

رمزگشایی الگوی اسطوره‌ای نجات خورشید در هفت‌خان

لیلا حق‌پرست^۱

دکتر مریم صالحی‌نیا^۲

چکیده

این پژوهش پس از مرور ساختار واحد هفت‌خان پهلوانان خاندان سام (رستم، سام، فرامرز و شهریار) که در منظومه‌های پهلوانی منعکس شده، کوشیده است قانون ساختاری این هفت‌خان‌ها را کشف کند و نشان دهد که تمامی آن‌ها از ژرف‌ساختی یکسان برخوردارند که بیان مسیر منحنی‌واری است که پهلوان از سطحی فرودین در مشرق آغاز می‌کند و سرانجام گم‌شده خود را در چاه یا مکان تاریکی که در جایگاهی بلند در سویه مغرب است می‌یابد. برای اثبات شمول گسترده و جهانی این الگو، به شواهد دیگر آن در فرهنگ آذربایجان و داستان‌های عامیانه اروپایی و اسطوره مانوی آفرینش نیز اشاره شده است تا نمایان شود که تمام این روایت‌ها، گویای تلاش قهرمان برای نجات پادشاه/دختری است که نمادی از خورشید است و دیو تاریکی او را از سرزمین روشنایی در مشرق (جایگاه برآمدن خورشید) به اقامتگاه خویش در مغرب (جایگاه افول خورشید) برده و آنجا اسیر کرده است. بنابراین الگوی هفت‌خان روایت رمزگونه نجات خورشید از چنگال دیو تاریکی است که در غرب مسکن دارد.

کلیدواژه‌ها: هفت‌خان، خاندان سام، خورشید، تحلیل ساختاری اسطوره.

۱- درآمد

داستان گذر پهلوان جوان از هفت‌خان، بن‌مایه‌ای است که در اغلب داستان‌های پهلوانی هندواروپایی و بلکه به صورت‌هایی مشابه در میان دیگر اقوام نیز به چشم می‌خورد (در این باره نک: آیدنلو، ۱۳۸۸: ۹-۱۰؛ واحد دوست و دلانی میلان، ۱۳۹۰: ۱۵۲-۱۴۶). در تمامی صورت‌های روایی این بن‌مایه، جوان نوری که تقدیر او را از پیش برای قهرمانی برگزیده است، ناگزیر از مراحل بسیار دشوار و مرگ‌آور عبور می‌کند تا مقصود خود را که اغلب در نقش زن/پادشاه نمایان می‌شود، از اسارت در چنگال دیو یا

۱- دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی دانشگاه فردوسی مشهد (نویسنده مسئول) leila_haghparast@yahoo.com

۲- استادیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه فردوسی مشهد m.salehinia@um.ac.ir

دشمن رهایی دهد. پهلوان جوان با عبور از این خان‌های نفس‌گیر، بلوغ پهلوانی خویش را به اثبات می‌رساند و به تعبیر روایات ایرانی، به «جهان پهلوانی» می‌رسد (سرکاراتی، ۱۳۸۵: ۴۸).

پیش از این در جایی دیگر (حق‌پرست، ۱۳۹۴)، هفت‌خان‌های راستین پهلوانان خاندان سام (رستم، سام، فرامرز و شهریار) معرفی و نشان داده شده است که تمامی این هفت‌خان‌ها الگوی ساختاری یکسانی دارند که بر اساس آن، پهلوان در عنفوان جوانی به دنبال پادشاه/دختر که توسط دیو ربوده شده عازم قرارگاه او می‌شود و پس از پشت سر گذاشتن مراحل و آزمون‌هایی دشوار، سرانجام گمشده خویش را می‌یابد و طی نبردی تن به تن با دیو، گمشده خویش را از اسارت رهایی می‌بخشد. همچنین نشان داده شده است که ارکان این هفت‌خان‌ها به جز پاره‌ای اختلاف‌ها در جزئیات روایی، کاملاً بر یکدیگر منطبق‌اند و خصوصاً هفت‌خان سام در حکم جایگشتی^۱ از هفت‌خان رستم است که با تغییر شخصیت‌ها و نمادین‌تر شدن روایت، دوباره به تصویر کشیده شده است. علاوه بر این، هفت‌خان فرامرز در *فرامرزنامه* و هفت‌خان شهریار در *شهریارنامه* هر کدام گشتاری^۲ از اسطوره کلیدی^۳ هستند که به دلیل لایه‌های روایی فزون‌تری که به خود پذیرفته‌اند، الگوی مورد نظر را در خود بیشتر پنهان کرده‌اند. در هر حال در تمامی این هفت‌خان‌ها، از خان اول که بر زمینی مسطح (اغلب بیشه‌ای) واقع است تا خان هفتم که در قعر چاهی مستقر در کوهی بلند رخ می‌دهد، با سازه‌هایی تکرارپذیر مواجهیم. جدول ۱ هفت‌خان پهلوانان را به تفکیک عناصر تکرارپذیر آن‌ها نشان می‌دهد.

جدول ۱: قطعه‌بندی هفت‌خان پهلوان ایرانی

الف: شمای کلی هفت‌خان پهلوانان

وضعیت ابتدایی	وضعیت میانی	وضعیت پایانی	
دیو سپید کاووس را ربوده است	هفت‌خان	کاووس آزاد می‌شود	شاهنامه
ابرها پریدخت را ربوده است	هفت‌خان	پریدخت آزاد می‌شود	سام‌نامه
کناس دختران نوشاد را ربوده است	هفت‌خان (گنبد چنددروازه)	دختران آزاد می‌شوند	فرامرزنامه
مضراب دلارام را ربوده است	هفت‌خان (نه بیشه)	دلارام آزاد می‌شود	شهریارنامه

1. Permutation
2. Transformation
3. Key Myth

جدول ۱، ب: خان اول

میت‌ها ^(۱)	تقابل‌ها	مکان		
رستم در پای درختی خواب است که رخس شیر را می‌کشد.	رخس/ شیر	نیستان (بیشه)	رستم	خان اول
سام در خواب (بیهوش) است که شمسه پلنگال را می‌کشد.	شمسه/ پلنگال	گنبد جادویی	سام	
فرامرز و بیژن چهار حیوان را که به درخت بسته شده‌اند می‌کشند.	فرامرز/ چهار حیوان (شیر، ببر، یوز، گرگ)	مرغزار	فرامرز	
شهریار فیلان بسیاری را که به او حمله‌ور شده‌اند می‌کشد.	شهریار/ فیلان	بیشه	شهریار	

