مطالعات ادبیات تطبیقی، سال دوازدهم، شماره ٤٦، تابستان ١٣٩٧؛ صص ٧٩- ٩٩

داستان رستم و سهراب در بررسی تطبیقی با تراژدی ارسطویی

مریم مجیدی*

تاریخ دریافت: ۹۶/۸/۸
تاریخ پذیرش: ۹۷/۱/۱۸

چکیده

ادبیات نمایشی در کنار ادبیات روایی و حماسی، از شاخه‌های اصلی ادبیات محسوب می‌شود که از زمان *ارسطو* تا قرن هجدهم میلادی به دو ژانر اصلی تراژدی و کمدی تقسیم شد. داستان رستم و سهراب است که نمونه‌ای از داستان‌های حماسی و پهلوانی ایران است، شاخصه‌های تئاتری ارسطویی را در خود جای داده است. این داستان بر پی‌رنگی استوار است که شالوده آن نمایش اراده شخصیت اصلی برای یافتن پدر در مناقشه‌ای دراماتیک است. هدف فردوسی تزکیه احساس است که با برانگیختن حس همدردی در مخاطب، ایجاد می‌شود. این مقاله با استناد به مبانی تئاتر ارسطویی برگرفته از کتاب «بوطیقا»، به بررسی عناصر نمایشی در داستان رستم و سهراب می‌پردازد تا دیدگاه *ارسطو* در مورد ادبیات نمایشی مشخص گردد، آنگاه خواننده برداشتی جامع راجع به خصوصیات این نوع تئاتر و تأثیر آن در داستان مذکور پیدا کند.

کلیدواژگان: ارسطو، بوطیقا، تراژدی، تئاتر ارسطویی، شاهنامه.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

* استادیار گروه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران شمال. maryam_majidi@iau-tnb.ac.ir

بیان مسأله

ارسطو در «بوطیقا» پیش از میلاد مسیح به مبانی نمایش کلاسیک پرداخت و آرای او تا امروز، علی‌رغم تنوع شیوه‌های نمایشنامه‌نویسی مدرن، تازگی خود را از دست نداده است. داستان رستم و سهراب از داستان‌های مشهور ادبیات حماسی ایران است که مایه‌های بسیاری از شیوه تئاتر ارسطویی را داراست و از نظر ساختار و موضوع، به بهترین نحو مناقشه یک فرد را با خانواده و جامعه و کشمکش او را با تقدیر به نمایش می‌گذارد. از ویژگی‌های منحصر به فرد این اثر، شخصیت‌های اصلی آن رستم و سهراب است که هر یک در راه رهایی از سرنوشت دردناک خود با مصائبی هولناک مواجه می‌گردند. گویی که اراده انسان چاره‌ای جز تسلیم در برابر قدرت انکار ناپذیر تقدیر ندارد و *فردوسی* نیز سخت به آن معتقد است. مقاله حاضر، معرفی مبانی تئاتر ارسطویی بر اساس «بوطیقا»ی اوست که در صدد است اصول نمایشنامه را از منظر آن در داستان رستم و سهراب مورد واکاوی قرار دهد. از جمله سؤال‌های مهمی که برای خواننده مطرح می‌شود این است که مشخصه‌های تئاتر ارسطویی بر مبنای بوطیقای او چیست؟ دلایل جذابیت این شیوه نمایش کجاست؟

پیشینه تحقیق

محمود کمالی در مقاله «بررسی تطبیقی داستان رستم و سهراب با برخی موارد مشابه در اساطیر جهان»(نشریه پژوهش ادبیات معاصر جهان: شماره ۵۵، زمستان ۱۳۸۸، صص ۱۱۷-۱۳۰)، و *سهراب ابراهیمی* در مقاله «مقایسه تراژدی رستم و سهراب با اودیسه و اودیپوس»(مجله زبان و ادبیات فارسی، شماره ۲۱، بهار ۱۳۸۸، صص ۱۳۰-۱۴۲) و *حسین محمد صالحی دارانی* در مقاله‌ای با عنوان «بازشناخت در رستم و سهراب و تراژدی ادیپ شهریار»(فصلنامه ادبیات عرفانی و اسطوره شناختی، شماره ۱۴، بهار ۱۳۸۸، صص ۹۷-۱۱۱)، با رویکردی تطبیقی به داستان رستم و سهراب و مقایسه آن با اساطیر یونان پرداخته‌اند و همچنین کارکرد عناصر پنج‌گانه ساختار هرمی فرایتاگ در داستان رستم و سهراب در مقاله «واکاوی جنبه‌های دراماتیک داستان رستم و سهراب شاهنامه بر پایه درام شناسی ارسطو»(فصلنامه پژوهش زبان و ادب فارسی،

شماره ۱۷، تابستان ۱۳۸۹، صص ۱-۳۰) مورد توجه و بررسی *محمدرضا نصر اصفهانی*، *سید مرتضی هاشمی* و *داود حاتمی* قرار گرفته است.

بحث

حماسه‌ها و اسطوره‌ها، جهان را می‌سازند و زندگی بدون این افسانه‌های شگرف زیبا نیست. اساطیر گذشته و هویت ملی ملل جهان است که گاه تبدیل به تراژدی می‌شود. «اسطوره واکنشی از ناتوانی انسان در مقابله با درماندگی‌ها و ضعف‌های او در برآوردن آرزوها و ترس او از حوادث غیر مترقبه و حاصل تلاش وی در شناخت ناشناخته‌هاست»(حیاتی،۱۳۹۴: ۱۲۳). در باور *ارسطو*: «تراژدی عالی‌ترین نوع ادبی جهان است، تراژدی تقلید و محاکات از کار شگرف و بزرگ و تمام است»(ارسطو، ۱۳۷۷: ۳۳). هسته داستان در تراژدی، فاجعه است. فاجعه‌ای که مرگ رنج بار قهرمان تراژدی را به دنبال دارد؛ مرگی که در نتیجه منطقی و مستقیم حوادث داستان است. تقدیر پیوسته در تراژدی نقشی اساسی بر عهده دارد. قهرمان تراژدی ناگهان بر اثر تقدیر از سعادت به شقاوت فرو می‌افتد. بزرگ‌ترین خصیصه تراژدی فرزندکشی این است. در آثار تراژدی پیشگویی حضور فعال دارد و به دنبال پیشگویی، تقدیر محتوم نمایان می‌شود.

