

## جادو و جادوگری در قصه امیرارسلان نامدار

علی جهانشاهی افشار<sup>۱</sup>\* سید امیر جهادی حسینی<sup>۲</sup>

(تاریخ دریافت: ۹۵/۴/۲۴، تاریخ پذیرش: ۹۶/۹/۲۰)

### چکیده

قصه‌های عامیانه گزارشگر سرگذشت‌ها و ماجراهای افرادی از طبقات مختلف اجتماعی و عموماً مردم کم‌آوازه است که به شکل تصادفی، با وقایع و حوادثی عبرت‌انگیز، حکمت-آمیز و شگفت‌رو به‌رو شده‌اند. این قصه‌ها جلوه‌گاه فرهنگ ملت‌ها هستند و از آرزوها و تخیلات توده مردم سرچشمه می‌گیرند. سرچشمه این قصه‌ها، باورها و آیین‌های آغازین انسان‌هاست. ظهور عوامل و نیروهای ماوراءالطبیعی نظیر وجود قصرهای مرموز، باغ‌های سحرآمیز، چاه‌ها و فضاها، تیره و تار، دیو، پری، اژدها، سحر، رعد و برق، سعد و نحس، خواب‌های گوناگون، داروی بیهوشی و رمل و اسطرلاب و نظایر آن از عناصر اصلی و سازنده بیشتر قصه‌های ایرانی و کلاً قصه‌هایی است که در مشرق‌زمین و سرزمین‌هایی چون هند، به وسیله قصه‌نویسان پرداخته شده است.

از جمله قصه‌های معروف عامیانه، قصه امیرارسلان نامدار است که آخرین قصه عامیانه فارسی با ویژگی‌های قصه‌های کهن است. در این قصه، بیشتر ویژگی‌های قصه‌های عامیانه فارسی به‌ویژه جادو، بازتاب یافته است. جادو به ترفندهایی گفته می‌شود که برخی افراد در قصه‌ها انجام می‌دهند و می‌توانند از طریق این ترفندها قوانین طبیعت را تغییر و کارهایی خارق‌العاده انجام دهند. در این گونه قصه‌ها، جادوگران می‌توانند افراد را طلسم و جادوهای دیگر را ختنی کنند و در شکل و ظاهر افراد و اجسام تغییر به‌وجود آورند

۱. استادیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه شهید باهنر کرمان (نویسنده مسئول).

\* ajahanshahiafshar@gmail.com

۲. استادیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه شهید باهنر کرمان

(پیکرگردانی) و یا حوادث آینده را پیشگویی کنند. نگارندگان بر آنند تا به بررسی جادو و جادوگری به عنوان یکی از ویژگی‌های قصه عامیانه در قصه امیرارسلان نامدار پردازند.

**واژه‌های کلیدی:** قصه، امیرارسلان نامدار، جادو، طلسم، پیکرگردانی، پیشگویی.

#### ۱. مقدمه

عقاید و باورداشت‌های هر قومی با توجه به شیوه زندگی، در عمق فکر و ذهن آنان ریشه دارد و هنگامی که با دید باز و تفکری ژرف به مفهوم این اعتقادات توجه کنیم، درمی‌یابیم که در هر یک از آن‌ها باورهای ویژه دستوری، بهداشتی، اخلاقی و انسانی بسیار مفیدی نهفته است که رعایت آن‌ها، انسان‌ها را به زندگی متعالی رهنمون می‌سازد. حتی در افراطی‌ترین این دستورها راز و رمزی پنهان است که به سبب فراموشی فلسفه وجودی آن آداب، معمولاً آن‌ها را خرافات می‌نامند.

سحر، جادو و طلسم در میان انسان‌های بدوی به منظور توجه انسان به دیگر موجودات هستی و تشریک آنان در کارگزاری عالم و نیز تجدید حیات جهان کاربرد داشته است. به هر روی، توسل به جادو، سحر و طلسم به وسیله مردمان کهن، گونه‌ای جدال با طبیعت و واداشتن آن به تسلیم و در غیر این صورت گونه‌ای تعامل با آن بوده است. مردمان بدوی به آسانی تسلیم طبیعت نمی‌شدند؛ بلکه برای رام کردن طبیعت به اجرای آیین‌های جادویی همچون رقص و پای‌کوبی، برافروختن آتش، اعطای قربانی و خواندن اوراد می‌پرداختند؛ زیرا به نظر آنان اجرای مراسم آیین جادو روشی برای وادار کردن طبیعت برای اجرای دستوره‌های انسان بود (گریگور، ۱۳۶۱: ۱۳).

در روزگاران کهن در میان جوامع نخستین، باور به نیروهای فراطبیعی و ارواح زیانکار و سودرسان بسیار رایج بود و مجموعه‌ای از این باورها بنیان تفکرات دینی مردم آن دوران را شکل می‌داد. بشر ابتدایی با یاری از اعمال جادویی و کاربرد سحر و افسون، به درمان بیماری‌هایی می‌پرداخت که منشأ آن‌ها را ارواح می‌دانست. یکی از عرصه‌هایی که این گونه اعمال جادوانه و درمان‌های جادویی در آن‌ها به طور مفصل پرداخته شده، ادبیات عامه به‌ویژه داستان‌های عامیانه است که از واپسین این گونه آثار،

داستان امیرارسلان نامدار است و بخش مهمی از حوادث داستان شامل اعمال جادویی شخصیت‌ها و تلاش قهرمان برای باطل کردن این جادوهاست.

جادو مرحله ابتدایی گذار ذهن بشر به علم و دین است. از نظر فریزر، جادو نماینده مرحله ابتدایی تر و خام تر ذهن انسانی است که همه نوع بشر در راه رسیدن به دین و علم از آن گذشته‌اند یا می‌گذرند (فریزر، ۱۳۸۸: ۱۲۵).

ایرانیان کهن، اشیا و پدیده‌های طبیعت را جاندار می‌پنداشتند و این جانداری را به اشیا ساختن دست خویش نیز تعمیم می‌دادند و آن‌ها را همانند دیگر اشیا طبیعی دارای روح و نیروهای مستقل و فعالی می‌پنداشتند که آدمی می‌توانست به آن‌ها التماس کند تا همراهش شوند یا اگر اجازه می‌داد، قادر بودند در وجودش نفوذ کنند یا اثر نیک یا بد بگذارند (بویس، ۱۳۷۰: ۸۰-۸۲).

از جمله کارهای جادویی به‌کارگیری طلسم و تعویذ است که هر کدام در موقعیت ویژه و با هدف خاصی کاربرد دارند و دارای نیروی جادویی ماورائی چون روح انگاشته می‌شوند و پندار کلی بر این است که نصب و آویختن آن‌ها بر اموال و مکان‌ها و حمل آن به وسیله انسان یا حیوان سبب دفع بلا، بیماری و تعرض موجودات و نیروهای شریر است. طلسم و تعویذ را می‌توان از یک مقوله، اما گاهی با راهبردهایی کم‌وبیش متفاوت در نظر گرفت. کار تعویذ، طرد و دفع امور نامطلوب است؛ ولی طلسم دارای دو خاصیت جذب و دفع است و سبب جلب امور مطلوب نیز می‌شود (عربستانی، ۱۳۸۷: ۶۳۵).

از دیگر امور جادویی، پیشگویی و پیش‌بینی و خبر دادن از حوادث و اتفاقات آینده است که با اخترشناسی و علم افلاک ارتباط دارد. باور به تأثیر افلاک و اختران بر زندگی آدمیان از اندیشه‌های بسیار برجسته بشر است. «کلداییان برخی روزها را نیک می‌دانستند و برخی را شوم می‌شمردند. روزهای هفته دارای نام اختران مقدس است که یونان و روم هم سپس این روش را به‌کار بردند» (شاله، ۱۳۴۶: ۶۳). «سیارات در قلمرو نجومی خدایانی بودند با توانایی بسیار، این ایزدان در ساخت و تعیین سرنوشت و بخت مردم مؤثر محسوب می‌شوند» (رضی، ۱۳۷۱: ۱۴۷). بر این اساس فال‌گیری، پیشگویی و پیش‌بینی بر افعال و افکار جامعه ایرانی غالب بوده است تا آنجا که در

انجام هر کار مهمی به رمل و اسطرلاب متوسل می‌شدند که در داستان امیرارسلان رومی نمونه‌های بسیار دیده می‌شود.