جدول ۱، پ: خان دوم

میت‌ها	تقابل‌ها	مکان		
- رستم با راهنمایی بز کوهی نجات می‌یابد. - در پایان خان دوم راهی در مقابل رستم گشوده می‌گردد.	رستم/ گرما رستم/ تشنگی	بیابان (چشمه)	رستم	خان دوم
- سام با راهنمایی شمسه، پری و روح جمشید از مهلکه نجات می‌یابد. - در پایان خان دوم، دروازه گشوده می‌شود و قصر نمایان می‌شود.	سام/ مرغ آتش فشان سام/ خاک جوشان	پای حصار	سام	
- [دو شیر پنجه بر زمین می‌کشند] و فرامرز آن دو را می‌کشد - در پایان خان دوم، در کاخ در مقابل فرامرز نمایان می‌شود.	فرامرز/ دو شیر	پای قصر چنددروازه	فرامرز	
- فرامرز کرگدنان را می‌کشد. - پایان خان دوم پس از نیایش شهریار در پای چشمه، پهلوان پا به راه می‌گذارد.	شهریار/ کرگدنان [که در گرما توانی مضاعف دارند]	بیشه‌ای در کنار آب	شهریار	

جدول ۱، ت: خان سوم

مکان	تقابلها	میتها
رستم	رخش/ازدها رستم/ازدها	رستم با اصرار رخس، سرانجام ازدها را می بیند و می کشد.
سام	سیمرغ/ارقم سام/ارقم	سام با خواهش و یاری سیمرغ، رمز شکست ارقم را درمی یابد و او را می کشد.
فرامرز	∅	∅
شهریار	شهریار/ازدها	- شهریار ازدها را می کشد. - از بوی گندی که از ازدها برمی خیزد، شهریار بیهوش می شود.

جدول ۱، ث: خان چهارم

مکان	تقابلها	میتها
رستم	رستم/زن جادو	- زن جادو در پی کام گرفتن از رستم است. - رستم او را اسیر می کند و سرانجام می کشد. ∅
سام	رستم/حورا (پادشاه شهر زنان)	- حورا در پی کام گرفتن از سام است. - سام پس از چند روز سرانجام می گریزد. - چند پهلوان در دام زنان گرفتار می مانند.
فرامرز	∅	∅ ∅ - فرامرز با آدمیانی مواجه می شود که همچون گوشت خشکی بر صفا استوار شده اند.
شهریار	شهریار/موران	- موران در پی دریدن شهریارند. - شهریار سرانجام از بیشه می گریزد. - چند پهلوان در چنگ موران گرفتار می مانند.

جدول ۱، ج: خان پنجم

میت‌ها	تقابل‌ها	مکان		
- رستم گوش دشتبان را می‌کند. - رستم در نبرد تن به تن با اولاد، او را شکست می‌دهد و اسیر می‌کند. - اولاد موظف می‌شود رستم را تا جایگاه دیو سپید راهنمایی کند.	رستم/ دشتبان رستم/ اولاد	دشت	رستم	خان پنجم
∅	∅	∅	سام	
- ماران به فرامرز حمله‌ور می‌شوند و فرامرز آن دو را می‌کشد.	فرامرز/ دو مار با هیئتی همچون گاو و گوسفند	درگاه پنجم	فرامرز	
- شهریار شیر را می‌کشد. - شهریار در نبردی تن به تن سگسار را شکست می‌دهد و اسیر می‌کند. - سگسار موظف می‌شود شهریار را تا جایگاه مضراب دیو راهنمایی کند.	شهریار/ شیری با هیئتی همچون گاو میش شهریار/ سگسار (بیشه نهم) که سالار دیوان است.	بیشه	شهریار	

جدول ۱، ج: خان ششم

میت‌ها	تقابل‌ها	مکان		
- رستم ارژنگ را می‌کشد. - رستم با دیگر دیوان نیز مبارزه می‌کند و شکستشان می‌دهد.	رستم/ ارژنگ و دیوهای دیگر	پای کوه اسپروز	رستم	خان ششم
- طی نبردی دشوار، شاپور به دست ابرها کشته می‌شود.	شاپور/ ابرها	پای کوه فنا	سام	
- فرامرز تا دیرگاه با دیو نبرد می‌کند و سرانجام او را می‌کشد.	فرامرز/ دیوی با اعضای همچون اعضای بدن جانوران بی‌شمار	درگاه ششم	فرامرز	
- با بردن نام خدا، شاه غولان در بند جان می‌دهد. - غولان نیز می‌گریزند.	فرامرز/ شاه غولان و غولان بسیار دیگر	بیشه غولان	شهریار	

