نشریه زبان و ادب فارسی دانشگاه تبریز
سال ۷۲/ شماره ۲۳۹/ بهار و تابستان ۱۳۹۸
شاپا چاپی۷۹۷۹-۲۲۵۱ / شاپا الکترونیکی ۶۷۷۹-۲۶۷۶
صفحه اصلی مجله: www.perlit.tabrizu.ac.ir

بن‌مایه‌های حماسی در خاوران‌نامه

ستار پیرعین الدین [۱]، عبدالله طلوعی [۲] ، فاطمه مدرسی [۳]

[۱]دانشجوی دکتر ادبیات فارسی دانشگاه اورمیه

[۲]استاد ادبیات فارسی دانشگاه اورمیه

[۳]استاد ادبیات فارسی دانشگاه اورمیه

چکیده

عنصر یا عناصری که به داستان شکل واحد می‌دهند، و اجزا و عناصر آن را به هم می‌پیوندند، بن‌مایه خوانده می‌شود. این عنصر یا عناصر ساختار داستان را مستحکم می‌کنند و در موقعیت‌های روایی خاص و به سبب تکرارشوندگی، برجستگی و معنای ویژه‌ای به آن می‌بخشند. این بن‌مایه‌ها علاوه بر برجسته‌نمایی، در حرکت داستان نیز مؤثر واقع می‌شوند. در بسیاری از حکایت‌های فارسی، بن‌مایه، ساختار داستان را شکل می‌دهد. بدین معنا که حکایت به‌تمامی بر گرد آن بن‌مایه دور می‌زند و حوادثی که در داستان پدید می‌آید، حول همان بن‌مایه شکل می‌گیرد. مهم‌ترین بن‌مایه‌هایی که در آثار حماسی کارکردی فعال و پیش‌برنده دارند عبارت‌اند از قهرمان، سفر قهرمان، خواب و رؤیا، کتمان نام، پیشگویی، جنگ، گشودن قلعه، اژدها و اژدهاکشی، جادو و جادوگران، ابزارهای جنگی و... . ابن‌حسام خوسفی، سراینده *خاوران‌نامه*، در پروردن داستان و مضمون اثر خویش، از این بن‌مایه‌ها به نحو شایسته‌ای بهره جسته و سبب ارتقای هنری و تأثیربخشی آن و نیز برجستگی داستان شده است. ما در این نوشته به بررسی این بن‌مایه‌ها می‌پردازیم.

کلمات کلیدی: *خاوران‌نامه، بن‌مایه، قهرمان، سفر، اژدها، نام‌پوشی.*

تاریخ دریافت: ۱۳۹۷/۱۰/۱۰ تاریخ پذیرش : ۱۳۹۸/۰۴/۲۹

ارجاع به این مقاله: پیر عین الدین, ستار, طلوعی آذر, عبداله, مدرسی, فاطمه. (۱۳۹۸). بن‌مایه های حماسی در خاوران نامه .*زبان و ادب فارسی (نشریه سابق دانشکده ادبیات دانشگاه تبریز)* ,72(239), , 1-32. doi: 10.22034/perlit.2019.9282

مقدمه

امروزه در پژوهش‌های ادبی، بن‌مایه و کارکردهای آن یکی از مباحث مهم در بررسی و تحلیل آثار ادبی و سیر اثرپذیری‌ها و تأثیرگذاری‌های صاحبان اثر در برابر دیگر آفریده‌های ادبی محسوب می‌شود. در هر اثر ادبی عنصر یا عناصری هستند که به آن شکل واحد بخشیده و اجزا و عناصر آن را به نحوی به هم می‌پیوندند. این عنصر یا عناصر را بن‌مایه گویند؛ مانند اشخاص، حوادث، مفاهیم، مضامین، اشیا، نشانه‌ها و... با این شرط که بر اثر تکرار و کارکرد مداوم، ساختار داستان یا قصه را مستحکم کرده و به آن برجستگی داده باشند. «بن‌مایه‌ها در موقعیت روایی خاص و اغلب به سبب تکرارشوندگی برجستگی و معنای ویژه‌ای می‌یابند و حضورشان در قصه موجب بسط حجمی آن، زیبایی روایت و تقویت جاذبه داستانی و درون‌مایه قصه می‌شود.» (پارسانسب، ۱۳۸۸: ۲۲). میرصادقی، بن‌مایه را «درون‌مایه، تصویر خیال، اندیشه، عمل، موضوع، وضعیت و موقعیت، صحنه، فضا، رنگ یا کلمه و عبارتی که در اثر ادبی واحد یا آثار ادبی مختلف تکرار شود، می‌داند.» (میرصادقی، ۱۳۷۷: ذیل بن‌مایه). با توجه به این تعریف، همه عناصر عام و خاص موجود در متون ادبیِ روایی و غیر روایی، بن‌مایه تلقی می‌شوند.

به نظرِ داد «بن‌مایه، درون‌مایه، شخصیت یا الگوی معینی است که به صور گوناگون در ادبیات و هنر تکرار می‌شود.» (داد، ۱۳۷۵: ذیل بن‌مایه). و به عقیدهٔ پاینده «بن‌مایه یا مایگان در داستان کوتاه به هر عنصر وحدت دهنده اطلاق می‌شود که اجزا یا عناصر داستان را به نحوی به هم پیوند می‌دهد و درون‌مایه داستان را تقویت می‌کند.» (پاینده، ۱۳۸۹: ۱۶۵).

فرهنگ سخن، بن‌مایه را این‌گونه تعریف کرده است: «فکر، موضوع یا محتوای یک اثر ادبی یا هنری که پدیدآورندهٔ اثر تأکید خاصی بر تبیین یا القای آن دارد.» (فرهنگ سخن، ذیل بن‌مایه) و به نظر مقدادی: «بن‌مایه عبارت است از یک مفهوم، یک تصویر، یک رویداد یا یک کهن‌الگو که در داستان مرتباً تکرار می‌شود و به غنای زیبایی‌شناختی اثر می‌افزاید.» (مقدادی، ۱۳۷۸:

۲۸۱). با توجه به تعاریف فوق، بن‌مایه، عنصر یا عناصری است که از طریق تکرار در زیرساخت متن، به روند داستان و شکل‌گیری آن تداوم می‌بخشد و در زیبایی‌شناختی و نیز غنای آن مؤثر واقع می‌شود. بن‌مایه در داستان نقش پایه‌ای دارد و به استواری پیوند درونی عناصر داستان کمک می‌کند؛ بنابراین از بن‌مایه‌ها عنصر داستان‌ساز و پدیدآورندهٔ شالوده اصلی داستان نیز می‌توان یاد کرد. «در بسیاری از حکایت‌های فارسی، بن‌مایه، ساختار داستان را شکل می‌دهد. بدین معنا که حکایت تماماً بر گرد آن بن‌مایه دور می‌زند و حوادثی که در داستان پدید می‌آید، حول همان بن‌مایه شکل می‌گیرد. در این‌گونه حکایت، بن‌مایه موضوع حکایت نیز هست.» (پارسانسب، ۱۳۸۸: ۳۱).

ممکن است این بن‌مایه‌ها در یک یا چند قصه هم‌زمان یا در گونه‌ای خاص از داستان‌ها یا در آثار داستانی یک دوره و در داستان‌های یک قوم یا اقوام حضور داشته باشند. «این بن‌مایه‌ها علاوه بر صفت تکرارشوندگی و برجسته‌نمایی حرکتی داستانی می‌آفرینند و یا دست‌کم در حرکتی داستانی مؤثرند.» (همان: ۲۶). در درون یا کنار این بن‌مایه‌ها ممکن است بن‌مایه‌های دیگری نیز حضور داشته باشند و روند داستان را در جهت نیل به این عنصر داستان‌ساز تداوم بخشند. هر عنصر را نمی‌توان به‌عنوان بن‌مایه قلمداد کرد، مگر این‌که حضوری فعال و تأثیرگذار در داستان داشته باشد و یا سبب حرکت داستان شود. بررسی و مطالعه این بن‌مایه‌ها می‌تواند ما را در طبقه‌بندی و گونه‌شناسی داستان یاری داده و آن را با توجه به نوع بن‌مایه‌هایشان در ردیف داستان‌های شگفت‌انگیز، عاشقانه، کرامت و حماسی جای دهد.

ضرورت، پیشینه و روش تحقیق

اغلب نویسندگان به بررسی بن‌مایه‌ها در آثار دیگر پرداخته‌اند. مثلاً غلامحسین غلامحسین‌زاده «ساختار بن‌مایه‌های *حمزه‌نامه*» و میلاد جعفری «ساختار بن‌مایه‌های داستانی *امیرارسلان*» و زهرا دری «نقش و کارکرد بن‌مایه‌های توصیفی در منظومه *ویس و رامین*» را موردپژوهش قرار داده‌اند. در مورد *خاوران‌نامه* بیشتر، نگاره‌ها و تصاویر آن موردبررسی قرار گرفته است؛ مثلاً

رضیه رضی‌زاده «در شیوه و مکتب نگاره‌های *خاوران‌نامه*»، محمد مجوزی «ریخت‌شناسی *خاوران‌نامه* ابن‌حسام خوسفی بیرجندی با تکیه بر نظریه پراپ» و مژگان اصغری طرقی «جنبه حماسی و ویژگی‌های سبکی *خاوران‌نامه* ابن‌حسام خوسفی» و اصغر شهبازی «نقد زبان حماسی در *خاوران‌نامه* ابن‌حسام خوسفی» را موردتوجه قرار داده‌اند. ولی کارکرد بن‌مایه‌های حماسی در *خاوران‌نامه* مغفول واقع شده است؛ بنابراین ما بر آن شدیم از بن‌مایه‌هایی که در این اثر به کار رفته‌اند، بن‌مایه‌های اساسی و بنیادین را موردبررسی قرار دهیم.

این پژوهش به روش کتابخانه‌ای و تحلیلی موردی در جهت نشان دادن ارزش‌ها و ویژگی‌های خاص *خاوران‌نامه* ابن‌حسام خوسفی نوشته شده است.

بحث و بررسی

بوریس توماشفسکی بن‌مایه‌ها را به دو گروه ایستا و پویا تقسیم کرده و می‌گوید: «بن‌مایه‌هایی که موجب تغییر موقعیت می‌شوند، بن‌مایه‌های پویا محسوب می‌شوند و بن‌مایه‌هایی که باعث تغییر موقعیت نمی‌شوند، بن‌مایه‌های ایستا به شمار می‌آیند. توصیفات مربوط به طبیعت، رنگ اقلیمی، اسباب و اثاثیه منزل و ویژگی‌های ساکن شخصیت‌ها و مواردی ازاین‌دست، عموماً بن‌مایه‌های ایستا را شکل می‌دهند. کنش‌ها و رفتارهای شخصیت بن‌مایه‌های پویا هستند که برای داستان اهمیتی اساسی دارند و باعث حرکت آن می‌شوند.» (امامی، ۱۳۷۸: ۱۴۷). بنابراین در هر داستانی دو نوع بن‌مایه خواهیم داشت. بن‌مایه‌هایی که مرتبط با کنش‌ها و رخدادها زمانمند هستند و بن‌مایه‌هایی که در مورد ویژگی‌های ظاهری افراد، شخصیت‌ها، مکان‌ها و اشیا می‌باشند که اغلب ایستا محسوب می‌شوند. ما در این نوشته به بررسی و تحلیل بن‌مایه‌هایی خواهیم پرداخت که ساختار اصلی این منظومه را پدید آورده‌اند. بن‌مایه‌هایی که در بیشتر منظومه‌های حماسی کارکردی فعال داشته و سبب ارتقای هنری و ادبی با تکیه بر منظومه فکری داستان شده‌اند. ازجمله: جنگ و ستیز، شبیخون، خواب و رؤیا، کتمان نام و نام‌پوشی، پیشگویی، گشودن دژ، شگفتی‌ها،

بی‌هوش کردن، جادو و جادوان، آرایش جنگی، استفاده از سلاح و ابزارهای رزمی، پهلوانان جنگی، سفر و... که هر یک از این بن‌مایه‌ها در شکل‌گیری و ظهور آثار حماسی نقشی فعال و پویا داشته، داستان و روایت را به‌صورت جذاب و خوشایند پیش می‌برند. در ادامه به توضیح و تحلیل بن‌مایه‌های موجود در *خاوران‌نامه* می‌پردازیم.

نبرد و دلاوری قهرمان

«قهرمان از قدیمی‌ترین کهن‌الگوهایی است که همواره از مباحث اصلی کهن‌الگو بوده است. سایر کهن‌الگوها ازجمله پیر دانا، یاری‌دهنده، سایه و... در ارتباط با قهرمان معنا می‌یابند. واژهٔ قهرمان (iroas) در زبان یونانی به معنای محافظت کردن و خدمت کردن است. قهرمان یعنی کسی که آماده است نیازهای خود را فدای دیگران کند؛ بنابراین مفهوم قهرمان مرتبط با مفهوم ایثار است. قهرمان یکی از کهن‌الگوهای شخصیتی یونگ نیز است. قهرمان در نقش یک منجی و فدایی ظاهر می‌شود و معمولاً سفری طولانی را آغاز می‌کند که طی آن باید وظایف سنگینی را به انجام برساند.» (لک، ۱۳۹۵: ۱۷۱). در ادبیات حماسی، قهرمانان از میان مردمان عادی انتخاب نمی‌شوند بلکه از مردمانی انتخاب می‌شوند که یا در قدرت و زورمندی و یا در دین و اخلاق و اعتقاد سرآمد همه هستند. تولد، مرگ و زندگی قهرمان با افراد عادی جامعه تفاوت بسیار دارد و علاوه بر آن اعمال خارق‌العاده قهرمان، وی را از دیگران متمایز می‌کند. «اگر اعمال یک شخصیت حقیقی تاریخی از او یک قهرمان بسازد، افسانه‌پردازان برای او سیر و سلوکی در اعماق می‌پرورند که متناسب با اعمالش باشد. این سیر و سلوک به‌صورت سفر به سرزمین‌های اعجاب‌انگیز به تصویر کشیده می‌شود.» (کمپل، ۱۳۹۲: ۳۲۶). در *خاوران‌نامه* قهرمانان داستان، قهرمانان دینی هستند که قدم در سرزمینی گذاشته‌اند که شریران و کافران در آنجا مسکن گزیده‌اند. حضرت علی، ابوالمحجن، سعد وقاص، مالک اشتر و قنبر، قهرمانان این اثر حماسی هستند که هر یک در مصاف با دشمن شجاعت‌ها و دلاوری‌هایی از خود نشان داده و سپاه دشمن را تار و مار

می‌کنند. البته در این میان نقش حضرت علی به‌عنوان پهلوان دینی که ریشه در اعتقادات مذهبی ابن‌حسام داشته و بدین‌جهت رگه‌هایی از اساطیر و بی‌زمانی را به آن گره زده است، نباید نادیده انگاشت. ابن‌حسام در این اثر، حضرت علی را به‌عنوان تجسمی از خیر و نیکی در برابر دشمنان و دیوان و اژدهایان به‌عنوان نمادی از شر و تاریکی قرار می‌دهد. رشادت‌ها و دلاوری‌های حضرت علی همراه با برندگی ذوالفقار که آن نیز در استحکام و برندگی زبانزد است در کنار دلدل که اسبی شگفت‌انگیز است و جز حضرت علی به احدی اجازه برنشستن نمی‌دهد در شکل‌گیری این داستان و بنیان‌های اساطیری آن نقش بسزایی دارند.

در این اثر حماسی برخی از داستان‌های آن به‌کلی دور از واقعیت تاریخی بوده و افسانه‌ای محض هستند. مردم با توجه به عشق و علاقه شدیدی که به مقام والای حضرت علی داشته‌اند، افسانه‌های زیادی برساخته‌اند که با واقعیت‌های تاریخی همخوانی ندارد، ولی نشان از روح جمعی یک ملت است (محمدی، ۱۳۸۳: ۲۵). به این دلیل است که در این اثر حماسی نیز حضرت علی و برخی شخصیت‌های دیگر دینی، همراه با اعمال خارق‌العاده و مافوق طبیعی در قالب پهلوانی اسطوره‌ای نمایان شده‌اند و وجود دیو و اژدها نیز جنبه اسطوره و افسانه‌ای و مسئله بی‌زمانی و بی‌مکانی بودن آن را تقویت بخشیده است.

سفر

«رفتن قهرمان داستان به کشوری دوردست و پنهان کردن نام و نسب اصل خویش و دست زدن به کارهای شگفت‌انگیز برای نشان دادن گوهر ذاتی خود از عناصر مهم و رایج در داستان‌های عامیانه است. این عنصر را در [داستان رستم و سهراب *شاهنامه*] *سمک عیار*، قصه *فیروز شاه*، *هزار و یک شب* و *امیرارسلان* نیز می‌بینیم. قدیمی‌ترین کتابی که در آن برای نخستین بار به این عنصر مهم داستان‌سرایی حماسی اشاره شده، *شاهنامه* فردوسی است.» (محجوب، ۱۳۸۳: ۱۰۱۳). سفر قهرمان یک الگوی کهن است که ادعا می‌شود

بیشتر اسطوره‌های جهان بر اساس آن پی‌ریزی شده‌اند. این الگو نخستین بار توسط جوزف کمبل در کتاب *قهرمان هزارچهره*، ۱۹۴۹ معرفی شد (کمبل، ۱۳۸۵). معمولاً بین آغاز سفر و حوادث قبل از آن ارتباط تنگاتنگی وجود دارد و دلایلی چون حملهٔ دشمن، مشکلات کشور، گرفتاری افراد، آمدن اژدها یا موجودات دیگر و... هر یک دلیلی برای آغاز سفر هستند. در *خاوران‌نامه*، روایت و بیان زنجیره‌ای از وقایع در پی یکدیگر عرضه می‌شود. بدین‌صورت که سپاه اسلام از مدینه راهی مغرب شده، به ترتیب در سرزمین خاوران، قهرمان، ساحل و قام، کافران را برمی‌اندازند و آن‌ها را به اسلام دعوت می‌کنند. آغاز این سفر نیز بر اساس یک نزاع برتری (مجادله بر سر تفوق) بین تعدادی از صحابهٔ پیامبر(ص) پدید می‌آید (خوسفی، ۱۷). در آغاز *خاوران‌نامه*، یاران حضرت پیامبر در حضور او بحث می‌کنند که از میان صحابه چه کسی پهلوان‌تر است؟ به دنبال این بحث و نزاع، دو تن از صحابه به نام‌های ابوالمحجن و سعد وقاص مدینه را به قصد خاورزمین ترک می‌کنند. آن‌ها در راه با نوادرشاه، فرمانروای راهزنان می‌جنگند و سعد وقاص اسیر می‌شود. ابوالمحجن، نوادر را می‌کشد و سعد وقاص را رها می‌سازد. سفر این دو صحابه زمینه‌ساز سفر حضرت علی، شخصیت و قهرمان اصلی این اثر حماسی می‌شود که به دستور حضرت پیامبر برای جستجوی ابوالمحجن و سعد وقاص راهی خاورزمین می‌شود. مردم خاورزمین قنبر را اسیر کرده و علی او را گم می‌کند. پس از آن‌که علی ابوالمحجن و سعد وقاص را می‌یابد، با قطار می‌جنگد و او را به اسلام دعوت می‌کند. چون قطار نمی‌پذیرد، کشته می‌شود. بعدازآن لشکر اسلام به رهبری علی، قنبر را می‌یابند و او را رها می‌سازند. در این میان مالک اشتر نیز به جستجوی علی می‌آید. سپاه اسلام به رهبری علی چندین بار با سپاه خاور می‌جنگد. در بخشی از داستان عمروامیه نیز به داستان وارد می‌شود. او پیک تندرو اسلام است. در چندین مورد به یاری علی و دیگر قهرمانان می‌آید. «بنا به گفته کمپل در تبیین نظریه کهن‌الگوی یونگ، قهرمان سفر خود را از محیط روزمره و عادی آغاز می‌کند تا این‌که ندایی به گوش می‌رسد. او باید پا

به جهانی مرموز و سرشار از نیروها و وقایع غیرعادی بگذارد. قهرمان دعوت هاتف غیبی را اجابت می‌کند. وارد در جادهٔ آزمون‌ها می‌شود و در آنجا با مخاطرات و حوادثی غریب مواجه می‌شود. او باید یا به‌تنهایی و یا همراه شخصی که از یاری او بهره می‌جوید، در این آزمون‌ها [شرکت جوید] و از آن‌ها سربلند خارج شود. در دشوارترین آزمون، قهرمان باید در نبردی هول‌انگیز با اهریمن‌ترین دشمنان درآویزد و پیروز شود. اگر قهرمان توفیق یابد که به موهبت موعود دست پیدا کند، باید تصمیم بگیرد که در سرزمین مفتوح بماند یا به موطن خویش بازگردد.» (طاهری، ۱۳۹۲: ۱۷۶). در *خاوران‌نامه* نیز حضرت علی در کنار یاران خویش، با کافران و حتی دیوان و اژدهایان می‌جنگد و بر آن‌ها فائق می‌شود و در آخر به سرزمین اصلی خود باز می‌گردند.

اسب منحصربه‌فرد

«اسب ازجمله حیواناتی است که ازنظر حماسی، دارای ارزش خاص قهرمانی در کنار قهرمان حماسه بوده است و از این نگاه پرورش صحنه‌های وسیع و لحاظ کردن قهرمان‌مداریِ اسب در نبردها، امور جنگی و... از جنبه‌های خاص توجه به کارکرد آن در توازن قدرت است.» (پیرزاد، ۱۳۹۶: ۳). «در *شاهنامه* اسب از ارزش بنیادین برخوردار است. از سویه کردار، همچون انسان رفتار می‌کند. زبان صاحب خویش را می‌فهمد. با پهلوان ارتباط نزدیکی دارد و در مواقع بحرانی آن‌ها را یاری می‌کند.» (واحددوست، ۱۳۸۶: ۲۰۰). در آثار حماسی، قهرمان داستان اسبی را برمی‌گزیند که آن نیز همچون خویشتن در قدرت و دلاوری سرآمد است. اسب قهرمان در تمام مراحل قدرت‌نمایی و بزرگ‌منشی جنبه لاینفک از اقتدار و توانمندی او در صحنه‌های مختلف نبردها و ماجراها است. «اسب از روزگاران باستان در میان ایرانیان موردتوجه بوده است. بدون شک برای مردان بزرگ در داستان‌های اسطوره‌ای و حماسی، داشتن اسب، مرکب خوب و مناسب که آن‌ها را در سخت‌ترین لحظات و

بخصوص در جنگ‌ها همراهی کند، بسیار حائز اهمیت است.» (شریعتی، ۱۳۸۸: ۴۹).

ابن‌حسام ازآنجایی‌که *خاوران‌نامه* را به‌عنوان اثری که رگه‌هایی از اسطوره و بی‌زمانی را به همراه دارد، پدید می‌آورد، لذا برای پیشبرد ماجراجویی‌های قهرمانانهٔ حماسی، علاوه بر پهلوان و قهرمان داستان از ملزومات همراه وی نیز قهرمان می‌سازد. برای همین می‌بینیم که سلاح‌ها و لوازم جنگی قهرمان برتر از دیگران است و اسب او نیز صاحب قدرت و درایت و حتی پندار و کردار انسانی است. در این اثر، حضرت علی سوار بر دُلدُل به سرزمین خاوران پای گذاشته است. دلدل اسبی است که می‌توان آن را با رخش در *شاهنامه* برابر دانست. جنگجویی‌ها و رشادت‌هایی که از خود نشان می‌دهد و همیشه در کنار صاحب خویش می‌ماند و حتی جز او به کسی اجازه سواری نمی‌دهد. وقتی حضرت علی دلدل را به سربازان شاه خاوران می‌سپارد که مراقب آن باشند، پهلوانی از سربازان خاوران شاه قصد سوارشدن بر آن را می‌کند.

برآورد دلدل همان گه خروش دهان کرد باز و بمالید گوش
سرش را گرفت و بکندش ز جای زبر دست را کرد در زیر پای
بجایید زان سان سر مرد جنگ که جاید سر میش بره پلنگ

(خوسفی: ۵۴).

این‌گونه، دلدل سی نفر از جنگجویان خاوران شاه را از پای درمی‌آورد. «بیفکند سی تن ز آزادگان» شاه خاوران چون شجاعت دلدل را می‌بیند، آن را از علی(ع) می‌خرد. دلدل در فراق او بی‌قراری می‌کند و دوباره با سربازان شاه به نزاع برمی‌خیزد. کسی نمی‌تواند حریف آن شود و رامش گرداند. چهل جنگجو کمند بر گردن او می‌اندازند.

همان‌گاه دلدل برآمد ز جای درآورد زورآوران را ز پای
سر و گردن و رویشان کرد خرد از آن چل دلاور یکی جان نبرد

(همان: ۵۵)

گذشتگان برای آن‌که به دلدل نیز چون علی ع شخصیت اسطوره‌ای ببخشند، خلقت آن را شگفت و با ویژگی‌های غریب برشمرده‌اند و گفته‌اند: سری تاجدار و سمی همانند سم گاومیش داشته، با دو بال جبرئیل که می‌توانست مانند پرنده در هوا پرواز کند (شهری، ۱۳۶۸: ۲۸).

اسب ابوالمحجن نیز منحصربه‌فرد و همچون دلدل، بی‌باک و چموش است. ابن‌حسام این اسب را از رخش رستم هم برتر می‌داند و آن را «ز گور بیابان سبک‌خیزتر / ز رخش تهمتن همی تیزتر» توصیف می‌کند (خوسفی: ۱۵۳).

کتمان نام و نام‌پوشی

نام‌پوشی یا گاهی موارد افشای نام یکی از بن‌مایه‌های برجسته در ادبیات حماسی است. در *شاهنامه* و ادبیات حماسی جهان، به مواردی برمی‌خوریم که پهلوان، نام خود را به پهلوان مقابل که خواهان دانستن آن است، نمی‌گوید. اولین نمونه این مورد، نام‌پوشی رستم در مقابل سهراب و یا پوشاندن نام رستم از جانب هجیر در برابر سهراب است. به نظر زیگموند فروید «نام، جزئی از وجود فرد محسوب می‌شود و آگاهی یافتن دشمن بر نام شخص به‌مثابه تصرف در بخشی از وجود او بود.» (فروید، ۱۳۶۹: ۸۱). «نام وسیله آگاهی از ماهیت هر چیز در جهان است. در معتقد پیشینیان، دانستن آن برابر تسلط و اشراف بر آن چیز یا کس بوده است.» (آیدنلو، ۱۳۹۰: ۶۷۸). برای همین است که در برخی از جنگ‌ها، پهلوانان نام خویش را از دشمن یا حریف پنهان می‌کنند که «همه این‌ها زیرساختی اسطوره‌ای دارند. این رفتار از جایگاه خطیر نام در بین پیشینیان برمی‌خیزد و تنها نحوه نگاه پیشینیان به نام باعث شده است که در ظاهر کنشی متناقض از پهلوانان شاهد باشیم.» (رضایی دشت‌آبادی، ۱۳۹۶: ۷۹). به همین دلیل است که در *خاوران‌نامه* شاهد نام‌پوشی ابوالمحجن، سعد، علی و عمروامیه هستیم. ابوالمحجن و سعد وقاص در دربار نوادر شاه، نام خویش را پوشانده و خودشان را به نام‌های شیوان مصری و هامان یونانی معرفی می‌کنند (خوسفی: ۲۰). علی (ع) نیز در برابر عملاق نام خویش را به غشمشم

معرفی می‌کند (همان: ۵۲) و در برابر شاه خاوران نیز همین‌گونه عمل می‌کند (همان: ۱۰۱). عمروامیه نیز در برابر کاووس اسفندیار نام خویش را فسخان جنگی و در دربار دادار نیز خود را تمرتاش هندی معرفی می‌کند (همان: ۱۵۸). این‌گونه رفتار پهلوانان حماسی پدیده‌ای جهان‌شمول است و تنها مختص ادبیات حماسی نیست؛ مثلاً «تولامپوهای سلب معتقد بودند که اگر اسم کسی را بنویسند، گویی روحش را نیز گرفته‌اند. بومیان استرالیا معتقد بودند اگر نام کوچک آن‌ها فاش شود دشمن می‌تواند به شکل سحرآمیزی آن را به زیان صاحب‌نام به کار ببرد.» (فریزر، ۱۳۸۴: ۲۷۱). اهمیت نام در قرآن نیز یاد شده که مراد از آن حقیقت هستی موجودات است. خداوند در دومین سوره قرآن ابتدا نام را در گوش آدم فرو می‌خواند «و علّمَ آدمَ الاسماء کلها ثُمّ عرضَهُم علی الملائکه فقالَ اَنبئونی باسماء هولاء اِن کنتم صادقین.» (قرآن کریم، بقره: ۳۱). ازآنجایی‌که یک جنبه از داستان *خاوران‌نامه*، دینی است و از جنبه دیگر این اثر حماسی از باورهای اساطیری نیز تأثیر پذیرفته و بن‌مایه‌هایی را به کار بسته است. مثلاً بی‌مکان بودن و نیز بی‌زمان بودن این وقایع و همچنین به‌کاربردن عناصر غیرطبیعی و فرازمینی که هرگز چنین حوادثی برای امام و یارانش در طول تاریخ روی نداده است، به همین دلیل *خاوران‌نامه* حماسه‌ای است که شخصیت‌های تاریخی در آن به‌گونه‌ای اسطوره‌ای نمود یافته‌اند و حماسه‌ای تاریخی- اسطوره‌ای ساخته‌اند (ر.ک.شهبازی، ۱۳۹۳: ۱۱۴). لذا کتمان نام پهلوانان در این اثر به خاطر موارد ذکرشده امری طبیعی است و نباید آن را به حساب کذب و دروغ از جانب این شخصیت‌ها قلمداد کرد.

خواب و رؤیا

«رؤیا حاصل فاصله گرفتن روح از حواس ظاهری بدن و میل به ماورا است. انسان گاهی در عالم خواب به درک حقایق هستی و وقایع آینده نائل می‌شود و از این طریق به ادراک و معرفت شهودی دست می‌یابد.» (غلامی‌پور، ۱۳۹۴: ۲۶۰). «یکی از عناصر مهم و کلیدی داستان‌ها خواب است. تقریباً می‌توان گفت؛ همیشه حوادث اصلی حماسه پیش از رخ دادن به خواب قهرمانان

می‌آید. در برخی موارد خواب راهگشاست.» (سرامی، ۱۳۷۳: ۵۵۴). فردوسی، خواب را بهره‌ای از پیامبری می‌داند.

نگر خواب را بیهده نشمری یکی بهره دانش ز پیغمبری

(*شاهنامه*، دفتر ۷، ۱۳۸۶: ۱۶۷)

ازنظر او خواب و رؤیا، آینهٔ آینده‌نگری نیز هستند. در داستان کیخسرو و افراسیاب، وقتی قارن پیام کیخسرو را به افراسیاب می‌آورد، افراسیاب می‌گوید: این رؤیا را سال‌ها پیش دیده بودم ولی از همه پنهانش می‌کردم (همان، دفتر ۴، ۱۳۷۳: ۲۰۸).

یکی از مباحث مهم و عجیب این اثر حماسی، خواب‌ها و رؤیاهای حقیقی و معنی‌داری است که می‌توان از آن‌ها به رؤیای صادقه تعبیر کرد. در *خاوران‌نامه* بارها علی (ع)، پیامبر (ص) را در خواب می‌بینند و پیامبر با لبی پرتبسم و دستی نوازشگر و کلامی امیدبخش او را از نگرانی و تشویش درمی‌آورند و گره‌های بسته را می‌گشایند. در جنگی که بین ابوالمحجن و سعد وقاص با قطار درمی‌گیرد، سعد وقاص و دل‌افروز گرفتار می‌شوند. قطار دستور می‌دهد آن‌ها را در تابوتی نهاده و به‌سوی حصار برند و به آتش بکشند. ابوالمحجن از این نقشه شوم بی‌خبر است. برای لحظه‌ای خوابش می‌گیرد. «همان‌جا که بنشست خوابش ببرد.» (خوسفی: ۳۳). پیامبر به خواب او آمده و او را از این نقشه باخبر می‌سازد و می‌گوید:

«که سعد اندر آن تنگ تابوت بود / تو را رفته باید به دنبال زود» (همان) ابوالمحجن از خواب بیدار شده و بر آن‌ها حمله می‌برد و سعد وقاص و دل‌افروز را نجات می‌دهد.

یکی دیگر از خواب‌های عجیب و پرمعنا، خلاصی ابوالمحجن از حصن فولاد است. حضرت پیامبر به خواب علی آمده و به او خبر می‌دهد که به حصن فولاد برو که «ز بوالمحجن آنجا بیابی خبر» (همان: ۷۷).

همچنین زمانی که مالک توسط گلچهره بی‌هوش شده و در حصن ربیع به بند کشیده می‌شود، حضرت پیامبر به خواب ابوالمحجن آمده و از مالک خبر می‌دهد و می‌گوید:

که آسایش ایدر نه اندر خور است که مالک به زندان چه اندر است

سر از خواب بردار و با سرکشان ببین تا کجا یابی از وی نشان

(همان: ۱۲۱)

زمانی که حضرت علی به مرز خاورزمین می‌رسد، طلسمی را که سلیمان بنا کرده و قبه‌ای از سنگ ساخته بود، می‌بیند. دیوی ملعون بر آن جای گرفته و حضرت علی هر چه می‌کوشد، نمی‌تواند بر آن غلبه کند. در این حال وضو گرفته و دو رکعت نماز می‌گزارد و به خواب می‌رود. پیامبر نامه‌ای با عنوان «انّا فَتَحنا» می‌نویسد و جبرئیل مأمور آوردن آن می‌شود. پیامبر به خواب علی آمده و ماجرای نامه را بیان می‌کند. آنگاه علی از خواب بلند شده و «یکی نامه افتادش اندر کنار» (همان: ۲۳۷) و به این طریق با راهکاری که پیامبر گفته بود، طلسم شکسته می‌شود (همان: ۲۳۷ و ۲۳۸)

همچنین وقتی مالک در جنگ با گرگ‌های شاخ‌دار مجروح می‌شود، پیامبر به خواب او آمده و دست بر زخم‌هایش می‌کشد.

به هر جا که دست پیمبر رسید جراحت شد اندر زمان ناپدید (همان: ۹۰)

در این حماسه خواب و رؤیا نقش بسیار تعیین‌کننده دارند. پیامبر به‌ظاهر در مدینه است ولی برخی مواقع به خواب علی و یاران او می‌آید و جنگ را پیش می‌برد. «ابن‌حسام باور دارد که عالم خواب، عالم روحانی است و ارواح به‌ویژه ارواح پاک با یکدیگر ارتباطی راستین و تعیین‌کننده دارند. این عالم اسرارآمیز بالاتر و برتر از عالم بیداری است. این خواب که بیداری واقعی و شرف هوشیاری است، گشاینده معماها و وسیله عروج روحانی پاکان و مقبولان حق می‌شود.» (مشهور، ۱۳۷۸: ۹۷).

پیشگویی

یکی دیگر از بن‌مایه‌های مهم در آثار حماسی پیشگویی است که هم اطلاع از آینده را شامل می‌شود و هم گذشته را. این مقوله ازجمله باورهایی بود که در میان گذشتگان کارکرد اجتماعی و فردی داشته و همواره موردتوجه حاکمان قدرت بوده است. «پیشگویی در گذشته‌های دور، علم تلقی می‌شد. پیشگویی را می‌توان یکی از علوم بسیار قدیم و اولیه دانست که بشر همواره خواستار آن بوده است تا بتواند با آن به اسرار زندگی پی ببرد و به آرزوهای خود دست یابد.» (غلام‌پور، ۱۳۹۴: ۲۵۵). «در اساطیر یونان، زئوس به تیرزیاس این قدرت را داده بود که آینده را پیشگویی کند.» (پی‌یر، ۱۳۵۶: ۹۰۰). «در *بهمن‌نامه*، کودک چوپانی تا برزین را می‌بیند، آینده‌اش را به‌درستی باز می‌گوید. در داستان اسکندر هم چشمه‌ای سخنگوی و دو درخت نر و مادهٔ گوشت‌خوار به او از مرگ و نابودی‌اش خبر می‌دهند. رای هند نیز پیش‌گویی می‌دانست و سرانجام خسروپرویز را پیشگویی کرد.» (رستگار فسایی، ۱۳۸۳: ۱۰۳). در گذشته از این توانایی برای اتفاقات آینده همچون سرانجام جنگ، تولد کودکان، شاهزادگان و پهلوان زادگان یا بر تخت نشستن پادشاهان استفاده می‌کردند (ر.ک. میرزا نیکنام، ۱۳۸۱: ۱۵۸). در *شاهنامه* نیز ما شاهد چنین پیشگویی‌هایی هستیم که تقریباً ۴۱ پیشگویی را شامل می‌شود (همان) نمونه بارز آن پیشگویی مرگ اسفندیار به دست رستم در زابلستان است که توسط جاماسب پیش‌بینی می‌شود.

در *خاوران‌نامه* نیز این بن‌مایه به کار رفته است. وقتی حضرت علی با نام غشمشم به دربار جمشید شاه آمده و فرمانده سپاه او می‌شود، با نقشه خود علی، میرسیاف، شبانه به آن‌ها شبیخون زده و بسیاری از سربازان خاوران‌شاه را می‌کشد. فردای آن روز جمشیدشاه منجمی دارد که «ز خاک فرومایه تا اوج مهر/ خبر بودش از راز گردان سپهر» (خوسفی: ۱۰۵) از او می‌خواهد نتیجه جنگ را پیش‌بینی کند. او می‌گوید: غشمشم موجب شکست شاه خواهد شد؛ زیرا او آن‌گونه که می‌نماید نیست و این سرزمین از چهار جانب مورد هجوم واقع شده، حتی برادر شاه خاور نیز به دست غشمشم از تخت به زیر کشیده

شده است و من گمان می‌کنم که این شخص «نه نامش غشمشم نه از بربر است.» (همان: ۱۰۹). همچنین همین منجم پیش‌بینی می‌کند که نوشاد در جنگ با علی کشته خواهد شد. «گمانم که نوشاد روز نبرد/ بدین رزم نام اندر آرد به گرد.» (همان: ۱۱۰) و این‌گونه نیز می‌شود. چنان‌که ملاحظه می‌کنیم، ابن‌حسام برای حماسی نشان دادن این اتفاقات از بن‌مایهٔ پیش‌گویی که در اکثر آثار حماسی کارکردی فعال دارد، بهره جسته است.

نبرد با اژدها

«اژدها جانوری افسانه‌ای است که در اساطیر و ادبیات ملل گوناگون تقریباً با ویژگی‌ها و کارکردهای مشابه وصف شده است. اژدها تجسمی از اصل شر، غاصب و محتکر آب و خدای زمین، سرور دنیای زیر زمین و نگهبان گنجینه‌هاست.» (هندرسن، ۱۳۵۷: ۱۸۰). «اژدها پدیده‌ای است که از گذشته تاکنون ذهن بسیاری از مردم را به شکل اساطیر افسانه‌ها و قصه‌های عامیانه مشغول کرده است. برخی از مردم نیز بر این باورند که واقعاً اژدها در روزگار بسیار قدیمی می‌زیسته است.» (دارا، ۱۳۸۶: ۵۵). اژدها در تفکر مردم ایران بیشتر نماد نیروهای اهریمنی است که مانع از برکت بخشی و باران می‌شود. این نیرو دردسرها و موانع زیادی را سر راه پهلوانان حماسی ایجاد کرده و بسیاری از مبارزان و جنگجویان را به کام مرگ می‌کشاند. به گفته رستگار فسایی: «اژدها در افسانه‌پردازی سراسر جهان به‌جز چین که آنجا موجودی مسالمت‌جو است، نمودار نیروهای پلید و ناپاک است و برای اینکه جهان بماند باید اژدها نابود شود.» (رستگار فسایی، ۱۳۷۹: ۱۴). این نیروی اهریمنی در ذهن داستان‌پردازان حماسی پیوسته زشت و پتیاره تصور شده است. به همین دلیل پهلوانان همیشه برای پیروزی به این موجود از ایزد یاری می‌خواهند و پس از پیروزی بر آن، سر و تن می‌شویند و دست بر آسمان برده و سپاس می‌گزارند (همان: ۱۲). چنان‌که می‌دانیم، در *شاهنامه* از نبرد چند پهلوان با اژدها سخن به میان آمده است. «ستیز پهلوان با اژدها به دلیل نیک‌خواهی برای بندگان و یاری‌دادن مردم است که هر دو از اوصاف ایزدی است و به همین جهت است

که گشتاسب اژدهایی را می‌کشد تا کام دوستی را برآورده سازد و اسکندر با اژدهایی می‌ستیزد تا مردم را آسودگی بخشد و بهرام گور با اژدها پیکار می‌کند تا شنگل هندی را آرام سازد و بهرام چوبین اژدها را به خاک می‌افکند تا انتقام دختر خاتون را گرفته باشد.» (همان: ۱۳۴). بهمن سرکاراتی، نبرد پهلوان با اژدها را کهن‌الگوی اساطیری می‌داند که ژرف‌ساخت آن آزادی آب‌ها و به‌تبع آن افزون شدن باروری و برکت است (سرکاراتی، ۱۳۷۸: ۲۳۷). این‌گونه باورها در مورد اژدها، مردم ایران را بر آن داشته تا قهرمان دینی خویش علی ع را نیز برابر این موجود شرور و خون‌ریز قرار داده و ماجراهایی را برای آن برسازند. چنان‌که مردم روستای هنگو (روستایی در نزدیکی پاریز کرمان) داستانی کوتاه از اژدهایی نقل می‌کنند که در این روستا می‌زیسته و به دست علی (ع) تبدیل به سنگ شده است (باستانی پاریزی، ۱۳۵۳: ۴). به این دلیل اژدها کشی را به امام علی نسبت می‌دهند تا عظمت دلاوری او را به رخ بکشند. همین تصور درباره امام علی در *خاوران‌نامه* نیز به‌وضوح به چشم می‌خورد. «اسطوره جهانی قهرمان، تصویری از قدرت انسان را به نمایش می‌گذارد که شر و بدی را در قالب‌هایی چون اژدها، مارهای بزرگ، هیولاها و دیوها و هر نوع دشمنی که مردمش را به مرگ یا نابودی تهدید کند، شکست می‌دهد تا حین بازگشت به اصل، به پیروزی حقیقی و کمال جوهره وجودی خود دست یابد.» (یونگ، ۱۹۷۹: ۲۳۸).

در *خاوران‌نامه* حضرت علی در چندین جا با اژدها روبه‌رو می‌شود و آن را شکست می‌دهد. در این اثر حماسی دیو و اژدها موجوداتی دوزخی و شر هستند که برای نشان دادن نیروی نفس و پلیدی به کار رفته‌اند. در این اثر، اژدها مانع از رسیدن به اندیشه‌های ایزدی است و نبرد امام علی نیز با آن به سبب خیرخواهی بندگان و آسوده‌خاطر زیستن آنان است. «حضرت علی قهرمانی کمال یافته است که در نبرد با اژدهایی که از اعماق آب‌ها بیرون آمده است، با غلبه بر آن مردم را از شر و بدی و تاریکی و گمراهی و مرگ نجات می‌دهد.» (حاج حسینی، ۱۳۹۳: ۴۶). اژدهایان و دیوان معمولاً در مغاک به سر

می‌برند (پورداود، ۱۳۷۷: ۳۴۷) و به همین دلیل اژدها با قعر دریا و دنیای تاریک زیرزمینی نیز ارتباط می‌یابد (رضی، ۱۳۷۱: ۲۱۹).

در *خاوران‌نامه* وقتی حضرت علی به دنبال مالک و سعد که در غاری با دیوان جنگ می‌کردند، می‌رود؛ اژدهایی هفت‌سر پدیدار می‌شود که «ز سر تا دمش بود گز یک هزار» و چنان ترسناک است که مالک از برابر آن می‌گریزد. علی با خنجر به آن حمله کرده و یک سرش را قطع می‌کند و باز با ضربه‌ای دیگر آن را هلاک می‌سازد (خوسفی: ۸۲). اژدها نعره‌ای بلند برمی‌آورد، جانورانی زشت و بدترکیب «یکی را سر گرگ و روی پلنگ...» به آن‌ها حمله‌ور می‌شوند و امام و مالک آن‌ها را از پای درمی‌آورند. گروهی به آب فرو شده و گروهی هلاک می‌گردند.

در میان لشکریان شهیال جادو که جمشید شاه برای جنگ با علی آن‌ها را فراخوانده بود، جادوگر پهلوانی به نام رعد به میدان می‌آید و خود را به شکل اژدها درمی‌آورد «یکی اژدها کرد از خویشتن» علی برای مبارزه با او پیش می‌آید و او را با یک ضربه دو نیم می‌کند (همان: ۲۰۱).

همچنین وقتی زن جمشید شاه به امام علی می‌گوید که در خانه ما چاهی است که از آن اژدهایی سهمناک پدید آمد و صندوق جواهرات مرا برد، حضرت علی به آن چاه فرورفته و جهانی فراخ می‌بینند. با حضرت خضر پیامبر دیدار می‌کنند. بعد از این‌که خضر ناپدید می‌شود، دیوانی که در چاه بودند به علی حمله می‌کنند.

از آنچه برآمد یکی اژدها که ابلیس را زو نبودی رها (همان: ۲۲۵)

کجا صد ارش بود پهنای او ز سیصد فزون بود بالای او (همان: ۲۲۶)

علی به اژدها نزدیک شده با ذوالفقار آن را به دو نیم می‌کند.

«نبرد علی با اژدها همچو موضوعات *شاهنامه* دارای مضامین حماسی و اساطیری است. حضرت در برابر اژدها که نماد شر و اهریمن می‌باشد، قرار می‌گیرند و با شمشیر عدل خود او را از پا درمی‌آورند. در این داستان‌ها چون هدف تحکیم ایمان مردم و برانگیختن حس تحسین شیعیان و دوستداران علی

بود، همیشه صحت روایات تاریخی موردتوجه نبود بلکه در آنگاه سخن از جنگ با اژدها دیو و جن می‌رود.» (محمودی، ۱۳۹۳: ۳۲).

جادو

در بیشتر داستان‌های عامیانه صحنه‌هایی از آن‌ها به جادو و جادوگری اختصاص دارد. ازجمله قصه *فیروز شاه*، *سمک عیار* و *امیرارسلان*. «جادو عبارت است از تغییر یا گردانیدن ماهیت و صورت واقعی اشیا به امری غیرحقیقی یا خیالی. جادو در *شاهنامه* یا مثبت (افسون و افسونگری) است که سروش آن را می‌آموزاند و ایزدی است، مثلاً فریدون می‌تواند به اژدها تبدیل شود، یا منفی که اهریمن آن را می‌آموزاند و ناروا است، مانند افراسیاب که به جادو در سنگ نهان می‌شود و باران و برف بر لشکر ایران می‌بارد.» (رستگار فسایی، ۱۳۸۸: ۲۷۷). انسان‌های باستان آرزوها و خواسته‌های خود را در قالب اعمال جادویی نمودار می‌کنند. مثلاً در زمان خشک‌سالی با پاشیدن آب در زمین و جادوی تقلید می‌خواهد زمین و خدایان را وادار به بارش کند. انسان‌های ابتدایی به وجود برخی نیروهای غیبی ازجمله جادو اعتقاد داشتند. «سحر، جادو و طلسم در میان انسان‌های بدوی به‌منظور توجه انسان به دیگر موجودات هستی و تشریک آن‌ها در کارگزاری عالم و نیز تجدید حیات جهان کاربرد داشته است.» (جهانشاهی، ۱۳۹۶: ۱۰۶). برای همین برخی افراد به‌عنوان جادوگر در میان آن‌ها به امر جادوگری می‌پرداختند. هر موقع جنگی پیش می‌آمد، پادشاه ازاین‌گونه افراد کمک می‌طلبید. این بن‌مایه در بیشتر آثار حماسی ازجمله *خاوران‌نامه* نیز به چشم می‌خورد. جادو و جادوگری در اسلام امری ناپسند و مذموم است و نه خود امام و نه هیچ‌یک از یاران او به این کار دست نمی‌زنند. ولی جمشید شاه و سربازان او چون برخی کارهای خارق‌العاده امام را می‌بینند، فکر می‌کنند او جادوگر است، برای همین از شهیال جادو

استمداد می‌طلبند. چنانچه قبلاً اشاره شد ابن‌حسام در این اثر حماسی با توجه به اعتقادات مذهبی و باورهای دینی خویش، امام علی را به‌عنوان اسطوره و قهرمان دینی در *خاوران‌نامه* به کار می‌برد. برای همین سعی دارد فعالیت‌های او را با اسطوره پیوند زده و از او یک قهرمان اسطوره‌ای واقعی خلق کند. لذا از بن‌مایه‌هایی چون اژدها، جادو، چاه و... سود می‌جوید؛ بنابراین جنگ‌هایی که حضرت علی با شهیال جادو و سربازان جادوگر او انجام می‌دهد از این مقوله هستند که در همه این‌ها امام پیروز میدان است.

دیو و دیوان

دیو نیز همچون اژدها، مظهری از نیروهای شر است که قهرمان داستان به نبرد با آن‌ها برمی‌خیزد و آن‌ها را از بین می‌برد. «در حماسه‌های کهن و باورهای عامه مردم ایران‌زمین در اغلب موارد از دیوان به‌عنوان موجوداتی غول‌آسا، ترسناک و زیان‌کاری که یار و یاور اهریمن بوده و همواره درصدد آسیب رساندن و ایجاد فساد و تباهی در جهان اهورائی‌اند، یاد شده است.» (گلی، ۱۳۸۶: ۱۵۳). در زمان‌های قدیم دیوان و اژدها شاید در باور عامه در زمره واقعیات قطعی و مسلم به حساب می‌آمدند. این موجودات همواره در مغاک‌ها و جاهای تاریک زندگی می‌کردند و آسیب و تباهی مردان از کارهای اصلی آن‌ها بوده است. این باورها سبب شده است تا همواره قهرمانان و پهلوانانی نیرومند و بی‌باک پدید آیند تا با این دیوان جنگیده و آن‌ها را از بین ببرند. در میان اقوام هند و ایرانی، دیوان جایگاه ایزدی داشتند که رفته‌رفته پایگاه ایزدانه خویش را از دست داده و در شمار اهریمنان جای گرفته‌اند (کزازی، ۱۳۸۵: ۱۸۳-۱۸۴). در *شاهنامه* دیو، گاهی با ابلیس و اهریمن و جن مترادف آمده است و گاهی هم در معنی رمزی به معنی آفریدهٔ اهریمن، نمادی برای مردم بد و نابخرد به کار رفته است (گلی، ۱۳۸۶: ۱۵۵).

در *خاوران‌نامه* نیز دیوان مظهری از اهریمن و شر و برکت‌بری هستند که در مغاک‌ها و جاهای تاریک جای گرفته و آب را از انسان‌ها مضایقه می‌کنند. در صفحه ۷۸ که در (رسیدن مالک در بندرگاه سلیمان) است، می‌بینیم. سپاه

مالـک، شـب را در مکـانی آرام می‌گیرنـد و کـوهی می‌بیننـد کـه دامنـه تیـز و تنـدی دارد. شـیری تراشـیده از سـنگ می‌بیننـد کـه از دهانـه آن، آب بیـرون می‌ریـزد. هنگـام شـب پـنج نفـر از یـاران مالـک بـرای خـوردن آب آنجـا می‌رونـد و «چـو شـد روز هـر پـنج را سـر نبـود/ ز خـون قطـره‌ای نیـز در بـر نبـود» (خوسـفی: ۷۸). زمـانی کـه خبـردار می‌شـوند می‌بیننـد کـه اهـریمن «بریـده ز لشـکر بسـی سـر ز تـن» مالـک گـرز بـر دسـت بـه دامنـه کـوه می‌آیـد و غـاری تاریـک چـون قـار می‌بینـد. وارد غـار شـده و اسـب را آنجـا می‌بنـدد. آیـه سـر را خوانـده و بـر خـود می‌دمـد. طلسـمی در گـذرگاه بـود کـه نقـش دیـوی سـوار بـر فیـل را داشـت. بـا ضـربه گـرز آن را نـابود می‌کنـد. روشـنایی می‌بینـد، دشـتی فـراخ مقـابلش ظـاهر می‌شـود. طلسـمی دیگـر آنجـا بـر گـذرگاه اسـت کـه نقشـش «یکـی دیـو بـر پشـت پیـل بلنـد/ یکـی مـار در دسـت او چـون کمنـد» (همـان: ۷۹). وقتـی مالـک بـه او نزدیـک می‌شـود، خروشـی از آن اهـریمن پدیـد می‌آیـد. وقتـی وارد آن می‌شـود، جـانوران گونـاگونی همچـون شـیر، پلنـگ، فیـل و نهنـگ کـه از دهانشـان آتـش بیـرون می‌زنـد، پدیـدار می‌شـوند. مالـک بـه جنـگ بـا ایـن دیـوان می‌پـردازد و چنـدان از آن‌هـا می‌کشـد کـه از چشـمه‌ها بـه‌جای آب، خـون می‌جوشـد. سـعد بـه یـاری مالـک وارد غـار می‌شـود و از دریـا نـرّه دیـوی بیـرون می‌آیـد و سـعد را اسـیر می‌کنـد. لشـکریان چـون از مالـک و سـعد خبـری نمی‌بیننـد، بـاز می‌گردنـد تـا از علـی کمـک بخواهنـد. علـی وارد غـار می‌شـود و آن دیـو را می‌بینـد. بـا او مبـارزه کـرده و سـرش را می‌بـرد. دیـو دیگـری کـه مـاری در دسـت گرفتـه بـر علـی حملـه‌ور می‌شـود. علـی ضـربه‌ای بـر سـر او زده و او را تبـاه می‌سـازد. دیـو نعـره‌ای می‌کشـد، از دریـا دیـوان بی‌شـماری بـه سـمت علـی حملـه‌ور می‌شـوند. علـی ذوالفقـار را بـا دو دسـت گرفتـه، بـا دیـوان می‌جنگـد. از سـمت دیگـر مالـک دیـوان را می‌کشـد و تـا شـب بسـیاری از دیـوان را هـلاک می‌کننـد. در آن حـال اژدهـایی هفت‌سـر پدیـد می‌آیـد. مالـک از آن ترسـیده و فـرار می‌کنـد. چـون اژدهـا نزدیـک علـی می‌آیـد، علـی بـا شمشـیر آن را نیـز هـلاک می‌کنـد و بـر خـاک می‌افکنـد (همـان: ۷۸-۸۲). وقتـی بـاز می‌گردنـد سـعد را نمی‌یابنـد. سـه روز سـپاه را حرکـت می‌دهنـد و بـه قلعـه ویرانـی می‌رسـند.

چـــاه ژرف در آنجـــا می‌بیننـــد. علـــی کمنـــدی بـــه دســـت بســـته و وارد چـــاه می‌شـــود. کوچـــه‌ای پدیـــدار می‌شـــود. علـــی وارد کوچـــه شـــده و بـــه ســـرایی می‌رســـد. پیرمـــردی را می‌بینـــد کـــه مـــاری ســـیاه در دســـت دارد. پیرمـــرد گـــرز بـــر دســـت گرفتـــه و بـــه علـــی حملـــه می‌کنـــد. علـــی ضـــربه‌ای بـــر گـــرز او می‌زنـــد کـــه آتشـــی گســـترده از آن بیـــرون می‌جهـــد، طـــوری کـــه زبانـــه آتـــش از دهانـــه چـــاه بیـــرون می‌آیـــد. علـــی آیـــه ســـر را می‌خوانـــد و برخـــورد می‌دمـــد. دیـــوان بســـیاری در اثـــر آتـــش آنجـــا پدیـــدار می‌شـــوند و چـــون علـــی را می‌بیننـــد؛ می‌گریزنـــد. پیرمـــرد از تـــرس جـــان، مکـــان ســـعد و صـــندوقچه را بـــه علـــی نشـــان می‌دهـــد. علـــی بـــا ذوالفقـــار بـــه صـــندوقچه می‌کوبـــد و شـــیر اژدهـــایی از آن بیـــرون می‌آیـــد و بـــا علـــی می‌جنگـــد. شـــیر چـــون تـــوان مقاومـــت نـــدارد، از دیـــده نهـــان می‌شـــود. علـــی در راه بازگشـــت ســـعد را یافتـــه و بیـــرون مـــی‌آورد (همـــان: ۸۵). چنان‌کـــه ملاحظـــه می‌شـــود ایـــن کهن‌الگـــو نیـــز بـــه‌تبع حماســـه‌های پیشـــین در *خاوران‌نامـــه* راه یافتـــه و ابن‌حســـام علـــی (ع) را بـــه‌عنوان پهلـــوان اســـطوره‌ای و مظهـــر نیکی و روشنایی، در برابر شریران، مظهر بدی و تاریکی قرار داده است.

چاه

چـــاه در ادب فارســـی انعکـــاس زیـــادی یافتـــه اســـت. فرهنـــگ نویســـان، انبـــوهی از ترکیبـــات، کنایـــات، مثـــال و تعبیـــرات گونـــاگون را در ایـــن بـــاره ضـــبط کرده‌انـــد. ایـــن بن‌مایـــه نیـــز ســـبب پدیـــد آمـــدن بســـیاری از داســـتان‌ها و روایـــات و اتفاقـــات شـــده اســـت. ازجملـــه چـــاه بابـــل و زنـــدانی شـــدن هـــاروت و مـــاروت در آن، چـــاه بیـــژن در تـــوران زمـــین، چـــاه دجـــال کـــه دجـــال در آخرالزمـــان از آنجـــا خـــروج می‌کنـــد. چـــاه رســـتم کـــه بـــه مکـــر و فریـــب بـــرادرش شـــغاد در آن می‌افتـــد. چـــاه مقنـــع، چـــاه زمـــزم و... . چـــاه در قصـــه‌های فارســـی معمـــولاً عنصـــری مکـــانی همچـــون ســـرداب‌ها، مغاره‌هـــا و نظـــایر آن‌هاســـت کـــه بســـته و محصـــور بـــودن آن همچـــون یـــک زنـــدان و بـــه‌ویژه تاریـــک بـــودن آن بـــه‌نوعی نمـــادین از مکـــان گـــذار انـــزوا، کمـــال یـــابی و ظهـــور مجـــدد اســـت. مضـــمون بیشـــتر ایـــن قصـــه‌ها بـــا باورهـــای عامیانـــه و گـــاه بـــا باورهـــای عامیانـــه دینـــی مـــردم پیونـــد خـــورده اســـت. از مضـــمون کهـــنِ فروشـــدنِ قهرمـــان در بـــن چـــاه و انتظـــار بـــرای برآمـــدن دوبـــاره او در *خاوران‌نامـــه* نیـــز نمونـــه‌هایی مـــی‌بینیم. در ایـــن اثـــر

حماسی چاه مسکن دیوان است که خود نماد شر و پلیدی بودند، و قهرمان داستان بارها وارد آن شده و با دیوان و شریران و حتی اژدها به مبارزه می‌پردازد. مثلاً وقتی مالک اشتر وارد چاه شده و با دیوان مبارزه می‌کند، سعد نیز پشت سر او وارد غار می‌شود و اسیر می‌گردد. علی برای یافتن آن‌ها وارد چاه شده و دیوان و اهریمنان را مغلوب ساخته و سرکرده دیوان را که هفت‌سر داشت، تباه می‌سازد و سعد را نجات می‌دهد (همان: ۷۸-۸۵). وقتی زن جمشید شاه به علی می‌گوید که اژدهایی از چاه خانه بیرون آمده و صندوقچه جواهرات مرا ربود. علی وارد چاه می‌شود. چاهی بسیار تاریک می‌یابد. در آن حال خضر پیامبر ظاهر می‌شود و او را به‌جانب کوهی راهنمایی می‌کند. دیوان بسیاری به علی حمله می‌آورند و علی آن‌ها را از پای درمی‌آورد. اژدهایی پیدا شده و بر علی حمله‌ور می‌شود. علی با ذوالفقار اژدها را دو نیمه می‌کند. پلنگی بر سر چاه بود که دست و پایش را به زنجیر بسته بودند، چون علی را می‌بینند، بر او سلام می‌کند و در قبال آزادی مسلمان می‌شود و صندوق زر را به علی باز می‌گرداند (همان: ۲۲۵-۲۲۷).

سلاح رزم

در آثار حماسی هر یک از پهلوانان سلاحی مخصوص به خود و منحصربه‌فرد دارند. سلاحی که گویی با روح و جان آن‌ها پیوند یافته و جزئی از وجودشان شده است، گویی این ابزار جنگی وقتی در دست قهرمان داستان قرار می‌گیرد، به او نیروی مضاعف بخشیده و او را شکست‌ناپذیر می‌سازد. «رزم ابزار چنان با کیستی جنگاوران در پیوند است که گم کردن آن را مایه ننگ خود می‌دانند. بهرام برای یافتن تازیانه‌ای که در میدان نبرد از دست داده است، جان می‌دهد. جنگاوران، نام خود را بر سپرهایشان می‌نویسند، آن‌ها گاهی درفشی کوچک بر ترک خود می‌بندند تا کیستی خود را به حریف بنمایند.» (گرانبها، ۱۳۹۷: ۵). در *خاوران‌نامه* یکی از سلاح‌های مهم و اساسی که کارکردی کهن‌الگویی یافته، ذوالفقار، شمشیر علی است. این شمشیر را پیامبر به او بخشیده بود و آن حضرت نیز در همه جنگ‌ها آن را به همراه دارند و مبارزاتی که با دشمنان،

دیوها، اژدها انجام می‌دهند به کمک برندگی و تیزی ذوالفقار بر آن‌ها غالب می‌آیند. ذوالفقار را می‌توان مظهری از قدرت و شجاعت امام دانست. حتی در بیشتر شمایل‌های مذهبی معمولاً امام علی را به نحوی تصویر می‌کنند که ذوالفقار را در دست دارد. «ذوالفقار مظهری از ویژگی‌های نیروی علوی و قدسی و نوعی ابزار کهن‌الگویی است. دل تاریکی را می‌شکافد و دیوان را به ورطه نابودی می‌کشاند و برای نابودی ظلمت به کار می‌رود.» (محمودی، ۱۳۹۳: ۵۰). «ذوالفقار و دلدل به‌مثابه نمادهایی از کیفیات قدسی شخصیت علی و مظاهری از ویژگی‌های نیروی علوی و قدسی او هستند. این همان شمشیری است که آدم از بهشت آورد و علی با آن با شیاطین پیکار کرد.» (عمادزاده، ۱۳۳۱: ۳۶۴). در جنگی که علی با دیوان در چاه بند سلیمان آغاز می‌کند، با کمک ذوالفقار قدرت‌نمایی‌هایی از خویش به نمایش می‌گذارد. وقتی دیوان بسیاری بر آن حضرت حمله‌ور می‌شوند، آتشی از ذوالفقار برمی‌خیزد و بسیاری از دیوان را کباب می‌کند و عده‌ای را فراری می‌دهد.

ز دیوان گروهی فرو شد به آب گروهی بدان صاعقه شد کباب

(خوسفی: ۸۲)

قلعه‌گیری

قلعه یا دژ شامل مجموعه‌ای بناها، برج‌ها و باروهای مستحکم که در گذشته در دورترین و مرتفع‌ترین نقطه در اطراف شهر ساخته می‌شد تا به هنگام جنگ و هجوم دشمن، مردم شهر بتوانند تا پایان جنگ درون آن بمانند. در قدیم شاید تمام شهرها دارای حصار و برج و بارو بودند. معمولاً قلعه‌ها را در مناطق سوق‌الجیشی و مناسب احداث می‌کردند که گاهی، از آن‌ها به‌عنوان پادگان‌های نظامی، انبار اسلحه و آذوقه استفاده می‌کردند و گاهی نیز برای پناه دادن افراد ناتوان و پیر و زنان و کودکان استفاده می‌شده است (پازوکی، ۱۳۷۶: ۲۸). بن‌مایه تسخیر قلعه نیز ازجمله بن‌مایه‌هایی است که قهرمان داستان حماسی برای نشان دادن شجاعت و دلاوری خویش باید بر آن دست یازد. امام علی به‌عنوان قهرمان دینی، خویشکاری‌های پهلوانان اساطیری و حماسی را دارا

است. «علی را به فرمان خدا در منجنیق نهادند و به ذات‌السلاسل انداختند و به‌تنهایی آن قلعه را که پنج هزار تیغ‌زن در آن بود، بستد.» (ر.ک. صفا، ۱۳۷۳، ج۲: ۱۹۲). «علی در خیبر به دست برکند که به صد مرد از جای خود نجنبیدی و به دست می‌داشت تا لشکر رسول بدان گذر می‌کرد.» (ر.ک. رزمجو، ۱۳۸۱: ۲۲۶). ابن‌حسام نیز در *خاوران‌نامه*، امام علی و یارانش را در چندین جا مقابل قلعه دشمنان قرار می‌دهد که در همه این موارد، امام و یارانش موفق به گشودن قلعه و تسخیر آن می‌شوند. تسخیر حصن بیاض و نشاندن سفیان را به‌عنوان پادشاه به‌جای قطار «به شاهی سفیان سپرد آن حصار» (خوسفی: ۵۰) و تسخیر حصن ضمان و سپردن آن به سهامه ابن ربیع «به سهامه بن ربیع آن حصار/ سپرد و کمر بست و بربست کار» (همان: ۵۱). تسخیر قلعه صول توسط میرسیاف با استفاده از غفلت دیده‌بان قلعه «چو آگه نبودند کار آگهان/ گرفتند آن حصن را ناگهان» (همان: ۱۰۲). ابوالمحجن قلعه حصن ربیع را می‌گیرد و مالک را که در چاه زندانی شده بود نجات می‌دهد و بعد، «ابوالمحجن و لشکر آنجا بماند/ جهانگیر مالک سوی شهر راند» (همان: ۱۲۲). تسخیر دژ آهن‌ربا توسط علی به کمک ارشاد و راهنمایی پیامبر (همان: ۲۳۸). نفوذ امام علی به داخل حصن برنج برای رهایی سعد وقاص از چنگ تهماس با لباس بازرگان به بهانه شکایت از زیادی خراج (مرادی، ۱۳۸۲: ۲۴۶) که این الگو می‌تواند تقلیدی از *شاهنامه* قلمداد شود. آن‌جا که رستم برای نجات نوه خویش، بیژن، در هیئت بازرگان به توران می‌رود (*شاهنامه*، دفتر ۳: ۳۶۸). بعد از او نیز اسفندیار در شکل بازرگان به رویین دژ می‌رود تا خواهران خویش را نجات بخشد (همان، دفتر ۵: ۲۵۹).

عیاری

عیاری رفتن و عیاری کردن نیز در فرهنگ پهلوانی است. عیاری کردن نه‌تنها با گستاخی و کمند و خنجر به لب و دندان داشتن، سروکار داشت بلکه با فریب دادن دشمن نیز همراه بود (کویر، ۱۳۹۰: ۲۰). «ظاهراً در آغاز کار، عیاران و پهلوانان هر دو یکی بودند و همان سردارِ دلیری که روز به میدان می‌آمد و

مبارز می‌طلبیده، شب لباس مبدل می‌پوشید و به شب‌روی می‌رفته است. رستم در داستان سهراب به همین روش برای دیدن سهراب به‌صورت ناشناس به لشکرگاه او می‌رود و برای آن‌که رسوا نشود، زند رزم را می‌کشد.» (محجوب، ۱۳۵۶: ۱۰). *شاهنامه* فردوسی هم ازنظر ساختار عناصر زبانی و بیانی و تصویری و هم از نظر محتوا و مضمون بر آثار بعد از خود به‌ویژه آثار موسوم به داستان‌های عیاری تأثیر گذاشته است (قبادی، ۱۳۸۶: ۸۵). بنابراین، این تأثیر را در *خاوران‌نامه* نیز شاهد هستیم. ابن‌حسام در این اثر حماسی قهرمانان داستان را گاه به شکل عیاران درآورده و اعمال و رفتار عیاران از آن‌ها سر می‌زند. بخصوص در مورد عمروامیه که چنین کارهای عیارگونه بسیاری از او شاهد هستیم. «عمروامیه از پهلوانان کاردیده و از پیران شگرد پرداز سپاه رسول اکرم (ص) است که بخش وسیعی از داستان‌های نظرگیر این مثنوی را به خود اختصاص داده است. او شب‌روی است افسونگر و افسانه‌نما، در طرفه‌العینی از دیدگان ناپدید می‌گردد. کارهای محیرالعقول این عیار چابک‌دست و گریزپا همگان را به شگفتی و تحسین وامی‌دارد.» (مرادی، ۱۳۸۲: ۱۳۱). عمرو در همان دیدار نخستین با جمشید شاه، خود را این‌گونه معرفی می‌کند:

مرا نام عمرو امیه شناس — که از پادشاهان ندارم هراس
چنین دان که من چاکر حیدرم — فرستاده پاک پیغمبرم
من آنم که بر شاه ایران‌زمین — زمین کرده‌ام پر ز آشوب و کین
ز آشوب من با هزاران گوان — نخفتی شب تیره نوشیروان
بسی تاج شاهان که دزدیده‌ام — بسی سر که در خواب ببریده‌ام
گرم سوی تاج تو باشد شتاب — سر شاه بالین نبیند به خواب

و عیارانه شاه را تهدید به دزدیدن تاج شاهی‌اش می‌کند. (خوسفی: ۱۳۲)

در ادامه داستان می‌بینیم که او خود را به شکل پیرمردی درمی‌آورد و بت بزرگ لات را بر گردن می‌اندازد و خود را فرستاده آن معرفی می‌کند. این‌گونه به پیشگاه جمشید شاه راه می‌یابد و حتی یافتن عمروامیه را نیز به او می‌سپارند. او سرانجام جمشید شاه را به تخت زرینش می‌بندد و از او قول و

قرار تشریف و خلعت می‌گیرد و بدین ترتیب باج می‌ستاند (همان: ۱۳۳-۱۳۵). بنا به گفته جعفر محجوب «عیاران برای آن‌که بتوانند به‌آسانی و هرگاه که بخواهند تغییر شکل دهند نظرکرده یکی از پیغمبران می‌شوند.» (محجوب، ۱۳۸۳: ۲۹۶). «عمروامیه هنگام رفتن به سراندیب در مقام حضرت آدم، در خواب از حضرت اسماعیل توبره‌ای می‌گیرد که از آن چهره‌هایی بیرون می‌آید. فرد به‌وسیله این توبره در قالب هرکس که بخواهد درمی‌آید و به ۳۶۰ زبان سخن می‌گوید. در قصه حمزه‌نامه، حمزه هیچ‌گاه لباس مبدل نمی‌پوشد. فقط عمرو امیه لباس مبدل به تن می‌کند. عمرو خود را به شکل درویشان، شبان، بهرام، بازیگر، دایه، پیری عاقد، مطبخیان، چاوشان درمی‌آورد.» (غلامحسین‌زاده، ۱۳۸۹: ۲۱۸). در *خاوران‌نامه* نیز ما این‌گونه کارهای شگفت و عیارانه را از عمروامیه شاهد هستیم. علاوه بر موارد ذکرشده، عمرو بار دیگر خود را به شکل زنگی سیاهی درمی‌آورد و به لشکرگاه جمشید شاه می‌رود (خوسفی: ۱۳۹). جای دیگر، عمرو در لباس سربازان جمشید شاه به میدان نبرد می‌آید و بعد از معلق‌بازی و خودنمایی، شداد برای مبارزه با او به میدان قدم می‌نهد. عمرو در این مبارزه شداد را سرنگون می‌سازد. «سر ترک شداد را کرد نرم/ فرو ریخت از مغز او خون گرم» (همان: ۱۴۹). بار دیگر عیارگونه و بی‌باکانه به دربار جمشید شاه می‌رود و باز او را تهدید می‌کند که فردا صبح در میدان جنگ «برآرد علی از سپاهت دمار» (همان: ۱۵۱). اعمال عیارگونه از علی نیز در این اثر شاهد هستیم. چنانچه قبلاً اشاره شد، علی با اسم مستعار (غشمشم) فرماندهی سپاه خاوران را به عهده می‌گیرد. همچنین خود را به شکل بازرگان درمی‌آورد و وارد حصن برنج می‌شود. «علاوه بر تغییر شکل دادن به یک نکته دیگر نیز از کار عیاران که بعدها با آب‌وتاب فراوان و با شاخ و برگ‌های بسیار در داستان‌های گوناگون منعکس شده، اشاره رفته است و آن سخن گفتن به زبان لشکر دشمن است. نخستین بار در باب سخن گفتن به زبان اطرافیان در *شاهنامه* اشاره شده است و بعدها این امر برای عیاران سنت و وظیفه حتمی شد. مهتر نسیم عیار و عمروامیه ضمری هر دو را از این بابت حضرت

آدم ابوالبشر که بر طبق روایت‌های دینی، نام چیزها را بی‌واسطه از خدا آموخته، نظرکرده است و آن‌ها می‌توانستند به هفتادودو زبان یعنی به تمام زبان‌ها سخن بگویند و علم ایشان در این باب جنبه لدنی و الهی داشت.» (محجوب، ۱۳۸۶: ۱۰۱۳). در *خاوران‌نامه* نیز حضرت علی و یارانش به هر جا که قدم می‌گذارند، خاور، سرزمین قهرمان، ساحل زمین، سرزمین قام با زبان آن‌ها آشنایی کامل دارند و خیلی راحت می‌توانند با آن‌ها گفت‌وگو کنند.

نتیجه‌گیری:

بن‌مایه‌های حماسی به‌عنوان عنصر یا عناصری شکل‌دهنده به داستان در *خاوران‌نامه* ابن‌حسام به کار رفته‌اند. اغلب این بن‌مایه‌ها کارکردی فعال داشته و به اثر، پویایی و تحرک خاصی بخشیده‌اند. بن‌مایه‌هایی چون قهرمان، سفر، اسب منحصربه‌فرد، کتمان نام و نام‌پوشی، خواب و رؤیا، پیشگویی، اژدها و... در این اثر به‌خوبی به کار رفته‌اند. ما در این نوشته بن‌مایه‌های اصلی و تأثیرگذار را موردبررسی قرار دادیم و دریافتیم که ابن‌حسام در خلق این اثر از بن‌مایه‌های حماسی بهره برده است. این بن‌مایه‌ها با سفر قهرمان شروع می‌شود. قهرمان در این سفر وظایف سنگینی را با تحمل رنج‌های فراوان به انجام می‌رساند. به جنگ با کافران و شریران و موجودات اهریمنی همچون دیوان و اژدهایان می‌پردازد. در این میان نقش دلدل به‌عنوان اسب شگفت‌انگیز قهرمان و ذوالفقار به‌عنوان ابزار جنگی او قابل‌ملاحظه است که در تمام مراحل قدرت‌نمایی و بزرگ‌منشی، جزء لاینفکی از اقتدار و توانمندی او در صحنه‌های مختلف نبردند. ذوالفقار مظهری از قدرت و شجاعت امام علی(ع) است که همیشه و در هر حال حتی در شمایل‌ها و تصاویر در دستان او قرار دارد.

ابن‌حسام از بن‌مایه‌های دیگر همچون کتمان نام و نام‌پوشی، خواب و رؤیا، پیشگویی و غیب‌دانی، اژدها و اژدهاکشی، مبارزه با دیوان و جادوگران، بن‌مایه چاه و... به نحو شایسته‌ای در جهت ارتقای صبغهٔ حماسی اثر خویش بهره برده و آن را به‌عنوان اثری حماسی که با پیوند زدن رگه‌هایی از اسطوره و

مذهب به یکدیگر به‌عنوان اثری حماسی-دینی در میان حماسه‌های دینی دیگر بر جایگاه مناسبی قرار داده است.

منابع:

۱. قرآن کریم

۲. آیدنلو، سجاد، ۱۳۹۰، *دفتر خسروان «برگزیده شاهنامه فردوسی»*، سخن، تهران

۳. امامی، نصرالله، قاسم‌پور، قدرت، ۱۳۷۸، «تقابل عنصر روایت گری و و توصیف در هفت‌پیکر نظامی»، فصل‌نامه *نقد ادبی* دانشگاه تربیت مدرس، سال اول، شماره اول، صص ۱۴۷-۱۶۱

۴. باستانی پاریزی، محمد ابراهیم، ۱۳۵۳، *اژدهای هفت‌سر*، تهران

۵. پارسانسب، محمد، ۱۳۸۸، «بن‌مایه، تعاریف، گونه‌ها، کارکرد و...»، فصل‌نامه *نقد ادبی*، سال ۱، شماره ۵، بهار ۸۸، صص ۷-۴۰

۶. پازوکی، ناصر، ۱۳۷۶، «شیوه‌های قلعه‌گیری در *شاهنامه*»، *میراث فرهنگی*، بهار و تابستان، شماره ۱۷، صص ۲۸-۳۲

۷. پاینده، حسین، ۱۳۸۹، *داستان کوتاه در ایران*، جلد ۲، تهران، نیلوفر

۸. پورداود، ابراهیم، ۱۳۷۷، *یشت‌ها*، ج ۱، اساطیر، تهران

۹. پیرزادنیا، مینا و همکاران، ۱۳۹۶، «نگاهی تطبیقی به جایگاه اسب در *شاهنامه* و دیوان حماسی عنتره»، *نشریه ادبیات تطبیقی دانشگاه شهید باهنر کرمان*، س۹، ش۱۷، پاییز و زمستان، ص ۱-۱۹

۱۰. جهانشاهی افشار، علی، جهادی حسینی، سید امیر، ۱۳۹۶، «جادو و جادوگری در قصه امیرارسلان نامدار»، دوماهنامه *فرهنگ و ادبیات عامه*، سال۵، ش۱۸، بهمن و اسفند، ص ۱۰۵-۱۳۰

۱۱. خوسفی، ابن‌حسام، *خاوران‌نامه*، نسخه خطی، سازمان اسناد و کتابخانه ملی جمهوری اسلامی ایران، منبع ۵-۲۷۹۵۸، شناسه کد کتاب ۱۵۱۶۲۹۸، ۵۴۸ صفحه

۱۲. داد، سیما، ۱۳۷۵، *فرهنگ اصطلاحات ادبی*، چاپ ۲، تهران، مروارید

۱۳. دارا، مریم، ۱۳۸۶، «نگاهی بر اژدها و چند اژدهاکش ایران»، *کتاب ماه ادبیات*، شماره ۲۰، پیاپی ۱۱۶، خردادماه، ص ۵۵-۶۰

۱۴. رزم‌جو، حسین، ۱۳۸۱، *قلمرو ادبیات حماسی ایران*، ج ۱، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، تهران

۱۵. رستگار فسایی، منصور، ۱۳۷۹، *اژدها در اساطیر ایران*، چاپ اول، توس، تهران

۱۶. .....، ۱۳۸۳، پیکر گردانی در اساطیر، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، تهران

۱۷. رضایی دشت آژنه، محمود، ۱۳۹۶، «بررسی خاستگاه اسطوره‌ای نام در گسترهٔ ادب حماسی»، *فصل‌نامه ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی*، س ۱۳، ش ۴۶، بهار، ص ۶۳-۹۳

۱۸. رضی، هاشم، ۱۳۷۱، *آیین مهر(میترائیسم)*، بهجت، تهران

۱۹. سرامی، قدمعلی، ۱۳۷۳، *از رنگ گل تا رنج خار، شکل‌شناسی داستان‌های شاهنامه*، چ ۲، علمی فرهنگی، تهران

۲۰. سرکاراتی، بهمن، ۱۳۷۸، *سایه‌های شکارشده*، قطره، تهران

۲۱. شریعت، زهرا، زینلی، لیلا، ۱۳۸۸، «جلوه‌های حماسی، ملی و مذهبی در نگاره‌های *خاوران‌نامه* مکتب شیراز»، *مطالعات هنر اسلامی*، دوره ۵، ش ۱۰، ص ۴۳-۵۷

۲۲. شهبازی، اصغر، ملک‌ثابت، مهدی، ۱۳۸۳، «نقد زبان حماسی در *خاوران‌نامه* ابن‌حسام خوسفی»، *جستارهای ادبی*، ش ۱۸۵، تابستان، ص ۸۹-۱۱۷

۲۳. شهری، جعفر، ۱۳۶۸، *تاریخ اجتماعی تهران در قرن سیزدهم*، اسماعیلیان، تهران

۲۴. صفا، ذبیح‌الله، ۱۳۷۳، *تاریخ ادبیات در ایران*، ج ۲، چ ۱۳، فردوس، تهران

۲۵. طاهری، محمد، آقاجانی، حمید، ۱۳۹۲، «تبیین کهن‌الگوی «سفر قهرمان» بر اساس آرای یونگ و کمبل در هفت‌خان رستم»، *فصل‌نامه ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی*، س ۹، ش ۳۲، پاییز، ص ۱۶۹-۱۹۸

۲۶. عمادزاده، عمادالدین حسین، ۱۳۳۱، *امیرالمؤمنین، زندگانی علی ابن ابی‌طالب*، نشر محمد، تهران

۲۷. غلام پور دهکی، سکینه، پشت‌دار، علی‌محمد، ۱۳۹۴، «بررسی تطبیقی کارکردهای پیشگویی در حماسه‌های بزرگ جهان»، *فصل‌نامه ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی*، سال۱۱، ش۴۱، زمستان، ص ۲۵۱-۲۸۱

۲۸. غلامحسین زاده، غلامحسین و همکاران، ۱۳۸۹، «ساختارشناسی بن‌مایه‌های حمزه‌نامه»، *نقد ادبی*، سال۳، شماره ۱۱ و۱۲، پاییز و زمستان، ص ۲۰۵-۲۳۲

۲۹. فردوسی، ابوالقاسم،۱۳۷۱، *شاهنامه*، به کوشش جلال خالقی مطلق، دفتر ۳، انتشارات مزدا، کالیفرنیا

۳۰. .....،۱۳۷۳، *شاهنامه*، دفتر ۴، به کوشش جلال خالقی مطلق، مزدا، کالیفرنیا

۳۱. .....،۱۳۷۵، *شاهنامه*، به کوشش جلال خالقی مطلق، دفتر ۵، انتشارات مزدا، کالیفرنیا

۳۲. .....،۱۳۸۶، *شاهنامه*، به کوشش جلال خالقی مطلق، دفتر۷، دائره‌المعارف بزرگ اسلامی، تهران

۳۳. فروید، زیگموند، ۱۳۶۹، *توتم و تابو*، ترجمه محمدعلی خنجی، طهوری، تهران

۳۴. *فرهنگ سخن*، ۱۳۸۲، به سرپرستی دکتر حسن انوری، ج۲، چ۲، سخن، تهران

۳۵. فریزر، جیمز جورج، ۱۳۸۴، *شاخهٔ زرین*، ترجمه کاظم فیروزمند، آگاه، تهران

۳۶. قبادی، حسینعلی، نوری، علی، ۱۳۸۶، «تأثیر *شاهنامه* فردوسی بر ادبیات عیاری، زبان و ادب فارسی»، *نشریه ادبیات دانشگاه تبریز*، سال ۵۰، ش۲۰۱، بهار و تابستان، ص۶۳-۹۶

۳۷. کزازی، میر جلال‌الدین، ۱۳۸۵، *نامه باستان*، ج۱، سمت، تهران

۳۸. کمپل، جوزف، ۱۳۹۲، *قهرمان هزارچهره*، ترجمه شادی خسرو پناه، گل آفتاب، مشهد

۳۹. کویر، محمود، ۱۳۹۰، *بر بال سیمرغ، جستارهایی دربارهٔ شاهنامه*، کتاب آیدا

۴۰. گران‌بها، محمدصادق، ۱۳۹۷، *فرهنگ توصیفی ریشه‌شناختی رزم افزار و رزم جامه در شاهنامه فردوسی*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد دانشگاه شهید بهشتی، شهریورماه

۴۱. گریمال، پی‌یر، ۱۳۵۶، *فرهنگ اساطیر ایران و روم*، ترجمه احمد بهمنش، امیرکبیر، تهران

۴۲. گلی، احمد، ۱۳۸۶، «دیوان در *شاهنامه*»، *مجله زبان و ادبیات فارسی دانشگاه سیستان و بلوچستان*، س۵، بهار و تابستان، ص ۱۵۳-۱۷۲
۴۳. لک، ایران، تمیم‌داری، احمد، ۱۳۹۵، «مطالعهٔ تطبیقی کهن‌الگوی سفر و بازگشت قهرمان در *شاهنامه* و ادیسه»، *ادبیات تطبیقی*، پیاپی ۱۳، بهار و تابستان، ص ۱۶۱-۱۸۴
۴۴. محجوب، محمدجعفر، ۱۳۸۳، *ادبیات عامیانه ایران*، به کوشش حسن ذوالفقاری، چ ۲، چشمه، تهران
۴۵. .....، ۱۳۵۶، «روش‌های عیاری و نفوذ کار و کردار عیاران در *شاهنامه*»، *هنر و مردم*، ش۱۷۷ و۱۷۸، تیر و مرداد، ص۲-۱۳
۴۶. محمدی، هاشم، ۱۳۸۳، «سیمای امام علی در حماسه‌های دینی ایران»، *کیهان فرهنگی*، ۲۱۶، ص ۲۴-۲۷
۴۷. محمودی، فتانه، حاج‌حسینی، اعظم، ۱۳۹۳، «تطبیق عنصر خیال در متن و نگاره‌های *خاوران‌نامه* با رویکرد نقد تخیلی گاستون باشلار»، *ادبیات تطبیقی*، پیاپی ۱۰، پاییز و زمستان، ص ۳۶-۶۲
۴۸. .....، ۱۳۹۳، «مطالعهٔ تطبیقی تقابل خیر و شر در نگاره‌های *خاوران‌نامه* و *شاهنامه*»، *دو فصل‌نامه‌های هنری کاربردی*، ش۱۵، بهار و تابستان، ص ۲۱-۳۳
۴۹. مرادی، حمیدالله، ۱۳۸۲، *تازیان‌نامه پارسی (خلاصه خاوران‌نامه)*، چاپ اول، مرکز نشر دانشگاه، تهران
۵۰. مشهور، پروین دخت، ۱۳۷۸، رؤیای صادق و بازتاب آن در *خاوران‌نامه*، *نامه پارس*، ۴، صص ۹۴-۱۰۳
۵۱. مقدادی، بهرام، ۱۳۷۸، *فرهنگ اصطلاحات نقد ادبی از افلاطون تا عصر حاضر*، فکر روز، تهران
۵۲. میرزا نیکنام، حسین، صرفی، محمد رضا، ۱۳۸۱، «پیشگویی در *شاهنامه*»، مجله *مطالعات ایرانی*، ش۲، پاییز، صص ۱۵۳-۱۷۲
۵۳. میرصادقی، جمال و میمنت، ۱۳۷۷، *واژه‌نامه هنر داستان‌نویسی*، تهران، کتاب مهناز

۵۴. واحددوست، مهوش، ۱۳۸۶، «عواطف حیوانی در *شاهنامه*»، مجله مطالعات ایرانی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، سال۶، ش۱۲، صص ۱۹۷-۲۱۴

۵۵. هندرسن، جوزف، ۱۳۵۷، *اساطیر باستانی و انسان امروز، انسان و سمبول‌هایش*، ترجمه ابوطالب صارمی، امیرکبیر، تهران

56. Jung-C.G. the collected works of C.G.Jung. london: Routedge and Kegan Paul.1979
57. Tomashevesky. Boris. 1965. The matic in Russian FORMALIST criticism. Trans lemon leet.and Reis. USA. University of Nebraska press.