، نبرد با اژدها (حرکت سوم)، تغییر شکل یافتن (تغییر شکل عفریته به سیمای پری = حرکت ششم)، و رویارویی با دو راهنماست که دو خط متقارن اهریمنی - ایزدی را شکل می‌دهد.

تحلیل اسطوره‌ای، عرفانی و روان‌شناختی قصه

قصه ماهان را می‌توان داستانی دارای سازه‌های اسطوره‌ای خواند که در هر عصری بر هر کدام از انواع بشری مصداق دارد. او قهرمان داستانی است که بر هفت مرحله معین رمزی در عالم خیال سفر می‌کند و این خیال، گویی که تقسیم‌بندی عملی عمر انسانی در عالم مثل است. او پس از عبور از محنت‌های گونه‌گون، ارزق پوشان به خضر حقیقی می‌رسد و خود خضر می‌شود، یعنی چیزی شبیه به سیمرغ عطار.

گرایش نظامی در این داستان و بیان ویژگی قهرمانش به جانب مطلق‌سازی و ارائه اسوه‌های مثالی است؛ یعنی همان چیزی که ویژگی شخصیت‌پردازی قصوی یا داستانی این شاعر شهیر است. به عبارت دیگر در داستان‌های او مطابق معمول در سنت‌پردازی فارسی، سنخ^۱ مطرح است، نه شخصیت^۲؛ نیز سهم عمده در روشن ساختن ویژگی‌های شخصیتی، بر عهده‌گفت‌وگوها یا تک‌گویی یا تک‌گویی‌های درونی اشخاص داستان است.

در این داستان، نظامی تنزه‌طلبی و گزینش‌گرایی کلاسیست‌ها و منطق واقعیت‌گریزی سوررئالیست‌ها را با هم توأم کرده است و این است که گاه قهرمان به مثابه یک مظلوم بی‌گناه به نظر می‌رسد. او که زمره نور محض و روح گرفتار در قفس کالبد و مثل اعلای انسانی است، از لحاظ معرفت و عرفان دچار تشکیک محض و فریفته تمامی خصایل نکوهیده انسانی می‌شود، حتی پس از رسیدن بار اول به آب؛ تا این که در نهایت، با توجه به نظریه وجود پیر در عرفان (خضر) به آب و پاکی نهایی می‌رسد.

در حرکت ششم قصه، برداشت‌های غنایی و آزادی عمل شاعر بزمی‌پردازی چون نظامی تأثیر خود را بر فضای می‌گذارد و شخصیت و روحیات قهرمان را آن چنان که در داستان‌های رمانتیک دیده می‌شود، مطابق میل داستان‌پرداز به هر سویی که بخواهد می‌گرداند.

کوتاه سخن این که شیوه آفرینش و پرداخت قهرمان در این داستان تا حد زیادی زاده و بیانگر ویژگی‌های شخصیتی پردازندگان و سراینده این داستان است و این می‌رساند که محیط و فضای سده ششم هجری تا حد زیادی متأثر از برخی عوامل منفی است همچون ضعف تقریبی روحیه قومیت‌گرایی، ناپایداری احوال در پهنه‌ای که عرصه چیرگی سیاسی و اداری غلامان ترک است، و تا حدودی تأثیر برخی از خصایص فرهنگی این اقوام و

همچنین رواج و قوت برخی اندیشه‌های مبتنی بر ترک و تسلیم و جبر (همچون تصوف و اشعری‌گری). نظامی به تبع چنین فضایی چنین داستانی پدید می‌آورد.^۱

این نماد مشترک (ماهان) به عنوان‌های مختلفی در ادب فارسی رواج یافته است. البته چنان‌که پیشتر هم یاد شد، ماهان بیشتر یک کهن‌الگو یا نوع یا نماد است؛ از زمان رانده شدن و هبوط آدم و حوا از آسمان به زمین آغاز شده است که در فرهنگ‌های مختلف رواج دارد و در کتب مقدس ادیان و باورهای اسطوره‌ای ملل، ظهور و بروز ویژه‌ای یافته است. در ادبیات معاصر ایران احمد شاملو مجموعه‌ای تحت عنوان حدیث بی‌قراری ماهان سروده است که در آن عمدهٔ سراحلی را که ماهان پشت سر نهاده، البته به بیان پیچیدهٔ شعری-اسطوره‌ای، تبیین و تحلیل کرده است.

