

بررسی مؤلفه‌های گروتسک در شاهنامه فردوسی با تکیه بر هفت خان رستم

علی حسن نژاد* 

دانشجوی دکتری تخصصی زبان و ادبیات فارسی دانشگاه تبریز، تبریز، ایران

محمد مهدی پور** 

دانشیار گروه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه تبریز، تبریز، ایران

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۳/۱۷

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۷/۲۶

چکیده

گروتسک، یک مفهوم و سبک در هنر و به‌ویژه در ادبیات است که ادیب یا نویسنده با بهره‌گیری از آن، دنیای آشنا و معمولی مخاطب را برای او غریب و عجیب جلوه می‌دهد. با مطالعه و تأمل در داستان‌های شاهنامه، در می‌یابیم که حکیم فردوسی به‌صورت هدفمند و نظام‌یافته از شاخص‌ترین مؤلفه‌های گروتسک مانند اشکال و موجودات عجیب، انسان‌هایی با توانایی‌های خارق‌العاده، احساس ترس، تمسخر نهفته و ... در داستان‌پردازی‌های خود، به‌ویژه در روایت سفرهای هفت خان رستم بهره گرفته است. نگارندگان کوشیده‌اند تا در پژوهش حاضر، با روش تحلیل کیفی و ضمن تأکید بر منابع کتابخانه‌ای و اسنادی، به بیان و تحلیل کارکردهای سبک گروتسک در داستان‌های هفت خان رستم پرداخته و مؤلفه‌های شاخص گروتسک در این داستان‌ها را بازشناسی، تحلیل و طبقه‌بندی نمایند. نتایج پژوهش بیانگر آن است که مؤلفه‌های موجود از سبک گروتسک در داستان‌های هفت خان رستم را می‌توان در چهار بخش موجودات، حوادث، زمان و مکان طبقه‌بندی نموده، مورد تحلیل و بررسی قرار داد که حکیم فردوسی توانسته است با مهارتی شگفت‌انگیز، در شکل و محتوای این داستان‌ها، از سبک و روش گروتسک در جهت به یاد ماندگی بیشتر و نیز تأثیرگذاری عمیق‌تر استفاده کند.

واژه‌های کلیدی: شاهنامه، فردوسی، کایزر، گروتسک، هفت خان رستم.

* alihannezhad14@gmail.com

** mohammad.mahdipour@gmail.com

۱- مقدمه

گروتسک (Grotesque) یا عجیب‌پردازی، در لغت به هر چیز خیالی، غیرعادی و باورنکردنی اطلاق می‌شود و در اصل به‌نوعی شیوه‌آرایش سقف و دیواره‌های غار (گروتو)های یافته شده در ویرانه‌های روم باستان گفته می‌شد. در این تزئینات، تصاویر و اشکال خیالی انسان‌ها، جانوران و گیاهان در طرحی متقارن، در هم تنیده شده‌اند. این اصطلاح در سده‌ی شانزدهم میلادی گسترش پیدا کرد (پاکباز، ۱۳۸۵: ۴۴۶). در واقع گروتسک نوعی مفهوم و اصطلاح در هنرهای تزئینی، مجسمه‌سازی، معماری، نقاشی، طراحی، زیبایی‌شناسی، هنرهای نمایشی و ادبیات به‌شمار می‌رود. از این اصطلاح در زبان فارسی برای القای معانی چون شگفت‌آور، عجیب، ناهنجار، نامعقول، باورنکردنی، ناآشنا، خیالی، ناموزون، مضحک و خنده‌دار بهره‌گیری می‌شود که در واقع بخشی از ویژگی‌های آن را تداعی می‌کند. امروزه گروتسک در باور بسیاری از ادبای غربی، به‌عنوان عنصر یا فنّ ادبی شناخته می‌شود که نویسنده یا شاعر می‌تواند از آن به‌میزان مختلفی در جای‌جای اثر ادبی خود استفاده کند. صناعات و فنونی مانند آرایه‌های بدیعی و بیانی همچون استعاره، مجاز، تمثیل، کنایه و مانند آن (ثابت‌قدم، ۱۳۷۳: ۲۰۴).

جنبه‌ها و توصیف‌های نامتعارف، شگفت‌انگیز و گاه باورنکردنی که فردوسی در داستان‌پردازی‌های شاهنامه به‌کار برده است، از بهترین نمونه‌های سبک گروتسک در ادبیات فارسی به‌شمار می‌رود. تصاویر، مکان‌ها، زمان‌ها و موجودات خیال‌انگیز و باورنکردنی که رستم در داستان‌های هفت‌خان با آنها مواجه می‌شود، ناخودآگاه نموده‌های گروتسکی را در ذهن مخاطب تداعی نموده و حامل نمادهای خاصی است که شاعر بر اساس معیارهای خاص و در جهت القای اغراض ویژه‌ای از آنها بهره‌جسته است. گروتسک در شاهنامه فردوسی، به‌دلیل هنجارگریزی تصویرها، ناهماهنگی و پایان‌ناپذیری، تأثیر و ماندگاری بیشتری در ذهن مخاطب دارد؛ زیرا مخاطب مدت زمان بیشتری نسبت به دیگر گونه‌های بیان در آثار ادبی با موضوع درگیر می‌شود. این شگفت‌انگیزی و ناهنجاری در شیوه‌ی داستان‌پردازی شاهنامه، یکی از ویژگی‌های مهم و برجسته‌ی این اثر ارجمند است که مخاطب مدت‌ها در میان مجهولات سردرگم می‌ماند. در واقع، هدف اصلی فردوسی، درگیر کردن ذهن مخاطب با داستان و زمینه‌های فرهنگی و اجتماعی است؛ زیرا «بافت‌های کلامی عرضه شده در شعرها در دل زمینه‌های فرهنگی شکل گرفته‌اند و این زمینه‌های فرهنگی واسطه‌ی درک دنیای مادی هستند؛ در نتیجه خصایص فرمی مذکور هیچ یک به‌دلخواه و سلیقه‌خواننده شکل نمی‌گیرند و موجودیت آنها حاصل فرایندهای قاعده‌مند اجتماعی است» (ابگلتون، ۱۳۹۶: ۱۳).

هدف اصلی این تحقیق، پاسخ به این سؤالات است که آیا می‌توان مؤلفه‌های گروتسک را در شاهنامه فردوسی یافت و در صورت وجود، انواع آن کدامند و میزان کاربرد هر یک چقدر است و آنها را می‌توان در چه طبقه‌بندی قرار داد؟ از این رو در پژوهش حاضر، مهمترین جنبه‌ها و عناصر گروتسک در داستان‌های

هفت خان رستم، بازخوانی و تحلیل شده است. اما باید در نظر داشت که گروتسک جنبه‌ای وهمی و خیالی دارد و با توجه به ماهیت آن، در یک تعریف یا مفهوم نمی‌گنجد؛ زیرا که مقوله‌ای چند وجهی بوده و تأکید بر وجه خاصی از آن، وجوه دیگرش را کم‌رنگ‌تر می‌کند.

۲- پیشینه پژوهش

در مورد بررسی عناصر گروتسک در آثار ادبی، چندین پژوهش ارزشمند صورت گرفته است که از جمله مهمترین آنها می‌توان موارد زیر را برشمرد: داوودی مقدم، فریده (۱۳۹۱)، در مقاله «گروتسک در حکایت‌های دیوانگان عطار» به روش تحلیل محتوا و با تکیه بر موازین و اصول سبک گروتسک، به بررسی و تفسیر حکایات دیوانگان عطار پرداخته است. بر اساس یافته‌های این پژوهش، عطار نیشابوری با اینکه در اعصار بسیار قبل‌تر از نویسندگان قرن بیستم می‌زیسته است، اما همانند آنها از گروتسک برای بیان عقیده و القای معانی و اندیشه‌های خود استفاده کرده است. مساعی، مهسا و اله دادی دستجردی، زهره (۱۳۹۶) در مقاله «تأملی بر نمدهای گروتسک در جامع التواریخ» به بررسی نمود گروتسک در کتاب جامع التواریخ پرداخته‌اند. نتایج این پژوهش حاکی از آن است که بخش‌هایی از جامع التواریخ که مربوط به تاریخ مغول و ایلخانان است، با روایت‌های غیرمعقول، ناموزون و امور خرافی مغولان آمیخته شده است که گویا نویسنده ناگزیر از مداهنه، تملق و ثبت بعضی مسائل خرافی که نمودهای گروتسک هستند، بوده است. یعقوبی جنبه سرایی، پارسا و فشی، طیبه (۱۳۹۰) در مقاله «گروتسک (طنز آمیخته) در آثار جمالزاده» مصادیق طنز آمیخته را به‌عنوان یک ویژگی سبکی در پنج اثر جمالزاده بررسی و تحلیل کرده‌اند. طایفی، شیرزاد و قربانپور دیلوند، سمیه (۱۴۰۲) در مقاله «بازشناسی و تحلیل نمودهای گروتسک در داستان‌های هفت پیکر نظامی» با بهره‌گیری از مطالعات کتابخانه‌ای و اسنادی و به روش تحلیل کیفی، مقوله گروتسک و مؤلفه‌های شاخص آن را در داستان‌های هفت‌پیکر نظامی گنجوی، بازشناسی، طبقه‌بندی و تحلیل نموده‌اند. نتایج این پژوهش نشان می‌دهد که نظامی در داستان‌های هفت پیکر توانسته است، با مهارت خاصی، در محتوا و شکل اثر، زشتی‌ها و پلیدی‌ها را به شیوه‌ای نزدیک به ویژگی‌های یک اثر گروتسک به‌کار گیرد. سعیدی، مریم و همکاران (۱۳۹۴) در مقاله «تخیل شیر در رزم فردوسی و بزم نظامی (داستان بهرام‌گور در شاهنامه و هفت‌پیکر)» با استفاده از منظومه‌ها و ساختارهایی که ژیلبر دوران، نظریه‌پرداز بزرگ معاصر، ترتیب داده، تصاویر نمادین داستان برداشتن تاج از میان دو شیر و هم‌چنین چگونگی تخیلی که موجب به‌وجود آمدن این تصاویر در ذهن سراینده‌گان شده را، شرح داده‌اند. شهریوی، سعید (۱۳۹۶) در مقاله «بازکاوی بن‌مایه‌ها و ساختار داستان‌های نبرد رستم با اکوان دیو و نبرد گرشاسپ با گندزَو» با روش توصیفی تحلیلی، دو داستان نبرد رستم با اکوان دیو و نبرد گرشاسپ با گندزَو، از دید بن‌مایه و ساختار مورد تحلیل و بررسی قرار داده است. نتایج این پژوهش نشان می‌دهد که

