



Shahid Bahonar
University of Kerman



A Study on the Role of Hereditary-magical Tools in Darab-Nama of Tarsusi

Amirabbas Azizifar¹ | Fatemeh Amiri kolajoei² |

1. Corresponding author Department of Persian Language and Literature, Razi University, Kermanshah, Iran. E-mail: a.azizifar@razi.ac.ir
2. Department of Persian Language and Literature, Razi University, Kermanshah, Iran. E-mail: fatemeamiri1512@gmail.com

Article Info

ABSTRACT

Article type:
Research Article

Article history:

Received 05 July 2024

Received in revised form 20
July 2024

Accepted 30 November 2024

Published online 21 December
2024

Keywords:

Folk story literature,
hereditary-magical tools,
fetish,
Darab-nameh,
Tarsusi.

Purpose: This research, try to find out who is/ are the senders, receiver and receivers of these tools and agents. What are the types of tools, what is the role of these tools in advancing the receiver's goals, what interpretations can be given from these tools and what kind of classification of these tools can be reported?

Method and Research: This paper done with the descriptive-analytical-documentary method, through the study of library resources and the use of internet databases.

Findings and Conclusions: After investigation, we found that most of the transmitters of these tools are epic and then religious characters, the transmitters or mediators are masters of knowledge (ascetics and pious, sages or philosophers), the recipient is an epic and sometimes historical character who has a mission and the point This is where only mission-oriented heroes receive these tools. The types of tools are mostly war and combat weapons, which have become extremely effective due to "contagious/proximity" magic. Some of these tools can be interpreted psychologically; For example, a mace, a sword, and especially arc can be a symbol of "manhood" and masculinity.

Cite this article: Azizifar, Amirabbas., Amiri kolajoei, Fatemeh. (2024). A Study on the Role of Hereditary-magical Tools in Darab-Nama of Tarsusi. *Journal of Iranian Studies*, 23 (46), 385-407. <http://doi.org/10.22103/jis.2024.23708.2622>

© The Author(s).

Publisher: Shahid Bahonar University of Kerman.

DOI: <http://doi.org/10.22103/jis.2024.23708.2622>

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

Darab-nama of Tarsusi is one of those amazing stories that has the ability of multi-layered and interdisciplinary investigations from different angles. Capacities such as: mythological, epic, historical, mystical, mystical and gnostic, ideological, psychological, social, historical and social developments, philosophical, "the other view" (comparative literature) and... This is a long story. The three mythological, epic-historical and religious-religious aspects have made us explore one of the topics related to these three areas in this essay: tools and objects and hereditary-magical factors.

Methodology

This paper done with the descriptive-analytical-documentary method, through the study of library resources and the use of internet databases.

Discussion

Inherited magical-martial tools and objects

A) Arch

Arch is a symbol of masculinity and strength of a heroic man (masculine aspect). In Darab-nama Darab and Tamrosiyah reach the island of "Synchron". He introduces himself as the son of an old merchant and claims that he can string all the bows of the city. The news reaches the king of the island, and he considers the condition of the groom's acceptance to draw a bow that is hanging on the gate of the hut, and Darab draws the bow with his own strength.

B) Mace

In Darab nama, in order to hide his identity from Iskandar, Burandokht introduces himself as Bahram, the son of Shirzad, and says that he has a weapon (vertical/ mace) from his father. Iskandar orders them to go and get those weapons. Among the weapons, his eyes fall on the vertical one that he had seen before in Pars. This vertical is left as an inherited weapon from Gouders and no one can raise it, except Burandokht. The weight of this column is 200 mana and even Alexander cannot lift it.

C) Armor

Darab conflict with the sons of Qantareshm he orders the slaves to attack and Darab is able to handle them all. Qantaresh is amazed by Darab's fighting power and asks him where he got this power from. Darab owes his strength and invulnerability to the armor of Isfandyar. In fact, the reason for Darab's victory against all those armies is his invulnerability due to that armor.

Natural magical-inherited tools and objects

A) Golden stone

Darab after fighting with the Zangians and killing Samandon Zangi, he was wounded and took refuge in a hole. Samandak, Samandon's brother, and other Zangians who were chasing Darab, looked into the hole and saw his coming. In that hole, Darab meets Saint. The ascetic says, come with me to the shore of the sea, and I will give you a loan, and there he gives two golden stones.

B) Wheat

Continuing his journey in the land of India, Iskandar entered the city of Andhira, where a citizen of the descendants of Seth, the son of Adam, gave him wheat that weighed four kilos. This wheat was given to Adam by Gabriel, and then Adam gave it to the citizen as a deposit and said, "You have this until Zul-Qarnain comes, give it to him."

C) Soil

In this story, since soil is brought by two immortals (Khidr and Elias) and soil has a fundamental and magical connection with one of the saviors of the end of time (the prophet of the end of time); Therefore, the soil used in this part of the story has magical properties and causes the destruction of Divan.

D) Feather of Simorgh

Iskandar is searching for the fountain of life when he meets Simorgh, who acts as a divine agent, as if he has a duty to help him; For this reason, he takes seven feathers from himself and gives them to Alexander and tells him to take these feathers.

Verbal-written hereditary-magical tools and factors

A) The Great name of God

In the book of Darab-nama, God's great name and its effect in opening things are mentioned in five cases. In the first witness, God's great name is on the armband of the hero, which is actually a type of amulet that is not affected by water and fire. In the wars he has with the Indian Fur, Burandokht is helpless against these Fur who rain fire and the Iranian army is destroyed, he uses this amulet.

B) Plate

In the story of Darab-nama, a tablet that belonged to Tahmoras falls into the hands of Burandokht. He learns some techniques such as writing from them due to the taming of Divan. He uses Divan as a horse and rides them across the horizon.

In Darab-nama, Burandokht and Iskandar, while continuing their island-hopping in Greece and Zangbar, they suddenly encounter an old man who gives them a horse and a copper plate, on which ten amber letters are written.

Conclusion

In this article, after examining the magical-hereditary tools and factors and the type of use and application they had for the hero, we found that these tools can be metaphors of Farrah Kiani; Because the people who receive these tools are all kings or princes. Most of the authors of these tools are epic and then religious figures. The transmitters or mediators are the masters of knowledge (ascetic and pious, sage or philosopher). The recipient is an epic and sometimes historical character who has a mission, and the point here is that only mission-oriented heroes receive these tools. The types of tools are mostly war and combat weapons, which have become extremely effective due to "contagious/proximity" magic.

Another result is that in the story of Darab-nama, there is an intertwining of the three core categories of magic, religion and science. The magic part includes those war tools and even natural elements that symbolize the same magical and fetish stages and belief in the hidden power of things. The religious part is the frequent repetition of the mighty name of God and its power, which represents the belief in religion, and the science part is taking this path and reaching knowledge, considering the help of characters from books such as Sam, Idris, Sargos, and Tahmoras plate.