داستان عبور از هفت مرحلهٔ دشوار برای رسیدن به هدفی مقدس، یک نمونهٔ ازلی / نماد مشترک / کهن‌الگو^۲ است که در ادبیات ملل شرق و غرب نمود بارزی دارد.^۳ داستان هفت خوان رستم، تلاش سی مرغ عطار برای رسیدن به سیمرغ، داستان ادیسهٔ هومر، حکایت شیخ صنعان منطق الطیر عطار، کمندی الهی دانه، سیرالعباد الی المعاد سنایی، ارداویرافنامه و... سیر و سلوک انسان از ژرفای جهنم غفلت به فراخنای بهشت است.

قصهٔ «ماهان گوشیار مصری» را همچنان‌که گفته شد، آذریون، دختر پادشاه مغرب، چهارشنبه‌شب در گنبد ازرق فام برای بهرام گور نقل می‌کند. ماجراهایی که برای قهرمان در سرزمین غولان روی می‌دهد، با منظره‌های عجیب و هولناک و جادویی همراه است که خواننده را تا پایان در عالمی آکنده از حیرت، اعجاب و ترس و لذت مستغرق می‌دارد. قصه سرشار است از صحنه‌های جن و پری که تمام آن در یک رؤیای نیمه‌شب تابستانی روی می‌دهد و در پایان نیز مثل همان رؤیا در افق‌های خیال محو می‌شود. «ماجراهایی که در این قصه رواج یافته و سرزمین مصر که ماهان نظامی متعلق به آنجاست، از مدت‌ها قبل از نظامی جزء سرزمین‌هایی بود که پاره‌ای انواع غول و عفریت در آنجا زندگی می‌کردند و اسناد چنین قصه‌هایی به ماهان مصری، نباید مجرد اتفاق بوده باشد.»^۴

فریفتگی قهرمان در شب و طی طریق کردن او در روز، از مسائل تکرار شونده در داستان است که بنمایهٔ اصلی آن را تشکیل می‌دهد.^۵

۱. حمیدیان: ۷۶.

2. archetype

۳. میر صادقی: ۴۷.

۴. زرین‌کوب: ۱۵۹.

۵. یونگ: ۹۱.

این قصه از نوع تمثیل رؤیایی است که غالباً در شعر نمود دارد و در آن راوی یا قهرمان اصلی به عالم خواب یا خیال می‌رود و حوادث را در آنجا مشاهده می‌کند و نوعی تمثیل است شامل گشت و گذار در قلمروی شگفت، که سرانجام به راهنمایی یک فرد به پایان نیک خود می‌رسد.^۱

این نوع داستان‌ها در حوزه حرکت ادبیات از فضای پلید شهری به سوی فضای آرمانشهری پرداخت شده‌اند که در نوع اول خصلت‌های پاک انسانی به پستی‌گرایش می‌یابند و جای خود را به زذیت‌ها و خصوصیت‌های بهیمی می‌دهند و در آن شر و پلیدی حاکم بر جامعه نمود می‌یابد تا این که به واسطه یک نقطه روشن، که عمدتاً یک راهنماست، حرکت به سمت جامعه نوع دوم حاصل می‌شود.^۲

مکتب ادبی داستان، که گاهی در مرزهای واقعیت و زمانی در قلمرو خیال است و قهرمان قصه را در حالتی از بهت به دنبال خود می‌کشاند، رئالیسم جادویی را تداعی می‌کند که در واقع گردهم‌آوردی از واقعیت و خیال است، بی‌این که یکی از این دو نوع را آشکار نماید.^۳