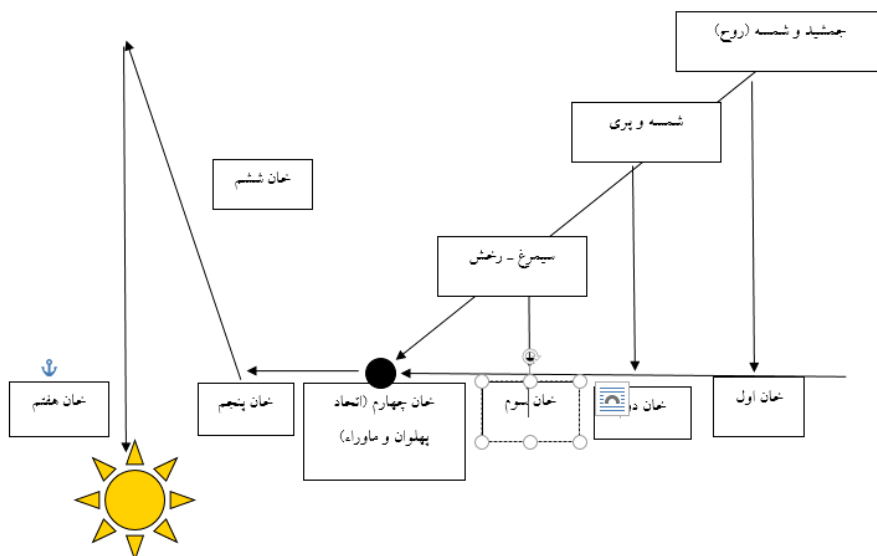
جدول ۱، ح: خان هفتم

میتیمها	تقابلها	مکان		
- دیو سپید با نعره رستم از خواب می پرد. - رستم پس از کشتی گرفتنی دشوار، بر دیو غلبه می یابد. - رستم جگر دیو را بیرون می آورد تا برای کاووس ببرد.	رستم / دیو سپید	چاهی بسیار تاریک درون غاری در بالای کوه	رستم	خان هفتم
- ابرها از صدای نبرد سام و دیوان نگهبان بیدار می شود. - سام پس از کشتی گرفتنی دشوار بر ابرها غلبه می یابد. - سام دستان ابرها را می بندد تا او را نزد منوچهر ببرد.	سام / ابرها	تختی در پای درختی انبوه در بالای کوه فنا	سام	
- کناس با صدای فرامرز از خواب می پرد. - فرامرز پس از کشتی گرفتن با کناس، او را می کشد. - فرامرز دندان کناس را می کند تا برای شاه ببرد.	فرامرز / کناس	چاهی تاریک درون گنبدی بلند	فرامرز	
- Ø - شهریار با مضراب کشتی می گیرد و بر او غلبه می یابد. - شهریار دستان مضراب را می بندد تا او را نزد شاه ایران ببرد.	شهریار / مضراب	چاهی ژرف در قعر قلعه ای بلند	شهریار	

چنان که ملاحظه می شود، نوع دشواری هایی که پهلوان در هر خان از سر می گذراند و نیز چگونگی از میان برداشتن موانع مذکور در تمامی روایت ها از الگوی واحدی تبعیت می کند. درونمایه هر خان به صورت جداگانه نشان می دهد که هر چهار پهلوان در ساخت زیرین دشواری پیش روی خود با موانع مشابهی سروکار دارند و به روش یکسانی بر آن فایق می آیند.

در مقاله پیش گفته به دو گزاره مهم در واکاوی معنای ژرف هفت خان دست یافته ایم: نخست آن که پهلوان در تمامی مراحل دشواری که سپری می کند، آشکار یا پنهان در ملازمت پدیده ای خورشیدی قرار دارد؛ زیرا جمشید، شمس، سیمرغ و رخش هر کدام به گونه ای نمادی از خورشید هستند (درباره ارتباط سیمرغ با خورشید نک: سلطانی گردفرامرز، ۱۳۷۲ و درباره ارتباط اسب با

خورشید نک: سرلو، ۱۳۸۹: ۱۳۲، هال، ۱۳۸۰: ۲۵-۲۴ و یاحقی، ۱۳۸۶: ذیل «اسب»، و دوم آن که هفت‌خان گزارشی از مسیر تکامل معنوی پهلوان و رسیدن او به خودکفایی و بلوغ روحی است؛ در سه خان نخست که هنوز پهلوان توانایی مواجههٔ یک‌تنه با حریفان خویش را ندارد، یاریگرانی از جهان فرامادی وی را همراهی می‌کنند تا بر مانع پیش روی خویش فایق آید. این یاوران ماورایی همگی مناسبتی با خورشید دارند: یآوری‌های مزبور ابتدا تقابل‌هایی بسیار دور را می‌سازند (خورشید/ پهلوان) و رفته‌رفته اختلاف مرتبهٔ آن‌ها با پهلوان کاهش می‌پذیرد و به کمترین میزان می‌رسد (سیمرغ - اسب/ پهلوان) که در این واپسین حد، نماینده و یاور پهلوان تنها اثر و نشانی از تقابل بلند اولیه دارد. اما از خان چهارم به بعد، دیگر پهلوان را به‌تنهایی می‌بینیم که با حریفان خود روبه‌رو می‌شود و گویی آن نمایندگان ماوراء گام به گام به سطح فرودین نزدیک‌تر شده و با او به اتحاد رسیده‌اند؛ به گونه‌ای که پس از آن، پهلوان به نوعی خودبسندگی دست یافته که بر اساس آن قادر است به‌تنهایی بر موانع پیش رو فایق آید و برای مقابله با دشواری‌های مسیر نیازی به مددکار ندارد (در این باره نیز نک: دوستخواه، ۱۳۸۰: ۳۱-۳۰). نمودار ۱ میزان ارتباط پهلوان با نیروهای یاریگر خویش در مسیر هفت-خان و چگونگی وحدت او با این عناصر خورشیدی را نشان می‌دهد (حق‌پرست، ۱۳۹۴).



نمودار ۱: یاریگری نیروهای ماورایی به پهلوان در هفت‌خان

اما چرا این پدیده‌های خورشیدی در کنار پهلوان به کنشگران مهم هفت‌خان‌ها بدل شده‌اند و از همان آغاز تا واپسین خان، با حضور تأثیرگذار آن‌ها مواجهیم؟ نکته در آن است که حتی آنچه پهلوان برای نجات او تن به مهلکه می‌سپارد، یعنی شاه/ دختر نیز به گونه‌ای تجسم مطلق خورشید است که در چنگال دیو (نماد تاریکی) به اسارت رفته است. این نمادپردازی مشهور حتی در اوصاف برخی گمشدگان هفت‌خان‌ها نیز باقی مانده است؛ دختران نوشاد که فرامرز به نجات آنان می‌شتابد به «تابنده هور» (فرامرزننامه، ۱۳۸۲: ۲۸۹/۷۳) و دلارام که شهریار او را از بن تاریک چاه مضراب دیو رها می‌سازد، به «ماه» (مختاری، ۱۳۷۷: ۱۴۲) تشبیه شده‌اند.

شاید بتوان در ورای این شباهت ساختاری که میان روایت‌های گوناگون از هفت‌خان پهلوانان به چشم می‌آید، به الگوی فراتری دست یافت که این روایت‌ها همگی صورت داستانی شده‌آن باشند. برای گشودن راز معنای هفت‌خان باید در لایه‌های ژرف ساختار هفت‌خان جست‌وجو کرد و به مسیری که پهلوان در هفت‌خان برای رسیدن به مقصود طی می‌کند با تأمل بیشتری نگریست.

