

نشریه ادب و زبان
دانشکده ادبیات و علوم انسانی
دانشگاه شهید باهنر کرمان
سال ۱۶، شماره ۳۳، بهار و تابستان ۹۲

نقش طلسم و جادو و برخی صنایع غریبه در داستان‌های هزار و یک شب
(علمی - پژوهشی)*

محمد حجت

استادیار گروه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه آزاد اسلامی واحد کرمان
مهتاب مهرابی زاده هنرمند
کارشناس ارشد زبان و ادبیات فارسی دانشگاه آزاد اسلامی واحد کرمان

چکیده

در پژوهش پیش رو، نقش طلسم و جادو در داستان‌های هزار و یک شب مورد بررسی و تحلیل قرار گرفته است. بی تردید، جادو و جادوگری، از مهم ترین مباحث در داستان‌های کتاب مورد اشاره است و آگاهی از آنها، برای درک بهتر محتوای کتاب، امری ضروری است. بدین سبب، نگارندگان بر آن شدند تا به تحلیل جادوها، انواع آنها، شیوه‌های مختلف جادوگری و امور خارق‌العاده اقدام نمایند. از این رو، با مطالعه بخش‌های مختلف کتاب، بسیاری از موارد مربوط به مقوله جادوگری را جمع‌آوری کرده، به تحلیل، ارزیابی و بررسی آنها مبادرت نموده‌اند. حاصل این پژوهش، می‌تواند بخشی از درون‌مایه اصلی داستان‌های هزار و یک شب را، که نقش مهمی در ادبیات مشهور ایران ایفا می‌کند، روشن نماید.

واژه‌های کلیدی: ادبیات مشهور، جادو و جادوگر، طلسم، هزار و یک شب.

۱-مقدمه

در ایران جادو و جادوگری سابقه‌ای بسیار طولانی دارد. مردم برای برآورده شدن خواسته‌ها و آرزوهایشان از جادوگران یاری می‌جستند. در ایران باستان، جادوگران همان مغان و رهبران مذهبی بودند که تقریباً از تمامی علوم زمان خود آگاهی داشتند و با کمک

تاریخ پذیرش نهایی مقاله: ۹۱/۱۱/۷

mohammed_1457@yahoo.com

* تاریخ ارسال مقاله: ۹۱/۲/۱۷

نشانی پست الکترونیک نویسنده:

علوم مختلف، بسیاری از مشکلات را از سر راه کنار می‌زدند و به یاری مردم می‌شتافتند. «واژه‌ماژیک از ریشه ایرانی مغ یا مجوس، به معنای زرتشتی به دست آمده است. در ایران باستان، روحانیون زرتشتی ادعا می‌کردند که قدرت احضار دیوها را دارند.» (ا.س گریگور، ۱۳۶۱: ۱۳) «در ایران، جادوگری نه به حالت علمی بلکه به شکل سینه به سینه ادامه داشته است. دانشمندی که به این علم دقیقاً به صورت علم آگاهی دارند، از آن استفاده سوء نمی‌کنند و آنها که سینه به سینه آموخته‌اند، به این کارها می‌پردازند آن هم به صورت سیاه آن. در ایران نیز جادوگری سابقه‌ای بسیار کهن دارد؛ البته ساحری و جادوگری را در سرزمین‌های ایرانی، یکی دانسته با هم مخلوط می‌کنند.» (گل‌سرخ، ۱۳۷۷: ۱۶ و ۱۵) برخی از جادوگران، از طلسمات و جادوها برای پیشبرد خواسته‌های خود استفاده کرده‌اند و در این راه، از انجام هیچ عملی روگردان نبوده‌اند. دسته‌ای از جادوگران نیز علم و استعداد خود را جهت یاری دیگران به کار برده‌اند. بدین مناسبت، جادو به دو دسته جادوی سیاه و جادوی سفید، تقسیم می‌شود. جادوی سفید، برای مقاصد سازنده و کمک به مردم به کار می‌رود تا جایی که جادوی سیاه، گاه دارای نیروی مرگ-آور می‌شود. با مطالعه در آثار ملل مختلف، مشاهده می‌شود که جادو و جادوگری در میان تمام ملل، از دیر باز وجود داشته و بر زندگی آنها تأثیر گذاشته است.

در کنار جادو و جادوگری، داستان‌ها و افسانه‌هایی نیز که بر پایه آنها نگاشته می‌شد، تأثیر بسزایی در فرهنگ، آداب و رسوم ملت‌ها داشت. این افسانه‌ها نشانگر وضعیت فرهنگی، سیاسی، اجتماعی و ... مللی بودند که داستان‌ها از آنجا ریشه گرفته‌اند. بسیاری برای محافظت از داستان‌ها، سعی کردند تا آنها را به صورت کتاب‌هایی جمع‌آوری کنند تا از دستبرد حوادث در امان بمانند. یکی از این کتاب‌ها، هزار و یک شب نام دارد که عبداللطیف طسوجی تبریزی، آن را به فرمان محمد شاه، از اصل تازی (الف لیل و لیل) به فارسی درآورد. طلسم، جادو و جادوگری، یک مقوله مهم در داستان‌های هزار و یک شب تلقی می‌شود زیرا تقریباً در اکثر داستان‌های کتاب، خواننده با جادویی هر چند ابتدایی مواجه می‌شود. طلسم و جادوهای درون این داستان‌ها چنان زیبا طراحی و بیان شده‌اند که در ابتدا، خواننده پی به مضمون نهانی جادوها نمی‌برد و تنها آنها را دارای

ظاهری جادویی، خیالی و تأثیر گذار می‌پندارد اما اگر با دقت بیشتر و موشکافانه‌تر در آنها بنگرد، بسیاری را دارای بن مایه و زیرساخت‌هایی دیرینه می‌یابد.

بدین سبب، پژوهشگران با بررسی دقیق موضوع، به استخراج مطالبی نظیر انواع طلسم و جادو، جادوگری، ابزارهای جادو، مثبت یا منفی بودن آنها، تأثیر جادو بر اشخاص، دریافت روساخت و زیرساخت‌های بنیادی هر جادو و سرانجام، پرداختن به این مقوله که گزینه‌هایی چون سحر و جادو هم می‌تواند ایجاد کننده یک محیط فکری مثبت باشد، پرداختند.

۱-۱- پیشینه تحقیق:

در کتاب‌ها و مقالات بسیاری که در مورد هزار و یک شب و موضوعات درون قصه های آن نگاشته شده و همچنین کتاب‌هایی که در مورد افسانه‌های ایران و جهان به رشته تحریر در آمده است، توضیحاتی در مورد انواع جادو و باطل کننده‌ها به چشم می‌خورد که از آن جمله می‌توان به کتاب‌هایی چون: آرتر اس. گریگور (اسرار طلسم و سحر و جادو "دنیای ماوراءالطبیعه انسان اولیه"، ۱۳۶۱)، محمد ابراهیم اقلیدی (هزار و یک شب، ۱۳۷۶)، نغمه ثمینی (عشق و شعبده "پژوهشی در هزار و یک شب"، ۱۳۷۹)، منصور رستگار فسائی (پیکرگردانی در اساطیر، ۱۳۸۳)، جلال ستاری (افسون شهرزاد "پژوهش در هزار افسان"، ۱۳۸۶)، جیمز جرج فریزر (شاخه زرین "پژوهش در جادو و دین"، ۱۳۸۸)، رابرت ایروین (تحلیلی از هزار و یک شب، ۱۳۸۹)، محمد سالاری قاینی (پژوهشی در سحر و جادوگری، ۱۳۸۹) و ... و مقالاتی چون: ابراهیم دمشناس (قصه اندیشی ایرانی در هزار و یک شب "تحلیلی بر فصل آغازین هزار و یک شب"، ۱۳۸۲)، محسن میهن دوست (جادوی کلام و مکر روایتی، ۱۳۸۴)، مجتبی دماوندی (جادو در ایران باستان و کیش زرتشت، ۱۳۸۵)، محمود طاووسی، نغمه ثمینی، فرهاد مهندس پور (در جستجوی شهرزاد هزار و یک شب، ۱۳۸۶)، جلال ستاری (مقدمه ای بر هزار و یک شب، ۱۳۸۷) و ... اشاره کرد.

۱-۲- تعاریف:

طلسم*: علمی است که به واسطه آن، کیفیت ترکیب قوت فاعله آسمانی به منفعله زمینی دانسته می‌شود. طلسم نوشته‌ای است شامل اشکال و ادعیه و خطوط مخصوص که

بر روی قطعه فلز یا آبگینه ترسیم می‌شود و گاه با صورت و شکلی خاص بر سر دفائن و خزائن گذاشته می‌شود (تعویذ) و برای دفع افعال بد و شر و محافظت و مراقب از شیء یا چیزی با ارزش به کار می‌رود و به آن لیمیا هم گفته می‌شود. علم طلسمات، «علمی است که بدو دانسته می‌شود، کیفیات تمزیج قوتی فاعله عالیه به منفعله سافله تا فعلی غریب از آن حادث گردد و آنرا لیمیا گویند.» (کاشفی، بی تا: ۳) طلسم: «عمل خرق عادت که مبداء آن را قوای فعالة آسمانی و قوای منفعلة زمینی دانند و بدان امور عجیب و غریب پدید آورند؛ نوشته‌ای شامل اشکال و ادعیه که توسط آن عملی خارق عادت انجام دهند؛ شکل و صورتی عجیب که بر سر دفائن و خزائن تعبیه کنند، طلسمات، طلاسم.» (فرهنگ معین، ۱۳۷۸: ۲۲۳۲)

سحر: «نوعی اعمال خارق العاده است که آثاری از خود در وجود انسان‌ها به جا می‌گذارد و گاهی یک نوع چشم بندی و تردستی است و گاه تنها جنبه روانی و خیالی دارد.» (مکارم شیرازی، ۱۳۶۳: ۳۷۷) «سحر، باور داشتن این اصل است که به قدرت مطلق اندیشه و بی‌هیچ وسیله و اسباب مادی، هر کار شدنی است زیرا دنیای عین و شهود از ذهنیت مستقیماً بهره می‌گیرد و تأثیر می‌پذیرد و آنچه در درون ما می‌گذرد، در جهان برون به عینه تکرار می‌شود. اصلی که سحر بر آن بنیان یافته، به گفته «ای. بی. تیلور»^{*} عبارت است از: جایگزینی خیال با واقع یا روابطی انگاری و خیالی را مناسبات واقعی پنداشتن.» (ستاری، ۱۳۶۸: ۳۶۶ و ۳۸۸)

جادو و جادوگر: جادو[□] نوعی عمل خارق العاده و خلاف عادت طبع مردمان است که از خود، آثاری بر جای می‌گذارد. گاه تنها جنبه روانی دارد و به واسطه خیال، به وجود می‌آید. با کمک جادو، بسیاری از اعمالی که غیر ممکن می‌نماید، رنگ واقعیت می‌گیرد و شخص به واسطه آن، به خواسته‌هایش دست می‌یابد.

۲- بحث:

در کتاب هزار و یک شب، مقوله جادو و جادوگری، ساحری و علم طلسمات، به وفور یافت می‌شود. در داستان‌های این کتاب، از هر جنس، سن و طبقه اجتماعی، می‌توان جادو

E.B.Tylor*
Magic †

یا جادوگر بود و جادوگری کرد. یک جادوگر می‌تواند انسان یا جن و پری و عفريت باشد. کنیز یا غلام، شاهزاده یا انسان عادی، جوان یا پیر. در دنیای جادوگران، آنچه مهم است، تعلیمات و آموزش‌ها، اطلاعات و آگاهی جادوگر است، نه چیزی دیگر. در خلال داستانها، این واقعیت تداعی می‌شود که جادو علمی است خاص که باید توسط پیر و مرشد یا توسط کتاب های جادوگری، به طالب آن آموخته شود اما تعداد یا انواع خاصی را نمی‌توان برای آن تعیین کرد. در جایی ملاحظه می‌شود که شاهزاده خانمی، صد و هفتاد گونه جادو می‌داند که آنها را از پیرزال جادو آموخته، در جایی دیگر جنیه‌ای، چهل باب از فنون ساحری را می‌داند.

جادوگر در کتاب یاد شده، دارای توانایی‌ها و قدرت‌های خاص و گاه ماورایی است. توانایی‌هایی که در هنگام جادوگری یا رفع جادوهای دیگر، از آن استفاده می‌کند. بعضی از آنها در ظاهر، یک امر عجیب و نامعقول به نظر می‌رسند اما باید به یاد داشت برای یک جادوگر، امر انجام نشدنی وجود خارجی ندارد. این توانایی‌ها شامل: تبدیل و تغییر، شناسایی سحر و جادوی دیگران، فراخوانی و فرمانبری، پیش‌گویی، پرواز کردن، گذر از میان دیوار، توانایی معلق کردن دیگران، باز کردن درها با دانایی و جادو است. بعضی قدرت‌ها، ویژه پیران این طبقه است؛ مانند: صحبت کردن با حیوانات، تسخیر جنیان و حکوت بر آنان و بعضی دیگر، خاص طبقه جان (عفریتان، پریان و...) است. توانایی‌های نام برده جزء پایین‌ترین و ساده‌ترین توانایی‌های آنان به شمار می‌رود. «ملک از دختر خود پرسید که تو جادو از که آموختی؟ دختر گفت: از پیرزال جادو، صد و هفتاد گونه جادو آموخته‌ام که پست‌ترین آنها، این است که سنگ‌های شهر تو را پشت کوه قاف ریخته، مردمانش را ماهیان گردانم.» (هزار و یک شب، ۱۳۸۲: ۴۵)

۱-۲- **تبدیل و تغییر (پیکرگردانی):** در داستان های هزار و یک شب، یکی از پرکاربردترین و شاید بتوان گفت مهم‌ترین اعمال جادویی است که به دو صورت روی می‌دهد. یا جادوگران خود را تبدیل می‌کنند (برای انجام کاری) یا دیگری را. مورد اول، بیشتر در میان جنیان و عفريت‌ها رایج است و مورد دوم، بیشتر برای انسان‌ها روی می‌دهد. در این نوع جادو، شخص جادو شده، به سنگ یا یک نوع حیوان تبدیل می‌شود. این اتفاق، گاه به دلیل سادگی شخص، آگاهی شخص از بد ذاتی جادوگر، یا در ازای اشتباه و

کار بد او رخ می‌دهد. این نوع جادو در واقع، به نسبت شخص و خصایص اخلاقی او، می‌تواند خوب یا بد باشد. در همه داستان‌ها، شخص چه خوب چه بد، پس از طی مراحل و پشت سر گذاشتن آزمون‌هایی، به شکل نخست باز می‌گردد اما اگر این دگرگیدی، باعث تغییر او نشود، این اتفاق بارها برایش تکرار می‌شود.

در ایران باستان، مردم تناسخ را باور داشتند. در داستان پیدایش انسان نیز آنجا که از مشی و مشیانه سخن به میان می‌آید (پس از گذراندن دوره گیاهی، از ریاس تنی به شکل مردم در می‌آیند)، این عقیده به گونه‌ای مشاهده می‌شود. تناسخ انواعی دارد: مسخ، نسخ، فسخ و رسخ. «مسخ، گذر روح از بدن انسان به بدن حیوان است و نسخ، حلول روحی از بدن انسان به بدن انسانی دیگر و فسخ، گذر روح است از بدن انسان به درون نبات و رسخ، وارد شدن روح انسان در جمادات است.» (نفایس الفنون) (رستگار فسائی، ۱۳۸۳: ۲۰۰)

در بیشتر داستان‌های هزار و یک شب، تغییر و تبدیل (پیکرگردانی) اتفاق می‌افتد. در اکثر موارد، این اتفاق به همراهی آب روشن و جهنده (نشانه و رمز مادر، حیات دوباره، پاک شدن، نماد حیات و زندگی جاوید، بازگشت و رستاخیز) و گاه خاک (بازگشت به سوی مادر «زمین» و سپس زایش دوباره) صورت می‌گیرد. به همراه آب، معمولاً کوزه، ظرف یا طاسکی یافت می‌شود که شاید همان مفهوم خاک را در خود پنهان داشته باشد. در کنار آب، آنچه مهم است آرزوی تبدیل، خواندن افسون و عزیمت است اما اینکه چرا شخص، به سنگ یا حیوانی خاص تبدیل می‌شود، ممکن است به دلیل صفاتی باشد که در درون وی وجود دارد و آن صفت، مختص جانوری ویژه است؛ مثلاً گاو ماده و گوساله، نشانه رابطه مادر و فرزندی، سگ شکاری، سمبل درندگی، پستی و حرص و آز بیش از حد، استر و خر، سمبل حماقت، ماهیان رنگین، صبقات مختلف اجتماعی و یا شاید نشانه‌ای از نژادهای مختلف سفید، زرد، سیاه و سرخ، بوزینه نشانه یکدندگی و بی‌ادبی، پرنده یادآور تناسخ روح، آزادی و جاودانگی و در نهایت سنگ، سمبل سختی و سخت

دلی و در کنار آن، نمادی است دیر فهم، پوشیده و مخفی از خواب و بی خبری، و ناجی آنان کسی نیست جز دانایی و آگاهی* و ...

«با خوابیدن قهرمان، بسیار کسان دیگر که معمولاً همراهان و نزدیکان و خدمتگزاران اویند نیز به خواب می‌روند. این خواب همگانی، نمودگار مرحله سکون و وقفه میان دو تناسخ و یا دو دور زندگانی است و نشان می‌دهد که سیر تکاملی گروهی از مردمان، به علت گناه و تقصیری که کرده‌اند متوقف مانده است. البته آنان با شکستن طلسم و باطل کردن سحری، دوباره جان می‌گیرند و به یمن و برکت عشق و عقل، راه کمال می‌پویند. ... خواب و بیداری را کنایه از نادانی و دانایی نیز دانسته‌اند.» (ستاری، ۱۳۶۸: ۲۷۶ و ۲۷۷)

«... به گفته «دوخویه» در حکایت اهل آن بلد که به صورت ماهی‌های رنگین مسخ شدند و به رنگ‌های سفید و کبود و سرخ و زرد درآمدند [دختر]، به شهر و مردم شهر جادوی کرد، چون به شهر اندر چهار گونه مردم بودند: مسلم و نصاری و یهود و مجوس، چهار گونه ماهیان (سرخ و سفید و زرد و کبود) شدند و شهر نیز برکه آبی شد و چهار جزیره و چهار کوه شدند - حکایت صیاد]، این رنگ‌ها کنایه از پیروان مذاهب مختلف، یعنی مسلمان و یهود و نصاری و مجوس است و رنگ‌های مذکور با آنچه در اوائل قرن چهاردهم میلادی اتفاق افتاد، منطبق می‌شود. ... در آن تاریخ، ملک ناصر محمد پادشاه مملوک مصری (۷۰۸هـ = ۱۳۰۸م) به رعایا و اتباعش که از ملل متنوعه مرکب بودند، امر فرمود تا عمامت خود را به رنگ‌های چهارگانه پیشین درآورند.» (همان: ۱۰۰ و ۱۰۱)

۲-۲- **فراخوانی و فرمانبری:** در حکایات هزار و یک شب، یکی از پرکاربردترین اعمالی است که قدرت انسان‌ها را، بر دیگر موجودات نشان می‌دهد. در بیشتر موارد، جادوگر یک عفریت یا جن را احضار می‌کند. این اقدام برای انجام اعمالی است که از توان یک انسان خارج است و بدین سبب، شخص (جن)، شخص (جن) دیگری را برای راهنمایی و کمک احضار می‌کند. گاهی این اعمال برای احضار یک شیء یا حیوان است. در بیشتر احضارها، ابزاری خاص، شامل مجمر، آتش، مشک و عود و قسمتی از آن جادو

* معانی سمبلیک: بی‌شرمی، زشتی، سالوسی، نانجیبی و ... سمبل مرحله مرگ تا جاودانگی (جایز،

کننده (مثلاً مو) وجود دارد که برای احضار از آنها استفاده می‌شود و به همراه ابزار، خواندن افسون یا دعایی تکمیل کننده است. در موارد دیگر، دست گذاشتن بر خطی به همراه خواندن افسون، کشیدن دایره توسط کارد و نوشتن طلسم و افسون‌خوانی، پا بر زمین کوبیدن یا کوبیدن طبل یا طاسکی و یا حتی چوب خشکی است که با کمک آن، عمل فراخوانی صورت می‌گیرد. «دختر گفت: ای خلیفه، ندیده‌ام ولیکن مویی از گیسوان خود فرو گرفته، به من سپرده است که هر وقت آن موی بسوزانم حاضر شود. پس خلیفه، موی عفریت را از دخترک بگرفت و بسوزاند. در حال، قصر به لرزه درآمد و عفریت پدید شد.» (هزار و یک شب، ۱۳۸۲: ۵۱)

استفاده از مجمر و آتشدان و آتش و عود و سوزاندن چیزهایی خاص، برای فراخوانی شخص یا چیزی خاص، در حقیقت برآمده از اعتقادات مذاهب مختلف و باور مردم بوده است و هنوز در میان ملل مختلف کاربرد دارد. بر مبنای اعتقاد قدما، بخورهای خوب و خوشبو، جذب کننده ارواح، اجنه و یاریگران بود و شمیم بد، دعوت کننده اشرار، شیاطین و ارواح خبیث. شاید زمانی که شخصی، چیز خاصی را برای سوزاندن انتخاب می‌کرد، این جزء برای دارنده اصلی آن همانند زنگی بود که به صدا در می‌آمد و او را از نیاز شخص نسبت به او آگاه می‌کرد. «سوزاندن و بخور این چوب‌ها جهت ضد عفونی کردن نبوده. در صورت ظاهر امر، از دیدگاه مغان است. این گیاهان ایزدی هستند که بخور آن و بوی خوششان، دیوان و شیاطین را دور می‌کرده است. چوب‌ها و گیاهان بدسوز و دورکننده و بدبو نیز وجود دارد که سوزاندن آنها، کار دیوپرستان و کردار شریران معرفی شده است. بوی خوش گیاهان ایزدی، دیوان و شیاطین را هزاران هزار - فرسنگ‌ها دور می‌کند.» (رضی، ۱۳۷۶: ۹۰۲)

در بسیاری موارد، یک جادوگر، نه یک انسان و یا یک جن بلکه حیوان و یا کاخی را فراخوانی یا به زبان ساده‌تر ظاهر می‌کرده است. احضار حیوانات، چون انسان‌ها و جنیان، برای یاری رسانی، ظاهر کردن اماکن برای استفاده شخصی و غیب کردن آن، برای محافظت از دست افراد کنجکاو و یا دزدان بوده است تا اموال خود را از دست آنان در امان دارند.

۲-۳- دانستن زبان حیوانات: دانستن زبان حیوانات، جزو محدود ویژگی‌هایی است که تنها، گروه ویژه‌ای از جادوگران از آن بهره‌مندند و می‌توانند برای رسیدن به مقاصد خود و دیگران، از آن استفاده کنند. افرادی نیز هستند که از این ویژگی برخوردار نیستند اما به لطف فردی دانا و کامل و یا با خوردن گوشت مار، به این موهبت دست پیدا می‌کنند. اگر فردی دلیل این اتفاق میمون باشد، او با خواندن دعایی برای شخص یا آموزش خواندن دعایی، این امکان را برای فرد فراهم می‌کند تا بتواند زبان همه جانوران را بفهمد و هر آینه استدراک این کیفیت بهتر از خزانه‌های عالم است اما افرادی که این قدرت را دارند، می‌دانند که این چون رازی است که باید از نااهلان مخفی بماند زیرا در صورتی که دیگران از این موضوع آگاه شوند، مرگ به سراغ شخص می‌آید. «شکارچی گفت: پادشاه، من از شما هیچ چیز نمی‌خواهم، فقط خواهش می‌کنم از آب دهان مبارکتان به دهان من بیندازید. سلطان مارها گفت: باشد، می‌اندازم اما می‌ترسم نتوانی آن را نگه داری. شکارچی گفت: نگه می‌دارم، شما بیندازید. سلطان مارها، آب دهانش را به دهان شکارچی انداخت و گفت: ای شکارچی، برو. حالا تو زبان همه حیوانات دنیا را می‌دانی اما نباید این راز را به کسی بگویی. هر وقت این راز را فاش کنی، خواهی مرد.» (صالحی، ۱۳۸۳: ۸۲)

۲-۴- تسخیر جنیان و حکومت بر جنیان: در داستان‌هایی از هزار و یک شب آمده است. در این داستان‌ها، آنچه نشان دهنده این توانایی در شخص است، دانش و آگاهی است؛ خصوصیتی که در تمامی انسان‌ها می‌توان یافت و تنها پس از سال‌ها تلاش و ریاضت به دست می‌آید. «پدر ما حل رموز و فتح کنوز و علم کهنات به ما بیاموخت و ما را علم، به پایه‌ای بود که جنیان و عفريتان ما را اطاعت می‌کردند.» (هزار و یک شب، ۱۳۸۲: ۶۲۵)

بسیاری از افراد، بزرگان دینی، افراد عادی و کسانی که به جادوگری معروف اند، این توانایی را دارند که جنیان را به تسخیر خود در آورند و از آنها، در انجام کارهایی که یک انسان عادی از انجام آن ناتوان است، استفاده کنند و از آنها یاری بخواهند. بزرگان دینی به دلیل توجه خاصی که پروردگار به آنان دارد، این توانایی را به دست می‌آورند که جنیان را مسخر خود کنند. پیامبرانی چون سلیمان نبی، با داشتن انگشتری مخصوص، این قدرت را داشتند تا بر انس و جن، پرندگان و چرندگان حکومت کنند و همگی تحت فرمان او

بودند و اوامرش را اطاعت می کردند اما گروهی نیز بودند که تصورشان این بود که به واسطه مورد مرحمت پروردگار قرار گرفتن، این قدرت را به دست آورده‌اند. در حقیقت، آنان با انجام کارهای خلاف، کشتن و قربانی‌های عجیب به این قدرت دست می‌یافتند و در بسیاری از موارد، در کارهای منفی و بر ضد انسان‌ها و برای آزار و اذیت دیگران از آن استفاده می‌کردند.

در مقابل داستان‌هایی نیز در هزار و یک شب وجود دارد که در آنها، اعمالی چون پرواز کردن، حرکت دادن وسایل سنگین و ... از جنیان سر می‌زند. باید به خاطر داشت که این امر جزو گروه جادوها شمرده نمی‌شود چون طایفه جان، خود دارای توانایی‌ها و قدرت‌های بسیاری هستند که در ذاتشان است. البته در میان آنان نیز جادوگر و ساحره وجود دارد. «دخترک گفت: ای برادر بدان که این دختر قمرمنظر، دختر یکی از پادشاهان جنیان است که او به انس و جن، ملک گشته و ساحران و کاهنان در زیر حکم آورده و شهرهای بی‌شمار و خواسته بسیار دارد و پدر ما از نایبان او است و به جهت انبوهی لشکر و فراوانی مملکت، کس بر او چیره نتواند شد و آن دخترک بزرگ، در شجاعت و سواری و خدیعت و مکر و فنون ساحری، به همه اهل روی زمین برتری دارد و آن جامه‌ها که با آنها می‌پریزند، از صنعت ساحران طایفه جان است.» (همان: ۸۰۰)

۲-۵- یاریگران (ابزارهای جادوگری)

در داستان‌های جادویی هزار و یک شب، تقریباً از هر چیزی برای جادو استفاده شده است. یک سری از آنها ثابت‌اند و گروهی، به نسبت زمان و مکان و موقعیت تغییر می‌کنند. گروهی در ذات خود جادوئی‌اند و گروهی دیگر، توسط جادوگر، این خاصیت را به دست می‌آورند تا در جادو مورد استفاده قرار گیرند. شاید بتوان این ابزارها را به دو دسته کلی تقسیم کرد:

الف- ابزارهایی که خود خاصیت جادویی دارند: شامل حیوانات، گیاهان و اشیاء جادویی؛ از قبیل: کتابی که اگر سر بریده را بر روی آن بگذارند، به سخن می‌آید و جواب سؤالات را می‌دهد؛ زورقی که ناگاه ظاهر می‌شود؛ اسب پرنده، عصا و گوهرهایی که دارای طلسم‌های خاص‌اند؛ طاووسی که زمان را نشان می‌دهد؛ بوقی بر دروازه شهر که در

صورت وجود دشمن، اهل شهر را آگاه می‌کند؛ درختی که شکوفه‌ها یا میوه‌هایش، در شب چون چراغ می‌درخشند؛ گیاهان ضد رنجوری و پیری، مارانی عجیب و سخنگو که از همه چیز آگاهی دارند. چشمه‌هایی که باعث تغییر جنسیت می‌شوند و...

ب- ابزارهایی که در دستان جادوگر خاصیت جادویی می‌یابند: ابزارهایی که جادویی نیستند اما در دستان توانمند جادوگر یا به واسطه افسونی، وردی یا عزیمة‌ای، خاصیت جادویی می‌یابند؛ مانند: آب، خاک، خاکستر، کاسه و کوزه و طاس، جاروب پرنده، آتش، آتشدان و بخور، اشکال هندسی و...

۲-۵-۱- آب، گیاه، حیوان

شاید بتوان گفت این سه گروه، در شمار معدود دسته‌هایی هستند که بدون حضور یک جادوگر، در ذات خود جادویی‌اند:

آب: چشمه عین‌الزهر، چشمه عین‌النساء، آب از بین برنده امراض و ناخوشی‌ها و آب تسریع‌کننده رشد.

آب، مایه حیات و سرشار از فواید است. بسیاری بر این باورند که آب، دارای ویژگی‌هایی ویژه است و می‌تواند، چشمه‌ای جوشان باشد از خصایصی چون شفادهی، روشنایی-بخشی، جان‌بخشی و پاکی. وسیله‌ای برای برآوردن آمال و آرزوها، رویاها. در کتاب مقدس (سفر تکوین ۲: ۴-۱۴، مکاشفه یوحنا ۲: ۱-۲ و اشعیا ۶: ۱۹) درباره چشمه حیات که از زیر تخت فرمانروایی خدای اورشلیم جاری است، سخن به میان آمده است. نهری درخشان چون بلور که چون به دریا می‌ریزد، آب هایش شفا می‌یابد و هر ذی حیات خزنده، در هر جایی که داخل آن شود، زنده شود و این نهر از هر جایی که جاری شود، همه چیز زنده شود. درختانی که در دو سوی این نهر می‌رویند، برگ هایشان هیچ زمان پژمرده نمی‌شوند و میوه‌هایشان مداوم خواهند بود و در هر ماه، میوه تازه خواهند آورد. میوه‌های آن برای خوراک و برگ هایش علاج بیماری‌ها خواهد بود.

گیاه: شجره‌الشباب (گیاه جوان‌کننده)، افشرة گیاه (راه رفتن روی آب)، گیاه اکسیر شجره‌الشباب: گیاهی که خاصیت درمانی داشته (درخت زندگی) نماد تندرستی و سعادت است. میوه، برگ و شاخه‌های آن، جنبه‌ای بارز از هستی را آشکار می‌کرده‌اند اما در همه این جنبه‌ها، شیره درونی درخت جریان داشته است. درختی شفابخش که

بینایی (بینش) و درمان روح را به ارمغان می‌آورد. در کنار آن، در کتب عهد باستان، از گیاهی نام برده شده که نوشیدن شیرۀ آن باعث جاودانگی می‌شد. از این گیاه، با عنوان هوم سپید یاد شده است و جزو اولین گیاهانی بوده که بر روی زمین رویده است. «هوم در اوستا، هُئومه* نام دارد و همان گیاهی است که در وداها، کتاب مقدس برهمنان، با عنوان سومه[□] از آن یاد شده است. نام گیاهی که نزد آریایی‌ها بسیار مقدس بوده است و از عصاره و فشردۀ آن، شربتی درست می‌شد که سکر آور بود و مستی فوق‌العاده ایجاد می‌کرد و خاصیت درمانی داشت به گونه‌ای که بدان صفت "دَوراوشه"^{□□}، یعنی دور کننده مرگ یا مرگ‌زدای داده شده بود.» (رضی، ۱۳۶۳، ۳۴۳)

در برابر نظریۀ یاد شده، دیدگاهی دیگر نیز قابل بررسی است: باور اینکه گیاه جوان کننده و جاودانگی بخش هم مانند آب حیات، معنی عرفانی رسیدن به تکامل را دارد که برای رسیدن به آن، باید سختی‌ها و مصائب بسیاری را پشت سر گذاشت (زدن شخص با ترکه برای جوان شدن). شاید هم به گونه‌ای، نشانه تحمل مشکلات برای رسیدن به کمال مطلوب است و شاید تنها، آرزوی رسیدن به طول عمر و حتی زندگی جاودان.

افشره گیاه: «در کشور چین معتقدند که از سروی شیره‌ای برون می‌تراود که اگر آن را به کف پای خود بمالند، می‌تواند بر روی آب راه برود و آنها را چینی کاری کرد.» (رستگار فسائی، ۱۳۸۳، ۱۲۵)

آرزوی حرکت بر روی آب یا پرواز در آسمان، از دیرباز در میان انسان‌ها وجود داشته است و با وجود داستان‌هایی درباره معجزات پیامبران اقوام مختلف، این آرزوها بیشتر شده است. داستان‌هایی چون راه رفتن خضر نبی یا الیشع با کمک ردای ایلیا بر روی آب، بدون آنکه پاهایشان تر شود، از زمره این حقایق و معجزات است. «در شهریاران II، ۱۳:۲ از معجزه الیشع با عبور از رود رودان بدون تر شدن پا و به کمک ردای ایلیا یاد می‌شود و این معجزه، همانند معجزه‌ای است که ایلیا در شهریاران II، ۸:۲ بدان می‌پردازد. بدین سان،

Haoma *

Soma †

Dura_Osha ‡

تملک ردای ایلیا نه تنها نشان پیامبری که تداوم معجزات ایلیا است. در شهریاران II، ۱۵:۲ قدرت معجزه گری ردای ایلیا با پیوند وی با پسران انبیا پیوند دارد.» (گری، ۱۳۷۸: ۲۱۷)

گیاه اکسیر، نام: اکسیر، اکسیر اعظم، سنگ کیمیا، عنصر پنجم، سنگ کیمیاگری (سنگ لاجورد)، گرد فلاسفه، حجر الفلاسفه* . رنگ و خصوصیات اکسیر: سرخ، رنگ شقایق، به رنگ یاقوت یا لعل سرخ، زرد درخشان و گاه تلفیقی از همه. دارای قدرت تبدیل فلزات کم ارزش به طلا و شفای مریضان و طولانی کردن عمر. «حجر الفلاسفه، گذشته از آنکه دارای قدرت تبدیل فلزات به طلا بود، خواص حیرت انگیز دیگری نیز داشت؛ مثلاً می-توانست بیماری ها را شفا دهد و عمر را بسیار طولانی تر از حد طبیعی آن نماید.» (گلرخی، ۱۳۷۷: ۲۰۶)

مکان گیاه اکسیر: در تمامی داستان هایی که درباره اکسیر آمده است، یک نکته مشابه یافت می شود. اکسیر از گیاهی خاص بدست می آید که از دسترس عموم و حتی آفتاب به دور است اما بقیه صفاتی که برای آن بیان شده، هیچ مطابقتی با یکدیگر ندارند. «مجوس گفت: صنعت کیمیا درست نشود مگر به گیاهی که او در مکانی بروید که ابر بر وی سایه نیندازد و این کوه است که ابر را دو نیمه کند و آن گیاه در قلّه همین کوه است.» (هزار و یک شب، ۱۳۸۲: ۷۹۵)

در توصیف ساخت طلا از گرد اکسیر: در حکایت حسن بصری و نورالنسا آمده است: «آنگاه عجمی دست به گوشه دستار برده، ورق، پیچیده ای بیاورد و در آن چیزی مانند کحل اصغر بود و مقدار نیم درم از آن در بوته بریخت و حسن را دمیدن فرمود. حسن همی دمید تا آنچه در بوته بود، زر خالص شد. چون حسن او را بدید از غایت فرح، عقلش برفت و شمشه طلا گرفته، به آب انداخت چون سرد شد، او را به محک زد، دید که زری خالص و گران قیمت شد.» (همان: ۷۹۲ و ۷۹۱)

کیمیا و کیمیاگری، امری ورای علم و دانش معمولی انسان است و افراد پاک و بی نیاز از تعلقات دنیوی به آن دست می یابند. آنان این توان را دارند که در اصل هر چیز تغییر ایجاد کنند و از آن در راه کمک و یاری به دیگران استفاده نمایند. اگر گروهی از افراد

بدطینت، به این آگاهی برسند که بتوانند طلای خالص را با کمک اکسیر بسازند و در نهایت، همان اکسیر، وسیله از بین رفتن و مرگشان می‌شود. «کیمیای واقعی، به مراتب والاتر از صفت و علم بود زیرا تبدیل عنصری به عنصر دیگر، با مهارت صرف به دست نمی‌آید و دانش نیز به خودی خود، برای رسیدن به مرحله تسلط کافی نیست. لازمه این امر، فضیلت اخلاقی است و تنها هنگامی که بشر به اعلی درجه کمال برسد، قادر خواهد بود، شگفتی‌های طبیعت را به کار گیرد. یوحنا قدیس را یک کیمیاگر محسوب می‌- داشتند زیرا بنا به روایات بیزانسی، توانسته بود شن‌های ساحل را به طلا و سنگ‌های قیمتی مبدل کند.» (گلکسرخ، ۱۳۷۷: ۱۹۰)

حیوان: رخ، مار

رخ، هما، آذرخش یا سیمرغ، پرنده‌ای است جادویی و بزرگ که براساس برخی نوشته‌ها، هر کس از گوشتش بخورد، موهای سپیدش سیاه می‌شود و اگر پیر باشد، دوباره جوان می‌شود. قدرت جادویی این پرنده چنان بالاست که حتی از پرهایش، برای التیام جراحات استفاده می‌شد. در داستان‌های ایرانی نیز سخنان بسیاری درباره توانایی درمانگری سیمرغ بیان شده است. از بستن زخم‌های رودابه پس از تولد رستم، تا مرهم گذاشتن بر زخم‌های رستم و رخش (ترکیبی از پر سیمرغ و شیر) در مبارزه با اسفندیار. «در آفریقای جنوبی مردم بر این عقیده‌اند که آذرخش پرنده‌ای است که هر کس از گوشت و پوستش بخورد، دوی بسیاری از دردها را به دست آورده.» (رستگار فسائی، ۱۳۸۳: ۴۰۰)

مار: در بسیاری از تمدن‌ها و مذاهب، مار به عنوان حیوانی مطرود شناخته نمی‌شود بلکه مار حیوانی است مقدس و دوی بسیاری از دردها و به همین دلیل، در نشان پزشکی از نقش مار استفاده شده است. اگر شیره‌ای که از بدن مار گرفته می‌شود، نوشیده شود، دل، خانه حکمت می‌شود و شخص بر تمام علوم از قبیل طب، سیمیا، کیمیا و... احاطه کامل می‌یابد. اگر گوشت پخته بدن مار خورده شود، باعث سلامتی و تندرستی و از بین رفتن بیماری می‌شود. اگر آب دهانش را بنوشند، زبان تمام حیوانات را می‌فهمند و می‌- توانند با تمامی حیوانات سخن بگویند، به آنها فرمان دهند یا از آنها یاری جویند. «بشر از گذشته‌های دور، مار را عامل و حافظ سلامتی می‌دانسته و این اعتقاد ناخودآگاه، با انتخاب مار به عنوان نشان پزشکی تاکنون حفظ شده است. براساس اعتقاد یاد شده، مار قدرت

ازدیاد طول عمر، تقویت بنیه بیمار، زنده کردن مرده، ایجاد قدرت باروری و رویش موهای بدن و خنثی کردن سموم را داشته است.» (صالحی، ۱۳۸۳: ۱۷۲ و ۱۷۳)

۲-۵-۲- اشیای جادویی: شامل انسان نما، حیوان نما، وسایل و ابزار جادویی

انسان نماها: ابزاری به ظاهر جادویی بودند که به دست حکیمان و بزرگان ساخته می‌شدند اما به افراد عادی از چگونگی عملکرد آنها هیچ گونه اطلاعاتی داده نمی‌شد. مردم بر این باور بودند که این ابزارها، انسان‌هایی هستند که با قدرت‌های جادویی و گاه شیطانی ساخته می‌شوند تا ابزاری باشند برای نابودی غریبه‌ها و دشمنانی که از آن سوی آب‌ها و مرزهای آنها می‌آیند. انسان‌نماهای داستان‌های هزار و یک شب، مجسمه‌هایی هستند با شکل و ظاهر انسان برای راهنمایی، نابودی یا اختار در محافظت از چیزی ارزشمند؛ شامل: سوار مسین (نابود کننده)، سوار مسین (راهنما)، شخص مسین با بوق (اختار دهنده)، غلامان سنگی (نگهبان این ابزارها، با کمک آب، باد و دیگر عناصر طبیعی کار می‌کردند. انسان‌نماها، محافظانی دائمی، بدون نیاز به استراحت و غذا بودند که برای محافظت از مکان‌ها و اشخاص مهم یا برای راهنمایی مردم ساخته می‌شدند. «جویری، یک مُطالب (گنج‌یاب) است و در کتاب خود کشف‌الاسرار توضیحاتی می‌دهد در مورد ابزارهایی که در ظاهر جادویی‌اند اما بعد از خواندن کتاب، مشخص می‌شود که همه آنها برخاسته از علم‌اند. او در کتاب خود توضیح می‌دهد که چگونه شمشیرهای لحیم شده به بازوان مجسمه‌ها با لوله‌های جیوه‌ای که به نوک سیم‌هایی وصل شده است، به حرکت در می‌آیند.

... مُطالب اغلب ناچار بود که با دستگاه‌های خودکار آدمکش مقابله کند. مقدار زیادی از مهارت‌های یونانیان باستان در ساختن وسایل و افزارهای مکانیکی ابتکاری که با قوه باد، آب، وزنه‌ها یا فنرها کار می‌کردند، به مسلمانان سده‌های میانه رسیده بود و مهندسان مسلمان نیز به ساخت و پرداخت آلات و افزاری برای نشان دادن زمان، ریختن نوشابه و نواختن موسیقی ادامه دادند اما در باور عوام، چنین دستگاه‌های خودکاری به قدرت جادو کار می‌کردند و عقیده شایع آن بود که شاهان و جادوگران عهد باستان، برای حفظ و حراست از گنجینه‌های مخفی، دستگاه‌های خودکار جادویی را به کار می‌گماشتند.»

(ایروین، ۱۳۸۹: ۲۲۱ و ۲۲۲)

حیوان نماها: اشیائی هستند همانند انسان نماها، با کاربردهایی مختلف گاه مثبت و گاه منفی. شامل: اسب پرنده، اسب آبنوس، طاووس.

اسب آبنوس و پرنده: اسبی از جنس آبنوس که قابلیت پرواز کردن و فرود آمدن دارد. در بسیاری از کتاب ها درباره چگونگی عملکرد، ساخت و به پرواز درآمدن حیوانات زیبای ساخته از چوب آبنوس، توضیحات بسیاری داده شده است. اسبانی که ابزار بودند، وسایلی مکانیکی که توسط اهرم‌هایی در دست انسان ها به پرواز در می آمدند و بر زمین می نشستند. ابزارهایی که به وسیله حکیمان و دانشمندان زمان ساخته می شدند تا وسایلی باشند برای حمل و نقل آسانتر و امن تر افراد و شخصیت‌های مهم. در کتاب هزار و یک روز درباره وسیله‌ای سخن به میان می آید که با کمک علم و نه جادو ساخته شده و حرکت می کند.

صاحب کتاب هزار و یک روز، درباره این ابزار چنین می نویسد: «گردونه‌ای است راحت که توسط آن از دست راهزنان در امانید. در این دستگاه سر و جادویی در کار نیست؛ حتی از افسون و کلمات سحرآمیز و سیمیائی هم استفاده نمی کنم و برای به پرواز درآوردن این صندوق، طلسمی وجود ندارد بلکه حرکت و پرواز این دستگاه، نتیجه نیرویی است که باعث به حرکت درآوردن آن می شود. من در دانش حرکت ماده و خواص نیروها، تخصص دارم و با علم خود می توانم دستگاه‌های دیگری بسازم که بهتر از این کار کند.» (بریمانی، ۱۳۷۷: ۳۰۵ و ۳۰۶)

خروس: نشان دهنده زمان است. ساعت ها، ابزارهایی کاملاً شناخته شده‌اند که اکنون جزو وسایل اصلی زندگی روزمره مردمند. بدون ساعت ها یا دیگر وسایل نشان دهنده زمان، همه انسان ها در انجام کارهایشان دچار مشکلات بسیاری می شوند. در گذشته، ساعت ها وسایلی جادویی به نظر می رسیدند اما اکنون، ساعت ها ابزارهایی مکانیکی ساخته دست بشرند که شکل ها و طرح های مختلف و متفاوتی دارند. بعضی زنگی ساده دارند، بعضی آهنگ می زنند، در گروهی دیگر، صدای حیوانات، جایگزین زنگ شده است و گروهی، همچون خروس حکایت هزار و یک شب، بال و پر می زنند. «در میان این صندوقچه، خروسی است که استادان صاحب صنعت، از یک دانه لعل تراشیده‌اند و انواع تعبیه‌ها و صنعت ها در جوف آن به کار برده، هر آینه این تحفه‌ای است از تحفه‌های

روزگار، چنان که تا حال عدیل و نظیر ندارد و دیده بوقلمون چرخ، چنین تحفه را مشاهده نکرده و در مخزن تصرف هیچ یک از خواقین عالی مقدار در نیامده، هر صنعتی که در وقت ساعت و اسطرلاب و تقویم می‌باشد، در این خروس موجود است. چون آفتاب و ماه از برج به برج نقل می‌فرمایند، این هر دو بال بگشاید و در ساعت تحویل نوروز، به بانگ درآید و دیگر صنایع غریبه نیز بدان موجود است.» (ترکمان فراهی، ۱۳۷۳: ۳۶۰)

وسایل و ابزارهای جادویی؛ شامل: گوهر، شمشیر و تیغ، جهان‌نما، انگشتر و خاتم، تعویذ، عصا، کتاب، لوح، پیراهن پر، بوق، کحل، روغن، خرچین طلسم، تاج، خمره سفالین (که چون اسب می‌تازد)، جارو و بادزن پرنده، پودر سرخ جاری کننده نهر آب. در این بخش به چند مورد از ابزارهای نام برده اشاره می‌شود:

جهان‌نما: یکی از مهم ترین ابزارهای یک جادوگر، آئینه (جام، گوی) جادوست. در آثار ادب فارسی، این آئینه (جام، گوی) با نام‌هایی چون آئینه جم، آئینه گیتی‌نما، آئینه اسکندر، جام جهان‌نمای کیخسرو، جام جهان‌بین جمشید، جام اسکندر، جام گیتی‌نما، جام جم‌گره خورده است و زمانی که از آئینه‌های جادو، نامی به میان می‌آید، یکی از این اسم‌ها به ذهن می‌رسد. این آئینه‌ها و جام‌ها به دلیل خاصیت جادویی که داشتند، به صاحب خود این توانایی را می‌دادند که تمامی هفت اقلیم و گاه دنیا‌های دیگر را مشاهده کند و از اسرار غیب آگاه شود. اگر آئینه از آن حاکمی باشد، با کمک آنها می‌تواند بر مناطق تحت تسلطش حکمرانی کند.

به نظر می‌رسد که قدرت جهان‌نمایی این آئینه‌ها، با آفتاب ارتباط داشته باشد. برای استفاده از آن باید از پرتوهای خورشید (مهر) یاری می‌جستند. این آئینه‌ها توسط دانش و خرد دانشمندان ساخته شده است. سلیمان نبی، جمشید، کیخسرو و اسکندر، جزو کسانی بودند که هر کدام یک آئینه یا جام جهان‌نما داشتند و به وسیله آن، تمام قلمرو خود را مشاهده و از آن محافظت می‌کردند و اگر در گوشه‌ای، دشمنی قصد آسیب رسانی داشت، برای دفع آن، به آن سوی می‌رفتند. جام گیتی‌نما که تعلق به جمشید دارد، جامی است جهان‌نما که مانند لوح محفوظ، همه چیز حتی غیب دو عالم، در آن موجود است. با نگریستن در این جام، هر چیز را که در دو جهان وجود دارد می‌توان زیر نظر داشت. جمشید از همین ویژگی جام استفاده می‌نمود. بر اوضاع و احوال مملکت آگاهی می‌یافت

و کشور را بر مبنای عدالت و مساوات رهبری می‌کرد. (نقل به مضمون از برومند سعید: ۱۳۶۷، ۱۶)

انگشتی و خاتم: شاید بتوان گفت که وجود انگشتر و خاتم جادویی، با داستان زندگی حضرت سلیمان گره خورده است. انگشتر و خاتمی که اسماء اعظم بر آن حک شده بود و با داشتش، توانایی حکومت بر جن و انس را به دست آورده بود و می‌توانست بر همه فرمان براند. وجود چنین خاتمی، دلیلی بوده است بر داستان‌سرایی درباره خاتم‌هایی جادویی با خادمانی فرمانبر که تمامی خواسته‌ها و فرمان‌های صاحبان انگشتی را بدون چون و چرا به انجام می‌رساندند، یا خاتم‌هایی که نیروی جادویی، درون خود نهفته داشتند؛ نیروهایی چون نامرئی کردن افراد، حکومت بر انس و جن و حتی کشتن دشمنان.

حقیقت این انگشتی‌ها، با داستان غول چراغ جادو و غول انگشتی در داستان علاءالدین و چراغ جادو گره خورده است؛ دو غول که چون خادمان انگشتی فرمانبرند. شاید بتوان این دو ابزار جادویی را با کوزه‌های سر به مهر زمان سلیمان، دارای ریشه واحد دانست. جنیانی که پس از آزادی از اسارت چندین هزار ساله، برای تشکر از کسی که به آنها کمک کرده، با برآورده کردن آرزوهای او، سعی در تشکر از یاری دهنده خود دارند. برآورده کردن یک یا سه آرزو، کاری است که جن (غول) چراغ یا انگشتی در عوض آزادی انجام می‌دهد؛ آنچه در داستان جوذر ماهیگیر نیز دیده می‌شود.

انگشتی ابزاری مهم در حکمرانی و فرمانروایی بر مردم بود. تا زمانی که حکمران نشان حکومتش (انگشتی) را با خود داشت، همگان از او می‌ترسیدند و از او فرمان می‌بردند (خادم انگشتی) اما زمانی که پادشاه انگشتی را گم کند یا از دست بدهد، دیگر هیچ‌کس از او فرمان نمی‌برد. «قبطان گفت: این انگشتر، طلسم است. ملک بهر کس که خشم گیرد، سوی او به این انگشتر اشارت کند. در حال، سر او از تن جدا شود. لشکریان از بیم این انگشتی، ملک را طاعت کنند.» (هزار و یک شب، ۱۳۸۲: ۹۱۷)

پیراهن پر: داشتن بال و یا ساختن آن، آرزویی است که بسیاری در گذشته، سعی می‌کردند تا به آن تحقق ببخشند. از سویی، شاید بال و پرهای پرنده، ساخته و پرورده خیالات افرادی باشد که باور داشتند موجودات ماورائی (جنیان و فرشتگان) دارای بال‌اند.

موجوداتی که پرواز می‌کردند و گاه انسان‌ها را با همین نیروی خود، از جایی به جایی دیگر می‌بردند و یا وسایلی را جابه‌جا می‌کردند. متن زیر، شاهدی است بر این ادعا: «جنیان، بسته به انواع مختلفشان، دارای عقل و هوش هستند. عقل و هوش آنها رابطه معکوس با پروازشان دارد. به طوری که آن نوع از اجناین که دارای عقل و هوش سرشاری است، از توانایی ذاتی پرواز برخوردار نیست و آن نوع که از توانایی پرواز سریع برخوردار است، از عقل و هوش نوع اول برخوردار نیست.» (اشرف، ۱۳۸۰: ۶۵)

بوق: بوق نیز احتمالاً وسیله‌ای مکانیکی بود که با عناصر طبیعی کار می‌کرد و همه قسمت‌های مکانیکی آن را، به جز ظاهرش، از چشم مردم مخفی می‌کردند.

خرجین طلسم: خرجینی جادویی، دارای خادم که هر زمان نیاز باشد به آب و غذا از درونش خارج می‌شود و محدودیتی در تعداد یا مقدار آن وجود ندارد و هر فرمانی را انجام می‌دهد. باور وجود خرجین (سفره) جادویی، شاید وابسته به داستان‌هایی است که درباره پيامبران و بزرگان دینی بیان شده است. افرادی که همیشه تهیدستان و افراد بی-بضاعت را اطعام می‌کردند. افرادی که از جانب خداوند، به آنها وحی می‌شد و به آنچه خداوند می‌فرمود، باور داشتند، غذاهایشان را میان همه تقسیم می‌کردند و می‌دانستند بنا به قولی که پروردگارشان به آنان داده است، همه گرسنگان می‌خورند، سیر می‌شوند و از غذایشان کم نمی‌شود. «به روایت II شهریاران ۰۴، ۴۲-۴۴ الیشع، گرسنگان بسیاری را سیر می‌کرد [و کسی از بعل شلیشه آمده برای مرد خدا خوراک نوبر، یعنی بیست قرص نان جو و خوشه‌ها در کیسه خود آورد. پس او گفت: به مردم بده تا بخورند زیرا خداوند چنین می‌گوید: که خواهند خورد و از ایشان باقی خواهد ماند. پس، پیش ایشان گذاشت و به موجب کلام خداوند، خوردند و از ایشان باقی ماند.» (گری، ۱۳۷۸: ۲۱۱)

این داستان‌ها بیشتر در میان مسیحیان رواج داشته است؛ داستان‌هایی درباره زیاد شدن یک سبد نان، افزون شدن و پایان نیافتن ذخیره روغن، تبدیل آب به شراب و ... همگی بر سنت مهمان‌نوازی اشاره دارد. «آن وقت اندراوس گفت که اینجا پسری است که پنج نان و دو ماهی دارد و لیکن میان این جمعیت چه می‌شود. یسوع در جواب فرمود که جمع را بنشان؛ پس، نشستند مردم، پنجاه پنجاه و چهل چهل. آن وقت یسوع فرمود به نام خدا و نان را گرفته خدای را خواند؛ پس، نان را شکسته، به شاگردانش داد و شاگردان به آن جمع

دادند و به دو ماهی هم چنین کرد. همه خوردند و سیر شدند. آن وقت یسوع فرمود: باقیمانده را جمع کنید؛ پس، شاگردان آن خردها را جمع نمودند. پس دوازده قفه* را پر کرد.» (قرل باش، ۱۳۸۲: ۱۸۸)

آمارین: ازدیگر ابزارهایی که خاصیتی شبیه به خرجین جادویی دارند، می‌توان به آمارین (سفره‌ای جادویی که از هر آنچه می‌خواستی پر می‌شد)، شاخ آمالته یا شاخ نعمت (شاخی که زئوس به آمالته داد و هر زمان که او هوس میوه‌ای می‌کرد، از آن پر می‌شد)، جام آب اسکندر (جامی که کید هندی به اسکندر بخشید و هر چقدر از آن می‌نوشیدند، به پایان نمی‌رسید) نیز اشاره کرد.

از سویی، بر اساس نوشته‌هایی که دربارهٔ چنین خرجین‌هایی آمده است، هر کس شایستگی داشتن آن و آگاهی یافتن از چگونگی عملکرد آن را ندارد بلکه تنها افرادی که آگاه از برخی اسرارند، این اجازه را می‌یابند که از سر آن آگاهی یابند. این گونه ابزارها، محافظانی نیز دارند تا به ناهلان اجازه استفاده از آن را ندهند. «... من التماس نمودم که برای رضای خدا، مرا آگاه کن که آن کیسه‌ها که شبیه جلد مارند، از چه جهت منع چنین نعمتهایند. گفت: خاموش باش که اینها داخل اسرار است و همه کس قابل دانستن این اسرار نباشد.» (ترکمان فراهی، ۱۳۷۳: ۱۸۰)

۲-۵-۳- ضد طلسم‌ها (باطل‌کننده‌های جادو):

ضد طلسم و باطل‌کننده یا باطل‌السحر، سحر یا جادویی که برای خنثی کردن یا تضعیف جادویی که اتفاق افتاده به کار می‌رود. در حقیقت، باطل‌السحر همان سحر است با همان خصوصیات اما با پیش‌زمینه مثبت برای انجام یک عمل نیک. گاهی برای باطل کردن یک سحر، کافی است تا عملی انجام نگیرد. در این حالت، سحر خود به خود عمل نمی‌کند. باطل‌السحر همیشه توسط ساحر و جادوگر انجام نمی‌گیرد. گاهی یک فرد عادی که توسط ساحری آموزش دیده است، این عمل را انجام می‌دهد.

* آوندی شبیه کدو که از برگ خرماسا باشد

یک باطل کننده سحر، در مواردی برای در امان ماندن خود از ساحر بدطینت، ناگزیر است تا خود جادوگر را سحر کند تا از بد او ایمن باشد و گرنه ساحر و جادوگر، همان گونه که دیگران را جادو می کند، باطل کننده را نیز سحر و جادو می کند تا دیگر نتواند سدی مقابل اعمال خلاف او باشد. در حکایت «پیر و غزال»، دختر شبان، به پیر چنین می گوید: «با من عهد کن که اگر من از این گوساله سحر بردارم، ... اجازت دهی که به جادو کننده او جادو کنم و گرنه از بد او ایمن نخواهم بود. گفتم: خون دختر عم خود را بر تو حلال کردم؛ آنچه دانی بکن. پس ... او نیز دختر عم مرا به جادو غزالی کرد.» (هزار و یک شب، ۱۳۸۲: ۲۵)

باطل کننده های حکایات هزار و یک شب، به چند دسته تقسیم می شوند:

باطل کننده انفرادی: جادوگران، برای باطل کردن سحر و جادو، در بیشتر موارد، از باطل کننده هایی با قدرت بالا استفاده می کنند. به همین دلیل ا به تنهایی به کار برده می شوند. از مهم ترین و پر کاربردترین آنها به تلاوت کردن قرآن، بر زبان آوردن نام پروردگار و بزرگان دینی و ... می توان اشاره کرد.

قرآن خواندن یا بر زبان آوردن نام خدا: یکی از بهترین و مؤثرترین راه ها برای باطل کردن سحر یا دور کردن عفریت ها و جادوگران، از محیط زندگی است. این امر جزو اعمالی است که در حال حاضر نیز کاربرد باطل کننده ها دارد و حتی گاهی، افراد در زمان تنهایی، برای غلبه بر ترس و وحشت و ... قرآن می خوانند. داستان «مدینه نحاس»، داستان شهر مردگان و زندانی بودن مردگان در این شهر است؛ مردگانی طلسم شده و زیر حمایت دیوان و محصور در حصارهای شهر و یا داستان جهان خاکی است که جذابیت های ظاهری آن، همه را به خود جذب می کند و مانعی بزرگ در راه رستگاری آدمی می شود. در هر دو حالت، آنچه بانی نجات این جان از طلسم می شود، یاد خدا و زمزمه کردن همیشگی نام اوست. نام هایی برای رهایی از بند دیوانی که باعث اسارت بشر در کالبد خاکی خود و دنیای خاکی اند. اگر آنقدر مشغول خواسته نفسانی شوی، در نهایت در بند می شوی و اسیر دنیای مردگان؛ دنیایی که هیچ راه گریزی از آن نیست و در آن تنها حسرت برای شخص باقی می ماند، حسرت آنچه به دلیل اشتباهات و خوشی آنی خود، به راحتی از دست داده است.

استفاده از نام پروردگار در بیشتر داستان های ایرانی هم آمده است. هر گاه قهرمان داستان، نام پروردگار را بر زبان می راند، جادوی جادوگر از بین می رود و حقیقت وجودی جادو و جادوگر، برملا می شود. یکی از این موارد در خان چهارم، مقابله رستم با زن جادو، کاملاً مشهود است. آنجا که رستم، در تاریکی شب و در دل بیابان با زنی روبرو می شود «زن جادوگر خود را در سیمای میگساری جوان در آورد و به نزد رستم آمد اما چون رستم جامی شراب به وی داد و از خدای نیکی دهش یاد کرد، سیمای زن جادوگر، بگشت و سیاه شد و رستم دریافت که وی اهریمن است و او را در بند کشید و از وی خواست تا چهره واقعی خود را بنماید و زن به صورت ژنده پیری زشت و پلید نمایان شد و رستم او را کشت.» (رستگار فسائی، ۱۳۸۳: ۲۴۶)

اسماء اعظم: اسماء اعظم، در حقیقت، اسماء خداوند و ائمه و بزرگان دینی هستند که بر انگشترها و تعویذها حکاکی می شوند تا دارنده یا استفاده کننده این نام ها، از اتفاقات، حوادث، بلاهای بد و ناگهانی، جادوها و طلسم ها در امان بماند. یکی از قدیمی ترین ابزارهای باطل السحر، مهر حضرت سلیمان بود که نام های اعظم، بر آن حک شده بود و او توسط همین مهر، بر انس و جن و حیوانات و پرندگان حکومت می کرد و جنیان را به زیر فرمان خود در آورد. و به اطاعت وادارشان کرده بود و حتی به وسیله آن، خم هایی را که جنیان را در آن محبوس کرده بود، مهر می کرد. اسماء اعظم که بر سر خم ها نقش می بست، توان انجام هر کاری را از دیوان سلب می کرد. از اسمهایی که در حال حاضر مورد استفاده اکثریت افراد است می توان اسامی پیامبر عظیم الشأن و امامان معصوم و ائمه اطهار را ذکر کرد.

شخص خاص (باز کننده در یا مکان ممنوعه): در بسیاری از مواقع، برای جلوگیری از ورود افراد بیگانه به اماکن ممنوعه، آن مکان به نام شخص یا خود شخص طلسم می شود تا فقط همان شخص خاص بتواند به مکانی وارد یا از آن خارج شود. در حکایات هزار و یک شب، بسیاری از مکان ها با کلمه ای خاص (همچون سسمی یا کنجد در داستان علی بابا) یا با وجود شخصی خاص گشوده می شود. بدون این کلمه یا شخص، هیچ شخص دیگری قدرت ورود به این اماکن را ندارد.

در داستان‌هایی چون «جوذر ماهیگیر» که در آنها فردی خاص، طلسم گشودن مکانی است، به گونه‌ای از علوم مخفی یا علمی که از دید مردم عادی سحر و جادو بود، سخن به میان می‌آید. علوم اوائل، نجوم، رمل و اسطرلاب و ... جزو علمی بودند که حکما و دانشمندان، باید از آن اطلاع می‌داشتند. اکثر جادوگران نیز از این علوم آگاهی داشتند. شاید جادوگر به باور مردم، همان دانشمند و حکیم بود که تنها به دلیل آنکه با کمک علم نجوم می‌توانست از راز و رمز آسمان و زمین آگاهی یابد و گاه حتی خبری از آینده دهد، چیزی که یک فرد عادی از درک آن ناتوان و عاجز بود، دلیلی می‌شد تا لقب ساحر و جادوگر بر او نهند.

بسیاری از داستان‌های هزار و یک شب، بیان‌کننده آیین‌های گوناگون و راه‌های ورود یک نوآموز، به جرگه اهل آن مذهب بود. گاهی این غارهای نمادین، دارای درهای جادویی و نگاهبانانی بود که پاسدار گنجینه بودند و در صورتی قهرمان به گنج دست می‌یافت که توانایی باز کردن این درها و خواب یا هلاک کردن آن نگهبانان را داشت. «آزمون‌های زیرزمینی «جوذر»، یادآور آیین تشریف در یک نوع جمعیت سری است که در آن شجاعت آمادگی برای مرگ و تمایل به ترک و طرد خانواده و بریدن همه قید و بندهای اجتماعی از نوکیش خواسته می‌شود. شک دیگر آن است که داستان آزمون‌های جوذر را نمایش روان‌شناختی سربسته‌ای از هبوط به جهان ناخودآگاه روان، برای روبرویی با هیولاهایی که در آنجا به انتظار نشسته‌اند، پیش از آنکه انسان به گنجینه بلوغ برسد، بدانیم.» (ایروین، ۱۳۸۹: ۲۲۰)

قهرمان حقیقی، کسی است که بتواند از این درهای بسته بگذرد، مشکلات و سختی‌های راه را تاب بیاورد، هوا و هوس‌ها را که چون نگهبانانی شمشیر به دست‌اند، هلاک کند و آن زمان است که به گنج سرشت و کمال دست می‌یابد اما آن کسی که نتواند این موانع را پشت سر بگذارد، خود هلاک می‌شود چون استحقاق آنچه را به دنبالش است، ندارد.

سوزاندن: آتش یکی از قدرتمندترین ابزارهای از بین برنده طلسم و جادو است. آتش، قدرت جادویی و طلسم درون بال‌های پرنده را از بین می‌برد. از بین رفتن این ابزار جادویی، باعث تضعیف دارنده آن، ناپدید شدن و حتی مرگ او می‌شود. در بعضی داستان‌ها، وسیله‌ای دیگر جایگزین آتش می‌شود؛ برای مثال، جلد مار در داستان سلطان

مار، با پوست پیاز و سیر می‌سوزد و شخصی که این پوست را می‌سوزاند، بلافاصله بعد از آن بیهوش و در همان زمان فرد طلسم شده، ناپدید می‌شود اما گاهی با وجود سوزاندن ابزار جادویی، مالک آن دچار مشکل خاصی نمی‌شود و تنها از داشتن آن موهبت بی‌بهره می‌شود. «دخترک گفت: ای برادر، به خدا سوگند من می‌خواستم که با تو بگویم این جامه بسوزان ولی شیطان از یاد من برد.» (هزار و یک شب، ۱۳۸۲: ۸۱۰)

باطل کننده‌های گروهی: به نظر می‌رسد هنگامی که نیروی شر، آن قدر قوی و مخرب باشد که یک ضد طلسم، به تنهایی نتواند جلوی آن را بگیرد، از یک گروه از باطل کننده‌ها با هم و در کنار هم استفاده می‌شود تا جلوی آن طلسم و جادوی شیطانی گرفته شود؛ برای مثال، می‌توان به باطل کننده‌های حکایت «هارون الرشید و ابومحمد تنبل» اشاره کرد که در آن از ابزارهایی نظیر صندوق آهنین با چهار بیدق افراشته، طشتی پر از زر و درون آن خروسی سفید و یازده مار، یاد شده است.

صندوق آهنین: صندوق‌ها و صندوقچه‌ها، جعبه‌هایی بودند که برای محافظت و نگهداری از وسایل مهم به کار می‌رفتند. صندوق‌ها به نسبت کارایی شان از جنس‌های مختلف ساخته می‌شدند؛ از انواع چوب تا انواع فلزات و جنس آهنین آن برای نگهداری از وسائل مهمی که می‌خواستند و دور از دسترس مهاجمان باشد، از همه محکم‌تر و قابل اعتمادتر بود.

بیدق: علم، رایت، پرچم و ... علامت و نشانی بود برای راهنمایی اشخاص گوناگون. در جنگ‌ها اگر بیدقی بر زمین می‌افتاد، نشان از شکست و انهزام لشکریا سپاه داشت. در حکایت مورد اشاره، بیدق فرو افتاده، نشانه شکست و از میان رفتن است.

خروس: پرنده یاریگر سروش، دورکننده دیوان و جادوها و نماد روشنایی، بیداری و هوشیاری زاهدانه است. می‌گویند در هر خانه‌ای که خروس در آن باشد، جادو و دیو به آن خانه وارد نمی‌شود. «پَرُ- دَرش، صفت است به معنای دوربین و دوربیننده، تیزنگر. این در اوستا، به عنوان یک صفت و لقب یا نامی مذهبی برای خروس است. در گزارش پهلوی

نیز پُرُدُرش* آمده است. معنای پیش‌بین یا دوربین که صفت خروس است، بدان جهت می‌باشد که این مرغ از ورود و قصد و آهنگ ارواح بد و شریر و دیوان، آگاه شده، بانگ کرده، خروش می‌کند. در پهلوی صورت پُرُدُرشیه[□]؛ به معنای پیش‌بینی است. صفت است برای کسانی که از پیش، از قصد و نیت بد ارواح خبیث و دیوها آگاه می‌شوند.» (رضی، ۱۳۷۶: ۱۶۴۸)

«... و اهل عجم، خروس را و بانگ او را به وقت، خجسته دارند؛ خاصه خروس سفید را و ایدون همی‌گویند که به هر خانه که این مرغ باشد، دیوان در آن نیایند و ... و چون پیغامبر (ع) این خروه را بدیده بود چون به زمین آمد، همواره خروه سپید داشت و گفت هر آنجا خروه سپید باشد، بر اهل آن خانه جادوی کار نکند و دیوان از آنجا پرهیز کنند و از بهر این است که پیغامبر (ع) وصیت کرد اندر حدیث خروه سپید. (برگرفته از حیات الحیوان امیری نوشته بلعمی، همان: ۱۶۵۳)

مار: مارها از سویی، حاملان بدی، شرارت و منتقل‌کننده جادوی سیاه اند و از سویی، نماد خیر و خوبی‌ها: «مار در یونان قدیم و روم باستان نیز به عنوان موجودی مقدس، مورد احترام و ستایش بوده است. یونانی‌ها اعتقاد داشتند که قهرمانان افسانه‌ای سرزمین‌های کهن آنها قدرت خود را از این جانور کسب می‌کرده‌اند. این موجود مطرود از بهشت و قابل احترام انسان، همیشه مظهر سحر و افسون و از عجایب آفرینش بوده است.» (صالحی، ۱۳۸۳: ۱۷۱) مار، نماد مفاهیم دو سویه است؛ زندگی و مرگ، خیر و شر، سود و زیان، خرد و احساسات کور، نیش و نوش، زهر و پادزهر. به خاطر پوست اندازی، الگوی تجدید حیات و زندگی دوباره و رستاخیز است. در افسون و جادو نیز نقش مار، غیرقابل انکار است. بدین سبب، مارها همچون سایر خواص دوگانه‌ای که دارا هستند، گاه سحرآمیزند و گاهی به عنوان باطل‌کننده سحر و جادو، ایفای نقش می‌کنند.

-نتیجه

در پایان، نتایج به دست آمده، فهرست وار بر شمرده می‌شود:

- الف- در داستان‌های هزار و یک شب، جادو دارای انواعی مختلفی است.
- ب- در ایران باستان، جادوگران همان مغان و عالمان مذهبی و دینی بودند که از تمامی علوم زمان خود از قبیل طبابت، نجوم، حکمت و ... آگاهی داشتند؛ بنابراین، جادوگری معمولاً توسط پیران این جرگه آموزش داده می‌شد.
- ج- جادوگران، دارای توانایی‌های بسیاری بودند و برای انجام جادوهایشان، در کنار توانایی‌هایشان از ابزارهایی خاص (یاریگران) بهره می‌بردند.
- د- بسیاری از این ابزارهای به ظاهر جادویی، ریشه در علم و دانش مردم داشتند و برای محافظت از انسان‌ها ساخته می‌شدند اما در آن زمان، بیشتر مردم از اسرار آنها آگاه نبودند.
- ه- برخی از جادوها، برگرفته از داستان‌هایی درباره پیامبران و بزرگان دینی و معجزات آنها بوده است. در مواردی نیز ریشه در آرزوها، باورها و اعتقادات مردم داشته است. بعضی از این جادوها، دارای زیرساخت تعلیمی، اخلاقی و اجتماعی هستند.



فهرست منابع

- ۱- انجیل برنابا. (۱۳۸۲). ترجمه حیدرقلی خان قزل باش. مقدمه سید محمود طالقانی. تهران: دفتش نشر الکتاب.
- ۲- اس. گریگور، آرتر. (۱۳۶۱). اسرار طلسم و سحر و جادو «دنیای ماوراءالطبیعه انسان اولیه». ترجمه پرویز نجفیانی (ترجمه). تهران: مؤسسه مطبوعاتی عطائی.
- ۳- اشرف، سید ناصر. (۱۳۸۰). اسرار جهان اجانبین. تهران: جامعه.
- ۴- ایروین، رابرت. (۱۳۸۹). تحلیلی از هزار و یک شب. ترجمه فریدون بدره‌ای. چاپ دوم. تهران: نشر و پژوهش فرزاد.
- ۵- برومند سعید، جواد. (۱۳۶۷). حافظ و جام جم. تهران: پازنگ. چاپ نقش جهان.
- ۶- برومند سعید، جواد. (۱۳۷۷). گزیده کتاب زبان تصوف. به کوشش و انتخاب داریوش کاظمی. کرمان: مؤسسه فرهنگی و انتشاراتی عماد کرمانی.
- ۷- بریمانی، لطفعلی. (۱۳۷۷). هزار و یک روز «داستان های شیرین مشرق زمین» (ترجمه و اقتباس). چاپ چهارم. تهران: مؤسسه انتشارات عطائی.
- ۸- ترکمان فراهی، برخوردار بن محمود. (متخلص به ممتاز). (۱۳۷۳). محبوب القلوب یا شمس و قهقهه. تهران: کتابخانه بارانی.
- ۹- جابز، گرتروود. (۱۳۷۰). سمبل ها «کتاب اول جانوران». ترجمه و تألیف محمد رضا بقاپور. تهران: مترجم.
- ۱۰- رستگار فسائی، منصور. (۱۳۸۳). پیکرگردانی در اساطیر. تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
- ۱۱- رضی، هاشم. (۱۳۶۳). اوستا. تهران: فروهر.
- ۱۲- رضی، هاشم. (۱۳۷۶). وندیداد (ترجمه و واژه نامه و یادداشتها). تهران: ناشر فکروز.

- ۱۳- ستاری، جلال. (۱۳۶۸). افسون شهرزاد «پژوهش در هزار افسان». تهران: توس.
- ۱۴- صالحی، خسرو. (۱۳۸۳). افسانه‌های مار در ایران و جهان. تهران: درخت بلورین.
- ۱۵- طسوجی تبریزی، عبداللطیف. (۱۳۸۲). هزار و یک شب «الف لیله و لیله»، (ویراستار) میترا مهرآبادی. تهران: افسون.
- ۱۶- گری، جان. (۱۳۷۸). اساطیر خاور نزدیک «بین النهرین». باجلان فرخی. تهران: اساطیر.
- ۱۷- گلسرخی، ایرج. (۱۳۷۷). تاریخ جادوگری. تهران: نشر علم.
- ۱۸- مکارم شیرازی، ناصر. (۱۳۶۳). تفسیر نمونه. تهران: دارالکتاب الاسلامیه.
- ۱۹- ملاحسین واعظ کاشفی. (بی تا). اسرار قاسمی. بی جا.
- ۲۰- معین، محمد. (۱۳۷۸). فرهنگ معین. چاپ چهاردهم. تهران: امیر کبیر.