به طور کلی منظومه هفت پیکر نظامی گنجوی، گردش‌ی است از خواب به خیال، آفرینش جهان رؤیایی و آنچه در هفت گنبد رنگارنگ، به تبع هفت اختر، بر بهرام می‌گذرد، تحقق خواب‌های شبانه‌روزی است در نگارخانه‌های خورتق در عالم خیال، در افسانه و آمیختگی خواب و خیال که ویژگی خواب‌های ایرانی است.^۴

مانده چون تشنه‌ای برابر آب به تمنای آن شدی در خواب

در این جستار کوتاه، پس از بررسی پیرنگ و شکل (ریخت‌شناسی) قصه، لازم می‌نماید اندکی هم به ارتباط خیال، اسطوره و رؤیت پرداخته شود تا تحلیل قصه‌ای که در این نوع فضا (خیال) روی می‌دهد، روشن‌تر انجام گیرد.

اندیشه رؤیا به هنگامی که انسان خواب می‌بیند، شکل نمی‌گیرد، بلکه از پیش در عالم بیداری و هشیاری ساخته و پرداخته می‌شود و در عالم رؤیا در واقع شکلی به خود می‌گیرد که با صورت بیان شده اندیشه خواب‌بیننده به طور معمول متفاوت است. از سوی دیگر، یک

۳. سرخوش کرتیس: ۷۴.

۲. همو: ۷ و ۸.

۱. همو: ۷۱.

۴. کیا: ۱۵.

فرآورده فردی است که در واقع، در این قصه پیش آمده و قهرمان قصه را در خود فرو برده است؛ حال آن که از منظری دیگر یک نماد مشترک است که عصاره روح قوم است و اسطوره خوانده می‌شود.^۱

ارتباط این دو مقوله از آنجا ناشی می‌شود که محتوای اسطوره از دیرباز در تاریخ و سرنوشت انسان‌ها پدید می‌آید. محتوای خواب نیز از دیرباز فراهم آمده و ساخته و پرداخته شده است. اگر ادوار حیات انسان با ادوار حیات قوم یا جماعت قیاس شود، ملاحظه می‌گردد که هم خواب و هم اسطوره از زمان‌هایی پیشتر سرچشمه می‌گیرند و مؤلفه‌های خواب نیز در حالت بیداری و هشیاری ساخته و پرداخته می‌شوند.^۲

آنچه در این قصه اسطوره‌ای و امثال آن، که پیشتر ذکر شد، مشهود می‌نماید، بیان تصویری اندیشه فلسفی-دینی نوع بشر است، یعنی آرزویی واحد که در اساطیر مختلف وجود دارد؛ آرزوی دوری از پلیدی و رسیدن به مدینه فاضله آفاقی و انفسی؛ همان ردهای فلسفی زندگی کودکی نوع انسان (اسطوره انسانی) که با اسطوره قهرمان قصه (خواب) پیوند خورده است.

در نمایه این داستان چندلایه (زندگی بهیمی - تعادل - زندگی فراسویی) است. از مهم‌ترین موضوعات پرداخته شده در این قصه طمعکاری^۳ به عنوان عامل حرکت اول، «خشم» عامل حرکت سوم قهرمان، «شهوت» عامل حرکت چهارم قهرمان، «نقض عهد پیر» عامل حرکت ششم قصه، «جهل» عامل حرکت دوم قهرمان، «خواب و خیال» محور اصلی قصه، و... است که به زبانی تمثیلی بیان شده‌اند. به عبارتی دیگر تمام قصه «مکر و دستان این قفس دوزخ‌نهاد آدمی و طریقه رهایی از طلسم این خدعه‌سرای خاکی است».^۴

ای برادر قصه چون پیمانانه است	معنی اندر وی مثال دانه است
دانه معنی بگیرد مرد عقل	ننگرد پیمانانه را گسر گشت نقل
بشنوید ای دوستان این داستان	خود حقیقت شرح حال ماست آن

مثنوی معنوی

روساخت این قصه، جلوه‌ای فراواقعی دارد. قهرمان آن (ماهان) به فریب صبح کاذب از باغ به بیابان افکنده می‌شود و به دست غولان و رهنزان اسیر می‌گردد تا این که به راهنمایی یک

۲. همو: ۱۴۵.
۳. الهی قمشه‌ای: ۱۲۹.

