

نشریه ادب و زبان
دانشکده ادبیات و علوم انسانی
دانشگاه شهید باهنر کرمان
دوره جدید، شماره ۲۹ (پیاپی ۲۶) بهار ۹۰

بررسی ساختاری قهرمانان و شاهان فردوسی نامه (علمی - پژوهشی)*

دکتر تیمور مالمیر
دانشیار دانشگاه کردستان
هادی دهقانی یزدلی
کارشناسی ارشد زبان و ادبیات فارسی دانشگاه کردستان

چکیده

فردوسی نامه مجموعه‌ای از روایت‌ها و قصه‌های عامیانه درباره فردوسی و شاهنامه است که به همت ابوالقاسم انجوی شیرازی گردآوری شده است. این مجموعه بر اساس شخصیت‌ها در سه بخش طبقه‌بندی شده است. بخش اول درباره فردوسی است با (۳۳) روایت، بخش دوم حاوی (۲۰۵) روایت درباره قهرمانان و بخش سوم شامل (۱۳۵) روایت درباره شاهان شاهنامه است. در این مقاله بخش دوم و سوم فردوسی نامه را تحلیل کرده‌ایم. شخصیت‌ها و کارکردها استخراج شده، در هر دو بخش ساختار روایت‌ها مجموعاً از یازده شخصیت و دوازده کارکرد تشکیل شده است. ویژگی‌ها و بسامدهای روساخت و ژرف ساخت، همچنین ساختار روایات را بررسی کرده‌ایم. ساختار روایت‌ها بر اهمیت نقش قهرمانان در برابر شاهان تأکید می‌کند. بسامد کارکردها نیز از سویی ضرورت تلاش برای پیروزی را تبیین می‌کند و از سویی پشتوانه تلاش راویان برای نقل سینه به سینه این روایات گشته است و ارزش این روایات را در جامعه برای حفظ و تداوم شاهنامه و کارکردهای آن نشان می‌دهد. کلید واژه‌ها: ساختارشناسی، داستان عامیانه، شاهنامه، قهرمان، شاه

تاریخ پذیرش نهایی مقاله: ۸۸/۸/۲

* تاریخ ارسال مقاله: ۸۷/۱۰/۷

آدرس ایمیل نویسنده: timoormalmir@gmail.com

مقدمه

ساختارگرایی عبارت است از مطالعه دقیق یک اثر و کشف چارچوب کلی که بر اثر حاکم است. ساختارگرایی، واحدهای یک اثر را مشخص می‌کند آنگاه ارتباط بین آن واحدها را کشف می‌کند. (اسکولز، ۱۳۷۹: ۱۸) ساختارگرایی معنای آشکار را رد می‌کند و به جای آن در پی جدا کردن برخی ژرف ساخت‌های درونی اثر است. (ایگلتون، ۱۳۸۰: ۱۳۲) نخستین بار پراپ در بررسی حکایت پریان، به چارچوبی کلی در این حکایت‌ها دست یافت که دارای سی و یک کارکرد و هفت حوزه کنش است. (پراپ، ۱۳۶۸: ۱۶۹-۵۹) شیوه کار پراپ توجه دیگر پژوهندگان را جلب کرد و روش وی از لحاظ کمی و کیفی، مورد بازبینی و تغییر قرار گرفت. در این مقاله با توجه به روش پراپ به بررسی و تحلیل ساختاری فردوسی‌نامه پرداخته‌ایم.

فردوسی‌نامه، مجموعه‌ای است از قصه‌های عامیانه درباره فردوسی و شاهنامه که به صورت سینه به سینه نقل شده، تا آنکه به همت ابوالقاسم انجوی شیرازی در سه جلد گردآوری شده است. این کتاب حاوی سه بخش است: بخش اول آن مربوط به زندگی و شخصیت فردوسی است، بخش دوم در مورد پهلوانان و نبردهای آنان است، بخش سوم نیز به داستان شاهان و شاهزادگان تعلق دارد. در اینجا بخش دوم و سوم فردوسی‌نامه را تحلیل ساختاری کرده‌ایم. در بخش دوم (۲۰۵) روایت از روایت‌های فردوسی‌نامه به قهرمانان شاهنامه اختصاص دارد و در بخش سوم (۱۳۵) روایت به زندگی، احوال و کارکردهای شاهان پرداخته است. روایت قهرمانان در بخش‌های گوناگون فردوسی‌نامه پراکنده است و گاهی روایتی که در یک جلد وارد شده با تفاوتی اندک، در جلد دیگر تکرار شده که این موارد تکراری در شمار روایت‌ها محسوب نشده است.

۲- ویژگی‌های روساخت‌ها و ساختارها

در مقایسه روایت‌های فردوسی‌نامه، با توجه به بسامد روایت‌های مربوط به قهرمانان، به نظر می‌رسد که قهرمانان شاهنامه بیشتر مورد علاقه راویان قصه‌های مردمی شاهنامه بوده‌اند. اگرچه هسته اصلی پردازش این روایت‌ها، شاهنامه فردوسی است، با این حال روایت‌ها از نبوغ راویان خالی نیست. گاهی روساخت روایت‌ها با آنچه در شاهنامه هست تفاوت دارد و گاهی نیز روایتی به کلی ساخته و پرورده ذهن راویان است. این موارد در شرح ماجراهای

رستم بیشتر رخ داده است؛ مثل نبرد رستم جهان پهلوان با رستم کله‌دست (فردوسی نامه ج ۲، ۱۳۶۳: ۵۷-۳۰) یا نبرد با کوک کهزاد در چند روایت (همان: ۹۷-۱۰۷) یا روایت‌های متعدد روبرو شدن رستم با حضرت علی. (همان: ۱۲۷-۱۰۷)

روایت‌ها دارای ساختارهای گونه‌گون هستند. این ساختارهای گونه‌گون، بیانگر اندیشه‌ها و آرزوهای راویان است. ساختار روایت‌ها، هم در بخش قهرمانان و هم در بخش شاهان، مجموعاً از یازده شخصیت و دوازده کارکرد تشکیل شده است. در بین روایت‌ها، برخی داستان‌ها هستند که دارای تمام کارکردها و اکثر شخصیت‌ها هستند؛ مثل روایت «سام سوار و دختر خاقان» که داستانی بلند است و ساختاری بلند و تو در تو دارد. (همان، ج ۳: ۲۰۹-۳۲۷) در بین روایت‌های مربوط به احوال شاهان، روایت‌هایی هم هست که هر چند کل روایت معطوف به اوضاع شاهان است، شخصیت قهرمان (شاه) در آن نقش برجسته‌ای ایفا نمی‌کند. ساختار دو بخش شاهان و قهرمانان یکی است با این تفاوت که در روایت‌های مربوط به شاهان، ساختارهای آزمونی و تأیید دینی وجود ندارد، هر چند در جای‌جای روایت‌ها به اندیشه تأیید دینی نیز بر می‌خوریم. روایت‌های شاهان نیز از تأثیر روایت‌های قرآنی یا سامی خالی نیست؛ مثل داستان پسر ایرج که بعد از او به دنیا آمده است؛ فریدون که به سبب مرگ ایرج و بر اثر گریه بسیار، مثل یعقوب (قرآن کریم، ۹۴-۹۳: ۱۲)، چشمش را از دست داده، با آمدن پسر ایرج و بغل کردنش بینایی‌اش را باز می‌یابد. (فردوسی نامه، ج ۳: ۴۵) یا روایت کودکی کیخسرو، بر اساس داستان موسی در دربار فرعون (قصص الانبیاء: ۱۵۴) نقل شده است. وقتی افراسیاب دستور داد سر کیخسرو را ببرند، پیران گفت این بچه چیزی نمی‌داند؛ «بهتر است اول او را امتحان کنید و اگر دیدید عقل و شعور درستی دارد او را بکشید. افراسیاب قبول کرد و گفت دو تا طشت حاضر کردند که یکی پر از طلا بود و یکی آتش داشت. آن وقت خسرو را جلو آوردند و رها کردند تا ببینند به طرف کدام طشت می‌رود. از قضا، خسرو به طرف طشتی که آتش داشت رفت و خواست یک گل آتش بردارد که پیران دست او را گرفت.» همین سبب شد افراسیاب از کشتن کیخسرو منصرف شود. (فردوسی نامه ج ۳، ۱۳۶۳: ۱۴۲)

۳-۱- شخصیت‌ها

۱- قهرمان: قهرمان در بخش قهرمانان، شخصیتی برجسته است و روایت راویان به اوضاع، احوال و کارکردهای او معطوف است. قهرمان، نجات بخش ایران است. گاهی از خانواده طرد می شود اما در نهایت باز می گردد. (همان ج ۲: ۱۷۹) قهرمان در بخش شاهان، شاهی است که از تاج و تخت شاهی باز مانده است. هم و غم یاران او، نشان دادن وی بر تخت پادشاهی است (همان ج ۳: ۳۳) گاهی برای او گره یا مشکلی پیش می آید که یاران او آن را حل می کنند.

۲- ضد قهرمان: شخصیتی منفی و در تقابل با قهرمان است. ضد قهرمان ممکن است انسان، دیو یا حیوان باشد. (همان ج ۲: ۶۲) اوصاف و کارکردهای ضد قهرمان، تابلویی است که ما با وجود آن، بهتر و عمیق تر به خوبی قهرمان پی می بریم. ضد قهرمان خطری برای آرامش و رفاه ایران است، (همان ج ۲: ۹۳) شخصیتی است که اخلاق و سجایای اهریمنی از خود بروز می دهد ولی ممکن است از کردار اهریمنی دست بردارد و تبدیل به یاریگر قهرمان یا قهرمان شود. (همان ج ۱: ۶۹) در بخش شاهان ضد قهرمان، شاهی است که اگر چه بر تخت و تاج شاهی دست یازیده، شایستگی آن را ندارد؛ ناشاه ضد قهرمانی است که در مقابل قهرمان - داد شاه - قرار می گیرد.

۳- یاریگر قهرمان: فردی است که قهرمان را در رسیدن به اهدافش یاری می کند.

۴- یاریگر ضد قهرمان: ضد قهرمان را در اعمال اهریمنی اش یاری می کند.

۵- فریبکار: شخصیتی است که قهرمان، ضد قهرمان و یاران آنها را می فریبد.

۶- فریفته: کسی است که با فریب خوردن، گرهی در کار خود یا دیگران می افکند.

۷- خواسته: غالباً فردی از جنس زن است. قهرمان و ضد قهرمان یا هر کدام از شخصیت های دیگر می توانند، طالب وی باشند. در بعضی روایت ها، قهرمان برای رسیدن به خواسته باید در آزمون سربلند شود.

۸- آزمونگر: شخصیتی است که دیگری را می آزماید تا توانایی یا دانش او را بسنجد.

۹- آزمون شونده: فردی است که آزمونگر او را می آزماید تا استعداد های او را بسنجد.

۱۰- یاریگر آزمونگر: آزمونگر را در اجرای نیت و اهدافش یاری می دهد.

۱۱- یاریگر آزمون شونده: آزمون شونده را یاری می دهد تا از آزمایش پیروز به در آید.

۲-۳- کارکردها

- ۱- گره: مشکلی است که برای هریک از شخصیت‌های روایت پیش می‌آید؛ وطن قهرمان مورد تهاجم واقع شده یا اینکه از خانواده طرد شده است یا به او تهمتی زده‌اند و او ناچار باید پاکی خود را اثبات کند. ضد قهرمان نیز ممکن است در اجرای اهداف و آرزوهای خویش دچار گره شود. (همان ج ۳: ۲۰۹)
- ۲- آگاهی: آگاه شدن و آگاهی دادن شخصیت‌ها از اوضاع و احوال است. کارکرد آگاهی می‌تواند، یک شخصیت را از حالت ضد قهرمانی به قهرمانی سوق دهد. ترس از مرگ، بنیادی‌ترین عنصر آگاهی است. قهرمان و ضد قهرمان می‌خواهند با رسیدن به موفقیت، خود را از ورطه نابودی نجات دهند.
- ۳- تدبیر: چاره‌سازی هر یک از شخصیت‌ها برای رفع گره و رسیدن به موفقیت است. قهرمان و ضد قهرمان برای تدبیر ممکن است از کارکرد فریب نیز استفاده کنند.
- ۴- درخواست: چیزی یا کارکردی است که یک شخصیت از شخصیتی دیگر می‌خواهد. درخواست می‌تواند وجه آمرانه نیز داشته باشد. پرسش‌هایی که یک شخصیت از دیگری می‌کند نیز درخواست محسوب می‌شود.
- ۵- اجابت: پاسخ مثبت به درخواست شخصیت‌ها است. یاری و پاسخ به سؤالات یک شخصیت هم در محدوده اجابت قرار می‌گیرد.
- ۶- اعراض: پاسخ منفی به درخواست‌هاست. شخصیتی از برآورده نمودن خواهش، آرزو و فرمان شخصیتی دیگر سر باز می‌زند.
- ۷- فریب: شخصیت‌ها یکدیگر را می‌فریبند، آنها از ناآگاهی همدیگر استفاده می‌کنند تا اوضاع و احوال را دگرگون جلوه دهند و به این وسیله به اهداف خود برسند.
- ۸- شکست: پایان نافرجام اعمال و کارکردهاست. گاهی شکست جزئی و مقدمه‌ای برای پیروزی است و گاه به مرگ قهرمان یا ضد قهرمان ختم می‌شود.
- ۹- موفقیت: سرانجام شیرین کارکردهاست. تمام اندیشه شخصیت‌ها، خصوصاً قهرمان و ضد قهرمان، بر این کارکرد معطوف است. موفقیت گاهی وجهه حماسی دارد و پیروزی را رقم می‌زند. هر یک از شخصیت‌ها می‌تواند کارکرد موفقیت و شکست را در یک ساختار با هم داشته باشد. موفقیت یک شخصیت، مرگ یا شکست شخصیت دیگر است.

۱۰- پاداش: چیزی است که به رسم سپاس، از طرف یک شخصیت به دیگری داده می‌شود. پاداش می‌تواند گنج یا پادشاهی یک سرزمین باشد.

۱۱- پادافره: جزایی است که به ضد قهرمان می‌رسد. پادافره می‌تواند شامل شخصیتی گردد که به نوعی دارای وجهه پررنگ ضد قهرمان نیست. (همان ج ۳: ۱۸۸)

۱۲- آزمون: کارکردی است که در آن شخصیت‌ها مورد آزمایش قرار می‌گیرند. قهرمان برای رسیدن به موفقیت باید در آزمون پیروز شود. در مقابل قهرمان، ضد قهرمان یارای پیروزی در آزمون را ندارد. گاهی آزمون برای شناختن توانایی‌های آزمون‌شونده به کار برده می‌شود که در این‌گونه روایت‌ها، ضد قهرمان نقشی ندارد. (همان ج ۲: ۱۴۴)

۳-۱-۳- بسامد شخصیت‌ها و کارکردهای بخش قهرمانان

بسامد شخصیت‌ها در روایت‌ها بدین صورت است: ۱- قهرمان (۱۹۸) ۲- ضد قهرمان (۱۷۹) ۳- یاریگر قهرمان (۱۷۷) ۴- یاریگر ضد قهرمان (۱۰۸) ۵- فریبکار (۵۰) ۶- فریفته (۵۰) ۷- خواسته (۲۱) ۸- آزمونگر (۶) ۹- آزمون‌شونده (۶) ۱۰- یاریگر آزمونگر (۶) ۱۱- یاریگر آزمون‌شونده (۶).

بسامد کارکردها نیز بدین صورت است: ۱- گره (۲۰۵) ۲- آگاهی (۲۰۵) ۳- تدبیر (۲۰۵) ۴- درخواست (۱۸۹) ۵- اجابت (۱۵۹) ۶- اعراض (۱۰۵) ۷- فریب (۵۰) ۸- شکست (۱۲۵) ۹- موفقیت (۱۹۱) ۱۰- پاداش (۲۱) ۱۱- پادافره (۵۵) ۱۲- آزمون (۳۱).

