



A Study of Types of Plots in Narratives of Nakhshbi 's Touti Nameh Based on Norman Friedman Theory

Zahra rajabi¹

Received:10/1/2022

Accepted: 28/7/2022

Abstract

After Aristotle that was the first theorist of plot, in recent decades, Propp was the first theorist that start searching for common frameworks and patterns in the plot, especially in folktales; And these studies continued after him. Norman Friedman is one of the contemporary narratologists who has studied the structure of the plot, influenced by the methods and views of Aristotle and Propp; and based on the three main components of Aristotle's view, namely action/ fortune, character and thought, he has introduced 14 types of plots. Since structures and themes are generally repetitive in folk tales, in the present study, the types of plots in Nakhshabi's Touti Nameh stories, which are folk works of the 8th century, have been studied in a descriptive-analytical manner based on Friedman's view; While introducing a new perspective to narratology research, find out which one of the 14 types of plots is used in the Touti Nameh. Based on the results, in the 75 main and sub-stories examined, all types of Friedman plots are used, and this shows the richness and structural variety of the plot in this work; It was also found that there is a significant relationship between the use of some of the most frequent types of plots of fortune and character in stories.

Keywords: *Nakhshabi's Touti Nameh, Friedman's theory and narrative plan, Criticism and analysis of popular literature stories, Classical Persian prose.*

¹ Assistant Professor, Persian Language and Literature Department, Faculty of Literature and Foreign Languages, Arak University, Arak, Iran; ORCID ID; 0000-0002-2802-4245 Email: z-rajabi@araku.ac.ir



Extended Abstract

1. Introduction

Understanding literature, both as an institution and as an activity, requires understanding the conventions and actions that make it possible to write and read works. Plot is one of the main and frequent elements that play a fundamental role in the formation of narratives. It is based on the relationship structure of the plot that events are considered part of a coherent whole and find a specific meaning; and from this point of view, it includes a special type of composition, expansion and structuring of the actions and events of the narrative. Therefore, the plot definitely has certain principles and rules that have been tried to be discovered since the time of Aristotle in literary studies. One of the theorists who had studied in this field is Norman Friedman, a contemporary American writer and novelist. Although he is not a structuralist, by examining the structure of the narratives, he has examined the plot in the three main axes of fate, character and thought, and has stated sub-branches for each of them. This research has investigated the design plots in Nakhshabi's *Touti Nameh* stories based on Friedman's point of view. *Touti Nameh* is one of the Persian folk works with a structure like a thousand and one nights stories; And like fairy tales, it is based on repeating repeated stories.

2. Literature Review

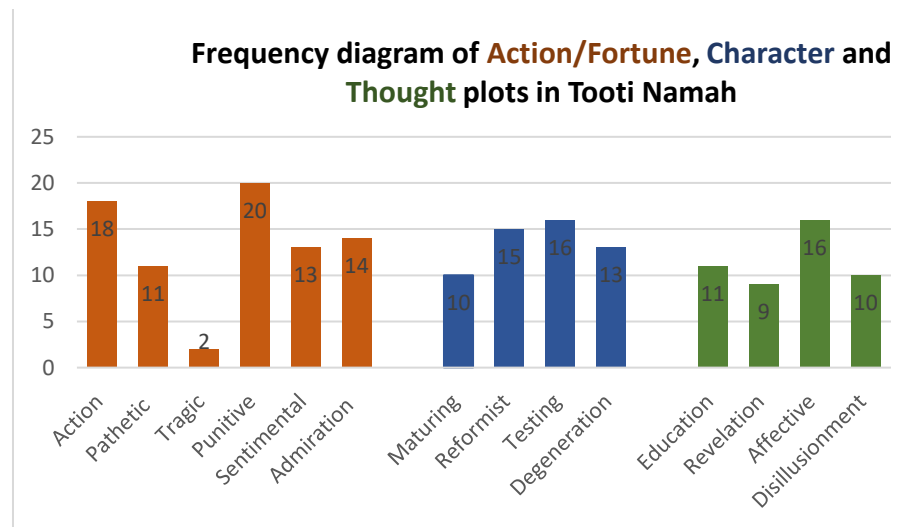
In this regard, it should be said that so far in Persian literature, many researches have been carried out focusing on the investigation and analysis of plot in fictional narratives. But most of them were based on the viewpoint of theorists such as Propp, Todorov, Grimas, etc. Therefore, in Persian literature, for the first time in the present research, Friedman's view and his division of plot types in folk stories have been introduced.

3. Methodology

This research was done in a descriptive-analytical way. First, Friedman's point of view and his 14 classification of plot types in folk tales are expressed; Then, the types of plots in 75 main and secondary stories of *Touti Namah* have been analyzed based on this division. At the end, the results have been reviewed and analyzed.

4. Results

Among the 75 stories of Tooti Namah, 51 are the main stories that parrot said it to the merchant woman during 52 nights. And the rest of the stories are secondary. The frequency of each of the three types of fate, character and thinking in these 75 stories is as described in the following chart:



Based on this diagram:

- The tragic plot has the lowest frequency and the highest frequency is the Punitive Plot; It means, there are more negative and unsympathetic characters who intend to deceive others.
- The most transformation of the characters is of the Maturing, Reformist and Testing type; It means empathetic heroes who find themselves in difficult situations and choose the right path in the end.
- In terms of Thought, the frequency of Affective and Revelation types is more; Because in general, the main character does not play a role in these stories, and other characters who help the hero play a role in solving the hero's riddle and problem or discovering another aspect of the characters in the story.
- Finally, in these stories, Tragic and Revelation plots, which require more complexity in storytelling and characterization, are less frequent, which of course is normal in folk stories.

References

- Berger, Arthur Asa (1380). **Narrative in popular culture, media and everyday life**. Translated by Mohammad Reza Lirawi. Tehran: Soroush.
- Cudden, A.D. (2013). **A dictionary of Literary Terms and Literary Theory**. Revised by M.A.R Habib; USA: Wiley-Blackwell.
- Ehan, Kieran. (1978). "what is plot". *New literary History*. 9 (76). Pp 455-479.
- . Tehran: Samt.
- Fathi, Amir; Mousavi, Seyyed kazem and Saberi, Taibeh. (2014). "Structural investigation of Fereydon's plot based on the theories of structuralists". *Kavosh-nameh of Persian language and literature*, 16. Vol 31. pp. 166-195.
- Forster, Edward Morgan (1384). **Aspects of the novel**. Translated by Ibrahim Yunsi. Tehran: Negah.
- Friedman, Norman. (1967). **The Theory of the Novel**. Edited by Philip Stevick, London: collier Macmillan Publishers.
- Halliwell, S. (1998). **Aristotle's Poetics**. London: Duckworth.
- Hammond, N.G.L. (2001). **Aristotle Poetics**. Copenhagen: Museum Tusulanum Press, University of Copenhagen.
- Kaler, Jonathan (2008). **The pursuit of signs (semiotics, literature, rdeconstruction)**. Translated by Leila Sadeghi and Tina Amrollahi. Edited by Farzan Sojodi. Tehran: Elmi Publication.
- Kleinereesink. L.H.E. (2016). **On Military Memoirs**. Netherland: Koninklijke Brill.
- Lee, H.Y. (2014). **A Dynamic Reading of the Holy Spirit in Revelation: A Theological Reflection on the Functional Role of the Holy Spirit in the Narrative**. USA: WIPF & Stock.
- Lotte, Jacob (1389). **An introduction to narration in literature and cinema**. Translated by Omid Nik Farjam. Tehran: Minuye kherad.
- Martin, Wallace (1386). **Narrative theory**. Translated by Mohammad Shahba. Tehran: Hermes.
- Mattera, F.J. (1987). "The Plot of Matthew`s Gospels". *The Catholic Biblical Quarterly*, Vol.49 (2). pp 233-253.
- McCarrick, Irena Rima (1385). **Encyclopaedia of contemporary literary theories**. Translated by Mehran Mohajer and Mohammad Nabavi. Tehran: Aghah.
- Mirsadeghi, Jamal (1386). **Fiction (stories, romances, short stories, novels)**. Tehran: Sokhan Publication.
- Mousavinia, Samia Sadat (2017). "Introduction and analysis of Nakhshbi's parrot"; *The scientific-specialized quarterly of Ormazd research paper*. Vol43. pp. 4-30.
- Nabilu Chehrghani, Alireza and Akbari, Manouchehr (1386). "Analysis of the story elements of the parrot"; *Literary researches*. Vol 5. pp. 141-162.

- Nakhashbi, Zia (1372). **Tooti Nameh**. corrections and comments by Fathullah Mojtabaei and Dr. Gholam Ali Aria. Tehran: Manochehri Publications.
- Olsen, Elder. (1952). "outline of poetic theory". *Critics and criticism*. ed. R. s.Crane, Chicago, pp 546-66.
- Olsen, Elder. (1952). "outline of poetic theory". *Critics and criticism*, ed. R. s.Crane, Chicago, pp 546-66.
- Sheklovesky, V. (1990). **Theory of Prose**. B. Sher (Trans.). Champaign & London: Dalkey Archive Press.
- Rimmon-Kenan, Shlomith (1387). **Narrative Fiction: Contemporary Poetics**. Translated by Abulfazl Hari. Tehran: Nilufar Publications.
- Sheklovesky, V. (1990). **Theory of Prose**. B. Sher (Trans.). Champaign & London: Dalkey Archive Press.
- Tolan, Michael (1386). *Narrative: A Critical Linguistic Introduction*. Translated by Sayedeh Fatemeh Alavi and Fatemeh Nemati. Tehran: Samt.



فصلنامه

سال ۲۱، شماره ۸۳، بهار ۱۴۰۳، ص ۸۷-۱۱۳

مقاله پژوهشی

DOI: <https://doi.org/10.2634/Lire.21.83.87>

بررسی طرح روایت‌های طوطی‌نامه بر اساس نظریه نورمن فریدمن

دکتر زهرا رجبی*

پذیرش مقاله: ۱۴۰۱/۵/۶

دریافت مقاله: ۱۴۰۰/۱۰/۲۰

چکیده

نورمن فریدمن از جمله روایت‌پژوهان معاصر است که تحت تأثیر روش و دیدگاه ارسطو و پراپ درباره ساختار طرح مطالعه، و براساس سه مؤلفه اصلی دیدگاه ارسطو یعنی سرنوشت/کنش، شخصیت و تفکر چهارده نوع طرح را معرفی کرده است. از آنجاکه در داستانهای عامه عموماً ساختارها و درونمایه‌ها تکرار شونده است، پژوهش بر آن است که به شیوه توصیفی-تحلیلی انواع طرح را در داستانهای طوطی‌نامه نخشی، که از آثار عامه قرن هشتم است بر اساس دیدگاه فریدمن بررسی کند تا ضمن معرفی رویکردی تازه در روایت‌پژوهی دریابد کدام یک از انواع چهارده‌گانه طرح بیشتر در طوطی‌نامه وجود دارد. براساس نتایج در ۷۵ داستان اصلی و فرعی بررسی شده همه انواع طرح فریدمن به‌کاررفته و این نشان‌دهنده غنا و تنوع ساختاری طرح در این اثر است ضمن اینکه مشخص شد بین کاربرد برخی از انواع پربسامد طرح‌های سرنوشت و شخصیت در داستانها ارتباط معناداری وجود دارد.

