[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2024-04-28]

[DOR: 20.1001.1.17359732.1390.6.16.4.7]

[DOI: 10.52547/jls.6.16.95]

بررسی ساختاری داستان رفتن کیکاووس به مازندران

اسماعیل صادقی

استادیار دانشگاه شهرکرد

اشرف خسروی*

محمودآقاخانی بیژنی**

چکیده

داستان رفتن کیکاووس به مازندران ساختاری سه قسمتی شامل: شروع، میانه و پایان دارد. داستان با حادثه شروع می‌شود و شخصیت اصلی داستان (رستم) را به خواننده معرفی می‌کند. انتخاب راه کوتاه، که نقطهٔ عطف داستان است، مقدمه را به میانه ربط می‌دهد و بعد از وقوع این حادثه، حوادث یکی پس از دیگری به صورت زنجیروار به وجود می‌آیند و براساس زمان خطی داستان گسترش می‌یابند. در میانهٔ داستان شخصیت (رستم) آزمایش می‌شود (امتحان پس می‌دهد). داستان توالی زنجیره‌ای دارد و حوادث به نقطهٔ اوج، که نقطهٔ عطف دوم داستان است، ختم می‌شود. این نقطه داستان را وارد پایان می‌کند و سرنوشت شخصیت (رستم) را نیز مشخص می‌کند. رستم (قهرمان داستان) برای رسیدن به هدف خود (آزادکردن کیکاووس از بند دیو سپید) باید از سیستان به سمت مازندران سفر کند. نیروی اعزام‌کنندهٔ وی زال است. او با یاری نیروهای یاری‌دهنده (خدا، اسب، اولاد و میش فربه) سرانجام از مراحل دشوار سفر عبور می‌کند و میثاقش را به انجام می‌رساند. داستان پیرنگی بسته و نتیجهٔ قطعی دارد و از روابط علت و معلول تبعیت می‌کند.

* دانشجوی دکتری دانشگاه اصفهان a_ khosravi _ f@yahoo.com

** دانشجوی کارشناسی دانشگاه شهرکرد aghakhani46@yahoo.com

تاریخ دریافت: ۹۰/۲/۲۸ **تاریخ پذیرش: ۹۰/۱۰/۴**

مجلهٔ مطالعات و تحقیقات ادبی، بهار و تابستان ۱۳۹۰، شمارهٔ ۱۶

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2024-04-28]
[DOR: 20.1001.1.17359732.1390.6.16.4.7]
[DOI: 10.52547/jls.6.16.95]

کلیدواژه‌ها: داستان، ساختار، پی‌رفت، کلود برمون، شاهنامه، رفتن کیکاووس به مازندران.

مقدمه

شاهنامهٔ فردوسی مجموعه‌ای از داستان‌هایی است که سحر کلام و چگونگی پرداختن به آن‌ها، نیروی جوانمردی و درستکاری را در خواننده به وجود می‌آورد. بسیار به‌جاست اگر بپذیریم که فردوسی پیش از سرایش اندیشمندانهٔ *شاهنامه* داستان‌ها و شخصیت‌ها را مورد ارزیابی قرار داده است. او اراده و قدرت انسانی را در بازوان پرقدرت پهلوانانش و نیت‌های صادقانهٔ آن‌ها قرار داده و از قضا و قدر و شکر ایزد پاک غافل نیست. داستان رفتن کیکاووس به مازندران یکی از بسترهای مهم این پیوند است. در این داستان رستم پس از آنکه زال او را از رفتن به مازندران و مسیر سخت و راه‌های شگفت آن آگاه می‌کند، تنها مددکارش را خدا می‌داند و اینجاست که تلفیق مسائل مهم انسانی و فلسفی را، که از اهداف فردوسی است، می‌توان مشاهده کرد (ر.ک. یغمایی، ۱۳۸٤: ۱۲؛ موسوی، ۱۳۸۷: ۱۲).

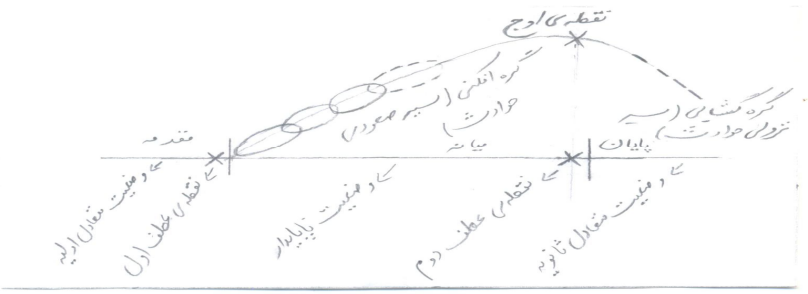
داستان رفتن کیکاووس به مازندران هم داستان حادثه‌های بزرگ است و هم داستان نشان دادن شخصیت‌هاست. رستم برای رسیدن به هدف خود (آزادکردن کیکاووس) می‌بایست حوادث را پشت سر گذاشته و ضد قهرمانان را از میان بردارد و این کار با کمک نیروهای یاری‌دهنده میسر می‌شود. هر خوان حادثهٔ بزرگی است که جنگ با دیگر موجودات را نشان می‌دهد؛ یعنی جنگ با حیوانات وحشی (شیر و اژدها)، دیوان (دیو سپید، ارژنگ دیو و اولاد) و جادوان (زن جادوگر). وجود چنین حادثه‌های بزرگی نشان از ساختار قوی دارد. ساختار این داستان شامل سه قسمت است: شروع، میانه و پایان. داستان پیرنگی قوی دارد که سلسله حوادث را به وجود می‌آورد و به آن‌ها وحدت هنری (تداوم و هماهنگی) می‌بخشد و توالی زنجیره‌ای حوادث را به وجود می‌آورد. این داستان با حادثه شروع می‌شود و راز بزرگی (آیا رستم موفق

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2024-04-28]
[DOR: 20.1001.1.17359732.1390.6.16.4.7]
[DOI: 10.52547/jls.6.16.95]

می‌شود؟) که در آن نهفته است، خواننده را به دنبال خود می‌کشاند و شخصیت رستم را نیز معرفی می‌کند. میانهٔ داستان بسیار جذاب است (کنش و واکنش شخصیت‌ها) و هیجانی فوق‌العاده در خواننده ایجاد می‌کند و شخصیت رستم را مورد آزمایش (امتحان) قرار می‌دهد. گره‌گشایی داستان با رسیدن رستم به هدف خود پایان می‌یابد و خواننده احساس رضایت می‌کند و سرنوشت شخصیت رستم هم مشخص می‌شود. بررسی ساختار سه قسمتی داستان (شروع، میانه، پایان)، توالی زنجیره‌ای، انضمامی و پیوندی (کلود برمون) [1] و نیز پیرنگ در این پژوهش مورد ارزیابی قرار می‌گیرد.

ساختار داستان

ساختار «در لغت به معنی اسکلت و استخوان‌بندی است و در اصطلاح نقد ادبی به‌طور کلی، به شیوهٔ اتصال میان عناصر و اجزای سازندهٔ اثر ادبی اطلاق می‌شود. ساختار مانند ریسمانی است که بدون دیده‌شدن، دانه‌های تسبیح را ردیف می‌کند یا مثل استخوان بدن است که اندام انسان را می‌سازد» (داد، ۱۳۸۳: ۲۷٤). ساختار داستان رفتن کیکاووس به مازندران خطی است؛ یعنی ساختاری سه قسمتی شامل شروع، میانه و پایان دارد (نمودار ۱).



نمودار۱. ساختار سه قسمتی داستان و زمان خطی داستانی

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2024-04-28]
[DOR: 20.1001.1.17359732.1390.6.16.4.7]
[DOI: 10.52547/jls.6.16.95]

«از نظر ارسطو آغاز آن است که ناگزیر پس از چیز دیگر نیاید، ولی بالطبع پس از آن چیز دیگری باشد. بالعکس پایان آن است که خود ناگزیر ـ یا برحسب معمول ـ پس از چیز دیگر بیاید، ولی پس از آن چیز دیگری نباشد. میانه آن است که چیزی قبل از خود داشته باشد؛ یعنی پس از دیگری (چیز دیگر) بیاید ولی پس از آن هم چیز دیگری بیاید و در پس خود چیزی داشته باشد. پس داستان خوب آن است که آغاز و انجامش نه به دلخواه نویسنده، بلکه طبق قواعد باشد» (میرصادقی، ۱۳۸۵: ٦٣).

الف) آغاز یا مقدمهٔ داستان

این داستان با حادثه شروع می‌شود و وضعیتی ناپایدار دارد. کیکاووس برای به‌دست‌آوردن مال زیاد و جنگ با دیوان به مازندران لشکرکشی می‌کند؛ اما با جادوی دیو سپید دستگیر و زندانی می‌شود. وی از طریق پیکی از زال می‌خواهد او را نجات دهد. زال رستم را برای نجات کیکاووس به مازندران اعزام می‌کند. این قسمت از ساختار داستان، یعنی مقدمه، جزء بسیار مهمی از داستان است که خواننده را از افکار و خیالات عادی خود خارج می‌کند (چنگ‌زدن به ذهن خواننده) و به میان افکار و احساس داستان می‌کشاند (ر.ک. یونسی، ۱۳۸۸: ۱۱۵). پس مهم‌ترین وظیفهٔ مقدمه برانگیختن رغبت و میل خواننده و معرفی شخصیت است.

انتخاب راه دوم (راه کوتاه و پرخطر و دشوار) توسط رستم برای رفتن به مازندران و آزادکردن کیکاووس نقطهٔ عطف اول داستان است. این نقطه «نخستین حادثه‌ای است که در داستان روی می‌دهد (حادثهٔ محرک) و علت اولیه و اصلی تمام حوادث بعدی است (مک‌کی، ۱۳۸۷: ۱۱۹). این داستان، یا به عبارت دیگر، همهٔ حوادث اصلی داستان، حول محور این حادثه (انتخاب راه دوم که جایگاه شیران و دیوان و جادوان است) شکل می‌گیرد و شخصیت اصلی (رستم) نیز به خواننده شناسانده می‌شود. این حادثه (نقطهٔ عطف اول)، داستان را به جهت دیگر (خط سیر صعودی و پیشرفت حوادث) پرتاب می‌کند؛ یعنی همان خارج‌کردن داستان از حالت اولیه و تبدیل سکون

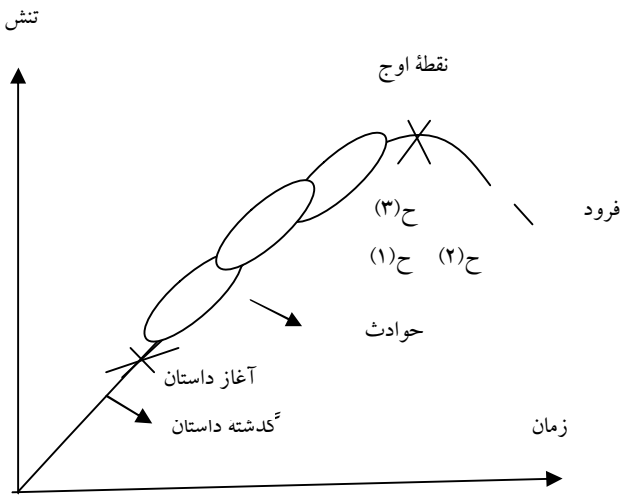
[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2024-04-28]
[DOR: 20.1001.1.17359732.1390.6.16.4.7]
[DOI: 10.52547/jls.6.16.95]

به حرکت است و نیز مقدمه را به میانه ربط می‌دهد و حادثهٔ بعدی را به وجود می‌آورد (ر.ک: فیلد، ۱۳۸۸: ۳۳ و صادقی و آقاخانی بیژنی،۱۳۹۰: ۱۹۲۳).

ب) میانهٔ داستان

با شروع نقطهٔ عطف اول داستان و وقوع اولین حادثه (حادثهٔ محرک) داستان وارد میانه می‌شود و اولین گره‌افکنی داستان، که خوان اول است، اتفاق می‌افتد. میانه نقش مهم و محوری در داستان دارد، «زیرا این قسمت داستان حاوی کلیهٔ نکات اساسی طرح (شامل ذکر حوادث، گره‌افکنی، هول و ولا و...) و همهٔ آن چیزهایی است که داستان را می‌سازند و شکل می‌دهند» (یونسی، ۱۳۸۸: ۱۵۱). بعد از وقوع اولین حادثه، حوادث بعدی یکی پس از دیگری به صورت زنجیره‌وار به وجود می‌آیند و به نقطهٔ بحران و سپس اوج می‌رسند و مجموع این حوادث (گره‌افکنی‌ها) میانهٔ داستان را تشکیل می‌دهند. هر حادثه از حادثهٔ ماقبل خود به وجود می‌آید و حادثهٔ مابعد خود را به وجود می‌آورد. پس خوان اول معلول انتخاب راه دوم است و خود نیز علت خوان دوم است. هر خوان (یا حادثه) هم معلول حادثهٔ ماقبل و هم علت حادثهٔ مابعد خود است و همهٔ حوادث به همین صورت ... . حال به بررسی هرکدام از حوادث اصلی می‌پردازیم (نمودار ۲). رستم راه دوم (راه کوتاه) را انتخاب می‌کند (گذشتهٔ داستان) و به راه می‌افتد (آغاز داستان = وضعیت متعادل اولیه البته در هر خوان آغاز داستان با به راه افتادن رستم شروع می‌شود و بجز خوان اول، بقیهٔ خوان‌ها، گذشتهٔ داستانشان، خوان ماقبل است.

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2024-04-28]
[DOR: 20.1001.1.17359732.1390.6.16.4.7]
[DOI: 10.52547/jls.6.16.95]



نمودار ۲. ساختار حوادث داستان ـ میانهٔ داستان

پی‌رفت[۲]های داستان

تلاش برای توصیف ساختارهای روایی پایه از زمان ارسطو آغاز شده و به‌کرات گفته می‌شود که از زمان او تاکنون چندان پیشرفتی حاصل نشده است. ولادیمیر پراپ[۳] در این مرحله گام مهمی برداشت. او برای قصه‌ها سی‌ویک نقش ویژه و هفت حوزهٔ عملیاتی در نظر می‌گیرد (ر.ک. پراپ، ۱۳۸٦: ۵۹ و ۱٦۱). نظام او به‌رغم کاستی‌هایش نقطهٔ شروعی برای نظریه‌پردازان بعدی شده است. هر پی‌رفت (یا حادثهٔ) اصلی داستان نیز می‌تواند ساختاری سه قسمتی شامل شروع میانه و پایان داشته باشد. ابتدا وضعیت پایدار برقرار است. کنش و واکنش شخصیت با دیگر اشخاص داستان، باعث برهم خوردن تعادل اولیهٔ (وضعیت پایدار) حادثه می‌شود. بعد از کشمکش و درگیری و پیروزی قهرمان، دوباره حادثه به تعادل اولیهٔ (حالت اولیه) خود بازمی‌گردد. براساس نظریهٔ برمون، هر داستان و نیز هر پی‌رفت با وضعیت پایدار متعادل آغاز می‌شود، اما این وضعیت آغازین در خود امکان دگرگونی و تحولی را می‌پروراند. ناگهان با بروز حادثه‌ای همه‌چیز دگرگون می‌شود. پس از گذر از این رویداد، وضعیت جدید، که

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2024-04-28]
[DOR: 20.1001.1.17359732.1390.6.16.4.7]
[DOI: 10.52547/jls.6.16.95]

محصول حوادث پیشین است، به وجود می‌آید و دوباره حالت پایدار و متعادل شکل می‌گیرد. این تغییر حالت درست مطابق با تعریفی است که تزوتان تودوروف[٤] در مورد پی‌رفت ذکر کرده است: پی‌رفت ناظر بر توصیف وضعیت معینی است که در هم ریخته و دوباره به شکل تغییریافته سامان گرفته است (تودوروف، ۱۳۸۲: ۸٦؛ سلدن، ۱۳۸۸: ۱٤٥ و اسکولز، ۱۳۸۳: ۱٤۰).

پی‌رفت اول، خوان اول

رستم برای رفتن به مازندران راه کوتاه را انتخاب می‌کند (گذشتهٔ داستان). به راه افتاد و دو روز را به یک روز سپرد (آغاز داستان = وضعیت پایدار اول) و به بیشه‌ای رسید. گرسنه شد. گوری را شکار کرد و خورد (حادثهٔ۱. فیزیکی = نقطهٔ عطف اول). بستری از نی ساخت و بر روی آن خوابید. چون شب به نیمه رسید شیری قوی‌پنجه به جایگاهش رسید (حادثهٔ۲) و رستم را در حال خفتن دید و رخش را در حال چرا (حادثهٔ ۳)، به سوی رخش حمله برد (بحران) تا ابتدا او را و سپس صاحبش را بکشد. رخش با دو دست خود چنان بر شیر کوفت که از حال رفت و سپس با دندان‌هایش پشت او را گرفت و بر زمین کوفت که جان داد (نقطهٔ اوج ـ کشمکش جسمانی = نقطهٔ عطف دوم). رستم بیدار شد و چون شیر را بدان حال دید رخش را سرزنش کرد. سپس خوابید و چون صبح شد، ستایش یزدان پاک به‌جا آورد (فرود = وضعیت پایدار دوم). خوان اول معلول حادثهٔ ماقبل (انتخاب راه کوتاه) و هم علت حادثهٔ مابعد خود (خوان دوم) است. کشمکش در این حادثه از نوع کشمکش جسمانی است. از نظر برمون، پی‌رفت آغازین در گسترش خود پی‌رفتی تازه می‌آفریند که خود آغازگاه پی‌رفت دیگر است. این فراشد ادامه می‌یابد تا به پی‌رفت آخر می‌رسیم (احمدی،۱۳۸۰: ۱٦۷). سپس پی‌رفت دیگر (پی‌رفت دوم) نیز شکل می‌گیرد. بنابراین، می‌توان بیان کرد که این حوادث دارای ارتباط استنتاجی هستند و یکی از دیگری منتج می‌شوند و منطقاً به

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2024-04-28]
[DOR: 20.1001.1.17359732.1390.6.16.4.7]
[DOI: 10.52547/jls.6.16.95]

هم مربوط می‌شوند و هر نتیجه مأخوذ از ماقبل خود است. در این داستان شبکهٔ استدلال حوادث محکم است و داستان به نقل رشته‌ای از حوادث و برحسب توالی زمانی (زمان خطی داستانی) گسترش می‌یابد و پیرنگ آن با تکیه بر روابط علت و معلولی ترتیب یافته است (ر.ک. فورستر، ۱۳۸٦: ۱۱۸). همین روابط علت و معلولی است که داستان را از آشفتگی درمی‌آورد و به آن وحدت هنری (تداوم و هماهنگی) می‌بخشد.

پی‌رفت دوم، خوان دوم

خوان اول (گذشتهٔ داستان). رستم به راه افتاد (آغاز داستان). چون ساعتی پیمود به بیابان بی‌آب و علف رسید (حادثهٔ ۱). هوا چنان گرم شد که تن رخش و زبان رستم از کار باز ماند (حادثهٔ ۲)، رستم از اسب فرود آمد. زوبین به دست گرفت و در طلب آب روانه شد (حادثهٔ ۳). چون آب نیافت از خدا کمک خواست (بحران) که ناگهان میشی فربه از جلوی چشمان رستم گذشت (اوج)، رستم به دنبال میش رفت تا به چشمه رسید (فرود). ایزد پاک را ستایش کرد و بر میش فربه آفرین گفت. تن رخش را شست و چون شب درآمد خفت. این خوان معلول خوان اول (حادثهٔ ماقبل) و علت خوان سوم (حادثهٔ مابعد) و کشمکش در این حادثه از نوع کشمکش عاطفی (درگیری روحی رستم) است.

پی‌رفت سوم، خوان سوم

خوان دوم (گذشتهٔ داستان). شب به نیمه رسید (آغاز داستان)، رخش اژدهایی بزرگ دید که به آن‌ها نزدیک می‌شود (حادثهٔ۱)، پس رستم را بیدار کرد. او به هر سو نگریست چیزی ندید بر رخش خشم گرفت و خوابید (حادثهٔ۲). دگربار اژدها نمایان شد و قصد او کرد (حادثهٔ ۳)، رخش دیگربار نزدیک تهمتن شد و او را از خواب بیدار کرد، رستم گرداگرد خود را بنگرید، چیزی ندید و به رخش گفت: اگر بار دیگر مرا بیهوده از خواب بیدار کنی تو را خواهم کشت (حادثهٔ ٤). چون بار سوم شد، اژدها

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2024-04-28]
[DOR: 20.1001.1.17359732.1390.6.16.4.7]
[DOI: 10.52547/jls.6.16.95]

نمایان شد و به طرف آن‌ها آمد. درون رخش غوغایی برپا بود، نمی‌دانست چکار کند و از آن‌جا که هم از اژدها بیم داشت و هم از رستم می‌هراسید (بحران ـ کشمکش عاطفی) به طرف رستم رفت و او را بیدار کرد. یزدان پاک چنین خواست که این‌بار اژدها نتواند خود را از دید تهمتن پنهان کند. رستم در تاریکی شب اژدها را دید، به طرف او هجوم برد و اژدها با وی درآویخت (اوج ـ کشمکش جسمانی). رخش زور و دلیری او را دید، بر وی حمله برد و گوشت و پوست تن او را به دندان گرفت. آن‌گاه رستم با تیغ، سر اژدها را برید (فرود)، رودی از خون روان شد و رستم سر سوی آسمان برد و ستایش یزدان پاک کرد. این خوان معلول خوان دوم (حادثهٔ ماقبل خود) و علت خوان چهارم (حادثهٔ مابعد) است. کشمکش در این خوان از نوع عاطفی و جسمانی است.

پی‌رفت چهارم، خوان چهارم

خوان سوم (گذشتهٔ داستان). تهمتن بار دیگر بر رخش نشست (آغاز داستان). هنگام غروب آفتاب به چشمه‌ای رسید که دورش درختان بسیار و سبزه روییده بود. خوان گسترده‌ای یافت (حادثهٔ ۱)، طنبور برداشت، نواخت و آوازی خواند. آواز به گوش زن جادوگر رسید که خوان از آن او بود (حادثهٔ ۲). تهمتن به شکرانهٔ یافتن خوان، نام یزدان پاک را بر زبان آورد (حادثهٔ ۳). جادوگر به دلیل شنیدن نام خدا جادویش باطل شد و به چهرهٔ خود بازگشت (بحران). رستم چون این را دید، سر او را در خم کمند افکند (اوج) و چون می‌دانست که او جادوگری فریبکار است، وی را به یک ضربت شمشیر کشت (فرود). این خوان نیز معلول خوان سوم و علت خوان پنجم و کشمکش در آن از نوع جسمانی است.

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2024-04-28]
[DOR: 20.1001.1.17359732.1390.6.16.4.7]
[DOI: 10.52547/jls.6.16.95]

پی‌رفت پنجم، خوان پنجم

خوان چهارم (گذشتهٔ داستان). رستم رو به راه نهاد (آغاز داستان). به سرزمینی خوش آب و هوا رسید. دیری نگذشت که دشتبان کشتزار نمایان شد (حادثهٔ ۱)، چون اسب را میان کشتزار دید و صاحبش را خفته به سوی رستم رفت، با چوب به پای او زد و او را بیدار کرد و با تندی با او سخن گفت (حادثهٔ ۲). رستم از گفتار تند و تلخ او خشمگین شد. برخاست و دو گوشش را چنان کشید که هر دو کنده شدند (حادثهٔ ۳. روحی و فیزیکی) و دشتبان زاری‌کنان پیش اولاد رفت (حادثهٔ ٤). اولاد به طرف تهمتن می‌آید و با تندی با او سخن می‌گوید (بحران). رستم چون شیر میان رمه افتاد و به یک ضربت سر دو مرد سپاهی را افکند (اوج)، سپاه اولاد شکسته شد و به هر سو گریزان شد. آن‌گاه به اولاد گفت اگر جایگاه دیو سپید، پولاد قندی و محل بندکردن کیکاووس را به او بگوید، او را پادشاه مازندران خواهد کرد. در غیر این صورت او را خواهد کشت. اولاد شرط را پذیرفت (فرود). این خوان نیز معلول خوان چهارم و علت خوان ششم و کشمکش در آن از نوع عاطفی و جسمانی است.

پی‌رفت ششم، خوان ششم، بحران داستان

خوان پنجم (گذشتهٔ داستان). رستم از رخش فرود آمد، خوابید تا صبح شد. اولاد را به درخت بست و به طرف جایگاه ارژنگ دیو رفت (آغاز داستان). نعره‌ای رعدآسا کشید (حادثهٔ۱)، لرزه بر کوه و دشت افتاد (حادثهٔ۲)، ارژنگ دیو از خیمه بیرون زد و با رستم رویارو شد (بحران)، رستم به او حمله برد و سرش را با یک حمله از تن جدا کرد و در میان سپاهیان انداخت (اوج). دیوان هراسان گریختند. تهمتن بسیاری از آن‌ها را کشت و غروب آفتاب پیش اولاد بازگشت (فرود). اولاد را از درخت گشود و به طرف شهری که کیکاووس در آن زندانی بود رفتند. رخش خروشی برآورد، صدای او به گوش کیکاووس رسید و همهٔ زندانیان (گیو، گودرز و...) شادمان گشتند. رستم پیش آن‌ها رفت و کیکاووس گفت: قبل از باخبر شدن دیو سپید از کشته‌شدن ارژنگ دیو،

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2024-04-28]
[DOR: 20.1001.1.17359732.1390.6.16.4.7]
[DOI: 10.52547/jls.6.16.95]

باید به آن‌جا بروی و او را بکشی. از اینجا تا غار دیو سپید هفت کوه تیز و نشیب است که در هر کوه دیوان بسیار نگهبان‌اند. این خوان نیز معلول خوان پنجم و علت خوان هفتم است و کشمکش در آن از نوع جسمانی است.

پی‌رفت هفتم، خوان هفتم، اوج داستان

خوان ششم (گذشتهٔ داستان). تهمتن به راه افتاد (آغاز داستان)، به یاری ایزد پاک و نیروی بخت و زور بازو نگهبانان هر هفت کوه را از میان برداشت (حادثهٔ ۱) و نزدیک غار شد. از اولاد خواست تا اگر رازی در میان است به او بگوید. اولاد گفت: عادت دیوسپید این است که وقتی آفتاب پهن می‌شود به خواب می‌رود و بجز اندکی از نگهبانانش همگی به خواب می‌روند. رستم به طرف دیوان رفت و چون رعد غرید و به آن‌ها حمله کرد (حادثهٔ۲)، بسیاری را کشت و بسیاری گریختند (حادثهٔ۳)؛ پس به جایگاه دیو سپید روانه شد. چون خواب بود بر او نتاخت، غرید تا دیو سپید بیدار شود (بحران). دیو آسیاسنگی را به طرف رستم پرتاب کرد و رستم چون شیر برآشفت و تیغی بر سر دیو فرود آورد که یک دست و پایش بر زمین افتاد. دیو و رستم با هم درآویختند (اوج) و رستم دیو را به نیرو از زمین بلند کرد و دوباره بر زمین زد که نالان شد. آن‌گاه پهلویش را درید و جگرش را بیرون آورد (فرود) (یغمایی، ۱۳۸٤: ۱۳٤-۱٤۳). این خوان نیز معلول خوان ششم و علت حادثهٔ بعد (گره‌گشایی) است و کشمکش در آن از نوع جسمانی است.

این حادثه (خوان هفتم)، نقطهٔ عطف دوم است که میانه را به پایان ربط می‌دهد. یعنی تغییر حالت از یک مرحله به مرحلهٔ دیگر. شباهتش با نقطهٔ عطف اول در این است که هر دو مسیر داستان را تغییر می‌دهند و تفاوتشان این است که عطف اول داستان را وارد میانه (گره‌افکنی) می‌کند؛ اما عطف دوم داستان را وارد پایان (گره‌گشایی) می‌کند.

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2024-04-28]
[DOR: 20.1001.1.17359732.1390.6.16.4.7]
[DOI: 10.52547/jls.6.16.95]

میانهٔ داستان در واقع محل آزمایش (امتحان) شخصیت اصلی داستان است که نمود واقعی آن در نقطهٔ اوج اتفاق می‌افتد. زیرا نقطهٔ اوج نقطه‌ای است که در آن بحران به نهایت خود می‌رسد (و حادثه‌ای که در این لحظه رخ می‌دهد باید نتیجهٔ حوادث پیشین باشد) و به گره‌گشایی داستان بینجامد. این نقطه شامل دو قسمت متفاوت است. در قسمت اول با بحران مواجه می‌شویم و برای مخاطب بسیار هیجان‌آور است و با دلهره و انتظار (تعلیق بالا) داستان را دنبال می‌کند. قسمت دوم که رو به گره‌گشایی دارد، خوشحالی مخاطب را به همراه دارد؛ زیرا وضعیت شخصیت اصلی داستان (رستم) درحال شکل‌گیری است (پیروزی بر دیو سپید).

پایان

پایان جایی است که وضعیت کلی (سرنوشت) شخصیت‌ها تعیین می‌شود و داستان به وضعیت پایدار تازه‌ای می‌رسد که محصول شخصیت‌ها و حوادث پیشین است. شخصیت یا پیروز می‌شود و به هدفش می‌رسد یا شکست می‌خورد و به هدفش نمی‌رسد. به عبارت دیگر، گره‌گشایی «پیامد وضعیت و موقعیت پیچیده یا رشتهٔ نهایی حوادث است و نتیجهٔ گشودن رازها و برطرف شدن سوءتفاهمات است» (میرصادقی، ۱۳۸٦: ۲۹۸). رستم با اولاد به جایی که کیکاووس بود روانه شد. پادشاه مازندران را شکست داد و دیوان را نابود کرد. به قولی که به اولاد داده بود (دادن پادشاهی مازندران) عمل کرد. شهریاری مازندران را به اولاد داد و به همراه کیکاووس و دیگر لشکریان به سیستان بازگشتند.

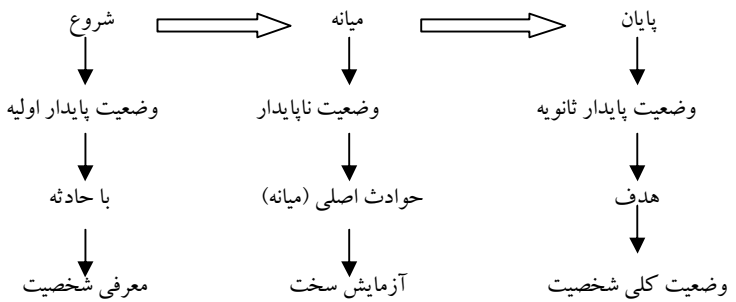
داستان رفتن کیکاووس به مازندران بر الگوی منحنی منطبق است. یعنی دارای مقدمه، میانه و پایان است. بر این اساس، داستان پیرنگی بسته دارد و از روابط علت و معلولی تبعیت می‌کند و پایان قطعی و حتمی (به همراه نتیجه‌گیری) دارد. علاوه بر این داستان، تمام داستان‌های *شاهنامه* و به‌طور کلی، تمام داستان‌های کلاسیک از این الگو پیروی می‌کنند. و این ساختار سه قسمتی داستان، فصل مشترک همهٔ داستان‌ها است.

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2024-04-28]
[DOR: 20.1001.1.17359732.1390.6.16.4.7]
[DOI: 10.52547/jls.6.16.95]

در مقدمهٔ داستان، حادثه‌ای رخ می‌دهد و آرامش اولیه برهم می‌خورد، یعنی شروع داستان نوع رقابت را مشخص می‌کند (انتخاب راه کوتاه و رقابت ذهنی رستم با خود). کنش یا واکنش‌هایی که از طرف شخصیت اصلی یا دیگر شخصیت‌ها انجام می‌شود، در یک زنجیرهٔ علی و معلولی، حادثهٔ بعدی را به وجود می‌آورند. این درگیری‌ها به نحوی در ادامهٔ جریان داستان به گره یا گره‌هایی تبدیل می‌شوند و به همین ترتیب، در طول محور زمان، تنش‌ها اوج می‌گیرند و بحران شکل می‌گیرد. سپس در تداوم خطی ماجرا (زمان خطی داستان) همهٔ کردارها و اندیشه‌های شخصیت‌ها (قهرمان و ضدقهرمان) در نقطهٔ اوج داستان با همدیگر برخورد می‌کنند. این گره‌افکنی‌ها همان میانهٔ داستان است که شاهد رقابت رستم با ضدقهرمانان هستیم. در این نقطه، همهٔ نیروهای شخصیتی و حادثه‌ای آزاد می‌شوند. گویا انفجاری رخ می‌دهد و سرانجام گره‌ها گشوده می‌شوند و نتیجهٔ رقابت مشخص می‌شود (نمودار ۱و۲): گذشتن رستم از هفت‌خوان و شکست دادن دیو سپید و آزادکردن کیکاووس (ر.ک. مندنی‌پور، ۱۳۸۹: ۳۰۲؛ نایت، ۱۳۸۸: ۱٤٦). تمام داستان‌های کلاسیک، و به‌خصوص *شاهنامه*، گاه با مرگ وگاه با پیروزی (در این داستان با پیروزی رستم) پایان می‌یابند. یعنی در انتهای داستان نتیجه‌گیری وجود دارد.

در صورت کلی، در مقدمهٔ داستان وضعیت پایدار اولیه حاکم است و شخصیت اصلی داستان معرفی می‌شود، میانه وضعیت ناپایدار دارد و او را امتحان می‌کند و در پایان وضعیت پایدار ثانویه شکل می‌گیرد و وضعیت کلی شخصیت را (در صورت شکست یا پیروزی) مشخص می‌کند (نمودار ۳).

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2024-04-28]



نمودار ۳. وضعیت شخصیت در داستان

در هر داستان (داستان‌های کلاسیک)، وقتی شخصیت راهی سفر می‌شود برای انجام مأموریتی (رسیدن به هدفی) است. پس تمام کنش‌ها و واکنش‌ها به خاطر رسیدن به هدف است. رستم (قهرمان داستان) برای رسیدن به هدف خود (آزادکردن کیکاووس از بند دیو سپید) دست به سفری خطرناک (گذر از هفت‌خوان) می‌زند.

قهرمان برای رسیدن به هدف و آغاز سفر انگیزه‌هایی دارد که عبارت‌اند از:

۱. کیکاووس و دیگر پهلوانان همراه وی برای رستم اهمیت دارند؛

۲. اعزام‌کنندهٔ وی زال است؛

۳. قهرمانی برتر از وی وجود ندارد؛

٤. قهرمان ملی و میهنی است.

رستم سفرش را با انتخاب راه دوم (راه کوتاه) آغاز می‌کند. وی از هفت مرحلهٔ دشوار (هفت‌خوان) می‌گذرد (البته با یاری نیروهای یاری‌دهنده) و به‌سختی به هدف خود می‌رسد، دیو سپید را شکست می‌دهد و کیکاووس را آزاد می‌کند. پس وجود هدف عامل اصلی حرکت قهرمان داستان است و انگیزه‌ها میل و رغبت وی را برای رسیدن به هدف بیشتر می‌کند.

بنابراین، داریم که:

[DOR: 20.1001.1.17359732.1390.6.16.4.7]
[DOI: 10.52547/jls.6.16.95]

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2024-04-28]
[DOR: 20.1001.1.17359732.1390.6.16.4.7]
[DOI: 10.52547/jls.6.16.95]

۱ ۲ ۳ ۴ ۵

هدف ← گذر از مراحل دشواری با یاری ← آغاز سفر ← حرکت با انگیزه ← قهرمان (رستم)

پیرنگ داستان

پیرنگ را به «پیرنگ بسته» و «پیرنگ باز» تقسیم کرده‌اند. پیرنگ بسته از کیفیتی پیچیده و تودرتو و خصوصیات فنی نیرومند برخودار است و گره‌گشایی و نتیجه‌گیری قطعی و محتومی دارد (ر.ک. میرصادقی، ۱۳۸۵: ۷۹ ـ ۸۰). پیرنگ داستان رفتن کیکاووس به مازندران از نوع بسته یا پیچیده است. حوادث از کیفیت بالایی برخوردارند و داستان نتیجهٔ قطعی و حتمی دارد. کلود برمون معتقد است که توالی قصه سه نوع است: ۱. توالی زنجیره‌ای ۲. توالی انضمامی ۳. توالی پیوندی. وی معتقد است که توالی زنجیره‌ای توالی میثاق یا آزمون است که قهرمان برای انجام میثاق خود دست به کنش‌هایی می‌زند که هریک از این کنش‌ها با واکنش‌هایی روبه‌روست و این کنش‌ها و واکنش‌ها زنجیره‌وار ادامه می‌یابند تا قهرمان میثاقش را انجام دهد (یا شکست بخورد) (اخوت،۱۳۷۱: ٦٦ ـ ۷۰). در این داستان رستم برای رسیدن به هدف خود (آزادکردن کیکاووس از بند دیوسپید) باید از سیستان به مازندران سفرکند (بلای انسانی ـ لشکرکشی) عامل اصلی آزمون شخصیت رستم است. رستم راه دوم را انتخاب می‌کند (چون نزدیک است)، وی باید از هفت مرحلهٔ سخت (هفت‌خوان) عبور کند تا به مازندران برسد وکیکاووس را نجات دهد. انتخاب راه دوم توسط رستم، خود، کنشی است که ضدقهرمانان درمقابل وی از خود واکنش نشان دهند.