۱. استروس و دیگران: ۶۶.
۳. آقلی زاده، و سلطانف: ۹۸.

پیر، باز به صحنه باغ برگردانده می‌شود؛ حال آن که ژرف ساخت داستان - از وجهه فلسفی - روانی اسطوره‌ای آن که بگذریم - عرفانی است و حکایت اطوار نفس.

بحث برانگیزترین بخش این قصه «نمادگرایی» است که با مؤلفه‌های مختلف روان‌شناسی، عرفان، فلسفه و اسطوره قابل تبیین است. عمده‌ترین نمادهای این قصه در چهارگروه زیر دسته‌بندی می‌شوند: ۱. رنگ‌ها: کبود (آبی - ازرق)، سیاه، سبز، سپید؛ و...؛ ۲. موجودات اسطوره‌ای: پری، گول، عفریته، اژدها، خضر، و...؛ ۳. پدیده‌های طبیعی: آب، بیابان، درخت، خورشید، اسب و چاه، و...؛ ۴. مفاهیم: پیر، خواب، دایره، روز چهارشنبه، و... .

نمادها

رنگ کبود اثری‌ترین رنگ‌هاست. باعث آرامش است؛ اما برانگیزاننده نیست، چرا که بر عالم واقع هیچ سلطه و نفوذی ندارد و وسیله غلبه بر آن نیست؛ بلکه راه‌گریزی است و اگر روشن و تابناک باشد به خیالبافی و جادو و خیال وامی‌دارد و اگر تیره باشد برانگیزنده رؤیاست. این رنگ عمقی دارد که آدمی را به نهایت و جهانی خیالی و دست‌نیافتنی می‌برد و قدرت تأثیر درونی و باطنی آن فراوان است. همچنین این رنگ که در مشرق‌زمین بسیار ارزشمند است و رنگ گوهر زحل است، گوهر عدل الهی است و نماد وفاداری و مناسبات سعادت‌مند و صلح‌خواهی است و خشم و کینه را فرو می‌نشاند.^۱

در این قصه، مناسبت رنگ کبود با فضای خیالی داستان کاملاً مشهود است. به علاوه، رسیدن قهرمان به پاکی و حقیقت روح انسانی و رو نهادن او به عالم بالا (آسمان برین) هم که مقرر ملائکه است و عزاداری نوع انسان بر مصائب و سختی‌هایی که از نفس بر او حایل می‌شود، با رنگ کبود لباس قهرمان (دلوق ازرق) در پایان داستان به خوبی نمایان است.

در عرفان رنگ ازرق (آبی تیره) خاص کسانی است که به واسطه توبه و سلوک از ظلمت طبیعت و عادت قدم بیرون نهاده‌اند، ولی هنوز به نور دل و توحید نرسیده‌اند. این رنگ حد وسط میان سپید و سیاه است.^۲ رنگ ازرق از دیرباز، رنگ جامه تارکان دنیا و عزلت‌گزیدگان بوده است.^۳ «اگر مرید نفس را مقهور کند، جامه سیاه و کبود پوشد که این رنگ اصحاب مصیبت است و اول کسی که بر آن تمثل کرد جبرئیل بود و به این رنگ خود

را بر آدم عرضه کرد، این دلق کسی را مسلم است که مراد خود ترک کند و اشغال دنیا از پیش روی بردارد.^۱ مریدان چون دل اندر دنیا حامل ندیدند، کبود اندر پوشیدند و بر سوگ وصال نشستند.^۲

رنگ سبز، که قهرمان در حرکت چهارم به آن می‌رسد، نماد زندگی است و زرد که رنگ بیابان‌های پیشین است، نماد مرگ. در آداب و رسوم مذهبی، زرد اهریمنی و سبز مینوی است. این رنگ در عرفان نشانه امید و انتظار است. باید توجه داشت که قهرمان تا قبل از حرکت چهارم، روزها در بیابان‌ها (رنگ زرد) با دام‌های دنیای ظاهری روبه‌روست و پس از یک تعادل نسبی که در این حرکت در سرزمین خرم (رنگ سبز) پیش می‌آید با دام‌های نفس بدن‌ها رودرو می‌شود.

