

بررسی قابلیت نمایشی افشین و بودلف از تاریخ بیهقی

دکتر ناصر علیزاده*

منصور دلیر**

چکیده

بررسی اجمالی آثار کهن نظم و نثر فارسی نقش عمده داستان‌پردازی را در ادبیات مشهود می‌کند. از میان آثار گرانسنگ ادب فارسی، کتاب تاریخ بیهقی به‌عنوان یک کتاب تاریخی - داستانی، قابلیت‌های فراوانی را در خود نهفته دارد که یکی از آنها، مطرح کردن داستان‌های آن در قالب یک طرح نمایشی است که می‌توان به‌صورت ادبیات نمایشی برای اجرا در صحنه تئاتر به ادبیات این مرز و بوم تقدیم کرد. با عنایت به این موضوع، نگارنده داستان افشین و بودلف را از این کتاب انتخاب، و آن را بر اساس تعاریف ارائه‌شده از ساختار یک طرح نمایشی بررسی و تحلیل کرده که در مقاله حاضر مفصلاً به آن پرداخته شده‌است.

کلیدواژگان: تاریخ بیهقی، قابلیت نمایشی، درام، طرح، بحران، راه حل، ستیز.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

* دانشیار دانشگاه تربیت معلم آذربایجان

** دانشجوی کارشناسی ارشد دانشگاه آزاد اسلامی، واحد بناب

برای بررسی داستانی در قالب یک طرح نمایشی، ابتدا باید تمام جزئیات و ساختار آن را بررسی کرده، نقاط عطف، گره‌زنی، گره‌گشایی و نتیجه آن را بازساخت، سپس آن را در قالب یک طرح نمایشی مطرح کرد. داستان افشین و بودلف از تاریخ بیهقی به‌گونه‌ای است که همه اجزای آن را می‌توان در قالب یک طرح نمایشی بررسی و آن را بر اساس نظریه ارائه‌شده به‌عنوان نمایش‌نامه‌ای روی صحنه اجرا کرد.

این مقوله، نگارنده را بر آن داشت تا پس از بررسی این داستان، مقاله‌ای را با عنوان «بررسی قابلیت نمایشی داستان افشین و بودلف از تاریخ بیهقی» ارائه دهد. همان‌طور که در داستان می‌خوانیم ساختار آن، آغاز، میانه و پایان دارد. همان ساختاری که در یک طرح نمایشی وجود دارد، هم‌چنین حتی می‌توان شخصیت‌های این داستان را نیز در قالب‌های مختلف یک اثر دراماتیک از قبیل شخصیت اصلی، شخصیت محوری و شخصیت‌های مکمل تعریف کرد. فضاها را ایجادشده در این داستان را می‌توان در پنج ساختار «فریتاگ» (مقدمه، عمل فزاینده، اوج، عمل کاهنده و نتیجه) قرار داد و در هر یک از آن‌ها، اجزای داستان را تعریف کرد.

داستان افشین و بودلف، روایتی است از یک واقعه که توجه خود را بر نوع شخصیت‌ها استوار کرده‌است؛ چرا که، شخصیت‌های داستان در مقابله با یکدیگر اثری را می‌آفرینند که بسیار جذاب و پرتنش است.

افشین بر مبنای نوع شخصیتش در داستان و برای ابراز و اثبات قدرت خویش در مقابل قاضی و بودلف، حادثه‌ای از تاریخ را در زمان خودش به‌گونه‌ای رقم می‌زند که باعث ایجاد «درام وقایع» یا همان درام تاریخی می‌شود. «درام وقایع» حکایت از زندگی دارد و بررسی زندگی در قالب‌های نمایشی باید از چند وجه

صورت پذیرد؛ به عبارت دیگر نمی‌توان این قالب را در تراژدی محض یا در کمدی محض عنوان کرد.

افشین و بودلف حادثه‌ای را ایجاد می‌کند که هم در نوع خودش جدی و تراژیک است و هم کمیک، زیرا افشین با هدف کینه‌ورزی و انتقام‌جویی، بودلف را دستگیر می‌کند و قصد ثبت یک تراژدی را در تاریخ دارد؛ اما تلاش‌های احمدبن ابی‌دؤاد باعث رهایی بودلف از دست افشین شده و پایان خوش داستان باعث می‌شود تا در عین تراژدی بودن، یک اثر کمدی را به نمایش بگذارد.