کلیدواژه‌ها: طوطی‌نامه نخشی، نظریه فریدمن و طرح روایت، نقد و تحلیل داستانهای ادب

عامه، نثر کلاسیک فارسی..

۸۷
فصلنامه پژوهش‌های ادبی سال ۲۱، شماره ۸۳، بهار ۱۴۰۳

z-rajabi@araku.ac.ir

ORCID ID: 0000-0002-2802-4245

۱. استادیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه اراک



Copyright© 2024, the Authors | Publishing Rights, ASPI. This open-access article is published under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License which permits Share (copy and redistribute the material in any medium or format) and Adapt (remix, transform, and build upon the material) under the Attribution-NonCommercial term s.

مقدمه

در ساده‌ترین شکل ممکن می‌توان روایت را «توالی ادراک شده‌ای از وقایع تعریف کرد که به صورت غیر اتفاقی با هم مرتبط است» (تولان، ۱۳۸۶: ۱۶). در این تعریف، قید «غیر اتفاقی» به نوعی شالوده تمام مباحث و تلاش‌های انتزاعی و نظری اندیشمندان حوزه روایت‌شناسی است که به دنبال کشف قواعد و قراردادهای زیربنایی روایت به مثابه کنش کلامی قاعده‌مند (غیر اتفاقی) هستند. قواعدی که در عناصر و جنبه‌های مکرر داستانگویی وجود دارد و به اثری خاص وابسته نیست، اما سهم مهمی در مطالعات ادبی دارد؛ زیرا «فهم ادبیات، چه به عنوان نهاد و چه به عنوان فعالیت، مستلزم فهم قراردادهای و کنش‌هایی است که امکان نوشتن و خواندن آثار را به وجود می‌آورد» (کالر، ۱۳۸۸: ۲۲۶).

طرح^۱ یا پیرنگ یکی از عناصر مکرر در داستان است که اهمیت آن در مباحث روایت‌شناسی تا جایی است که جانانان کالر^۲ معتقد بود «پیرنگ پیرو حکایت نیست یا آن را تکرار نمی‌کند بلکه آن را تولید می‌کند» (مک‌کاریک، ۱۳۸۵: ۱۵۳). طرح ساختار مناسباتی است «که بر اساس آن رخدادها جزئی از کل منسجم به‌شمار می‌آید و از این رهگذر، معنایی مشخص پیدا می‌کند» (لوت، ۱۳۸۹: ۹۷)؛ از این دیدگاه در بردارنده نوع خاص ترکیب، گسترش و ساختاربنندی کنش‌ها و وقایع روایت است. بنابراین، قطعاً اصول و قواعد خاصی دارد که تلاش برای کشف آن از زمان ارسطو در مطالعات ادبی مطرح بوده است. یکی از نظریه‌پردازانی که در این زمینه مطالعه کرده، نورمن فریدمن^۳ نویسنده و روایت‌پژوه معاصر امریکایی است. او -اگرچه ساختارگرا نیست- همچون ساختارگرایان پیرو پراپ^۴ با بررسی ساختار روایتها و با رویکرد کل‌گرایانه به ساختار پیرنگ در داستان و روایت، طرح را در سه محور اصلی سرنوشت، شخصیت و اندیشه بررسی، و برای هر یک از آنها زیر شاخه‌هایی را بیان کرده است. از آنجاکه نظریه فریدمن تاکنون در مطالعات روایت‌شناسی فارسی مطرح نشده و به این سبب، که «تحلیل پیرنگ کالبدشکافی مقایسه‌ای نظریه روایت است، زیرا ویژگیهای ساختاری مشترک میان داستانهای همانند را نشان می‌دهد» (مارتین، ۱۳۸۶: ۷۷)، این پژوهش بر آن است که طرح داستانی روایت‌های طوطی‌نامه نخشی (قرن ۸ ه.ق) را، که از آثار عامه فارسی با ساختاری همچون هزار و یک‌شب است و همچون قصه‌های پریان، اساس آن بر پیاپی شدن داستانهای مکرر برای جلب مخاطب است و به این دلیل، به ساختار



داستانهای مدنظر ساختارگرایانی چون پراپ و غیره بسیار نزدیک است بر اساس دیدگاه فریدمن به شیوه توصیفی-تحلیلی بررسی کند تا دریابد در داستانهای طوطی‌نامه از کدام یک از سه نوعی اصلی طرح بیشتر استفاده شده است و اینکه بین چگونگی استفاده و ترکیب زیرشاخه‌های این سه نوع و موضوع داستانها ارتباط معناداری وجود دارد.

درباره پیشینه پژوهش باید گفت که تاکنون پژوهشهای بسیاری با محوریت بررسی طرح داستان انجام شده که غالب آنها بر اساس نظریه پردازانی چون پراپ، تودروف^۵، گرماس^۶ و غیره بوده است؛ مانند «بررسی ساختاری طرح داستان فریدون بر اساس نظریه‌های ساختارگرایان» (فتحی و همکاران، ۱۳۹۴) که بر اساس نظریه تودروف و گرماس، طرح داستان فریدون را بررسی کرده‌اند. هم‌چنین است بسیاری از پژوهشهای مشابه که چون به این پژوهش مربوط نیست، ذکر آنها توجیهی ندارد. درباره طوطی‌نامه نیز تاکنون پژوهشهایی چون «تحلیل عناصر داستانی طوطی‌نامه» (نبی‌لو چهرقانی و اکبری، ۱۳۸۶) انجام شده است که در آن، مواردی چون انواع روای و شخصیت‌ها (انسانی یا حیوانی)، اشاره به زمان یا مکان خاصی در داستانها و غیره با رویکرد عناصر داستان و استخراج بسامد بررسی شده است. در پژوهش «تحلیل سبکی طوطی‌نامه ضیاء نخشبی» (فرضی، ۱۳۹۰) جملات طوطی‌نامه از حیث مختصات سبک زبانی و معنوی بررسی شده‌اند. در پژوهش «بررسی روایت‌شناسانه طوطی‌نامه» (حاجی‌آقابابایی، ۱۳۹۶) مؤلفه‌های کانون روایت، نظم، تداوم و بسامد در داستانهای طوطی‌نامه بر اساس روایت‌شناسی ژنت بیان شده است. در مقاله «معرفی و تحلیل طوطی‌نامه نخشبی» (موسوی‌نیا، ۱۳۹۷) نیز به برخی از ویژگیهای زبانی (مانند استفاده از آیات، احادیث و لغات مهجور) و ادبی (کاربرد اشعار، آرایه‌های ادبی) و معرفی نویسنده و محتوای این اثر پرداخته شده است. بنابراین، پژوهش، هم در معرفی نظریه فریدمن و هم تحلیل طرحهای داستانهای طوطی‌نامه بر این اساس تازگی دارد و می‌تواند الگویی برای پژوهشهای مشابه باشد.

۱. مبانی نظری

۱-۱ تعریف و عناصر اصلی طرح (پیرنگ)

طرح یکی از ارکان اصلی داستان است؛ «شیوه‌ای که مؤلف، داستانی را نقل، و زمینه

وقوع رخدادها را فراهم می‌کند» (برگر، ۱۳۸۰: ۸۱). والاس مارتین^۷ تحت تأثیر دیدگاه ارسطویی و در نگاهی کلی، «پیرنگ را به‌طور کلی گذر از آسیب یا فقدان به وضعیتی رضایت‌بخش یا از نارضایتی به رضایت - یا به گفته ارسطو از بد اقبالی به نیک اقبالی یا برعکس» (مارتین، ۱۳۸۶: ۶۹) دانسته است. فورستر^۸ نیز طرح را نقل حوادث با توجه به موجیت و روابط علی و معلولی می‌داند (فورستر، ۱۳۸۴: ۱۱۸). اولسن طرح را «یک گروه یا بیشتر ایزود تعریف کرده است که فرایند کاملی از تغییر را در شخصیت اصلی ایجاد می‌کند» (Olsen, 1952: 549). اگان طرح را چنین می‌داند: «یک‌سری از قواعد که وقایع را تعیین و مرتب می‌کند تا سبب پاسخ عاطفی معین شود» (Egan, 1978: 470). هم‌چنین در فرهنگ اصطلاحات ادبی در ذیل تعریف طرح آمده است: «برنامه، نقشه، آرایش یا الگوی وقایع در نمایشنامه، شعر و یا اثر داستانی است و علاوه بر آن، سازماندهی رویداد و شخصیت به شیوه‌ای است که موجب کنجکاوی و تعلیق شود» (Cudden, 2013: 545). چنانکه از این تعاریف برمی‌آید، طرح بیان وقایع بر اساس علیت است و عناصر اصلی و مشترک آن «شخصیت»، «رخداد» و «علیت» است.

۲-۱ جایگاه طرح در داستان و روایت‌شناسی

نقش تعیین‌کننده طرح در داستان و مطالعات روایت‌شناسی، بیش از هر چیز در تمایز بین فابیولا^۹ و سیوژت^{۱۱} در دیدگاه شکل‌گرایان روس چون شک洛夫سکی^{۱۲} و پراپ و تفاوت داستان^{۱۳} و گفت‌مان^{۱۴} نزد ساختارگرایان فرانسوی چون ژنت^{۱۵} و چتمن^{۱۶} خود را نشان می‌دهد. از دیدگاه شک洛夫سکی فابیولا ماده اولیه سیوژت است و سیوژت سازماندهی و چگونگی حضور این ماده در اثر هنری است (Sheklovesky, 1990: 170). سیوژت «به شیوه‌ها و تمهیدات مختلف متن اشاره می‌کند که آن را ادبی می‌کند» (لوت، ۱۳۸۸: ۱۴).

از نظر ژنت:

داستان موادی است که هنوز به لفظ یا کلام درنیامده‌اند (پیش‌کلامی) و ترتیبشان طبق روند گاهشماری است... گفت‌مان همه چیزهایی است که نویسنده به داستان می‌افزاید بویژه تغییر پی‌رفت زمانی، ارائه خودآگاه شخصیت‌ها و رابطه راوی با داستان و مخاطب (مارتین، ۱۳۸۶: ۷۷).

البته باید توجه کرد که «History» در زبان فرانسه هم به معنای تاریخ است و هم به معنای داستان» (همان، ۱۳۸۶: ۷۸). داستان در اینجا از دیدگاه ژنت با داستان به معنای عام و شناخته شده آن متفاوت است و به معنی «رخداد‌های روایت شده‌ای است که از طرز قرارگیری در متن متنوع، و بر اساس نظم گاهشمارانه بر ساخته می‌شود و نیز شرکت کنندگان در این رخدادها است» (ریمون-کنان، ۱۳۸۷: ۱۲)؛ به عبارتی، History همان ترتیب واقعی وقایع در جهان خارج است که با نظم زمانی و علی رخ داده‌است؛ اما هنوز در قالب واژگان و بر اساس تمهیدات نویسنده چون تغییرات در سیر خطی (گاهشماری) وقایع و جابه‌جاییهای زمانی یا بیان خودآگاه شخصیت‌ها در متن نوشتاری قرار نگرفته و به گفتمان تبدیل نشده‌است. بنابراین، فابیولا و داستان، ماده (رخداد‌های) اولیه و سیوژت و گفتمان، تمهیدات و چگونگی چینش رویدادها در متن با محوریت علیت، و این همان چیزی است که در تعاریف بیان شده از طرح (پیرنگ) ذکر شد؛ بدین ترتیب، طرح با سیوژت ارتباط مستقیمی دارد و اساس و پایه روایت (داستان) را بنا می‌نهد. از این دیدگاه، «نیروی پویای شکل‌دهندگی در گفتمان روایی است» (لوت، ۱۳۸۸: ۱۵). همین پیوستگی بین طرح و داستان (روایت) سبب شده است که حتی روایت‌شناسی را «مجموعه‌ای از احکام کلی درباره ژانرهای ادبی، نظام‌های حاکم بر روایت (داستان‌گویی) و ساختار پیرنگ» (مک‌کاریک، ۱۳۸۵: ۱۴۹) تعریف کنند.

