

دوفصلنامه ادبیات حماسی، دانشگاه لرستان

سال دوم، شماره اول، پیاپی سوم، بهار و تابستان ۱۳۹۴

صفحات ۱- ۲۲

ساختار داستان‌های پهلوانی برزوانه بر اساس نظریه گرینتسر و تقابل خیر و شر

مریم خلیلی جهان تیغ^۱

زینب شیخ حسینی^۲

چکیده

رویکرد ساختاری شیوه‌ای است که در قرن بیستم به اوج شکوفایی خود رسید و به ما این امکان را می‌دهد تا اصول واحد و تکرار شونده‌ای را که در میان روایت‌های موجود در یک اثر ادبی مشابهت ایجاد می‌کند، دریابیم. گرینتسر یکی از صاحب‌نظران روسی است که با بررسی آثار حماسی تمدن‌های مختلف به خصوص هند، سعی کرده طرح یکسانی را برای ساختار داستان‌های حماسی ارائه نماید. به اعتقاد وی قهرمان داستان‌های حماسی مانند ایزد گیاهی به صورت دوره‌ای می‌میرد و زنده می‌شود. در این مقاله سعی شده است، ضمن تحلیل نظریات ساختارگرایان به ویژه گرینتسر، ساختار داستان‌های پهلوانی برزوانه را بر اساس نظریه گرینتسر مورد بررسی قرار دهیم تا به این سؤال پاسخ دهیم آیا منظومه حماسی برزوانه با نظریه گرینتسر قابل تحلیل است؟ و آیا تقابل اندیشه‌های خیر و شر که از الگوی مرگ و رستاخیز مجدد نشأت گرفته بر ساختار این داستان تأثیر گذاشته است؟ به نظر می‌رسد داستان‌های پهلوانی برزوانه بر اساس نظریه گرینتسر قابل تحلیل بوده قهرمان داستان مانند ایزد گیاهی به صورت دوره‌ای می‌میرد و زنده می‌شود و بافت روایی و شخصیت‌های داستان تحت تأثیر اندیشه‌های خیر و شر قرار گرفته است. روش کار، تحلیل کتابخانه‌ای طرح قصه‌های برزوانه و تطبیق آن بر ساختار اسطوره‌های تقویمی است.

کلیدواژه‌ها: برزوانه، پهلوانی، گرینتسر، اسطوره نباتی، تقابل خیر و شر.

۱- دانشیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه سیستان و بلوچستان (نویسنده‌ی مسئول)، shahnameh1390@yahoo.com

۲- دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی دانشگاه سیستان و بلوچستان zsheikhhosseini@gmail.com

دریافت مقاله: ۹۴/۳/۱۴، پذیرش مقاله: ۹۴/۵/۲۸

مقدمه

یکی از رویکردهایی که از قرن بیستم در حوزه نقد ادبی به آن توجه شده ساختارگرایی است. ساختارگرایی در پی آن است تا الگو و نظامی از روابط بین متن را ارائه کند تا به وسیله آن امکان ارزیابی تمام متون فراهم شود. تاکنون تلاش‌های زیادی برای ارائه الگوی یکسانی از داستان‌ها صورت گرفته است و پژوهشگران نظریات گوناگونی ارائه نموده‌اند. گرینتسر یکی از نویسندگانی است که به بررسی حماسه‌های اقوام مختلف خصوصاً هند باستان پرداخته است.

بیان مسأله

گرینتسر نظریه پرداز روسی است که در اواخر قرن نوزدهم و اوایل قرن بیستم میلادی می‌زیسته است. وی تلاش کرد تا ساختار یکسانی برای داستان‌های حماسی ارائه نماید. به اعتقاد وی «الگوی ساختاری قصه‌ی حماسی همیشه یک اسطوره‌ی تقویمی است؛ از این رو تکرارپذیر است. قصه‌ای که قهرمان آن مانند ایزد بانوی باروری اسطوره‌ها، به شکل دوره‌ای می‌میرد و زنده می‌شود» (بهنام و یاحقی، ۱۳۹۲: ۱۰). برزنامه یکی از آثار حماسی گرانقدری است که پس از شاهنامه فردوسی و در قرن هفتم یا هشتم هجری توسط شمس‌الدین محمد کوسج سروده شده مشابهت‌های زیادی با شاهنامه فردوسی دارد و شرح پهلوانی‌های برزو پسر سهراب می‌باشد. در تحقیق حاضر سعی شده است با تحلیل داستان‌های پهلوانی برزنامه ساختار کلی آن را بر پایه نظریه‌ی گرینتسر مورد بررسی قرار داده تا به این سوال پاسخ دهیم که آیا این‌گونه قصه‌ها دارای ساختار اسطوره‌های تقویمی هستند و قهرمان این حماسه‌ها هم مانند ایزد باروری در اسطوره‌ی طبیعت به صورت دوره‌ای می‌میرد و زنده می‌شود؟ و آیا می‌توان برای قصه‌های ایرانی ساختاری مستقل ارائه نمود؟



اهمیت و ضرورت تحقیق

حماسه گونه‌ای از متون وصفی است که به توصیف اعمال پهلوانی و افتخارات قومی می‌پردازد و برزنامه به عنوان یکی از مهم‌ترین شاهکارهای حماسی پس از شاهنامه است؛ از این رو بررسی ساختاری قصه‌های پهلوانی برزنامه بر اساس نظریه گرینستر و ارائه‌ی ساختار داستان‌های پهلوانی این اثر ضروری می‌نماید.

روش تحقیق

این تحقیق از نوع بنیادی است و با استفاده از روش کتابخانه‌ای و تحلیل اطلاعات و با ابزار فیش صورت گرفته است. در این روش محقق از مهم‌ترین ابزار خود یعنی فیش‌برداری استفاده می‌کند. محقق با مراجعه به منابعی که از قبل شناسایی کرده مطالب مهم و مورد نیاز خود را با ذکر دقیق مشخصات منبع، در فیش‌های تحقیق می‌نویسد. اطلاعات جمع‌آوری شده که در فیش‌ها ثبت شده‌اند با یک نظم منطقی دسته‌بندی شده در مرحله بعد با یک دسته‌بندی مناسب و منطقی ثبت می‌شوند.

پیشینه تحقیق

با وجود اهمیت برزنامه تاکنون تحقیقات معدودی پیرامون این اثر حماسی صورت گرفته است؛ از جمله این آثار می‌توان به "ناگفته‌هایی درباره برزنامه" (نحوی، اکبر، ۱۳۸۰)، "پژوهشی در «برزنامه» و زمینه‌های مختلف آن" (سلمی، عباس: ۱۳۷۳) اشاره نمود؛ تاکنون در ایران تحقیقی در باره ساختار داستان‌های حماسی بر پایه نظریه گرینستر صورت نگرفته و جای چنین تحقیقی برای دوستداران ادب خالی می‌باشد.