رنگ سیاه که که فضای قصه را فرا گرفته است (شب)، حاکی از ابهام فضا است و رنگ سپید که نور محض است، هم‌زمان با هدایت سالک پیش روی او ظاهر می‌شود.

از میان موجودات اسطوره‌ای پری، جن، غول، و اژدها در این داستان حضور دارند که همگی نمادهای مراحل دشوار گذر سالک‌اند و خضر در ادبیات دینی ناجی و راهنماست. پریان و موجودات ماوراءطبیعی، اغلب در قصه‌ها حضور دارند. منشأ آنها به پتیریکای (pairikā) جادوگر مانند اوستا باز می‌گردد، یعنی همان موجودات شریری که به هنگام شب، پیش از هر زمان دیگری فعال‌اند. آنها با برخورداری از قدرت تغییر دادن شکل ظاهری و در آوردن خود به هیئت موجودات زیبا (عمدتاً زن زیبا) می‌توانند اراده خود را بر آدمیان تحمیل کنند و آنها را به راه خطا بکشانند. این موجودات افسانه‌ای با زیبایی مسحورکننده و قدرت فوق‌العاده خود، در فرهنگ و ادبیات عامیانه ایرانی نقش مهمی ایفا می‌کنند.^۳

در حرکت ششم این قصه، قهرمان با این پریرویان عفریته‌اصل روبه‌رو می‌شود که علی‌رغم هشدار پیر، فریفته آنها می‌گردد و در مردابی صعب‌گرفتار می‌آید. شرح آن در ریخت‌شناسی قصه آمده است.

غول نیز از دیگر موجودات فراواقعی افسانه‌های عامیانه است که در این قصه، قهرمان در حرکت اول (هایل) و در حرکت دوم (هیلا و غیلا) با آنها مواجه می‌شود. اژدها با آن هیئت مهیب نیز از دیرباز در افسانه‌ها وجود داشته است که قهرمان در خوان سوم با آن روبه‌رو می‌شود و با او نبرد می‌کند.

۳. سرخوش کرتیس: ۸۹.

۲. هجویری: ۵۹.

۱. گوهرین: ۸۵.

در روان‌شناسی یونگ، مار و اشکال گونه‌گون آن رمز ناخودآگاهی است. ناخودآگاهی همراه سرچشمه استحال و دگر‌دیدی و رشد و بالندگی شخصیت است. جان گرفتن ناخودآگاهی ممکن است شفاف‌بخش یا خطرناک باشد؛ یعنی می‌تواند تعادل روانی را به مخاطره اندازد، تشویش برانگیزد یا بالعکس، باعث نوزایی شود؛ از طرف دیگر، مظهر شر، اهریمن و شیطان و عامل هبوط است.^۱ در قصه ماهان بیشتر جنبه اهریمنی این موجود مراد است؛ اما از جنبه روان‌شناسی می‌توان چنین انگاشت که حضور طولانی قهرمان در تاریکی و سیاهی، که در روان‌شناسی یونگ باز هم تعبیری از ناخودآگاه است،^۲ فرورفتن او در ناخودآگاه فردی‌اش را بیان می‌دارد. در ضمن، نبرد ماهان با اژدها از دیدگاه اسطوره‌شناسی می‌تواند برای او یک عامل نوزایی (حرکت به سوی روشنی و رشد) باشد؛ به خصوص که قهرمان در نبرد با او به پیروزی نسبی و جدایی از او می‌رسد. «در عرفان، اژدها سمبل صفت بهیمی خشم است.»^۳

