

# دام زلف

(نگاهی به نماد جادو و رمزواره زلف و

چشم در ادبیات غنایی و عرفانی)

علی سرور یعقوبی \*

## چکیده

اساطیر همواره از کارمایه‌هایی نیرومند و زیبا برخوردارند و می‌توان برآن بود که خاستگاه بسیاری از پندارها و نگاره‌های شاعرانه و بن‌مایه‌های ادبی به این سرچشمه‌های آغازین بازمی‌گردد. به سخن دیگر شاعران و هنرمندان میراث‌داران اندیشه‌های کهن هستند. این جستار بر آن است تا این پیوند را در میان جادو که از نشانه‌ها و ویژگی‌های اساطیر است با زلف و چشم که از نمادگونه‌های ادبی در روزگاران پسین است بررسی کند و دگرگونی‌هایی را که می‌تواند در این میانه پدید آید باز نماید و نشان دهد که چگونه یک نماد بر پایه آن کارمایه، در درازنای روزگار تحوّل می‌یابد و پایدار می‌ماند.

## واژه‌های کلیدی

اسطوره، فراسو، نماد، زلف، چشم، جادو.

\* عضو هیأت علمی دانشگاه آزاد اسلامی، اراک، دانشجوی دوره دکتری زبان و ادبیات فارسی.

## مقدمه

یکی از ویژگی‌های منظومه‌های حماسی برخوردار از جنبه‌های فراسویی، ماورایی یا متافیزیک است. کردارهایی شگفت‌آور که خاستگاه آنها نیروهایی فرازمینی اند یا نیروها و پدیده‌هایی که زمینی و تناورند اما برخوردار از کرداری فراسویی. راه یافتن این ویژگی‌ها به داستان‌های باستان یا اساطیر به شیوه نگرش انسان باستان بازمی‌گردد. آدمی در درازگاه تاریخ در هر دوره‌ای به شیوه‌ای متفاوت دست به شناخت هستی زده است. شاید بتوان روزگاران را که بر آدمی گذشته است به زندگی یک فرد مانند کرد. هر انسانی روزگاری را در کودکی سپری کرده و سرانجام به برنایی و سالمندی رسیده است. نگاه کودک به جهان پیرامون خویش نگاهی نیست که یک سالخورده دارد. کودکان، جهان را از نگاهی شفاف و ذهنی، روشن می‌بینند. آنان در دریای رؤیاهای خویش شناورند. با گذشت زمان، این روشن‌بینی و رؤیابواری جای خود را به خردورزی می‌دهد و اندیشه جایگزین احساس می‌شود. داستان شناخت انسان از جهان به همین سان است. روزگاران آن سوی تاریخ روزگار کودکی است، سرشار از راز و رمز؛ و تاریخ روزگار برنایی و سالمندی.

آنچه کودک در آن روزگار پرفسون دیده و دریافته است منش او را پی می‌افکند. تاریخ و اسطوره را همان پیوندی است که بزرگ‌سالی و کودکی را. انسان جهان کهن، پیش از آن‌که به شهر آیینی برسد پیوندی تنگاتنگ با گیتی داشته است. آنچه را پیرامون خویش می‌دیده یکسره زنده و برخوردار از روان و ناخودآگاه بوده است. درخت، آب، سنگ، آسمان و... را جاندار می‌یافته است و بر این باور بوده است که نیرویی در پس این پدیده‌ها نهفته است. گذشته از این، روی دادهایی شگرف و اثرگذار که در زندگی او رخ داده، در ناخودآگاه وی پایدار مانده است. آن نگرش و این رخدادها، اثرگذار، رفته‌رفته مایه پیدایش افسانه‌هایی شده‌اند، افسانه‌هایی که در حاله‌ای از رمز پوشیده شده‌اند و گاهی خردپذیر نیستند؛ چون خردورانه پدید نیامده‌اند. خاستگاه پیدایش آنها نگرشی است درونگرایانه و بر پایه دل‌آگاهی. یعنی در اساطیر با نمادها سروکار داریم. هر نماد هسته‌ای است که راه به باغ بینش انسان اسطوره‌ای می‌کشد. بنابراین برای شناخت درست و دقیق نمادها باید از همان روزنه دید نگرست و گرنه

اساطیر در چشم ما مشتى بافته‌های گزافه و دروغین جلوه می‌کنند. به همین سبب است که فردوسی هشدار می‌دهد و گوشزد می‌کند که داستان‌های شاهنامه دوسویه است: درون‌سویه و برون‌سویه؛ چرا که خاستگاه آنها یگانه نیست.

تو این را دروغ و فسانه مخوان

به یکسان روشن زمانه میدان

ازو هر چه اندر خورد با خرد

و گرسره رمز معنی برد

(شاهنامه، ج ۱، ص ۹)

### جادو در حماسه

یکی از جنبه‌های فراسویی در داستان‌های باستان کارکرد جادوانه قهرمانان و چهره‌های اساطیری است. این توان شگرف در داستان‌ها و فرهنگ کهن ایران بار منفی و نکوهیده دارد و یکی از ترفندهایی است که به اهریمن باز خوانده شده و نیرویی است ویرانگر و مخرب. به همین سبب از آن‌جا که کار اهریمن درنگ‌افکندن در کار آفرینش است و بر آن است تا جهان پاک و مینوی را به آشوب و نابسامانی بکشاند، جادوگری طرد و بارها در اوستا به آن تاخته شده است.

آن‌چنان که گفته شد انسان روزگار باستان یا انسان اسطوره‌ای بر این باور بوده است که هر پدیده برخوردار از دو رویه نهان و آشکار است. حتی پدیده‌های بی‌جان نیز بهره‌مند از ناخودآگاهند. از این رو او به یاری نیروهای درونی خویش می‌کوشیده است تا به لایه‌های درونی و دور از دسترس پدیده‌ها که همان ناخودآگاه اشیاء است راه ببرد و بدین شیوه می‌توانسته است در نهاد و سرشت پدیده‌ها دگرگونی ایجاد کند؛ در حالی که این خداوند است که داننده نهان و آشکار جهان است و آفرینش و رازهای سر به مهر آن در فرمان اوست. اما انسان به یاری نیرویی که به او ارزانی شده است بر آن سر افتاده که به قلمرو آفرینش دست یازد. در نهان جهان، رازی است که انسان را نمی‌سزد که بدان دست یازد؛ از این‌جاست که جادوگری، اهریمنی خوانده شده است. اما آن نیرویی که می‌تواند چنان دگرگونی شگفت‌آوری در پدیده‌ها به وجود آورد به این باور باستانی برمی‌گردد که: «قهرمانان اساطیری

چهره‌هایی خدازاده‌اند». به ناچار این خدازادگان از توانی فراسویی برخوردارند. یعنی سایه‌ای از آن توان شگرف و چیره خدایان در آدمی به یادگار مانده است. اما آدمی از این نیرو در راه زیان‌کاری و ویرانگری بهره می‌برد. در شاهنامه فردوسی این مسأله از جایگاه ویژه‌ای برخوردار است و در بسیاری از داستان‌ها به عنوان عاملی کارساز از آن بهره گرفته می‌شود. برخوردار با جادوگری در شاهنامه دوگانه است. این دوگانگی به سبب وجود همان سامانه ذهنی و باور به دو اردوی نیکی و بدی، یعنی ایران و توران است. اگر این کار در اردوی ایران و از ایرانیان سر بزند بار منفی ندارد اما به کارگیری جادو از سوی انیران (غیر ایرانیان) نکوهیده و اهریمنی است. از آن میان می‌توان به هفت‌خان رستم و اسفندیار اشاره کرد؛ هر یک از این پهلوانان در چهارمین خان، با جادوگری برخوردار می‌کنند. در خان چهارم جادو در پیکر زنی آراسته و خوب‌چهره بر رستم آشکار می‌شود و به بزم می‌نشیند. رستم به پاس این‌که در بیابان، خوانی رنگین با می‌گساری جوان بهره او شده است نام خداوند را بر زبان می‌راند. اما خواندن نام پروردگار، چهره جادو را دگرگون می‌کند:

تهمتن به یزدان نیایش گرفت	بسرو آفرین و ستایش گرفت
که در دشت مازندران یافت خوان	می و رود بسا می‌گسار جوان
چسو آواز داد از خداوند مهر	دگرگونه ترگشت جادو به چهر

سرانجام رستم او را با خنجر به دو نیم می‌کند. اسفندیار نیز در خان چهارم پس از می‌گساری، زنی خورشیدروی را که در نهان، جادوگر است، می‌بیند و زنجیری پولادین را که زرتشت بر بازوی او بسته است بر گردن جادو می‌افکند. جادو خود را به پیکر شیری درمی‌آورد و سرانجام به دست اسفندیار کشته می‌شود.

کردار جادوگران در نبردها، گاهی ایرانیان را در تنگنا می‌افکند. در دومین نبرد ایرانیان و تورانیان به روزگار کیخسرو، «پیران» به جادوگری به نام «بازور» فرمان می‌دهد تا بر ستیغ کوه برآید و برف و سرمای سخت برانگیزد:

چنین گفت پیران به افسون پژوه	کز ایدر برو تا سر تیغ کوه
یکی برف و سرما و باد دمان	بر ایشان برآور هم اندر زمان

چو یازور بر شد به که در زمان  
برآمد یکی باد و برف ژبان  
همه دست نیزه گزاران ز کار  
فسرو مانند از برف در کارزار  
بدان رستخیز و دم زمهریر  
خروش یلان بود و باران تیر  
(شاهنامه، ج ۳، ص ۶۵۶)

اما رهام، پهلوان ایرانی جایگاه جادو را می‌یابد و او را از پای در می‌آورد.  
در نبرد رستم با شاه مازندران، آن‌گاه که رستم نیزه بر کمر وی می‌زند، شاه مازندران که از  
جادوگران است، به لختی کوه بدل می‌شود:

یکی نیزه زد بر کمر بند اوی  
زگیر اندر آمد به پیوند اوی  
شد از جادویی تنش یک لخت کوه  
از ایران نظاره به هر دو گروه  
(شاهنامه، ج ۱، ص ۲۸۱)

رستم او را می‌گوید که از جادویی بازگردد اما او به پیکر ابری درمی‌آید با خودی از پولاد  
بر سر و گیری در بر.

افراسیاب، نیرومندترین پادشاه توران و تمارد روشن سیاهی و تباهی و نشان نیروهای  
اهریمنی در شاهنامه است. فرمانروایی برخوردار از نیرویی ویرانگر و زیان‌آفرین که  
جادوگری از ویژگی‌های برجسته اوست. این ویژگی از نام او آشکار است؛ ریخت پهلوی  
افراسیاب، فراسیاگ، و ریخت اوستایی آن «فرنگرسین» به معنی بسیار هراس‌انگیز است. او به  
هنگام افتادن در تنگناها از این نیرو بهره می‌گیرد. وی در پیغامی که به کیخسرو می‌فرستد  
این چنین از جادوگری خویش سخن می‌گوید:

چو تنگ اندر آید بد روزگار  
نخواهد دلم پسند آموزگار  
به فرمان یزدان به هنگام خواب  
شوم چون ستاره بر آفتاب  
به دریای کیماک<sup>(۱)</sup> بر بگذرم  
سپارم تو را لشکر و کشورم  
(شاهنامه، ج ۳، ص ۱۰۰۸)

۱- کیماک، قیماقی سرشیر

کیخسرو در پاسخ او می‌گوید:

تو گفتی که من بر شوم بر سپهر  
دلت جادویی را سسر مایه گشت  
بشستی بر این‌گونه از شرم چهر  
سخن بر زبانت چو پیرایه گشت

(شاهنامه، ج ۳، ص ۱۰۱۰)

ساوه- شاه ترکستان- در نبرد با بهرام چوبینه- سپهسالار ایران- ترکی سرخ‌روی و گربه‌چشم را فرمان می‌دهد تا در آسمان آتش پدید آورد و باد و ابری سیاه که از آن باران تیر بیارد؛ بهرام او را به چنگ می‌آورد و او خود را جادوگر می‌خواند. به دستور بهرام ایرانیان سر از تنش جدا می‌کنند.