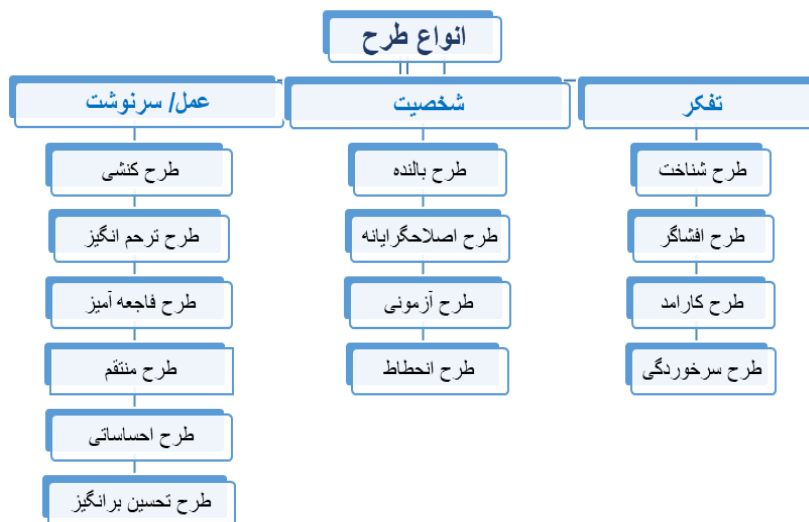
۳-۱ نوع شناسی طرح از دیدگاه فریدمن

اگرچه دیدگاه‌های نورمن فریدمن در تحقیقات روایت‌شناسی فارسی شناخته شده نیست درباره جایگاه او همین نقل قول از برودل کافی است که «لزومی ندارد چشم‌انداز گسترش و توسعه نظریه روایت را دنبال کنید؛ کافی است بگویید در آثار دی. دبلیو. هاردینگ^{۱۸}، نورمن فریدمن، واین بوث^{۱۹} و ولفگانگ آیزر^{۲۰} تشابهات تصویری و تئاتری روایت گسترش می‌یابد» (Bordwell, 1997: 8). البته در این مقاله دستاوردهای او در حوزه تشابهات ساختاری طرح بیان خواهد شد. از زمانی که ارسطو^{۲۱} طرح را «ترتیب وقایع داستان» (Hammond, 2001: 17) نامید - که در درون خود مفاهیمی چون وحدت، علیت و زمان را نیز داشت - و ایجاد انفعال در مخاطب را از ضروریات طرح خوب دانست، تاکنون «در ارتباط با تعریف طرح بر دو برون‌داد تأکید شده‌است: توالی



سببی با نظر به درون ادبیات و کارکرد انفعالی با توجه به خارج از ادبیات مثل خوانندگان» (Lee, 2014: 131). این امر از تعاریفی که در قسمت قبل از پیرنگ بیان شد نیز آشکار است که در آنها به عناصری چون علیت (سببیت)، انفعال (تأثیر در مخاطب) تأکید شده که در نتیجه تأثیر بخت و سرنوشت در شخصیت است. ماترا، که دیدگاه‌های مختلف درباره پیرنگ را خلاصه کرده، نتیجه گرفته است که «می‌توان گفت اگرچه دستاوردهای منتقدان ادبی درباره پیرنگ تفاوت‌های ظریفی دارد، همه متفقاند که طرح چیزی است که [آن را] به واسطه [اینکه] چطور گفتمان وقایع را به وسیله زمان و علیت به منظور ایجاد پاسخ احساسی یا انفعالی مرتب می‌کند، انجام می‌دهیم» (Mattera, 1987: 236). نورمن فریدمن نیز - همانند دیگر نظریه‌پردازان بزرگ - در بررسی‌های ساختاری-روایی خود درباره طرح در داستان و روایت تحت تأثیر ارسطو بوده است. دیدگاه‌هایی مانند اینکه طرح باید انسجام و وحدت یعنی آغاز، میانه و پایان داشته باشد؛ کنش‌ها در آن بنابر احتمال یا ضرورت به گونه‌ای مرتبط شود که به تغییر سرنوشت قهرمان از خوب به بد یا برعکس منتهی شود و اینکه - برخلاف طرح ساده - در طرح پیچیده، چرخش و واژگونی در بخت و سرنوشت و/یا شناخت و تفکر قهرمان ایجاد می‌شود. بر همین اساس، فریدمن هم بر قهرمان و تغییراتی متمرکز شده است که دستخوش آن می‌شود و بر اساس طرح ارسطویی پانزده نوع طرح را با مرکزیت سرنوشت^{۲۵} (بخت) و عمل^{۲۶}، شخصیت^{۲۷} و تفکر^{۲۸} ارائه کرده است (Kleinereesink, 2016: 44-45; Halliwell, 1998: 219).

فریدمن در تعیین نوع «سرنوشت/عمل» به مواردی چون شرافت، مقام، شهرت و وجهه، خوبیها، سلامتی و تندرستی و عزیزان قهرمان و نقش سرنوشت و بخت در شادی یا فلاکت و پیروزی یا شکست نقشه‌های او توجه می‌کند. در نوع «شخصیت» به انگیزه‌ها، اهداف و آرمانها، عادات، رفتار، اراده، همدل یا غیر همدل بودن، کامل یا ناقص و بالغ یا نابالغ بودن قهرمان اشاره می‌کند. در نوع «تفکر» نیز نگرش، استدلالها، احساسات، اعتقادات، ادراکات و اطلاعات شخصیت را تعیین کننده می‌داند (Friedman, 1967: 246-247). او با توجه به این سه عنصر اصلی برای هر کدام، زیرشاخه‌هایی در نظر می‌گیرد که مجعماً چهارده نوع طرح را شامل می‌شود که در ادامه پژوهش درباره این انواع توضیح داده می‌شود.



۲. انواع طرح در طوطی‌نامه براساس دیدگاه نورمن فریدمن

فریدمن، طرح را با توجه به عناصر مرکزی آن در سه دسته اصلی و بر اساس عمل/سرنوشت (بخت)، شخصیت و تفکر به چند زیر شاخه تقسیم کرده؛ که از این قرار است:

۲-۱ طرح‌های عمل / سرنوشت^{۳۰}

زیر شاخه‌های این نوع، که حاصل تغییرات در مقام، شرافت و پیروزی یا ناکامی قهرمان یا یکی از شخصیت‌های محوری داستان و تحت تأثیر اعمال و سرنوشت آنها است، عبارت است از:

۲-۱-۱ طرح کنشی^{۳۱}

این نوع طرح، اولین و به‌نوعی اصلی‌ترین شکل پیرنگ و رایجترین نوع از نظر خوانندگان عمومی جامعه به‌طور کلی است. طرح کنشی، اغلب گرد یک موضوع یا معمای اصلی و حل شدن آن می‌شود؛ ولی در آن شخصیت‌ها و افکار به‌صورت حداقلی و بسیار ناچیز بیان و مطرح شده‌است. کنش‌ها و ضروریاتی که برای پیشبرد طرح لازم است، خیلی کلی و گذرا بیان شده؛ و لذت ما از خواندن آن صرفاً به سبب حس تعلیق و نهایتاً آگاهی از حل آن معما و یا موضوع است (Friedman, 1967:157-158). از نمونه‌های طرح کنشی در طوطی‌نامه می‌توان به داستان شب چهل‌ونهم،

«داستان پادشاه و دیدن خوشه‌های گندم و سه برادر مزارع» (نخشی، ۱۳۷۲: ۴۰۴-۳۹۹) اشاره کرد. در این داستان، کشاورزی هنگام شخم زدن زمین به گودالی برمی‌خورد که در آن خوشه‌های گندمی به انبوهی دم اسب و دانه‌هایی به اندازه شفتالو وجود دارد. کشاورز آنها را نزد شاه می‌برد و پادشاه، حاجب را مأمور کشف راز آن می‌کند. حاجب آگاه می‌شود که کشاورزی کهنسال از این راز باخبر است. کشاورز را مردی خمیده و بسیار پیر می‌یابد؛ اما او می‌گوید پاسخ را برادر بزرگترم می‌داند. وقتی نزد او می‌روند او را میانه‌سال و شادابتر از برادر کوچکتر می‌یابد. این برادر هم می‌گوید پاسخ را برادر سوم، که از همه ما بزرگتر است، می‌داند؛ اما حاجب با کمال تعجب می‌بیند که این برادر سوم، که از دو برادر قبلی مسن‌تر است، کاملاً جوان و سیاه‌ریش است. او می‌گوید سالها پیش مردی خانه‌اش را به دیگری فروخت و خریدار در خانه گنجی یافت؛ اما آن را به فروشنده داد و گفت این روزی و حق تو است؛ زیرا سالها در اینجا زندگی کرده‌ای. فروشنده نیز گفت حق تو است که آن را یافتی. نهایتاً برای حل نزاع نزد شاه می‌روند و شاه می‌گوید دختر خریدار به عقد پسر فروشنده درآید و گنج را به‌عنوان مهریه بدهند تا هیچ کس ضرر نکند و به برکت جوانمردی و عدالت شاه و دو مرد، آن سال زراعت چنین شده‌است. سپس حاجب می‌پرسد که چرا برخلاف معمول، برادر کوچکتر از همه مسن‌تر و تکیده‌تر از دو برادر میانی و بزرگتر است. برادر بزرگ می‌گوید برادر کوچکشان «در خانه زنی جنگجو و در بیرون زراعت او هرگز خوب نشود» (همان: ۴۰۳) و برای این دو اندوه تکیده شده‌است. برادر میانی «زراعت او نیکو شود ولی در خانه زنی بدخو دارد» (همان)؛ برای همین میانه مانده‌است؛ اما «زراعت من نیکو شود و در خانه زنی دارم فرمانبردار. من پیر چرا شوم» (همان)؟

کنش‌های این داستان نشان می‌دهد، اتفاق خاصی از بعد شخصیتی، سرنوشت و تفکر برای شخصیت‌ها رخ نمی‌دهد و صرفاً ماجرا و معمایی درباره گندم‌هایی غیرطبیعی مطرح و حل شده‌است که در درون خود داستان فرعی، سه برادر و معمای تناقض سن و قیافه آنها را نیز دربردارد. اساس پیرنگ بر طرح و حل یک معما بدون بیان هیچ جنبه خاصی از شخصیت‌ها است و مخاطب در انتهای این داستان صرفاً از گره‌گشایی و کشف پاسخها لذت می‌برد.

