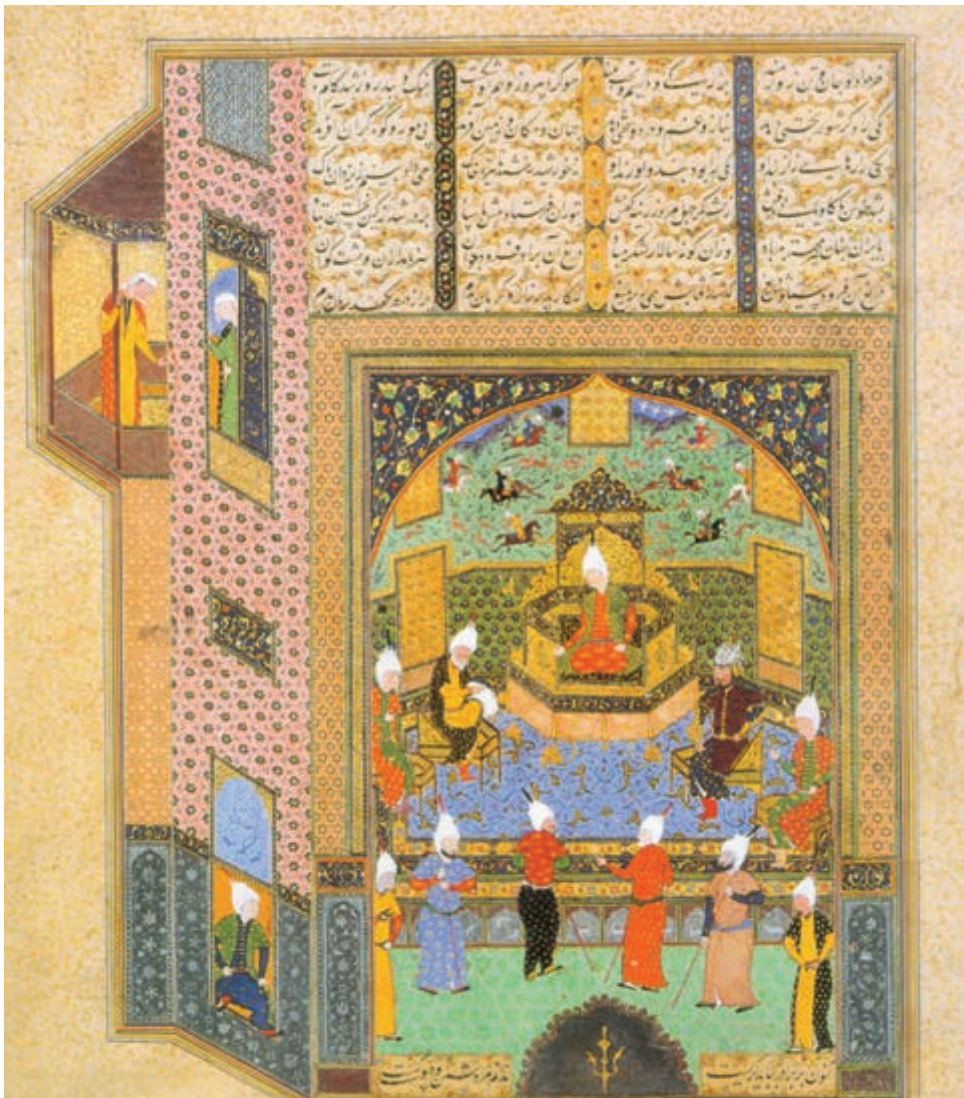


رستم و اسفندیار (۲)

جنگ بین دو دلاور به درازا می کشد. زواره، برادر و فرامرز، پسر رستم، خشمگین به سوی لشکریان اسفندیار می روند و زبان به دشنام و نکوهش می گشایند. میان آنان و دو فرزند اسفندیار جنگ در می گیرد. در این جنگ دو فرزند جوان و بی گناه روین تن کشته



می‌شوند. بهمن به نزد پدر می‌شتابد و او را از کشته‌شدن برادران آگاه می‌سازد. اسفندیار با دلی داغ‌دیده و چشمی اشک‌بار، زبان به دشنام و نکوهش رستم می‌گشاید. رستم سوگند یاد می‌کند که این واقعه بی‌آگاهی او اتفاق افتاده است و به عذرخواهی برمی‌خیزد.

این عذرخواهی، خود روزه‌امیدی برای فرار از جنگ است. رستم تقصیر زواره و فرامرزا دستاویزی برای طلب پوزش قرار می‌دهد؛ بدان امید که اسفندیار دست از نبرد بازگیرد اما روین‌تن جوان که پیش از کشته‌شدن فرزندان، تن به صلح و آشتی نمی‌داد، پس از آن نیز هرگز حاضر نمی‌شود عذر رستم را بپذیرد و دست از نبرد بشوید. ناچار، آتش جنگ بار دیگر شعله‌ور می‌شود.

کمان بر گرفتند و تیر خدنگ*	بهردند از روی خورشید رنگ
ز پیکان* همی آتش افروختند	به بربر زره را همی دوختند
دل شاه ایران بدان تنگ شد	بروحای پهرش پر آژنگ* شد
چو او دست بردی به سوی کمان	زستی کس از تیر او بی‌کمان
چو او از کمان تیر بکشد شست*	تن رستم و رخش جنگی بخت
چو مانده شد از کار، رخ و سوار	یکی چاره سازید، ^۱ بیچاره وار
فرود آمد از رخش رستم چو باد	سر نامور سوی بالا نهاد
همان رخ رختان سوی خانه شد	چنین با خداوند یگانه شد ^۲
به بالا ز رستم همی رفت خون	بشد ست و لرزان که بیستون

اسفندیار که رستم را درمانده می‌بیند، بار دیگر از او می‌خواهد که دست را به بند بسپارد و سر تسلیم فرود آورد اما پیر ناسازگار که نشیب و فراز بسیار دیده است، بر این درماندگی چاره‌سازی می‌کند و از هم‌آورد دلاور اجازه می‌خواهد که به سوی ایوان خویش بازگردد و نزدیکان را برای قبول خواست‌های شاهزاده موافق سازد. اسفندیار خواهش او را می‌پذیرد و رستم به ایوان خود باز می‌گردد.

رستم در ایوان با خویشان به مشورت می‌نشیند. زال که همه درهای امید را بسته می‌بیند به فکر چاره‌جویی از سیمرغ می‌افتد. ناگزیر با سه تن از دانایان با مجمرهای آتش برشته‌ای 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 فرش به وی باز می‌گردد. تن زخمی رخس نیز از تیمار سیمرغ بی‌نصیب نمی‌ماند. آن‌گاه سیمرغ، رستم را به کنار دریا می‌برد و درخت‌گری را بدو نشان می‌دهد و می‌گوید: از این درخت تیری دوشاخه اختیار کن و آن را در آب رَز پروران که جان اسفندیار را جز این چیزی نتواند گرفت. آن را آماده کن و به سوی چشمان اسفندیار نشانه بگیر.

زمانه‌بردار است آن را به چشم بدان که که باشد ولت پر ز چشم^۳

رستم تیری از شاخ گز می‌برد و به ایوان باز می‌گردد. چون خورشید سر از کوه به در 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 توصیه سیمرغ با او از در مسالمت و ملایمت درمی‌آید اما اسفندیار به او چنین خطاب می‌کند:

... فراموش کردی تو سگزی مگر	کمان و بر مرد پر خاش خ ^۴
ز نیرنگ زالی بدین سان دُست ^۴	و گرنه که پایت همی کور جُست
بگویمت زین گونه امروز یال	کزین پس بنیند تو را زنده زال

رستم در پاسخش می‌گوید:

بترس از جهان دار یزدان پاک	خرد را مکن با دل اندر مُفاک ^۵
من امروز نَز بهر جنگ آدم	پی پوشش و نام و تنگ آدم ^۶
تو با من به بیداد کوشی همی	دو چشم خرد را پوشی همی

لایه* رستم در اسفندیار کارگر نمی افتد. ناگزیر رستم

کمان را به زه کرد و آن تیرگز	که پیکانش را داده بد آب رز
همی راند تیرگز اندر کمان	سر خویش کرده سوی آسمان
همی گفت کای پاک دادار هور	فزاینده دانش و فره و زور
همی مینی این پاک جان مرا	توان مرا هم روان مرا
که چندین پنجم که اسفندیار	مگر سر پچاند از کارزار
تو دانی که بیداد کوشد همی	همی جنگ و مردی فروشد همی
به باز آفره این گناهم کبیر	تویی آفرینده ماه و تیر
شمتن گز اندر کمان راند زود	بر آن سان که سیرغ فرموده بود
بزد تیر بر چشم اسفندیار	سیه شد جهان پیش آن نام دار
خم آورد بالای سرو سی	از او دور شد دانش و فرهی*

بدین سان روزگار اسفندیار به انجام می رسد. در آخرین لحظات زندگی، رستم بر بالین وی به سختی می گرید و اسفندیار خود، او را دلداری و تسلیت می دهد؛ آن گاه بهمن را به وی می سپارد که در تربیت و نگه داری اش 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- آن گاه که با دلی خشمگین به این کار می پردازی، اجل و تقدیر تیر تو را راست به چشم اسفندیار می برد.
- ۴- دُرُست در این مصرع یعنی سالم و زنده.
- ۵- از خدای پاک که جهان هستی در پنجه 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 زمینه 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 پیکره 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 کلبهٔ عموئیم، قهرمان داستان برده‌ای به نام «تُم» 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 زاویه دید**: هر داستان به شیوه‌ای مطرح می‌گردد و گاه از چند شیوه برای روایت داستان استفاده می‌شود. معمول‌ترین شیوهٔ روایت داستان، استفاده از اوّل شخص (من) و سوم شخص (او) است. در روایت اوّل 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 شیوهٔ روایت، «دانای کُل» هم می‌گویند؛ مثلاً راوی داستان «کباب‌غاز» خود نویسنده (اوّل شخص) است درحالی که داستان «هدیهٔ سال نو» را سوم شخص یا دانای کُل روایت می‌کند.

۳- **هسته یا طرح داستان**: پیوستگی منظم اعمال و حوادث داستان که مبتنی بر رابطهٔ علت و معلولی است، «طرح» یا «هسته» 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 مایه داستان را از اعمال و گفتار شخصیت‌های داستان — به ویژه شخصیتِ اوّل (قهرمان) — می‌توان دریافت. درون مایه بعضی قصّه‌ها برخورد خوبی‌ها با بدی‌هاست؛ مثلاً درون مایه «سووشون» ظلم‌ستیزی است که از لحن شخصیت‌ها دریافت می‌شود.

۵— لحن : «لحن» ایجاد فضا در کلام است. شخصیت‌ها خود را به وسیله 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 کباب غاز، طنزگونه است.