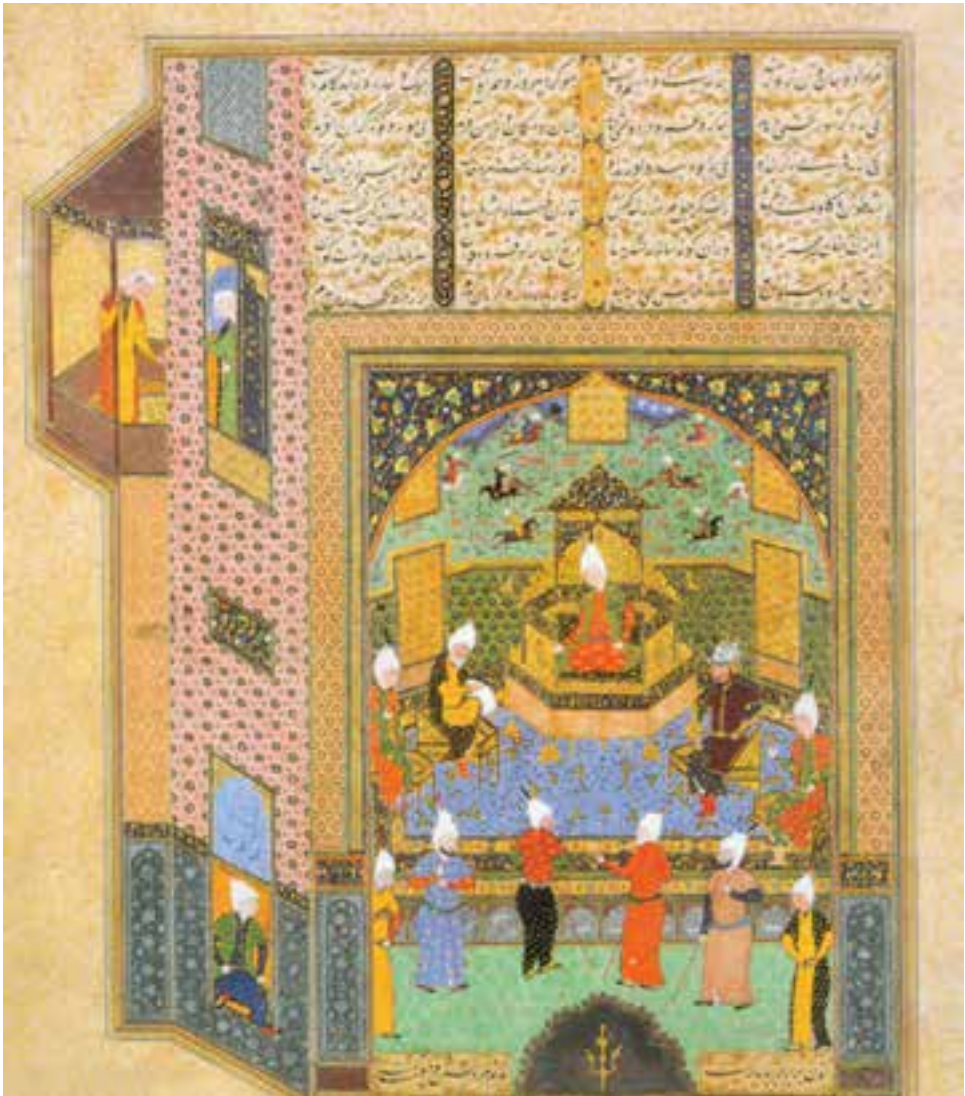


رستم و اسفندیار (۲)

جنگ بین دو دلاور به درازا می‌کشد. زواره، برادر و فرامرز، پسر رستم، خشمگین به سوی لشکریان اسفندیار می‌روند و زبان به دشنام و نکوهش می‌گشایند. میان آنان و دو فرزند اسفندیار جنگ در می‌گیرد. در این جنگ دو فرزند جوان و بی‌گناه رویین تن کشته



می شوند. بهمن به نزد پدر می شتابد و او را از کشته شدن برادران آگاه می سازد. اسفندیار با دلی داغ دیده و چشمی اشک بار، زبان به دشنام و نکوهش رستم می گشاید. رستم سوگند یاد می کند که این واقعه بی آگاهی او اتفاق افتاده است و به عذرخواهی برمی خیزد.

این عذرخواهی، خود روزنه‌ی امیدی برای فرار از جنگ است. رستم تقصیر زواره و فرامرز را دستاویزی برای طلب پوزش قرار می دهد؛ بدان امید که اسفندیار دست از نبرد بازگیرد اما روین تن جوان که پیش از کشته شدن فرزندان، تن به صلح و آشتی نمی داد، پس از آن نیز هرگز حاضر نمی شود عذر رستم را بپذیرد و دست از نبرد بشوید. ناچار، آتش جنگ بار دیگر شعله ور می شود.

ببردند از روی خورشید رنگ	کمان برگرفتند و تیر خدنگ*
به بربر زره را همی دوختند	ز پیکان* همی آتش افروختند
بروهای چهرش پر آژنگ* شد	دل شاه ایران بدان تنگ شد
نرستی کس از تیر او بی گمان	چو او دست بردی به سوی کمان
تن رستم و رخس جنگی بخست	چو او از کمان تیر بگشاد شست*
یکی چاره سازید بیچاره وار	چو مانده شد از کار، رخس و سوار
سر نامور سوی بالا نهاد	فرود آمد از رخس رستم چو باد
چنین با خداوند بیگانه شد ^۲	همان رخس رخشان سوی خانه شد
بشد سست و لرزان که بیستون	به بالا ز رستم همی رفت خون

اسفندیار که رستم را درمانده می بیند، بار دیگر از او می خواهد که دست را به بند بسپارد و سر تسلیم فرود آورد اما پیر ناسازگار که نشیب و فراز بسیار دیده است، بر این درماندگی چاره سازی می کند و از هماورد دلاور اجازه می خواهد که به سوی ایوان خویش بازگردد و نزدیکان را برای قبول خواست های شاهزاده موافق سازد. اسفندیار خواهش او را می پذیرد و رستم به ایوان خود باز می گردد.

رستم در ایوان با خویشان به مشورت می نشیند. زال که همه‌ی درهای امید را بسته می بیند به فکر چاره جویی از سیمرغ می افتد. ناگزیر با سه تن از دانایان با مجمرهای آتش

برپشته‌ای بلند برمی‌آید و لختی از پر سیمرغ را در آتش می‌افکند. لحظه‌ای بعد سیمرغ پیدا می‌شود و زال ماجرا را بر او باز می‌گوید. مرغ روشن‌روان پیکان‌ها را با منقار از تن رستم بیرون می‌آورد و پر خود را بر زخم‌ها می‌کشد. زخم‌های جهان‌پهلوان شفا می‌یابد و زور و فرّش به وی باز می‌گردد. تن زخمی رخس نیز از تیمار سیمرغ بی‌نصیب نمی‌ماند. آن‌گاه سیمرغ، رستم را به کنار دریا می‌برد و درخت گزی را بدو نشان می‌دهد و می‌گوید: از این درخت تیری دوشاخه اختیار کن و آن را در آب رَزِ بیروان که جان اسفندیار را جز این چیزی نتواند گرفت. آن را آماده کن و به سوی چشمان اسفندیار نشانه‌بگیر.

زمانه بَرَدِ راست آن را به چشم بدان‌گه که باشد دلت پر ز خشم^۲

رستم تیری از شاخ گز می‌برد و به ایوان باز می‌گردد. چون خورشید سر از کوه به‌در می‌آورد، رستم بار دیگر سلاح می‌پوشد و به میدان می‌شتابد. اسفندیار از تندرستی وی در حیرت و شگفتی فرو می‌رود و یقین می‌کند که رستم از جادوی زال تندرست گشته است. رستم یک بار دیگر اسفندیار را به صلح و آشتی دعوت می‌کند و به توصیه‌ی سیمرغ با او از در مسالمت و ملایمت درمی‌آید اما اسفندیار به او چنین خطاب می‌کند:

... فراموش کردی تو سگری مگر کمان و برِ مردِ پرخاش‌خر*
 ز نیرنگِ زالی بدین سان دُرُست^۴ و گرنه که پایت همی گور جُست
 بکو بَمُتْ زین گونه امروز یال کزین پس نبیند تو را زنده زال
 رستم در پاسخش می‌گوید:

بترس از جهان‌دار یزدان پاک خرد را مکن با دل اندر مَغاک^۵
 من امروز نَز بهر جنگ آمدم پی پوزش و نام و ننگ آمدم^۶
 تو با من به بیداد کوشی همی دو چشم خرد را بپوشی همی
 لابه‌ی* رستم در اسفندیار کارگر نمی‌افتد. ناگزیر رستم

کمان را به زه کرد و آن تیرِ گز* که پیکانش را داده بُد آبِ رَز
 همی راند تیرگز اندر کمان سر خویش کرده سوی آسمان
 همی گفت کای پاک دادار هور فزاینده‌ی دانش و فرّ* و زور
 همی بینی این پاک جان مرا توان مرا هم روانِ مرا
 که چندین بیچم که اسفندیار مگر سر بیچاند از کارزار

تو دانی که بیداد کوشد همی
 به بادِ آفره* این گناهَم مگیر
 تهمتن گز اندر کمان راند زود
 بزد تیر بر چشم اسفندیار
 خم آورد بالایِ سرو سَهی
 همی جنگ و مردی فروشد همی
 تویی آفریننده‌ی ماه و تیر
 بر آن سان که سیمرخ فرموده بود
 سمیه شد جهان پیش آن نام‌دار
 از او دور شد دانش و فره‌ی*

بدین سان روزگار اسفندیار به انجام می‌رسد. در آخرین لحظات زندگی، رستم بر بالین وی به سختی می‌گرید و اسفندیار خود، او را دلداری و تسلیت می‌دهد؛ آن‌گاه بهمن را به وی می‌سپارد که در تربیت و نگه‌داری‌اش بکوشد.

شاهنامه
 چاپ مسکو



توضیحات

- ۱- سازیدن به معنی ساختن به کار رفته است. چاره سازید: چاره ساخت.
- ۲- رخس زخمی از خداوند (صاحب) خود جدا شد.
- ۳- آن‌گاه که با دلی خشمگین به این کار می‌پردازی، اجل و تقدیر تیر تو را راست به چشم اسفندیار می‌برد.
- ۴- دُرُست در این مصرع یعنی سالم و زنده.
- ۵- از خدای پاک که جهان هستی در پنجه‌ی قدرت اوست، بترس و عقل و احساس خود را تباه مکن (برخلاف عقل و احساس خود عمل مکن). این بیت به گونه‌ای دیگر نیز معنی می‌شود: مگذار احساس تو عقل و خردت را به خاک بسپرد.
- ۶- من برای حفظ آبرو و عذرخواهی آمده‌ام.



خودآزمایی

- ۱- چرا رستم تن به جنگ می‌دهد؟
- ۲- نقش زال را در این داستان چگونه می‌بینید؟

- ۳- اگر رستم دست به بند اسفندیار می‌داد، چه می‌شد؟
- ۴- «بیچم و بیچاند» در بیت زیر چه مفهومی دارد؟
که چندین بیچم که اسفندیار مگر سر بیچاند از کارزار
- ۵- کشته شدن دو پسر جوان اسفندیار، چه تأثیری بر روند داستان می‌گذارد؟
- ۶- شخصیت بهمن را در طی داستان تحلیل کنید.
- ۷- تحقیق کنید چرا سیمرغ در این ماجرا از رستم طرفداری می‌کند؟
- ۸- دو نمونه اغراق در شعر پیدا کنید.