در تمامی روایت‌های هفت‌خان، عزیمت پهلوان از زمینی مسطح و پست آغاز می‌شود (خان اول) و تا فراز کوهی بسیار بلند (خان ششم) ادامه می‌یابد. نقطه آغاز حرکت پهلوان در مشرق (ایران/ سیستان/ چین) و اقامتگاه دیوی که مقصود یا محبوب او را به اسارت برده، در مغرب است (جایگاه دیو سپید در محل پنهان شدن خورشید است (فردوسی، ۱۳۸۶، ج ۲: ۱۶۱/۱۳)؛ ابرها در کوه فنا در مرز مغرب مسکن دارد (سام‌نامه، ۱۳۸۶: ۴۰۱)؛ جایگاه مضراب دیو قلعه‌ای بلند بر فراز کوهی در مغرب است (مختاری، ۱۳۷۷: ۹۶)).

بنابراین حرکت پهلوان حرکتی از شرق به غرب است و در ابتدا سویه‌ای از فرود به فراز دارد. لکن گمشده پهلوان در قعر عمیق‌ترین چاهی قرار دارد که در بلندترین کوه (جایگاه دیو) واقع است. پهلوان در تمامی روایات، در انتهای مسیر که به بلندای کوه موردنظر می‌رسد، با نشیبگاهی مواجه می‌شود که گمشده خود را در آن می‌یابد (پریدخت بر تختی در پای درخت انبوهی است (سام‌نامه، ۱۳۸۶: ۶۶۳)؛ سه دختر نوشاد در سرایشی گنبد تیره اسیرند (فرامرزننامه، ۱۳۸۲: ۲۸۹/۷۳)؛ دلارام در چاه ژرفی درون قلعه در بند است (مختاری، ۱۳۷۷: ۱۴۲)). بنابراین به دامنه حرکت ما حرکتی از فراز به فرود نیز افزوده می‌شود. اگر این حرکت را حرکتی منحنی‌وار تصور کنیم، به یاد مسیر روزانه

خورشید خواهیم افتاد که هر روز از شرق طلوع می‌کند و در غرب فرو می‌رود و شبانگاه دیگر اثری از آن نیست و صبح فردا دوباره به مشرق بازمی‌گردد.

این مسیر کیهانی در اساطیر کهن نیز به گونه‌ای دیگر پرداخته شده است. گیل‌گمش پهلوانی خورشیدی است که در جستجوی آب حیات یا اکسیر بی‌مرگی به همان راه طلوع و غروب خورشید می‌رود و از دلانی تاریک میان دو کوه مشرق و مغرب که کژدم‌مردمان نگهبان آن‌اند و نیز از آب‌های مرگ‌زا به یاری اوتنایشیم (نوح سومری) می‌گذرد. او در جاده خورشید، دوازده فرسنگ در تاریکی راه می‌پیماید تا به شمش، خدای خورشید می‌رسد و شمش به اصرار گیل‌گمش وی را نزد سیدوری بانوی تاک‌ها و سازنده می‌ناب که درخت زندگی را می‌پاید می‌فرستد (نک: ستاری، ۱۳۸۰: ۶۸-۵۲، صفوی، ۱۳۵۶: ۱۲-۱۳ و چاره‌دار، ۱۳۷۴: ۲۲-۸).

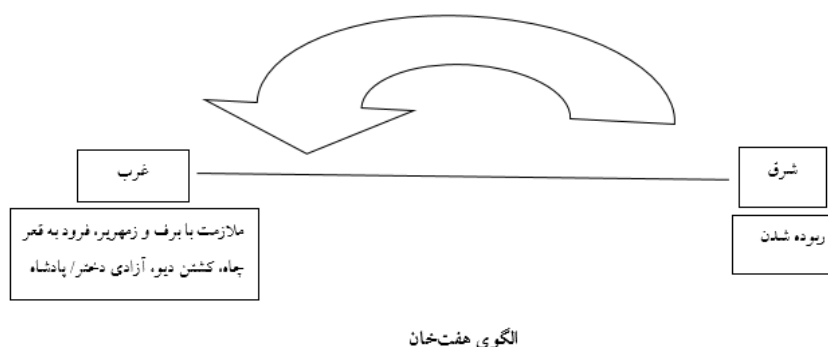
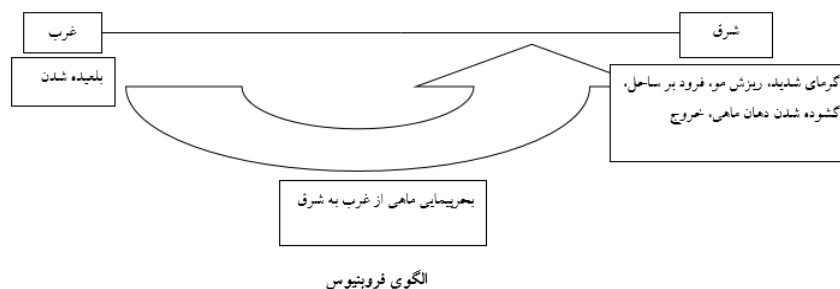
مشابه این تصویر در باطن قصه یونس و ماهی نیز یافت می‌شود (نک: ستاری، ۱۳۷۷: ۱۱۶-۶۷). داستان یونس یادآور الگویی اساطیری در دریایمایی قهرمان خورشیدی است که آن را نخستین بار مردم‌شناسی آلمانی به نام فروبنیوس (Frobenius) در سال ۱۹۰۴ مطرح کرده است (نقل از ستاری، ۱۳۷۷: ۸۸).

در این الگو، خورشید در دریا یا در تاریکی بلعیده شده و پهلوان با مرارت‌های بسیار، سرانجام به قعری که خورشید در آن اسیر است (دریا، صندوقچه با بطن ماهی) راه می‌یابد و موجبات رهایی خورشید را فراهم می‌کند. شرحی را که فروبنیوس بر این الگو نوشته است نقل می‌کنیم و سپس توضیحات خود را ادامه خواهیم داد:

«پهلوانی را در غرب، هیولایی دریایی می‌بلعد (بلع). حیوان با پهلوان در شکمش به سوی شرق می‌رود (گذاره از دریا). در این میان، پهلوان در شکم حیوان آتش می‌افروزد (برافروختن آتش) و چون گرسنه است، پاره‌ای از دل حیوان را می‌برد (بریدن دل). اندکی بعد حس می‌کند که حیوان بر خشکی می‌لغزد (به خشکی رسیدن). بی‌درنگ به پاره‌پاره کردنش از درون می‌پردازد (گشودن راه بیرون‌شو). آن‌گاه به بیرون می‌خزد (خروج). در شکم ماهی هوا چنان گرم بود که همه موهای پهلوان می‌ریزند (گرما، مو). بیشتر اوقات در عین حال که خود از بند می‌رهد، همه کسانی را که حیوان

پیشتر فرو برده است می‌رهاند (بلع جمع) و آن‌گاه همه [از شکم هیولا] بیرون می‌آیند (خروج همگان)» (نقل از همان: ۹۰).

آن‌گونه که ستاری اشاره کرده است، این الگو کاملاً بر داستان یونس و نوح انطباق می‌یابد (همان)، لیکن مشاهده می‌کنیم که مغایرت‌هایی قابل اعتنا با الگوی هفت‌خان دارد. در الگوی فروبنیوس، هیولا در غرب پهلوان را می‌بلعد و سپس با او به سوی شرق می‌رود تا پهلوان با پاره پاره کردن او راهی به بیرون بیابد و همچون خورشید دوباره از مشرق طلوع کند. اما در الگوی هفت‌خان ما، دختر/ پادشاه در شرق ربوده می‌شود و دیو رباینده او را تا جایگاه خود در غرب می‌برد و آنجا به اسارت می‌کشاند و این پهلوان است که مسیر مورد نظر را تا مغرب طی می‌کند و دختر/ پادشاه را از قعر چاه رها می‌سازد. در پایان تمامی هفت‌خان‌های ما، در جملاتی کوتاه به بازگشتن پادشاه/ دختر به سرزمین خود که همیشه در شرق است (ایران، چین و...) اشاره می‌شود. بنابراین انگار که الگوی فروبنیوس و الگوی هفت‌خان وارونه یکدیگرند (نمودار ۴).



نمودار ۴: مقایسه الگوی هفت‌خان با الگوی پهلوان خورشیدی (به روایت فروبنیوس)

الگوی فروبنیوس به مسیر شامگاهی خورشید از غرب تا شرق اشاره دارد و الگوی هفت‌خان بیانگر ردیابی خورشیدی است که مسیر روزانه خود را از شرق تا غرب طی کرده و حال در قعر چاهی به اسارت درآمده و تا رهایی نیابد صبح نخواهد شد.

شاید با تمرکز بیشتر بر خصوصیات دیوهایی که خورشید را در چنگ گرفته‌اند بتوانیم راز نهفته در هفت‌خان‌ها را بیشتر آشکار کنیم. این دیوها همگی ملازمتی با برف و سرما دارند و موی سرشان سفید است (سر دیو سپید همچون برف سپید است (فردوسی، ۱۳۸۶ ج ۲: ۵۶۹/۴۲)، موی کناس دیو همچون برف است (فرامرنامه، ۱۳۸۲: ۲۷ / ۵۷)، ابرها می‌تواند حتی در میانه تابستان هم زمهریر بسازد (سام‌نامه، ۱۳۸۶: ۶۷۰) و مضراب قلعه‌ای شگرف و بلند بر تارک کوه دارد که «نگردد کم از بس بلندیش برف» (مختاری، ۱۳۷۷: ۱۳۹) و نبرد با همگی آنان زمانی موفقیت‌آمیز است که هنگام ظهر صورت گیرد؛ زیرا اوج نیروی خورشید در آن زمان است و درست هنگامی است که نیروی این دیوان کاستی می‌پذیرد (نک: فردوسی، ۱۳۸۶ ج ۲: ۵۵۸-۵۵۵؛ سام‌نامه، ۱۳۸۶: ۶۸۵؛ فرامرنامه، ۱۳۸۲: ۷۳؛ مختاری، ۱۳۷۷: ۹۶).

بنابراین ظاهراً نیروگرفتن این دیوان در گرو بی‌نیرو شدن خورشید است. وقتی خورشید در قعر چاه این دیوان، اسیر و دربند است و توان بالارفتن تا بلندای آسمان را ندارد، ملازمان دیوان، یعنی تاریکی و سرما نیرو می‌یابند و دیوان جانی بیشتر می‌گیرند.

گویی که دیوان مزبور خورشید را به چنگ می‌گیرند تا نور و گرمای او را که نشانه زندگانی است از او فروگیرند و به کمک آن از پیری و سرمای کشنده و مرگ بگریزند. موی سپید این دیوان اگرچه به برف تشبیه شده اما نمایانگر پیری مطلق آنان نیز هست و پیری، نزدیکی مرگ را فریاد می‌آورد؛ حال آن که خورشید در تمامی نمادپردازی‌ها سمبول حیات جاویدان است از آن رو که هر روز که غروب می‌کند و در افق فرو می‌رود، سپیده‌دم فردا دوباره جوان و تازه رخ می‌نماید (نک: یاحقی، ۱۳۸۶: ذیل «خورشید» و ستاری، ۱۳۸۰: ۵۳).

اسارت خورشید در دستان دیو هفت‌خان، تلاش دیو برای فروبلعیدن نیروی جاویدان حیات خورشید را نشان می‌دهد. چنان که در این داستان‌ها نمایانده می‌شود، دیوی که دختر را می‌رباید، اغلب شیفته اوست؛ ابرها عاشق پریدخت است (سام‌نامه، ۱۳۸۶: ۴۰۱) و مضراب دلباخته دلارام

(مختاری، ۱۳۷۷: ۹۵) و احتمالاً این عاشقی رمزی از آن است که دیو خواهان و شیفته زندگی جاویدان و زندگی بخشی دختر/ خورشید شده و در طلب آن است که این نیرو را از او بستاند. افسانه آلمانی زیر این فرض ما را قوت می‌بخشد.

داستان «گیسوگمند» بیانگر اسارت دختر پادشاهی است که به دلیل خاصیت شفابخشی که در موهای طلایی خود نهفته دارد، در دستان زن جادوگری در خانه‌ای بر فراز برجی بسیار بلند درون جنگل به اسارت درآمده است. موهای «راپونزل» (Rapunzel) این ویژگی را دارد که می‌تواند همچون خورشید بدرخشد و با نیروی سحرآمیز خود مانع پیری مادرخوانده او شود و این زن جادو که خود را مادر مهربان و دوست‌دار راپونزل معرفی کرده، تا زمانی که او را در حصار بلند خویش اسیر دارد می‌تواند از این خاصیت بهره ببرد. لکن با خروج راپونزل از حصار و افشای راز و دروغ‌های مادر دروغینش، موهای زن جادو به سفیدی واقعی خویش بازمی‌گردد و زن جادو به یکباره پیر و کهنسال می‌نماید؛ یعنی حیات جاویدان از او رخت برمی‌بندد و می‌گریزد. می‌بینیم که در این داستان نیز زن جادو به دلیل نیازی که به زندگی بخشی موی دخترک دارد، او را در حصار پیری و سیاهی خویش محبوس کرده است. موی درخشان راپونزل به تشعشع خورشید می‌ماند که جهان را از تاریکی و سرما نجات می‌دهد (Tatar, 1987: 18).

بن‌مایه نجات خورشید از چنگال اهریمن در آیین‌های آذربایجان نیز قابل مشاهده است. یکی از آیین‌های مشهور در منطقه آذربایجان، ترانه و رقص «ساری گلین» است که به معنای «عروس زرد» یا «عروس موطلایی» است. این رقص باستانی که قدمت آن را تا هزاره‌های قبل از میلاد نیز برده‌اند، رقص مبارزه برای رهایی خورشیدی است که اهریمن آن را به اسارت برده است. انسانی که برای رهایی عروس زرد آمده، چنان شیفته خورشید است که حاضر است در راه رهایی او جان خویش را نیز فدا کند. طرح «خورشید اسیر» از جمله طرح‌هایی است که در هنر گلیم‌بافی آذربایجان نیز بازتاب دارد. علاوه بر این، اساطیر منطقه آذربایجان در اسطوره‌هایی مانند دده قورقود (نک: زینالوف، ۱۳۸۸)، اصلی و گرم (نک: درویشیان، ۱۳۹۱) و... مبانی روایی این ایده رهایی بخش را به تصویر کشیده است. در این روایت‌های اساطیری، پسر به خواستگاری دختری می‌رود که فرزند قاراملیک به معنای پادشاه سیاه (در اصلی و گرم) و قاراتوکور به معنای کسی که سیاهی می‌ریزد (در دده قورقود) است.

خواستگاری پسران از دختران تجسمی از تلاش آنان برای رهایی دختر از بند نیروهای تاریکی است؛ زیرا خورشید قوم در اسارت است و سرزمین اهورایی در تاریکی مانده است. اما در اغلب روایت‌ها لازمه تحقق چنین ازدواجی مبارزه‌های دشوار با نیروهای متضاد یعنی سیاهی است. پیش از این، همه خواستگاران در مقابل این دشمنان کشته شده‌اند و اعلام آمادگی برای مبارزه با این نیروهای سیاه وحشی در حکم پیشوازی مرگ است. در برخی روایت‌ها نیز نیروهای اهریمنی به سرزمین قهرمان حمله کرده و نمادهای خورشیدی یعنی زنان و دختران را ربوده‌اند. قهرمان با ایثار و گذشتن از جان خویش، آن اسیران و خورشید را نجات می‌دهد و آن را به محل اصلی خود در «حجله زرین عروسی» بازمی‌گرداند (نک: فرآذین، ۱۳۸۱: ۱۳۷-۱۱۲).

این روایت‌های مبتنی بر به اسارت رفتن خورشید توسط نیروهای بدی گواهی بر تکرار الگوی ساختاری واحدی است که بر هفت‌خان‌ها حاکم است. جدول ۲ نشان می‌دهد که سازه‌های اسطوره‌ای روایت آذری و آلمانی از ربودن و رهاسازی خورشید نیز با سازه‌های اسطوره‌ای هفت‌خان به حیث در زمانی (عمودی) مطابقت دارد.

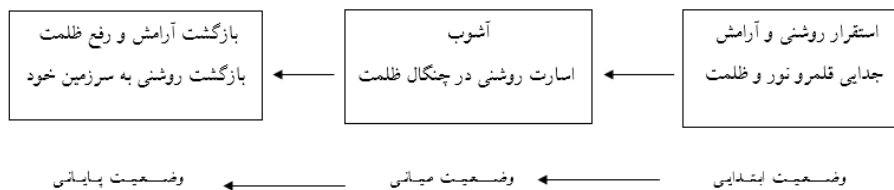
جدول ۲: تجلی بن‌مایهٔ ربودن و رهایی خورشید در روایت‌های گوناگون

اسارت خورشید	تلاش برای رهایی خورشید	رهایی خورشید
دیو پادشاه/ دختر را در قلمرو تاریک خود اسیر کرده است (پادشاه/ دختر همچون خورشیدی درخشان است)	پهلوان عازم هفت‌خان می‌شود	پهلوان پادشاه/ دختر را نجات می‌دهد و به سرزمین خود در شرق بازمی‌گرداند.
نیروهای تاریکی دختر را به اسارت گرفته‌اند (دختر در حکم خورشید قوم است)	پسر برای رهایی دختر از مراحل دشواری می‌گذرد.	پسر دختر را نجات می‌دهد و به «حجله زرین عروسی» بازمی‌گرداند.
جادوگر دختر را در قلعهٔ خود در اعماق جنگل اسیر کرده است (دختر موهایی درخشان همچون خورشید دارد)	شاهزاده در تلاش برای رهایی دختر، توسط خارهای اطراف قلعه نابینا می‌شود	شاهزاده دختر را می‌یابد و چشمش از اشک‌های او شفا می‌یابد و دختر را با خود به قصر پادشاهی می‌برد.

گواه دیگر برای این بن‌مایه یکسان، نظریه آفرینش مانوی است که با مقوله نور و روشنی و آفتاب، ملازمتی از جنس ملازمت هفت‌خان دارد. این مشابهت بیش از هر چیز از آن رو اهمیت دارد که آیین مانی خود ترکیبی از مسیحیت گنوسی سوریه و بین‌النهرین، عقاید قدیمی بابلی، فلسفه بودایی، هلنی یا یونانی جدید و عقاید ایرانی زرتشتی و غیرزرتشتی است (برای آگاهی بیشتر نک: میرفخرایی، ۱۳۸۳: ۲۱-۲۲ و تقی‌زاده، ۱۳۷۹: ۶۱). بنابراین، مایه‌های شگفتی که از تعمق در اسطوره آفرینش در آیین مانوی و مقایسه آن با نقش مفاهیم نور و ظلمت در هفت‌خان فراچنگ می‌آید، این ساختار را به ساختاری گسترده و فراتر از مرزهای جغرافیایی بدل می‌کند که گویی در بطن فرهنگ سستی اقوام هندواروپایی نهفته است.

بنا بر اسطوره آفرینش در آیین مانوی، اهریمن (شاهزاده تاریکی) که در قلمرو ظلمت فرمان‌روایی می‌کند، از سوی پایین یعنی جنوب بی‌کرانه، به مرز دوزخ و بهشت می‌آید که از سوی بالا، راست و چپ بی‌کران است. از قضا در آنجا روشنی را می‌بیند که در سرزمین خود (سرزمین روشنی) ساکن است، بدان آرزومند می‌شود و بر آن می‌تازد و پاره‌هایی از نور را در چنگ خود اسیر می‌کند (میرفخرایی، ۱۳۸۳: ۲۴-۲۳). پس از این اتفاق، دوره جدایی روشنی و تاریکی پایان می‌یابد و دوره میانی آفرینش با نبردهای ترسناک نور و ظلمت و رویدادهای پرخطر آغاز می‌شود. پدر عظمت که شهریار سرزمین روشنی است (او در برخی موارد زروان نیز نام می‌گیرد)، خورشید و ماه و ستارگان و سه گردونه از آب و باد و آتش را می‌آفریند و برای به حرکت درآوردن این سه گردونه و نجات ذراتی از نور که با ظلمت آلوده شده‌اند و در آن محبوسند، رسولی (سریانی: ایزگدا) می‌آفریند که «آریسَف یَزِد» (در متون مانوی پارتی: مهرایزد) نام دارد (رضایی باغبیدی، ۱۳۷۸: ۵۳ و ۵۵) و از همین جا وظیفه اصلی او یعنی نجات انوار محبوس در ظلمت آغاز می‌شود.

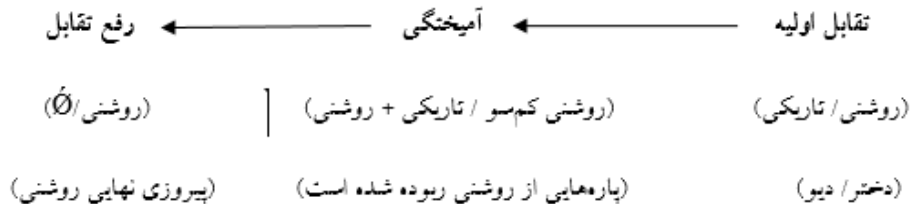
بنابراین چنان که می‌بینیم - و از جزئیات اسطوره مانوی آفرینش به ضرورت بحث درمی‌گذریم - اساس و شالوده نظریه آفرینش مانوی بر جدایی حدود قلمرو نور و ظلمت در ابتدا و اسارت پاره‌هایی از روشنی در چنگال ظلمت در وضعیت میانی و سرانجام رهایی و بازگشت روشنی به سرزمین اصلی خویش استوار است:



وضعیت ابتدایی، میانی و پایانی هفت‌خان نیز از همین قرار است:

حضور زن/ پادشاه در سرزمین خود ← اسارت زن/ پادشاه در دست دیو ← بازگشت زن/ پادشاه به سرزمین خود

با این دیدگاه، هفت‌خان تجسم به هم خوردن تعادل میان سویه نیکی و سویه بدی یا قلمرو نور و ظلمت است و عزیمت پهلوانان ایرانی به این مهلکه دشوار، تلاشی برای رفع همیشگی تقابل خیر و شر و نور و ظلمت است. در ابتدای تمامی روایت‌های از این دست، نیروهای خیر (روشنایی) و شر (تاریکی) هر یک جداگانه در اقلیم خویش می‌زیند تا این که بر اساس دامی که نیروی شر تدارک می‌بیند، نور (پادشاه/ دختر) در چنگال ظلمت اسیر می‌شود و تقابل آشکار اولیه (روشنی/ تاریکی) به آمیختگی دو سوی تقابل و در نهایت با کوشش قهرمان، به رفع کامل تقابل منجر می‌شود:



نتیجه

غیر از هفت‌خان رستم، دیگر پهلوانان خاندان سام (سام، فرامرز، شهریار) نیز هفت‌خان‌هایی دارند که از همان قانون ساختاری هفت‌خان رستم پیروی می‌کنند. اگر هفت‌خان رستم را نقطه آغاز و اسطوره کلیدی پژوهش بشماریم، هفت‌خان سام جایگشتی از آن خواهد بود؛ تنها با این تفاوت که علاوه بر مغایرت در اسامی و شخصیت‌ها، پاره‌ای صحنه‌ها با پوششی نمادین روایت شده‌اند. این الگوی واحد در فرامرزنامه و شهریارنامه نیز به چشم می‌آید و فرامرز و شهریار نیز هر یک جداگانه هفت‌خان‌هایی را پشت سر می‌گذارند که اگرچه اولی بسیار مختصر (حدود بیست بیت) و دومی

بیشتر از هفت مرحله است (نه بیشه)، هر دو صورت گشتاریافته همان اسطوره آغازین هستند که به دلیل زنگارهای روایی‌ای که به خود پذیرفته‌اند، دشوار می‌توان رد پای ساختار اصلی آن‌ها را یافت و دستیابی به این هدف نیازمند کاوش‌های دقیق در ظرایف نمادین لایه‌های داستانی است.