بررسی نقش ابزارها و عوامل موروثی و جادویی در داستان داراب‌نامه طرسوسی

امیرعباس عزیزی فر^۱ | فاطمه امیری کله‌جویی^۲

۱. نویسنده مسئول، دانشیار بخش زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه رازی، کرمانشاه، ایران. رایانامه: a.azizifar@razi.ac.ir
۲. دانشجوی دکتری، بخش زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه رازی، کرمانشاه، ایران. رایانامه: fatemeamiri1512@gmail.com

اطلاعات مقاله	چکیده
نوع مقاله: مقاله پژوهشی	زمینه/هدف: در داستان‌هایی که دارای مایه‌های اساطیری-رمزی و حماسی هستند، قهرمانان «رسالت‌محوری» دارند که برای پیشبرد اهداف خود و رستن از تنگناها، از ابزارها، اشیا و عوامل جادویی و گاه موروثی بهره می‌برند که از طریق واسطه‌هایی بدانان اعطا می‌شود.
تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۰۴/۱۵	روش/رویکرد: این جستار با روش توصیفی-تحلیلی-اسنادی از طریق مطالعه منابع کتابخانه‌ای و بهره‌گیری از داده‌های پایگاه‌های اینترنتی در پی آن است تا دریابد که گذارنده، گزارنده و گیرنده این ابزارها و عوامل چه کسی/کسانی هستند، نوع ابزارها چیست، نقش این ابزارها در پیشبرد اهداف گیرنده چیست، چه تفسیرهایی از این ابزارها می‌توان به دست داد و چه نوع دسته‌بندی‌ای از این ابزارها می‌توان گزارش کرد.
تاریخ بازنگری: ۱۴۰۳/۰۴/۳۰	یافته‌ها/نتایج: پس از بررسی دریافتیم که بیشتر گذارندگان این ابزارها شخصیت‌های حماسی و سپس دینی-مذهبی هستند، گزارنده یا واسطه‌ها ارباب معرفت (زاهد و پارسا، حکیم یا فیلسوف) هستند، گیرنده شخصیتی حماسی و گاه تاریخی است که رسالتی دارد و نکته همین جاست که تنها قهرمانان رسالت‌محور از این ابزارها دریافت می‌کنند. نوع ابزارها بیشتر سلاح‌های جنگی و رزمی است که به دلیل جادوی «مسری/مجاورت» خاصیت اثرگذاری شگرف یافته است. جدای از سلاح‌های رزمی، «کلام/کلمه» یا دعاها هم کارگشا هستند. از برخی از این ابزارها می‌توان تفسیر روان‌شناسانه هم به دست داد؛ مثلاً گرز، شمشیر و به‌ویژه کمان می‌تواند نماد «مردی» و قدرت نرینگی هم باشد و این‌که این ابزارها و عوامل را در سه دسته تقسیم کردیم: نخست ابزارهای جنگی و رزمی مانند زره، کمان، نیزه، رکاب و عمود، دُدیگر عناصر طبیعی مثل سنگ، یاقوت، گندم، خاک، پر سیمرغ و سدیگر عوامل معنوی-فرهنگی (کتاب/کلمه/لوح)، مانند لوح مسی تهمورث.
کلیدواژه‌ها: ادبیات داستانی عامه، ابزار موروثی-جادویی، فیتیش، داراب‌نامه، طرسوسی.	

استناد: عزیزی فر، امیرعباس؛ امیری کله‌جویی، فاطمه (۱۴۰۳). بررسی نقش ابزارها و عوامل موروثی و جادویی در داستان داراب‌نامه طرسوسی. مجله مطالعات ایرانی، ۲۳ (۴۶)، ۳۸۵-۴۰۷.

<http://doi.org/10.22103/jis.2024.23708.2622>



© نویسنده‌گان.

ناشر: دانشگاه شهید باهنر کرمان.

۱. مقدمه

۱.۱. بیان مسئله

داراب‌نامه طرسوسی از آن‌گونه داستان‌های به‌راستی شگفتی است که از زوایای مختلف، توانش بررسی‌های چندلایه‌ای و بینارشته‌ای دارد. ظرفیت‌هایی همچون: اساطیری، حماسی، تاریخی، رمزی، عرفانی و گنوستیکی، ایدئولوژیک، روان‌شناسانه، اجتماعی، تطورات تاریخی و اجتماعی، فلسفی، «آن دیگر نمایی» (ادبیات تطبیقی) و... از جمله توانش‌های این داستان بلند است. سه جنبه اساطیری، حماسی-تاریخی و دینی-مذهبی باعث شده است تا ما در این جستار یکی از موضوعات مربوط به این سه ساحت را بکاویم: ابزارها و اشیا و عوامل موروثی-جادویی.

قهرمانان روایت‌های حماسی، به‌ویژه حماسی-دینی «رسالت‌محور» هستند. این رسالت یا تنها جنبه حماسی دارد که در این صورت نقش و کنش قهرمانان در راستای «هویت‌سازی» یا بازسازی/بازیابی هویت یک ملت است یا این‌که این قهرمانان رسالتی حماسی-دینی دارند که در این صورت کنش و نقش آن‌ها جهان‌شمول‌تر و معنوی‌تر است و گاه از «کلمه/کلام» بهره می‌برند. از آنجا که نباید زنجیره کنش‌ها و اهداف حماسی گسست یابد و از سویی عاملی ناگزیر و ناگزیر همچون مرگ بر شخصیت‌های حماسی و تاریخی عارض می‌شود؛ لذا از این شخصیت‌ها هم باید فرزندان شگرف و شگفت برجای ماند و هم ابزارهای موروثی اثرگذار تا هدف حماسی یا رسالت از بین نرود.

چنانکه می‌دانیم، قهرمان حماسی باید از سرزمین خود بکند، به سفرهای مخاطره‌آمیز و سترگ دست زند، به مهالک ورود کند و از آن‌ها درگذرد تا توانش قهرمانی به دست آورد؛ چراکه او یک «نماینده» است؛ نماینده نوعی یک ملت. او در این سفرها با انواع مختلف ضدقهرمانان و عوامل مُخل و خطرآفرین روبه‌رو می‌شود؛ چون او هم یک انسان است، درمانده می‌شود، خسته می‌شود و در تنگنا می‌افتد و ممکن است در محاصره دشمن/دشمنان قرار گیرد و راه بر وی بسته شود و نقطه «تعلیقی» داستان به اوج برسد. در این حالت، واسطه یا گزارنده‌ای از جایی نابیوسان بر او آشکار می‌شود و بدو ابزاری جادویی و گاه موروثی می‌دهد و این ابزار تنها خاص قهرمان است و تنها اوست که یارای بهره‌برداری از آن را دارد و بدین ترتیب، او از مهلکه و مضیقه درمی‌گذرد.

هدف ما در این جستار کاوش این موضوع است تا بدانیم این ابزارها چه هستند، چه نقش/نقش‌هایی دارند و از چه افرادی به ودیعه گذاشته شده‌اند و در نهایت، قهرمان از این ابزارها چه استفاده/استفاده‌هایی می‌کند.