در این مقاله تلاش نگارنده بر این است که تعاریفی را از طرح و اجزای تشکیل‌دهنده آن ارائه دهد و پس از توضیحی مختصر درباره آن‌ها به ارتباط داستان افشین و بودلف و این اجزا پرداخته و در نهایت، ساختار نمایشی بودن این داستان را بر اساس همین تعاریف به اثبات برساند. در تاریخ بی‌همی نه تنها این داستان برگزیده، بلکه بسیاری از داستان‌ها به صورت بالقوه قابلیت نمایشی شدن را در خود دارند که با عنایت به این مورد می‌توان موارد دیگر را بررسی کرد.

طرح (Plot) یک اثر نمایشی

تعاریف

در لغت‌نامه دهخدا «طرح» در معانی زیر آمده است:

«طرح [ط] [ع مص] انداختن: طرحه و طرح به؛ انداخت او را دور گردانیدن، افکندن. بیرون انداختن، ترک. وا گذاشتن. گستردن. پهن کردن. کناره گرفتن از کاری.»
و نیز در باب معنی اصطلاحی طرح در «فرهنگ پنگوئن» این‌گونه آمده است:

«در نمایش‌نامه، شعر و یا داستان طرح عبارت از نقشه، نظم، الگو، شکلی از حوادث. به کلامی دیگر حوادث و کاراکترها طوری در اثر شکل می‌یابند که باعث کنجکاوی و تعلیق مخاطب می‌شوند. مخاطب در پی تعقیب حوادث می‌رود و می‌خواهد علت وقوع آن‌ها را بفهمد. از نظر زبانی طرح دارای سه



زمان دستوری می‌باشد: چرا آن حادثه اتفاق افتاد؟ چرا این ماجرا در حال اتفاق است؟ آیا حادثه‌ای اتفاق خواهد افتاد؟» (قادری: ۲۳)

«اصطلاح طرح به یونانی میتوس، برای نخستین بار در فن شعر نوشته ارسطو به کار رفت و معنای گوناگونی به خود گرفت. ارسطو طرح را به معنی «ترتیب رویدادها» که آن را «روح تراژدی» نامید به کار برد. برای ارسطو طرح، مهم‌ترین عنصر از شش عنصر تراژدی است... اصطلاح طرح، چگونگی ساخت یا ترتیب ترکیب موضوع یا روش داستان‌گویی نمایش‌نامه‌نویسی است...» (شهریاری: ۴۱).

با توجه به تعاریف ارائه‌شده از طرح، حال می‌توان این چنین گفت که طرح یک نظام منطقی از رخدادهایی است که در روایت یک واقعه اتفاق می‌افتد و بر اساس همین نظام‌های منطقی است که جریانی شکل می‌گیرد و به نتیجه می‌رسد، برای بیان یک طرح نمایش باید تلاش نویسنده شناخت این نظام‌های منطقی باشد تا بر اساس تعاریف آن‌ها، چارچوب و طرح داستان خویش را مطرح کند.

بررسی ارتباط داستان افشین و بودلف و طرح نمایش

«از منظر ارسطویی «طرح» ساختمان جامع یک نمایش‌نامه است که آغاز، میانه و پایان دارد.» (قادری: ۸) برای تعریف هر یک از اجزای این ساختمان نمایشی، باید تعاریفی از آن‌ها ارائه دهیم، سپس مطابقت هر یک را در داستان افشین و بودلف بررسی کنیم.

آغاز

آغاز درام (نمایش)، شامل چیزی است که می‌توان از آن به عنوان حادثه‌ای محرک یا رویدادی نام برد که عمل اصلی را به حرکت درمی‌آورد. در داستان افشین و بودلف، نخواهیدن احمدبن ابی‌دؤاد (قاضی) و رفتن وی به دربار معتصم و شنیدن خیر تسلط افشین بر بودلف، آغاز رویدادی است که منجر به عملی می‌شود و این آغاز، محرک حادثه‌ای در جریان داستان افشین و بودلف می‌باشد.

«... احمد گفت: «یک شب در روزگار معتصم نیم‌شب بیدار شدم و هر چند حیلت کردم، خوابم نیامد و غم و ضجرتی سخت بزرگ بر من دست یافت که آن را هیچ سبب ندانستم. با خویشتن گفتم چه خواهد بود؟... آخر با خود گفتم: «که به درگاه رفتن صواب‌تر، هر چند پگاه است. اگر بار یابمی، خود بها و نعم و اگر نه بازگردم؛ مگر این وسوسه از دل من دور شود» و براندم تا درگاه؛ چون آنجا رسیدم، حاجب نوبتی را آگاه کردند. در ساعت نزدیک من آمد، گفت: «آمدن چیست بدین دقت؟ و ترا مقرر است که از دی باز امیرالمؤمنین نشاط مشغول است و جای تو نیست...» (خطیب رهبر: ۲۲۰).