ساختارگرایی

ساختارگرایی شیوه‌ای ادبی است که با نگاهی کلی‌گرایانه روابط میان اشیاء را مورد بررسی قرار می‌دهد تا در تحلیل داستان به ساختاری منسجم و جهانی در

مورد همه‌ی داستان‌ها و حکایت‌ها دست یابد. «ویژگی این روش در آن است که پژوهشگران، پدیده‌های مختلف علم خود را به طور مستقل و جداگانه از یکدیگر مورد مطالعه قرار نمی‌دهند؛ بلکه همواره می‌کوشند هر پدیده‌ای را در ارتباط با مجموعه پدیده‌هایی که جزئی از آنهاست، بررسی کنند» (بالایی و کویی برس، ۱۳۷۸: ۲۶۷). تحلیل‌های ساختارگرایی متن از دهه‌ی ۱۹۲۰ با فرمالیسم در روسیه پایه‌ریزی شده است. در این شیوه، منتقدین با وارد ساختن اصول زبان‌شناسی در مطالعه‌ی فرم به تحلیل محتوا در متن پرداخته‌اند؛ از سوی دیگر متن را بر مبنای روابط درون متنی مورد بررسی قرار داده سعی کرده‌اند، ساختاری متمرکز را برای متن جستجو می‌کنند. «منتقد نو استدلال می‌کند که هر متن، یک وحدت متمرکز دارد و وظیفه‌ی خواننده، کشف این وحدت است. وظیفه‌ی خواننده، همچنین تفسیر متن و کشف راه‌هایی است که بدان وسیله بخش‌های مختلف اثر، این وحدت را شکل می‌دهند. در ادامه ولادیمیر پراپ در ۱۹۲۸ ساخت‌شناسی قصه‌های فولکلور (The folktale Morphology) را نوشت و ارتباط میان فرمالیسم و ساختارگرایی فرانسوی را مطرح ساخت» (عباسلو، ۱۳۹۱: ۸۲). پراپ با انتشار کتاب ریخت‌شناسی قصه‌های پریان در سال ۱۹۳۸، عمده‌ی نظریات خود را درباره روایت بیان نمود. وی با تجزیه و تحلیل کارکردها و شخصیت‌های یکصد قصه‌ی روسی یک ساختار نهایی برای روایت ارائه کرد که نشان می‌داد همه‌ی این قصه‌ها برخلاف تفاوت‌های ظاهری مضمون واحدی را دنبال می‌کنند. «پراپ بر اساس بررسی یکصد حکایت فولکلوریک و قصه‌های کودکان نتیجه گرفت که هر چند افراد و شخصیت‌های این قصه‌ها گوناگون و حرفه و کنش‌های آنان متنوع هستند؛ اما نقش ویژه‌هایشان محدود و ثابت است. پراپ نقش ویژه را «کنش یک شخصیت بر اساس اهمیتی که در مسیر کنش‌های حکایت دارد دانست» (احمدی، ۱۳۹۱: ۱۱۸). تحقیقات پراپ تأثیر عظیمی بر ساختارگرایان پس از وی گذاشت و صاحب‌نظران پس از وی تلاش کردند تا نقایص نظریه وی را رفع کنند. «پژوهشگرانی مانند آلجیر داس جولین گریماس (Algirdas Julin Greimas)، نشانه‌شناس لیتوانیایی مقیم فرانسه و مؤلف آثار متعددی در زمینه‌های



نشانه‌شناس)، کلود برمون (Claud Bremond)، (منتقد فرانسوی و خالق آثاری چون «منطق داستان»، تزوتان تودوروف (Tzvetan Todorov)، (زبان‌شناس و روایت‌شناس بلغاری مقیم فرانسه و خالق آثاری چون «دستور زبان دکامرون»، ژرار ژنت (Gerard Genette) (روایت‌شناس فرانسوی و خالق آثاری چون «گفتمان روایی») و رولان بارت (Roland Barthes) (منتقد فرانسوی و خالق آثاری چون «S/z») ادامه‌دهنده و تکمیل‌کننده‌ی کار وی در زمینه‌ی روایت‌شناسی ساختارگرا بوده‌اند» (فروزنده، ۱۳۹۲: ۱۹۸).

آلژیر داس ژولین گرماس معناشناس فرانسوی با در نظر گرفتن تقابلهای دوگانه به عنوان چهارچوب ذهن انسان، عناصر روایت یا کنشگرها را بر اساس مناسباتی که با یکدیگر دارند، به شش دسته تقسیم‌بندی می‌کند. به اعتقاد گرماس قصه و داستان چیزی جز زنجیره‌ای از جملات مختلف نیست و ساختار روایت نیز مانند ساختار دستور زبان است که از چند پی‌رفت تشکیل شده است. همان‌گونه که در دستور زبان با انجام فعل، چیزی از فاعل به مفعول منتقل می‌شود، در ساختار روایت نیز با انجام کنش ارزشی از کنشگری به کنشگر دیگر انتقال می‌یابد. به اعتقاد وی «در مدل کنشگران شمار کنشگران به شش می‌رسد. روایت می‌تواند فقط تعدادی و یا همه‌ی آنها را داشته باشد:

۱- کنشگر فرستنده یا تحریک‌کننده یا مسبب: او کسی است که فاعل کنشگر را به مأموریت می‌فرستد و دستور اجرای فرمان را می‌دهد. (برای پیدا کردن این کنشگر فرستنده می‌توان این پرسش را مطرح کرد: چه عملی باعث شد تا فاعل کنشگر به سوی هدفش برود؟)

۲- کنشگر گیرنده یا سودبرنده: او کسی است که از فاعل کنشگر سود می‌برد.

۳- کنشگر فاعل: او کسی است که عمل می‌کند و به طرف شیء ارزشی خود می‌رود.

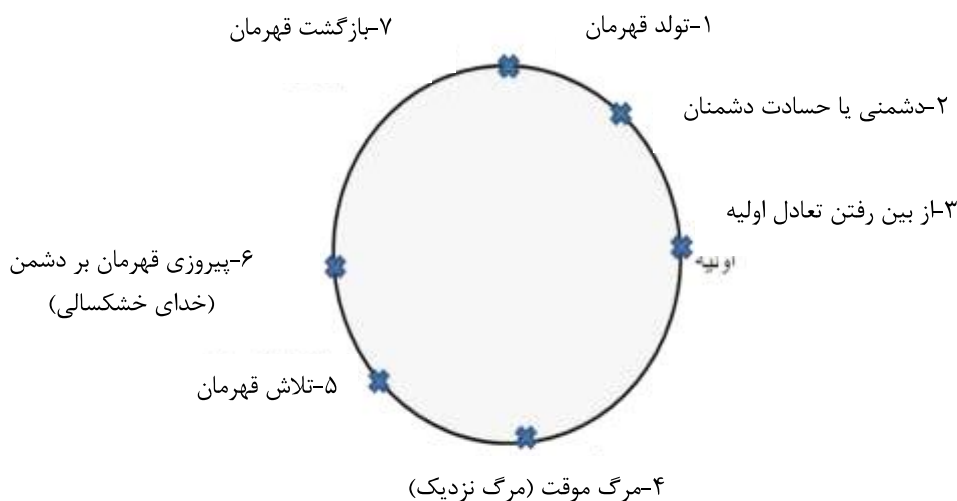
۴- کنشگر شیء ارزشی: که هدف و موضوع فاعل کنشگر است.

۵- کنشگر بازدارنده: او کسی است که مانع می‌شود تا فاعل کنشگر به شیء ارزشی برسد.

۶- کنشگر یاری‌دهنده: او کسی است که به فاعل کنشگر کمک می‌کند تا به شیء ارزشی برسد» (عباسی، ۱۳۹۳: ۶۹). نظریه‌پردازان پس از گریماس تلاش نموده‌اند تا با برطرف ساختن نقایص نظریه‌های قبل، دستوری نوین برای متون روایی ارائه نمایند. توماس پاول (Thomas Pavel) نظریه‌های مطرح شده را ناقص دانسته معتقد است این نظریات بسیار انتزاعی بوده با همه اشکال روایت و همه زبان‌ها مطابقت ندارد. به اعتقاد وی «قهرمان قصه با مشکلی مواجه می‌شود و برای رفع این مشکل به دنبال راه حل است و در صورتی که راه حل مناسبی پیدا کند، دست به عمل می‌زند و مشکل را حل می‌کند (و یا شکست می‌خورد). همان‌طور که در زبان‌های طبیعی هر جمله‌ی مرکب متشکل از چند جمله‌ی ساده است، در نظریه‌ی پاول هم هر حرکت مرکب، متشکل از چند حرکت ساده است... هر حرکت ساده هم حداقل متشکل از یک مشکل و یک راه حل است. برای رفع مشکلی که قهرمان با آن روبروست ممکن است از نیروهایی کمک بگیرد و یا خود به تنهایی آن را حل کند». (اخوت، ۱۳۷۱: ۷۴).

علاوه بر نظریات مطرح شده در مغرب زمین، تلاش‌هایی جهت ارائه‌ی طرحی یکسان برای داستان‌های حماسی جهان نیز صورت گرفته است. پاول الکساندروویچ گرینتسر (P.A. Grintser) یکی از نظریه‌پردازان روسی است که ساختار قصه‌های حماسی هند و قهرمانان آنها را مورد بررسی قرار داده است. گرینتسر در طی تحقیقات خود به این نتیجه رسیده که قهرمان داستان‌های حماسی نیز مانند ایزد گیاهی در اسطوره‌ی طبیعت به صورت دوره‌ای می‌میرد و دوباره زنده می‌شود. در این داستان‌ها بدل قهرمان به عنوان یاریگر شناخته شده که به جای پدر پیر و گناهکار خود که فرمانروایی عاجز و بی‌فره است، کشته می‌شود. "بدل" شخصیتی است که «بیشتر اختصاصی قصه‌ی حماسی است. این فرد بدل قهرمان است، یعنی دوست نزدیک او و یا کسی که شباهت زیادی به او دارد و به جای او می‌میرد» (همان: ۲۹۸). در این داستان‌ها مهم‌ترین نقش را قهرمان جستجوگر که معادل ایزد جنگاوری در اسطوره طبیعت است، ایفا می‌کند. وی به نبرد با دشمن که نماد خدای خشکسالی است، رفته سعی می‌کند با گرفتن انتقام خون قهرمان

قربانی حیات مجدد را به وی عطا کند. «در ردیف اول قهرمان داستان، خدایی جنگجو چون ایندراست که در ایران میترا جای او را گرفته. ماجرا از خشکسالی طولانی آغاز می‌شود و به جنگ و ستیز برای تصرف دژی کیهانی می‌کشد که عاقبت منجر به رها شدن آب‌ها یا ابرهای باران‌زا خواهد شد که از آغاز انتظار آن می‌رفته است. حوادث وابسته به ردیف دوم، شامل اژدهاکشی، آزاد کردن زنان در بند و انجام زناشوئی با آنها به وسیله‌ی یک پهلوان انسان است که در ایران فریدون این کار را انجام می‌دهد.» (ولسکا، ۱۳۸۲: ۱۱۳). گرینتسر در نهایت طرحی را برای قصه‌های حماسی ارائه نموده است که از هفت مرحله تشکیل شده شامل چرخه‌ی برجسته‌ای مانند چرخه‌ی حیات در الگوی مرگ و تولد مجدد می‌باشد: «۱- تولد معجزه‌آسای قهرمان ۲- دشمنان او: موجودات زیر زمین، اژدها ۳- از بین رفتن تعادل اولیه: الف) حسادت یا دشمنی دشمنانش ب) اراده بدالیه، به عنوان مثال در ایلید ۴- مرگ موقت قهرمان یا قهرمانان با: الف) تبعید قهرمان قبلی ب) آدم‌ربایی یا اسارت ۵- تلاش قهرمان اخیر: الف) در زیرزمین ب) در مبارزه او با اژدها (دشمنش) ۶- پیروزی یک قهرمان بر اژدها: پیروزی نمادین او بر مرگ ۷- بازگشت قهرمان و بازسازی تعادل اصلی.»



طرح پیشنهادی گرینتسر

(Zlatar, 1997:271).

اسطوره مرگ و رستاخیز

مرگ و زندگی در بین انسان‌ها و فرو شدن و رویش مجدد گیاهان در طبیعت در بین اقوام باستان صورتی اسطوره‌ای پیدا کرده است که سبب ایجاد کهن الگوی ایزد نباتی در میان تمدن‌های مختلف شده است. «اندیشه‌ی رستاخیز از آنجا پیدا شد که در آغاز زندگی انسان، طلوع هر روز خورشید که گفتی هر بار از کام اژدها بیرون می‌آید، نو شدن دوباره را برای آدمی سبب می‌شد، چنان‌که بعداً هر ولادت تازه، تغییر و تبدیلی در انسان پدید می‌آورد. طوفان نوح که در بیشتر مذاهب هست و گاه به صورت حیوانی سهم‌ناک و دریایی تصویر شده است، خود نوعی رستاخیز جهانی به شمار می‌آید؛ زیرا نجات‌یافتگان از این طوفان مهیب جهانی نوین را پی افکندند. روان‌کاوان این اندیشه را مبتنی بر اصل صورت نوعی (archetype) دانسته‌اند که در ضمیر آدمی نهفته است و به شکل‌های گوناگون می‌تواند جلوه گر شود» (ستاری، ۱۳۴۸: ۱) این آیین به اعصار بسیار کهن در تاریخ تفکر بشر تعلق دارد. مردم آن زمان، رمز زندگی و رستاخیز یک دانه را در فروشدن آن به زمین یعنی مرگ آن می‌دانستند. و معتقد بودند که انسان‌ها نیز پس از مرگ مانند دانه، رستاخیز خواهند داشت. بر اساس این دیدگاه الهه‌ی آب بر فرزند خود که ایزد نباتی است عاشق می‌شود. ایزد نباتی از وی روی برمی‌گرداند و الهه‌ی آب وی را کشته یا به دنیای زیر زمین تبعید می‌کند. پس از مرگ وی الهه سراسیمه به دنبال او رفته بار دیگر به او حیات مجدد می‌بخشد. ریختن خون فرزند کشته بر زمین‌های زراعی به منظور باروری گیاهی و کثرت محصول آن سال، نمادی بوده برای همین حیات بخشی فرزند یا خدای باروری گیاهی. بنابراین شوهر ایزد بانوی بین‌النهرینی (رب‌النوع) به نوعی پسرش هم بوده است» (رضی، ۱۳۸۲: ۵۳-۵۴). کهن‌الگوی مرگ و رستاخیز، در اکثر داستان‌های حماسی ایران تکرار شده است؛ از این‌رو بررسی این داستان‌ها بر اساس نظریه گرینتسر که بر پایه این الگو استوار شده است، امکان‌پذیر است. از سوی دیگر به نظر می‌رسد که اندیشه‌ی جدال خیر و شر که به عقیده‌ی بعضی از صاحب‌نظران از اسطوره‌ی طبیعت تأثیر پذیرفته است، بر بافت داستان‌های پهلوانی تأثیر



گذاشته باشد. بر اساس این اسطوره عمر جهان دوازده هزار سال است که به سه یا چهار دوره تقسیم می‌شود: دوره‌ی اول مینویی است و در پایان این دوره اهریمن حمله می‌کند و در دوره دوم جدال خیر و شر برقرار است تا اینکه در دوره سوم با پیروزی اهورامزدا، یگانه‌سازی صورت می‌گیرد. «بنابراین عمر جهان در سه دوره عبارت است از: ۱- دوره‌ی آرامش مینویی و سپس حمله‌ی اهریمن در پایان دوره ۲- دوره‌ی اختلاط یا جدال خیر و شر ۳- دوره‌ی تعادل دوباره‌ی اهورایی» (سرکاراتی، ۱۳۵۷: ۱۱۳). یاحقی به نقل از جهان‌افروز بیان می‌کند که رستاخیز و حیات مجدد در اندیشه‌ی باستان، زمانی به وجود می‌آید که نبرد خیر و شر به پایان برسد. هنگامی که یکی از این دو نیرو خنثی شود، جنبش باز ایستاده زندگی مادی به پایان می‌رسد و آن روز رستاخیز است. «در اعتقاد ایرانیان کهن، زردشت در سه هزاره‌ی اخیر عمر جهان پدید آمد و سوشیانت آخرین فرد خاندان اوست که دور جهان مادی را به پایان می‌رساند و بدی را نابود می‌کند. وقتی بدی از میان رفت علتی برای وجود انسان باقی نمی‌ماند. آنگاه، در یک نیمروز، زمین و هر چه در آن است نابود می‌شود و داستان زندگی این جهانی به سر می‌رسد» (یاحقی، ۱۳۸۶: ۲۹۰). همان‌طور که پیش از این بیان شد، این اسطوره «متأثر از اسطوره‌ی سال بزرگ کیهانی است» (سرکاراتی، ۱۳۵۷: ۱۱۳). بعضی از محققین نیز معتقدند چه پی‌رفت جدال خیر و شر را به اسطوره‌ی قربانی شدن نخستین آفریده پیوند دهیم و یا آن را متأثر از اسطوره‌ی گناه نخستین به شمار آوریم. «این پی‌رفت با توجه به الگو قرار گرفتن برای روایات داستانی... در واقع کهن الگوی روایت در زندگی بشر به شمار می‌آید» (طالبیان و دیگران، ۱۳۸۶: ۱۱۲). بر این اساس اسطوره‌ی نبرد خیر و شر نیز مانند الگوی مرگ و رستاخیز خاصیت کهن الگویی داشته در اکثر داستان‌ها تکرار می‌شود و از آنجا که از اسطوره نباتی متأثر است، با الگوی گرینتسر قابل تحلیل است:

- ۱- تولد قهرمان: اورمزد جهان مادی و گاو یکتا خدای و کیومرث را می‌آفریند.
- ۲- دشمنی دشمنان: اهریمن از آفرینش اورمزد آگاه شده و به دشمنی می‌پردازد.
- ۳- از بین رفتن تعادل اولیه: اهریمن به آفرینش اورمزد حمله می‌کند.

- ۴- مرگ موقت: اهریمن گاو یکتا آفرید و گیومرث را می‌کشد.
 ۵- تلاش قهرمان اخیر: سوشیانس ظهور می‌کند.
 ۶- پیروزی: نیروهای خیر پیروز می‌شوند.
 ۷- بازگشت قهرمان و بازسازی تعادل اولیه: جهان به پایان می‌رسد و رستاخیز صورت می‌گیرد.

در طرح پیشنهادی گرینتسر به بافت روایی داستان که در دروه‌ی دوم مطرح شده است توجهی نشده است. در این دوره اهریمن به آفرینش اورمزد حمله می‌کند. اختلاط نیروهای خیر و شر صورت می‌گیرد. نیروهای خیر پیروز می‌شوند.
 حمله اهریمن → اختلاط نیروهای خیر و شر → پیروزی نیروهای خیر

تحلیل داستان‌های پهلوانی برزونا

منظومه‌ی حماسی برزونا شامل ۳۵۰۰ بیت، از مهم‌ترین منظومه‌های حماسی است که پس از شاهنامه فردوسی، در قالب مثنوی سروده شده است. «این اثر منسوب به «عطاءبن یعقوب ناکوک» معروف به «ناکوک» است. لحن ساده و حماسی، نزدیکی آن به شیوه‌ی بیان فردوسی، وارد نشدن عناصر سامی، استفاده اندک از واژگان عربی و مشابهت‌های زبانی میان برزونا، شاهنامه و گرشاسب‌نامه، نشان از قدمت این منظومه دارد» (خاتمی و جهانشاهی افشار، ۱۳۸۸: ۵۹-۵۸). به اعتقاد نحوی برزونا دو منظومه جداگانه بوده است که در شماری از دست‌نویس‌ها بدون تفکیک از یکدیگر کتابت شده‌اند. این موضوع سبب شده محققان هر دو اثر را به یک نفر نسبت بدهند. به اعتقاد وی در بعضی از دست‌نویس‌ها داستان‌های عشق‌ورزی برزو و قصه‌های عوام‌پسند مانند جنگ با دیوان و شکستن لوح طلسم و حتی برخی از داستان‌های آذرگشسب و جهانگیر نیز افزوده شده است که حدود سی هزار بیت از این اثر را تشکیل می‌دهند. «با توجه به ویژگی‌های سبکی، داستان‌های بخش اخیر را باید شاعر دیگری سروده باشد؛ اما ژول مول و مرحوم ذبیح‌الله صفا، تمامی منظومه را سروده یک نفر دانسته‌اند و تاریخ سرایش آن را نیز اواخر قرن ششم هجری تعیین کرده‌اند. به

گمان نگارنده، بخش اول داستان که موضوعات کلی آن نقل گردید (برزونامه کهن) سروده یکی از شاعران قرن هفتم یا هشتم هجری است و بخش دوم (برزونامه جدید) سروده شاعری متوسط، متخلص به عطایی است که احتمالاً در قرن دهم هجری می‌زیسته است» (نحوی، ۱۳۸۰: ۳۷۷). از دیدگاه وی برزونامه کهن را شاعری به نام شمس‌الدین محمد کوسج سروده است و تأثیراتی که برزونامه جدید از ادبیات غنایی پذیرفته است، نشان‌دهنده‌ی سرودن این اثر در دوره شکوفایی ادبیات غنایی است؛ در صورتی که برزونامه کهن متنی کاملاً حماسی است. «برزونامه جدید از جنبه ادبی متوسط ولی به لحاظ ضبط و حفظ بسیاری از قصه‌های عامیانه، ارزشمند است؛ اما برزونامه کهن متنی به تمام معنی حماسی است» (همان: ۳۸۲). موضوع اصلی منظومه، شرح پهلوانی‌های «برزو» - پسر سهراب- و روایات مربوط به خاندان رستم است. سراینده در بخش آغازین آن که به تقلید از داستان رستم و سهراب ساخته شده است، بخشی از داستان سهراب را مطابق با متن شاهنامه فردوسی سروده است. «و این بدان علت است که راویان و یا گوینده‌ی «برزونامه»، شاهنامه و به ویژه «داستان رستم و سهراب» را در ذهن و پیش چشم داشته‌اند و همواره تحت تأثیر همه جانبه‌ی آن بوده‌اند و... با این تفاوت که مضمون‌های تکراری و زاید در برزونامه بیشتر دیده می‌شود و بدین ترتیب این اثر از هنر شاخص داستان‌پردازی و ابداعات شاهنامه برخوردار نیست» (سلمی، ۱۳۷۳: ۱۷). انس سراینده‌ی برزونامه با شاهنامه، بر شیوه‌ی سخن‌سرایی وی تأثیر آشکاری گذاشته است و توصیفات وی از میادین جنگی یادآور توصیفات شاهنامه می‌باشد. «یکی از زیباترین میدان‌های جنگ برزونامه، میدان جنگ فرامرز با برزو و اسیرکردن او و در افتادن لشکر ایران و توران به هم است که حقیقتاً و به معنی واقعی خود یکی از میدان‌های جنگی هم گروه شاهنامه را به یاد خواننده می‌آورد. عین این کیفیت را می‌توان در جنگ‌های رستم و فرامرز و زال با پیلسم یافت» (صفا، ۱۳۷۴: ۳۰۹). شروع این داستان در منظومه برزونامه مانند داستان سهراب در شاهنامه است. سهراب برای انتخاب اسب به فسیله می‌رود و با شهرو آشنا شده ازدواج می‌کند. سهراب پس از دریافت پیام افراسیاب، به ایران

لشکر کشیده کشته می‌شود. برزو متولد می‌شود و مانند پدر، بزرگ می‌شود. افراسیاب که پس از حمله‌ی رستم به توران، گریخته است به شنگان پناه می‌آورد و با برزو ملاقات کرده وی را شیفته نبرد با رستم می‌کند. سرانجام برزو شکست خورده به بند کشیده می‌شود. خسرو برزو را به رستم می‌سپارد تا او را به سیستان ببرد. «شهر» در پی یافتن پسر، راهی سیستان می‌شود و با کمک زن رامشگر، مقدمات فرار برزو را فراهم می‌کند؛ اما در راه بازگشت از سیستان، با سپاهیان رستم مواجه می‌شوند. دو پهلوان به پیکار با یکدیگر پرداخته رستم پیروز می‌شود. شهر با نشان دادن انگشتر سهراب، مانع کشتن برزو می‌شود. برزو به صف پهلوانان سیستان می‌پیوندد. افراسیاب از موضوع آگاه شده با پیشنهاد سوسن رامشگر، سعی می‌کند پهلوانان ایرانی را به دام بیندازد؛ اما موفق نمی‌شود. افراسیاب و لشکریانش عازم نبرد با ایرانیان می‌شوند. نبرد سختی بین دو طرف صورت می‌گیرد. افراسیاب در نبرد با برزو، شکست خورده می‌گریزد. کیخسرو منشور غور و هری را به برزو داده او را به جهان پهلوانی می‌رساند. کیخسرو پس از یک ماه به ایران بازمی‌گردد.

تحلیل داستان بر اساس نظریه گرینتسر

۱- تولد قهرمان: سهراب یا قهرمان قربانی از تهمینه متولد می‌شود.

چو نه ماه بگذشت بر دخت شاه یکی پورش آمد چو تابنده ماه
 تو گفستی گو پیلتن رستم‌ست و گرنه سام شیرست و گر نیرم‌ست
 چو خندان شد و چهره شاداب کرد ورا نام تهمینه سهراب کرد
 (فردوسی، ۱۳۸۵: ۱۷۷/۳)

۲- دشمنی دشمنان: افراسیاب و کیکاوس در این داستان دشمنان اصلی سهراب هستند. افراسیاب سهراب را عازم نبرد می‌کند و هومان را همراه او فرستاده تا مانع شناسایی او و رستم شود. کیکاوس نیز چون سهراب را خطری برای حکومت خود می‌داند، از دادن نوش‌دارو امتناع می‌ورزد. رستم در این داستان دشمن ناخواسته می‌باشد.

خوش آمدش خندید و شادی نمود
 چو هومان و مر بارمان را سپرد
 که این راز باید که ماند نهفت
 تهمتن بود بی‌گمان چاره جوی
 که بنده دل و جان بمهر پدر
 شود کشته بر دست این شیرمرد
 بنزدید یک شب برو خواب را
 بنزدیک سهراب روشن روان
 ده اسپ و ده استر بزین و ببار
 سر تاج زر پایه‌ی تخت عاج
 نبشته بنزدیک آن ارجمند
 زمانه برآساید از داوری
 سمنگان و ایران و توران یکیست
 تو بر تخت بنشین و برنه کلاه
 دلیر و سپهبد نبند بی‌گمان
 که باشند یک چند مهمان تو
 جهان بربداندیش تنگ آورند
 بردند با ساز چندان سوار
 ز هومان و از بارمان و سپاه
 سپه دید چندان دلش گشت شاد
 (همان: ۱۸۲)

۳- از بین رفتن تعادل: داستان با حمله‌ی سهراب به ایران و نبرد آنان اعتدال اولیه خود را از دست می‌دهد:

ازان جایگه تیز لشکر براند
 اگر شیر پیش آمدی گر پلنگ

افراسیاب آن سخن‌ها شنود
 ده و دو هزار از دلیران چو گرد
 بگردان لشکر سپهدار گفت
 چو روی اندر آرند هر دو بروی
 پدر را نباید که داند پسر
 مگر کان دلاور گو سالخورد
 ازان پس بسازید سهراب را
 برفتند بی‌دار دو پهلوان
 پیش اندرون هدیه‌ی شهریار
 ز پیروزه تخت و ز بیجاده تاج
 یکی نامه با لابه و دلپسند
 که گر تخت ایران بچنگ آوری
 ازین مرز تا آن بسی راه نیست
 فرستمت هر چند باید سپاه
 بتوران چو هومان و چون بارمان
 فرستادم اینک بفرمان تو
 اگر جنگ‌جویی تو جنگ آورند
 چنین نامه و خلعت شهریار
 بسهراب آگاهی آمد ز راه
 پذیره بشد با نیا همچو باد

کسی را نبند پای با او بچنگ

دژی بود کش خواندندی سپید بران دژ بد ایرانیان را امید
(همان: ۱۸۲)

۴-مرگ قهرمان: سهراب توسط رستم کشته می‌شود.
بکشتی گرفتند نهادند سر گرفتند هر دو دوال کمر
هر آنکه که خشم آورد بخت شوم کند سنگ خارا بکردار موم
سرافراز سهراب با زور دست تو گفتمی سپهر بلندش بیست
غمی بود رستم بیازید چنگ گرفت آن بر و یال جنگی پلنگ
خم آورد پشت دلیر جوان زمانه بیامد نبودش توان
زدش برزمین بر بکردار شیر بدانست کو هم نماند زیر
سبک تیغ تیز از میان برکشید بر شیر بیدار دل بردرید
بپیچید زانپس یکی آه کرد ز نیک و بد اندیشه کوتاه کرد
بدو گفت کین بر من از من رسید زمانه بدست تو دادم کلید
تو زین بیگناهی که این کوژپشت مرا برکشید و بزودی بکشت
ببازی بگویند همسال من بخاک اندرآمد چنین یال من
(همان: ۲۳۶-۲۳۷)

۵-تلاش قهرمان اخیر: برزو پسر سهراب، عازم نبرد با رستم و ایرانیان می‌گردد. بر اساس نسخه‌های شفاهی برزو این جنگ را برای گرفتن انتقام خون پدر انجام داد؛ اما بر اساس نسخه مکتوب برزو به تطمیع افراسیاب راهی نبرد با ایران و رستم گردید. «در روایت‌های شفاهی، انگیزه‌ای که برزو را به جنگ ایرانیان کشانده، معقول‌تر به نظر می‌رسد، اگرچه برزو به دستور افراسیاب به ایران می‌رود؛ اما هم‌داستانی و همراهی مادرش با این امر که به انگیزه‌ی انتقام‌جویی از کشنده‌ی شوهرش بوده است، اقدام برزو را طبیعی‌تر جلوه می‌دهد و با سنت خون‌خواهی که نمونه‌ای از کردار حماسی است، سازگارتر است؛ اما در روایت مکتوب، آنچه برزو را به جنگ آورده، وعده‌ها و تطمیع افراسیاب است. اگر این اختلافی که بین روایت شفاهی و کتبی دیده می‌شود در نتیجه‌ی تصرف شاعر برزوناامه باشد، بی‌گمان از شخصیت برزو کاسته است» (کوسج، ۱۳۸۷: مقدمه نحوی).

به سر بر نهادند گردان کلاه
 بیامد به کردار آذرگشسب
 جهان دید مانند دریای آب
 خروش تیرره ز مه برگذشت
 ستاده به زیرش سپهدار تور
 چو افراسیابش پیاده بدید
 گرفت آن زمان دست برزو به دست
 سرش پیل زرین غلامش بنفش
 سوار دلاور گویو کارزار
 سیه پیش او یک به یک برگذشت
 چنان چون بود در خور پهلوان
 به مردی برآور ز بدخواه کام
 دلارای جنگی سپهدار نو
 سپه را ز دشمن نگهدار باش
 به روز سپید و شبان سیاه
 که هستند در جنگ شیر دمان
 بیارم سپاهی چو ابر دمان
 کنم روی دریا همی آهنین
 جهان پیش خسرو سیاه آوریم
 (کوسج، ۱۳۸۰: ۳۶-۳۵)

تیرره برآمد ز درگاه شاه
 پوشید جامه برآمد بر اسب
 چو آمد به درگاه افراسیاب
 سپه بود یکسر همه روی دشت
 بدید آن سیه چتر تابان ز دور
 پیاده شد و پیش اسبش دوید
 به باره بفرمود تا برنشست
 بفرمود تا گرگ پیکر درفش
 سپهد بیآورد با ده‌هزار
 به برزو سپردند بر پهن دشت
 دو پیل گزیده به برگستوان
 بدو گفت رو پیش لشکر خرام
 سپه را تو باش این زمان پیشرو
 شب و روز در جنگ هشیار باش
 برون کش طلایه ز پیش سپاه
 تو را یار هومان بس و بارمان
 من اینک پس تو هم اندر زمان
 ازین مرز تا پیش دریای چین
 ز چین و ماچین سپاه آوریم

۶- پیروزی قهرمان: برزو در نبرد با رستم پیروز شده به بازوی او آسیب جدی وارد می‌کند؛ اما با آمدن فرامرز برزو اسیر شده صلح می‌کنند. برزو به ایرانیان می‌پیوندد و در نبرد با توراتیان افراسیاب را که عامل اصلی مرگ سهراب بوده شکست می‌دهد.

وز آن پس چو برخاست بانگ خروس
ستور هزیمت به زین درکشید
سراپرده و خیمه بر جا بماند
به بی‌راه و ره نامور درکشید
همی تاخت باره چو باد دمان
برون آمد از پرده‌ی روز شید
نییره برآمد ز پرده سرای
ز تورانیان بر نیامد نفس
از آن نامداران یکی را ندید
دمان مژده آورد زی شهریار
گریزان شد از شاه، افراسیاب

جهاندار شیده فروکوفت کوس
ز نام‌آوران لشکری برگزید
به لشکر همه ساز ره برفشاند
تو گفתי به گیتی کس او را ندید
چو برزد سر از که سپیده‌دمان
جهان کرد مانند سیم سپید
خروشیدن بوق با کره‌نای
فرستاد هم در زمان شاه کس
نه ز آن نیمه‌آوای مردم شنید
که آسوده شد شاه از کارزار
همانا گذشته‌ست از آن سوی آب
(همان: ۲۶۷)

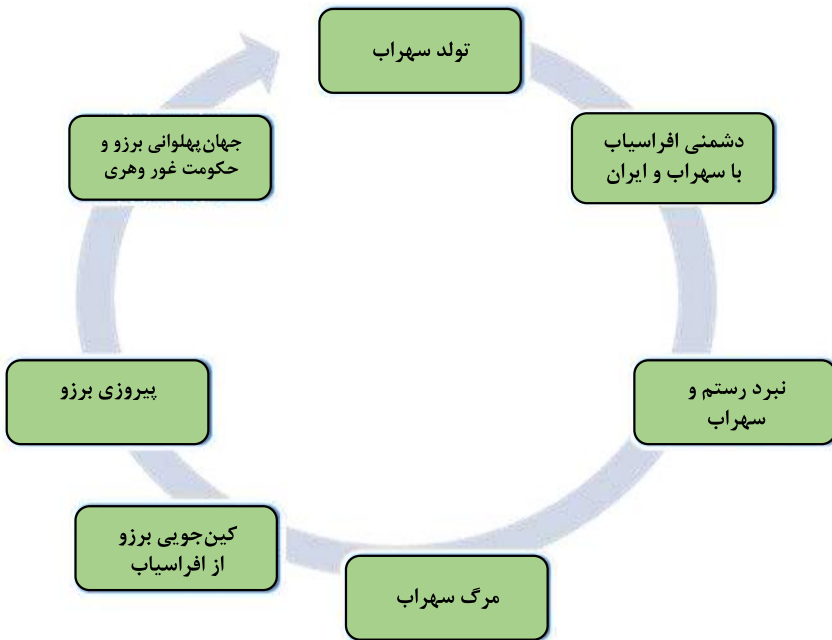
۷- بازگشت قهرمان و بازسازی تعادل اولیه: در این داستان چون برزو از نژاد رستم است، بازگشت وی به سیستان صورت می‌گیرد و یکی از پهلوانان نامدار ایرانی محسوب می‌شود که کیخسرو حکومت غور و هری را به برزو می‌دهد.