جدول ۱. کنش و واکنش‌های شخصیت‌های داستان رفتن کیکاووس به مازندران

خوان	کنش	واکنش
خوان اول	خوابیدن رستم و رهاکردن اسب	حمله کردن شیر
خوان دوم	گذشتن از بیابان	تشنگی و از پا درآمدن

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2024-04-28]
[DOR: 20.1001.1.17359732.1390.6.16.4.7]
[DOI: 10.52547/jls.6.16.95]

خوان سوم	خوابیدن رستم در مرغزار	حمله کردن اژدها
خوان چهارم	خوردن غذا از خوان و نواختن طنبور	آمدن زن جادوگر
خوان پنجم	رفتن به کشتزار و کندن دو گوش دشتبان	حمله کردن اولاد
خوان ششم	رفتن به خیمه ارژنگ دیو	حمله کردن ارژنگ دیو
خوان هفتم	رفتن به محل دیو سپید	حمله و جادو توسط دیو سپید

پس دیدیم که هریک از این کنش‌ها با واکنش‌هایی روبه‌روست که به صورت زنجیره‌وار ادامه می‌یابند تا اینکه رستم میثاقش را به‌درستی انجام دهد و موفق شود کیکاووس را از چنگ دیو سپید نجات دهد. بر اساس توالی زنجیره‌ای (کنش و واکنش‌ها) داستان از روابط علت و معلول تبعیت می‌کند.

پیرنگ و شخصیت

در هر داستان رشتهٔ حوادث را شخصیت‌ها به وجود می‌آورند و از این نظر پیرنگ با شخصیت آمیختگی و اختلاط نزدیکی دارد و یکی بر دیگری تأثیر می‌گذارد. در این داستان شخصیت محوری و اصلی داستان، یعنی همان بازیگر داستان که کانون توجه ماست (اسکولز، ۱۳۷۷: ۱۷)، رستم است. فردوسی این شخصیت را به صورت ترکیبی، که تلفیقی از توصیفات مستقیم (بازوان ستبر و...) و غیرمستقیم (از طریق کنش‌های داستانی مثل جنگیدن) است، به خواننده معرفی می‌کند. شیر، اژدها، زن جادوگر، ارژنگ دیو و دیوسپید شخصیت‌های مخالف یا ضدقهرمان هستند که مانع رسیدن رستم به هدفش می‌شوند. به عبارت دیگر، این شخصیت‌ها مانع‌ها یا سدهایی‌اند که رستم برای رسیدن به هدفش باید آن‌ها را شکست دهد و از میان بردارد. شخصیت دیگری که در مقابل شخصیت اصلی قرار می‌گیرد و شخصیت مخالف را بهتر و برجسته‌تر نشان می‌دهد اولاد است که به شخصیت مقابل معروف است (ر.ک. غلام، ۱۳۸۱: ۳۲۸). این شخصیت و اشخاص ضدقهرمان شخصیت‌های فرعی داستان‌اند. «شخصیتی که شخصیت اصلی به او اعتماد کرده و با او اسرار مگو را در میان می‌گذارد شخصیت

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2024-04-28]
[DOR: 20.1001.1.17359732.1390.6.16.4.7]
[DOI: 10.52547/jls.6.16.95]

همراز است» (میرصادقی، ۱۳۸۵: ٦۹). در این داستان رخش شخصیت همراز و به نوعی نیروی یاری‌دهنده است. انتخاب شخصیت اسب به‌عنوان همراز و نیروی یاری‌دهنده از دو جهت قابل بررسی است:

۱. از نظر کالینز،[۵] اسب بیشتر اوقات نه تنها هالهٔ انسان را جذب می‌کند، بلکه می‌تواند در دردهای او سهیم باشد. در ادامه آرایش رنگ در جانوران ساده‌تر از انسان‌هاست (هالهٔ جسمانی و اختری) و بعد میان اسب و صاحبش (رستم و رخش)، رابطه برقرار می‌شود. این امر توازن و احیای هاله را آسان می‌کند و اختلالات عاطفی و رابطهٔ وفاداری را برقرار می‌سازد. همچنین هالهٔ اسب، جانوری است اهلی که می‌تواند هالهٔ انسان را هنگامی که از ضربه‌ای ناگهانی، افسردگی یا ترس رنج می‌برد، احیا کند و تازگی بخشد (ر.ک. مرکز تحقیقات انرژی‌زایی ـ روح‌زایی، ۱۳۸۳: ۸٤-۸٦).

در خوان سوم می‌بینیم که رخش به کمک رستم می‌آید و با کمک اوست که رستم اژدها را شکست می‌دهد. قبل از نبرد هم رستم را بیدار می‌کند و در هنگام نبرد هم به او کمک می‌کند.

۲. اگرچه اسب به دلیل نداشتن زبان مشترک با انسان‌ها و فاصله‌اش، تمایز و جدایی او را از انسان تضمین می‌کند (ر.ک. برجر، ۱۳۸۰: ۱۵)، قرینهٔ فیزیکی رستم است؛ زیرا چابک و تیز و قدرتمند است و در خوان اول و سوم به کمکش می‌آید و او را یاری می‌کند.

در خوان اول نبرد اسب با شیر (حیوان با حیوان) از چند جهت قابل تأمل است:

۱. برابری شخصیت همراز با شخصیت اصلی و برجسته‌تر کردن نقش او در داستان
۲. ساده بودن نبرد و اینکه رخش از پس شیر برمی‌آید (با توجه به دو دلیل قبل)
۳. به دلیل اینکه امیدی در دل رستم بیافریند (روحیه گرفتن او برای ادامهٔ راه)
٤. توجه خواننده برای ادامهٔ داستان.

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2024-04-28]
[DOR: 20.1001.1.17359732.1390.6.16.4.7]
[DOI: 10.52547/jls.6.16.95]

از نکته‌های قابل تأمل در این داستان نبرد انسان با دیوان و جادوان است. یکی از وظایف رستم در داستان مبارزه با دیوان و جادوان است. دیوسپید یکی از بزرگ‌ترین و زورمندترین دیوان مازندران است و از جادو نیز بهره‌مند است. او با همین نیرنگ و جادو کیکاووس و دیگر لشکریان را گرفتار کرد. اگرچه رستم در نبرد با او به‌کلّی دچار رنج می‌شود، در نهایت او را شکست می‌دهد و پیروز می‌شود. رستم با اژدها (نبرد حیوان با انسان) هم می‌جنگد و او را نیز شکست می‌دهد. تدبیر و رایزنی برای یافتن راهی که نفوذ بر دشمن را آسان و میسر کند، مقولهٔ دیگری است که در جنگ‌ها دیده می‌شود (ر.ک. موسوی، ۱۳۸۷: ۲۳۹). رستم برای راه‌یابی به مکان دیوسپید، اولاد را راهنمای خویش قرار می‌دهد (البته با گذاشتن شرط)، و با راهنمایی او است که بدون هیچ اشتباهی مسیری پرخطر را طی می‌کند و به پیروزی می‌رسد.