۲-۱-۲ طرح ترحم‌انگیز^{۳۲}

در این نوع، شخصیت یا قهرمانی همدل به سبب اشتباه فردی خود دچار بدبختی و بدشانسی می‌شود و رنج‌هایی را تحمل می‌کند. در غالب موارد، تفکر شخصیت ساده و ناکارآمد و اراده او هم ضعیف و سست است. در طی داستان ما به عنوان مخاطب، احساس نگرانی و ترس نسبت به سرانجام شخصیت داریم که ممکن است گاه با امیدهایی کوتاه نیز تسکین یابد و همین امر سبب برانگیختن حس ترحم ما می‌شود (Friedman, 1967: 158-159). از نمونه‌های این طرح، داستان شب چهل‌ویکم، «سرود گفتن درازگوش و گوزن» است. در این داستان گوزن و الاغی دوستی دارند و برای خوردن تره و ترب به مزارع می‌روند. شبی بهاری الاغ موقع دزدی هوس خواندن می‌کند؛ اما گوزن به او یادآوری می‌کند که «خر را با سماع چه کار... مرغی که بی‌وقت بانگ کند در حق او چه کنند» (نخشی، ۱۳۷۲: ۳۳۶) و حکایتی در همین موضوع می‌گوید و او را از بیدار شدن باغبان می‌ترساند. الاغ پاسخ می‌دهد که «ای گوزن من شهری‌ام و تو روستایی. من اهلی‌ام و تو بیابانی. روستایی قدر سماع چه داند و قدر سرود چه شناسد...» (همان: ۳۳۷)؛ باز هم گوزن حکایتی با مضمون سرمستی حاصل از نعمت آسان می‌گوید تا الاغ را بازدارد؛ اما الاغ شروع به خواندن می‌کند و باغبان آگاه می‌شود. گوزن با یک جهش از خاربست باغ می‌پرد ولی باغبان الاغ را «بگرفت و بر درختی بست و لت کرد و دست و پای او بشکست و گوشت و پوست او خریطه کرد» (همان: ۳۴۰).

در اینجا شخصیت اصلی با اراده ضعیف، سادگی و جهل خود سرنوشت شومی را برای خود رقم می‌زند و با اینکه پندها و تلاش‌های گوزن، ما را به تغییر نظر و سرنوشت او امیدوار می‌کند، الاغ به سبب همین اشتباه و نادانی خود نابود می‌شود و مخاطب اگرچه این سرنوشت را شایسته شخصیت می‌داند، نسبت به او حس ترحم خواهد داشت.

۲-۱-۳ طرح فاجعه‌آمیز (تراژیک)^{۳۳}

در این نوع طرح، که جنبه تراژیک دارد، قهرمان یا شخصیت محوری همدلی هست که اراده‌ای قوی دارد و چون توانایی تغییر و گسترش نگرش و تفکر خود را دارد، در برابر آنچه انجام می‌دهد، مسئول است. او دچار لغزشی می‌شود که خود مسئول آن است و



در پی آن به اشتباه خود پی می‌برد و دچار رنج‌های روحانی و جسمانی می‌شود. در اینجا نیز حس ترحم و ترس مخاطب برانگیخته می‌شود؛ اما از آنجاکه ارتباط شخصیت، تفکر، سرنوشت و کنش‌های او پیچیده‌تر است و اغلب هم پس از تلاش و رنج بسیار به سقوط و زوال یا حتی مرگ قهرمان یا دیگر شخصیت محوری خوب منجر می‌شود، این حس ترحم و ترس با نوعی رضایت از عدالت و در نتیجه پالایش ارسطویی در مخاطب همراه است (Friedman, 1967: 159).

داستان شب سی و ششم، «پادشاه زاول و محروسه دختر بازرگان» (نخشی، ۱۳۷۲: ۲۹۹-۳۰۶) از این نوع است. بازرگانی در زاول دختری زیبا به نام محروسه دارد که هیچ‌یک از خواستگاران را لایق همسری او نمی‌داند. به پادشاه نامه‌ای در وصف کمال و جمال دختر می‌نویسد و او را برای همسری شاه پیشنهاد می‌کند. شاه، که شیفته وصف دختر شده، چهار وزیر معتمد را برای دیدن و آوردن او به شرط حقیقت داشتن محتوای نامه می‌فرستد. آنها از ترس اینکه مبدا شاه، عاشق جمال و کمال دختر، و از امور مملکت غافل شود به شاه می‌گویند دختر کاملاً معمولی بود و در برابر سؤال‌های شاه جوابی می‌دهند تا از فکر دختر منصرف شود. بازرگان پس از ناامیدی از شاه، دخترش را به کوتوال قصر می‌دهد که عاشق محروسه بوده است. محروسه، که از پاسخ رد شاه ناراحت و به دنبال چرایی آن است، یک شب عمداً خود را در قصر در مسیر شاه قرار می‌دهد و در همان نگاه اول شیفته یکدیگر می‌شوند. شاه که می‌فهمد وزیران به او دروغ گفته‌اند و از طرفی دختر هم شوهر دارد به رغم پیشنهاد اطرافیان برای تهدید کردن یا کشتن کوتوال، این کار را ناجوانمردانه و دور از دین می‌داند. از طرفی به سبب مردانگی از محروسه دوری می‌کند و در بستر بیماری می‌افتد و در برابر خواهش بندگان «می‌گفت اگرچه مرا جان در سر این کار می‌باید کرد، هرگز غدر نکنم و از عفت و عصمت نگذریم» (همان، ۳۰۵). عاقبت شاه می‌میرد و محروسه هم که این خبر را می‌شنود، می‌گوید «انصاف نباشد که من هم جان فدای گور او نکنم» (همان) و چهار روز پس از مرگ شاه به بهانه زیارت بر سر گور او رفته با دشنه خودش را می‌کشد. پس از آن کوتوال هم که عاشق زنش بود بر سر مزار محروسه می‌رود و خودش را می‌کشد. این داستان پیرنگی تراژیک دارد که تمام اتفاقات آن به سبب اشتباه شاه در فرستادن وزیران، خیرخواهی نابه‌جای وزیران و همین‌طور کنجکاوی بی‌غرض دختر پیش

می‌آید. شاه، قهرمان همدل و با اراده‌ای است که پس از آگاهی از کار وزیران آنها را می‌بخشد و به رغم اینکه قدرت و توان تصاحب دختر و تغییر سرنوشتش را دارد، مسئولیت اشتباهش را می‌پذیرد و براساس اصالت و شرافتش به جای کشتن رغیب، حاضر به زوال و مرگ خود می‌شود. البته مخاطب نیز به رغم حس ترحم نسبت به این قهرمان جز این را از او انتظار ندارد و نهایتاً نیز نسبت به شاه حس پالایش و شفقت دارد.

۴-۱-۲ طرح منتقم^{۳۴}

در این طرح، قهرمانی داریم که اساساً همدلانه نیست و اهداف و اغراض شوم و نفرت‌انگیزی دارد؛ قهرمانی شیطانی و سیاستمدار که در فریب‌دان و طعمه‌کردن شخصیت‌های خوب موفق است. در این مورد مخاطب به همان اندازه که از کارهای او حس خشم و انزجار دارد به سبب پیچیدگی‌های ذهنی و اراده او برای رسیدن به هدفش او را تحسین می‌کند. در مواردی که سرانجام این قهرمان ناهمدل نتیجه رفتار شومش را می‌بیند و به زوال و انحطاط می‌رسد، مخاطب، حس بی‌گناهی رضایت‌بخشی دارد؛ زیرا دلسوزی ما بیشتر به قربانیان او متمایل است و نه خود او (Friedman, 1967: 159-160). نمونه طرح منتقم داستان شب بیست‌وسوم، «داستان شاپور امیر غوکان» (نخشی، ۱۳۷۲: ۲۲۹-۲۳۳) است. شاپور «غوکی با کیاست و ضفدعی با فراست اما ظالم پیشه» (همان: ۲۲۴) است که بر غوکان یک چاه بزرگ حکومت دارد. رعایا که از ظلم او به تنگ آمده بودند، شورش، و او را بیرون کردند. شاپور به دنبال انتقام به رغم خطر مرگش - به ماری ازدهاپیکر پناه می‌برد و از او می‌خواهد اگر کمک کند و حکومتش را به او برگرداند، ابزار رفاه مار را فراهم کند. مار درون چاه می‌رود. غوکان تسلیم می‌شوند و شاپور باز شاه می‌شود. بعد از مدتی، مار تمام غوکان جز اتباع و خانواده شاه را می‌خورد و به شاه می‌گوید باید به فکر غذا برای من باشی. شاپور که حس خطر می‌کند هر قدر با ترفند و بهانه‌های مختلف سعی می‌کند مار را به مکان قبلی خود بفرستد موفق نمی‌شود. سرانجام مار تمام بستگان شاپور را می‌خورد و او با حیله مار را می‌فریبد؛ جان خود را نجات می‌دهد و با دلی دردمند و چشمی پر اشک به آگیری می‌گریزد.

واضح است که از ابتدا قهرمان ناهمدل این داستان با صفات فراست، کیاست و ظلم، که از مشخصات قهرمان طرح منتقم است، معرفی شده است؛ در سراسر داستان با



پذیرش خطر و شجاعت در پیشبرد اهداف شوم خود می‌کوشد و در پایان داستان نیز باینکه از سرانجام تراژیک و شوم او احساس آرامش و رضایت درونی داریم، همزمان به سبب شجاعت، اراده و زیرکیش او را تحسین نیز می‌کنیم.

۵-۱-۲ طرح احساساتی^{۳۵}

در این نوع هم قهرمانی همدلانه داریم که تهدید و خطر بدبختی و سرنوشت بدی را سپری می‌کند و پس از رنج و سختی به پایانی خوب منتهی می‌شود و در واقع نوعی تغییر در جهت بهبود سرنوشت است. اگرچه در این نوع همانند طرح ترحم‌انگیز، رنج و عذاب قهرمان و حس ترحم و بیم و امید برای مخاطب وجود دارد، سرانجام، ترسها آرام می‌شود و امیدها تحقق می‌یابد و نوعی حس آرامش و شادی همراه با چشم‌اندازی از فضیلت و پاکدامنی به دست می‌آید. اصلی‌ترین عامل ایجاد این تأثیر این است که قهرمان در سراسر این فرایند، ثابت قدم می‌ماند و بیش از اینکه کنش‌گر باشد، کنش‌پذیر است؛ به نوعی سرنوشت خوب یا بد او مستقیماً به کیفیت تفکر یا شخصیت او وابسته نیست (Friedman, 1967: 160).

از نمونه‌های این نوع طرح، داستان شب هفتم، «داستان درویش و رای‌رایان» (نخشی، ۱۳۷۲: ۶۱-۶۴) است. رای بهلستان دختری بغایت زیبا دارد و درویشی که تمام عمر اهل عبادت و ریاضت بود، ناگاه شیفته این دختر شد و «سر در دیوانگی عشق او نهان و او را که غم نان بیش نبود، غم جان افتاد» (همان: ۶۲). درویش به شاه اصرار کرد که دختر «را به زنی به من ده و در گدایی من و شاهی خود نظر نکن» (همان). شاه عصبانی می‌شود و قصد تنبیه و کشتن درویش را دارد که وزیر به سبب شومی این کار می‌گوید خودش به طریقی او را دفع می‌کند. وزیر از درویش به اندازه یک بار فیل زر برای رونما می‌خواهد و گرنه جانش را از دست می‌دهد. درویش عاشق، «که قادر بر پشه‌ای نبود در غم پیل افتاد» (همان: ۶۳) و هر قدر اطرافیان او را منع کردند که نقشه وزیر برای به جنون کشیدن و مرگ تو است از عشقش منصرف نمی‌شود تا اینکه به او می‌گویند نزد رای‌رایان برو و از او کمک بخواهد. رای‌رایان پس از شنیدن شرح دلدادگی درویش یک بار فیل زر به او می‌دهد؛ اما این بار وزیر شرط وصال را آوردن سر رای‌رایان قرار می‌دهد. درویش هم از شدت شیفتگی دوباره نزد رای‌رایان می‌رود و ماجرا را می‌گوید. رای‌رایان به درویش می‌گوید شاید این هم بهانه باشد؛ بهتر است

طنابی به گردن من ببندی و مرا به دربار ببری و بگویی شما سر خواستید من سر را با تن آوردم. اگر واقعاً دختر را به عقدت درآوردند در حال، سر من از تن جدا کن و اگر چیز دیگری خواستند تدبیری می‌کنم. درویش همین کار را می‌کند و حاکم بهلستان که جوانمردی و از جان گذشتگی رای‌رایان را می‌بیند، شرمنده، و به ازدواج درویش و دختر راضی می‌شود.

