

نشریه ادبیات تطبیقی
دانشکده ادبیات و علوم انسانی
دانشگاه شهید باهنر کرمان
سال ۶، شماره ۱۱، پاییز و زمستان ۱۳۹۳

**مقایسه تطبیقی عناصر جادویی هزار و یک شب و
داستان‌های هری پاتر (علمی - پژوهشی)***

دکتر نجمه ذری
استادیار دانشگاه هرمزگان
سید مهدی عباسی
دانش آموخته کارشناسی ارشد دانشگاه هرمزگان

چکیده

استفاده از عناصر جادویی بارزترین ویژگی داستان‌های فانتزی است. در داستان‌های خیال و وهم و قصه‌های پریان، از جادو برای خیالی نمودن و ماوراء طبیعی جلوه دادن حوادث استفاده می‌شود. مجموعه هزار و یک شب یک اثر جدی است که بیش از نیمی از داستان‌های آن در ردیف قصه‌های پریان قرار می‌گیرد و برای مخاطبان بزرگسال تنظیم شده است. مجموعه داستان‌های هری پاتر یک اثر فانتزی غربی است که جادو و جادوگری هسته اصلی همه ماجراهای آن را تشکیل می‌دهد و از آثار مربوط به ادبیات نوجوان است. به طور کلی، دیدگاه نویسندگان هزار و یک شب کلی گراست و جادوی سنتی به کار رفته در آن، همان عناصر معمول جادویی نظیر عصا، آینه، خاتم و... را شامل می‌شود. اما نویسنده هری پاتر دیدگاهی جزئی نگر دارد و برای هماهنگی با پیشرفت علم

تاریخ پذیرش مقاله: ۹۳/۶/۲۶
drdorri_3415@yahoo.com

*تاریخ دریافت مقاله: ۹۲/۷/۲۸
نشانی پست الکترونیکی نویسندگان:

dorjedari@yahoo.com

و تکنولوژی تغییراتی اساسی در عناصر جادویی داستان‌هایش ایجاد نموده است. با این حال، وجود اشتراکات میان این دو اثر شرقی و غربی قابل تأمل است و احتمال تأثیرپذیری جی کی رولینگ از داستان‌های هزارویک شب را افزایش می‌دهد. هدف از این مقاله نشان دادن وجوه اشتراک دو اثر و بررسی میزان تأثیرپذیری نویسنده هری پاتر از هزار یک شب است. مقایسه میان این دو مجموعه در چگونگی استفاده از عناصر جادو، با رویکردی برگرفته از روش فرانسوی در ادبیات تطبیقی انجام گرفته است.

واژه‌های کلیدی: عناصر جادویی، هزارویکشب، هری پاتر، فانتزی.

۱- مقدمه

یکی از گونه‌های ادبیات داستانی از نظر موضوع «داستان‌های خیال و وهم» یا همان داستان‌های فانتزی است. این داستان‌ها خیالی و غیر واقعی هستند و فضای حاکم بر آن‌ها با فضای حاکم بر داستان‌های دیگر متفاوت است. به عبارتی، «داستان خیال و وهم شامل آن نوع از آثار ادبی است که با جهان واقعی اشیا و اندیشه‌ها ارتباط اندکی داشته باشد و با دنیای خیالی پری‌ها، جن‌ها، دیوها و کوتوله‌ها، گول‌ها و دیگر پدیده‌های واقعی سر و کار داشته باشد» (میرصادقی، ۱۳۸۵: ۳۰۷). مشابهت‌های چند جانبه‌ای بین داستان‌های خیال و وهم یا فانتزی امروزی با قصه‌ها و حکایات پریان وجود دارد و از آنجا که پیشینه و اصالت قصه‌های پریان روشن و مستند است، تأثیرپذیری داستان‌های فانتزی از این گونه قصه‌های پریان می‌تواند از جهات گوناگون مورد مطالعه قرار گیرد.

ساختار و فضای دنیای فانتزی با جهان واقعی متفاوت است، اما ساکنانش زنان و مردانی مانند خود ما هستند. گاه شخصیت محوری این فانتزی‌ها انسان‌ها و حیوانات و گاه موجودات فرا واقعی هستند، ولی آنچه شخصیت‌های فانتزی را از قصه‌های کهن جدا می‌کند، تک بعدی نبودن آن‌هاست. "در فانتزی، ما با شخصیت‌های چند بعدی روبه رو هستیم که حتی وقتی انسان نیستند، نمادی از انسان و شخصیت‌های گوناگون او هستند." (تالکین، ۱۳۸۵: ۲۲-۱۵)

۱-۱- بیان مسأله و اهمیت تحقیق

حدود نیمی از داستان‌های هزارویکشب و تمام داستان‌های هری پاتر در دنیایی فانتزی اتفاق می‌افتد. وجود همانندی‌های موجود میان پاره‌ای از همین نیمه فانتزی

هزارویک شب با مجموعه داستان های هری پاتر، هرچند که در دو دوره زمانی و دو محدوده جغرافیایی کاملاً متفاوت پدید آمده اند، جالب توجه است و این سؤال را به ذهن می آورد که: آیا این امکان وجود دارد که این همانندی ها اتفاقی نبوده و داستان های هری پاتر متأثر از هزارویک شب باشد؟ پاسخ به این سؤال از اهمیت بالایی برخوردار است؛ چرا که اگر چنین باشد، آن گاه نویسنده ای که با نوشتن داستان های هری پاتر به چنان شهرت جهانی می رسد، در حقیقت وامدار یک اثر شرقی است که سال ها پیش از آن تدوین شده است.

۱-۲- مبانی نظری و روش

هرچند نخستین کوشش های ادبیات تطبیقی در فرانسه به سده های پانزده و شانزده برمی گردد، ولی به طور رسمی این مکتب در قرن نوزدهم مورد توجه قرار گرفت و عامل مهم و مؤثر در آن، جنبش رمانتیسزم بود که پیشروان آن از جمله مادام دواستال (۱۷۶۶-۱۸۱۷) بر کسانی که ادبیات ملل دیگر را کوچک می شمردند، می تاختند. این جنبش ادبای فرانسه را به واکاوی در ادبیات ملل گوناگون به زبان اصلیشان فراخواند. برخی از مهمترین اصول مکتب فرانسوی در ادبیات تطبیقی عبارتند از: گرایش تاریخی در پژوهش های ادبی، تأکید بر روش تجربی و عملی در پژوهش های تطبیقی، توجه به اهمیت و جایگاه زبان و محدود بودن پژوهش های تطبیقی به بررسی تأثیر و تأثر در آثار ادبی (جمال الدین، ۱۳۸۸: ۱۷). بر اساس همین رویکرد فرانسوی، در این پژوهش به مقایسه تطبیقی عناصر جادویی در دو مجموعه مورد نظر پرداخته ایم.

