

ریخت شناسی قصه
جنگ مازندران
بر اساس روش پراپ

بهرام جلالی پور



ولادیمیر پراپ^۱ محقق و پژوهشگر بزرگ روسی در دو کتاب «ریخت‌شناسی قصه‌های پریان»^۲ و «ریشه‌های تاریخی قصه‌های پریان»^۳ روش ساخت‌گرایانه خود را در طبقه‌بندی قصه‌های پریان^۴ شرح و بسط داده است و با وجود اینکه تعریف دقیق و مشخصی از کلمه پریان و اینکه به کدام دسته از قصه‌ها اطلاق می‌شود، ارائه نکرده^۵، مدعی شده است که این روش را می‌توان در طبقه‌بندی انواع قصه به کار برد و نیز پیشنهاد کرده است که پژوهش مشابهی در مورد قصه‌های پهلوانی و قصه‌های اساطیری صورت گیرد.^۶

روش پراپ بر پایه مطالعه، مقایسه و مقوله‌بندی مضامین قصه‌ها استوار است. برای این کار، او هر قصه را به قسمت‌های کوچکی تقسیم و با یکدیگر مقایسه می‌کند. سپس آن را بر اساس ماهیت این قسمت‌ها و روابط متقابل آن‌ها با یکدیگر و با کل قصه توصیف می‌کند؛ اما مقوله‌بندی قصه‌ها مستلزم وجود خصوصیات و خصایص مشترک است. بیشتر اوقات در قصه‌های مشابه، برخی کارهای مشابه به شخصیت‌های مختلف نسبت داده شده است؛ مثلاً در یک قصه (قصه جنگ مازندران) از رستم خواسته می‌شود کاووس شاه را از زندان دیو سپید آزاد کند. در قصه دیگر (قصه جنگ هاماوران) از او برای آزاد کردن شاه از زندان هاماوران یاری می‌طلبند و در قصه سوم (قصه بیژن و منیژه) برای آزاد کردن بیژن از چاه افراسیاب و... یعنی فقط نام قهرمانان داستان تغییر می‌کند؛ اما اعمال و خویشکاری‌های^۷ آن‌ها ثابت می‌ماند.^۸ بنابراین این، پراپ قصه‌ها را بر اساس خویشکاری‌های قهرمانان آن‌ها دسته‌بندی و مقایسه و مطالعه می‌کند. با جدا کردن خویشکاری‌ها از یکدیگر، دسته‌بندی قصه‌هایی که خویشکاری‌های مشابه دارند، امکان‌پذیر می‌شود و پراپ این امکان را می‌یابد که هر دسته را به یکی از انواع^۹ مشخص نسبت دهد و فهرستی ز انواع فراهم آورد. ز ویژگی‌های فهرست این

است که به جای وابستگی به مشخصه‌های -اغلب گنگ و آشفته- مضامینی بر شالوده مشخصه‌های -دقیق و روشن- ساختاری استوار است.^{۱۱} از مقایسه و سنجش نوع‌های ساختاری با یکدیگر، پراپ به نتیجه دیگری نیز می‌رسد: اینکه تعداد خویشکاری‌ها فوق‌العاده اندک است و نیز توالی رویدادها در قصه همیشه از ترتیب ثابت و مشخصه پیروی می‌کند:

تا آنجا که می‌توان آن را قانون‌بندی کرد و در اینجا به چهارمین فرضیه بنیادی روش خود می‌رسد: تمام قصه‌های پریان ساختمانی یکسان دارند.

چهار فرضیه روش پراپ را می‌توان به شکل ذیل خلاصه کرد:

- ۱- خویشکاری‌های اشخاص قصه عناصر ثابت و پایدار را در یک قصه تشکیل می‌دهد و از اینکه چه کسی آن‌ها را انجام دهد و چگونه انجام پذیرد، مستقل‌اند. آن‌ها سازه‌های بنیادین قصه‌اند.
- ۲- شماره خویشکاری‌ها همیشه یکسان است.
- ۳- توالی خویشکاری‌ها همیشه یکسان است.
- ۴- همه قصه‌های پریان ساختمانی یکسان و مشابه دارند.

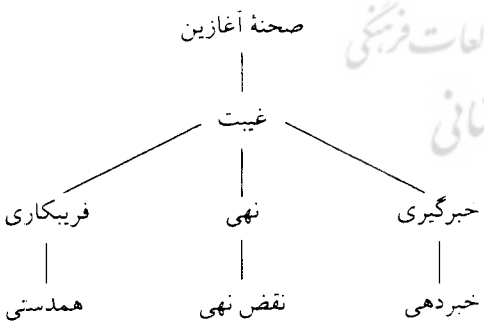
این چهار فرضیه، از جهتی، مراحل عملی روش پراپ را نیز نشان می‌دهد. بر این اساس، خویشکاری‌های قصه‌های پریان به ترتیب و بر اساس توالی زمانی، یکی پس از دیگری اتفاق می‌افتد. گفتنی است که این به منزله وجود همه خویشکاری‌ها در همه قصه‌ها نیست. گاهی در بعضی قصه‌ها، برخی خویشکاری‌ها حذف می‌شود؛ اما این مسئله به هیچ عنوان قاعده توالی را نقض نمی‌کند و ترتیب و نظم بقیه خویشکاری‌ها را بر هم نمی‌زند.

پراپ هر خویشکاری را با یک علامت اختصاری و با یک کلمه معرف مشخص می‌کند (مثلاً خویشکاری شرارت با علامت اختصاری A یا خویشکاری نیاز با علامت اختصاری a نشان داده می‌شود^{۱۱}) و بر مبنای

ریخت‌شناسی قصه‌های پریان

چنان‌که ذکر شد؛ بر اساس نظریهٔ پراپ، تمامی قصه‌های پریان از الگو و ساختاری مشابه پیروی می‌کنند. این الگو، به‌طور خلاصه به شرح ذیل است: الف) بخش مقدماتی: شامل صحنه آغازین و هفت خویشکاری به صورت:

معرفی وضعیت تعادل قصه پیش از شروع بحران (صحنه آغازین)، والدین قربانی او را ترک می‌کنند (غیبت)، هشدار به قربانی برای پرهیز از انجام کاری (نهی)، بی‌توجهی قربانی به هشدار (نقض نهی)، تلاش شریر برای کسب اطلاع از وضعیت قربانی (خبرگیری)، موفقیت شریر در کسب اطلاع از وضعیت قربانی (خبردهی)، کوشش شریر برای فریفتن قربانی (فریبکاری)، موفقیت شریر در فریفتن قربانی (همدستی) گفتمانی است که خویشکاری‌های نهی و نقض نهی، خبرگیری و خبردهی، فریبکاری و همدستی به صورت زوج‌های دوتایی عمل می‌کنند و در هر زوج، وجود هر خویشکاری به منزلهٔ ضرورت وجود خویشکاری متناظر آن است. بنابراین این خویشکاری‌های بخش مقدماتی قصه به شکل ذیل درمی‌آید:



همان‌طور که نمودار نشان می‌دهد؛ قصه ممکن است در یکی از سه جهت نهی، خبرگیری یا فریبکاری بسط یابد. در این صورت، وقوع خویشکاری‌های نقض نهی، خبردهی یا همدستی زمینه را برای ورود شریر به

خویشکاری‌ها، به تعریف قصه می‌پردازد: طبق تعریف او، قصه «بسط و تطور» سلسله‌ای از خویشکاری‌هاست که با شرارت (A) یا نیاز (a) آغاز و با پاداش (F)، التیام مصیبت یا جبران کمبود (K)، رهایی از شر تعقیب (RS)، ازدواج یا پادشاهی قهرمان (W) و یا هر خویشکاری دیگری که دربرگیرندهٔ مفهوم پایان قصه و رسیدن آن به نتیجه‌ای مشخص باشد، ختم شود. پراپ این صورت «بسط و تطور» حوادث را در قصه «حرکت» می‌نامد. هر حرکت شرارت‌بار جدید یا هر نیاز تازه حرکت جدیدی در قصه ایجاد می‌کند. بر این اساس، قصه ممکن است «یک حرکتی» یا «چند حرکتی» باشد. در قصه‌های چند حرکتی، حرکت‌ها همیشه به صورت خطی در پی یکدیگر قرار نمی‌گیرند؛ بلکه ممکن است به عنوان مثال یک حرکت جدید، پیش از پایان حرکت قبلی آغاز شود. به این ترتیب، قصه‌ها گاهی صورت پیچیده‌ای پیدا می‌کنند. در تجزیه و تحلیل و بررسی یک قصه، پیش از هر کاری، ابتدا باید تعداد حرکت‌های تشکیل‌دهنده آن را مشخص کرد. صورت‌های ممکن ترکیب حرکت‌ها عبارتند:

۱- یک حرکت مستقیماً و بلافاصله بعد از حرکت اول اتفاق افتد.

۲- حرکت جدید پیش از پایان حرکت اول آغاز می‌شود. جریان عملیات قصه با حرکتی که داستانی دربردارد، قطع می‌شود پس از خاتمه داستان، دنباله حرکت اول ادامه می‌یابد.

۳- یک داستان قطع می‌شود و نمودار نسبتاً پیچیده‌ای نتیجه می‌شود.

۴- قصه ممکن است با دو شرارت هم زمان آغاز شود و از این دو یکی پیش از دومی کاملاً فیصله یابد.

۵- دو حرکت ممکن است پایان مشترکی داشته باشند.

۶- گاهی قصه‌ای دو جستجوگر دارد. قهرمانان در وسط حرکت اول قصه از هم جدا می‌شوند.^{۱۲}

قصه مهیا می‌کند. ضمناً امکان ترکیب این جفت خویشکاری‌ها نیز وجود دارد. حتی ممکن است در یک قصه خاص، همزمان تمام این خویشکاری‌ها وجود داشته باشد. مثلاً ممکن است فربکاری شریر باعث شود که قربانی نهی را نقض کند. در این صورت خویشکاری نقض نهی در حکم خویشکاری همدستی هم خواهد بود: یعنی در این موارد، با عملکرد دوگانه خویشکاری‌ها مواجه هستیم.

ب) بخش اصلی:

شرارتی به وقوع می‌پیوندد (شرارت) یا نیازی احساس می‌شود (نیاز)، قهرمان از وقوع شرارت آگاهی می‌یابد و به قصد مقابله با شریر یا برطرف کردن نیاز حرکت می‌کند (عزیمت)، در مسیر حرکت، قهرمان به شخص بخشنده برمی‌خورد (بخشنده) و توسط او آزمایش می‌شود (آزمون)؛ اما از امتحان سربلند بیرون می‌آید (واکنش قهرمان) و وسیله‌ای جادویی یا یاری بخشنده را دریافت می‌دارد (تدارک) قهرمان به کمک بخشنده یا عامل جادویی و یا شخصاً به محل شریر منتقل می‌شود (انتقال)، با شریر می‌جنگد (کشمکش) و عاقبت بر او غلبه می‌یابد (پیروزی)، شرارت را دفع می‌کند (التیام) و به سمت موطن خود باز می‌گردد (بازگشت).

بر اساس الگوی پراب، در اینجا سه حالت مختلف ممکن است اتفاق افتد:

الف) قهرمان در حین بازگشت با شرارت تازه‌ای مواجه شود: در این حالت چرخه‌ای که توصیف شد، مجدداً طی می‌شود و قهرمان یک رشته خویشکاری‌های شرارت‌ت‌التیام را از سر می‌گذراند.

ب) شریر به تعقیب قهرمان می‌پردازد (تعقیب)؛ اما عاقبت قهرمان از شر تعقیب نجات می‌یابد. (رهایی)

ج) قهرمان در حین بازگشت به سرزمین تازه‌ای می‌رسد (ناشناختگی) و در برابر ادعاهای قهرمانی

دروغی (ادعاهای بی‌پایه) مجبور می‌شود آزمونی دشوار را از سر بگذراند (کار دشوار)؛ اما پس از موفقیت در آزمون (حل مسئله)، قهرمان بازشناخته می‌شود (شناختن) و قهرمان دروغین رسوا می‌شود (رسوایی)؛ در مواردی بازسناسی قهرمان با تغییر شکل همراه است (تغییر شکل)

در هر سه حالت، قهرمان نهایتاً به موطن خویش بازمی‌گردد، ازدواج می‌کند، بر تخت پادشاهی می‌نشیند یا گاهی هر دو، یعنی هم ازدواج می‌کند و هم بر تخت می‌نشیند. (ازدواج)

ریخت‌شناسی قصه جنگ مازندران

ما در این مقاله تلاش خواهیم کرد نشان دهیم که ساختار قصه جنگ مازندران و به‌گونه‌ای مشابه ساختار بقیه قصه‌های دو بخش اساطیری و پهلوانی شاهنامه از الگوی واحدی پیروی می‌کند؛ اما فایده آن چیست؟ مارتین اسلیبی در کتاب دنیای درام با طرح تشکیک، نسبت به ضرورت روش پراب می‌نویسد:

«گیریم که بدانیم همه ساختارهای دراماتیک در نهایت یکی است یا تنها دگرگون‌سازی‌هایی پایان‌ناپذیر بر عناصری کم‌شمار است؛ در حالی که کشش حقیقی آن‌ها در گوناگونی بی‌پایان و پیش‌بینی پذیرشان نهفته است؛ این دانش ما چه بینشی دربردارد و چه نکته‌ای را روشن می‌سازد؟»^{۱۳}

تعداد دیگری از منتقدان نیز اعتراضات مشابهی داشته‌اند؛ اما اگر به‌خاطر آوریم که ارسطو نیز نخستین بار اهل و قواعد درام را با بررسی و تجزیه و تحلیل نمایشنامه‌های سوفوکلس تدوین و در رساله فن شعر ارائه کرد (رساله‌ای که بیش از دو هزار سال تنها ملاک و معیار آموزش و استفاده قواعد درام‌نویسی بوده است) شاید بسیاری از این اعتراضات ناموجه شود؛ از نظر نگارنده، اثبات این نظریه که قصه‌های شاهنامه - به‌رغم برخی اختلافات جزئی - از الگوی پراب پیروی

می‌کنند، می‌تواند نتایج سودمند ذیل را نیز در پی داشته باشد:

الف) می‌توان چنین نتیجه گرفت که احتمالاً همه انواع قصه‌های پهلوانی الگویی چون الگوی قصه‌های پریان دارند.^{۱۴}

ب) برخی از محققان، از جمله برادران گریم، قصه‌های عامیانه را بازمانده اسطوره‌های کهن دانسته‌اند و معتقدند که اساطیر خدایان و پهلوانان قدیم را از روی این قصه‌ها می‌توان بازسازی کرد؛ اگر چنین اعتقادی صحت داشته باشد، قایل شدن الگویی واحد برای قصه‌های پهلوانی شاهنامه امکان بازسازی صورت‌هایی از قصه‌های زال و سیمرغ، زال و رودابه، رستم و سهراب، رستم و اسفندیار و... را که احتمالاً صورت اصلی یا یکی از صورت‌های اصلی وقوع قصه بوده است، امکان‌پذیر می‌کند. دسترسی به این صورت‌های احتمالی، از یک سو قوانین حاکم بر تحول و تطور قصه‌ها و از سوی دیگر میزان خلاقیت و سنت‌شکنی جسورانه و انقلابی و قدرت آفرینش ادبی و هنری شاعر ملی ایران را نمودار می‌سازد. مثلاً با نگاهی به ظرایف هنری قصه رستم و سهراب می‌توان به گوشه‌هایی از این خلاقیت پی برد. می‌توان نشان داد که احتمالاً در صورت اصلی یا یکی از صورت‌های اصلی قصه، سهراب قبل از مرگ به کمک سیمرغ نجات می‌یافته، با گردآفرید ازدواج می‌کرده و در رکاب پدر علیه دشمن مشترک یعنی افراسیاب می‌جنگیده است؛ اما مقایسه قصه شاهنامه با صورت احتمالی مذکور ارزش خلاقانه کار فردوسی را نشان می‌دهد.

ج) علامتگذاری قصه‌ها طبق روش پراپ، تجزیه و تحلیل‌های آماری خویشکاری‌ها و رسم نمودارهای توزیع فراوانی آن‌ها را امکان‌پذیر می‌سازد. همچنین امکان تهیه جداول دو بعدی و سه بعدی نیز بر اساس رفتار متقابل دو یا سه خویشکاری دلخواه وجود دارد. د) با تجزیه و تحلیل قصه‌ها بر اساس روش پراپ،

تصمیم‌گیری در مورد حدود و ثغور دقیق هر قصه امکان‌پذیر می‌شود، شاهنامه فردوسی، از تعدادی قصه مستقل تشکیل شده است که در عین استقلال، به علت حضور یک یا چند شخصیت مشترک و یا تداوم زمانی وقایع، به یکدیگر وابسته‌اند: آیا هفت‌خان رستم قصه‌ای مستقل است یا جزئی از یک قصه؟ ماجرای فرود را بایستی قصه مجزایی فرض کرد یا باید آن را یکی از حرکت‌های قصه‌ای بزرگتر در نظر گرفت؟ بر اساس الگوی پراپ، معیار مشخصی برای تعریف و تبیین حدود ثغور هر قصه به دست می‌آید.

با توجه به اصولی که در قسمت‌های قبل تشریح شد؛ قصه جنگ مازندران به صورت ذیل تحلیل می‌شود:

۱- صحنه آغازین: در هر قصه صحنه آغازین معرف اطلاعات اولیه در مورد شخصیت‌های قصه و وضعیت تعادل حاکم بر آن قبل از وقوع شرارت است. قصه جنگ مازندران به عنوان نخستین قصه از مجموعه قصه‌هایی اپیزودیک است که حوادث و اتفاقات آن‌ها بعد از بر تخت نشستن کاووس شاه و به سبب سبک‌سری‌ها و هوس‌رانی‌های او به وقوع می‌پیوندد. از این جهت، اطلاعات ارایه شده در بخش آغازین قصه هم صحنه آغازین قصه جنگ مازندران محسوب می‌شود و هم سایر قصه‌ها؛ چرا که ساختار زنجیره‌ای قصه‌ها، قصه‌های بعدی را بر مبنای اطلاعات ارایه شده در قصه‌های قبلی پی‌ریزی کرده است. این خصوصیت در سایر قصه‌های زنجیره‌ای شاهنامه (مثل قصه‌های اسفندیار) نیز دیده می‌شود. سلسله قصه‌های مربوط به عهد سلطنت کاووس شاه با سر آمدن روزگار پادشاهی کیقباد آغاز می‌شود. کیقباد، پس از شکست دادن تورانیان، با آنان صلح می‌کند و به دادگستری و آبادانی کشور مشغول می‌شود و مدت یکصدسال با عزت و سربلندی زندگی می‌کند (تعادل):

بدین گونه صد سال شادان بزیست
نگر تا چنین در جهان شاه کیست
پسر بد مر او را خردمند چار

که بودند زو در جهان یادگار
البته نام بردن سایر فرزندان کیقباد بیشتر امری
تاریخ‌نگارانه است تا قصه‌پردازانه؛ چرا که پس از این
دیگر نامی از آن‌ها برده نمی‌شود و در هیچ‌یک از
قصه‌ها دیده نمی‌شوند. در هر صورت، با این ابیات،
مجموعه قصه‌های مربوط به عهد پادشاهی کاووس
آغاز می‌شود.

۲- غیبت: این خویشکاری به خروج یکی از
شخصیت‌های قصه از حوزه عمل حوادث آن مربوط
می‌شود. خروج یکی از والدین از خانه، یکی از
صورت‌های رایج خویشکاری غیبت به حساب می‌آید.
مرگ نیز از اشکال تشدید شده غیبت است. در قصه
مورد بحث نیز غیبت در قالب مرگ کیقباد ظاهر
می‌شود:



چو دانست کامد به نزدیک مرگ

پژمرد خواهد همی سبز برگ...

(ج ۲، ص ۷۴)

۳- نهی: به این معنا که قربانی (کسی که در طول قصه دچار مشکل خواهد شد و از قهرمان یاری خواهد خواست) از کار نهی و یا به کاری توصیه و سفارش می‌شود: کيقباد، چون زمان مرگ خویش از نزدیک می‌بیند، کاووس را به نزد خویش می‌خواند و به دادگری و عدالت سفارش می‌کند:

سر ماه کاوس کسی بخواند

ز داد و دهش چند بسا او براند

بدو گفتم ما بر نهادیم رخت

تو بسپار تابوت و بردار تخت

تو گر دادگر باشی و پاکدین

ز هر کس نیایی بجز آفرین

و گر از گیرد سرت را به دام

بر آری یکی تیغ تیز از نیام

بگفتم این و شد زین جهان فراخ

گزین کرد صندوق بر جای کاخ

(ج ۲، ص ۷۵-۷۴)

اطلاعاتی که تا به اینجای قصه ارائه شده است، اطلاعاتی است که مشترکاً برای تمام قصه‌های عهد پادشاهی کاووس کاربرد دارد. در بیشتر این قصه‌ها سرپیچی کاووس از این سفارش پدر (نقض نهی) راه را برای وقوع مصیبت (شرارت) هموار می‌سازد؛ اما هر یک از قصه‌های این زیر مجموعه نیز به نوبه خود با تکرار صورت‌های دیگری از خویشکاری‌های نهی و نقض نهی آغاز می‌شوند.^{۱۵} مثلاً در قصه جنگ مازندران توصیه‌های زال به شاه در پرهیز از حمله به مازندران به عنوان خویشکاری نهی محسوب می‌شود: که آن خانه دیو افسونگر است
طلسم است و ز بند جادو در است

مر آن را به شمشیر نتوان شکست

به گنج و به دانش نیاید به دست

(ج ۲، ص ۸۲)

۴- نقض نهی: قربانی موارد نهی شده در خویشکاری نهی را نقض می‌کند. خویشکاری نقض نهی بلافاصله بعد از خویشکاری نهی و متناسب با آن اتفاق می‌افتد. مثلاً اگر قربانی از خوردن سیبی یا بازکردن دری یا نگاه کردن به عکس نهی شده باشد، با خوردن آن سیب یا بازکردن آن در یا نگاه کردن به آن عکس، ناخواسته زمینه برای شرارت شریر فراهم می‌شود؛ اما در برخی قصه‌ها ممکن است این ترتیب جابه‌جا شود. در قصه جنگ مازندران، کاووس به هشدارهای زال توجه نمی‌کند و با حمله به مازندران نهی را نقض می‌کند:

بفرمود پس گیو را شهریار

دوباره ز لشکر گزیدن هزار

کسی کو گراید به گرز گران

گشاینده شهر مازندران

یکی از مواردی است که با یاری روش پراپ می‌توان به ترمیم ساختار قصه‌های کهن پرداخت. به نمونه دیگری از آن در مورد قصه رستم و سهراب قبلاً اشاره کردیم. در هر صورت، اقدام نابخردانه کاووس در حمله به مازندران زمینه را برای شبیخون دیو سپید به سپاه ایران و کشتن و اسیر کردن ایرانیان فراهم می‌کند.

تحرک واقعی قصه پس از خویشکاری‌های مقدماتی، از این مرحله به بعد آغاز می‌شود و گر، پیچ قصه شکل می‌گیرد؛ اما قبل از ادامه بحث لازم است به یک ویژگی منحصر به فرد قصه‌های شاهنامه اشاره کنیم:

در ابتدای قصه جنگ مازندران، شاعر در چند بیت، خصلتی را مورد انتقاد قرار می‌دهد. خصلتی که در طول قصه، بر هم خوردن تعادل قصه و وقوع سختی‌ها و گرفتاری‌ها را موجب می‌شود:

درخت برومند چون شد بلند
گر آید ز گردون بر او برگزند
شود برگ پژمرده و بیخ سست
سرش سوی پستی گراید نخست
مر او را سپارد گل و برگ و باغ
بهاری به کردار روشن چراغ
اگر شاخ بد خیزد از بیخ نیک
تو با شاخ تند میاغاز ریک
پدر چون به فرزند ماند جهان
کند آشکارا برو بر نهان
گر او بسفکند فر و نام پدر
تو بیگانه خوانش مخوانش پسر
(ج ۲، ص ۷۶)

این ابیات همچنان در نگویش فرزند ناخلف ادامه پیدا می‌کند. مشابه این ابیات غالباً در آغاز سایر قصه‌های شاهنامه نیز وجود دارد. ما این ابیات را به تبعیت از مرحوم استاد مجتبی مینوی با اصطلاح «خطبه» از بقیه ابیات قصه متمایز می‌کنیم.^{۱۶} فردوسی در خطبه هر قصه، معمولاً پیشاپیش به ضعف تراژیک قهرمان یا قربانی قصه اشاره می‌کند؛ اما سؤالی که اینجا مطرح می‌شود، این است که آیا خطبه از مقوله صحنه آغازین نیست؟ باید گفت: خیر. صحنه یا وضعیت آغازین مربوط به معرفی شخصیت‌ها و موقعیت آنهاست؛ در حالی که موضوعات مطرح شده در خطبه‌ها جنبه کلی و عام دارد، در بدو امر به شخصیتی خاص نسبت داده نمی‌شود و تنها در طول داستان خصوصاً پس از پایان آن است که به تمامی درک می‌شود. از نظر بلاغی نیز خطبه گاهی در آغاز قصه در حکم براءت استهلال و پیشگویی است - داستان‌های شاهنامه از این جهت در ردیف قصه‌های اخلاقی قرار می‌گیرد؛ در قصه‌های اخلاقی، حکمی اخلاقی مطرح و در قالب یک قصه اثبات می‌شود.

هر آن کس که بینی ز پیر و جوان
تنی کن که با او نباشد روان
و زو هر چه آباد بینی بسوز
شب آور به جایی که باشی به روز
(ج ۲، ص ۸۴)

۵- خبرگیری: با این خویشکاری، شخصیت جدیدی وارد قصه می‌شود که اصطلاحاً شریر نامیده می‌شود. نقش شریر عبارت است از برهم زدن تعادل و آرامش موجود، ایجاد یک نوع مصیبت، خرابکاری، صدمه یا زیان. شریر به محض ورود به قصه، شروع به خبرگیری می‌کند. خبرگیری به منظور یافتن راه شرارت صورت می‌گیرد و همیشه نیز با موفقیت همراه است؛ یعنی بعد از آن بلافاصله خویشکاری خبردهی روی می‌دهد.

۶- خبردهی: کوشش‌های شریر در کسب خبر به نتیجه می‌رسد و شریر اطلاعات لازم را در مورد قربانی یا قربانیانش به دست می‌آورد.

۷- فریبکاری: شریر پس از کسب اطلاعات لازم می‌کوشد قربانی‌اش را فریب دهد تا بر او یا چیزهایی که به او تعلق دارد دست یابد. برای این کار شریر پیش از هر چیز خود را به هیأتی مبدل و متفاوت درمی‌آورد.

۸- همدستی: پس از اینکه شریر دست به فریبکاری می‌زند، قربانی فریب می‌خورد و ناآگاهانه در مسیر خواست شریر حرکت می‌کند.

در قصه جنگ مازندران، این چهار خویشکاری اخیر به گونه متفاوتی ظاهر می‌شوند و علت آن نیز به مبهم بودن انگیزه نیروهای متعامل مربوط می‌شود: پس از اینکه کاووس بر تخت جانشینی پدر تکیه می‌زند، یک روز یکی از دیوان مازندران به بزم شاه راه می‌یابد و اجازه می‌گیرد تا اسباب طرب و شادمانی شاه را فراهم آورد. دیو خنیاگر خواسته یا ناخواسته با توصیف زیبایی‌ها و دلربایی‌های مازندران، شاه را ترغیب به حمله به آن سرزمین می‌کند. مبهم بودن انگیزه دیو مازندرانی هم وضعیت خویشکاری‌های خبرگیری،

می‌شود که به یکباره احساس شود. همچنان که در قصه جنگ مازندران اگر اشعار رامشگر مازندرانی در بزم شاه خوانده نمی‌شد، شاید کاووس هرگز به فکر لشکرکشی به مازندران نمی‌افتاد. در هر حال، همان‌طور که ذکر شد، حمله کاووس به مازندران زمینه را برای شیخون دیو سپید به اردوی ایران و کشتن و به اسارت درآوردن آن‌ها فراهم می‌کند:

شب آمد یکی ابر شد با سپاه

جهان کرد چون روی رنگی سیاه

یکی خیمه زد بر سر از دود و قیر

سیه شد جهان چشم‌ها خیره خیر

چو بگذشت شب روز نزدیک شد

جهانجوی را چشم تاریک شد

ز لشکر دو بهره شده تیره چشم

سر نامداران ازو پر زخشم

از ایشان فراوان تبه کرد نیز

نسب بود از بدبخت مانده چیز

چو تاریک شد چشم کاووس شاه

بند آمد ز کردار او بر سپاه

همه گنج تاراج و لشکر اسیر

جوان دولت و بخت برگشت پیر

(ج ۲، ص ۸۶)

۱۰ - میانجی‌گری، رویداد ربط دهنده: در الگوی پراپ،

پس از مشخص شدن نیاز یا بروز مصیبت، شخصیت

جدیدی وارد قصه می‌شود. این شخصیت قهرمان نام

دارد. ورود قهرمان به قصد ممکن است به اشکال

مختلف صورت بگیرد، ممکن است از قهرمان

درخواست و یا به او فرمان داده شود. ممکن است

قهرمان خود از ماجرا با خبر گردد و به‌طور داوطلبانه

دست به اقدام بزند و... قهرمان قصه ممکن است به

یکی از دو صورت «قهرمان جستجوگر» یا «قهرمان

قربانی شده» ظاهر شود؛ اگر قهرمان به جست و جوی

شخص یا شیء ناپدید شده پردازد، قهرمان جست و

خبردهی، فریبکاری و همدستی را خدشه‌دار می‌سازد و هم عمل توسعه‌طلبانه کاووس - و به تبع آن پافشاری رستم در حمایت از کاووس - را غیر اخلاقی جلوه می‌دهد؛ چرا باید پهلوان آزاده‌ای چون رستم از پادشاهی متجاوز و خیره سر حمایت کند؟ مگر اینکه فرض کنیم دیوان مازندران به واسطه دیو خنیاگر موجبات فریب شاه را فراهم آورده‌اند. این مورد، از آنجا که الگوی پراپ تنها به مطالعه خویشکاری‌های قصه می‌پردازد، از بررسی نقش راوی و کنارکردهای حضور او غافل می‌ماند؛ در حالی که برای فهم سبک قصه‌گویی راوی بزرگی مثل فردوسی توجه به این نکته از اهمیت فراوانی برخوردار است. بنابراین، ما در اینجا در مورد قصه‌های شاهنامه یک بخش جدید به نام خطبه به الگوی پراپ اضافه و آن را به صورت ذیل تعریف می‌کنیم:

خطبه عبارت است از حکمی اخلاقی یا اظهار نظری کلی از طرف راوی قصه، که طی آن خصلتی که تعادل موجود را برهم زده و حوادث قصه را به وجود خواهد آورد، نقد و تفسیر می‌شود.

۹ - شرارت یا نیاز: وقتی قربانی هشدار را نادیده می‌گیرد و ممنوعیتی را زیر پا می‌گذارد؛ یا وقتی اقدامات شریر در کسب خیر یا فریب قربانی مؤثر واقع می‌شود و زمینه برای شرارت فراهم می‌گردد با وقتی نیاز به چیزی و کمبود آن احساس می‌شود، یکی از خویشکاری‌های شرارت یا نیاز اتفاق می‌افتد. پراپ عقیده دارد:

در مورد دوم، نیاز و کمبود خود وجود دارد لذا جستجو نیز ضرورتاً هست. در مورد اول، احتیاج و کمبود به وسیله یک عامل خارجی به وجود می‌آید. در مورد دوم، کمبود و نیاز از درون می‌جوشد.^{۱۷}

اما در توضیح عبارت‌های پراپ باید خاطر نشان کرد که: اگر چه کمبود و نیاز از قبل وجود دارد و از درون می‌جوشد؛ همیشه یک عامل بیرونی باعث

جوگر نامیده می‌شود؛ اما اگر رشته داستان به سرنوشت کسی وابسته باشد که ناپدید شده است، این قهرمان قربانی شده نام می‌گیرد.

پراب تأکید می‌کند که احتمالاً موردی وجود نخواهد داشت که قصه هم قهرمان جست و جوگر و هم قهرمان قربانی شده داشته باشد؛ اما این نظریه فقط در مورد قصه‌های یک حرکتی می‌تواند صحیح باشد. در قصه‌هایی که از بیش از یک حرکت تشکیل شده است، گاهی قهرمان یکی از حرکت‌ها جست و جوگر و قهرمان حرکت دیگر قربانی شده است.

در قصه جنگ مازندران، کاووس پس از گرفتار شدن در جنگ دیو سپید پنهانی پیکی به زابلستان گسیل می‌دارد:

از آن پس جهانجوی خسته جگر

برون کرد مردی چو مرغی پپر

سوی زابلستان فرستاد زود

به نزدیک دستان و رستم درود

کنون چشم شد تیره و تیره بخت

به خاک اندر آمد سر تاج و تخت

جگر خسته در چنگ آهرمنم

هس بگسلد زار جان از تنم

چسو از پندهای تو باد آورم

همی از جگر سرد باد آورم

نرفتم به گفتار تو هوشمند

ز کم دانشی بر من آمد گزند

اگر تو نبندی بدین بد میان

همی سود را مایه باشد زیان

(ج ۲، ص ۸۸)

الگوی پراب به ثبت کلی برخوردار قهرمان در برابر درخواست یا دستور قربانی اکتفا می‌کند. به عنوان مثال در مورد برخوردار رستم در برابر درخواست کاووس فقط می‌تواند بگوید: «رستم پس از جدال با خود بر سر ماندن یا رفتن، بالاخره تصمیم می‌گیرد به یاری شاه

برود.» در حالی که این همه آن چیزی که اتفاق می‌افتد، نیست. به لحاظ داستانی، کشمکی که در این بخش قصه روی می‌دهد، بر پیچیدگی خط داستانی می‌افزاید، امروز جزء به جزء ابیات این قسمت می‌تواند روشنگر باشد:

زال از شنیدن خبر گرفتاری شاه و بزرگان در مازندران، بسیار ناراحت می‌شود؛ اما غیر از رستم، خبر را از همه پنهان می‌دارد. کلماتی که او برای اطلاع دادن خبر به رستم به کار می‌برد، قابل تأمل است:

به رستم چنین گفت دستان سام

که شمشر کوتاه شد اندر نیام

شاید کزین پس چیم و چریم

وگر تخت را خویشان پروریم

که شاه جهان در دم ازدهاست

به ایرانیان بر چه مایه بلاست

کنون کرد باید تو را رخس زین

بخواهی به تیغ جهان بخش کین

ج ۲، ص ۸۹-۸۸

این مقدمه چنین نشان می‌دهد که ممکن است رستم از قبول مأموریت سر باز زند. زال بلافاصله بعد از مقدمه چینی وظیفه اخلاقی و ملی رستم را یادآور می‌شود:

همانا که از بهر این روزگار

تو را پرورانید پروردگار

نشاید بدین کار آهرمنی

که آسایش اری و گرد دم زنی

ج ۲، ص ۸۹

و در ادامه سخن، قدرت و دلآوری رستم را می‌ستاید:

بست را به بیر بیان سخت کن

سر از خواب و اندیشه پردخت کن

هر آن تن که چشمش سنان تودید

که گوید که او را روان آرمید

اگر جنگ دریا کنی خون شود

از آوای توکوه هامون شود

نباید که ارژنگ و دیو سپید

به جان از تو دارند هرگز امید

کنون گردن شاه مازندران

همه خرد بشکن به گرزگران

(ج ۲، ص ۸۹)

رستم طولانی بودن راه را بهانه می‌کند:

چنین پاسخش داد رستم که راه

دراز است و من چون شوم کینه‌خواه

زال به او می‌گوید که غیر از راهی که کاووس و

سپاهیانش رفته‌اند، راه کوتاه‌تری نیز وجود دارد و البته

پر از خطر است؛ اما ظاهراً رستم هنوز قانع نشده است؛

زیرا زال به شیوه‌ای دیگر متوسل می‌شود از بی‌اعتباری

دنیا و بازی تقدیر سخن بر زبان می‌راند:

نخواهد همی ماند ایدر کسی

بخواند اگر چه بماند بسی

کسی کو جهان را به نام بلند

گذارد به رفتن نباشد نژند

(ج ۲، ص ۹۰)

رستم مجدداً بهانه‌جویی می‌کند:

چنین گفت رستم به فرخ پدر

که من بسته دارم به فرمان کمر

ولیکن به دوزخ چمیدن به پای

بزرگان پیشینی ندیدند رای

(ج ۲، ص ۹۰)

اما سرانجام، اجباراً به مأموریت گردن می‌نهد:

کنون من کمر بسته و رفته گیر

نخواهم جز از دادگر دستگیر

(ج ۲، ص ۹۰)

و رجز می‌خواند که چنین خواهد کرد و چنان خواهد

کرد و... که احتمالاً عکس‌العملی است برای غلبه بر

ترس؛ زیرا پس از قبول رستم، زال او را بسیار دعا و

تشویق می‌کند:

بپوشید ببر و برآورد یال

بر او آفرین خواند بسیار زال

(ج ۲، ص ۹۰)

به طوری که وقتی رستم سوار رخس می‌شود، دلش آرام

گرفته و رنگ رخسارش طبیعی شده است:

چو رستم به رخس اندر آورد پای

رخس رنگ بر جای و دل هم به جای

(ج ۲، ص ۹۰)

همه این نشانه‌ها از میزان وحشتی حکایت می‌کند که بر

وجود رستم مستولی بوده است. در این هنگام، رودابه

گریان وارد می‌شود. رستم نیز با دیدن او به گریه می‌افتد

و بخت خود را سرزنش می‌کند:

مرا در غم خود گذاری همی

به یزدان چه امید داری همی

چنین آمدم بخشش روزگار

تو جان و تن من به زنه‌ار دارد

(ج ۲، ص ۹۰)

در هر صورت، رستم را بدرقه می‌کنند. در حالی که که

نمی‌دانند بار دیگر او را خواهد دید یا خیر:

به پدرود کردندش رفتند پیش

که دانست کش باز بیند بیش

(ج ۲، ص ۹۰)

و در پایان راوی قصه به نصیحت می‌پردازد (خطبه):

چنین آمدم بخشش روزگار

تو جان و تن من به زنه‌ار دار

زمانه بدین‌سان همی بگذرد

دمش مرد دانا همی بشمرد

چنانکه می‌بینیم، کشمکش درونی قهرمان برسرماندن یا

رفتن، ویژگی منحصر به فردی به قصه می‌بخشد که

بیشتر حاصل مهارت قصه‌پردازی شاعر است و در

قصه‌های شفاهی کمتر دیده می‌شود. در تجزیه و

تحلیل قصه‌های شاهنامه به این ویژگی‌ها نیز بایستی

توجه کرد.

محدودیت‌ها، ترس‌ها و علایق انسانی. و آنگاه به تدریج (آنگونه که در هفت‌خان خواهیم دید) این شخصیت را به موجودی شکست‌ناپذیر تبدیل می‌کند.

پراپ در الگوی خود، تمامی انواع مقابله آغازین و عزیمت را با یک علامت ثابت نشان می‌دهد؛ در حالی که این کار کمک چندانی به تحلیل خویشکاری‌های قصه نمی‌کند: وقتی قهرمان مقابله با شریر را می‌پذیرد، طبیعتاً روند حوادث و وقایع قصه عزیمت او را ایجاب خواهد کرد. یعنی همیشه بعد از خویشکاری‌های میانجیگری، خویشکاری‌های مقابله آغازین و عزیمت اتفاق خواهد افتاد؛ اما اینکه هر یک از این خویشکاری‌ها به چه شکل اتفاق افتد، حائز اطلاعات ارزشمندی است. بنابر این، با یک تجدید نظر کوچک در الگوی پراپ، ما خویشکاری میانجیگری را برای بیان «چگونگی علنی شدن نیاز یا مصیبت» در نظر می‌گیریم. همچنین خویشکاری راضی شدن به مقابله را نیز به چگونگی (انگیزه) اقدام قهرمان اختصاص می‌دهیم.

در الگوی پراپ، ترکیب خویشکاری‌های شرارت، میانجیگری، مقابله آغازین و عزیمت «فاجعه» یا «گره پیچ» قصه را تشکیل می‌دهد. از این پس، شخصیت جدیدی وارد قصه می‌شود. پراپ این شخصیت جدید را «بخشنده» یا «تدارک بیننده» می‌نامد. به کمک بخشنده، قهرمان جست و جوگر یا قهرمان قربانی شده وسیله‌ای دریافت می‌کند که ترمیم مصیبت را امکان‌پذیر می‌سازد؛ اما معمولاً قبل از دریافت این وسیله، قهرمان مجبور است یک رشته اعمال انجام دهد؛ اعمالی که استحقاق او را در دریافت وسیله مورد نظر ثابت می‌کند.

در قصه جنگ مازندران، نقش این شخصیت به دوش اولاد گذاشته شده است. با این تفاوت که قبل از ظهور اولاد، اتفاقاتی به وقوع می‌پیوندد که برای آن‌ها در الگوی پراپ خویشکاری مستقلی نمی‌توان در نظر

۱۱ - مقابله آغازین: طبق الگوی پراپ، قهرمان در نهایت، موافقت می‌کند یا تصمیم می‌گیرد که به مقابله بپردازد. این خویشکاری مخصوص قصه‌های است که قهرمان در نهایت، موافقت می‌کند یا تصمیم می‌گیرد که به مقابله بپردازد. این خویشکاری مخصوص قصه‌هایی است که قهرمان جست و جوگر دارند. قهرمانان تبعیدی، مغلوب، افسون شده و... برای آزادی از خود اشتیاقی ارادی نشان نمی‌دهند. در این قصه‌ها، خویشکاری «مقابله آغازین وجود ندارد.

همانطور که اشاره شد، در قصه جنگ مازندران هم رستم سرانجام می‌پذیرد که به باری کاووس شاه برود: چنین گفت رستم به فرخ پدر

که من بسته دارم به فرمان کمر...

(ج ۲، ص ۹۰)

۱۲ - عزیمت: قهرمان خانه را ترک می‌کند. البته عزیمت معنایی متفاوت از غیبت موقتی دارد. ضمناً عزیمت قهرمان جست و جوگر و قهرمان قربانی شده با یکدیگر تفاوت دارد: در حالی که هدف از عزیمت قهرمان جست و جوگر «جست و جو» است، عزیمت قهرمان قربانی شده آغاز سفری پر حادثه اما بدون جست و جو است. فرار نیز یکی از اشکال تشدید شده عزیمت است.

در قصه جنگ مازندران، رستم بالاخره پس از کشمکش‌های درونی بسیار، آماده سفر می‌شود و در میان اندوه و نگرانی اعضاء خانواده، خانه را ترک می‌کند.

ممکن است در نگاه نخست چنین بنماید که قصه جنگ مازندران به عنوان یک اثر حماسی الگوهای متعارف را در خلق شخصیت قهرمان (حداقل در مرحله معرفی قهرمان) رعایت نکرده است؛ اما این از هوشمندی سراینده شاهنامه است که به جای قهرمان پروری، شخصیتی خلق می‌کند با ظرفیت‌ها،

گرفت. از طرفی، حذف این اتفاقات نیز لطمه‌ای بر ساختار قصه نمی‌زند؛ اما نباید فراموش کرد که اولاً وجود این مراحل، خود نشان دهنده مسیر پر مخاطره‌ای است که قهرمان طی می‌کند؛ ثانیاً وجه حماسی اثر را پدید می‌آورد. بر این اساس، با وجود غایب بودن بخشنده در چهار خان نخست، می‌توان این خان‌ها را به اتفاق خان پنجم اجزای یک خویشکاری واحد در نظر گرفت. با این تفاوت که طبق الگوی براب، ابتدا بخشنده ظاهر می‌شود و قهرمان را می‌آزماید و پس از سر بلند بیرون آمدن قهرمان از بوته آزمایش، به عنوان پاداش چیزی در اختیارش می‌گذارد؛ اما در قصه جنگ مازندران، رستم پس از پشت سر گذاشتن مراحل دشوار، اولاد را اسیر می‌کند و از طریق او اطلاعات لازم را برای ادامه سفر به دست می‌آورد. به هر یک از این مراحل، آنچنان که مشهور است، خان می‌گویند. رستم این خان‌ها را با موفقیت و سر بلندی طی می‌کند؛ ولی گاهی نیز حرکات و اعمال او در حور نکوهش می‌نماید. اگر چه پراپ از روانکاوی شخصیت‌های قصه پرهیز می‌کند؛ اما بررسی تقادانه این حرکات و اعمال می‌تواند ابعاد شخصیتی قهرمان قصه را نمایان سازد:

در خان اول، رستم پس از چندین شبانه روز اسب سواری، به دشتی پر از گورخر می‌رسد. گورخری شکار و با استفاده از چوب پیکان‌های خود و خار و خاشاک کباب می‌کند و می‌خورد؛ سپس رخس را آزاد می‌گذارد تا در مرغزار بچرد و خود به خواب می‌رود. در این حال، شیری درنده از راه می‌رسد و اسب و سوار خفته را می‌بیند. شیر با خود می‌اندیشد:

نخست اسب را گفت باید شکست

چو خواهم سوارم خود آید به دست^{۱۸}

(ج ۲، ص ۹۲، ب ۲۹۶)

و به رخس حمله می‌کند. رخس آشفته می‌شود، با دو دست بر سر شیر وحشی می‌کوبد، پشت شیر را به

دندان می‌گیرد و آنقدر حیوان را بر زمین می‌کوبد تا جان می‌سپارد. وقتی رستم از خواب بیدار می‌شود و حال و رمز شیر را می‌بیند، به رخس می‌گوید:

چنین گفت با رخس کای هوشیار

که گفتت که با شیر کن کارزار

اگر تو شدی کشته در چنگ اوی

من این گرز و این مغفر جنگجوی

چگونه کشیدی به مازندران

کسمند کیانی و گرز گران

(ج ۲، ص ۹۲، ب ۳۰۳ - ۳۰۱)

می‌بینیم که رستم بیش از آنکه نگران سلامت رخس باشد، نگران به زحمت افتادن خود است. مشخص است که رخس از این رفتار رستم دلگیر شده است؛ زیرا بلافاصله لحن کلام رستم تغییر و پهلوان خود را سرزنش می‌کند:

چرا نامدی نزد من با خروش

خروش توام چون رسیدی به گوش

سرم گرز خواب خوش آگه شدی

تو را جنگ با شیر کوتاه شدی

ج ۲، ص ۹۲، ب ۳۰۴ - ۳۰۵)

این صحنه ما را با یکی از خصلت‌های مذموم قهرمان آشنا می‌کند؛ ضمناً خان اول نشان می‌دهد که رستم از دوراندیشی و هوشیاری لازم نیز بی‌بهره است و بدون رعایت جوانب احتیاط، در سرزمین دشمن می‌خوابد و این بی‌احتیاطی را تا به آنجا می‌رساند که برای برافروختن آتش حتی از پیکان‌های خود استفاده می‌کند؛ یعنی خصلت شکمبارگی و علاقه به خواب باعث می‌شود که پهلوان مرتکب اشتباه شود.^{۱۹} و نکته آخر اینکه خان اول در حقیقت خان رخس است و رستم در آن چندان نقشی ندارد.

در خان دوم، رستم هوش خود را به کار می‌اندازد و

در حالی که خود و اسبش در بیابان از تشنگی مشرف به مرگ‌اند، با دیدن یک میش به فکر پیدا کردن آب‌شخور

حیوان می‌افتد و با تعقیب میش چشمه آب را پیدا می‌کند.

قبل از پیدا کردن چشمه، وقتی رستم در وضعیت نامساعدی به سر می‌برد، دست به دعا برمی‌دارد و از خداوند یاری می‌جوید. پس از یافتن چشمه نیز پهلوان بار دیگر خدا را سپاس می‌گوید. او حتی میش را نیز دعا می‌کند. اینجا با وجه دیگری از شخصیت قهرمان آشنا می‌شویم: شخصیتی که در زمان سختی خدا را یاد می‌کند و در هنگام پیروزی سپاس می‌گذارد.

رستمی که در خان سوم ترسیم می‌شود نیز پهلوان قوی پنجه شکمبار، تنبل و کم‌هوشی است که از حزم و دوراندیشی چندان بهره‌ای نبرده است و به محض آنکه سیر می‌شود، همه چیز را فراموش می‌کند و این متفاوت با رستمی است که در خان دوم چشمه آب را به نیروی هوش و زیرکی می‌یابد. مشخص است که این شخصیت فقط هنگامی فعال و هوشیار می‌شود و نیروی خلاقیت و اندیشه‌اش به کار می‌افتد که در تنگنا قرار گرفته باشد. در خان سوم، وقتی سه بار متوالی بر اثر ظاهر شدن اژدها، رخس آشفته می‌شود و رستم را از خواب بیدار می‌کند، پهلوان حتی لحظه‌ای تردید نمی‌کند که ممکن است واقعاً عاملی باعث آشفتگی و پریشانی اسب با وفا شده باشد و به جای آن رخس را تهدید می‌کند:

سرم را همی باز داری ز خواب

به بیداری من گرفتت شتاب

گر این بار سازی چنین رستخیز

سرت را ببرم به شمشیر تیز

(ج ۲، ص ۹۵ - ۳۶۲ - ۳۶۰)

و از آنجا که در خان اول به اهمیت وجود رخس

برای ادامه سفر اشاره کرده بود، برای آنکه حیوان تهدید را جدی بگیرد، می‌گوید:

پیاده شوم سوی مازندران

کشم بیر و شمشیر و گرز گران

(ج ۲، ص ۹۵ - ۳۶۳)

به گونه‌ای که دفعات آخر حیوان علاوه بر اژدها از خشم رستم هم وحشت دارد:

بفرید باز اژدهای دژم

همه آتش افروخت گفتی به هم

چرا گاه بگذاشت رخس آن زمان

نیارست رفتن بر پهلوان

دلش زان شگفتی به دو نیم بود

کش از رستم و اژدها بیم بود

(ج ۲، ص ۹۵ - ۳۶۷ - ۳۶۵)

یعنی رستم پس از سیر شدن، تنبل، پرخاشگر و مغرور می‌شود؛ به طوری که معلوم نیست اگر بار سوم، هوا به نیروی الهی روشن نشده بود و اژدها دیده نمی‌شد، رستم چه بلایی بر سر رخس می‌آورد؛ اما به هر تقدیر، اژدها آشکار و با رستم درگیر می‌شود. گفتگویی که بین اژدها و رستم رد و بدل می‌شود؛ یک بار دیگر این فرضیه را تقویت می‌کند که اژدها نیز مانند شیر در خان اول هویتی بشری دارد.^{۲۰}

پس از پیروزی بر اژدها، رستم بار دیگر شکر خداوند را به جای می‌آورد:

به یزدان چنین گفت کای دادگر

تسو دادی مرادانش و زور و فر

که پیشم چه شیر و چه دیو و چه پیل

بسیابان بسی آب و دریای نیل

(ج ۲، ص ۹۷ - ۳۹۳ - ۳۹۲)

و همین جا به یکی از ویژگی‌ها و خصوصیات اصلی خود اشاره می‌کند:

بداندیش بسیار و گر اندکیست

چو خشم آورم پیش چشمم یکیست

(ج ۲، ص ۹۷ - ۳۹۴)

در خان چهارم نیز رستم بار دیگر مرتکب اشتباه می‌شود؛ اشتباه که نشان می‌دهد پهلوان از هوشیاری و زیرکی بهره‌چندانی نبرده و به عنوان یک قهرمان

حماسی، بیشتر به نیروی بازوی خود متکی است: او که در منطقه‌ای خطرناک سفر می‌کند، با رسیدن به سفره گسترده غذا و شراب، بدون کوچکترین شکی، بی‌درنگ به خوردن مشغول می‌شود. محتوای آوازی که رستم می‌خواند نیز مجدداً نارضایتی او را از انجام این مأموریت نمودار می‌سازد:

که آواره و بد نشان رستم است

که از روز شادیش بهره غم است

همه جای جنگ است میدان اوی

بسیابان و کوه است بستان اوی

همه جنگ با شیر و نر ازدهاست

کیجا ازدها از کفش نارهاست

می و جام و بویا گل و میگسار

نکردست بخشش و را کردگار

ج ۲، ص ۹۸، ب ۴۰۹ - ۴۰۶

اما آنچه وی را از گرفتار شدن در دام جادوگر نجات می‌دهد، ذکر نام خداوند است. وقتی رستم قبل از نوشیدن جام شراب نام خداوند را بر زبان می‌راند، روی زن زیبا، که تاب شنیدن نام یزدان را ندارد، سیاه می‌شود و چهره واقعی جادوگر عیان می‌گردد:^{۲۱}

یکی گنده پیری شد اندر کمند

پر آژنگ و نیرنگ و بند و گزند

میانش به خنجر به دو نیم کرد

دل جاودان زو پیر از بیم کرد

(ج ۲، ص ۹۹، ب ۴۲۴ - ۴۲۳)

ظاهراً عزم رستم بعد از کشتن جادوگر برای ادامه راه جزم می‌شود:

و از آنجا سوی راه بنهاد روی

چنانچون بود مردم را جوی

(ج ۲، ص ۹۹، ب ۴۲۵)

البته هیچ توضیحی درباره این چرخش سریع ذکر نمی‌شود. شاید پیروزی‌های پی در پی قهرمان اعتماد به نفس لازم را در او ایجاد کرده یا از دیدن نقاط ضعف

خود عبرت گرفته باشد یا... در هر صورت، بر اثر این تحول آشکار است که ادامه سفر شکلی ارادی و خود خواسته پیدا می‌کند و احتمالاً به همین دلیل است که بخشنده ظاهر می‌شود. با این تفاوت که در الگوی پراب، ابتدا بخشنده ظاهر می‌شود و به امتحان قهرمان می‌پردازد و قهرمان عموماً پس از پشت سر گذاشتن چند مانع دشوار از راهنمایی‌های او بهره‌مند می‌شود؛ اگر چه، چنانکه خواهیم دید، وجود اولاد در پیشبرد روند قصه نقش چندانی ندارد.

در خان پنجم هم رفتار سبکسرانه دیگری از رستم بروز می‌کند. او در پاسخ دشتبانی که به چریدن رخش در مزرعه‌اش اعتراض دارد، دو گوش دشتبان را بی‌چ گفتگویی می‌کند:

ز گفتار او تیز شد مرد هوش

بجست و گرفتش یکایک دو گوش

بسیفشرد و بر کند هر دو زبُن

گفت از بد و نیک با او سخن

(ج ۲، ص ۱۰۰، ب ۴۴۳ - ۴۴۲)

رفتار رستم به قدری عجیب است که شنونده قصه نیز همراه دشتبان در بهت و حیرت فرو می‌رود:

سبک دشتبان گوش را برگرفت

غریوان و مانده ز رستم شگفت

(ج ۲، ص ۱۰۰، ب ۴۴۴)

و اولاد نیز با شنیدن ماوقع، فقط برای دانستن علت خشونت رستم حرکت می‌کند:

چو بشنید اولاد برگشت زود

برون آمد از درد دل همچو رود

که تا بنگرد کوجه مردست خود

ابا او ز بهر چه کردست بد

(ج ۲، ص ۱۰۰، ب ۴۵۲ - ۴۵۱)

شاهنامه هیچ دلیلی برای این رفتار رستم ارائه نکرده و حتی در توجیه‌پذیر ساختن آن نیز تلاش نکرده است؛ اگر چه بر اساس برخی باورهای کهن، حفظ نام جنگاور

در حکم اسرار نظامی بوده است و همین مسئله می‌توانسته رفتار رستم را منطقی جلوه‌گر سازد.^{۲۲} به هر حال، با ورود اولاد، «بخشنده» قصه ظاهر می‌شود.

۱۳ - نخستین خویشکاری بخشنده: طبق الگوی پراپ، بخشنده بلافاصله بعد از ظهور، قهرمان را آزمایش می‌کند. مثلاً از او سؤالی می‌پرسد یا انجام خدمتی را خواستار می‌شود و یا حتی به او حمله می‌کند. همه این موارد، راه را برای واگذاری عامل جادویی به قهرمان هموار می‌سازد.

در قصه جنگ مازندران، این خویشکاری در قالب نبرد بین اولاد و رستم ظاهر می‌ود. به این ترتیب که اولاد ابتدا برای فهمیدن علت تعرض رستم علیه دشتبان به سمت رستم حرکت می‌کند و بعد از کمی درگیری لفظی با او به نبرد می‌پردازد.

۱۴ - واکنش قهرمان: واکنش مثبت یا منفی قهرمان در برابر نخستین خویشکاری بخشنده، خویشکاری واکنش قهرمان نامیده می‌شود. این واکنش طبیعتاً با نوع آزمایش متناسب است. مثلاً اگر بخشنده از قهرمان سؤالی کرده باشد، الزاماً واکنش قهرمان در راستای پاسخگویی (مثبت یا منفی) به سوال است؛ یا اگر قهرمان مورد حمله قرار گرفته باشد، در راستای دفاع از خود یا دفع حمله عکس‌العمل نشان می‌دهد.

با توجه به آنچه گفته شد، ممکن است این سؤال پیش آید که اگر نحوه واکنش قهرمان متناسب با نوع خویشکاری بخشنده است؛ چرا در قصه جنگ مازندران، وقتی از رستم درباره هویتش سؤال می‌شود، در واکنش به پرسشگر حمله می‌کند؟ در جواب کافی است که یک‌بار خویشکاری بخشنده را مرور کنیم:

بدو گفت اولاد نام تو چیست

چه مردی و شاه و پناه تو کیست

بناست کردن برین ره گذر

ره نرسه دیوان پرخاشخ

(ج ۲، ص ۱۰۰، ب ۴۵۹ - ۴۵۸)

ملاحظه می‌شود که فقط دو جمله اول خویشکاری پرستی است. (و تازه آن نیز سؤال درباره نام رستم است یعنی همانطور که قبلاً نیز اشاره شد، سؤال درباره امری مقدس و و محرمانه) جمله سوم لحنی کاملاً پرخاشجویانه دارد؛ به گونه‌ای که نشان می‌دهد دو جمله نخست هم چندان پرستی نبوده است. رستم در پاسخ شروع به رجزخوانی می‌کند:

چنین گفت رستم که نام من ابر

اگر ابر باشد به زور هژیر

همه نسیزه و تیغ بار آورد

سران را سر اندر کنار آورد

به گوش تو گر نام من بگذرد

دم و جان و خون و دلت بفسرد

نیامد به گوشت به هر انجمن

کمند و کسمان گو پیلتن

هر آن مام که چون تو زاید پسر

کفن دوز خوانیمش از مویه گر

(ج ۲، ص ۱۰۱، ب ۳۶۴ - ۳۶۵)

این مشاجره لفظی منجر به درگیری می‌شود. بنابر

این، خویشکاری واکنش قهرمان در این حرکت قصه جنگ مازندران حمله قهرمان به بخشنده و به اسارت گرفتن اوست.

۱۵ - تدارک یا دریافت شیء جادو: به این معنا که قهرمان امکان استفاده از یک عامل جادویی را به دست می‌آورد. پراپ خاطر نشان می‌کند که برخی قصه‌ها ممکن است با دریافت پاداش خاتمه یابد. در این مواقع، هدیه چیزی با ارزش مادی معین است و یک عامل جادویی نیست.

ترکیب خویشکاری‌های بخشنده، واکنش قهرمان و

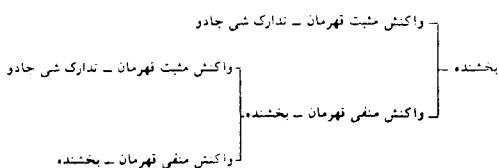
تدارک شیء جادو ممکن است در یک قصه، متناسب با

خویشکاری واکنش قهرمان، چند بار تکرار شود؛ مثلاً

اگر خویشکاری بخشنده به صورت یک سؤال ظاهر

شود و نتیجه خویشکاری واکنش قهرمان در برابر این

سؤال منفی باشد (به سؤال پاسخ اشتباه دهد) طبیعتاً خویشکاری تدارک شیء جادو روی نخواهد داد؛ اما توالی تکرار خویشکاری‌ها تا ارائه پاسخ مناسب و دریافت شیء جادویی ادامه خواهد یافت:



اما انتخاب لفظ «بخشند» برای نامیدن شخصیتی که عامل جادویی را در اختیار قهرمان می‌گذارد، چندان مناسب و بجا نیست. همانطور که پراب نیز اشاره می‌کند؛ برخی بخشندگان عامل جادویی را با اکراه یا حتی پس از جنگ و مبارزه تسلیم قهرمان می‌کنند. استفاده از کلمه «بخشند» در این موارد چندان رساننده مقصود نیست. خود پراب نیز متوجه این نارسایی بوده است:

اینها بخشنده به معنای واقعی کلمه نیستند؛ بلکه شخصیت‌هایی هستند که نادلبخواه و از روی کراهت چیزی به قهرمان می‌دهند.^{۲۳}

اما احتمالاً از آنجا که در روش خود انگیزه شخصیت‌ها را مورد کند و کاو قرار نمی‌دهد، از کنار این موضوع به سادگی عبور می‌کند.

قصه جنگ مازندران فاقد این خویشکاری است. این احتمال که فردوسی به خاطر خردپذیر کردن قصه جنبه‌های جادویی و خرق عادت آن را تعدیل کرده باشد، احتمال بعیدی نیست.

پراب درباره سیر حوادث داستان پس از وقوع خویشکاری F می‌نویسد:

قهرمان پس از آنکه عامل جادویی را به دست آورد، به استفاده از آن می‌پردازد و یا اگر عامل به دست آمده موجودی جاندار است؛ کمک‌های او تحت فرمان

قهرمان مستقیماً مورد استفاده قرار می‌گیرد. از این زمان به بعد، قهرمان از جنبه ظاهری تمام اهمیت خود را از دست می‌دهد. خود شخصاً هیچ کاری نمی‌کند؛ و حال آنکه یاریگر جادویی او همه کارها را انجام می‌دهد، مع‌هذا، اهمیت ریخت‌شناسی قهرمان فوق‌العاده زیاد است؛ زیرا نیات او محور داستان را به وجود می‌آورد. این نیات به صورت فرمان‌های مختلفی که قهرمان به یاریگر خود می‌دهد، ظهور و بروز می‌کند.^{۲۴}

۱۶ - انتقال مکانی میان دو سرزمین، راهنمایی: به این معنا که قهرمان به مکان شخص یا شیء مورد جست و جو انتقال داده یا راهنمایی می‌شود. گاهی اوقات این انتقال به سهولت انجام می‌گیرد. در این موارد، خویشکاری انتقال مکانی را ادامه طبیعی خویشکاری عزیمت فرض می‌کنند و از آن جدا نمی‌سازند.

در قصه جنگ مازندران نیز اولاد پس از شکست خوردن از رستم مجبور می‌شود اطلاعات لازم را درباره محل اسارت کاووس و سپاهیان ایران در اختیار رستم بگذارد:

بدو گفت اگر راست گویی سخن
ز کژی نه سر یابم از تو نه بن

نمایی مرا جای دیو سپید
همان جای پولاد غندی و بید

به جایی که بستست کاووس کی
کسی کین بدی‌ها فکنده است پی

نمایی و پسیدا کسنی راستی
نیاری به کار اندرون کاستی

من این تخت و این تاج و گرز گران
بگردانسم از شاه مازندران

بدو گفت اولاد دل را ز خشم
بپرداز و بگشای یکباره چشم

تن من مپرداز خیره ز جان
بیابی ز من هر چ خواهی همان

(ج ۲، ص ۱۰۲ - ۱۰۱، ب ۴۸۳ - ۴۷۵)

اما در این قصه، بخشنده نقش چندانی ایفا نمی‌کند. اولاد فقط نشانی محل اسارت کاووس را در اختیار رستم می‌گذارد و غیر از یک مورد، در باقی مراحل مبارزه کوچکترین مشاوره‌ای در مورد چگونگی غلبه بر دشمن ارائه نمی‌دهد. در ادامه سفر هم اولاد به عنوان راهنما حضور دارد؛ اما نقش اصلی در هر حال با خود رستم است:

تهمتن 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 دیو

که هزمان بر آید خروش و غریو

بخفت آن زمان رستم جنگجوی

چو خورشید تابنده نبود روی

بسپیچید اولاد را بسر درخت

به ضم کمندش درآویخت سخت

به زمین اندر افگند گرز نیا

همی رفت یکدل پر از کیمیا

(ج ۲، ص ۱۰۴ - ۱۰۳، ب ۵۱۸ - ۵۱۳)

۱۷ - کشمکش: خویشتکاری درگیری و نبرد بین قهرمان و شریر کشمکش نامیده می‌شود. پراب درباره تفاوت ساختاری بین این درگیری و درگیری قهرمان با بخشنده می‌نویسد:

این صورت را باید از ستیزه (جنگ) قهرمان با بخشنده متخاصم متمایز دانست. این دو صورت را می‌توان از روی نتیجه‌شان از یکدیگر تمیز داد. اگر قهرمان در نتیجه برخوردی ناپذیرناپذیر عاجلی جلدویی به چنگ می‌آورد که برای مقصود جست و جوی او لازم است؛ در این صورت با عنصر بخشنده مواجه هستیم؛ اما اگر قهرمان بر اثر پیروزی در نبرد خود شیء مورد جست و جویش را به دست بیاورد، در این حال با

وضعیت کشمکش رویه‌رو می‌باشیم.^{۲۵}

کشمکش در قصه جنگ مازندران نیز با درگیری بین رستم و ارژنگ دیو آغاز می‌شود. رستم پس از بستن اولاد به درخت، با اطلاعاتی که از او به دست آورده است، به محل استقرار دیوها می‌رود و:

به ارژنگ سالار بنهاد روی

چو آمد بر لشکر نامجوی

یکی نعره زد در میان گروه

تو گفתי بدرید دریا و کوه

برون آمد از خیمه ارژنگ دیو

چو آمد به گوش اندرش آن غریو

چو رستم بدیدش برانگیخت اسپ

بسیامد بروی چو آذر گسپ

سر و گوش بگرفت و یالش دلیر

سر از تن بکنش به کردار شیر

(ج ۲، ص ۱۰۴، ب ۵۲۴ - ۵۲۰)

۱۸ - داغ یا نشان کردن قهرمان: به این معنا که روی بدن قهرمان نشان گذاشته می‌شود یا وسیله‌ای شناساننده مثل انگشتری، بازوبند و... به قهرمان داده می‌شود که در مراحل بعد با شناسی قهرمان را از قهرمان دروغین یا شریر ممکن می‌سازد. این خویشتکاری در قصه جنگ ماندران دیده نمی‌شود.

۱۹ - پیروزی: شریر از قهرمان شکست می‌خورد و مغلوب وی می‌شود. در قصه جنگ مازندران، رستم پس از غلبه بر ارژنگ دیو، سر و گوش او را می‌کند و به محل تجمع دیوها پرتاب می‌کند. دیوها دسته‌جمعی پا به فراموشی می‌گذرانند. رستم تعداد زیادی از آن‌ها را می‌کشد و پیروزمندان به نزد اولاد باز می‌گردد:

چو برگشت پیروز گیتی فروز

بیامد دمان تا به کوه اسپروز

(ج ۲، ص ۱۰۴، ب ۵۲۹)

۲۰ - التیام مصیبت یا کمبود: با پیروزی قهرمان، مصیبت یا کمبود آغاز قصه التیام می‌یابد. این خویشتکاری با

خویشکاری‌های مصیبت با نیاز یک زوج را تشکیل می‌دهد. پراب تأکید می‌کند که قصه در این خویشکاری به اوج می‌رسد.

در قصه جنگ مازندران نیز رستم پس از کشتن ارژنگ دیو، به همراه اولاد به محل اسارت کاووس و بزرگان سپاه ایران می‌رود. با آزادی کاوس از اسارت، بخشی از شرارت (و یا به عبارتی شرارت این حرکت قصه) التیام می‌یابد:

به نزدیک کاووس شد پیلتن

همه سرفرازان شدند انجمن

غریبید بسیار و بردش نماز

بپرسیدش از رنج‌های دراز

گرفتش به آغوش کاووس شاه

زیالش بپرسید و از رنج راه

(ج ۲، ص ۱۰۵، ب ۵۴۰-۵۳۸)

۲۱- بازگشت: خویشکاری بازگشت به مراجعات قهرمان از مأموریت دلالت دارد. پراب درباره این خویشکاری می‌نویسد:

بازگشت عموماً به همان صورت‌هایی تحقق می‌پذیرد که رسیدن و در آمدن قهرمان به صحنه قصه؛

اما نیازی نیست که خویشکاری خاصی در دنبال بازگشت بیاید؛ زیرا بازگشت خود به‌طور ضمنی بر از

میان رفتن فاصله و مکان دلالت دارد؛ اما این امر همیشه در مورد ترک خانه و عزیمت نمودن صادق نیست. به

دنبال عزیمت معمولاً عاملی جادویی به قهرمان داده می‌شود و سپس پرواز کردن و یا شکل‌های دیگر

مسافرت وقوع می‌یابد؛ و حال آنکه بازگشت بلافاصله صورت می‌گیرد و در بیشتر موارد، به همان

صورت‌هایی انجام می‌پذیرد که رسیدن گاهی بازگشت ماهیت فرار دارد.^{۲۶}

اما در قصه جنگ مازندران می‌بینیم که رستم به جای بازگشت به زابل، مأموریت تازه‌ای پیدا می‌کند:

بدوگفت پنهان ازین حاودان

همه رخس را کرد باید روان

چو آید به دیو سپید آگهی

کز ارژنگ شد روی گیتی تهی

که نزدیک کاووس شد پیلتن

همه نره شیران شوند انجمن

همه رنج‌های تو بی‌بر شود

ز دیوان جهان پر ز لشکر شود

تو اکنون ره خانه دیو گری

به رنج اندر آور تن و تیغ و تیر

(ج ۲، ص ۱۰۵، ب ۵۴۶-۵۴۱)

این مسئله را چگونه می‌توان توضیح داد؟ پراب می‌نویسد:

تعداد بسیار زیادی از قصه‌ها با راهی قهرمان از تعقیب به پایان می‌رسد. قهرمان به خانه بازمی‌گردد و سپس اگر

مثلاً دختری را رهایی بخشیده و به خانه آورده باشد؛ با او ازدواج می‌کند و قس علی‌هذا. با وجود این، همیشه

اینچنین نیست. قصه ممکن است مصیبت و بدبختی دیگری برای قهرمان در آستین داشته باشد. شرارت

آغازین قصه تکرار می‌شود. گاهی این تکرار به همان صورتی است که بار اول در قصه آمده است و گاهی به

صورت‌های دیگر که برای یک قصه ممکن است همه تازگی داشته باشد. بدین ترتیب داستان جدیدی آغاز

می‌شود.^{۲۷}

گاهی اوقات هم ممکن است قصه با دو شرارت همزمان شروع شود و یکی از دو شرارت پیش از

دیگری التیام یابد. همچنان که می‌بینیم در قصه جنگ مازندران، دیو سپید کاووس را کور می‌کند و به زندان

می‌اندازد. رستم در گام نخست، کاووس را از زندان آزاد می‌کند. بنابراین یکی از شرارت‌های قصه جبران

می‌شود. پس مأموریت بعدی او کوشش برای التیام شرارت دوم خواهد بود:

سپه را ز غم چشم‌ها تیره شد
 مرا چشم در تیرگی خیره شد
 پزشکان به درمانش کردند امید
 به خون دل و مغز دیو سپید
 چنین گفت فرزانه مردی پزشک
 که چون خون او را بسان سرشک
 چکانی سه قطره به چشم اندرون
 شود تیرگی پاک با خون برون
 (ج ۲، ص ۱۰۶-۱۰۵، ب ۵۵۵-۵۵۲)

چنانکه اشاره شد، در الگوی پراپ، ممکن است قهرمان پس از بازگشت و یا در حین بازگشت با سه وضعیت متفاوت روبه‌رو شود. در قصه جنگ مازندران وضعیت نخست اتفاق می‌افتد. به این ترتیب که رستم پس از آزاد کردن کاووس از بند، در مواجهه با مصیبت کوری ایرانیان (شرارت دوم) مأمور به دست آوردن جگر دیو سپید، که داورى شفای چشم‌های نابینایان است، می‌شود. (عزیمت)، در این راه از راهنمایی اولاد سود می‌جوید (بخشنده)، با دیو سپید می‌جنگد (کشمکش) او را از پای درمی‌آورد (پیروزی) و با جگر دیو سپید به نزد کاووس مراجعت می‌کند (بازگشت) به یاری خون جگر دیو سپید چشمان کاووس و سایر ایرانیان مداوا میشود (التیام مصیبت).

از این پس، قصه همچون آغاز خود، در پایان نیز بار دیگر ناسازگاری منطقی خویش را با الگوی پراپ عیان می‌سازد؛ اما اگر منطبق حوادث قصه را در چارچوب هنجارهای حاکم بر جهان اساطیری اثر بررسی کنیم، تا میزان، زیادی ناسازگاری‌ها مرتفع می‌شود: می‌دانیم که کاووس همچون سایر پادشاهان کیانی صاحب فرّه ایزدی است؛ در این صورت، فرمان او فرمان یزدان است و مشروعیت دارد و همین مسئله است که حمایت رستم را از کشور گشایی کاووس توجیه‌پذیر می‌سازد و عمل او را به عنوان عملی قهرمانانه جلوه‌گر می‌کند.

در هر حال، پس از بهبود چشمان سپاهیان ایران، رستم در پی ترمیم نیاز اولیه قصه یعنی تسخیر مازندران، شاه مازندران را دعوت به تسلیم می‌کند و در پی ترمیم شاه مازندران با او از در جنگ وارد می‌شود^{۲۸} و او را از پای درمی‌آورد (پیروزی) و به پیشنهاد رستم پادشاهی مازندران به اولاد واگذار می‌شود (پادشاهی) ظاهراً جای قهرمان و بخشنده در دریافت جایزه ررض شده و به جای آنکه قهرمان دریافت‌کننده جایزه باشد، بخشنده آن را دریافت کرده است؛ اما واقعیت اینطور نیست: اولاد تنها به عنوان عاملی دست‌نشانده پس از آن صرفاً فرمان پادشاه ایران را اجرا خواهد کرد و دقیقاً مثل آن است که خود کاووس بر تخت مازندران تکیه زده باشد و این صورت جدیدی از خویشکاری پادشاهی است که در الگوی پراپ وجود ندارد.

ایرانیان به وطن خود بازمی‌گردند (بازگشت) و کاووس بار دیگر بر تخت می‌نشیند (پادشاهی) و به این ترتیب یک حلقه دیگر از حلقه‌های مصیبت تا ترمیم مصیبت کامل می‌شود. آنگاه کاووس از رستم با هدایا و تحف بسیار تقدیر می‌کند (پاداش) و رستم به زابلستان بازمی‌گردد (بازگشت) این نیز حلقه دیگری است که کامل می‌شود و به عنوان آخرین حلقه: کاووس به هر یک از سپاهیان و سرداران خود پاداش درخور یا مقامی شایسته عطا می‌کند (پاداش)

در واقع، ساختار قصه را می‌توان به لایبرنت تو در تویی تشبیه کرد که چرخه بسته حوادث در آن‌ها از وقوع یک مصیبت تا ترمیم آن به شکل پراپانتزی بسته ظاهر می‌شود: در این لایبرنت ترکیبی پراپانتزی باز شده به ترتیب معکوس باز شدن بسته می‌شوند. درست به صورت ذیل:

(وقوع مصیبت اول (وقوع مصیبت دوم) (وقوع مصیبت سوم.... ترمیم مصیبت سوم) ترمیم مصیبت دوم) (ترمیم مصیبت اول)

و این مسئله ساختار پیچیده‌تر و تکامل یافته‌تر

قصه‌های پهلوانی را نسبت به افسانه‌های پریان نشان می‌دهد؛ اما اینکه چه مقدار از این پیچیدگی سهم ادبیات شفاهی و چه میزان از آن سهم فرهنگ مکتوب و مکتوب‌کننده حماسه یعنی نویسندگان نامه باستان و شاهنامه فردوسی است؛ موضوع پژوهش‌های دامنه‌دارتری است که متأسفانه احتمالاً به خاطر در دسترس نبودن منابع شفاهی قصه کارچندان آسانی نخواهد بود و همت بسیار می‌طلبد؛ اما از آنجا که روح کلی حاکم بر قصه‌های پهلوانی از الگوی کلی قصه‌های پریان تبعیت می‌کند، می‌توان امیدوار بود که صورت اولیه هر قصه به گونه‌ای تقریبی قابل استخراج است و این شاید بزرگترین دست‌آورد چنین پژوهش‌هایی باشد؛ چرا که مضاف بر دست‌یابی به صورت اصیل و بدوی قصه‌ها جنبه‌های خلاقانه کار حکیم ابوالقاسم فردوسی را نیز نمودار می‌سازد.

