

بررسی ظرفیتهای نمایشی یادگار زیران

احسان اخوان صفار

دانشجوی ارشد ادبیات نمایشی موسسه آموزش عالی هنر شیراز

e.akhavansaffar1991@gmail.com

دکتر نگار نوفلی

استادیار موسسه آموزش عالی هنر شیراز

noofelinegar@gmail.com

چکیده

هر چند در تاریخ ادب و گذشته ایران، نمایش و نمایشنامه‌نویسی به سبک غربی جایگاهی ندارد و این مفهوم در سده‌های اخیر در ادبیات فارسی رواج پیدا کرده است، با نگاهی دقیق‌تر به آثار گذشته به خصوص متون حماسی و مذهبی پیش از اسلام که از کهن‌ترین و در عین حال غنی‌ترین منابع هر سرزمین محسوب می‌شوند، می‌توان عناصر دراماتیک و جلوه‌های نمایشی را به وضوح در این آثار دید. یادگار زیران از جمله متونی است که به عنوان نماینده‌ای از ادبیات کهن در این جستار مورد بررسی قرار گرفته است. این مقاله با توجه به اهمیت ادبیات کهن و باستانی ایران به روش توصیفی-تحلیلی و براساس تعریف تئاتر ارسطویی به شناسایی ظرفیتهای نمایشی و شناخت ویژگی‌های ساختاری در این اثر ارزشمند پرداخته است. نتایج به دست آمده در این مقاله نشان می‌دهد متون حماسی دینی پیش از اسلام چون یادگار زیران با توجه به ارزش‌های نمایشی موجود در آن‌ها می‌توانند مورد بهره‌برداری قرار گیرند و به نمایشنامه تبدیل شوند.



کلید واژه‌ها: نمایش، ظرفیتهای نمایشی، ادبیات باستانی ایران، یادگار زیران.

۱. مقدمه و بیان مسأله

هنر نمایش به معنی عام آن دارای سابقه‌ای طولانی در بین تمامی اقوام و ملل مختلف است. ایران هم به دلیل تمدن کهن خود دارای آثار نمایشی از جمله سروده‌های اوستایی و مراسماتی که مغان برای خواندن این سروده‌ها ترتیب می‌دادند (گریستن مغان)، کوسه برنشین، تعزیه، تختحوضی، سیاه و ... است. البته هیچکدام از این آثار در تعریف نمایش (drama) از دیدگاه ارسطویی جای نمی‌گیرند. نمایش به شکل امروزی در دوران مشروطه وارد ایران شده است؛ زیرا اگر نمایش و تئاتر به شیوه‌ی امروزی را متأثر از تئاتر اروپاییان بدانیم، قدمت آن به دوپست سال هم نمی‌رسد؛ با توجه به اسناد معتبری که از زمان حکومت قاجاریه مانده است، پایه‌های نمایش و تئاتر در ایران، با ساختن «تکیه‌های دولت» در دارالفنون شکل گرفته است و از آن پس ما صاحب تاریخ نمایش و تئاتر به معنی خاص شده‌ایم؛ اما نبود ادبیات نمایشی در آثار ادبی ایران تا قبل از این دوره به آن معنی نیست که آثار ادبی علی‌الخصوص آثار کهن ادبیات فارسی که در این جستار به آن پرداخته‌ایم، خالی از هرگونه ظرفیت نمایشی باشند، بلکه بالعکس، ویژگی‌های در این روایات یافت می‌شود که راه را برای کسانی که به دنبال اقتباس و یا موضوعاتی همراه با آموزه‌های فرهنگی-اجتماعی هستند؛ باز کرده است. برخلاف آثار نمایشی غربی که به طور مستقیم برای نمایش و اجرا نگاشته شده‌اند، می‌توان از حکایت‌ها و روایات ادبیات فارسی با گذر از مرحله بازنویسی و حذف و اضافه، جابه‌جایی، تبدیل و تلفیق برای مخاطب به مرحله‌ی اجرا رسید.

از طرفی نمایش هم از دیر باز در میان همه اقوام بشری راهی برای سرگرمی و آموزش نیز بوده است، سرگرمی بدان معنا که انسان در مراسمی شرکت کند که هدف از این اجتماع ارضا به لحاظ عقلی و عاطفی باشد (مک کی، ۱۳۹۶: ۱۰). و همین امر سبب شده است تا ادیبان دوره‌های مختلف تاریخی انتقال پیام خود را به آثار نمایشی بیاورند. بر همین

اساس با جستجو در ادبیات کهن فارسی قطعاً مواردی از نمایش مطابق با اسلوب نمایش کلاسیک یافت خواهد شد؛ زیرا که ادبیات ما از همان ابتدا نوعی ادبیات تعلیمی بوده و از طرفی دیگر قسمی از ادبیات ما همواره برای سرگرمی استفاده می‌شده است.

با این توضیح بسیاری از آثار ادبیات فارسی از ویژگی نمایشی برخوردارند و زمینه‌های نمایشی از جمله شخصیت، کشمکش، تعلیق و ... را دارا هستند. یکی از انواع ادبی که در زمینه ادبیات نمایشی پررنگ می‌نماید، نوع ادبی حماسی و متون پیش از اسلام است. یادگار زیریران از جمله متون پیش از اسلام است که به دلیل عناصر نمایشی موجود در ساختار قصه قابلیت تبدیل شدن به نمایشنامه را دارد. هدف از انجام این پژوهش نیز پایه‌ریزی مناسبی برای پرداخت به ادبیات کهن ایرانی بوده که به حتم می‌توان از آن به عنوان نمایشی که برای مخاطب هم باعث سرگرمی و هم سبب یادگیری شود، یاد کرد.

۲. پیشینه پژوهش:

طی سالیان گذشته تحقیقات بسیار زیادی درباره‌ی بررسی جنبه‌ها و ظرفیت‌های نمایشی آثار زبان و ادبیات فارسی صورت گرفته است؛ اما با توجه به گستره‌ی ادبیات پارسی پژوهش‌های اندکی به بررسی متون پیش از اسلام پرداخته‌اند و بیشتر توجه به آثار بعد از اسلام بوده است. یادگار زیریران هم جز آثاری است که آنگونه که شایسته است جز موارد معدودی مورد پژوهش و بررسی قرار نگرفته است. در همین راستا می‌توان به مقاله مریم خادم (۱۳۸۶) اشاره کرد که به بررسی و شناساندن این روایت پرداخته و همچنین در این جستار به وجه تسمیه یادگار زیریران، خلاصه داستان، منشا داستان، نقش گوسانان در حفظ آن و روند به کتابت در آمدن این روایت اشاره شده است. در پژوهش دیگر آرش اکبری مفاخر (۱۳۹۳) به بررسی رزم‌نامه کنیزک که حماسی و ملی است و همچنین روایتی از یادگار زیریران است می‌پردازد. این حماسه بخشی از دست نویس منظومه هفت لشکر به زبان گورانی و بازنمایی از یک نوع ادبی شاهنامه سرایی در غرب ایران است. همانطور که مشاهده می‌کنید هیچ‌یک از این آثار به بررسی ظرفیت‌های نمایشی این روایت کهن ایرانی نپرداخته‌اند و همین امر سبب شد که در این مقاله علاوه بر اشاراتی که در مقاله‌های دیگر شده است به بررسی جنبه‌ها و خط سیر روایی این روایت بپردازیم. وجه برتری این مقاله با دیگر مقالات در این است که کوشش شده است ساختار ارسطویی به طور دقیق بر داستان لحاظ شود و جزبه‌جز آن بررسی گردد و همچنین از دو نظر سیاسی و جامعه‌شناسی گریزی به این اثر زده شود.

www.anjomani-farsi.ir

۳. نگاهی به روایت یادگار زیریران

یادگار زیریران یا ایاتکار زیریران، رساله حماسی و مذهبی کوتاهی است در اصل به زبان پارتی و ظاهراً نثر توأم با شعر بوده است چون در خلال آن، واژگان، ترکیبات و ساختارهای پارتی را می‌توان دید؛ اما به صورت کنونی آن به خط و زبان پهلوی است. (تفضیلی، ۱۳۷۶: ۲۶۷) این متن که در سال ۵۰۰ میلادی یا کمی دیرتر نوشته شده است، قدیمی‌ترین داستان پهلوانی است که به زبان‌های ایرانی برای ما باقی مانده است. (نودلکه، ۱۳۵۷: ۲۰) متن دارای ۱۱۴ بند متن اصلی و ۷ بند پایان‌نوشت است که صفحات ۱ تا ۱۷ مجموعه متون پهلوی را به خود اختصاص داده است. (عریان، ۱۳۹۱: ۱۶) این متن در بعضی از دستنویس‌ها «شاهنامه گشتاسپ» نیز نامیده شده است. (صفا، ۱۳۳۳: ۴۲)

اگر چه یادگار زیریران اثری از ادبیات دوره ساسانی است؛ اما اصل آن به زمان اشکانی می‌رسد. به دو دلیل: یکی اینکه بر خلاف سایر متون پهلوی که در آن‌ها معمولاً به اوضاع زمان ساسانی و اوایل دوره اسلامی اشاره شده و از شخصیت‌های آن زمان نام رفته است، متن در این مورد سکوت کرده است. دلیل دیگر وجود تعداد زیادی از کلمات پارتی در آن است (بویس، ۱۳۸۹: ۷۴۳).

نخستین بار نولدکه موضوع منظوم یا منثور بودن یادگار زیریران را مطرح کرد. او پس از ذکر این نکته که بیان واقعی و زنده الفاظ پهلوی از پس خط نارسای آن بر ما شناخته نیست، می‌گوید که در این مورد نمی‌توان نظری قطعی داد. بعد

با اشاره به ناهمسانی اجزای برخی جملات، از نظر کوتاهی و بلندی، احتمال می‌دهد که این متن منثور بوده و ایرانیان، در گذشته‌های دور، تنها روایات حماسی منثور داشتند.

۴. ظرفیتهای نمایشی یادگار زیریران

قبل از هرچیز باید دانست که ارسطو به عنوان اولین نفر سعی در شناخت و شناسایی چارچوب‌های نمایش داشت و او توانست کهن‌ترین و دقیق‌ترین رساله در باب این نوع ادبیات، ادبیات نمایشی، به رشته تحریر درآورد. با توجه به آثاری که ارسطو به نقد آن‌ها دست زده است می‌توان گفت که ارسطو و دیگران کم و بیش از وجود این نوع ادبیات آگاهی داشته و تنها او به جمع‌آوری و تدوین این ساختار دست زده است. مهم‌ترین موضوعی که ارسطو در این رساله به آن پرداخته است، موضوع نمایش (درام) است که به معنی کنش و حرکت است که بر دو نوع تراژدی و کمدی تقسیم بندی شده است.

پس از وی افراد بسیاری در پی ارتقای سطح این رساله کوشیدند. در سده هجدهم با توجه به مطالعات و نظریاتی کسانی از قبیل دریدا (Diderot) و بورمارشه (Beaumarchais) و دیگران واژه‌ی درام مفهوم تازه‌ای به خود گرفت. «این نویسندگان تمام نمایش‌ها و نمایشنامه‌های رئالیستی که به مسائل و جریانات زندگی عادی مردم ارتباط داشت. جنبه‌های احساسی آن قوی و از جلال و عظمت تراژدی عاری بود، تراژدی نامیدند (آل‌احمد: ۱۳۶۲: ۱۳۱). در ادامه اصولی چون وحدت سه‌گانه و تقسیم‌بندی تئاتر به کمدی و تراژدی از میان رفت و نفی شد و تئاتری به شکل آزاد تشکیل شد. همین امر سبب شد که در دهه‌های بعدی نویسندگان زیادی پا به این عرصه گذاشته و شیوه‌های نوینی از تئاتر ارائه دهند. اینان به تغییر سنت‌ها و شکستن قواعد پرداختند و نوآوری‌های جدیدی خلق کردند. از جمله این نویسندگان می‌توان به برتولت برشت (Bertolt Brecht)، گئورگ بوشنر (Georg Büchner) و دورنمات (Dürrenmatt) اشاره کرد.

۵. طرح یادگار زیریران

اصطلاح طرح برای اولین بار در فن شعر ارسطو با نام میتوس به کار رفته است. «اصطلاح چگونگی ساخت یا ترتیب ترکیب موضوع یا روش داستان‌گویی نمایشنامه‌نویسی است» (شهریاری، ۱۳۶۵: ۴۱). گام مهم در بررسی و یا تبدیل یک حکایت به یک اثر نمایشی، درک و دریافت عناصر مهم و اصلی آن است که سازماندهنده ساختار حکایت محسوب می‌شوند و هرچقدر عناصر این روایت یا حکایت ادبیات داستانی به طور دقیق‌تر با ادبیات نمایشی سازگار باشند، اثر نمایشی و یا بررسی جنبه‌های آن بسیار دقیق‌تر و مفیدتر خواهد بود.

پس از اینکه گشتاسپ و خاندان او به آیین مزدپرستی می‌گروند، ارجاسپ شاه خیون‌ها در نامه‌ای که به گشتاسپ می‌نویسد از او می‌خواهد که یا دست از دین نو بردارد یا آماده جنگ شود. چون گشتاسپ در دادن پاسخ به ارجاسپ دودلی نشان می‌دهد، زیریر برادر او، پاسخ‌نامه را بی‌باکانه می‌دهد و با ارجاسپ قرار جنگ می‌گذارد و سالاری سپاه ایران را بدست می‌گیرد. پیش از آغاز جنگ جاماسب در پیش‌بینی خود کشته شدن زیریر و شاهزادگان ایران را در نبرد تن‌به‌تن با دشمن به گشتاسپ خبر می‌دهد. گشتاسپ با شنیدن آن می‌خواهد از شرکت آنان در جنگ جلوگیری کند. جاماسب به گشتاسپ می‌گوید که در این صورت چه کسی می‌تواند از هجوم دشمن جلوگیری کند و چون او را از پیروزی نهایی ایران در جنگ آگاه می‌کند، گشتاسپ خشنود می‌شود. با تأکید بر وفاداری خود به دین مزدپرستی به تماشای جنگ می‌نشیند. پس از کشته شدن زیریر، کسی آمادگی برای نبرد تن‌به‌تن با ویدرفش جادو، کشنده زیریر را در خود نمی‌بیند، مگر بستور پسر زیریر. با آنکه او خردسال است، گشتاسپ به پیروی از اندرز جاماسب، بر او آفرینی می‌خواند و به او تیری می‌دهد. بستور، در نبرد تن‌به‌تن با ویدرفش جادو، با آن تیر وی را می‌کشد. پس از او گرامی کرد (پسر جاماسب) و اسفندیار (پسر گشتاسپ) ایرانیان را در جنگ با دشمن به پیروزی می‌رسانند.

۶. شخصیت‌های یادگار زیریران

لازمه اجرای هر نمایش و یا نوشتن آن شخصیت است. شخصیت که به کالبد بی‌جان روایت هستی می‌بخشد و باعث

می‌شود که خواننده با آن همزاد پنداری کند. همانطور که گفته شد چون میزان ما در بررسی جنبه‌های نمایشی این اثر چهارچوب‌های کلاسیک هستند، به سراغ ارسطو، فیلسوف یونانی، می‌رویم. او در در آغاز اولویت اول را به طرح داده است و در درجه دوم کارکتر است که از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است و در جایی دیگر بیان داشته است که درام بدون کنش امکان‌پذیر نیست اما بدون کارکتر امکان‌پذیر است که منظور از نبود بازیگر نبود آدم‌های صحنه نیست چراکه؛ برای انجام هر فعل نیاز به آدم است، منظور قابل تعویض بودن کارکترهاست که او در این باره بحث می‌کند (قادری، ۱۳۹۱: ۱۳۳). ارسطو در پوئیتیک خود تعریفی را برای کارکتر یا شخصیت بیان کرده است که: «کردار لازم‌اش وجود اشخاص است که کردار از آنها سر می‌زند، ناچار این اشخاص را سیرت‌ها و اندیشه‌هایی مخصوص خویش است و در واقع، کردارها و افعال مردم را از همین موارد اختلاف می‌توان شناخت» (ارسطو، ۱۳۹۸: ۱۲۳). بر همین اساس می‌توان شخصیت‌های این روایت کهن را به مانند جدول ذیل تقسیم بندی کرد.

جدول ۱: جدول شخصیت‌های یادگار زیرین

ایرانیان	خیونان
گشتاسپ شاه	ارجاسپ شاه
جاماسب (صدر اعظم)	بیدرفش جادوگر
زریر (سپهسالار ایرانی)	نامخواست هزاران
پادخسرو (سردار ایرانی)	
فرشاورد (سردار ایرانی)	
اسفندیار (سردار ایرانی)	
بستور یا نستور (پسر زریر)	
ابراهیم (دیوان سالار دربار ایران)	

۱-۶ شخصیت محوری (پروتاگونیست)

بدون این شخصیت نمایشنامه‌ای شکل نمی‌گیرد و مهم‌ترین کارکتر در نمایشنامه‌هاست، چراکه؛ او حوادث را دامن می‌زند و به جلو می‌برد. او قوه حرکتی نمایش است و با مخالفت خود با وضع موجود، به بحران مخفی، دامن می‌زند و آن را آشکار می‌کند. همه چیز بدون حضور او جریان عادی خود را پیش می‌رود و همه به جریان موجود تن می‌دهند. اما او از پذیرش آنچه هست سرباز می‌زند و در پی آنچه باید باشد، به مبارزه می‌پردازد (قادری، ۱۳۹۱: ۲۱۲).

۲-۶ شخصیت ضد محوری (آنتی گونیست)

هر کارکتری که به مخالفت با کارکتر محوری برخیزد، کارکتر رقیب یا مخالف و یا ضد محوری خوانده میشود. قدرت این کارکتر باید همسان و اندازه کارکتر اصلی باشد که همین برابری و همسنگی نیروهاست که ستیز، که مهم‌ترین رکن نمایش است، به وجود می‌آید. نیروی مخالفان خواهان و هوادار وضع موجود است، به همین دلیل اوست که تنها به دفاع می‌پردازد (همان، ۲۱۵).

حال با توجه به تعاریف بالا می‌توان شخصیت‌های این روایت را اینگونه معرفی کرد. شخصیت‌های محوری همان شخصیت‌های ایرانی هستند که به دفاع از عقاید و آیین خود می‌پردازند و شخصیت ضد محوری شخصیت‌های خیونانی هستند که نظم موجود را برهم می‌زنند؛ اما در قسمتی از داستان می‌توان در سپاه ایران شخصیت محوری و ضد محوری را مشاهده کرد.

«۱۰. به نامه چنین نوشته شده بود که: شنیدم که شما خدایگان این دین ویژه مزدیسنا را از اورمزد پذیرفتید، اگر از آن باز نایستید آنگاه، از آن بر ما زیان و دشواری گران می‌تواند باشد. ۱۱. ولی اگر شما خدایگان را پسند افتد، این دین ویژه را رها کنید، با ما هم کیش باشید در این صورت شما را همچون سرور خدمت کنیم و سال به سال به

شما زر و سیم بسیار، اسب نیک بسیار و گاه شهریاری بسیاری دهیم. ۱۲. و اگر این دین را رها کنید و با ما هم کیش نباشید پس بر شما بر رسم و خوید خوریم و خشک سوزانیم و چهارپای و دوپای از کشور برده گیریم و آنگاه شمارا به بند گران دشواری کار فرماییم» (آموزگار، ۱۳۹۲: ۱۶).

در متن بالا مشاهده می‌کند که گروهی که به دنبال برهم زدن نظم حاکم بر جامعه هستند همان خیونان نام برده در روایت هستند و از طرفی برای نویسنده سرنوشت سپاه ایرانی مهم بوده است و به دنبال کشف آن بوده است که آیا ایرانیان در برابر این امر و خواسته خیونان از دین خود باز می‌گردند یا خیر. پس با این نتیجه می‌توان در اولین قدم شخصیت‌های این کهن روایت را به همان دو دسته محوری و ضد محوری کلاسیک تقسیم‌بندی کنیم.

۷. نقطه شروع یادگار زیریران

آغاز یک درام محل، موقعیت، کاراکتر و سطح واقعیت یا امکان و احتمال را تعیین می‌کند. در آغاز هر درام نویسنده با دو مسئله روبروست:

الف: او باید اطلاعات کمی به مخاطب خود بدهد.

ب: باید انتظاراتی در مخاطب به وجود آورد که او را وادار به دنبال کردن اثر کند.

لازمه آغاز یک درام دادن اطلاعات اندکی به مخاطب در مورد شخصیت و حوادثی است که قبل از آغاز اتفاق افتاده است. مخاطب با داشتن این اطلاعات می‌تواند هویت کاراکتر و وضعیت حاضر را برای خودش تبیین کند. آغاز یک درام شامل چیزی است که می‌توان از آن به عنوان یک حادثه محرک یا رویدادی که عمل اصلی را به حرکت درمی‌آورد، نام برد (قادری، ۱۳۹۱: ۲۹).

در این روایت نقطه شروع به وضوح و کاملاً روشن اتفاق می‌افتد و آنجایی است که پیک از طرف پادشاه خیونان وارد دربار گشتاسب شده و نامه را تحویل می‌دهد.

«۵. پس جاماسب پیشینیان سالار (صدراعظم)، زود اندرون اندر شد و به گشتاسب شاه گفت که: از سوی ارجاسب خداوندگار خیونان دو فرستاده آمده است که در همه کشور خیونان از ایشان نژاده‌تر نیست. ۶. یکی بیدرفش جادوگر و دیگری نامخواست هزاران، دو بیور سپاه گزیده و گویند که ما را به پیش گشتاسب شاه اندر هلید» (آموزگار، ۱۳۹۲: ۱۵).

۸. نقطه اوج یادگار زیریران

اوج یا بزنگاه در اصطلاح ادبیات داستانی و ادبیات نمایشی، شورانگیزترین و تنش زاترین، لحظه‌های است که طی آن بحران به نهایت تعارض خود می‌رسد و گره‌گشایی به دنبال آن می‌آید (لتوین، ۲۰۰۸: ۶۲). در این حکایت نقطه اوج داستان رویاروی دو تن از پهلوانان ایران و خیونانی است که اولین بار در جنگ در برابر هم قرار می‌گیرند. تقابل زیریر از ایران و بیدرفش جادوگر از سپاه خیونان نقطه اوج این کهن روایت است.

۹. کشمکش یادگار زیریران

کشمکش یا جدال در اصطلاح ادبیات داستانی و ادبیات نمایشی، تقابل میان شخصیت‌ها یا نیروهای مختلف داستان است که بنیاد حوادث را پی می‌ریزد. کشمکش ممکن است میان یک شخصیت با یک یا چند شخصیت دیگر یا با جامعه، یا یک شخصیت با یک نیرو، یا دو نیرو با هم، یا یک شخصیت با خودش باشد. در تعریفی دیگر زمانی که قهرمان حادثه محرک را پشت سر می‌گذارد وارد دنیایی می‌شود که قانون کشمکش بر آن حاکم است. یعنی: هیچ چیز در داستان پیش نمی‌رود مگر از طریق کشمکش به طور دقیق‌تر می‌توان گفت، کشمکش برای داستان‌گویی و نمایش در حکم صدا برای موسیقی است. (مک‌کی، ۱۳۹۶: ۱۴۰)

در این روایت کشمکش در چند مقطع قابل مشاهده است.

۹-۱ کشمکش اول:

زمانی صورت می‌گیرد که گشتاسب شاه نامه را از بیک ارجاسب دریافت می‌کند. «۱۳. پس گشتاسب شاه پون آن سخن ایشان شنید، دشواری گران بود. ۱۴. سپس آن تهم سپاهد نیو، زیر، چون دید که گشتاسب شاه اندیشناک شد زود اندورن اندر شد. ۱۵. و به گشتاسب شاه گفت که اگر شما خدایگان را پسند افتد من فرمان دهم این نامه را پاسخ کنند» (همان: ۱۷).

۹-۲ کشمکش دوم:

پیش‌بینی جاماسب صدر اعظم دربار ایرانی درباره اتفاقاتی که برای سپاه ایران می‌افتد. «۳۵. پس گشتاسب شاه به کی‌گاه نشیند و جاماسب بیدخش به پیش خواهد، گوید که من دانم که تو جاماسب دانا و بینا و شناسایی. ۳۶. این نیز دانی که چون ده روز باران آید، چند سرشک بر زمین آید و چند سرشک بر سرشک آید. ۳۷. این نیز دانی که گیاهان چون بشکفند گل کدام روز بشکفد و گل کدام شب... از پسران و برادران من کی گشتاسب، زنده بماند و که بمیرد. ۴۰. گویند که جاماسب بیدخش که کاش از مادر نژادمی، یا چون زادمی به بخت خویش به کودکی بمردمی یا مرغی بودمی به دریا افتادمی یا شما خدایگان این پرسش از نمی‌پرسیدمی ولی چون پرسیدمی من نخواستمی به جز راست گفتمی» (همان: ۲۳).

۹-۳ کشمکش سوم

سوگند خوردن سپهسالاران ایرانی و باور نکردن گشتاسب «۵۵. پس آن نهم سپاهد نیو، زیر، که شود و گوید اگر شما خدایگان را پسند افتد، از این خاک برخیزد و باز به کی‌کاخ نشیند چه فردا شوم و با نیروی خویش پانزده بیور از حیوانان کشم. ۵۶. گشتاسب شاه نه برخیزد و نه بازنگرد. ۵۷. پس آن پادخسرو، پارسای مزدیسنان که شود و گوید که اگر شما خدایگان را پسند افتد از این خاک برخیزد و باز به کی‌گاه نشیند، چه فردا شوم و با نیروی خویش چهارده بیور از حیوانان بکشم. ۵۸. گشتاسب شاه نه برخیزد و نه بازنگرد. ۵۹. پس آن فرشاورد، پسر گشتاسب شاه شود و گوید که: اگر شما خدایگان را پسند افتد، از این خاک برخیزد و باز به کی‌گاه بنشیند چه من فردا روز شوم و با نیروی خویش سیزده بیور از حیوانان بکشم. ۶۰. گشتاسب شاه نه برخیزد و نه بازنگرد. ۶۱. پس آن یل اسفندیار که شود و گوید که: اگر شما خدایگان را پسند افتد از این خاک برخیزد و باز به کی‌گاه نشیند، چه فردا روز شوم، به فره اورمزد و دین مزدیسنان و جان شما خدایگان سوگند خورم که هیچ خیونی از آن رزم زنده رها نکنم. ۶۲. پس گشتاسب شاه برخیزد و به کی‌گاه نشیند...» (همان: ۲۸)

۹-۴ کشمکش چهارم

درگیری گشتاسب با خودش در رهایی دین مزدیسانی «۶۸. پس گوید کی گشتاسب شاه که: اگر همه پسران و برادران و درباریان من کی گشتاسب شاه و هوتوس، که مرا خواهر و زن است و از پسر تا دختر سی از او زاده شده‌اند، همه بمیرند، پس من این دین ویژه مزدیسنانی را که از اورمزد پذیرفتم رها نکنم» (همان: ۳۰).

۹-۵ کشمکش پنجم

جنگ بین زیر و بیدرفش جادوگر که بصورت نابرابر اتفاق افتاده است. «۷۴. اسب زین سازد و بیدرفش جادوگر برنشیند و به دست فراز ستاند آن ژوبین افسون کرده... ۷۵. از نهران از پس فراز رود و زیر را از زیر کمر بند، از بالای کستی به پشت زند و به دل گذراند و به زمین افکند. پس بنشیند آن پسر کمانان و بانگ نیومردان» (همان: ۳۲).

۶-۹ کشمکش ششم

بحث میان پسر زریر و گشتاسب

«۸۰. پس گشتاسب شاه گوید که تو مشو، چه تو نابرنایی و پرهیز رزمی ندانی و انگشت تو به تیر استوار نیست». «۸۲. پس بستور، در نهان به آخور سالار گوید که: گشتاسب فرمان داد که آن اسب را که چون زریر کودک بود برمی نشست و بستور دهید» (همان: ۳۷).

۷-۹ کشمکش هفتم

جنگ میان پسر زریر و بیدرفش جادوگر

«۱۰۱. بستور نگاه کند و گوید که: دروند جادوگر، فراز به پیش آی، چه من دارن باره زیر ران، لیک تاختن ندانم و من دارم تیر اندر تیردان لیک انداختن ندانم، فراز به پیش آی تا این جان خوشت را برابیم، چنانکه تو بر آن تهم سپاهبد نیو زریر، پدر من کردی» (همان: ۳۸).

۱۰. تعلیق یادگار زریران

تعلیق مفهومی است که بیننده در ذهن خویش ایجاد می‌کند. تعلیق و کنایه مفاهیمی هستند که در ارتباط با کنش معنی و مفهوم می‌یابند. اساس کار تعلیق پیش‌بینی است. تردید و دو دلی در بیننده در مورد رسیدن و عدم رسیدن قهرمان به هدف باعث تعلیق می‌شود. اما به طور دقیق‌تر تعلیق به دو صورت طبیعی و تکنیکی ایجاد می‌شود. تعلیق طبیعی بر اثر هماهنگی درست کارکترها و آشکار شدن تضاد آنها به وجود می‌آید. اما در تعلیق تکنیکی در ارتباط با بحران قابل دست‌یابی است (قادری، ۱۳۹۱: ۷۱).

در این روایت باتوجه به قدمت آن و نبود ساختار نمایشی در زمان نگارش تعلیق آن به صورت طبیعی رخ داده است و آن زمانی است که زریر کشته شده و همه منتظر این هستند که ببیند سپاه ایران با شکست مواجه می‌شود و یا کسی دیگری به میدان خواهد آمد.

۱۱. بحران در یادگار زریران:

بحران عاملی است که در تحلیل ساختار هر نمایش جایگاه ویژه‌ای دارد و شامل سلسله‌کنش‌هایی است که «به وقایع نمایش شدت می‌دهند و با ایجاد درگیری عاطفی، میزان هیجان تماشاگر را بالا می‌برند... و پایه و اساس آن بر دگرگونی و تغییر وضع از حالی به حال دیگر نهاده شده است (مکی، ۱۳۹۶: ۲۲۳).

بحران در این روایت بعد از تعلیق قرار می‌گیرد و آنجا است که یکی از فرزندان زریر برای انتقام و پیروزی بر سپاه خیونان از گشتاسب شاه رخصت میدان می‌گیرد تا در برابر قاتل پدر خود، بیدرفش جادوگر، قرار گیرد.

۱۲. فاجعه یادگار زریران

فاجعه در لغت به معنی مصیبت و بلا آمده است. فاجعه در درام را چنین تعریف کرده‌اند: «عملی که کشمکش را در یک ترکیب نمایشی به فرجام می‌رساند. فاجعه به ویژه آخرین مصیبت در تراژدی است» (شهریاری، ۱۳۶۸: ۱۹۹). اما ارسطو فاجعه را به این شکل توضیح می‌دهد: «بنابر آنچه گفتیم، از اجزا داستان یکی «شناسایی» است و دیگری «تغییرات ناگهانی» اما جز سوم را «فجایع» می‌نامیم. فجایع وقایعی را گوئیم که با مرگ و خونریزی همراه و دردناک باشد. مانند قتل و کشتار در صحنه نمایش و زخم زدن و شکنجه دادن و امثال آن...» (مکی، ۱۳۹۶: ۲۳۸). زرین کوب در ترجمه خود معتقد است که: «دو جز عمده‌ی افسانه عبارت است از دگرگونی و بازشناخت. از جز سوم به نام واقعه دردانگیز نام می‌برد» (ارسطو، ۱۰۳: ۱۳۹۸).

براساس تعاریف بالا می‌توان گفت فاجعه در این روایت کهن زمانی صورت می‌گیرد که زریر سپهسالار ایرانی به دست بیدرفش جادوگر کشته می‌شود.

۷۶. پس گشتاسب شاه از سرکوه نگاه می‌کند و گوید که: من چنین می‌پندارم که کشته شد زریر، ایران سپاهبد ما، چه اکنون نیاید پُرس کمانان و بانگ نیومردان» (آموزگار، ۱۳۹۲: ۳۲).

۱۳. گره‌گشایی یادگار زریران

در هر تراژدی قسمتی گره‌افکنی و قسمتی دیگر گره‌گشایی است. وقایعی که پیش از آغاز تراژدی روی داده و نیز برخی از وقایع داخلی آن، «گره‌افکنی» را تشکیل می‌دهند و دیگر وقایع، «گره‌گشایی» را. مقصودم از گره‌افکنی وقایعی است که از آغاز داستان تا قبل از تغییر بخت قهرمان روی می‌دهد. و از آغاز تغییر بخت تا انتهای داستان را گره‌گشایی می‌نامیم (قادری، ۱۳۹۱: ۵۶). به بیان دیگر در اصطلاح ادبیات داستانی و ادبیات نمایشی، به حادثه یا حوادثی اطلاق می‌گردد که به دنبال اوج داستان یا نمایشنامه روی می‌دهد و باعث گشایش گره‌افکنی‌های پیشین می‌گردد و معمولاً سرنوشت قهرمان یا شخصیت‌ها را معلوم می‌کند. در این روایت گره‌گشایی زمانی اتفاق می‌افتد که پسر زریر برای خونخواهی پدرش راهی میدان می‌شود و می‌خواهد از بیدرفش جادوگر که مردانه به جنگ هم بروند.

۱۴. نتیجه یادگار زریران

نتیجه همچنان که از معنای آن برمی‌آید باید پاسخگوی همه سوالات مطرح شده باشد و حاصلی را بار دهد. در هر درام ما به لحاظ شکلی با دو نتیجه روبرو هستیم، یکی نتیجه‌ای است که از پس هر صحنه بدست می‌آید، دیگری ماحصل نتیجه است که از برآیند نتایج قبلی در پایان درام بدست می‌آید و نقطه اختتامی است بر درام، که مخاطب به پاسخ نهایی می‌رسد و تحلیل جامع از کل درام ارائه می‌شود. نتیجه دو کاکرد در درام دارد:

الف) وضعیت جدیدی که به وسیله عمل فاجعه در درام حاصل می‌شود را تعبیر می‌کند.
ب) زمینه‌ای را فراهم می‌سازد تا ماحصل وقایع یک صحنه به صحنه بعد منتقل شود (قادری، ۱۳۹۱: ۱۰۰).
اگر اینطور باورکنیم که این روایت به دست روحانیون زردتشی با توجه به اسناد موجود از ادبیات شفاهی به ادبیات نوشتاری فرهنگ ما اضافه شده است می‌توان گفت که نتیجه این روایت کهن پیروزی دین بر هرچیزی غیر از دین است.

۷۷. پیروز و پیروزی با دادار اورمزد را، نماد زردشت سپیتمان که آورد دین به پاک مزدیسنی را و رواج داد به یاری گشتاسب شاه و زریر و اسفندیار» (آموزگار، ۱۳۹۲: ۴۴).

www.anjomanfarsi.ir

۱۵. درونمایه یادگار زریران

درونمایه یا مضمون دیدگاهی است که از خواندن داستان دریافت می‌شود. مضمون موضوع، مسئله یا پرسشی است که با اشاره‌ی مستقیم یا غیرمستقیم در روایت تکرار می‌شود. مضمون و بن‌مایه دو شکل رایج تکرار روایی هستند. بیش‌تر مواقع بن‌مایه‌ها ملموس‌اند و مضامین انتزاعی است. درون مایه هر داستان از دیگر آثار جدا می‌کند و موضوع را برای مخاطب ارزشمند و بالعکس بی‌ارزش می‌کند و نویسنده اندیشه‌ای را که دارد از طریق همین مضمون به مخاطب خود منتقل می‌کند. درونمایه یا مضمون «سویه فکری نویسنده را در بردارد» (لتوین، ۲۰۰۸: ۹۴). مضمون برآیندی است از موضوع که با هماهنگی با شخصیت، صحنه و دیگر عناصر داستان، بر روند و گسترش و تحول اثر تاکید می‌کند (میرصادقی، ۱۳۸۸: ۱۲۷). این روایت با توجه به آنکه در ابتدا به صورت شفاهی بوده است و بعدها از تغییر روحانیون دین زرتشتی به رشته تحریر در آمده است. می‌توان گفت مضمون این روایت مضمونی مذهبی است و همانطور که در متن روایت دیده می‌شود می‌خواهد بگوید پیروزی و رستگاری از آن ایرانیانی است که به دین و آیین مزدیسنانی گرویده‌اند. دین به مثابه نور و روشنایی در نظر گرفته شده است و عدم دینداری به نشانه تاریکی است و همیشه براساس روایت کهن نور بر تاریکی پیروز خواهد شد.

۱۶. شیوه روایت یادگار زیریران

شیوه روایتگری (Narration) مجموعه‌ای از روش‌ها است که نویسندگان و پدیدآورندگان ادبی، نمایشی، سینمایی یا موسیقایی برای ارائه داستان به مخاطبان خود از آن‌ها بهره می‌گیرند. شیوه روایتگری یکی از تکنیک‌های جامع مؤلفان برای ارائه اثرشان است. یکی از مهم‌ترین نکات روایت نمایشی از روایت داستانی، زاویه دید است. چشم‌انداز یا موقعیت نسبت به میزان اطلاعاتی که راوی از شخصیت‌های دارد را مشخص می‌کند. در اکثر روایت‌های داستانی نویسنده یا راوی سعی دارد در تمامی طول روایت حضور خود را به شیوه‌های گوناگون به مخاطب نشان دهد، حال اینکه در روایت نمایشی برعکس این دیدگاه است، نویسنده یا راوی سعی در پنهان شدن در پشت سر شخصیت‌های نمایشی را دارند. «نمایشنامه‌نویس به خاطر غیبتش می‌درخشد. گویی شخصیت‌ها و نشق‌هایشان به خودی خود وجود دارد» (ویینی، ۱۳۷۷: ۱۱۶-۱۱۷)

زاویه دید: زاویه دیدی که (چه از نوع شخصی چه غیرشخصی) داستان به وسیله آن ارائه می‌شود.
صدای روایت: فرمت (یا نوع نمایشی) که داستان از طریق آن ارائه می‌شود.
زمان روایت: زمان دستوری گذشته بودن، حال بودن یا آینده بودن افعال.
در این روایت چون به صورت مکتوب است ما فقط با مقوله زاویه دید سروکار داریم و آن هم از نوع سوم شخص است یعنی ما آن را از بیرون و یا از بالا نگاه می‌کنیم.

۱۷. زمان روایی یادگار زیریران

باتوجه به اصطلاحات، عبارات و لغات استفاده شده و همچنین زبان نوشتاری اصلی متن می‌توان گفت مربوط به برهه‌ای از تاریخ ایران بوده است. و این اثر به گفته محققان تاریخی مربوط به زمان ساسانی است و زبان آن هم زبان پهلوی است.

۱۸. مکان یادگار زیریران

مکان یا محلی که روایت در آن نقل می‌شود را گویند. که بعدها اگر بصورت نمایش درآید می‌توان از آنها برای چیدمان میزانس از آن‌ها به روی صحنه استفاده کرد. در این روایت اشخاص در چند مکان مختلف با هم به گفتگو می‌پردازند. قسمتی در دربار ایرانی قسمتی در میدان جنگ است و همچنین می‌توان با توجه به خود متن و عبارات آورده شده مکانیت هر گفتگو میات اشخاص را حدس زد.

۱۹. صحنه یادگار زیریران:

صحنه با تعریف کلاسیک و آکادمیک خود اینگونه تعریف می‌شود: صحنه یک یا چند نما که در یک مکان واحد اتفاق می‌افتد. صحنه را می‌توان معادل پاراگراف در یک نوشتار دانست. اما چون این روایت بصورت مقطع و پاراگراف‌های زیاد نوشته شده است نمی‌توان هر کدام را به عنوان یک صحنه به حساب آورد اما در نگاه کلی به این اثر می‌توان گفت دارای چند صحنه است که اولی آن در دربار ایرانی است و بعدی در میدان جنگ که خود میدان جنگ به چند صحنه تقسیم می‌شود. گاهی در چادر و محل جلسات نظامی گاهی بر سر کوه و گاهی هم در میدان نبرد اشخاص روایت دیده می‌شدند.

۲۰. نتیجه‌گیری

نمایش که در ابتدای ظهور خود به زبان شعری و یا نثر نوشته می‌شد سرچشمه همه فعالیت‌های بشری بوده است تا آنجا که ارسطو در رساله بوطیقای خود از شعر (نمایش) به این عنوان یاد می‌کند؛ چنین به نظر می‌آید که که پیدایش شعر دو سبب داشته است، هر دو سبب طبیعی. یکی تقلید است که آدمی غریزی است و هم از عهد کودکی ظاهر می‌شود و فرق انسان با سایر جانوران استعداد دارد چنانکه انسان معارف اولیه خود را از همین طریق تقلید به دست

می‌آورد و همچنین مردم از تقلید لذت می‌برند. سپس برای شعر یا همان نمایش تراژدی چند رکن معرفی می‌کند که عبارت اند از: افسانه مضمون، سیرت، گفتار، اندیشه، منظر نمایش و آواز. بر همین اساس چون متن پیش روی ما یک متن باستانی و به نوعی مربوط به ادبیات کلاسیک ما می‌باشد آن را با همین مصادیقی که او بیان می‌کند مطابقت می‌دهیم. ارسطو برای سنجش یک روایت به عنوان یک اثر نمایشی از یک افسانه مضمون سخن به میان می‌آورد و همانطور که مشاهده شد، روایت یادگار زیریران از این افسانه مضمون برخوردار است و آن هم باعث ترس و شفقت آدمیانی شده است که این روایت را خوانده‌اند در مرحله دوم سیرت آن که لازمه آن گفتار پسندیده و والاست را رعایت کرده و به زبان ادبی زمان خود نوشته شده است و از کلماتی درخور استفاده نموده است. در ادامه دیدیم که روایت بن‌مایه‌ی اندیشه‌ای دارد و آن هم پیروی از آیین و مذهب است. در مورد منظر نمایش، این نمایش در نظامی از مناظر شکل گرفته است که هر کدام نشان دهنده مکانی است که واقعه در آن شکل گرفته است و در پایان می‌توان گفت به علت آهنگین بودن متون شاید این استنباط درست باشد که در زمانی که این متن نوشته شده به صورت نثر بوده و با آواز در میان مردم دست به دست می‌گشته است. با همه این تفاسیر می‌توان گفت کهن روایت یادگار زیریران یک اثر نمایشی است که اگر چشم بر مقادیر کمی اختلاف آن با چهارچوب‌های کلاسیک نمایش ببندیم می‌توان گفت که نمایش از دیرباز جزئی از فرهنگ و ادبیات ما بوده که به وسیله‌ی آن به انتقال مفاهیم و موازین می‌پرداختند.

منابع

- آل احمد، جلال؛ *پیرامون مفهوم درام*؛ نشر هنر، ش ۴.
- آموزگار، ژاله؛ *یادگار زیریران*؛ چاپ اول، تهران: نشر معین، ۱۳۹۲.
- ابوالقاسمی، محسن؛ *تاریخ زبان فارسی*؛ چاپ اول، انتشارات سمت: تهران، ۱۳۷۳.
- احمدی، بابک؛ *حقیقت و زیبایی*؛ چاپ سی و ششم، انتشارات هرمس: تهران، ۱۳۹۸.
- ارسطو؛ *ارسطو و فن شعر*؛ عبدالحسین زرین کوب، چاپ یازدهم، تهران: انتشارات امیر کبیر، ۱۳۸۹.
- اکبری مفاخر، آرش؛ *رزم نامه کنیزک (حماسه ای به زبان گورانی و روایتی از یادگار زیریران)*؛ پژوهشنامه ادب حماسی، پاییز و زمستان ۱۳۹۳ (۱۰)، شماره ۱۸، ۱۴۵ تا ۱۷۱.
- بویس، مری؛ *مقاله نوشته‌ها و ادب پارت در تاریخ ایران کمبریج، از سلوکیان تا فروپاشی دولت ساسانیان (جلد سوم، قسمت دوم)*؛ ترجمه حسن انوشه، تهران: انتشارات امیرکبیر، ۱۳۸۹.
- تفضلی، احمد؛ *تاریخ ادبیات ایران پیش از اسلام*؛ به کوشش ژاله آموزگار، تهران: انتشارات سخن، ۱۳۷۶.
- خادم، مریم؛ *یادگار زیریران، برگ دیگری از افتخارات ایرانیان*؛ پژوهشنامه ادب حماسی، پاییز و زمستان ۱۳۸۶ (۳)، شماره ۵، ۱۸۷ تا ۲۱۲.
- شهریاری، خسرو؛ *کتاب نمایش*؛ چاپ اول، تهران: انتشارات امیر کبیر، ۱۳۶۵.
- صفا، ذبیح‌الله؛ *حماسه سرایی در ایران*؛ تهران: انتشارات امیرکبیر، ۱۳۳۳.
- عریان، سعید؛ *متن‌های پهلوی*؛ تهران: انتشارات علمی، ۱۳۹۱.
- غیبی، بیژن؛ *مقاله "یادگار زیریران" در "فردوسی و شاهنامه سرایی"*؛ تهران: انتشارات فرهنگستان زبان و ادبیات فارسی، ۱۳۹۰.
- قادری، نصرالله؛ *آنانومی ساختار درام*؛ چاپ چهارم، تهران: نشر کتاب نیستان، ۱۳۹۱.
- مک‌کی، رابرت؛ *داستان ساختار، سبک و اصول فیلمان‌نویسی*؛ محمد گذرآبادی، چاپ ۱۹، تهران: انتشارات هرمس، ۱۳۹۶.
- مکی، ابراهیم؛ *شناخت عوامل نمایش*؛ چاپ دوازدهم، تهران: انتشارات سروش، ۱۳۹۶.
- میرصادقی، جمال؛ *واژه‌نامه هنر داستان‌نویسی*؛ تهران: نشر مهناز، ۱۳۸۸.
- نولدکه، تئودور؛ *حماسه ملی ایران*؛ ترجمه بزرگ علوی، تهران: انتشارات سپهر، ۱۳۵۷.
- ویینی، میشل؛ *تئاتر و مسائل اساسی آن*؛ ترجمه سهیلا فتاح، چاپ اول، تهران: انتشارات سمت، ۱۳۷۷.

-یاحقی، محمد جعفر و قائمی، فرزاد؛ *نقد اساطیری شخصیت جمشید از منظر اوستا و شاهنامه*؛ نثر پژوهی ادبیات فارسی (ادب و زبان)، بهار ۱۳۸۶، شماره ۲۱ (پیاپی ۱۸)، ۲۶۷۳ تا ۳۰۵.

Letwin, D. & J. Stockdale and R. Stockdale (2008), *The Architecture of Drama*, Lanham, Maryland.



پایگاه استنادی علوم جهان اسلام



دانشگاه تربیت مدرس



انجمن علمی زبان و ادبیات فارسی

دهمین همایش ملی پژوهشهای زبان و ادبیات فارسی - دی ۱۳۹۹

www.anjomanfarsi.ir