

## جادو و جادوگری در قصه امیر ارسلان نامدار

علی جهانشاهی افشار<sup>\*</sup> سید امیر جهادی حسینی<sup>‡</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، حکمت‌آمیز و شگفت‌رویه رو شده‌اند. این قصه‌ها جلوه‌گاه فرهنگ ملت‌ها هستند و از آرزوها و تخیلات توده مردم سرچشم می‌گیرند. سرچشمۀ این قصه‌ها، باورها و آیین‌های آغازین انسان‌هاست. ظهور عوامل و نیروهای ماوراء‌الطبیعی نظیر وجود قصرهای مرموز، باغ‌های سحرآمیز، چاه‌ها و فضاهای 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 امیر ارسلان 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 طلس و جادوهای دیگر را خنثی کنند و در شکل و ظاهر افراد و اجسام تغییر به وجود 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 حواردث آینده را پیشگویی کنند. نگارندگان بر آنند تا به بررسی جادو و جادوگری به عنوان یکی از ویژگی‌های قصه عامیانه در قصه امیر ارسلان نامدار پردازند.

**واژه‌های کلیدی:** قصه، امیر ارسلان نامدار، جادو، طلسما، 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 هریک 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 به‌سبب فراموشی فلسفه وجودی آن‌آداب، معمولاً آن‌ها را خرافات می‌نامند.

سحر، جادو و طلسما در میان انسان‌های بدبوی 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 طلسما به وسیله مردمان کهن، گونه‌ای جدال با طبیعت و واداشتن آن به تسليم و در غیر این صورت گونه‌ای تعامل با آن بوده است. مردمان بدبوی به آسانی تسليم طبیعت نمی‌شدن؛ بلکه برای رام‌کردن 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 روشنی برای وادار کردن طبیعت برای اجرای دستورهای انسان بود (گریگور، ۱۳۶۱: ۱۳).

در روزگاران کهن در میان جوامع نخستین، باور به نیروهای فراتطبیعی 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 امیر ارسلان نامدار است و بخش مهمی از حوادث داستان شامل آعمال 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 خامتر 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 اشیای ساخته دست خویش نیز تعمیم می‌دادند و آن‌ها را همانند دیگر اشیای 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 به کارگیری طلسما و تعویذ است که هر کدام در موقعیت ویژه و با هدف خاصی کاربرد دارند و دارای نیرویی 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. طلسما و تعویذ را می‌توان از یک مقوله، اما گاهی با راهبردهایی کم‌ویش متفاوت در نظر گرفت. کار تعویذ، طرد و دفع امور نامطلوب است؛ ولی طلسما 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 افلک ارتباط دارد. باور به تأثیر افلک و اختران بر زندگی آدمیان از اندیشه‌های بسیار برجسته بشر است. «کلدایان برخی روزها را نیک می‌دانستند و برخی را شوم می‌شمردند. روزهای هفتنه دارای نام اختران مقدس است که یونان و روم هم سپس این روش را به کار برداشتند» (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 اسطلاب متولی می‌شدند که در داستان امیر ارسلان رومی نمونه‌های بسیار دیده می‌شود.

از دیگر اعمال جادویی، تبدیل و تغییر شکل دادن است که همان بن‌مایه پیکرگردانی در اسطوره‌های عامیانه نیز دیده می‌شود و منظور از آن «تغییر شکل ظاهری با استفاده از نیروی ماوراء طبیعی است» (rstgar farsi، 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 امیر ارسلان نامدار است و نویسنده‌گان در این مقاله می‌کوشند تا جادو و جادوگری را در داستان امیر ارسلان نامدار بررسی کنند.

## ۲. ادبیات تحقیق

### ۱-۲. 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، کم‌ویش به آن پرداخته‌اند. یکی از داستان‌های عامیانه که حضور گستردگی در زندگی توده مردم داشته، داستان امیر ارسلان 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 امیر ارسلان تحقیقی صورت نگرفته است. از تحقیقات مشابه می‌توان به مواردی چندashاره کرد:

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

۲. « مقصومه باقی و مهناز حشمتی، پیشگویی و طالع بینی در متون ایرانی دوره میانه»، *فرهنگ و ادبیات عامه*؛

۳. مجتبی دماوندی، «جادوپزشکی در شاهنامه» متن پژوهی ادبی؛

۴. منصور رستگار فسايي، «پيكرگردناني در اساطير»، *مطالعات ايراني*.