ادبیات داستانی

اهداف کلی فصل:

- ۱- آشنایی بیشتر با جلوه‌ها و عناصر داستانی
- ۲- آشنایی با نمونه‌هایی از داستان‌های ایرانی
- ۳- توانایی بخشیدن به دانش آموز در شناخت و بررسی عناصر داستانی
- ۴- تقویت توانایی دانش آموز در انجام فعالیت‌هایی در زمینه‌ی ادبیات

داستانی



درآمدی بر ادبیات داستانی

در سال‌های گذشته با نمونه‌هایی از داستان‌های سنتی و معاصر و نیز ادبیات داستانی جهان آشنا شدید. می‌دانید که هر داستان دارای بخش‌ها و عناصری است که پیکره‌ی آن را به وجود می‌آورند. به این عناصر، «عناصر داستان» می‌گویند. مهم‌ترین عناصر داستانی عبارت‌اند از:

۱- **شخصیت و قهرمان:** قهرمانان و شخصیت‌های داستان کسانی هستند که با رفتارها و گفتارهای خود داستان را به وجود می‌آورند. آن‌ها گاه از آغاز تا پایان داستان ثابت و بدون تغییر حضور دارند و گاه بر اثر عوامل گوناگون، به تدریج یا به طور ناگهانی فضای داستان را ترک می‌کنند یا خود تغییر و تحول می‌یابند؛ مثلاً در سراسر داستان کلبه‌ی عمو تم، قهرمان داستان برده‌ای به نام «تم» است که تا پایان داستان شخصیتی ثابت و بدون تغییر دارد، اما در داستان «خسرو» شخصیت قهرمان داستان بر اثر حوادثی، تغییر می‌یابد.

۲- **راوی داستان یا زاویه‌ی دید:** هر داستان به شیوه‌ای مطرح می‌گردد و گاه از چند شیوه برای روایت داستان استفاده می‌شود. معمول‌ترین شیوه‌ی روایت داستان، استفاده از اول شخص (من) و سوم شخص (او) است. در روایت اول شخص، نویسنده یکی از شخصیت‌های داستان و گاهی خود قهرمان اصلی است اما در روایت سوم شخص، نویسنده بیرون از داستان قرار دارد و اعمال شخصیت‌ها و قهرمانان را گزارش می‌دهد. به این شیوه‌ی روایت، «دانای کل» هم می‌گویند؛ مثلاً راوی داستان «کباب‌غاز» خود نویسنده (اول شخص) است در حالی که داستان «هدیه‌ی سال نو» را سوم شخص یا دانای کل روایت می‌کند.

۳- **هسته یا طرح داستان:** پیوستگی منظم اعمال و حوادث داستان که مبتنی بر رابطه‌ی علت و معلولی است، «طرح» یا «هسته»ی داستان نام دارد. «هسته» به سلسله حوادث داستان، وحدت هنری می‌بخشد و آن را از آشفتگی می‌رهاند. طرح داستان «گیله مرد» ظلم و ستم بر رعیت و عکس‌العمل نسبت به این ظلم و ستم است.

۴- **درون مایه:** درون مایه فکر اصلی و مسلط بر هر اثر است و نویسنده آن را در

داستان اعمال می‌کند. درون مایه در واقع جهت فکری و ادراکی نویسنده را نشان می‌دهد. معمولاً درون مایه‌ی داستان را از اعمال و گفتار شخصیت‌های داستان – به ویژه شخصیتِ اوّل (قهرمان) – می‌توان دریافت. درون مایه‌ی بعضی قصّه‌ها برخورد خوبی‌ها با بدی‌هاست؛ مثلاً درون مایه‌ی «سووشون» ظلم‌ستیزی است که از لحن شخصیت‌ها دریافت می‌شود.

۵- لحن: «لحن» ایجاد فضا در کلام است. شخصیت‌ها خود را به وسیله‌ی زبان معرفی می‌کنند و به خواننده می‌شناسانند. از این رو، «لحن» با «سبک» ارتباطی نزدیک دارد. شخصیت‌ها را از طریق لحن آنان می‌شناسیم. لحن می‌تواند رسمی، غیررسمی، صمیمانه، جدّی، طنزواره و ... باشد؛ مثلاً لحن داستان کباب‌غاز، طنزگونه است.