در مورد نماد «پیر» در دو حرکت پنجم و هفتم داستان نیز می‌توان بحث کرد. در این داستان پیر و خضر، صرف‌نظر از جنبه مشخص عرفانی و اسطوره‌ای آن، همان نیروی ناخودآگاه درونی و من‌پاک انسانی است که برای بشر همواره عامل هشدار و تمییز نیکی از بدی بوده است. پیر در حرکت چهارم، «من» به تعادل رسیده قهرمان است که در فرهنگ دینی از آن به نفس لوامه تعبیر می‌شود و خضر در حرکت پایانی، «من» بدود گفته حقیقی است که به سلامتگاه بازگشته است و در فرهنگ دینی از آن به نفس مطمئنه تعبیر می‌شود. از سوی دیگر، در پنج حرکت دیگر قصه نیز، قهرمان با بیم‌دهندگانی روبه‌روست. به نظر می‌رسد هر بیم‌دهنده در واقع خود یک راهنما باشد؛ البته اگر بتوان برای این مفهوم (راهنما - بازدارنده) در این قصه دو نوع مثبت و منفی قائل شد.

برخی از نظامی‌پژوهان بر این باورند که در تمامی مراحل که ماهان گوشیار طی می‌کند، همواره یک بار رودروی پیری دلسوز و دستگیر قرار می‌گیرد و او را به چیزی نمی‌شمارد؛ یعنی جوان حرکت اول، زن و مرد حرکت دوم، سوار حرکت سوم، و... را پیر و راهنما می‌شمرند که در هر کدام از وادی‌ها، هر راهنمایی، غولی است که انسان را از فریب دیگری برحذر می‌دارد و خود بدتر از دیگری می‌فریبد و از راه به در می‌برد.^۴

از دیگر نمادهای مطرح در داستان، نمادهای طبیعی هستند که بیشتر ذکر شدند. آب به

۳. سجادی: ۱۱۳.

۲. همو: ۹۷.

۱. دوبوکور: ۹۵.

۴. ثروت: ۳۵.

طور کلی نماد پاکی و پاک‌کنندگی است که قهرمان در حرکت ششم خود را در آن تطهیر می‌کند. خورشید نماد هدایت و طریق راست و مظهر رشد و بالندگی است. چاه هزارپایه نماد سلوک و مجاهدت برای رسیدن به حقیقت (نور) است. بیابان هم نماد وادی‌های هولناک ظاهری و باطنی است.

اما در مورد درخت، که ماهان در حرکت پنجم با آن روبه‌رو می‌شود، در ادبیات اسطوره‌ای بیشتر رمز زندگی و نماد خوشبختی است. این نماد که در عین حال هوایی و زیرزمینی است و جهان نهفته را به دنیای ظواهر پیوند می‌دهد، از دید روان‌شناسی به مثابه پدیده‌ای است که حیات ناخودآگاهی و تعادل و مرحله رشد آدمی را باز می‌تابد.

تنه درخت، نمودار «من» و قدرت «امن» است و برگ‌های آن نماد حیات عاطفی و مناسبات با دیگران اند. میوه آن نشانگر احساس ناکامی و خواهش عاطفی، و ریشه آن بیانگر ناخودآگاهی است. نیرومندی این صورت مثالی، رمز پویایی روان آدمی و نماد تکامل است.^۱

ماهان پس از آن‌که با راهنمایی پیر به این تکامل و عروج به بالای درخت دست می‌یابد، با فریب زیبایی‌های مادی (حرکت ششم - عفریته) از درخت پایین می‌آید و پس از گرفتاری و هولناک به سبب کامجویی از آن و تنبهی دوباره به حرکت هفتم می‌رسد.

