

## شگرد فردوسی در توصیف صحنه و فضای رزم در شاهنامه

کلثوم سجادی فر دانش‌آموخته‌ی کارشناسی ارشد زبان و ادبیات فارسی دانشگاه یاسوج

ana.sa136913@gmail.com

اطهر تجلی اردکانی استادیار گروه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه یاسوج

atajali@yu.ac.ir

### چکیده

شاهنامه‌ی فردوسی، قابلیت‌های فراوانی برای عرضه در قالب نمایش و فیلم دارد و این امر مرهون دقت سراینده‌ی آن در توصیف صحنه و فضای داستان‌هاست. روش‌هایی که فردوسی در خلق صحنه و فضا از آن‌ها بهره گرفته با شیوه‌های صحنه-پردازی نمایش‌نامه‌های امروزی شامل روش‌های فراخ‌منظر، نمایشی و تلخیص قابل تطبیق است. فضا تابعی از صحنه است و رخ‌دادهای صحنه، جوی از شادی، غم، اضطراب، هیجان، تنش، ترس و... را پدید می‌آورد که فردوسی با مهارت در شعر خود این فضاها را برای خواننده تداعی می‌کند. فردوسی به یاری توصیف زمان، مکان، حالات و اعمال شخصیت‌ها و استفاده از عناصر بلاغی، صفات و قیدها در آفرینش صحنه‌ها و فضاهای داستان به صورت زنده و مؤثر توفیق یافته است. در این پژوهش توصیف صحنه و فضای برخی رزم‌های شاهنامه بررسی و تحلیل می‌شود. نبردهای شاهنامه به انواعی چون: نبرد تن به تن، شبیخون، حمله‌ی گروهی سپاهیان به یکدیگر و جنگ با موجودات اهریمنی و خیالی تقسیم می‌گردد که هر کدام روش توصیف ویژه‌ی خود را می‌طلبد.

واژه‌های کلیدی: صحنه، فضا، رزم، شخصیت، عناصر بلاغی

### مقدمه

شاهنامه گنجینه‌ای است از داستان‌های حماسی با ظرفیت ویژه برای ارائه در قالب تصویر. فردوسی صحنه، فضا، شخصیت‌ها و گفتگوی میان آنان را چنان زنده و پویا به تصویر کشیده است که کار فیلم‌نامه و نمایش‌نامه نویس را در تبدیل متن به نمایش‌نامه و فیلم‌نامه تا حدود زیادی آسان می‌کند و شگفت است که چنین میراثی با این میزان قابلیت برای نمایش، از جانب کارگردانان (به ویژه سینما) مغفول و مهجور مانده است. امروزه معرفی قدمت فرهنگ و تمدن ملل، به شکل فیلم و نمایش بسیار بیشتر از کتاب مخاطب می‌یابد و ماندگاری و تأثیر آن نیز در اذهان بیش‌تر است. فرهنگ‌های غالب می‌کوشند تا از طریق به تصویر کشیدن اسطوره‌ها و داستان‌های کهن خود فرهنگ خویش را به همه‌ی ملّت‌ها معرفی کنند و از این طریق جهانیان را تحت نفوذ فرهنگی خود درآورند. از داستان‌های شاهنامه می‌توان چندین اثر در قالب فیلم تولید کرد و با این کار فرهنگ ایرانی را جهانی نمود.

یکی از هنرهای مسلّم فردوسی در ارائه‌ی مجسم حوادث داستان‌های شاهنامه، شیوه‌ی صحنه‌پردازی و خلق فضا است که موضوع این پژوهش است. این تحقیق به روش تحلیل کیفی محتوا و با هدف نشان دادن هنر فردوسی در آفرینش صحنه‌ها و فضاهای متنوع، زنده و پویا در رزم‌های شاهنامه انجام می‌شود.

طبق پیگیری‌های انجام شده در پایگاه‌های اطلاعاتی، پایان‌نامه و پژوهش مستقلی با عنوان حاضر انجام نشده است. اما در خصوص وصف در شعر فارسی، مقالات و پایان‌نامه‌هایی نگاشته شده که اهم آن‌ها به قرار زیر است:

پایان‌نامه‌ای با عنوان مقایسه‌ی توصیف در آثار حماسی، و غنایی (با تکیه بر شاهنامه‌ی فردوسی، اسکندرنامه و خسرو شیرین نظامی) نگارش ام‌البنین رحمتی: با راهنمایی مهدی رحیمی که در سال ۱۳۸۶ در دانشگاه بیرجند از آن دفاع شده است. چنان که از عنوان پایان‌نامه پیداست یک طرف موضوع بحث نویسنده، ادبیات غنایی است.

۱- مقاله‌ی علمی- پژوهشی توصیف‌های تکراری در شعر خاقانی نوشته‌ی دکتر جلیل نظری که در نشریه‌ی ادب و زبان فارسی، سال ۱۳۸۵، شماره‌ی ۲۴ به چاپ رسیده است. نگارنده‌ی مقاله اظهار نظر کرده است شیوه‌ای که خاقانی در بیان افکار خویش دارد، تکراری و عادی نیست. وی از این شیوه به «آشنازدایی خاقانی» تعبیر می‌کند که غالباً با جان‌بخشی همراه است.

۲- مقاله‌ی علمی- پژوهشی بررسی تکنیک‌های بیانی توصیف در اشعار نیما یوشیج از عباسقلی محمدی چاپ شده در نشریه‌ی جستارهای ادبی، سال ۱۳۸۹، شماره‌ی ۱۶۸ در دانشگاه فردوسی، نگارنده‌ی مقاله گفته که نیما سعی کرده است شعر را به نثر نزدیک کند، به گونه‌ای که شعر وصف‌کننده‌ی تمام وقایع باشد و از فنون دستوری نسبت به فنون بیانی بیشتر استفاده می‌کند.

۳- مقاله‌ی علمی- پژوهشی توصیف و تصویرگری در منظومه‌ی حماسی علی‌نامه از دکتر اسحاق طغیانی و دکتر یوسف نیک روز، در این مقاله، علی‌نامه اثری منظوم و حماسی در مناقب و مغازی حضرت علی (ع) معرفی می‌شود که عنوان نخستین تجربه‌ی شعر حماسی شیعه‌ی اثنی عشری را بر خود دارد. علی‌نامه از جهت سبک و بیان حماسی بخصوص در حوزه‌ی تصویرگری و ابزارهای آن ارزش فراوان دارد. این عناصر وسیله‌ای است برای ملموس‌تر و محسوس‌تر کردن صحنه‌های متنوع و مختلفی که در بستر شعر حماسی روی می‌دهد و به عنوان یکی از معیارهای سنجش کیفی اثر حماسی به شمار می‌آید.

لازم است پیش از ورود به بحث اصلی، مفاهیم پایه و مقدماتی از جمله تعاریف حماسه، داستان، صحنه، انواع و کارکردهای آن، روش‌های صحنه پردازی و فضا با تکیه بر منابع ذکر شود.

حماسه به فتح اول که در لغت به معنای دلآوری و شجاعت است، از قدیمی‌ترین و مهیج‌ترین انواع ادبی است. هر چند حماسه در بادی امر جنگ و پهلوانی و کشورگشایی را به ذهن متبادر می‌کند اما در آن معانی و مفاهیم متعدد است. (شمیسا، سیروس (۱۳۸۳)، ۶۰).

حماسه، نوعی شعر وصفی است که مبتنی بر توصیف اعمال پهلوانی و مردانگی‌ها و افتخارات و بزرگیهای قومی یا فردی باشد، به نحوی که مظاهر مختلف زندگی آنان را شامل شود. (صفا، ۱۳۸۷، ۳)

«شعر حماسی به این دلیل از جالب‌ترین و ارزشمندترین انواع سخن منظوم به حساب می‌آید که به منزله‌ی آینه‌ای است که تصویر بزرگی‌ها، منش‌های نیک، سنت‌ها و پایبندی‌های اخلاقی ملت‌ها را در آن‌ها می‌توان مشاهده کرد.» (رزمجو، ۱۳۸۱، ج ۱: ۲۴).

شاهنامه‌ی فردوسی ترکیبی از قصه و داستان است. قصه «روایت ساده و بدون طرح و نقشه‌ای است که اتکای آن به طور عمد بر حوادث و توصیف است و خواننده یا شنونده وقتی آن را می‌خواند یا بدان گوش فرا می‌دهد به پیچیدگی خاص و غافلگیری و اوج و فرود مشخصی بر نمی‌خورد» (یونس‌سی، ۱۳۸۸: ۱۰). به عبارت

دیگر «نقلی است توصیفی که ماجراها در آن بدون هیچ گونه فراز و نشیبی بازگو می‌شود» (مهدی پور عمرانی، ۱۳۸۹: ۵۸).

قصه، خاستگاهی بسیار کهن و دیرینه دارد و در تمام فرهنگ‌ها و جوامع مختلف نمونه‌های فراوانی از آن می‌توان نشان داد. حکایت‌ها، افسانه‌ها و سرگذشت‌هایی که سینه به سینه نقل شده‌اند، قصه‌هایی هستند منقول، که از «نظر شکل ساختی روایتی، غالباً شل و ول دارد و برای سرگرم کردن نقل می‌شود». (همان: ۷۸)

مهم‌ترین ویژگی‌های قصه که آن را از داستان کوتاه و رمان جدا می‌کند، سه خصوصیت «خرق عادت، پیرنگ ضعیف و کلی‌گرایی» است (ر.ک میرصادقی، ۱۳۸۳: ۱۳۲) بر این ویژگی‌ها، جنبه‌ی سرگرم‌کنندگی و عدم تغییر و تحول شخصیت‌ها را نیز می‌توان افزود. در شاهنامه بعضی حوادث در قالب قصه روایت شده‌اند.

ولادیمیر پروپ قصه‌شناس روسی، معتقد است هر متنی که بیان‌کننده‌ی تغییر وضعیت و موقعیت از حالتی متعادل به غیرمتعادل و بازگشت به حالت متعادل یا برعکس باشد، داستان است. این تغییر وضعیت و موقعیت یا حادثه از عناصر اصلی داستان است، بدون این رویداد، داستانی به وجود نخواهد آمد. (همان)

داستانها در شاهنامه و گرشاسب‌نامه نقشی مهم و سازنده دارند و از زاویه‌های مختلف قابل تحلیل هستند. هر داستان دارای بخش‌ها و عناصری است که پیکره‌ی اصلی آن را به وجود می‌آورند. به این عناصر عناصر داستان می‌گویند. عناصری که دارای رابطه‌ی متقابل با یکدیگرند و شبکه‌ی در هم تنیده‌ای را تشکیل می‌دهند که هر کدام در رابطه با هم تعریف می‌شود. مهمترین عناصر داستان عبارتند از: شخصیت، پیرنگ، درون‌مایه، موضوع، صحنه، فضا و زاویه‌ی دید.

داستان‌های شاهنامه فردوسی دارای همه‌ی عناصر مذکور هستند که موضوع این پژوهش به توصیف صحنه و فضای رزم اختصاص دارد.

#### ۱. تعریف صحنه

#### ۲. ۱. صحنه

صحنه‌پردازی یکی از عناصر مهم و تأثیرگذاری است که نویسنده در خلق اثر ادبی در اختیار دارد. تعاریف گوناگونی از صحنه ارائه داده‌اند که همگی با مختصر تفاوتی صحنه را «زمان و مکانی که عمل داستانی در آن صورت می‌گیرد» دانسته‌اند. (میرصادقی، ۱۳۸۵: ۴۴۹)

«صحنه‌ی داستان زمان و محل وقوع عمل داستان است. به عبارت دیگر زمینه و موقعیت زمانی و مکانی است که اشخاص داستان نقش خود را در آن بازی می‌کنند». (مستور، ۱۳۷۹: ۴۶)

«صحنه محلی است برای حضور شخصیت‌ها؛ و محیطی مؤثر بر رفتار و کردار شخصیت‌ها به وجود می‌آورد. این محل می‌بایست با موقعیت تاریخی، جغرافیایی، فکری و فرهنگی داستان و شخصیت‌های آن تناسب هنری داشته باشد». (روزبه، ۱۳۸۱: ۳۶)

#### ۲. ۱. ۱. اجزای صحنه

۱،۱،۱ عوامل و اجزای سازنده‌ی هر صحنه را به چهار دسته تقسیم کرده‌اند:

۱. مکان و محل جغرافیایی داستان

۲. کار و حرفه، و شیوه‌ی زندگی شخصیت‌های داستان

۳. زمان یا دوره‌ی وقایع و حوادث داستان

۴. محیط کلی و عمومی اشخاص داستانی که هم ویژگی‌های اخلاقی شخصیت‌ها را در برمی‌گیرد و هم شرایط فکری و روانی آن‌ها را (ر.ک: میر صادقی، ۱۳۸۵: ۴۵۳-۴۵۴)

همان‌طور که از تعاریف بالا بر می‌آید، عنصر زمان و مکان به عنوان دو عنصر کلیدی در پردازش صحنه به حساب می‌آیند. به دیگر سخن، از میان اجزای سازنده صحنه، مکان و زمان از اهمیت بالاتری برخوردارند.

#### ۱. ۲. کارکردهای صحنه

میر صادقی سه وظیفه‌ی اساسی را برای صحنه بر می‌شمارد:

۱. فراهم آوردن محلی برای زندگی شخصیت‌ها و وقایع داستان.

۲. ایجاد فضا و رنگ یا حال و هوای داستان، حالت شادمانی یا غم‌انگیزی، شومی، ترسناکی و شاعرانه‌ای که خواننده به محض ورود به دنیای داستان حس می‌کند.

۳. به وجود آوردن محیطی که اگر بر رفتار شخصیت‌ها و وقوع حوادث تأثیری عمیق و تعیین کننده به جا نگذارد، دست کم بر نتیجه‌ی آنها مؤثر واقع شود. (میر صادقی، ۱۳۸۵: ۵۴۱)

#### ۲. ۱. ۳. انواع توصیف صحنه

صحنه به دو گونه‌ی «فراخ منظر» و «نمایشی» در داستان به کار می‌رود:

۱. صحنه‌ی فراخ منظر چنانچه از نام آن پیداست صحنه‌ای است که چشم‌اندازی وسیع از نمای کلی و جزئی داستان به ما نشان می‌دهد؛ «صحنه‌ای است که نویسنده در آن مواد و مصالح داستان را با تشریح و توضیح بیشتر و گسترده‌تر ارائه کند و از مکان و شخصیت داستان توصیفات و جزئیات بسیاری به دست دهد و اغلب با شرح و توصیف و مباحثه همراه است.» (میر صادقی، ۱۳۷۷: ۱۹۲)

۲. صحنه‌ی نمایشی که به صحنه‌ی سینما و تئاتر نزدیک می‌شود، زمانی است که نویسنده صحنه‌ای از داستان خود را به شکل نمایش ارائه دهد، چنانکه گویی ما از نزدیک مشغول تماشای این نمایش هستیم. در این شیوه، نویسنده «گفت و گوها و اعمال شخصیت‌ها را همان‌طور تصویر کند که اتفاق می‌افتد و... معمولاً با جزئیات و استفاده ضروری از گفت و گو همراه است که در آن زمان حوادث تا حد ممکن، کوتاه و فشرده گزارش می‌شود» (همان: ۱۹۲). در روش صحنه‌ی نمایشی، صحنه‌ی داستان، کاملاً با کمک گرفتن از گفتگو میان شخصیت‌ها به خواننده منتقل می‌شود. ایجاد هیجان و شور و نشاط در خواننده، مهمترین امتیاز این شیوه است.» (ایرانی، ۱۳۸۰: ۳۰۲)

گاهی نیز نویسنده شیوه‌ی تلفیقی را انتخاب می‌کند و این دو شیوه را با هم ادغام می‌نماید.

#### ۲. ۲. مکان

مکان یکی از اجزا و عناصر پدید آورنده‌ی صحنه است. هر چند این عنصر به همراه دیگر عنصر داستان در حیطه‌ی داستان‌های امروزی قرار می‌گیرند، اما در داستان‌های کهن نیز به این مقوله توجه شایانی شده است و شاعران و نویسندگان ایرانی عنصر مکان را مد نظر قرار داده‌اند.

#### ۲. ۱. ۲. انواع مکان

مکان داستانی را با توجه به نوع رابطه‌ای که با داستان دارد، به سه گونه تقسیم کرده‌اند:

۱. مکان مجازی: در رمان‌های حادثه‌ای، ظرفی برای وقوع حوادث هستند و به ما نگرشی در خصوص تعامل شخصیت‌ها و حوادث ارائه نمی‌کنند.

۲. مکان هندسی: مکانی که با دقت و بی طرفانه ترسیم و ابعاد بصری آن نقل می شود. جزئیات مکان تشریح می شود اما ارتباطی با آن برقرار نمی شود.

۳. مکان در مقام یک تجربه: اصل رنجها و اندیشه های شخصیت های داستان است و به عبارت دیگر حاصل نوع نگرش به آن مکان است. قوهی تخیل را بر می انگیزد و مخاطب می تواند آن مکان خاص را به عنوان مقوله ای ویژه و متفاوت تصور کند. (هلسا، ۱۹۸۹: ۹)

۲.۲.۲. مکان در شاهنامه:

مکان های موجود در شاهنامه را به سه دسته تقسیم کرده اند:

۱. مکان هایی که حدود و ثغورشان امروزه برای ما کاملاً روشن است. این دسته از مکان ها مناطق نزدیک به زادگاه فردوسی هستند. مانند کشف رود که سام ازدهایی را که از آن برآمده بود کشت.

۲. مکان هایی که نه حدود تقریبی، و نه موقعیت دقیقشان را می شناسیم. مانند توران که حدود آن مبهم است و آنچه درباره ی آن گفته شده است بر اساس فرضیه ی جغرافی دانان است.

۳. مکان هایی که تنها نامشان بر جای است از جمله این مکان ها می توان به دنبر، مرغ و مای اشاره کرد. (حمیدیان، ۱۳۷۲: ۳۰)

۲.۳. زمان

عنصر زمان در داستان نقشی حیاتی ایفا می کند؛ بدون آن حوادث و کنش های داستانی رخ نمی دهند، شخصیت ها خلق نمی شوند، کشمکش ها بوجود نمی آیند، و گره های داستانی منعقد نمی شوند. به دیگر سخن، روایت داستانی عبارت است از توالی رخدادها در بطن محور زمان. ای ام فوستر داستان را چنین تعریف می کند:

«داستان نقل وقایع است به ترتیب توالی زمان، در مثل ناهار پس از چاشت و سه شنبه پس از دوشنبه و تباهی پس از مرگ می آید». (فوستر، ۱۳۵۲: ۳۶)

۳. تعریف فضا

«فضاسازی در داستان از عناصری است که به دشواری به چنگ نویسنده می آید. این نکته ظاهراً بدان سبب است که خلق فضا-مثل اصل داستان نویسی- آموختنی نیست و تجربه ای است شهودی که نویسنده در فرایند تولید هنری اش آن را می آفریند». (مستور، ۱۳۸۶: ۵۰) بین صحنه و فضا تفاوت اساسی وجود دارد. فضا مجموعه ای از عوامل و عناصر داستان است در حالی که صحنه یکی از عوامل به وجود آورنده ی فضا است. فضای داستانی، گسترده تر و فراگیرتر از مکان است. «فضا مجموعه ای از همه ی مکان های داستان به اضافه ی روابط میان آن با حوادث و نگرش های شخصیت هاست؛ چه متشکل از نگرش های راوی داستان، زبان داستان، شخصیت های واقع شده در قالب مکان و سرانجام خواننده است». (بحراوی، ۱۹۹۰: ۳۳)

«فضا، حس و حال مسلط بر یک اثر هنری؛ شعر، داستان، نمایش، فیلم است که خواننده یا بیننده را تحت تأثیر قرار می دهد. عوامل سازنده ی فضا بسیارند از جمله: صحنه، توصیف، گفتگو، نماد و...». (روزبه، ۱۳۸۱: ۳۸)

فضای داستان با صفاتی نظیر شاد، غمگین، رویایی، وحشتناک، مبهم، اسطوره ای، واقعی، وهمی و... توصیف می شود.

۴. توصیف صحنه و فضای رزم در شاهنامه

شاهنامه سروده ای حماسی است که فرهنگ و تمدن ایران زمین را در قالب رزم سپاهیان ایرانی با دشمنان به زیبایی به تصویر می کشد به ویژه که فردوسی با استادی تمام، فنون و مهارت های رزم و ریزه کاری میدان

جنگ را چنان بیش خواننده به تصویر می کشد که گویی خود در تمام میادین جنگ حضور دارد و جنگ را ادراک می کند. مهارت وی در توصیف صحنه های نبرد، آرایش رزمی سپاهیان، ترتیب دادن میمنه و میسره، قلب و جناح، شبیخون و توصیف سلاح های رزمی بی نظیر است، که هر کدام از این صحنه ها باعث به وجود آمدن فضاهای متفاوتی می شود در این پژوهش به توضیح و تفسیر هر یک از عناوین ذکر شده خواهیم پرداخت. بر پایه‌ی آماری که در کتاب راهبردها و فنون جنگ در شاهنامه آمده است، در شاهنامه ۳۳۲ جنگ میان خودی-ها (ایرانیان با ایرانیان)، ۲۹ جنگ میان پهلوانان و موجودات ترسناک مانند اژدها و شیر، ۱۰ جنگ میان انسان با دیوان و اهریمنان گزارش شده است. افزون به این که ۱۷۴ جنگ تن به تن، ۹۱ جنگ گروهی ۱۵ نمونه شبیخون و ۱۷ نمونه عقب نشینی و ۱۳ نمونه دژگیری آمده است (احمدی، ۱۳۸۹: ۱۱۸).

#### ۴ . ۱ . توصیف نبرد تن به تن

جنگ های تن به تن در ادوار اساطیری و پهلوانی شاهنامه بیشتر متداول است. گاهی پیش از جنگ دو سپاه و گاهی بعد از آن لشکر دور هم جمع می شوند و پهلوانانی از دو لشکر برمی گزینند تا با یکدیگر مبارزه کنند. در جنگ های تن به تن پهلوان پیش سپهبد می آید و از او دستور جنگ می گیرد و سپس به میدان رزم می رود و از سپاه دشمن مبارزه می جوید. درفش پهلوان را یکی از سواران به دنبال او می آورد و این سوار معمولاً زبان هر دو حریف را می داند و کار مترجم را به عهده دارد. نبرد میان بیژن پلاشان به عنوان نمونه ای از نبرد تن به تن ذکر می شود:

نبرد بیژن و پلاشان

هنگامی که توس از جنگ با فرود فارغ می شود در راه هر یک از سپاهیان توران را که می بیند می کشد. وقتی که به کاسه رود می رسد در آن جا خیمه برمی افرازد و پلاشان پهلوان تورانی با بیژن به هم می آویزند. پیش از نبرد دو پهلوان برای تضعیف روحیه ی طرف مقابل، به تحقیر حریف و تفاخر بر خویش می پردازند که این گفتگو و لحن ادای آن در ساختن صحنه و فضا تأثیر شایان توجّهی دارد:

منم گفت شیرواژن و دیوبند  
که اختر همی بر تو خواهد گریست  
به رزم اندرون پیل رویین تنم  
هم اکنون ببینی ز من دست برد  
تو بر کوه چون گرگ مردارخوار  
گه آمد که لشکر به هامون بری  
(فردوسی ، ۱۳۸۸ ، ۴: ۶۹)

یکی بانگ برزد به بیژن بلند  
بگو آشکارا که نام تو چیست؟  
دلاور بدو گفت من بیژنم  
نیا شیر جنگی پدر گیو گرد  
به روز بلا در دم کارزار  
همی دود و خاکستر و خون خوری

سپس نبرد این گونه آغاز می شود:

یکی گگرد تییره برانگیختند  
یلان سوی شمشیر بردند دست  
بیودند لرزان چو شاخ درخت  
سرانشان غمی گشت یکبارگی  
دو شیر سرافراز و دو رزم ساز  
عمود گران بر نهاده به دوش

سواران به نیزه برآویختند  
سنان های نیزه بهم برشکست  
به زخم اندرون تیغ شد لخت لخت  
به آب اندرون غرقه شد بارگی  
عمود گران بر کشیدند باز  
چنین تا برآورد بیژن خروش

بـزد بـر میان پلاشان گـرد  
ز بالای اسپ انـدر آمد تنش  
همه مهره‌ی پشت بشکست خـرد  
نگون شد بـر و مغفر و جوشنش  
سرمـرد جنگی ز تن دور کـرد  
فساوی (۷۰)

صحنه‌ی مفاخره‌ی دو پهلوان بر مبنای گفتگو پرداخته شده و بنابر این از نوع نمایشی است. در ابیات مربوط به نبرد، بیت اول توصیف نبرد تن به تن دو پهلوان است که با نیزه به هم حمله می‌کنند و با جنگ‌آوری سپاهیان گرد و خاک بلند می‌شود. در اینجا جنگ مرحله به مرحله است و پهلوانان اول با نیزه و بعد با شمشیر و بعد عمود به جنگ یکدیگر می‌روند. از شیوه‌های صحنه پردازی ذکر ابزار و آلات است که عنصری مهم در تجسم فضا و صحنه‌ی نمایش به شمار می‌آید. نیزه، شمشیر، مغفر و جوشن وسایل مربوط به صحنه‌ی جنگ است، که علاوه بر صحنه‌پردازی در ایجاد فضای جنگ موثر واقع شده‌اند.

فردوسی در توصیف صحنه‌های نبرد از گرد و خاک به عنوان یکی از ابزار مؤثر برای تصویرسازی استفاده می‌کند. البته از این عنصر بیشتر برای مبالغه و اغراق بهره می‌گیرد، مثلاً می‌گوید: گرد و خاک خورشید را بنفش می‌کند یا گرد و خاک بلند می‌شود به طوری که خورشید و ماه نور خود را از دست می‌دهند. (ر. ک رستگار فسائی: ۲۳۱)

در بیش‌تر موارد شاعر از تصویر گرد و خاک برای بیان جنگ‌هایی که دو سپاه در مقابل یکدیگر قرار می‌گیرند استفاده می‌کند اما در اینجا برای بیان شدت شتاب مبارزان در تاختن اسب و تداوم حمله، فضای غبارآلود ترسیم شده است.

توصیف حالت‌ها و اعمال پهلوانان که در این ابیات باعث ایجاد فضا می‌شود عبارت‌اند از: ۱- مبارزه با نیزه ۲- دست به شمشیر بردن ۳- لرزان بودن دو پهلوان ۴- حمله‌ور شدن به یکدیگر با عمود ۵- خروش برآوردن بیژن ۶- فرود آوردن عمود بر کمر پلاشان و شکستن مهره‌های کمر او ۷- سرنگون شدن پلاشان از اسب ۸- سریع پیاده شدن بیژن از اسب ۹- بریدن سر پلاشان.

بیشترین عنصر بلاغی که در این ابیات از آن استفاده شده تشبیه است و این تشبیه‌ها بیش‌تر از نوع حسی است. این تشبیهات در ابیات به کار رفته‌اند: ۱- لرزان بودن پهلوانان همانند شاخ‌های درختان ۲- تشبیه پهلوانان به شیر ۳- پیاده شدن پلاشان از اسب همانند گرد، علاوه بر تشبیه این جمله دارای اغراق است. ۴- تشبیه شدت عرق اسبان به غرقه بودن آنها در آب که همچون نمونه قبل این عبارت دارای اغراق است.

شاعر از زمان نامی نبرده است ولی میدان جنگ، دشت توران است، اگر مکان در ساختار داستانی سهمیم باشد شخصیت‌ها به درون آن نفوذ پیدا می‌کنند و این عنصر آن قدر گسترش می‌یابد که مکان به فضا تبدیل می‌شود. در اینجا مکان که میدان نبرد است و از نوع مکان در مقام یک تجربه است، صحنه‌ی درآویختن پلاشان و بیژن با یکدیگر است و به این شکل مکان باعث فضا‌سازی گردیده است. این فضا، فضای اضطراب، تپش و جنگاوری است. فردوسی از وسایل مربوط به جنگاوری و ذکر حالات روحی و ظاهری پهلوانان و عملکرد آن‌ها در صحنه‌پردازی استفاده کرده است. فضا از مجموعه عوامل ذکر شده به دست آمده است، فضای مسلط بر پهلوانان و حالات آنان بیش‌تر دیده می‌شود.

صحنه‌پردازی در این ابیات به شیوه‌ی نمایشی است. ذکر ابزار و آلات به کار رفته در جنگ، حالت‌های دو پهلوان، و جنگ مرحله‌ای صحنه‌ی تئاتر و سینمای امروزی را تداعی می‌کند و گویی خواننده در میدان حضور دارد و شاهد حرکات و رفتارهای آن دو پهلوان در میدان نبرد است و دچار هیجان می‌شود.

بیش‌ترین نبرد تن به تن را می‌توان در نبرد پهلوانان ایران و توران در خونخواهی سیاوش دید که عبارت‌اند از: نبرد اول: نبرد میان فریبرز و گلباد و پیروزی فریبرز (فردوسی، ۱۹۱:۵) نبرد دوم: نبرد گروی زره از توران و گیو از ایران و پیروزی گیو (همان، ۱۹۲-۱۹۱). نبرد سوم: نبرد میان گرازه از ایران و سیامک از سپاه توران و پیروزی گرازه (همان، ۱۹۳-۱۹۲) نبرد چهارم: فروهل از سپاه ایران و زنگله تورانی و پیروزی فروهل (۱۹۴-۱۹۳) نبرد پنجم: رهام ایرانی با آرمان و پیروزی رهام (۱۹۵-۱۹۴) نبرد ششم: بیژن و روئین و پیروزی بیژن (۱۹۷-۱۹۵) نبرد هفتم: گرگین و اندریمان تورانی و پیروزی گرگین (۱۹۹) نبرد هشتم: برته و کهرم و پیروزی برته (۲۰۰) نبرد نهم: زنگه شاوران با اوخاست و پیروزی زنگه شاوران و نبرد گودرز با پیران و کشته شدن پیران (۲۰۳-۲۰۱) و نبرد تن به تن رستم و سهراب (فردوسی ۱۳۸۸، ۲۳۸-۲۲۰) و رستم و اشکبوس (۱۹۸-۱۹۵) و رستم و اسفندیار (ج ۶ ۳۳۹-۳۳۸) نیز از نمونه‌های موفق توصیف این‌گونه به شمار می‌آیند.

#### ۲. ۴. ۲. شیخون

«شیخون مرکب از شب+ی+خون، تاختن بر دشمن باشد در شب به گونه‌ای که دشمن بی‌خبر باشد. این واژه به شکل (شبخون) و (شباخون) در فرهنگ‌ها ثبت شده است و برابر روز خون می‌باشد». ر. ک محمد حسین حسن‌زاده: ۱۰۶

شیخون یکی دیگر از عناوین مربوط به رزم و راهی است برای رهایی از تنگنا و محاصره‌ی دشمن. ایرانیان شیخون را ناروا می‌دانستند و این کار را مگر به ناچار انجام نمی‌دادند. یک نمونه از شیخون‌هایی که ایرانیان انجام می‌دهند هنگامی است که آنان در کوه‌ها ماندگرفتار شده بودند و برای رهایی از یورش‌های تورانیان، با یورشی ناگهانی شیخون می‌کنند و چنین کاری به آنها فرصت می‌دهد تا چند روز دیگر پایداری کنند و سرانجام سپاهی به فرماندهی رستم برای کمک به آنان از راه می‌رسد. اغلب جنگ‌ها در شاهنامه در روز اتفاق می‌افتد و تا پایان شب ادامه دارد اما نوعی دیگری از جنگیدن وجود دارد که شب لشکری بدون آگاهی حریف به آنها حمله می‌کند و به قتل و خونریزی می‌پردازد و این مورد که به شیخون معروف است در شاهنامه ۱۵ مورد را به خود اختصاص داده است.

#### ۲.۱ شیخون تورانیان

بعد از شکست تژاو و آگاه شدن افراسیاب از شکست سپاهیان، پیران همراه لشکریان تورانی به جنگ با طوس و گودرز می‌رود. بعد از پایان روز به پیران خبر می‌رسد که ایرانیان برای رفع خستگی به میگساری پراخته‌اند و سرمست و خمارند بنابراین پیران دستور شیخون می‌دهد:

سواران شمشیر زن سی هزار	گوزین کرد زان لشکر نامدار
نه بانگ تیره نه بوق و جالب	برفتند نیمی گذشته زشب
میان یلان هفت فرسنگ مانند	چو پیران سالار لشکر براند
کجا بود بردشت توران یله	نخستین رسیدند پیش گله
نبود از بد بخت مانند چیز	گرفتند بسیار و کشتند نیز
سر بخت ایرانیان گشته شد	نگهدار و چوپان بسی کشته شد
برفتند برسان گورد سیاه	وزان جایگه سوی ایران سپاه
گروهی نشسته گشاده میان	همه مست بودند ایرانیان
سپهدار و گودرز هشیار بود	به خیمه درون گیو بیدار بود
سراسیمه شد گیو پر خاشگر	خروش آمد و بانگ و زخم تبر



یکی اسپ بر گستوان ور به پای  
ز بافیدن پای آمدش ننگ  
به کردار باد اندر آمد زجای  
سپاه اندر آمد به گرد سپاه  
برآمد یکی ابر بارانش تیر  
به لشکر نگه کرد گیو دلیر  
سر بخت بیدار بر گشته دید  
رخ زندگان تیره چون آبوس  
تانشان به خون اندر آغشته بود  
همه لشکر گشن زیر و زبر  
سراپرده و خیمه بگذاشتند  
همه میسره خسته و میمنه  
نه اسب و نه مردان جنگی پیای  
نه آن خستگان را کسی خواستار  
(فردوسی، ۱۳۸۸، ۸۵: ۴)

ستاده ابر پیش پرده سرای  
بر آشفست با خویشتن چون پلنگ  
بیامد به اسپ اندر آورد پای  
همی کرد گودرز هر سو نگاه  
سراسیمه شد خفته از داروگیر  
سپیده چو برزد سر از برج شیر  
همه دشت از ایرانیان کشته دید  
دریده درفش و نگو نسا کوس  
همه رزمگه سر به سر کشته بود  
پسری پی پدر شد پدر پی پسر  
به بیچارگی روی بر گاشتند  
نه کوس و نه لشکر نه بار و بنه  
نه تاج و نه تخت و نه پرده سرای  
نه آباد بوم و نه مردان کار

خواننده با تأمل در ابیات مربوط به توصیف صحنه و فضا می‌تواند به حقایق و اصولی در شبیخون دست یابد. مثلاً در این ابیات، شبیخون دارای اصول و قواعدی است از جمله: ۱- حمله در شب ۲- سرعت عمل ۳- غافل گیری ۴- برگزیدن افراد جنگ‌جو و دلاور.

مکان در این توصیف میدان نبرد در دشت توران است این جنگ در زمانی اتفاق می‌افتد که نیمی از شب گذشته است. مکان به کاربرده شده مکان در مقام تجربه است مکانی است که با آن ارتباط برقرار گردیده است و شخصیت‌ها در آن دخالت دارند و با کردار و رفتار خود باعث ایجاد صحنه و فضا شده‌اند.

ابزار و وسایل مربوط به صحنه در این توصیف عبارت‌اند از: تیره، شمشیر، خیمه، تبر، پرده سرای، اسب، برگستوان، تیر، درفش، کوس و سراپرده. گفتن این ابزار خود علاوه بر اینکه از ابزار مربوط به صحنه و صحنه-پردازی است به نوعی در ترسیم فضا نیز تأثیر گذاشته است یعنی ذکر این ابزار، جنگ و درگیری را به ذهن خواننده متبادر می‌کند.

در ابیات اول مربوط به این توصیف به جز بیت آخر، فضا یک فضای ساکت و آرام است که صدایی از بوق و جلب و تبیره نمی‌آید بر خلاف دیگر جنگ‌های گروهی که با صدای و کوس طبل و... آغاز می‌شود. اما این فضای آرام یک باره به فضایی پر تنش و پر هیجان تبدیل می‌شود. به ایرانیان که با آسودگی خاطر به میگساری پرداخته‌اند حمله می‌شود و سرانجام ترس و هیجان و اضطراب جای خود را به سکوت و آرامش می‌دهد.

شاعر از عناصر طبیعی چون ابر، باد، باران در این ابیات برای آفرینش تصویرهای بلاغی مدد جسته است حالات ظاهری، روانی و اعمال شخصیت‌ها در خلال این ابیات که باعث صحنه‌پردازی گردیده‌اند، عبارت‌اند از: ۱- مست بودن ایرانیان و عاری بودن آنان از سلاح ۲- بیدار بودن گیو و گودرز ۳- برخاستن خروش ۴- سراسیمه شدن گیو ۵- سوار شدن گیو بر اسب و تاختن به سوی دشمن ۶- سراسیمگی گودرز ۷-

محاصره شدن ایرانیان ۸- سراسیمگی لشکر تازه از خواب برخاسته ۹- رها کردن خیمه و سرپرده از سوی ایرانیان ۱۰- خسته بودن و به خون آغشته بودن سپاهیان ایرانی این صفات و قیدها نیز در ساختن صحنه تأثیر بسزایی داشته‌اند: نشست، گشاده میان، بیدار، سراسیمه، کشته، بخت برگشته، دریده، نگون‌سار، تیره، به خون آغشته، زیر و زبر، به بیچارگی، خسته، نه پبای، نه آباد (قید نفی نه شاعر را از بیان جملات طولانی بی‌نیاز کرده است).

چنان‌که ملاحظه می‌شود فردوسی به زیبایی در چند بیت، به یاری صفت، قید و ذکر اعمال و حالات شخصیت‌ها صحنه‌ای زنده و قابل تجسم خلق می‌کند.

عناصر بلاغی در این ابیات به ترتیب عبارت اند از:

۱- تشبیه سرعت حمله سپاه پیران به گرد سیاه ۲- مانند کردن گیو به پلنگ ۳- تشبیه تیر باران دشمن به بارش باران از ابر ۴- مانند کردن چهره‌ی سپاهیان زنده به آب‌نوس. در اکثر موارد در این توصیف آرایه‌ی مراعات نظیر وجود دارد. تشبیه‌هایی که به کار رفته همه از نوع حسی به حسی است.

در صحنه‌پردازی این ابیات زمان و مکان، ابزار و وسایل، حالات ظاهری پهلوانان و اعمال آنها دخالت دارند که در ایجاد فضا نیز مؤثر هستند.

فردوسی برای این توصیف از صحنه (نشان دادن: مقابل تلخیص) استفاده کرده است شاعر برای توصیف صحنه و فضا ابیاتی را به شرح و تفسیر آورده است به این شکل که اول آرام آمدن لشکریان توران را بیان می‌کند و بعد بیدار شدن ایرانیان و سپس ذکر حالت‌های گیو و گودرز و حمله‌ی لشکریان و در آخر شکست ایرانیان از تورانیان را بیان می‌کند. آن جایی که گویی خواننده در مکان حضور دارد و با چشمان خود به تماشا می‌پردازد نمایشی است و در آنجا که امور جزئی و کلی را به ما نشان می‌دهد از نوع فراخ منظر است. امور جزئی مانند کمربند گشادن ایرانیان در هنگام مست بودن و رها کردن خیمه، درفش دریده، کوس نگون‌سار، تیره بودن چهره افراد باقیمانده از جنگ که این موارد وصف به مدد صفت است و ذکر ابزار جنگ و امور کلی مانند بیت آخر که می‌گوید: «نه آباد ماند و نه بوم» فقط به کلیات پرداخته و از امور جزئی به ما خبر نمی‌دهد.

۳،۴. حمله‌ی دو سپاه

۲،۲. رویارویی لشکر ایران و توران

بعد از شکست ایرانیان در شبیخون، طوس نامه‌ای به کیخسرو می‌نویسد و از پادشاه یاری می‌خواهد، پادشاه از فریبرز می‌خواهد که به کمک لشکریان ایران بشتابد. فریبرز با درنگی یک ماهه به لشکریان می‌رسد. بعد از آماده شدن لشکر ایرانیان، دولشکر به هم حمله می‌کنند:

ز پیمان بگشتند و از نام و ننگ  
برفتند یکسر سوی رزمگاه  
همی آسمان اندر آمد ز جای  
ز گوپال و تیغ و کمان و سنان  
و گر آسمان بر زمین گشت راست  
ز بس گرز و تیغ و سنان و سپر  
رد و موبد و مهتر و مرز بود  
که دریای خون راند هنگام جنگ

چو آمد سر ماه هنگام جنگ  
خروشی بر آمد ز هر دو سپاه  
ز بس ناله‌ی بوق و هندی درای  
هم از یسال اسپان و دست و عنان  
تو گفستی جهان دام نر ازدهاست  
نبد پشه را روزگار گذر  
سوی میمنه گیو گودرز بود  
سوی میسرره اشکش تیز چنگ

درفش از پس پشت در قلبگاه  
چو باد خزانی که ریزد درخت  
زمین از پی پیل پامس شدست  
ز تیر و ز گرز و ز گردسپاه  
به کردار آتش به گرد اندرون  
ستاره دل پیل جنگی شدست  
برآمد همی از جهان رستخیز  
همی ز آهن آتش فرو ریختند  
بر آن نامداران جوشن وران  
زبس کشتگان شد زمین ناپدید  
(همان : ج ۴ : ۹۳-۹۵)

یـلان با فریـرز کاووس شاه  
یکی تیر باران بکردند سخت  
تو گفـتی هوا پـر کرکس شدست  
نبد بر هوا مرغ را جایگاه  
درفشیدن تیغ الماس گـون  
تو گفـتی زمیـن روی زنگی شدست  
ز بس نیزه و گرز و شمشیر و تیر  
به تیغ و به نیزه برآویختند  
بیاریـد تیر از کمان سـران  
چنان شد که کس روی کشور ندید

هر چند که ابیات مربوط به توصیف این صحنه‌ی جنگ فراوان است، برای جلوگیری از اطناب ابیاتی ذکر شده که بیش تر نشان دهنده‌ی موارد مورد نظر است. فردوسی در آغاز به ذکر زمان پرداخته است. نمود زمان در صحنه‌های مربوط به رزم بیش تر است تا صحنه‌های دیگر از قبیل بزم و سوگواری. در این ابیات علاوه بر ناله‌ی بوق و صدای درا و کوس و طبل در موسیقی تصویر شاهنامه، خروش سپاهیان و صدای برخورد گویال و تیغ و کمان و سنان و سپر در موسیقی میدان رزم را دخیل و در ایجاد فضای رعب و هیجان و وحشت مؤثر است. جنگ با خروش برآوردن دو سپاه و صدای بوق و ناله‌ی کوس آغاز می‌شود. مکان دشت توران است. این مکان مکانی است که خواننده با آن آشنایی چندانی ندارد و آنچه در این باره گفته شده است بر اساس فرضیه‌ی جغرافی دانان است و ابزارهای مربوط به جنگاوری که از زیر مجموعه‌های مکان است و از عوامل ایجاد صحنه است عبارت‌اند از: گویال، تیغ، سنان، نیزه، شمشیر، سپر، آتش و .... طرز توصیف لشکر با جزئیات و ذکر یکایک ادوات، تا حدودی با صحنه‌پردازی فراخ‌منظر مطابقت دارد. شیوه‌ی ایستادن سپاهیان به این شکل است که در میمنه گودرز و در میسره اشکش و در قلب سپاه فربرز به جنگاوری می‌پردازند. قلبگاه معمولاً جای سپهسالار است. توصیف لشکر آرای سپاهیان صحنه را تجسم بخشیده است. شاعر آنچنان با مهارت به وصف میدان پرداخته است که گویی خواننده خود را یکی از سپاهیان می‌داند که از نزدیک همه چیز را مشاهده می‌کند و این احساس مرهون شیوه‌ی صحنه‌پردازی نمایشی است. فردوسی از پدیده‌های طبیعی چون: آسمان، زمین و ستاره و همچنین از حیواناتی نظیر، مرغ، پشه، پیل و ازدها برای تصویرپردازی استفاده کرده است.

عناصر بلاغی استفاده شده در این ابیات عبارت‌اند از:

- الف. اغراق در موردهای: ۱. از جای درآمدن آسمان از ناله‌ی بوق و درای هندی ۲. پا مس شدن زمین از پی پیل ۳. گذر نداشتن مرغ در آسمان به دلیل فراوانی تیرباران و پرتاب گرز و کمان ۴. رستخیز شدن جهان از فراوانی نیزه و گرز و شمشیر.
- ب. تشبیه: ۱. دام بودن جهان برای ازدهای نر ۲. تشبیه تیر باران به باد خزانی که برگهای درختان را می‌ریزد ۳. همانندی درخشش تیغ الماس گون به جرقه‌های آتش ۴. سیاه شدن زمین مانند روی زنگی.

ج. کنایه: ۱- پشه راروزگار گذر نبودن کنایه از فراوانی و کمبود جا تقریباً معادل عبارت کنایی نبود جای سوزن انداختن ۲- جایگاه نداشتن مرغ بر هوا کنایه از شدت تیر باران .

در این ابیات مکان و زمان که دو عنصر صحنه‌پردازی‌اند وجود دارند و از عوامل و اجزای دیگر مربوط به صحنه‌پردازی از قبیل، ابزار و وسایل مربوط به جنگ و یک مورد توصیف مربوط به چگونگی شخصیت‌ها استفاده گردیده است. این موارد خود از ابزارهای سازنده‌ی فضا هستند. علاوه بر این موارد موسیقی که در این توصیفات وجود دارد فضا را بهتر در ذهن‌ها تصویر می‌کند. مکان، مکانی است مانند نمونه‌های قبل از سرزمین توران. شیوه‌ی صحنه‌پردازی از هر دو نوع نمایشی و فراخ منظر است زیرا از جزئیات امور جنگی آگاه هستیم. می‌دانیم که شاعر از چه ابزارهایی برای نمایش دادن صحنه‌ی جنگ استفاده کرده است. معلوم است که شاعر از یک نبرد مرحله به مرحله سخن نگفته است و گویی در یک زمان واحد و در یک مکان عده‌ای با تیر و بعضی با شمشیر و برخی با نیزه به هم حمله می‌کنند، برخلاف نمونه‌ی نبرد تن به تن که نبرد در آن مرحله‌ای است و پیش از این به تفسیر آن پرداختیم.

#### ۴.۴. جنگ با موجودات اهریمنی و وهمی

برخی از نبردهای موجود در شاهنامه را نبرد با موجودات وهمی و اهریمنی از جمله دیو، غول و اژدها تشکیل می‌دهد که گاه با تلخیص و گاه با توصیف نمایشی به شیوه‌ی رزم پرداخته شده است.

در اوستا واژه‌ی *azay* به معنی اژدها به کار رفته است. در سانسکریت - *ahay* به همین معنی است و در فارسی میانه *az* به معنی اژدها است. *Azdahag* در معنی اژدها، در مورد ضحاک مار دوش به کار رفته است.

اژدها در شاهنامه موجودی اهریمنی است و بر پایه‌ی توصیفات فردوسی از آن، بسیار نیرومند است و بسیار زهرآگین و خطرناک و از دهانش دمی گرم چون آتش بیرون می‌زند. این موجود در داستان‌های زیادی از شاهنامه ظاهر می‌شود از جمله اژدهای کشف رود که سام با او درگیر می‌شود و سرانجام بر آن غلبه می‌کند؛ اژدهای بزرگ که به دست رستم در راه نجات کیکاووس در مازندران کشته می‌شود؛ اژدهای پیشه‌ی فاسقون؛ اژدهای کوه سقیلا؛ اژدهای هفت خان اسفندیار؛ اژدهای شهر طوس؛ اژدهای سرزمین نرم پایان و ... ( برای آگاهی بیشتر ر. ک. صفاری، ۱۳۸۳: ۲۹۶-۲۹۰).

در شاهنامه در این موارد جنگ با حیوانات و موجودات اهریمنی ذکر شده است ( خوانندگان را برای آگاهی بیش تر به شاهنامه ارجاع می‌دهیم): جنگ کاووس با دیوان مازندران (فردوسی، ۱۳۸۸: ۸۷-۸۴) جنگ رستم با اژدها (همان، ۹۷-۹۴) جنگ رستم با زن جادوگر (۹۹-۹۷) جنگ رستم با اولاد (۱۰۱-۱۰۰) نبرد رستم با ارژنگ دیو (۱۰۴) جنگ رستم با دیو سپید (۱۰۸-۱۰۷) نبرد رستم و اکوان دیو (همان، ۴: ۳۰۴-۳۰۳) جنگ اسفندیار با گرگ‌ها (ج ۶: ۱۷۲-۱۷۰) جنگ اسفندیار با شیران (همان، ۱۷۳-۱۷۲) جنگ اسفندیار با اژدها (همان: ۱۷۶-۱۷۴) جنگ اسفندیار با زن جادو (۱۸۰-۱۷۷) جنگ اسفندیار با سیمرغ (همان: ۱۸۳-۱۸۱) و ...

#### ۴.۴.۱. جنگ رستم با اژدها

هنگامی که کاووس در مازندران به دست دیوان گرفتار می‌شود رستم برای نجات وی به سوی آن سرزمین حرکت می‌کند و در طول این سفر از هفت خوان عبور می‌کند، خوان سوم، جنگ رستم با اژدهاست. رستم بعد از دیدن چشمه در دشت می‌خواهد که ناگهان اژدهایی در آن دشت پیدا می‌شود هر بار که اژدها آشکار می‌شود

رخش رستم را بیدار می نماید اما یکباره ناپدید می شود بعد از بار سوم رستم اژدها را می بیند و با یکدیگر درگیر می شوند.

چو بیدار شد رستم از خواب خوش	بر آشفته بر باره‌ی دستکش
چنان ساخت روشن جهان آفرین	که پنهان نکرد اژدها را زمین
بدان تیگرگی رستم او را بدید	سبک تیغ تیز از میان بر کشید
بگریید بر سرسان ابر بهار	زمین کرد پر آتش از کارزار

در این میان رستم و اژدها با یکدیگر به گفت و گوی می پردازند و هر کدام از آنها خود را از دیگری برتر می داند اژدها می گوید: تمام این سرزمینی که تو در آن هستی از آن من است و هیچ کس نمی تواند از دست من رهایی یابد. رستم نیز در مقابل اژدها به مفاخره می پردازد و برتری خود را بیان می کند و شروع به جنگیدن می کنند وقتی که رخس چنین صحنه‌ای رامی بیند:

بمالید گوش و در آمد شگفت	بلند اژدها را به دندان گرفت
بدرید کتفش به دندان چو شیر	برو خیره شد پهلوان دلیر
بزد تیغ و بنداخت از تن سرش	فرو ریخت چون رود خون از برش
زمین شد به زیر تنش ناپدید	یکی چشمه خون از برش بر دمید
چو رستم بدان اژدهای دژم	نگه کرد بر زرد یکی تیغ دم
بیابان همه زیر او بود پاک	روان خون گرم از بر تیغ خاک

(همان: ج ۲: ۹۵-۹۷)

تنها ابزاری که در این ابیات وجود دارد تیغ است و شاعر از مکانی نامعلوم با اسم عام بیابان و زمین یاد می کند.

فردوسی در کمتر جایی از صحنه‌ها به توصیف حیوانات مبادرت کرده اما در بیت ششم و هفتم وی به ذکر حالت‌های رخس پرداخته است که گوش خود را می مالد و اژدها را به دندان می گیرد. در این صحنه رخس در نقش یک هم‌رزم به کمک رستم می شتابد و پیش از آن به نشان آماده شدن برای نبرد گوش‌های خود را به هم می ساید. دخالت رخس در جنگ رنگی عاطفی به فضای داستان می بخشد و تأثیر آن را دوچندان می کند.

تشبیهاتی که در این ابیات به کار رفته‌اند عبارت اند از: تشبیه غریدن رستم برسان ابر بهار، حمله‌ی رخس به اژدها همانند شیر و دریدن پشت اژدها، ریختن خون اژدها همانند رود، چشمه‌ی خون اضافی تشبیهی.

توصیف ظاهری و درونی و اعمال رستم و رخس که در این ابیات باعث صحنه‌پردازی شده است عبارت اند از

:

۱- بیدار شدن رستم از خواب و آشفتن وی بر رخس ۲- آماده شدن برای جنگ و تیغ را از کمر خود در آوردن  
 ۳- خیره شدن رستم از کار رخس ۴- تیغ زدن بر سر اژدها ۵- نگاه کردن رستم به تن اژدها ۵- اژدها رابه  
 دندان گرفتن و دریدن کتف اژدها توسط رخس

می‌توان گفت شیوه‌ی صحنه پردازی در این مورد نمایشی است چون هم از جزئیات به ما اطلاع می‌دهد که اول  
 رستم خواب بوده است بیدار می‌شود وقتی چیزی نمی‌بیند بر رخس می‌آشوبد و... فردوسی برای بیان کردن  
 نبرد از روش تلخیص استفاده کرده است که بسیار زیبا باعث ایجاد صحنه و فضا گردیده است این فضا فضای  
 ناباوری، ترس و هیجان است.

۲,۴,۴. جنگ رستم و ارژنگ دیو

« دیو در اوستا به شکل *daeva* و در فارسی باستان واژه *daiva* و در سنسکریت *deva* آمده است. شکل  
 بازسازی شده‌ی هند و اروپایی این واژه *deiuo* است. در فارسی میانه *dew* به کار رفته است. این کلمه در  
 فارسی امروز به دیو تحول یافته است. قدمت و دیرینگی این واژه به عصر آریایی‌های می‌رسد. دیوان در واقع  
 گروهی از خدایان و پروردگاران آریایی بودند که با آمدن زرتشت و تعالیم وی طرد شدند و مورد بی‌مهری  
 قرار گرفتند. توصیف‌هایی که برای دیوان در متون مختلف ذکر شده بدین شرح است: آنها رنگی سیاه دارند و  
 به همراه هیئت‌ی رعب آور و ترسناک، از سوی شمال می‌آیند. دیوان می‌توانند از شکلی به شکلی و از هیئتی به  
 هیئتی دیگر درآیند گاهی در صورت انسان به صورت زن جادو و غیره درمی‌آیند. گاهی در شکل حیوانات به  
 صورت گرگ و گور و یا سایر حیوانات ظاهر می‌شوند. دیوان از لحاظ جنسیت هم به صورت مذکر و هم  
 مونث وجود دارند ولی اکثر آنها مذکر هستند. شمار دیوان همانند شمار ایزدان لایتناهی است از جمله می‌توان  
 به دیو آز، دیو خشم، دیو مرگ و تباهی، آشوب و غوغا، و ... اشاره کرد.

اولین بار در شاهنامه در داستان کیومرث و آخرین بار در نبرد رستم و اکوان دیو است که سخن از دیو به میان  
 می‌آید. واژه‌ی دیو ۲۸۷ بار در شاهنامه به کار رفته است. همچنین واژه‌های بسیاری در شاهنامه وجود دارد که  
 در ساخت آنها از کلمه‌ی دیو استفاده شده است، از جمله‌ی آنان، دیو بچه، نره دیو، دیوزاد، دیو جنگی، چنگال  
 دیو، تن دیو، ... و صفاتی نظیر دیو بند و دیوانه، ... است (ر. ک صفاری، ۱۳۸۳: ۹۳-۸۰)

در برخی از توصیفات شاهنامه نبرد پهلوانان با دیوان آمده است که در این مقاله دو مورد ذکر می‌گردد..  
 رستم بعد از خوان پنجم اولاد را به درختی می‌بندد و گرز نیا را در حالی که به زین بسته سوار بر رخس می-  
 شود و به جنگ با ارژنگ دیو می‌رود.

همی رفت یک دل پر از کیمیا  
 خوی آلوده بی‌ر بیان در برش  
 چو آمد بر لشکر جنگجوی  
 تو گفستی بدرید دریا و کوه  
 چو آمد به گوش اندرش این غریو  
 برآمد بر وی چو آذرگشسب  
 سر از تن بکندهش به کردار شیر  
 بینداخت آن سو که بود انجمن  
 بدریدشان دل زچنگال اوی  
 پدر بر پسر بر همی راه جست

به زین اندر افگند گرز نیا  
 یکی مغفر خسروی بر سرش  
 به ارژنگ سالار بنهاد روی  
 یکی نعره زد در میان گروه  
 برون آمد از خیمه ارژنگ دیو  
 چو رستم بدیدش برانگیخت اسپ  
 سر و گوش بگرفت و یالش دلیر  
 پر از خون سر دیو کنده زتن  
 چو دیوان بدیدند گویال اوی  
 نکردند یاد بر و بوم و رست

برآهیخت شمشیر کین پیلتن  
پیرداخت یکباره زان انجمن  
(همان: ج ۲: ۱۰۴-۱۰۶)

در این ابیات فردوسی بیش تر به توصیفات ظاهری و روانی رستم پرداخته و فقط یک مورد به توصیف ارژنگ دیو اشاره کرده است:

برون جست از خیمه ارژنگ دیو  
چو آمد از آن سان به گوشش غریو  
دیگر توصیفات همه مربوط به ظاهر و دلاوری رستم است.

مکان خانه‌ی ارژنگ دیو است و دیوان زیادی تماشاگر چنین صحنه‌ای هستند و بعد از کشتن ارژنگ دیو، رستم همه‌ی دیوان را می‌کشد. ابزارآلات مربوط به نبرد که از شیوه‌های صحنه‌پردازی در این توصیف است عبارتند از: مغفر، کلاه، گوپال و گرز، که در خلق صحنه و فضا مؤثرند. عناصر بلاغی در این ابیات عبارت‌اند از:

اغراق همراه با تشبیه: دریدن کوه و دریا بر اثر فریادهای رستم.  
تشبیه: تشبیه رستم به شیر

توصیفات ظاهری و اعمالی که باعث صحنه‌پردازی شده‌اند عبارتند از: ۱- به زین افکندن گرز نیا توسط رستم ۲- نعره زدن رستم ۳- بیرون آمدن ارژنگ از خیمه ۴- برانگیختن اسب توسط رستم ۵- گرفتن سر و گوش ارژنگ ۶- جدا کردن سر ارژنگ دیو ۷- انداختن سر خونین ارژنگ به سوی گروه دیوان ۸- ترسیدن و فرار کردن دیوان ۹- برآوردن شمشیر و کشتن همه‌ی دیوان. انتظار می‌رود که این جنگ با کشاکش بیشتر توصیف شود اما با آن که نبرد با دیو در میان است هیچ مقاومت و تلاشی از جانب ارژنگ دیو و سایر دیوان مشاهده نمی‌شود و مبارزه سریع به پایان می‌رسد این صحنه با اختصار هر چه تمامتر توصیف می‌شود و فضاسازی مناسب در آن صورت نگرفته است.

شیوه‌ی صحنه‌پردازی نمایشی است. خصوصیات ظاهری و اعمال رستم در اینجا برجسته‌تر از بقیه‌ی حوادث نمود دارد و تا حدودی می‌توان واقعه را در ذهن ترسیم کرد.

۳, ۴, ۵. کشته شدن دیو سپید به دست رستم در خوان هفتم

در خوان هفتم رستم از اولاد برای غلبه بر دیو سپید راهنمایی می‌خواهد. اولاد شیوه‌ی مبارزه و دست‌یابی به دیو سپید را به او نشان می‌دهد و به او می‌گوید: در تاریکی به دیوها حمله کن چون تعداد اندکی از آنها بیدار هستند. رستم به راهنمایی‌های اولاد گوش می‌دهد و در تاریکی به جنگ می‌رود. رستم به غار می‌رود و شمشیر خود را بالا می‌برد و خود را معرفی می‌کند و دیوان با شنیدن نام او فرار می‌کنند:

رهِش باز دادند و بگریختند	به آورد با او نیاویختند
و زان جایگه سوی دیو سپید	بیامد به کردار تابنده شید
به کردار دوزخ یکی غار دید	تن دیو از تیـرگی ناپدید
چو مژگان بمالید و دیده بشست	در آن جای تاریک لختی بجست
به تاریکی اندر یکی کوه دید	سراسر شده غار از او ناپدید
به رنگ شبه روی و چون شیر موی	جهان پر ز پنهان و بالای اوی

سوی رستم آمد چو کوهی سیاه  
 از او شد دل پیلتن پر نهب  
 بر آشفته بر سنان پیل ژبان  
 ز نیروی رستم ز بالای او  
 بریده بر آویخت با او به هم  
 همی پوست کند این از آن از این  
 تهمتن به نیروی جان آفرین  
 فرو برد خنجر دلش بر درید  
 همه غار یکسر پر از کشته بود

از آهش ساعد از آهن کلاه  
 بترسید که آمد به تنگی نشیب  
 یکی تیغ تیزش بزد بر میان  
 بینداخت یک ران و یک پای او  
 چو پیل سرفراز و شیر دژم  
 همی گل شد از خون سراسر زمین  
 بکوشید بسیار با درد و کین  
 جگرش از تن تیره بیرون کشید  
 جهان همچو دریای خون گشته بود

(همان: ج ۲: ۱۰۷-۱۰۸)

بیت پنجم، ششم و هفتم به توصیف ظاهری و اعمال دیو سپید پرداخته است: دیو صورتی سیاه و مویی سپید دارد مانند کوهی سیاه و ساعدش از آهن و کلاهش نیز آهنین است. سنگ برمی‌دارد و مانند دود به نزدیک رستم می‌آید. بیت هشتم توصیف حالات درونی رستم است. رستم از هیبت دیو و احتمال شکست از او می‌هراسد و ابیات بعد توصیف کارهای رستم و دلاوری وی است، مبارزه‌ی رستم با دیو سپید چندان با اطناب توصیف نشده است. خشمگین چون پیل ژبان بر دیو حمله می‌آورد و تیغ از میان برمی‌کشد با یک ضربه یک ران (شاید یک دست) و یک پای او را قطع می‌کند. دیو با وجود زخمی که دارد با رستم درمی‌آویزد و دو مبارز پوست یکدیگر را برمی‌کنند. فردوسی تداوم مبارزه را تنها با نشانه‌ی همی یعنی علامت ماضی استمراری و نیز قید بسیار در بیت سیزدهم تجسم می‌دهد تا دیگر نیازی به توصیف طولانی نباشد. سرانجام، رستم با خنجر پهلوی دیو را می‌شکافد و جگر او را بیرون می‌آورد. بیت آخر صحنه‌ی کشتگان فراوان و زمین خونین را توصیف می‌کند.

زمان در این ابیات نمود ندارد اما مکان این اتفاق غار است و از جزئیات غار سخنی به میان نیامده است. مکان در اینجا لفظی و خیالی است یعنی فقط برای ساختن تخیل داستانی ساخته شده است، یعنی در حقیقت زبان است که چنین مکانی را ساخته است. آرایه‌ای که در این ابیات بیش‌تر جلب نظر می‌کند تشبیه است. دیو به کوه سیاه و رستم به شیر مانند شده‌اند. و در پایان دریای خون اضافه‌ی تشبیهی است. شاعر در آفرینش صحنه به شرح جزئیات مکان و زمان نپرداخته و بیش‌تر بر نبرد تمرکز کرده است بنابر این صحنه‌پردازی در این نبرد نیز از نوع نمایشی است.

#### نتیجه‌گیری

- ۱- فردوسی در برخی داستان‌ها از زمان و مکان مبهم در خلق صحنه‌ها استفاده کرده است. گاه یکی از این دو عنصر و گاه هر دو در داستان‌ها به کار رفته‌اند و در برخی موارد هیچ کدام از آنها در توصیف رزم حضور ندارند. می‌توان گفت که زمان و مکان کم‌ترین دخالت را در توصیف صحنه‌ی داستان‌ها دارند.
- ۲- توصیف ظاهری شخصیت‌ها و اعمال آنان بیش‌ترین سهم را در خلق صحنه و فضا در داستان‌های شاهنامه ایفا می‌کند.



- ۳- فردوسی صحنه و فضای رزم را در بیش تر موارد به مدد عناصر بلاغی توصیف می‌کند و بیشترین عنصر بلاغی که شاعر برای توصیف از آن‌ها مدد بسته تشبیه و اغراق است.
- ۴- لحن یکی از زیر مجموعه های ایجاد فضا در داستان است که در توصیف صحنه و فضای بزم و رزم کاربرد دارد. در نبردهای تن به تن، گفتگو و لحن در قالب مفاخره بیش تر از دیگر انواع جنگ نمود دارد.
- ۵- ابزار و ادوات رزم از لوازم توصیف صحنه‌ی نبردها در شاهنامه هستند.
- ۶- فردوسی از پدیده های طبیعی و حیوانات برای تصویرسازی و خلق تشبیه، استعاره و اغراق مدد می‌گیرد.
- ۷- توصیف اغلب صحنه‌های رزم در شاهنامه به شیوه‌ی نمایشی صورت گرفته است.

#### منابع و مأخذ

۱. احمدی، مسلم، راهبردها و فنون جنگ در شاهنامه، انتشارات دانشکده‌ی فرماندهی و ستاد ارتش جمهوری اسلامی ایران (دافوس)، ۱۳۸۹.
۲. ایرانی، ناصر، هنر رمان نویسی، تهران: نگاه، ۱۳۸۰.
۳. بحرایی، حسن، بنیه الشكل الروائی، بیروت: المركز الثقافی العربی، ۱۹۹۰.
۴. حسن‌زاده، محمدحسین، «شبیخون در شاهنامه»، مجله کاوش‌نامه زبان و ادبیات فارسی بهار و تابستان، شماره ۲۲، ۱۳۹۰. صص ۱۰۵-۱۳۰.
۵. حمیدیان، سعید، در آمدی بر اندیشه و هنر فردوسی، تهران: مرکز، ۱۳۷۲.
۶. رزمجو، حسین، قلمرو ادبیات حماسی ایران، ۲ جلد، تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، ۱۳۸۱.
۷. رستگار فسایی، منصور، تصویر آفرینی در شاهنامه، شیراز: انتشارات دانشگاه شیراز، ۱۳۶۹.
۸. روزبه، محمد رضا، ادبیات معاصر ایران (نثر)، چاپ اول، تهران: روزگار، ۱۳۸۱.
۹. شمیسا، سیروس، انواع ادبی، ویرایش چهارم، تهران: نشر میترا، ۱۳۸۳.
۱۰. صفا، ذبیح‌الله، حماسه سرایی در ایران، چاپ سوم تهران: فردوس، ۱۳۸۷.
۱۱. صفاری، نسترن، موجودات اهریمنی در شاهنامه‌ی فردوسی، کرج: جام گل، ۱۳۸۳.
۱۲. فردوسی، ابوالقاسم، شاهنامه فردوسی، به کوشش سعید حمیدیان، تهران: نشر قطره، ۱۳۸۸.
۱۳. فوستر، ای. ام، جنبه های رمان، ترجمه ابراهیم یونسی، تهران: امیر کبیر، ۱۳۵۲.
۱۴. ماسه، هانری، فردوسی و حماسه ملی، ترجمه مهدی روشن ضمیر، تبریز: دانشگاه تبریز، ۱۳۷۵.
۱۵. مستور، مصطفی، مبانی داستان کوتاه، تهران: نشر مرکز، ۱۳۷۹.
۱۶. مهدی پور عمرانی، روح الله، آموزش داستان نویسی، تهران: تیرگان، ۱۳۸۹.
۱۷. میر صادقی، جمال، داستان و ادبیات، تهران: آیه مهر، ۱۳۸۳.
۱۸. میر صادقی، جمال، عناصر داستان، چاپ پنجم، تهران: سخن، ۱۳۸۵.
۱۹. هلسا، غالب، المكان فی الروایه العربیه، دار ابن هانی: دمشق، ۱۹۸۹.
۲۰. یونسی، ابراهیم، هنر داستان نویسی، تهران: نگاه، ۱۳۸۸.