### ۳. چارچوب نظری

#### ۱-۳. 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 خارق العاده و خلاف عادت طبع مردمان است که بسیاری از اعمال غیرممکن را ممکن و شخص به واسطه آن به خواسته‌هاش 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

حقوقان ایران را از جایگاه‌های اولیه پیدایش سحر و جادو، و کلده و آشور را محل

رواج و پیشرفت اعمال جادوگری، جن‌گیری، طلس‌سازی 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 امیر اسلام، 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 شرذایی قائل بودند و برای حفاظت خود، از آن‌ها به صورت‌های زیور، حرز، تعویذ و طلس استفاده می‌کردند (چایلد، ۱۳۵۴: ۱۵۵-۱۵۶).

در این زمینه، در قصه امیر اسلام، 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، طلس‌بند 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 جادو زدگان به کار می‌رود؛ ولی جادوی سیاه را امری زیانکار و ضد اجتماعی می‌انگارند که برای رام‌کردن ارواح زیانکار و نیروهای فوق طبیعی بدین منظور آزاررساندن به آدمیزادگان و تخریب و آدمکشی به کار می‌رود. جادوی سیاه در بیشتر جامعه‌ها نامقدس، مطروح و محکوم شمرده شده است (پانوف، ۱۳۸۲: ۱۸۷/۱).

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

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 گردنبند ملکه به دست او، فرخ لقا 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 اژدهایی روان در آتش درآورده است. جدول ۱، جادویی‌های قصه را با تقسیم به دو صورت سیاه و سفید نشان می‌دهد:

جدول ۱: جادوگر، جادوشنده و اقسام جادو

جادوگر	جادوشنده	نوع جادو	عمل جادویی
قمر وزیر	رسلان	سیاه	بردن ارسلان به دیدار ملکه به صورت مخفیانه (ص ۱۷۲-۱۷۷)
قمر وزیر	ملکه فرخ لقا	سیاه	کشتن دروغین ملکه (ص ۱۷۹)
شمس وزیر	شمس وزیر	سفید	رفتن در آتش و تبدیل خود به اژدها جهت ابطال سحر قمروزیر و نجات ملکه (ص ۱۸۷)
ریحانه جادو	ریحانه جادو	سیاه	رفتن به مقابله ارسلان به شکل اژدها و بلعیدن او (ص ۳۲۰)
ریحانه جادو	رسلان، اقبال شاه، ملک شاهپور و آصف وزیر	سیاه	کاشت چند دانه و روییدن سریع آنها به شکل انسان و نوشتن اسم جادوشنده‌گان روی آنها جهت نابودی (ص ۳۴۳)
شیر گویا	شیر گویا	سیاه	تبدیل خود به شیری سیاه جهت فرمانروایی (ص ۳۳۱، ۳۱۸)
فولادزره	ملک شاهپور و لشکریان	سیاه	سنگنمودن ملک شاهپور و لشکریانش در مراسم تاج گذاری جهت تصاحب تاج و تخت او (ص ۲۳۱)
فولادزره	فولادزره	سیاه	تبدیل قمروزیر به سگ (ص ۲۳۲)، الهاک دیو به عتر (ص ۲۹۴)، مرات به طاووس (ص ۲۹۵)، عفریت به فیل (ص ۲۹۷)

سنگ کردن ملک شاہپور و لشکریانش در مراسم تاج‌گذاری جهت تصاحب تاج و تخت او (ص ۲۳۱)	سیاه	ملک شاہپور و لشکریان	مادر فولادزره
تبديل خود به پیرزال (ص ۲۵۲)، تبدل خود به فرخ لقا (ص ۲۵۲)	سیاه	مادر فولادزره	مادر فولادزره
کشنن دروغین ماهمنیر و ربودن او از حجله (ص ۳۱۶)	سیاه	ماهمنیر	الهای دیو
خواب‌بند کردن ملک شاہپور (ص ۳۱۶)	سیاه	ملک شاہپور	الهای دیو

از یافته‌های جدول ۱ چنین استنتاج می‌شود که جنسیت عمدۀ جادوگران مذکور است (۵ مورد از ۷ مورد) و در آعمال 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 قصۀ امیر ارسلان، سه مورد از این ابزارها دیده می‌شود: گردنیبند فرخ لقا، شمشیر زمرّد‌نگار، و خنجر زمرّد‌نگار. 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.

گردنیبند متعلق به فرخ لقا دختر پطرس‌شاه است و پدیدشدن آن در قصه به این صورت است که قمروزیر عاشق فرخ لقا می‌شود و چون از پطرس‌شاه پاسخ منفی می‌شود، 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، گردنیبند منظربانو دختر ملک خازن پری – پادشاه یکی از ممالک پریزاد- را طلس‌بند می‌کند؛ به گونه‌ای که بنابر پیش‌بینی‌های او فقط ارسلان رومی بتواند آن را بگشاید. ارسلان به فرنگ می‌آید. قمروزیر او را فریب می‌دهد و ارسلان گردنیبند را می‌گشاید و بلاfacسله با جادوی قمروزیر، بیهوش می‌شود. زمانی که به هوش می‌آید، ملکه را در

علی چهاشاهی افشار و همکار

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 هردو 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.

شمშیر و خنجر زمردنگار، دو سلاح طلسمنشده از روزگار حضرت سلیمان هستند که فولادزره آن‌ها را تصاحب کرده است. هرکس به وسیله آن‌ها زخمی شود درمانش فقط معز 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، شیرگویا و الهاکدیو کارگر است.

رسلان با کشتن فولادزره این دو سلاح را به دست می‌آورد؛ اما در مواجهه با مادر فولادزره آن‌ها را از دست می‌دهد. با شکستن طلس 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 دست یافتن به خنجر زمردنگار، 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 هریک از آن‌ها، سبب حذف بخش مهمی از حوادث داستان می‌شود.

### ۲-۳. طلسما

طلسم نوشهای 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 بالارزش به کار می‌رود (کاشفی، بی‌تا: ۳). طلسما 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 طلسما گویند که برای حوادث به کار می‌رفت. بلیناس حکیم را پدر طلسما نامند. مدعیان وقوف بر این علم برای اعداد، خواص و تأثیراتی قائل‌اند و می‌پنداشند که مهر و کین را از طریق نوشتن اعداد مخصوص می‌توان ایجاد کرد» (نوشه، ۱۳۷۶: ۹۹۳).

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

یکی از پندرهای ابتدایی دوره جاهلی - که به قبایل عرب دوره اسلامی نیز رسیده - باور به انواع طلسماهات و عزایم بوده است. اعراب کودکانی را که رمانندهایی مانند کعب خرگوش، دندان رویاه، دندان گریه و صمع سیاه درخت سُمْه را با خود داشتند، از گزند ارواح خبیث و هر نوع چشم‌زخم مصنون می‌انگاشتند و معتقد بودند که جن و شیطان از این طلسماها می‌ترسند و می‌گریزند (نوری، ۱۳۵۴: ۵۷۴ – ۵۷۵). ابن خلدون (بی‌تا: ۴۹۷/۱ – ۴۹۹) می‌نویسد که سحر و جادو، ستاره‌شناسی و آنچه به آن‌ها وابسته بود، مانند طلسماهات، در میان اقوام کهن کلدانیان و سریانیان بابل، قبطیان مصر و اقوام دیگر بسیار متداول بوده و بازار گرمی داشته است.

طلسم‌ها در قصه امیر اسلام نامدار، بازدارنده‌ایی هستند که عموماً نیروهای بد و زیانکار بر سر راه نیروهای نیک قرارداده‌اند تا آن‌ها را از دستیابی به مقصود بازدارند و تنها در یک مورد است که به کارگیرنده طلسما نیروی نیک است و از طلسما به عنوان

جادو و جادوگری در قصه امیر ارسلان نامدار علی چهانشاهی افشار و همکار

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

جدول ۲: اقسام طلسما، طلسما گذار، کارکرد طلسما و گشودن آن در قصه امیر ارسلان نامدار