این دو داستان، در ساختار و روند کارکردهای نیروهای دوسویه و نیز از دید ژرف ساخت‌های اسطوره‌ای حماسی، به گونه‌ای شگفت‌هم‌سانند. روند ساختاری دو داستان و آرمان‌ها یا کهن الگوهای رفتاری دو پهلوان، این انگاره را سامان می‌دهد. اکبری مفاخر، آرش (۱۳۹۱) در مقاله «بنیادهای اساطیری و حماسی داستان دیوان مازندران در شاهنامه» به شناسایی و تحلیل بنیادهای اساطیری و حماسی داستان دیوان مازندران در شاهنامه با توجه به پیشینه آنها در متون اوستایی، پهلوی، سغدی و ... می‌پردازد. بنابر نتایج این پژوهش نخستین سرچشمه‌های اساطیری و حماسی دیوان مازندران در متون اوستایی و پهلوی است. شاهنامه نیز از دیرباز مورد توجه پژوهشگران بوده است و پژوهش‌های بسیاری در مورد آن صورت گرفته است؛ اما تاکنون از لحاظ بررسی عناصر گروتسکی مورد توجه و پژوهش قرار نگرفته است و از این رو پژوهش حاضر به نوعی منحصر به فرد و تازه است.

۳- مبانی نظری

گروتسک و واژگانی که در زبان‌های دیگر به آن مرتبط است، از ایتالیا برگرفته شده‌اند. «لاگروتسکا» و «گروتسکو» به «گروتا» یا غار ارجاع دارند و برای تعیین نوع خاصی از تزئینات به کار برده شده‌اند که در کاوش‌های اواخر قرن پانزدهم، نخست در روم و سپس در دیگر مناطق ایتالیا ظاهر شد و معلوم گردید که شکل ناشناخته باستانی از نقاشی‌های تزئینی است (Kayser, 1963: 19). از آنجا که این نقاشی‌ها و تصاویر در دالان‌های مدفون و تالارهای قصر و بعدها در محل‌های دیگر باقی مانده از رومیان مانند پمپی کشف شده‌اند، از آنها به‌عنوان دیواره‌نگاری غارها یا گروتو یاد می‌شود؛ زیرا که در تاریکی و محیطی زیرزمینی ایجاد شده بودند، نخستین واژه‌ای که رایج شد، گروتسکه بود (آدامز و یتس، ۱۳۹۵: ۲۵-۲۴). هر چند اندیشمندان منشأ گروتسک را روم باستان می‌دانند، اما اندیشه گروتسکی در سرزمین‌های مختلف نیز وجود داشته است و این مسأله مربوط به تنش‌های اجتماعی و نیز روحیه هنرمندان بوده است (کامرانی، ۱۳۸۰: ۱۷۰). از این رو، گروتسک نخست در دوره رنسانس و در ایتالیا میان هنرهای مذهبی و تزئینی رایج شد (آدامز و یتس، ۱۳۹۵: ۲۶)؛ سپس در آلمان و فرانسه و بعدها در انگلیس گسترش یافت (تامسون، ۱۳۹۰: ۲۶). مهمترین ویژگی گروتسک در فرهنگ واژگان ادبی آکسفورد «تحریف‌های عجیب و غریب و غیرطبیعی از ویژگی‌های انسانی، تصاویری بی‌نهایت تخیلی و پر از اعوجاج از ظاهر و رفتار آدمیان» ذکر شده است (Baldick, 1992: 108). در دانشنامه نظریات ادبی نیز در مورد گروتسک آمده است که: «گروتسک به لحاظ ویژگی‌های بیرونی‌اش و به لحاظ واکنشی که برمی‌انگیزد، پدیده‌ای دوگانه است. ساختاری است که از تقابل‌های دوگانه یا ترکیبی از افکار متضاد را در دل خود دارد. نظریه‌پردازان خواننده‌محور خاطر نشان می‌کنند که گروتسک هم مجذوب می‌کند و هم می‌رماند، هم می‌خنداند و هم می‌هراساند، هم لذت می‌بخشد و هم منزجر می‌سازد» (مکازیک، ۱۳۸۴: ۲۴۴).



این واژه در نیمه دوم قرن شانزدهم، برای اولین بار توسط «فرانسوا رابله» وارد عرصه ادبیات شد. رابله که یکی از شخصیت‌های مشهور طنز و ادبیات فرانسه بود، در توصیف اعضای مختلف بدن و به‌ویژه برای شرح عیوب جسمانی و اصل زندگی مادی، از تصاویر دوگانه خنده‌دار همراه با اغراق بهره می‌گرفت؛ مانند بعضی شخصیت‌های کتاب «گارگانتوا و پانتاگروئل» که میخائیل باختین بعدها از این امر با عنوان «رنالیسم گروتسک» یاد کرد (پوینده، ۱۳۷۸: ۵۰۶). اما کاربرد صرفاً ادبی گروتسک، در اوایل قرن هجدهم و با ورود آن به‌عنوان یک مفهوم فلسفی و نیز یک مقوله زیبایی‌شناسی، آغاز شد. «در این قرن یعنی در عصر خرد و نوکلاسیسم، گروتسک به آثار مضحک، مبالغه‌آمیز، فراشگفت، غیرعادی و ناهنجار اطلاق می‌شد و این گونه آثار از همسازی، همخوانی و هماهنگی دوری می‌جست» (تسلیم جهرمی و طالبیان، ۱۳۹۰: ۴). با وجود این، علیرغم تلاش‌های بسیار نویسندگان و منتقدان غربی در قرن نوزدهم برای شناخت و معرفی این مفهوم، گروتسک تا قرن بیستم به‌عنوان یک نوع کم‌دی‌خشن شناخته می‌شد. ولفگانگ کایزر^۱، نخستین کسی است که مفهوم گروتسک را به‌صورت نظام‌مند و جامع تعریف کرد. او در سال ۱۹۵۷ و با انتشار کتاب خود «گروتسک در ادبیات» تاریخچه گروتسک را به‌عنوان یک مقوله تصویری شزوع کرد و تعریفی که از گروتسک ارائه داد، فراتر از ماهیت تاریخی آن اصطلاح بود. او گروتسک را از انزوا و تعریف کلاسیک آن، یعنی ناهماهنگی افسارگسیخته، رهایی بخشیده و به بیان جنبه‌های زیبایی‌شناسی آن پرداخت. از نظر کایزر «اینکه این اصطلاح گروتسک در سه قلمرو مختلف اعمال می‌شود (روند خلاقیت، خود اثر هنری و پذیرش و استقبال از آن) قابل توجه بوده و این ارزش و کیفیت را دارد که به‌عنوان نشانه در گروه اصلی زیبایی‌شناختی قرار گیرد» (Kayser, 1981: 89). از دیدگاه وی، ماهیت گروتسک «تجلی دنیایی پریشان و از خودبیگانه است. یعنی دنیایی آشناست از چشم‌اندازی که آن را بس عجیب می‌نماید و این عجیب بودن ممکن است آن را مضحک یا ترسناک جلوه دهد و یا هم‌زمان این کیفیت‌ها را بدان ببخشد. گروتسک بازی با پوچی‌ها است. به این مفهوم که هنرمند گروتسک‌پرداز در حالی که اضطراب خاطر را با خنده پنهان می‌کند، پوچی عمیق هستی را به بازی می‌گیرد. گروتسک، حرکتی است در جهت تسلط بر عنصر پلید و شیطانی و طرد آنها» (تامسون، ۱۳۹۶: ۳۰).

