

نقد دراماتیک داستان رستم و سهراب

لطیفه سلامت باویل^۱

چکیده

شاهنامه به لحاظ ابعاد زیبایی شناسانه و ویژگی های ساختاری و زبانی، قابلیت ها و کارکردهای بسیار با ارزشی در حوزه ی هنرهای نمایشی دارد و هر بخش آن می تواند منبع الهامی برای نگارش آثار نمایشی باشد. بسیاری از آثار نمایشی بزرگ جهان با الهام از داستان های اسطوره ای، تاریخی و کهن نگاشته شده اند و رمز ماندگاری این آثار نیز در استفاده درست و منطبق کردن آن با نیازهای فرهنگی زمانه است. درباره ی شاهنامه پژوهش های متعددی صورت گرفته لیکن از منظر قابلیت های نمایشی کمتر مورد تحلیل و توجه واقع شده است. مقاله ی حاضر پس از مروری کوتاه بر پیشینه ی تحقیق، ضمن تعریف درام و عناصر دراماتیک به نقد و بررسی این عناصر در داستان رستم و سهراب پرداخته است.

کلید واژه ها: درام، شاهنامه، عناصر دراماتیک، داستان رستم و سهراب

۱-salamat@iauctb.ac.ir

۱- استادیار دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۲/۴/۵ تاریخ پذیرش مقاله: ۱۳۹۲/۴/۲۳

مقدمه

در آثار بزرگ منظوم و منثور پیشین داستان های فراوانی وجود دارد که جنبه های نمایشی آنها قابل توجه است و شاید بتوان مهم ترین آنها را شاهنامه فردوسی دانست. بارواج نمایشنامه نویسی در صد سال اخیر شاهنامه مورد اقتباس بسیاری از نمایشنامه نویسان ایرانی قرار گرفته است. داستان های آن ویژگی هایی دارد که به آنها قابلیت مبدل شدن به اثر نمایشی را بخشیده؛ ویژگی هایی چون رعایت توازن نیروها میان قهرمانان و ضد قهرمانان، ساختار شخصیتی آنها، وجود انواع کشمکش، و وجود موضوعات و درونمایه هایی که همیشگی و فراگیرند.

موضوع مقاله ی حاضر موضوعی به نسبت کم پیشینه بوده و در این زمینه پژوهش های پر دامنه ای صورت نگرفته است. دکتر خالقی مطلق در مقاله ای با عنوان «عناصر درام در برخی از داستان های شاهنامه» که در کتاب *تن پهلوان و روان خردمند* به چاپ رسیده است عناصر درام را در چهار مبحث با عنوان های: پیش درآمد، ساخت، درگیری و زبان در سه داستان سیاوش، فرود و رستم و اسفند یار مورد بررسی قرار داده است. (مسکوب، ۱۳۸۹) «نگاهی به جلوه های دراماتیک در شاهنامه فردوسی و خمسه نظامی» عنوان مقاله ی دیگری است که در مجله ی ادبیات و علوم انسانی دانشگاه تهران به چاپ رسیده است. این مقاله دو قسمت دارد که قسمت شاهنامه ی آن دقیقاً بخشی از مقاله ی دکتر خالقی مطلق است. (حاکمی، ۱۳۸۴) در این راستا می توان به کتاب «قابلیت های نمایشی شاهنامه» از محمد حنیف نیز اشاره کرد که نویسنده در این کتاب به بررسی عناصر نمایشی در دو داستان «سیاوش و سودابه» و «رستم و اسفند یار» پرداخته است. این مقاله با محوریت عناصر دراماتیک داستان رستم و سهراب را مورد نقد قرار داده است.

شاهنامه و درام

شاهنامه پربارترین جلوه گاه اسطوره های ایران و بازتاب نمادین آنها بوده که با بهره گیری از سرچشمه های نوشته و نانوشته اسطوره های پیشین، نمودی از بیشترین باورهای دوران در ابهام گذشته ی ایران است. زیبایی ساختاری و کلامی، گفتگوهای زیبا، قهرمان سازی های منحصر به فرد، کشمکش دراماتیک، پیچیدگی داستانی، بحران و تعلیق، فراز و فرود مناسب در داستان های شاهنامه با نظمی شگفت آور کنار هم چیده شده اند و رویدادها براساس رابطه علی و معلولی به نحو مقتضی به هم پیوند خورده است. البته نباید در پی تطبیق آن با عناصر داستانی مدرن بود اما در برخی داستان ها طرح از چنان استحکام و استواری برخوردار است که گویی فردوسی آنها را براساس ساختارهای تکنیکی داستانی امروزی طرح ریزی کرده است.

«درام ازواژه یونانی دراما به معنای عمل، گونه ای ادبی است که در کنار تراژدی و کمدی خلق شد. درام برای تئاتر نوشته می شود چه متن آن به اجرا درآید یا نه و اصطلاح اثر نمایشی چیز دیگری نیست مگر نامگذاری همین گونه از متن. کلمه ی درام در قرن بیستم مفهوم ارسطویی خود را باز یافت» (شاهین و قویمی، ۱۳۸۳، ۱۲۵). اهمیت درام در زندگی مردم این همه نفوذ نداشت. اما امروزه به یکی از ابزارهای عمده انتقال اندیشه و مهم تر از آن انتقال حالت های گوناگون رفتار انسان در تمدن امروز تبدیل شده است. (اسلین، ۱۳۹۰، ۵)

در بیشتر کشورهای جهان درام و شعر نمایشی از حماسه های ملی مایه گرفته است و همواره در تاریخ چند ساله هنر نمایش، یکی از منابع عمده برای نگارش نمایشنامه ها؛ داستانهای تاریخی، افسانه های قومی و ملی و منظومه های حماسی

بوده اند. در حماسه به شرح حوادث زندگی شخصیتها و روایت واقعه پرداخته می شود اما در درام انگیزه شخصیت ها و عمل آنان مورد توجه واقع می شود. می توان گفت مهمترین بخش ادبیات نمایشی غمنامه یا تراژدی است که در شاهنامه داستان هایی چون رستم و سهراب، رستم و اسفندیار، و داستان سیاوش مثل اعلا ی غمنامه یا تراژدی محسوب می شوند. «ارسطو تراژدی را مشتمل بر شش جزء: داستان، اخلاق، گفتار، فکر، صحنه آرائی و آواز دانسته آن را چنین تعریف می کند: « تراژدی عبارتست از تقلید یک عمل جدی و کامل که دارای طول معینی باشد، سخن در هر قسمت آن به وسیله ای مطبوع و دلنشین گردد، تقلید به صورت روایت نباشد و در صحنه ی نمایش به عمل در آید. وقایع باید حس ترحم و ترس را برانگیزد تا تزکیه ی این عواطف را موجب گردد.» (ارسطو، ۱۲۱، ۱۳۸۷) در مقایسه ای که بین دو رکن اساسی تراژدی یعنی داستان و شخص بازی به عمل می آورد، ارسطو داستان را بر شخص بازی رجحان می دهد و شخص بازی را فرع بر داستان می داند.» (مکی، ۱۳۶۴، ۳۲)

در داستان رستم و سهراب چهار جزء اول تراژدی را می بینیم: دو پهلوان نامی با تمام فزون خواهی شان روبروی هم قرار می گیرند، فاجعه ای به دست تقدیر تکوین می یابد و کشته شدن پسر به دست پدر ایجاد تأثر و هیجان می کند. از آواز خبری نیست بلکه از مجالس بزم و آواز خنیاگران سخن رفته است که شاید معادل همان آواز هم سرایان تعریف ارسطو باشد. در این داستان، با آن که رستم موظف است فوراً خود را به پایتخت برساند اما سه روز مجلس بزمی تشکیل می دهد و همین باعث خشم کاووس می شود. در مورد صحنه آرائی نیز یکی از بهترین توصیفات شاهنامه را در صحنه ی جذاب رزم دو پهلوان می بینیم.