۱-۳- پیشینه تحقیق

تاکنون کارهای تحقیقی فراوانی در زمینه داستان های هزارویک شب و داستان های هری پاتر به صورت جداگانه انجام شده است. نغمه ثمینی (۱۳۷۹) در کتابی با عنوان "عشق و شعبده" برخی عناصر فانتزی به کار رفته در هزارویک شب را با توجه به تحلیل داستان ها مورد بررسی قرار داده است. نجمه دری و همکاران (۱۳۹۲) در مقاله ای با عنوان "سبک روایتگر در هزارویک شب" به بررسی تفاوت حکایت های فانتزی هزارویک شب با سایر حکایات پرداخته است.

بنفشه الحانی (۱۳۸۸) در پایان نامه کارشناسی ارشد خود با عنوان "جادو و جادوگری در داستان‌های هزار و یکشب" به تقسیم بندی انواع جادو و جادوگران در داستان‌های هزار و یک شب پرداخته است.

همچنین، درباره هری پاتر و رموز موفقیت یا شیوه داستانپردازی در آن مقالاتی نوشته شده است، ولی اثری علمی - تحقیقی که این دو اثر را از لحاظ چگونگی تأثیر پذیری هری پاتر از هزار و یکشب مورد بررسی قرار داده و به عنوان دو نماینده ادبیات شرق و غرب با هم مقایسه کرده باشد، یافت نشد.

۲- بحث

۲-۱- هزار و یکشب و عناصر فانتزی

این که هزار و یکشب در چه زمانی، به وسیله چه کس یا کسانی و در کجا نوشته شده، نظرات متفاوتی وجود دارد، اما حاصل پژوهش‌های مکرر این است که در این کتاب عناصر هندی، ایرانی، عربی، مصری و گاه حتی یونانی و ترکی در هم آمیخته است (ثمینی، ۱۳۷۹: ۲۴). علاقه مردم از هر طبقه و ملیت و زبان به هزار و یکشب باعث شد تا این کتاب به بیشتر زبان‌های زنده دنیا ترجمه گردد. تجدید چاپ این اثر در میان غریبان بیش از اهالی مشرق زمین بوده و بیشتر در آنجاست که مورد پژوهش و بررسی قرار می‌گیرد. "در قرن هفدهم آنتوان گالان هزار و یکشب را به فرانسه ترجمه کرد و سایر زبان‌های اروپایی بیشتر از همین طریق با این کتاب آشنا شده و از آن بسیار تأثیر پذیرفته‌اند تا آنجا که برخی پیدایش مکتب رومانسیسم را در نتیجه تأثیر این کتاب بر ادبیات غرب می‌دانند." (قنواتی، ۱۳۸۴: ۸۱). بورخس در این باره می‌گوید: «کشف شرق، حادثه‌ای اساسی در تاریخ ملل غربی است» (بورخس، ۱۳۷۶: ۱۳۹).

۲-۲- هری پاتر، فانتزی و ادبیات کودک و نوجوان

یکی از آثار مشهور و پر آوازه غرب که به زعم ما به علت وجود مشابهت‌ها و مقارنت‌های بسیار، به طور قطع تحت تأثیر آثار شرقی و از جمله مجموعه «هزار و یکشب» نوشته شده است، مجموعه داستان‌های «هری پاتر» است. این سلسله داستان‌ها نوشته «جی. کی رولینگ» است که نویسنده آن را در هفت عنوان و در هفت نوبت به دو سبک آمریکایی و انگلیسی چاپ و منتشر کرده‌است. داستان‌های پاتر از جمله پر فروش‌ترین کتاب‌های جهان است که به سرعت، به بیشتر زبان‌های زنده دنیا ترجمه شد و

هر چند نویسنده، آن را برای گروه سنی کودک و نوجوان نوشته است، اما مخاطبینی نیز در رده‌های سنی بالاتر داشته و دارد. «فانتزی سبب می‌گردد که کودکان بتوانند قوه تخیل خود را شکوفا سازند و همین طور، باعث گسترش کنجکاوی و تقویت حس جستجوگرانه آن‌ها می‌شود. هرچند بسیاری از اتفاقات فانتزی غیرقابل توضیح است، ولی با این همه، کودکان آن‌ها را باور دارند و خود را به این آثار می‌سپارند.» (سعیدی، ۱۳۸۹: ۱۸۹). علاوه بر خود کیمیا که از مضامین شرقی است، مضامین دیگری همچون حل معما، حضور عناصر جادویی ایرانی و گاه مرتبط با مذهب به ویژه درباره معجزات حضرت موسی (هر چند رولینک، زیرکانه از هر نوع تأثیر و تأثر مذهبی خود را برکنار می‌دارد). لزوم توجه به این اثر و استخراج شباهت‌های عناصر فانتزی موجود در آن، با قصه‌های «هزار و یکشب» را به ذهن متبادر می‌کند.

۲-۳- جادو عنصر ضروری قصه‌های پریان و داستان‌های خیال و وهم

پیشینه جادو را نمی‌توان به دوره تداخل آن با دین (فریزر، ۱۳۸۲: ۱۲۲) و یا زمان پیش از رخ نمودن باورهای دینی (همان، صص ۱۲۳-۱۲۶) محصور کرد. انسان از دیرباز به دنبال سوق دادن نظام طبیعت به سمت خویش بوده است. فریزر معتقد است جادو حاصل برداشت و تداعی غلط بشر از قوانین جاری و نظام هماهنگ موجود در طبیعت است (همان: ۱۱۷). او جادو را برداشت انحرافی بشر از اصولی می‌داند که درک شکل واقعی آن منجر به علم و درک ناصحیح آن به پیدایش جادو می‌انجامد (همان: صص ۱۱۷ و ۱۱۸). در داستان‌های جادویی معمولاً کسانی جادو می‌شوند که مورد خشم و کینه واقع شوند و همین، باعث شده تا تصویری که از یک جادوگر در ذهن مردم به جا مانده، تصویری عبوس، وحشتناک، زشت و قدرتمند باشد. برخی جادو را تحت عنوان قهر قوای طبیعت و وا داشتن آن به فرمان‌برداری از اراده آدمی، حفظ انسان از سوانح و مصایب و خطرات و توفیق در آسیب رساندن به دشمنان و جز آن تعریف کرده‌اند. (حدیدی، ۱۳۷۳: ۳۶۶) و در عین حال، در بین همه انواع بشر و در طول اعصار مختلف رد پایی از قرار گرفتن در معرض افسون‌ها، طلسم‌ها، اوراد، در آمدن به هیئت

جانوران، حضور جن گیران و ساحران و شیاطین با ویژگی‌های مشابه و در عین حال، در وضعیتی رایج و همگانی قابل مشاهده است (گلسخی، ۱۳۷۷: ۹۰-۲۸۸).