به نظر می‌رسد پایین آمدن از درخت یک بنمایه اسطوره‌ای آغازین داشته باشد که به قولی از اسرائیلیات منشأ می‌گیرد. این درخت که در واقع درخت زندگی است، در بهشت روئیده شده است و آدم و حوا به اغوای مار از آن روی برتافته و به هبوط رسیده‌اند و از این رو تمایل به شر در آنها درونی شده است.^۲

در تحلیل نمادهایی از نوع مفاهیم، از خواب و پیر در طول این جستار بحث به میان آمد؛ در اینجا هم به دو مورد «روز چهارشنبه» و «نقطه روشن دایره» اشاره می‌شود.

چهارشنبه روز سود و سودا و دکان و بازار است و به عطار دکه دبیر آسمان است و رنگش فیروزه‌ای است، تعلق دارد.^۳ معامله قهرمان با خویشتن و با دنیای مادی و فراسویی خود، که با مصائب تلخی همراه است، به این نکته بازمی‌گردد. در ضمن، در شروع حرکت اول، قهرمان با فریب یک دوست‌نما که از معامله و سودی کلان سخن می‌راند، اغوا می‌شود. نقطه روشن دایره که قهرمان در حرکت پنجم با آن روبه‌روست، در روان‌شناسی یونگ،

۳. دوبوکور: ۹۵.

۲. الهی قمشه‌ای: ۳۶۳.

۱. دوبوکور: ۲۵-۳۴.

نماد خلق فضایی ممتاز است که در آن خواب بیننده می تواند با ناخود آگاهی روبه رو شود.^۱ زمانی که ماهان در چاه هزارپله گرفتار می آید، با شکافتن یک نقطه از چاه و گشاده کردن آن به این نقطه نورانی، که کلید ورود به باغ است، می رسد.

حدیث بی قراری ماهان

در حدیث بی قراری ماهان از احمد شاملو^۲ که مجموعه هجده شعر است، مباحث متعددی طرح شده است. هرچند هدف این جستار تجزیه و تحلیل جزء جزء آن اشعار نیست و بررسی آنها مجال و تخصص دیگری را می طلبد، اما در اینجا نگاهی اجمالی به هر یک از این شعرها می آید:

مرگ (۲۰۱)، پشیمانی بر سپری کردن عمر به بی حاصلی (۳)، یأس فلسفی و معرفت شخصی کهن الگو نسبت به آفریننده (۵)، جدال با تاریخ و آنچه بر سر نوع بشر آورده است (۴)، احساس نیاز به یک راهنما برای یک مسیر نو (۶)، بی قراری همیشگی نوع بشر (۷)، نادانستگی نسل و سپری کردن راه های نادرست و فریاد از بی راهنمایی (۸)، علم جدید و رساندن سود حالی به بشر (۹)، استفاده از رمز درخت که تصویر مثالی و آینه تمام نمای انسان و ژرف ترین خواست های اوست و رشد آن نماد تکامل نوع انسان است (۱۰)، تمسخر بر خواب ماندگان راستین که تمنای آفتاب از شب پره و راهنمایی او می کنند و بیداری دروغین به انتظار آفتاب (۱۱)، غم فلسفی درونی و تمنای بازگشت (۱۲)، پریشانی فطری آدمی از میلادش، هبوط حاکی اش و انتظار بر آمدن «سهیل و رنگ گرفتن سبزینه نارس» (۱۳)، مرگ و انتظار آن و گذراندن عمر در بی خبری (۱۴)، یادآوری تصویر مثالی حقیقت و تنفر از کالبد انسانی که همه عمر با انسان همراه است (۱۵)، بدبینی فلسفی نسبت به هستی و گرایش های خیام گونه و احساس تنفر از معجزه و اشرف مخلوقات بودن که منجر به فریفتگی حالی انسان است و از این که فرار از این یقین فطری ناممکن است (۱۶).

