

دستور زبان روایت در داستان دژ بهمن بر اساس نظریه آلژیرداس گریماس

محبوبه زمانی بروجنی^۱، اصغر رضاپوریان^۲

چکیده

با استفاده از الگوی روایی گریماس می‌توان انواع داستان و روایت را تحلیل کرد و مطابقت یا عدم تطبیق داستان‌ها با نظریه روایی گریماس سنجید و حتی به عناصر درون متن نیز دست‌یافت. داستان دژ بهمن یکی از داستان‌های جادویی شاهنامه است. در این مقاله پژوهشگر قصد دارد با کمک یافته‌های رساله مذکور، این داستان را بر اساس نظریه روایی آلژیرداس گریماس نقد و تحلیل کرده، مطابقت الگوی گریماس با آن را بسنجد. نتایج حاصل از پژوهش نشان می‌دهد تمامی داستان‌های جادویی شاهنامه از جمله داستان دژ بهمن با الگوی روایی گریماس مطابقت دارند و کشف‌های مورد نظر گریماس، در این داستان‌ها وجود دارند و ایفای نقش می‌کنند؛ اما در همان حال، داستان‌های جادویی شاهنامه ویژگی‌های منحصر به فردی نیز دارند که بررسی این خصوصیات ویژه می‌تواند اصالت برخی از داستان‌ها را زیر سؤال ببرد یا اصالت داستان‌هایی که محل تردید هستند را قوت بخشد.

کلیدواژه‌ها: نقد ادبی، سبک‌شناسی، روایت جادو، نظریه گریماس، دژ بهمن.

مقدمه

روایت‌شناسی به عنوان بزرگ‌ترین ارمغان ساختارگرایی، از مهم‌ترین حوزه‌های نظریه ادبی مدرن محسوب می‌شود. در قرن بیستم میلادی، ساختارگرایان به پیروی از پراب، درصد ارائه الگوی کلی ساخت انواع روایت برآمدند. در همین زمینه، آلژیرداس ژولین گریماس (۱۹۹۲-۱۹۱۷) مشهورترین نظریه‌پرداز روایت، از دامنه محدود مطالعات پراب فراتر رفت و با ارائه الگوی کنشی و زنجیره‌های روایت خود، تلاش کرد تا به دستور کلی زبان روایت دست یابد و هر روایت را با ساختار روایی خاص خود تجزیه و تحلیل کند. هدف اصلی او دستیابی به دستور زبان جهانی روایت بود و در این راه از تحلیل معنایی ساخت جمله بهره برد. الگوی روایت‌شناسی گریماس، الگویی با انعطاف‌پذیری بالا و قابل تطبیق با انواع ادبی است. به گونه‌ای که ساختار اصلی (و کلی) هر روایت را می‌توان با نظریه روایت‌شناسی وی تحلیل و بررسی کرد.

تا امروز داستان‌ها و روایات بسیاری از ادبیات سراسر جهان با تکیه بر دستور زبان روایت از دیدگاه گریماس بررسی شده‌اند. از جمله روایت‌هایی که می‌توان در تحلیل و بررسی آن از الگوی گریماس بهره برد، داستان‌های جادویی شاهنامه است. در مطالعات انجام شده به منظور نگارش رساله مرجع این مقاله، داستان‌های شاهنامه که جلوه‌های جادو در آن‌ها وجود دارد بررسی شدند. در نتیجه این پژوهش، داستان‌های جادویی شاهنامه را می‌توان در دو گروه دسته‌بندی کرد؛ داستان‌های دارای کنشگر جادویی مثبت یا اهورایی و داستان‌هایی با کنشگرهای منفی و اهریمنی. داستان دژ بهمن از آن جهت که در آن نیروی ماوراء طبیعی به کیخسرو عطا شده در زمره داستان‌های جادویی اهورایی قرار می‌گیرد. این نیروی جادویی و غیرطبیعی به شخص عادی اعطا نمی‌شود بلکه طرف یا شاه بزرگی از شاهان ایران است مثل کیخسرو و یا موجود غیرزمینی است مثل سیمرغ.