از دیگر اعمال جادویی، تبدیل و تغییر شکل دادن است که همان بن‌مایه پیکرگردانی در اسطوره‌هاست که گاه در قصه‌های عامیانه نیز دیده می‌شود و منظور از آن «تغییر شکل ظاهری با استفاده از نیروی ماوراءطبیعی است» (رستگار فسایی، ۱۳۷۹: ۱۱). در قصه‌های عامیانه، این ویژگی خاص جادوگران است و آن‌ها می‌توانند خود یا دیگری را به شکل‌های گوناگون ظاهر کنند. یکی از قصه‌های عامیانه و مشهور در این باره قصه امیرارسلان نامدار است و نویسندگان در این مقاله می‌کوشند تا جادو و جادوگری را در داستان امیرارسلان نامدار بررسی کنند.

## ۲. ادبیات تحقیق

### ۲-۱. ضرورت و اهمیت تحقیق

فرهنگ عامه چکیده‌ای از خرد و هنر زندگی روزمره مردم و داستان‌های عامیانه سرشار از اطلاعات و مقولات ارزشمند فکری و فرهنگی است. از مباحث رایج در فرهنگ عامه جادو و جادوگری است که محققان مختلف در تحقیقات خود، کم‌وبیش به آن پرداخته‌اند. یکی از داستان‌های عامیانه که حضور گسترده‌ای در زندگی توده مردم داشته، داستان امیرارسلان نامدار است که بررسی جادو و جادوگری در آن برای شناخت باورها و آداب و رسوم مردم و پی‌بردن به نحوه برخورد آنان با مسائل جادویی در دنیای آن روزگار، ضروری است.

### ۲-۲. پیشینه تحقیق

درباره جادو و جادوگری در داستان امیرارسلان تحقیقی صورت نگرفته است. از تحقیقات مشابه می‌توان به مواردی چنداشاره کرد:

۱. نجمه دری و مهدی عباسی، «مقایسه تطبیقی عناصر جادویی در هزارویک شب و داستان‌های هری پاتر»؛

۲. « معصومه باقری و مهناز حشمتی، پیشگویی و طالع‌بینی در متون ایرانی دوره میانه»، فرهنگ و ادبیات عامه؛
۳. مجتبی دماوندی، «جادوپزشکی در شاهنامه» متن پژوهی ادبی؛
۴. منصور رستگارفسائی، «بیکرگردانی در اساطیر»، مطالعات ایرانی.

### ۳. چارچوب نظری

#### ۳-۱. جادو

جادو واژه‌ای فارسی و به معنای افسونگر و ساحر، یا کسی است که افسون و جادو کند. در تداول عامه مردم امروز، جادو هم به معنای سحر و افسون، و هم به معنای ساحری، افسونگری و جادوگری، و جادوگر به معنای ساحر و افسونگر کاربرد دارد.

جادو نیرویی است که از نفوذ کلماتی به وجود می‌آید که با صدای بلند قرائت و یا به صورت آواز خوانده می‌شود و انسان می‌تواند همان‌طور که روی موجودات روحانی عمل می‌کند، به وسیله اقوال و حرکات مخصوص در لغت تأثیر نماید و این نفوذ اساسی را برقرار سازد که آن را جادو می‌نامند (شاله، ۱۳۲۶: ۱۳۴).

جادو نوعی عمل خارق‌العاده و خلاف عادت طبع مردمان است که بسیاری از اعمال غیرممکن را ممکن و شخص به واسطه آن به خواسته‌هایش دست می‌یابد. «جادو به معنی سحر و ساحری است. در *اوستا* به صورت یاتو و در پهلوی، یاتوک و در فارسی جادو گفته می‌شود. در *اوستا*، جادوها از دسته اهریمن و دیوان هستند و بیشتر با پری یک جا آورده می‌شود و همه جا از آن به بدی یاد شده است» (عفیفی، ۱۳۸۳: ۴۸۳). برخی محققان ایران را از جایگاه‌های اولیه پیدایش سحر و جادو، و کلده و آشور را محل رواج و پیشرفت اعمال جادوگری، جن‌گیری، طلسم‌سازی و عزایم‌خوانی دانسته‌اند (هدایت، ۱۳۴۶: ۳۶۳).

فریزر مبنای جادو را بر دو اصل قرار می‌دهد: نخست اینکه هرچیزی همانند خود را می‌سازد یا هر معلولی شبیه علت خود است، دوم اینکه چیزهایی که زمانی با هم تماس داشته‌اند، پس از قطع تماس جسمانی، از دور بر هم اثر می‌گذارند. اصل اول را قانون شباهت و اصل دوم را قانون تماس یا سرایت (جادوی مسری) می‌نامند؛ جادوگر از

اصل اول نتیجه می‌گیرد که می‌تواند هر معلول دلخواهی را فقط با تقلید آن ایجاد کند و از دومی نتیجه می‌گیرد که با یک شیء مادی، هر کاری که بکند، اثر مشابه روی شخصی خواهد نهاد که زمانی با آن شیء تماس داشته است. افسون‌های مبتنی بر قانون شباهت را می‌توان جادوی هومیوپاتیک یا تقلیدی نامید و افسون‌های مبتنی بر قانون سرایت یا تماس را نیز جادوی واگیردار نامید (فریزر، ۱۳۸۸: ۸۷). برخی جادوگران با ساختن مجسمه مومی به شکل اشخاص و انجام دادن برخی کارهای جادویی روی آن‌ها، این اشخاص را به دردها و زخم‌های مهلکی دچار می‌ساختند (هدایت، ۱۳۴۶: ۳۶۲). از نمونه‌های جادوی تقلیدی در قصه امیرارسلان، عمل ریحانه جادو برای کشتن ارسلان و بزرگان پریزاد است (نقیب‌الممالک، ۱۳۷۵: ۳۴۳).<sup>۱</sup> در سراسر جهان کهن و نو برای برخی از سنگ‌ها و گوهرها ارزش جادویی - درمانی و نیروی شرزدایی قائل بودند و برای حفاظت خود، از آن‌ها به صورت‌های زیور، حرز، تعویذ و طلسم استفاده می‌کردند (چایلد، ۱۳۵۴: ۱۵۵-۱۵۶).

در این زمینه، در قصه امیرارسلان، می‌توان گردنبند فرخ‌لقا را ملاحظه و بررسی کرد؛ گردنبندی که دوازده دانه یاقوت دارد و کاهنان پریزاد، اسم‌هایی بر آن نقش کرده‌اند و به دست آصف وزیر، طلسم‌بند شده است تا مانع دستیابی ساحرانه قمر وزیر به او (فرخ‌لقا) شود.

اندیشمندان علوم اجتماعی غربی، به‌ویژه مردم‌شناسان، جادو را بنابر هدف و قصد غایی آن به دو شاخه جادوی سفید و جادوی سیاه تقسیم کرده‌اند. جادوی سفید را جادویی سودرسان می‌دانند که بدون استمداد از نیروهای پلید، برای کارهایی نیک و دورکردن ارواح زیانکار و حفاظت از انسان، حیوان و محیط زیست و شفای بیماران و جادوزدگان به‌کار می‌رود؛ ولی جادوی سیاه را امری زیانکار و ضد اجتماعی می‌انگارند که برای رام کردن ارواح زیانکار و نیروهای فوق طبیعی بدیمن، و به منظور آزاررساندن به آدمیزادگان و تخریب و آدمکشی به‌کار می‌رود. جادوی سیاه در بیشتر جامعه‌ها نامقدس، مطرود و محکوم شمرده شده است (پانوف، ۱۳۸۲: ۱۸۷/۱).