از بررسی بسامدهای کارکردها و شخصیت‌ها مشخص می‌شود که در حوزه کارکردها، سه کارکرد گره، آگاهی و تدبیر، در همه روایت‌ها هست. این بدان معناست که زندگی این جهانی و نبرد بین «اهریمن» و «اهورا» و یاوران این دو، بر اساس گره، آگاهی و تدبیر، شکل می‌گیرد. کارکردهایی که بنیان زندگی این جهانی را می‌سازند و اگر زمان به آنجا برسد که گرهی در کار نباشد تا به وسیله آگاهی و تدبیر، آن گره گشوده شود، زندگی دنیایی به پایان کار خود رسیده است. همچنین بسامد کارکردهای پیروزی و شکست، تفاوت زیادی با یکدیگر ندارند؛ این همراهی و همگامی دو کارکرد نیز با اندیشه پیشین منطبق است: اگر یکسره پیروزی باشد، شکست بی‌معنی می‌شود و در عین حال مطابق اندیشه زردشتی در هر پیروزی، انسان به پایان نزدیک می‌شود چون در نهایت، جهان نیکی پیروز می‌شود. (مینوی

خرد: ۲۴-۲۳) وقتی خیر و نیکی همه جا گسترده شود و بدی و شر از میان برود، آنگاه پایان دنیا است و انسان وظیفه‌ای برای انجام دادن ندارد؛ چنان که کیخسرو به لهراسب می‌گوید:

هر آن‌گه که باشی تن آسان ز رنج بیازی به تاج و بنازی به گنج
چنان دان که رفتنت نزدیک شد به بودن ترا راه باریک شد

(فردوسی ج ۴، ۱۳۸۶: ۳۶۴)

غلبه بسامد موفقیت بر شکست، دلالت بر ذهن امیدوار راویان می‌کند؛ آنها معتقدند که سرانجام نیکی پیروز می‌شود البته تلخی کار آنجاست که خویشکاری انسان هم به پایان می‌رسد. بسامد پاداش و پادافره در مقایسه با کارکردهای دیگر اندک است. آدمی در راه رسیدن به موفقیت نباید انتظار داشته باشد که با یاری نیروی خیر یا همراهی دیگری با اهریمن، پاداشی برای خویش و یا پادافره‌ی برای دیگری ببیند؛ انسان وظیفه خود را انجام می‌دهد چون او برای ادای همین وظیفه به دنیا آمده است. (هینلز، ۱۳۷۹: ۹۳)

بسامد شخصیت‌ها نیز قابل توضیح و تأمل است. هرچند انتظار می‌رود قهرمان و ضد قهرمان از جمله شخصیت‌هایی باشند که باید در تمام داستان‌ها نقش ایفا کنند ولی چنین نیست. بسامد قهرمان در روایت‌ها (۱۹۸) بار است که با توجه به تعداد (۲۰۵) روایت، معلوم می‌شود که در هفت روایت، قهرمان نقشی ندارد زیرا در بعضی قصه‌ها فقط از ضد قهرمان صحبت می‌شود؛ مثل داستان تولد و پرورش شگفت‌افراسیاب از شیر سگ، که توجیهی برای درندگی و خونخواری اوست. (فردوسی نامه ج ۲، ۱۳۶۳: ۹۵) در معدودی از روایت‌ها، هر چند ساختارها نمودی از قهرمان را در بردارند، نقش شخصیت‌های آزمونگر و آزمون‌شونده و یارانشان برجسته‌تر است؛ مثل داستان روبه‌شدن رستم با مردم امروزی که درباره آزمون قدرت انسان امروزی در عین کوچکی جئه اوست. در این روایت، قهرمان (رستم) وقتی به انسان ریز اندام و کوچک امروزی بر می‌خورد، او را مسخره می‌کند، انسان ریز اندام از آزمونی که آزمونگر (رستم یا مادر رستم) برای او طرح می‌کند با موفقیت بیرون می‌آید و نشان می‌دهد که ضعف جئه کوچکش را با عقل و تدبیر می‌تواند جبران کند. (همان ج ۲، ۱۳۶۳: ۱۵۰-۱۴۴) قهرمان و ضد قهرمان، در این دسته از روایت‌ها کارکردی ندارند. فریبکار و فریفته‌شدن، سوای بار منفی آنها، از جمله کارکردها و شخصیت‌هایی است که هم قهرمان و هم ضد قهرمان می‌توانند در پوشش آن کارکردها و

شخصیت‌ها به ایفای نقش پردازند. تفاوت فریب اهریمنی و اهورایی در آن است که فریب اهریمنی، ناشی از ذهن پلید است و باعث ویرانی، مرگ و نابسامانی است در حالی که فریب اهورایی، تدبیری شسته رفته و مقدمه‌ای برای رسیدن به خیر است که باعث رفاه، سامان و آبادانی می‌شود.

۳-۱-۴- بسامد شخصیت‌ها و کارکردهای بخش شاهان

بسامد تکرار شخصیت‌ها در روایات مربوط به شاهان به این شرح است: ۱- قهرمان (دادشاه) (۱۱۷) ۲- ضد قهرمان (ناشاه) (۸۱) ۳- یاریگر قهرمان (۱۱۴) ۴- یاریگر ضد قهرمان (۵۱) ۵- فریبکار (۲۲) ۶- فریفته (۲۲) ۷- خواسته (۱۳) ۸- آزمونگر (۱۶) ۹- آزمون‌شونده (۱۶) ۱۰- یاریگر آزمونگر (۱۴) ۱۱- یاریگر آزمون‌شونده (۱۳).

بسامد کارکردها نیز از این قرار است: ۱- گره (۱۳۵) ۲- آگاهی (۱۳۵) ۳- تدبیر (۱۳۵) ۴- درخواست (۱۲۷) ۵- اجابت (۱۱۸) ۶- اعراض (۵۰) ۷- فریب (۲۲) ۸- شکست (۷۶) ۹- موفقیت (۱۲۶) ۱۰- پاداش (۱۷) ۱۱- پادافره (۳۰) ۱۲- آزمون (۲۰).

بیشترین بسامد در میان شخصیت‌ها به ترتیب مربوط به قهرمان، ضد قهرمان و یاریگران آنهاست و بیشترین بسامد کارکردها به ترتیب مربوط به گره، آگاهی و تدبیر است. ذهن راویان در این بخش نیز زندگی این جهانی را صحنه نبرد اهریمن و اهورا، خدا و شیطان و خیر و شر می‌داند. قهرمان در نبرد با شر که مقدمه‌ای برای رسیدن به خیر است، از گره و مشکلات فراوان فارغ نیست. رسیدن به خیر و یاری کردن آن، البته بدون کارکرد آگاهی و تدبیر نیز محال است. راویان به قهرمان خود اجازه می‌دهند که در رسیدن به خیر و موفقیت از کارکرد فریب نیز استفاده کنند. آگاهی، تدبیر و فراست از جمله وسایلی است که می‌توان و باید در موفقیت و رسیدن به خیر و یاری از آن استفاده کرد.

با توجه به تعداد (۱۳۵) روایت بخش شاهان، بسامد تکرار قهرمان و ضد قهرمان از تعداد کل روایات کمتر است. سبب این بسامد آن است که در بعضی روایات فقط ضد قهرمان یا قهرمان و یاریگران آن دو، نقش ایفا می‌کنند. در بعضی روایات، هر چند نقش ضد قهرمان موجود نیست، نقش فریبکار به نوعی نماد همان ضد قهرمان است. همچنین در دسته‌ای از روایات، قهرمان (دادشاه) به ایفای نقش در مقابل ضد قهرمان نمی‌پردازد ولی شخصیت یاریگر قهرمان، جلوه نقش و کارکرد قهرمان (دادشاه) است؛ مثل نقش رستم در روایت

اسفندیار یاغی که برای نجات مردم از ستم و غارتگری اسفندیار از جانب منوچهر به قلعه اسفندیار راه می‌یابد و او را می‌کشد. (همان، ج ۳: ۵۱) تقابل خیر و شر، خدا و شیطان، قهرمان و ضد قهرمان، به هر حال در تمام روایت‌ها ژرف ساخت نهایی است. هر چند جلوه تمام عیار این اندیشه‌ها در بعضی روایت‌ها ظاهر نیست، تقابل‌های دوگانه‌ای چون آزمونگر و آزمون شونده نیز برگرفته از ژرف ساخت دیرین تقابل خیر و شر است که در روساخت‌های به ظاهر مثبت به شدت پوشیده می‌گردد.

کارکرد پادافره و پاداش نسبت به دیگر کارکردها، دارای بسامد اندکی است. مخاطب روایت‌ها انتظار دارد که هر شخصیتی در ازای کارکرد خوب و بد خود به پاداش و پادافره آن برسد لکن چنین نیست. روایت‌ها بیانگر اندیشه‌هایی است که ماحصل تجارب جمعی بشری است؛ هیچ سنت پایدار این جهانی وجود ندارد که پاداش و پادافره هر کرداری را بی‌درنگ در این دنیا تضمین کند. اگر چنین بود عنصر غفلت که به قول مولوی زیر بنای زندگی این جهانی است (مولوی ج ۱، ۱۳۶۸: ۱۲۶)، وجود خارجی نداشت. نبود غفلت به آرامش، آسایش و پیروزی خیر می‌انجامد و در این مرحله، زندگی این جهانی به پایان کار خود می‌رسد. همین تأخیر پاداش، پادافره و غفلت است که نبرد بین خیر و شر را می‌سازد و آدمی را به امید پاداش خود و پادافره دیگران به میدان معرکه وارد می‌سازد.

۴-۱- ساختارهای بخش قهرمانان

شخصیت‌ها و کارکردهایی که ساختارهای فردوسی نامه را می‌سازند به دو دسته عمومی و اختصاصی قابل تقسیم هستند. شخصیت‌ها و کارکردهای عمومی، آن دسته از اجزای ساختارها هستند که در اکثر ساختارها یافت می‌شوند؛ این شخصیت‌ها و کارکردها عبارتند از: **شخصیت**: ۱- قهرمان ۲- ضد قهرمان ۳- یاریگر قهرمان ۴- یاریگر ضد قهرمان ۵- فریبکار ۶- فریفته. **کارکرد**: ۱- گره ۲- آگاهی ۳- تدبیر ۴- درخواست ۵- اجابت ۶- اعراض ۷- فریب ۸- شکست ۹- موفقیت ۱۰- پاداش ۱۱- پادافره.

شخصیت‌ها و کارکردهای اختصاصی که ساختارهای جداگانه و بالطبع برگرفته از ژرف ساخت‌های دیگرگون هستند، عبارتند از: **شخصیت**: ۱- خواسته ۲- آزمونگر ۳- آزمون شونده ۴- یاریگر آزمونگر ۵- یاریگر آزمون شونده. **کارکرد**: ۱- آزمون.

ژرف ساخت اصلی روایت‌ها، جمع ناسازها است که به شکل‌های مختلف جلوه کرده و ژرف ساخت‌های دیگری را به وجود آورده است؛ از این روی، ژرف ساخت‌ها گونه‌گون شده‌اند و ساختارهای قهرمانی، پاگشایی، تأیید دینی و آزمونی را به وجود آورده‌اند:

ساختار قهرمانی: ساختاری است که از کارکردها و شخصیت‌های عمومی تشکیل می‌شود. در این ساختار ممکن است کارکرد آزمون نیز حضور داشته باشد؛ البته در ساختار آزمونی، کل ساختار داستان بر آزمون تکیه دارد در حالی که در ساختار قهرمانی، آزمون روشی است برای اظهار توانایی‌های قهرمان که این اظهار و آشکارگی، مقدمه‌ای برای موفقیت قهرمان است. مقام قهرمان آن قدر مهم است که برای به دست آوردن آن مقام، آزمونی قرار داده شود. به نظر می‌رسد به دست آوردن مقام قهرمانی در گرو آزمون‌هایی بوده است که قهرمان آن را با سربلندی و پیروزی، پشت سر می‌نهد است. تهیه لباس و ابزار جنگی از اندام قربانی و افتخار به آن، نشان از همین آزمون دارد چنان‌که رستم با کشتن ببر بیان در دریای هندوستان، پوست آن را به سفارش گودرز، خفتان خود و مرکبش کرد. (همان ج ۱: ۲۲۰-۲۱۷)

روایت راویان، نسبت به شاهنامه، به میزان بیشتری تحت تأثیر اندیشه ستیز آدمی با سرنوشت است. رستم با همه قدرت و شوکت خود اسیر سرنوشت است، بعد از شکست آغازین در برابر سهراب، از خداوند می‌خواهد که توانایی پیروزی بر سهراب را به او عطا کند و دعایش مستجاب می‌شود لیکن سرنوشت چنین حکم می‌کند که رسیدن به خواسته‌های بزرگ در گرو از دست دادن خواسته‌های دیگر باشد: فرزندش را در ازای حفظ شوکت قهرمانی از دست می‌دهد. تدبیرها در دست سرنوشت محتوم، چون موم است. سرنوشت غم انگیز رستم و سهراب از پیش رقم خورده است برای همین بود که وقتی سهراب به دنیا آمد، اگر رستم به سمتش دست دراز می‌کرد یا او را در دست رستم قرار می‌دادند، گریه می‌کرد. (همان: ۹۹) در بعضی روایت‌ها، بعد از دریده شدن پهلوی سهراب، چنین آمده است که اگر رستم چهل شبانه روز، وی را بر پشت خویش سوار کند و بچرخاند، سهراب زنده خواهد شد اما رستم در روز پایانی، فریب شیطان را خورد و سهراب را بر زمین نهاد تا سهراب از دست رفت. شیطان یا در روایتی دیگر، پیرزنی مشغول شستن پیراهنی سیاه است تا سفید گردد و رستم در حالی که سهراب را بر دوش دارد، او را

تخطئه می کند و پیرزن یا شیطان در جواب او می گوید: «مگر مرده زنده می گردد»؟ رستم، سهراب را بر زمین می نهد و سهراب می میرد. (همان: ۸۰)

چنین روایت‌هایی بیانگر عجز آدمی در مقابل سرنوشت است اما انسان همچنان به نبرد خود ادامه می دهد. در حکایت گرشاسب و جنگ وی با کوه آهن ربا، گرشاسب نمد نمی پوشد و در نهایت، جذب و اسیر کوه آهن ربا می شود و می میرد. (همان: ۶۰) سخن این است که سرنوشت چون آهن ربا است و تدبیر در مقابله با آن، چون نمد، یا فراموش می شود یا به کار نمی آید. رستم نمد می پوشد، تدبیری می اندیشد و بر آن پیروز می گردد. (همان: ۷۴) راویان فردوسی نامه در عین پذیرش نقش اصلی سرنوشت و پایان‌های غم‌انگیز و شکست‌های پیاپی، هر غم و شکستی را آغاز تحرک و حیات تازه قرار داده‌اند و داستان حیات مجدد ایرانی و رویش تازه و بهار نو را نوید داده‌اند.

مهم‌ترین علت وجود و گسترش این ژرف ساخت، آن چیزی است که الیاده آن را تفکر براندازی زمان می خواند؛ زمان در گذر است و ما در زمان هستیم از این روی، پیر می شویم و افول می کنیم. برای براندازی زمان فقط یک راه باقی است و آن تکرار یک رویداد یا نمونه ازل است. الیاده می نویسد: «رویدادها به تکرار خود می پردازند برای این که از یک نمونه ازل، از یک رویداد مثالی، تقلید می کنند. علاوه بر این، از طریق این تکرار است که زمان به حالت تعلیق در می آید و یا حداقل از تلخی و جانکاهی اش کاسته می شود.» (الیاده، ۱۳۷۸: ۱۰۰) در داستان‌های مربوط به رستم و سهراب، مضمون جبر و سرنوشت پر رنگ است. داستان رستم و سهراب شاهنامه با مرگ و دفن سهراب به پایانی غم‌انگیز می رسد:

یکی دخمه کردش ز سم ستور جهانی به زاری همی گشت کور (شاهنامه، ج ۲: ۱۹۸)

در روایت‌های راویان فردوسی نامه نیز نه رستم ضد قهرمان است و نه سهراب. این سیر داستانی باعث می شود که خواننده یقین پیدا کند در داستان رستم و سهراب، ذهن راویان در پی اثبات نقش سرنوشت و تقدیر در حوادث خواسته و ناخواسته زندگی است اما این روایت‌ها در عین آنکه بر جبر و تقدیر ازل تکیه دارند، برای تداوم حیات و ایجاد انگیزه کوشش، امید را نیز زنده نگه داشته‌اند. در حقیقت به گونه‌ای شگفت، تقدیر را با کوشش و اختیار پیوند زده‌اند؛ البته این پیوند بیشتر برای کاستن از تلخی تقدیر و هدفمند کردن

زندگی است. زندگی همچون بازی شطرنج است که اگر حریف را بشکنی و بازی را ببری، غم انگیز است از آنکه بازی پایان یافته و دیگر حریفی نداری. ماندن خودت هم توجیهی ندارد و از این روی، راویان روایت‌های عامیانه، نوشدارو را به گونه‌ای دیگر در کام سهراب ریخته‌اند؛ بدین صورت که زندگی او را در کالبدی دیگر تداوم بخشیده‌اند: در کالبد فرزندش برزو. برزو نیز چون سهراب، حادثی را در راه شناخت رستم پشت سر می‌نهد، با این تفاوت که رستم برزو را می‌شناسد و بر خلاف داستان رستم و سهراب، قصه به خیر و خوشی پایان می‌پذیرد. (فردوسی نامه ج ۱، ۱۳۶۳: ۱۱۵-۱۰۶)

همین روح امیدوار در روایت «سام و زال» نیز وجود دارد. زال بعد از جدایی از سیمرغ، در پی حادثی با سام روبرو می‌شود و به میدان نبرد با او کشانده می‌شود ولی ذهن راویان، داستان‌ها را ویرایش می‌کند و از بروز حادثه‌ای غم انگیز، چون داستان رستم و سهراب، جلوگیری می‌کند؛ چنان که در پایان رویارویی آنان، مهر پدر و پسری بر دل هر دو پهلوان می‌افتد، زال پر سیمرغ را آتش می‌زند تا پدرش را به او بشناساند، به کمک سیمرغ پدرش را می‌شناسد و محبت جای نبرد را می‌گیرد. (همان ج ۲: ۱۹۹-۱۹۵)

این ویراستاری پرداخته‌های فردوسی در شاهنامه را می‌توان در روایت «آذر برزین» یا «عادل برزین» نیز یافت. زندگی رستم و فرامرز به گونه‌ای غم‌انگیز و شکست‌آمیز به پایان می‌رسد اما تفکر ایرانی و عامی به این پایان غم‌انگیز رضایت نمی‌دهد؛ چنین گفته‌اند که فرامرز موقعی که در هندوستان بود، زنی گرفته بود و مثل رستم نشانی به آن زن داده بود. پسری که از این زن به دنیا آمد آذر برزین بود و بعد از مرگ فرامرز به زابل آمد و همراه پسران برزو به جنگ بهمن شتافت (همان ج ۲: ۲۱۷) یا گفته‌اند زال بعد از مرگ فرامرز، دختر شاه کابل را به زنی گرفت و صاحب پسری به نام عادل برزین شد تا کین خاندان زال را از بهمن بازستاند. (همان ج ۲: ۲۱۸-۲۱۷)

ساختار پاکشایی: «آشناسازی یا پاکشایی، آئین و فنون شفاهی است برای تغییر و تکامل شرایط اجتماعی و مذهبی فرد.» (آئین‌ها و نمادهای آشناسازی، ۱۳۶۸: ۱۱-۱۰) که با دور شدن از خانواده و ترک اجتماع (همان: ۳۵) شروع می‌شود؛ لحظه اصلی آن با مرگ نمادین نوآموز و بازگشت وی به حیات جمعی نشان داده می‌شود که به صورت انسان جدیدی زنده می‌شود. (همان: ۱۵) سپس پاکشا و رازآموخته و آشنا به اجتماع بر می‌گردد.

بازگشت نوجوان با ازدواج یا رسیدن او به پادشاهی همراه است. (داستان زال از دیدگاه قوم‌شناسی: ۱۸۱) ساختار دسته‌ای از روایت‌ها، آیین پاگشایی است. بسامد این گونه روایت‌ها نشان از اهمیت آیین پاگشایی در زمان‌های گذشته و دور دارد. در این گونه ساختارها شخصیت «خواست» وارد می‌شود و در گروهی دیگر رسیدن به «خواست» همراه با آزمون است چنان‌که شرط داماد رستم شدن، آن است که طالب بتواند رستم را از روی قالیچه‌ای که بر آن نشسته، تکان دهد. (فردوسی نامه ج ۲، ۱۳۶۳: ۷۳-۷۲) دسته‌ای اندک از روایت‌ها دارای ساختار عمومی با ژرف ساخت آیین پاگشایی هستند؛ (همان، ج ۲: ۷۴) از جمله این روایت‌ها، داستان بازگشت زال است که در سن پانزده سالگی به خانواده بر می‌گردد. (همان ج ۱: ۶۹)

در این نوع ساختارها که ژرف ساخت آن آیین پاگشایی است، خواسته (دختر) گاهی در «قصری»، «سبزه‌زاری» و «جنگلی» دور از خانواده است. این دوری نشانه همان جدایی موقت نوجوان از کانون خانواده است. در چنین ساختاری گاهی پیش می‌آید که دختر از قهرمان خواستگاری می‌کند یا به او ابراز علاقه می‌کند؛ چنان‌که منیژه با داروی بی‌هوشی، بیژن را به سبب عشق، به قصر خود برد. (همان ج ۱: ۲۹۸-۲۹۷) در دسته‌ای دیگر از روایت‌ها، «خواست» برای وصال قهرمان با خود، آزمونی می‌گذارد و یا از تمکین قهرمان سر باز می‌زند. (همان: ۱۷۵-۱۶۵) در ساختار مربوط به آیین پاگشایی، نداشتن موی سر و عنوان گیس بریده (همان، ج ۳: ۲۴۵ و ۲۱۶) نشان عدم بلوغ جنسی و اجتماعی است.

نقش جادو و اسطوره در روایت‌های مربوط به آیین پاگشایی و دیگر روایت‌ها و ساختارها قابل یادآوری است. وجود تصاویر و اجزای حیوانات و بسامد نقش پری، دیو و غول، نشانه غلبه نوجوان بر نیروهای طبیعت و یا تمسک به نیروهای ماوراء طبیعی است. (همان ج ۳: ۲۱۰) اغفال قهرمان روایت‌های پاگشایی توسط زن جادو، باقی مانده بکارگیری مراسم و اشیاء جادویی در آیین‌های پاگشایی است. همچنین مواردی که قهرمان به گونه‌ای شگفت از پوست و شیر حیوانات برای رشد و مقاومت و پیروزی استفاده می‌کند باز به آیین پاگشایی مربوط است؛ چنان‌که رستم از پوست نهنگ و جمجمه دیو سپید، لباس رزم و مغفر خود را می‌سازد (همان ج ۱: ۲۲۰) و در روایتی دیگر، بعد از کشتن دیو سفید، جگر او را می‌جود. (همان: ۲۱۱) در گونه‌ای دیگر از روایت‌ها، سهراب در کودکی خویش از

شیر «ماده شیری» می‌نوشد. (همان: ۱۰۰) در این فضاها، انسان بدوی معتقد است که با استفاده از اجزای حیوانات و اندام آنها، نیروی خارق‌العاده‌ای را که در آن حیوانات موجود است، به خود منتقل می‌کند.

ساختار تأیید دینی: رستم در گذرگاهی باریک با حضرت علی (ع) رو به رو می‌شود و با او به زور آزمایی می‌پردازد. حضرت علی او را شکست می‌دهد ولی در پایان رستم، حضرت علی را می‌شناسد و «موفقیّت» او در شناخت و اعتقاد به حضرت علی است؛ چنان که رستم به صورت ناشناخته با حضرت علی (ع) زور آزمایی می‌کند و علی (ع) او را به آسمان دوم پرتاب می‌کند: «رستم در آسمان دوم حیران ماند با خود گفت خدا یا چه کنم مولا علی (ع) را برایم بفرست. ناگهان از غیب برای رستم وحی آمد و به او گفته شد: این کلمات را بگو تا مولا علی (ع) ترا دریابد و از بند گران نجات دهد.» (همان ج ۲: ۱۰۸) در روایت‌های دیگر نیز به شکل‌های مختلف اهمیت این اعتقاد نشان داده شده است. (رک همان: ۱۱۸، ۱۱۴، ۱۱۱، ۱۱۰) در گونه‌ای دیگر از این روایت‌ها، حضرت علی (ع) به وجود رستم «آگاهی» می‌یابد. (همان: ۱۱۶) این روایت‌ها دارای ژرف ساخت تأیید دینی هستند.

آرزوی راویان این است که به قهرمان خود صبغه مذهبی نیز ببخشند و او را مؤید به تأیید دینی نمایند تا قهرمان آنها از هر لحاظ کامل باشد. قابل توجه است که در نبرد حضرت علی و رستم، رستم که نماد ایران و ایرانی است، به زمین افکنده نمی‌شود بلکه به آسمان پرتاب می‌شود. (همان: ۱۱۱، ۱۱۰، ۱۰۸) به آسمان پرتاب شدن رستم، شیوه‌ای برای صبغه قدسی و آسمانی دادن به قهرمان است؛ در عین حال ذهن راوی نمی‌پسندد که قهرمان همیشه پیروز او، حتی در اینجا هم بر زمین افکنده شود چنان که وقتی ناشناخته با سواری زور آزمایی می‌کند و در مقابل او خود را ناتوان می‌یابد، سوار او را با گفتن الله اکبر به طرف بالا پرتاب می‌کند. رستم یک وقت متوجه می‌شود که وسط زمین و آسمان است و دارد به سمت زمین می‌آید: «رستم در همان لحظه‌ای که می‌خواست با سر به زمین سقوط کند فریاد کشید «یا علی» که مرد سوار دست برد و کمر بند رستم را گرفت و گذاشت زین رخش». (همان: ۱۱۴) راویان در این گونه روایت‌ها از قبضه کردن اسلام توسط اعراب به نام خود انتقاد می‌کنند البته این راویان هم دغدغه دین و هم آرزوی سرافرازی میهن را

دارند، بدین سبب با وارد کردن شخصیت حضرت علی(ع) و دوستی وی با رستم، میهن دوستی را با دیانت پیوند می‌زنند.

ساختار آزمونی: ساختار آزمونی شامل روایت‌هایی می‌شود که دارای کارکردهای عمومی و آزمون و دارای شخصیت‌های خاص آزمونگر، آزمون‌شونده و یاریگر هستند. در این روایت‌ها بیشتر تکیه بر توانایی آزمون‌شونده و شناخت آزمونگر نسبت به آزمون‌شونده است. رستم بر خلاف اندام درشت و بزرگ خود، آدمک‌های کوچکی را می‌بیند و از قد و قواره کوچک آنها تعجب می‌کند، «گره» خود را برای مادرش بازگو می‌کند و به پیشنهاد مادرش، کاری را که تصور نمی‌کند آدمک‌ها از عهده آن برآیند، به آنها واگذار می‌کند، آدمک‌ها موفق می‌شوند و مادر رستم عقل و درایت آنها را به رستم گوشزد می‌کند. (فردوسی نامه ج ۲، ۱۳۶۳: ۱۴۴) ساختار آزمونی در این روایات، بر اهمیت عقل و تدبیر در کنار نیروی قهرمانی تأکید دارد. به گمان راویان آنچه باعث شد تا فرهنگ و تمدن ایرانی به خاموشی گراید، همین نبود عقل و تدبیر در کفایت امور بوده‌است؛ عقل و تدبیری که در جای‌جای حوادث سرنوشت‌ساز اگر به کار گرفته می‌شد، حکایت ایران و ایرانی، حکایت دیگری بود. در عین حال روایت «آدمک‌ها» به نوعی در پی آن است که رستم را با آن ویژگی‌ها نه اساطیری بلکه واقعی جلوه دهد. مادر رستم به او می‌گوید: «اینها آدم‌های امروزی هستند»، پس آدم‌های پیشین می‌توانسته‌اند همچون رستم تا آن حد توانا و زورمند باشند. راویان علاقه دارند مخاطبشان باور کند که در عالم واقع، رستمی بوده‌است؛ رستمی که نه تنها در افسانه‌ها بلکه امروز و فردا نیز هست و خواهد بود. باور کنیم.

۴-۲- ساختار بخش شاهان

در بخش شاهان ما با ساختار قهرمانی رو به رو هستیم. ساختار آزمونی و تأیید دینی در این بخش وجود ندارد از ساختار پاگشایی نیز فقط یک مورد استفاده شده که مربوط به داستان گشتاسب است. گشتاسب به سبب آنکه پدرش تاج و تخت را به او واگذار نکرد و او را برای این کار بچه شمرد، ایران را ترک کرد و به جایی دور مثل توران رفت، در آنجا با سربلند بیرون آمدن از آزمون به خواسته، یعنی ازدواج با دختر قیصر، نائل آمد و بعد از آن به ایران آمد و به شاهی رسید. (همان ج ۳: ۱۹۸-۲۰۲)

ساختار قهرمانی: روایت‌هایی هستند که از شخصیت‌های قهرمان، ضد قهرمان، یاریگر قهرمان و ضد قهرمان، فریبکار و فریفته و اکثر کارکردها تشکیل یافته‌اند. در ساختارهای قهرمانی بخش شاهان، آنچه قابل توجه است، نقش یاریگر قهرمان است. نقش قهرمان یعنی شاه در این روایات به اندازه نقش یاریگرش، برجسته و فعال نیست بلکه یاریگر قهرمان به یاری قهرمان می‌شتابد و گره از مشکل وی باز می‌کند. برجسته‌سازی نقش یاریگر قهرمان را تا حدودی باید در وضعیت عینی و اجتماعی جست که راویان در آن می‌زیسته‌اند. راوی اگر امیدی دارد، به یاریگر شاه است. در این دسته از روایات، راوی منتظر منجی و نجات بخش است که قهرمان (شاه) و وطن او را یاری کند؛ مثل وقتی که کاوس قصد گشودن مازندران کرد و گودرز از زال خواست که بیاید و او را از رفتن به مازندران باز دارد. کاوس درخواست زال را نپذیرفت، سرانجام در مازندران گرفتار گشت و کشور و تخت پادشاهی را به خطر انداخت آنگاه امید همه به رستم بود تا از هفت خان بگذرد و شاه و کشور را نجات ببخشد. (فردوسی نامه ج ۳، ۱۳۶۳: ۷۵-۷۳)

نقش‌پذیری شاهان و اینکه کل روایت و تمام تکاپوی یاریگران او معطوف به وی است، ریشه در اعتقادات دیرینه دارد. با این رویکرد، اهمیت نقش شاهان می‌تواند حاصل دو عامل باشد: ۱- شکوه و هیبتی که شاهان در اوضاع نابسامانی و پریشانی از خود نشان می‌دهند و آشوب و پریشانی جامعه بدوی را به آرامش و رفاه بدل می‌کنند. در این راستا ستایش‌های زرتشت و اوستا را از شاهان مروج آیین بهی و راستی نباید فراموش کرد. (سرخوش کرتین، ۱۳۸۱: ۲۶-۳۲) ۲- ناشی از تأسی اقوام بدوی و باستانی به الگوهای مثالی است. (الیاده، ۱۳۷۸: ۳۵) شاه نماد آن الگوی مثالی است که مایه رفاه، امنیت، آسایش و برکت است؛ (بهار، ۱۳۸۱: ۴۶) چنان که وقتی گیو، کیخسرو را می‌یابد، به او می‌گوید: «من هفت سال مرارت کشیدم که ترا به ایران برسانم تا از فرّ و شکوه تو ملت ایران در آسایش خیال باشند. حال اگر تو فرّ و شکوه داشته باشی، باید به آسانی از این دریاچه بگذریم.» (فردوسی نامه ج ۳، ۱۳۶۳: ۱۵۵) در نتیجه اگر شکوهی برای شاه در اندیشه انسان کهن هست، یادآور هیبت اقتدار و چیرگی آن الگوی مثالی است که مظهر برکت، خلقت و چیرگی تمام عیار است ولی سیر جوامع از مرحله ابتدائی به مرحله مدنیّت، این ویژگی شاه

را کم رنگ می‌نماید و در عوض نقش یاریگر وی را پررنگ می‌سازد؛ یاریگری که امید ذهن بشری و راویان، دغدغه ظهور او را دارد.

کارکردها و شخصیت‌هایی که ساختارهای قهرمانی را تشکیل می‌دهند، سازنده روایت‌هایی هستند که بیانگر سیر جوامع از مرحله ابتدائی به مدیّت است. در فاصله این سیر، قهرمان (شاه) به کشف ناشناخته‌ها می‌پردازد و جامعه را از بدویّت به مدیّت می‌رساند. (همان: ۱۴-۷) در این گونه روایات، امن و آسایش و پیشرفت آدمی به قهرمانانی نسبت داده می‌شود که در حوادث دیگر نیز مایه امید و نجات آدمی هستند؛ البته این تأکید بر جنبه قهرمان به آن معنی نیست که قهرمان (دادشاه) همیشه قهرمان می‌ماند چنان‌که درباره جمشید اتفاق افتاده است؛ جمشید دادشاهی است که در اثر غرور و خودبینی، دچار سرنوشتی غم‌انگیز می‌شود و به دست ضحاک کشته می‌شود (همان: ۱۸) اما یاریگر قهرمان که همان قهرمان در بخش قهرمانان است، کمتر مرتکب خطایی چنین فاحش می‌شود.

یاریگر دادشاه در بخش شاهان نیز انسانی قدرتمند و با ایمان است. او اگر چه در اوج قدرت و توانایی است، در اندیشه خدایی کردن نیست. چنین تفاوتی بین ویژگی شاهان و یاریگران آنها، حاصل علاقه راویان به نقش یاریگر شاهان و بیانگر امیدی است که راویان به آن نقش‌ها در کوران حوادث و مصائب دارند؛ چنان‌که در حکایت‌های کیکاوس، یاریگر وی (رستم) نقش برجسته‌ای ایفا می‌کند و قهرمان را از بند آزاد می‌کند. (همان: ۶۹) دیوی که کیکاوس اسیر اوست، نماد همان جامعه‌های بدوی و نیمه وحشی است که با جوامع کشاورزی در جنگ هستند. پیروزی یاریگر شاه بر دیو، نماد پیروزی و غلبه جوامع پیشرفته باستانی بر آن جوامع است. رستم با خون جگر دیو، چشم کیکاوس را درمان می‌کند. (همان: ۷۵) گذشته از نقشی که خون و خون‌آلود کردن اندام در مراسم اعتراف به گناهان و توبه در جوامع بدوی داشته‌است، (الیاده، ۱۳۷۸: ۸۷) باید به نماد ناپینایی کیکاوس نیز توجه داشت. کیکاوس بعد از قدرت و شکوهی که به دست آورد، هوس دیدن خدای آسمان‌ها کرد. او بصیرت خود را از دست داده است که به این کار دست می‌یازد. به این ترتیب کیکاوس اسیر اندیشه اهریمنی می‌شود و گناهی بزرگ از او سر می‌زند. او باید با خون‌آلود کردن اندام خود - خون جگر دیو سپید - از گناه خود توبه کند.

روایت‌های مربوط به فریدون و ضحاک نیز از جمله ساختارهای قهرمانی است. جمشید فریفته قدرت و شوکت خود می‌شود و ادعای خدایی می‌کند و در نتیجه دچار فتنه ضحاک می‌شود و کشته می‌شود تا آنکه فریدون به کمک کاوه و دیگر یاران، قیام می‌کند و ضحاک را در کوه دماوند به بند می‌کشد. مارهای دوش ضحاک، زنجیر او را می‌لیسند تا او از بند آزاد گردد ولی وقتی خروسی بانگ می‌زند، زنجیر ضحاک به حالت اول برمی‌گردد. (فردوسی‌نامه ج ۳، ۱۳۶۳: ۲۴) شاید اهمیتی که خروس در این روایت پیدا کرده، به سبب اهمیتی است که خروس در فرهنگ زردشتی دارد چون «خروس نماینده و کارگزار و گماشته ایزد شب زنده دار سروش بر روی زمین است.» (دوستخواه، ۱۳۷۰: ۱۰۰۸) بدین ترتیب «سروش» با آگاهی «خروس» از احوال ضد قهرمان، غافل نمی‌ماند و جزا و پادافره ضد قهرمان و شریر از چشم دیده‌بان نیکی‌ها پنهان نمی‌ماند.

از جمله روایت‌هایی که دارای کارکرد و شخصیت‌های عمومی هستند، داستان‌هایی است درباره غایب شدن کیخسرو. (فردوسی‌نامه ج ۳، ۱۳۶۳: ۱۷۲) در این گونه روایات، کیخسرو قهرمان است و «موفقیت» او در غایب شدن اوست. کیخسرو دارای «جام جم» است و جام جم کارکرد غیب‌نمایی و آگاهی بخشی دارد. به نظر می‌رسد این کارکرد جام جم بازمانده آیین‌های جادویی در اخبار و اشعار به حوادث و رویدادهاست. نقش ویژه جادو در زندگی اقوام بدوی و باستانی، ماحصل شگفتی انسان بدوی در مقابل نیروهای ناشناخته طبیعی است. او در مقابل این شگفتی و ناتوانی در برابر نیروهای طبیعی، به شیوه جادو و آیین‌ها و مناسک جادویی سعی دارد بر آنها تسلط یابد. از طرف دیگر جام جم نمودار فره و شکوه ایزدی نیز هست که همیشه باید همراه قهرمان (دادشاه) باشد. کیخسرو هنگامی که قصد دارد از نظر غایب شود، در کنار چشمه‌ای «جام جهان بین» خود را گم می‌کند. کیخسرو غایب می‌شود تا هنگامی که در «آخرالزمان» ظهور کند. اگر فره و تأیید الهی (جام جم) گم شود، پادشاهی نیز به انجام خود رسیده است. این جام البته در زمان ظهور و بازگشت قهرمان، همراه او خواهد بود. غایب شدن کیخسرو در کنار چشمه که نماد زاینده‌گی، برکت، و پایداری است، شخصیت کیخسرو را به ویژگی‌های ایزد شهید شونده (دموزی) نزدیک می‌سازد. (بهار، ۱۳۸۱: ۱۷۱-۱۷۰) در داستان کیخسرو، قهرمان در کنار چشمه‌ای یا در غاری غایب می‌شود تا در ظهور بعدی خود، سلامت، برکت، و خیر و

سامان را به عالم هدیه کند. چشمه‌ای که کیخسرو در آن، جام خود را گم می‌کند و خود را شست و شو می‌دهد (فردوسی نامه ج ۲، ۱۳۶۳: ۲۷۶)، تناسب کاملی با کارکرد ایزد شهید شونده دارد که ایزدی برکت بخش است. چشمه نماد پایداری، پاکی، زاینده‌گی و برکت است. همچنان که ایزد شهید شونده و کیخسرو نماد آن هستند. به این ترتیب آنچه در داستان‌های مربوط به قهرمانان دیده می‌شود، در حکایت‌های مربوط به کیخسرو نیز دیده می‌شود. اندیشه «نجات بخشی» یکی از ژرف ساخت‌های بنیادین این حکایت‌ها است. اندیشه‌ای که گویا نه تنها ذهن انسان در بند حوادث و مصائب امروز را به خود مشغول داشته است بلکه دغدغه ذهن انسان باستانی نیز بوده است (الیاده، ۱۳۷۸: ۳۴-۳۳)

«آخرالزمان» مقدمه و شرط لازم برای ظهور «نجات بخش» است. آخرالزمان نمونه الگوی آشوب ازلی است؛ آشوبی که در آن تمام مظاهر خلقت در کمون، پیچیدگی و عدم بوده‌اند. سامان این آشوب، خلقت است. این آشوب و وصف علامات آن، دغدغه ذهن بشری در تمام اعصار و آیین‌هاست. (همان: ۱۲۰-۱۱۱) در اندیشه ایرانی، آشوب پایانی عالم، سلطنت ضحاک و رفع فتنه او، با ظهور «نجات بخش» صورت می‌گیرد. اینجاست که به قول استروس، تفاوت مظاهر تمدن انسان بدوی و باستانی با انسان امروزی دلیلی بر تفاوت کارکرد ذهن آنها نیست. (استروس، ۱۳۷۶: ۵۳-۵۲) کارکرد ذهنیت آدمی در تمام اعصار و قرون یکی است. انسانی که زندگی را جز در چننه «گره» نمی‌یابد، امید خود را در اندیشه «نجات بخشی» می‌یابد و چشم به روزی دارد که نجات بخش ظهور کند و گره‌ها را به «موفقیت» بدل سازد، هر چند طعم شیرین این موفقیت سهم دیگران باشد. راویان در این حکایات البته از تأیید دینی قهرمان خود فارغ نیستند. به نظر آنان کیخسرو در رکاب «امام زمان» (عج) خواهد بود و یاریگر وی خواهد شد. (فردوسی نامه ج ۲، ۱۳۶۳: ۲۹۶) راویان «فردوسی نامه» نه می‌توانند عرق ملی و میهنی خود را وانهند و نه می‌توانند دست از آیین و دینی بشویند که آزادی و برابری را برای آنها به ارمغان آورده است.

نتیجه

تعداد شخصیت‌ها و کارکردهای هر دو بخش شاهان و قهرمانان یکی است اما کثرت چشمگیر (۱۱۵) روایت مربوط به قهرمانان، نسبت به تعداد روایات شاهان، بیانگر اهمیت نقش قهرمان در مقابل نقش شاه است. وجود ساختارهای متعدد بخش قهرمانان در برابر

ساختارهای محدود بخش شاهان نیز بر اهمیت نقش قهرمان در روایت‌های مردمی تأکید دارد. همچنین نقش قهرمان به عنوان یاریگر شاه در بخش شاهان از اهمیت شاه کاسته و او را در زمینه‌ای منفعل نشانده است. با توجه به زمان گردآوری و نشر فردوسی‌نامه (پیش از انقلاب اسلامی) می‌توان احساس ناخرسندی مردم نسبت به شاهان را در جامعه دریافت. هسته اصلی پردازش روایت‌های فردوسی‌نامه، شاهنامه فردوسی است و ژرف ساخت روایت‌ها در زمینه‌های اسطوره‌ای و آیینی نیز مثل شاهنامه است اما مضمون‌های اجتماعی روایت‌ها با شاهنامه متفاوت است و گاهی روساخت روایت‌ها نیز با شاهنامه فرق دارد. بسامد کارکردها از یک سو ضرورت تلاش را تبیین می‌کند و از سوی دیگر، بیانگر امید به پیروزی است. همین بسامد، پشتوانه تلاش راویان برای نقل سینه به سینه این داستان‌ها شده است و ارزش این روایت‌ها را در جامعه برای حفظ و تداوم شاهنامه و کارکردهای آن نشان می‌دهد. در روایت‌هایی که درباره شاهان شاهنامه است، حتی یک روایت که درباره شکست شاهان ایرانی از اسکندر و اعراب باشد، موجود نیست. اکثر روایت‌های فردوسی‌نامه به موفقیت و پیروزی قهرمانان و شاهان می‌انجامد. یکی از عناصر آگاهی «ترس» است. ترس از مرگ و میل به جاودانگی، یکی از بنیادی‌ترین احساسات آدمی است که روایت‌ها و حکایات او را به پیروزی و موفقیت سوق می‌دهد. این شگرد راویان در روایت‌های شاهان، تلخی شکست ایران و نابودی فرهنگ و تمدن آن را تسکین می‌دهد. شکست‌های قهرمانان، پذیرش سرنوشت و تقدیر است. پیروزی‌ها، وصف آرزو و امیدهایی است که تسلی بخش خاطرها و خاطره‌های غمزده است. شاید اگر روایت و محاکاتی نبود، پذیرش و تحمل مصائب و حوادث سخت‌تر بود. ساختار تمام روایت‌های «فردوسی‌نامه»، از قهرمانی‌ها گرفته تا آیین‌ها و مراسم جادویی، وسیله‌ای برای تأسی به «اسطوره‌های ازلی» و رسیدن به «جاودانگی» است. وجود اندیشه‌های دو قطبی «خیر و شر»، «اهریمن و اهورا» و «نور و تاریکی» بیانگر تکلیف آدمی در میدان و معرکه این جهانی است. آدمی در این تکلیف نیز خود را در نقش اسطوره‌های ازلی می‌بیند که با تأسی به این اسطوره‌ها، خود را از زمان و جبر تاریخی می‌رهاند و به زمان بی‌کران و مقدس می‌رساند. هستی خود را به هستی بخش مطلق پیوند می‌زند و آرامش

می‌یابد؛ پیوند و آرامشی که برای گریز از هیاهوی تمدن امروزی ضروری است و آدمی در آشوب و سامان، همیشه نیازمند و متکی به اوست.

Archive of SID

فهرست منابع

۱- قرآن کریم

- ۲- استروس، کلود لوی. (۱۳۷۶) **اسطوره و معنا**. ترجمه شهرام خسروی. تهران: مرکز.
- ۳- اسکولز، رابرت. (۱۳۷۹). **درآمدی بر ساختارگرایی در ادبیات**. ترجمه فرزانه طاهری. تهران: آگه.
- ۴- اسماعیلی، حسین. (۱۳۷۴). «داستان زال از دیدگاه قوم شناسی». تن پهلوان و روان خردمند. ویراسته شاهرخ مسکوب. تهران: طرح نو، صص ۱۷۹-۲۲۸.
- ۵- الیاده، میرچا. (۱۳۷۸). **اسطوره بازگشت جاودانه**. ترجمه بهمن سرکاراتی. تهران: قطره.
- ۶- _____ (۱۳۶۸). **آئین ها و نمادهای آشنا سازی**. ترجمه نصرالله زنگویی. تهران: آگه.
- ۷- انجوی شیرازی، ابوالقاسم. (۱۳۶۳). **فردوسی نامه**. چاپ دوم. تهران: علمی.
- ۸- ایگلتون، تری. (۱۳۸۰). **پیش درآمدی بر نظریه ادبی**. ترجمه عباس مخبر. چاپ دوم. تهران: مرکز.
- ۹- بهار، مهرداد. (۱۳۸۱). **از اسطوره تا تاریخ**، چاپ دوم. تهران: چشمه.
- ۱۰- پراب، ولادیمیر. (۱۳۶۸). **ریخت شناسی قصه های پریان**. ترجمه فریدون بدره ای. تهران: توس.
- ۱۱- دوستخواه، جلیل. (۱۳۷۰). **گزارش و پژوهش اوستا**. تهران: مروارید.
- ۱۲- سرخوش کرتیس، وستا. (۱۳۸۱). **اسطوره های ایرانی**. ترجمه عباس مخبر. چاپ سوم. تهران: مرکز.
- ۱۳- فردوسی، ابوالقاسم. (۱۳۸۶)، **شاهنامه**. تصحیح جلال خالقی مطلق. تهران: مرکز دائرةالمعارف بزرگ اسلامی.
- ۱۴- مولوی، جلال الدین. (۱۳۶۸). **مثنوی معنوی**. به اهتمام نیکلسون. تهران: مولی.
- ۱۵- **مینوی خرد**. (۱۳۶۴). ترجمه احمد تفضلی. چاپ دوم. تهران: توس
- ۱۶- نیشابوری، ابواسحاق ابراهیم بن منصور بن خلف. (۱۳۸۲). **قصص الانبیاء**. به اهتمام حبیب یغمایی. چاپ سوم. تهران: علمی و فرهنگی.
- ۱۷- هینلز، جان. (۱۳۷۹). **شناخت اساطیر ایران**. ترجمه ژاله آموزگار-احمد تفضلی. تهران: چشمه.