کامل ترین و زیباترین شعر این مجموعه، شعر هفدهم «تمثال آفرینش» است و با «سفر آفرینش» در کتاب مقدس همخوانی دارد و در آن مراحل مختلف خلقت، از ترکیب نطفه ها با هم، شکل گیری جنین، انتظار به دنیا آمدن نوزاد، حیرت ایام کودکی و نادانستگی، آه از گذر ایام به غفلت در میان سالی که یک آه سیاه است، مرحله پیری و ایام ملال و ضعف «اشک

بی‌قرار بدری سیاقلم / جویده جویده / ریخته واریخته» انتظار بیهوده انسان از سیری دوباره و بازگشت به ابتدا و فریاد درون راستین بر این که این تکرار، کار آسمان پیرزاد است و مکرر است و مرحله هشتمی وجود نخواهد داشت. شعر پایانی این مجموعه (شعر هجدهم) در واقع مکمل شعر پیشین است و هشدار بر این نکته است که

مرگ پایان راه نیست

گفتم اینک ترجمان حیات

تا قیلوله را بی‌بایست پنداری

آنگاه دانستم

که مرگ

پایان نیست.

کتابنامه

- آقلی‌زاده، م و سلطانف، م، مبارز ع، زندگی و اندیشه نظامی، ترجمه م. صدیق، چاپ دوم، تهران، توس، ۱۳۶۰.
- استروس، مالدینوفسکی، کراپ، آبراهام، کازنو، جهان اسطوره‌شناسی، ترجمه جلال ستاری، چاپ دوم، تهران، نشر مرکز، ۱۳۸۱.
- الهی قمشه‌ای، حسین، مقالات، چاپ ششم، تهران، روزنه، ۱۳۷۸.
- پراپ، ولادیمیر، ریخت‌شناسی قصه‌های پریان، ترجمه فریدون بدره‌ای، چاپ اول، تهران، توس، ۱۳۶۸.
- ثروت، منصور، مجموعه مقالات کنگره بین‌المللی نهمین سده تولد حکیم نظامی گنجوی، ج ۱، چاپ اول، تبریز، دانشگاه تبریز، ۱۳۷۲.
- هجویری، علی، کشف المحجوب، تصحیح ژوکوفسکی، چاپ نهم، تهران، طهوری، ۱۳۸۲.
- حمیدیان، سعید، آرمانشهر زیبایی، چاپ اول، تهران، قطره، ۱۳۷۳.
- دوبوکور، مونیك، رمزهای زنده‌جان، ترجمه جلال ستاری، چاپ دوم، تهران، نشر مرکز، ۱۳۷۶.

- زرین کوب، عبدالحسین، پیرگنجه در جست وجوی ناکجاآباد، چاپ اول، تهران، سخن، ۱۳۷۲.
- سجادی، سیدمحمدعلی، جامه زهد و جام و خرقه و خرقه پوشی، چاپ اول، تهران، انتشارات علمی و فرهنگی، ۱۳۶۹.
- سرخوش کرتیس، وستا، اسطوره های ایرانی، ترجمه عباس مخبر، چاپ سوم، تهران، نشر مرکز، ۱۳۸۱.
- شاملو، احمد، دفتر یکم آثار (شعرها)، چاپ پنجم، تهران، نگاه، ۱۳۸۳.
- کیا، خجسته، خواب و پنداره، چاپ اول، تهران، مرکز، ۱۳۷۸.
- گوهرین، سیدصادق، شرح اصطلاحات تصوف، چاپ اول، تهران، زوار، ۱۳۸۰.
- میرصادقی، جمال و میرصادقی، میمنت، واژه نامه داستان نویسی، چاپ اول، تهران، مهناز، ۱۳۷۷.
- نظامی گنجوی، الیاس بن یوسف، هفت پیکر، مقدمه و شرح از برات زنجانی، چاپ دوم، تهران، دانشگاه تهران، ۱۳۶۸.
- یاری، منوچهر، «ساختار درام ایرانی»، فصلنامه نقد سینما، شماره ۵، تابستان ۱۳۷۴، صص ۱۹-۲۳.
- یونگ، کارل گوستاو، انسان و سمبول هایش، ترجمه ابوطالب صارمی، چاپ اول، تهران، امیرکبیر، ۱۳۵۲.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی



شروېشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی