

An Analysis of Attar's Mosibatnameh based on the play theory and from the perspective of Bakhtin*

AtieMashaheriFar

PhD student in Persian language and literature, Tarbiat Modares University

Dr. HoseinaliGhobadi

Professor of Persian Language and Literature, Tarbiat Modares University

Dr. Maryam Hosseini

Professor of Persian Language and Literature, Al-Zahra University

Dr. Alireza nikooii

Associate Professor of Persian Language and Literature, University of Guilan

Abstract

In Bakhtin's opinion, the term 'play' is the suspense of everything in a hierarchical structure and addresses all the forms of terror, reverence, piety, and etiquette connected with that structure. Although the Attar's works are closed-off discourse in the form of monologues and his words expect no answer, by the use of play element, one may detect instances of polyphony in those works. With irony, Socratic dialogue, Menippean satire and parody, Attar trespasses the level of monologues and projects himself as a social and religious authority. The Mosibatnameh is fraught with such play features as free and familiar contacts, sublime and cheap as well as serious and comic utterances, carnivalistic mésalliances, naked posing of ultimate questions on life and death, profanation (playing with the symbols of higher authority), mock crowning and subsequent decrowning, inappropriate speeches and performances, and so on. Using a descriptive-analytical method and according to Bakhtin's opinions, this study analyzes the various features of play in Mosibatnameh.

Keywords: Play theory, Bakhtin, Attar, Irony, Parody

* Date of receiving: 2018/7/22

Date of final accepting: 2019/12/2

- email of responsible writer: ghobadi.hosein@modares.ac.ir

فصلنامه علمی کاوش‌نامه

سال بیست و یکم، تابستان ۱۳۹۹، شماره ۴۵

صفحات ۴۲-۹

تحلیل مصیبت‌نامه عطار بر پایه نظریه «بازی» از دیدگاه باختین*

(مقاله پژوهشی)

عطیه مشاهری فرد

دانش‌آموخته دکتری زبان و ادبیات فارسی دانشگاه تربیت مدرس

دکتر حسین‌علی قبادی^۱

استاد زبان و ادبیات فارسی دانشگاه تربیت مدرس

دکتر مریم حسینی

استاد زبان و ادبیات فارسی دانشگاه الزهرا

دکتر علیرضا نیکویی

دانشیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه گیلان

چکیده:

«بازی» که در معنای عام فعالیت سرخوشانه محسوب می‌شود، از زمان اندیشمندان یونان باستان تا امروز، در معانی و کارکردهای گوناگون، به‌عنوان اصطلاحی برجسته در حوزه‌های مختلف کاربرد داشته است. میخائیل باختین، اصطلاح «بازی» را به‌عنوان امری جدی، هدفمند و ایدئولوژیک در پیوند با سیاست، اجتماع و متون ادبی مورد توجه قرار می‌دهد و آن را عامل برهم‌زدن سامان گفتمان تثبیت‌شده می‌داند. از دید او بازی از طرق مختلف به متن خاصیت مکالمه‌گری می‌بخشد.

مصیبت‌نامه عطار یکی از متن‌هایی است که در عناصر و ساختار آن، می‌توان بازی مورد نظر باختین را ردیابی کرد. این منظومه از سامان مسلط و غالب اجتماعی، مذهبی و عرفانی زمانه خود عبور می‌کند و عناصری چون کارناوال، ژانرهای گفتگوی سقراطی و ساتیر منی‌په در شکل آبرونی و نیز نقیضه به‌عنوان وسایط بازی، در آن، حضوری برجسته دارند. این جستار با روش تحلیلی - توصیفی، عناصر یاد شده را در مصیبت‌نامه عطار تحلیل می‌کند و روشن می‌سازد که عطار در مصیبت‌نامه، با تمرکز بر بخشی از متون عرفانی پیش از خود و گفتمان مسلط بر آنها، ساختاری آبرونیک و نقیضی پدید آورده و بدین ترتیب موفق شده است به بازی با عناصر مختلف این متون پردازد و از این رهگذر، میان عناصر مختلف متن خود و متون پیشین و نیز آواهای گوناگون حوزه عرفان و تصوف مکالمه ایجاد کند. واژگان کلیدی: نظریه بازی، باختین، عطار، مصیبت‌نامه، آبرونی، نقیضه.

تاریخ پذیرش نهایی: ۱۳۹۸/۹/۱۱

* تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۷/۴/۳۱

۱ - نشانی پست الکترونیکی نویسنده مسئول: ghobadi.hosein@modares.ac.ir

۱- مقدمه

۱-۱ بیان مسأله و اهداف پژوهش

در مصیبت نامه گفتمان زهد و رندی، عقل و جنون و جدیت و طنز با هم آمیخته شده است و آنچه بیشترین نمود را در این اثر دارد سیمای متناقض‌نمای عقلای مجانبین است. آنچه عطار از عقلای مجانبین و شخصیت‌های نامتعارف دیگر چون «خوش خوش» و ... در اثر خود نشان می‌دهد، گرچه بی‌شک با نظر به آثار ابوالقاسم نیشابوری (متوفی ۴۰۶ هـ. ق) در «عقلای مجانبین» و ابن جوزی (۵۱۰-۵۹۲ هـ. ق) در «صفة‌الصفوة» بوده است، با این آثار که بیشتر، شکلی تذکره‌وار دارند، متفاوت است. یکی از وجوه این تفاوت، نشان دادن آواهای متقابل حوزه عرفان در کنار هم و ایجاد ساختاری برآمده از تقابل است. مصیبت‌نامه ویژگی‌هایی دارد که می‌توان از آن به عنوان نمونه‌ای از آثاری که بازی مورد نظر باختین را منعکس می‌سازند، نام برد.

میخائیل میخایلوویچ باختین (Mikhail Mikhailovich Bakhtin ۱۸۹۵ - ۱۹۷۵) که او را برجسته‌ترین نظریه‌پرداز سده بیستم دانسته‌اند (آلن، ۱۳۸۰: ۲۴ و تودوروف، ۱۳۹۱: ۷) بیش از هر چیز، با نگره مکالمه‌گرایی و چندآوایی شناخته می‌شود. گرچه باختین نخستین کسی نیست که به ویژگی چندآوایی در متن می‌پردازد، پیوند دادن هر چه بیشتر این اصطلاح با مفاهیم سیاسی، اجتماعی و گونه‌شناسی و ریشه‌یابی آن، او را به‌عنوان مهم‌ترین نظریه‌پرداز نقد مکالمه‌ای معرفی کرده است. باختین، «بازی» را عامل بر هم زدن نظم پایدار و عرف تثبیت‌شده می‌داند. از دید او مکالمه و بازی پیوندی دوسویه دارند. نمی‌توان بی‌یقین، گفت این مکالمه است که بازی را آغاز می‌کند و یا بازی است که شرایط مکالمه را فراهم می‌آورد. به‌هرروی، بازی با ژانرها، ایده‌ها، آواها و گفتمان‌ها، با مکالمه‌گری همراه است.

به دلیل سلطه گفتمان عرفانی و سلطه عطار به‌عنوان مؤلف - راوی در مصیبت‌نامه، این پژوهش هرگز در پی این نیست که اثر عطار را در تمام نمودهای آن و در فرم هنری ویژه‌اش به‌عنوان اثری چندآوایی معرفی کند؛ اما بازی که در پیوند با مکالمه‌گری

و (نه عیناً خود آن) است، در آثار عطار، نمودی بارز دارد و راه را بر آواهایی در تقابل با آوای برخی دیگر از متون عرفانی (بویژه متون مدرسی) و آوای پایگان سیاسی و مذهبی عصر او می‌گشاید.

عطار، جایگاه شخصیت‌ها، انتظارات مخاطب، عرف ژانر ادب عرفانی و اقتدار سیاسی، اجتماعی و مذهبی روزگار خویش را به بازی می‌گیرد و آواهایی متفاوت و کمتر شنیده‌شده از حوزه عرفان را در ساختاری تقابلی، به گوش می‌رساند. در آثار عطار، شخصیت‌هایی پرورش می‌یابند که همچنان که سوژه گونه ادب عرفانی‌اند، به شیوه‌ای غیرعرفی در آن پهنه، به گفتار و رفتار می‌پردازند و زمینه بازی با مواضع اقتدار و گفتگو با متون دیگر را فراهم می‌آورند. بر این اساس، هدف پژوهش حاضر شناسایی و تحلیل گونه‌های بازی در مصیبت‌نامه عطار، بر پایه نظریات باختین و روشن ساختن میزان همخوانی مصیبت‌نامه با نظریه یادشده است.

۲-۱ پیشینه تحقیق

تاکنون، از منظر نظریه بازی و عناصر آن، پژوهشی بر روی مصیبت‌نامه عطار انجام نشده است. درباره خاصیت چندآوایی و کارناوالی آثار عطار در مقالات زیر، مطالبی عنوان شده است؛ اما به بازی و دیگر عناصر سازنده آن، نظیر نقیضه، پرداخته نشده است:

احمد رضی و محسن بتلاب اکبرآبادی در مقاله «منطق الطیر عطار و منطق گفتگویی» (۱۳۸۹) به بازخوانی منطق الطیر براساس نظریه منطق گفتگویی باختین و بررسی میزان همخوانی این نظریه با روایت عطار از مسیر پرندگان به سوی سیمرغ پرداخته و به این نتیجه دست یافته‌اند که در کنار عواملی که منطق الطیر را متنی تک‌صدا می‌سازد، عواملی چون پیشبرد روایت با تکیه بر گفتگو، وجود فضایی کارناوالی و نشانه‌هایی از نقیضه و سبک‌بخشی خاصیتی چند آوایی به منطق الطیر بخشیده است. معین کاظمی‌فر در مقاله «کارکرد سیاسی و اجتماعی دیوانگان دانا بر پایه حکایات

مثنوی‌های عطار» (۱۳۹۲) رویکرد عقلای مجانبین در تعامل جامعه و مواجهه با نهاد قدرت را، بر پایه حکایات عطار نیشابوری بررسی و تحلیل کرده، در نتیجه، عمده‌ترین علت علاقه‌مندی و توجه متفکران و نویسندگان به حکایات مجانبین را در آزادی ویژه آن‌ها دانسته‌اند.

مریم مشرف در مقاله «هنجارگریزی اجتماعی در زبان صوفیه» (۱۳۸۵) به واکاوی هنجارگریزی‌های زبانی در آثار سنایی، مولوی و عطار پرداخته و به این نتیجه رسیده است که هنجارگریزی در زبان عارفان به صورت طنز، هزل و وارونه‌سازی نمود پیدا کرده و ریشه در عادت‌شکنی‌های اجتماعی آن‌ها دارد.

حسین عظیمی در پایان‌نامه خود با عنوان «گفتگو و چندصدایی در تذکرة الاولیا (براساس نظریات میخائیل باختین)» (۱۳۹۲) به معرفی برجستگی‌های تذکرة الاولیا از این منظر پرداخته و دریافته است که تذکرة الاولیا نه تنها در بردارنده زمینه‌های مناسب گفتگوگرایی است، بلکه خود اساساً بر گفتگو استوار شده است.

مریم رامین‌نیا در بخشی از رساله دکتری خود با عنوان «بررسی و تحلیل چندآوایی در مثنوی» (۱۳۹۰) ذیل عنوان شیوه‌های بروز چندآوایی در متون عرفانی به آثار عطار و خاصیت کارناوالی آنها اشاره کرده است.

چنانکه گفته شد، در آثار یاد شده، به ساختار آثار مورد پژوهش و عناصر ساختاربخشی چون نقیضه و آیرونی پرداخته نشده است. بعلاوه، در سایه انبوه پژوهش‌ها درباره آثار دیگر عطار، بویژه، منطق‌الطیر، مصیبت‌نامه کمتر مورد توجه منتقدان قرار گرفته است، در صورتی که این مثنوی آخرین و بنوعی، پخته‌ترین اثر عطار است که در آن، نظریات عطار به عالی‌ترین شکل ممکن و آشکارتر و پررنگ‌تر از سه مثنوی دیگر (یعنی اسرارنامه، الهی‌نامه و منطق‌الطیر) بیان شده است. تمرکز این جستار بر مصیبت‌نامه، نظریه بازی و مؤلفه‌های آن، وجه افتراق مقاله حاضر با پژوهش‌های یادشده است.

۲- تعریف مفاهیم

۲-۱ نظریه بازی

متفکران بسیاری از زمان پیش از سقراط تاکنون، به تحلیل چیستی و چگونگی بازی و همچنین بازتاب آن در بسترهای گوناگونی چون اجتماع، هنر، سیاست، اقتصاد و ... پرداخته‌اند (رک: Spariosu، ۱۹۸۹: مقدمه مؤلف). بازی که فعالیتی آشنا با ماهیتی سرگرم‌کننده و تفریحی است، ویژگی‌هایی دارد که آن را بویژه در سده اخیر، محل توجه اندیشمندان در حوزه‌های گوناگون ساخته است.

هوی‌زینگا (J. Huizinga) در کتاب *لودگی بشر* - نگاشته شده در سال ۱۹۳۸، یعنی پیش از شمار برجسته‌ای از آرای معاصر درباره بازی - به بررسی ضرورت و اهمیت بازی در توسعه انسانی و ارتباطات می‌پردازد. او پس از شرح خصایص بازی، آن‌ها را این‌گونه خلاصه کرده است: «بازی را می‌توانیم کنشگری آزادی بنامیم که سراسر آگاهانه، بیرون از زندگی معمول باقی می‌ماند و غیرجدی به نظر می‌رسد؛ اما در همان حال، بازیگر را به کلی در خود غرق می‌کند. فعالیتی که با سود مادی در پیوند نیست و هیچ بهره‌ای به وسیله آن کسب نمی‌شود. در محدوده زمانی و مکانی بایسته خود و بر وفق قوانین ثابت و روشی منظم، پیش می‌رود. از تکوین گروه‌های اجتماعی‌ای پشتیبانی می‌کند که به محصور بودن در راز آلودگی متمایل‌اند و به واسطه پوشش یا ابزارهای دیگر، بر تفاوتشان با دنیای عادی تأکید می‌ورزند» (Huizinga, 1944: 13).

عناصر این تعریف، مانند آزادی، جدایی آن از زندگی عادی و همچنان تابعی از آن بودن، فارغ بودن آن از سود و زیان، ماهیت موقت و محدود بودن آن در زمان و مکان معین و قانونمندی متفاوت آن، گرچه هر کدام بتنهایی و در پیوند با مفهوم طبیعی بازی روشن به نظر می‌رسند؛ اما در نظریه‌های گوناگون، از دیدگاهی متفاوت نگریده می‌شوند و بنابراین کارکردی دیگرگونه به اصطلاح بازی در حوزه‌های مختلف می‌بخشند. حوزه‌های متعددی که می‌بایستی اسپاریوسو (Spariosu) در کتاب *تولد دوباره دیونیوس* به آن‌ها اشاره کرده است. (رک: Spariosu، ۱۹۸۹: مقدمه مؤلف).

اگر از اولین دیدگاه‌ها در مورد بازی که بر مسابقات ورزشی و نبرد نیروهای طبیعی و انسان با نیروهای آسمانی متمرکز بود (رک: مکاریک، ۱۳۹۰: ۴۹) گذر کنیم، به نظریات تأثیرگذار افلاطون درباره بازی می‌رسیم. افلاطون در فایدروس (Phaedrus)، نوشتن را با بازی و سخن گفتن را با جدیت مقایسه می‌کند و به وسیله تقابل مسابقه/بازی در توصیف گفتار/نوشتار، بر ارزش بیشتر گفتار تأکید می‌ورزد (رک: افلاطون، ۱۳۶۶: ۲۷۵-۲۷۹). این تقابل بعدها توسط دریدا (Derrida) نقد می‌شود.

دریدا نیز نوشتن را نوعی بازی می‌داند؛ اما بازی در دیدگاه او با نگاه افلاطون، متفاوت است. او در مقابل کلام محوری به بازی‌های موجود در نوشتار اشاره می‌کند. «بازی، برآشوبی حضور است. حضور یک عنصر همواره، مرجع داللتگر و جایگزین‌گر نقش‌بسته در نظامی از تفاوت‌ها و در سیر یک زنجیره است. بازی، همواره بازی غیاب و حضور است» (دریدا، ۱۳۸۱: ۳۲).

افلاطون بازی را در تقابل با مسابقه، امری بدون ساختار، بدون هدف و کم‌ارزش می‌داند؛ اما دریدا بازی آزادانه را فروپاشی حضور یا ساختار استعلایی می‌داند. ساختار استعلایی یا پایگانی در حیطة زبان، اندیشه و کنش‌های اجتماعی که جامعه با سرکوب بازی و سازمان‌بخشی به آن، بنیان نهاده است (همان: ۸-۱۳).

پیش از دریدا، شایسته است به‌عنوان نخستین کسی که اصطلاح بازی را همچون عنصری از فلسفه‌اش به کار برد و آن را به‌عنوان یک اصطلاح در فلسفه مدرن جا انداخت. از شیلر یاد شود (spariosu, 1989: 53-54). پس از شیلر، نیچه بازی را بیش‌ازپیش در فلسفه وارد کرد و روح آن را در تحلیل‌های فلسفی خویش به کار گرفت.^۱ هراکلیتوس (۵۵۰ - ۴۸۰ ق.م) زندگی را کودکی توصیف کرده بود، که بازی می‌کند.

در سده بیستم، هایدگر با رجوع دوباره به هراکلیتوس، از بازی زندگی و بازی وجود سخن می‌گوید: «بازی وجود، از قواعد منطق و عقلانیت پیروی نمی‌کند. بازی وجود بدون دلیل و بی‌بنیاد است. آدمی نیز اسیر این بازی است و قواعد این بازی را

هم نه آدمی که وجود تعیین می‌کند» (همدانی، ۱۳۸۹: ۱۴۵).

از دید هایدگر، قدرت نیز نوعی بازی است که پیوندی چندجانبه با زبان دارد (spariosu, 1989: 115). پس از او ویتگنشتاین (Wittgenstein) اصطلاح بازی زبانی را وضع می‌کند و زبان را پدیده‌ای چندوجهی در بستر شکل‌های مختلف زندگی معرفی می‌کند. هر کدام از این اشکال، بازی متفاوتی هستند که قواعد خاص خود را دارند و برای فهمیده شدن باید همان‌گونه که هستند بازی شوند^۱. آرای هایدگر در آرای سیاسی باختین در مورد بازی و آرای ویتگنشتاین در پدید آمدن و اساسی (Deconstruction) و در نظریات متفکرانی چون دریدا، فوکو، بارت و کریستوا نقشی مؤثر دارند. در «واسازی» از اصطلاح بازی آزادانه که بر ساختهٔ دریدا است در پیوند با اصطلاح «حضور» و فرآیند دلالت و همچنین از پیوند بازی با گفتمان و قدرت بسیار استفاده می‌شود^۲. برداشتی دیگر از بازی، در هرمنوتیک و توسط آراء گادامر (Hans Georg Gadamer)، مطرح می‌شود.

از دید او، بازی از هیچ‌کدام از مراحل کنش هنری جدا نیست و در آفرینش تا تفسیر، نقش دارد و هر بار، با تغییراتی جدید، ظاهر می‌شود. او بازی را متضمن جدیت و حتی تقدس معرفی می‌کند (گادامر، ۱۳۹۳: ۴۸). نظریات مربوط به حوزهٔ پست مدرن نیز از اصطلاح بازی بی‌بهره نیست. برای نمونه، ژان فرانسوا لیوتار (Jean-François Lyotard) در آرای خویش، انواع بازی (به‌ویژه بازی زبانی) را بارها و بارها به کار می‌گیرد. برای مثال، او پیوند اجتماعی را امری زبانی می‌داند متشکل از چند بازی زبانی که هر کدام از قواعد متفاوتی پیروی می‌کنند^۳.

۲-۲ بازی و وسایط آن در آرای باختین

آنچنان‌که ذکر شد، پس از افلاطون، بازی در نقد ادبی و فلسفه فراوان به کار رفت؛ همواره همچون امری مهم و بایسته. بنابراین، برخلاف مفاهیمی که در بادی امر، از اصطلاح بازی به ذهن متبادر می‌شود، همچون امری خودفرجام و بدون هدف، از دید

باختین بازی همچون وسایط خود، هدفی کاملاً سیاسی، اجتماعی و ایدئولوژیک دارد - گرچه ممکن است تهوری بی‌خردانه، به نظر برسد. بنابراین، باختین بازی را امری غایت‌مند می‌داند.

نیچه بازی را عاری از خرد و مرزشکن معرفی می‌کرد و بهره گرفتن از روح آن را بهترین روش شکستن اقتدار پایگان‌های مسلط فرهنگی می‌دانست. او معتقد بود هنر آن هنگام که از شیوه‌های ممتاز خرد در فرهنگ فاصله بگیرد، فضای تنش‌زایی را وارد عناصر تثبیت‌شده می‌کند و بدین‌سان، مخاطب را به برداشت‌های نوینی از واقعیت رهنمون می‌سازد (مکاریک، همان: ۵۰).

باختین نیز همچون نیچه، بازی را امری تزلزل‌آفرین در رفتار و اندیشه‌های تثبیت‌شده اجتماعی می‌داند. از دید او، هنگامی که تناقض‌های موجود در جامعه به بازی گرفته شوند، طبقات اجتماعی، مطلق بودن خود را دچار تردید می‌بینند. برای باختین، بازی فرآیندی مکالمه‌ای و متقابل میان شخصیت‌ها و یا شخصیت‌ها و دنیا و به عبارتی دیگر، مکالمه میان گفتمان‌هاست.