هم‌چنین آغاز روایت افشین و بودلف تا خبر دستگیری بودلف از زبان معتصم جریان دارد و این خبر علت پریشانی معتصم را برای مخاطب آشکار کرده، قهرمان را بر آن می‌دارد تا برای گره‌گشایی داستان اقدام کند.

پریشان‌حالی احمدبن ابی‌دؤاد و رفتن وی به درگاه معتصم باعث ایجاد روایت می‌شود؛ یعنی عمل فزاینده را برای رسیدن به پیچیدگی‌ها فراهم می‌کند و این آغاز، نقطه خوبی است برای تعلیق در مخاطب با طرح سؤالاتی نظیر آشفته‌حالی احمد از چه روست؟ یا پریشانی معتصم در آن وقت شب به چه علت است؟ و یا این کنش‌ها برای چه و بیان چه منطقی استوار است؟ و ...

آغاز داستان با چنین تعلیق‌هایی در ذهن مخاطب، ترفند خوبی است برای ادامه داستان تا نقطه اوج و مشخص کردن تکلیف قهرمان و نیروی مخالف. هم‌چنین خبر دستگیری بودلف به دست افشین از زبان معتصم این کشمکش و تعلیق را چندین برابر می‌کند. آغاز هر طرحی با ایجاد چنین تعلیق‌هایی برای همراه کردن مخاطب تا مرحله پایانی است و به عبارتی هر چه روایت با شدت و قدرت بیشتری آغاز شود، همراه کردن مخاطب و ایجاد پیچیدگی در طول روایت نیز با قدرت بیشتری صورت خواهد گرفت.

«میانه» درام نیز متشکل از یک سلسله پیچیدگی‌هاست. پیچیدگی، عنصری از عناصر درام است که به تغییر جهت عمل می‌رود. پیچیدگی ممکن است و می‌تواند از کشف اطلاعات تازه، تقابل غیر منتظره بعضی شخصیت‌ها و ... سرچشمه بگیرد. پیچیدگی حالت تعلیق و انتظار را در مخاطب به وجود می‌آورد» (قادری: ۲۹).

چنان‌که در داستان افشین و بودلف نیز همین پیچیدگی به وضوح دیده می‌شود. در این داستان تقابل شخصیت‌های احمدبن ابی‌دؤاد و افشین و عمل غیر منتظره افشین در مقابل وی و یا دروغ گفتن احمد به افشین از زبان معتصم، برای رهایی بودلف؛ باعث ایجاد تعلیق در مخاطب می‌شود که به‌عنوان میانه این طرح نمایشی می‌توان مطرح کرد.

احمدبن ابی‌دؤاد برای رهایی بودلف به نزد افشین می‌رود و بر مبنای این‌که قاضی معروف آن دوران محسوب می‌شود و از ارج و قرب زیادی نزد حکام زمان برخوردار است، رهایی بودلف را کاری سهل می‌پندارد؛ اما بر خلاف وی افشین چنین تصویری ندارد و دستگیری بودلف را منوط به رضایت معتصم می‌داند و قاضی را در این جریان هیچ می‌شمارد. این تصورات باعث ایجاد پیچیدگی و کشمکش در داستان می‌شود تا جایی که احمد سر، دست و کتفش را بوسه می‌زند.

«و چون چشم افشین بر من افتاد، سخت از جای بشد و از خشم زرد سرخ شد و رگ‌ها از گردش برخاست و عادت من با وی چنان بود که چون نزدیک وی شدمی، برابر آمدی و سر فرود کردی؛ چنان‌که سرش به سینه من رسیدی. این روز از جای نجنبید و استخفافی بزرگ کرد. من خود از آن نیندیشیدم و باک نداشتم که به شغلی بزرگ رفته بودم و بوسه بر روی وی دادم و بنشستم.... بار دیگر کتفش بوسه دادم، اجابت نکرد و باز به دستش

آدم و بوسه دادم و بدید که آهنگ زانو دارم که تا ببوسم و از آن پس به خشم مرا گفت...» (خطیب رهبر: ۲۲۳-۲۲۲).