در میان شهریاران ایران، فریدون- فرمانروای پیشدادی- از افسون و جادو بهره‌مند است. اما او از این نیروی فراسویی تنها برای آزمون فرزندان خویش یاری می‌جوید. پس از آن‌که پسران فریدون از پیش سرو- پادشاه یمن- بازمی‌گردند فریدون خود را در پیکر اژدهایی به آنان می‌نمایاند. سلم- پور مهین فریدون- بدان سبب که نبرد با اژدها را خردورانه نمی‌بیند، می‌گریزد. تور با او نبرد می‌کند، ایرج به او می‌گوید اگر نام فریدون را شنیده است به جنگ نکوشد. فریدون چون هنرهای فرزندان را می‌بیند ناپدید می‌شود.

از پهلوانان ایران که سرگذشتی دیگرگون با چهره‌های پهلوانی ایران دارد و به جادوگری آوازه یافته است، زال است. او به سبب پیر سر بودن، دچار خشم پدر می‌شود و به دستور وی بر کرانه دریا افکنده می‌شود تا مگر مرغ و ماهی او را توشه خود سازند. سیمرغ او را به کنام خویش می‌برد و با مهر می‌پرورد اما سرانجام به خانواده خویش بازمی‌گردد. با این‌همه پیوند مهرآمیز زال و سیمرغ چون تاروپود در هم تنیده شده است. سیمرغ پر خود را به زال می‌دهد تا در هنگامه‌ها و دشواری‌های زندگی آن پر را در آتش بنهد و بدین شیوه با نهادن پر در آتش، سیمرغ را به یاری خویش فرا بخواند. از آن میان می‌توان به داستان زاده‌شدن رستم و نبرد رستم و اسفندیار اشاره کرد. در داستان رستم و اسفندیار، زال، آشکارا جادوپرست خوانده شده است؛ آن‌جا که اسفندیار می‌گوید:

شنیدم که دستان جادوپرست  
به هنگام یازد به خورشید دست

چو خشم آرد از جادوان بگذرد

نکردم برابر پس این با خرد

(شاهنامه، ج ۴، ص ۱۲۹۱)

به رهنمونی سیمرغ، رستم که در برابر اسفندیار درمانده است به یاری تیرگز به پیروزی فرجامین خود دست می‌یابد. شیوه فراخوانی سیمرغ، توسط زال خواندنی است:

بسبودند هر دو بر آن رای مند	سپهد برآمد سه بالا بلند
از ایوان سه مجمر پر آتش ببرد	برفتند با او سه هشیار گرد
فسونگر چو بر تیغ بالا رسید	ز دیبا یکی پز بیرون کشید
ز مجمر یکی آتشی بر فروخت	سه بالای آن پر لختی بسوخت
چو پاسی از آن تیره شب درگذشت	تو گفتی چو آهن، سیاه، ابرگشت
همانگه چو مرغ از هوا بنگرید	درخشیدن آتش تسیز دید
نشسته برش زال با درد و غم	ز پرواز مرغ اندر آمد دژم
بشد پیش با عود، زال از فراز	ستودش فراوان و بردش نماز
به پیشش سه مجمر پر از بوی کرد	ز خون جگر بر دو رخ جوی کرد

(شاهنامه، ج ۴، ص ۱۲۸۷)

آنچه در بیت‌های پیش آمده است درست کردار جادوگران کهن را که با آیین و روشی ویژه به انجام می‌رسیده است، نشان می‌دهد. پیوند زال با سیمرغ نشان از دوره‌ای است که انسان آغازین برای یاری گرفتن از نیروهای نامرئی و فرازمینی که به آن باورمند بوده است و زندگی خود را آمیخته یا در تسخیر این نیروها می‌دانسته است دست به چنین مراسمی می‌زده است. او تلاش می‌کرده برای از بین بردن بیماری، شکست، ترس، مرگ و آنچه او را آزار می‌داده است، از آن نیروها به سود خویش استفاده نماید. سیمرغ در شاهنامه نماد و رمز آگاهی، پزشکی و درمانگری و رازدانی است و نقش همان نیروهای نامرئی را بازی می‌کند و زال، نقش بزرگ قبیله را که با انجام کردارهای آیینی می‌خواهد از آن نیروی مقدس بهره‌مند شود. بررسی جزئیات این صحنه می‌تواند سودمند باشد:

نخست این‌که سیمرغ پرنده است و پرنندگان مرز زمین و آسمان را درمی‌نوردند و نشانی از آسمانی بودن و جنبه فراسوی را در خویش دارد. مرد فسونگر (زال) برای انجام آیین خویش

بر چکادی می‌رود و بر فراز آن پشته آتشی برمی‌افروزد؛ ضمن این‌که سه معجر آتش و سه پهلوان را همراه می‌برد و عدد «سه» عددی است سپند و آیینی. پر، در پارچه‌ای ابریشمین پیچیده شده است و نشانی است از پیوند زال و سیمرغ و کلید این پیوند است. آیین‌های راز در شب برگزار می‌شود و انجام این مراسم در این هنگام تأکیدی است بر رازآمیز بودن آن؛ زمانی که جهان در هاله‌ای از راز و افسون فرو می‌رود سوزاندن خوشبوها و پراکندن عطر و نمازبردن، همه و همه نشانه‌های دیگری از انجام آیین‌های کهن قبيله‌هاست. اما رفتار زال و جادوی او نکوهیده نیست. چاره‌گری سیمرغ به سود رستم است. پهلوانی که در بزرگ‌ترین نبرد زندگی می‌خواهد بر کژاندیشی، حقیقت‌ستیزی و نام‌شکنی بتازد و به راستی بر سر آزادی و اسارت بجنگد. جادو به یاری نیروی نیکی می‌شتابد و ترازمندی نیروها در هم می‌شکند و کفه ترازو به سود رستم می‌چرید.

بنابراین جادوگری و بهره‌گیری از توان‌های شگرف روانی تابع سامان کلی شاهنامه است. اگر این نیرو به سود نیروهای اهریمنی به کار گرفته شود، اهریمنی و منفی است و چنانچه ایرانیان از آن بهره‌گیرند نیک قلمداد می‌شود. تنها در داستان رستم و اسفندیار است که این قاعده در هم می‌ریزد و به خاطر این است که اسفندیار شاهزاده‌ای است که از روزنه دین بهی به مسأله می‌نگرد و جادو در آیین زرتشت کرداری است پس ناپسند و زشت؛ ضمن این‌که جفت سیمرغ در هفت‌خان به دست اسفندیار کشته می‌شود، که خود تأکیدی است بر اهریمنی بودن سیمرغ از دید اسفندیار.

نکته‌ای که درباره جادوگری باید به آن اشاره کرد نماد «رنگ» است. سیاهی رنگ مشخصه جادو است و همین ویژگی نشانه پیوستگی آن با اهریمن است برای آن‌که سیاهی‌ها زاییده اهریمن است. چهره جادوگر با شنیدن نام یزدان سیاه می‌شود و سرشت اهریمنی وی آشکار می‌گردد:

تهمت سبک چون بدو بنگرید

سیه گشت چون نام یزدان شنید

سر جادو آورد ناگه به بند

بینداخت از باد خصم کمند

(شاهنامه، ج ۱، ص ۲۶۲)



## جادو در ادب غنایی و عرفانی

همین کارکرد را در ادب غنایی و عرفانی می‌توان در زلف و چشم یافت؛ سخنوران پارسی زلف و چشم سیاه را خوش می‌داشته‌اند و آن دو را جادوگر خوانده‌اند. جادوگرانی که نیروی پایداری آدمی را در هم می‌شکنند و از وی عاشقی سرسپرده و دل از دست داده می‌سازند. زلف به شب و کفر مانند شده است. گویی آن رازواری و سیاهی شب که تیرگی رای اهریمن است چونان راهزن دین و دل در چشم و زلف نمود یافته است:

کفر زلفش ره دین می‌زد و آن سنگین دل در پی‌اش مشعلی از چهره برافروخته بود  
(دیوان حافظ، ص ۲۱۶)

از آن جادوانه دو چشم سیاه دلم جاودانه عدیل عناست  
(برگرفته از فنون بلاغت و صناعات ادبی، ص ۶۵)

زلفت به جادویی ببرد هر کجا دلی است

وانگه به چشم و ابروی نامهربان دهد  
(برگرفته از فنون بلاغت و صناعات ادبی، ص ۳۲۵)

آن چشم جادوانه عابدفریب بین کش کاروان سحر ز دنباله می‌رود  
(دیوان حافظ، ص ۲۳۰)

گویی آدمی مرغی است که در دام گرفتار آمده است؛ دامی که دانه خال مشکین در آن افشاندند و فریب چشم جادو چاشنی آن شده است؛  
ای دل اندر بسند زلفش از پریشانی منال مرغ زیرک چون به دام افتد تحمل بایدش  
(دیوان حافظ، ص ۲۸۰)

خیم زلف تو دام کفر و دین است  
جمالت معجز حسن است لیکن  
ز چشم شوخ تو کی جان توان برد  
بر آن چشم سیه صد آفرین باد  
ز کارستان او یک شمه این است  
حدیث غمزه‌ات سحر مبین است  
که دائم با کمان اندر کمین است  
که در عاشق‌کشی سحرآفرین است  
(دیوان حافظ، ص ۵۹)

خال مشکین که بدان عارض گندم‌گون است سرّ آن دانه که شد رهنز آدم با اوست  
(دیوان حافظ، ص ۶۱)

### نتیجه

اما چرا در ادب حماسی، غنایی و عرفانی جادو از جایگاهی ویژه برخوردار است و همواره در هنگامه‌های پیش روی قهرمان، رهنزی است شگفت‌کار و هنگامه‌ساز؟ اگر نگاهی گذرا به متون برجسته ادب فارسی بیفکنیم بیشینه بار جادو بر دوش زنان است. به ویژه زلف و چشم که زیبایی و فریبایی زنان در آنها نمود می‌یابد. از سوی دیگر، زن از دید نمادشناسی اسطوره‌ای نشانی است از گیتی و زمین و آفرینش خاکی؛ نشانی از نیروهای کارپذیر و اثرستان. نیروهایی که آدمی را از رسیدن به فراسوی جهان خاک باز می‌دارند. پهلوان یا رهرو باید این نیروی پریشان‌گر را از میان بردارد تا به سرآمدگی و کمال برسد. او در روند پیکار خویش با دام‌ها و دانه‌ها درگیر است؛ جادوانی که هر مرغی را از پریدن به کرانه‌های نو و قلمروهای تازه باز می‌دارند. مرد راه، آن کسی است که با نیروی باور و همت بتواند پای از این دام‌ها برهاند؛ از سیاهی‌ها بگذرد؛ «موی» را به یک سو زند و به «روی» برسد. جادو مایه پراکندگی و پریشیدگی و نشان کثرت است. باید از آن پریشانی و کثرت گذشت تا به جمع و روشنی روی و وحدت دست یافت؛ سیاهی را که بالاترین رنگ است پشت سر نهاد و به بی‌رنگی راه کشید. از «نمودها» به «بود»، آن بود یگانه و هستی مطلق رسید. رهروی که به رویه‌ها، ظواهر و مظاهر دل ببندد به کسی می‌ماند که بهره‌اش از اقیانوس، کف است. در حالی که گوهر گرانها در ژرفای اقیانوس است:

عشق دردانه است و من غواص و دریا می‌کده

سر فرو بردم در آنجا تا کجا سر بر کنم

(دیوان حافظ، ص ۳۷۴)

نه تنها جادو، زلف و چشم و... دام راهند که گاه داشته‌ها و توان‌های قهرمان و تکیه بر آنها می‌تواند دام شود. آن‌چنان که اگر پهلوان تنها به نیروی بازوی خویش بنیاد کند برای وی

پیامدی زیان‌بار خواهد داشت:

نباشی بس ایمن به بازوی خویش خورد گاو نادان ز پهلوی خویش

(شاهنامه، ج ۲، ص ۳۳۸)

رهرو نیز اگر به دانش و پارسایی خویش بنازد دچار بزرگ‌ترین و سیاه‌ترین حجاب می‌گردد. آن‌چنان که گفته‌اند: «العلم حجاب الاکبر».

تکیه بر تقوا و دانش در طریقت کافری است

راهرو گرسد هنر دارد تسوکل بایدهش

(دیوان حافظ، ص ۲۸۰)

به بال و پر مرو از ره که تیر پرتابی هوا گرفت زمانی ولیک تند نشست

(دیوان حافظ، ص ۲۹)

به هر روی قهرمانان حماسه و عرفان یک رهروند در دو قلمرو که هر یک به شیوه‌ای نمادین برای رسیدن به آرمان خویش باید از بندها و بازدارنده‌ها بگذرند. آنان باید از گستره شب، فریب جادو و دام زلف برهند تا چشمه زندگی، شاهد پیروزی و روی آفتاب را دریابند که زندگی جز ستیز این تضادها نیست:

زندگی در مردن و در محنت است آب حیوان در درون ظلمت است

(مولانا)

شب، جدای از روز نیست، پیروزی در گرو از میان برداشتن جادوست و «روی» در سایه‌سار زلف نهفته است و در یک برآورد کلی، جادو رمزگیتی است. به همین سبب همواره نزد سخنوران پارسی، جهان خاک به زنی نیرنگ‌باز، رعنا و فریبنده مانند شده است که آدمی نباید دل به عشوه او بسپارد:

مجو درستی عهد از جهان سست نهاد که این عجزه عروس هزار داماد است

(دیوان حافظ، ص ۴۱)

به مهلتی که سپهرت دهد ز راه مرو

تو را که گفت که این زال ترک دستان گفت

(دیوان حافظ، ص ۹۲)

از عالم دو رنگ فراغت دهش چنانک

دیگر ندارد این زن رعناش در عنا

(دیوان خاقانی، ص ۱۷)

افزون بر آنچه گفته آمد یکی از پایه‌های همانندی و شباهت در سروده‌های پارسی مار است که زلف به آن تشبیه شده است؛ جانوری اهریمنی، زیانکار و مرگ‌آفرین. نماد مار از نمادهای بسیار کهن در اساطیر آریایی (هندواروپایی) است. در اوستا «اژی» و در سانسکریت «اهی» به معنی مار، همان واژه اژدهاست که هیولای آشفستگی آغازین یا ازلی است. برجسته‌ترین نمونه در فرهنگ ایران که نماد مار در آن باز رفته است اژی‌دهاک یا ضحاک ماردوش است. فرمانروایی اهریمنی‌خو که دو مار به نشانه پیوستگی با اهریمن بر شانه‌های وی می‌روید و مردم‌کشی و مرگ‌آفرینی آشکارترین کردار ناپسند اوست. جای شگفتی است که سخنوران زلف یار را به مار یا مار ضحاک تشبیه کرده‌اند. درست است که سیاهی و خمیدگی و پیچانی زلف بیش از هر چیز به مار می‌ماند اما گویی بازمانده آن اندیشه و باور باستانی را در این انگاره و نگاره شاعرانه می‌توان یافت. گاه زلف یار به اژدها یا ماری مانند شده است که بر «گنج چهره» شکنجینه و پیچان نگهبان شده است. نمادگونه گنج و اژدها از بن‌مایه‌های همیشگی افسانه‌هاست. گاه پهلوانی افسانه‌ای برای رسیدن به گنج باید اژدهایی را از پای درآورد. از سوی دیگر زلف و چشم در جادوانگی «هندو» خوانده شده‌اند و همبستگی و پیوند جادو، هندوستان و مار، خود آشکار است. ضمن این‌که چونان جادو و زلف بارها در شعر پارسیجهان به مار یا اژدها مانند شده است:

مار خفته است این جهان زو بگذر با او مشور

تا نیازد ترا این مار چون بیدار نیست

(ناصر خسرو)

موی تو چه جای مار ضحاک

روی تو چه جای سحر بابل

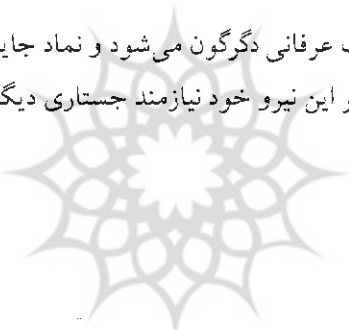
(کلیات سعدی، ص ۵۴۹)

از عسارض و روی و زلف‌داری      طاووس و بهشت و مار با هم  
(دیوان خاقانی، ص ۲۷۶)

انگشت ساقی از غیب غوک نرم‌تر      زلف چو مار در می‌عیدی شناورش  
زلفش فرو گذاشته سر در شراب عید      دیوی است غسلگاه شده حوض کوثرش  
(دیوان خاقانی، ص ۲۲۲)

همین کارکرد را به وارونگی می‌توان در نیروی رازآمیز دیگر یافت و آن فره ایزدی است.  
نیرویی که به پادشاهان ایرانی و جبهه‌ای آسمانی و خدایی می‌بخشد و سرپرستی و  
فرمانروایی روحانی و مینوی آنان را پدید می‌آورد. از آن‌جاست که برخی از پادشاهان  
اساطیری شاه - موبدند.

این توانایی شگرف در ادبیات عرفانی دگرگون می‌شود و نماد جایگزین آن را شاید بتوان  
در جام - دل یافت. بررسی فراخ‌تر این نیرو خود نیازمند جستاری دیگر است.



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی  
پرتال جامع علوم انسانی

### منابع و مأخذ

- ۱- بهار، مهرداد. پژوهشی در اساطیر ایران. بخش نخست. تهران: انتشارات توس، چاپ اول، ۱۳۵۲.
- ۲- حافظ، شمس‌الدین محمد. دیوان. به تصحیح محمد قزوینی و قاسم غنی. تهران: انتشارات یاسین، چاپ سوم، ۱۳۷۴.
- ۳- فردوسی، ابوالقاسم. شاهنامه. به تصحیح ژول مول. تهران: انتشارات و آموزش انقلاب اسلامی، چاپ پنجم، ۱۳۷۰.
- ۴- کزازی، میرجلال‌الدین. رؤیا، حماسه، اسطوره. تهران: نشر مرکز، چاپ اول، ۱۳۷۲.
- ۵- کزازی، میرجلال‌الدین. نامه باستان. جلد دوم. تهران: انتشارات سمت، چاپ اول، ۱۳۸۱.
- ۶- معین، محمد. فرهنگ فارسی. تهران: انتشارات امیرکبیر، چاپ هشتم، ۱۳۷۱.
- ۷- شمیسا، سیروس. انواع ادبی. تهران: انتشارات باغ آینه، چاپ اول، ۱۳۷۰.
- ۸- مولوی، جلال‌الدین محمد. مثنوی. به تصحیح نیکلسون. تهران: انتشارات مولی، چاپ پنجم، ۱۳۶۶.
- ۹- خاقانی شروانی، افضل‌الدین بدیل. دیوان. به کوشش دکتر سید ضیاء‌الدین سجادی. تهران: انتشارات زوار، چاپ چهارم، ۱۳۷۳.
- ۱۰- سعدی، مصلح‌الدین. کلیات. به کوشش محمدعلی فروغی. تهران: نشر محمد، چاپ پنجم، ۱۳۶۸.
- ۱۱- همایی، جلال‌الدین. فنون بلاغت و صناعات ادبی. تهران: نشر هما، چاپ هفتم، ۱۳۷۰.
- ۱۲- ناصرخسرو، ابومعین. دیوان. به کوشش مجتبی مینوی و مهدی محقق. تهران: انتشارات دانشگاه تهران، ۱۳۵۳.

پرتال جامع علوم انسانی