حوادث قصه امیرارسلان از نظر مکانی در دو محدوده رخ می‌دهد؛ بخش اول که کمتر شاهد حوادث و رخداد‌های جادویی هستیم در سرزمین آدمیزاد صورت می‌گیرد و

جادو و جادوگری در قصه امیراسلان نامدار \_\_\_\_\_ علی جهانشاهی افشار و همکار

بخش دوم که شاید آن را بتوان بخش اصلی قصه نیز نامید، در مملکت پریزاد رخ می‌دهد. در بخش اول، تنها سه مورد جادوگری اتفاق می‌افتد. دو مورد مربوط به قمر وزیر است؛ چند شب پیاپی، ارسلان را به علم سحر و از راه مخفی به دیدار ملکه می‌برد و در پایان نیز با فریب او و بازشدن گردنبنده ملکه به دست او، فرخ‌لقا را می‌رباید و با جادو و به صورت دروغین جسد او را غرق در خون در قصرش رها می‌کند. مورد سوم جادوی شمس وزیر است که برای غلبه بر قمر وزیر و نجات ملکه از چنگال او، خود را به صورت ازدهایی روان در آتش درآورده است. جدول ۱، جادویی‌های قصه را با تقسیم به دو صورت سیاه و سفید نشان می‌دهد:

جدول ۱: جادوگر، جادوشونده و اقسام جادو

جادوگر	جادوشونده	نوع جادو	عمل جادویی
قمر وزیر	ارسلان	سیاه	بردن ارسلان به دیدار ملکه به صورت مخفیانه (ص ۱۷۲-۱۷۷)
قمر وزیر	ملکه فرخ‌لقا	سیاه	کشتن دروغین ملکه (ص ۱۷۹)
شمس وزیر	شمس وزیر	سفید	رفتن در آتش و تبدیل خود به ازدها جهت ابطال سحر قمر وزیر و نجات ملکه (ص ۱۸۷)
ریحانه جادو	ریحانه جادو	سیاه	رفتن به مقابله ارسلان به شکل ازدها و بلعیدن او (ص ۳۲۰)
ریحانه جادو	ارسلان، اقبال‌شاه، ملک شاهپور و آصف وزیر	سیاه	کاشت چند دانه و روییدن سریع آن‌ها به شکل انسان و نوشتن اسم جادوشوندگان روی آن‌ها جهت نابودی (ص ۳۴۳)
شیر گویا	شیر گویا	سیاه	تبدیل خود به شیری سیاه جهت فرمانروایی (ص ۳۱۸، ۳۳۱)
فولادزره	ملک شاهپور و لشکریان	سیاه	سنگ‌نمودن ملک شاهپور و لشکریانش در مراسم تاج‌گذاری جهت تصاحب تاج و تخت او (ص ۲۳۱)
فولادزره	فولادزره	سیاه	تبدیل قمر وزیر به سگ (ص ۲۳۲)، الهاک دیو به عتتر (ص ۲۹۴)، مرات به طاووس (ص ۲۹۵)، عفريت به فيل (ص ۲۹۷)

مادر فولادزره	ملک شاهپور و لشکریان	سیاه	سنگ کردن ملک شاهپور و لشکریانش در مراسم تاج‌گذاری جهت تصاحب تاج و تخت او (ص ۲۳۱)
مادر فولادزره	مادر فولادزره	سیاه	تبدیل خود به پیرزال (ص ۲۵۲)، تبدیل خود به فرخ‌لقا (ص ۲۵۲)
الهاک دیو	ماه‌منیر	سیاه	کشتن دروغین ماه‌منیر و ربودن او از حجله (ص ۳۱۶)
الهاک دیو	ملک شاهپور	سیاه	خواب‌بند کردن ملک شاهپور (ص ۳۱۶)

از یافته‌های جدول ۱ چنین استنتاج می‌شود که جنسیت عمده جادوگران مذکر است (۵ مورد از ۷ مورد) و در اعمال جادویی نیز، غلبه با پیکرگردانی است که شاید دلیل آن، تحقق سهل‌تر خواسته‌های جادوگر است.

#### ۱-۱-۳. ابزارهای جادویی

ابزارهای جادویی، آلات و اسبابی با قدرت خارق‌العاده و جادویی هستند و دارنده آن‌ها می‌تواند به کارهای شگفت دست بزند و یا خویشتن را از خطراتی محفوظ بدارد. در قصه امیرارسلان، سه مورد از این ابزارها دیده می‌شود: گردنبند فرخ‌لقا، شمشیر زمردنگار، و خنجر زمردنگار. حضور هر سه این ابزارها در طول قصه بسیار تأثیرگذار است و جست‌وجو برای دستیابی به هر یک، بخش مهمی از رویدادهای قصه را پدید می‌آورد.

گردنبند متعلق به فرخ‌لقا دختر پطرس‌شاه است و پدیدشدن آن در قصه به این صورت است که قمروزیر عاشق فرخ‌لقا می‌شود و چون از پطرس‌شاه پاسخ منفی می‌شنود، هرشب به علم سحر، مخفیانه به سراغ ملکه می‌رود. پادشاه از وزیر دیگرش، شمس، چاره می‌جوید و شمس از استاد خود، آصف وزیر کمک می‌خواهد. آصف، گردنبند منظربانو دختر ملک خازن پری - پادشاه یکی از ممالک پریزاد - را طلسم‌بند می‌کند؛ به گونه‌ای که بنا بر پیش‌بینی‌های او فقط ارسلان رومی بتواند آن را بگشاید. ارسلان به فرنگ می‌آید. قمروزیر او را فریب می‌دهد و ارسلان گردنبند را می‌گشاید و بلافاصله با جادوی قمروزیر، بیهوش می‌شود. زمانی که به هوش می‌آید، ملکه را در



خون خفته می‌یابد. از مهلکه می‌گریزد و در ادامه و طی حوادثی پس از آوارگی بسیار، گذارش به قلعه سنگ می‌افتد. درون قلعه، چاهی است عمیق، تیره و تراشیده از سنگ. برای آگاهی از عمق چاه، سنگی می‌اندازد. از ته چاه صدایی می‌آید و از نام او می‌پرسد. ارسلان نام خود را می‌گوید و در مقابل، صاحب صدا بسته‌ای به سوی او پرتاب می‌کند که چون آن را می‌گشاید، می‌بیند که گردنبند ملکه است. در همین اثنا قمروزیر و فولادزره که هر دو در ساحری بی‌مانند و در پی کشتن ارسلان هستند وارد قلعه می‌شوند؛ اما به خاطر قدرت جادویی گردنبند، متوجه حضور ارسلان در قلعه نمی‌شوند. تا پایان، گردنبند ملکه نزد ارسلان می‌ماند و در نبرد ارسلان با فولادزره در میدان، سحر او را ناکارآمد می‌سازد.

شمشیر و خنجر زمرّدنگار، دو سلاح طلسم‌شده از روزگار حضرت سلیمان هستند که فولادزره آن‌ها را تصاحب کرده است. هرکس به وسیله آن‌ها زخمی شود درمانش فقط مغز سر فولادزره و قمروزیر است و فرد زخمی سه سال بیشتر دوام نمی‌آورد؛ در ضمن، تنها این شمشیر و خنجر بر تن جادوانی چون فولادزره، قمروزیر، مادر فولادزره، شیر گویا و الهاک‌دیو کارگر است.

ارسلان با کشتن فولادزره این دو سلاح را به دست می‌آورد؛ اما در مواجهه با مادر فولادزره آن‌ها را از دست می‌دهد. با شکستن طلسم قلعه سنگباران، مجدد آن‌ها را به دست می‌آورد؛ اما مدت کوتاهی پس از آن، در رویارویی با ریحانه جادو، اسیر و در قلعه شیرگویا زندانی می‌شود و هر دو سلاح را از دست می‌دهد. شیرگویا شمشیر را به الهاک‌دیو می‌سپارد تا به پشتوانه آن، لشکر پریزاد را که به پشتگرمی ارسلان و شمشیر و خنجر جادویی به سرزمین او حمله کرده بودند، تارومار کند و خنجر را نزد خود نگاه می‌دارد. ارسلان به یاری پیری زاهد از بند می‌رهد و با دست‌یافتن به خنجر زمرّدنگار، شیرگویا را از پای درمی‌آورد و به نبرد الهاک می‌شتابد و او را می‌کشد.