تلاش طبقه حاکم همواره بر محدود ساختن معنی کلمات و تبدیل نشانه‌های اجتماعی به نشانه‌های تک‌تکیه‌ای (uniaccentual) و خاموش کردن صداهایی بوده است که «دیگری» و «غیر» نامیده می‌شوند؛ آن «دیگری» که همواره باید بیرون از مرکز بماند چراکه آوایی متضاد با آوای اقتدار حاکم دارد.

متن ادبی می‌تواند این آوا را از حاشیه به مرکز بیاورد و آن را در کنار آوای حاکم قرار دهد. باختین بر آن است که «سخن دیگری» از راه‌های مختلفی در متن راه می‌یابد و آن را به متنی که منطق مکالمه را بازتاب می‌دهد، تبدیل می‌کند؛ راه‌هایی چون سخن کارناوالی، سخن منی‌په^۵، سخن داستان چندآوایی و یا انواع ادبی درونی‌شده که آبرونی و نقیضه دو مورد از آن به‌شمار می‌آید (تودوروف، ۱۳۹۱: ۱۱۸ و احمدی، ۱۳۸۸: ۱۰۳). هر کدام از این راه‌ها، نوعی بازی به‌شمار می‌روند - بازی متزلزل‌کننده اقتدار که به براندازی و نوسازی منجر می‌شود.

۲-۲-۱ کارناوال

کارناوال (Carnival) که با نام «جشن مجانین» نیز معروف است، جشن‌های خیابانی بودند که به صورت خودجوش به دست مردم عادی در روزهای معینی از سال در خیابان برگزار می‌شدند. باختین در کتاب *رابله و دنیای او*، به توصیف کارناوال به عنوان یکی از اشکال اجتماعی بازی پرداخت و آن را شورشی مردمی در مقابل حاکمیت مرسوم سیاسی و مذهبی دانست. آنچه میان کارناوال و بازی پیش از پیش شباهت ایجاد می‌کند، ویژگی آن‌ها به عنوان حیاتی موقت و خارج‌شده از زندگی روزمره با قواعدی یکسان برای بالادستان و پایین‌دستان است.

باختین معتقد بود که کارناوال‌ها در تضاد با جشن‌های رسمی‌ای هستند که حکومت، کارگزار آنهاست و بدین‌سان، در حکم تفوق موقتی مردم عادی بر حاکمان سیاسی و دینی هستند.

زبان و رسوم به کار گرفته‌شده در کارناوال زبانی گستاخ و بی‌پرده است - درست در تقابل با خواست قانون‌گذاران و هنجارطلبان. بنابراین، کارناوال از سویی، تلاش توده مردم برای به جریان انداختن بازی آزادانه گفتمان‌ها و صداهاست و از سوی دیگر، تلاش مراکز اقتدار برای از کار انداختن چرخ این بازی و خفه کردن صداهاى مختلف در زیر صدایی یکه و مسلط.

کارناوال که مبارزه‌ای است در جهت مشروعیت بخشی به بازی آزادانه آواهای متقابل، با همه آن چیزهایی که خروج از هیأت مرسوم و مورد پذیرش محسوب می‌شوند پیوند دارد. این فراروی از مرزهای هنجار، سلسله‌مراتب و نظام هنجارمند سیاسی، فرهنگی، اجتماعی و دینی را برهم می‌زند و برای مدت کوتاهی، تضاد میان ضعیف و قوی، بالا و پایین و مقدس و نامقدس را با وارون‌سازی، مواجه می‌سازد و با ایجاد مکالمه میان این عناصر، دوگانه‌های ساختاری کارناوال را شکل می‌دهد (کریستوا، ۱۳۸۱: ۶۳).

باختین با توجه دادن به ارزش زیبایی‌شناختی و فرهنگی کارناوال، ادبیاتی را که نوع ادبی، سبک و تصویر ناهنجار رسوم متعارف کارناوال را یادآوری می‌کند و تحت نفوذ یکی از گونه‌های کارناوالی قرار دارد، «ادبیات کارناوالی شده» می‌نامد (باختین، ۱۳۹۵: ۲۴۴). در کارناوال، ادبیات غیررسمی و مردمی مجال پیدا می‌کند تا در بستر هنجارمند اجتماع که به وسیله قدرت حکومتی ایستایی پیدا کرده است رخنه کند و با پایداری در برابر آن، خود را به نمایش بگذارد. رهایی یافتن از گفتمان چیره و نظام‌های سیاسی و آیین‌هایشان، در ادبیات کارناوالی نیز، در چهره چندصدایی، وارون‌سازی و به میانه آمدن گفتارهای حاشیه‌ای، همراه با همان خنده و گستاخی موجود در کارناوال نمایان می‌شود.

۲-۲-۲ آبرونی

آبرونی از آن دست مفاهیم و اصطلاحات ادبی است که درباره آن برداشت‌های بسیار متفاوتی ارائه شده است. گاه عنصر بنیادین و ممیز ادبیات خلاقانه دانسته شده (رک: موکه، ۱۳۸۹: ۱۹) و گاه مفهوم آن تا مرز یک نوع جهان‌بینی توسعه یافته است (مکاریک، همان: ۱۴). اولین تعریف‌ها از آبرونی به متفکران یونان برمی‌گردد. آبرونی در آن چهارچوب، به عنوان بیانی مجازی، ابزاری است در دست خطیب جهت اقناع مخاطبان (Colebrook, 2004:18). در گذر زمان، معنای آبرونی دستخوش تغییر شد و امروزه، در معنای عام، به عنوان تضاد ظاهر و باطن یا پنداشت و واقعیت قلمداد می‌شود.

آبرونی در نوشته‌های اولیه باختین حضور زیادی ندارد اما بعدها، به یکی از محورهای آثار باختین می‌شود (Meyler, 1997:105). باختین آبرونی را گونه‌ای از گفتگو می‌داند، گفتگویی میان متن و دنیا. آبرونی از دید باختین تبدیل گونه‌ای از سخن دارای بیان دوگانه است و یکی از راه‌های ظهور «سخن غیر» در متن به حساب می‌آید. (تودورف، ۱۳۷۷: ۱۱۸) او در *رابطه و دنیا‌پیش*، به پژوهش‌هایی که به آبرونی تنها به مثابه یک پدیده ادبی محض می‌نگرند، خرده می‌گیرد و معتقد است آبرونی در

فرهنگ عامه مردم و همچنین، تاریخ خنده، نقشی جدی دارد و خنده بی‌رحم حاصل از آن، همواره با هشیاری گوینده‌اش در ارتباط است و برای شنونده‌اش بینشی تازه به همراه دارد (Bakhtin, 1984:120).

از دید باختین، آیرونی به وسیله نقاب‌برداری از خطاها و توهمات و با روش آشنایی‌زدایی و غریب‌سازی معرفت مورد قبول عامه مردم، می‌تواند گفتمان تحکم‌آمیز را تضعیف کند و محدودیت و نسبیت همه اشکال گفتمان نظام‌های اعتقادی را آشکار سازد (ibid:402).

باختین در ادب قرون وسطی، شخصیت‌هایی را معرفی می‌کند که توانسته‌اند به وسیله آیرونی، مخاطب را به شناخت ناراستی‌ها راهنمایی کنند. این شخصیت‌ها رند، دیوانه و دلک هستند. «آگاهی آیرونیک رند، در مقابل همه عرف‌پرستی‌ها و دروغ‌ها قرار می‌گیرد و می‌تواند دیگران را در تقلیدی مسخره‌آمیز، بازنمایی کند» (Bakhtin, 1981:402). این شخصیت‌ها با نقابی که بر چهره دارند، می‌توانند هر سخنی را در مقابل اقتدار حاکم بر زبان آورند و از خطرات آن بربهند.

از این رو، میلر (Miller) معتقد است «آیرونی برای باختین وسیله تضعیف اقتدار است، بدون این که گوینده آن در معرض پیامدهای آن سخن قرار گیرد» (Meyler, 1997:106). برای باختین، آیرونی (Irony) در متن ادبی، نشأت گرفته از تفکر آیرونیک نویسنده است؛ از این رو آیرونی مطمح نظر باختین، همواره از نوع ساختاری است. در بخش آیرونی در مصیبت‌نامه، به انواعی از آیرونی ساختاری متناظر با آرای باختین پرداخته خواهد شد.

۲-۲-۳ نقیضه

نقیضه که «در معنای خاص و دقیق آن عبارت است از به کار گرفتن آگاهانه، آیرونیک و کنایه‌آمیز یک الگوی هنری دیگر» (مکاریک، ۱۳۹۰: ۴۳۷) از دید باختین، یکی از انواع مکالمه است (تودوروف، ۱۳۹۱: ۱۱۸). باختین نقیضه را به‌عنوان یکی از ابزارهای

کارآمد بازی با مقدسات، آیین‌های مذهبی و مناصب رسمی مذهبی و سیاسی معرفی می‌کند: «نقیضه قرون وسطی بازی لجام گسیخته‌ای با مقدس‌ترین و مهم‌ترین دیدگاه‌های ایدئولوژی رسمی بود» (Bakhtin, 1984:84).

بنابر آرای باختین، نقیضه در بستر رویدادهای تاریخی و شرایط اجتماعی ویژه‌ای پدیدار می‌شود که به سخره گرفتن جدیت رسمی و به رابطه کشاندن تمام زبان‌ها را طلب می‌کند. «[از دید باختین] پارودی زمینه چالش زبان‌هاست. هم یک نشانه است و هم یک سلاح در جنگ میان نیروی فرهنگ مردمی و فشار اقتداری که در پی کنترل آنان است» (Dentith, 2000:23).

پارودی ژانری است که قدسیت‌زدایی ذاتی متن کارناوالی را به نمایش می‌گذارد و از نظرگاه باختین، یک سخن دوآوایی چندجهتی است؛ به این معنا که «هم مانند سخن عادی به سوی ابژه (Object) دلالتی گفتار هدایت می‌شود و هم به سوی سخن دیگر؛ به سوی گفتار دیگری» (باختین، ۱۳۹۵: ۳۸۳). پس، در پارودی، یک آوا، آوای متن پارودی شده است و آوای دیگر، آوایی که آن متن را مصادره به مطلوب کرده و آوای آن را به‌طور ضمنی بازتاب می‌دهد.

۳- بازی و وسایط آن در مصیبت‌نامه

باختین باور دارد یکی از بازی‌هایی که می‌تواند به تغییر افکار مسلط کمک کند و راه را بر مکالمه‌گری هموار سازد، بازی «چه می‌شود اگر...» است. این بازی در مقابل هر اندیشه استقرار یافته‌ای اندیشه متضاد آن را قرار می‌دهد و به این ترتیب، به ویران‌سازی آن یاری می‌رساند (مکاریک، ۱۳۹۰: ۵۱). وجود فضای بازی در حول و حوش ایدئولوژی در متن، به زایش آواهای رقیب و رهایی آن از تک‌گویی (Monologism) می‌انجامد. این کار در مصیبت‌نامه با «دگر آوایی» نیز در پیوند است.

اصطلاح Heteroglossia از heteros یونانی به معنای «متفاوت»، «دیگر»، «در برابر» و glossia از ریشه یونانی glot به معنای آوا و زبان است و در منظومه فکری باختین

در پیوند با گرایش به سوی هر کدام از نیروهای مرکزگرا و مرکزگریز تعریف می‌شود. از دید باختین، این جانب‌داری در هر گفته‌ای وجود دارد (bakhtin, 1981:272). آن متنی که آوای دیگری را می‌پذیرد، خصلت دوصدایگی را در خود تقویت می‌کند.

آلن (Allen) دگرآوایی را این‌گونه معنا کرده است: «این امکان هست که دگر آوایی را معادل به رسمیت شناختن زبان‌های متفاوت بسیار، گروه‌های اجتماعی و صنفی و جنبش‌های طبقاتی و ادیبی بدانیم که هر زمان، در جامعه عمل می‌کنند» (آلن: ۱۳۸۰: ۴۵). طبقهٔ حاکم، تفاوت را بر نمی‌تابد و همواره، در حال هم‌شکل‌سازی آواها و از سوی دیگر، بیرون راندن آواهای غیرمطلوب از مرکز است؛ اما چندصدایی حرکتی برخلاف جهت اقتدار حاکم است.

در مصیبت‌نامه نیز گروه‌های اجتماعی و صنفی و طبقاتی مختلفی از مردم در زیرگروهی به نام صاحب‌دلان و عرفا گرد می‌آیند. چنان که خواهد آمد، عطار هم زاهد متشرع را عارف می‌خواند و هم کسی را که خداوند را زمانی که به او نان دهد، می‌ستاید؛ هم آن کسی که خانقاه نشین است و زبانش زبان رسمی گفتمان تصوف است و هم مست، کودک، گدا و امثال این شخصیت‌ها و طبقات که گفتارشان گرچه ساده‌لوحانه به نظر آید، به اندازهٔ گفتار اهل تصوف، معتبر و راهنماست.

شرایط اجتماعی و اقتدار سیاسی و مذهبی زمانهٔ عطار و همچنین جایگاه او در جامعه و نیز دیدگاه او نسبت به مسائل اجتماعی و دغدغه‌مندی او نسبت به عناصر مرکزگریز در حوزهٔ متون عرفانی (که از کثرت حکایات مربوط به عقلای مجانبین و گستاخی‌ها و شطح‌گویی‌ها در آثارش مشهود است) زمینه را برای «تمرکززدایی» (decentering) دیدگاه‌ها، شخصیت‌ها، ارزش‌ها و آواهای مورد حمایت پایگان‌های سیاسی - مذهبی و به میانه آوردن آواهای غیرمتعارف به حاشیه رانده شده، فراهم آورده است. در آثار او آواهای غیرمتعارف فرصت سردادن سخن می‌یابند.

گستاخی‌هایی که شخصیت‌هایی همچون مست، کودک یا دیوانه در گفتگو با خدا یا یادکرد او، از خود نشان می‌دهند، آواهای خاموش‌شدهٔ بسیاری از مخاطبان را از

حاشیه به مرکز می‌کشاند. بنابراین، بازی مورد اشاره باختین را می‌توان در آثار عطار رصد کرد و شایان ذکر است که عرفان و تصوف، خود نشانه‌هایی از بازی و شکست گفتمان مسلط را داراست. برای نمونه، می‌توان به اصل ماندن در خانقاه در مقابل توجه به مسجد اشاره کرد. خانقاه عنصری به بازی‌کشاننده مسجد است؛ مسجدی که در ابتدای خطبه‌اش نام شاه و خلیفه آورده می‌شود و به محلی برای جمع‌آوری باج و خراج شاهی تبدیل شده است؛ به عنوان شاهد مثال در مصیبت‌نامه پیری، شاه را گدا خطاب می‌کند و به او می‌گوید:

هیچ مسجد نیست و بازار ای سلیم کز برای تو نمی‌خواهند سیم
(مصیبت‌نامه: ۲۰۶۷)

عطار بازی «چه می‌شود اگر...» را در هیأت اندیشه‌ای متضاد با حوزه‌های اقتدار سیاسی و شرعی عصر خود و همچنین، بخشی از تفکر منتقل شده از متن‌های عرفانی پیش از خود و حتی متونی که خود آن‌ها را خلق کرده است، به نمایش می‌گذارد. سیاست و شرعی که کلام غیرمعمول و هنجارشکن حلاج‌ها و عین‌القضات‌ها را بر نمی‌تابد و نیز متونی که تنها سخنگوی آوای مشخصی از عرفان و تصوف‌اند. عطار با ادامه دادن بیان شیفته‌وار، عقل‌گریز و هنجارشکن امثال عین‌القضات و سنایی (در ساحت شعر قلندری) و پی‌گیری روایات برخی از شخصیت‌های عقلایی مجانبین در آثاری چون عقلای مجانبین نیشابوری و از سوی دیگر، با پذیرش آوای متون سنت‌گرای عرفانی (همچون التعرف، اللمع، رساله قشیری، کشف‌المحجوب، طبقات‌الصوفیه و...) و همنشین ساختن آن‌ها در بستر حکایات گوناگون آثار خود، از سویی، خواست هنجارطلب پایگان‌های سیاسی و مذهبی را به بازی می‌گیرد و از سوی دیگر، آواهای متقابل را در آثار خود جمع می‌سازد. او برای نیل به این هدف، عقلای مجانبین را که سیمایشان در آثار مدرسی آن روزگار (همچون رساله قشیری و کشف‌المحجوب) کم‌رنگ شده بود، به خدمت می‌گیرد و آنها را در کنار مشایخ دیگر صوفیه قرار می‌دهد.

در آثار عطار، حضور شوریدگانی بی‌نام‌ونشان، عقلای مجانین و یا مشایخی از لونی دیگر، که گستاخانه در مقابل خدا، شاه و زاهد از جایگاهی بالاتر به گفتگو می‌پردازند، می‌تواند نوعی مبارزه در برابر مراکز اقتدار به‌وسیله نمایش اندیشه متضاد و تلاش در جهت به میانه کشاندن آوای به حاشیه رانده‌شده یا حذف‌شده باشد و متن را به آثار منطبق بر منطق مکالمه نزدیک سازد؛ چراکه کنار زدن تضادها و تقابلهای و نظامی سراسر حاصل‌شده از همانندی و شباهت ساختن، عمل نظام‌هایی است که به آوای مقابل و متضاد بهایی نمی‌دهند - غافل از این‌که اندیشه، تنها از راه شباهت عمل نمی‌کند؛ بلکه بیش از هر چیز به‌وسیله تضاد رشد می‌یابد. بیرون از چارچوب نظم‌یافته شباهت‌ها، تضاد و تقابل می‌تواند اندیشه را گسترش دهد و ساختار نوینی بیافریند که از نظامی متفاوت، برخوردار باشد و این کاری است که عطار در آثار خود انجام داده است.

برای نمونه، می‌توان به حکایات لقمان سرخسی، یکی از عقلای مجانین سده چهارم، در مصیبت‌نامه اشاره کرد. در یکی از حکایات مصیبت‌نامه لقمان همچون کودکان سوار بر چوب به جنگ خداوند می‌رود. ترکی او را گرفته و چوب از دستش می‌گیرد و مجروحش می‌کند. کسی از لقمان دلیل خونین بودنش را می‌پرسد و لقمان در جواب می‌گوید: خدا نمی‌توانست تنهایی از پس من بریاید؛ بنابراین ترکی را با خود همراه آورده بود:

می‌نیارست او به‌خود این کار کرد آمد و ترکیم با خود یار کرد

(مصیبت‌نامه: ۵۸۵۳)

امثال این حکایات که در آنها کردار خلاف عرف و زیر سؤال بردن صفات خداوند، روایت و تحسین می‌شود، در آثار مدرسی پیش از عطار نمودی اندک و به حاشیه رانده‌شده دارد. اما مصیبت‌نامه عطار مشحون از چنین روایاتی است. عطار از روایت حکایاتی این‌چنین و بازی با آوای مسلط متون پیش از خود و آوای اقتدار سیاسی و مذهبی روزگار خود، هدفی جدی و ایدئولوژیک را دنبال می‌کند و این نکته از تأکید او بر روایت حکایات هنجارگریز و در هم آمیختن گفتمان‌ها، شخصیت‌ها و

آواهای متضاد و متقابل روشن می‌شود.

عناصر بازی موردنظر باختین تنها در عناصر روایی حکایت‌های مصیبت‌نامه (همچون گفتگو، شخصیت و ...) حضور ندارند، بلکه در ساختار آن نیز مشهودند. عطار در مصیبت‌نامه، طی چهل مقاله و ۷۵۳۹ بیت، راه‌های سیر و سلوک را بیان می‌کند. در هرکدام از این مقالات، سالک برای رسیدن به حق، پیش یکی از مخلوقات و مراتب هستی می‌رود و از او دربارهٔ مراحل سلوک سؤال می‌کند. ولی هرکدام را سرگشته‌تر از دیگری می‌بیند. سپس واقعه را برای پیر بازگو می‌کند و پیر استعداد آن مرتبه را برای سالک شرح می‌دهد. در اینجا حکایات و تمثیل‌هایی متناسب و مؤید موضوع نقل می‌شود و سپس سالک راهی پرسش از مرتبه‌ای دیگر می‌شود و روایت به همین شیوه پیش می‌رود.

سالک در انتهای سفر، سرانجام به خویش می‌رسد و هر دو عالم را سایه‌ای از ذات خود می‌بیند و درمی‌یابد که همهٔ آن چهل مرتبه‌ای که سؤال خویش را بر محضرشان عرضه داشته، در خود او جمع‌اند و این خود موقعیتی آبرونیک است. افزون بر آبرونی ساختاری کلان (با توجه به این نکته که آبرونی از دید باختین، از وسایط اصلی بازی است)، در ساختار مصیبت‌نامه با هم‌نشینی بازی‌گونهٔ تقابل‌ها نیز مواجهیم. باختین یکی از اصول اساسی بازی در متن را هم‌نشینی بی‌پروای متقابل‌ها می‌داند. او در تحلیل آثار رابله، به بازی او با عناصر مسیحیت، مقدسان و شهدا اشاره دارد و می‌گوید بازی، همهٔ مقدسات را با امور پست ترکیب می‌کند. این ترکیب امور متضاد، بی‌شک هدفی بنیادین دارد و می‌تواند متن را از تک‌آوایی نجات دهد (Bakhtin, 1984:192).

در مصیبت‌نامه، طنز و تراژدی، شخصیت‌های فرادست و فرودست، و مفاهیم متقابل با هم ترکیب شده‌اند. در ساختار مصیبت‌نامه نیز، همچون هرکدام از سازه‌های آن، تقابل‌ها به هم آمیخته و گاه یکی شده‌است. برای مثال، سالک همان‌گونه که از جبرئیل و میکائیل استمداد می‌طلبد، از شیطان نیز چاره‌جویی می‌کند. از سوی دیگر در ساختار کلان مصیبت‌نامه، آوای تصوف زاهدانه و عاشقانه که مقابل هم به نظر می‌آیند

در هم می‌آمیزند و ساختاری واحد اما به‌دست‌آمده از هم‌نشینی عناصر متضاد و گفتمان‌های متقابل را پدید می‌آورند.

از میان روش‌هایی که باختین برای ایجاد بازی و منطق مکالمه در متن برشمرده است، کارناوال، سخن منی‌په، آیرونی و نقیضه در مصیبت‌نامه نمودی برجسته دارد. در ادامه به بازتاب آن‌ها در مصیبت‌نامه پرداخته می‌شود.

۳-۱ کارناوال در مصیبت‌نامه

در دیدگاه باختین، تصاویر کارناوالی دارای این ویژگی‌ها هستند: وصله‌های نامتناسب، آلودن و کم‌بها نمودن ارزش‌های رایج، ریشخند، تمسخر و آیرونی، اهمیت به تن و جسم در مقابل توجه فرهنگ حاکم به امور معنوی، توجه به امور غیرمعارف و شگفتی‌آور، تماس آزادانه و آشنا بین اشخاص، اتحاد اضداد و تناقض (تودورف، ۱۳۹۱: ۱۲۷). پس ادبیاتی کارناوالی است که همانند کارناوال، در مقابل سنت، عادت و هنجارهای حکومت قد علم کند و در مقابل اندیشه‌های تحمیل‌شده از سوی مرکز دینی و روحانی همچون معاد اندیشی و انتزاعی‌گرایی، جسم و ماده را مورد توجه قرار دهد؛ جدیت را با لودگی، نفی کند و ادب متظاهرانه را با گستاخی، مورد حمله قرار دهد، نقش‌ها را وارونه سازد و جایگاه دو سوی تقابل‌ها را عوض کند و به‌وسیلهٔ همهٔ این‌ها، خنده‌ای نیش‌دار بیافریند.

عناصر یاد شده در مصیبت‌نامهٔ عطار نیز وجود دارد. مصیبت‌نامه با در مرکز نهادن گفتمان جنون و بی‌پروایی، هنجار متن عرفانی را متزلزل می‌سازد. عطار در برابر ادب فوق‌العادهٔ گروهی از عرفا، بر گستاخی‌های گروهی دیگر اشاره می‌کند. این گستاخان در برابر عارفانی که درخواست بخشش و معرفت از خداوند دارند، با لحنی طلبکارانه و بی‌پروا، گاه نیازمندی‌ها جسمانی خود را از خداوند طلب می‌کنند و گاه گستاخانه خداوند را تهدید می‌کنند و یا همچون معشوقی در برابر او ناز و دلالت دارند و با این کار از سویی شگفتی مخاطب را برمی‌انگیزند و از سوی دیگر موجب خندهٔ او

می شوند. به این صورت، عطار با بها دادن به شخصیت های غیر معمول و وارونه سازی شخصیت ها، فضایی کارناوالی را در متن خویش پدید می آورد.

برای نمونه، به کنش و گفتار گستاخانه «برخ اسود» در برابر خدا و «بهلول» و «زاهر» در برابر شاه و وارونگی جایگاه آنها و مفاهیمی چون ادب، حرمت، فقر و مسکنت در حکایات زیر توجه کنید:

روز دیگر برخ آمد سوی دشت	پس جهانی خلق بر وی گرد گشت
گفت یارب خلق را در خون مکش	هر زمان در رنج دیگرگون مکش
خلق را از خاک چون برداشتی	گرسنه آخر چرا بگذاشتی؟
یا نبیست آفریدن خلق را	یا نه بیشک لقمه باید حلق را
لطف کم شد یا کرم گوئی نماند	وان همه انعام و نیکوئی نماند
آن همه دریای بخشش کان تراست	می نبخشی، می نریزی، آن کجاست؟

(مصیبت نامه: ۲/۳)

بامدادی شهریار شادکام	داد بهلول ستمکش را طعام
او به سگ داد آن همه تا سگ بخورد	آن یکی گفتش که هرگز این که کرد؟
از چنین شاهی نداری آگهی	چون طعام او سگان را می دهی؟
این چنین بی حرمتی کردن خطاست	کار بی حرمت نیاید هیچ راست
گفت بهلولش خموش ای جمله پوست	گر بدانندی سگان کاین آن اوست
سر بسوی او نبردندی به سنگ	یعلم الله گر بخوردندی ز ننگ (همان: ۵/۷)
رفت سنجر پیش زاهر ناگهی	گفت از وعظیم ده زاد رهی
شیخ زاهر گفت بشنو این سخن	چون شبانت کرد حق، گرگی مکن
خانه خلقی کنی زیر و زبر	تا براندازی سرافساری به زر
خون بریزی خلق را در صد مقام	تا خوری یک لقمه ای، وانگه حرام
خوشه چین کوی درویشان توئی	در گداطبعی بتر زیشان توئی (همان: ۶/۷) ^۷

باختین ژانرهایی را که در پایان عصر کهن کلاسیک و دوره هلنیسم (Hellenization) با تمام ظواهر گوناگون خود، پیوندی عمیق با یکدیگر داشتند، تحت قلمرویی به نام جدی - کمدی تحلیل می کند. او یگانگی این ژانرها را به دلیل

پیوند ژرفشان با فرهنگ عامه کارناوالی می‌داند (باختین، همان: ۲۴۲-۲۴۳). از دید باختین، دو ژانر پراهمیت از قلمروی جدی - کمدی، «گفت‌وگوی سقراطی» و «ساتیر منی‌په‌ای» است. در ادامه این دو ژانر در ذیل آیرونی، که یکی از انواع بازی و از ابزارهای تحقق مکالمه و از ویژگی‌های تصاویر کارناوالی است، بررسی می‌شود.

۳-۲ آیرونی در مصیبت‌نامه

آیرونی شکل‌های متعددی دارد (همچون آیرونی هزل‌آمیز، سقراطی، تقدیر و ...). از میان انواع مختلف آیرونی، «آیرونی سقراطی» و «آیرونی وارونگی نقش‌ها» با نظریات باختین درباره ژانر گفتگوی سقراطی و منی‌په هماهنگ است و از سوی دیگر در آثار عطار نمود دارد.

آیرونی سقراطی (Socratic irony): در مورد آیرونی) وانمود را از اصلی‌ترین عناصر آیرونی دانسته‌اند، چراکه اصولاً، این واژه برگرفته از نام آیرون (Eiron)، یکی از سه شخصیت اصلی کمدی‌های قدیم یونان است که با ساده‌لوحی و ضعف ساختگی خود و دست کم گرفته شدن توسط شخصیت‌های دیگر بر آنها غلبه می‌کرد. سقراط این روش را در گفتگوهای خود، پی دنبال می‌گردد. او در جستجوی کنز مفاهیمی که به نظر همگان معانی ساده و تعریف‌شده‌ای بودند، در میان جمع مردم، پرسش‌هایی ابتدایی مطرح می‌کرد، و با پرسش دوباره از پاسخ‌های داده‌شده، کم‌کم غموض آن مفاهیم و سستی اندیشه پاسخ‌دهندگان را روشن می‌ساخت (Colebrook, 2004, 23). به همین جهت، این نوع از آیرونی را با نام او می‌شناسند. سقراط با طرح پرسش‌های ساده، نخست خود را در نظر مخاطب، کم‌سواد و نادان نشان می‌داد، اما در پایان، به‌وسیله همین پرسش‌ها، مخاطب مدعی خود را متوجه غفلت می‌کرد و بر او پیروز می‌شد.

باختین (Bakhtin) گفتگوهای سقراط را یکی از الگوهای سنت گفتگویی و از

مصادیق ادب کارناوالی شده می‌داند؛ به این دلیل تابش حقیقت در این گفتگوها محصول حضور و تبادل آواهاست. «گفت‌وگوی سقراطی، یک ژانر سخنورانه نیست و بر بنیادی فولک کارناوالی رشد می‌کند و بویژه در مرحله سقراطی شفاهی سیر تحول خود، تماماً، از دل‌آگاهی کارناوالی از جهان، اشباع است» (باختین، ۱۳۹۵: ۲۴۷). او سقراط را مردی آبرونیک با تفکری آبرونیک می‌داند و این نشان از آن دارد که آبرونی تا چه حد با جهان‌بینی در ارتباط است (Meyler, 1997: 111). از سوی دیگر او ویژگی گفتگوهای سقراطی را پیوند آزاد اندیشه‌ها و انگاره‌ها می‌داند و نادان‌نمایی سقراطی را همان خنده فروخورده کارناوالی معرفی می‌کند (باختین، ۱۳۹۵: ۲۸۸).^۸

در آبرونی‌های سقراطی، با فرزانه‌ای روبه‌رویم که برای رسیدن به مقصودی، خود را به نادانی می‌زند. این مقصود می‌تواند یکی از این موارد یا همه آنها باشد: فرار از وظایف شهروندی، فرار از توقعات حکومت از یک نخبه، فراهم ساختن یک حاشیه امن که با اتکا به آن، بتوان بدون بیم از عقوبت، بزرگان را نصیحت و عبارات حاصل از لحظات سکر یا وجد را بیان کرد و یا اعتراض خاموش جامعه را به زبان آورد.

آبرونی سقراطی از ابزارهای برجسته عطار در طرح مفاهیم موردعلاقه اوست. بر زمانه‌ای که عطار در آن زندگی می‌کند شرایط اجتماعی ویژه‌ای حاکم است که بیشتر، به این آبرونی، راه می‌دهد. در سده ششم، اندیشه‌وران مجبور به سکوت‌اند؛ زیرا هرگونه اعتراضی حبس یا مرگ را در پی خواهد داشت. اما دیوانگان را حرجی نیست. این خیل مجانین می‌توانند همچون مسخرگان و دل‌کمانی که در جشن‌ها با سبیل شاه هم بازی می‌کنند و یا همچون نقاب‌داران شرکت‌کننده در کارناوال، بدون ترس از تکفیر شدن، به سبب عبارات بظاهر، کفرآمیز، و یا کیفر ناشی از اعتراض به امرا، به زاهدان ریایی، پادشاهان و حتی خود خداوند، بدون هیچ پروایی اعتراض کنند و خرده بگیرند و زبان خردمندانی باشند که جرأت بازگو کردن مکنونات قلبی خود را پیدا نمی‌کنند:

زانک اگر تو عاقل آیی سوی من زخم بسیاری خوری در کوی من
لیک اگر دیوانه آیی در شمار هیچ‌کس را با تو نبود هیچ کار

(مصیبت‌نامه: ۴۸۰۴ و ۴۸۰۵)

اقوالی که به این دیوانگان منسوب می‌شود می‌تواند تنها پی‌گیری یا گسترده‌سازی تخیلی چند عبارت اندک شخصیت‌های تاریخی باشد که مجال افشای تأثرات روحی و تردیده‌های پنهان و اعتراض به پایگان مقتدر عصر را برای عطار فراهم آورده است. باختین گفتار گستاخانه، کفرآمیز و بی‌ادبانه شرکت‌کنندگان در کارناوال را به پشتوانه حضور آنان همراه با نقاب (Mask) و لباس مبدل و در هیأت دلچک و دیوانه می‌داند. از نظر باختین، نقاب یکی از ابزار بازی است. ابزاری که تناقض‌های موجود در جامعه را به بازی می‌گیرد و در مواضع استوار آنها رخنه می‌کند. در آبرونی سقراطی نیز، فرزانه‌ای نقاب جنون بر چهره می‌زند تا بتواند سخنان خود را که از سوی مواضع حاکمیت، طرد و تکفیر می‌شود به زبان بیاورد. به اتکای همین لباس جنون است که بهلول می‌تواند زبان مردم در برابر امرا باشد:

بود بهلول از شراب عشق، مست
بر سر راهی مگر بر پل نشست
می‌گذشت آن جایگه، هارون مگر
او خوشی می‌بود پیش‌افکنده سر
گفت هارونش که ای بهلول مست
خیز از اینجا؛ چون توان بر پل نشست؟
گفت این با خویشان گوی امیر
تا چرا بر پل بماندی جای‌گیر
(مصیبت‌نامه: ۳۹۹۷-۴۰۰۰)

آبرونی و ارونگی نقش‌ها

هنری موریر (Henri Moreir) در بیان خصلت و ارونگی آبرونی، یکی از انواع آبرونی را آبرونی جابجایی نقش‌ها می‌داند.^۹ در این نوع آبرونی، جای نقش‌ها با یکدیگر عوض می‌شود. این جابجایی موجب می‌شود که شخصیت‌ها عمل یا گفتاری داشته باشند که با جایگاه آن‌ها تناسبی ندارد. فریزر (Frazer) در بیان پیشینه کارناوال، توصیفی از جشن‌های باستان (همچون ساکنا، کرونی و ساتورنالی) ارائه می‌کند که در آن، اربابان بر سر میز بردگان خدمت می‌کردند و تنها، پس از صرف غذای آنها، اجازه داشتند که دست به غذا ببرند. در این جشن‌ها بردگان آزادی تمام و کمال و اختیار تام در تصرف

همه دارایی های شاهان داشتند (فریزر، ۱۳۸۴: ۶۵۷ - ۶۷۲).

باختین نیز در توصیف کارناوال از جابجایی نقش ها در پوشش نقاب و برداشتن آن (unmasking) به جشن ساتورنالیا و نیز به جابه جایی نقش دیوانه/ گدا با شاه اشاره می کند و آن را به عنوان وسیله ای در جهت آشکارسازی حقیقت پنهان در زیر نقاب دعاوی دروغین و بازی با جایگاه سلسله های طبقاتی مطلق و منجمد، تعریف می کند (bakhtin, 1984: 81).

باختین در بیان ویژگی های منی په، (menippos) به عناصری اشاره دارد که در تحلیل آیرونی جابجایی شخصیت ها در مصیبت نامه، به آن برمی خوریم. عناصری چون: رفتار عرف شکنانه، رک گویی تمسخرآمیز، ترکیبات متناقض نما و وابستگی به مسائل جاری روز (رک: باختین، ۱۳۹۵: ۲۵۷ - ۲۶۴). مثلاً، در حکایات عطار، بارها با بندگانی روبه رو می شویم که با خداوند، با گستاخی و حتی لحنی آمرانه یا تمسخرآمیز صحبت می کنند؛ آنچنانکه گویی، آنان اند که بر خدا فرمان می رانند.

مدرسی در بررسی دلایل عتاب این دیوانگان با خداوند، به مواردی اشاره دارد؛ از جمله شکوه از عدل حق، بیداد انسان ها که صبر دیوانه را تمام می کند و حیرت و گاه شکی که زائیده علم و معرفت است (مدرسی، ۱۳۸۶: ۹۹ - ۱۰۴). این سرگشتگی و حیرت، پرسش های هستی شناسانه بسیاری را در ضمیر این شوریدگان بیدار می سازد که طرح آن ها از زبان خود عطار می تواند خطرناک باشد. این پرسش ها یکی از اساسی ترین ویژگی های ژانر منی په نیز هستند: «طرح عریان پرسش های غایی درباره حیات و مرگ و حادث ترین نوع جهان روایی، از جمله ویژگی های بارز منی په اند.» (باختین، همان: ۲۹۱). حکایت زیر از زبان دیوانه ای به پرسش از خداوند درباره چرایی مرگ و زندگی می پردازد:

آن یکی دیوانه را از اهل راز	گشت وقت نزع جان کندن دراز
از سر بی قوتی و اضطراب	همچو ابری خون فشان بگریست زار
گفت «چون جان ای خدا آورده ای	چون همی بردی چرا آورده ای؟

گر نبودی جان من برسودمی زین همه جان کندن ایمن بودمی
نه مرا از زیستن مردن بدی نه تو را آوردن و بردن بدی!»
(مصیبت‌نامه: ۱۵۸۶-۱۵۹۰)

آزردگی روح حساس عطار در زمان قحطی‌های بزرگ نیشابور و شرایط سختی که در آن، پدران و مادران پس از گوشت سگ و گربه، فرزندان خود را خورده بوده‌اند (رک: مصیبت‌نامه، تعلیقات شفیع کدکنی: ۶۹۵ و ۶۹۶) و فجایع حمله غز و بیداد بازماندگان سنجر و غلامان او و استبداد حکما و تنگ‌نظری فقها، نمی‌تواند در آثار او نمودی نداشته باشد. او در مقابل این همه ظلم و تجاوز، از زبان دیوانگان به خداوند اعتراض می‌کند و امیدوار است این گستاخی برآمده از دوستی، بتواند دل خداوند را نرم کند.

در این دست حکایات، ما ساحت زمینی منی‌په را در درخواست‌های مادی شخصیت‌ها از خداوند می‌بینیم. به گفته باختین، در منی‌په، جابجایی شخصیت‌ها و هم‌تراز شدن ناسازه‌ها هدفی مادی و تنی دارد (رک: باختین، ۱۳۹۵ ک ۲۹۰). نمونه آن حکایت اعرابی‌ای است که حلقه کعبه را چنگ زده بود و گستاخانه، به خداوند، می‌گفت: آیا شرم نمی‌کنی که من و کودکانم برهنه هستیم؟ مردمان مرد اعرابی را ملامت می‌کنند؛ اما پس از چندی او را می‌بینند درحالی که همان جامه‌های فاخری را که از خدا طلب می‌کرد در بر دارد:

باز پرسیدند از او کای بی‌نوا این که دادت؟ گفت این که دهد؟ خدا
آنچه گفتم بود آن ساعت روا زانکه به دانم من او را از شما
(مصیبت‌نامه: ۴۸۷۰-۴۸۷۳)

در این دست حکایات گویی جای خداوند با بنده یا عاشق با معشوق عوض می‌شود. سخنان بنده در برابر خداوند با جایگاه بندگی او، در تضاد است و با گستاخی بیان می‌شود. در این حکایات، شخصیت‌ها خدا را بازجویی می‌کنند و با زبان طعنه، با او سخن می‌گویند (مانند آن بیدلی که به خداوند می‌گوید هرگز تو را حلال نمی‌کنم:

مصیبت نامه: حکایت ۵/۲۷ و حکایت برخ اسود: ۲/۳) و یا خداوند را تهدید می کنند (مانند حکایت ابوالحسن خرقانی: ۱۵/۰۰ و یا حکایت صاحب عزلتی که دو مهمان به او رسید: ۵/۲۲) و گاه، از خداوند طلبکارند (مانند حکایت گدایی که مرد و او را به خواب دیدند: ۱۴/۰۰) و یا همچون معشوقی، در مقابلش، ناز و دلال می کنند و از دید عطار، اینها همه، از فرط آشنایی و نزدیکی است:

اهل سودا را که هستند اهل راز هست با او گه عتاب و گاه ناز

(مصیبت نامه: ۴۸۹۳)

در مصیبت نامه، این وارونگی، در موضع قدرت و توانگری میان دو شخصیت گدا، (مجنون، پیرزن)/ شاه رخ می دهد و در حوزه معرفت نیز بیشتر دو سوی تقابل دیوانه/ فرزانه جابه جا می شود.

جایابی شخصیت ها از سوی دیگر، با خنده در ارتباط است (باختین، ۱۳۷۳: ۱۱۶). باختین سه نوع کمدی را از هم تمیز می دهد: ۱- لودگی (Clownery) که مستقیم و بی تکلف است. ۲- هجو (Burlesque) که غیرمستقیم و نیازمند شناخت زمینه قبلی است. ۳- گروتسک (grotesque) که پدیده های خاص اجتماعی را با اغراق شدید نکوهش می کند. او آبرونی و نقیضه را در گروه دوم جای می دهد و معتقد است خنده در این مورد، از اهانت به مواضع بالا ناشی می شود (bakhtin, 1984: 305).

زبان در این دست حکایات عطار طنزآلود است؛ اما این طنز همچون خنده کارناوالی - که خلع ید و وارونگی جایگاه طبقاتی یکی از رسوم آن است - خنده ایست دوپهلوی:

«خنده دلچسب... در برابر دنیای رسمی، دنیای خاص خود را می آفریند و در برابر کلیسا و دولت رسمی، کلیسا و دولت خود را بنا می کند. باختین سه ویژگی را به عنوان خصلت های اجتماعی خنده، برمی شمرد: فراگیر بودن، پیوند ناگسستنی و اساسی با آزادی و پیوند اساسی با حقیقت غیررسمی... در فرهنگ سنتی، برخورد جدی و رسمی حاکم است و با خشونت، ممنوعیت ها و محدودیت ها همراه می شود. در این

برخورد جدی، همیشه عنصری از ترس و ارعاب وجود دارد. بعکس، خنده مستلزم آن است که ترس رفع شده باشد. خنده هیچ محدودیت و ممنوعیتی را تحمیل نمی‌کند و قدرت و خشونت و اقتدار نیز هیچ‌گاه زبان خنده را به کار نمی‌بندد... خنده سده‌های میانه، بر ترس از راز و رمز دنیا و قدرت چیره شده، حقیقت در باب دنیا و قدرت را گستاخانه آشکار کرده و با دروغ و چاپلوسی و تملق و ریاکاری، به مبارزه برخاسته است» (باختین، ۱۳۹۰: ۴۵۸ و همچنین باختین ۱۳۹۵: ۲۷۸ و ۲۷۹).

از سوی دیگر، خنده‌ای که در این حکایات، وجود دارد می‌تواند فضای جدید برآمده از گفتمان متضاد را، که ممکن است مورد حمله قرار بگیرد، تلطیف کند. همان‌گونه که باختین معتقد است، خنده چراغ سبز نشان می‌دهد و راهگشاست. «چه چیزها که به شکل جدی ممنوع، اما به فرم خنده، مجاز بودند» (همان). برای نمونه، به حکایاتی از مقابله بهلول با شاه در مصیبت‌نامه، توجه کنید که گویی، جای آنها با یکدیگر عوض شده است. مقولات کارناوالی و منی‌په‌ای همچون پیوند ناهم‌تراز کارناوالی (بنده/ پادشاه)، نقاب، گستاخی در زبان و عمل و تماس آزادانه و خودمانی، عرف‌شکنی، قدسیت‌زدایی، خلع‌ید و بازی با نمادهای قدرت (همچون تخت شاهی) و جو خنده‌آور در این حکایات، بوضوح، قابل مشاهده است:

نمونه:

رفت پیش شاه، از وی دنبه خواست	ناگهی، بهلول را خشکی بخاست
تا شناسد هیچ باز از یکدیگر	آزمایش کرد آن شاهش مگر
پاره کرد آن خادمیش و پیش برد	گفت شلغم‌پاره باید کرد خرد
بر زمین افکند و مشتی غم بخورد	اندکی چون نان و آن شلغم بخورد
چربی از دنبه برفت این جایگاه	شاه را گفتا که تا گشتی تو شاه
می‌باید شد برون از شهر تو	بی حلاوت شد طعام از قهر تو

(مصیبت‌نامه: ۲۰۴۳- ۲۰۴۸)

نمونه دیگر:

رفت یک روزی مگر بهلول مست
خیل او چندان زدنش چوب و سنگ
چون بخورد آن چوب، بگشاد او زفان
یک زمان کاین جایگه بنشسته ام
تو که اینجا کرده ای عمری، نشست
یک نفس را من بخوردم آن خویش
در بر هارون و بر تختش، نشست
کز تن او خون روان شد بی درنگ
گفت هارون را که ای شاه جهان،
از قفا خوردن بین چون خسته ام!
بس که یک یک بند خواهندت شکست
وای بر تو ز آنچه خواهی داشت پیش!
(مصیبت نامه: ۲۰۹۲ - ۲۰۹۷)

۳-۳ نقیضه (پارودی) در مصیبت نامه

پارودی را گاه باشتباه «تقلید سخره آمیز» ترجمه کرده اند؛ اما برابر آرای باختین، آیرونی و طنزی که در نقیضه وجود دارد به مسخره گرفتن متفاوت است. هدف پارودی نویسنده طنزنویسی نیست. بر این اساس، باختین طنز را عنصر اساسی نقیضه نمی داند و برای آن، کارکرد ایدئولوژیک قائل است. باختین معتقد است هیچ نوع ادبی ای وجود ندارد که نقیضه ای نتوان برای آن یافت و حتی بیان می کند که گونه هایی از انواع ژانرهایی که امروزه ما می شناسیم در واقع، شکل پارودی شده انواع گذشته خود بوده اند (bakhtin, 1984: 81). در واقع، پارودی، ویرانگر حیات یک زبان، مفهوم یا ژانر است که آن را از راه همین نابودگری، به نوزایی و حیاتی جدید می رساند.

در نقیضه، تأویل از راه توجه به بعد فرا زبانی میسر می شود و تنها، کسانی که با متن اصلی آشنایی داشته باشند می توانند نقیضه را تشخیص دهند. «از نظر باختین نقیضه، ناقص و ویران کننده ایدئولوژی مرسوم است، هرچند که ماهیت این ویران سازی ممکن است برای ناظر بی تجربه - ناظری که آگاهی کافی نسبت به بستر و بافت این ویران سازی ندارد - کاملاً مبهم باشد» (مکاریک، همان: ۴۳۸).

باختین در هنگام طبقه بندی کلام چندآوا از منظر درجه حضور سخن غیر، از سه

حالت نام می‌برد که یک سر آن «حضور کامل» است و در سر دیگر آن یعنی در درجه سوم، متنی قرار می‌گیرد که سخن غیر در آن، هیچ تثبیت مادهایی نمی‌یابد، اما مخاطبان مفروض مؤلف آن را حس می‌کنند. نقیضه در این گروه قرار می‌گیرد (تودوروف، ۱۳۹۱: ۱۱۸). بر پایه این نظریات، نقیضه دیگر تنها یک وام‌گیری روشن نیست؛ بلکه می‌تواند با فاصله بسیار از متن اصلی و دیریاب باشد.

هنگامی که زبان یا ساختار و گفتمانی در برهه‌ای از زمان به سوی خودکامگی و سیطره کامل اوج می‌گیرد، نقیضه می‌تواند راهی برای نشان دادن «نوعی دیگر» در همان بستر مسلط و بازی با آن باشد. عطار از عقلای مجانبین به شکلی ساختارمند و مکرر روایت کرده است؛ اما دلیل کثرت حکایات هنجارگریز عطار چیست؟

یکی از پاسخ‌ها می‌تواند این باشد: شاید عطار که شیفته حلاج و حلاج‌هاست، از خاموش شدن آوای او و عین‌القضات‌ها، به‌عنوان آوای تصوف عاشقانه، و از تسلط گفتمان زهد بر متون عرفانی مدرسی به‌عنوان مرکز و گفتمان رسمی تصوف، ناراضی یا نگران است و به همین دلیل، با برجسته ساختن نمود اندک شطحیات در آثار پیش از خود و حکایات عقلای مجانبین، به‌نوعی به نقیضه‌پردازی انبوه حکایات هنجارمند متون رسمی و مدرسی پیشین دست می‌زند و از سوی دیگر به جهت آنکه هم‌چنان اثر خود را از تک‌ساحتی بودن برآمده از نمایش یک گفتمان مشخص مصون بدارد، حکایات مرسوم و هنجارمند را نیز مغفول نگذاشته و به‌این‌ترتیب، به همزیستی آواهای مختلف در آثارش کمک کرده است.

بر اساس دیدگاه پلارد که معتقد است در نقیضه از متن اصلی انتقاد می‌شود (رک: پلارد، ۱۳۹۱: ۳۹)، نقیضه عطار با دیدی انتقادی به خصلت تک‌آوایی برخی از متون عرفانی پیش از خود نظر می‌کند و مکالمه‌گرایی را در بستر آن رشد می‌دهد. برای نمونه، اگر عمده متون عرفانی پیش از عطار، در بازتاب گفتمان زهد و در بیان «جوع» و «صوم» عنوان می‌کنند که گرسنگی را شرفی بزرگ است و جایع را تن خاضع است و دل خاشع (رک: هجویری، ۱۳۸۷: ۴۷۵) و اقوالی هم‌جنس این قول را تکرار می‌کنند که:

«ابوعلی رودباری گوید هرگاه که صوفی پس از پنج روز گرسنگی، گله کند او را به بازار فرست تا کسب کند» (قشیری، ۱۳۸۵: ۲۱۴)، در برابر، عطار از کسانی حکایت می‌کند که جائع هستند، اما خضوع و خشوعی از بیانشان احساس نمی‌شود. اینان با لحن و زبانی گستاخانه، از خداوند طلب نان می‌کنند و نه تنها از او گله‌مند، که خشمگین‌اند و به او طعنه می‌زنند که اگر خودت نان نداری تا گرسنگی ما را برطرف کنی از کسی دیگر قرض بگیر!

نه مرا جامه نه نانی می‌دهی نان چرا ندهی چو جانی می‌دهی؟
چند باشم گرسنه این جایگاه گر نداری نان ز جایی وام خواه!
(مصیبت‌نامه: ۱۳۴۱ و ۱۳۴۲)

و جالب‌تر این‌که عطار گوینده این عبارات را «آشنا با حق» یعنی عارف می‌خواند. او درباره بسیاری از اصطلاحات دیگر - چون ادب، خوف، شکر، رضا، بندگی و... - نیز آوایی دیگرگونه را منتقل می‌سازد و به این صورت، متون سنت‌گرای پیشین را وارد بازی نقیضه می‌کند.

نمونه:

بود مجنونی نکردی یک نماز کرد یک روزی نماز آغاز باز
سائلی گفتش که ای شوریده‌رای گویا خشنودی امروز، از خدای
کاین چنین گرمی به طاعت کردنش سر نمی‌پیچی ز فرمان بردنش
گفت آری گرسنه بودم چو شیر چون مرا امروز حق کرده است سیر
می‌گزارم پیش او نیکو، نماز زان‌که او با من نکویی کرد ساز
کار گو چون مردمان کن هر زمان تا کنم من نیز هم چون مردمان!
(مصیبت‌نامه: ۱۱/۲۷)

از دید باختین، در نقیضه، سبک‌ها با هم مکالمه دارند و همدیگر را روشن می‌سازند؛ چراکه در نقیضه، سبکی در جهت خلاف خود، به کار می‌رود و می‌تواند نقطه مقابل خود را در همان شاکله نشان بدهد. نقیضه عطار در حکایات عقلای مجانبین، رد

آوای تصوف زاهدانه نیست، چراکه او خود در آثارش این آوا را انتقال داده است^{۱۰}، بلکه توجه به آوایی از جنس دیگر و کمک به انتقال آوهای گوناگون و در نتیجه آشکارسازی متقابل هر دوی آنها است.

انگونه که باختین در اصطلاح کارناوال و نقیضه بر خروج از نظم همیشگی و طبیعی تأکید دارد و کارناوال را نه بی‌قانونی که قانونمندی‌ای متفاوت و متضاد می‌داند، نقیضهٔ عطار می‌کوشد از نظم یکسان آثار عرفانی آشنایی‌زدایی کند و شکل نوینی از آنها را ارائه دهد. نقیضه ذاتاً، خصلتی آشنایی‌زدا دارد، چراکه سبک متن پیشین را که به سطح خودکاری رسیده است، در هم می‌شکند.

عطار با آشنایی‌زدایی از حکایات عرفانی معمول و نقیضه‌سازی آنها، نه تنها حکایات هنجارگریز خود را تازه و شگفت ارائه می‌دهد، بلکه با هم‌نشینی آنها با حکایات معمول و ایجاد ساختاری برآمده از تفاوت‌ها و تضادها، حکایات هنجاربن را نیز از نو به دید مخاطب می‌آورد. بنابراین، حکایات شوریدگان و عقلای مجانبین و حتی حکایات مشایخ عرفان و تصوف را که در چهره‌هایی متضاد با انتظار مخاطب تصویر شده‌اند، می‌توان نقیضه‌ای بر حکایات عرفانی هنجارمند دانست - هرچند این نقیضه‌ها دیرپاب باشد و تنها توسط مخاطبان مفروض مؤلف دریافتی شود.

نتیجه‌گیری

از دید باختین، «بازی» یکی از راه‌های ایجاد «منطق گفتگویی» در متن است. از میان روش‌های ایجاد گفتگو و بازی، «کارناوال»، «آیرونی»، «سخن منی‌په» و «نقیضه» در مصیبت‌نامه نمودی برجسته دارد. عطار با ایجاد فضای کارناوالی، اقتدار سیاسی و مذهبی زمانهٔ خود را به بازی می‌گیرد، با کمک «آیرونی سقراطی» و «آیرونی جابه‌جایی شخصیت‌ها»، آوهای خاموش حوزهٔ عرفان را از کرانه به میانه می‌آورد، تردیدها، پرسش‌های هستی‌شناسانه و اعتراض‌های مسکوت را آشکار می‌سازد، با تناقض‌ها و دعاوی دروغین بازی می‌کند و به‌وسیلهٔ نقیضه‌سازی بر حکایات عرفانی هنجاربن و

پیش کشیدن آوایی ناسازگار و متفاوت، اقتدار آوای مسلط بر متون عرفانی را متزلزل می سازد و در همان حال که با نقیضه سازی، حکایات هنجارمند را آشنایی زدایی می کند، با بازگفت حکایات هم گن با آن ها، به هم زیستی آوهای گوناگون در متن یاری می رساند.

مصیبت نامه، سازگار با آرای باختین درباره بازی، سرشار از عناصری چون پیوند ناهم طراز کارناوالی، طرح عریان پرسش های غایی درباره هستی و مرگ، نقاب، گستاخی در زبان و کنش، تماس آزادانه و خودمانی، عرف شکنی، قدسیت زدایی، خلع ید، بازی با نمادهای قدرت، جابه جایی تقابلی ها، جو خنده آور، ریشخند و اهمیت به دنیا و تن در برابر توجه فرهنگ حاکم به امور معنوی است و به این صورت، با به کارگیری وسایط بازی و پدید آوردن ساختاری حاصل شده از گفتمان ها و آوهای متقابل، گرچه در حوزه مکالمه میان شخصیت ها، تک آوایی می نماید، می تواند به عنوان متنی به حساب آید که «بازی» در معنای باختینی آن را منعکس می سازد.

پی نوشت ها

۱. برای مطالعه مفهوم بازی در آثار نیچه، ر.ک. spariosu صص: ۶۸ - ۹۹.
۲. ر.ک. ندرلو: نظریه بازی های زبانی ویتگنشتاین: یک نظرگاه فلسفی پست مدرن درباره زبان، غرب شناسی بنیادی، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، سال دوم، شماره اول، بهار و تابستان ۱۳۹۰، صص ۸۷-۱۰۰
۳. ر.ک. دریدا، ژاک (۱۳۸۱) ساختار نشانه و بازی در گفتمان علوم انسانی، در به سوی پسامدرن، پساساختارگرایی در مطالعات ادبی، ترجمه پیام یزدانجو، تهران، نشر مرکز
۴. برای آگاهی از نقش بازی در آراء لیوتار (Lyotard)، ر.ک: وضعیت پست مدرن، گزارشی درباره دانش، ژان فرانسوا لیوتار، مترجم حسینعلی نودری، ۱۳۸۱، صفحات مختلف به ویژه ۷۱-۷۵
۵. منهپه یا منیپوس menippos فیلسوف و شاعر کلبی مسلک قرن سوم و چهارم قبل از میلاد است که شهرتش بیشتر به سبب قطعه های فکاهی آمیخته به طنز و هجاست که در آن، عرف و آداب جمعی را هدف قرار می دهد. آثار او موجب بوجود آمدن یک نوع ادبی به نام «هجائی منهپوس» گشت.

۶. منظور از متون سنت‌گرایی عرفانی متونی است که عمدتاً محصول سال‌های نخستین تصوف و بیشتر برپایه زهد و گفت‌مان رسمی و سنت تصوف‌اند؛ متونی که محمود فتوحی خصوصیات آنها و متون متقابلشان را با استفاده از اصطلاحات کلام متمکن و کلام مغلوب (وام گرفته شده از کشف المحجوب هجویری) در مقاله‌ای با نام *از کلام متمکن تا کلام مغلوب (بازشناسی دوگونه نوشتار در نثر صوفیانه)* توصیف کرده است. عطار در مصیبت‌نامه این گونه‌ها را به هم آمیخته است.
۷. برای مطالعه نمونه‌های بیشتر از حکایات کارناوالی مصیبت‌نامه، نک: حکایت‌های ۳/۲۷ و ۸/۳۳.
۸. برای مطالعه بیشتر درباره نظریات باختین در مورد سقراط ر.ک:
- The Rebirth of Dialogue: Bakhtin, Socrates, and the Rhetorical Tradition , James P. Zappen, State University of New York Press, pp:37-63. ر.ک. Morier
- Dictionnaire de poetique et de rhetorique (pp590 - 636)
۹. برای نمونه، ر.ک. حکایت ۱/۲۹ از مصیبت‌نامه که کاملاً با حکایات پیش از خود در نمایش «تماس آزادانه» با خداوند در تضاد است و به نگهداری حرمت و ترک گستاخی تأکید دارد.

فهرست منابع

الف) کتاب‌ها

۱. آلن، گراهام، (۱۳۸۰)، بینامتنیت، ترجمه پیام یزدانجو، تهران، نشر مرکز.
۲. احمدی، بابک، (۱۳۸۸)، ساختار و تأویل متن، چاپ دهم، تهران: نشر مرکز.
۳. افلاطون، (۱۳۶۶)، فایدروس، در دوره آثار افلاطون، ترجمه محمدحسن لطفی، تهران: شرکت سهامی انتشارات خوارزمی.
۴. باختین، میخائیل، (۱۳۹۵)، پرسش‌های بوطیقای داستایفسکی، ترجمه سعید صلح‌جو، تهران: نیلوفر.
۵. _____ (۱۳۸۷) *تخیل مکالمه‌ای جستارهایی درباره رمان*، تهران: چشمه.
۶. _____، (۱۳۷۳) *سودای مکالمه، خنده، آزادی*، ترجمه محمد پوینده، تهران: شرکت فرهنگی هنری آرست.
۷. پلارد، آرتور، (۱۳۹۱)، طنز، ترجمه سعید سعید پور، چاپ پنجم، تهران: نشر مرکز.

۸. پور نامداریان، تقی، (۱۳۸۹)، رمز و داستان‌های رمزی در ادب فارسی، تهران: علمی و فرهنگی.
۹. _____، (۱۳۹۰)، دیدار با سیمرخ، چاپ پنجم، تهران: پژوهشگاه علوم انسانی.
۱۰. تودوروف، تزوتان، (۱۳۹۱)، منطق گفتگویی میخائیل باختین، ترجمه داریوش کریمی، چاپ دوم، تهران: نشر مرکز.
۱۱. دریدا، ژاک، (۱۳۸۱)، ساختار نشانه و بازی در گفتمان علوم انسانی، در به‌سوی پسامدرن، پساساختارگرایی در مطالعات ادبی، ترجمه پیام یزدانجو، تهران: نشر مرکز.
۱۲. عطار نیشابوری، فریدالدین محمد، (۱۳۸۸)، مصیبت‌نامه، مقدمه، تصحیح و تعلیقات محمدرضا شفیعی کدکنی، چاپ پنجم، تهران: سخن.
۱۳. فریزر، جیمز جرج، (۱۳۸۴)، شاخه زرین پژوهشی در جادو و دین، ترجمه کاظم فیروزمند، تهران: نشر آگاه.
۱۴. قشیری، عبدالکریم بن هوازن، (۱۳۸۵)، رساله قشیریه، تصحیحات و استدراکات بدیع الزمان فروزانفر، چاپ نهم، تهران: شرکت انتشارات علمی و فرهنگی.
۱۵. کریستوا، ژولیا، (۱۳۸۱)، کلام، مکالمه و رمان، در به‌سوی پسامدرن، پساساختارگرایی در مطالعات ادبی، ترجمه پیام یزدانجو، تهران: نشر مرکز.
۱۶. گادامر، هانس گئورگ، (۱۳۹۴)، هنر: بازی نماد فستیوال، ترجمه عبدالله امینی، آبادان: پرسش.
۱۷. لیوتار، ژان فرانسوا، (۱۳۸۱)، وضعیت پست مدرن، ترجمه حسنعلی نوذری، چاپ دوم، تهران: گام نو.
۱۸. مکاریک، ایرنا ریما، (۱۳۹۰)، دانشنامه نظریه‌های ادبی معاصر، ترجمه مهران مهاجر، محمد نبوی، چاپ چهارم، تهران: آگه.
۱۹. موکه، داگلاس کالین، (۱۳۸۹)، آیرونی، ترجمه حسن افشار، تهران: مرکز.

۲۰. هجویری، ابوالحسن علی بن عثمان، (۱۳۸۷)، کشف المحجوب، مقدمه، تصحیح و تعلیقات محمود عابدی، چاپ چهارم، تهران: سروش.

۲۱. همدانی، امید، (۱۳۸۹)، عرفان و تفکر، از تفکرات عرفانی مولوی تا عناصر عرفانی در طریق تفکر هایدگر (بررسی تحلیلی - انتقادی)، چاپ دوم، تهران: نگاه معاصر.

ب) مقالات

۲۲. همدانی، امید (۱۳۹۰)، «رابطه و تاریخ خنده» (مجموعه مقالات درآمده بر جامعه‌شناسی ادبیات)، گزیده و ترجمه محمدجعفر پوینده، تهران: نقش جهان، صص ۴۵۱-۴۶۶.

۲۳. فتوحی، محمود، (۱۳۹۸)، «از کلام متمکن تا کلام مغلوب؛ بازشناسی دوگونه نوشتار در نثر صوفیانه»، فصلنامه علمی - پژوهشی نقد ادبی، سال ۳، ش ۱۰، صص ۳۵ - ۶۲.

۲۴. مدرّسی، فاطمه، (۱۳۸۶)، «شطح عارف و گستاخی دیوانه در مثنوی‌های عطار»، نامه فرهنگستان، سال سوم، شماره نهم، صص ۸۵-۱۰۶.

ج) منابع انگلیسی

25. Bakhtin, M.M. (1984) *Rabelais and His World*. Translated by Helene Iswolsky, Bloomington: Indiana University Press.
26. (1981). *The Dialogic Imagination: Four Essays*, Trans. Caryl Emerson and Michael Holquist. University of Texas Press, Austin TX.
27. Colebrook, Claire. (2004). *Irony, The New Critical Idiom*. London: Routledge. Dentith, Simon, (2000) *PARODY*, London, Routledge.
28. Huizinga J. (1949) *Homo ludens; A Study of the Play-Element in Culture*. London, Boston & Henley: Routledge & Kegan Paul.
29. Meyler, Bernadette. (1997) «Bakhtin's Irony.» *PACIFIC Coast Philology*, vol.32, No.1, P 105 - 120.
30. Morier Henri (1975) *Dictionnaire de Poetique et de Rhetorique: Grands Dictionnaires*. Paris: Presses Universitaires de France.

31. Spariosu, Mihai. (1989) *Dionysus reborn: play and the Aesthetic Dimension in rmodern Philosophical and Scientific Discourse* . Ithaca, NY: Cornell University Press.
32. Zappen, James Philip. (2004) *The Rebirth of Dialogue: Bakhtin, Socrates, and the Rhetorical Tradition*, State University of New York Press.