پیشینه پژوهش

بسیاری از داستان‌های شاهنامه از جمله داستان‌های جادویی، در محک نقد روایی قرار گرفته‌اند و بر اساس نظریات روایت‌شناسان مختلف، از جمله آلژیرداس گریماس، بررسی شده‌اند. دژ بهمن، یکی از داستان‌های جادویی شاهنامه است که در آن قدرت‌های جادویی به کیخسرو داده شده است. در خصوص این داستان تنها یک مقاله با عنوان «بهمن دژ، از اسطوره تا واقعیت» نوشته شده است. نویسنده مقاله، آقای رضا رضالو، هدف پژوهش را مکان‌یابی موقعیت دژ بهمن با استفاده از مطالعات باستان‌شناسی ذکر می‌کند.

بیان مسأله

«آلژیرداس گریماس» از مشهورترین نشانه‌شناسان و در حقیقت پایه‌گذار مکتب نشانه‌شناسی پاریس، بعد از ولادیمیر پراب است. وی از جمله کسانی بود که بر ساختار روایت‌ها تکیه کرد و

کوشید عناصر سازنده روایت‌ها را توصیف کند. گریماس معتقد بود می‌توان از عناصر روساختی عینی به ساختارهایی که در عمق متن واقع شده‌اند و دارای معنا هستند دست یافت.

«ولادیمیر پراپ»، با تکیه بر نظریه ارسطو در مورد پی‌رنگ، به مطالعه ساختار قصه‌های عامیانه پرداخت و الگویی در این زمینه ارائه داد. مطالعات پراپ و انتشار کتاب «ریخت‌شناسی پریان خویشکاری‌ها یا کارکرد و نقش‌های ویژه مرتبط با آن‌ها پرداخت. او «خویشکاری را عمل شخصیتی از اشخاص قصه می‌دانست» آغازگر کار روایت‌شناسان فرانسوی شد و آن‌ها را بر آن داشت تا نظریه‌ها و الگوهایی در زمینه ساختار روایت عنوان کنند. پراپ هفت نقش روایی را در عین اصرار بر تبعیت آن‌ها از سی و یک کارکرد ویژه یا خویشکاری معرفی کرد. او با هدف شناسایی عوامل ثابت و متغیر قصه‌های پریان، به بررسی که از نقطه نظر اهمیتی که در جریان عملیات قصه دارد تعریف می‌شود.» (پراپ، ۱۳۹۷: ۵۳)

گریماس از دامنه مطالعات پراپ (حکایت‌های عامیانه) فراتر رفت و فرمول کلی‌تر و فراگیرتری ارائه داد. «نظریات گریماس صورت تعدیل یافته نظریات پراپ است که جنبه‌های کلی‌تری از روایت و ساختار داستان را بیان می‌کنند. همچنین، قوانین گریماس فرمول‌های جهان‌شمولی را ارائه می‌دهند که بسیار کلی‌تر است و از داستان‌های عامیانه فراتر رفته، ساختار همه انواع ادبیات داستانی را در بر می‌گیرند...» (ساداتی، ۱۳۸۷: ۶۰)

او با الگو گرفتن از نظریه پراپ درصد دستیابی به دستور کلی زبان روایت برآمد و در نهایت الگوی فرایند روایی را مطرح کرد که طبق آن گریماس معتقد است که ساختار کلی هر روایت به صورتی است که در ابتدا وضعیت متعادلی وجود دارد که تحت تأثیر حادثه‌ای دگرگون می‌شود. با وجود این کاستی، قراردادی بین فاعل و عامل بدعت‌گذار و یا فاعل با خودش منعقد می‌شود که فاعل با توجه به آن به اجرای کنش می‌پردازد و در پایان کنش مورد ارزیابی قرار می‌گیرد و در قبال عملی که انجام داده یا پاداش می‌گیرد و یا مورد مجازات قرار می‌گیرد... این فرایند را می‌توان به شکل زیر نشان داد.

«قرار داد (ممنوعیت) ← ← ← نقض یا عمل ← ← ← مجازات یا پاداش»

(سلدن و ویدوسون، ۱۳۸۴: ۱۴۵)

در این طرح گاهی هم می‌توان توانش و کنش را جایگزین نقض یا عمل به قرارداد کرد که در آن صورت فرایند روایی را به شکل زیر نیز می‌توان نشان داد:

«عقد قرارداد ← ← ← توانش ← ← ← کنش ← ← ← ارزیابی و قضاوت شناختی و عملی»

(شعیری، ۱۳۹۷: ۹۱)

علاوه بر قرارداد، ممکن است القا و اخلاق باعث شکل‌گیری عملیات کنشی شوند و می‌توان عملیات القایی را جایگزین عقد قرارداد کرد. در بعضی از روایت‌ها، ارزیابی و قضاوت نهایی به نوعی با عملیات القایی که در ابتدای فرایند قرار می‌گیرد، پیوند می‌خورد. این عملیات القایی حضور

بدعت‌گذاری را ایجاب می‌کند که در ابتدای فرایند با به‌کارگیری ابزارهای متفاوت که بیشتر جنبه شناختی دارند، کنشگر را وادار به عمل می‌کند. بر این اساس، طرح‌واره‌ای از فرایند کنشی به‌صورت زیر تشکیل می‌شود:

«القا ← توانش ← کنش ← ارزیابی و قضاوت شناختی و عملی»
(همان: ۶۷-۶۶)

از نظر گریماس، دلالت با تقابل‌های دوتایی شروع می‌شود. پایین و بالا، چپ و راست، تاریک و روشن بر اساس تقابلی که با هم دارند در ارتباط با یکدیگر تعریف می‌شوند. از دید او هیچ بالایی بدون پایین شکل نمی‌گیرد و خوب بدون بد معنا نمی‌دهد و معنا به واسطه تقابل‌هایی که میان دو واحد معنایی قائل می‌شویم شکل می‌گیرد. «گریماس به تبعیت از پراب که پیش‌تر هفت نقش روایی و تبعیت آن‌ها از سی و یک کارکرد ویژه یا خویشکاری معرفی کرده بود پیشنهاد کرد تا دسته‌بندی کلی حاکم بر تمام روایت‌ها فقط متشکل از شش نقش یا مشارکت در سه تقابل دوسویه باشد. این دسته‌بندی‌ها عبارتند از فاعل، مفعول / دهنده، گیرنده / یاری‌دهنده، مخالف» (تولان، ۱۳۸۳: ۸۲)

در این دسته‌بندی ۱- فرستنده یا تحریک‌کننده: عامل یا نیرویی است که «کنشگر» را به دنبال خواسته یا هدفی می‌فرستد. ۲- گیرنده: کسی است که از کنش «کنشگر فاعل» سود می‌برد. ۳- کنشگر فاعل: معمولاً مهم‌ترین شخصیت داستان است که عمل را انجام می‌دهد و به سوی «شیء ارزشی» خود می‌رود. ۴- شیء ارزشی یا مفعول: هدفی است که کنشگر به سوی آن می‌رود یا عملش را بر روی آن انجام می‌دهد. ۵- کنشگر بازدارنده: کسی است که جلو رسیدن «کنشگر فاعل» را به «شیء ارزشی» می‌گیرد. ۶- کنشگر یاری‌دهنده: او «کنشگر فاعل» را یاری می‌دهد تا به «شیء ارزشی» برسد. (خادمی و پورخالقی چترودی، ۱۳۸۸: ۴۹)

گریماس تأکید داشت که ممکن است در یک روایت هر شش عنصر حضور نداشته باشند. قصه‌ها با توجه به حضور یا عدم حضور یکی از شش کنشگر موردنظر قابل دسته‌بندی هستند؛ در برخی از داستان‌ها هر شش عنصر حاضر هستند و در برخی یک یا دو مورد از این شش کنشگر حضور ندارند. فرستنده / گیرنده و فاعل / مفعول (هدف)، چهار کنشگری هستند که در برخی روایت‌ها می‌توان این چهار مشارکت را فقط با دو کنشگر عرضه کرد. از سوی دیگر، اهمیت شش کنشگر مذکور متفاوت است. جایگاه هر کدام با دیگری فرق می‌کند. همچنین عمل هر شش کنشگر به دیگری وابسته است و امکان دارد در هر روایتی وزن حضور کنشگرها متغیر باشد. (اسکولز، ۱۳۷۹)

ساز کار روایی در داستان هفت‌خان رستم

در داستان فتح دژ بهمن، زنجیره‌های سه‌گانه گریماس مشاهده می‌شود؛ زنجیره میثاقی: پیمان بستن کاووس با دو پسرش کیخسرو و فریبرز، برای فتح دژ بهمن. زنجیره انفصالی: حرکت کیخسرو و فریبرز به سمت دژ بهمن برای فتح دژ؛ و زنجیره اجرایی: نبرد کیخسرو و فریبرز.

سه نقشی که گریماس برای خویش کاری‌های متون روایی عنوان کرده، در این روایت نیز به چشم می‌خورد؛ به عنوان مثال کاووس در نقش داوری کننده و دو برادر در نقش داوری شونده هستند. کاووس در نقش منعقدکننده پیمان از کیخسرو و فریبرز، به عنوان متعهد پیمان می‌خواهد که دژ بهمن را فتح کنند و در عوض حکومت ایران را به دست آورند و آزمون‌گر نیز خود اوست که دو آزمون‌شونده یعنی کیخسرو و فریبرز را مورد آزمایش قرار می‌دهد.

مجموعه‌ای متوالی از «گزاره‌های روایی» قسمت دیگری از دستور زبان روایی گریماس است که در این داستان، وجود دارد؛ کاووس به دنبال انتخاب یک جانشین شایسته و پرقدرد است تا پس از خود حکومت ایران را به او بسپارد (گزاره وصفی). برای پیشگیری از هرگونه کدورت و دشمنی کاووس مصمم می‌شود تا دو پسر خویش را بیازماید (گزاره وجهی). کاووس، کیخسرو و فریبرز را راهی دژ بهمن می‌کند (گزاره متعدی).

تقابل‌های دوتایی مورد نظر گریماس و شکل‌گیری معنا در این داستان مشاهده می‌شود. تقابل کیخسرو و فریبرز و به تبع آن تقابل دو پهلوان ایرانی (گودرز و طوس) که هر یک به حمایت یکی از دو شاهزاده برخاسته‌اند و تقابل نیروهای اهورایی و اهریمنی. کاووس برای پیشگیری از هرگونه رنجش، فرزندان خود را برای رسیدن به هدف مشترک راهی دژ بهمن می‌کند و شرط رسیدن به حکومت را فتح دژ عنوان می‌کند.

وضعیت داستان در آغاز متعادل است. با رسیدن به دژ و آغاز درگیری و شکست فریبرز، تعادل بر هم می‌خورد و سرانجام با ورود کیخسرو به میدان و فتح دژ، تعادل به داستان بازمی‌گردد.

کنشگر	معرفی کنشگر
کیخسرو	پسر کاووس شاه که گیو او را از توران به ایران آورد
فریبرز	پسر کاووس شاه
کاووس	شاه ایران
گیو	پهلوان ایرانی و حامی کیخسرو در نبرد
گودرز	پهلوان ایرانی و پشتیبان کیخسرو
طوس	پهلوان ایرانی و حامی فریبرز
نیروهای اهریمنی	دیوان و نیروهای ناشناس ساکن دژ بهمن

معرف کنشگرهای داستان فتح دژ بهمن



کنشگرهای گرماس و انطباق آن بر داستان فتح دژ بهمن کنشگر فاعل

در ماجرای تسخیر دژ بهمن، دو کنشگر فاعل وجود دارد. وقتی گیو، کیخسرو را از توران به ایران می‌آورد، میان گودرز و طوس دو پهلوان نامی ایران، بر سر پادشاهی دو شاهزاده (کیخسرو و فریبرز) اختلاف پیش می‌آید. گودرز طرفدار کیخسرو و طوس هواخواه فریبرز است. کاووس که هر دو فرزند در نظرش یکسان هستند و گمان می‌کند برگزیدن یکی بر دیگری باعث رنجش دیگری خواهد شد، چاره‌ای می‌اندیشد؛ کاووس پیشنهاد می‌کند آن دو به دژ بهمن که جایگاه اهریمن است بروند و هر یک از دو شاهزاده آن دژ را گشود، نشان پادشاهی به او عطا شود. این رای موردپسند واقع می‌شود و دو پسر، راهی دژ می‌شوند.

کنشگرهای فاعل، کیخسرو و فریبرز هستند. ابتدا فریبرز و طوس راهی دژ می‌شوند، موانع موجود باعث می‌شود کاری از پیش نبرند و ناامید، نزد کاووس شاه بازمی‌گردند.

به نومییدی از جنگ گشتند باز نیامد — از رنج راه دراز

این بار کیخسرو به همراهی گودرز، عازم دژ می‌شود و دژ را محاصره می‌کند.

چو آگاهی آمد به آزادگان	بر پیر گودرز کشوادگان
که طوس و فریبرز گشتند باز	نیارست رفتن بر دژ فراز
بیاراست پیلان و برخاست غو	بیامد سپاه جهاندار نو
یکی تخت زرین ز برج‌دنگار	نهاد از بر پیل و بستند بار
بگرد اندرش با درفش بنفش	پیا اندرون کرده زرینه کفش
جهانجوی بر تخت زرین نشست	سر برش تاجی و گریزی به دست

(همان: ۲۴۴)

از نظر گرماس، کنشگر فاعل، شخصیتی است که برای انجام کاری راهی یک مأموریت می‌شود. او درباره اینکه این کنشگر چه ویژگی منحصر به فردی دارد یا مشخصات ظاهری او چیست یا چگونه پای در مسیر می‌گذارد، سخنی به میان نیاورده است. فاعل، فاعل است و به فرمان یا ترغیب فرستنده، برای دستیابی به امر مطلوب موانع و محدودیت‌های گوناگون را پشت سر می‌گذارد. فریبرز و کیخسرو مطیع امر شاه هستند و امر کاووس شاه را به جان می‌پذیرند و آنجا که فریبرز خود را در فتح دژ ناتوان می‌بیند به آسانی تسلیم تقدیر می‌شود و باز می‌گردد. از این قسمت داستان، فاعل بعدی (کیخسرو) با لشکریان انبوه خود، راهی دژ می‌شود.

کنشگر فرستنده

کاووس، شاه ایران برای انتخاب جانشین خود، دو فرزند را پرمایه و سزاوار گاه می‌داند اما باید از میان آن‌ها یک نفر را برگزیند و برای اینکه این گزینش را به درستی انجام دهد و پسرانش کین از پدر به دل نگیرند، راه‌حلی پیشنهاد می‌کند و کیخسرو و فریبرز را با فتح دژ بهمن می‌آزماید:

یکی کار سازم که هردو ز من	نگیرند کین اندرین انجمن
دو فرزند ما را کنون بر دو خیل	بباید شدن تا در اردیبل
به مرزی که آنجا دژ بهمن است	همه‌ساله پرخاش آهرمن است
برنجست ز آهرمن آتش پرست	نباشد بران مرز کس را نشست
ازیشان یکی کان بگیرد به تیغ	ندارم ازو تخت شاهی دریغ

(همان: ۲۴۱)

کنشگر گیرنده

کنشگری که در این داستان به هدف و شیء ارزشی دست می‌یابد کیخسرو است. او پس از فتح دژ و از میان برداشتن دیوان، وارد شهر می‌شود و شهری به‌غایت زیبایی، پر از باغ و میدان و کاخ،

مشاهده می‌کند. مدتی در شهر اقامت می‌کند و پس از آن به دیدار کاووس شاه می‌رود؛ و شاه نیز تاج شاهی بر سرش می‌نهد.

چو کاووس بر تخت زرین نشست	گرفت آن زمان دست خسرو بدست
بیاورد و بنشانند بر جای خویش	ز گنجور تاج کیان خواست پیش
ببوسید و بنشانند بر سرش تاج	بکرسی شد از نامور تخت عاج
ز گنجش زبرجد نثار آورید	بسی گوهر شاهوار آورید

(همان: ۲۴۹)

کنشگر هدف (شیء ارزشی)

فربرز و کیخسرو برای رسیدن به تاج و تخت راهی مرز اردبیل می‌شوند تا هدف مقدماتی را فتح کنند و در صورت موفقیت به هدف اصلی یعنی پادشاهی ایران دست یابند. فردوسی از زبان کاووس این دو هدف مقدماتی و نهایی را چنین مطرح می‌کند:

ازیشان یکی کان (دژ بهمین) بگیرد به تیغ ندارم ازو تخت شاهی دریغ

(همان: ۲۴۱)

کنشگر یاریگر

یاریگران فربرز، طوس و سپاهیان او هستند؛ اما با همه تلاشی که طوس و پیل و سپاه می‌کنند، یاری ایشان بی‌ثمر می‌ماند و شکست می‌خورند.

بشد طوس با کاویانی درفش	پیا اندرون کرده زرینه کفش
فربرز کاووس در قلبگاه	به پیش اندرون طوس و پیل و سپاه

(همان: ۲۴۳)

در مسیر فتح دژ، کیخسرو از کمک و یاری گیو و گودرز و سپاهیان به عنوان نیروهای زمینی برخوردار است. در این میان نیرویی غیرمادی و فرازمینی نیز او را همراهی می‌کند که همان فر و فرمان پروردگار است. کیخسرو نویسنده‌ای را طلب می‌کند و دستور می‌دهد تا نامه‌ای با این مضمون نوشته شود که: این نامه از کیخسرو یکی از بندگان کردگار است. کسی که از بند اهریمن (افراسیاب) جسته است و از هر بدی به خدا پناه آورده است. خدایی که نیکی‌ده و راهنما است و جهانی را به شاهی به من داده است. اگر این دژ بر و بوم اهریمن است و دشمن خداست به فرمان خدای جهان آفرین با خاگ یکسان می‌کنم و اگر جایگاه سروش خجسته است بدانند که من از اهریمنان نیستم و به فرمان یزدان این قلعه را خالی کنند.

کیخسرو این نامه را بر سر نیزه‌ای می‌بندد و به گیو دستور می‌دهد تا آن نامه را به دیوار بلند دژ ببرد و بعد از گذاشتن نامه لحظه‌ای منتظر نماند و سریع از دیوار پایین بیاید. گیو این کار را انجام می‌دهد. نامه کیخسرو ناپدید می‌شود و خروشی به پا می‌شود؛ مانند وقت بهار رعد و برق پدیدار می‌شود. کیخسرو دستور می‌دهد تا دژ را تیرباران کنند. همه دیوان دژ را رها می‌کنند. همراهی یاربگران زمینی و فرازمینی، نتیجه می‌دهد و کیخسرو پیروز می‌شود.

بفرمود تا گیو با نیزه تفت	به نزدیک آن برشده باره رفت
بدو گفت کین نامه پندمنند	بیر سوی دیوار حصن بلند
بنه نامه و نام یزدان بخوان	بگردان عنان تیز و لختی ممان
بشد گیو نیزه گرفته به دست	پراز آفرین جان یزدان پرست
چو نامه به دیوار دژ بر نهاد	بنام جهان جوی خسرو تژاد
ز دادار نیکی دهش یباد کرد	پس آن چرمه تیزرو باد کرد
شد آن نامه نامور ناپدید	خروش آمد و خاک دژ بردمید
همانگه به فرمان یزدان پاک	از آن باره دژ برآمد تراک

(همان: ۲۴۵)

کنشگر بازدارنده

در مسیر فتح دژ بهمن نیروهای اهریمنی و بدخو که به چشم دیده نمی‌شوند، مانع و بازدارنده فریبرز و کیخسرو هستند. این نیروها با قدرت‌های جادویی خود، لشکریان دو پهلوان را به رنج و سختی می‌افکنند؛ زمانی که فریبرز برای فتح دژ می‌رود زمین همچون آتش سوزان می‌شود، سنان‌ها از شدت گرما فروزان می‌شود و مردان در میان زره جنگی می‌سوزند و در دژ از دیده‌ها پنهان می‌شود.

به پیرامن دژ یکی راه نیست	ز آتش کسی را دل ای شاه نیست
میان زیر جوشن بسوزد همی	تن بارکش برفروزد همی
بگشتند یک هفته گرد اندرش	بدیده ندیدند جای درش
به نومیدی از جنگ گشتند باز	نیامد بر از رنج راه دراز

(همان: ۲۴۳)

چون نوبت کیخسرو می‌رسد همان موانع وجود دارد اما کیخسرو با نوشتن نامه و مدد جستن از یزدان پاک دیوان را هلاک می‌کند.

برفتند دیوان به فرمان شاه در دژ پدید آمد از جایگاه

(همان: ۲۴۶)

قدرت و تأثیر دیوان و نیروهای جادویی به قدری زیاد است که طوس پهلوان ایرانی و فریبرز، مجبور به تسلیم و بازگشت می‌شوند ولی کیخسرو به مدد فریبرز و با نام یزدان پاک می‌تواند جادوی آن‌ها را باطل کند و دژ تسخیرناپذیر بهمن را تصرف کند و در آنجا آتشکده‌ای بنا کند.

تأثیر کنشگرهای یاریگر و بازدارنده در داستان فتح دژ بهمن

نتیجه یاریگری یا ممانعت	نام کنشگر	گروه	
بی‌اثر بی‌اثر بی‌اثر	طوس و سپاهانش گیو گودرز	طبیعی	کنشگران یاریگر
مؤثر	نام یزدان (فر و فرمان پروردگار)	غیرطبیعی (جادویی)	
	-	طبیعی	
بی‌اثر	دیوان و نیروهای اهریمنی	غیرطبیعی (جادویی)	کنشگران بازدارنده

نتیجه‌گیری

دستور زبان روایی گریماس بر داستان دژ بهمن، صدق می‌کند. کنشگرهای فاعل، مفعول، گیرنده، فرستنده، یاریگر و بازدارنده در این روایت کامل هستند و کنشگرهای مورد نظر گریماس در این داستان نیز حضور دارند.

ساختار طرح این روایت جادویی بر مبنای تغییر وضعیت‌ها از الگوی گریماس پیروی می‌کند. داستان، با وضعیت متعادلی آغاز می‌شود. این وضعیت متعادل با ظهور کنش‌های مخالف و بازدارنده، به وضعیت نامتعادل تبدیل می‌شود و با کنش کنشگر فاعل و نیروهای یاریگر، تعادل خود را بازمی‌یابد. زنجیره‌های سه‌گانه میثاقی، انفصالی و اجرایی گریماس در داستان وجود دارد و سه نقشی که گریماس برای خویش‌کاری‌های متون روایی عنوان کرده، در این روایت نیز به چشم می‌خورد؛ منعقدکننده پیمان، داوری‌کننده است و فاعل، همان داوری‌شونده. منعقدکننده پیمان از متعهد پیمان می‌خواهد که کاری که از او خواسته شده انجام دهد و خود او را داوری می‌کند.

کنشگرهای یاریگر و بازدارنده در این داستان، دو گروه طبیعی و غیرطبیعی هستند. نقش و تأثیر کنشگرهای یاریگر انسانی بسیار اندک است و در حقیقت بود و نبود آن‌ها یکسان است. یاریگر غیرطبیعی که کیخسرو را یاری می‌کند، نام یزدان و فر و فرمان اوست. کیخسرو به یاری پروردگار

موفق به شکستن دژ می‌شود و به هدف می‌رسد. تمامی کنشگرهای بازدارنده در داستان بهمن‌دژ، غیرطبیعی هستند. دیوان و نیروهای اهریمنی در مقابل کیخسرو قرار می‌گیرند؛ اما الگوی روایی داستان‌های جادویی شاهنامه چنین است که نیروهای جادویی اهریمنی، هر قدر هم قوی باشند قدرت مقابله با ایرانیان، شاه ایران و پهلوانان ایرانی را ندارند.

منابع

- اسکولز، رابرت. (۱۳۷۹). درآمدی بر ساختارگرایی در ادبیات، ترجمه فرزانه طاهری، تهران: آگه.
- پراپ، ولادیمیر. (۱۳۹۷). ریخت‌شناسی قصه‌های پریان، ترجمه فریدون بدره‌ای، تهران: توس.
- تولان، مایکل. (۱۳۸۳). روایت‌شناسی: درآمدی زبان‌شناختی - انتقادی، ترجمه فاطمه علوی و فاطمه نعمتی، تهران: سمت.
- سلدن، رامان. ویدوسون، پیتر. (۱۳۸۴). راهنمای نظریه ادبی معاصر، ترجمه عباس مخبر، تهران: طرح نو.
- شعبری، حمیدرضا. (۱۳۸۱). مبانی معناشناسی نوین، تهران: سمت.
- فردوسی، ابوالقاسم. (۱۳۷۵). شاهنامه، به کوشش جلال خالقی مطلق، جلد پنجم، انتشارات مزدا با همکاری بنیاد میراث ایران: تهران.
- مقاله‌ها و پایان‌نامه‌ها
- خادمی، نرگس. پورخالقی چترودی، مه‌دخت. (۱۳۸۸). «تحلیل معنا-ساختاری دو حکایت از تاریخ بیهقی با تکیه بر الگوی کنشگرهای گریماس»، جستارهای ادبی، پاییز ۱۳۸۸، شماره سوم، صص ۶۷-۴۷.
- ساداتی، شهاب. (۱۳۸۷). «روایت‌شناسی داستان حسن کچل از سه دیدگاه ولادیمیر پراپ، گریماس و تشودوروف»، نشریه گلستانه، اسفند ۱۳۸۷، شماره نود و شش، صص ۶۱-۵۷.