ابزارهای جادویی ممکن است طبیعی، ساخته دست بشر و یا خیالی باشد که در قصه امیر ارسلان، هر سه این ابزار ساخته دست بشر هستند و حوادث داستان را رقم می‌زنند؛ به گونه‌ای که حذف هر یک از آن‌ها، سبب حذف بخش مهمی از حوادث داستان می‌شود.

## ۲-۳. طلسم

طلسم نوشته‌ای است شامل اشکال، ادعیه و خطوط مخصوص که روی قطعه فلز یا شیشه ترسیم می‌شود و گاه با صورت یا شکلی خاص بر سر دفینه‌ها و خزینه‌ها گذاشته می‌شود (تعویذ) و برای دفع افعال بد و شر و محافظت و مراقبت از شیء یا چیزی با ارزش به کار می‌رود (کاشفی، بی‌تا: ۳). طلسم از جمله امور غریبه‌ای است که برای دستیابی به مقاصد دنیوی و حل مشکلاتی که در زندگی روزمره آدمی رخ می‌دهد، به کار گرفته می‌شود. «اشیای منقش به نقوش خاص را طلسم گویند که برای حوادث به کار می‌رفت. بلیناس حکیم را پدر طلسم نامند. مدعیان وقوف بر این علم برای اعداد، خواص و تأثیراتی قائل‌اند و می‌پندارند که مهر و کین را از طریق نوشتن اعداد مخصوص می‌توان ایجاد کرد» (انوشه، ۱۳۷۶: ۹۹۳).

طلسم از جمله رمانده‌هایی است که از دوران باستان برای دورکردن پدیده‌های وهمی و دیوزدایی به کار می‌رفته است. بیشتر کلمه‌ها و نقش‌های روی طلسم‌ها به ظاهر مهمل و بی‌معنا هستند که در دفع پدیده‌های وهمی زیانکار، جن و پری و حفظ سلامت انسان در برابر گزند این نیروهای پنهان، خاصیت و تأثیر جادویی نیرومندی دارند.

یکی از پندارهای ابتدایی دوره جاهلی - که به قبایل عرب دوره اسلامی نیز رسیده - باور به انواع طلسمات و عزایم بوده است. اعراب کودکانی را که رمانده‌هایی مانند کعب خرگوش، دندان روباه، دندان گربه و صمغ سیاه درخت سَمَره را با خود داشتند، از گزند ارواح خبیث و هر نوع چشم‌زخم مصون می‌انگاشتند و معتقد بودند که جن و شیطان از این طلسم‌ها می‌ترسند و می‌گریزند (نوری، ۱۳۵۴: ۵۷۴ - ۵۷۵). ابن‌خلدون (بی‌تا: ۴۹۷/۱-۴۹۹) می‌نویسد که سحر و جادو، ستاره‌شناسی و آنچه به آن‌ها وابسته بود، مانند طلسمات، در میان اقوام کهن مانند کلدانیان و سریانیان بابل، قبطیان مصر و اقوام دیگر بسیار متداول بوده و بازار گرمی داشته است.

طلسم‌ها در قصه امیرارسلان نامدار، بازدارنده‌هایی هستند که عموماً نیروهای بد و زیانکار بر سر راه نیروهای نیک قراردادده‌اند تا آن‌ها را از دستیابی به مقصود بازدارند و تنها در یک مورد است که به‌کارگیرنده طلسم نیروی نیک است و از طلسم به‌عنوان

جادو و جادوگری در قصه امیرارسلان نامدار \_\_\_\_\_ علی جهانشاهی افشار و همکار

مانعی برای آسیب‌نرسیدن به نیروی نیک استفاده شده است. جدول ۲، وضعیت طلسم را در قصه امیرارسلان نشان می‌دهد:

جدول ۲: اقسام طلسم، طلسم‌گذار، کارکرد طلسم و گشودن آن در قصه امیر ارسلان نامدار

طلسم	طلسم‌گذار	تشکیلات طلسم	عمل طلسم	طلسم‌گشا	چگونگی گشایش
گردنبند فرخ‌لقا	آصف وزیر و کاهنان پریزاد	دوازده دانه یاقوت	ممانعت از دستیابی هرکس غیر از امیرارسلان به ملکه	ارسلان	قمروزیر با توسل به جادو، ارسلان را چند شب متوالی به دیدار فرخ-لقا می‌برد و درنهایت، با وعده رساندن او به ملکه و فراری‌دادن آنها از فرنگ، او را می‌فریبد و به گشودن گردنبند تشویق می‌کند (ص ۱۷۲-۱۷۸).
قلعه سنگ	فولاد زره و مادرش	-	سنگ‌شدن ملک-شاهپور و همراهان	ارسلان	ارسلان، خاکستر نقش فولادزره و مادرش را با آب می‌آمیزد و بر پیکر سنگ‌شدگان می‌پاشد و آنها از صورت سنگ خارج می‌شوند (ص ۲۸۶).
قلعه سنگباران	حضرت سلیمان	زنگی سنگ-انداز، جعبه مرصع، خنجر زمردنگار، دختر پادشاه سابق، ماه‌منیر دروغین، مرغ تنومند	ممانعت از دستیابی امیر ارسلان به شمشیر و خنجر زمردنگار	ارسلان	ماه‌منیر که عاشق ملک-شاهپور است به ارسلان می‌گوید که قلعه سنگباران طلسم است. از پانصدگمی آن، زنگی‌ای شروع به پرتاب سنگ می‌کند. اگر قهرمان سالم به پای آن قلعه برسد، باید به چالاکی تیری بر سینه

<p>آن زنگی بزند؛ زیرا اگر آن زنگی سر به درون قلعه بکشد، قهرمان تا قیامت به در قلعه حیران و سرگردان خواهد ماند. ارسالن پس از کشتن زنگی و بعد از مدتی آوارگی با پیری زاهد روبه‌رو می‌شود. پیر به او می‌گوید که پادشاه این شهر امروز سه روز است که مرده است و اگر دست بیعت به او دهد و پذیرای راهنمایی او باشد او را به مقصودش می‌رساند و ارسالن می‌پذیرد. پیر ارسالن را پادشاه می‌کند و ارسالن به راهنمایی پیر، پس از کشتن دختر پادشاه، خازن، و وزیر که جزو طلسم هستند و عقابی که کلید طلسم‌های قلعه با اوست، به شمشیر زمرّدنگار و سایر گنج‌های قلعه دست می‌یابد (صص ۲۷۳-۲۷۸)</p>					
<p>ارسالن با همراهی بزرگان پریزاد کنار باغ فازهر رفتند. خاکستر نعش فولادزره و مادرش را در آب ریختند، بخاری</p>	<p>ارسالن</p>	<p>ممانعت از دستیابی ارسالن به ملکه فرخ-لقا</p>	<p>در و غرفه‌های فازهر، طاووس، عتتر، فیل، پیرزال، دو گاو.</p>	<p>فولادزره</p>	<p>باغ فازهر</p>

<p>برخاست و درهای باغ آشکار شد. در مسیر غرفه‌های قصر، به عتتری و طاووسی رسیدند که به زبان رسا سخن می‌گفتند و هریک از دیدن دیگری بی‌قراری می‌کرد و با گواهی ملک شاهپور، هویت هر دو تأیید شد و مشخص شد که طاووس از خدمتکاران دربار او به نام مرآت بود که فولادزره او را به طاووس تبدیل کرده بود و عتتر همان الهاک‌دیو و از دشمنان فولادزره و موجودی اهریمنی بود. در ادامه، عتتر را با زنجیرهایی به درختی - که فیلی بر بالای آن خفته بود- می‌بندند و یک سر زنجیرها را به ناقوس‌هایی که به پای فیل، آویخته شده بود، می‌آویزند. ارسلان شمشیربه‌دست، بر تختی بر پشت فیل می‌نشیند؛ اما هنگام بیداری فیل، به جای گردن، خرطوم او را می‌زند و زمانی که به هوش می‌آید خود را در بیابانی می‌بیند و در آنجا با</p>					
---	--	--	--	--	--

				<p>عفریتی بینی بریده (همان فیل که به شکل اصلی اش برگشته است) و دو گاو جنگی روبه‌رو می‌شود که همه را از میان برمی‌دارد و برای ادامه طلسم به راهنمایی مرات که حالا از شکل طاووس درآمده است، پیرزالی را می‌کشد و به ملکه دست می‌یابد (ص ۲۹۳-۳۰۴).</p>
<p>موانع ریحانه- جادو</p>	<p>ریحانه جادو</p>	<p>۱. چوپان پیر و چوپان جوان ۲. جوان بیمار و پیرزال جادو ۳. باغبان</p>	<p>ممانعت از دستیابی ارسلان به ریحانه جادو و سهیل وزیر</p>	<p>۱. ارسلان در مسیر خود برای کشتن ریحانه، به چراگاهی و سفره پهن دو چوپان پیر و جوان می‌رسد که چوپان جوان بی‌رحمانه و بدون ملاحظه پیر، غذا می‌خورد و به التماس‌های پیر اهمیت نمی‌دهد. ارسلان بر جوان خشم می‌گیرد و جوان به او حمله‌ور می‌شود. ارسلان، جوان را می‌کشد. چوپان پیر با دیدن این صحنه بر ارسلان حمله می‌کند و او نیز کشته می‌شود. ۲. ارسلان که در پی ریحانه جادو روان شده است، در مسیر خود به سیاه‌چادری می‌رسد که</p>

<p>جوانی بیمار و مادری پیر در آن هستند. ارسلان برای کمک به پیرزن، سعی می‌کند که داروی جوان را به زور به او بخوراند؛ جوان خشمگین می‌شود و سیلی‌ای به گوش ارسلان می‌زند و ارسلان نیز به خشم می‌آید و جوان را دو پاره می‌کند. قبیله جوان به او حمله می‌کنند و ارسلان هر چه از آنها می‌کشد، بیشتر می‌شوند و در نهایت متوجه می‌شود که همان پیرزال بر شاخه درختی نشسته است و مشتش برگ می‌چیند و بر آنها می‌دمد و هر برگ پهلوانی می‌شود و بر ارسلان حمله می‌کند. ارسلان با تیری، زال را هدف قرار می‌دهد و این مرحله طلسم را پشت سر می‌گذارد.</p> <p>۳. ارسلان در اواخر مسیرش، شبانگاهی به باغی می‌رسد و تلاش می‌کند که با جلب رضایت باغبان شب را در آنجا بگذراند. خلاف</p>					
---	--	--	--	--	--

<p>انتظار، باغبان به ارسال حمله می‌کند و ارسال او را می‌کشد و در پایان با نشانی‌ای که مرجانه، دختر ریحانه، می‌دهد، ارسال ریحانه و سهیل وزیر را می‌یابد و می‌کشد (ص ۳۳۶-۳۳۹).</p>					
--	--	--	--	--	--

نکته گفتنی، حضور و پدیدارشدن راهنما برای هدایت قهرمان جهت گشودن طلسم است که راهنما در هریک از طلسم‌های ذکرشده چنین است: گردنبند فرخ‌لقا: قمر وزیر؛ قلعه سنگ: آصف وزیر؛ قلعه سنگباران: پیر زاهد؛ باغ فازهر: مرات جنی؛ موانع ریحانه جادو: مرجانه دختر ریحانه.

در گذشته برخی سنگ‌ها و گوهرها را دارای خواص جادویی و درمانی می‌پنداشتند و استفاده از آنها را به‌مثابه طلسم در مواقع ضروری سودمند می‌انگاشتند. گردنبند فرخ‌لقا از نظر کارکرد از این نوع است. گاه طلسم‌ها موانعی طبیعی یا انسانی بود که جادوگر از آنها برای مهارکردن نیروهای فراطبیعی بهره می‌گرفت تا طبع و میل آنها را مطابق با خواست‌ها و نیازها بگرداند و بدین‌وسیله بر بشر و پدیده‌های طبیعی و همچنین بر امور جاری زندگی انسان تأثیر بگذارد. ارسال که به تأثیر طلسم و سحر بر نیروهای طبیعی و ارواح زیانکار آگاه است، برای مطیع‌کردن و رماندن آنها، از باطل‌سحرها و رماننده‌های جادویی با اعمال و مناسک خاص استفاده کرد.

### ۳-۳. اعمال جادویی

#### ۳-۳-۱. جادو درمانی

در گذشته، مداوای زخم‌ها و جراحتهایی که به صورت معمول صورت می‌گرفت، از درمان بیماری‌ها با اعمال جادویی جدا بود؛ زیرا مردم زخم‌ها را با چشم می‌دیدند و ارواح خبیث و شیاطین را پدیدآورنده آنها نمی‌دانستند. نخستین کسانی که هم به



درمان به شیوه معمول و هم جادو- درمانی پرداختند، زنان بودند. زنان در خانه‌ها و چادرها و حتی<sup>۱</sup> غارها، زخم‌های مجروحان بازگشته از شکار یا جنگ را می‌شستند و مرهم می‌نهادند و می‌بستند. همچنین زنان و بعدها جادو- پزشکان، برای درمان بیماران طلسم بر آنها می‌آویختند تا ارواح شریری را که به درون جسم بیماران رفته بودند، خرسند نمایند و از بیماران دور کنند (دورانت، ۱۳۵۰: ۹۷/۱-۹۸؛ فضایی، ۱۳۶۹: ۴۶۲-۴۶۳). «می‌توان گفت نخستین پزشکان در گذشته، همان ساحران یا جادوگران بودند؛ زیرا انسان در آغاز، بیماری‌های سخت و درمان‌ناپذیر را پدیده‌هایی طبیعی نمی‌دانست و چون علت این بیماری‌ها غالباً بر آنها ناشناخته بود، بیماری‌ها را از عوامل فراطبیعی به حساب می‌آوردند و برای درمان آنها به سحر و جادو و خرافات متوسل می‌شدند» (انوشه، ۱۳۷۶: ۲۸۱).

طب عامه، ابتدایی‌ترین و ساده‌ترین روش‌های تشخیص و درمان بیماری را در بستر گسترده فرهنگ جادویی، دینی-اعتقادی و تجربی می‌آزماید. طب مردمی سنت نانوشتاری دارد و از راه عادات و آداب فرهنگی در میان توده مردم نسل‌اندرونسل انتقال یافته و به‌کار رفته است.

در هزاره‌های پیش از میلاد، بابلیان بیمارانی را که از ارواح شریر و شیاطین در بدنشان رفته بودند، از راه به‌کار بستن طلسم جادوی عملی و خواندن ادعیه و اوراد مقدس و آویختن حرز و تعویذ از لباس و تن بیمار، درمان می‌کردند (فضایی، ۱۳۶۹: ۴۶۲).

«از نگاه مردم‌شناسان مقصود از جادوگری این است که کسی توانایی آن را داشته باشد که کارهایی انجام دهد که به دیگران آسیب برساند» (جاهودا، ۱۳۷۱: ۱۵۵). عمل جادو درمانی نیز یکی از کنش‌های برجسته در داستان امیرارسلان است. تعدادی از یاران امیرارسلان به وسیله ابزار جادویی یا به خاطر عملی جادویی، زخمی یا بیمار و یا به سنگ تبدیل شده‌اند؛ از این‌رو، چاره درد آنها نیز تنها با عملی جادویی و متناسب با عامل زیانکار مقدور است.