فریدون بدره‌ای، تهران، انتشارات توس، چاپ اول، ۱۳۶۸.
۳- براب، ولادیمیر، ریشه‌های تاریخی قصه‌های پریان (بررسی ساختاری و تاریخی قصه‌های پریان)، مترجم دکتر فریدون بدره‌ای، تهران، انتشارات توس، چاپ اول، بهار ۱۳۷۱.

4- Wonder tale

۵- براب در صفحات ۱۸۵ و ۱۸۱ کتاب ریشه‌های تاریخی قصه‌های پریان می‌کوشد تعریفی از این نوع قصه‌ها ارائه دهد؛ اما چنان‌که خواهیم دید؛ این تعریف کاملاً، به ساختار و قالب قصه وابسته است؛ در حالی که دسته‌ای از قصه‌ها - و از جمله برخی از قصه‌های مورد بررسی خود او - فاقد یک یا چند بخش از این الگو هستند تا آنجا که حتی تعدادی از آن‌ها کشمکش ندارند و قهرمان بدون مواجهه با مانعی جدی به هدف خود نایل می‌شود. پس این تعریف تعریفی جامع و مانع نیست.

۶- در مورد بررسی ساختاری اساطیر نگاه کنید به مقاله‌ای از لوی استروس با همین نام در شماره چهارم فصلنامه ارغنون، صفحات ۱۳۵ تا ۱۶۰

7- Functions

۸- برای اطلاعات بیشتر نک: سلدن، رامان، نظریه ادبی و نقد عملی، مترجمان جلال سخنور و سیما زمانی، تهران، انتشارات پریندگان نور، چاپ اول ۱۳۷۵، صص ۱۲۶-۱۰۶.

9 - Types

۱۰- نک: ریخت‌شناسی قصه‌های پریان، ص ۵۵
۱۱- مترجم نسخه دیگر کتاب ریخت‌شناسی قصه‌های پریان (م کاتبگر) علامت‌های دیگری برای هر حویشکاری اعلام کرده است. صرف نظر از اینکه کدام دسته از این علامت‌ها، علامت‌های تعریف شده توسط خود براب است، ما علامت‌های ترجمه دکتر بدره‌ای را مناسب‌تر دانسته استفاده کرده‌ایم؛ زیرا در آن توالی القیابی علامت تقریباً با توالی زمانی کاربرد خویشکاری‌ها متناظر قرار گرفته است.

۱۲- برای اطلاعات بیشتر، نگاه کنید به فصل نهم کتاب ریخت‌شناسی قصه‌های پریان.

۱۳- اسلیبی، مارتین، دنیای درام (نشانه‌شناسی عناصر نمایشی در سینما، تلویزیون، تئاتر)، ترجمه محمد شهباز، تهران، انتشارات بنیاد سینمایی فارابی، چاپ اول، ۱۳۷۵، ص ۱۱۴

۱۴- کلمه احتمال را از آن جهت استعمال کردیم که اظهار نظر قطعی مستلزم دست‌یابی به منابع قدیمی‌تر از شاهنامه - و حتی منبع آن خدانامه - و بررسی آنهاست.

۱۵- جالب اینجاست که فردوسی نیز شروع قصه کاووس از این پس دانسته است:

به سر شد کنون قصه کیقباد ز کاووس باید سخن کرد باد (ج ۲، ص ۷۵)

1 - Viladimir Jakvlevic propp (1895 - 1970)

۲- براب، ولادیمیر، ریخت‌شناسی قصه‌های پریان، مترجم دکتر

۱۶- روشن، محمد، داستان فرود از شاهنامه فردوسی، تهران، مؤسسه مطالعات و تحقیقات فرهنگی، چاپ دوم، ۱۳۶۹، مقدمه، ص

ب
۱۷- ریخت‌شناسی قصه‌های پریان، ص ۷۷

۱۸- شاید چنین بنماید که پهلوان خفته قاعدتاً طعمه سهل الوصول تری از اسب است و به لحاظ منطقی می‌بایستی شیر به پهلوان حمله کند؛ اما اگر برای شیر هویتی بشری قابل شویم (یعنی مثلاً لفظ شیر را استعاره‌ای از درنده‌خوبی دشمن در نظر بگیریم) اشکال تا حدودی توجیه می‌شود. در این معنا، حمله شیر به رخس می‌تواند به هدف کسب موقعیت نظامی برتر (اسب نداشتن رستم) صورت گرفته باشد. سخن گفتن شیر با خود نیز این فرض را، که هویتی بشری داشته باشد، تقویت می‌کند؛ چرا که بسیاری از حیوانات و از جمله رخس در شاهنامه از قدرت تکلم محرومند. این نکته در خان سوم هم وجود دارد که در جای خود به آن اشاره خواهیم کرد.

۱۹- معمولاً در قصه‌ها، وقتی قهرمان مرتکب اشتباه یا خطایی می‌شود، عواقب این اشتباه یا خطا در دسرها و گرفتاری‌هایی برای او ایجاد می‌کند و تنها زمانی قهرمان از شر مشکلات پیش آمده رها می‌شود که خطای خود را دریابد و به جبران آن بپردازد؛ اما چنانکه در خان اول - و در سایر خان‌ها - می‌بینیم، ارتکاب خطا هیچ‌گونه عواقبی برای رستم در پی ندارد.

۲۰- وقتی ازدها برای نخستین بار رستم را می‌بیند، با خود می‌گوید: پر اندیشه شد تا چه آمد پدید که یازد بدین جایگاه آرמיד نیارست کردن کس آنجا گذر ز دیوان و پیلان و شیران نر همان نیز کامد نیاید رها ز جنگ بد اندیش نر ازدها ج ۲، ص ۹۵، ب ۳۵۰-۳۴۸) و هنگامی که با یکدیگر گلاویز می‌شوند نیز یک گفت و گو (دیالوگ) دو نفره برقرار می‌شود:

بدان ازدها گفت بر گوی نام کزین پس تو گیتی نیستی به کام نباید که بی نام بر دست من روایت بسر آید ز تاریک تن چنین گفت دژخیم نر ازدها که از جنگ من کس نیاید رها... (ج ۲، ص ۹۶، ب ۳۷۶-۳۷۴)

۲۱- در اینجا نکته ظریف دیگری وجود دارد: فردوسی می‌گوید: بعد از اینکه رستم نام خداوند مهر را به زبان می‌آورد، متوجه تغییر در چهره جادوگر می‌شود:

چو آواز داد از خداوند مهر دگرگونه تر گشت جادو به چهر (ج ۲، ص ۹۸، ب ۴۱۸)

از او می‌خواهد که چهره واقعی خود را آشکار کند:

بیرسید و گفتش چه چیزی بگویی

بدان گونه کت هست بنمای روی

(ج ۲، ص ۹۸، ب ۴۲۲)

غیر از کلمه «جادو» هیچ تعبیر و توصیف دیگری وجود ندارد که نشان دهد با موجودی فرا بشری مواجه هستیم به عبارت دیگر، همانطور که قبلاً هم اشاره شد، می‌توان کلماتی مثل شیر، ازدها، جادوگر و دیو را استعاره‌هایی در نظر گرفت که برای توصیف بخشی از پلیدی دشمن جایگزین نام او شده و کم‌کم باقی مانده است:

تو این را دروغ و فسانه مدان

به بکسر روشن در زمانه مدان

از او هر چه اندر خورد با خرد

و گسر بر ره رستم معنی برد

تو مرد دیو را مردم بد شناس

کسی کو ندارد ز یزدان سپاس...

مثلاً ممکن است ابتدا زنی حيله گر به قصد فریب رستم خود را آراسته و بعدها در تحول ساخت حماسی داستان کم‌کم تبدیل به جادوگر شده باشد. قبول این تعبیر می‌تواند قصه‌های پهلوانی شاهنامه را از تنزل در حد قصه‌های پریان در امان نگاهدارد. در این خان هم می‌توان رفتار جادوگر را چنین تعبیر کرد که جادوگر زن بی‌دینی است که با شنیدن نام خداوند مهر روی ترش می‌کند. رستم را تغییر حالت چهره او متوجه برخورد ربا کارانه جادوگر می‌شود و او را مجبور به اعتراف می‌کند. می‌بینیم که با این تعبیر هیچ چیز غیر طبیعی و خرق‌عادت‌ی اتفاق نمی‌افتد.

۲۲- دکتر امیرحسین آریان پور در کتاب اجمالی از جامعه‌شناسی هنر با ذکر نمونه‌هایی از اعتقادات و باورهای مردم ابتدایی اقوام مختلف در باب تقدس «نام» و حفاظت آن از نظر دشمنان، افشاء نام را کلید تسخیر صاحب آن توسط نیروهای مرموز یا دشمنان دانسته است و احتمال داده که رستم نیز احياناً به همین دلیل از افشای نام خود نزد سهراب ظفره رفته است. برای اطلاعات بیشتر رجوع شود به:

آریان پور، امیرحسین، اجمالی از جامعه‌شناسی هنر، تهران، انجمن کتاب دانشجویان دانشکده هنرهای زیبا، چاپ سوم، فروردین

۱۳۵۴، صص ۳۰-۲۶

۳ و ۲۴- ریخت‌شناسی قصه‌های پریان، ص ۱۰۶

۲۵- همان، ص ۱۰۹

۲۶- همان، ص ۱۱۷

۲۷- همان، ص ۱۲۲

۲۸- در این بخش نیز قیل از نبرد نهایی حوادث متعددی مثل آزار فرستاده رستم توسط شاه مازندران، رفتن رستم به دسر و گذشتن از سه نوبت زور آزمایی با سپاهیان مازندرانی، از پای درآوردن جلاش شاه مازندران و مبارزه تن به تن با پهلوان مازندرانی به تفصیل بیان می‌شود که هر یک می‌توانند نمونه‌ی کاملی از الگوی مصیبت تا ترمیم مصیبت محبوب شود.