طلسم	طلسم گذار	تشکیلات طلسما	عمل طلسما	طلسم گشا	چگونگی گشايش
گردنیند فرخ لقا	آصف وزیر و کاهنان پریزاد	دوازده دانه یاقوت	ممانعت از دستیابی هرکس غیر از امیر ارسلان به ملکه	رسلان	قمروزیر با توصل به جادو، ارسلان را چند شب متواالی به دیدار فرخ- لقا می‌برد و درنهایت، با وعده رساندن او به ملکه و فراری دادن آنها از فرنگ، او را می‌فریبد و به گشودن گردنیند تشویق می‌کند (ص ۱۷۲-۱۷۸).
قلعه سنگ	فولاد زره و مادرش	-	سنگ شدن ملک-	رسلان	رسلان، خاکستر نعش فولاد زره و مادرش را با آب می‌آمیزد و بر پیکر سنگ شدگان می‌پاشد و آنها از صورت سنگ خارج می‌شوند (ص ۲۸۶).
قلعه سنگباران	حضرت سلیمان	زنگی سنگ-	ممانعت از دستیابی امیر ارسلان به شمشیر زمرد نگار	رسلان	ماهمنیر که عاشق ملک- شاهپور است به ارسلان می‌گوید که قلعه سنگباران طلسما است. از پانصد قدمی آن، زنگی‌ای شروع به پرتاب سنگ می‌کند. اگر قهرمان سالم به پای آن قلعه برسد، باید به چالاکی تیری بر سینه

آن زنگی بزند؛ زیرا اگر آن زنگی سر به درون قلعه بکشد، قهرمان تا قیامت به در قلعه حیران و سرگردان خواهد ماند. ارسلان پس از کشتن زنگی و بعد از مدتی آوارگی با پیری زاهد روبه رو 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 ارسلان می‌پذیرد. پیر ارسلان را پادشاه می- کند و ارسلان به راهنمایی پیر، پس از کشتن دختر پادشاه، خازن، و وزیر که جزو طلسما هستند و عقابی که کلید طلسما های قلعه با اوست، به شمشیر زمردنگار و سایر گنج های قلعه دست می‌یابد (ص ۲۷۳-۲۷۸)					
ارسلان با همراهی بزرگان پریزاد کنار باغ فازهر رفتند. خاکستر نعش فولادزره و مادرش را در آب ریختند، بخاری	ارسلان	مانع از دستیابی ارسلان به ملکه فرخ- لقا	در و غرفه های فازهر، طاووس، عنتر، فیل، پیروزی، دو گاو.	فولادزره	باغ فازهر

بر خاست و درهای باغ آشکار شد. در مسیر غرفه‌های قصر، به عتیری و طاوسی 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 طاوس از خدمتکاران دربار او به نام مرأت بود که فولادزره او را به طاوس تبدیل کرده بود و عتیر همان الهاکدیو و از دشمنان فولادزره و موجودی اهریمنی بود. در ادامه، عتیر 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 شمشیر به دست، 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 بیانی می‌بیند و در آنجا با				
---	--	--	--	--

<p>غفیریتی بینی بریده (همان فیل که به شکل اصلی اش برگشته است) و دو گاو جنگی رویه رو می‌شود که همه را از میان برمی‌دارد و برای ادامه طلس به راهنمایی مرات که حالا از شكل طاوس درآمده است، پیروزالی را می‌کشد و به ملکه دست می‌یابد (ص ۲۹۳-۳۰۴).</p>					
<p>۱. ارسلان در مسیر خود برای کشتن ریحانه، به چراگاهی و سفره پهن دو چوپان پیر و جوان می- رسد که چوپان جوان بی- رحمانه 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 صحته بر ارسلان حمله می‌کند و او نیز کشته می- شود.</p> <p>۲. ارسلان که در بی ریحانه‌جادو روان شده است، در مسیر خود به سیاه‌چادری می‌رسد که</p>	<p>ارسلان مانع از ارسلان</p>	<p>دستیابی ارسلان به ریحانه‌جادو و سهیل وزیر</p>	<p>چوپان پیر و چوپان جوان ارسان به ریحانه‌جادو و پیروزال جادو با غبان</p>	<p>ریحانه‌جادو و چوپان جوان بیمار ریحانه‌جادو و پیروزال جادو با غبان</p>	<p>موانع ریحانه- جادو</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 پخوراند؛ جوان خشمگین می‌شود و سیلایی به گوش ارسلان می‌زند و ارسلان نیز به خشم می- آید و جوان را دو پاره می‌کند. قبیله جوان به او حمله می‌کند و ارسلان هر چه از آن‌ها می‌کشد، بیشتر می‌شوند و درنهایت متوجه می‌شود که همان پیروزی بر شاخه درختی نشسته است و مشت مشت برگ می‌چیند و بر آن‌ها می‌دمد و هر برگ پهلوانی می‌شود و بر رسلان حمله می‌کند. رسلان با تیری، زال را هدف قرار می‌دهد و این مرحله طلسنم 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>				
---	--	--	--	--

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

نکته گفتگی، حضور و پدیدارشدن راهنمای برای هدایت قهرمان جهت گشودن طلسنم است که راهنمای در هریک از طلسنم‌های ذکر شده چنین است: گردنبند فرخ‌لقا: قمر وزیر؛ قلعه سنگ: آصف وزیر؛ قلعه سنگباران: پیر زاهد؛ باغ فازه: 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 به مثابه طلسنم در موقع ضروری سودمند می‌انگاشتند. گردنبند فرخ‌لقا از نظر کارکرد از این نوع است. گاه طلسنم‌ها موانع طبیعی یا انسانی بود که جادوگر از آن‌ها برای مهار کردن 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. ارسلان که به تأثیر طلسنم و سحر بر نیروهای طبیعی و ارواح زیانکار آگاه است، برای مطیع کردن و رماندن آن‌ها، از باطل‌سحرها و رماننده‌های جادویی با اعمال و مناسک خاص استفاده کرد.

### ۳-۳. اعمال جادویی

#### ۱-۳-۳. 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 طلسماً بر آن‌ها می‌آویختند تا ارواح شریری را که به درون جسم بیماران رفته بودند، خرسند نمایند و از بیماران دور کنند (دورانت، ۱۳۵۰: ۹۷-۹۸؛ 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 فراتطبیعی به حساب می‌آوردند و برای درمان آن‌ها به سحر و جادو و خرافات متولّ می‌شدند» (انوشه، ۱۳۷۶: ۲۸۱).

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

در هزاره‌های پیش از میلاد، بابلیان بیمارانی را که از ارواح شریر و شیاطین در بدنشان رفته بودند، از راه به کار بستن طلسماً 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» (جاهوذا، ۱۳۷۱: ۱۵۵). عمل جادو درمانی نیز یکی از کنش‌های برجسته در داستان امیراسلان است. تعدادی از یاران امیراسلان به وسیله ایزار 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 مناسب با عامل زیانکار مقدور است.

در قصه امیراسلان رومی در زمینهٔ مورد بحث، جادوگر به یکی از سه شکل (نک: جدول ۳) به قربانی خود آسیب می‌زنند:

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

جدول ۳: آشکال جادوگری در قصه امیر ارسلان نامدار

جادوگر	نوع آسیب/بیماری	قربانی	درمان
قمروزیر	زخم زدن	شمس وزیر	مغز سر قمروزیر و فولادزره را آمیخته و با گیاهان باغ فازهر ترکیب کرده و برای زخم قربانی مرهم می‌سازند (ص ۲۴۹).
فولادزره	زخم زدن	ملک‌فیروز	مغز سر قمروزیر و فولادزره را آمیخته و با گیاهان باغ فازهر ترکیب کرده و برای زخم قربانی مرهم می‌سازند (ص ۲۴۹).
فولادزره	تبدیل کردن به سنگ	ملک‌شاهپور و همراهان در مراسم تاج گذاری	رسلان با همکاری آصف‌وزیر خاکستر فولادزره و مادرش را در آب ریخت و بر ملک‌شاهپور و همراهانش پاشید و همگی از صورت سنگ خارج شدند (ص ۲۸۶).
مادر فولادزره	زخم زدن	رسلان	مغز سر قمروزیر و فولادزره را آمیخته و با گیاهان باغ فازهر ترکیب کرده و برای زخم قربانی مرهم می‌سازند (ص ۲۴۹).
مادر فولادزره	سنگ کردن	ملک‌شاهپور و همراهان در مراسم تاج گذاری	رسلان با همکاری آصف‌وزیر، خاکستر فولادزره و مادرش را در آب ریخت و بر ملک‌شاهپور و همراهانش پاشید و همگی از صورت سنگ خارج شدند (ص ۲۸۶).
الهاک دیو	خواب بند کردن	ملک‌شاهپور	مرگ الهاک دیو (ص ۳۳۴).