تمام این رویدادها در میانهٔ درام و طرح داستانی شکل می‌گیرد تا به بحران و نقطهٔ اوج رسد و در آن نقطه است که تکلیف مشخص می‌گردد. افشین در مقابل صبر قاضی در برابر شکست غرور و اعمال وی برای رهایی بودکف به خشم می‌آید و بحرانی می‌آفریند و بر اساس همین بحران داستان به نقطهٔ اوج می‌رسد تا این‌که سیر نزولی خود را برای گره‌گشایی ادامه دهد.

پایان

پایان یک طرح نمایشی دارای قسمت گره‌گشایی بوده و باید انجام درام را به معنای کامل عهده‌دار شود و مخاطب به روشنی درک می‌کند که چگونه پایان فرامی‌رسد، در داستان افشین و بودکف به روشنی این گره‌گشایی برای ما آشکار است؛ چرا که، معتصم بعد از شنیدن حرف‌های قاضی، گره‌گشایی داستان و طرح را انجام می‌دهد. احمدبن ابی‌دؤاد بعد از گفتن سخن از زبان معتصم برای رهایی بودکف، تلاش می‌کند که هرچه زودتر خود را به معتصم برساند تا او را نیز از گفتهٔ خود آگاه کند؛ اما در همان لحظه که سخن به آن‌جا می‌رسد، افشین وارد می‌شود و از معتصم صحت این سخن قاضی را می‌پرسد و در جواب، معتصم، گفتهٔ احمد را تأیید می‌کند و این عمل باعث رهایی بودکف می‌شود و در نهایت، داستان یا طرح نمایشی بر اساس نتیجهٔ معتصم که: «هر کسی آن کند که از اصل و گوهر وی سزد» (همان: ۲۲۵)، به پایان می‌رسد.

«طرح خوب در اندام‌وارهٔ خود ویژگی‌هایی را گرد آورده که به قرار زیر می‌باشد:

۱- ساده بودن؛

۲- بدیع و تازه بودن؛

۳- باور کردنی بودن؛

۴- جذاب و دارای کشش بودن» (قادری: ۳۱).



طبق این چارچوب می‌توانیم این طرح را نیز به‌عنوان یک طرح خوب مطرح کنیم؛ چرا که، حتی در پایان این طرح، مخاطب نمی‌تواند از پیش نتیجه کار را پیش‌بینی کند، زیرا ساختار داستان به حدی ماهرانه و زیرکانه صورت پذیرفته‌است که مخاطب را در چالش و کشمکش قرار می‌دهد تا پایان داستان را تعقیب کند، اما در این میان می‌توان چند ویژگی بارز این طرح نمایشی را مطرح کرد و به اجمال، هر یک از آن‌ها را بررسی کرد.

«از مهم‌ترین خصیصه‌های ارسطویی که در یک طرح، بیان می‌شود، عبارتند از:

۱- پیچیدگی (Complication)

۲- بحران (Disturbance)

۳- راه حل (Solution)» (همان: ۳۵).

بررسی سه خصیصه مهم طرح نمایشی

برای بررسی سه خصیصه مهم طرح نمایشی - پیچیدگی، بحران، راه حل - مهم‌ترین نکته آن است که بدانیم طرح یک نمایش‌نامه، خلاصه نمایش‌نامه نیست. بدون طرح، قطعاً یک درام ماندگار ایجاد نخواهد شد. برای روشن شدن مطلب، دیدگاه ارسطو را بررسی می‌کنیم:

«کسانی که تقلید و محاکاه می‌کنند کارشان توصیف افعال اشخاص است و این اشخاص نیز به حکم ضرورت یا نیکانند یا بدان و در واقع اختلاف در سیرت تقریباً همواره به همین دو گونه منتهی می‌شود چون، تفاوت مردم همه در نیکوکاری و بدکاری است؛ اما کسانی را که شاعران وصف و محاکاه می‌کنند یا از حیص سیرت آن‌ها را برتر از آن چه هستند توصیف می‌کنند، یا فروتر از آن چه هستند و یا آن‌ها را به حد میانه وصف می‌کنند» (ارسطو: ۲۵-۲۴).

«فورستر، یادآور می‌شود که آن چه داستان را تبدیل به طرح می‌کند، رابطه علت و معلولی است که بین وقایع ایجاد می‌گردد. داستان، وقایعی است که تنها با

حرف ربط «و» به همدیگر متصل شده‌اند و در داستان سؤال نهایی مخاطب «خب، بعد؟» است. اما در طرح، سؤال نهایی «چرا؟» است (قادری: ۳۵).

می‌توان این‌گونه دریافت که برای ایجاد یک طرح از بطن یک داستان باید اندام‌وارهای آن را بازشناخت و رابطه علت و معلولی آن را بررسی کرد. عمل افشین در به دست آوردن بودلف و یا دروغ گفتن احمدبن ابی‌دؤاد از زبان معتصم، می‌تواند ایجاد سؤال «چرا؟» کند و مخاطب را در پی یافتن جوابی و معلولی بر علت انجام کار، تحریک کند. به همین منظور می‌توان در این جا تقابل شخصیت‌ها را برای آشکار کردن بحث «پیچیدگی» عنوان کرد.

«تقابل دو عنصر در درام را «ستیز» می‌گویند. «ستیز» را می‌توان به سه گونه اساسی تقسیم کرد که دسته سوم خود شامل سه گونه است و به شرح زیر آمده‌است:

۱- ستیز آدمی با آدمی (Man against man)؛

۲- ستیز آدمی با خویشتن (Man against himself)؛

۱- ستیز آدمی با طبیعت (Man against nature)
۲- ستیز آدمی با جامعه (Man against society)
۳- ستیز آدمی با تقدیر (Man against fate)

و نمایی که حاوی ستیز باشد بدیهی است که دلهره نیز ایجاد خواهد کرد (همان: ۴۳).

ستیز در داستان افشین و بودلف

ستیز آدمی با آدمی

در داستان افشین و بودلف بارزترین نوع ستیز، ستیز آدمی با آدمی است که تقابل دو نیروی خیر و شر را آشکار می‌کند. هر کدام از این نیروها برای به دست آوردن



خواسته‌هایشان در ستیز هستند. افشین به‌عنوان نیروی شر یا نیروی مخالف، که هدف وی به دست آوردن بودکف است و احمدبن ابی‌دؤاد به‌عنوان نیروی خیر، که هدفش رهایی بودکف از دست افشین است، در حال ستیزند و این همان جریان است که داستان به دنبال آن به نتیجه نهایی می‌رسد. هم‌چنین در این نوع ستیز معتصم نیز به‌عنوان همراهی‌کننده قهرمان داستان با نیروی مخالف (افشین) در حال ستیز است، در ابتدای روایت معتصم به احمدبن ابی‌دؤاد خبر دستگیری بودکف را می‌دهد و او را بر آن می‌دارد تا وی را از دست افشین برهاند. هم‌چنین در پایان روایت معتصم در جواب افشین آشکارا بیان می‌کند که خبر رهایی بودکف را وی صادر کرده و این حکم را به قاضی داده‌است، پس ستیز معتصم با افشین به‌صورت واضح بیان می‌شود.

ستیز آدمی با خویشتن

در قسمتی از داستان، معتصم بعد از این که بودکف را به دست افشین می‌سپارد، در حال کشمکش با خود است و این درگیری باعث ایجاد ناراحتی در وی شده‌است که نمونه‌ای از ستیز آدمی با خویشتن است و یا وقتی احمدبن ابی‌دؤاد از زبان معتصم به افشین دروغ می‌گوید، تا زمان رسیدن به دربار معتصم و بازگو کردن حکایت خویش، در حال کشمکش با خویش است و می‌گوید که چه حادثه‌ایی رخ خواهد داد؟ که در این دو مورد ستیز آدمی با خویشتن به‌وضوح دیده می‌شود.

«...گفت: «خبر نداری که چه افتاده‌است؟» گفتم: «ندارم». گفت: «أنا لله أنا إليه راجعون، بنشین تا بشنوی». بنشستم؛ گفت: «اینک این سگ ناخویشتن‌شناس نیم‌کافر بوالحسن افشین به حکم آن‌که خدمتی پسندیده کرد و بابت خرم‌دین را برانداخت و به روزگار دراز جنگ پیوست تا او را بگرفت و ما او را بدین سبب، از حد و اندازه افزون بنواختیم و درجه‌ای سخت بزرگ بنهادیم. همیشه

وی را از ما حاجت آن بود که دست او را بر بُودلَف - القاسم بن عیسی اکرخی العجلی - گشاده کنیم تا نعمت و ولایتش بستاند و او را بکشد که دانی عداوت و عصیت میان ایشان تا کدام جای‌گاه است... اجابت کردم و پس از این اندیشه‌مندم که هیچ شک نیست که او را چون روز شود، بگیرند و مسکین خبر ندارد و نزدیک این مُستَحَل برند... و من به خشم بازگشتم و اسب در تگ افگندم چون مدهوشی و دل‌شده‌ای و همه راه با خود می‌گفتم کشتن آن را محکم‌تر کردم که هم‌اکنون افشین بر اثر من در رسد و امیرالمؤمنین گوید من این پیغام ندادم، باز گردد و قاسم را بکشد...» (خطیب رهبر: ۲۲۴ - ۲۲۱).

ستیز آدمی با سرنوشت

برای ستیز از نوع سوم، ستیز بودلَف با نیروهای خارجی (تقدیر) است؛ در جایی از داستان که احمدبن ابی‌دؤاد اصرار در آزاد کردن بودلَف دارد و در مقابل، افشین در کشتن بودلَف از خود پافشاری نشان می‌دهد. مقابله بودلَف در برابر سرنوشت چنان است که گویی وی بر سرنوشت خویش تسلیم شده؛ اما در عوض قاضی احمدبن ابی‌دؤاد در تغییر سرنوشت وی تلاش‌ها کرد و سخن‌ها شنید ولی بر سرنوشت بودلَف تأثیر بسزایی نهاد و آن را تغییر داد. در حقیقت ستیز محوری داستان بر سرنوشت بودلَف است و این ستیز همه گره‌ها را در برمی‌گیرد.

حال، این مطلب مهم است که آیا این ستیزها، واقعه را دچار بحران و آشفتگی و گره‌افکنی می‌کند یا نه؟

جواب این سؤال نیز روشن است؛ چرا که، پیچیدگی یک طرح، بر اساس گره‌افکنی و گره‌گشایی است و این مورد نیازمند بررسی ساختار یک طرح می‌باشد، از طرفی ایجاد بحران نیز تغییر وضع از حالی به حال دیگر است و بحران در نقطه اوج، تکلیف را معین می‌کند، یا به وضع ثبات می‌رساند و یا آن را از دست می‌دهد. پس برای بررسی پیچیدگی و بحران یک طرح نمایشی، نیازمند شناخت ساختار آن هستیم.

بررسی ساختار یک طرح نمایشی

«ساختار (structure) یعنی نظام، در هر نظام همه اجزا به هم ربط دارند؛ به نحوی که کارکرد هر جزء وابسته به کل نظام است. و کل نظام به کل اجزا می‌چرخد. عین ساعت، در هر نظام، هیچ جزئی نمی‌تواند بیرون از کار اجزا چنان‌که هست باشد. به همین جهت، کل نظام، بدون درک کارکرد اجزا قابل درک نیست» (قادری: ۵۱).

«یکی از متداول‌ترین ساختارهایی که از مباحث ارسطو استنتاج شده‌است، ساختار «علت و معلول» «گوستاو فریتاگ» به نام «هرم فریتاگ» (pyramid Frytag) است. فریتاگ رمان‌نویس، نمایش‌نامه‌نویس و منتقد آلمانی است که در کتاب فنّ نمایش‌نامه‌نویسی خود به توضیح و تشریح این هرم می‌پردازد. ساختار فریتاگ از پنج قسمت عمده تشکیل شده‌است:

- ۱- مقدمه؛
- ۲- عمل فزاینده؛
- ۳- اوج
- ۴- عمل کاهنده؛
- ۵- نتیجه.



مقدمه

بر اساس ساختار «علت معلولی» یا ساختار ارسطویی می‌توان این پنج قسمت را به زمینه‌چینی - گره‌افکنی - ستیز - «بحران، پیچیدگی، اوج» - گره‌گشایی - نتیجه، تعبیر کرد» (همان: ۵۴-۵۲).

بررسی داستان افشین و بودلف در کردار فریتاگ

طبق تعاریف ارائه شده از کردار فریتاگ، می توان داستان افشین و بودلف را دارای ساختاری نظام مند و واحد تعریف و آن را به عنوان کنشی نظام مند مطرح کرد. در کردار فریتاگ اولین و مهم ترین قسمت «مقدمه» می باشد که آغاز داستان و طرح نمایش به شمار می رود. در این قسمت عمده ترین مطلب، لحظه انگیزش داستان و گره افکنی آن است.

لحظه انگیزش و گره افکنی داستان افشین و بودلف

همان گونه که در تعریف «آغاز طرح» ارائه شد، داستان افشین و بودلف از عمل احمد بن ابی دؤاد - که نمی توانست بخواهد و این باعث رفتن او به دربار معتصم شد - آغاز می شود و در واقع ابتدا و مقدمه نمایش، از این قسمت داستان شروع می شود، تا اعمال و کنش های دیگر را ایجاد کند و بعد از این، وقتی که قاضی از دستگیری بودلف به دست افشین و به فرمان معتصم آگاه شد، آغاز انگیزش داستان به شمار می رود. به گونه ای که احمد به دنبال رفع مشکل بودلف، به دربار افشین می رود تا او را رهایی دهد. این همان نقطه گره افکنی است که باعث ایجاد عمل می شود تا به مرحله گره گشایی برسد؛ اما مطلب قابل توجه چگونگی ایجاد گره افکنی و شروع عمل فزاینده داستان است. خبر معتصم (اسارت بودلف به دست افشین) و روایت او باعث ایجاد گره افکنی و انگیزش در داستان می باشد که این انگیزش، منجر به عمل فزاینده می شود، تا مرحله ای که ستیز انجام گرفته و تعلیق آغاز می شود. ستیز در این داستان میان افشین و احمد بن ابی دؤاد برای دستیابی به هدف (بودلف) است و در همین مرحله ستیز است که تعلیق ایجاد می شود. اساس تعلیق را پیش بینی تشکیل داده، در مخاطب تردیدی مبنی بر رسیدن یا نرسیدن به هدف را ایجاد می کند. پس تقاضای قاضی (احمد بن ابی دؤاد)



برای رهایی بودلّف به افشین و قبول نکردن وی، و اصرار قاضی تا آنجا که به پاهایش نیز می‌افتد، نشان از همان تعلیق در یک کنش را دارد. می‌توان داستان را به این گونه در عمل فزاینده آن هم تعریف کرد.

رسیدن به نقطه اوج داستان → ایجاد تعلیق در ستیز این دو شخصیت → ستیز میان افشین و بودلّف

نقطه اوج داستان

نقطه اوج داستان نیز طبق تصمیم قاضی صورت می‌گیرد. وی بعد از التماس فراوان به افشین به ناگاه تصمیم می‌گیرد که افشین را از عمل خود بازدارد، به همین علت سخنی را به دروغ از زبان معتصم به افشین می‌گوید:

«قاسم عجلی را مکش و تعرض مکن و هم اکنون به خانه بازفرست که دست تو از وی کوتاه است و اگر وی را بگشی تو را بدل وی قصاص کنم» (خطیب رهبر: ۲۲۴).

افشین بعد از شنیدن این سخن بر جای می‌ماند و قاضی برای رساندن این خبر، به سوی معتصم می‌شتابد از این نقطه داستان، عمل کاهنده آغاز می‌شود تا جایی که قاضی به دربار معتصم رسیده، حکایت خویش بازگو می‌کند و در همان لحظه که می‌خواهد موضوع دروغ خویش را به معتصم گوید، افشین وارد شده و صحت سخن را از معتصم می‌پرسد و پس از این که معتصم این سخن را تأیید می‌کند، «گره‌گشایی» داستان انجام می‌گیرد و در نهایت بودلّف آزاد می‌شود و نتیجه‌گیری داستان با سخن معتصم که: «هر کسی آن کند که از اصل و گوهر وی سزد» (همان: ۲۲۵) به پایان می‌رسد.

این بررسی نشان می‌دهد که پیچیدگی در روایت به طرز کاملاً ماهرانه‌ای مطرح شده‌است؛ چرا که، ارسطو درباره پیچیدگی چنین توضیح می‌دهد:

«در هر تراژدی قسمتی گره‌افکنی و قسمت دیگر گره‌گشایی است... مقصودم از گره‌افکنی وقایعی است که از آغاز داستان تا قبل از تغییر بخت قهرمان روی می‌دهد» (قادری: ۶۵).

پیچیدگی موجب گسترش لحظات فشرده هر درام و مانع گسترش داستان و زیاده‌گویی است و پیچیدگی باعث می‌شود که داستان در اصول و سیر خود به‌درستی پیش رود که داستان افشین و بودلف با داشتن این گره‌افکنی و گره‌گشایی ایجاد پیچیدگی می‌کند تا سیر صحیح خود را تا نتیجه‌گیری ادامه دهد.

بحران

همان‌گونه که در طول مقاله اشاره شد، بحران در نقطه اوج، تکلیف را معین می‌کند. نقطه اوج داستان افشین و بودلف را دروغ گفتن قاضی به افشین معرفی کردیم و این همان لحظه‌ای است که بحران ایجاد می‌شود و کشش به‌سوی این که آیا بودلف رها خواهد شد یا نه؟ در ذهن مخاطب ایجاد می‌شود. ایجاد بحران نیز یکی از عوامل توسعه‌بخش طرح نمایشی است که در نهایت، «گره‌گشایی»، بحران داستان و طرح نمایشی را به نقطه صفر می‌رساند و جواب نهایی را می‌دهد.

راه حل

چنان‌که در مبحث گره‌گشایی اشاره شد، در داستان افشین و بودلف راه حل و نتیجه داستان، بعد از سخن معصم، آغاز و تا پایان داستان ادامه دارد. راه حل یک اثر نمایشی، بیانگر نتیجه درام و گره‌گشایی است که در کردار فریتاگ هم به بررسی راه حل این طرح نمایشی پرداخته شد؛ بنابراین، می‌توان این‌گونه بیان کرد که راه حل، نقطه‌ای برای گره‌گشایی و مشخص کردن تکلیف شخصیت‌های نمایشی و در نهایت، پایان دادن به طرح می‌باشد. از نقطه آغاز راه حل تا پایان



نمایش نیز نتیجه نهایی یک طرح مشخص می‌شود و مخاطب را از هدف این طرح آگاه می‌کند.

نتیجه

طبق مطالب ارائه شده، «داستان افشین و بودلف» هم به لحاظ ساختار داستانی و هم به لحاظ شیوه نگارش اهم توصیف فضاها، تعریف شخصیت‌ها و برخی گفتگوها، قدرت و قابلیت نمایش شدن را در نظریه‌های تعریف شده از یک طرح نمایشی دارد. حتی بررسی‌های بیشتر ثابت می‌کند که شخصیت‌های این داستان از بُعد روان‌شناسی نیز قابل تعریف و بررسی می‌باشند که این امر به ما کمک می‌کند تا در شخصیت‌پردازی این اثر نیز به راحتی به عناصر و ابعاد آن‌ها پرداخته، آن‌ها را کاملاً به عنوان یک شخصیت به مخاطب ارائه دهیم. فضاها را ایجاد شده در این داستان را می‌توان به عنوان یک فضای کاملاً نمایشی در روی صحنه ایجاد کرد؛ مثلاً سرای افشین یا دربار معتصم و خانه احمد ابی دؤاد، قابل تصور است.

این مطلب نشان‌گر آن است که نه تنها این داستان بلکه بسیاری از داستان‌های کتاب تاریخ بیهقی از جمله حسنک وزیر، قضیه خیشخانه و فروگیری آلتون‌تاش، در خود این قابلیت را به طور بالقوه دارند که می‌توان هر یک از آن‌ها را در قالب ادبیات نمایشی بررسی کرد. به عقیده نگارنده، بررسی‌های این داستان‌ها از کتاب تاریخ بیهقی در قالب ادبیات نمایشی و اجرای آن‌ها بر روی صحنه، شناساندن باورها، سخنان و پندهای مهم این میراث ادبی ایران به مردمان فرهنگ دوست مشرق زمین می‌باشد. امید به این که بتوان با ارائه چنین مقالاتی راهی به سوی غنی‌تر ساختن ادبیات نمایشی این مرز و بوم آشکار کرد.

منابع

- ارسطو: *فن شعر*، ترجمه عبدالحسین زرین کوب، چ، انتشارات بنگاه ترجمه و نشر کتاب، ۱۳۵۲.
- خطیب رهبر، خلیل: *تاریخ بیهقی*، تهران: زریاب، ۱۳۷۸.
- س. و. داوسن: *درام*، ترجمه فیروزه مهاجر، تهران: نشر مرکز، ۱۳۸۲.
- دهخدا، علی اکبر: *لغت نامه دهخدا*، ج ۲، تهران: دانشگاه تهران، ۱۳۷۷.
- شهریاری، خسرو: *کتاب نمایش*، تهران: امیرکبیر، ۱۳۶۵.
- قادری، نصرالله: *آنا تومی ساختار درام*، تهران: کتاب نیستان، ۱۳۸۰.
- مارجوری، بولتون: *کالبدشناسی درام*، ترجمه رضا شیرمرد، تهران: قطره، ۱۳۸۳.