در قصه امیرارسلان رومی در زمینه مورد بحث، جادوگر به یکی از سه شکل (نک: جدول ۳) به قربانی خود آسیب می‌زند:

۱. زخمی کردن قربانی با ابزار جادویی، ۲. خواب‌بند کردن (به علم جادو، کاری کنند که فرد هرگز از خواب بیدار نشود)، ۳. تبدیل کردن به سنگ.

جدول ۳: اشکال جادوگری در قصه امیرارسلان نامدار

جادوگر	نوع آسیب/بیماری	قربانی	درمان
قمر وزیر	زخم‌زدن	شمس وزیر	مغز سر قمر وزیر و فولادزره را آمیخته و با گیاهان باغ فازهر ترکیب کرده و برای زخم قربانی مرهم می‌سازند (ص ۲۴۹).
فولادزره	زخم‌زدن	ملک فیروز	مغز سر قمر وزیر و فولادزره را آمیخته و با گیاهان باغ فازهر ترکیب کرده و برای زخم قربانی مرهم می‌سازند (ص ۲۴۹).
فولادزره	تبدیل کردن به سنگ	ملک شاهپور و همراهان در مراسم تاج‌گذاری	ارسلان با همکاری آصف‌وزیر خاکستر فولادزره و مادرش را در آب ریخت و بر ملک شاهپور و همراهانش پاشید و همگی از صورت سنگ خارج شدند (ص ۲۸۶).
مادر فولادزره	زخم‌زدن	ارسلان	مغز سر قمر وزیر و فولادزره را آمیخته و با گیاهان باغ فازهر ترکیب کرده و برای زخم قربانی مرهم می‌سازند (ص ۲۴۹).
مادر فولادزره	سنگ‌کردن	ملک شاهپور و همراهان در مراسم تاج‌گذاری	ارسلان با همکاری آصف‌وزیر، خاکستر فولادزره و مادرش را در آب ریخت و بر ملک شاهپور و همراهانش پاشید و همگی از صورت سنگ خارج شدند (ص ۲۸۶).
الهاک دیو	خواب‌بند کردن	ملک شاهپور	مرگ الهاک دیو (ص ۳۳۴).

بدین ترتیب در تمام موارد ذکرشده، آسیب/بیماری از طریق جادوگر و با عملی جادویی به قربانی وارد شده است؛ از این‌رو، درمان آن نیز با عملی جادویی و

جادو و جادوگری در قصه امیرارسلان نامدار \_\_\_\_\_ علی جهانشاهی افشار و همکار

غیرمتعارف میسر است. «در نزد ایرانیان کهن مانند بسیاری از اقوام و ملل، بیماری عامل جادویی داشته است و برای دفع آن باید به جادوگر روی آورد» (نجم‌آبادی، ۱۳۷۱: ۱/۱۱۴).

### ۲-۳-۳. پیکرگردانی

پیکرگردانی (تغییر شکل) می‌تواند به تغییر در شکل یا ماهیت هر موجود زنده‌ای تعریف شود که هیچ محدودیتی در نوع موجود مستعد برای چنین تغییری وجود ندارد. این دگرگونی‌ها به وسیله تغییر در خود موجودات و یا به وسیله نیروهای خارجی ایجاد می‌شوند که می‌توانند بد یا خوب، سطحی و یا عمیق باشند (الیاده<sup>۲</sup>، ۱۹۸۶: ۲۲۵).

در داستان امیرارسلان، این تبدیل و تغییر به دو صورت روی می‌دهد؛ یا خود جادوگران برای انجام کاری خود را تبدیل می‌کنند یا جادوگری موجودی دیگر (که ممکن است خود او نیز جادوگر باشد) را تبدیل می‌کند. مورد اول، بیشتر در میان عفریت‌ها و جنیان مرسوم است و مورد دوم، بیشتر برای انسان‌ها اتفاق می‌افتد که در این تبدیل‌ها، شخص جادوشده معمولاً به حیوان تبدیل می‌شود. نکته جالب و مشترک موجودات تبدیل‌شده این است که همگی به زبان فصیح سخن می‌گویند و همین سخن‌گویی خود دلیلی برای پی بردن به جادویی بودن این اشخاص از سوی دیگر شخصیت‌های قصه است.

جدول ۴: پیکرگردانی‌ها در قصه امیرارسلان نامدار

توضیحات	پیکر جدید	تبدیل شونده	تبدیل کننده
شمس وزیر برای غلبه بر سحر قمر وزیر در ربودن ملکه، خود را به اژدهایی دمان تبدیل می‌کند و به خانه قمر وزیر حمله می‌کند (ص ۱۸۷).	اژدها	شمس وزیر	شمس وزیر
قمر وزیر که به دست فولادزره گرفتار شد، قصد فرار می‌کند، فولادزره او را گرفتار و به سگی سیاه تبدیل می‌کند (ص ۲۳۲).	سگ	قمر وزیر	فولادزره
سرابدار باغ فازهر که فولادزره او را به	طاووس	مرات جَنی	فولادزره

صورت طاووس کرده بود (ص ۲۹۵).			
ذوالخیار پیر	ذوالخیار پیر	شیر گویا	ساحری زبردست که صدسال بود که خود را به شکل شیر درآورده بود و به زبان فصیح سخن می‌گفت و خود را خدا می‌خواند (ص ۳۱۸).
ریحانه جادو	ریحانه جادو	اژدها	خواهر شیر گویا و جادوگری ماهر که به دستور برادرش برای شکست حمله پریزاد، خود را به صورت اژدهایی درآورد و ارسال آن را بلعید (ص ۳۲۰).
فولادزره	الهاک دیو	عنتر	ساحری زبردست که فولادزره و مادرش پس از دو سال تلاش، به سختی او را گرفتار و به عنتر تبدیل کردند و در باغ به بند کشیدند (ص ۲۹۶).
فولادزره	عفریت	فیل	-
مادر فولادزره	مادر فولادزره	پیرزال / فرخ- لقا	روزی که ارسال برای پس‌گرفتن نعش فولادزره و کشتن مادرش به مملکت جان می‌رود، قمر وزیر را که در حال تازیانه‌خوردن از دست پیرزالی است، می‌یابد و می‌کشد. پیرزال به ارسال خوشامد می‌گوید و در تحویل نعش فولادزره و ساختن مرهم از مغز او و قمر وزیر همکاری می‌کند. در ادامه خود را به شکل فرخ‌لقا درمی‌آورد و به این صورت شمشیر زمردنگار را از دست ارسال برای تماشا می‌ستاند؛ ناگاه شکلش تغییر می‌کند و به مادر فولادزره بدل می‌شود و به ارسال حمله می‌کند و اینجا مشخص می‌شود که هم پیرزال و هم فرخ‌لقا در واقع همان مادر فولادزره بوده‌اند (ص ۲۵۰-۲۵۳).

ملاحظه می‌شود که پیکرگردانی‌ها بسته به مثبت/ منفی بودن شخصیت‌ها، متفاوت است. گاه پیکرگردانی به‌عنوان مجازات، تنبیه و جایگزینی برای عقوبت در نظر گرفته

شده است (فولادزهره قمر وزیر، مرات جنی، الهاک دیو و عفريت را به ترتیب به سگ، طاووس، فیل و عتتر بدل می‌کند)، گاه برای ایجاد رعب و وحشت (شمس وزیر و ریحانه جادو خود را به اژدها بدل می‌کنند) و گاه نیز به قصد فریب، صورت می‌گیرد (ذوالخیر پیر خود را به شیری سخنگو تبدیل می‌کند و مادر فولادزهره برای فریفتن ارسلان، خود را به شکل پیرزالی و در ادامه به شکل فرخ‌لقا درمی‌آورد).

### ۳-۳-۳. پیشگویی

اصولاً پیشگویی شگردی عام در گره‌گشایی داستان‌های حماسی است و وظیفه حماسه‌پرداز، گره‌گشایی از گرهی است که پیشینیان در اسطوره‌ها و افسانه‌ها و وقایع تاریخی زده و همه‌جا قهرمانان از ناچاری، به این کار متوسل شده‌اند. (کویاجی، ۱۳۸۰: ۹۹؛ سرآمی، ۱۳۶۸: ۵۴۰). پیشگویان در شمار جادوگرانی بودند که به اشکال مختلف از حوادث آینده مطلع می‌شدند و علت رخداد حوادث را به ماورا نسبت می‌دادند. پیش‌بینی آنان علاوه بر حوادث آینده، سلسله‌مقررات و باید و نبایدهای مربوط به سعد و نحس ایام را نیز دربر می‌گرفت (باقری و حشمتی، ۱۳۹۳: ۴). مدارک بازمانده از روزگاران کهن مانند جشن اعتدال بهاری بابلیان و جمع‌شدن خدایان در معبد بابل برای تعیین سرنوشت سال پیش رو (کریستن‌سن، ۱۳۷۷: ۴۷۲)، پیشگویی جام سحرآمیز رایج در شرق، تفأل با آب متداول در جهان اسلام (همان، ۴۶۲-۴۶۳)، جام نستور در میان یونانیان به عنوان نماد پیشگویی و تفأل و کیمیاگری (همان، ۴۵۲) نشان از اهمیت موضوع برای بشر اعصار گذشته است.

باور به این عقیده که سرنوشت انسان، به طور کامل در دست خدایان است و جبر مطلق بر حیات مردمان غلبه دارد و مسیر همه حوادث زندگی مردم از قبل تعیین شده است، ذهن کنجکاو بشر را بر آن داشت تا به دنبال راهی باشد تا بر تقدیر چاره‌ناپذیر و سرنوشت یکسره محتوم خود، آگاهی یابد (بهار، ۱۳۷۵: ۴۰۳).

قبل از پرداختن به پیشگویی در داستان امیرارسلان توجه به این نکته ضروری است که عصر قاجار که روزگار تصنیف قصه امیرارسلان است، دوره‌ای است که باور و پایبندی به مسائل نجومی بسیار رواج دارد. بسیاری از بزرگان این دوره نه تنها مایل به

استفاده از نتایج و احکام آن در زندگی روزمره‌شان بودند، بلکه با توجه به موقعیت سیاسی، نظامی و اجتماعی‌شان احکام آن را در جریان زندگی لازم می‌دانستند و در عین حال، خلاف عامه مردم ایران توان اقتصادی خوبی نیز داشتند و هریک منجمی مخصوص در دربار و دستگاه خود داشتند که در مواقع لزوم به او مراجعه می‌کردند و از او یاری می‌طلبیدند (اولیویه، ۱۳۷۱: ۱۶۹).

علاوه‌بر وابستگی هریک از این منجمان به دربار و دستگاهی خاص به نظر می‌رسد که هر یک از ولایات ایران، خود منجم یا منجمان بزرگی داشت که امور آن ایالت را در این باره سامان می‌دادند (موریه، ۱۳۸۶: ۷۳/۲-۷۴). منجمان مقامی بلند در دربار و پیشگاه شاه قاجاری داشتند؛ چنانکه گاه می‌توانستند با شاه قاجاری پیوند خانوادگی برقرار کنند و دختر او را به ازدواج خود درآورند (سپهر، ۱۳۷۷: ۵۵۰/۱). اعتقاد به احکام نجوم چنان در میان عامه مردم طی دوره قاجار، رسوخ و نفوذ داشت که به گفته مسافران خارجی، شغلی رایج‌تر و سودمندتر از آگاهی بر نجوم در ایران یافت نمی‌شد (اولیویه، ۱۳۷۱: ۱).

در قصه امیرارسلان در مواضع و مواقع مختلف، با بررسی وضعیت افلاک و اختران، زمان مناسب تعیین می‌شود. پیشگویان را در این قصه می‌توان به دو دسته زیانکار و نیکوکار تقسیم کرد؛ دسته اول، خواجه نعمان، شمس وزیر و آصف وزیر هستند و دسته دوم، قمر وزیر و مادر فولادزره‌اند. پیشگویی‌های قصه امیرارسلان نامدار در جدول ۵ ارائه شده است:

جدول ۵: پیشگویی‌های قصه امیرارسلان نامدار

پیشگو	پیشگویی
خواجه نعمان	سودآوری سفر هندوستان (ص ۹)، ترک ادامه سفر هندوستان به خاطر اطلاع یافتن از حمله سام‌خان به قسطنطنیه (ص ۱۲) بلندی اختر طفل در حال تولد (ص ۱۷)، بررسی وقت مساعد تولد طفل (ص ۱۷)، تعیین وقت سعد برای شیر دادن به طفل (ص ۱۷)، تعیین وقت سعد برای رفتن امیرارسلان به میدان نبرد با سام‌خان (ص ۳۲)، خبردادن از عدم حمله پطرس‌شاه به قسطنطنیه (ص ۳۷).
قمر وزیر	عدم لشکرکشی ارسلان به فرنگ (ص ۵۲)، آمدن ارسلان به تنهایی به فرنگ (ص ۵۳).
شمس وزیر	عدم لشکرکشی ارسلان به فرنگ (ص ۵۲)، آمدن ارسلان به تنهایی به فرنگ (ص ۵۳)

کشته شدن امیر هوشنگ (ص ۸۶، ۸۹)، قسمت ارسالن بودن فرخ‌لقا (ص ۸۶، ۸۹).	
آصف وزیر خبر دادن از زنده‌بودن ارسالن و گرفتاری چهل‌روزه او زمانی که در بند شیر گویا گرفتار می‌شود (ص ۳۲۴). تعیین ساعت سعد برای رفتن ارسالن به دنبال ریحانه‌جادو (ص ۳۲۵). مرگ فولادزره به دست ارسالن (ص ۲۴۰)، بررسی طالع ارسالن جهت رفتن به میدان فولادزره (ص ۲۳۸).	
مادر فولادزره	کشنده فولادزره ارسالن است (ص ۲۳۲)، کشنده قمر وزیر ارسالن است (ص ۲۵۰).

باور به تأثیر آسمان و اجرام آسمانی در سرنوشت آدمی و حضور بارز آن‌ها در زندگی عموم مردم در روزگار تصنیف قصه امیرارسلان نامدار سبب شده است که افراد با توسل به طالع‌بینی و تعیین زمان سعد و اجتناب از اقدام در وقت نحوست، خود را از تأثیر شوم آسمان و اجرام فلکی حفظ کنند.

#### ۳-۳-۴. ورد و افسون

افسون به معنی عام و مطلق، به همه انواع رقیه، عزیمه و تعویذ- که در آن حروف و کلمات نوشتنی، خواندنی و دمیدنی در کار باشد- گفته می‌شود و عامل آن را افسونگر، افسون‌خوان و افسون دم‌نامیده‌اند (ابن‌سینا، ۱۳۳۱: ۹۰). در این‌گونه قصه‌ها، افسون‌نیروی جادویی دارد که با عملکرد دوگانه ایزدی و اهریمنی همراه است؛ با افسون ایزدی که گونه جادوی نیک بود، دیوان و اهریمنان و جادوان را به افسون می‌بستند، مانند تهمورث، منوچهر و فریدون که افسون می‌دانستند. گونه دیگر، افسونی بود که اهریمنان و زیانکاران برای آسیب‌زدن به نیکان به‌کار می‌بردند و در داستان امیرارسلان نامدار، فقط گونه اخیر دیده می‌شود که در آن، جادویشگانی سعی می‌کنند با ورد و افسون به قهرمان یا یاران او آسیب برسانند:

- شیر گویا قاه‌قاه خندید و گفت: تصدقت کردم من شیر درنده نیستم، برخاسته اسمی خواند و بر خود دمید چرخید پوست شیر یک طرف افتاد ... (ص ۳۳۱).
- ارسالن ... حمله به ایشان کرد؛ هر قدر می‌کشت، زیادتر می‌شدند ... ناگاه چشمش بر بالای درخت افتاد، دید پیرزالی به شاخه درخت نشسته، مش-

مشت برگ درخت می‌چیند و وردی می‌خواند و به برگ‌ها می‌دمد؛ هر برگی، جوان قوی هیکلی می‌شود بر ارسالان حمله می‌کند ... (ص ۲۳۸).

