

## بررسی اصالت داستان اکوان دیو بر اساس نظریهٔ دستور زبان روایی آلزیرداس گریماس

محبوبه زمانی<sup>۱</sup>، اصغر رضاپوریان<sup>۲</sup>

### چکیده

روایت‌پژوهی و تحلیل‌های ساختارگرایانه از شیوه‌های نقد ادبی هستند. تحلیل ساختاری آثار ادبی به دلیل بررسی عناصر درون‌متنی و کشف الگوی حاکم بر متون، به درک و دریافت شایسته‌تر آثار ادبی منجر می‌شود و با کمک نتایج حاصل از این تحلیل‌ها می‌توان به شگردهای خلق آثار مختلف دست یافت و الگوهای مناسب تحلیل هر اثر را کشف کرد. یکی از روش‌های تحلیل متون روایی، نظریهٔ روایی آلزیرداس گریماس، با عنوان «دستور زبان روایت» است. در این مقاله که برگرفته از رسالهٔ دکتری نویسنده با عنوان «دستور زبان روایت در داستان‌های جادویی شاهنامه بر اساس نظریهٔ آلزیرداس گریماس» است، پژوهشگر قصد دارد با کمک یافته‌های رساله، اصالت داستان اکوان دیو را بسنجد. نتایج حاصل از پژوهش نشان می‌دهد تمامی داستان‌های جادویی شاهنامه از جمله داستان اکوان دیو با الگوی روایی گریماس مطابقت دارند؛ 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 ببخشد. کلیدواژه‌ها: نقد روایی، روایت جادو، شاهنامه، نظریهٔ گریماس، اکوان دیو، اصالت‌سنجی

---

<sup>۱</sup> دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی، واحد شهرکرد، دانشگاه آزاد اسلامی، شهرکرد، ایران. mahboobe53.mz@gmail.com  
<sup>۲</sup> دانشیار زبان و ادبیات فارسی، واحد شهرکرد، دانشگاه آزاد اسلامی، شهرکرد، ایران. (نویسنده مسئول) rezaporian@gmail.com  
تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۵/۳۰  
تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۹/۲۷

## مقدمه

روایت‌شناسی به عنوان بزرگ‌ترین ارمغان ساختارگرایی، از مهم‌ترین حوزه‌های نظریه‌ی ادبی مدرن محسوب می‌شود. در قرن بیستم میلادی، ساختارگرایان به پیروی از پراپ (Vladimir Propp)، درصدد ارائه‌ی الگوی کلی ساخت انواع روایت برآمدند. در همین زمینه، آلژیرداس ژولین گریماس (Algirdas Julien Greimas) مشهورترین نظریه‌پرداز روایت، از دامنه‌ی محدود مطالعات پراپ فراتر رفت و با ارائه‌ی 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 نظریه‌ی 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 رساله‌ی مرجع این مقاله، داستان‌های شاهنامه که جلوه‌های جادو در آن‌ها وجود دارد بررسی شدند.

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 اکوان دیو از آن جهت که یک نیروی جادویی در مقابل رستم، پهلوان ایرانی قرار گرفته است، در زمره‌ی داستان‌های جادویی اهریمنی قرار می‌گیرد. این داستان یکی از داستان‌های جادویی شاهنامه است که مورد بحث و البته تردید فراوان بوده است. محمود امیدسالار در فصل دهم کتاب «بوطیقا و سیاست در شاهنامه» می‌نویسد: «داستان رزم رستم با اکوان دیو، داستان دیگری است که برخی مفسران معتقدند از منبعی به‌جز نسخه‌ی منشور به روایت شاهنامه پیوند زده شده است.» (۲۱۳: ۱۳۹۶) سپس با بررسی جزئیات داستان نتیجه می‌گیرد که این داستان از اجزای لایتجزای روایت شاهنامه است.

## پیشینه پژوهش

اولین بار ولادیمیر پراپ در مورد قصه‌های پریان در زبان روسی دست به بررسی ساختارگرایانه زد. نتیجه‌ی پژوهش‌های وی در کتاب «ریخت‌شناسی قصه‌های پریان» (۱۳۷۸)، منتشر شد.

پس از پراپ، پژوهشگرانی مانند آلژیرداس ژولین گریماس، کلود برمون، تروتان تودوروف، ژرار ژنت و رولان بارت، ادامه‌دهنده و تکمیل‌کننده کار وی در زمینه روایت‌شناسی ساختارگرا بودند. آثار زیادی با محتوای روایت‌شناسی خلق شده و بسیاری از متون روایت‌شناسی به زبان فارسی ترجمه شده‌اند. بسیاری از متون ادب فارسی نیز بر اساس نظریات روایت‌شناسی، به‌ویژه نظریه «آلژیرداس گریماس» نقد شده‌اند.

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؛ اما در تمامی این پژوهش‌ها تنها به جنبه ساختاری روایت و الگوی حاکم بر داستان توجه شده و پژوهشگران فقط به اثبات مطابقت یا عدم تطبیق الگوی مورد نظر خود با داستان انتخابی پرداخته‌اند. داستان اکوان دیو، یکی از داستان‌های شاهنامه است که یک کنشگر جادویی با نام اکوان دیو در آن ایفای نقش می‌کند. در خصوص این داستان پژوهش‌های زیادی صورت گرفته است؛ اما در زمینه نقد روایی این داستان، تنها یک مقاله با عنوان «روایت‌شناسی داستان اکوان دیو» نوشته شده است. نویسنده مقاله، خانم نسرین بیرانوند، هدف از پژوهش خود را شناخت کارکرد روایی داستان اکوان دیو بر اساس نظریه گریماس، ذکر کرده است. وی به بررسی پی‌رنگ و الگوی کنشی گریماس و نیز تحلیل این داستان بر اساس مربع معناشناسی او پرداخته، در پایان نتیجه گرفته که این داستان یک روایت کامل است و با الگوی روایی گریماس مطابقت دارد.

### روش تحقیق

روش تحقیق در انجام پژوهش حاضر، کتابخانه‌ای و تحلیلی است. در این پژوهش ابتدا سازوکار روایی سه داستان از داستان‌های جادویی اهریمنی شاهنامه که کنشگر فاعل در آن‌ها پهلوانان ایرانی هستند، بیان می‌شود. (دو داستان هفت‌خان رستم و هفت‌خان اسفندیار و داستان نبرد رستم با اکوان دیو) سپس الگو و ساز و کار داستان اکوان دیو با دو داستان دیگر مقایسه می‌شود و نتایج حاصل از پژوهش در قالب جدول در اختیار علاقه‌مندان قرار می‌گیرد.

### بیان مسئله

آلژیرداس گریماس از مشهورترین نشانه‌شناسان و در حقیقت پایه‌گذار مکتب نشانه‌شناسی پاریس، بعد از ولادیمیر پراپ 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 نظریهٔ ارسطو در مورد بی‌رنگ، به مطالعهٔ ساختار قصه‌های عامیانه پرداخت و الگویی در این زمینه ارائه داد. مطالعات پراپ و انتشار کتاب «ریخت‌شناسی پریان» آغازگر کار روایت‌شناسان فرانسوی شد و آن‌ها را بر آن داشت تا نظریه‌ها و الگوهایی در زمینهٔ ساختار روایت عنوان کنند. پراپ هفت نقش روایی را در عین اصرار بر تبعیت آن‌ها از سی‌ویک کارکرد ویژه یا خویشکاری معرفی کرد. او با هدف شناسایی عوامل ثابت و متغیر قصه‌های پریان، به بررسی خویشکاری‌ها یا کارکرد و نقش‌های ویژه مرتبط با آن‌ها پرداخت. او «خویشکاری را عمل شخصیتی از اشخاص قصه می‌داند که از نقطه نظر اهمیتی که در جریان عملیات قصه دارد تعریف می‌شود.» (پراپ، ۱۳۹۷: ۵۳) گریماس از دامنهٔ مطالعات پراپ (حکایت‌های عامیانه) فراتر رفت و فرمول کلی‌تر و فراگیرتری ارائه داد. «نظریات گریماس صورت تعدیل یافتهٔ 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 همهٔ انواع ادبیات داستانی را در بر می‌گیرند.» (ساداتی، ۱۳۸۷: ۶۰) او با الگو گرفتن از نظریهٔ 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 متعادل وجود دارد که تحت تأثیر حادثه‌ای دگرگون می‌شود.» (سلدن و ویدوسون، ۱۳۸۴: ۱۴۵) 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 پراپ 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)

گرماس 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 مورد نظر 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.

#### الف) جادو در شاهنامه

واژه جادو در شاهنامه هم به معنای نیرنگ و حيله و نیروهای پلید به کار رفته و هم به عنوان نیروی ماوراء طبیعی و تسخیرکننده طبیعت، اشیاء و انسان‌ها. جادو به معنی اعمال ماوراء طبیعی در شاهنامه به دو دسته اهورایی و اهریمنی تقسیم می‌شود؛ جادوهای اهورایی معمولاً از طرف پهلوانان یا شاهان ایران انجام می‌شوند و انجام دهنده جادوهای اهریمنی، دیوان و موجودات اهریمنی یا دشمنان ایران هستند. کنشگران اهورایی در تمامی این داستان‌ها یاری‌گر قهرمانان ایران زمین هستند و آن‌ها را برای رسیدن به اهدافشان یاری می‌کنند و در مبارزه با دشمن در چهره مانع و ضدقهرمان دشمنان ایران ظاهر می‌شوند. همین نیروهای غیرمادی و جادویی مثبت، آنجا که پای رستم در میان است به یاری او می‌شتابند، حتی اگر مخالف رستم فردی مانند اسفندیار، فرستاده شاه ایران باشد.

از میان داستان‌های جادویی شاهنامه، پنج داستان دیو سپید، هفت‌خان رستم، هفت‌خان اسفندیار، اکوان دیو و ضحاک کنشگرهای جادویی اهریمنی دارند. کنشگرهای جادویی، مانع و بازدارنده پهلوانان و شاهان ایرانی در انجام مأموریت‌هایشان هستند و از رسیدن کنشگر فاعل، به هدف غایی و مطلوب جلوگیری می‌کنند. در سه داستان از پنج داستان، رستم، پهلوان ایرانی دارای نقش است. در داستان هفت‌خان رستم و نبرد با اکوان دیو، نقش کنشگر فاعل را دارد و در داستان هفت‌خان اسفندیار به عنوان مانع و بازدارنده اسفندیار ظاهر می‌شود.

## ب) ساز و کار روایی در داستان هفت‌خان رستم

### ب.۱) کنشگر فاعل

کیکاووس در حمله به مازندران شکست می‌خورد. توسط دیو سپید نابینا می‌شود و با همراهانش در غاری به بند کشیده می‌شود. مخفیانه فرستاده‌ای را نزد زال می‌فرستد و به بند کشیده شدن خود را به او خبر می‌دهد. پس از شنیدن سخنان زال، رستم کمر همت می‌بندد و راهی مازندران می‌شود.

چنین گفت رستم به فرخ پدر  
که من بسته دارم به فرمان کمر  
تن و جان فدای سپهبد کنم  
طلسم دل جادوان بشکنم  
(فردوسی ۱۳۹۰: ج ۶، ۱۶۵)

رستم که برای نجات کیکاووس و سپاهیان ایران حاضر است تن و جان خویش را فدا کند، به زال قول می‌دهد طلسم جادوان را بشکند و ارژنگ دیو و دیو سپید و پولادغندی را نابود کند. ببر بیان بر تن می‌کند و سوار بر رخس راهی مازندران می‌شود.

### ب.۲) کنشگر فرستنده

وقتی فرستاده وضعیت کیکاووس و همراهانش را به زال گزارش می‌کند، زال، رستم را فرامی‌خواند و به بند کشیده شدن کیکاووس توسط دیو سپید را به او می‌گوید و خاطر نشان می‌کند که باید هر چه سریع‌تر به طرف مازندران حرکت کند.

نشاید کزین پس چمیم و چریم  
که شاه جهان در دم اژدهاست  
کنون کرد باید ترا رخس زین  
هماناکه از بهر این روزگار  
نشاید بدین کار آهرمنی  
بیرت را بیر بیان سخت کن  
که من بسته دارم به فرمان کمر  
به ایرانیان بر چه مایه بلاست  
بخواهی به تیغ جهان‌بخش کین  
ترا پرورانیسند پروردگار  
که آسایش آری و گردم زنی  
سراز خواب و اندیشه پردخت کن  
(همان: ۸۹)

### ب.۳) کنشگر گیرنده

در این داستان پیروز میدان رستم است و افراد بسیاری از این موفقیت سود می‌برند؛ اولاد به دلیل کمکی که به رستم کرده حکومت مازندران را هدیه می‌گیرد. از این پیروزی دل ایرانیان شاد

می‌شود، ایران را آذین می‌بندند و پیروزی را جشن می‌گیرند. فردوسی در پایان داستان پادشاهی کیکاووس و رفتن او به مازندران، کاووس را گیرنده بزرگی و پیروز نبرد می‌نامد:

به گیتی خبر شد که کاوس شاه  
ز مازندران بستند آن تاج و گاه  
بماندند یکسر همه زین شگفت  
که کاوس شاه این شگفتی گرفت  
(همان: ۱۲۶)

#### ب. ۴) کنشگر هدف (شیء ارزشی)

وقتی زال، رستم را فرامی‌خواند هدف و وظیفه او را تشریح می‌کند. شاه جهان (هدف و شیء ارزشی) در دم ازدهاست و برای ایرانیان هیچ بلایی بدتر از این نمی‌توان تصور کرد. زال به رستم می‌گوید که باید دیوان مازندران را نابود کند و گردن شاه مازندران را بشکند و کاووس شاه را نجات دهد.

نباید که ارژنگ و دیو سپید  
به جان از تو دارند هرگز امید  
کنون گردن شاه مازندران  
همه خرد بشکن به گرز گران  
(همان: ۸۹)

#### ب. ۵) کنشگریاری‌گر

رستم بارها بر این نکته تأکید می‌کند که در سختی‌ها تنها از دادگر دستگیری می‌خواهد. در تمامی مراحل سخت و دشوار این سفر و نبرد رستم با ازدها و شیر و زن جادو و... نام یزدان بزرگ‌ترین یاری‌گر رستم است و بقیه یاری‌گران او، نقش واسطه را دارند و به اعتقاد رستم فرستاده خداوند هستند. با خواندن نام خدا، میش ظاهر می‌شود و او را از تشنگی می‌رهاند. با یاد خدا ازدها دیده می‌شود و رستم او را شکست می‌دهد و زن جادو نیز با شنیدن نام پروردگار، چهره‌اش دگرگون می‌شود و جادویش باطل می‌شود.

تهمتن به یزدان نیایش گرفت  
که در دشت مازندران یافت خوان  
ندانست کو جادوی ریمن است  
یکی طاس می بر کفش برنهاد  
چو آواز داد از خداوند مهر  
ابر آفرینها فزایش گرفت  
می و جام با میگسار جوان  
نهفته به رنگ اندر اهریمن است  
ز دادار نیک‌دهش کرد یاد  
دگرگونه تر گشت جادو به چهر  
(همان: ۹۸)

در سفر رستم به مازندران، رخس یار و همراه همیشگی او، با او است و بارها او را یاری می‌کند. رستم راه دو روزه را یک روزه می‌پیماید و چون گرسنه می‌شود، دشتی پر از گورخر درمقابلش پدیدار می‌شود. گوری را شکار می‌کند. آتشی برمی‌افروزد و گور را بریان می‌کند و می‌خورد. آنگاه افسار رخس را باز می‌کند و او را برای چرا رها می‌کند و خود در نیستانی بستر خواب می‌سازد به خواب می‌رود. غافل از اینکه آن نیستان بیشه شیر است که در نیمه‌های شب به لانه‌اش بازمی‌گردد. هنگامی که رستم در خواب عمیق فرورفته، شیر به رخس حمله می‌کند، رخس می‌خروشد. سُم‌هایش را بر سر شیر می‌کوبد و دندان بر پشت شیر فرومی‌برد و آن‌قدر شیر را به زمین می‌زند تا جان دهد. وقتی رستم از خواب بیدار می‌شود، شیر را از پای در آمده می‌بیند.

چو یک پاس بگذشت دژنده شیر	به سوی کنام خود آمد دلیر
بر نی یکی پیل را خفته دید	بر او یکی اسب آشفته دید
نخست اسب را گفت باید شکست	چو خواهم سوارم خود آید به دست
سوی رخس رخشان برآمد دمان	چو آتش بجوشید رخس آن‌زمان
دو دست اندر آورد و زد بر سرش	همان تیزدندان به پشت اندرش

(همان: ۹۲)

در خان سوم، شب هنگام که رستم خوابیده، اژدهایی که صد اندر صد دشت را محدوده خود می‌داند، از وجود انسانی در جایگاه خود پراندیشه می‌شود و به قصد کشتن رستم پیش می‌رود. رخس از وجود اژدها آگاه می‌شود و برای بیدار کردن رستم و نجات جان او سم بر خاک می‌کوبد و می‌خروشد. دو بار این کار را انجام می‌دهد و هر بار اژدها پنهان می‌شود. بار سوم، رخس با دیدن اژدها تاب نمی‌آورد و از بیم جان رستم می‌جوشد و می‌خروشد و رستم را بیدار می‌کند و به این ترتیب رستم از این خان نیز جان سالم به در می‌برد.

در ادامه راه، رستم در بیابانی خشک و سوزان گرفتار می‌شود و روی سوی آسمان می‌کند و از داور دادگر یاری می‌جوید. در اوج ناامیدی میشی از مقابلش عبور می‌کند. رستم این میش را فرستاده خدا می‌داند و چون خود، هنگام سختی و گرفتاری خدا را خوانده و از او یاری خواسته است توصیه می‌کند که هرگاه سخن تنگ آمد و مستأصل شدی نامی جز نام یزدان بر زبان جاری مکن.

بیفتاد رستم بران گرم خاک  
همانگه یکی میش نیکو سرین  
ازان رفتن میش اندیشه خاست  
هماناکه بخشایش کردگار  
به ره بر یکی چشمه آمد پدید  
تهمتن سوی آسمان کرد روی  
هرانکس که از دادگریک خدای  
زبان گشته از تشنگی چاک چاک  
بیمود پیش تهمتن زمین  
به دل گفت کابشخور اینجا کجاست  
فراز آمدست اندرین روزگار  
چو میش سراور بدانجا رسید  
چنین گفت کای داور راستگوی  
بپیچد نیارد خرد را به جای  
(همان: ۹۳)

یاری گر بعدی رستم اولاد مرزبان است. در خان پنجم، رستم در مسیر خود، در کنار رودی به خواب می رود و رخش در چمنزاری به چرا مشغول می شود. دشت بان آن ناحیه که از چرای رخش به خشم آمده به رستم حمله می کند و در خواب ضربه ای به وی وارد می کند. رستم از خواب برمی خیزد و گوش های دشت بان را می کند و کف دستش می نهد. دشت بان به اولاد مرزبان منطقه شکایت می کند. اولاد با چند نفر از سپاهیانش به نزد رستم می رود تا او را ادب کند؛ اما رستم آن ها را تیبیه می کند و اولاد را با کمند به دام می اندازد و او را بلند راه خویش می کند. اولاد محل دیو سپید را به رستم نشان می دهد تا او را شاه مازندران کند.

### ب. ۶. کنشگر بازدارنده

موانع و بازدارنده های رستم در این مسیر دو گروه زمینی و فرازمینی و جادویی هستند؛ شیر، بیابان خشک، اولاد مرزبان و کلاهور، دشمنان غیر جادویی رستم هستند. این دشمنان زمینی یا به دست رستم کشته می شوند، یا تسلیم می شوند تا جایی که اولاد مرزبان که برای کشتن رستم به سوی او لشکرکشی کرده به یاری گر او تبدیل می شود.

دشمنان اهریمنی و جادویی رستم، ازدها، زن جادو، ارژنگ دیو و دیو سپید، سنجه دیو و شاه مازندران هستند. رستم ازدها را با کمک رخش و هشدار او می کشد و زن جادو را با یاد حق نابود می کند. پس از یافتن جایگاه ارژنگ دیو، به نعره ای او را از خیمه بیرون می کشد و سر از تن او جدا می کند.

یکی نعره زد در میان گروه  
برون آمد از خیمه ارژنگ دیو  
چو رستم بدیدش برانگیخت اسپ  
سر و گوش بگرفت و یالش دلیر  
تو گفتی بدیید دریا و کوه  
چو آمد به گوش اندرش آن غریو  
بیامد بر او چو آذرگشسپ  
سر از تن بکندش به کردار شیر

(همان: ۱۰۴)

پس از کشتن ارژنگ دیو نوبت دیو سپید می‌رسد. رستم یاری از خدا می‌جوید و بخت نیکو می‌طلبید، سپس به سمت غار بی‌بن می‌رود. با دیو درگیر می‌شود و بی‌نهایت خسته و ناامید می‌شود. در اوج ناامیدی با نیروی جان‌آفرین قدرت می‌گیرد و دیو را بر زمین می‌زند، شکمش را می‌درد و جگرش را بیرون می‌کشد.

تهمت‌ن به نیروی جان‌آفرین      بکوشید بسیار با درد و کین  
بزد دست و برداشتش تزه‌شیر      به گردن برآورد و افگند زیر  
فرو برد خنجر دلش بردرید      جگرش از تن تیره بیرون کشید

(همان: ۱۰۸)

دشمن بعدی رستم، شاه مازندران است. شاهی که در ظاهر انسان است؛ اما نه تنها دیوان را در خدمت خود آورده بلکه خود نیز با جادو زنده است و حکومت می‌کند. پس از هشت روز نبرد بی‌حاصل، کیکاووس کلاه کیانی از سر برمی‌دارد و گریان بر خاک می‌افتد و روی بر خاک می‌ساید و از خدا یاری می‌طلبید. رستم از جهاندار یاد می‌کند، سپس نیزه‌ای به سمت شاه مازندران پرتاب می‌کند. تن شاه مازندران به جادو به کوه تبدیل می‌شود. رستم کوه را به لشکرگاه می‌برد و او را تهدید می‌کند که اگر بیرون نیاید به گرز و تیغ و تبر تکه‌تکه‌اش می‌کند. پس از بیرون آمدن شاه مازندران از دل کوه، به دستور کیکاووس تنش را ریزریز می‌کند.

پ) ساز و کار روایی در داستان هفت‌خان اسفندیار

پ.۱) کنشگر فاعل

اسفندیار فرمان پدر را اطاعت می‌کند و برای انجام مأموریتی که از سوی پدرش گشتاسپ به او محول شده است، با لشکریان خود راهی سرزمین توران می‌شود.

چنین پاسخ آورد اسفندیار      که بی تو میناد کس روزگار  
به پیش پدر بریکی بنده‌ام      روان را به فرمانش آگندهم  
فدای تو دارم تن و جان خویش      نخواهم سر و تخت و فرمان خویش

(همان: ۱۶۵)

پ.۲) کنشگر فرستنده

گشتاسپ که از اسارت دخترانش بسیار اندوهگین است. به سبب این ننگ، گریان است و در آتش غم می‌سوزد. کشته شدن را بهتر از اسارت در دست ترکان می‌داند و اسفندیار را سرزنش

می‌کند که شادمان است در حالی که خواهرانش در بند هستند. سپس به او می‌گوید اگر همای و به‌آفرید را نجات دهد تاج پادشاهی را به او خواهد بخشید.

بدو گفت گشتاسپ کای زورمند	تو شادانی و خواهرانت به بند
خنک آنکه بر کینه‌گه کشته شد	نه در چنگ ترکان سرگشته شد
چو بر تخت بینند ما را نشست	چه گوید کسی کو بود زیر دست
بگریم برین ننگ تا زنده‌ام	به مغز اندرون آتش افکنده‌ام

(همان: ۱۶۴)

### پ. ۳) کنشگر گیرنده

در داستان هفت‌خان اسفندیار، اسفندیار هفت مرحله را طی می‌کند، سرداران و فرماندهان بسیاری از توران زمین را می‌کشد تا خواهران را آزاد کند و خود به تخت شاهی برسد. گشتاسپ با همین وعده او را به روین‌دژ فرستاده، در پایان نیز به هدف خود می‌رسد.

### پ. ۴) کنشگر هدف (شیء ارزشی)

آنچه باعث ناراحتی گشتاسپ شده، ننگ اسارت دخترانش در دست ترکان است و در این نبرد تنها آزادی دختران برایش اهمیت دارد تا جایی که از حکومت خود دست می‌شوید و وعده آن را به اسفندیار می‌دهد؛ اما به نظر می‌رسد برای اسفندیار تخت پادشاهی ارزشمندترین جایگاه را دارد و برای رسیدن به این هدف هر خطری را به جان خریدار است.

### پ. ۵) کنشگر یاری‌گر

اسفندیار در منزل چهارم با زن جادو مواجه می‌شود. در خان پنجم با سیمرغ و در منزل ششم با باد و کولاک کوه‌های بلند. در خان زن جادو، با آگاهی از اهریمنی و جادویی بودن زن، به محض اینکه پای در راه می‌گذارد از یزدان نیکی دهش یاد می‌کند و امید آن دارد که به پیروزی دادگر یکتا جادوان را سرنگون کند و در نهایت از زنجیری که زرتشت به وسیله گشتاسپ از بهشت به او رسانده کمک می‌گیرد و زن جادو را نابود می‌کند. در خان پنجم قبل از نبرد، بر خدای یکتا که گیتی به فرمانش برپای شده آفرین می‌گوید و سیمرغ و بچه‌هایش را می‌کشد و پس از پیروزی چنین می‌گوید:

چنین گفت کای داور دادگر	خداوند پاکی و زور و هنر
تو بردی پی جادوان را ز جای	تو بودی بدین نیکیم رهنمای

(همان: ۱۸۲)

خان ششم باد و کولاک به قدری ناپایدار می‌شود که اسفندیار گمان می‌کند در دام اهریمن گرفتار شده و شکستش حتمی است، به همین سبب به پشتون می‌گوید سپاه را به دعا و نیایش فراخواند و این‌گونه از این منزل نیز به سلامت عبور می‌کند.

به آواز پیش پیشوتن بگفت  
که این کار ما گشت با درد جفت  
به مردی شدم در دم ازدها  
کنون زور کردن نیارد بها  
همه پیش یزدان نیایش کنید  
بخوانید و او را ستایش کنید  
مگر کاین بلاها ز ما بگذرد  
کزین پس کسی مان به کس نشمرد  
(همان: ۱۸۷)

پس اسفندیار در مواجهه با نیروهای جادویی برای اینکه آن‌ها را شکست دهد قبل از انجام هر کاری از خدا یاری می‌طلبد، سپس پا در میدان نبرد می‌گذارد؛ اما در نبرد با نیروهای زمینی (هراندازه نیروها مهیب و خشن باشند) از زور بازوی خود استفاده می‌کند و پس از پیروزی سجدۀ شکر می‌گزارد. دیگر یاری‌گران اسفندیار در طی مسیر هفت‌خان، نیروهای انسانی هستند. اولین فرد گرگسار است. این جنگنده ترک، اسیر اسفندیار شده است و اسفندیار هر بار به کمک و راهنمایی او نیازمند می‌شود، دستور می‌دهد چند جام می‌به او بدهند، سپس سؤال‌های خود را با وعده و وعید از او می‌پرسد. در نبرد با دو گرگ به این شیوه:

بفرمود تا جام زرین چهار  
دمادم بیستند بر گرگسار  
ازان پس بدو گفت کای تیره‌بخت  
رسانم ترا من به تاج و به تخت  
گر ایدون که هرچت بیرسیم راست  
بگویی همه شهر ترکان تو راست  
(همان: ۱۶۸)

و در خان دوم:

یکی خوان زرین بیاراستند  
خورشها بخوردند و می خواستند  
بفرمود تا بسته را پیش اوی  
ببردند لـرزان و پـرآب روی  
سه جام میش داد و پرسش گرفت  
که اکنون چه گویی چه بینم شگفت  
(همان: ۱۷۲)

پس از نبرد با شیران و کشتن آن‌ها دستور می‌دهد تا گرگسار را نزد او ببرند و با همان روش پیشین از او کمک می‌گیرد:

بفرمود تا پیش او گرگسار بیامد بدانندیش و بدروزگار  
سه جام می لعل فامش بداد چو آهرمن از جام می گشت شاد  
(همان: ۱۷۳)

برای عبور از بقیه مراحل نیز به همین شیوه گرگسار را به سخن می آورد و از چگونگی منزل بعد،  
از او خبر می گیرد.

یاری گر دیگر او در نبرد، پشتون، مردی هوشیار و از فرماندهان لشکر ایران است. در این مسیر  
و پیش از درگیری با موانع هر خان، اسفندیار بارها او را به فرماندهی برمیگزیند و به عنوان  
جانشین خود انتخاب می کند.

چو از راه نزدیک منزل رسید ز لشکر یکی نامور برگزید  
پشتوتن یکی مرد بیدار بود سپه را ز دشمن نگهدار بود  
بدو گفت لشکر به آیین بدار همی پیچم از گفته گرگسار  
منم پیش رو گر به من بد رسد بدین که تران بد نیاید سزد  
(همان: ۱۷۰)

در هنگامه نبرد با شیران نیز:

پشتوتن بفرمود تا رفت پیش ورا پندها داد ز اندازه بیش  
بدو گفت کاین لشکر سرفراز سپردم ترا من شدم رزمساز  
(همان: ۱۷۲)

دروندگان گروه دیگری هستند که در نبرد با اژدها به اسفندیار می پیوندند. نبرد با اژدها کاری  
دشوار است بنابراین اسفندیار چاره ای می اندیشد و فرمان می دهد درودگران را بیاورند. سپس  
با کمک آن ها گردونه ای چوبین می سازد که از چرخ هایش تیغ هایی برآمده است. با این وسیله  
به نبرد با اژدها می رود.

### پ.۶. کنشگر بازدارنده

منزل اول در مأموریت اسفندیار، خان گرگان است. دو گرگ که آرزویشان شکار شیر است و  
بسیار قوی پنجه به کردار پیل هستند، از هامون به سوی اسفندیار حمله ور می شوند و به آسانی با  
پیکان پولادین اسفندیار، از پای در می آیند. پیش از نبرد، گرگسار، گرگ ها را چنین توصیف  
کرده است:

نخستین به پیش تو آید دو گرگ      نر و ماده هریک چو پیلی سترگ  
 دو دندان به کردار پیل ژیان      بر و کتف فربه و لاغر میان  
 (همان: ۱۷۰)

منزل دوم، منزل دو شیر نر و ماده است. اسفندیار شیر نر را به تیغ دونیم می‌کند و تیغی نیز بر سر شیر ماده می‌زند و او را می‌کشد.

دگر منزلت شیری آید به جنگ      که با جنگ او برتتابد نهنگ  
 عقاب دلاور بران راه شیر      نپرّد و گرچند باشد دلیر  
 (همان: ۱۷۲)

خان سوم و بازدارنده بعدی اسفندیار ازدهای دژم است. روز نبرد با ازدها اسفندیار، بر گردونه‌ای که با کمک درودگران ساخته است، سوار می‌شود و چون به نزدیک ازدها می‌رسد، ازدها اسب و ارابه را به شکم فرومی‌برد. اسفندیار از صندوق بیرون می‌آید و شکم ازدها را دریده، او را سرنگون می‌کند. در این نبرد اسفندیار از دود زهر ازدها بی‌هوش می‌شود اما آسیب جدی نمی‌بیند. چهارمین مانع اسفندیار زن جادو است. گرگسار زن جادوگر را چنین توصیف می‌کند:

تو فردا چو در منزل آیی فرود      ز پیشست زن جادو آرد درود  
 که دیده است زین پیش لشکر بسی      نکرده است پیچان روان از کسی  
 چو خواهد بیابان چو دریا کند      به بالای خورشید پهن کند  
 ورا غول خوانند شاهان بنام      به روز جوانی مرو پیش دام  
 (همان: ۱۷۷)

مانع بعدی، سیمرغ است. این پرنده به گفته گرگسار در کوهی بلند آشیان دارد و فرمانروای کوهستان است. (در نبرد رستم و اسفندیار، سیمرغ افسانه‌ای (پرورنده زال) او را جفت خود معرفی می‌کند که به دست اسفندیار کشته شده است.) گرگسار او را قوی‌تر از گرگ و جادو توصیف می‌کند و نبرد اسفندیار با سیمرغ را عاقلانه نمی‌داند.

یکی کوه بینی سر اندر هوا  
که سیمرخ گوید ورا کارجوی  
وگر پیل بیند برآرد به ابر  
نبیند ز برداشتن هیچ رنج  
چو او بر هوا رفت و گسترد پر  
برو بر یکی مرغ فرمانروا  
چو پزنده کوهی است پیکارجوی  
ز دریا نهنگ و به خشکی هژبر  
تو او را چو گرگ و چو جادو مسنج  
ندارد زمین هوش و خورشید فر  
(همان: ۱۸۱)

مرحله بعد بیابانی است که ده فرسنگ از آن پر از برف با بادهای سخت است و قسمت دیگرش، بیابانی سی فرسنگی، پر از ریگ روان و بدون هیچ جنبنده. اسفندیار و سپاهیان به منزل می‌رسند و آنجاست که سختی خان ششم، آشکار می‌شود.  
هم اندر زمان تددادی ز کوه  
جهان سر به سر گشت چون پر زاغ  
بیارید از ابر تاریک برف  
سه روز و سه شب هم بدان سان به دشت  
برآمد که شد نامور زان ستوه  
ندانست کس باز هامون ز راغ  
زمینی پر از برف و بادی شگرف  
دم بباد ز اندازه اندر گذشت  
(همان: ۱۸۷)

در خان هفتم دریایی عمیق در مقابل سپاه دیده می‌شود و شتری که پیشاپیش لشکر حرکت می‌کرد در دریا غرق می‌شود. اسفندیار گرگسار را سرزنش می‌کند که چرا آن‌ها را از وجود این دریا آگاه نکرده. گرگسار در جواب می‌گوید که مرگ سپاه برایش مانند روشنایی ماه و خورشید است.

بدو گفت کای ریمن گرگسار  
نگفتی که ایدر نیایی تو آب  
چرا کردی ای بدتن از آب خاک  
چنین داد پاسخ که مرگ سپاه  
گرفتار بر دست اسفندیار  
بسوزد تو را تابش آفتاب  
سپه را همه کرده بودی هلاک  
مرا روشنایی است چون هور و ماه  
(همان: ۱۸۹)

ارجاسب شاه ترکان و اندریمان و کهرم دو پسر ارجاسب، سه مانع و بازدارنده انسانی دیگر هستند که در این مبارزه بر سر راه اسفندیار قرار می‌گیرند و اسفندیار با توسل بر قدرت جسمانی خود آن‌ها را سرنگون می‌کند.

ت) ساز و کار روایی در داستان اکوان دیو

### ت. ۱) کنشگر فاعل

رستم از وجود اکوان دیو که در هیئت گورخر به گلهٔ اسبان کیخسرو حمله می‌کرده، آگاه می‌شود

چنین گفت رستم که با بخت تو	نترسد پرسستندهٔ تخت تو
نه دیو و نه شیر و نه نر ازدها	ز شمشیر تیزم نیابد رها
برون شد به نخچیر چون نره شیر	کمندی به دست ازدهایی به زیر
به دستی کجا داشت چوپان گله	وزان سو گذر داشت گور یله

(فردوسی: ۱۳۹۰: ج ۴، ۳۰۳)

و برای نابودی اکوان راهی می‌شود.

### ت. ۲) کنشگر فرستنده

وقتی کیخسرو از حملهٔ گورخر به رمهٔ اسبان خود مطلع می‌شود گرگین را برای آوردن رستم می‌فرستد. وقتی از کردار گورخر برای کیخسرو می‌گویند درمی‌یابد که آن حیوان گور نیست چراکه گور نمی‌تواند بر اسب پیروز شود بنابراین از رستم می‌خواهد رنج این سفر را به جان بخرد.

بدانست خسرو که آن نیست گور	که برنگذرد گور ز آسیبی به زور
به رستم چنین گفت کین رنج نیز	به پیگار بر خویشتن سنج نیز
برو خویشتن را نگه‌دار ازوی	مگر باشد آهرمن کینه‌جوی

(همان: ۳۰۳)

### ت. ۳) کنشگر گیرنده

کیخسرو شاه ایران است و برای حفظ سرزمین ایران و محافظت از مهم‌ترین نمادهای جنگی‌اش یعنی اسبان جنگی رستم را راهی نبرد با گوری می‌کند که همه می‌دانند گور نیست و یک موجود جادویی است. پس از رفتن رستم به مرغزار و نبرد با اکوان دیو و لشکریان افراسیاب، گیرنده کسی جز کیخسرو نیست. رستم مثل همیشه پیروز از نبرد بازمی‌گردد، درحالی‌که هم اکوان دیو را کشته است و هم اسبان و بیلان افراسیاب را غنیمت آورده است. از آنچه بر او گذشته برای شاه می‌گوید. کیخسرو او را تحسین می‌کند و ایرانیان به شکرانهٔ این پیروزی به مدت یک هفته جشن می‌گیرند و شادی می‌کنند.

به یک هفته ایوان بیاراستند  
به می رستم آن داستان برگشاد  
ازو ماند کیخسرو اندر شگفت  
بران کو چنان پهلووان آفرید

می و رود و رامشگران خواستند  
وز اکوان همی کرد بر شاه یاد  
چو بنهاد جام آفرین برگرفت  
کسی این شگفتی به گیتی ندید  
(همان: ۳۱۳)

#### ت. ۴) کنشگر هدف (شیء ارزشی)

سخنگوی دهقان چنین می گوید: یک روز کیخسرو از بامداد به بارگاه آمد، وقتی یک ساعت از روز گذشت، چوپانی از دشت به درگاه شاه وارد شد. چوپان زمین را بوسه داد و گفت: یک گورخر میان گله‌ها افتاده است که چون دیو غرش می کند و چون نره شیر خشمگین، یال اسبان را از هم می درد، رنگی زرین مثل خورشید دارد. خطی سیاه از یال او تا به دم کشیده شده، درشت هیکل مانند اسبی تتاور به نظر می آید. کیخسرو دانست آنچه چوپان می گوید و نشانی می دهد گور نیست سپس رو به سرداران کرد و گفت: یکی از شما باید این حیوان را علاج کند. همه صحبت کردند و عاقبت قرار شد از رستم برای راندن گور دعوت کنند. آنچه در این داستان ارزشمند است و کنشگر فاعل و فرستنده را در داستان، به سمت خود می خواند اکوان دیو است که به شکل گور ظاهر شده است. فردوسی ویژگی های گور را چنین بیان می کند:

چو از روز یک ساعت اندر گذشت  
که گوری پدید آمد اندر گله  
همان رنگ خورشید دارد درست  
یکی برکشیده خط از یال او  
سمندی بزرگست گویی بجای  
یکی نره شیرست گویی دژم

بیامد بدرگاه چوپان زدشت  
چو شیری که از بند گردد یله  
سپهرش بزر آب گویی بشست  
ز مشک سیه تا بدنبال او  
ورا چار گرزست آن دست و پای  
همی بگنند یال اسپان ز هم  
(همان: ۳۰۲)

#### ت. ۵) کنشگر یاری گر

در این داستان رستم هیچ یاری گری ندارد و خود به تنهایی با اکوان دیو و افراسیاب و لشکریانش مقابله می کند. بر خلاف نبردهای دیگر که رستم قبل از درگیری با موجودات جادویی و غیرانسانی، از پروردگار کمک می طلبد، در این داستان حتی از آفریننده نیز طلب یاری نمی کند و تنها زمانی که به سلامت، از هامون به خشکی می رسد خدا را سپاس می گوید.

#### ت. ۶) کنشگر بازدارنده

بازدارندگان و موانع رستم در داستان، یک موجود جادویی و غیرانسانی است و علاوه بر آن رستم ناگزیر است با افراسیاب و لشکریانش نیز مبارزه کند تا با موفقیت و پیروزی به ایران بازگردد. رستم چند روز به دنبال گور در مرغزار جست‌وجو می‌کند. پس از یافتن گور دو بار برای شکار او تلاش می‌کند. در هر مرحله، گور ناپدید می‌شود و رستم متوجه می‌شود آن موجود اکوان دیو است. باز دنبال او می‌گردد و زمانی که از شدت خستگی به خواب می‌رود، اکوان مانند باد خود را به رستم می‌رساند، او را با زمین از جا کنده به دست گرفته بر آسمان می‌برد. سپس از رستم می‌پرسد که او را در کوه پرتاب کند یا دریا و رستم با آگاهی از وارونگی دیو، از او می‌خواهد تا در کوه رهایش کند. اکوان رستم را در دریا می‌اندازد و این‌گونه نجات می‌یابد.

پس از رهایی از دریا و درگیری با سپاه افراسیاب، رستم در پی تعقیب سربازان، به کنار چشمه‌ای می‌رسد که بار اول در کنارش خفته بود. ناگهان بار دیگر اکوان دیو با او روبرو می‌شود. کمند از فتراک باز می‌کند و به سوی دیو می‌افکند، گرز را بر دور سر می‌چرخاند و بر سر دیو می‌کوبد و سر و مغز و یال دیو در هم می‌شکند و سر دیو پلید ناراست را از تن جدا می‌کند.

در اثنای تعقیب و گریز رستم و دیو، رستم با چوپانان و لشکریان افراسیاب و نیز خود افراسیاب برخورد می‌کند و یک‌تنه با آن‌ها مبارزه می‌کند و سرانجام اسبان و پیلان آن‌ها را با خود به ایران می‌برد.

### ث) شباهت‌های سه داستان

دستور زبان روایی گریماس با روایت همه داستان‌های جادویی شاهنامه حتی جادوهای اهریمنی همخوانی دارد. کنشگرهای فاعل، مفعول، گیرنده، فرستنده، یاری‌گر و بازدارنده در برخی روایت‌ها کامل هستند و همان‌گونه که گریماس در نظریه خود گفته، در تعدادی از داستان‌ها تنها چهار کنشگر از کنشگرها مشاهده می‌شود.

ساختار طرح روایت‌های جادویی بر مبنای تغییر وضعیت‌ها از الگوی گریماس پیروی می‌کنند و همگی با وضعیت متعادل آغاز می‌شوند. 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 سه داستان وجود دارد؛ یک نفر با فاعل پیمان می‌بندد، فاعل به سمت هدف حرکت می‌کند و در زنجیره اجرایی به مفعول و مطلوب می‌رسد.

سه نقشی که گریماس برای خویش کاری‌های متون روایی عنوان کرده، در این روایت‌ها نیز به چشم می‌خورد؛ منعقدکننده پیمان، داوری کننده است و فاعل، همان داوری‌شونده. منعقدکننده پیمان از متعهد پیمان می‌خواهد که کاری که از او خواسته شده انجام دهد و او را داوری می‌کند. مجموعه‌ای متوالی از «گزاره‌های روایی» قسمت دیگری از دستور زبان روایی گریماس است که در این داستان‌ها وجود دارد؛ رستم به عنوان نجات‌بخش ایران و شاهان ایرانی همواره آماده است تا جانش را برای هدف قربانی کند (گزارهٔ وصفی) این بار نیز رستم فرمان زال و شاهان ایران را اطاعت می‌کند (گزارهٔ وجهی) رستم راهی مأموریت می‌شود (گزارهٔ متعدی) شباهت دیگر این سه داستان، در ویژگی کنشگرهای فرستنده و گیرنده است؛ در هر سه ماجرا فرستنده شاه ایران یا پهلوان ایران هستند و گیرنده نیز درنهایت فرستندگان (شاه) و مردم ایران زمین هستند.

### ج) تفاوت‌های سه داستان

هرچند سه داستان جادویی فوق، از دستور زبان روایی گریماس تبعیت می‌کنند؛ اما با چینش عناصر و اجزای روساختی داستان‌ها، تفاوت داستان اکوان دیو با دو داستان دیگر در ساختارهای معنی‌دار و عمیق دو روایت دیگر آشکار می‌شود: در داستان هفت‌خان رستم، رستم به عنوان کنشگر فاعل، به هدف نجات کیکاووس راهی مازندران می‌شود و در طول راه هر مانعی بر سر راهش ظاهر می‌شود از میان برمی‌دارد. در داستان هفت‌خان اسفندیار نیز، اسفندیار، در نقش کنشگر فاعل برای نجات خواهرانش همای و به‌آفرید به روین‌دژ می‌رود و هفت‌خان پرخوف و خطر را پشت سر می‌گذارد. هدف کنشگر فاعل در داستان اکوان دیو با دو داستان دیگر فرق می‌کند. کیخسرو شاه ایران، برای حفظ سرزمین ایران و محافظت از مهم‌ترین نمادهای جنگی‌اش یعنی اسبان جنگی، رستم (فاعل) را راهی نبرد با گوری می‌کند که همه می‌دانند گور نیست و یک موجود جادویی است.

بدانست خسرو که آن نیست گور      که برنگذرد گور ز اسپي به زور  
(همان: ۳۰۳)

در هر سه داستان کنشگرهای جادویی در مقابل کنشگر فاعل قرار می‌گیرند. هفت‌خان رستم و هفت‌خان اسفندیار بر است از کنشگرهای جادویی بازدارنده که همه نیز اهریمنی هستند. این نیروهای جادویی با بردن نام یزدان یا نیروی بدنی رستم و اسفندیار، سرنگون می‌شوند و فرصت پیروزی موقتی و کوتاه را هم به دست نمی‌آورند. یاری‌گران انسانی نیز در این دو نبرد به کمک رستم و اسفندیار می‌روند و برای رسیدن به اهدافشان آن‌ها را یاری می‌کنند.

کنش و تأثیر اکوان دیو با کنشگرهای جادویی دو داستان دیگر متفاوت است؛ اکوان دیو، هدف رستم در این نبرد است و خود در نقش مانع و بازدارنده رستم وارد میدان می‌شود و تا مدتی نیز پیروز میدان است و موفق می‌شود رستم را در دریا بیفکند. عملکرد رستم در مقابل اکوان دیو با نیروهای بازدارنده دیگرش در داستان‌های دیگر (اعم از جادویی و غیرجادویی) متفاوت است. در تمامی نبردهای رستم با نیروهای جادویی یا غیرجادویی، رستم، پیش از نبرد و قبل از اینکه پا در میدان مبارزه بگذارد از یزدان پاک یاری می‌طلبد؛ اما در نبرد با اکوان دیو گویی برای مدت زمانی هرچند کوتاه این امر را فراموش می‌کند و زمانی که از هامون به خشکی می‌رسد خدا را سپاس می‌گوید. رستم در داستان نبرد با اکوان دیو تنه‌است، هیچ یاری‌گر انسانی و غیرانسانی به او کمک نمی‌کند و یک‌تنه در مقابل دیو می‌ایستد و تنها وارونه‌گویی او باعث می‌شود، اکوان به جای کوه او را در هامون پرتاب کند.

### نتیجه‌گیری

دستور زبان روایی گریماس با روایت همه داستان‌های جادویی شاهنامه حتی جادوهای اهریمنی همخوانی دارد. کنشگرهای فاعل، مفعول، گیرنده، فرستنده، یاری‌گر و بازدارنده در برخی روایت‌ها کامل هستند و همان‌گونه که گریماس در نظریه خود گفته، در تعدادی از داستان‌ها تنها چهار کنشگر از کنشگرها مشاهده می‌شود. ساختار طرح روایت‌های جادویی بر مبنای تغییر وضعیت‌ها از الگوی گریماس پیروی می‌کنند و همگی با وضعیت متعادل آغاز می‌شوند. 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 سه داستان وجود دارد و سه نقشی که گریماس برای خویش‌کاری‌های متون روایی عنوان کرده، در این روایت‌ها 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 او را داوری می‌کند. ویژگی کنشگر یاری‌گر در داستان اکوان دیو و نیز ویژگی‌هایی که برای اکوان دیو و ماهیتش در بخش کنشگر فرستنده ذکر شد، داستان اکوان دیو را با سایر داستان‌های جادویی اهریمنی شاهنامه متفاوت می‌کند. این داستان از نظر الگوی روایی کاملاً با دستور زبان روایی گریماس مطابق است اما از نظر ویژگی‌های رفتاری و عملکردی کنشگرهای داستان‌های جادویی با دو داستان جادویی دیگر که ذکر شد، تفاوت دارد. همین تفاوت، نظر مفسرانی را که معتقد هستند داستان رزم رستم با اکوان دیو، از منبع دیگری به‌جز نسخه‌ منشور به روایت



## منابع

- امیدسالار، محمود. (۱۳۹۶) بوطیقا و سیاست در شاهنامه. ترجمه فرهاد اصلانی و معصومه پوررتقی. چاپ اول. تهران: انتشارات دکتر محمود افشار با همکاری انتشارات سخن.
- 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.
- فردوسی، ابوالقاسم. (۱۳۷۵) شاهنامه، به کوشش جلال خالقی‌مطلق، 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 حسن‌کچل از سه دیدگاه ولادیمیر پراپ، گریماس و تودوروف»، نشریه گلستانه، اسفند ۱۳۸۷، شماره نودوشش، صص ۶۱-۵۷.