مکان جنگ‌های رستم در نی‌زار، کوه، دامنهٔ کوه و... است[۶] اما زمان دقیقاً (روز، تاریخ و...) مشخص نیست و معمولاً در نیمه‌شب یا طلوع و غروب آفتاب اتفاق می‌افتد (جدول ۲):

جدول ۲. مکان، زمان، ضد قهرمان و نیروهای یاری‌دهنده در داستان رفتن کیکاووس به مازندران

خوان	مکان	زمان	ضد قهرمان	نیروی یاری‌دهنده
خوان اول	نی‌زار	نیمه‌شب	شیر	خدا و اسب
خوان دوم	بیابان	روز	نیروی آسمانی (گرما)	خدا و میش فربه
خوان سوم	نی‌زار	نیمه‌شب	اژدها	خدا و اسب
خوان چهارم	نی‌زار (چشمه)	غروب آفتاب	زن جادوگر	نام خداوند
خوان پنجم	نی‌زار (کشتزار)	روز	اولاد	خدا و اسب
خوان ششم	خیمه	طلوع آفتاب	ارژنگ دیو	خدا، اسب و اولاد
خوان هفتم	کوه	روز	دیو سپید	خدا و اولاد

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2024-04-28]
[DOR: 20.1001.1.17359732.1390.6.16.4.7]
[DOI: 10.52547/jls.6.16.95]

۲. توالی انضمامی (یا محاطی)

«اگر تبلور یک توالی نیاز به کمک و حضور و توالی‌های دیگر داشته باشد به آن انضمام می‌گویند» (اخوت، ۱۳۷۱: ٦۹). قهرمان برای به انجام رساندن هدف خود نیاز به کمک نیروهای یاری‌دهنده دارد و در هر مرحله از مأموریت خود باید از این نیروها یاری بگیرد. توالی اول (بستن میثاق و حرکت برای انجام مأموریت) ممکن نمی‌شود مگر اینکه قهرمان مراحل استفاده از ابزار و نیروهای یاری‌دهنده را پشت سر بگذارد و سرانجام به مرحلهٔ نهایی مأموریت خود برسد (همان: ٦۹).

در هر هفت‌خوان اولین نیروی یاری‌دهنده خداست. رستم نیایش به درگاه ایزد پاک و پناه‌بردن به او را پشتوانهٔ اصلی برای پیروزی‌اش می‌داند و در این داستان وقتی رستم از یک مسیر سخت آگاهی می‌یابد تنها مددکارش را خدا می‌داند:

کنون من کمر بسته و رفته گیر نخواهم جز از دادگر دستگیر

(فردوسی، ۱۳۷۰: ۲۹۱)

همین‌طور است که در پایان هر خوان و به‌خصوص در خوان دوم که رستم و رخش از بی‌آبی و گرمای سوزان (نیروهای آسمانی) بی‌تاب می‌شوند به نیایش یزدان پاک روی می‌آورد.

دومین نیروی یاری‌دهنده اسب است. از خوان پنجم به بعد، رستم علاوه بر اسب از نیروی یاری‌دهنده (یا به اسارت درآمدهٔ) دیگری به اسم اولاد (سومین نیروی یاری‌دهنده) کمک می‌گیرد تا بدین ترتیب بتواند به پیروزی دست یابد. البته در خوان دوم نیز نباید فراموش کرد که علاوه بر خدا، میش فربه نیز نیروی یاری‌دهنده‌ای است که رستم را به طرف چشمه هدایت و از هلاک شدن او جلوگیری می‌کند.

برمون توالی انضمامی را به شکل زیر جمع کرده است:

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2024-04-28]

مأموریت مورد نظر: ← آزاد کردن کیکاووس از دست دیو سپید در مازندران

↓

ابزار یا نیرویی که به کار می‌رود: ← شمشیر، اسب، گرز و ...

↓

مراحل انجام مأموریت: ← به کارگیری ابزار یا نیروی یاری‌دهنده ← خدا، اسب، اولاد یا میش فربه

↓

انجام ماموریت: ← موفقیت رستم و شکست دیو سپید و آزادکردن کیکاووس

توالی پیوندی

اگر به توالی شمارهٔ ۲ (توالی انضمامی) که تنها از دید قهرمان در نظر گرفته شده است، دیدگاه رقیب را اضافه کنیم، توالی پیوندی به دست می‌آید. در حقیقت، این توالی کنش قهرمان را در پیوند با قهرمان (یا ضد قهرمان) دیگر ارزیابی می‌کند. از دید قهرمان بهبود وضعیت تلقی می‌شود و از نظر نیروی خبیث، بدتر شدن وضعیت یا انحطاط است (اخوت،۱۳۷۱: ٦٩). در این داستان تمام کنش‌های رستم (قهرمان) برای نجات کیکاووس است. این چیزی متضاد با خواست دیو سپید است. این توالی‌ها در جهت بهبود وضعیت است، یعنی گذرکردن رستم از هفت مرحلهٔ سخت و دشوار برای نجات کیکاووس.

توالی حوادث به صورت زنجیره‌وار ادامه داشته است و رستم (قهرمان) با موفقیت تمام این مراحل را پشت سر گذاشته و کیکاووس را آزاد می‌کند. داستان نتیجه‌ای کاملاً قطعی و حتمی دارد. حرکت این توالی زنجیره‌ای به سوی بهبودی است:

[DOR: 20.1001.1.17359732.1390.6.16.4.7]
[DOI: 10.52547/jls.6.16.95]

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2024-04-28]
[DOR: 20.1001.1.17359732.1390.6.16.4.7]
[DOI: 10.52547/jls.6.16.95]

جدول ۳. توالی پیوندی

قهرمان ↓	اعزام کننده ↓	آدم شریر یا خبیث ↓	حیوانات ضد قهرمان ↓	شخصیت مورد نظر ↓	نیروی یاری‌دهنده ↓
رستم	زال	دیو سپید	شیر	کیکاووس	خدا
		ارژنگ دیو	اژدها	دیگر لشکریان	اسب
		زن جادوگر			اولاد
					میش

نتیجه‌گیری

داستان رفتن کیکاووس به مازندران، ساختار سه قسمتی (شروع، میانه و پایان) دارد. داستان با حادثه شروع می‌شود و شخصیت اصلی (رستم) را معرفی و نیز نوع رقابت (رقابت ذهنی رستم با خود) را مشخص می‌کند. انتخاب راه دوم، نقطهٔ عطف اول داستان است که مقدمه را به میانه ربط می‌دهد. در میانهٔ داستان رقابت شروع می‌شود (نبرد رستم با ضدقهرمانان) و شخصیت رستم در این قسمت داستان آزمایش می‌شود. حوادث یکی پس از دیگری به وجود می‌آیند و بر اساس زمان خطی داستانی گسترش می‌یابند. با گذشت زمان، تنش‌ها اوج می‌گیرند و به بحران و درنهایت نقطهٔ اوج ختم می‌شوند. نبرد رستم با دیوسپید (نقطهٔ اوج) نقطهٔ عطف دوم داستان است و خواننده در ابتدای این حادثه با هیجان بالایی داستان را دنبال می‌کند. اما با پیروزی رستم به خواننده احساس آرامش دست می‌دهد و گره‌گشایی داستان شروع می‌شود. در پایان، نتیجهٔ داستان و وضعیت کلی شخصیت (پیروزی رستم) مشخص می‌شود. تمام داستان‌های *شاهنامه* و به‌خصوص داستان‌های کلاسیک دارای چنین ساختاری‌اند و فصل مشترک همهٔ داستان‌ها، همین ساختار سه قسمتی آن است. رستم (قهرمان داستان) برای رسیدن به هدف خود، حرکتی باانگیزه را شروع می‌کند (آغاز داستان) و بعد از گذشتن از

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2024-04-28]
[DOR: 20.1001.1.17359732.1390.6.16.4.7]
[DOI: 10.52547/jls.6.16.95]

مراحل دشوار سفر و با یاری نیروهای یاری‌دهنده (میانهٔ داستان) به هدف خود (آزاد کردن کیکاووس از بند دیوسپید پایان داستان) می‌رسد.

این داستان (و تمام داستان‌های *شاهنامه* و کلاسیک) پیرنگی بسته دارند و از روابط علت و معلولی تبعیت می‌کنند که منطقی است. حوادث یکی پس از دیگری به وجود می‌آیند و به نتیجه‌ای قطعی و حتمی می‌رسند. پس این داستان توالی زنجیره‌ای دارد. کنش‌ها و واکنش‌های شخصیت‌ها به صورت زنجیروار ادامه می‌یابند تا قهرمان میثاقش را به انجام رساند.

رستم (قهرمان داستان) برای رسیدن به هدف خود، نیاز به نیروهای یاری‌دهنده دارد و در هر مرحله از مأموریت خود باید از این نیروها یاری بگیرد. در این داستان خدا، اسب، اولاد و میش فربه نیروهای یاری‌دهنده‌اند (گاهی در بعضی داستان‌ها شخصیت همراز نیز نیروی یاری‌دهنده است؛ مثل اسب در این داستان). شخصیت اعزام‌کننده زال است. وی رستم را برای آزادکردن کیکاووس و دیگر لشکریان همراه وی (شخصیت مورد نظر) از سیستان راهی مازندران می‌کند. پس برای هدف است که قهرمان سفرش را آغاز می‌کند و این عامل در تمام داستان‌های *شاهنامه* و کلاسیک عامل اصلی حرکت قهرمان است. رستم شیر، اژدها، زن جادوگر، ارژنگ دیو و دیو سپید را که نیروهای مخالف یا ضدقهرمان‌اند با یاری نیروهای یاری‌دهنده از میان برمی‌دارد و میثاقش را با موفقیت به انجام می‌رساند.

پی‌نوشت

۱. Claude Bremond، منتقد فرانسوی متولد ۱۹۲۹، زبان‌شناس و روایت‌شناس ساختارگرای فرانسه.

۲. اصطلاح Sequence را عباس مخبر "سلسله" و بابک احمدی "پی‌رفت" ترجمه کرده‌اند.

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2024-04-28]

۳. Vladimir Propp، متولد ۱۸۹۵، شکل‌گرای بزرگ روس که نخستین کتاب خود را به نام *ریخت‌شناسی قصه‌های پریان* به چاپ رسانید.

٤. Todorof Tzvetan، زبان‌شناس و روایت‌شناس بلغاری مقیم فرانسه.

٥. Jodi Cleans، درمانگر روحی استرالیایی.

٦. رجوع کنید به سعید حمیدیان، *درآمدی بر اندیشه و هنر فردوسی*، چاپ اول، تهران: نشر مرکز، ۱۳۷۲، بخش اول.

منابع

احمدی، بابک (۱۳۸۰) *ساختار و تأویل متن*. چاپ یازدهم. تهران: مرکز.

اخوت، احمد (۱۳۷۱) *دستور زبان داستان*. اصفهان: فردا.

اسکولز، رابرت (۱۳۸۳) *درآمدی بر ساختارگرایی در ادبیات*. ترجمهٔ فرزانهٔ طاهری. تهران: آگه.

اسکولز، رابرت (۱۳۷۷) *عناصر داستان*. ترجمهٔ فرزانه طاهری. تهران: مرکز.

برجر، جان (۱۳۸۰) *دربارهٔ نگریستن*. ترجمهٔ فیروزه مهاجر. تهران: آگاه.

پدیده‌های انرژی‌زایی و ردیابی نشانه‌های روح‌زایی(۱۳۷۲) مرکز تحقیقات و مطالعات انرژی‌زایی و روح‌زایی، تهران: جم.

پراپ، ولادیمیر (۱۳۸٦) *ریخت‌شناسی قصه‌های پریان*. ترجمهٔ فریدون بدره‌ای. تهران: مرکز.

تودوروف، تزوتان (۱۳۸۲) *بوطیقای ساختارگرا*. ترجمهٔ محمد نبوی. چاپ دوم. تهران: آگه.

داد، سیما (۱۳۸۳) *فرهنگ اصطلاحات ادبی*. چاپ دوم. تهران: مروارید.

سلدن، رامان (۱۳۷۲) *راهنمای نظریهٔ ادبی معاصر*. ترجمهٔ عباس مخبر. تهران: طرح نو.

صادقی، اسماعیل و محمود آقاخانی بیژنی (۱۳۹۰) «بررسی ساختاری داستان هفت‌خوان اسفندیار براساس نظریهٔ کلود برمون»، *کاخ بی‌گزند* (همایش بین‌المللی بزرگداشت حکیم ابوالقاسم فردوسی)، *مجلهٔ دانشگاه سیستان و بلوچستان*: ۱۹۲۰ ـ ۱۹۳۳.

صفا، ذبیح‌الله (۱۳۷٤) *حماسه‌سرایی در ایران*. چاپ سوم. تهران: سخن.

[DOR: 20.1001.1.17359732.1390.6.16.4.7]

[DOI: 10.52547/jls.6.16.95]

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2024-04-28]

[DOR: 20.1001.1.17359732.1390.6.16.4.7]

[DOI: 10.52547/jls.6.16.95]

غلام، محمد (۱۳۸۱) *رمان تاریخی*. تهران: چشمه.

فورستر، ادوارد مورگان (۱۳۸٦) *جنبه‌های رمان*. ترجمهٔ ابراهیم یونسی. چاپ پنجم. تهران: نگاه.

فردوسی، ابوالقاسم (۱۳۷۰) *شاهنامه*. به تصحیح ژول مول. با مقدمهٔ محمدامین ریاحی. چاپ دوم. تهران: سخن.

فیلد، سید (۱۳۸۸) *راهنمای فیلم‌نامه‌نویسی*. ترجمهٔ عباس اکبری. تهران: ساقی.

میرعابدینی، حسن (۱۳۸۷) *صدسال داستان‌نویسی در ایران*. جلد اول. چاپ پنجم. تهران: چشمه.

مک‌کی، رابرت (۱۳۸۷) *داستان: ساختار، سبک و اصول فیلم‌نامه‌نویسی*. ترجمهٔ محمد گذرآبادی. تهران: هرمس.

میرصادقی، جمال (۱۳۸۵) *عناصر داستان*. چاپ چهارم. تهران: سخن.

میرصادقی، جمال (۱۳۸٦) *ادبیات داستانی*. چاپ چهارم. تهران: سخن.

مندنی‌پور، شهریار (۱۳۸۹) *ارواح شهرزاد*. چاپ سوم. تهران: ققنوس.

موسوی، سیدکاظم (۱۳۸۷) *آئین جنگ در شاهنامه فردوسی*. شهرکرد: دانشگاه شهرکرد.

نایت، دیمن (۱۳۸۸) *خلق داستان کوتاه*. ترجمهٔ آراز بارسقیان. تهران: افراز.

یغمایی، اقبال (۱۳۸٤) *زگفتار دهقان*. تلخیص شاهنامه به نثر. تهران: توس.

یونسی، ابراهیم (۱۳۸۸) *هنر داستان‌نویسی*. چاپ دهم. تهران: نگاه.