جادو در هزار و یک شب و داستان‌های «هری پاتر» کاربردی غالب دارد، به گونه‌ای که می‌توان گفت داستان‌های پاتر به شکلی کامل و «هزار و یک شب» حدوداً نیمی از مباحث را به جادو و عناصر خیال و وهم اختصاص داده است. (ثمینی، ۱۳۷۹: ۳۱۰). اما با توجه به این که اولی تحت تأثیر فرهنگ غالب غرب پدید آمده و دیگری زائیده تفکر شرقی است، بروز تفاوت‌های اساسی در آن ناگزیر است. در هزار و یکشب از سحر به عنوان حل رموز و فتح کنوز و علم کهنات و از جادو گرها با عناوین عالم و حکیم یاد می‌شود. (طسوجی، ۱۳۸۳: ۴: ۲۲۲). از دقت و تأمل در انواع مختلف استفاده از جادو در فراز و نشیب داستان‌های هزارویک شب، چنین بر می‌آید که نویسنده یا نویسندگان آن، سحر و جادو را به صورت صرف و به عنوان یک عنصر کاملاً غیر علمی نمی‌پذیرند و همه‌جا آن را به گونه‌ای با علم و معرفت ترکیب می‌نمایند: «علم ما به پایه- ای بود که جنیان و عفريتان ما را اطاعت می‌کردند.» (همان: ۲۲۲). نگاه نویسندگان هزارو یک شب به جادو، یک نگاه کلی و بدون توجه به جزئیات است. جادو در این کتاب روندی طبیعی در کنار دیگر حوادث زندگی دارد.

اما جادوگری در داستان‌های هری پاتر جلوه‌ای متفاوت دارد. در این اثر جادو به صورت دانشی کاملاً رسمی و آکادمیک مطرح است. وجود مدرسه جادویی، نمود عینی این موضوع است. در این مدرسه‌ها از تدریس کنندگان جادو با عنوان پروفیسور یاد می‌شود و استفاده از اصطلاح علوم جادویی به نوعی صحه گذاشتن بر اعتبار علمی جادوگری در این داستان‌هاست که البته این موضوع تحت تأثیر سبک رئالیسم جادویی حاکم بر این داستان‌هاست. جادوی سیاه و سپید حکایات کهن، در داستان‌های هری پاتر به صورت مدرن و با ویژگی‌های متناسب با قرن بیستم ارائه گردیده است و همین امر، پذیرش جادو را در قالب رئال ممکن می‌سازد. (هاینینگ، ۱۳۷۷: ۸-۱۷۷). نویسنده داستان‌های هری پاتر برای این که بتواند جادوی داستانش را در حقیقت، هماهنگ با دنیای علم مطرح کند، به ارائه ابتکار و نوآوری‌هایی نظیر استفاده از عناصر نور، صدا و رنگ، اختراع اشیای جادویی پیشرفته و برخی ابتکارات غیر معمول می‌پردازد که وجود

همین موارد، موجب مهیج‌تر و واقعی‌تر شدن جو حاکم بر داستان می‌شود و تناسب بیشتری با مکتب رئالیسم جادویی پیدا می‌کند.

۲-۴- مقایسه اشیای جادویی در دو اثر

از اصطلاح اشیای جادویی می‌توان برداشت‌های متفاوتی داشت؛ یکی اشیایی که حالت جادویی بودن در آن‌ها همیشگی باشد و دیگری اشیایی که با اعمال جادویی و برای مدت زمانی کوتاه حالت جادویی به خود گرفته باشند. اشیای جادویی به کار رفته در این دو مجموعه را می‌توان تحت سه محور کلی مورد بررسی قرار داد: (۱) اشیای جادویی مختص هزار و یکشب. (۲) اشیای جادویی مختص داستان‌های هری پاتر. (۳) اشیای جادویی یکسان و همانند.

اشیای جادویی داستان‌های هری پاتر را می‌توان به گونه‌های زیر تقسیم کرد:

۱- به نسبت معمولی مانند چسب، بادکنک یا اسباب بازی‌هایی که فرق چندانی با نوع معمولی خود ندارند (رولینگ، هری پاتر و محفل ققنوس، ج ۲: ۲۸۳)

۲- مورد علاقه و دوست‌داشتنی مثل پله‌های دفتر دامبلدور (Dumbledore) «رییس مدرسه جادوگری هاگوارتز» که مانند پله برقی به طور خودکار حرکت می‌کند (رولینگ، هری پاتر و محفل ققنوس، ج ۲: ۲۳۰)،

۳- دور از ذهن که ساخته ذهن خلاق نویسنده است، مانند آبنبات دراز کننده زبان (رولینگ، هری پاتر و جام آتش، ج ۱: ۶۱) و گوش گسترش‌پذیر (رولینگ، هری پاتر و محفل ققنوس، ج ۱: ۱۰۱)

۴- اشیای فانتزی علمی که از ابتکارات مثبت است، مانند رمز تارها. (رولینگ، هری پاتر و جام آتش، ج ۱: ۸۶) و یا شعله‌های سیاه و دیو آتش (رولینگ، هری پاتر و یادگاران، ج ۳: ۷۲۸)

۵- اشیایی که نمود خلاقیت موجود در روح والانگر و عاقبت‌اندیش بشر است و به نوعی دایره جادو و علوم متافیزیکی را به هم نزدیک می‌کند. این اشیای جادویی از اشیای به کار رفته در حکایات سنتی، انسانی‌ترند و در ساخت و نحوه عمل کرد آنان بیشتر به شخصیت بشر توجه شده است. ابزاری مانند قلدح اندیشه که می‌توان افکار دیگران را

در آن دید. یا گوی بلورین که با آن می‌توان پیشگویی کرد. (رولینگ، هری پاتر و محفل ققنوس، ج ۳: ۲۸۵).

اما در هزار و یکشب، از آنجا که همه چیز در حکایات و قصه‌های کهن بر محور کلی‌گویی است، در پرداختن به عناصر جادویی نیز چیزی از جزئیات نقش جادو در قصه‌ها و یا چگونگی ایجاد آن بیان نمی‌شود و عناصر جادو برای بیان مفاهیم زیر به کار می‌رود:

- ۱- عناصری که برای نقل مکان کردن از طریق پرواز به کار می‌رود؛ نظیر جارو و بادبزن پرنده و تخت روان و
- ۲- عناصری که برای ایجاد قدرت مطلق و شکست ناپذیر به کار می‌رود؛ نظیر خاتم یا انگشتری، شمشیر و عصای جادویی.
- ۳- عناصری که برای نامریی کردن یا مریی کردن به کار می‌رود؛ نظیر تاج نامریی کننده یا جادویی که گنج‌ها را عیان می‌کند.
- ۴- عناصری که برای خبر دادن از عالم غیب انسان را یاری می‌کند؛ مانند: آینه جادو و تصویر سخن گو.

معمولاً برای هر کدام از این عناصر تعداد زیادی از عناصر جادویی در داستان‌های پاتر را می‌توان بر شمرد که در مقابل آن‌ها قرار می‌گیرند و کارهایی مشابه آن‌ها را انجام می‌دهند. پر بسامدترین ابزارهای جادویی که بین داستان‌های کهن و داستان‌های خیال و وهم مشترک است، عبارتند از: آینه یا جام یا گوی سخنگوی جادویی، کلاه یا شنل نامریی کننده، شمشیر جادویی.