وز آن پس چنین گفت با پهلوان
بیا تاکنون ساز برزو کنیم
چو بشنید رستم بیوسید تخت
جهان جوی برزو تو را بنده است
کنون روز برزوست و پیکار و جنگ
چو بشنید خسرو ازو شاد شد
بفرمود تا یاره و تاج زر
ده اسب گران‌مایه زرین ستام
دو صد تخته جامه از دیبای چین
درفشی که بد پیکر او عقاب

که ای نامور گرد روشن روان
به ایران ورا پهلوان نو کنیم
بدو گفت کای شاه شوریده بخت
به فرمان و رایت سرافکنده است...
به هر جایگه بر بیازیده چنگ
تو گفתי همی سرو آزاد شد
غلامان رومی به زرین کمر
ز یاقوت و پیروزه رخشان دو جام
بسی جوشن و ترگ از بهر کین
که بود از نخست آن افراسیاب

همه نامداران خنجرگزار
 به نزدیک فرزندگان و مهان
 به برزو سپرد آن ز بهر چری
 کشاورز پیوسته با داد دار
 نباید که پیچی سرت را ز داد
 (همان: ۲۷۰-۲۶۹)

ز مردان شمشیر زن ده‌هزار
 سپردش به برزوی شاه جهان
 نیش‌تند منشور غور و هری
 بدو گفت کاین کشور آباد دار
 بر آن مرز خرم همی باش شاد



داستان برزو بر اساس نظریه گرینتسر

تحلیل بافت داستان

با توجه به اینکه در نظریه گرینتسر نیز مانند بسیاری از نظریات غربی بافت داستان مورد توجه قرار نگرفته است در این بخش، بافت داستان را مورد بررسی قرار خواهیم داد:

- افراسیاب و برزو پس از آزادسازی بیژن برای انتقام‌جویی از رستم، به ایران لشکر می‌کشد. خسرو سپاهی به فرماندهی طوس و فریبرز به نبرد آنها می‌فرستد. ایران شکست خورده طوس و فریبرز اسیر می‌شوند.

- خسرو با کمک رستم به نبرد افراسیاب می‌آید. رستم و گسته‌م برای آزادی فریبرز و طوس به لشکرگاه افراسیاب می‌روند. رستم و گسته‌م فریبرز و طوس را آزاد می‌کنند.

- افراسیاب دستور حمله می‌دهد. افراسیاب برای فریب ایرانیان برای خسرو پیغام می‌فرستد که خسرو و افراسیاب بجنگند هرکدام پیروز شد، دیگری را بکشد. گرگین مخالفت کرده آمادگی خود را برای نبرد اعلام می‌کند. افراسیاب برزو را به جنگ رستم می‌فرستد. برزو به بازوی رستم ضربه می‌زند.

- افراسیاب حمله می‌کند. فرامرز به کمک سپاه ایران آمده به جای رستم به میدان می‌رود. فرامرز و برزو می‌جنگند. فرامرز اسب برزو را از پا در می‌آورد و کمند را در گردن برزو می‌اندازد.

- افراسیاب برای آزاد سازی برزو دستور حمله می‌دهد. درگیری صورت می‌گیرد، افراسیاب شکست می‌خورد.

حرکت افراسیاب → درگیری → پیروزی (اسارت طوس و فریبرز)

حرکت خسرو ← درگیری ← پیروزی (آزادسازی طوس و فریبرز)

حرکت افراسیاب → درگیری → پیروزی (آسیب رستم)

حرکت فرامرز به جای رستم ← درگیری ← پیروزی (اسارت برزو)

حرکت افراسیاب برای آزادسازی → درگیری → شکست

همان طور که مشاهده می‌شود تقابل این دو نیرو در بافت داستان به وضوح نمایان شده است. از این بخش داستان به بعد این تقابل بین رستم و برزو کاهش می‌یابد. برزو پس از فرار، در مسیر بازگشت به توران با رستم مواجه می‌شود و بین آنها نبرد رخ می‌دهد. در این داستان نیز برزو و رستم بر یکدیگر پیروز نمی‌شوند. هر دو قهرمان در نبرد با یکدیگر برابر بوده هیچ‌کدام پیروز نمی‌شوند. سرانجام با یکدیگر کشتی می‌گیرند، هنگامی که رستم می‌خواهد برزو را بکشد، شهرو آنها را

به یکدیگر معرفی کرده با یکدیگر صلح می‌کنند. پس از این داستان اعتدال نسبی می‌یابد. افراسیاب که از موضوع آگاه می‌شود، سوسن رامشگر را برای فریب پهلوانان ایرانی می‌فرستد. سوسن در شکست پهلوانان موفق نمی‌شود و بین ایرانیان و تورانیان نبرد رخ می‌دهد:

- پیلسم به بیژن حمله می‌کند. درگیری رخ می‌دهد. بیژن اسیر می‌شود.
 - زال عازم نبرد با پیلسم می‌گردد. زال و پیلسم می‌جنگند. رستم و فرامرز به یاری زال می‌آید. رستم و پیلسم می‌جنگند. افراسیاب به یاری پیلسم می‌آید. رستم پیلسم را شکست می‌دهد.
 - افراسیاب عازم نبرد می‌شود. افراسیاب و برزو می‌جنگند. افراسیاب را به بند می‌کشد.
 - شیده به سپاهیان تورانی دستور حمله می‌دهد. درگیری رخ می‌دهد. افراسیاب از بند رها شده می‌گریزد.

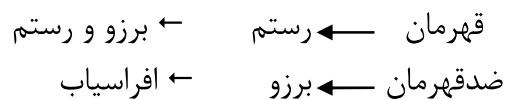
درگیری → حرکت پیلسم → نتیجه (اسارت بیژن)
 حرکت زال ← درگیری ← نتیجه (شکست پیلسم)
 حرکت افراسیاب → درگیری → نتیجه (اسارت افراسیاب)
 حرکت شیده ← درگیری ← نتیجه (آزادی افراسیاب و فرار)

۳-۳-۳ تحلیل شخصیت‌های داستان

گرینتسر، شخصیت‌های قصه‌های حماسی ایران را شامل سه نسل پیاپی می‌داند. «پدر، پسر که معمولاً شخصیت اصلی هر قصه است) و نوهی پسری (یعنی پسرپسر). شخصیت چهارم هر ردیف قاتل پسر است» (اخوت، ۱۳۷۱: ۲۹۹). به نظر می‌رسد با توجه به تحلیل‌های کراسنو ولسکا از قصه‌های اسطوره‌ای ایران بر پایه‌ی نظریه گرینتسر «سیر اصلی حوادث به وقایع مربوط به این چهار شخصیت محدود می‌شود». (همان: ۳۰۸). در تقسیم‌بندی شخصیت‌ها، تقابل‌های دوگانه بین شخصیت‌های داستانی به وضوح قابل مشاهده است. شاید این تقابل‌های دوتایی نتیجه‌ی حاکمیت اندیشه‌های ثنویت بر ذهن و اندیشه حماسه‌سرایان ایرانی باشد.

در این داستان تقابل‌ها حتی در شخصیت‌های داستانی نیز نمایان شده است؛ از آنجا که در الگوی گرینتسر به این تقابل‌ها توجهی نشده از طرف دیگر در نظریه گرماس تعدد شخصیت‌ها نشان داده نشده است، با ترکیب این دو نظریه و تغییراتی در تعاریف آنها، شخصیت‌های داستان برزو را مورد بررسی قرار خواهیم داد. گیرنده در نظریه گرماس کسی است که از جستجو بهره‌مند می‌شود در صورتی که در داستان‌های پهلوانی گیرنده، نقطه مقابل فرستنده است که مقصود و مطلوب فرستنده است و پیغام نبرد را از فرستنده دریافت می‌کند.

در این داستان برزو ابتدا که در لشکر توران قرار دارد، ضدقهرمان محسوب می‌شود و نبرد بین این دو، نبرد ایران و توران به حساب می‌آید؛ اما پس از صلح با رستم و پیوستن به لشکر او، قهرمان محسوب شده در مقابل توران قرار می‌گیرد. از این رو شخصیت برزو در مرحله اول ضد قهرمان و در مرحله بعد قهرمان است و در این شخصیت، دگردیسی رخ می‌دهد.



یاربگر ← نیروهای طبیعی و انسانی (زال، فرامرز و..)
 مانع ← نیروهای طبیعی و انسانی (سوسن رامشگر، شیده)

نتایج تحقیق

با توجه به تحقیقات انجام شده در پژوهش حاضر به این نتیجه رسیدیم که ساختار داستان‌های حماسی ایران بر اساس الگوی گرینتسر در بافت اسطوره‌ای قابل تحلیل می‌باشند. قهرمان مانند الگوی دوره‌ای مرگ و رستاخیز می‌میرد و

پس از گذشتن دوره‌ای مشخص در شکل قهرمان جدید ظاهر شده تلاش می‌کند که انتقام خون قهرمان بی‌گناه را بگیرد. این حوادث معمولاً در سه نسل پیاپی رخ می‌دهد. پدر قهرمان، پسر را عازم سرزمین دشمن می‌کند، افراسیاب (دشمن) سهراب را عازم نبرد با پدر کرده کشته می‌شود. برزو به عنوان نوه قهرمان به مبارزه با رستم (دشمن ناخواسته) می‌پردازد؛ اما در نهایت با شناخت یکدیگر صلح می‌کنند و برزو به صف پهلوانان سیستان می‌پیوندد؛ پس از این به مبارزه با افراسیاب پرداخته که عامل اصلی قتل سهراب است و با شکست وی، انتقام پدرش را می‌گیرد؛ گرچه گرینتسر در تحقیقات خود بر روی داستان‌های حماسی به نتایج جدیدی دست یافت؛ اما در الگوی وی به بافت داستان توجهی نشده است. می‌توان گفت که وجود اندیشه‌های خیر و شر و نبرد نور و ظلمت که از الگوی مرگ و رستاخیز نشأت گرفته بر بافت روایی و شخصیت‌های داستان‌های پهلوانی اثر گذاشته است و سبب پیدایش جفت‌های تقابلی در بافت داستان و شخصیت‌ها شده است. هر داستان از چندین حرکت تشکیل شده و همه حرکت‌ها که معمولاً به قصد انتقام است، ساختار یکسانی دارند. حرکت با انتقام خون پدر یا پدرجویی آغاز شده (در برخی از حرکت‌ها تقاضایی صورت گرفته و توسط طرف مقابل رد می‌شود) در نتیجه نبرد آغاز می‌شود. که به شکست یا پیروزی ختم می‌شود و حرکت به تعادل می‌رسد. پس از این، همین روند از طرف مقابل تکرار می‌شود. همان‌گونه که در اندیشه‌ی ایران باستان، با خنثی شدن یکی از نیروهای خیر یا شر، جهان از جنبش باز می‌ایستد و رستاخیز صورت می‌گیرد، در این داستان‌ها نیز با گرفتن انتقام خون قهرمان قربانی (بدل) رستاخیز صورت می‌گیرد.

منابع

- ۱- احمدی، بابک، ساختار و تأویل متن، چاپ چهاردهم، تهران: نشر مرکز، ۱۳۹۱.
- ۲- اخوت، احمد، دستور زبان داستان، چاپ اول، اصفهان: نشر فردا، ۱۳۷۱.
- ۳- بالایی، کریستف و کویی پرس، میشل، سرچشمه‌های داستان کوتاه، ترجمه احمد کریمی حکاک، تهران، انتشارات معین، ۱۳۷۸.

- ۴- بهنام، مینا و یاحقی محمدجعفر، روایت شناسی داستان فرود سیاوش، کاوش‌نامه، سال چهاردهم، شماره ۲۶، صص، ۳۴-۹، ۱۳۹۲.
- ۵- خاتمی، احمد و جهانشاهی افشار، علی، چرا پهلوان‌نامه‌های پس از شاهنامه مطرح نشده‌اند، فصلنامه‌ی ادبیات عرفانی و اسطوره‌ای، شماره ۱۵، صص، ۸۲-۵۵، ۱۳۸۸.
- ۶- رضی، هاشم، دین و فرهنگ ایرانی پیش از عصر زردشت، تهران: نشر سخن، ۱۳۸۲.
- ۷- ستاری، جلال، نمادهای مادی رستاخیز، تهران: جهان نو، سال ۲۴، ۱۳۴۸.
- ۸- سرکاراتی، بهمن، بنیان اساطیری حماسه‌ی ملی ایران، شاهنامه شناسی؛ جلد ۱، تهران: انتشارات بنیاد شاهنامه شناسی، ۱۳۵۷.
- ۹- سلمی، عباس، پژوهشی در برزنامه و زمینه‌های مختلف آن، مجله دانشکده‌ی ادبیات و علوم انسانی مشهد، سال بیست و هفتم، شماره اول، صص، ۳۴-۱۵، ۱۳۷۳.
- ۱۰- صفا، ذبیح‌الله، حماسه‌سرایی در ایران، چاپ ششم، تهران: فردوس، ۱۳۷۴.
- ۱۱- طالبیان، یحیی و دیگران، جدال خیر و شر درونمایه شاهنامه فردوسی و کهن‌الگوی روایت، جستارهای ادبی، شماره ۱۵۸، صص: ۱۱۶-۱۰۱، ۱۳۸۶.
- ۱۲- عباسلو، احسان، رویکرد ساختارگرایی، کتاب ماه ادبیات، شماره ۷، صص، ۸۷-۸۱، ۱۳۹۱.
- ۱۳- عباسی، علی، روایت‌شناسی کاربردی (تحلیل زبان‌شناختی روایت تحلیل کاربردی بر موقعیت...)، تهران: دانشگاه شهید بهشتی، مرکز چاپ و انتشارات، ۱۳۹۳.
- ۱۴- فروزنده، مسعود، زنجیره‌ها، عناصر و گزاره‌های روایی در داستان «بانوی حصار» از هفت پیکر نظامی، پژوهشنامه ادب غنایی دانشگاه سیستان و بلوچستان، سال یازدهم، شماره‌ی بیستم، صص، ۲۱۶-۱۹۷، ۱۳۹۲.
- ۱۵- کوسج، شمس‌الدین محمد، برزنامه، مقدمه، تحقیق و تصحیح اکبر نحوی، تهران: مرکز پژوهشی میراث مکتوب، ۱۳۸۷.
- ۱۶- نحوی، اکبر، ناگفته‌هایی درباره برزنامه، مجله دانشکده ادبیات و علوم انسانی مشهد، سال سی و چهارم، شماره ۱ و ۲، صص، ۳۸۸-۱۳۸۰، ۳۷۱، ۱۳۸۰.
- ۱۷- ولسکا، آنا کراسنو، چند چهره کلیدی در اساطیر گاه‌شماری ایرانی، ترجمه ژاله متحدین، تهران: ورجاوند، ۱۳۸۲.
- ۱۸- یاحقی، محمدجعفر، فرهنگ اساطیر و داستان‌واره‌ها در ادبیات فارسی، تهران: فرهنگ معاصر، ۱۳۸۶.

19- Zlatar, Zdenko, (1997), Approaches to the Ur Mahabharata, in Mabel Lee and Michael wilding. Eds. History, Literature and Society, Sydney Association for studies in society and culture. sydney. 243-279.