- ریحانه ... تخم‌ها را کاشت، اسمی خواند و کفی آب از جوی برداشته بر بالای آن ریخت، بنا کرد به ورد کردن ... در ساعت، پنج بوته کدو سبز شد و گل کرد، چند دانه کدو به شکل آدم داد ... (ص ۲۴۳-۲۴۴).

#### ۴. نتیجه‌گیری

جادو و جادوگری در قصه امیرارسلان نامدار بسیار برجسته و قابل ملاحظه است. در این قصه، مطابق روال قصه‌های عامیانه، جادوگران روبه‌روی مسلمانان قرار می‌گیرند؛ شمس وزیر در مقابل قمر وزیر و حاکمان و شاهزادگان پریزاد در مقابل حاکمان و شاهزادگان مملکت جان، و دیوان در مقابل پریزادان قرار دارند. همچنین است به‌کارگیری اعمالی چون پیکرگردانی، طلسم و پیشگویی. در این قصه، جادوگری، جادوگران، اعمال جادویی و ابزار جادویی را شامل می‌شود. جادوگران که در علم نجوم نیز متبحرند، قادرند برای پرهیز از نحوست فلکی، آینده را پیش‌بینی کنند، با جادوی خود به مخالفان آسیب بزنند یا جلوی آسیب‌دیدن موافقان را بگیرند و بعضاً بیماری و آسیب‌دیدگی آنان را علاج کنند و برای نیل به اهداف خود و یا تنبیه و مجازات مخالفان، صورت و شکل خود یا آنان را تغییر دهند (پیکرگردانی)، با قراردادن طلسم بر سر راه، جلو حرکت و پیشرفت و دستیابی قهرمان به مقصود را بگیرند. این قصه را زوج‌های تقابلی (جادوگران نیک و بد، وزیران نیک و بد، ... ) و کنش‌های متقابل به پیش می‌برد؛ به عبارتی دیگر، دو نیروی ایزدی و اهریمنی در تضاد با یکدیگر درگیرند و جنگ پایدار میان نیکی و بدی تداوم می‌یابد و امیرارسلان عاشقی است که بارها در دام اهریمن می‌افتد؛ اما در نهایت، در جست‌وجوی معشوق، بر همه موانع پیروز می‌شود و دنیای قصه را که آمیزه‌ای از سیاه و سپید است، به سفیدی بدل می‌کند.

#### پی‌نوشت‌ها

۱. نظر به فراوانی شمار ارجاعات به متن قصه امیر ارسلان نامدار، برای اجتناب از افزایش حجم و نیز تکرار ارجاعات مشابه، از این پس صرفاً به ذکر شماره صفحه بسنده خواهد شد.



## 2. Eliade

### منابع

- ابن خلدون (بی تا). مقدمه. ج ۱. بیروت: دار احیاء التراث العربی.
- ابن سینا، حسین بن عبدالله (۱۳۳۱). کنوز المعزمین. به کوشش جلال الدین همایی. تهران: انجمن آثار ملی.
- انوشه، حسن (۱۳۷۶). فرهنگنامه ادبی فارسی. تهران: سازمان چاپ و انتشارات.
- اولیویه (۱۳۷۱). سفرنامه. ترجمه محمدطاهر میرزا. به کوشش غلامرضا ورهرام. تهران: اطلاعات.
- باقری، معصومه و مهناز حشمتی (۱۳۹۳). «پیشگویی و طالع بینی در متون ایرانی دوره میانه». فرهنگ و ادبیات عامه. ش ۳. صص ۱-۲۴.
- بهار. مهرداد (۱۳۷۵). پژوهشی در اساطیر ایران. تهران: آگاه.
- بویس، مری (۱۳۷۰). چکیده تاریخ کیش زرتشت. ترجمه همایون صنعتی زاده. تهران: صفی-علیشاه.
- پانوف، میشل و میشل پرن (۱۳۸۲). فرهنگ مردم شناسی. ترجمه اصغر عسکری خانقاه. تهران: سمت.
- جاهودا، گوستاو (۱۳۷۱). روان شناسی خرافات. ترجمه نقی براهنی. ج ۳. تهران: البرز.
- چایلد، گوردن (۱۳۵۴). انسان خود را می سازد. ترجمه احمد کریمی حکاک و محمد هل اتایی. تهران: شرکت سهامی کتاب های جیبی.
- رستگار فسایی، منصور (۱۳۷۹). پیکرگردانی در اساطیر. تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
- رضی، هاشم (۱۳۷۱). آیین مهر (میترائیسم). تهران: بهجت.
- سپهر، لسان الملک (۱۳۷۷). ناسخ التواریخ. ج ۱ و ۲. به اهتمام جمشید کیانفر. تهران: اساطیر.
- سرامی، قدمعلی (۱۳۶۸). از رنگ گل تا رنج خار (شکل شناسی قصه های شاهنامه). تهران: علمی فرهنگی.
- شاله، فیلیس (۱۳۴۶). تاریخ مختصر ادیان بزرگ. ترجمه منوچهر خدایار محبی. تهران: طهوری.
- عربستانی، مهرداد (۱۳۸۷). «تعویذ». دائرة المعارف بزرگ اسلامی. ج ۱۵. تهران: مرکز دائرة المعارف بزرگ اسلامی.

- عفیفی، رحیم (۱۳۸۳). *اساطیر و فرهنگ ایرانی در نوشته‌های پهلوی*. ج ۲. تهران: توس.
- فریزر، جیمز جرج (۱۳۸۸). *شاخه زرین، پژوهشی در جادو و دین*. ویرایش و مقدمه از رابرت فریزر. ترجمه کاظم فیروزمند. تهران: آگاه.
- فضایی، یوسف (۱۳۶۹). «جادوی عملی و مسری ابتدایی، منشأ پیدایش علم پزشکی». *چیستا*. س ۷. ش ۳. صص ۴۶۰-۴۶۶.
- کاشفی، ملاحسین (بی تا). *اسرار قاسمی*. تهران: علمی.
- کریستن سن، آرتور (۱۳۷۷). *نمونه‌های نخستین انسان و نخستین شهریار در تاریخ افسانه‌های ایران*. ترجمه ژاله آموزگار و احمد تفضلی. تهران: چشمه.
- کویاجی، جهانگیر کوروجی (۱۳۸۰). *بنیاد اسطوره و حماسه ایران*. گزارش و ویرایش جلیل دوستخواه. تهران: آگه.
- گریگور، آرتوراس (۱۳۶۱). *اسرار طلسم و سحر و جادو و دنیای ماوراءالطبیعه انسان اولیه*. ترجمه پرویز نجفیان. تهران: مؤسسه مطبوعاتی عطایی.
- موریه، جیمز (۱۳۸۶). *سفرنامه جیمز موریه*. ترجمه ابوالقاسم سری. ج ۲. تهران: سخن.
- نجم‌آبادی، محمود (۱۳۷۱). *تاریخ طب در ایران پیش از اسلام*. ج ۱. تهران: دانشگاه تهران.
- نقیب‌الممالک (۱۳۷۵). *امیرارسلان نامدار*. به کوشش سعید قانع. تهران: مژگان.
- نوری، یحیی (۱۳۵۴). *اسلام و عقاید و آراء بشری، یا جاهلیت و اسلام*. تهران: مجتمع تحقیقات و مطالعات اسلامی.
- هدایت، صادق (۱۳۴۶). «جادوگری در ایران». ترجمه خانابا طباطبایی نایینی. *ارمغان*. دوره ۳۶. ش ۷. صص ۳۵۴-۳۶۴.
- ویل دورانت (۱۳۵۰). *لذات فلسفه*. ترجمه عباس زریاب‌خویی. ج ۱. تهران: علمی و فرهنگی.
- Eliade, Mircea (1986). *The Encyclopedia of Religion*. (essay subject: shape shifting by P.James Carse.)