آنچه در اینجا قابل ذکر است تفاوت ادبیات داستانی و ادبیات دراماتیک است. «ادبیات داستانی در معنای جامع آن به هر روایتی که خصلت ساختگی و ابداعی آن بر جنبه‌ی تاریخی و واقعی اش غلبه کند اطلاق می‌شود. ادبیات داستانی بخشی از ادبیات است که شامل قصه، رمانس، رمان، داستان کوتاه و آثار وابسته به آنهاست و انواع ادبی یونان باستان یعنی آثار حماسی، غنایی، نمایشی و تعلیمی را در بر نمی‌گیرد.» (میرصادقی، ۱۳۸۸، ۲۱).

«عناصری که مجموعه‌ی پیکره‌ی داستان را به وجود می‌آورند عبارتند از: تجربه، جدال، حادثه، داستان، زاویه‌ی دید، هسته‌ی داستان، شخصیت یا قهرمان، زمینه، فضا و جو، لحن و الگو» (شمیسا، ۱۳۸۶، ۱۷۱) اما در ساختار نمایشی یک متن میتوان طرح، شخصیت پردازی، گفت و گو، کشمکش، پیچیدگی، بحران، تعلیق و اوج را بررسی کرد. (مکی، ۱۳۶۴) وجود این عناصر در متن خصوصیت دراماتیک به آن می‌بخشد. داستانهای بخش پهلوانی شاهنامه بر اساس الگوهای ساختار نمایشی و عناصر دراماتیک قابل نقد و تحلیل است.

عناصر دراماتیک داستان رستم و سهراب

طرح^۱

اصطلاح طرح یا به یونانی میتوس^۲ برای نخستین بار در فن شعر ارسطو به کار رفته و معنای گوناگونی به خود گرفته است. ارسطو طرح را به معنی «ترتیب رویدادها» که آن را «روح تراژدی» نامیده به کار برده است. برای ارسطو طرح، مهم ترین عنصر از شش عنصر تراژدی است. اصطلاح طرح، چگونگی ساخت یا ترتیب ترکیب موضوع یا روش داستان گویی نمایشنامه

^۱ - PLOT

^۲ - mythos

نویس است. از منظر ارسطویی، طرح، ساختمان جامع یک نمایشنامه است که آغاز، میانه و پایان دارد. (قادری، ۱۳۸۸، ۲۸ - ۳۰) آنچه داستان را تبدیل به طرح می کند رابطه علت و معلولی است که بین وقایع ایجاد می گردد. طرح اساس درام است و عناصر دیگر در ارتباط با طرح تعبیر می شوند.

داستان رستم و سهراب با معرفی محل و موقعیت حادثه محرک یا همان رویدادی که عمل اصلی قهرمان در آنجا اتفاق می افتد، شروع می شود. رستم برای شکار قصد مرز توران می کند و در آنجا رخش گم می شود. او در پی رخش به سوی سمنگان می رود. شاه سمنگان با جمعی از بزرگان به استقبال رستم می رود و با بزرگداشت فراوان رسم میزبانی را به جای می آورد. تهمنه دختر شاه سمنگان به رسم و آیین به همسری رستم در می آید. رستم مهره ای را که به بازو دارد به تهمنه می دهد تا اگر از او فرزندی به هم رسد چنانچه دختر باشد مهره را به گیسوان او بیاویزد و اگر پسر بود به بازویش ببندد تا به آن نشان شناخته شود. (فردوسی، ۱۳۸۸)

صبحگاه مژده پیدا شدن رخش را به رستم می دهند و او عزم برگشت به وطن - ایران - می کند. در این قسمت پرش زمانی ابزاری است که فردوسی با استفاده از آن از حاشیه رفتن پرهیز نموده و خط اصلی داستان را دنبال می کند. سهراب در نوجوانی از مادر نشان پدر را می جوید و تهمنه چون با اصرار فرزندش رو برو می شود پرده از رازش بر می دارد. سهراب تصمیم می گیرد به جستجوی پدر به ایران رود، افراسیاب - پادشاه توران - فرصت را مغتنم شمرده و نقشه نابودی رستم و فرزندش و در پی آن نابودی ایران را می ریزد. (فردوسی، ۱۳۸۸)

چیدمان منطقی حوادث و استواری روابط علی و معلولی آن کاملاً مشهود است. سهراب با لشکری به سمت ایران حرکت می کند و افراسیاب لشکری به همراه هومان و بارمان - دو سردار مورد اعتمادش - برای کمک به سهراب می فرستد و از آنان می خواهد تا مانع آشنایی آنها با یکدیگر شوند. به سوی ایران در جستجوی پدر، خط

اصلی داستان رستم و سهراب می شود. سهراب در کنار دژ سپید اردو می زند، سپهدار ایرانی و نگهبان قلعه - هجیر - را اسیر می کند به این امید که رستم را نشانش دهد اما هجیر که از نیروی فوق العاده سهراب آگاهی یافته به خاطر حفظ جان رستم، تصمیم به پنهان کردن نشان او می گیرد.

بعد از اسارت هجیر، گرد آفرید به تلافی شکست هجیر قصد میدان می کند او نیز در کمند سهراب اسیر می شود اما با ترفندی خود را می رهاوند. (فردوسی، ۱۳۸۸) حضور گرد آفرید در داستان کارکرد دراماتیکی به معنای پیشبرد حادثه ندارد اما کارکرد مهم آن نشان دادن زاویه ای از شخصیت سهراب است.

ایرانیان همگی در تاریکی شب از راه مخفی دژ را تخلیه می کنند و سهراب که صبح به دژ می آید:

بیامد در دز بدیدند باز ندیدند در دز یکی جنگ ساز

(فردوسی، ۱۳۸۸، ۲/۱۴۰، ب ۲۸۳)

فردوسی در اینجا سهراب را رها کرده و به دربار ایران می رود. کاووس در پی مشورتی که با سربازانش می کند، گیو را با دستوری به سوی زابلستان نزد رستم می فرستد. بار دیگر ایران و توران مقابل هم می ایستند.

شبانگاه رستم با لباس ترکان و ناشناس به اردوگاه تورانیان می رود و ژنده رزم - راهنمای سهراب از سوی مادر - را می کشد. با کشته شدن او یکی از راه های رسیدن پسر به پدر مسدود می گردد. کشته شدن ژنده رزم و در پی آن پنهان کاری هجیر داستان را دچار پیچیدگی منطقی می کند. صحنه رویارویی پدر با پسر نزدیک می شود. اولین نبرد آنها با هم، بدون برنده پایان می یابد. در نبرد دوم سهراب، پدر را بر خاک می افکند. اما رستم با حيله ای خود را از مهلكه می رهاوند. همه چیز مهيای وقوع فاجعه است، بحران هر لحظه بیشتر می شود و پدر و پسر دوباره به جنگ می پردازند. این بار رستم، کمرگاه

سهراب را می گیرد و با تمام قدرت او را بر زمین می زند و بی درنگ پهلوی او را می درد. مهره را در بازوی او می بیند و فرزند را می شناسد اما دریغ که این آشنایی کوتاه مدت است. رستم بی درنگ گودرز را نزد کاووس می فرستد تا نوشدارو بیاورد اما شاه از دادن آن امتناع می ورزد. رستم براسب می نشیند تا خود به سراغ کاووس رود اما زمان مرگ سهراب فرا رسیده است و تلاش رستم سودی ندارد و تقدیر چنین خواسته است. رستم در حالیکه تابوت فرزند را به دوش می کشد به زابلستان می رود و داستان به سرعت به انتها می رسد. (دبیرسیاقتی، ۱۳۸۸)

شخصیت پردازی^۱

در نمایش عمل ها، رویدادها و گفت و گو چنان که تماشاگر بتواند شخصیت های نمایشی را مانند تک چهره های موجودات زنده و واقعی درک کند **شخصیت پردازی** نامیده می شود. (شهریاری، ۱۳۶۵، ۱۵۴)

در این داستان شخصیت های زیادی در مسیر حوادث وارد واز آن خارج می شوند که همه ی آنها قابل اعتنا نیستند. مهم ترین اشخاص داستان عبارتند از: رستم، سهراب، تهمینه، کاووس، افراسیاب و گرد آفرید.

رستم: از ابتدای تولد او، فردوسی آتشین ترین و استوارترین کلامش را نثار او می کند بدون هیچ استثنایی در هر میدانی که حضور دارد، پیروزی قرین سپاه می شود و هرگاه در غیاب رستم سپاه ایران شکسته و دست و دل دلیران سست می گردد، آخرین امید به اوست و بزرگان و شاه به دنبال او می فرستند تا بیاید و نبرد را به سود ایرانیان خاتمه دهد. او مظهر تدبیر و حيله دانی است و گاه به کمک حيله های سخت ظریفش کارسپاهی عظیم را صورت می دهد. ایرانی نژاد است ولی از سوی مادر نسب به

^۱ Charaterization

ضحاک تازی دارد و اندکی شیطنت و شرارت که در وجود اوست به این دلیل است.
(حمیدیان، ۱۳۷۸، ۲۴۱)

در این داستان پهلوان شاخص شاهنامه از ابتدا غم زده است او غافل از تقدیر رقم زده شده برای زدودن غم دل به شکار می رود:

غمی بد دلش ساز نخجیر کرد کمر بست و ترکش پر از تیر کرد
(فردوسی، ۱۱۹/۲، ب ۹)

اما نمی داند که زدودن این غم ایجاد غم بزرگ تری را در پی دارد. در این داستان او رستم همیشگی نیست و رغبتی به انجام سریع دستورات شاه ندارد. گوئی نوایی در دلش او را باز می دارد. حتی در دیدار شاه نیز دلگیر شده و دربار را ترک می کند. اما تقدیر دوباره بازش می گرداند. در این داستان ویژگی نهفته شخصیت رستم که از نژاد او می آید سر از نهانگاه بیرون می آورد و خنجر رستم را به پهلوی سهراب می نشاند. نیرنگ بازی رستم در لحظه فریفتن فرزند شناخته اش و در کشتی گرفتن همان است که می توان آن را رستم بودن دانست. چهره او در این داستان کاملاً متفاوت است تا آنجا که دل نازک از رستم به خشم می آید و در پایان بر سرنوشت او می گیرد. فردوسی در پردازش شخصیت او نهایت استادی را به کار برده است.

سهراب: نوجوانی بلند پرواز که روح سرکش و نا آرام او با بازی سرنوشت دست به دست هم می دهد و او را رو در روی پدر قرار می دهد و فاجعه ای دردناک را باعث می شود. پر آوازه ترین فرزند رستم است که شباهت بسیاری به خاندان پدری دارد و در جای جای داستان بارها از زبان دیگر شخصیت ها نیز بیان می شود:

تو گفتی گو پیلتن، رستم است و گرسام شیر است و گر نیرم است
(همان، ۱۲۵/۲، ب ۹۷)

او قهرمان این تراژدی است که افکاری خام در سر می پروراند و به اصل و نسب خود بیش از حد می بالد. او می خواهد پادشاهان را براندازد و پهلوانان را به جایشان بنشانند اما نمی داند که این امری محال است و پهلوانان بدون فره هرگز نمی توانند جایگاه شاهی داشته باشند اما این ناآگاهی باعث روشن شدن موتور داستانی شده که محکوم به پایانی تلخ و گزنده است. هرچند توانایی های جسمانی فوق العاده ای دارد که او را از دیگران متمایز می کند اما ناپختگی او باعث می شود فاجعه ای هولناک رقم بخورد. در دیدار با گردآفرید زیبایی او شوری در دلش پدید می آورد و زود به دام اشتیاق می افتد اما بیش از آن، از اینکه دختری از سپاه ایران به آوردگاه آمده شگفت زده می شود. سهراب تمام خصوصیات نیک یک پهلوان جوان را دارد و مرگ او ترحم بر انگیز و تا حدی تقدس آمیز است.

تهمینه : دختر شاه سمنگان که در زیبایی، شهامت و جسارت بی نظیر است:

یکی دخت شاه سمنگان منم به رشک هزیر و پلنگان منم
به گیتی ز خوبان مراجفت نیست چو من زیر چرخ بلند اندکیست
کس از پرده بیرون ندیدی مرا نه هرگز کس آوا شنیدی مرا

(همان، ۱۲۲/۲، ب ۴-۶۲)

دختری عاشق بر پهلوانی افسانه ای که وصف دلآوری های رستم را شنیده و اشتیاق غریبی دارد که غرور و زیبایی اش را به رستم بسپارد. در نخستین فرصتی که به دست می آورد خود را تسلیم او می کند. بزرگ ترین نقش او در این داستان انتقال این ویژگی یعنی تکیه بر شنیده ها به فرزند خود است. ویژگی ای که دلیل بسیاری از رفتارهای سهراب است. در پایان داستان او را در قالب مادری ماتم زده و سوگوار می بینیم. (حمیدیان، ۱۳۷۲)

گرد آفرید: «زیبایی، رزم آوری، حیلت سازی و زبان آوری را یکجا دارد. اگرچه کل ماجرای او با سهراب یک اپیزود بسیار کوتاه را تشکیل می دهد ولی حیلتی که پس از گرفتار شدن به دست سهراب به او می زند و سخن طنز و تمسخر آلودش بعد از رفتن به داخل دژ و در فرو بستن به روی جوان ساده لوح، نشان دهنده گوشه ای از ظرافت های این چهره جذاب است. او با جدا کردن سهراب از سپاه و کشاندنش به پای دژ هم جان خود را می رهاورد و هم به عنوان گرفتن انتقام شکست خود از سهراب، وی را که شیفته او شده است دست به سر می کند (همان، ۲۱۵)

افراسیاب: پادشاه توران، دشمن همیشگی ایران و یک شخصیت اهریمنی است که در تکوین این فاجعه نقش اساسی دارد. (همان، ۱۳۷۲)

کاووس: پادشاه ایران، شخصی تند خو و قدرت طلب، که با دریغ کردن نوشدارو از سهراب به اندازه ی افراسیاب در تکمیل این فاجعه نقش دارد اما پس از مرگ جوان در تسلیت به رستم از بی اعتباری دنیا و بیهودگی دنیا داری می گوید. (همان، ۱۳۷۲)

شخصیت هایی چون پدر تهمینه، هجیر، ژنده رزم، گودرز، گیو، هومان، بارمان و گژدهم در جهت تکمیل و تقویت طرح داستان، در بدنه آن جای گرفته اند و اخلاق و افکار آنها صرفاً در جهت پیشبرد منطقی حوادث داستان طراحی شده است. به عنوان مثال نرم خویی شاه سمنگان در برخورد با رستم و دعوت او به آرامش، پنهان کاری هجیر درباره ی رستم با قصد حفظ جان رستم، حضور ژنده رزم از سوی تهمینه در کنار سهراب برای رساندن پدر به پسر و نقش هومان تورانی در گمراه کردن سهراب و مانع شدن از آشنایی پدر و پسر. شیوه ی شخصیت پردازی فردوسی استفاده از سه روش متداول

توصیف مستقیم، معرفی از طریق اعمال و نمایاندن بخش هایی از شخصیت افراد در قالب گفت و گو است.

گفت و گو^۱

گفت و گو در نمایش صرفاً یک گفت و گوی معمولی و روزمره نیست. گفت و گویی است فشرده و جهت دار که وظایف مهمی بر عهده دارد، مع هذا می باید کاملاً عادی جلوه کند و طبیعی به نظر رسد. یعنی در عین حال که به ظاهر شبیه مکالماتی است که مردم کوچه و بازار براساس آن به مبادله ی اطلاعات و عقاید خویش می پردازند، اما در حقیقت چیزی ورای آن و با کیفیتی دیگر است. کیفیتی که می توان آن را به کیفیت دراماتیک تعبیر کرد. دست یافتن به آن مستلزم شناخت دقیق جنبه های گوناگون زبان و درک کامل ویژگی های مکالمه است. (مکی، ۱۳۶۴، ۱۲۶)

مکالمه ی نمایشی کاربردهای زیر را دارد: داستان را بسط می دهد و وقایع را جلو می برد، فکر و اندیشه ی اشخاص بازی را بیان می کند، روابط بین اشخاص بازی و نسبت آنها را با یکدیگر مشخص می کند، تصویر سازی می کند، زمان و مکان را مشخص می سازد و فضا سازی می کند. (همان، ۱۳۸) تک گویی^۲ و تنها گویی (گفتگو با خود)^۳ نیز از انواع گفت و گو محسوب می شود (ناظر زاده، ۱۳۸۹، ۶۳۳) فردوسی در داستان های شاهنامه، از عنصر دراماتیک گفت و گو به خوبی سود جسته است. در گفت و گوهای شخصیت های داستانی او توصیف، معرفی شخصیت، کشمکش و... کاملاً آشکار است.

اولین گفت و گوی داستان بعد از ناپدید شدن رخس و از زبان رستم است، او با خود سخن می گوید:

همی گفت کاکنون پیاده نوان کجا پویم از ننگ تیره روان؟

^۱ Dialogue

^۲ - Monologue

^۳ - Soliloquy

(فردوسی، ۱۲۰/۲، ب ۲۴)

گفت و گوی رستم با شاه سمنگان: شاه سمنگان در بدو ورود رستم به شهر، نیک

خواهی اش نسبت به تهمتن را بیان می کند و او را به آرامش دعوت می نماید:

بدو گفت شاه سمنگان چه بود؟ که یارست با تو نبرد آزمود؟

بدین شهر ما، نیک خواه توایم ستوده به فرمان و راه توایم

تن و خواسته زیر فرمان تست سرارجمندان و جان آن تست

(همان، ۱۲۰/۲، ب ۵-۳۳)

این گفت و گو بین رستم و شاه سمنگان تا لحظه ای که شاه، او را به مهمانی

دعوت می کند ادامه دارد و از آن بر می آید که رستم اصرار به یافتن رخسار

دارد و حتی خشونت هم به خرج خواهد داد. البته شاه با تجربه هم با گفتار

نرم خود تند خوئی رستم را افسار می زند:

تو مهمان ما باش و تندی مکن به کام تو گردد سراسر سخن

(همان ۱۲۱/۲، ب ۴۲)

گفت و گوی تهمینه با رستم: در نیم شبی که تهمینه خود را به بالین

رستم می رساند جسارت زنانه و طبع لطیف خود را چنین بیان می کند:

چنین داد پاسخ که تهمینه ام تو گویی که از غم به دو نیمه ام

(همان، ۱۲۲/۲، ب ۶۱)

گفته های تهمینه درباره رستم، پاسخ رستم به تقاضای او و نجوای شبانه آن

دو و در آخر دادن مهره به تهمینه علاوه بر پیش بردن داستان به ساختار

سازی پیرنگ آن نیز یاری رسانده است.

گفت و گوی سهراب با تهمینه: سهراب از مادر نشان پدر را طلب می

کند این گفت و گو گوشه ای از شخصیت او را آشکار می کند:

زتخم کیم وز کدامین گهر؟ چه گویم چو پرسند نام پدر؟

گر این پرسش از من بماند نهان نمانم تو را زنده اندر جهان

(همان، ۱۲۵/۲، ب ۴-۱۰۳)

گفته های سهراب درباره اصل و نسب و پدرش نشان از خامی او دارد:

چو رستم پدر باشد و من پسر نباید به گیتی کسی تاجور

(همان، ۱۲۷/۲، ب ۱۲۴)

گفت و گوی گرد آفرید و سهراب: جنگ معروف و برخورد عاشقانه

سهراب با گرد آفرید در نزدیکی دژ سپید لطف غم آلودی به داستان می دهد. سخنان گرد آفرید زیرکی او و بی تجربگی سهراب را نشان می دهد.

گرد آفرید که گرانبار از غرور و تعصب ملی است، تنها به سبب آنکه سهراب را ترک زاده می پندارد به عشق ناگهانی و معصومانه او جواب رد می دهد و سهراب ناکام و خشمگین با نخستین شکست خود در زندگی روبرو می گردد.

نهانی بسازیم بهتر بود خرد داشتن کارمهرتر بود

(همان، ۱۳۴/۲، ب ۲۱۸)

گفته های تحریک کننده گودرز در زمانی که رستم کاخ کاووس را ترک کرده یکی از بهترین نمونه ها در ساختار سازی داستان است و سخنان او با کاووس حاوی اطلاعاتی است که در آن به قدرت جنگ آوری سهراب اشاره شده و اینکه هیچ کس جز رستم توانایی مقابله با او را ندارد. این گفت و گو ساختار را از حاشیه پردازی غیر ضروری دور نگه داشته و تاکید بر خط اصلی و هدف نهایی داستان دارد. ادامه ی گفت و گو با پذیرش اشتباه از سوی کاووس ادامه می یابد و در نهایت گودرز مسئول بازگرداندن رستم می شود. او نیز با نهایت زبان آوری و تحریک زبانی موفق می شود. این نمونه ای بسیار کاربردی از عملکرد گفت و گو در جهت پیشبرد خط اصلی داستان است.

گفت و گوی سهراب و هجیر : حاصل این گفت و گو حفظ تعلیق و ایجاد انتظار بیشتر در مخاطب است و می تواند اهدافی چون بحران و اوج را با قدرت بیشتری دنبال کند. این ایجاد تعلیق و تشنه تر کردن مخاطب با اولین گفت و گوی پدر و پسر پر رنگ می شود. در این داستان صد و هفت بیت به پرسش های سهراب از کیستی صاحبان درفش های رنگارنگ پهلوانان سپاه ایران و پاسخ های هجیر به این پرسش ها اختصاص دارد.

اولین گفت و گوی رستم و سهراب : در اولین برخورد سهراب با رستم ، جوان که پیوسته اندیشه اش متوجه پدر است و با دیدن او شکی در دلش راه یافته ، هویتش را از او سوال می کند:

من آیدون گمانم که تو رستمی	گر از تخمه نامور نیرمی
چنین داد پاسخ که رستم نیم	هم از تخمه سام نیرم نیم
که او پهلوان است من کهترم	نه با تخت و کام و نه با افسرم

(همان، ۱۷۱/۲، ب ۷-۶۵۵)

گفت و گوهای شب دراردوی ترکان، بین سهراب و هومان است. هومان از رستم می گوید و همان زمان دراردوی ایرانیان، گیو درباره ی سهراب برای رستم نقل می کند. روز دوم سهراب به هومان می گوید که من نشانی های مادرم را در رستم می بینم :

نشان های مادر بیابم همی	به دل نیز لختی بتابم همی
گمانی برم من که او رستمست	که چون او نبرده به گیتی کمست

(همان، ۱۸۰/۲، ب ۵-۷۸۴)

هومان هم با فریبکاری، سهراب را گمراه کرده و راه تردیدش را می بندد.

نمونه ای از کار کرد ساختار سازی گفت و گو در این قسمت مشهود است:

بدو گفت هومان که در کارزار رسیده ست رستم به من چندبار

شنیدم که در جنگ مازندران
بدین رخس ماند همی رخس اوی
چه کرد آن دلاور به گرز گران
و لیکن ندارد پی و بخش اوی
(همان، ۱۸۰/۲، ب ۹-۷۸۷)

بیشترین گفت و گوهای روز دوم نبرد، بستر را برای بحران افزایشی و رسیدن به
اوج می پرورد و چه نیکو هم پروده شده است:
سهراب به پدر:

دل من همی با تو مهر آورد
همی آب شرمم به چهر آورد
(همان، ۱۸۰/۲، ب ۷۹۸)

رستم به پسر:
ز کشتی گرفتن سخن بود دوش
نگیرم فریب تو، زین در مکوش
(همان، ۱۸۱/۲، ب ۸۰۲)

سهراب به پدر:
مرا آرزو بد که بر بسترت
بر آید به هنگام هوش از برت
(همان، ۱۸۱/۲، ب ۸۰۷)

رستم به پسر:
اگر هوش تو زیر دست من است
به فرمان یزدان بیازیم دست
(همان، ۱۸۱/۲، ب ۸۰۹)

و زیبا ترین گفت و گو در اوج داستان پس از زخم خوردن سهراب است:
بدو گفت: کین بر من از من رسید
زمانه به دست تو دادم کلید
(همان، ۱۸۵/۲، ب ۸۵۶)

کنون گر تو در آب ماهی شوی
و گر چون ستاره شوی بر سپهر
و گر چون شب اندر سیاهی شوی
بیری ز روی زمین پاک مهر
بخواهد هم از تو پدر کین من
چو داند که خاکست بالین من

ازین نامداران و گردنکشان
کسی هم برد سوی رستم نشان
که سهراب کشته است و افکنده خوار
تو را خواست کردن همی خواستار
چون بشنید رستم سرش خیره گشت
جهان پیش چشم اندرش تیره گشت
پرسید زان پس که آمد به هوش
بدو و گفت با ناله و با خروش
که اکنون چه داری ز رستم نشان؟
که کم بادنامش ز گردنکشان
(همان، ۱۸۶/۲، ب ۹-۸۶۱)

بدو و گفت اریدونک رستم توی
بکشتی مرا خیره بر بد خوی
ز هر گونه یی بودمت رهنمای
نجنیید یک باره مهرت ز جای
کنون بند بگشای ازاین جوشنم
بترهنه نگه کن تن روشنم
(همان، ۱۸۷/۲، ب ۲-۸۷۰)

و بالاخره زاری و درماندگی رستم بعد از شناختن سهراب که به واقع نمایشی از دریدن جامه، کندن موی و پاشیدن خاک بر سر است:

چو بگشاد خفتان و آن مهره دید
همه جامه ی پهلوی بردرید
همی گفت کای کشته بر دست من
دلیر و ستوده به هر انجمن
همی ریخت خون و همی کند موی
سرش پر ز خاک و پر از آب روی
بدو و گفت سهراب کین بدتریست
به آب دو دیده نباید گریست
ازین خویشتن کشتن اکنون چه سود
چنین رفت و این بودنی کار بود
(همان، ۱۸۷/۲، ب ۸۱-۸۷۷)

تمام گفت و گوهای این داستان علاوه بر تو صیف شخصیت در بیان کشمکش ها و پیشبرد حرکت داستانی موثرند.

کشمکش^۱

^۱ conflict

عنصر ستیز در عمل يك نمايش كه حاصل عمل متقابل ميان نیروهای متضاد در يك طرح است كشمکش نامیده می شود. كشمکش ممكن است شكل های گوناگونی به خود بگیرد. این شكل ها می توانند عبارت باشند از: كشمکش ميان يك شخصیت اصلی و نیروهای طبیعی، كشمکش بر سرانجام خواست یا آرزو ميان دو شخصیت نمايش، كشمکش شخصیت اصلی با نیروهای اجتماعی، و كشمکش درونی يك شخصیت با خودش. (شهریاری، ۱۳۶۵، ۲۰۸)

بدون كشمکش مقوله ای به نام نمايش وجود ندارد. انواع كشمکش را به اعتبار ماهیت نیروی مخالف به شش نوع تقسیم کرده اند:

- ۱- كشمکش آدمی بر ضد آدمی
 - ۲- كشمکش آدمی بر ضد طبیعت
 - ۳- كشمکش آدمی بر ضد سرنوشت
 - ۴- كشمکش آدمی بر ضد خود
 - ۵- كشمکش آدمی بر ضد جامعه
 - ۶- كشمکش جامعه بر ضد جامعه .
- (مکی، ۱۳۶۴، ۱۹۰)

كشمکش آدمی بر ضد تقدیر : ساخت مایه این داستان و اساس پیرنگ آن بر این نوع كشمکش بنیان نهاده شده. به تعبیر دکتر جعفر شعار «زبونی و در ماندگی انسان در برابر سرنوشت، خود را در جنگ رستم و سهراب نشان می دهد.» (۱۳۷۰، ۴۰) و فردوسی به دلیل آگاهی از توانایی بالذاته این نوع كشمکش از تمامی اشکال آن اعم از جسمانی، ذهنی، عاطفی و اخلاقی بهره برده است تا فاجعه رستم و سهراب را بیافریند. «در این داستان عظمت و قدرت سرنوشت باعث تباهی پسر به دست پدر می گردد. گویی ایرانیان و تورانیان برای اولین بار بر سر يك مسئله اتفاق کرده اند و آن هم قتل سهراب است.» (حنیف، ۱۳۸۴، ۵۴)

كشمکش آدمی بر ضد آدمی : در داستان های شاهنامه در نگاه اول كشمکش بین انسان با انسان بیش از هر نوع دیگر خود را نشان می دهد. در همه

ی جدال هایی که رستم حضور دارد او پیروز میدان است و تنها در این داستان است که شکست را هم به دلیل کشتن پسرش و هم به دلیل بروز اولین نشانه های ضعف در زور آزمایی هویدامی سازد. این که سهراب نشناخته به جنگ پدر می رود و پدر نشناخته پسر را می کشد، پرننگ ترین کشمکش انسان بر ضد انسان در این داستان است. علاوه بر آن نبرد سهراب با گردآفرید، سهراب با رستم، رستم با کاووس، نبرد سهراب با هجیر و اسیر کردن او نمونه دیگر این نوع کشمکش هاست.

چو آمد خروشان به تنگ اندرش بیچد و برداشت خود از سرش

(فردوسی، ۱۳۳/۲، ب ۲۰۵)

رهاشد زبند زره موی او درفشان چو خورشید شد روی او

بدانست سهراب کو دخترست سر و موی او از در افسرست

(همان، ۱۳۴/۲، ب ۷-۲۰۶)

ز لشکر برون تاخت برسان شیر به پیش هجیر اندر آمد دلیر

چنین گفت با رزم دیده هجیر که تنها به جنگ آمدی خیره خیر

چه مردی و نام و نشان تو چیست که زاینده را بر تو باید گریست

(همان، ۱۳۱/۲، ب ۲-۱۶۰)

کشمکش آدمی بر ضد خود: برجسته ترین این نوع کشمکش در این داستان، بی میلی چند روزه رستم است که برای پذیرش دستور نامه کاووس شاه از خود نشان میدهد.

کشمکش آدمی بر ضد جامعه: سهراب با لشکری از توران به سوی ایران می تازد و افراسیاب نیز با روانه کردن هومان و بارمان، سرداران سپاهش، به همراه سهراب می خواهد فرمانروایی جهان را از ایرانیان بگیرد.

کشمکش جامعه بر ضد جامعه: نبرد کهنی که از زمان منوچهر تا زمان وقوع این داستان ادامه دارد در اینجا هم به تصویر کشیده می شود و حضور غیر مستقیم افراسیاب تورانی رقم زدن فاجعه راتقویت می کند. کشمکش سپاه ایران با توران از این نوع است.

پیچیدگی^۱

ارسطو معتقد است: «در هر تراژدی، قسمتی گره افکنی و قسمت دیگر گره گشایی است. وقایعی که پیش از آغاز تراژدی روی داده و نیز برخی از وقایع داخل آن گره افکنی را تشکیل می دهد و دیگر وقایع گره گشایی را.» سپس در تفسیر این معنا می افزاید: «مقصودم از گره افکنی وقایعی است که از آغاز داستان تا قبل از تغییر بخت قهرمان (از نیک بختی به بدبختی و بالعکس) روی می دهد و از آغاز تغییر بخت تا انتهای داستان را گره گشایی می نامیم.» (مکی، ۱۳۶۴، ۲۱۲)

قسمت عمده تراژدی، بخش گره افکنی آن است و گره گشایی، در مقایسه با گره افکنی مقدار کمتری از زمان دراماتیک تراژدی را به خود اختصاص می دهد. گره گشایی از لحظه ی بحران تا پایان نمایش را شامل می شود. این داستان از عنصر نمایشی پیچیدگی به خوبی بهره برده و با اتکا به پیچیدگی های مکرر و به هم پیوسته، ساختار نیرومندی پدید آورده است. داستان با گم شدن رخس وارد اولین گره افکنی شده و به دلیل اهمیت رخس برای رستم اولین پیچیدگی داستان محسوب می شود:

غمی گشت چون بارگی را نیافت سراسیمه سوی سمنگان شتافت
(فردوسی، ۱۲۰/۲، ب ۲۳)

هنوز گشایشی حاصل نشده که ورود تهمینه گره دوم را می افکند:

پرسید از او گفت نام تو چیست؟ چه جویی شب تیره کام تو چیست؟
چنین داد پاسخ که تهمینه ام تو گویی که از غم به دو نیمه ام

^۱ Complication

(همان، ۱۲۲/۲، ب ۶۰-۶۱)

زمانی که این دو گره در بامداد گشوده می شوند گره اصلی داستان درهم تنیده می شود و فرزندی ناآگاه از هویت پدر به دنیا می آید:

چون ماه بگذشت بر دخت شاه یکی کودک آمد چو تابنده ماه
(همان، ۱۲۵/۲، ب ۹۶)

پس از سال ها، فرزند به جستجوی پدر می رود این جستجو پیچیدگی را افزایش داده و هر لحظه گرهی بر گره قبلی افزوده می شود. هدف سهراب سرنگونی کاووس و افراسیاب و تقسیم جهان میان خود و رستم است:

چو رستم پدر باشد و من پسر نباید به گیتی یکی تاجور
(همان، ۱۲۷/۲، ب ۱۲۳)

افراسیاب نقشه ای دریاری به سهراب با هدفی شوم را پی می ریزد، هجیر بعد از دستگیری رستم تصمیم به پنهان کردن هویت رستم می گیرد، ژنده رزم، تنها شخص مورد اعتماد سهراب، برای رساندن پسر به پدر کشته می شود، رستم نام خود را از سهراب پنهان می کند، سهراب در میانه ی نبرد روز دوم فریب پدر را می خورد و ... که همه نمونه هایی از گره افکنی های متعدد و تودرتوی داستان هستند که دارای چیدمانی با کارکرد دراماتیک خوب به حساب می آیند. تمام گره ها با مرگ سهراب گشوده می شود.

آخرین گفت و گوی رستم و سهراب گره گشای اصلی داستان است و نکات مبهم داستان را یکی یکی روشن کرده و ماجرا را به پایان می رساند.

بحران^۱

نقطه ای در طرح است که گره افکنی به آخرین مرحله اش - اوج - می رسد و گره گشایی آغاز می شود. بحران اغلب نقطه چرخشی است که پس از آن آینده یا سرنوشت

^۱ Crisis

شخصیت محوری یا اصلی نمایشنامه دگرگون می شود. بحران، برای اشاره به سرشت کلی عمل نمایشی هم به کار می رود. یعنی درجایی که اشاره اش به لحظه انتقادی در زندگی شخصیت هاست. در این حالت، بحران آن نقطه ای در نمایش است که ضرورت و نیازی بی درنگ به دگرگونی رویدادها یا شخصیت ها حس می شود و دیگرگونی با اهمیتی روی می دهد. (شهریاری، ۱۳۶۵، ۳۴) گره افکنی به بحران می انجامد و بحران گره گشایی را عملی می کند.

سهراب شخصیتی است که از کودکی در بحران قرار می گیرد. او می خواهد بداند پدرش کیست. این اولین بحران اوست:

زتخم کیم از کدامین گهر چه گویم چو پرسند نام پدر
(فردوسی، ۱۲۵/۲، ب ۱۰۴)

بعد از آگاهی از نام پدر، بحران سهراب وارد مرحله دیگری می شود. فردوسی با بیان وقوف سهراب به تفاوت های خود و دیگر هم سن و سالانش در داستان گره افکنده که پاسخ تهمینه به سهراب بحران داستان را آغاز می کند.

که من چون ز همشیرگان برترم؟ همی ز آسمان برتر آید سرم؟
(همان، ۱۲۵/۲، ب ۱۰۳)

تو پور گو پیلتن رستمی ز دستان سامی و از نیرمی
(همان، ۱۲۵/۲، ب ۱۰۷)

آغاز بحران در واکنش سهراب به خوبی نمایان است که در تغییر قطعی در خط داستانی موثر است. سهراب پس از این بحران تصمیم به یافتن پدر، کشتن کاووس و افراسیاب می گیرد و قصد دارد جهان را بین خود و پدر تقسیم نماید. او امیدی در دل می پروراند که به پدرش خواهد رسید اما درست در جایی که ژنده رزم کشته می شود دوباره بحران خود را نشان می دهد. آن

هنگام که سهراب با امیدی فراوان، هجیر را به بلندی می برد تا رستم را نشانش دهد و اکنش هجیر و پنهان کاریش بحران را به حد زیادی افزایش می دهد. از دیگر سو رستم بحران کوچکی را تجربه می کند، گم شدن رخس بحرانی است زودگذر و البته جریان ساز. اما یکی از عمیق ترین بحران هایی که رستم در آن گرفتار می شود در نبرد دوم با پسرش ساخته و پرداخته شده، رستم در چنگال سهراب و در یک قدمی مرگ اسیر می شود که البته رگ و ریشه ی ضحاک اش او را نجات می دهد.

تعلیق^۱

ایجاد یک موقعیت انتظار یا بی تکلیفی در تماشاگر، تعلیق نامیده می شود. تعلیق به ویژه هنگامی موثر است که تماشاگر را به ژرفی درگیر سرنوشت یک شخصیت کند. (شهریاری، ۷۹). تعلیق یکی دیگر از وجوه گره افکنی یا پیچیدگی است چراکه هر نوع گره افکنی و یا مانعی که در مسیر قهرمان قرار گیرد، برای مدتی او را از رسیدن به هدف باز می دارد. یعنی قصد او را در انجام دادن امری معلق می گذارد. انتظار از وجوه پیچیدگی در داستان های پهلوانی شاهنامه است از ابتدای داستان این انتظار همراه ماست.

در این داستان بعد از زاده شدن سهراب پرورش تعلیق را آغاز می کند و این قضیه هر لحظه با بزرگ تر شدن سهراب بزرگ تر می شود. البته نباید فراموش کرد که یکی از اساس های پیرنگ این داستان یعنی یافتن پدر، خود با لذاته یک فعل انتظار آور است. این عنصر نمایشی توسط اکثر شخصیت های این داستان با اخلاق و افکاری که دارند تقویت می شود. به ویژه در شخصیت اصلی داستان که مرتب آب به آسیاب این عنصر دراماتیک و حس

^۱ Suspense

جذاب حاصل از آن می ریزند. بعد از پایان یافتن تعلیق اصلی داستان که سهراب پدر را می یابد و رستم نیز پسر را می شناسد.

ازین نامداران و گردنکشان کسی هم برد سوی رستم نشان
که سهراب کشته است و افکنده خوار تو را خوات کردن همی خواستار
چو بشنید رستم سرش خیره گشت جهان پیش چشم اندرش تیره گشت
(فردوسی، ۱۸۶/۲، ب ۶-۸۶۴)

تعلیق پایان داستان زمانی شکل می گیرد که گود رز به دنبال نوشدارو می رود و مخاطب در انتظار رسیدن نوشداروست که با امتناع کاووس از دادن آن به گودرز و در نهایت با مرگ سهراب تعلیق به پایان می رسد:

بیامد سپهبد به کردار باد به کاووس یک سر پیامش بداد
بدو گفت کاووس پس پیلتن که را بیشتر آب ازین انجمن؟
شود پشت، رستم به نیرو ترا هلاک آورد بی گمان مرمرا
(همان، ۷/۲، ۱۹۲-۹۳۵)

اوج^۱:

هیجان انگیزترین یا پر شورترین نقطه در یک نمایش اوج آن است. خواننده یا تماشاگر در این نقطه به روشنی، حد بالایی از درگیری احساسی را در عمل تجربه میکند. نقطه چرخش طرح یا نقطه بحران را نیز می توان اوج نامید. پس از بروز گره در داستان و بعد از آنکه بحران به نهایت خود رسید و انتظار به سرآمد داستان به لحظه اوج خود می رسد. (میرصادقی، ۱۳۸۸، ۴۴)

تعداد اوج هر داستان به تعداد بحران های همان داستان بستگی دارد. یعنی با به انتها رسیدن هر بحران، خواننده به یک نقطه اوج و گشایش در مورد همان بحران می رسد. اما هر داستان تنها یک نقطه اوج اصلی دارد و آن پس از گشوده شدن گره اصلی

^۱-Climax

داستان و به انتها رسیدن آخرین بحران داستان رخ می دهد. بحران در نبرد دوم رستم و سهراب به نهایت رسیده و انتظار مخاطب به حد اعلی، و هنگامی که پهلوی سهراب دریده می شود و رستم، سهراب رامی شناسد نقطه ی اوج داستان است و داستان در اوج پایان می یابد که این یکی از بهترین حالات ساختار دراماتیک است که فردوسی برای این بخش از شاهنامه انتخاب کرده است.

که سهراب شد زین جهان فراخ همی از تو تابوت خواهد نه کاخ

(فردوسی، ۱۹۲/۲، ب ۹۴۸)

پدر جست و برزد یکی سرد باد بنالید و مژگان به هم برنهاد

(همان، ۱۹۳/۲، ب ۹۴۹)

نتایج مقاله

شاهنامه به لحاظ ارزشهای داستان پردازی و قابلیت های داستانی و نمایشی فراوانی که در بخش پهلوانی آن موجود است می تواند منبع الهام نمایشنامه نویسان قرار گیرد. بسیاری از داستانهای آن دارای چنان انعطافی هستند که با جا به جایی نقطه آغاز و پایان آنها، یا تغییر میزان مشارکت شخصیت های داستان و ... می توان نمایشنامه هایی با درون مایه هایی متفاوت خلق کرد. در حوزه نمایشنامه نویسی به سبب ساختار اجرایی نمایش، توجه به عناصر مختلفی چون کشش داستان، جذابیت تصویری، کشمکش و عوامل تکنیکی الزامی است که شاهنامه از ظرفیت بالایی برای استفاده در این حوزه برخوردار است. منظور از عناصر دراماتیک جنبه هایی است که اثر ادبی را متحرک و نمایشی می سازند، عناصری که به خواننده کمک می کنند تا شخصیت ها، وقایع و ... را آنگونه که هست در ذهن خود مجسم سازد. هنگامی اثری را دارای عناصر دراماتیک می دانیم که طبیعتاً خصوصیات یک اثر نمایشی را داشته باشد. اگر داستان مورد نظر یک یا چند قهرمان و ضد قهرمان داشته باشد؛ زمان تاریخی مشخص و مکان جغرافیایی خاص داشته باشد می تواند یک اثر نمایشی باشد. از طرفی زمینه های ظهور بحران، کشمکش، تعلیق، گره افکنی، گره گشایی و درونمایه مناسب هم از دیگر خصوصیات یک اثر دراماتیک است که همه این ویژگی ها را در شاهنامه می بینیم.

امروز اگر بخواهیم نسل کنونی با شاهنامه ارتباط ژرف و همه سویه ای برقرار کند باید آن را روزآمد کنیم و محتوای آن را در اشکال و قالب های نوین امروزی مانند فیلم، نمایش، رمان و داستان کوتاه بریزیم. (سرامی، ۱۳۸۴) با تمام احساس نیازی که امروزه به خلق آثاری با خصلت ملی می گردد لازم است با دیدی فنی و برخورداردی اصول مند دست به خلق آثاری درخور تامل از

داستانهای شاهنامه و دیگر ذخایر فرهنگی زده و حرکت نوینی را در عرصه ی خلق آثار ملی آغاز نماییم. شاهنامه قابلیت آن را دارد که مورد اقتباس قرار گیرد نه تنها شاهنامه بلکه آثار نظامی، عطار، مولوی، جامی و ... نیز می توانند از لحاظ ساختار، اندیشه، ایده و الگو به حوزه نمایشنامه نویسی وارد شوند.

تقدیر و تشکر: این مقاله از طرح پژوهشی " جنبه های نمایشی شاهنامه " استخراج شده است و از حمایت مادی و معنوی دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی برخوردار میباشد.

کتابشناسی

- ۱- ارسطو. (۱۳۸۷). فن شعر. ترجمه عبدالحسین زرین کوب، تهران: انتشارات امیرکبیر
- ۲- اسلین، مارتین. (۱۳۹۰). دنیای درام. ترجمه محمد شهبان، تهران: انتشارات هرمس
- ۳- حاکمی، اسماعیل، رئیسی بهان، مصطفی. (۱۳۸۴). جلوه های دراماتیک در شاهنامه فردوسی و خمسه نظامی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی دانشگاه تهران، زمستان ۱۷۶، صص ۲۱-۱
- ۴- حمیدیان، سعید. (۱۳۷۲). درآمدی براندیشه و هنر فردوسی، تهران: نشر مرکز
- ۵- حنیف، محمد. (۱۳۸۴). قابلیت های نمایشی شاهنامه، تهران: انتشارات سروش
- ۶- دبیرسیاقی، محمد. (۱۳۸۸). برگردان شاهنامه به نثر فارسی، تهران: انتشارات قطره
- ۷- سرامی، قدمعلی. (۱۳۸۴). از هرگز تا همیشه، تهران: انتشارات ترفند
- ۸- همو. (۱۳۸۳). از رنگ گل تا رنج خار، تهران: انتشارات علمی و فرهنگی
- ۹- شاهین، شهناز و قویمی، مهوش. (۱۳۸۳). فرهنگ جامع تحلیلی تئاتر، تهران: انتشارات دانشگاه تهران
- ۱۰- شعار، جعفر و انوری، حسن. (۱۳۷۰). غننامه رستم و سهراب، تهران: شرکت چاپ و انتشارات علمی
- ۱۱- شمیسا، سیروس. (۱۳۸۶). انواع ادبی، تهران: انتشارات میترا
- ۱۲- شهریاری، خسرو. (۱۳۶۵). کتاب نمایش، تهران: انتشارات امیرکبیر
- ۱۳- فردوسی، ابوالقاسم. (۱۳۸۸). شاهنامه، به کوشش جلال خالقی، دفتر دوم، تهران: مرکز دائرة المعارف بزرگ اسلامی
- ۱۴- قادری، نصراله. (۱۳۸۸). آنا تومی ساختار درام، تهران: انتشارات نیستان
- ۱۵- مسکوب، شاهرخ. (۱۳۸۹). تن پهلوان و روان خردمند، تهران: انتشارات طرح نو

- ۱۶- مکی، ابراهیم. (۱۳۶۴). *شناخت عوامل نمایش*، تهران: انتشارات سروش
- ۱۷- مک کی، رابرت. (۱۳۹۰). *داستان*، ترجمه محمدگذرآبادی، تهران:
انتشارات هرمس
- ۱۸- میرصادقی، جمال. (۱۳۸۸). *عناصر داستان*، تهران: انتشارات سخن
- ۱۹- ناظرزاده کرمانی، فرهاد. (۱۳۸۹). *درآمدی بر نمایشنامه شناسی*، تهران:
انتشارات سمت