منبع گروتسک در ادبیات را می‌توان در استعداد ذاتی انسان و توانایی به‌کارگیری قوه وهم و خیال خود برای پیدا کردن جذابیت‌هایی قدرتمند، بی‌نظیر و عجیب جستجو کرد. کایزر توضیح می‌دهد که «گروتسک یک ساختار است. ماهیت آن را می‌توان در عبارتی خلاصه کرد که بارها و بارها خود به ما پیشنهاد داده است: گروتسک دنیایی عجیب و غریب است» (ibid:184). ایده او از «غریب» ریشه در یک مقوله ناشناخته روانشناختی دارد. همان چیزی که فروید آن را «عجیب» می‌خواند و گراولوند و ادواردز در

¹ Wolfgang Kaiser

کتاب گروتسک در موردش توضیح می‌دهند: «تجربه وجود چیزی هم بیگانه و هم آشنا که باعث ایجاد پاسخ‌های احساسی ناشی از ناراحتی و بیگانگی می‌شود» (Edwards & Girauund, 2015: 5). گروتسک در ادبیات، آنچه که طبیعی است، بیگانه و نامأنوس می‌کند و به همین دلیل گروتسک را می‌توان یکی از مشخصات اساسی ادبیات مدرن دانست؛ به طوری که در آثار بسیاری از نویسندگان برنده نوبل ادبی، زمینه‌ها و درونمایه‌های گروتسکی به وضوح قابل مشاهده است (عظیمی، ۱۳۸۴). از دیدگاه کایزر نیز گروتسک عرصه مواجهه خواننده با دنیایی بیگانه و عجیب است و به کارگیری این روش، ما را در ترس و ناتوانی قرار می‌دهد که به واسطه آن نیروهای ظلمانی، که در لایه زیرین جهان ما مخفی شده‌اند، برانگیخته شده و جهان را در ذهن و اندیشه ما به جایگاهی عجیب و بیگانه تبدیل می‌کنند (آدامز و یِتس، ۱۳۹۵: ۳۵). از این رو، دیدگاه او چهار اصل اساسی دارد: ۱- گروتسک دنیایی بیگانه و عجیب است؛ ۲- به عنوان نمودی از یک نیروی غیر شخصی و نیز غیرقابل ادراک به نظر می‌رسد؛ ۳- گروتسک بازی با نامعقولات و مفاهیم دور از ذهن است؛ ۴- آفرینش گروتسک، کوششی برای غلبه بر ابعاد شرورانه و شیطانی جهان است (همان: ۳۵).

۴- بحث

«شاهنامه عنوان خاص حماسه ملی ایران به زبان فارسی و منظوم در بحر متقارب متعلق به اواخر قرن چهارم ه.ق و شامل روایات اساطیری و پهلوانی و تاریخی ایران از عهد کیومرث تا پایان روزگار یزدگرد سوم ساسانی اثر ابوالقاسم فردوسی، شاعر نامدار ایران است. شاهنامه پرمایه‌ترین دفتر شعر فارسی و مهم‌ترین سند عظمت و فصاحت این زبان است و داستان‌های ملی و متأثر تاریخی قوم ایرانی در آن به بهترین وجه نموده شده است» (فردوسی، ۱۳۸۲: ۶). همواره آزمون‌ها در شاهنامه، برای رسیدن به مقام و جایگاه پهلوانی، پادشاهی، جاودانگی و اثبات بی‌گناهی است (مسکوب، ۱۳۸۹: ۳۳). از جمله آزمون‌های مهم شخصیت‌های اساطیری و حماسی شاهنامه برای رسیدن به جایگاه پهلوانی، گذر از هفت خان است. قهرمان در این سبک از آزمون، برای رسیدن به مقصود خود، عازم سفری می‌شود که همانا هدف والایی دارد که معمولاً نجات جان پادشاه یا شاهزاده و رهایی ایشان از دست دشمن است. از این رو، داشتن هدف و معنا در آزمون است که زندگی را برای او معنادار کرده و باعث می‌شود تا رنج و خطر سفر را به جان بخورد. بنابراین، در آزمون‌ها داشتن هدف و معنی، همیشه همراه با رنج و سختی است و پهلوان همواره در طول آزمون با درک این معنا و هدف، آرامش خاصی به دست می‌آورد و او را رنج خود را پذیرفته، به دوش می‌کشد (فرانکل، ۱۳۹۳: ۴۶-۴۵). از جمله مهم‌ترین نمونه این نوع از آزمون‌ها، گذر از هفت خان رستم است. قدرت پهلوانی رستم در شاهنامه، همواره با چاره‌اندیشی‌های وی در لحظات بسیار دشوار در طول این آزمون سنجیده می‌شود. هر چند تمام قهرمانان و پهلوانان داستان‌های شاهنامه



قدرت و توانایی‌های ویژه‌ای دارند، اما رستم افزون بر قدرت و توانایی‌های فوق‌العاده خویش، از نیروی فرّ پهلوانی و حمایت خداوندی نیز برخوردار است و به همین دلیل هفت خان را به راحتی پشت سر می‌گذارد. کیکاوس در لشکرکشی به مازندران با جادوی دیو سپید اسیر شده است و در واقع مقصود اصلی رستم در هفت خان، رهایی کیکاوس است. زال فرزند خود رستم را برای نجات پادشاه ایران راهی مازندران می‌کند. او برای رسیدن به هدف، دو راه پیش رو دارد اما راه دوم یعنی دشوارترین راه را انتخاب می‌کند؛ زیرا «خویشکاری مرد در خطر کردن است و پهلوان حماسه برای پیروز شدن بیتاب و شتاب زده است» (مسکوب، ۱۳۸۹: ۳۵).

چنان که یاد شد، حکیم فردوسی در شاهنامه که ارزشمندترین و مهمترین اثر حماسی - اساطیری ایران است، به دلیل موقعیت افسانه‌ای و اساطیری‌اش مانند کتاب‌های مشابه خود در دیگر کشورها، از موجودات شگفت، اشیاء، گیاهان، زمان، مکان و حتی انسان‌هایی با توانایی‌های شگفت‌انگیز سخن به میان می‌آورد که اصلی‌ترین نموده‌های سبک گروتسک در این اثر به‌شمار می‌روند و داستان هفت خان رستم سرشار از این مؤلفه‌های گروتسکی است. در پژوهش حاضر کوشیده‌ایم تا داستان‌های هفت خان رستم را با تأکید بر سبک و شیوه گروتسک بررسی نموده و ویژگی‌های آن را ارائه نماییم. از این رو، عناصر مهم مرتبط با یک اثر گروتسک را در داستان هفت خان رستم، ذیل چهار مؤلفه «موجودات» «مکان»، «زمان» و «حوادث» طبقه‌بندی کرده و مورد بررسی و تحلیل قرار داده‌ایم.

۴-۱. موجودات گروتسک

در داستان‌های هفت خان رستم، موجودات عجیب با قدرت‌ها و توانایی‌های خارق‌العاده وجود دارند؛ موجوداتی چون اژدها، شیر، جادوگر، ارژنگ دیو، دیو سفید که رستم در طی این هفت خان به مبارزه با آنها می‌پردازد.

در آغاز داستان خان اول، رستم برای نجات کی‌کاوس عازم مازندران می‌شود. او راه دو روزه را یک روزه پیمود؛ به همین دلیل گرسنه شد و خواست استراحت کند. ناگهان دشتی پر از گور پدیدار شد. رستم با رخس به سمت آن‌ها رفت و کمند انداخت و گوری را شکار کرد. آتشی برافروخت و گور را بریان کرد و خورد. آن‌گاه افسار رخس را باز کرد و او را برای چرا رها کرد و خود در نیستانی بستر خواب ساخت و به خواب رفت. اما آن نیستان بیشه شیری بود که در نیمه‌های شب به لانه‌اش بازمی‌گشت؛ این شیر به قدری خارق‌العاده و قدرتمند بود، حتی فیل هم نمی‌توانست حریف او شود:

در آن نیستان بیشه شیر بود
چو یک پاس بگذشت درنده شیر
بر نی یکی پیل را خفته دید
که پیل نیارست ازو نی درود
به سوی کنام خود آمد دلیر
بر او یکی اسپ آشفته دید
(فردوسی، ۱۳۶۹: ۲۲)

در این داستان با دو موجود گروتسکی مواجهیم که یکی شیر و دیگری رخس است. فردوسی برای بیان توانایی‌ها و قدرت رخس و نیز نقش مؤثر آن در سیر داستان، از آن یک موجود گروتسکی می‌سازد که در این داستان با شیری که در نهایت قدرت و شگفتی است، به مبارزه می‌پردازد و او را مغلوب خود می‌سازد:

سوی رخس رخشان برآمد دمان
دو دست اندر آورد و زد بر سرش
همی زد بران خاک تا پاره کرد
چو آتش بجوشید رخس آن زمان
همان تیز دندان به پشت اندرش
ددی را بران چاره بیچاره کرد
(همان: ۲۲)

رخس در یک ارزش‌گذاری نمادین و نقش مهم آن در پیروزی‌های رستم در راه نیک و نیز رهایی شاه، می‌تواند نمادی اهورایی داشته باشد (آموزگار، ۱۳۹۳: ۳۴).

در داستان خان دوم، رستم وارد بیابانی بی‌آب و علف می‌شود تا صبر و طاقت وی مورد آزمایش قرار گیرد. هر چند رستم و رخس از فرط تشنگی و گرما از پا درمی‌آیند، اما رستم خدا را از یاد نبرده و به نیایش و یاری خواستن از او مشغول می‌شود («وی همواره بر این اعتقاد است که برای نیکی و در راه حق شمشیر می‌زند و این اعتقاد او را به پشتیبانی پروردگار مستظهر می‌دارد. وی از جانب خدا خود را دارای مأموریتی برای دفاع از نیکی می‌داند») (اسلامی ندوشن، ۱۳۷۴: ۳۰۴). اگرچه در این بخش، موجود چندان خارق‌العاده‌ای به چشم نمی‌خورد، اما حضور میشی به‌عنوان راهنما برای رساندن رستم به آب، قابل تأمل است:

همانگه یکی غرم فربی سرین
ازان رفتن غرمش اندازه خاست
بیم‌بود پیش سپهد زمین
به دل گفت کابشخور این کجاست
(فردوسی، ۱۳۶۹: ۲۴)

این میش که راهنمای رستم می‌شود و او را به آبشخور می‌رساند، عنایتی از طرف خداوند برای رستم به پاس توسل و صبر و طاقت وی است؛ زیرا که میش کهن‌الگویی از «لطف و بخشش الهی و نیز ظهور محسوس و رویت‌شدنی فرّ ایزدی است» (رستگار فسایی، ۱۳۸۸: ۶۱).