۲-۴-۱- عصای جادویی - چوب دستی جادویی: یکی از پر کاربردترین اشیای جادویی به کار رفته در هر دو اثر، عصا یا چوب دستی جادویی است. در هزار و یک شب، چهارمورد عصای جادویی با کاربردهای متفاوت به عنوان یک عنصر جادویی به کار رفته است.

- ۱- عصای حضرت موسی که مشخصات آن در هزار و یک شب با آنچه در قرآن کریم در این مورد آمده است، تفاوت دارد. ظاهراً روایت هزار و یک شب بیشتر برگرفته از متون تلمود یهودی است. (تورات، آیه ۱۳: ۲۸۵ و ۷۸۵). عصای موسی در هزار و یک شب،

عصایی است که وی آن را در زمین می‌کارد و شکوفه می‌دهد و گاهی نیز بر آن سوار می‌شود و هنگامی هم که می‌خواهد، عصا پاسدار گوسفندان وی است. (طسوجی، ج ۴: ۳).

۲- عصای دیگر، عصای راهبی عزایم خوان است که اگر بر قسمت اول آن عزایم بخواند، گوشت و خون از آن خارج می‌شود. اگر بر قطعه دوم عزایم خوانده شود، از آن شیر خوردنی بیرون می‌آید و اگر بر قسمت سوم بخواند، گندم و جو به هر مقدار که بخواهند، از آن خارج می‌شود. (همان: ۸۶).

۳- عصای قوی‌تر دیگری نیز وجود دارد که با داشتن آن می‌توان هفت طایفه جن را زیر فرمان داشت. (همان، ج ۵: ۲۴۰).

اما در داستان‌های هری پاتر عصا یا چوب دستی، ابزاری جادویی است که یک جادوگر بدون داشتن آن قدرت جادو کردن ندارد. این چوب دستی‌ها جنس‌ها و نوع‌های متفاوتی دارند و هر نوع آن به درد یک عمل جادویی می‌خورد (رولینگ، هری پاتر و سنگ جادو: ۹۹). در داستان‌های پاتر چوب دستی‌های جادویی دارای فهم و شعور هستند و خود چوب دستی صاحبش را با در نظر گرفتن استعدادهايش انتخاب می‌کند (همان: ۱۰۰). همچنین، نوع خاصی از آن به نام ابرچوب دستی وجود دارد که صاحبش را شکست ناپذیر می‌کند (همان: ۱۰۱). با تأمل در نوع و عملکرد عصاهای به کار رفته در هزار و یک شب و چوب دستی‌های هری پاتر، شباهت‌ها و تفاوت‌هایی میان آن‌ها می‌توان یافت:

الف) شباهت‌ها:

- هر دو به ظاهر معمولی و در باطن غیر معمولی و جادویی است.
- هر دو از جنس چوب است.
- ابر چوب دستی هری پاتر و انواعی از عصاهای به کار رفته در هزار و یک شب خاصیتی دارند که می‌توانند صاحبان خود را شکست ناپذیر کنند.

ب) تفاوت‌ها:

- از نظر نوع عملکرد با هم تفاوت دارند. در هزار و یک‌شب برای انجام اعمال جادویی به وسیله عصا معمولاً فراخواندن اجنه و یاری خواستن از آنها یا خواندن اوراد الزامی است (طسوجی، ج ۵: ۲۴۰)؛ در حالی که چوب دستی‌ها و ابر چوب دستی‌ها در دست جادوگران داستان‌های پاتر به خودی خود عمل می‌کنند.
- آن‌گونه که از محتوای کلام بر می‌آید، عصاهای جادویی هزار و یک‌شب اشیای چوبی ساده هستند، ولی ابر چوب دستی‌ها، مواد جادویی‌ای چون ریشه اردها و پرفقنوس در میان خود دارند (رولینگ، هری پاتر و سنگ جادو: ۱۰۱ - ۹۷).
- در هزار و یک‌شب دو مورد از عصاهای جادویی به کار رفته در داستان‌ها ارتباطی با مفاهیم مذهبی دارند، اول عصای موسی (ع) که پیامبر خداست و دوم عصای راهب عزایم خوان کلیسا که با اوراد و دعاهای او، عصا عمل جادویی را انجام می‌دهد؛ حال آن‌که در داستان‌های پاتر این‌گونه نیست و نویسنده این داستان‌ها به عمد سعی دارد مفاهیم مذهبی را از داستان‌هایش حذف کند.

۲-۴-۲- جاروی پرنده - تخت روان: آسمان همواره دنیای شگفتی‌ها بوده و بشر همه سعی خود را به کار می‌برده تا گوشه‌ای از این شگفتی‌ها را دریابد. در اساطیر، خدایان و الهه‌ها در آسمان‌ها بودند. آرزوی پرواز کاووس، وی را بر تخت روان می‌نشانند و به آسمان می‌کشاند (فردوسی، ۱۳۸۰، ۱۴۰) و قالیچه پرنده‌ای را به حضرت سلیمان منسوب می‌کنند تا به وسیله آن به رویای دیرین انسان توسط او جامعه عمل پوشانده شود. در مجموعه هزار و یک‌شب عناصر جادویی مرتبط با پرواز و نقل مکان عبارتند از:

جاروی پرنده (طسوجی، ج ۴: ۱۸۷)، تخت روان (همان، ج ۱: ۲۶) و (ج ۳: ۲۶۴) و (ج ۶: ۲۵۰)، خمره پرنده (همان، ج ۵: ۲۴۶)، بادزن پرنده (همان، ج ۴: ۱۸۷)، اسب چوبی پرنده (همان، ج ۳: ۱۶۸)، اسب‌های پرنده (همان، ج ۱: ۵۳) و (همان، ج ۵: ۲۱۷ و ۲۴۴)، پرنده‌ای که چهارپا دارد و سالی دوبار پرواز می‌کند و گوشت‌خوار است (همان، ج ۴: ۸۶)، موجودات فانتزی نظیر جن‌ها (همان، ج ۲: ۱۸۵)، عفریت‌ها (همان، ج ۴: ۲۳۶) و پری‌ها (همان، ج ۱: ۱۲) که از آن‌ها برای جا به جایی به عنوان وسیله حمل و نقل در خلال حکایت هزار و یک‌شب استفاده شده است. طی الارض

کردن در هزار و یک شب بسیار پر کاربرد است، فردی لحظه‌ای در بیابان گم می‌شود و از مکان دیگری سر در می‌آورد که به او می‌گویند از اینجا تا جایگاه اولیّه یا موطنش یک سال راه است (همان، ج ۴، ۱۳۸)؛ البته مورد اخیر گاه با دخالت جینان و عفريت‌ها انجام می‌شود، ولی گاه بدون هیچ عامل جادویی‌ای اتفاق می‌افتد. طی الارض در داستان‌های هزار و یک شب را می‌توان مشابه کاربرد رمز تارها در داستان‌های هری پاتر دانست که جادوگرها از آن برای نقل مکان از جایی به جای دیگر استفاده می‌کنند (رولینگ، هری پاتر و جام آتش، ج ۱: ۸۶).

اما در داستان‌های هری پاتر عناصر جادویی‌ای که برای حمل و نقل و پرواز استفاده می‌شوند، عبارتند از:

جاروی پرنده (رولینگ، هری پاتر و سنگ جادو: ۸۵)، اتومبیل پرنده (هری پاتر و حفره اسرار: ۳۲ و ۳۰۹)، موتور پرنده (رولینگ، هری پاتر و سنگ جادو: ۱۰۵)، اسب‌های بالدار یا همان تسترال‌ها (tostral) که سری به شکل اژدها دارند و گوشت‌خوارند (رولینگ، هری پاتر و یادگاران مرگ، ج ۶: ۶۰)، اسب‌های بالدار درشت هیکل پالمینو (رولینگ، هری پاتر و جام آتش، ج ۱: ۲۸۱)، هیپوگریف‌ها: حیواناتی که نیمی از بدنشان انسان و نیمی اسب است (هری پاتر و زندانی آزکابان: ۱۴۲)، رمز تارها: اشیایی هستند که با لمس کردن آن می‌توان از مکانی به مکان دیگری رفت (رولینگ، هری پاتر و جام آتش، ج ۱: ۸۶).

با مقایسه عناصر جادویی پرنده در دو اثر در می‌یابیم برخی عناصر مانند جاروی پرنده یا اسب‌های بالدار در هر دو یافت می‌شود. البته همه جادوگران دنیای پاتر برای رفتن از جایی به جای دیگر از این وسیله استفاده می‌کنند و حتی بازی محبوب گوییدیچ - بازی معروفی که جادوگران سوار بر جاروی پرنده باتوپ جادویی در قالب دو تیم اجرا می‌کنند (رولینگ، هری پاتر و سنگ جادو: ۲۵)، (که به عقیده نگارندگان یادآور چوگان سنتی ایرانی است که همیشه سوار بر اسب انجام می‌شده است). تسترال‌ها در داستان‌های پاتر به پرنده بزرگ و چهار پر داستان‌های هزار و یک شب شباهت زیاد دارند و هر دوی آن‌ها گوشت‌خوار توصیف شده‌اند. البته حضور پرنده‌گان

جادویی به عنوان یک عنصر فانتزی در داستان‌های هزار و یک‌شب جذاب‌تر و دلنشین‌تر است. تعدادی اشیای پرنده دیگر نیز در داستان‌های هری پاتر وجود دارد که اختصاص به فضای داستان‌های فانتزی مدرن دارد؛ مانند: پودر پرواز (رولینگ، هری پاتر و جام آتش، ج ۱: ۵۸)، بشقاب پرنده‌های نیش دار (رولینگ، هری پاتر و شاهزاده‌دو رگه، ج ۱: ۲۲۹) و پله‌های برقی اتاق دامبلدور (رولینگ، هری پاتر و محفل ققنوس، ج ۲: ۲۳۰).

۲-۴-۳- **خاتم جادویی - انگشتری جادویی:** خاتم در میان آثار شرقی نماد قدرت، حکومت، ثروت و اعتبار است و میان شاهان دست به دست می‌گشته است. به خصوص در میان خلفای مسلمانان معمولاً انتقال سلطنت از طریق خاتم بوده است و نه تاج پادشاهی. از بین خاتم‌های شاهی، خاتم حضرت سلیمان از همه مشهورتر است که با دارا بودن خصوصیات مذهبی بر تاج شاهی بلقیس فایق می‌آید و آن چنان قدرتی دارد که هر کس آن را بیابد، حتی اگر دیوی چون "صخرجی" باشد، می‌تواند بر جای سلیمان تکیه زند. گذشته از اساطیر، در سیاق داستان‌های خیال و وهم شرقی و غربی نیز انگشتر به عنوان یک عنصر جادویی قوی مطرح است. مثلاً در داستان ارباب حلقه‌ها که یک اثر فانتزی غربی است، نقش حلقه جادویی به شکل پررنگ مورد توجه است، به گونه‌ای که دارنده حلقه مذکور، قدرتی چون قدرت سلیمان نبی پیدا می‌کند و می‌تواند بر همه فرمانروایی کند. در داستان‌های هزار و یک‌شب خاتم یا (انگشتری) پر کاربردتر از داستان‌های هری پاتر است. در بسیاری از حکایات معروف آن نظیر حکایت پینه دوز، حکایت بلوقیا، حکایت جوذر، حکایت علاء الدین ابوالشامات و بسیاری جاهای دیگر، انگشتر جادویی نقش اساسی و محوری دارد. کاربردهای جادویی این خاتم‌ها عبارتند از:

- ۱- خاصیت کشندگی: اگر با دستی که خاتم در آن است، به کسی اشاره کند، شرری از خاتم بر او می‌افتد و او را می‌کشد (طسوجی، ج ۶: ۱۲۶)
- ۲- خاصیت اظهار جن: خاتمی که با پسودن و لمس کردن نگین آن جن ظاهر می‌شود. (همان: ۲۴۸).

۳- خاصیت یافتن گنج: خاتمی که برای یافتن پنج گنج طلسم شده به کار می‌رود (همان، ج ۳: ۲۷-۳۰).

۴- خاصیت حفظ کنندگی: خاتمی که نام های خدا بر آن نقش است و باعث حفظ انسان از بلاها می‌شود (همان، ج ۵: ۱۳۱).

۵- خاصیت ابر قدرتی: خاتمی که به وسیله جانی به نام «رعد قاصف» نگهداری می‌شود و صاحبش حاکم همه زمین می‌شود (همان، ج ۴: ۲۲۲) و شبیه ابرچوب دستی داستان‌های پاتراست.

در داستان های هری پاتر کاربرد انگشتر جادویی کمتر است. در مقابل انگشتر کشنده هزار و یک شب، در داستان های هری پاتر انگشتر نفرین شده ای وجود دارد که با در انگشت کردن آن، نفرین موجود در آن به بدن شخص منتقل می‌شود و او را از پای در می‌آورد (رولینگ، هری پاتر و یادگاران مرگ، ج ۲: ۱۸۰) و در قسمتی دیگر نیز، سخن از یک انگشتری جادویی مطرح می‌شود که یک یادگار موروثی و نشان خانوادگی است و لرد سیاه از آن استفاده می‌کند (رولینگ، هری پاتر و شاهزاده دو رگه، ج ۲: ۲۴۲).

۲-۴-۴- آینه جادویی، جام جهان بین، تصویر سخن گو: آینه جادویی نیز یکی از موتیوهای رایج در آثار فانتزی و داستان های جادویی است که از دیر باز به صورت های گوناگون در اساطیر و افسانه ها با عنوان های مشابهی چون آینه سخنگو (در سفید برفی) آینه سکندر، جام جمشید (جام جم)، جام جهان نما (یا جام جهان بین)، گوی بلورین پیشگو ایفای نقش نموده است. در هزار و یک شب آینه جادویی به شکل آینه ای بزرگ و مستدیر وجود دارد که هر وقت بیننده به آن نظاره می‌کند، هفت اقلیم را به عیان می‌بیند (طسوجی، ج ۳: ۳۵).

در داستان های پاتر نیز آینه جادویی وجود دارد، با این تفاوت که دو تکه دارد و اگر شخصی در یک تکه آن نگاه کند، شخص دیگر در مکان دیگر تصویر آن شخص را در تکه دیگر آن می‌بیند. از این دو تکه آینه برای برقراری ارتباط استفاده می‌شود (رولینگ، هری پاتر و محفل ققنوس، ج ۳: ۳۹۲ و ج ۲: ۳۰۹).

البته در داستان‌های هری پاتر دو نوع آینهٔ دیگر نیز وجود دارد. یکی آینه‌ای است به نام آینهٔ نفاق انگیز که شخص در آن آرزوهای خود را می‌بیند (رولینگ، هری پاتر و سنگ جادو: ۲۳۶ و ۲۴۲) و دیگری آینه‌ای که مدام عیب انسان را به او گوشزد می‌کند (رولینگ، هری پاتر و حفرهٔ اسرار: ۵۱) و (رولینگ، هری پاتر و محفل ققنوس، ج ۲: ۳۰۹).

پس، در واقع، آینهٔ جادویی اصلی در هزار و یک‌شب و هری پاتر نوعی دستگاه GPS پیشرفته است که برای دیدن مکان‌های خاص استفاده می‌شود. در داستان‌های هری پاتر گوی پیشگویی وجود دارد که دقیقاً تصویری از جام جهان‌نما را ارائه می‌دهد، به صورت شیء شیشه‌ای درخشان و گرم که با شکستن آن پیشگویی درون آن به شکل صدا مطرح می‌شود (رولینگ، هری پاتر و محفل ققنوس، ج ۳: ۲۸۵) و قلدح اندیشه که در آن می‌توان اندیشهٔ دیگران را دید (رولینگ، هری پاتر و محفل ققنوس ۱: ۱۹۵). علاوه بر این، در میان عناصر جادویی هزار و یک‌شب شیء دیگری نیز وجود دارد که کارآیی‌اش بسیار شبیه به آینهٔ جادویی است و آن شیء‌ای است به نام دایره الفلک، که اگر صاحب آن قصد دیدار مکانی را بکند، کافی است این دایره را به سوی آن بگرداند و اگر قصد کشتن مردم جایی را داشته باشد، کافی است دایره الفلک را رو به خورشید و به طرف آن شهر یا سرزمین بگیرد تا آنجا را بسوزاند. (طسوجی، ج ۴: ۲۲۲). این شیء یادآور آینهٔ سکندر است که چنان که در روایات آمده، ارسطو، حکیم معروف، آن را برای اسکندر ساخت و در دریا کار گذاشت. این آینه به گونه‌ای بود که اگر از هر طرف دریا کشتی‌هایی به سمت یونان می‌رفتند، آن‌ها با استفاده از خاصیت آینه‌های موازی می‌توانستند از خطر آگاه شوند (دهخدا). در داستان‌های هری پاتر نیز وسیله‌ای جادویی به نام «نقشهٔ غارتگر» وجود دارد که شبیه دایره الفلک است و کارش معادل دوربین‌های مدار بستهٔ امروزی است و با آن تمام مکان‌های هاگوارتز-بزرگترین مدرسهٔ جادویی که هری پاتر در آن علم جادو می‌آموزد- زیر نظر گرفته می‌شود (رولینگ، هری پاتر و زندانی آزکابان: ۲۳۵).

۲-۴-۵- تصویر سخن‌گو: همچنین، در هزار و یک‌شب در ضمن حکایتی، تصویر نقش شده بر دیوار با مخاطبان صحبت می‌کند: «ناگاه نقشی به دیوار یافتیم؛ چون

نزدیک رفتیم، دیدیم آن صورت به جنبش آمد و گفت: خدا مرا گویا کرد و به سخن در آورد تا ...» (طسوجی، ج ۱: ۲۷۳). در هری پاتر نمونه‌های این تصاویر سخن گو بیشتر و متنوع تر است، مانند:

بشقاب هایی با تصاویر متحرک. (رولینگ، هری پاتر و محفل ققنوس، ج ۳: ۵۶)، عکس های متحرک (رولینگ، هری پاتر و حفره اسرار: ۲۳۴)، کارت‌هایی که عکس‌های روی آن‌ها ظاهر و غایب می‌شوند (رولینگ، هری پاتر و سنگ جادو: ۱۱۹)، تابلوهایی که عکس‌های روی آن‌ها با هم گفتگو می‌کنند (همان: ۱۴۷)، تابلوهای نگهبان (همان: ۱۴۸)، قاب‌های جادویی (رولینگ، هری پاتر و محفل ققنوس، ج ۱: ۲۳۵)، روزنامه متحرک (همان، ج ۲: ۳۴۲).

۲-۴-۶- تاج نامریی کننده - شنل نامریی کننده: یکی دیگر از موتیوهای رایج در آثار فانتزی علاقه به نامریی شدن یا نامریی کردن اشیا است که در هر دو اثر، کاربردهای متفاوتی از آن وجود دارد. در هزار و یک شب تاجی وجود دارد که «هر کس آن را بر سر نهد، از چشم مردمان ناپدید شود» (طسوجی، ج ۵: ۲۴۰). در داستان‌های پاتر نیز یک شنل جادویی وجود دارد که هر کس آن را بپوشد، ناپدید می‌شود (رولینگ، هری پاتر و زندانی آزکابان: ۵۸). علاوه بر آن، کلاه جادویی به عنوان کلاه نامریی کننده وجود دارد. این کلاه به وسیله شاگردان مدرسه هاگوارتز ساخته شده است (رولینگ، هری پاتر و محفل ققنوس: ۲: ۳۲۲). در هزار و یک شب کسی که تاج نامریی کننده جادویی را بر سر می‌گذارد، حسن بصری^۵ است که شخصیتی عرفانی و مذهبی دارد و دوبار در خلال حکایت آن را بر سر می‌گذارد و ناپدید می‌شود و چه بسا این حرکت نمادین جلوه‌ای از طی الارض باشد؛ حال آن که نامریی کننده‌های هری پاتر، عاری از هر نوع وابستگی مذهبی هستند.

در داستان‌های هری پاتر علاوه بر کلاه و شنل کمدهایی هستند که با وارد شدن به یکی از این کمدها می‌توان به کمد دیگری که در جایی دیگر قرار دارد، راه پیدا کرد، مثل این که دالانی نامریی بین این دو کمد باشد (رولینگ، هری پاتر و شاهزاده دو رگه، ج ۲: ۲۶۹).

به جزاین تعدادی دیگر از عناصر جادویی در داستان‌های پاترآمده که خاصیت نامریی شدن دارند؛ مانند: مرگب‌های نامریی که نوشته‌های آن تنها با افسون قابل خواندن است (رولینگ، هری پاتر و حفره اسرار: ۲۶۴). یا کتاب‌هایی که نوشته‌های آن خود به خود نامریی می‌شوند (رولینگ، هری پاتر و زندانی آزکابان: ۷۰).

۲-۴-۷- ابزارهای جنگی جادویی

منظور از ابزارهای جنگی، ابزارهایی است که برای حمله کردن یا دفاع از خود در اختیار قهرمانان داستان‌ها قرار می‌گیرد و نسبت به انواع معمولی خود، خاصیت‌های جادویی دارد، مانند: شمشیر جادویی، کلاهخود جادویی، زره جادویی. ابزارهای جنگی جادویی در مجموعه هزار و یک شب و داستان‌های هری پاتر عبارتند از: شمشیر و کلاهخود جادویی و لباس‌های زره مانند دست‌کش‌های حفاظت‌کننده. در بین سلاح‌های جادویی در افسانه‌های کهن، شمشیر جادویی از همه مشهورتر است. در هزار و یک شب دو شمشیر جادویی معروف وجود دارد:

- شمشیر یافت بن نوح که هر کسی قادر به استفاده از آن نیست و ساخته دست حکیمی بزرگ است و نام‌های مهم بر آن حک شده و مقتول این شمشیر به دو نیمه می‌شود و می‌سوزد (طسوجی، ج ۴: ۲۸۸-۲۹۱).
- شمشیر گنج شمر دل که اگر به سمت لشکری گرفته شود، آن لشکر شکست خواهد خورد و اگر به آن خطاب شود این لشکر را بکش، آتش از آن بیرون می‌جهد... (همان، ج ۴: ۲۲۲).

در داستان‌های هری پاتر نیز در مقابل شمشیر جادویی یافت بن نوح شمشیر گریفندور (grifndor) است که شمشیری جادویی است و فقط افراد شجاع و اصیل می‌توانند از آن استفاده کنند (رولینگ، هری پاتر و حفره اسرار: ۳۷۲).

ابزارهای دفاع جادویی: این مورد با تنوع زیاد در داستان‌های پاتر دیده می‌شود. یکی از ابزارها، کلاهخودی است که هیچ وقت خراب نمی‌شود (هری پاتر و محفل ققنوس، ج ۲: ۱۸۰). مورد دیگر برخی پوشش‌های محافظی است که برای حفاظت بدن از افسون جادوگران به کار می‌رود. مواردی مانند: کلاه‌ها، شنل‌ها و دست‌کش‌های حفاظتی که افسون‌های پرتاب شده به سمت صاحبان خود را بر می‌گردانند (رولینگ، هری پاتر و شاهزاده دو رنگ، ج ۱: ۱۵۹).

۲-۴-۸- برخی از اشیای قابل انطباق دیگر در دو اثر

۲-۴-۸-۱- کیف جادویی - خورجین جادویی: در هزار و یک شب خورجینی با ظرفیتی نامحدود وجود دارد که هر نوع غذا و به هر اندازه که فرد بخواهد، از آن خارج می شود (طسوجی، همان، ج ۴: ۲۴۴ و ۲۳۰). در داستان های هری پاتر نیز کیفی جادویی وجود دارد که همه چیز را می توان در آن جای داد (رولینگ، هری پاتر و یادگاران مرگ، ج ۱: ۱۹۶).

۲-۴-۸-۲- دشمن یاب ها: در هزار و یک شب بوقی هست که بر دیوار شهر نصب شده است و با نزدیک شدن غریبه ها به صدا در می آید (طسوجی، ج ۳: ۱۶۸). در داستان های پاتر نیز وسیله ای هست که با نزدیک شدن دشمن به انسان با سرعت می چرخد و صدا می کند (رولینگ، هری پاتر و زندانی آزکابان: ۱۸).

۲-۴-۸-۳- شهاب های آتشین: در هزار و یک شب این شهاب ها حربه جنگ جیان است و شهاب ثاقب قرآنی را به ذهن متبادر می کند (طسوجی، همان، ج ۴: ۲۹۱). در هری پاتر نیز شهاب سنگ ها در انجام اعمال جادویی نقش دارند (رولینگ، هری پاتر و سنگ جادو: ۱۷).

۲-۴-۸-۴- عمود یا زنگوله جادویی: در هزار و یک شب عمودی است که صدای به هم خوردن حلقه های روی آن چنان وحشتناک است که حتی غول ها را نیز می ترساند (طسوجی، ج ۴: ۲۵۲). در داستان های هری پاتر نیز زنگوله های کوچکی وجود دارد که حتی موجودات قوی و جادویی مانند اژدهای بانگ گرنیکوتز (نگهبان صندوق های بانک جادوگران) هم از آن می ترسد (رولینگ، هری پاتر و سنگ جادو: ۸۹).

۲-۴-۸-۵- قفل های لمسی: در هزار و یک شب نوعی رخام لمسی وجود دارد که با لمس کردن کنار می رود و پشت آن پیدا می شود (طسوجی، ج ۳: ۲۶۴). گاو صندوق های بانک جادوگرهای داستان های پاتر نیز کلید ندارند و به طور لمسی باز می شوند (رولینگ، هری پاتر و سنگ جادو: ۹۰).

۲-۴-۸-۶- جان پیچ و شیشه عمر دیو: در قصه های پریان یکی از مضامین تقریباً تکراری کشتن دیوها یا زندانی کردن آنها در یک کوزه، شیشه یا مانند آن است. در

هزار و یک شب صحنه کشته شدن یک عفریت بدین گونه تصویر می‌شود که باید جان او را که در حوصله یک گنجشک و در صندوقی در زیر آب یک دریاچه قرار گرفته است، از بین برود. (طسوجی، ج ۵: ۱۶۴). گاهی نیز حفره‌ای توصیف شده است که زندان جن‌ها و عفریت‌هاست و با خاتم سلیمان مهر شده است (همان، ج ۱: ۱۵).

«جان پیچ» موجود در قصه‌های هری پاتر شی‌ای است که یک جادوگر قسمتی از روح خود را در آن مخفی می‌کند و از آن برای فنا ناپذیر کردن خود استفاده می‌نماید (رولینگ، هری پاتر و شاهزاده دو رگه، ج ۲: ۸۲). نکته قابل توجه این است که یکی از جان پیچ‌های لرد سیاه نیز در وسط یک دریاچه قرار دارد (رولینگ، هری پاتر و یادگاران مرگ، ج ۱: ۱۳۹). پیشینه ساخت جان پیچ در دیگر داستان‌های ملل شرقی چون هند، عربستان و چین نیز دیده می‌شود (ر. ک فریزر، ۱۳۸۳: ۷۶۹-۷۷۷).

۳- نتیجه گیری

در این مقاله سعی نگارنده بر این بوده است تا عناصر جادویی موجود در این دو اثر را با رویکردی فرانسوی در ادبیات تطبیقی مورد بررسی قرار دهد. وجود اشتراکات فراوان در مبحث جادو و جادوگری که بدنه اصلی تشکیل دهنده دو اثر هزار و یک شب (داستان‌های خیال و وهم این اثر) و مجموعه داستان‌های هری پاتر را تشکیل می‌دهد و از سوی دیگر، تقدم زمانی هزارویک شب و اقبال و توجه شایان ذکر از این اثر در اروپا به گونه‌ای که بارها و بارها ترجمه و مورد واکاوی و پژوهش قرار می‌گیرد تاجایی که سال ۲۰۰۵ میلادی سال جهانی هزارویک شب نام گذاری می‌شود، همه و همه باعث می‌شود که کمتر بتوان پذیرفت که نویسنده‌ای چون جی کی رولینگ قبل از ایجاد اثرش هزارویک شب را نخوانده باشد و اثر این مطالعه در ذهن پویای او نمانده و دستمایه خلاقیت‌های به جا مانده در آثار او نگردیده باشد. اگر اختلافاتی هم در مقایسه این دو اثر به چشم می‌خورد، بیشتر ناشی از تفاوت خاستگاه، دوره زمانی پدید آمدن و مؤلفان این آثار است.

فهرست منابع

۱- قرآن کریم.

۲- الحانی، بنفشه، (۱۳۸۸)، **جادو و جادوگری در هزار و یک شب**، پایان نامه کارشناسی

ارشد، دانشگاه پیام نور مرکز شیراز.

۳- بورخس، خورخه لوئیس، (۱۳۷۶)، **نه مقاله درباره دانتته**، کاوه سیدحسینی و محمدرضاراه

نژاد. چاپ اول، تهران، آگاه.

۴- بیضایی، بهرام، (۱۳۹۱)، **هزارافسان کجاست؟**، تهران، روشنگران.

۵- تالکین، جان رونالد دوگل، (۱۳۸۵)، **درخت و برگ**، مراد فرهادپو، چاپ اول، تهران، طرح

نو.

۶- ثمینی، نغمه، (۱۳۷۹)، **کتاب عشق و شعبده پژوهشی در هزار و یک شب**، تهران، نشر

مرکز.

۷- حافظ، خواجه شمس الدین محمد، (۱۳۷۷)، **دیوان اشعار**، چاپ سی و یکم، تهران، صفی

علیشاه.

۸- حدیدی، جواد، (۱۳۷۳)، **از سعدی تا آراگون**، چاپ اول، تهران، مرکز نشر دانشگاهی.

۹- دمانندی، مجتبی، (۱۳۸۵)، **جادو در اقوام، ادیان و بازتاب آن در ادب**

فارسی، سمنان: آبرخ.

۱۰- دهخدا، علی اکبر، (۱۳۸۸)، **لغت نامه**، نرم افزار.

۱۱- روزنبرگ، دانا، (۱۳۷۸)، **اساطیر جهان داستان‌ها و حماسه‌ها**، عبدالحسین شریفیان،

چاپ اول، تهران، اساطیر.

۱۲- رولینگ جی کی، (۱۳۸۵)، **هری پاتر و سنگ جادو**، سعید کبریایی، چاپ نوزدهم،

تهران: تندیس.

۱۳- _____ (۱۳۸۵)، **هری پاتر و زندانی آزکابان**، ویدا اسلامی، چاپ هفدهم،

تهران، تندیس.

۱۴- _____ (۱۳۸۵)، **هری پاتر و حفره اسرار**، ویدا اسلامی، چاپ هفدهم، تهران، تندیس.

۱۵- _____ (۱۳۸۵)، **هری پاتر و جام آتش**، ویدا اسلامی، چاپ شانزدهم، تهران، تندیس.

- ۱۶- _____ (۱۳۸۶)، **هری پاتر و محفل ققنوس**، ویدا اسلامیه، چاپ دوازدهم، تهران، تندیس.
- ۱۷- _____ (۱۳۸۴)، **هری پاتر و شاهزاده دورگه**، ویدا اسلامیه، چاپ هشتم، تهران، تندیس.
- ۱۸- _____ (۱۳۸۶)، **هری پاتر و یادگاران مرگ**، ویدا اسلامیه، چاپ هفتم، تهران، تندیس.
- ۱۹- سالاری، محمد، (۱۳۸۰)، **پژوهشی در سحر و جادوگری**، قم، مشهور.
- ۲۰- ستاری، جلال، (۱۳۶۸)، **افسون شهرزاد**، کاوه سید حسینی، تهران، توس.
- ۲۱- شورل، ایو، (۱۳۸۶)، **ادبیات تطبیقی**، طهمورث ساجدی، چاپ دوم، تهران، مجموعه فرهنگی بشری.
- ۲۲- طسوجی، عبدالله، (۱۳۸۳)، **هزارو یکشب**، چاپ دوم، تهران، جام.
- ۲۳- فردوسی، ابولقاسم، (۱۳۸۰)، **شاهنامه**، چاپ اول، تهران، ققنوس.
- ۲۴- فریزر، جیمز جرج، (۱۳۸۳)، **شاخه ی زرین**، کاظم فیروزمند، تهران، آگاه.
- ۲۵- قنواتی، محمد جعفر، «**هزار و یکشب و ادبیات شفاهی**»، کتاب ماه هنر، شماره ۸۱، ۶۴-۷۲.
- ۲۶- گلسخی، ایرج، (۱۳۷۷)، **تاریخ جادوگری**، تهران، صدف.
- ۲۷- محمدسعید جمال الدین، (۱۳۸۸)، **ادبیات تطبیقی: پژوهشی تطبیقی در ادبیات عربی و فارسی**، سعید؛ حسام پورو حسین کیانی، شیراز، دانشگاه شیراز.
- ۲۸- میرصادقی، جمال، (۱۳۸۵)، **عناصر داستان**، چاپ پنجم، تهران، سخن.
- ۲۹- ندا، طه، (۱۳۸۳)، **ادبیات تطبیقی**، هادی نظری منظم، چاپ اول، تهران: نی.
- ۳۰- ایونس، ورونیکا، (۱۳۷۳)، **اساطیر هند**، باجلان فرخی، چاپ اول، تهران، اساطیر.
- ۳۱- هاینتینگ، پیتر، (۱۳۷۷)، **سیری در تاریخ جادوگری**، ترجمه هایده تولایی، تهران آتیه.
- ۳۲- همیلتون، ادیت، (۱۳۷۶)، **سیری در اساطیر یونان و رم**، عبدالحسین شریفیان، تهران، اساطیر.
- ۳۳- هومر، (۱۳۴۲)، **ایلیاد**، سعید نفیسی، چاپ اول، تهران، بنگاه ترجمه و نشر کتاب.