بدين ترتیب در تمام موارد ذکر شده، 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 امیر ارسلان نامدار

غیر متعارف 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: ۱۱۴).

### ۳-۳-۲. 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 (ایاده، ۱۹۸۶: ۲۲۵).

در داستان امیر ارسلان، 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 جادو شده معمولاً به حیوان تبدیل می‌شود. نکته جالب و مشترک موجودات تبدیل شده این است که همگی به زبان فصیح سخن می‌گویند و همین سخن‌گویی خود دلیلی برای بی بردن به جادویی بودن این اشخاص از سوی دیگر شخصیت‌های قصه است.

جدول ۴: پیکرگردانی‌ها در قصه امیر ارسلان نامدار

تبدیل کننده	تبدیل شونده	پیکر جدید	توضیحات
شمس وزیر	شمس وزیر	ازدها	شمس وزیر برای غلبه بر سحر قمروزیر در ریودن ملکه، خود را به ازدهایی دمان تبدیل می‌کند و به خانه قمروزیر حمله می‌کند (ص ۱۸۷).
فولادزره	قمر وزیر	سگ	قمروزیر که به دست فولادزره گرفتار شد، قصد فرار می‌کند، فولادزره او را گرفتار و به سگی سیاه تبدیل می‌کند (ص ۲۳۲).
فولادزره	مرات جنی	طاووس	سرایدار باغ فاژه را که فولادزره او را به

صورت طاوس کرده بود (ص ۲۹۵).			
ساحری زبردست که صدساش بود که خود را به شکل شیر درآورده بود و به زبان فصیح سخن می‌گفت و خود را خدا می‌خواند (ص ۳۱۸).	شیر گویا	ذوالخیار پیر	ذوالخیار پیر
خواهر شیر گویا و جادوگری ماهر که به دستور برادرش برای شکست حمله پریزاد، خود را به صورت اژدهایی درآورد و ارسلان را بلعید (ص ۳۲۰).	ازدها	ريحانه جادو	ريحانه جادو
ساحری زبردست که فولادزره و مادرش پس از دو سال تلاش، به سختی او را گرفتار و به عتر تبدیل کردند و در باغ به بند کشیدند (ص ۲۹۶).	عتر	الهاکدیو	فولادزره
-	فیل	عفریت	فولادزره
روزی که ارسلان برای پس‌گرفتن نعش فولادزره و کشن مادرش به مملکت جان می‌رود، قمر وزیر را که در حال تازیانه‌خوردن از دست پیزارالی است، می‌باید و می‌کشد. پیزارال به ارسلان خوشامد می‌گوید و در تحويل نعش فولادزره و ساختن مرهم از مغز او و قمر وزیر همکاری می‌کند. در ادامه خود را به شکل فرخ لقا درمی‌آورد و به این صورت شمشیر زمردگار را از دست ارسلان برای تماشا می‌ستاند؛ ناگاه شکلش تغییر می‌کند و به مادر فولادزره بدل می‌شود و به ارسلان حمله می‌کند و اینجا مشخص می‌شود که هم پیزارال و هم فرخ لقا در واقع همان مادر فولادزره بوده‌اند (ص ۲۵۰-۲۵۳).	پیزارال / فرخ- لقا	مادر فولادزره	مادر فولادزره

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

### علی چهانشاهی افشار و همکار

شده است (فولادزره قمر وزیر، مرات جنی، الهاک دیو و عفریت را به ترتیب به سگ، طاووس، فیل و عنتر 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 (ذوالخیار پیر خود را به شیری سخنگو تبدیل می‌کند و مادر فولادزره برای فریفتن ارسلان، خود را به شکل پیروزالی و در ادامه به شکل فرخ لقا 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 متولّ شده‌اند. (کویاجی، ۱۳۸۰: ۹۹؛ سرامی، ۱۳۶۸: ۵۴۰). پیشگویان در شمار جادوگرانی بودند که به اشکال مختلف از حوادث آینده مطلع می‌شدند و علت رخداد حوادث را به ماوراء نسبت می‌دادند. پیش‌بینی آنان علاوه بر حوادث آینده، سلسله مقررات 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 (کریستن سن، ۱۳۷۷: ۴۷۲)، پیشگویی جام سحرآمیز رایج در شرق، تفال با آب متداول در جهان اسلام (همان، ۴۶۲-۴۶۳)، جام نستور در میان یونانیان به عنوان نماد پیشگویی و تفال 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 همهٔ حوادث زندگانی 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 محروم خود، آگاهی یابد (بهار، ۱۳۷۵: ۴۰۳).

قبل از پرداختن به پیشگویی در داستان امیر ارسلان توجه به این نکته ضروری است که عصر قاجار که روزگار تصنیف قصه امیر ارسلان 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 موقع لزوم به او مراجعه می‌کردند و از او یاری می‌طلبیدند (اولیویه، ۱۳۷۱: ۱۶۹).

علاوه بر 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: ۷۳/۷۴). 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: ۱/۵۵۰). 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 امیر ارسلان در موضع و موقع 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 امیر ارسلان نامدار در جدول ۵ ارائه شده است:

جدول ۵: پیشگویی‌های قصه امیر ارسلان نامدار

پیشگویی	پیشگو
سودآوری سفر هندوستان (ص ۹)، ترک ادامه سفر هندوستان به خاطر اطلاع یافتن از حمله سام خان به قسطنطینیه (ص ۱۲)	خواجه نعمان
بلندی اختر طفی 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 امیر ارسلان به میدان نبرد با سام خان (ص ۳۲)، خبردادن از عدم حمله پطرس شاه به قسطنطینیه (ص ۳۷).	قمر وزیر
عدم لشکرکشی ارسلان به فرنگ (ص ۵۲)، آمدن ارسلان به تنها بی به فرنگ (ص ۵۳).	شمس وزیر

<p>کشته شدن امیر هوشنگ (ص ۸۶، ۸۹)، قسمت ارسلان بودن فخر لقا (ص ۸۶، ۸۹).</p> <p>خبردادن از زنده بودن ارسلان و گرفتاری چهل روزه او زمانی که در بند شیر گویا گرفتار می شود (ص ۳۲۴).</p> <p>تعیین ساعت سعد برای رفتن ارسلان به دنبال ریحانه جادو (ص ۳۲۵).</p> <p>مرگ فولادزره به دست ارسلان (ص ۲۴۰)، بررسی طالع ارسلان جهت رفتن به میدان فولادزره (ص ۲۳۸).</p> <p>کشنه فولادزره ارسلان است (ص ۲۳۲)، کشنه قمر وزیر ارسلان است (ص ۲۵۰).</p>	<p>آصف وزیر</p> <p>آصف وزیر</p> <p>تعیین ساعت سعد برای رفتن ارسلان به دنبال ریحانه جادو (ص ۳۲۵).</p> <p>مرگ فولادزره به دست ارسلان (ص ۲۴۰)، بررسی طالع ارسلان جهت رفتن به میدان فولادزره (ص ۲۳۸).</p> <p>مادر</p> <p>مادر</p> <p>فولادزره</p>
---	---

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

#### ۴-۳-۳. ورد و افسون

افسون به معنی عام و مطلق، به همه انواع رقیه، عزیمه و تعویذ- که در آن حروف و کلمات نوشته‌ی، خواندنی و دمیدنی در کار باشد- گفته می‌شود و عامل آن را افسونگر، افسون‌خوان و افسون دم نامیده‌اند (ابن‌سینا، ۱۳۳۱: ۹۰). در این گونه قصه‌ها، افسون نیرویی 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 به کار می‌بردند و در داستان امیر ارسلان نامدار، فقط گونه اخیر دیده می‌شود که در آن، جادو پیشگانی سعی می‌کنند با ورد و افسون به قهرمان یا یاران او آسیب برسانند:

- شیر گویا قاهقه خنده دید و گفت: تصدق گردم من شیر درنده نیستم، برخاسته اسمی خواند و بر خود دمید چرخید پوست شیر یک طرف افتاد ... (ص ۳۳۱).
- ارسلان ... حمله به ایشان کرد؛ هر قدر می‌کشت، زیادتر می‌شدند ... ناگاه چشمیش بر بالای درخت افتاد، دید پیروزی به شاخه درخت نشسته، مشت-

مشت برگ درخت می‌چیند و وردی می‌خواند و به برگ‌ها می‌دمد؛ هر برگی،  
جوان قوی هیکلی می‌شود بر ارسلان 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 امیر ارسلان نامدار بسیار برجسته و قابل ملاحظه است. در این قصه، مطابق روال قصه‌های عامیانه، جادوگران رویه‌روی مسلمانان قرار می‌گیرند؛ شمس وزیر در مقابل قمروزیر و حاکمان و شاهزادگان پریزاد در مقابل حاکمان و شاهزادگان مملکت جان، و دیوان در مقابل پریزادان قرار دارند. همچنین است به کارگیری اعمالی چون پیکرگردانی، طلسما 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 بعضًا 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 طلسما بر سر راه، جلو حرکت و پیشرفت و دستیابی قهرمان به مقصد 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 تدوام می‌یابد و امیر ارسلان 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 بستنده خواهد شد.

## 2. Eliade

### منابع

- ابن خلدون (بی‌تا). *مقدمه*. ج ۱. بیروت: دار احیاء التراث العربی.
- ابن سینا، حسین بن عبدالله (۱۳۳۱). *کنوز المعمزین*. به کوشش جلال الدین همایی. تهران: انجمان آثار ملی.
- انوشه، حسن (۱۳۷۶). *فرهنگنامه ادبی فارسی*. تهران: سازمان چاپ و انتشارات.
- اولیویه (۱۳۷۱). *سفرنامه*. ترجمه محمد طاهر میرزا. به کوشش غلام رضا و رهرام. تهران: اطلاعات.
- باقری، معصومه و مهناز حشمی (۱۳۹۳). «پیشگویی و طالع‌بینی در متون ایرانی دوره میانه». *فرهنگ و ادبیات عامه*. ش ۳. صص ۲۴-۱.
- بهار. مهرداد (۱۳۷۵). *پژوهشی در اساطیر ایران*. تهران: آگاه.
- بویس، مری (۱۳۷۰). *چکیده تاریخ کیش زرتشت*. ترجمه همایون صنعتی‌زاده. تهران: صفی‌علیشاه.
- پانوف، میشل و میشل پرن (۱۳۸۲). *فرهنگ مردم‌شناسی*. ترجمه اصغر عسکری خانقاہ. تهران: سمت.
- جاهودا، گوستاو (۱۳۷۱). *روان‌شناسی خرافات*. ترجمه نقی براهی. ج ۳. تهران: البرز.
- چایلد، گوردن (۱۳۵۴). *انسان خود را می‌سازد*. ترجمه احمد کریمی حکاک و محمد هل‌اتایی. تهران: شرکت سهامی کتاب‌های جیبی.
- رستگار فسایی، منصور (۱۳۷۹). *پیکرگردانی در اساطیر*. تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
- رضی، هاشم (۱۳۷۱). *آیین مهر (میتائیسم)*. تهران: بهجت.
- سپهر، لسان‌الملک (۱۳۷۷). *ناسخ التواریخ*. ج ۱ و ۲. به اهتمام جمشید کیانفر. تهران: اساطیر.
- سرامی، قدملی (۱۳۶۸). *از رنگ گل تا رنچ خار (شکل‌شناسی قصه‌های 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 نوشه‌های پهلوی. ج ۲. تهران: توسعه.
- فریزر، جیمز جرج (۱۳۸۸). شاخه زرین، پژوهشی در جادو و دین. ویرایش و مقدمه از رابرт 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 (بی‌تا). اسرار قاسمی. تهران: علمی.
- کریستان سن، آرتور (۱۳۷۷). نمونه‌های نخستین انسان و نخستین شهربیار در تاریخ افسانه‌های ایران. ترجمه ژاله آموزگار و احمد تفضلی. تهران: چشم.
- کویاجی، جهانگیر کوروچی (۱۳۸۰). بنیاد استطوره و حمامه ایران. گزارش و ویرایش جلیل دوستخواه. تهران: آگاه.
- گریگور، آرتراس (۱۳۶۱). اسرار طلسم و سحر و جادو و دنیای ماوراء الطبيعة انسان اولیه. ترجمه پرویز نجفیانی. 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). امیر ارسلان نامدار. به کوشش سعید قانعی. تهران: مژگان.
- نوری، یحیی (۱۳۵۴). اسلام و عقاید و آراء بشری، یا جاہلیت و اسلام. تهران: مجتمع تحقیقات و مطالعات اسلامی.
- هدایت، صادق (۱۳۴۶). «جادوگری در ایران». ترجمه خانبا طباطبایی نایینی. /رمغان. 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.)