تراژدی فرزندکشی در اساطیر

«اورمزد فرزند خود کیومرث را مجازات مرگ می‌کند، بدین سان اولین تراژدی فرزندکشی در اساطیر ایران شکل می‌گیرد»(بهار، ۱۳۸۵: ۲۷). به دنبال آن وقتی «مشی و مشیانه» پس از چهل سال از گیاه ریواس نطفه «کیومرث» زاده می‌شوند آنان نیز فرزندان خود را می‌کشند(کریستین سن، ۱۳۶۳: ۲۹). انتخاب موضوع فرزندکشی برای طرح پی‌رنگ تراژدی انتخابی هوشمندانه است زیرا «راه تردید و گمان و کشتن فرزند راهی سراسر رنج و درد است»(شهابی و کوچکی، ۱۳۹۲: ۱۴۶). این پسرکشی در اساطیر ایران پیشینه تاریخی دارد. مضمون رویارویی پسر با پدر در قالب‌های گوناگون در روایت‌های حماسی اقوام جهان آمده است. به باور پژوهندگان ادب تطبیقی، از میان آن‌ها، چهار روایت است که از نگاه موضوع، انگیزه، ساخت و جزئیات داستانی به هم

نزدیک‌ترند»(خالقی مطلق، ۱۳۷۲: ۵۳): «سرود پهلوانی «هیلده براند و هادو براند» به زبان آلمانی که میان سال‌های ۸۱۰ تا ۸۲۰ میلادی/ حدود ۱۹۰ تا ۲۰۰ هجری، از روی متنی دیگر به نگارش آورده شده است. روایت ایرلندی «کوکولین و کنلای» به زبان ایرلندی باستان متعلق به سده نهم میلادی که کهن‌ترین صورت نوشتاری موجود آن از آغاز سده دوازدهم(حدود ۱۱۰ میلادی/ پنجم هجری) و به نثر ایرلندی میانه است. سدیگر روایت روسی «ایلیا مورومیث و سکنیک» از سده یازدهم میلادی/ پنجم هجری ولی کهن‌ترین صورت نوشتاری آن از سده هجدهم میلادی/ دوازدهم هجری است؛ و چهارم روایت ایرانی «رستم و سهراب» که گرچه صورت تاریخی دقیق آن پیدا نیست، کهن‌ترین صورت نوشتاری موجود آن روایت *فردوسی* از سده دهم میلادی/ چهارم هجری است(نصر اصفهانی و دیگران، ۱۳۸۹: ۳-۴). اصول کلی ساختار دراماتیک داستان رستم و سهراب، به منزله کوششی است برای تحقق بخشیدن به «جهان‌های ممکنِ» این داستان در قالب درام؛ جهان‌هایی که به گفته زبان شناسان از این طریق به لحاظ زمانی و مکانی، یک جای دیگر است که باز نموده و گویی، به واقع، به مخاطب ارائه می‌شود (اِلام، ۱۳۸۳: ۱۲۴- ۱۲۵). مفهوم «جهان‌های ممکن» در زمینه موضوع مورد بحث، در دو کفه ترازو مصداق می‌یابد: الف) جهانی که متن اثر با همه داشته‌های خود، ادعا می‌کند حقیقت داشته است. ب) جهانی که درام، به منزله سازه‌ای فرضاً واقعی، در قالب کنشی از روی جهانِ ممکنِ متن باز می‌آفریند تا مخاطب امکان بیابد که اثر را از روی فرآورده اجرایی آن نیز «بخواند» و به درک نزدیک‌تری از آن برسد. «جهانِ ممکن» درام، میانجی تصوّر و درک عینیت‌گرای جهان محتمل است؛ صورتی مثالی از جهان حقیقی ادعا شده در متن. مفهوم جهانِ ممکن درام، در اصل برآمده از تمایزی است که نخست ارسطو در «بوطیقا» میان دیه گسیس(یا توصیف روایی) و میمه سیس(تقلید مستقیم زنده) متن داستان قائل شده بود و بر این نکته پا می‌فشارد که جهان از این ویژگی برجسته برخوردار است که مخاطب(تماشاگر) در تماشای آن، همواره این پیش‌فرض را دارد که جهان دراماتیک اثر، قبل از اینکه او چیزی درباره‌اش بداند، وجود داشته است و عناصر درون آن دارای گذشته‌ای پیش متنی هستند، بر خلاف اکثر جهان‌های ممکن دیگر که وقتی به طور کامل مشخص شوند و موقعیت آن‌ها روشن شود، هستی پیدا

می‌کنند. مزیّت بکارگیری جهان ممکن درام برای درک روشن‌تر عوالم داستان‌هایی از نوع پهلوانی- اساطیری «شاهنامه» که گذشته پیش متنی گسترده‌ای نیز دارند از مزایای جهان‌های میانجی دیگر (مثلاً رُمان) بیش‌تر است؛ زیرا داستان خیالی بازنمایی غیر واقعی شرایط است، اما نمایش در لحظه‌ای که اجرا می‌شود، بازنمایی غیرواقعی شرایط نیست، بلکه شرایط غیرواقعی است. این اصل تنها تمایز فنی نیست، بلکه دربرگیرنده یکی از اصول «بوطیقای درام» در برابر بوطیقای داستان روایی است(همانجا).

«شاهنامه» پربارترین جلوه‌گاه اسطوره‌های ایرانی و بازتاب نمادین آن‌هاست که با بهره‌گیری از سرچشمه‌های نوشته و نانوشته اساطیر گذشتگان و نیاکان ما، نمودی از باورهای کهن ایران زمین را در دل خود جای داده است. زیبایی ساختاری و کلامی، قهرمان سازی‌های منحصر به فرد، کشمکش دراماتیک، پیچیدگی‌های داستانی، بحران و تعلیق، فراز و فرود مناسب همه در داستان‌های این کهن‌نامه پارسی، با نظمی شگفت‌آور در کنار هم انسجام یافته‌اند و حوادث را به نحو شایسته به هم پیوند داده‌اند.

مبانی تئاتر ارسطویی

تشریح مبانی داستان رستم و سهراب بر مبنای بوطیقای ارسطویی امکان پذیر نیست، مگر آنکه نخست چهارچوب این مبانی را به اختصار مورد بحث و بررسی قرار دهیم. اصول درام کلاسیک ثابت است؛ به این معنا که دارای وحدت سه گانه: وحدت پی‌رنگ، زمان و مکان، پنج پرورده نمایش و سه لحظه و قسمت مهم شامل اولین لحظه هیجان، لحظه غم‌انگیز، و آخرین لحظه هیجان است، از دیگر خصوصیات مهم تئاتر ارسطویی «نقطه اوج نمایشنامه» به همراه «بازشناخت» یا «پری پتی»، گفت‌وگو یا دیالوگ، صحنه تئاتر، بازیگر، تماشاگر، مناقشه و پیرنگ است (ارسطو، ۱۳۷۷: ۲۳). اما در واقع پایه، اساس و قلب تراژدی در پیرنگ قرار دارد (همان: ۲۱). البته دلیل آن در مفهوم تراژدی نهفته است که *ارسطو* در فن شعر خود، آن را اینگونه توصیف می‌کند: «تراژدی، تقلید انسان‌ها نیست، بلکه تقلیدی است از پی‌رنگ و واقعیات زندگی»(همان).

ارسطو در باب دوازدهم «بوطیقا»، اجزای کمّی تعریف شده‌ای را برای ساختمان تراژدی قائل می‌شود که عبارت است از پیشگفتار، واقعه ضمنی، مؤخره، آواز خنیاگران

هَمسُرایان(ارسطو، ۱۳۷۷: ۱۳۲). *ارسطو* اجزای کیفی تراژدی را شش جزء دانسته است. «به حکم ضرورت در تراژدی شش جزء وجود دارد که تراژدی از آن‌ها ترکیب می‌یابد و ماهیت آن بدان شش جزء حاصل می‌شود که عبارت است از افسانه مضمون «پی‌رنگ، سیرت، گفتار، اندیشه، منظر نمایش و آواز»(همان: ۱۲۵). بنا به باور *ارسطو*، منشأ لذت واقعی تماشاگر تراژدی نیز فقط در اجزای افسانه و داستان(پی‌رنگ تراژدی) است که عبارت است از «آنچه موجب دگرگونی و بازشناخت خواننده می‌شود»(همان: ۱۲۳). *ارسطو* در پایان باب یازدهم «بوطیقا» در کنار «دگرگونی» و بازشناخت، از واقعه دردانگیز به عنوان سومین جزء پی‌رنگ تراژدی نام می‌برد از نظر *ارسطو*، واقعه دردانگیز یعنی «کرداری که سبب هلاکت یا موجب رنج قهرمان تراژیک شود»(همان: ۱۳۳).

ارسطو و بوطیقای ارسطویی

رساله بیست و شش فصلی بوطیقا با پنج فصل بحث در خاستگاه تکامل مراحل شعر و مسائل مربوط به آن و بیست و یک فصل در بحث از درام و تراژدی، نخستین مجموعه درس گفتاری مدون درباره شعر و درام است که فارغ از معیارهای افلاطونی، مقوله شعر را به منزله «پدیده‌ای درمیان پدیده‌های دیگر» بررسی می‌کند. *ارسطو* نمایشنامه را به دو نوع «تراژدی» و «کمدی» تقسیم کرده است(ناظرزاده کرمانی، ۱۳۸۱: ۵۷-۵۸). در ادامه نخست به ویژگی‌های اساسی تئاتر در بوطیقای *ارسطو* می‌پردازیم:

نمایشنامه از نظر *ارسطو* به ترسیم و نمایش یک واقعه به وسیله بازیگران در صحنه تئاتر گفته می‌شود. مشخصه‌های بارز نمایشنامه در مقایسه با ادبیات غنایی و روایی عبارت‌اند از: «گفت‌وگو(دیالوگ)، صحنه تئاتر، بازیگر، تماشاگر، مناقشه و پی‌رنگ». بر این اساس تئاتر نمایش بی‌واسطه یک واقعه بین تماشاگر و بازیگر است. مهم‌ترین جزء یک نمایشنامه از نظر *ارسطو* پی‌رنگ است، که به معنی ترسیم اراده و عزم قهرمان در یک حادثه است که منجر به تغییر وضع و موقعیت او می‌شود، «پایه و اساس و قلب» تراژدی در پی‌رنگ نمایشنامه قرار دارد(ارسطو، ۱۳۷۷: ۲۲). البته دلیل این امر در مفهوم تراژدی نهفته است. *ارسطو* در «فن شعر» تصریح کرده است که «تراژدی تقلید انسان‌ها نیست، بلکه تقلیدی است از پی‌رنگ و واقعیات زندگی»(همان: ۲۱). انسان‌ها «بر اساس

اعمالشان خوشبخت یا بدبخت می‌شوند»(همان). *ارسطو* پی‌رنگ را تقلید عمل و روح داستان می‌داند، بنابراین از نظر وی کیفیت یک تراژدی صرفاً به وسیله پی‌رنگ آن تضمین می‌شود.

سؤال اینجاست که زمینه و انگیزه اصلی پی‌رنگ چیست و چرا قهرمان داستان می‌خواهد وضعیت موجود خویش را تغییر دهد؟ زیرا او از وضع موجود خود راضی نیست و از آن رنج می‌برد. انسان فقط زمانی تصمیم به تغییر امری می‌گیرد که از آن امر ناراضی باشد. این تصمیم و اراده شخصیت اصلی، مهم‌ترین رکن نمایشنامه است که مستقیماً با هیجان درونی او در ارتباط است. اینکه او نمی‌داند با توجه به تصمیمی که گرفته است، آیا وضع کنونی او بر وفق مراد او تغییر می‌کند یا خیر، خود باعث هیجان، نگرانی و امید می‌گردد. بنابراین نمایشنامه واقعی از منظر *ارسطو*، به ظهور رساندن اراده و تصمیم به منظور تغییر وضع موجود است. البته این مفهوم در معنی کلمه آلمانی «Drama» که ریشه یونانی دارد، نهفته است. «واژه درام از کلمه Dran به معنی با تصمیم و اراده عمل کردن است»(دیپل، ۱۳۸۹: ۱۲۴). عبارت یونانی «Ti Draso»: «چه باید بکنم» نیز نشانگر همین معنی است(یونگر، ۱۹۶۷: ۴۸۱). بنابراین از دیدگاه *ارسطو* بزرگ‌ترین مشخصه ادبیات نمایشی اتخاذ تصمیم و مسئولیت‌پذیری است.

ظهور اراده انسان در درگیری و مناقشه دو طرفه امکان پذیر می‌شود و نتیجه آن، عملی است که انسان انجام می‌دهد. هر قدر اراده قوی‌ترباشد، کیفیت خلق جنبه‌های نمایشی آن اثر بیش‌تر می‌شود. اهمیت «تصمیم گیری» در نمایشنامه و بوطیقای ارسطویی به خوبی بیان شده است. *ارسطو* در بخش ششم از «بوطیقا» شش مشخصه اصلی برای نمایشنامه قائل است که عبارت‌اند از ترسیم واقعه، خصلت‌ها و خلقیات بازیگران، زبان، قصد و اراده، صحنه تئاتر، موزیک و آواز(ارسطو، ۱۳۷۷: ۲۰- ۱۹). به باور او یک اثر زمانی دارای جنبه نمایشی قوی است که قهرمان در روند وقایع تصمیم می‌گیرد و همین تصمیمات او موجب هیجان درونی او و تماشاگران می‌شود. ماهیت نمایشنامه به هیجاناتی که موجب ترس و احساس همدردی می‌شود، وابسته است. بازیگر نمایشنامه یا هر داستانی که جنبه نمایشی دارد، به خصوص قهرمان آن باید پرهیجان باشد و این از وظایف ادبیات نمایشی است. شخصیت‌های روایت نمایشی نمی‌توانند

انسان‌های عادی باشند که فقط برای نشان دادن مجموعه‌ای از حرکات نمایشی جلوه‌گر می‌شوند، بلکه باید در روند داستان «با تعصب، جبهه گیری و هیجان قوی» خود را به خواننده یا تماشاگر نشان دهند. از ویژگی‌های اصلی این شخصیت‌ها «انرژی احساس و قدرت اراده آن‌هاست»(همان: ۲۴). *ارسطو* در «بوطیقا» در تعریف تراژدی می‌نویسد: «تراژدی تقلیدی از حادثه‌ای خوب، مرتبط، کامل و پایان یافته در اندازه معین است... که موجب شفقت و ترس می‌شود و بدین وسیله موجب تزکیه می‌گردد»(ارسطو، ۱۳۷۷: ۱۹). مشخصه اصلی ساختار نمایشی ارسطویی بر سه وحدت استوار است که عبارت‌اند از وحدت پی‌رنگ، زمان و مکان. «وحدت پی‌رنگ یعنی وقایع داستان زنجیره‌وار و بی‌وقفه در جریان‌اند، به طوری که یک مجموعه واحد را تشکیل می‌دهند یعنی حادثه‌ای که ابتدا، میانه و پایانی دارد و به عبارتی هر واقعه‌ای نتیجه واقعه دیگر است»(همان: ۲۵). این مسأله بدین معنی است که حوادث متعدد در نمایشنامه از نظر علت و معلول همانند زنجیره به هم متصل‌اند و به «هر واقعه‌ای نتیجه رویداد قبلی است»(فرایتاگ، ۲۰۰۳: ۲۹). وحدت زمان از نظر *ارسطو* بدین معنی است که طول زمانی حادثه نباید بیش از طلوع تا غروب خورشید طول بکشد(یک روز). وحدت مکانی نمایش در یونان باستان مدّ نظر بوده است زیرا نمایش باید فقط در یک مکان برگزار می‌شد و تغییر صحنه نمایش تصور ناپذیر بوده است. در بررسی جنبه‌های دراماتیک، می‌توان حدود ده عنصر ساختاری اصلی از موارد مطرح شده در بوطیقای ارسطو را در بخش‌های مختلف «شاهنامه» به ویژه بخش پهلوانی و نبرد رستم و سهراب مورد توجه قرار داد که ساز و کار آن در قسمت بعد به صورت کامل مورد توجه قرار خواهد گرفت.

بررسی جنبه‌های تئاتر نمایشی ارسطویی با استناد به داستان رستم و سهراب

درام از واژه یونانی دراما به معنای عمل، گونه‌ای ادبی است که در کنار تراژدی و کمدی خلق شد. درام برای تئاتر نوشته می‌شود چه متن آن به اجرا درآید یا نه و اصطلاح اثر نمایشی چیز دیگری نیست مگر نامگذاری همین گونه از متن. کلمه درام در قرن بیستم مفهوم ارسطویی خود را باز یافت(شاهین، ۱۳۸۳: ۱۲۵). در بیش‌تر کشورهای جهان و در بین اقوام و ملل مختلف، درام و شعر نمایشی از حماسه‌های ملی

مایه گرفته است و همواره در تاریخ چند ساله هنر نمـایش، یکـی از منـابع عمـده بـرای نگارش نمایشنامه‌ها، داستان‌های تاریخی و منظومه‌های حماسی بوده‌اند. در حماسـه بـه شرح حوادث، زندگی، شخصیت‌ها و روایت واقعه پرداختـه مـی‌شـود، امـا در درام انگیـزه شخصیت‌ها و عمل آنان مورد توجه قرار می‌گیرد(حنیف، ۱۳۸۴: ۲۱). در داستان رستم و سهراب چهار جزء یک تراژدی را می‌بینیم: دو پهلوان نامی بـا تمـام فـزون خـواهی‌شـان رودرروی یکدیگر قرار می‌گیرند، فاجعه‌ای به دست تقدیر تکوین می‌یابد و کشتن *سهراب* جوان به دست پدر تأثر و هیجان مخاطب را برمی‌انگیزد.

فردوسی در مقدمه یـا «براعـت اسـتهلال» اطلاعـات لازم پـیش‌زمینـه را در اختیـار خواننده قرار می‌دهد. وی از ستمکاری روزگار و «به خاک افکنده شدن تـرنج نارسـیده» چنان سخن می‌گوید که خواننده دریابد قهرمان جوان به سرنوشت مـرگ دچـار خواهـد شد. مرکز ثقل تمام داستان بر روی تصمیم اولیه قهرمان برای کشف واقعیـت و تصـمیم نهایی او پس از کشف واقعیت استوار است. *سهراب* در جسـت‌وجـوی پـدر است(تصـمیم اولیه) و آنگاه که او را می‌یابد نادانسته از کشـتن او منصـرف مـی‌شود(تصـمیم ثانویـه) و همین مسأله، حلقه اصلی هیجان را از نقطه اوج گیری داستان تا نقطـهٔ اُفـت و نـزول آن که مرگ *سهراب* است، همراهی می‌کنـد. پـرده بعـدی اوج گیـری واقعـه اسـت. در ایـن قسـمت قهرمـان داسـتان اراده و تصـمیم درونـی بـرای تغییـر وضـع موجـود دارد؛ او از هم‌سالان خود به لحاظ قوای جسمانی برتر است و همین امر او را وامـی‌دارد تـا از مـادر سراغ پدری را بگیرد که به او این نیرو را بخشیده است: «ز تخم کی‌ام از کدامین گهـر». به این قسمت از داستان که معمولاً بین مقدمه و نقطه اوج گیری داستان، واقع می‌شـود، «لحظه هیجان» می‌گویند. لحظه‌ای که «در قلب قهرمان احساس خواسـتن برانگیختـه و موجب اقدام بعدی می‌شود»(فرایتـاگ، ۲۰۰۳: ۱۰۰). اظهـارات تهمینـه، مـادر سـهراب مبنی بر معرفی رستم و خانـدان او بـرای فرزنـد، زمینـه ایجـاد هیجـان اولیـه را فـراهم می‌آورد:

بدو گفت مادر کـه بشـنو سَـخُن — بدین شادمان باش و تندی مکن
تـو پـور گَـوِ پیلـتن رسـتمی — ز دسـتان سـامی و از نیرمـی

(فردوسی، ۱۳۸۷: ۱۱۷)

در قلب سهراب احساس خواستن و اتخاذ تصمیم برانگیخته می‌شود و این تصمیم رویارویی ایران و توران را در پی دارد. تصمیم قهرمان برای یافتن پدر نشان از «نارضایتی او از وضع موجود» دارد:

کنون من ز ترکان جنگاوران　　فراز آورم لشکری بیکران
برانگیزم از گاه کاووس را　　ز ایران ببرّم پی توس را

(همان: ۱۱۸)

نقطه اوج داستان در پرده سوم این نمایش است، وقتی که *سهراب* در جست‌وجوی خیمه رستم در سپاه ایران است و تقدیر با او یار نیست؛ فرستاده تهمینه که قرار است *رستم* را به او نشان دهد کشته می‌شود و آن هنگام که سهراب، رستم را نمی‌یابد، پدر از معرفی خود سر باز می‌زند:

بدو گفت کز تو بپرسم سخن　　همی راستی باید افکند بُن
من ایدون گمانم که تو رستمی　　گر از تخمه نامور نیرمی
چنین داد پاسخ که رستم نی‌ام　　هم از تخمه سام نیرم نی‌ام

(همان: ۱۴۰)

در پرده چهارم، تغییری ناگهانی در روند حادثه رخ می‌دهد. این روند در داستان غیر قابل پیش‌بینی است: ترفند رستم برای نجات از دست پهلوان جوان، آن هنگام که برای نخستین بار مغلوب وی می‌شود و پشتش به خاک کشیده می‌شود:

کسی کو به کُشتی نبرد آورد　　سر مهتری زیر گرد آورد
نخستین که پشتش نهد بر زمین　　نبرّد سرش گرچه باشد به کین

(همان: ۱۴۷)

ارسطو در تعریف این قسمت چنین گفته است: «پری‌تی تغییر ناگهانی امری است که می‌بایست به نتیجه بر عکس آن نائل آید»(ارسطو، ۱۳۷۷: ۳۵). بنابراین در این قسمت نتیجه داستان و واقعیت به طور کامل نمایان می‌شود و شبهه‌ای برای تماشاگران باقی نمی‌ماند. «نقش اصلی دگرگونی در یک تراژدی، در حقیقت آشکار کردن واقعیت است» (سخنور، ۱۳۸۵: ۶۹). در پرده بعدی داستان، با افشای هویت اصلی سهراب، رستم به یقین می‌رسد که قاتل پسر خویش است.

در این قسمت تمام واقعیت برای شخصیت اصلی آشکار می‌شود. اعتراف رستم گواهی بر این امر است:

چو بگشاد خفتان و آن مهره دید — همه جامه بر خویشتن بردرید
همی گفت کای کشته بر دست من — دلیر و ستوده به هر انجمن

(فردوسی، ۱۳۸۷: ۱۴۹)

این روند «ندانستن و تبدیل ناگهانی آن به دانستن» و تلفیق آن با «پری‌تی» اوج هیجان داستان است که از نظرگاه *ارسطو* «بازشناخت» نام دارد(ارسطو، ۱۳۷۷: ۳۵). نتیجه این تلفیق بسیار حزن انگیز است و به عنوان «لحظه غم انگیز» نمایش محسوب می‌شود. پرده نهایی داستان «نقطه افت نمایش» نامیده می‌شود؛ قسمتی که قهرمان داستان دیگر فرصتی برای مقابله با درگیری موجود ندارد، سهراب جوان مرده است و رستم پشیمان. *فردوسی* از زبان *سهراب* می‌گوید:

به بازی به کوی اند همسال من — به ابر اندر آمد چنین یال من

(فردوسی، ۱۳۸۷: ۱۴۸)

به منظور مهیج کردن روند نمایشی معمولاً در قسمت نهایی، بر خلاف تصور، اتفاقی می‌افتد که تماشاگر را دوباره به پایان خوب واقعه هرچند برای لحظاتی امیدوار سازد. این حادثه که معمولاً موجب تعویق پیش‌بینی تراژدی می‌گردد به دلیل بارقه امید ایجادشده در لحظاتی کوتاه هیجان جدیدی را در داستان وارد می‌کند به همین دلیل این قسمت نمایشنامه به عنوان «لحظه آخرین هیجان» خوانده می‌شود(ارسطو،۱۳۷۷:۴۲). در ماجرای زخمی شدن سهراب به دست رستم، «نوشدارو» خواستن رستم از کیکاووس آخرین بارقه امید است. رستم از گودرز می‌خواهد که به نزد کیکاووس رفته و از او نوشدارو بخواهد:

از آن نوشدارو که در گنج تست — کجا خستگان را کند تندرست
به نزدیک من با یکی جام می — سزد گر فرستی هم اکنون ز پی

(همان: ۱۵۱)

اما کاووس از ترس اتحاد پدر و پسر و برانداخته شدن تاج و تخت، در فرستادن نوشدارو تعلل می‌کند و بدین سان تقدیر سهراب رقم می‌خورد و این نقطه امیدواری به

نجات قهرمان داستان با مرگ او خاموش می‌گردد. نمایشنامه بدون ایجاد حس دلهره و احساس همدردی در تماشاگر معنا ندارد. این حالت عاطفی زمانی حاصل می‌شود که تماشاگر به طور کامل در صحنه داستان غرق شود. «استغراق» از ویژگی‌های مهم تئاتر ارسطویی است و حالتی است که تماشاگر حس نمی‌کند در حال خواندن داستان است بلکه گویی خود را در سالن تئاتر تجسم می‌کند. *ارسطو* برای برآورده کردن این شرط مهم، خصوصیاتی را در بخش‌های ۱۳ تا ۱۵ «بوطیقا» بیان می‌کند. برای ایجاد حس دلهره و برانگیختن احساس همدردی، نباید نگون‌بختی بازیگران بی عیب و نقص را به نمایش گذاشت. این موضوع نه‌تنها ترس و ترحم تماشاگر را برنمی‌انگیزد، بلکه زننده و آزاردهنده است. «به تصویر کشیدن فرد بدجنس و یا خیلی بد و تغییر وضعیت او از بدبختی به خوشبختی و یا بر عکس، نه‌تنها انسان‌دوستانه نیست، بلکه احساس همدردی تماشاگران را نیز به همراه نخواهد داشت»(ارسطو، ۱۳۷۷: ۳۹). احساسات واقعی زمانی ایجاد می‌شوند که قهرمان داستان، سزاوار رنج و بدبختی نباشد و آن رنج به وسیله اشتباه قهرمان رخ داده باشد. *فردوسی* تمامی این شرایط را در داستان رستم و سهراب رعایت کرده است. خواننده در این داستان از سرنوشت غم انگیز سهراب متأسف می‌شود، زیرا بداقبالی او بر اثر اشتباه صورت گرفت، از طرفی دیگر او بدون شناخت پدر، مرتکب نبردی ناخواسته می‌شود و پس از آنکه به حقیقت ماجرا پی می‌برد، کار از کار گذشته است، این مسأله در مورد رستم نیز به همین ترتیب مصداق دارد. این بازشناخت، به شکلی تکان دهنده منجر به ایجاد حس همدردی خواننده می‌شود.

مسأله «وحدت موضوعی» آثاری از این دست را *ارسطو* در عنصر داستان باز می‌جوید که از نگاه وی، شالوده حماسه و تراژدی را تشکیل می‌دهد. طرح «پی‌رنگ» در این داستان نیز خود بر دو گونه است: ساده و پیچیده. *ارسطو* معتقد است «پی‌رنگ می‌تواند ساده یا پیچیده باشد، چنانچه نمایشنامه‌ای فاقد پری پتی و بازشناخت باشد، ساده و اگر دارای این دو قسمت مهم باشد، پیچیده قلمداد می‌شود»(ر.ک ارسطو، ۱۳۷۷: ۳۳). در داستان رستم و سهراب روند ماجرا به گونه‌ای است که موضوع دوگانه پدرجویی و ستیز دو اردوگاه ایران و توران چنان سخته و سنجیده در یکدیگر تنیده می‌شود و وحدت می‌یابد که گاه در نقطه عطف به دیگری همسان پنداشته می‌شود. جلوه این وحدت

چنان است که در روند ماجرا، گاه هسته پدرجویی(درام) به پیش زمینه می‌آید و هسته ستیز ایران توران(حماسه) به پس زمینه می‌رود و گاه نیز بر عکس. اما این جابه‌جایی‌ها همه در ساختار پی‌رنگ یگانه‌ای رخ می‌دهند. حتی خرده رویدادهای دلباختگی ناگهانی و گذرای سهراب به گردآفرید:

زنی بود بر سان گُردی سوار همیشه به جنگ اندرون نامدار
کجا نام او بود گُرد آفرید که چون او نیامد ز مادر پدید
زگفتار او مبتلا شد دلش بر افروخت کُنج بلا شد دلش
(فردوسی، ۱۳۸۷: ۱۲۰- ۱۲۱)

و یا صحنه‌های اسب گزینی سهراب نیز با هدف شناساندن بیش‌تر شخصیت سهراب در پی‌رنگ داستان و همچنین افزایش انگیزه‌های پیش‌برنده او، در خدمت همین ساختار موضوعی است:

نبد هیچ اسبی سزاوار اوی ببد تنگ دل آن گوِ نامجوی
(همان: ۱۳۲)

از آنجا که نقطه تراژیک و فاجعه داستان نیز از رهگذر عنصر «بازشناسی» حاصل می‌آید، پی‌رنگ بنا به تعریف *ارسطو*، از نوع دوم(پیچیده) است که در وحدت موضوعی آن هرچه ماجرا جلوتر می‌رود، شفاف‌تر می‌شود.

پیچیدگی، گره افکنی و گره گشایی

ارسطو معتقد است در هر تراژدی، قسمتی گره افکنی و قسمت دیگر گره گشایی است. وقایعی را که پیش از آغاز تراژدی روی داده و نیز برخی از وقایع داخل آن، گره‌افکنی را تشکیل می‌دهد و دیگر وقایع گره گشایی را(ر. ک ارسطو، ۱۳۷۷: ۱۳۸- ۱۳۵). سپس در تفسیر این معنا می‌افزاید: «مقصودم از گره افکنی وقایعی است که از آغاز داستان تا قبل از تغییر بخت قهرمان- از نیک بختی به بدبختی و بالعکس- روی می‌دهد و از آغاز تغییر بخت تا انتهای داستان، گره گشایی نام دارد»(همان). در داستان رستم و سهراب، گره افکنی و گره گشایی از عناصر اساسی حرکت آفرینی هستند که میزان شتاب آن بسته به شدت و ضعف تعلیق‌گذاری *فردوسی* در گذرگاه‌های مهم

ماجراست. گم شدن رخش در هنگام خواب قیلولـه رسـتم پـس از شـکار نقطـه حرکـت ماجراست. این گره در روند داستان با گره‌های دیگر قوام می‌گیرد:

غمی گشت چون بـارگی را نیافـت　　سراسـیمه سـوی سـمنگان شـتافت

(فردوسی، ۱۳۸۷: ۱۳۰)

هنوز گشایشی حاصل نشده است که ورود تهمینه گره دوم را می‌افکند:

بپرسید از او گفت نام تـو چیسـت　　چه جویی شب تیره کـام توچیسـت

چنـین داد پاسـخ کـه تهمینـه‌ام　　تو گـویی کـه از غـم بـه دو نیمـه‌ام

(همان: ۱۳۱)

این گره زمانی در بامداد گشوده می‌شود که گره اصلی داستان در هم تنیده می‌شود و فرزندی ناآگاه از هویت پدر به دنیا می‌آید:

چو نه ما بگذشت بر دخت شاه　　یکی کودک آمد چو تابنده مـاه

(همان: ۱۳۲)

در مورد سهراب این گره با پرسش پدر جویانه وی از تهمینه آغاز می‌شود و بـا طفـره رفتن هجیر از پاسخ به سهراب درباره رستم، این گره محکم‌تر می‌شود:

به سهراب گفت این چه آشفتن اسـت　　همـه بـا مـن از رسـمت گفـتن اسـت

(همان: ۱۴۴)

هُجیر با عمل عامدانه خود مبنی بر پنهان کـردن هویـت رسـتم بـرای سـهراب، گـره داستانی را پیچیده‌تر می‌کند. ژنده رزم که از جانب تهمینه مأمور بود رستم را به سهراب نشان دهد، با توطئه افراسیاب، به ناگاه کشته می‌شود. اوج گره افکنی، در مورد رستم نیز به خاک آوردن پشت وی به دست سهراب جوان است؛ احساس خواری جهان پهلوان کـه در اصطلاح ارسطو، همان تغییر بخت(از نیکبختی به بدبختی) باشد، در این رخداد بـرای خواننده مشهود است. این نقطه در مورد سهراب، لحظه‌ای است که از روی بـی تجربگـی «سر به گفتار پیر می‌دهد»: از رستم فریب می‌خورد و به او امان می‌دهد تا از چـنگش وا رهد؛ اما همچنان که هومان می‌گوید:

هژبری که آورده بـودی بـه دام　　رها کردی از دام و شد کار خـام

(همان: ۱۴۵)

زیرا بلافاصله:

چو رستم ز چنگ وی آزاد گشت　　به سان یکی تیغ پولاد گشت

(همان: ۱۴۷)

همین نقطه از نظر ساختاری چندان کار است که نقطه عطف یا بحران کامل ماجرا نیز به شمار می‌رود. سهراب در میانه نبرد روز دوم فریب پدر را می‌خورد. آخرین گفت و گوی رستم و سهراب گره گشایی اصلی داستان است و نکات مبهم داستان را یکی یکی روشن کرده و تراژدی را گره گشایی می‌نماید. بدین سان گره‌افکنی *فردوسی* از نظر فنی در این داستان از گونه فزاینده و حرکت آفرین و گره گشایی وی فروکاهنده است.

شخصیت‌پردازی

«در نمایش عمل‌ها، رویدادها و گفت‌وگوها چنانکه تماشاگر بتواند شخصیت‌های نمایش را مانند تک چهره‌های موجودات زنده و واقعی درک کند، شخصیت‌پردازی نامیده می‌شود»(حنیف، ۱۳۸۴: ۱۲۹). شخصیت‌پردازی در همه داستان‌های پهلوانی «شاهنامه» از جمله در رستم و سهراب پیرامون دو محورِ قهرمان‌پردازی مثبت و منفی مفهوم پیدا می‌کند. شخصیت‌هایی در مسیر حوادث وارد و از داستان خارج می‌شوند که همگی قابل اعتنا نیستند. *ارسطو* بحث شخصیت‌پردازی را با بحث از تقلید مطرح می‌سازد یعنی تقلید وقایعی که در آن‌ها فرد(قهرمان) به حدّ اعلا نیک سیرت و دادگر نباشد و بر اثر خطا که از او سر زده به بدبختی می‌رسد(ارسطو، ۱۳۷۷: ۱۴۱). مشخصات رستم و سهراب در مقام دو قهرمان/ پهلوان کلیدی پیش‌برنده ماجراهای داستان، از نظر تبار و موقعیت، سیرت و نقاط ضعف با صفت‌های مورد نظر *ارسطو* همخوانی دارد. رستم جهان پهلوان است و سهراب جویای جهان پهلوانی خویش. از این رو خطای هر یک از آن‌ها نیز که نخست در درون رخ می‌دهند و سپس به بیرون می‌رسند با یکدیگر فرق دارند. خطای رستم جنبه «کوردلی» به خود می‌گیرد و خطای سهراب معنای «شیفتگی مهلک». *فردوسی* در پرورش شخصیت رستم، ترکیبی از قهرمان و ضد قهرمان، آگاهی و ناآگاهی به عمل فاجعه آمیز(فرزندکشی) را به کار می‌برد، اگرچه این حالت از منظر حماسه چندان محل گفت‌وگو نیست چراکه نابودی پهلوان اردوی دشمن، در حماسه

افتخار است(تجدد، ۱۳۵۵: ۱۷۷- ۱۸۵). تمهید قرینه‌سازی ارسطویی نیز تا حدی در ساختار شخصیت‌پردازی داستان به چشم می‌خورد، از جمله تطبیق ویژگی‌های ظاهری رستم و سهراب «به کردار سام نریمان بود».

کشمکش

عنصر ستیز در عمل یک نمایش که حاصل عمل متقابل میان نیروهای متضاد در یک طرح است،کشمکش است. *ارسطو* کشمکش را در بخش مربوط به عنصر داستان و انواع آن گوشزد می‌کند(نک: ارسطو، ۱۳۷۷: ۱۴۵). به باور *ارسطو* در این فرآیند، مقصود هنگامی حاصل می‌شود که وقایع بر خلاف انتظار در نتیجه یکدیگر روی می‌دهند؛ چون اگر وقایع به همان ترتیبی که انتظار می‌رود روی دهند و یا فقط بر حسب تصادف و اتفاق واقع شوند چندان شگفتی در بر نخواهد داشت. در این داستان کشمکش جامعه با جامعه(ایران و توران)، کشمکش انسان با جامعه(سهراب با وضع موجود، نوآیینی و کهن آیینی)، کشمکش انسان با انسان(رویارویی رستم با سهراب)، کشمکش انسان با تقدیر و سرنوشت، که خاستگاه اصلی آن اساطیر و تراژدی‌های یونان قدیم است، به خوبی پرداخته شده است. *فردوسی* با شدت بخشیدن به کشمکش‌ها و سخت‌تر کردن گره‌های افکنده و تعلیق برخی کنش‌های ناگزیر، گردونه ماجرا را با شتاب به نقطه اوج داستان، حادثه، می‌رساند. لحظه بازشناسی؛ آستان این حادثه است. *ارسطو* می‌گوید: «بازشناسی تحولی است ناگهانی از ندانستن و نشناختن به دانستن و شناختن که در میان اشخاصی که باید در داستان به خوشبختی و یا بدبختی برسند صورت می‌گیرد و به دوستی یا دشمنی می‌انجامد(ارسطو، ۱۳۷۷: ۱۴۷). بازشناسی از دید *ارسطو* پنج گونه است: بازشناسی از راه علامت و نشان، بازشناسی ساخته ذوق شاعر، بازشناسی از راه یادآوری، بازشناسی بر اثر تعقل و اندیشه، بازشناسی مرکب(که از قیاس باطل و استدلال نادرست تماشاگران حاصل می‌شود)(همان: ۱۴۹). وی بهترین گونه بازشناسی را آن می‌داند که از وقایع داستان برخیزد و شگفتی بر اثر وقایع محتمل پدید آید. در داستان رستم و سهراب آمیزه عناصر(گفت‌وگو/ معرفی) در قالب واپسین حسرت پدرجویی و

«علامت و نشان»، «بازوبند یادگاری که تهمینه، در آغاز این پدر جویی، بر بازوی وی بسته بود» در لحظه بازشناسی در دو مرحله تکان دهنده‌ترین لحظه‌ها خلق می‌شود:

الف):

کنون گر تو در آب ماهی شوی — وگر چون شب اندر سیاهی شوی
بخواهد هم از تو پدر کین من — چو داند که خاک است بالین من
(فردوسی، ۱۳۸۷: ۱۴۹)

ب):

کنون بند بگشای از جوشنم — برهنه نگه کن تن روشنم
چو بگشاد خفتان و آن مهره دید — همه جامه بر خویشتن بر درید
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
(همان)

نتیجه بحث

ارسطو به عنوان اولین نظریه‌پرداز ادبیات نمایشی جهان، مبانی ارسطویی را در کتاب «بوطیقا»ی خود قبل از میلاد مسیح تبیین نموده است. این شیوه نمایشنامه نویسی تا قرن هجدهم میلادی، تنها شیوه حاکم بر ادبیات نمایشی بود. قلب نمایشنامه از نظر *ارسطو* پی‌رنگ آن است که شخصیت اصلی در آن عزم و اراده راسخ خود را برای تغییر وضعیت نشان می‌دهد. بنابراین کیفیت نمایشنامه مطلوب ارسطویی وابسته به نمایش تصمیم و اراده قهرمان آن است که در مفهوم واژه «درام» نهفته است. در ساختار داستان پهلوانی «شاهنامه» که مورد بررسی قرار گرفت، مبانی تئاتر ارسطویی و بوطیقای او را می‌توان یافت: پی‌رنگ(طرح)، گفت‌وگو(دیالوگ)، شخصیت(قهرمان)پردازی، کشمکش، گره افکنی و گره گشایی، بحران، تعلیق، اوج(فاجعه)، زمان و مکان(موقعیت و صحنه) از اهداف مهم نمایشنامه ارسطویی، برانگیختن احساس همدردی و ترس و در نهایت تزکیه تماشاگر است که در این داستان نیز به خوبی قابل مشاهده است. در نتیجه می‌توان گفت که داستان رستم و سهراب *فردوسی* از بهترین نمونه‌های تئاتر ارسطویی است که

جذابیت آن به دلیل ساختار منسجم، استغراق، یکی پنداری و هیجان مستمری است که تماشاگر را برمی‌انگیزد و داستان را صحنه تئاتر واقعی می‌پندارد.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

کتابنامه

ارسطو. ۱۳۷۷ش، **فن شعر**، ترجمه عبدالحسین زرین‌کوب، چاپ چهارم، تهران: بنگاه ترجمه و نشر کتاب.

اسلین، مارتین. ۱۳۹۰ش، **دنیای درام**، ترجمه محمد شهبا، تهران: هرمس.

الام، کر. ۱۳۸۳ش، **نشانه شناسی تئاتر و درام**، ترجمه دکتر فرزان سجودی، تهران: قطره.

بهار، مهرداد. ۱۳۸۵ش، **پژوهشی در اساطیر ایران**، چاپ سوم، تهران: توس.

تجدد، مهین. ۱۳۷۵ش، **کیفیت فنون تراژدی در شاهنامه**، مجموعه مقالات فردوسی و ادبیات حماسی، تهران: سروش.

حنیف، محمد. ۱۳۸۴ش، **قابلیت‌های نمایش شاهنامه**، تهران: سروش.

خالقی مطلق، جلال. ۱۳۷۲ش، **گل رنج‌های کهن(برگزیده مقالات درباره شاهنامه فردوسی)**، به کوشش علی دهباشی، تهران: نشر مرکز.

دیپل، الیزابت. ۱۳۸۹ش، **پی‌رنگ**، ترجمه مسعود جعفری، تهران: نشر مرکز.

سخنور، جلال. ۱۳۸۵ش، **ساحت نمایش**، تهران: رهنما.

شاهین، شهناز. ۱۳۸۳ش، **فرهنگ جامع تحلیلی تئاتر**، تهران: انتشارات دانشگاه تهران.

شمیسا، سیروس. ۱۳۸۷ش، **انواع ادبی**، تهران: میترا.

فردوسی، ابوالقاسم. ۱۳۸۷ش، **شاهنامه**، به تصحیح جلال خالقی مطلق، تهران: کانون فردوسی.

کریستین سن، آرتور. ۱۳۶۳ش، **نخستین انسان نخستین شهریار**، جلد اول، ترجمه احمد تفضلی و ژاله آموزگار، تهران: نشر نو.

ناظرزاده کرمانی، فرهاد. ۱۳۸۱ش، درآمدی بر نمایشنامه نویسی، تهران: سمت.

کتب لاتین

Frytag, Gustav. .2003, **Die teachnik des drama**. Berlin: Autorenhaus.

مقالات

ابراهیمی، سهراب. ۱۳۸۸ش، «**مقایسه تراژدی رستم و سهراب با اودیسه و اودیپوس**»، مجله زبان و ادب فارسی، شماره ۲۱، صص ۱۳۰-۱۴۲.

حیاتی، داریوش. ۱۳۹۴، «**بررسی تطبیقی بیوولف و شاهنامه از دیدگاه کهن الگوی سفر**»، فصلنامه مطالعات ادبیات تطبیقی، شماره۳۶، صص۱۲۱-۱۳۷.

شهابی، حسن. کوچکی، مرضیه. ۱۳۹۲، «**قربانی فرزند در دو داستان رستم و سهراب و حضرت ابراهیم**»، فصلنامه مطالعات ادبیات تطبیقی، شماره ۲۷، صص ۱۴۳-۱۵۴.

کمالی، محمود. ۱۳۸۸ش، «**بررسی تطبیقی داستان رستم و سهراب با برخی موارد مشابه در اساطیر جهان**»، نشریه پژوهش ادبیات معاصر جهان، شماره ۵۵، صص۱۱۷-۱۳۰.
محمدصالحی دارانی، حسین. ۱۳۸۸ش، «**بازشناخت در رستم و سهراب و تراژدی ادیپ شهریار**»، فصلنامه ادبیات عرفانی و اسطوره شناختی، شماره۱۴، صص۹۷-۱۱۱.
نصر اصفهانی، محمدرضا. هاشمی، سیدمرتضی و داود حاتمی. ۱۳۸۹ش، «**واکاوی جنبه‌های دراماتیک داستان رستم و سهراب شاهنامه بر پایه درام‌شناسی ارسطو**»، فصلنامه پژوهش زبان و ادب فارسی، شماره ۱۷، صص۱-۳۰.

Bibliography

Aristotle. 1998/1377, **Poetica (Fan-e še'r)**, Tr. by Abdolhossein Zarrinkub, Tehran: Bongāh-e Tarjomeh va Našre Ketāb.
Bahār, Mehrdād. 1983 /1362SH, **Pajuheshi dar Asātir Irān(A Research in Iranian Mythology)**. Tehrān: Tous.
Christensen, Arthur Emanuel. 1984/1363SH. **Les types du premier home et du premier roi dans l'histoire legendaire des Iraniens (Nemunehhā-ye Nakhostin 'Ensān va nakhostin Šahriyār dar Tārikh-e 'Afsānehei-ye Irān)**, Tr.by. 'Ahmad Tafazzoli & Žāleh 'Āmuzgar.Tehrān: Našr-e Now.
Dipple, Elizabeth. 2010/1989**, Plot (Peyrang)**, Tr. by Masoud Ja'fari, Tehran: Markaz.
Elam,Keir.2004/1383,**Semiotics of Theatre and Drama(Nešanehšenisi-ye Te'atr va Dram)**, Tr. by Farzan Sojudi, Tehran: Ghatreh.
Esslin, Martin. 2011/1390, **The Field of Drama (Donya-ye Drām)**,Tr.by Mohammad *Ša*hbā, Tehran: Hermes.
Ferdowsi,Abolğāsem.1992/1371SH,**Šāhnāmeh**,Ed.by Jalāl Khaleği Motlağ, Tehrān: Kānun-e Ferdowsi.
Frytag, Gustav. .2003, **Die technik des drama**. Berlin: Autorenhaus
Hanif, Mohammad. 2005/1384, **Ghābeliyathā-ye Namāyeši-ye Šāhnāmeh Dramatique Capabelities of Šāhnāmeh),** Tehran: Soruš.
Khaleği Motlağ, Jalāl. 1993/1372, **Golranjhā-ye Kohan**, Ed. by Ali Dehbashi, Tehrān: Markaz.
Nāzerzadeh Kermāni, Farhād. 2002/1381, **Darāmadi bar Namāyeshnāmehnevisi(An Introduction to Playwriting)** , Tehran: Samt.
Shāhin,Shahnāz.2004/1383, **Farhang-e Jāme'-e TahliliyeTe'ātr(Comprehensive Analytical Tesarus of Teatre)**.Tehran:Tehran University Press.
Shamissa, Sirous. 2008/1387,**'Anv ā'-e Adabi (Literary Genres)**, Tehran: Mitra.
Sokhanvar, Jalal.2006/1385, **Sāhat-e Namāyeš (The Field of Teatre)**, Tehran: Rahnamā.
Tajaddod, Mahin.1996/1375, **Keyfiyat-e Fonun-e Terāžedi dar Šāhnāmeh (The Quality of Tragedy Techniques in Shahnameh),** Proceedings of Ferdowsi and Epic Literature, Tehran: Soruš.

Articles

Ebrahimi, Sohrab.2009/1388, **"Comparison of the Rustam and Sohrab tragedies with Odyssey and Eudipus"**, Half-Yearly Persian Language and Literature, No.21, Pg130-142.

Hayati,Daryush.2015/1394, "A comparative study of Beowulf and Shahnameh from the viewpoint of travel archetype", Comparative Literature(IAU Jiroft Branch). No.36, Pg 121-137.

Kamali, Mahmud.2009/1388, **"A comparative study of Rostam and Sohrab's story with some similar stories in mythology of the world"** Research in Contemporary World Literature, No55, Pg117-130.

Mohammad Salehi Darani, Hossein.2009/1388**,"Recognition in Rostam and Sohrab and the Tragedy of Oedipus Shahriar"** Journal of Myto-Mystic Literature, No. 14, 97-111.

Nasr Esfahani, Mohammad Reza. Hashemi, S.Morteza and Davood Hatami. 2010/1389, **"Exploring Dramatic Aspects of Rostam and Sohrab Shahnameh Based on Aristotle's Drama"**, Research in Persian Language & Literature, No. 17, Pg 1-30.

Shahabi,Hassan.Kuchaki,Marziyeh.2013/1392, " Filicide in two stories of Rustam and Sohrab and Prophet Ibrahim",Comparative Literature(IAU Jiroft Branch). No.27, Pg 143-154.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی