



کارکرد عنصر «فضاسازی» در خلق محتوای حماسی در «هفت‌خان

اسفندیار» از شاهنامه فردوسی

اعظم حسین‌زاده صلائی

دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی دانشگاه اصفهان

سیدمهدی نوریان*

استاد گروه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه اصفهان

سیدمرتضی هاشمی باباحیدری

دانشیار گروه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه اصفهان

(از ص ۱۴۷ تا ۱۶۹)

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۹/۳/۴، تاریخ پذیرش مقاله: ۱۳۹۹/۶/۲۶

علمی-پژوهشی

چکیده

در عرصه داستان‌پردازی معاصر، شناخت نوع ادبی یک اثر و ویژگی‌های آن، به بررسی عناصر سازنده آن داستان منوط شده است. یکی از مهم‌ترین و تأثیرگذارترین این عناصر، عنصر «فضاسازی» است. بهره‌گیری مناسب از عنصر فضاسازی، به‌ویژه در آثار حماسی، اهمیت خاصی دارد؛ زیرا شاعر حماسی از طریق آن می‌تواند فضای حاکم بر اثر را به خواننده منتقل سازد. در این پژوهش، عوامل مؤثر در فضاسازی و خلق محتوای حماسی، با تکیه بر داستان «هفت‌خان اسفندیار» از شاهنامه فردوسی بررسی و معرفی می‌شود؛ چون با در نظر گرفتن قدرت حکیم طوس در سرودن حماسه ملی ایران، برای شناخت ویژگی‌های نوع ادبی حماسی، بررسی داستان‌های شاهنامه ضروری به نظر می‌رسد. فردوسی در هفت‌خان اسفندیار، با بهره‌گیری از عنصر «خرق عادت» در قالب نیروهای آسمانی، عناصر زمینی و طبیعی و امور جادویی؛ فضا و محتوایی متناسب با روح حماسه خلق کرده است. همچنین نمایش دلاوری‌های اسفندیار در گذر از هفت‌خان، به یاری «اغراق»، به‌عنوان جزء جدایی‌ناپذیر حماسه، باعث پررنگ شدن فضای حماسی داستان شده است. در این داستان اغراق‌ها گاه به صورت مستقیم و گاه در قالب تشبیه، استعاره، مفاهیم کنایی و یا در سیاق کلام، به تلقین روح حماسی داستان منجر شده و استفاده به‌جای فردوسی از این آرایه‌ها در کنار خوارق عادت، در ایجاد محتوای حماسی هفت‌خان اسفندیار نقش بسزایی داشته است.

واژه‌های کلیدی: شاهنامه، فضاسازی، محتوای حماسی، خرق عادت، اغراق، هفت‌خان اسفندیار.

۱. مقدمه

اصطلاح «عناصر داستان» و «ساخت» از مباحث مطرح‌شده در عرصه داستان‌نویسی معاصر است. هر داستان، عناصری دارد که پیکره آن را به وجود می‌آورد و داستان‌پرداز با به‌کارگرفتن این عناصر در ساختمان طرح، به آفرینش داستان می‌پردازد. از مؤثرترین عناصر سازنده داستان، به‌ویژه در شعر حماسی، عنصر «فضاسازی» است؛ زیرا در شعر حماسی (تاریخ تخیلی گذشته) که در ساحت نظریه انواع ادبی یکی از انواع شعر کهن است، جنبه داستانی داشتن، از مهم‌ترین ویژگی‌های این نوع ادبی محسوب می‌شود. در این نوع ادبی، مجموعه‌ای از تصاویر، حوادث، خطبه‌ها و اوصاف، به اثر شکلی داستانی می‌بخشد و داستانی غیرمنطقی به شیوه مغالطه منطقی روایت می‌شود (ارسطو، ۱۳۴۳: ۱۰۵)؛ بنابراین، عنصر فضاسازی به شاعر حماسی این امکان را می‌دهد که با به‌تصویرکشیدن حوادث خارج از نظام عادت و نمایش اعمال خارق‌العاده قهرمان از طریق اغراق و تشبیه، علاوه بر انتقال روح حماسی داستان به مخاطب، بر ذهن وی تأثیر بیشتری بگذارد.

شاهنامه فردوسی، بزرگ‌ترین مثنوی حماسی فارسی و از آثار جاودانه جهان است. یکی از دلایل ماندگاری شاهنامه، این است که فردوسی با آگاهی از اهمیت ایجاد فضایی متناسب با محتوای اثر حماسی و با استفاده به‌جا از عوامل مؤثر در فضاسازی، از جمله خوارق عادات و به کمک اغراق‌هایی که لازمه شعر حماسی است، توانسته است از طریق تشبیه، استعاره و کنایه، فضایی اغراق‌آمیز ترسیم کند و اثری بیافریند که روح حماسی در آن موج زند.

قدرت داستان‌پردازی حکیم طوس باعث شده است که نظیره‌گویی برای حماسه ملی ایران، محال و سرودن حماسه رزمی به وی ختم شود (مؤتمن، ۱۳۷۱: ۱۰۷)؛ بنابراین، برای شناخت نوع ادبی حماسه، بررسی عوامل زمینه‌ساز محتوای حماسی بر مبنای داستانی از شاهنامه ضروری است. اهمیت داستان «هفت‌خان اسفندیار» برای بررسی، بدان سبب است که این داستان در بردارنده تعدادی از بن‌مایه‌های تکرارشونده حماسی-اساطیری همچون رویین‌تنی قهرمان، گذر قهرمان از چند منزل دشوار، گذر از آب، داشتن راهنما و لشکرکشی‌های شبانه است.

تحلیل ساخت و عناصر به‌وجودآورنده داستان‌های شاهنامه، امکان شناخت ویژگی‌های نوع ادبی حماسه، ارزش داستانی شاهنامه و سنجش قدرت داستان‌پردازی فردوسی را فراهم می‌سازد؛ زیرا برخی از عناصر تشکیل‌دهنده داستان، در داستان‌های شاهنامه

چندان تکرار شده است که شناخت آن‌ها می‌تواند ویژگی‌های محتوایی و ساختاری شاهنامه و حتی اشعار حماسی فارسی پس از آن را تبیین سازد. همچنین جنبه داستانی داشتن این اثر بزرگ، نشان از آن دارد که رمز بقای شاهنامه و عامل احیای زبان فارسی، کمال داستان‌پردازی شاعر طوس است (فروزانفر، ۱۳۶۹: ۴۵).

با توجه به اهمیت و اثرگذاری منظومه حماسی فردوسی در تاریخ ادبیات ایران، در این پژوهش تلاش می‌شود اهمیت نقش عنصر داستانی فضاسازی در هماهنگ‌ساختن محتوای متناسب اثر با نوع ادبی انتخاب‌شده برای اثر تبیین شود و عوامل ایجادکننده فضای حماسی، یعنی خوارق عادات و اغراق‌ها در داستان هفت‌خان اسفندیار از شاهنامه و تأثیر این عوامل در به‌وجودآمدن محتوای حماسی داستان معرفی شود.

بررسی اشعار حماسی و داستان‌های شاهنامه بر مبنای ساخت آن‌ها و هفت‌خان‌های اسفندیار و رستم، بی‌سابقه نیست و پژوهشگران در کتاب‌ها و مقالات متعددی به معرفی آثار حماسی و ویژگی‌های آن پرداخته‌اند؛ برای مثال، در کتاب‌های حماسه‌سرایی در ایران (۱۳۳۳) از صفاء، انواع ادبی (۱۳۸۱) از شمیسا، ترجمه و نگارش کتاب حماسه؛ پدیده‌شناسی تطبیقی شعر پهلوانی (۱۳۸۶) از خالقی مطلق و در مقاله «انواع ادبی و شعر فارسی» (۱۳۵۲) از شفیع کدکنی که در آن برای شعر حماسی چهار زمینه داستانی، قهرمانی، ملی و خرق عادت برشمرده شده (۱۳۵۲: ۱۰۷-۱۰۵)، همچنین در مقاله «حماسه» (۱۳۹۴) از شایگان‌فر، چاپ‌شده در دائرةالمعارف بزرگ اسلامی، شعر حماسی، برخی از خصایص آن و ویژگی‌های شاهنامه فردوسی معرفی و بررسی شده است. تنها کتابی که به تفصیل به شکل‌شناسی داستان‌های شاهنامه اختصاص یافته، کتاب از رنگ گل تا رنج خار (۱۳۸۸) نوشته قدمعلی سرامی است. اسدالله جعفری نیز در کتاب نامه باستان در بوته داستان (۱۳۸۹)، تحقیقی تقریباً مشابه با کتاب سرامی ارائه داده است؛ با این تفاوت که جعفری در کتابش بر اساس نظریه‌های ساختارگرایی، پی‌رفت داستان‌ها را نیز بررسی کرده است.

در باب هفت‌خان رستم و هفت‌خان اسفندیار نیز تحقیقاتی صورت گرفته و مقالاتی تألیف شده‌است؛ از جمله مقاله «هفت‌خان پهلوان» (۱۳۸۸) از سجّاد آیدنلو، «مهر مهر بر هفت‌خان رستم» (۱۳۸۳) از مریم بیدمشکی و «هفت‌خان یا هفت‌خوان رستم و برجستگی‌های این رزمنامه» (۱۳۷۸) از پروین دخت مشهور و ... که به تناسب موضوع، در این پژوهش به آن‌ها اشاره می‌شود؛ اما در هیچ‌یک از کتب و مقالاتی که در آن‌ها شعر

حماسی، شاهنامه و مضمون هفت‌خان بررسی شده، موضوع بسیار مهم تأثیر عنصر فضاسازی در داستان هفت‌خان اسفندیار و نقش این عنصر در ایجاد محتوای حماسی در داستان، طرح و تحلیل نشده است.

بررسی خوارق عادات، اغراق و آرایه‌های ادبی مؤثر در ایجاد اغراق، بر مبنای داستان هفت‌خان اسفندیار و تأثیر آن‌ها در فضاسازی داستان و ایجاد محتوای حماسی، موضوع این پژوهش است. در این تحقیق، تبیین می‌شود که اگر عنصر فضاسازی مطابق با هدف و شیوه داستان‌پردازی شاعر حماسی به کار گرفته شود، می‌تواند به وی در خلق محتوای هماهنگ با اثر حماسی یاری رساند. گفتنی است مصادیق ارائه‌شده از داستان هفت‌خان اسفندیار از دفتر پنجم شاهنامه فردوسی تصحیح جلال خالقی مطلق استخراج شده است.

۲. هفت‌خان یا هفت‌خوان؟

ابتدا شایسته است درباره رسم‌الخط به‌کاربرده‌شده در این پژوهش برای ترکیب حماسی-اساطیری «هفت‌خان» و «هفت‌خوان»، که بر مسیر طی‌شده رستم برای نجات کاووس و مسیر اسفندیار برای نجات خواهرانش اطلاق می‌شود، سخن گفت.

درباره دو شیوه کاربرد این ترکیب، نظرهای متفاوتی مطرح و برای هر دو املا دلایلی ذکر شده است؛ اما نگارندگان در این پژوهش وجه نوشتاری «هفت‌خان» را برگزیده و از این رسم‌الخط پیروی کرده‌اند؛ زیرا با توجه به آنکه عبور از هفت مرحله دشوار و خطرناک که دستیابی رستم و اسفندیار را به هدفشان تسریع کرده است، بر الگوی تشریف‌پهلوان و تلاش وی برای اثبات بلوغ پهلوانی دلالت دارد، همچنین با در نظر داشتن این نکته که ریشه «انتقال» برای احراز مقام جهان‌پهلوانی را در آیین و مناسک مهرپرستی بیان کرده‌اند، «هفت‌خان» از «هفت‌خوان» به معنی سفره و گستردن خوانی از خوراکی‌های خوشمزه بعد از هر کامیابی پهلوان مقبول‌تر می‌نماید (← آیدنلو، ۱۳۸۸: ۱۴؛ بیدمشکی، ۱۳۸۳: ۱۱۶ و مشهور، ۱۳۷۸: ۱۷۲).

۳. بن‌مایه هفت‌خان

مضمون «گذشتن پهلوان از چند خان برای رسیدن به مقصودی معین» از بن‌مایه‌های حماسی-اساطیری معروف در روایات پهلوانی و یک بن‌مایه کهن هندواروپایی و نشان‌دهنده اهمیت گذر پهلوان از مراحل دشوار است. در روایات مبتنی بر بن‌مایه هفت/چند خان،

در قالب یک داستان ویژه، حوادث و دشواری‌هایی مستقل‌گونه و با مقصدی مشخص برای پهلوان پیش می‌آید که در صورت سربلند بیرون آمدن او از این آزمون، بلوغ و تشرّف دلاور نو اثبات می‌شود (آیدنلو، ۱۳۸۸: ۲-۳).

از معروف‌ترین مصادیق طرح و بن‌مایه مشهور داستانی الگوی هفت/چند خان در روایات ایرانی، می‌توان به هفت‌خان‌های رستم و اسفندیار اشاره کرد. دقت در ساختار مراحل این خان‌ها آشکار می‌سازد که داستان‌پردازان در روایات ایرانی به یاری قوه خیال یا مطابق باورهای آن روزگاران، برای ساختن خطرها و دشواری‌های پیش روی دلاور، علاوه بر استفاده از عناصر اصیل و اساطیری (مانند اژدها، دیو، سیمرغ، سگساران، زن جادو و ...)، از جانوران، عجایب‌المخلوقات افسانه‌ای و سختی‌هایی (مثل شیر، گرگ، بیابان‌های گرم، برف و یخبندان، دریا‌های ژرف و ...) که در دوره ایجاد و رواج این‌گونه داستان‌ها شر و زیان تلقی می‌شده است، به عنوان موانع سهمناک و زیان‌کار یاد کرده‌اند (همان: ۷-۸).

۴. هفت‌خان اسفندیار

هفت‌خان اسفندیار سفری پرماجر است که این شاهزاده-پهلوان ایرانی، به قصد نجات جان خواهرانش «همای» و «به‌آفرید» از چنگال ارجاسپ تورانی و برای بازگرداندن آن‌ها از کشور بیگانه، به آن تن می‌دهد.

گرگسار، سردار دربند ترک راه‌بلد، برای رسیدن به رویین‌دز، سه مسیر پیش روی اسفندیار می‌گذارد؛ دو مسیر راحت است و دارای خورشت و گیاه که پیمودن اولی سه ماه و دومی دو ماه زمان می‌برد، و اما راه سوم:

سدیگر بُرد به یک هفته راه	به هشتم به رویین‌دز آید سپاه
پر از شیر و گرگ است و نرآزدها	که از چنگشان کس نیابد رها
فریب زن جادو از گرگ و شیر	فزون است و از آژدهای دلیبر
یکی را ز دریا برآرد به ماه	یکی را نگون اندرآرد به چاه
بیابان و سیمرغ و سرمای سخت	که چون باد خیزد، بدرد درخت
و زن پس چو رویین‌دز آید پدید	نه دز دید از آن‌سان کسی، نه شنید!
سر باره برتر ز ابر سپاه	بدو در فراوان سلیح و سپاه
به گورد اندرش رود آب روان	که از دیدنش خیره گردد روان!

(فردوسی، ۱۳۹۳: ۲۲۳)

و چون اسفندیار، مانند دیگر پهلوانان حماسه، برای پیروز شدن و رسیدن به هدف، بی‌تاب و شتاب‌زده است، میان خطر کردن و رسیدن یا بی‌خطر، اما دیررسیدن (مسکوب، ۱۳۷۴: ۳۴-۳۵)، کوتاه‌ترین و البته دشوارترین راه را برمی‌گزیند و بدین ترتیب سفر هفت‌خان آغاز می‌شود.

۵. بن‌مایه راهنماداشتن پهلوان در مسیر هفت‌خان

از موضوعات مهم در روایات ایرانی، بن‌مایه بودن راهنما و همراه برای پهلوان در مسیر هفت‌خان است. در هفت‌خان اسفندیار، گرگسار راهنمای اوست. پهلوان پیش از ورود به هر خان، برای راهنمایی گرفتن از وی، مجلس عیشی برپا می‌کند و پس از کسب آگاهی از مانع هر خان، با طرح نقشه و آمادگی کامل وارد خان می‌شود.

در این مجالس پیش از شروع سخن، به گرگسار می‌نوشانیده می‌شود. به این ترتیب، او با نوشیدن چهار جام پیاپی در شب اول و سه جام از می در سایر شب‌ها، هرچه درباره مانع پیش‌رو می‌داند، با اخلاص بیان می‌کند.

گرگسار هر بار و در هر خان، با نوشیدن جام‌های پیاپی شراب، که عقل حسابگر را دور می‌کند و به دل فرصت می‌دهد تا راستی پیشه کند؛ همچنین با شنیدن وعده‌های اسفندیار برای آزادی، گرچه نه از سر رغبت، قهرمان را یاری و او را راهنمایی می‌کند؛ بنابراین، می‌توان گرگسار را نمودی از کهن‌الگوی پیر فرزانه دانست که هر بار اسفندیار بر سر دو راهی قرار می‌گیرد، از او در پیش‌گرفتن راه درست کمک می‌گیرد (عبدالله‌زاده برزو و ریحانی، ۱۳۹۶: ۷۷).

علاوه بر ترتیب‌دادن مجلس بزم و جویاشدن حوادث خان بعدی از گرگسار، لشکرکشی‌های شبانه اسفندیار برای ورود به خان بعد، از دیگر درون‌مایه‌های موتیف‌وار هفت‌خان است (نصراصفهانی و جعفری، ۱۳۸۸: ۱۳۷). گفتنی است در مسیر هفت‌خان، «پشوتن» و سپاهیان ایران از همراهان پهلوان هستند و زمانی که اسفندیار در مواجهه با حوادث خان‌ها از سپاهیان جدا می‌شود، پشوتن جانشین برادر و سالار سپاه ایران محسوب می‌شود.

۶. عنصر فضاسازی و عوامل مؤثر در ایجاد فضای حماسی

فضاسازی یکی از شگردهای روایی مکرر در داستان‌پردازی است که امروزه در بررسی آثار ادبی به آن بسیار توجه شده است و منتقد ادبی همواره در پی کشف تمهیدات خالق اثر برای ساختن و پرداختن فضا در روایت است.

خالق اثر ادبی برای باورپذیر شدن داستان خود، ناچار به فضاسازی می‌پردازد و از طریق ذکر جزئیات، نمایش نشانه‌هایی در فضای داستان و توصیفاتی که بیشتر جنبه درونی و ذهنی دارد، مخاطب را به دانستن ادامه داستان ترغیب می‌سازد و روح مسلط بر اثر را القا می‌کند؛ به عبارت دیگر، فضا و رنگ، سایه‌ای است که داستان بر اثر ترکیب عناصرش، بر ذهن خواننده می‌افکند (مستور، ۱۳۷۹: ۴۹) و در صورتی که هماهنگ با موضوع داستان باشد، بر عناصر دیگر همچون پی‌رنگ و درون‌مایه نیز اثر می‌گذارد. این عنصر، به‌ویژه در روایت داستان‌های حماسی در موفقیت یا عدم موفقیت حماسه‌سرا نقش تعیین‌کننده‌ای دارد. در این داستان‌ها، فضاسازی با شیوه‌ای غیرمستقیم، از طریق چینش جملات و با نشانه‌هایی که در فضای داستان جریان دارد، صورت می‌پذیرد (اسماعیل‌لو، ۱۳۸۴: ۱۶۱). عناصر «خرق عادت»، «اغراق» و صور خیال از عوامل مؤثر در ایجاد فضای متناسب با داستان‌های حماسی است.

۶-۱. زمینه خرق عادت

خرق عادت یکی از خصایص اصلی حماسه است و وجود حوادث، اشخاص و اعمال خارق‌العاده در حماسه، بسیار طبیعی و از مهم‌ترین عناصر آن محسوب می‌شود. عنصر خرق عادت در حماسه، نمایانگر جریان حوادثی است که با منطق و تجربه علمی سازگاری ندارد؛ زیرا هر ملّتی با بیان رویدادهای غیرطبیعی و بیرون از نظام عادت و عقاید ماوراءطبیعی خود؛ همچنین با به‌کاربردن موجودات و آفریده‌های غیرطبیعی در حماسه خود که فقط از رهگذر نگاه اسطوره‌ای عصور گذشته توجیه می‌شود، به خرق عادت می‌پردازد. گفتنی است با تغییر عقاید ماوراءطبیعی یک قوم در طی تاریخ، عوامل «شگفت‌انگیزی»، یعنی عوامل توجیه خوارق عادات هم دگرگون می‌شود و حماسه نیز تغییراتی می‌یابد (شفیعی‌کدکنی، ۱۳۵۲: ۱۰۶-۱۰۷).

در حماسه ملّی ایران در یک دید کلی، شیوه بیان داستان‌ها را خارق‌العاده می‌توان دانست؛ زیرا در این اثر حماسی کردارها (جنگ‌ها)، گفتارها (سخن‌گفتن جانوران و ...)، گیاهان (گز و ...)، جانوران (سیمرغ و ...)، حوادث (حوادث مربوط به هفت‌خان‌ها)، شخصیت‌ها (رستم: تولد، رشد و حتی مرگ وی؛ اسفندیار روبین‌تن و ...)، دیوها (دیو سپید و ...)، زمان و مکان (سنّ شخصیت‌ها و مکان گنگ‌دز)، اقوام و قبیله‌ها (برهمنان برهنه و ...)، پیش‌گویی‌ها، اخترشناسی‌ها و خواب‌ها، همه از عادت عینی به‌دور هستند.

۶-۲. زمینه خرق عادت در هفت‌خان اسفندیار

خوارق عادات و نیروهای ماورای طبیعی نمودیافته در داستان هفت‌خان اسفندیار شاهنامه، در سه دسته گنجانده و بررسی می‌شود: عوامل انسانی (رویین‌تنی و خدامایگی قهرمان)، عناصر طبیعی و زمینی (مانند برف و حیوانات شامل چهارپایان، خزندگان و ...) و امور جادویی (نظیر زن جادو) (بازرگان- فرج‌نژاد فرهنگ، ۱۳۹۳: ۴۵).

۶-۲-۱. عوامل انسانی (انسان- خدا بودن اسفندیار)

در اشعار حماسی نیروهای مافوق طبیعی و فرازمینی، نقش مهمی بر عهده دارند و به صور مختلف در حماسه‌ها ظهور می‌یابند و خرق عادت ایجاد می‌کنند. حضور خدایان در کالبد پهلوان را در خدامایگی او می‌توان مشاهده کرد؛ بدین معنی که در حماسه گاه سخن از انسان‌هایی است که از نیرویی خدایی یا فوق طبیعی بهره‌مند هستند یا سخن از پهلوانی است که به کمک نیروهای مافوق طبیعی، شکست‌ناپذیر و نفوذناپذیر شده است؛ یعنی هیچ حربه‌ای بر بدن این پهلوان اثر ندارد، مگر بر یک نقطه از آن که بنا بر تقدیر آسیب‌پذیر باقی مانده است و نقطه ضعف وی محسوب می‌شود. در حماسه ملی ایران، اسفندیار، تنها قهرمانی است که به کمک خدایان آسیب‌ناپذیر و رویین‌تن شده و از خصوصیات مافوق بشری (رویین‌تنی) برخوردار است. رویین‌تنی می‌تواند نشانه‌ای از آرزوی تشبّه پهلوانان بزرگ به خدایان نامیرا و آسیب‌ناپذیر بوده باشد (شمیسا، ۱۳۸۱: ۹۳)، اما به سبب حقیقت مرگ و گریزناپذیر بودن آن است که از طریق یک نقطه ضعف، در جسم پهلوان راهی برای ورود مرگ باز گذاشته شده است؛ همچنین این اندیشه که پهلوان باید در راه نام و ننگ و یا دفاع از میهن، با خطرهای بزرگی دست و پنجه نرم کند؛ خطرهایی که گاه هیچ‌یک از توانایی‌ها و هنرهای پهلوانی قادر به دفع آن‌ها نیست، آرزوی رویین‌تنی را پدید آورده است (خالقی مطلق، ۱۳۸۶: ۴۸).

قهرمانان رویین‌تن، اغلب اعمال و رفتار خارق‌العاده‌ای دارند و در نقش نیروهای اهورایی با دشمن (نماد نیروهای اهریمنی) در ستیز هستند و بر آن‌ها پیروز می‌شوند. زمانی که دشمنان در مقابل چنین پهلوانانی که نیروهای خدایی یا اهورایی هستند، درمی‌مانند، به جادوگران و شیاطین متوسل می‌شوند (صفا، ۱۳۳۳: ۲۳۹-۲۴۰)؛ البته نکته قابل توجه آن است که حتی اسفندیار رویین‌تن نیز در نبردها از پوشیدن زره خودداری نمی‌کند،

چنان که رستم در پایان روز اول نبرد، با زال از زخم‌ناپذیری جوشن و خود اسفندیار سخن می‌گوید (آیدنلو، ۱۳۷۹: ۴۵-۴۶):

همان تیغ من گر بدیدی پلنگ نهان داشتی خویشتن زیر سنگ
نبرد همی جوشن اندر برش! نه آن پاره پرنیان بر سرش!
(فردوسی، ۱۳۹۳: ۳۹۶)

بنا بر آنچه در شاهنامه و سایر متون کهن آمده است، اسفندیار تا پیش از عبور از هفت‌خان، رویین‌تن نیست و تنها پس از عبور از این خان‌ها و به‌ویژه در نبرد با رستم است که صفت رویین‌تن به وی نسبت داده می‌شود؛ زیرا مطابق با اساطیر، قهرمان با کشتن برخی از نیروهای اهریمنی، به‌خصوص اژدها و غوطه‌خوردن در خون آنهاست که رویین‌تن می‌شود (امیدسالار، ۱۳۸۱: ۲۶-۲۷).

۲-۲-۶. عناصر طبیعی و زمینی

در شعر حماسی با توجه به آنکه مرکز اصلی حماسه «رویداد» است و مهم‌ترین موضوع رویدادها، نبرد و جنگ است، شاعر حماسی باید برای فضاسازی، علاوه بر بهره‌گیری از عناصری که مستقیماً به میدان رزم مربوط می‌شوند، عناصر دیگری مانند عناصر طبیعی، اساطیری و حیوانات را نیز به گونه‌ای انتخاب کند که حسّ خشونت و حماسه را منتقل سازند (پارساپور، ۱۳۸۳: ۱۰۴). پهلوان حماسی از جمله اسفندیار نیز برای نشان دادن قدرت خود، با این ضدقهرمانان می‌جنگد و جانوران مهیب یا هیولاهای عظیم‌الجثه را از بین می‌برد و همواره در نبردها پیروز می‌شود (کزازی، ۱۳۷۶: ۱۸۷).

الف) حیوانات در خان اول، دوم، سوم و پنجم

شاعر حماسی گاه در نبردها هم‌نبرد قهرمان حماسه را علاوه بر انسان، طبیعت (رود، برف و...)، جانوران حقیقی (شیر، گراز و...)، جانوران افسانه‌ای (اژدها) و یا دیوان، غولان، پریان و حتی اهریمن (شیطان) قرار می‌دهد و از خوارق عادات بهره می‌برد. حیواناتی که اسفندیار در هفت‌خان با آنان روبه‌رو می‌شود، از زمره چهارپایان (گرگ در خان اول و شیر در خان دوم)، خزندگان (اژدها در خان سوم) و پرندگان (سیمرغ در خان پنجم) هستند.

گرگ: گرگ از حیوانات خارق‌العاده در شاهنامه است. اسفندیار در خان اول با گرگانی مواجه می‌شود که شکار شیر را آرزو دارند. اسفندیار پیش از عزیمت، سپاه را به پشوتن می‌سپرد و به تنهایی راهی بیشه گرگان می‌شود. گرگ‌ها به محض دیدن

اسفندیار به او حمله‌ور می‌شوند؛ اما تیرهای پهلوان آنان را نیمه‌جان می‌سازد، سپس پهلوان:

یکی تیغ زهرآبگون برکشید / عنان را گران کرد و سر درکشید،
سراسر به شمشیرشان کرد چاک / گل انگیخت از خون ایشان ز خاک!
(فردوسی، ۱۳۹۳: ۲۲۷)

شیر: به گفته گرسار هم‌نبرد در خان دوم اسفندیار دو شیر ژبان هستند که از خوف آن‌ها عقاب در آسمان نپرد و نهنگ تاب آن‌ها را ندارد. با طلوع خورشید اسفندیار سپاه را به پشتون می‌سپرد و راهی نبرد با شیران می‌شود. دو شیر نر و ماده حمله می‌آورند. اسفندیار:

چو نر اندرآمد، یکی تیغ زد / بُد ریگ زیرش بسان بسدا!
ز سر تا میانش به دو نیم گشت / دل شیر ماده پر از بیم گشت!
چو جفتش برآشف و آمد فراز / یکی تیغ زد بر سرش رزمساز
(همان: ۲۲۹)

اژدها: در آثار حماسی نقش اژدها انکارناپذیر است. در شاهنامه فردوسی نیز رستم و اسفندیار در خان سوم از هفت‌خان خود این موجود هراسناک را نابود می‌کنند. به گفته گرسار، در خان سوم اسفندیار، اژدهایی مهیب مانع راه او خواهد شد. وی با چاره‌اندیشی، از نجاران می‌خواهد تا گردونه‌ای مجهز به تیغ‌های برآمده از چرخ‌ها و زوایای آن بسازند. درودگران چنین می‌کنند. هنگامی که اژدها حامل اسفندیار نزدیک اژدها می‌شود، اژدها اسب و اژدها را به شکمش فرومی‌برد. آن‌وقت:

برآمد ز صندوق مرد دلیر / یکی تیز شمشیر در چنگ شیر
به شمشیر مغزش همی کرد چاک / همی دود زهرش برآمد ز خاک
(همان: ۲۳۳)

اما از دود زهرآلود و زردرنگ ساطع‌شده از بدن اژدها، اسفندیار بی‌هوش بر زمین می‌افتد. بنا بر بسیاری از اساطیر، آسیب‌دیدن قهرمان از اژدها پس از کشتن او، دارای بن‌مایه اساطیری است که در شاهنامه به شکل بی‌هوش شدن اسفندیار نمود یافته است (سرکاراتی، ۱۳۷۸: ۲۶۸).

سیمرغ: سیمرغ که در شاهنامه چهار بار ظاهر شده است، از موجودات شگفت‌انگیز حماسه ایران است. او پس از بُردن زال به البرزکوه (مرکز عالم و محل آشیانه سیمرغ)، در

صحنه حماسه ملی ایران ظاهر می‌شود و نقش‌های عمده‌ای در تحقق حوادث داستان‌های شاهنامه ایفا می‌کند. سیمرغ در شاهنامه دو چهره دارد:

۱. چهره‌ای اهورایی در قبال خاندان زال: این پرنده مقدس و ایزدی در چهره اهورایی، که مولود حماسه (رستم) را به دنیا می‌آورد، کارکردی پزشکی و ایزدی دارد و آمیزه‌ای است از خرد و جادو.

۲. چهره‌ای اهریمنی در نبرد با اسفندیار: اسفندیار در خان پنجم با سیمرغی درمی‌آویزد که نقش موجودی شگفت‌انگیز و اهریمنی را با خصلتی جادویی و پلید ایفا می‌کند.

این جنبه‌های دوگانه درباره سیمرغ، نشانه دو گرایش اجتماعی و آیینی در ایران است. سیمرغ به منزله خویشکاری زال، با هرچه با او در تضاد باشد، در تضاد است. زمانی که نهاد سیاسی و دینی در دوران گشتاسپ به خصومت با زال و رستم برمی‌خیزد، سیمرغ نیز خصمانه عمل می‌کند (مختاری، ۱۳۷۹: ۱۵۱-۱۶۶).

ظاهراً هنگام عبور از قلل و ارتفاعات صعب‌العبور، پرنده‌گانی عظیم‌الجثه از تیره لاشخورها و کرکس‌ها، راه را بر هر جنبنده‌ای می‌بسته‌اند؛ بنابراین، اسفندیار به‌ناچار با این نوع پرنده که مسیر تنگ را بسته است، گلاویز می‌شود. وی با ترفند پنهان‌شدن در صندوق، به سیمرغ نزدیک می‌شود. سپس:

ز صندوق بیرون شد اسفندیار	بگرید با آلت کارزار
ز ره در بر و تیغ هندی به چنگ	- چه زور آورد مرغ پیش نهنگ!
همی زد برو تیغ تا پاره گشت	چنان چاره‌گر مرغ بیچاره گشت!

(فردوسی، ۱۳۹۳: ۲۴۲)

یکی از نکات قابل توجه در هفت‌خان آن است که اسفندیار در پایان خان اول، دوم، سوم و پنجم پس از آنکه بدنش به خون گرگان، شیران، اژدها و سیمرغ آغشته می‌شود، سر و تن را می‌شوید و به نیایش کردگار دادگر می‌پردازد. گفتنی است کشتن نیروهای اهریمنی و شوم و آغشته‌شدن به خون آن‌ها که در بسیاری از اساطیر ملل شرق و غرب بازتاب یافته است، می‌تواند کارکردی نمادین داشته باشد.

ب) عناصر طبیعت در خان ششم و هفتم

برف: در خان ششم اسفندیار با موجودی سروکار ندارد، بلکه با یک پدیده طبیعی روبه‌روست. او و سپاهش باید از گردنه‌ای برفی و صعب‌العبور گذر کنند؛ بنابراین، این بار مانع مسیر، عوامل طبیعی مثل باد و کولاک جبال مرتفع هستند که سد راه می‌شوند. تا

محل اتراق لشکر حادثه‌ای رخ نمی‌دهد؛ اما کمی پس از استراحت، هوای کوهستان دگرگون می‌شود و تا سه روز ناپایداری ادامه می‌یابد؛ به طوری که اسفندیار فکر می‌کند در دام آهرمن گرفتار شده و شکستش حتمی است.

سرما و کولاک امان از همه می‌گیرد تا اینکه اسفندیار که دریافته اینجا دیگر نیروی مردی به کار نمی‌آید، پشوتن را صدا می‌زند و از او درخواستی می‌کند:

همه پیش یزدان نیایش کنید بخوانید و او را ستایش کنید
مگر کین بلاها ز ما بگذرد کزین پس کس از ما پیی نسپرد
(همان: ۲۵۰)

هنوز زمان زیادی از دست برداشتن پشوتن و سپاهیان نگذشته که هوا دوباره به حالت بهاری بازمی‌گردد.

گذر از آب: در مسیر خان هفتم که ده فرسنگ راه تا روین‌دز (محل اسارت خواهران اسفندیار) باقی مانده است، وی مجبور به گذر از آب می‌شود. گذشتن از آب، بازمانده سنت‌های اساطیری و نشان‌دهنده نقش برجسته این عنصر در حماسه ملی ایران است. در شاهنامه بیشتر شاهان و پهلوانان از رودها و دریاها می‌گذرند و پیروز می‌شوند (واحد دوست، ۱۳۷۹: ۳۵۰).

برای گذر از این خان، گرگسار راهنما در غل و زنجیر فراخوانده و سه جام پیایی به وی نوشانیده می‌شود. سپس اسفندیار از وی می‌خواهد تا راه امن را نشان دهد. گرگسار که این بار با توسل به دروغ سعی بر گمراه کردن اسفندیار دارد، می‌گوید: اگر بازگردید، بهتر است؛ چون تا مقصد نه آب خواهید یافت، نه غذا و پیش‌رو بیابان است با آب‌های شور و تلخ. با طلوع خورشید، سپاهیان حرکت می‌کنند، ولی به ناگاه با ژرف دریایی بی‌بن مواجه می‌شوند که نزدیک است همه را به کام مرگ درکشد که این اتفاق رخ نمی‌دهد. با توجه به آنکه از مهم‌ترین دستاوردهای هفت‌خان برای قهرمان، درک تاریکی‌های وجود خویش است، شاید بتوان گذر اسفندیار از دریای ژرف را (در ادامه خان ششم) نشانی از تولد مجدد قهرمان و رسیدن به تفرّد و تعالی دانست (قلی‌زاده و نوبخت‌فرد، ۱۳۹۳: ۲۶۰-۲۶۱).

اسفندیار گرگسار را فرامی‌خواند و زبان به سرزنش او می‌گشاید:

نگفتی که ای‌در نیابی تو آب؟ بسوزد تو را تابش آفتاب؟

چرا کردی ای بد تن از آب خاک؟ سپه را همه کرده بودی هلاک!
(فردوسی، ۱۳۹۳: ۲۵۳)

و بعد از تشویق گرگسار به راست‌گویی، به او قول می‌دهد که در صورت همکاری با او برای غلبه بر ترکان، گرگسار را حاکم رویین‌دز کند. پس از آنکه اسفندیار و لشکریان به‌طور مرموزانه‌ای از رود عبور می‌کنند و نجات می‌یابند و به نزدیک رویین‌دز می‌رسند، اسفندیار گرگسار را پیش می‌خواند و در مقابل او از قدرت خود در کین‌خواهی برابر تورانیان سخن می‌راند. گرگسار که پیش از این امید داشت اسفندیار در باتلاق گرفتار آید، شروع به نفرین می‌کند. اسفندیار با عصبانیت به سردار تورانی حمله می‌کند و ضربه‌ای هولناک بر فرق سر وی وارد می‌سازد. سپس دستور می‌دهد او را به آب بیندازند تا خوراک ماهیان شود. به این ترتیب، این خان، قتل گرگسار را به همراه دارد.

اسفندیار بر فراز تپه‌ای می‌رود و دژ رویین را می‌بیند؛ دزی که هیچ آب و گلی در ساخت آن به کار نرفته است. او چنین گمان می‌کند که همه رنج و پیکارش بیهوده شده است؛ اما ناگهان در بیابان دو نفر ترک با چهار سگ مشاهده می‌کند. نزد ایشان می‌راند و از آن‌ها درباره دژ و فرمانروای آن می‌پرسد. ترکان ساده‌لوح آنچه را می‌دانند، مانند اینکه دژ فقط دو دروازه دارد (یکی سوی ایران و دیگر سوی چین) می‌گویند. در پایان، اسفندیار هر دو را می‌کشد و تصمیم می‌گیرد با نیرنگ، تنها کار باقی‌مانده، یعنی تصرف رویین‌دز و آزادکردن خواهران را نیز به انجام رساند.

«نیرنگ» و فریب (حیله در معنی مثبت) از ابزار جنگ و از کردارهای ناگزیر در حماسه است و چاره‌گری و تدبیر از صفات پهلوان کامل. پهلوان اگر همه هنرهایش برای رسیدن به پیروزی که هدف اصلی اوست، کافی نباشد، به فراخور فضای حماسه گاهی دست به حیله و نیرنگ می‌زند (اسلامی‌ندوشن، ۱۳۴۹: ۳۰۵). اسفندیار نیز برای دست‌یابی به پیروزی نهایی، یعنی کشتن ارجاسپ و آزادکردن خواهران، چاره‌ای جز توسل به نیرنگ ندارد؛ بنابراین:

سپه‌د به دز روی بنهاد و تفت	به کردار بازارگانان برفت
همی‌راند با نام‌ورکاروان	یلان سرافراز چون ساروان
چو نزدیک دز شد، برفت او ز پیش	پدید آوریست آن دل و رای خویش
	(فردوسی، ۱۳۹۳: ۲۵۹)

با پیروزی نقشه اسفندیار و ورودش به رویین‌دز، سفر هفت‌خان اسفندیار به پایان می‌رسد و پس از فتح دژ، خبر این پیروزی برای گشتاسپ در پارس ارسال می‌شود.

۶-۲-۳. امور جادویی

زن جادو: در خان چهارم زنی جادوگر (به نام غول) سعی دارد با تحریک هوای نفس اسفندیار، او را به دام اندازد. اسفندیار در سایه یک درخت در جنگلی مصفا خوانی گسترده و با جام می در کف، مشغول نواختن تنبور است. زن جادو با استماع آوای برآمده، خود را چون پری‌چهرگان می‌آراید و نزد اسفندیار می‌آید. اسفندیار ناخودآگاه سحر زن را باطل می‌کند، سپس با زنجیری از آهن که در بازو دارد و هدیه زردشت از بهشت برای گشتاسپ است، زن جادو را گرفتار می‌سازد. جادوگر برای رهایی، خود را به شکل شیر درمی‌آورد؛ اما باز حریف اسفندیار نمی‌شود. پس از آن:

به زنجیر شد گنده‌پیری تباه	سر و موی چون برف و رویی سیاه
یکی تیزخنجر بزد بر سرش	مبادا که بینی سرش، گر برش
چو جادو بمرد، آسمان تیره گشت	بر آن‌سان که چشم اندرو خیره گشت

(همان: ۲۳۹)

بدین ترتیب مانع منزل چهارم نیز مرتفع می‌شود.

۷. نقش صور خیال در فضاسازی در اثر حماسی و شاهنامه

بررسی تصاویر شعری و تعیین نوع آن‌ها، از ابزارهای نقد شعر و شناخت فضای ذهنی شاعر و فضای واقعی‌ای است که داستان در آن جریان دارد؛ زیرا از مهم‌ترین ویژگی‌های شعر واقعی و عنصر اصلی و ثابت در جوهر شعر «خیال» یا «تصویر» (ایماژ) شاعرانه است (شفیعی‌کدکنی، ۱۳۹۳: ۹).

سبک اثر حماسی، از نظر زبانی باید متناسب با ابهت موضوع‌های قهرمانی و حماسی و با گفتار عادی متفاوت باشد؛ به‌همین دلیل در حماسه، شاعر از صنایعی بهره می‌برد که به او برای بیان روح غالب بر اثرش یاری رساند و از آرایه‌های بدیعی که باعث کاهش عظمت و ابهت کلام می‌شود، استفاده نمی‌کند.

در شاهنامه، تصاویر همه‌جا با عنصر حماسه و هدف‌های منظومه‌های حماسی هم‌گام است. درخشنده‌ترین و پرشکوه‌ترین صحنه‌ها در شاهنامه مواردی است که فردوسی به اوج هیجان رسیده و از ترکیب صدا، رنگ و طبیعت، خشم و حالات دیگر، چنان

تصاویری خلق کرده که کلامش را از کلام هر شاعر دیگر متمایز ساخته است؛ بنابراین، سخن فردوسی، از قدرت حرکت، جنبش مفهوم و الفاظ حساب شده سنجیده برخوردار است (رستگارفسائی، ۱۳۶۹: ۲۳).

«اغراق» و «تشبیه»، دو مورد از اثرگذارترین عناصر صور خیال هستند که فضا و محتوای متناسب با اثر حماسی را ایجاد می‌کنند؛ زیرا اساس فکر حماسی بر مبالغه و اغراق نهاده شده است، آن هم اغراق‌هایی که معمولاً نتیجه تشبیه‌ها، استعارات و کنایه‌هاست (فشارکی، ۱۳۷۹: ۷۸)؛ به همین دلیل در این پژوهش به تبیین نقش اغراق و عناصر صور خیالی پرداخته می‌شود که در ایجاد اغراق و خلق محتوای حماسی در داستان هفت‌خان اسفندیار اثرگذار هستند.

۷-۱. نقش اغراق در خلق فضای حماسی

آمیخته‌بودن حماسه با اعمال محیرالعقول و بیان اغراق‌آمیز اعمال و وقایع در حماسه، اغراق را جزو ذات این نوع از شعر ساخته است؛ بنابراین باید اغراق را از نیرومندترین ابزار القای اسلوب بیان هنری و از مهم‌ترین عناصر صور خیال در شاهنامه (← شفیی کدکنی، ۱۳۹۳: ۱۳۷) و آرایه‌ای خارق‌العاده در فضا سازی متون حماسی به شمار آورد؛ زیرا اگر اغراق از حماسه حذف شود، چیزی جز حقایق عادی باقی نمی‌ماند و دیگر نمی‌توان آن اثر را حماسی نامید (صفا، ۱۳۳۳: ۲۶۷-۲۷۰)؛ برای نمونه در این ابیات در ماجرای کشته‌شدن ارجاسب به دست اسفندیار از اغراق به بهترین شکل، بهره گرفته شده است:

همی گرز بارید همچون تگرگ	زمین پر ز ترگ و هوا پر ز مرگ
سر از تیغ‌باران چو برگ از درخت	یکی ریخت رخت و یکی یافت تخت
همی موج زد خون بر آن رزمگاه	سری زیر نعل و سری با کلاه

(فردوسی، ۱۳۹۳: ۲۷۹)

۷-۲. اغراق از طریق تشبیه و استعاره و تأثیر آن‌ها در خلق فضای حماسی

یکی از نقش‌های تشبیه در یک منظومه حماسی، کمک به فضا سازی است. شاعر به کمک تشبیه و با انتخاب مشبّه‌به‌های مناسب با موضوع اثر، می‌تواند زمینه لازم را برای بیان مؤثر و هنرمندانه داستان فراهم کند و فضای حاکم بر ذهن خویش را به مخاطب بشناساند؛ چون از طریق درک مشبّه‌به، پی‌بردن به جهان‌بینی و شخصیت و دنیای درونی شاعر یا نویسنده آسان‌تر می‌شود (شمیسا، ۱۳۷۰: ۶۲).

تشبیه (مانندکردن دو چیز در صفتی مشترک) و گاه استعاره (ادعای یکسانی دو چیز در یک صفت) با بزرگ‌تر یا کوچک‌تر کردن واقعیت (اغراق)، تصویری تازه را پیش روی خواننده قرار می‌دهد. این تصویر که بیشتر نقش تأکیدی دارد، با روح حماسه سازگارتر و در ایجاد فضای حماسی موثرتر است؛ پس می‌توان چنین گفت که تشبیه و استعاره دو ابزار مهم اغراق هستند.

در این ابیات از خان هفتم، فردوسی برای نمایش اغراق‌آمیز سرعت عمل سیمرغ و شتاب او در حرکت از آرایه تشبیه استفاده کرده است؛ زمانی که سیمرغ صندوقی را که اسفندیار در آن مخفی شده می‌بیند:

ز کوه اندر آمد چو ابری سیاه نه خورشید بُد نیز روشن، نه ماه
بدان بُد که گردون بگیرد به چنگ بر آن‌سان که نخچیر گیرد پلنگ
(فردوسی، ۱۳۹۳: ۲۴۲)

اما به واسطه تیغ‌هایی که بر روی صندوق تعبیه شده، پای و پره‌های او آسیب می‌بیند و همین زخم‌ها باعث شکست او در برابر اسفندیار می‌شود.

یا در خان ششم برای توصیف تغییر ناگهانی هوای بهاری و روز خوش‌منش، به یاری آرایه تشبیه فضایی اغراق‌گونه به تصویر کشیده شده است:

جهان یکسره گشت چون پر زاغ ندانست کس باز هامون ز راغ
ببارید از آن ابر تاریک برف زمینی پر از برف و بادی شگرف
سه روز و سه شب هم بدان‌سان بداشت دم باد از اندازه اندر گذاشت
هوا بود شد، برف چون تار گشت سپهدار از آن کار بیچار گشت
(همان: ۲۴۹-۲۵۰)

در خان هفتم برای توصیف اغراق‌آمیز کارزار پشوتن و سپاه ایران برای ورود به دژ ارجاسپ و شدت کشتار اسفندیار، از تشبیه «بارش خون از ابر» استفاده شده است:

سپه میمنه میسره برکشید چنان شد که کس روز روشن ندید
ز زخم سنان‌های الماس‌گون تو گفستی همی‌بارد از ابر خون
(همان: ۲۶۹)

زمانی که فردوسی اسفندیار را در خان اول در مقابله با گرگ، به شیر غران مانند می‌کند، در واقع در پی آن است که فریاد اسفندیار را اغراق‌آمیز کند تا دلیری او را به خواننده منتقل سازد:

کمان را به زه کرد مرد دلیر / بغرید برسان غرنده شیر
(همان: ۲۲۶)

در شعر حماسی معمولاً از تشبیه برای بیان صفات جنگاوران، دلاوران، قهرمانان، غوغای جنگ و شجاعت پهلوانان استفاده می‌شود و شاعر حماسی سعی می‌کند هیاهوی میدان نبرد، گرد و خاک برخاسته از جنگ، چکاچک شمشیرها، پیروزی پهلوانان و ترس و فرار دشمنان را از طریق تشبیه نمایش دهد (آقاحسینی و همتیان، ۱۳۹۴: ۱۸۰). گاهی شاعر حماسی اغراق را به درجه نهایت می‌رساند و از استعاره به جای تشبیه بهره می‌برد؛ مثلاً فردوسی در خان سوم به جای اینکه بگوید اسفندیار چون شیر زورمند است، می‌گوید او خود شیر است:

برآمد ز صندوق مرد دلیر / یکی تیزشمیر در چنگ شیر
(فردوسی، ۱۳۹۳: ۲۳۳)

یا در خان پنجم اسفندیار در مواجهه با سیمرغ چنین وصف شده است:

زره در بر و تیغ هندی به چنگ / چه زور آورد مرغ پیش نهنگ -
(همان: ۲۴۲)

در بررسی بلاغی تشبیه و استعاره آنچه اهمیت دارد، مشبّه‌به و مستعارمنه است؛ زیرا این مشبّه‌به و مستعارمنه است که افکار، سلايق، جغرافیای زندگی و تجربیات فردی شاعر را آشکار می‌سازد. در واقع با بررسی و طبقه‌بندی مشبّه‌به‌ها و مستعارمنه‌های به‌کاررفته در یک اثر، می‌توان به تحلیل ذهن شاعر پرداخت (شفیعی کدکنی: ۱۳۹۳، ۴۸). مشبّه‌به‌ها و مستعارمنه‌های تشبیهات و استعارات هفت‌خان اسفندیار در چند دسته قرار می‌گیرد (گفتنی است فردوسی در این داستان از تشبیه بیشتر و از استعاره به‌ندرت استفاده کرده است).

جدول ۱. دسته‌بندی مشبه و مستعارله در داستان «هفت‌خان اسفندیار»

انسان و اجزاء بدن انسان، مرتبط با انسان	حیوان	عناصر طبیعی
اسفندیار	گرگ	بیشه
گرگسار	اژدها	چشمه
پشوتن		زمین
خواهران اسفندیار		خورشید
کنیزان		ریگ
رخ		
مو		

		خاندان
		شاه
		قد
		زن جادوگر
		می - سنان

جدول ۲. دسته‌بندی مشبّه‌به و مستعارمنه در داستان «هفت‌خان اسفندیار»

اجرام آسمانی	حیوانات	اشیاء قیمتی	عناصر طبیعت	گیاهان	نوشیدنی‌ها	گوناگون
خورشید	پیل	بسد	آتش	درخت	می	چراغ
ماه	غرو	لعل	کوه	گل	گلاب	نوبهار، بهار
	گوزن	الماس	چشمه	شنبلید		تُرک
	شیر	دیبا	رعد	خسروانی‌درخت		گلستان
	نهنگ	مشک	باد			هور
	تذرو		ابر			بهشت
			گرد			چراغ
			برف			شاه رمه
			آفتاب			اهرمَن
			توتیا			

مشبّه‌به‌ها و مستعارمنه‌ها در هفت‌خان اسفندیار، مستقیم و غیرمستقیم، با عناصر طبیعت مرتبط است. با توجه به آنکه عناصری چون گلستان، درخت، گلاب، شنبلید، شیر، گوزن، نهنگ و ...، متعلق به حوزه جغرافیای ایران است و در زندگی روزمره ایرانیان دیرین (حتی ایرانی معاصر) وجود داشته، طبیعی است که شاعر برجسته‌ای چون فردوسی نیز در به‌نظم‌درآوردن حماسه ملی ایرانیان، از این عناصر طبیعی استفاده کرده باشد. همچنین وی در خلق پهلوان (قهرمان) ایرانی از عناصر طبیعی بیشتر از عناصر اشرافی بهره برده است؛ تا ایرانیان با این اثر ملی و قهرمان آن احساس نزدیکی و یگانگی داشته باشند.

در تشبیه و استعاره، طرفین تشبیه و استعاره از جهت حسی و عقلی بودن یا مفرد، مقید و مرکب بودن نیز اهمیت دارد؛ زیرا چگونگی طرفین، قدرت تصویرسازی و انتقال مفاهیم را معین می‌کند. با دقت در جداول، درمی‌یابیم که طرفین تشبیهات و استعارات در این داستان، همواره امور حسی به حسی و مفرد به مفرد است که در نتیجه آن، وجه

شبهه و جامع نیز هستی و مفرد است. اگرچه تخیل و تصویرسازی در تشبیه مرکب بیشتر است، اما تشبیه مفرد و تصاویر حاصل از امور هستی و ملموس به این دلیل که زودفهم است، موجب انتقال سریع تصویر مورد نظر در ذهن مخاطب می‌شود و برای متون حماسی که هدف آن بیان اغراق‌آمیز اعمال و صفات قهرمان (پهلوان) است، بسیار کارایی دارد؛ مثلاً در این بیت از خان چهارم به‌خوبی قدرت اسفندیار تصویرسازی شده است:

به بالا برآمد جهانجوی مرد چو رعد خروشان یکی ویله کرد
(فردوسی، ۱۳۹۳: ۲۳۹)

۷-۳. نقش مفاهیم کنایی در اغراق و ایجاد فضای حماسی

کنایه، یکی دیگر از ابزارهای شاعر برای اغراق است. گاه شاعر با استفاده از مفاهیم کنایی، تصویری از یک شخصیت یا موقعیت او ارائه می‌کند که بسیار مؤثر واقع می‌شود. استفاده از کنایه که ریشه در فرهنگ و تاریخچه زبان هر ملت دارد، در انتقال مفاهیم مؤثر است و تأثیری عمیق‌تر در ذهن خواننده ایجاد می‌کند. در واقع کنایه‌ها مفهوم موردنظر را اغراق‌آمیز می‌کند.

در خان هفتم برای بیان اغراق‌آمیز نگرانی مردم دژ از حضور اسفندیار و سپاهیان‌ش در آنجا، از آرایه تشبیه و کنایه استفاده شده است:

به دژ چون خبر شد که آمد سپاه جهان نیست پیدا ز گرد سپاه،
همه دژ پر از نام اسفندیار درخت بلا حنظل آورد بار-
(فردوسی، ۱۳۹۳: ۲۶۸)

۷-۴. اغراق در سیاق کلام

گاه شاعر در یک بیت از تشبیه، استعاره یا کنایه استفاده نکرده است؛ اما تصویر کلی که از مجموع دو مصراع ایجاد کرده، مفهومی اغراق‌آمیز را القا می‌کند. در هفت‌خان اسفندیار، فردوسی از طریق اغراق در سیاق کلام مفاهیمی ایجاد کرده که به آن‌ها اشاره می‌شود.

۷-۴-۱. بلندبودن

در وصف بلندی و بزرگی کوه: گرگسار در خان پنجم کوهی را که حریف دیگر اسفندیار، یعنی سیمرغ در آن زندگی می‌کند، چنین معرفی می‌کند:

یکی کوه بینی سراندر هوا برو بر یکی مرغ فرمانروا

که سیمرغ گوید وُرا کارجوی چو پرنده کوهی‌ست پیکارجوی
(فردوسی، ۱۳۹۳: ۲۴۰)

و در مورد بلندبودن دژ، فردوسی سر باره را برتر از ابر سیاه معرفی کرده است:
و ز آن پس چو رویین‌دز آید پدید نه دز دید از آن‌سان کسی، نه شنید
سر باره برتر ز ابر سیاه بدو در فراوان سلیح و سپاه
(همان: ۲۲۴)

۷-۴-۲. مفهوم کثرت

اعدادی چون صد و هزار در شعر، مفهوم کثرت را القا می‌کند. گرگسار در وصف رویین‌دز به اسفندیار چنین می‌گوید:

به کشتی برو بگذرد شهریار چو آید به هامون ز بهر شکار
به صدسال اگر ماند اندر حصار ز هامون نیایدش چیزی به‌کار
(همان: ۲۲۴)

۷-۴-۳. قدرت جنگ‌جویی

قوی‌بودن شیر (هم‌نبرد اسفندیار در خان اول)، ترسناک‌بودنش و اینکه کسی توان جنگ با او ندارد، از زبان گرگسار چنین بیان می‌شود:

دگر منزلت شیر آید به جنگ که با جنگ ایشان نتابد نهنگ
عقاب دلاور بر آن راه شیر نپرد، و گر چند باشد دلیر
(همان: ۲۲۸)

۷-۴-۴. انجام کارهای عجیب و خارق‌العاده

در خان سوم گرگسار اژدها را چنین توصیف می‌کند:

یکی اژدها پیشت آرم دژم که ماهی برآرد ز به دریا به دم
همی آتش افروزد از کام اوی یکی کوه خراست اندام اوی
(همان: ۲۳۱)

۷-۴-۵. سوزان‌بودن آتش

فردوسی سوزان‌بودن آتشی را که اسفندیار در رویین‌دز به عنوان رمز برای پشوتن می‌افروزد، این‌گونه بزرگ‌نمایی می‌کند:

شب آمد یکی آتشی بر فروخت که تفش همی آسمان را بسوخت!
(همان: ۲۶۸)

۸. نتیجه

نبوغ فردوسی در حفظ تاریخ ایران باستان در قالب داستان انکارناپذیر است؛ این پژوهش با هدف بررسی یکی از عناصر سازنده داستان، یعنی فضاسازی صورت گرفت به منظور بررسی اهمیت این عنصر، داستان هفت‌خان اسفندیار از شاهنامه انتخاب شد که در بردارنده تعدادی از بن‌مایه‌های تکرارشونده در حماسه‌ها و اساطیر بود.

در داستان هفت‌خان اسفندیار، شاعر برای آماده‌ساختن ذهن مخاطب، آگاه‌کردن وی از محتوای اثر و تأکید بر حماسی‌بودن آن، از خوارق عادات و ایجاد زمینه شگفت‌انگیزی به‌خوبی بهره برده است. حضور اسفندیار، تنها پهلوان رویتن شاهنامه در این داستان، یکی از عناصر خرق عادت محسوب می‌شود و از بن‌مایه انسان-خدا بودن قهرمان حماسه نشان دارد.

از دیگر عناصر خارق عادت در فضاسازی داستان هفت‌خان اسفندیار، می‌توان به عناصر طبیعی و زمینی در قالب حیواناتی چون گرگ، شیر، اژدها و سیمرغ، عناصر طبیعت همچون برف و سرمای شدید و امور جادویی مانند زن جادو اشاره کرد. مانع دشوار گذر از آب برای ورود به رویتن‌دز نیز همچون راهنمایی گرگسار راه‌بلد در گذر از مراحل هفت‌خان و طی کردن شبانه منازل پرخطر، از دیگر بن‌مایه‌های تکرار شونده در حماسه‌ها و اساطیر است که در این داستان به چشم می‌خورد.

در هفت‌خان اسفندیار، عنصر بدیعی اغراق، به عنوان جوهر شعر حماسی، در خلق فضا و محتوای حماسی بسیار اثرگذار بوده است. فردوسی در این داستان با استفاده از عنصر بلاغی تشبیه، استعاره و کنایه، اغراق لازمه داستان حماسی‌اش را ایجاد کرده و در فضاسازی اثر حماسی به موفقیت چشمگیری دست یافته است. گفتنی است مشابهت‌ها و مستعارمنه‌ها در این داستان، مستقیم و غیرمستقیم، با عناصر طبیعت مرتبط است. گاه شاعر با استفاده از مفاهیم کنایی، تصویری از یک شخصیت یا موقعیت ارائه کرده که بسیار مؤثر واقع شده است. گاهی نیز در یک بیت از تشبیه، استعاره یا کنایه استفاده نشده، اما تصویر کلی که از مجموع دو مصراع ایجاد شده، مفاهیمی اغراق‌آمیز مانند بلندبودن، مفهوم کثرت، قدرت جنگ‌جویی، انجام کارهای عجیب و خارق‌العاده را القا کرده است.

با استناد به هفت‌خان اسفندیار، به عنوان یکی از جذاب‌ترین داستان‌های شاهنامه، می‌توان حماسه ملی ایران را نمایانگر کمال قدرت داستان‌پردازی حکیم طوس دانست؛ زیرا فردوسی با تأکید بر عناصر خرق عادت و بن‌مایه‌های تکرارشونده در حماسه و با وقوف بر نقش اغراق در شعر حماسی و با به‌کاربردن تشبیه‌های حماسی، توانسته است در اثر خود فضایی را ترسیم سازد که روح حماسی حاکم بر آن را به مخاطب القا کند.

منابع

- آقاحسینی، حسین و محبوبه هم‌تیمان (۱۳۹۴)، *نگاهی تحلیلی به علم بیان، تهران، سمت*.
- آیدنلو، سجاد (۱۳۷۹)، «اسفندیار و رویین‌تنی»، شعر، ش ۲۸، ص ۴۲-۴۷.
- _____ (۱۳۸۸)، «هفت‌خان پهلوان»، *نشریه دانشکده ادبیات و علوم انسانی دانشگاه شهید باهنر کرمان*، ش ۲۳/۲۶، ص ۱-۲۷.
- ارسطو (۱۳۴۳)، *بوطیقا، ترجمه عبدالحسین زرین‌کوب، تهران، بنگاه ترجمه و نشر کتاب*.
- امیدسالار، محمود (۱۳۸۱)، *جستارهای شاهنامه‌شناسی، تهران، بنیاد موقوفات دکتر افشار اسلامی‌ن‌دوشن، محمدعلی (۱۳۴۹)، زندگی و مرگ پهلوانان در شاهنامه، تهران، ابن سینا*.
- اسماعیل‌لو، صدیقه (۱۳۸۴)، *چگونه داستان بنویسیم؟، ج ۲، تهران، نگاه*.
- بازرگان، محمدنویید و زهرا فرج‌نژاد فرهنگ (۱۳۹۳)، «بررسی خوارق عادت یا خلاف‌آمد عادت‌ها در حماسه»، *ادب حماسی*، ش ۱۸/۱۰، ص ۴۳-۷۶.
- بیدمشکی، مریم (۱۳۸۳)، «مهر مهر بر هفت‌خان رستم»، *کتاب‌ماه هنر، آذر و دی*، ص ۱۱۴-۱۲۴.
- پارساپور، زهرا (۱۳۸۳)، *مقایسه زبان حماسی و غنایی (با تکیه بر خسرو و شیرین و اسکندرنامه نظامی)*، تهران، دانشگاه تهران.
- جعفری، اسدالله (۱۳۸۹)، *نامه باستان در بوته داستان، تهران، علمی و فرهنگی*.
- خالقی مطلق، جلال (۱۳۸۶)، *حماسه؛ پدیده‌شناسی تطبیقی شعر پهلوانی، تهران، دائرةالمعارف بزرگ اسلامی*.
- رستگار فسایی، منصور (۱۳۶۹)، *تصویرآفرینی در شاهنامه فردوسی، شیراز، دانشگاه شیراز*.
- سرامی، قدمعلی (۱۳۸۸)، *از رنگ گل تا رنج خار، تهران، علمی و فرهنگی*.
- سرکاراتی، بهمن (۱۳۷۸)، *سایه‌های شکارشده، تهران، قطره*.
- شایگان‌فر، محمدرضا (۱۳۹۴)، «حماسه»، *دائرةالمعارف بزرگ اسلامی*، ج ۲۱، تهران، دائرةالمعارف بزرگ اسلامی، ص ۳۲۸-۳۳۳.
- شفیعی کدکنی، محمدرضا (۱۳۵۲)، «انواع ادبی و شعر فارسی»، *خرد و کوشش*، ش ۱۱ و ۱۲، ص ۹۶-۱۱۹.
- _____ (۱۳۹۳)، *صور خیال در شعر فارسی، تهران، آگه*.
- شمیسا، سیروس (۱۳۸۱)، *انواع ادبی، تهران، فردوس*.
- _____ (۱۳۷۰)، *بیان، تهران، فردوس*.

- صفا، ذبیح‌الله (۱۳۳۳)، *حماسه‌سرایی در ایران*، تهران، امیرکبیر.
- عبدالله‌زاده برزو، راحله و محمد ریحانی (۱۳۹۶)، «نقد کهن‌الگویی سفر قهرمان در داستان هفت‌خان اسفندیار بر اساس نظریه ژوزف کمپبل»، *پژوهشنامه ادب حماسی*، ش ۲۳/۱، ص ۷۱-۸۸.
- فردوسی، ابوالقاسم (۱۳۹۳)، *شاهنامه (دفتر پنجم)*، چاپ جلال خالقی مطلق، تهران، دائرة المعارف بزرگ اسلامی.
- فروزانفر، بدیع‌الزمان (۱۳۶۹)، *سخن و سخنوران*، چ ۴، تهران، خوارزمی.
- فشارکی، محمد (۱۳۷۹)، *نقد بدیع*، تهران، سمت.
- قلی‌زاده، خسرو و سحر نوبخت‌فرد (۱۳۹۳)، «بررسی روند تکامل شخصیت قهرمان در هفت‌خان رستم و اسفندیار بر اساس نظریه یونگ»، *زبان و ادبیات فارسی*، ش ۷۷/۲۲، ص ۲۳۷-۲۷۰.
- کزآزی، میرجلال‌الدین (۱۳۷۶)، *رؤیا، حماسه، اسطوره*، تهران، سعدی.
- مختاری، محمد (۱۳۶۹)، *اسطوره زال؛ تبلور تضاد و وحدت در حماسه ملی*، تهران، آگه.
- _____ (۱۳۷۹)، *حماسه در رمز و راز ملی*، تهران، توس.
- مستور، مصطفی (۱۳۷۹)، *مبانی داستان کوتاه*، تهران، مرکز.
- مسکوب، شاهرخ (۱۳۷۴)، *تن پهلوان و روان خردمند*، تهران، طرح نو.
- مشهور، پروین‌دخت (۱۳۷۸)، «هفت‌خوان یا هفت‌خان رستم و برجستگی‌های این رزمنامه»، *شعر*، سال چهارم، ش ۱۳، ص ۱۷۲-۱۷۹.
- مؤتمن، زین‌العابدین (۱۳۷۱)، *تحول شعر فارسی*، تهران، طهوری.
- نصرافهانی، محمدرضا و طیبه جعفری (۱۳۸۸)، «کنون زین سپس هفت‌خان آورم ... (رویکردی روان‌شناختی به هفت‌خان رستم و اسفندیار)»، *زبان و ادب فارسی (گوهر گویا)*، سال سوم، ش ۱۲/۴، ۱۳۳-۱۵۶.
- واحددوست، مهوش (۱۳۷۹)، *نهادینه‌های اساطیری در شاهنامه*، تهران، سروش.