خان سوم، صحنه مواجهه رستم دستان با یکی از شاخص‌ترین موجودات گروتسکی شاهنامه، یعنی اژدها است. در صحنه ابتدایی داستان، رستم بعد از پشت سر گذاشتن بیابانی چنان هولناک و یافتن فراخ و آسایش، قصد خواب و استراحت دارد؛ از این رو به رخس می‌سپارد که اگر دیو یا اژدهایی ظاهر شد،



خودسرانه به مبارزه نپردازد:

تهمت‌ن به رخس سراینده گفت
که با کس مکوش و مشو نیز جفت
اگر دشمن آید سوی من پیوی
تو با دیو و شیران مشو جنگجوی
(فردوسی، ۱۳۶۹: ۲۵ و ۲۶)

مبارزه با اژدها «همان عملی است که در آغاز اساطیر هند و ایران انجام شده است. ایندرا، خدای جنگاور و برکت‌دهنده هندی، اژدهایی به نام ورتره را که آورنده خشکی است، می‌کشد در پی این الگو، نخستین شاهان و پهلوانان آن را تکرار می‌کنند. گرشاسب، رستم، اسفندیار، و دیگر قهرمانان باید اژدهاکشی کنند تا در جایگاهی قرار گیرند که مایه سعادت مردمان باشند» (واحددوست، ۱۳۸۷: ۳۱۸). در صحنه بعدی، وقتی رستم مشغول خواب و استراحت است، اژدهایی ظاهر می‌شود که در آن مرغزار خانه داشت:

ز دشت اندر آمد یکی اژدها
کزو پیل گفتمی نیابد رها
بدان جایگه بودش آرامگاه
نکردی ز بیمش برو دیوراه
(فردوسی، ۱۳۶۹: ۲۶)

هر چند حضور اژدها به تنهایی توانایی تقویت رویکرد گروتسک را در این داستان دارد اما نکته مهم‌تر، ویژگی‌های عجیب و خارق‌العاده‌ای است که از خود نشان می‌دهد؛ به طوری که وقتی رخس رستم را بیدار می‌کند تا او را متوجه خطر کند، اژدها ناپدید می‌شود:

تهمت‌ن چو از خواب بیدار شد
سرپر خرد پیر ز پیکار شد
به گرد بیابان یکی بنگرید
شد آن اژدهای دژم ناپدید
(همان: ۲۶)

و حتی توانایی سخن گفتن دارد و از رستم نامش را می‌پرسد:

بدو اژدها گفت نام تو چیست؟
که زاینده را بر تو باید گریست
(همان: ۲۶)

این ویژگی‌ها، توانایی‌ها و اتفاقات عجیب و غریب، اساس سبک گروتسک است؛ زیرا در این سبک، هنر از قالب‌هایی استفاده می‌کند تا در حقیقت نفوذ کرده و ما را از آنچه به آن خو کرده‌ایم، دور کند. از این رو، گروتسک یکی از شاخص‌ترین برانگیزندگان احساسات و عواطف پنهان آدمی، مخصوصاً از نوع منفی آن مانند تنفر، گناه، ترس و تغییرات ناگهانی است (آدامز ویتس، ۱۳۹۵: ۲۵۷).

در خان چهارم، رستم بعد از پشت سر گذاشتن مراحل قبلی و مبارزه با شیر و اژدها و همچنین نجات یافتن از بیابان، با پیرزنی روبه‌رو می‌شود که دارای ویژگی‌های عجیب و توانایی جادوگری است و برای به-

دام انداختن رستم، بز می آراسته است:

چو چشم تذران یکی چشمه دید یکی جام زرین برو پر نبید
(فردوسی، ۱۳۶۹: ۲۹)

این پیرزن جادوگر با افسون و جادو خود را به شکل زنی جوان و زیبا در می آورد تا رستم را بفریبد. وجود چنین شخصیت غیرعادی که سیر داستان و شخصیت پردازی روایت را از حالت معمولی خارج می کند، مصداق یک شخصیت و موجود گروتسک است:

بیاراست رخ را به سان بهار وگر چند زیبا نبودش نگار
بر رستم آمد پر از رنگ و بوی بپرسید و بنشست نزدیک اوی
(همان: ۳۰)

رستم از دیدار او شاد می شود و بر او آفرین گفته، خداوند را سپاس می گزارد. چون رستم نام خدا را بر زبان می راند، ناگهان چهره جادوگر تغییر یافته و سیمای شیطانی اش آشکار می گردد. رستم به او نگاه کرده و می فهمید که او جادوگر است و او را اسیر کرده و می کشد:

چو آواز داد از خداوند مهر دگرگونه تر گشت جادو به چهر
روانش گمان نیایش نداشت زبانش توان ستایش نداشت
سیه گشت چون نام یزدان شنید تهمتن سبک چون درو بنگرید
بینداخت از باد خم کمند سر جادو آورد ناگه بیند
(همان: ۳۱)

پیرزن جادوگر در این داستان، به نوعی نماد آنیمای منفی محسوب می شود که تلاش او عمدتاً برانگیختن میل جنسی در قهرمان است. از این رو، تلاش می کند تا قهرمان را از رسیدن به اهداف اساسی خود باز دارد (یونگ، ۱۳۸۹: ۲۷۱). به طور کلی وجود زنان نمادین در آثار ادبی و به ویژه اسطوره، چهره ای دو وجهی دارد؛ زیرا از یک جهت مظهر سازندگی و زاینده گی هستند و از سوی دیگر عامل ویرانی، کشندگی و مخرب می باشند. از جمله کارکردهای آنیما در روان ناخودآگاه جمعی و اسطوره های بشری، وجود زنانی است که با چهره فریبنده و پلید «مانند زنان جادوگر ظاهر می شوند که با نیروهای مرموز (یا ناخودآگاه) در ارتباط هستند» (همان: ۲۷۱).

در خان ششم، رستم با راهنمایی اولاد (که در خان قبلی اسیر رستم شده است) راهی مازندران شده و به کوه اسپروز، یعنی مکانی که دیو سپید کی کاوس را در بند کرده بود، رسید. در شاهنامه، دیوان موجوداتی اهریمنی هستند که «سرچشمه آنها شمال است» (کرتیکس، ۱۳۹۰: ۲۳) و نبرد با آنها نمود چشمگیری دارد. رستم در این مرحله، به مبارزه با موجود گروتسکی به نام ارژنگ دیو می پردازد و او را می کشد:

به ارژنگ سالار بنهاد روی
یکی نعره زد در میان گروه
برون آمد از خیمه ارژنگ دیو
چو رستم بدیدش برانگیخت اسب
سر و گوش بگرفت و یالش دلیر
چو آمد بر لشکر نامجوی
تو گفستی بدرید دریا و کوه
چو آمد به گوش اندرش آن غریو
بیامد بر وی چو آذر گشسپ
سر از تن بکنش به کردار شیر
(فردوسی، ۱۳۶۹: ۳۸)

خان هفتم، آخرین مرحلهٔ آزمون رستم است. «عدد هفت نماد کمال و نمایانگر کل جهان در حرکت است» (شوالیه، ۱۳۸۸: ۵۷۴). رستم در این خان، به مبارزه با مهتر دیوان مازندران یعنی دیو سپید می‌پردازد. پیشینهٔ دیوان «به‌عنوان عاصیان شکست‌یافته یا خدایان پیش‌آریایی است که به زمینه‌ای از بدی منسوب می‌شوند» (هیلنز، ۱۳۹۳: ۱۶۴).

در صحنهٔ اول، رستم وارد غار شده و دیوها را می‌کشد تا به دیو سپید می‌رسد. این موجود به قدری شگفت و خارق‌العاده است که رستم پهلوان از او می‌ترسد و دلش پرنهیب می‌شود:

به تاریکی اندر یکی کوه دید
به رنگ شبه روی و چون شیر موی
سوی رستم آمد چو کوهی سیاه
ازو شد دل پیلتن پرنهیب
سراسر شده غار ازو ناپدید
جهان پر ز پهنای و بالای اوی
از آهنش ساعد ز آهن کلاه
بترسید کامد به تنگی نشیب
(فردوسی، ۱۳۶۹: ۴۲)

دیو سپید علاوه بر خارق‌العاده بودن، دارای مشخصه‌های عجیب و غریبی است که آن را در زمرهٔ موجودات گروتسک قرار می‌دهد؛ به طوری که خون آن باعث روشنایی دیدگان می‌شود:

سپه را ز غم چشم‌ها تیره شد
پزشکان به درمانش کردند امید
چنین گفت فرزانه مردی پزشک
چکانی سه قطره به چشم اندرون
مرا چشم در تیرگی خیره شد
به خون دل و مغز دیو سپید
که چون خون او را بسان سرشک
شود تیرگی پاک با خون برون
(همان: ۴۰)

مشخصهٔ گروتسکی دیگر این موجودات، خوابیدن در روز است:

بدو گفت اولاد چون آفتاب
شود گرم و دیو اندر آید به خواب
(همان: ۴۱)

رستم دیو سپید را کشته، جگرش را در می‌آورد و به نزد کی‌کاوس می‌برد تا با چکاندن خون آن در چشمان وی، دوباره بینایی خود را به دست آورد؛ زیرا خون در باورهای اسطوره‌ای نماد «زندگی، باروری و تجدید حیات دانسته می‌شد و از همین روی بود که نوشیدن آن یا گذشتن از روی آن را مایهٔ توانایی می‌-

پنداشتند» (هال، ۱۳۹۰: ۲۴۳). این ویژگی متناقض در دیو سپید را که با مرگ و خون خود باعث حیات و بینایی افراد دیگری می‌شود، می‌توان با آنچه هارفام درباره عنصر گروتسک می‌گوید، تطبیق داد. او مانند کایزر بیان می‌کند که گروتسک چگونه آنچه را که به هیچ وجه نمی‌تواند در ترکیب دیگری جای بگیرد، وارد کمپوزیسیون می‌کند. چیزی در بطن چیز دیگری جای گرفته و با او هم حضور می‌شود که نمی‌تواند بشود و یا در مصداق‌های دیگر، اشیاء و مسائل را در اندازه یا زمان متراکم می‌کند. به طوری که ممکن است یک جسم در آن واحد هم چروکیده و پیر باشد و هم صاف و جوان (آدامز و یتس، ۱۳۹۵: ۵۳-۵۴).

۴-۲- مکان گروتسک

مکان‌ها و محل‌هایی که رستم در طی سفرهای هفت خان خود در آن‌ها قرار می‌گیرد، محیطی غیرعادی و غیرمعمولی است؛ زیرا در دنیای واقعی، مصادیق چنین مکان‌هایی یافته نمی‌شود و از این رو برای مخاطب داستان، بسیار شگفت‌انگیز و خارق‌العاده است.

رستم در خان اول، با پشت سر گذاشتن مرغزاری که سرشار از تنعم بود، در این مرحله وارد بیابانی اعجاب‌انگیز می‌شود. این مکان به قدری مهلک است که پهلوانی همچون رستم را از پای درآورده است:

یکی راه پیش آمدش ناگزیر	همی رفت بایست بر خیره خیر
پی اسپ و گویا زبان سوار	ز گرما و از تشنگی شد ز کار

(فردوسی، ۱۳۶۹: ۲۳)

آنچه بر شگفت‌انگیزی این مکان می‌افزاید، وجود چشمه در چنین مکان بی‌آب و مهلکی است؛ به طوری که میشی از طرف خداوند راهنمای رستم می‌شود تا او را به چشمه رسانده از مرگ حتمی رهایی بخشد.

بشد بر پی میش و تیغش به چنگ	گرفته به دست دگر پالهنگ
بره بر یکی چشمه آمد پدید	چو میش سراور بدانجا رسید

(همان: ۲۴)

آب «وسیله تزکیه و زندگی دوباره است؛ چرا که آب فضیلتی تزکیه‌کننده و قدرت رستگاری بخش دارد و موجب باززایی می‌شود» (شوالیه، ۱۳۸۸: ۲۰۳). وجود چنین عنصر حیات‌بخشی در مکانی که کشنده محض است، یک نوع عنصر گروتسکی محسوب می‌شود. این ویژگی متناقض در خان دوم را می‌توان با آنچه هارفام درباره عنصر گروتسک می‌گوید، تطبیق داد. او مانند کایزر بیان می‌کند که گروتسک چگونه آنچه را که به هیچ وجه نمی‌تواند در ترکیب دیگری جای بگیرد، وارد کمپوزیسیون می‌کند. چیزی در بطن چیز دیگری جای گرفته و او هم حضور می‌شود که نمی‌تواند بشود و یا در مصداق‌های دیگر، اشیاء و مسائل را در اندازه یا زمان متراکم می‌کند. به طوری که ممکن است یک جسم در آن واحد هم چروکیده و



پیر باشد و هم صاف و جوان (آدامز و یس، ۱۳۹۵: ۵۳-۵۴).

در خان سوم، رستم وارد دشتی می‌شود که فردوسی از همان اول می‌گوید که این دشت یک مکان معمولی نیست؛ زیرا محل زندگی ازدهایی بسیار خطرناک است.

ز دشت اندر آمد یکی ازدها کز و پیل گفتمی نیابد رها
بدان جایگه بودش آرامگاه نکردی ز بیمش برو دیوراه
(فردوسی، ۱۳۶۹: ۲۵)

این مکان به قدری عجیب و خارق‌العاده است که خود ازدها نیز از حضور رستم در آنجا شگفت‌زده می‌شود

پر اندیشه شد تا چه آمد پدید که یارد بدین جایگاه آر مید
نیارست کردن کس آنجا گذر ز دیوان و پیلان و شیران نر
(همان: ۲۵)

رستم در خان چهارم، وارد مکان گروتسکی دیگری می‌شود که در آن بز می‌آراسته و سفره‌ای مهیا می-

بیند

درخت و گیاد دید و آب روان چنان چون بود جای مرد جوان
چو چشم تذروان یکی چشمه دید یکی جام زرین برو پر نیند
یکی غرم بریان و نان از برش نمکدان و ریچال گرد اندرش
(همان: ۲۹)

هر چند وجود چنین مکانی در دل بیابان خود یک نمود مکان گروتسک است، اما آنچه بر شگفتی آن می‌افزاید، وجود پیرزن جادوگر با توانایی‌های اعجاب‌انگیز در این جایگاه است که خود عنصر موجود گروتسکی به‌شمار می‌رود:

به گوش زن جادو آمد سرود همان ناله رستم و زخم رود
بیاراست رخ را بسان بهار وگر چند زیبا نبودش نگار
(همان: ۳۰)

در داستان خان پنجم، رستم پس از پشت سر گذاشتن چهار مرحله قبلی، وارد مکانی عجیب و

خارق‌العاده دیگری می‌شود که فردوسی آن مکان شگفت‌آور را چنین توصیف می‌کند:

همی رفت پویان به جایی رسید که اندر جهان روشنایی ندید
شب تیره چون روی زنگی سیاه ستاره نه پیدا نه خورشید و ماه
تو خورشید گفتمی به بند اندرست ستاره به خم کمند اندرست
(همان: ۳۰)

رستم با پشت سر گذاشتن این مکان عجیب، بلافاصله وارد مکان عجیب دیگری می‌شود که کاملاً متضاد مکان قبلی است و برخلاف مکان قبلی که حس ترس و ناامیدی را در ذهن مخاطب تداعی می‌کرد، این جایگاه سرشار از امید و شادی است

وزانجاسوی روشنایی رسید	زمین پرنیان دید و یکسر خوید
جهانی ز پیروی شده نوجوان	همه سبزه و آبهای روان

(همان: ۳۰)

در واقع این رسالت گروتسک است که نویسنده با بهره‌گیری از آن، تلاش می‌کند تا دو حس ناسازگار ترس و خنده را هم‌زمان به مخاطب خویش القا کند (تسلیم جهرمی و طالبیان، ۱۳۹۰: ۱).

رستم اولاد را اسیر خود می‌کند تا با راهنمایی او بتواند به جایگاه دیو سپید و محلی که کاوس را در بند کرده است، راه بیابد. اولاد در وصف مکان دیو سپید، ویژگی‌های شگفت‌آوری را بر می‌شمارد:

وزانجاسوی دیو فرسنگ صد	بیایند یکی راه دشوار و بد
میان دو صد چاهساری شگفت	به پیمایش اندازه نتوان گرفت
میان دو کوهست این هول جای	نپرید بر آسمان بر همای
ز دیوان جنگی ده و دو هزار	به شب پاسبانند بر چاهسار

(فردوسی، ۱۳۶۹: ۳۵)

جایگاه ارژنگ دیو در خان ششم، مکانی بسیار عجیب است که با ویژگی‌های شگفت‌انگیز بازنمایی شده است:

چو یک نیمه بگذشت از تیره شب	خروش آمد از دشت و بانگ جلب
به مازندران آتش افروختند	به هر جای شمعی همی سوختند
تهدمتن به اولاد گفت آن کجاست	که آتش برآمد همی چپ و راست
در شهر مازندران است گفت	که از شب دو بهره نیارند خفت
بدان جایگه باشد ارژنگ	که هز مان برآید خروش و غریو

(همان: ۳۷)

این جایگاه و ارژنگ دیو که نگهبان آب است، کارکردی نمادین دارند و رستم برای گذشتن از آب و رسیدن به مازندران، باید آن را از بین ببرد. آب در اینجا نماد حیات است و آزمون گذر از آن، نماد حیات دوباره است که «سبب پیدا شدن اسطوره‌هایی چون خدایان دریاها و ایزدان توفان و صاعقه، پری دریایی و ... شده است» (رستگار فسایی، ۱۳۸۸: ۱۲۴).

در خان هفتم، آخرین مکان‌های گروتسک که رستم در آن قرار می‌گیرد، کوه و غار است. اولاد محل دیو سپید را با چنین ویژگی‌های شگفت‌انگیزی توصیف می‌کند:

تو اکنون ره خانۀ دیو گیر
به رنج اندر آور تن و تیغ و تیر
گذر کرد باید بر هفت
ز دیوان به هر جای کرده گروه
یکی غار پیش آیدت هولناک
چنان چون شنیدم پر از بیم و باک
(فردوسی، ۱۳۶۹: ۴۰)

در صحنه بعدی، رستم به غاری که جایگاه دیو سپید است، می‌رسد. غار در اینجا، مکانی ناشناخته و بسیار مبهم است که نماد ناخودآگاه یا ذهنیات سرکوب شده قلمداد می‌شود (یا حقی و بامشکی، ۱۳۸۸: ۴۹). در توجیه این نوع استفاده از نمادها در سبک گروتسک، می‌توان چنین عنوان کرد که نویسنده‌ای که در اثر ادبی خود از گروتسک بهره می‌گیرد، با آنکه بر ماهیت پر رمز و راز زندگی اذعان می‌کند اما به بازنمایی ظواهر نیز راضی نمی‌شود؛ بلکه محدودیت‌های درونی خود را به سمت مرزهای پر رمز و راز هدایت می‌کند (آدامز و یتس، ۱۳۹۵: ۲۳۲). این غار پر رمز و راز با چنین ویژگی‌های شگفت‌آوری توصیف می‌شود:

به کردار دوزخ یکی چاه دید
تن دیو از تیرگی ناپدید
زمانی همی بود در چنگ تیغ
نبند جای دیدار و راه گریغ
ازان تیرگی جای دیده ندید
زمانی بران جایگه آرمید
(فردوسی، ۱۳۶۹: ۴۴)

۳-۴- زمان گروتسک

زمان، یکی از مشخصه‌های اصلی سبک گروتسک در داستان‌های هفت خان رستم به‌شمار می‌رود. شب، زمان استراحت و آرامش رستم است؛ هر چند که بعضی اتفاقات مهم در این داستان‌ها، شب اتفاق می‌افتند. روز نیز زمان آغاز فعالیت و ادامه مسیر برای رسیدن به دیو سپید و رهایی کی‌کاووس است.

در خان اول، بازگشت شیر به کنام خویش و نبردش با رخس، در شب اتفاق می‌افتد:

دران نیستان بیشه شیر بود
که پیلای نیارستی آن نی پسود
چویک پاس بگذشت درنده شیر
به سوی کنام خود آمد دلیر
(فردوسی، ۱۳۶۹: ۲۲)

و روز در تمام شاهنامه، سرآغاز کار و فعالیت است؛ چنانچه در این خان:

چو خورشید برزد سر از تیره کوه
تهدمتن ز خواب خوش آمد ستوه
تن رخس بسترد و زین نهاد
ز یزدان نیکی دهش کرد یاد
(همان: ۲۳)

مهم‌ترین و ترسناک‌ترین اتفاق داستان خان سوم، یعنی حمله آژدها، در شب اتفاق می‌افتد. رستم بعد از پشت سر گذاشتن بیابانی مهلک و یافتن فراخ و راحتی، در مرغزاری به استراحت و خواب و رخس نیز

تا نیمه شب به چرا مشغول می شود. در همین زمان است که اژدها به جایگاه خود که رستم در آن آرمیده است، باز می گردد.

بخفت و بر آسود و نگشاد لب	چمان و چران رخس تا نیم شب
زدشت اندر آمد یکی اژدها	کزو پیل هرگز نبودى رها
بدان جایگه بودش آرامگاه	نکردی ز بیمش برو دیوراه
بیامد جهانجوی را خفته دید	همان رخس چون شیر آشفته دید

(همان: ۲۶)

شب در اذهان عمومی، زمانی مبهم، اسرار آمیز و ترسناک است و همین ویژگی آن را برای وقوع گروتسک مهیا می کند و بیشتر اتفاقات ترسناک و خارق العاده در شب اتفاق می افتد. از این رو فردوسی از همین ویژگی های شب جهت بهره گیری هر چه بهتر برای پرداختن به موجود گروتسکی اژدها بهره گرفته است که با بهره گیری از عنصر تاریکی شب، توانایی های عجیبی چون ناپدید شدن از چشم رستم را از خود نشان می دهد:

دگر باره چون شد به خواب اندرون	ز تاریکی آن اژدها شد برون
به بالین رستم تگ آورد رخس	همی کند خاک و همی کرد پخش
دگر باره بیدار شد خفته مرد	بر آشفست و رخسارگان کرد زرد
بیابان همه سر به سر بنگرید	بجز تیرگی شب به دیده ندید

(همان: ۲۷)

اتفاقات مهم خان پنجم، از جمله دیدار رستم و ارژنگ دیو، در شب اتفاق می افتد که عنصر گروتسک است و ویژگی های گروتسکی بسیاری دارد مانند نخوابیدن در شب:

چو یک نیمه بگذشت از تیره شب	خروش آمد از دشت و بانگ جلب
به مازندران آتش افروختند	به هر جای شمعی همی سوختند
تهمتین به اولاد گفت آن کجاست	که آتش بر آمد چپ و دست راست
در شهر مازندران است گفت	که از شب دو بهره نیارند خفت

(همان: ۳۷)

اما نبرد رستم با ارژنگ دیو در صبح اتفاق می افتد:

بخفت آن زمان رستم جنگ جوی	چو خورشید تابنده بنمود روی
پیچید اولاد را بر درخت	به خم کمندش فرو بست سخت
به زمین اندر افگند گرز نیا	همی رفت یک دل پر از کیمیا

(همان: ۳۸)

در خان هفتم، همه اتفاقات مهم، روز به وقوع می‌پیوندد. هر چند رستم شب به جایگاه دیو سپید می‌رسد، اما به راهنمایی اولاد عمل می‌کند.

شود گرم و دیواندر آید به خواب،	بدو گفت اولاد: چون آفتاب
ترا یک زمان کرد باید درنگ	بریشان تو پیروز گردی به جنگ
جز از جادوان پاسبان اندکی	ز دیوان نبینی نشسته یکی

(همان: ۴۱)

ویژگی گروتسکی دیو، خوابیدن در روز است. اولاد رستم را از این موضوع آگاه کرده و از او می‌خواهد تا برای پیروزی بر دیو سپید، روز بر او حمله کند. پس رستم:

نکرد ایچ رستم به رفتن شتاب	بدان تا برآمد بلند آفتاب
----------------------------	--------------------------

(همان: ۴۱)

۴-۴- حادث گروتسک

فردوسی در داستان‌های هفت خان رستم، علاوه بر عناصر موجودات، مکان و زمان گروتسک، از حوادث شگفت‌انگیزی در روند داستان‌ها رونمایی می‌کند که با بهره‌گیری از آن حوادث گروتسک سعی می‌کند تا دو حس متناقض ترس (دلهره یا انزجار) و شادی (فراخ و راحتی) را همزمان به مخاطب خویش القا کند. حوادث و اتفاقاتی که در هر یک از هفت خان‌ها واقع می‌شوند، همه برای مخاطب نامتعارف و نامعمول-اند و باعث شگفتی او می‌شوند. از این رو این حوادث با هنر بازنمایی گروتسک کاملاً همسو هستند.

در خان نخست، آنچه نامعقول و شگفت‌انگیز است، نبرد شیر با رخس است. شیر با آنکه در نهایت قدرت است، اما رخس بر او پیروز می‌شود و این اتفاق برای مخاطب بس عجیب و نامعمول است:

سوی رخس رخشان بیامد دمان	چو آتش بجوشید رخس آن زمان
دو دست اندر آورد و زد بر سرش	همان تیز دندان به پشت اندرش
همی زد بران خاک تا پاره کرد	ددی را بدان چاره بیچاره کرد

(فردوسی، ۱۳۶۹: ۲۲)

جهان گروتسکی و به تبع آن موجودات و حوادثی که در آن واقع می‌شوند، آمیزه‌ای از واقعیت و خیال است. نویسنده سعی دارد با بهره‌گیری از این سبک، دنیا را از منظر تازه‌ای به مخاطب خود بنماید. گروتسک مفهومی تخیلی است اما با مقوله فتزری بسیار فاصله دارد و تأثیر گذاریش بر مخاطب، به واسطه موقعیت واقع‌گرایانه موضوع در چارچوب واقعیت است (تامسون، ۱۳۹۰: ۱۱).

شگفت‌انگیزترین اتفاق در داستان خان دوم، ظاهر شدن میشی در دل بیابان و هدایت رستم به سوی چشمه است که در واقع خواننده چنین انتظاری نداشته و این اتفاق او را شگفت‌زده می‌کند:

همانگه یکی غرم فربسی سرین
ازان رفتن غرمش اندازه خاست
پیمود پیش سپهد زمین
به دل گفت کابشخور این کجاست
(فردوسی، ۱۳۶۹: ۲۴)

در جریان داستان خان سوم، رخس آفریننده اتفاقات خارق‌العاده‌ای بوده است. اسب در شاهنامه ارزش نمادین والایی دارد که مانند انسان رفتار می‌کند و علاوه بر این، در اسطوره‌های ملت‌های دیگر نیز حضور دارد. «اسب به‌گونه‌ای شگفت‌آور ذهن اقوام هند و اروپایی را به خود مشغول داشته است و در افسانه‌های هند و اروپایی از اسب به‌عنوان نشانه ویژه ایزد آفتاب، ماه و باد سخن رفته است. در راه بعضی ایزدان اسب قربانی می‌کردند» (واحد دوست، ۱۳۸۷: ۳۲۹). در تمام بخش‌های داستان خان سوم با توصیف اتفاقات شگفتی که بر رستم می‌گذرد، مخاطب با فضای وهمناک داستان بیشتر آشنا می‌شود. وقتی که رستم در حال استراحت و خواب است، اژدهایی ظاهر می‌شود که در نهایت خوفناکی و شگفتی است. در این میان تلاش‌های رخس برای آگاه کردن رستم از خطر، بسیار خارق‌العاده بوده و خواننده را به شگفتی وامی‌دارد:

دلش زان شگفتی به دو نیم بود
هم از بهر رستم دلش نارمید
خروشید و جوشید و برکند خاک
کاهش از رستم و اژدها بیم بود
چو باد دمان پیش رستم دوید
زنعلش زمین شد همه چاک چاک
(فردوسی، ۱۳۶۹: ۲۷)

رخس آفریننده اتفاقات باور نکردنی در این خان است که در ادامه نیز دست به اقدام خارق‌العاده دیگری می‌زند و به یاری رستم در نبرد با اژدها می‌پردازد:

چو زور تن اژدها دید رخس
بمالید گوش اندر آمد شگفت
بدرید چرمش بدنسان که شیر
بکند اژدها را به دندان دو گفت
کزان سان برآویخت با تاج بخش
برو خیره شد پهلوان دلیر
(همان: ۲۸)

با توجه به ماهیت نابهنجار و خارق‌العاده گروتسک، فردوسی در تصویرسازی و توصیف حوادث این داستان‌ها به دقیق‌ترین شکل از این سبک بهره گرفته است که به‌نظر می‌رسد کاملاً موفق بوده است. در داستان خان چهارم، به‌وضوح تقابل خیر و نیروی خدایی با شر و نیروی جادویی دیده می‌شود. واقع، هنر گروتسک این است تا امکانی فراهم نماید که نیروی شر تجزیه شده و مخاطب از این طریق به جهان دیگری وارد شده، لحظه‌ای در آن مفهوم زندگی کند (آدامز و پتس، ۱۳۹۵: ۷۰). در دیدار رستم و پیرزن جادوگر، مخاطب با این تقابل خیر و شر و در نهایت پیروزی خیر مطلق بر افسون و جادویی رویه‌رو می‌شود که برای او شگفت‌انگیز است:

چو آواز داد از خداوند مهر
روانش گمان نیایش نداشت
دگرگونه ترگشت جادو به چهر
زبانش توان ستایش نداشت
تهمتن سبک چون درو بنگرید
سیه گشت چون نام یزدان شنید
(فردوسی، ۱۳۶۹: ۳۰)

در خان پنجم، رستم آفریننده حوادث گروتسکی است که از جمله عجیب‌ترین آنها، برخورد او با دشتبان است:

زگفتار او تیز شد مرد هوش
بیفشارد و برکنند هر دوز بن
بجست و گرفتش یکایک دو گوش
نگفت از بد و نیک با او سخن
(همان: ۳۲)

رستم که در طول رستم در داستان تمام مراحل را بدون راهنما و با کمال موفقیت سپری کرده است، در اقدامی شگفت، اولاد را نمی‌کشد؛ بلکه او را اسیر نموده، راهنمای خویش می‌سازد:

به اولاد چون رخس نزدیک شد
بیفگند رستم کمنند دراز
به کردار شب روز تاریک شد
به خم اندر آمد سر سرفراز
به پیش اندر افگندش و برنشست
از اسپ اندر آمد دو دستش بیست
(همان: ۱۴۲)

حتی به شرط راهنمایی درست و نشان دادن جایگاه دیو سپید، به اولاد وعده حکومت مازندران را نیز می‌دهد که اقدامی عجیب است:

بدو گفت اگر راست گویی سخن،
نمایی مرا راه دیو سپید،
به جایی که بسته‌ست کاووس کی،
نمایی و پیدا کنی راستی،
من آن پادشاهی به گرز گران،
ز کژی نه سر یابم از تونه بن،
همان راه کولاد غندی و بید،
کسی کاین بدی را فگندند پی،
نیاری به کار اندرون کاستی،
بگردانم از شاه مازندرا،
(همان: ۳۵)

مخاطب در خان ششم، با چندین حادثه شگفت‌انگیز و خارق‌العاده مواجه می‌شود که از عجیب‌ترین آن، می‌توان نابینا شدن کی کاوس و راه درمان آن که خون جگر دیو سپید است، اشاره نمود:

سپه را ز غم چشم‌ها تیره شد
پزشکان به درمانش کردند امید
چنین گفت فرزانه مرد پزشکی
چکانی سه قطره به چشم اندرون
مرا دیده از تیرگی خیره شد
به خون دل و مغز دیو سپید
که چون خون او را بسان سرشک
شود تیرگی پاک با خون برون
(همان: ۴۰)

۵- نتیجه‌گیری

فردوسی در سرودن شاهنامه و شیوه داستان‌پردازی‌هایش، به‌خصوص در داستان‌های هفت خان رستم، از عناصر گروتسک در جهت پیشبرد داستان بهره‌جسته است. از این رو به چهار اصل کایزر بسیار نزدیک شده است. مؤلفه‌های گروتسکی موجود در شاهنامه را می‌توان در چهار بخش «موجودات گروتسک»، «زمان گروتسک»، «مکان گروتسک» و «حوادث گروتسکی» طبقه‌بندی کرد. فردوسی در روند روایتگری، داستان‌های خود را ابتدا با مفاهیم متعارف و معمولی که مورد پذیرش ذهن مخاطب است، آغاز نموده؛ سپس سیر داستان را از خط سیر معمولی آن خارج می‌کند و عناصر و مفاهیمی را در شکل موجودات، زمان، مکان و حوادث وارد داستان می‌کند که برای خواننده بسیار عجیب و شگفت‌انگیز است که نمودی از هنر گروتسک و کارکرد آن در ادبیات سنتی فارسی است. البته فردوسی از تمام عناصر گروتسکی در همه داستان‌های هفت خان استفاده نکرده است. با وجود این، عناصر موجودات در داستان خان ششم و هفتم نسبت به پنج قسمت دیگر کارکرد گروتسکی بیشتری دارند و این در حالی است که در خان پنجم هیچ موجود گروتسکی به چشم نمی‌خورد. البته وجود موجودات عجیب و شگفت‌انگیزی چون آژدها، دیو، پیرزن جادوگر، دیو سپید به القای حس ترس و درک ناپایداری تمامی پدیده‌ها کمک نموده و جنبه گروتسکی آنها را تقویت کرده است. خلق و توصیف مکان‌های عجیب و غریب نیز که با قرارگرفتن موجودات شگفت‌آور به شاخصه گروتسک داستان می‌افزاید که در خان هفتم از آن در قالب مکان‌های عجیب و غریبی چون غار، سنگلاخ، چاه، چاهسار و کوه استفاده شده است. در این میان کارکرد عنصر مکان گروتسک در خان اول و پنجم صفر است و مکان‌هایی که در آنها آورده شده، متعارف و معمولی است.



فهرست منابع

- آدامز، جیمز لوتر ویتس ویلسون، (۱۳۹۵)، گروتسک در هنر و ادبیات، ترجمه آتوسا راستی، تهران: قطره.
- آموزگار، ژاله. (۱۳۹۳). تاریخ اساطیری ایران. تهران: سمت.
- اسلامی ندوشن، محمد علی. (۱۳۷۴). زندگی و مرگ پهلوانان در شاهنامه. تهران: آثار.
- اکبری مفاخر، آرش. (۱۳۹۱). بنیادهای اساطیری و حماسی داستان دیوان مازندران در شاهنامه. پژوهشنامه ادب حماسی (پژوهش نامه فرهنگ و ادب، ۸(۱۴)، ۲۷-۵۹.
- ایگلتون، تری. (۱۳۹۶). چگونه شعر بخوانیم. ترجمه پیمان چهرازی. تهران: آگه.
- تامسون، فیلیپ. (۱۳۹۰). گروتسک. ترجمه فرزانه طاهری. تهران: نشر مرکز.
- تامسون، فیلیپ. (۱۳۹۶). گروتسک در ادبیات. ترجمه غلامرضا امامی. تهران: نشر شیوا.
- تسلیم جهرمی، فاطمه، و طالبیان، یحیی. (۱۳۹۰). تلفیق احساسات ناهمگون و متضاد (گروتسک) در طنز و مطایبه (نمونه مورد مطالعه: کاریکلماتورهای پرویز شاپور). فنون ادبی، ۳(۱) (پیاپی ۴)، ۱-۲۰.
- ثابت قدم، خسرو. (۱۳۸۳). «گروتسک در نثر باباکوف»، سمرقند شماره ۳ و ۴ (پاییز و زمستان)، صص ۲۰۱-۲۱۰.
- داوودی مقدم، فریده. (۱۳۹۱). گروتسک در حکایت های دیوانگان عطار. تاریخ ادبیات (پژوهشنامه علوم انسانی)، ۳(۷۱)، ۵۳-۷۵.
- رستگار فسایی، منصور. (۱۳۸۸). پیکرگردانی در اساطیر. تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
- سعیدی، مریم، ماحوزی، امیرحسین، و اوجاق علی زاده، شهین. (۱۳۹۴). تخیل شیر در رزم فردوسی و بزم نظامی (داستان بهرام گور در شاهنامه و هفت پیکر). پژوهشنامه ادب حماسی (پژوهش نامه فرهنگ و ادب، ۱۱(۲۰)، ۷۳-۹۰.
- شوالیه، ژان. (۱۳۸۸). فرهنگ نمادها. ترجمه سودابه فضاییلی. تهران: جیحون.
- شهریوی، سعید. (۱۳۹۶). بازکاوی بن مایه ها و ساختار داستان های «نبرد رستم با اکوان دیو» و «نبرد گرشاسپ با گندرو». پژوهشنامه ادب حماسی (پژوهش نامه فرهنگ و ادب، ۱۳(۱) (پیاپی ۲۳)، ۲۹-۵۲.
- طایفی، شیرزاد، قربانپور دلپوند، سمیه. (۱۴۰۲). بازشناسی و تحلیل نمودهای گروتسک در داستان های هفت پیکر نظامی. کهن نامه ادب پارسی، ۱۴(۱)، ۲۳۱-۲۶۵.

- فرانکل، ویکتور امیل. (۱۳۹۳). انسان در جستجوی معنی. ترجمه‌ی اکبر معارفی. تهران: دانشگاه تهران.
- فردوسی، ابوالقاسم. (۱۳۶۶). شاهنامه. به کوشش جلال خالقی مطلق، جلد دوم. ایالات متحده آمریکا: کالیفرنیا.
- فردوسی، ابوالقاسم. (۱۳۸۲). شاهنامه. به کوشش سعید حمیدیان. تهران: نشر قطره.
- مساعی، مهسا، و اله دادی دستجردی، زهره. (۱۳۹۶). تاملی بر نمودهای گروتسک در جامع التواریخ. پژوهش زبان و ادبیات فارسی، (۴۵)، ۷۱-۹۰.
- مسکوب، شاهرخ. (۱۳۸۹). تن پهلوان و روان خرد. ج ۳. تهران: طرح نو.
- مکازیکی، ایرنا ریما. (۱۳۸۴). دانشنامه‌ی نظریه‌های ادبی معاصر. ترجمه‌ی مهرا مهران مهاجر، محمد نبوب. تهران: آگه.
- عظیمی، امین. (۷ آبان ۱۳۸۴). «نگاهی به چگونگی دریافت جایزه نوبل توسط هارولد پینتر؛ جایزه ای برای نویسنده ای ضد جنگ». سایت ایران تئاتر (<http://www.theater.ir/news.show>) (3514).
- هال، جیمز. (۱۳۹۰). فرهنگ نگاره‌ای نمادها در هنر شرق و غرب. ترجمه‌ی رقیه بهزادی. تهران: فرهنگ معاصر.
- هیلنز، جان راسل. (۱۳۹۳). شناخت اساطیر ایران. ترجمه‌ی محمدحسین باجلان. تهران: اساطیر.
- واحد دوست، مهوش. (۱۳۸۷). نهادینه‌های اساطیری در شاهنامه‌ی فردوسی. تهران: سروش.
- پاکباز، رویین. (۱۳۸۵). دایرةالمعارف هنر. چاپ پنجم، تهران: انتشارات فرهنگ معاصر.
- کامرانی، بهنام. (۱۳۸۰). «گروتسک در نقاشی». هنر، پاییز ۱۳۸۰. شماره ۴۹. صص ۱۱۴-۱۳۵.
- کرتیکس، وستاسرخوش. (۱۳۹۰). اسطوره‌های ایرانی. ترجمه‌ی عباس مخبر. تهران: مرکز.
- یاحقی، محمدجعفر، بامشکی، سمیرا. (۱۳۸۸). «تحلیل نماد غار در هفت پیکر نظامی». متن شناسی ادب فارسی. شماره ۴. صص ۴۳-۵۸.
- یعقوبی جنبه سرایی، پارسا، و فشی، طیبه. (۱۳۹۰). گروتسک (طنز آمیخته) در آثار جمالزاده. سبک شناسی نظم و نثر فارسی (بهار ادب)، ۴(۳ پی در پی ۱۳)، ۲۴۵-۲۵۴.
- یسن، مریام ایوان. (۱۳۹۶). روایت آمیزی در دن کیشوت. ترجمه‌ی بهرور قیاسی. تهران: اطراف.
- یونگ، کارل گوستاو. (۱۳۸۹). انسان و سمبول‌هایش. ترجمه‌ی محمد سلطانیه. تهران: جامی.
- Edwards, Justin & Graulund, Rune (2013), *The Grotesque*, Routledge.
- Kayser, Wolfgang (1963), *The Grotesque in Art and Literature*, trans. Ulrich Weisstein, Indiana University Press, Bloomington.
- Kayser, Wolfgang (1981), *The Grotesque in Art and Literature*, Columbia University Press, New York.



References

- Adams, James Luther and Yates Wilson. (1395). *Grotesque in art and literature*, trans. Atosa Rasti, Tehran: Ghatreh.
- Amouzghar, Jaleh. (2013). *Mythological history of Iran*. Tehran: Samt.
- Islami Nadushan, Muhammad Ali. (1374). *Life and death of heroes in Shahnameh*. Tehran: Asaar.
- Akbari Mofakher, Arash. (2011). *Mythological and epic foundations of the story of the Divs of Mazandaran in Shahnameh*. *Research Journal of Epic Literature (Research Journal of Culture and Literature)*, 8(14), 27-59.
- Eagleton, Terry. (2016). *How to read poetry*. Trans. of P. Chehrizi. Tehran: Agah.
- Thomson, Philip. (1390). *Grotesque* trans. Farzaneh Taheri. Tehran: Markaz.
- Thomson, Philip. (2016). *Grotesque in literature*. trans. Gh. Emami. Tehran: Shiva.
- Taslim Jahormi, Fatemeh, and Talebian, Yahya. (1390). *Combining heterogeneous and opposite emotions (grotesque) in satire and humor (case study: Parviz Shapur's cari-kalamator)*. *Literary Techniques*, 3(1 (series 4)), 1-20.
- Sabet Ghadam, Khosrow. (1383). "Grotesque in Babakov's Prose", *Samarkand* No. 3 and 4 (Autumn and Winter), pp. 201-210.
- Davoudi Moghadam, Farideh. (2011). *Grotesque in the stories of Attar's madmen*. *History of Literature (Research Journal of Humanities)*, - (3/71), 53-75.
- Rastgar Fasai, Mansour. (1388). *Personification in mythology*. Tehran: Research Institute of Humanities and Cultural Studies.
- Saidi, Maryam, Mahoozi, Amirhossein, and Ojag Alizadeh, Shahin. (2014). *Imagination of the lion in Ferdowsi's battle and Nezami's feast (Bahram Gur's story in Shahnameh and Haft Paykar)*. *Research Journal of Epic Literature (Research Journal of Culture and Literature)*, 11(20), 73-90.
- Chevalier, Jean. (1388). *The Dictionary of Symbols*. trans. Sudabeh Fazaeli. Tehran: Jayhoon.

-
- Shahroei, Saeed. (2016). Re-examination of the origins and structure of the stories "Battle of Rostam with Akvan Div" and "Battle of Garshasp with Gendro". *Epic Literature Research Journal (Culture and Literature Research Journal*, 13(1 (23 consecutive)), 29-52.
 - Tayefi, Shirzad, Gurbanpour Delivand, Somayeh. (1402). Recognition and analysis of grotesque features in the stories of Nezami's Haft Paykar. *Ancient History of Persian Literature*, 14(1), 231-265.
 - Frankel, Viktor Emil. (2013). *Man in search of meaning*. trans. Akbar Maarefi. Tehran: University of Tehran.
 - Ferdowsi, Abulqasem. (1366). *Shahnameh*. By the efforts of Jalal Khaleghi Motlaq, vol. 2, United States of America, California.
 - Ferdowsi, Abulqasem. (1382). *Shahnameh*. By Saeed Hamidian. Tehran: Ghatreh.
 - Masaei, Mahsa, and Elah Dadi Dastjerdi, Zahra. (2016). A reflection on the grotesque manifestations in Jame al-Tawarikh. *Persian language and literature research*, (45), 71-90.
 - Meskoob, Shahrukh. (1389). *The body of the champion and the soul of the sage*. Vol. 3. Tehran: tarhe no.
 - Makazik, Irena Rima. (2005). *Encyclopedia of Contemporary Literary Theories*. trans. Mehran Mohajer, Mohammad Nabob. Tehran: Agah.
 - Azimi, Amin. (30 Oct, 2005). A look at how Harold Pinter received the Nobel Prize, An award for an anti-war writer. Iran Theater website (3514/http://www.theater.ir/news.show
 - Hall, James. (2011). *Pictorial dictionary of symbols in Eastern and Western art*. Trans. Ruqiyeh Behzadi. Tehran: Farhange Moaser.
 - Hillens, John Russell. (2013). *Understanding the mythology of Iran*. trans. Mohammad Hossein Bajlan. Tehran: Asatir.
 - Vahadust, Mahvash. (2008). *Mythological institutions in Ferdowsi's Shahnameh*. Tehran: Soroush.
 - Pakbaz, Ruyin. (2006). *Encyclopedia of Art*. 5th ed. Tehran: Farhang Moaser.
 - Kamrani, Behnam. (2000). "Grotesque in Painting". *Art*, Fall 2018. No. 49, pp. 114-135
 - Kritix, Vastasarkhosh. (2011). *Iranian myths*. trans. by Abbas Mokhber. Tehran: Markaz



-
- Yahaghi, Mohammad Jaafar, Bameshki, Samira. (2009). "Analysis of the cave symbol in Nezami's Haft Pakar". Textology of Persian literature. No. 4. pp. 43-58.
 - Yaqoubi, Janbeh Sarai, Parsa, and Fashi, Tayyebah. (2010). Grotesque (mixed humor) in Jamalzadeh's works. Stylistics of Persian Poetry and Prose (Bahar Adab, 4(3 (consecutive 13)), 245-254
 - Jensen, Miriam Evan. (2016). Narration in Don Quixote. trans. Behvar Qiyasi. Tehran: Atraf.
 - Jung, Carl Gustav. (1389). Man and his symbols. trans. Mohammad Soltanieh. Tehran: Jami.
 - Edwards, Justin & Graulund, Rune (2013), The Grotesque, Routledge.
 - Kayser, Wolfgang (1963), The Grotesque in Art and Literature, trans. Ulrich Weisstein, Indiana University Press, Bloomington.
 - Kayser, Wolfgang (1981), The Grotesque in Art and Literature, Columbia University Press, New York.