پهلوان در هفت‌خان مسیری منحنی‌وار را از سمت مشرق در سطحی فرودین آغاز می‌کند و برای آزادسازی پادشاه/دختر از اسارت دیو، تا جایگاهی بلند در سمت مغرب که اقامتگاه اوست می‌شتابد و گمشده خود را در قعر چاهی می‌یابد. این مسیر گویای مسیر روزانه خورشید از شرق به غرب است و نشان می‌دهد که الگوی هفت‌خان روایت رمزگونه نجات خورشید از چنگال دیو تاریکی است که در غرب مسکن دارد. روایت نمادین مانی از اسطوره آفرینش را می‌توان یکی دیگر از مهمترین نشانه‌های روایی این الگو برشمرد که در آن به اسارت پاره‌هایی از روشنایی در چنگال ظلمت و سرانجام رهایی و بازگشت آن به سرزمین اصلی خود اشاره می‌شود.

پی‌نوشت

۱- لوی استروس از آنجا که اسطوره را نوعی زبان می‌داند که در سویه‌ای متفاوت طی مسیر کرده است، با الهام از کوچکترین واحدهای تشکیل‌دهنده زبان که «فونم»، «مورفم» و... هستند، لفظ «میتم» را برای نشان دادن کوچکترین واحد اسطوره‌پیشنهاد می‌کند. برای این واژه دو معادل «سازه اسطوره‌ای» (لوی استروس، ۱۳۷۳) و اسطورک (لوی استروس، ۱۳۸۵) را نیز پیشنهاد کرده‌اند.

کتابنامه

آیدنلو، سجاد. (۱۳۸۸). «هفت‌خان پهلوان». نشریه دانشکده ادبیات و علوم انسانی دانشگاه شهید باهنر کرمان. دوره جدید. ش ۲۶. صص ۲۷-۱.

تقی‌زاده، سید حسن. (۱۳۸۳). مانی و دین او. به کوشش عزیزالله علیزاده. تهران: فردوس.

چاره‌دار، زهرا. (۱۳۷۴). گیل‌گمش؛ حماسه بشری. با مقدمه دکتر جابر عناصری. تهران: جهاد دانشگاهی.

حق‌پرست، لیلا. (۱۳۹۴). «بررسی ساختار اسطوره‌ای هفت‌خان‌های پهلوانان خاندان سام». زیر این نخل بلند (جستارهایی در مخاطب‌شناسی شاهنامه). زیر نظر دکتر محمدجعفر یاحقی. تهران: سخن.

درویشیان، علی اشرف. (۱۳۹۱). «اصلی و کرم». *دانشنامه فرهنگ مردم ایران*. ج ۱. تهران: مرکز دایرة المعارف بزرگ اسلامی.

دوستخواه، جلیل. (۱۳۸۰). *گزارش هفتخان رستم بر بنیاد داستانی از شاهنامه فردوسی*. تهران: ققنوس.
رضایی باغبیدی، حسن. (۱۳۷۸). «سرودی مانوی به زبان پارسی». *نامه فرهنگستان*. ش ۱۴. صص ۶۱-۵۰.

زینالوف، فرهاد. (۱۳۸۸). *دده قورقود*. گردآوری صمد علیزاده. ترجمه محمد عبادی قاراخانلی. تبریز: اختر.

سامنامه. (۱۳۸۶). تصحیح میترا مهرآبادی. تهران: دنیای کتاب.

ستاری، جلال. (۱۳۸۰). *پژوهشی در اسطوره گیل گمش و افسانه اسکندر*. تهران: مرکز. چاپ اول.
_____ . (۱۳۷۷). *پژوهشی در قصه یونس و ماهی*. تهران: مرکز. چاپ اول.

سرکاراتی، بهمن. (۱۳۸۵). *سایه‌های شکارشده (مجموعه مقالات)*. تهران: قطره.

سرلو، خوان ادواردو. (۱۳۸۹). *فرهنگ نمادها*. ترجمه مهرانگیز اوحدی. تهران: دستان. چاپ اول.

سلطانی گردفرامری، علی. (۱۳۷۲). *سیمرغ در قلمرو فرهنگ ایران*. تهران: مبتکران.

صفوی، حسن. (۱۳۵۶). *پهلوان‌نامه گیل گمش*. تهران: امیرکبیر.

فرآذین، جوانشیر. (۱۳۸۱). *پژوهشی در اسطوره دده قورقود: شاهکاری کهن*. تهران: جامعه پژوه.

فرامرنامه. (۱۳۸۲). تصحیح مجید سرمدی. تهران: انجمن آثار و مفاخر فرهنگی.

فردوسی، ابوالقاسم. (۱۳۸۶). *شاهنامه*. به کوشش دکتر جلال خالقی مطلق. جلد دوم و پنجم. تهران: مرکز دایرة المعارف بزرگ اسلامی.

گریمال، پیر. (۱۳۶۷). *فرهنگ اساطیر یونان و روم*. ج ۱. ترجمه دکتر احمد بهمنش. تهران: امیرکبیر.

لوی استروس، کلود. (۱۳۷۳). «بررسی ساختاری اسطوره». ترجمه بهار مختاریان و فضل الله پاکزاد. *ارغنون*. ش ۴. صص ۱۶۰-۱۳۵.

_____ . (۱۳۸۵). *اسطوره و معنا*. ترجمه شهرام خسروی. تهران: مرکز.

مختاری، عثمان. (۱۳۷۷). *شهریارنامه*. به کوشش غلامحسین بیگدلی. تهران: بیک فرهنگ.

میرفخرایی، مهشید. (۱۳۸۳). *فرشته روشنی: مانی و آموزه های او*. تهران: ققنوس.

واحددوست، مهوش؛ دلانی میلان، علی. (۱۳۹۰). «بررسی ساختاری خان و هفت‌خان در شاهنامه و

اسطوره‌ها و حماسه‌های دیگر». *فصلنامه زبان و ادبیات فارسی*. س ۱۹. ش ۷۱. صص ۱۶۰-۱۳۷.

هال، جیمز. (۱۳۸۰). فرهنگ نگاره‌ای نمادها در هنر شرق و غرب. ترجمه رقیه بهزادی. تهران: فرهنگ معاصر.

یاحقی، محمدجعفر. (۱۳۸۶). فرهنگ اساطیر و داستان‌واره‌ها در ادبیات فارسی. تهران: فرهنگ معاصر.

Tatar, Maria. (1987). *The Hard Facts of the Grimms' Fairy Tales*. Princeton University Press.