این داستان، طرحی احساسی و عاطفی دارد که قهرمان همدل آن از سرنوشت شوم ناکامی در عشق، جنون و مرگ با گذر از مراحل و سختی‌هایی به سرانجام نیک وصال می‌رسد. در خلال داستان، اگرچه ما نگران عاقبت این عشق، فرجام درویش و ناممکنی حصول آن هستیم، سرانجام احساس رضایتی همراه با پاکدامنی داریم؛ ضمن اینکه چنانکه مشخص است، درویش در این فرایند و در تغییر و سرنوشت خود کنش‌پذیر است و چندان نقشی ندارد؛ زیرا فرد دیگری او را به سمت رای‌رایان هدایت می‌کند و این رای‌رایان است که کنش و چاره‌اندیشی می‌کند. البته در تمام این مراحل، درویش در عشق خود ثابت‌قدم است و از مسیر خود باز نمی‌گردد و سرانجام هم همان حس شادی و رضایت برآمده از فضیلت انسانی در مخاطب ایجاد می‌شود.

۶-۱-۲ طرح تحسین برانگیز^{۳۶}

در این نوع نیز قهرمان یا شخصیت محوری همدلانه‌ای هست که در سرنوشت او تغییری در جهت بهبود ایجاد می‌شود. البته در اینجا تغییرات به وسیله قهرمانی شریف انجام می‌شود که ممکن است به رغم از دست دادن رفاه، موقعیت یا آسایش مادیش سرانجام به افتخار و شهرت برسد. در این طرح هم مانند طرح احساساتی، امیدهای ما درباره قهرمان محقق می‌شود؛ اما در این نکته با آن تفاوت دارد که در اینجا به سبب اینکه قهرمان انتظارات ما را نسبت به خودش و آنچه افراد به طور معمول قادر به آن هستند، ارتقا داده‌است، نسبت به او حس احترام، بزرگداشت و تحسین داریم (Friedman, 1967: 160-161).

پیرنگ داستان شب دوم، «شاه طبرستان و مرد یتاقتی» (نخشی، ۱۳۷۲: ۱۹-۲۵) از نمونه‌های این نوع است. در این داستان، مرد شجاع و جنگجویی که شغل او یتاقتی (پاسبانی و محافظی) است، نزد شاه طبرستان می‌آید و از او می‌خواهد که او را برای پاسبانی خویش بپذیرد و شاه می‌پذیرد. به رغم تمام هنرها و دلاوریهای یتاقتی به سبب

اینکه صدای بلندی دارد و حضورش باعث آزار امیر می‌شود، امیر چندان به او اعتنا نمی‌کند و شغل دونپایه پاسبانی قسمتی از قصر را به او می‌سپارند. بعد از مدتها شبی امیر گرد قصر خود گشت می‌زد که «شخصی دید با سلاح تمام چشم بر قصر نهاده و به یک پای ایستاده» (همان: ۲۲). شاه می‌پرسد کیست و مرد می‌گوید که من یتاقی‌ام و چهار سال است که اینجا همین‌گونه بر یک پا ایستاده و پاسبانی می‌دهم. ناگاه صدای غریبی در دشت می‌پیچد که می‌گوید: «من می‌روم؛ باشد که کسی مرا بازگرداند» (همان: ۲۲). شاه از وحشت در شرف بیهوشی می‌پرسد این چه صدایی است. یتاقی می‌گوید مدتی است این صدا را می‌شنود ولی بدون اذن نمی‌توانسته است آن را دنبال کند. یتاقی - در حالی که شاه دورادور او را دنبال می‌کند- به صحرا می‌رود و زنی زیبا می‌بیند و از او می‌پرسید کیست و معنی فریادش چیست. زن می‌گوید که صورت زندگی شاه است و چون عمر شاه در شرف پایان است، این خبر را می‌دهد و باید برود در دولت کسی دیگر را بکوبد. یتاقی می‌گوید آیا راهی برای نجات شاه هست و زن می‌گوید اگر پسر را قربانی کنی، حیات به شاه بازمی‌گردد. یتاقی پسر را به مذبح می‌برد و وقتی کارد را بر گردن او می‌گذارد، زن می‌گوید دست نگه‌دار؛ به برکت اخلاص تو شاه از مرگ نجات یافت. یتاقی به قصر بازمی‌گردد و وقتی شاه از منشأ صدا می‌پرسد برای اینکه در بندگیش ریا نشود، می‌گوید بین زن و شوهری دعوا شده بود من آشتی‌شان دادم. شاه که از دور همه ماجرا را دیده بود از یتاقی بابت بی‌مهریش عذرمی‌خواهد و او را وزیر و نایب سلطنت می‌کند.

همان‌گونه که از داستان برمی‌آید، یتاقی قهرمانی همدل، سربازی شریف، اصیل و پاکباز است که با اینکه بی‌سبب مورد بی‌مهری قرار گرفته و پایگاه و آسایش خود را از دست داده‌است در پست دونپایه پاسبانی نیز مردانه متعهد است و تا حد فدا کردن جان جگرگوشه‌اش بر پیمان خود نسبت به بندگی پادشاه باقی‌می‌ماند. این حد از اخلاص و شرافت، که فراتر از حد انتظار فرد عادی است، هنگامی که پادشاه افتخار و شهرت را برای یتاقی به‌همراه می‌آورد، حس شادی همراه با تحسین را نیز در مخاطب برمی‌انگیزد. لازم به ذکر است که اگرچه این طرح با نوع طرح احساساتی نزدیک است، وجه تمایز آنها در کنشگر بودن شخصیت یتاقی در برابر کنش‌پذیر بودن درویش به‌عنوان دو قهرمان همدل است؛ چنانکه یتاقی با عمل خود و پایداری و وفای به عهد

خود، انتظار مخاطب را نسبت به شرافت انسانی ارتقا می‌دهد و سبب برانگیختن احترام و تحسین نسبت به این قهرمان همدل می‌شود؛ چیزی که در قهرمان همدل طرح احساساتی وجود ندارد.

۲-۲ طرح‌های شخصیت^{۳۷}

فریدمن در تقسیم‌بندی طرح بر اساس شخصیت بر انواع قهرمان یا شخصیت محوری داستان متمرکز شده است. او یادآوری می‌کند که شخصیت اصلی گاه همان کسی است که نامش در عنوان داستان آمده است؛ اما برای تشخیص آن باید دقت کنیم که ما بیشتر نسبت به چه کسی حس همدری یا تحسین بیشتری داریم؛ چه کسی بیشترین تغییرات را متحمل می‌شود و همه چیز طرح حول او می‌گردد (Friedman, 1967: 156). او طرح‌های شخصیت را به چهار دسته تقسیم می‌کند:

۲-۲-۱ طرح بالنده^{۳۸}

این نوع نسبت به دیگر طرح‌هایی که به تغییر در جهت بهبود شخصیت مرتبط است، آموزنده‌تر است. رایجترین آن هم شخصیت یا قهرمان همدلی است که اهدافش به اشتباه درک شده و یا نامعین است و در نتیجه خواسته‌هایش هدایت‌ناشده و بی‌ثبات است. این بی‌کفایتی قهرمان غالباً نتیجه بی‌تجربگی و ساده‌لوحی او یا حتی از قضاوت اشتباه در نگرشها و اعتقاداتش است. اگر چنین باشد برای تغییر تفکر او ابزارهایی چون سرنوشتی بد، سختی شدید یا حتی کشنده باید ایجاد شود تا از خلال آن شخصیت قوی و هدایت شود. از آنجاکه این نوع، غالب جوانانی را که به سن بلوغ رسیده‌اند دربردارد، فریدمن آن را طرح بالنده نامیده است. آرزوی مخاطب این است که قهرمان راه درست را انتخاب، و نسبت به او حس ترحم کند و چون اراده او نهایتاً بر انتخاب راه درست تثبت می‌شود، حس رضایت اخلاقی ایجاد می‌شود. در این طرح عنصر تعیین‌کننده انتخاب نهایتاً به تصمیم‌گیری بنیادینی می‌انجامد که وجه تمایز این نوع است (Friedman, 1967: 161-162).

از نمونه‌های این طرح، داستان شب بیستم، «دختر زاهد و سه شوهر» (نخشی، ۱۳۷۲: ۱۷۵-۱۸۱) است. زاهدی دختری زیبا دارد و عزم حج می‌کند. موقع رفتن به پسر و زنش می‌سپارد اگر خواستگار مناسبی پیدا شد دختر را شوهر دهند. پسر به سفری می‌رود و در آنجا قول ازدواج خواهرش را با مردی می‌گذارد. زن هم در همان موقع دختر را به



خواستگاری که آمده است قول می‌دهد. زاهد هم در مسیر بازگشت، جوان عابد اهل صلاحی می‌بیند و او را به‌عنوان داماد با خود می‌آورد. بین سه مرد نزاع درمی‌گیرد و آوازه آن همه جا می‌پیچد. دختر که عاجز و پریشان است و نمی‌داند باید چه کند از شرم و غصه اینکه اسمش بر سر زبانها افتاده و مضحکه شده‌است، بیمار می‌شود و سخته می‌کند. زاهد که فکر می‌کند دختر مرده است، او را دفن می‌کند. شب هنگام، هر سه خواستگار برای وداع بر سر مزار دختر می‌روند و یکی از آنها برای دیدار آخر، قبر را می‌شکافد. خواستگار دیگر، که از طبابت آگاه بوده، می‌فهمد دختر زنده‌است. خواستگار سوم، که دیندار است، دعا می‌کند خدا او را برگرداند. حال دختر خوب می‌شود و هر سه مرد، خود را عامل آن می‌دانند و باز نزاع و غوغا آغاز می‌شود. دختر که این‌همه سختی دیده است، عصبانی می‌شود؛ موهای خود را می‌تراشد؛ تصمیم می‌گیرد خود را وقف عبادت کند و به صومعه می‌رود.

در این داستان، دختر قهرمان اصلی و شخصیت همدلی است که مسائل طرح و تغییر شخصیت و انتخاب نهایی حول او متمرکز است. ابتدا به‌سبب خامی، انفعال و بی‌تجربگی، رنج بسیاری متحمل می‌شود که تا پای جان و مرحله مرگ هم پیش می‌رود و همین امر، حس ترحم مخاطب را نسبت به او برمی‌انگیزد؛ اما تمام این سختی‌ها سرانجام به بلوغ و بهبود شخصیتی دختر جوان و تصمیم‌گیری و انتخابی تعیین‌کننده می‌انجامد که نشانگر تغییر و بالندگی این شخصیت و قهرمان همدل است. همین تغییر و انتخاب، سبب تغییر نگرش مخاطب نسبت به این شخصیت از فردی ضعیف و قابل ترحم به شخصی مستقل و قابل احترام نیز می‌شود.

۲-۲-۲ طرح اصلاح‌گرایانه^{۳۹}

در این نوع هم تاحدی تغییر شخصیت به سمت بهبود است با این تفاوت که اندیشه قهرمان از ابتدا بسنده و کافی است و می‌داند که آنچه انجام می‌دهد اشتباه است؛ اما ضعف اراده او را وامی‌دارد از انصاف و راه درست دور افتد و شخصیت، ضعفش را یا علنی و یا در پس نقابی از تقوا یا احترام مخفی می‌کند. اگر راه دوم را برگزیند در شرایطی تحت فشار قرار می‌گیرد و ناگزیر به انتخاب راه دیگری می‌شود. مخاطب اگرچه ممکن است در ابتدا حس تحسین نسبت به این شخصیت داشته‌باشد، هنگامی که فریب‌دادن دیگران و آشکار شدن چهره او را می‌بیند، نسبت به او حس خشم و

_____ بررسی طرح روایت‌های طوطی‌نامه بر اساس نظریه نورمن فریدمن

بی‌حرمتی دارد. سرانجام اگر شخصیت مجازات شود یا مسیر درست را انتخاب کند و اصلاح شود، احساس رضایت و خشنودی عادلانه‌ای در مخاطب ایجاد می‌شود (Friedman, 1967: 162).

شخصیت زرگر در داستان شب سوم، «زرگر و نجار» (نخشی، ۱۳۷۲: ۲۷-۳۴) از این نوع است. نجار و زرگری دوستانی قدیمی و بسیار زیرک و ماهرند؛ اما از شدت فقر تصمیم می‌گیرند به شهری دیگر روند. در آنجا می‌بینند بتخانه‌ای پر از بت‌های طلا و جواهرنشان است و نقشه می‌کشند خود را به لباس رهبانان درآورده، وارد بتکده شوند و یکی از بت‌ها را بدزدند. پس از مدتی چنان در عبادت و تقوا شهره و معتمد می‌شوند که همه راهبان و مردم، کلید بتکده را به آنها می‌دهند. زرگر و نجار ادعا می‌کنند در خواب دیده‌اند بت‌ها تهدید کرده‌اند که اعتقاد مردم کم شده است و آنها از این شهر خواهند رفت و در یک شب تمام بت‌ها را می‌دزدند و خودشان هم به بهانه رفتن بت‌ها به شهر خود می‌روند و بت‌ها را زیر درختی مخفی می‌کنند تا یکی یکی بفروشند و مصرف کنند. زرگر غدر می‌کند و بت‌ها را می‌برد و به نجار، تهمت می‌زند که تو آنها را دزدیدی. نجار که کینه به دل گرفته است، تمثالی شبیه زرگر می‌تراشد و دو توله خرس را از کوه می‌گیرد و هر روز غذای آنها را در دامن و آستین تمثال زرگر می‌گذارد تا از آنجا غذا بخورند؛ سپس زن و فرزندان زرگر را به میهمانی دعوت می‌کند و دو پسر خردسالش را می‌دزدد. زرگر نزد شحنه شکایت می‌برد و نجار می‌گوید حتماً زرگر گناهی مرتکب شده است؛ چون ناگهان پسران در خانه من به هیئت دو بچه خرس درآمدند و مسخ شدند. حاکم می‌خواهد اثبات کند. نجار می‌گوید چند مرد جمع کنید و خرس‌ها را بیاورید اگر پسران زرگر باشند نزد او خواهند رفت. خرس‌ها که مدتی غذای خود را از دامن مجسمه زرگر خورده‌اند به محض ورود خود را در دامن زرگر می‌اندازند و او را رها نمی‌کنند. زرگر که ناامید از دادگاه برمی‌گردد به پای نجار می‌افتد و دوسوم طلاها را به او می‌دهد و پسرانش را پس می‌گیرد.

در این داستان، زرگر و نجار دو شخصیت اصلی هستند که از ابتدا می‌دانند چون اراده کسب روزی از راه حلال و تحمل سختی را ندارند، مسیر نادرستی را انتخاب کرده‌اند. برای این کار در پس نقابی از دینداری و تقوا خود را مخفی کرده‌اند و به فریب مردم و سپس فریب یکدیگر دست می‌زنند. در پایان داستان، اگرچه به سبب زیرکی، نقاب راهب دروغین و دزد بودن آنها برای عموم فاش نمی‌شود، همین‌که نجار



با زیرکی خود زرگر پیمان شکن را در موقعیتی قرار می‌دهد که به اشتباه و عذرخواهی از او اقرار بکند، سبب حس تحسین و رضایت درونی مخاطب می‌شود. بر همین اساس، تغییر شخصیت زرگر رو به بهبود نسبی است؛ چون سرانجام از غرور خود دور می‌شود و نزد نجار به اشتباه و شکست اقرار می‌کند.

۳-۲-۲ طرح آزمونی^{۴۰}

در این نوع هم یک شخصیت همدل، قوی و با اراده وجود دارد با این تمایز که شخصیت برای تسلیم شدن، مصالحه کردن و پایان‌دان به اصالت یا عادات مثبتش تحت فشار قرار می‌گیرد؛ یا رشوه را می‌پذیرد یا پیامد استواری خود را متحمل می‌شود. هنگامی که در شرف ضعف است، این پرسش هیجان‌انگیز برانگیخته می‌شود که آیا قهرمان ثابت قدم می‌ماند. اگر تسلیم شود خودش را نجات می‌دهد و به رفاه و آسایش بیشتری می‌رسد و مخاطب هم عقلاً حس می‌کند باید چنین کند؛ اما در عین حال اگر چنین کند، بهایش این است که احترام و عزت نفس قهرمان نزد ما از دست خواهد رفت. در این شرایط، مخاطب حس ترحم و کنجکاوی را همزمان دارد که پس از انتخاب راه درست و اخلاقی سبب ایجاد رضایت و اعتقاد ما به قهرمان می‌شود (Friedman, 1967: 162). شخصیت همدل و قوی پادشاه در داستان «پادشاه زاول و محروسه دختر بازرگان» (نخشی، ۱۳۷۲: ۲۹۹-۳۰۶)، که پیش از این بیان شد، نمونه‌ای از همین نوع است. اگرچه شاه می‌توانست محروسه را به زور از آن خود کند و به کامش برسد، حاضر به ترک اصالت و عادت جوانمردی نشد و البته بهای آن را نیز با جانش می‌پردازد و همین امر است که سبب حس احترام و رضایت ما نسبت به شخصیت او می‌شود؛ چنانکه اگر پادشاه دختر را نیز تصاحب می‌کرد به شادی و وصال می‌رسید و مخاطب هم عقلاً این رفتار را منطقی می‌دانست ولی نسبت به قهرمان احساس احترام و عزت نفس نداشت.

۴-۲-۲ طرح انحطاط^{۴۱}

در این نوع شخصیت همدلی هست که در ابتدا برای رسیدن به چیزی، غرور، جاه‌طلبی، امید و آرزو دارد و سپس در معرض فقدان اساسی قرار می‌گیرد و دچار ناامیدی می‌شود. در این حالت دو راه وجود دارد یا دوباره شروع می‌کند یا تمام آن هدف را رها می‌کند که اگر چنین کند امید مخاطب نسبت به او به نوعی حس ترحم و تحقیر

تبدیل می‌شود. حس ما نسبت به این قهرمان به این بستگی دارد که تا چه حد متقاعد شویم قهرمان فقط قادر به یک انتخاب بوده و تلاش دوباره ممکن نبوده‌است (Friedman, 1967: 163).

نمونه این طرح داستان شب بیست‌وهفتم، «زریر شعری» (نخشی، ۱۳۷۲: ۲۳۲-۲۳۶) است. زریر ابریشم‌بافی است که با اینکه پارچه‌ جامه بزرگان را می‌بافد، زندگی فقیرانه‌ای دارد؛ اما دوستش که پارچه معمولی لباس عوام را می‌بافد مرفه است. روزی به زن می‌گوید باید به نشابور برود تا بهتر کاسبی کند. زن مدتی او را نصیحت و سرزنش می‌کند که روزی مقدر ما همین است و نباید جایی بروی. زریر پس از چندی مباحثه و مجادله با زن بدین امید و اعتقاد که «برکت را در حرکت نهاده‌اند» (همان: ۲۳۵) راهی نشابور می‌شود. پس از چندی کیسه‌ای زر فراهم می‌کند و قصد بازگشت می‌کند. شب را در منزلی می‌خوابد؛ در خواب دو نفر را می‌بیند که یکی صورت کسب و دیگری صورت بخت او است. صورت کسب می‌گوید هرکس تلاش کند من سعی او را ضایع نمی‌کنم و صورت بخت می‌گوید در تقدیر این مرد ثروت نیست. زریر بیدار که می‌شود می‌بیند کیسه طلایش را دزد برده‌است و چون خوابش را باور نمی‌کند و نمی‌خواهد دست خالی بازگردد، باز به نشابور برمی‌گردد. بار دیگر مدتی کار می‌کند و کیسه‌ای پر تر از بار قبل جمع می‌کند و راهی شهرش می‌شود. اتفاقاً در شب اول همان خواب را می‌بیند و وقتی بیدار می‌شود می‌بیند باز دزد تمام دارایی او را برده‌است. با خود می‌گوید با اینکه دست خالی رفتن سبب شماتت مردم و تمسخر زخم است «با تقدیر، حيله سود نکند... پس خائب و خاسر با دلی پر غم و کیسه خالی به خانه رفت» (همان: ۲۳۶).

در اینجا غرور، اراده و امید آغازین شعر با ف به مهارت، تخصص و تلاش خود چندین بار با مشکل و کمبود روبه‌رو می‌شود و نهایتاً هم این امید و اعتقاد به عدم تأثیر بخت آغازین به سرخوردگی، شکست و یاسی عظیم در قهرمان تبدیل می‌شود که حس ترحم ما را نسبت به او نیز در پی دارد؛ اما از آنجاکه زریر در مقابل این شکست ایستادگی می‌کند و می‌کوشد مقابل سرنوشت بدش بایستد به نوعی مخاطب، او را در این شکست مقصر نمی‌داند و با او حس همدلی و همدردی نیز دارد.

۲-۳ طرح‌های تفکر^{۴۲}

فریدمن زیرشاخه‌های طرح‌های تفکر را این موارد می‌داند:



۱-۳-۲ طرح شناخت ۴۳

در این نوع نیز تغییری مثبت در جهت بهبود تصورات، اعتقادات یا نگرشهای قهرمان ایجاد می‌شود. در اینکه تفکر قهرمان ابتدا تا حدودی ناپسند است و سپس بهبود می‌یابد، شبیه طرح بالنده است؛ اما در طرح بالنده، طرح ادامه نمی‌یابد تا تأثیر این بهبود و تغییرات سودمند را در زندگی قهرمان نشان دهد. در اینجا فردی متحمل تهدید خاصی می‌شود و در شکلی از تمامیت تازه و بهتر با حسی از فراغت، رضایت و لذت پدیدار می‌شود. البته این تغییر تاحدی می‌تواند پیچیده‌تر باشد درجایی که قهرمان از خلال این تجربه آگاه‌کننده حتی بدبین و قدری مذهب (معتقد به سرنوشت و بخت) می‌شود و در آزمونی قرار می‌گیرد که تفکر او را در سطحی گسترده تغییر می‌دهد. واکنش مخاطب همراه با چرخه‌ای از ترسهای کوتاه مدت و امیدهایی گسترده دنبال می‌شود (Friedman, 1967: 164).

تاجر در داستان شب ششم، «پسر وزیر و تاجر و زنان ایشان و راهب» (نخشی، ۱۳۷۲: ۱۰۰-۹۳) از این دست است. تاجری با پسر وزیر دوست است و در سفری طوطی‌ای تراشیده شده از چوب اما سخنگو با خود می‌آورد. پس از بازگشت، پسر وزیر در مجلس شراب از او می‌پرسد برایم چه تحفه آوردی و او می‌گوید چیزی نادره؛ طوطی چوبی سخنگو. پسر وزیر همان لحظه برای زن تاجر - که شیفته پسر وزیر بود - پیغام می‌فرستد که یک ساعت طوطی چوبی را که شوهرت آورده است نزدم بفرست تا ببینم و برگردانمش و زن خلاف دستور تاجر چنین می‌کند. در این فاصله نجاری ماهر شبیه آن را درست می‌کند. پسر وزیر طوطی قلبی را بازمی‌فرستد و این راز را به زنش می‌گوید و به مجلس برمی‌گردد و می‌گوید حرف تاجر را باور نمی‌کند و شرط می‌بندد اگر واقعاً چنین باشد همه دارایی و زنش را به تاجر بدهد و بالعکس. قرار می‌شود تاجر فردا طوطی را نزد او ببرد. شب هنگام تاجر متوجه می‌شود که طوطی دیگر سخن نمی‌گوید و شروع می‌کند به نفرین کردن خود و فروشنده که حتماً افسونی کرده بوده است و فردا رسوا می‌شود و همه دارایی خود را از دست می‌دهد. در نهایت ناامیدی نزد راهب شهر می‌رود و ماجرا را می‌گوید و خواهش می‌کند برایش دعا کند شاید گشایشی شود و از این بلا نجات یابد. راهب به صرافت می‌فهمد پسر وزیر چنین مکاری کرده است و برای زن او - که دلدادۀ راهب است - پیغام می‌فرستد که طوطی چوبینی را که شوهرت امروز آورده است، ساعتی برای من بفرست و بدین ترتیب

دوباره طوطی‌ها را جابه‌جا می‌کند. روز بعد تاجر موفق می‌شود و همه اموال پسر وزیر را صاحب می‌شود ولی طبق قرار قبلی، آنها را به راهب می‌دهد. پسر وزیر هرچه می‌اندیشد نمی‌فهمد که چطور طوطی چوبی‌ای که تراشیده سخنگو شده‌است. پس از بازگشت به خانه تاجر از طوطی می‌پرسد که چرا دیشب حرف نمی‌زدی و صبح سخنگو شدی و طوطی تمام ماجرا را می‌گوید. تاجر نزد پسر وزیر می‌رود و ضمن شماتت او تمام ماوقع را می‌گوید و هر دو از بی‌وفایی و خیانت زنانشان متعجب می‌شوند؛ سپس نزد راهب می‌روند و او هم پس از شنیدن ماجرا عذر می‌خواهد و اموال را برمی‌گرداند و هر سه تصمیم می‌گیرند دیگر گرد زنان نگردند و هر دو زن را نیز به جرم خیانت سنگسار می‌کنند.

تاجر در این داستان به سبب اعتماد و فریب خوردن از زن و دوستش در حالت سخت و ناامیدی قرار می‌گیرد تاجایی که از سر درماندگی، سرانجام خود را به تقدیر و دعا برای تغییر سرنوشتش می‌سپارد. داستان می‌توانست با پیروزی و شادی تاجر و بدبختی پسر وزیر تمام شود؛ ولی ماجرا همچنان ادامه می‌یابد تا تغییری عظیم‌تر را در سطح تفکر و زندگی پسر وزیر، تاجر و حتی راهب نشان‌دهد که همچنان بر دوستی خود ادامه دهند و دیگر بر زنان اعتماد نکنند و گرد فریب نگردند. در این دگرگونی شناختی، تغییری مثبت و در جهت بهبود در اعتقاد شخصیت‌ها ایجاد شده و در تمامیتی تازه خود را نشان داده‌است. مخاطب نیز پس از ترسهای مقطعی بابت بیگناهی تاجر به رضایت و آرامش درونی می‌رسد.

۲-۳-۲ طرح افشاگر^{۴۴}

این نوع طرح وابسته به جهل قهرمان نسبت به واقعیت‌های اساسی درباره موقعیتش است. درواقع، این طرح به نگرش یا اعتقادات قهرمان ربطی ندارد بلکه درباره میزان اطلاعات او است و باید پیش از اینکه تصمیم بگیرد، واقعیت موضوعی را کشف کند. در این طرح برای مخاطب، بیم و امید نسبت به روشن شدن یا نشدن واقعیت برای قهرمان وجود دارد که سرانجام امید بر ترس غلبه می‌کند و با حس نهایی خوشایندی و رهایی همراه می‌شود (Friedman, 1967: 165).

نمونه این طرح داستان شب دوازدهم، «مرد خاکبیز و دختر رای» (نخشی، ۱۳۷۲: ۱۱۳-۱۱۹) است. مرد خاکبیزی روزی از بین خاکها گوهری بسیار قیمتی می‌یابد و برای



فروختن آن هم مسیر با چهار مرد دیگر روانه شهر می‌شود. در بین راه مرد می‌خواهد و بیدار که می‌شود، می‌بیند چهار همراه رفته‌اند و گوهر هم دزدیده شده است. خاکبیز به شهر می‌رود و ماجرا را برای رای می‌گوید. دختر رای، که بسیار دانا و باهوش بود، تصمیم می‌گیرد دزد را بیابد. هر چهار مرد را احضار می‌کند و برای آنها قصه‌ای می‌گوید بدین شرح که دختری از باغی گذرکرد و گل بسیار زیبایی دید و آن را خواست. باغبان بدین شرط که اگر ازدواج کرد، شب ازدواجش به نزد او بیاید، گل را بدو می‌دهد. شب عروسی دختر به یاد قولش می‌افتد و از شوهر اجازه می‌گیرد نزد باغبان رود. در راه گرگی می‌خواهد او را بدرد و دزدی می‌خواهد غارتش کند ولی وقتی ماجرای وفای عهد را می‌شنوند، منصرف می‌شوند. باغبان نیز، که جوانمردی آنها را می‌شنود، عهد را باطل می‌کند و دختر نزد شویش برمی‌گردد. سپس از هر چهار مرد می‌پرسد به نظر شما کدام یک از شوهر، گرگ، دزد و باغبان شایسته سرزنش است. هر یک به دلیلی یکی از این چهار تن را مقصر می‌داند. سرانجام دختر، مردی را که دزد را مقصر می‌داند، دزد گوهر خاکبیز معرفی می‌کند؛ چراکه در این انتخابها هرکسی آنچه را درونش بوده نشان داده‌است. سرانجام مرد نیز به دزدی اقرار می‌کند و گوهر را پس می‌دهد؛ بدین ترتیب با اینکه خاکبیز در ظاهر، قهرمانی جاهل و نادان است، این دختر رای است که قهرمان اصلی داستان است و کنش‌های اصلی داستان یعنی قصه‌گویی و یافتن دزد را برعهده دارد و تمام داستان به میزان و چگونگی کسب اطلاعات او وابسته است. مخاطب نیز پس از ترس و نگرانی برای مرد خاکبیز با حل مسئله و روشن شدن واقعیت احساس راحتی و خشنودی می‌کند.

۳-۲-۳ طرح کارآمد^{۴۵}

در اینجا نیز تغییری در نگرش یا اعتقاد قهرمان وجود دارد؛ ولی آن‌چنان عمومی و بنیادین مانند طرح شناختی نیست. در این نوع شخصیت دیگری جز قهرمان داستان را از جهت و جنبه‌ای تازه و البته درست‌تر نسبت به قبل می‌بینیم و همین امر، همراه با تغییراتی در نگرش یا احساس قهرمان می‌شود. باتوجه به اینکه آیا این کشف لذتبخش و مطلوب بوده یا نه و قهرمان را شاد و امیدوار یا ناراحت و مأیوس کرده‌است، واکنش مخاطب نیز متناسب حس قهرمان خواهد بود (Friedman, 1967: 165).

از نمونه‌های این نوع می‌توان به شخصیت باغبان در مثال قبل اشاره کرد که قهرمان

اصلی داستان نیست، ولی نقشی تعیین کننده در روند داستان دارد. دختر اگرچه او را در ابتدا مردی هوسباز می‌دانست، متوجه می‌شود که فرد خوبی است و همین سبب شادی او و ما به‌عنوان مخاطب می‌شود.

۴-۳-۲ طرح سرخوردگی^{۴۶}

در این نوع، قهرمان همدلی هست که شروع به موفقیت و شکوفایی در کاری می‌کند و بعد از اینکه در معرض نوعی نقصان، تهدید یا آزمون قرار می‌گیرد، باور خود را به‌طور کامل از دست می‌دهد. قهرمان در پایان مانند عروسک خیمه‌شب‌بازی بدون سیم یا ساعتی شاه‌فتر شکسته ترک می‌شود و مخاطب نیز در نهایت حس ترحم و فقدان و دلسوزی نسبت به او دارد (Friedman, 1967: 165).

یکی از داستانهای فرعی شب چهل و پنجم «پادشاه‌زاده و هفت وزیر» (نخشی، ۱۳۷۲: ۳۶۷-۳۶۵) از نمونه‌های این نوع است. روزی جوانی تصمیم می‌گیرد مکرهای زنان را بنویسد تا هرگز فریب زنان را نخورد. بعد از مدتی به خود مغرور می‌شود که دخترها در این باره نوشته است و هرآنچه را باید بداند، می‌داند تا اینکه در شهری میهمان مردی می‌شود. صاحبخانه برای کاری می‌رود و جوان را به زنش می‌سپارد. زن از او می‌پرسد در این صندوق چیست و جوان با اطمینان، محتوای آن را می‌گوید و باز تأکید می‌کند که هرگز فریب زنان را نخواهد خورد. زن شروع به شوخی و ملاحظه با جوان می‌کند و بعد از همبستری با او ناگاه فریاد می‌زند که همسایگان به داد برسید! جوان که خود را گرفتار می‌بیند از جان دست، و از ترس بیهوش می‌شود. با آمدن مردم زن می‌گوید این مرد میهمان ما است و هنگام غذا خوردن لقمه در گلویش گیر کرده و بی‌هوش شده و چون نامحرم است از ترس جانش فریاد زد که بیایید و او را نجات دهید. پس از اینکه جوان به هوش می‌آید از زن می‌پرسد این چه کاری بود. «زن گفت: بین این مکر که من کردم در دفتر تو هست یا نه؟ جوان چون آن حال بدید در حال دخترها را بسوخت... و بیش ازین دعوی زن آزمایی نکرد» (همان: ۷۹ و ۸۰).

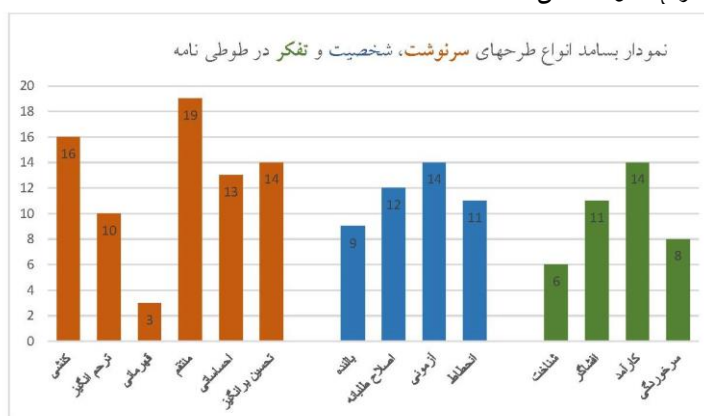
چنانکه از انتهای داستان برمی‌آید، جوان قهرمان همدلی است که سودای تکامل در فن مکر زنان را در سر دارد؛ ولی غرور و جاه‌طلبی او وقتی در معرض رسوایی و مرگ قرار می‌گیرد، نهایتاً به درماندگی و یأسی عظیم تبدیل می‌شود که هم سبب می‌شود دیگر هرگز چنین ادعایی نکند و کار نوشتن کتابش را برای همیشه ترک کند و هم حس



تحقیق و ترجم ما را نسبت به او در پی دارد

نتیجه گیری

چنانکه از مقاله مشخص شد، تنوع کاربرد طرح در طوطی نامه بسیار هنرمندانه است و تمام انواع مدنظر فریدمن را دربردارد؛ اما برای نتایج دقیقتر در پژوهش، طرح ۷۵ داستان طوطی نامه بر اساس انواع طرح فریدمن، همان گونه که نمونه های آن ذکر شد، بررسی شده است. از این داستانها ۵۱ داستان اصلی است -ماجرای شب چهاردهم داستان نیست- که طوطی آن را طی ۵۲ شب برای زن تاجر می گفته است و بقیه داستانها فرعی است. بسامد هر یک از انواع سه گانه سرنوشت، شخصیت و تفکر در این ۷۵ داستان به شرح نمودار ذیل است:



با توجه به نمودار، هر ۷۵ داستان در یکی از زیرشاخه های طرحهای سرنوشت قرار دارد که ۱۶ مورد آن کنشی یعنی صرفاً بیان یک مسأله و شرح کلی راه حل آن بدون ایجاد تغییری در قهرمان است. طرح قهرمانی با بنمایه تراژیک کمترین بسامد را دارد و بیشترین بسامد از آن طرح منتقم است و این یعنی فراوانی شخصیت های منفی و ناهمدلی که قصد فریب دیگران را دارند؛ اما در مواردی که شخصیت های محوری هر داستان از بعد شخصیتی و تفکری نیز تحول داشتند -چنانکه در مثالها هم مشخص بود- علاوه بر طرحهای سرنوشت در ذیل یکی از انواع طرحهای شخصیت و تفکر نیز قرار می گرفتند. در ۴۶ داستانی که به نوعی تغییری از بعد شخصیتی وجود داشت، چنانکه از نمودار برمی آید، بیشترین تحول شخصیت ها از نوع بالنده، اصلاح طلبانه و

آزمونی است؛ یعنی قهرمانان هم‌مدلی که در وضعیت‌هایی سخت قرار می‌گیرند و سرانجام راه درست را برمی‌گزینند. از بعد تفکری نیز از ۳۹ مورد، بسامد انواع کارآمد و افشاگر بیشتر است؛ چراکه عموماً در این داستانها خود شخصیت اصلی نقشی ندارد و شخصیت دیگری که مددکننده قهرمان است در حل شدن معما و مشکل قهرمان یا کشف چهره یا بعد دیگری از اشخاص داستان نقش دارد. هم‌چنین مشخص شد که بین انواع طرح سرنوشت و دو نوع دیگر ارتباط معناداری وجود دارد؛ چنانکه غالباً در طرحهای تحسین‌برانگیز، شخصیت از نوع آزمونی یا بالنده است؛ یعنی قهرمانی هم‌دل و شریف از سر اشتباه یا ارادی در موقعیت اجبار انتخاب قرار می‌گیرد و در نهایت فراتر از فردی عادی عمل می‌کند. در طرحهای منتقم نیز عموماً شخصیت‌ها از نظر ویژگی بسیار به نوعهای انحطاط یا اصلاح‌گرایانه نزدیک هستند بویژه در وضعیت مخفی‌شدن در پشت نقاب و فریب دادن دیگری. سرانجام اینکه در این داستانها طرحهای قهرمانی و شناخت، که مستلزم پیچیدگی بیشتری از بعد داستانپردازی و شخصیت‌پردازی است، بسامد کمتری دارد که البته در داستانهای عامیانه این، طبیعی است

پی‌نوشتها

- | | |
|--------------------|--------------------------|
| 1. Plot | 2. Jonathan Culler |
| 3. Norman Friedman | 4. Propp |
| 5. Todorov | 6. Greimas |
| 7. Wallace Martin | 8. Edward Morgan Forster |
| 9. Paul Ricoeur | 10. Fabula |
| 11. Syuzhet | 12. Sheklovsky |
| 13. History/ Stoy | 14. Discourse |
| 15. Genett | 16. Chatman |

۱۷. کلمه درون قلاب در متن اصلی بوده‌است.

- | | |
|------------------------------|---------------------------|
| 18. D.W. Harding | 19. Wayne Booth |
| 20. Wolfgang Iser | 21. Aristotle |
| 22. Kellogg | 23. Kermode |
| 24. Brook | 25. Fortune |
| 26. Action | 27. Character |
| 28. Thought | 29. Suka Saptati |
| 30. Plots of Action/ Fortune | 31. The Action Plot |
| 32. The Pathetic plot | 33. The Tragic Plot |
| 34. The Punitive Plot | 35. The Sentimental Plot |
| 36. The Admiration Plot | 37. Plots of Character |
| 38. The Maturing Plot | 39. The Reformist Plot |
| 40. The Testing Plot | 41. The Degeneration Plot |



42. Plots of Thought
44. The Revelation Plot
46. The Disillusionment Plot

43. The Education Plot
45. The Affective Plot

فهرست منابع

- برگر، آرتور آسا؛ (۱۳۸۰) *روایت در فرهنگ عامیانه، رسانه و زندگی روزمره*؛ ترجمه محمدرضا لیراوی، تهران: سروش.
- تولان، مایکل؛ (۱۳۸۶) *روایت‌شناسی درآمدی زبان‌شناختی-انتقادی*؛ ترجمه سیده فاطمه علوی و فاطمه نعمتی، تهران: سمت.
- حاجی‌آقابابایی، محمدرضا؛ (۱۳۹۶) «بررسی روایت‌شناسانه طوطی‌نامه»، *متن پژوهی ادبی*، ش ۷۴، ۵۳-۷۸.
- ریمون-کنان، شلومیت؛ (۱۳۸۷) *روایت داستانی: بوطیقای معاصر*؛ ترجمه ابوالفضل حری، تهران: انتشارات نیلوفر.
- فتحی، امیر؛ موسوی، سیدکاظم و صابری، طیبه؛ (۱۳۹۴) «بررسی ساختاری طرح داستان فریدون بر اساس نظریه‌های ساختارگرایان»؛ *کاوشنامه زبان و ادبیات فارسی*، ۱۶، ش ۳۱، ۱۶۶-۱۹۵.
- فرضی، حمیدرضا؛ (۱۳۹۰) «تحلیل سبکی طوطی‌نامه ضیاء نخشی»؛ *پژوهشهای نقد ادبی و سبک‌شناختی*، ش ۵، ۱۲۹-۱۵۶.
- فورستر، ادوارد مورگان؛ (۱۳۸۴) *جنبه‌های رمان*؛ ترجمه ابراهیم یونسی، تهران: نگاه.
- کالر، جان‌تان؛ (۱۳۸۸) *در جستجوی نشانه‌ها (نشانه‌شناسی، ادبیات، و اسازی)*؛ ترجمه لیلا صادقی و تینا امراللهی، ویرایش فرزانه سجودی، چ ۱، تهران: نشر علمی.
- مارتین، والاس؛ (۱۳۸۶) *نظریه‌ها روایت*؛ ترجمه محمد شهباز، چ ۲، تهران: هرمس.
- مک‌کاریک، ایرنا ریما؛ (۱۳۸۵) *دانشنامه نظریه‌های ادبی معاصر*؛ ترجمه مهران مهاجر و محمد نبوی، چ ۲، تهران: آگه.
- موسوی‌نیا، سمیه سادات؛ (۱۳۹۷) «معرفی و تحلیل طوطی‌نامه نخشی»؛ *فصلنامه علمی-تخصصی پژوهشنامه اورمزد*، ش ۲ (پیاپی ۴۳)، ۴-۳۰.
- میرصادقی، جمال؛ (۱۳۸۶) *ادبیات داستانی (قصه، رمانس، داستان کوتاه، رمان)* با تجدید نظر کامل؛ چ ۵، تهران: نشر سخن.
- نبی‌لو چهرقانی، علیرضا و اکبری، منوچهر؛ (۱۳۸۶) «تحلیل عناصر داستانی طوطی‌نامه»؛ *پژوهشهای ادبی*، ش ۵، ۱۸، ۱۶۱-۱۶۲.
- نخشی، ضیاء (۱۳۷۲)؛ *طوطی‌نامه*؛ به تصحیح و تعلیقات فتح‌الله مجتبابی و دکتر غلامعلی آریا، تهران: انتشارات منوچهری.

لوته، یاکوب؛ (۱۳۸۹) *مقدمه‌ای بر روایت در ادبیات و سینما*؛ ترجمه امید نیک‌فرجام، چ ۲، تهران: مینوی خرد.

Cudden, A.D. (2013). *A dictionary of Literary Terms and Literary Theory*. Revised by M.A.R Habib; USA: Wiley-Blackwell.

Ehan, Kieran. (1978). "what is plot". *New literary History*. 9 (76). Pp 455-479.

Friedman, Norman. (1967). *The Theory of the Novel*. Edited by Philip Stevick, London: collier Macmillan Publishers.

Halliwell, S. (1998). *Aristotle's Poetics*. London: Duckworth.

Hammond, N.G.L. (2001). *Aristotle Poetics*. Copenhagen: Museum Tusculanum Press, University of Copenhagen.

Kleinereesink. L.H.E. (2016). *On Military Memoirs*. Netherland: Koninklijke Brill.

Lee, H.Y. (2014). *A Dynamic Reading of the Holy Spirit in Revelation: A Theological Reflection on the Functional Role of the Holy Spirit in the Narrative*. USA: WIPF & Stock.

Mattera, F.J. (1987). "The Plot of Matthew's Gospels". *The Catholic Biblical Quarterly*, Vol.49 (2). pp 233-253.

Olsen, Elder. (1952). "outline of poetic theory". *Critics and criticism*, ed. R. s.Crane, Chicago, pp 546-66.

Sheklovesky, V. (1990). *Theory of Prose*. B. Sher (Trans.). Champaign & London: Dalkey Archive Press.