۲.۱. پیشینه پژوهش

نخستین بار ولادیمیر پراپ (۱۳۸۶) در کتاب «ریخت‌شناسی قصه‌های پریان» در بحث خویشکاری‌های اشخاص قصه و در ذیل خویشکاری «شریر» به ابزار جادویی اشاره می‌کند. او این ابزار را یا به جادوگر شریری منتسب می‌داند که گنشی شرورانه دارد و یا شخصیت «بخشنده» یا «تدارک‌بیننده» که عامل جادویی را به قهرمان می‌دهد.

پگاه خدیش (۱۳۸۷) در کتاب «ریخت‌شناسی افسانه‌های ایرانی» با نگاه به کتاب پراپ، کارکرد «برخورد با یاریگر- دریافت عامل جادو (D-F)»، را بررسی می‌کند. وی دلایل گوناگونی را برای دریافت عامل جادویی گزارش می‌کند؛ از جمله: انجام کار نیک و اخلاقی، دریافت عامل جادویی بدون هیچ درخواست یا انجام کاری، رفتارهای خداپسندانه و مذهبی، دریافت برای انجام کاری، دریافت به صورت تصادفی، خریدن عامل جادویی و در نهایت، فریب دادن دارنده عامل جادویی.

«تحلیل سحرانگیزی پدیده‌های طبیعی و اسطوره‌ای در گرشاسب‌نامه با تأکید بر رابطه سه محور آنیمیسیم، مانا و فتیشیسیم» عنوان پژوهشی از افسانه نوری و محمدنادر شریفی (۱۴۰۰) است. آنان با اشاره به ارتباط ترس انسان از طبیعت، به این نکته اشاره کرده‌اند که این ترس سبب شده است انسان برای مظاهر طبیعی، قدرت سحر و جادو، نیروی مافوق طبیعی و یا روح قایل شود. بدین ترتیب، مذاهب فتیش (قدرت جادو)، مانا (نیروی مافوق طبیعی) و آنیمیسیم (روح) شکل گرفته است. نتیجه به دست آمده این بوده است که پدیده‌های طبیعی سحرانگیز به عنوان فتیش و نیرو عمل می‌کنند و روح موجود در آنها نقش مانا و آنیمیسیم دارند.

رضا علی‌پورسعدانی و مرجان شیخ‌زاده (۱۳۸۸) در مقاله «اشیای جادویی در فرهنگ عامه ایران و تأثیر آن در نقاشی مکتب سقاخانه» به بررسی فرهنگ عامه ایران با تأکید بر خصیصه شیء‌باوری و معرفی آنها به مثابه فرهنگی ناب و دست نخورده و بررسی تأثیر این باورها بر هنر ایران، به‌ویژه نقاشی سقاخانه‌ای پرداخته‌اند.

یوسف فضایی (۱۳۶۹) در جستاری با عنوان «گونه‌های سحر و جادوی اولیه در میان بشر ابتدایی» با استناد به کتاب «شاخه زرین» فریزر به تعریف دو نوع جادو می‌پردازد که از این قرارند: جادوی لفظی مانند خواندن اوراد تا مثلاً باران ببارد و جادوی عملی؛ یعنی استفاده از وسایل. نویسنده استفاده از وسایل (فتیش) را زیرمجموعه جادوی عملی می‌داند.

سوسن جبری و سحر یوسفی (۱۳۹۵) در «پیوند عناصر جادویی و انگاره‌های کهن‌الگویی در قصه‌های عامه» به بررسی عناصر جادویی در سه دسته شخصیت‌های دارنده قدرت جادویی، اشیای دارنده قدرت جادویی و کلام جادویی پرداخته‌اند و بسامد و فراوانی آنها را استخراج کرده و به نتایجی دست یافته‌اند، از جمله این‌که عناصر جادویی در ۸۹ درصد جامعه آماری در قصه‌های دربردارنده کهن‌الگوی سفر دیده می‌شوند.

«عناصر جادویی در داستان‌های عامیانه» جستاری از مریم شریف‌نسب (۱۳۹۴) است که وی در این پژوهش با بررسی صد داستان عامه، عناصر و عوامل جادویی را در هفت رده کلی استحاله جاودانه، گیاهان و میوه‌های جادویی، جانوران جادویی، کنش‌های جادویی، ابزارهای جادویی، اعداد جادویی و اوراد جادویی تقسیم‌بندی کرده است.

پژوهش حاضر همچون بیشتر پژوهش‌های این‌چنینی از گونه کیفی مبتنی بر توصیف-تحلیل و اسناد است. روش پژوهش مطالعه کتابخانه‌ای است. بدین ترتیب که با مراجعه به منابع اینترنتی همچون پایگاه‌های اطلاعاتی، داده‌های مرتبط با پژوهش استخراج شده و سپس برحسب این نوع مطالعه، چارچوب و مباحث نظری پژوهش گزارش شده و سپس این داده‌ها در کتاب هدف که کتاب دو جلدی «داراب‌نامه طرسوسی» است، پیاده‌سازی شده است.

۴.۱. مبانی نظری پژوهش

کتاب ارزشمند «شماخه زرین» اثر جیمز فریزر با وجودی که نه نخستین و نه قدیمی‌ترین پژوهش در مورد مباحث دین و جادو است؛ اما جامع‌ترین پژوهش در این زمینه است. کتابی جریان‌ساز که فریزر شخصاً قبایل بدوی در سرزمین‌های مختلف را بررسی و مطالعه کرده است. فریزر در این پژوهش پس از این بررسی‌ها به طور مفصل به تعریف جادو، علل گرایش به آن و تقسیم‌بندی انواع جادو و همچنین به ارتباط بین جادو و دین و علم پرداخته است که مباحثی مرتبط و درهم‌تنیده هستند. از نظر فریزر «جادو نماینده مرحله ابتدایی‌تر و خام‌تر ذهن انسان است که نوع بشر در راه رسیدن به دین و علم از آن گذشته است یا می‌گذرد». (فریزر، ۱۳۹۹: ۱۲۵)

علم، باور و جادو می‌تواند بر همه چیز اثرگذاری داشته باشد و انسان از طریق همین سه مؤلفه می‌تواند بر طبیعت و هرآنچه در آن است، اثر بگذارد. شیء، ابزار و «کلمه» به خودی خود نمی‌تواند اثرگذار باشد یا دربردارنده نیرو باشد، مگر آن‌که با کارگزاری همچون انسان در پیوند باشد. اثرگذاری و کارگزاری و کارگشایی ابزارها از طریق نوعی جادوی مسری یا مجاورت صورت می‌گیرد. «اگر اصول تفکری را که مبنای جادوست بکاویم، به دو بخش تجزیه می‌شود: نخست این‌که هرچیزی همانند خود را می‌سازد یا هر معلولی شبیه علت خود است و دوم این‌که چیزهایی که زمانی با هم تماس داشته‌اند، پس از قطع آن تماس جسمی از دور بر هم اثر می‌کنند. اصل اول را می‌توان قانون شباهت و دوم را قانون تماس و سرایت نامید». (همان: ۸۷) «آشناترین کاربرد این اصل (جادوی شباهت) که هرچیزی همانند خود را ایجاد می‌کند، کوششی است که بسیاری از مردمان در بسیاری از زمان‌ها برای نابود کردن دشمن یا آسیب زدن به او از راه نابود کردن نقش او یا آسیب زدن به آن انجام می‌دادند؛ زیرا فکر می‌کردند با رنج بردن تصویر، دشمن نیز رنج خواهد برد و با نابود شدن آن، او نیز نابود می‌شود». (همان: ۸۹)

دست یافتن به ابزارهای جادویی یا توانش دریافت آن‌ها به وسیله قهرمان «رسالت‌محور» برآیند نوعی «منسک» است؛ چراکه «واژه مناسک ریشه‌ای مذهبی دارد و به مجموعه‌ای از اعمال تکرارپذیر، رمزگذاری شده و اغلب رسمی اطلاق می‌شود که برای دست یافتن به اهدافی مشخص به صورت کلامی یا حرکات و موقعیت‌های کالبدی بسیار نمادین و با تکیه بر اعتقاد به قدرت عمل موجودات یا اشیا یا نیروهای قدسی انجام می‌گیرند؛ نیروهایی که انسان تلاش می‌کند با آن‌ها وارد رابطه شود». (ریویر، ۱۳۷۹: ۲۰۳) «انسان‌شناسان، مناسک را برحسب نوع دگرگونی، به دو دسته عمده مناسک گذار و مناسک تقویت تقسیم می‌کنند». (بیتس، ۱۳۷۵: ۶۷۹) بنابراین تعاریف می‌توان گفت دست‌یابی قهرمان به ابزارهای موروثی-جادویی نوعی منسک «تقویت» است؛ یعنی قهرمان از طریق این ابزارها

«تأیید» و «تقویت» می‌شود؛ گویی توش و توانی تازه می‌یابد و از تنگناها درمی‌گذرد یا آزمونی دشوار را از سر می‌گذارند.

۵.۱. فیتیش یا ابزار تقویت‌شده و نیرومند

در نگاه اساطیری همه چیز حتی اشیای بی‌جان، جاندار تلقی شده و منشأ نیرو دانسته شده‌اند. این ابزارها و اشیا یا به خودی خود دارای نیروی پنهان و مرموزند یا از قَبَلِ همان نوع جادویی که در بالا گفته شد (جادوی مسری/مجاورت) می‌توانند منشأ اثر باشند و نیرویی شگرف در خود ذخیره کنند و به دارنده آن ابزار قدرت دهند. «فیتیش» نام دیگر این ابزار جادویی است.

«فیتیش واژه‌ای پرتغالی است که ادوارد تایلور آن را در کتاب «فرهنگ ابتدایی» (۱۸۷۱) وارد انسان‌شناسی کرد و مراد از آن چیزی است که روحی در آن تجسم یافته و به آن وابسته باشد یا از طریق آن نفوذ جادویی خود را به چیزهای دیگر منتقل کند» (براس و بلوک، ۱۳۶۹: ۲۴۴). در فرهنگ‌های لاتین همچون «کمبریج» و «مریام وبستر» برای فیتیش این تعریف بیان شده است: شیء‌ای که در برخی جوامع پرستش می‌شده است؛ زیرا اعتقاد بر این بوده است که اشیا روح یا قدرت جادویی دارند. (<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/fetish>)

«ادیان» فیتیش را عبارت از استفاده و استمداد از قوه مخفی و مستور در اشیای بی‌جان می‌داند. (بایر ناس، ۱۳۵۴: ۳۰). <https://www.merriam-webster.com/dictionary/fetish> جان بایر ناس در کتاب ارزشمند «تاریخ جامع

خاستگاه اصلی فیتیش آفریقا است. «در آفریقا از احساسات دارندگان فیتیش درباره آن چنین معلوم می‌شود که در آغاز با کمال سادگی، آن‌ها را دارای یک روح غیبی می‌دانند و مورد احترام و پرستش قرار می‌دهند و هدایایی به آن‌ها تقدیم می‌کنند، به امید حصول نتیجه در پیش فیتیش با تضرع دعا می‌خوانند». (همان: ۱۵)

برخی دیگر فیتیش را شیء مفتون و مسحور معنی می‌کنند که دارای قدرت جادوست. (شاله، ۱۳۴۶: ۲۳) به طور کلی ایمان به فیتیش، یعنی احترام به یک جسم یا جسد مادی که دارای قوه سحرانگیز نهانی است، این فیتیش‌ها اعم از اشیای طبیعی و مصنوعی، دارای یک نوع شخصیت مستقل و صاحب اراده هستند. (قدیانی، ۱۳۸۱: ۳۱).

«فیتیش‌ها از حتی تکه‌سنگ و استخوان تعیین می‌شدند و با اشیای دیگر تفاوت داشتند؛ زیرا به عقیده جادوگران دارای نیروی مانا هستند. مانا یک لفظ بومی است و از قبایل جزایری «ملائزی» واقع در اقیانوس آرام گرفته شده است. به عقیده آن‌ها یک قدرت و نیروی مافوق طبیعی و نامشخص در همه اشیا کم‌وبیش وجود دارد که در موجودات مقدسی مانند فیتیش متمرکز است و باعث سحرآمیز بودن آن‌ها می‌شود» (فروید، ۱۳۴۹: ۱۱).

۶.۱. یافته‌ها و نتایج پژوهش

یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد که ابزارهای و عوامل موروثی-جادویی در دو بافت سخت‌افزاری و نرم‌افزاری خود را نشان می‌دهند. در بخش سخت‌افزاری عوامل و ابزارها متعدد و متنوع هستند و بیشتر آن‌ها از دل اساطیر و حماسه‌ها آمده‌اند؛

در حالی که در بخش دیگر ابزارها محدود بودند و بیشتر به عالم ذهن و انتزاع مربوط است و از این جهت با مبانی ایدئولوژیک و عقیدتی در پیوندند. مجموع این ابزارها و عوامل از قَبَل مفهوم جادو معنا می‌یابند؛ همان دو نوع جادویی که مدّ نظر فریزر است: جادوی مسری و جادوی شباهت. از بین جادوی سرایت و شباهت، از جادوی سرایت بیشتر استفاده شده است و این ابزارهای موروثی بیشتر در جهت غلبه بر دشمنان و نجات خود از مهلکه و طی کردن مسیر قهرمانی بوده تا این که بخواهند طبیعت را به تسخیر و تسلط خود درآوردند. یافته دیگر پژوهش این است که در داستان *داراب‌نامه* درهم‌تنیدگی سه مقوله محوری جادو، دین و علم وجود دارد؛ درست مانند همان درهم‌تنیدگی‌ای که فریزر بین این سه مفهوم برقرار کرده است. قسمت جادو شامل آن ابزارآلات جنگی و حتی عناصر طبیعی است که نماد همان مراحل جادویی و فتیشی و اعتقاد به قدرت نهانی و نهفته اشیاست. بخش دینی تکرار مکرر اسم مهین خدا و قدرت آن است که نماینده اعتقاد به دین است و بخش علم و پیش گرفتن این مسیر و رسیدن به علم با توجه به کمک گرفتن چندباره شخصیت‌ها از کتبی همچون کتاب *سام و ادريس و سارقوس و لوح تهمورث*.

۲. بحث و بررسی

۱.۲. بررسی نقش ابزارها، اشیا و عوامل و عناصر موروثی-جادویی در *داراب‌نامه طرسوسی*

در اینجا به دسته‌بندی و تحلیل این ابزارها می‌پردازیم:

۱.۱.۲. ابزارها و اشیای موروثی-جادویی رزمی

الف) کمان

تیر و کمان از سلاح‌های تعرضی دوربرد بوده که نه تنها در شکار حیوانات، بلکه در صحنه کارزار نیز مورد استفاده قرار می‌گرفت. در ایران باستان شکل‌های مختلفی از کمان ساخته می‌شد که در شکل ظاهری و کاربرد با کمان‌های سایر ملل متفاوت بود. زه این کمان‌ها را از پوست یا موی اسب و یا روده حیوانات درست می‌کردند (راوندی، ۱۳۸۷، ج ۱: ۴۲۷). در هنگام صلح زه کمان را باز می‌کردند تا توانش ارتجاعی خود را از دست ندهد و برای مراقبت آن از روغن مخصوصی به نام سندروس، که صمغی زرد بود، استفاده می‌کردند (نژاداکبری، ۱۳۸۷: ۲۵۸).

کمان افزون بر این که نماد مردانگی و قدرت مردی قهرمان است (جنبه مذکر)، از آنجا که منتسب به خاندان شاهی و کیانی است و به تبع آن دارای فره شده است، می‌تواند قهرمان «صاحب رسالت» را از تنگناها و دشواری‌ها برهاند. در *داراب‌نامه*، داراب با طمروسیه به جزیره «سنکرون» می‌رسد. او خود را فرزند بازرگانی پیر معرفی می‌کند و ادعا می‌کند تمام کمان‌های شهر را می‌تواند به زه کند. خبر به سنکرون پادشاه جزیره می‌رسد و او شرط پذیرش داماد را کشیدن کمانی می‌داند که بر دروازه کوشک آویخته است و داراب با نیروی خود کمان را می‌کشد:

«... سنکرون روی به داراب کرد و گفت: ای جوانمرد زنه‌ار تا به چشم حقارت نگاه نکنی که این کمان از آن اسفندیار رویین‌تن است... روی به سنکرون کرد و گفت پیش از آن که من این کمان را بکشم، بگوی که بر آن شاخ گوزن آن سر کیست؟ سنکرون گفت من چون خبر در جزیره‌ها افکندم که هر که این کمان را بکشد، من او را داماد خود گردانم، بدین طمع پسر شاه جزیره قطران آمد و همین دعوی کرد که تو می‌کنی که من این کمان را همی‌کشم و اگر نتوانم، خون من شما را مباح

است. عاقبت من این کمان را فروگرفتم و او نتوانست زه کردن و هر چه اندر جزیره مرد بود، آمدند و نتوانستند زه کردن. پس من سر او را ببریدم و بر این کنگره نهادم. اکنون دلم بر تو بسوزد. اگر بدانی که صواب است، بکش. داراب گفت من این کمان را بکشم، ولیکن دختر نخواهم. این بگفت و خدمت کرد و آن کمان را بگرفت و روی به سوی دیوار کرد و سه بار کمان را بکشید، بی آن که بر تن او رنجی رسیدی. آنگاه قبضه کمان را بوسه داد و در پیش سنکرون نهاد» (طرسوسی، ۱۳۴۴: ج ۱: ۱۲۲-۱۱۷).

گزارنده	گیرنده	نوع ابزار	کارکرد
سنکرون	داراب	کمان	نشان دادن قوت بازو و نیروی مردی

کمان در اینجا چندان جنبه جادویی ندارد و یک ابزار موروثی است. تنها اندک جنبه جادویی آن در این است که هیچ مردی یارای به زه کردن آن را ندارد و تنها قهرمان می تواند آن را بکشد. از طرفی، همین که از خاندان شاهی به ارث رسیده، دارای خاصیت جادویی هم هست؛ زیرا شاه به واسطه فره ایزدی، خودش را منتسب به خدا می داند و از این طریق نیروی جادویی به ابزار می بخشد. در اینجا کمان تفسیرپذیر است و افزون بر نمایندگی زور بازو، بیش از آن نماینده نیروی مردانگی و قوت مردی است؛ چراکه تنها شرط ازدواج با دختر پادشاه، کشیدن کمان است.

ب) گرز و عمود

گرز و عمود از ابزارهای مهم در اساطیر و حماسه ملی ماست. مشهورترین و نام‌آشنا‌ترین آن، «گرز گاوسر» از آن فریدون است. به باور برخی از پژوهشگران گرز از فرّ و شگونی برخوردار بوده است که با استعانت از آن مسیر پیروزی بر نیروهای اهریمنی هموار می شده است (منصورزاده و نیک‌پناه، ۱۳۹۹: ۲۴۴). در اساطیر هند و ایرانی نیز گرز و عمود همواره زین‌افزار ویژه ایزدان اژدهاکش و نماد آیینی آذرخش و صاعقه است که به وسیله آن اژدهای کیهانی کشته می شود (باقری، ۱۳۷۶: ۲۷). ویژگی جادویی گرز از آن روست که دیوکش است و تنها این ابزار است که اژدهایان سترگ و شگرف و شگفت را از پای درمی آورد. افراد در جوامع توتمیسم نقش توتم را بر ابزارهای جنگی خود می نگاشتند تا خاصیت جادویی آن‌ها افزایش یافته و توتم در جنگ به کمک آنان بیاید. در اساطیر ایران نیز گرز گاوسر نمونه‌ای از این ابزارهاست (توسل پناهی، ۱۳۹۱: ۴۴۲).

در *داراب‌نامه*، بوراندخت برای این که ماهیت خود را از اسکندر پنهان کند، خود را بهرام فرزند شیرزاد معرفی می کند و می گوید مرا سلاحی (عمود/ گرز) از پدر هست. اسکندر دستور می دهد برونند آن سلاح‌ها را بیاورند. در بین سلاح‌ها چشمش بر عمودی سترگ می افتد که پیش از این آن را در اصطخر پارس دیده بود. این عمود به صورت سلاحی موروثی از گودرز برجای مانده و کسی را یارای برافراشتن آن نیست، جز بوراندخت. وزن این عمود ۲۰۰ من است و حتی اسکندر هم نمی تواند آن را بردارد:

«... اسکندر را چشم بر آن عمود افتاد که در اصطخر پارس دیده بود بر در کوشک و نام گودرز بر او نوشته بود. اسکندر چون آن عمود بدید، گفت این عمود از آن گودرز است، به دست تو چون افتاد؟ بازگویی. گفت ای ملک الروم، این گرز از آن گودرز است، اما بوراندخت بنت داراب از اصطخر فرود آمده و در کوه جنگ می کرد با سطلامیس، پادشاه اسکندر بوراندخت را در غار کرد و در آن غار به ارزیز و سنگ برآورد و این عمود را سطلامیس

از آن کوه بیاورد و در کوشک گودرز بنهاد. چون پدر من بیامد، نخست به سلام سطلامیس رفت. سطلامیس پدر مرا میزبانی کرد و بنواخت و این گرز پیش پدر من نهاد و گفت این گرز از آن نیای تو بوده است، بگیر تا تو را باشد که درخورد توست این عمود! و یک اسپ که کلاغ گویند، بر پدر من بخشید» (طرسوسی، ۱۳۴۴، ج ۲: ۴).

گزارنده	گیرنده	نوع ابزار	کارکرد
سطلامیس	بوران‌دخت	عمود (گرز)	سنجیدن توانایی جسمانی قهرمان

در واقع، این ابزار جنبه جادویی چندانی ندارد و یک ابزار موروثی است تا اصالت و نژادگی قهرمان را نشان دهد.

ج) زره

زره عبارت بود از لباس جنگی از جنس چرم و یا بافته شده از حلقه‌های فلزی که سربازان در هنگام جنگ به تن می‌کردند. سپاهیان ساسانی از انواعی از زره‌های چندلایه، ورقه‌ورقه، پولکی یا فلسی و جوشن استفاده می‌کردند. در یکی از کتاب‌های پهلوی که در دست داریم، از زره حلقه‌حلقه و زره چهارپاره یا چهارتکه یاد شده است (یادگار زریان، ۱۳۷۴: ۵۲).

جایز در کتاب «فرهنگ نمادها و اساطیر و فولکلور» معانی نمادین زره را سلحشوری، شوالیه بودن، محافظت، تعصب، بی‌رحمی، مقاومت، مرگ و... برشمرده است (جایز، ۱۳۹۷: ۲۸۸). بنابراین، نخستین کارکرد بدیهی زره، حفاظت از جسم قهرمان است؛ اما برای این محافظت لزوماً نباید زره از جنس آهن باشد. بر مبنای کتاب‌های دینی داوود نخستین کسی است که زره می‌سازد و جنس این زره از آهن است؛ اما در اساطیر و حماسه‌های ایران و یونان نیز ما زره‌هایی داریم که از قضا آهنین نیستند، بلکه از پوست حیوان است. رستم و هرکول دارای زره همسانی هستند. هر دو قهرمان از پوست حیوانات به عنوان تن‌پوش جنگی خود استفاده می‌کنند؛ چنانکه هرکول نیز پس از کشتن شیر «نمی» و به روایتی دیگر شیر کوه «کیتایرون» از پوست آن همچون زره استفاده می‌کند. این پوشش درست مانند ببر بیان رستم خاصیت آسیب‌ناپذیری و ضد ضربه بودن را دارد؛ به نحوی که این پوشش بارها هرکول را از ضربات گوناگون نجات داده بود (نک به دیکسون کندی، ۱۳۹۰: ۳۸۸-۳۸۷).

آمیئن مارسلن، افسر رومی و مورخ قرن چهارم میلادی، که خود در جنگ‌های رومیان با شاپور دوم شرکت داشته است، در وصف زره ایرانیان می‌گوید: «... سرپای این گروه [ایرانیان] غرق آهن و فولاد بود و طوری قطعات آهن را به اندازه اعضای بدن درست کرده بودند که محل اتصال آن‌ها با یکدیگر مطابق بود با سربند اعضای بدن، و بدین جهت هیچ مانعی از برای حرکت آن اعضا تصور نمی‌رفت...» (مارسلن، ۱۳۱۰: ۹۷).

سواره‌نظام سنگین اسلحه را گویا به سبب داشتن همین زره سنگین بود که «تنوریک» می‌خواندند (نولدکه، ۱۳۷۸: ۱۹۴)، ولی این به آن معنا نبود که تنها سواره‌نظام سنگین اسلحه که از نجبا تشکیل می‌یافت، حق داشتن زره را دارا بود؛ بلکه سربازان پیاده‌نظام این دوره نیز از زره‌های چرمی و پوستی استفاده می‌کردند.

داراب در سفر به جزایر دریابار و در جزیره عمان با فرزندان قنطرش درمی‌افتد، چون داراب از ماهیت فرزندان قنطرش ناآگاه است، فرزندان او را می‌کشد، سپس قنطرش سر می‌رسد و از موضوع مطلع می‌شود. به غلامان دستور

حمله می‌دهد و داراب از پس همه برمی‌آید. قنطرش از نیروی رزم داراب در شگفت می‌ماند و از وی می‌پرسد که این نیرو را از کجا یافته‌ای؟ داراب قوت و نیرو و آسیب‌ناپذیری خود را مدیون زره اسفندیار رویین‌تن می‌داند. در واقع، عامل پیروزی داراب در برابر آن همه لشکر، آسیب‌ناپذیری وی به واسطه آن زره است:

«... همه برخویشتن بلرزیدند و هرکه را بزدی به دو نیم کردی و از وی درگذشتی و دیگری را بزدی. هم بدان صفت می‌افکند و می‌زد تا خلقی را تباه کرد. هیچ کس بر وی ظفر نیافت از آن‌که زره اسفندیار داشت و از آن اردشیر، هیچ سلاحی بر وی کار نمی‌کرد، و نخستین پیراهن آدم داشت از پوست پلنگ آرده. گویند کیخسرو به لهراسب داد و لهراسب به گشتاسب و گشتاسب به اسفندیار و از اسفندیار به بهمن و از بهمن به همای رسید و همای به داراب داد» (طرسوسی، ۱۳۴۴، ج ۱: ۶۷).

گذارنده ابزار	گزارنده	گیرنده	نوع ابزار	کارکرد
آدم	همای	داراب	زره	مصون ماندن از تیر و ضربات دشمن و دفع آفند آنان

این زره نخست از آن آدم بوده و مانند ببر بیان از جنس پوست پلنگ است، از آدم به کیخسرو رسیده و از کیخسرو به لهراسب، از لهراسب به گشتاسب، از گشتاسب به اسفندیار، از اسفندیار به بهمن و از بهمن به همای و در نهایت، از همای به داراب.

خاصیت جادویی این زره موروثی در این است که پوشنده را از هرگونه تیر و ضربه و آسیب مصون می‌دارد و هیچ تیر بر آن کارگر نیست؛ همچنان‌که به تصریح کتاب بیش از چهارصد چوبه تیر در وی (داراب) زده بودند و او را خیر نبود (ن.ک: طرسوسی، ۱۳۴۴، ج ۱: ۶۷).

۲.۱.۲. ابزارها و اشیای موروثی-جادویی طبیعی

۱.۲.۱.۲. سنگ گوه‌رین

سنگ به دلایل مختلف برای اقوام متعدد تقدس دارد؛ چون مظهر سختی، قوت و دوام است. انسان کهن هیچ‌گاه سنگ را به دلیل ماده آن نپرستیده، بلکه به سبب معانی و ابعادی که با خود دارد، آن را ستایش کرده است؛ از این رو، پرستش سنگ توسط انسان، بیش از آن‌که بُعد دینی داشته باشد، دارای بُعد جادویی بوده است.

برخی اقوام بر آنند که سنگ از آدمی در برابر مرگ حمایت می‌کند. در میان شماری از قبایل هند میانه، رسمی وجود دارد؛ مثلاً در قبیله «گاندس» فرزند شخص متوفی، پس از گذشت چهار روز از درگذشت وی، سنگی بزرگ کنار قبر پدرش می‌گذرد. بلندی این سنگ به سه متر می‌رسد. همان‌گونه که برخی محققان می‌گویند: به این نیت که سنگ، به روح متوفی آرامش ببخشد و مسکنی موقت برای او در جوار زندگان ایجاد کند، به گونه‌ای قوای روحی او بر باروری کشتزارهای آبادی مؤثر باشد (صدقه، ۱۳۷۸: ۱۶۴).

داراب پس از نبرد با زنگیان و کشتن سمندون زنگی، زخمی شده و به سوراخی پناه می‌برد. سمنداک برادر سمندون با دیگر زنگیان که داراب را تعقیب می‌کنند، بدان سوراخ می‌نگرند و آمدن او را چشم دارند. در آن سوراخ

داراب با زاهدی روبه‌رو می‌شود. زاهد می‌گوید با من به کرانه دریا بیا تا تو را امانتی دهم و در آنجا دو پاره گوهر سنگ بدو می‌دهد:

«... زاهد به کرانه دریا شد و آواز داد که آن امانت بازده که به نزدیک توست که روزی خوار آمده است. چون زاهد این بگفت ماهی‌ای سر از دریا برآورد و حقه‌ای در دهان گرفته بیرون کرد و آنجا نهاد و به آب فرورفت. زاهد گفت برگیر که کیخسرو به دیدن من آمده بود در این صومعه، من با او بیامدم تا بدین کرانه، او این حقه به من داد و گفت تا روزی خوار وی آید، به وی دهی. این بگفت و برفت و گفت این آینده که خواهد آمدن داراب ابن اردشیرست. بعد از آن کس به اینجا نرسید مگر تو که دارابی. داراب گفت تو چه می‌دانی که روزی خواره این منم؟ زاهد گفت دوش به خواب بودم. دیدم سروش را که مرا گفت فردا روزی خواره این آید، به وی دهی، این بگفت و برفت» (طرسوسی، ۱۳۴۴، ج ۱/۸۱).

همچنان‌که در متن کتاب تصریح شده است، خاصیت جادویی این دو پاره سنگ این است که هرکه آن‌ها را داشته باشد، به برکت آن‌ها هرچه از ایزد خواهد، برآورده شود. اهمیت و ارزش این سنگ‌ها چنان است که حتی جبرئیل هم بدان رشک می‌برد (ن.ک: طرسوسی، ۱۳۴۴، ج ۱/۸۲). در واقع، خاصیت جادویی سنگ در ظفر و کامروایی است.

گزارنده	گیرنده	نوع ابزار	کارکرد	گذارنده ابزار
سلیطون زاهد	داراب	گوهر سنگ	برآورده شدن تمام خواسته‌ها	آدم

این گوهر سنگ در واقع، نخست از آن آدم بوده، سپس به کیخسرو داده شده و کیخسرو آن را در دریا نهاده تا گیرنده موعود آن را بگیرد. زاهدی به نام سلیطون از این گوهر پاسداری می‌کند تا آن را به داراب واگذارد. ارتباط رمزی این بخش در اضلاع دوگانه‌ای است که با اساطیر ایرانی در ارتباط است: کیخسرو که نامیراست، امانت را به دریا می‌نهد (دریا و ارتباط آن با سه منجی موعود زرتشتی)، ضمن این‌که ارتباط آب با داراب را هم نباید از نظر دور داشت.

یکی دیگر از موارد نقش سنگ در جایگاه یک ابزار طبیعی موروثی-جادویی در آنجاست که اسکندر و بوراندخت و هماریال در مسیر سفر به جزایر هند، به شارستان اندهیره می‌رسند. در شارستان آوازی برمی‌آید که ای اسکندر، از این سنگ‌ها بردارید که آدم به دست خود آن را از دریا برآورده است:

«... آوازی آمد که ای اسکندر، از این سنگ بردارید و یادگار دارید که آدم این را به دست خویش از دریا برآورده است و هیچ‌کس از این نیکوتر ندیده است و هیچ‌کس بدینجا نیامده است از دشت کهوانه. اسکندر یک دانه برداشت و بوراندخت یک دانه و دیگر کس برداشت» (طرسوسی، ج ۲/۲۴۸).

گزارنده	گیرنده	نوع ابزار	کارکرد	گذارنده ابزار
آواز ناشناس	اسکندر و بوراندخت	سنگ	زدودن تاریکی	آدم

باز هم ارتباط این سنگ با دریا و آدم. چنان‌که پیداست این سنگ، نوعی سنگ موروثی-جادویی است که تنها افراد خاصی می‌توانند از آن بهره‌گیرند. سنگ یادشده که تنها اسکندر و بوراندخت آن را بر می‌دارند، افزون بر این‌که موروثی است، جنبه جادویی آن در ساطع کردن نوری درخشان است که شب تاریک را چون چشمه آفتاب نیک روشن می‌گرداند (ن.ک: طرسوسی، ۱۳۴۴، ج ۲: ۲۴۸).

در جای دیگر اسکندر در سفر به جهان ماورا، با سیمرخ دیدار می‌کند و سیمرخ به او گوهری عطا می‌کند. ویژگی این گوهر، شکست دشمنان و درگذشتن از تنگناهاست؛ گویی همچون نام اعظم خداوند عمل می‌کند: «... ای اسکندر، در من نگر تا عجایب بینی. این بگفت و از قفای خود گوهری بیرون کرد و در کنار اسکندر انداخت، به برزگی چند اناری و گفت ای اسکندر، این را با خویشتن دار تا هر کجا که روی ظفر یابی. اسکندر آن گوهر برگرفت و خدای را شکر کرد» (طرسوسی، ج ۲: ۵۷۷).

گذارنده ابزار	گزارنده	گیرنده	نوع ابزار	کارکرد
سیمرخ	سیمرخ	اسکندر	گوهر	غلبه بر دشمنان و رستن از انواع تنگناها

۲.۲.۱.۲. گندم

در اساطیر ایران از میان گیاهان، گندم مورد توجه بود و مراحل کاشت، برداشت و آرد کردن گندم باعث آزار دیوها (دو‌ها) می‌شده است. (وندیداد، ۱۳۲۷: ۲۷) از قول کعب‌الاحبار نقل کرده‌اند که از زمان آدم تا روزگار ادریس، دانه گندم به اندازه تخم شتر مرغ بود، پس از آن به اندازه تخم جوجه شد و سپس چند بیضه کبوتر و آن گاه به اندازه فندق و در زمان عزیز اندازه نخودی شد. (یاحقی، ۱۳۷۵: ۳۶۷).

اسکندر در ادامه سفر در سرزمین هند، به شارستان اندهیره وارد می‌شود و در آنجا شهروند از نوادگان شیث فرزند آدم بدو گندمی می‌دهد که وزن آن چهار من است. این گندم از جبریل به آدم داده شده و سپس آدم آن را به ودیعه به شهروند می‌دهد و می‌گوید این را پاس دارید تا ذوالقرنین آید، بدو دهید:

«... شهروند که بزرگترین همه او بود، بیامد و یک دانه گندم بیاورد اسکندر را به سنگ چهار من. اسکندر که آن بدید، گفت ای مهتر، این چه چیز است که آوردی؟ شهروند گفت ای ملک الروم، این آن گندم است که آدم را از بهر او از بهشت بیرون کردند و چون بیرون [آمد] جبرئیل بیاورد و به وی داد و گفت بکار و بدرو تا نانت باشد. آدم بکاشت و یک دانه بگرفت و نگاه داشت و تا بدین غایت بماند و چنین وصیت کرده بوده است که چون ذوالقرنین بیاید از روم، این به وی دهید تا بداند که گندم بهشت چندی بوده است» (طرسوسی، ۱۳۴۴، ج ۲: ۲۹۹).

گذارنده ابزار	گزارنده	گیرنده	نوع ابزار	کارکرد
جبرئیل	شهروند	اسکندر	گندم	برکت در رزق و روزی

در واقع، خاصیت جادویی این گندم در این است که وزن آن چهار من است و چون آن را داشته باشی، گویی همه نعمت و رزق داری. از سویی دیگر نقشی نمادین دارد که چون ستم و خیانت زیادت شود، حجم آن هم کم می‌شود (ن.ک: طرسوسی، ۱۳۴۴، ج ۲: ۲۹۹).

۳.۲.۱.۲. خاک

خاک در بیشتر منابع ماده اولیه آفرینش انسان است. عنصر خاک در میان عناصر چهارگانه، بی‌حرکت‌ترین و بی‌تکاپوترین عنصر است و به همین دلیل، در جاندارانگاری اساطیری، از کمترین پویایی ممکن برخوردار شده و با توجه به این که در طبیعت نیز محملی برای رویش گیاهان و نباتات است، در اساطیر نیز نقش «ماده اولیه» را در آفرینش مادی عهده‌دار شده است (قائمی و دیگران، ۱۳۸۸: ۶۶).

در آیین‌های تدفین نیز چنان که در زبان عامه مشهور است، خاک نماد سردی است و البته تجدید حیات را هم در پی دارد. خاک نماد سردی و تجدید حیات است؛ مردگان به زیرخاک می‌روند تا تجدید حیات کرده و به صورتی نو ظاهر شوند؛ به تعبیری زمین، مادر هستی و خاک بستری برای باروری و حیات بشر است (مطیع شیرازی و دیگران، ۱۴۰۰: ۲۸۱). خاک علاوه بر این که ماده اولیه آفرینش مادی است، نمادی از مرگ، فروپاشی و اضمحلال سوئه جسمانی حیات نیز هست (همان: ۲۸۲).

در داستان *داراب‌نامه* خاک به خودی خود نمی‌تواند همچون ابزاری جادویی عمل کند. جدای از بحث تفسیری آفرینش انسان از خاک و دیوان و شیریان از آتش و دود؛ اما در این داستان از آنجا که آورنده خاک دو تن از زندگان جاوید هستند (خضر و الیاس) و نیز خاک ارتباطی بنیادین و جادویی با یکی از منجیان آخرالزمان (پیغامبر آخرالزمان) دارد؛ بنابراین خاک مورد استفاده در این بخش از داستان، خاصیت جادویی دارد و باعث انهزام دیوان می‌شود. درحقیقت ارتباط خاک با پیغامبر آخرالزمان، بدان خاصیت اثرگذاری جادویی بخشیده است و به اصطلاح فریزر گونه‌ای جادوی مسری (سرایت) در اینجا برقرار است.

در *داراب‌نامه*، اسکندر و دیگر همراهان در سفر ماورایی خود به سرزمین دیوان وارد می‌شوند و در آنجا در جزیره «مهکال» با هفده دیو روبه‌رو می‌شوند و ترسی از آنان بر اسکندر وارد می‌شود. از آنجا که جنس و نوع این دیوان با دیگر موجوداتی که اسکندر پیش از این با آنان روبه‌رو بوده، متفاوت است؛ لذا نمی‌توان با ابزارهای معمول با آنان جنگید. در اینجا نوع ابزاری که باید استفاده شود، بسیار متفاوت است:

«... چشم بازکردند خود را در آن جزیره مهکال دیدند بر کناره دریا. اسکندر خدای را عزوجل شکر کرد بسیار. آنگاه گفت ای پیغامبران خدای، این قوم را چگونه هلاک کنم؟ مرا درمانی بیاموزید. خضر و الیاس در ساعت برفتند و بازآمدند و مشتی خاک بیاوردند و بر دست اسکندر دادند و گفتند بگیر این خاک را و چون با دیوان مقابل شوی، این خاک را به سوی ایشان انداز و بگوی که به حرمت پیغامبر آخرالزمان. این خاک از آن معدن است که آنجا متولد خواهد شد. چون این بگفتی آنگاه این خاک بینداز تا قدرت خدای تعالی و کرامت محمد علیه‌السلام مشاهده کنی...» (طرسوسی، ۱۳۴۴، ج ۲: ۴۷۱).

گزارنده	گیرنده	نوع ابزار	کارکرد
خضر و الیاس	اسکندر	خاک	شکست و انهزام دیوان

چنانکه دیده می‌شود، اسکندر از دو ارباب معرفت (خضر و الیاس) این خاک که به ودیعه نهاده شده، دریافت می‌کند. جنس دیو از دود است که عنصری فرارونده است. همین فراروندگی او باعث طغیان و سرکشی و البته

التهاب او می‌شود. برای خاموش کردن این طغیان، ماده‌ای لازم است تا آن را آرام کند و چه عنصری بهتر از خاک که نماد ذلت، پستی، فروتنی، تسلیم و البته سردی است.

۴.۲.۱.۲. ۴.۲.۱.۲. پر سیمرغ

سابقه حضور سیمرغ در فرهنگ و ادب ایران زمین به دوره پیش از اسلام برمی‌گردد که در متون گوناگون اوستایی و پهلوی جایگاه خاصی داشته است. این مرغ افسانه‌ای مشهور و جهانی هم سخن می‌گوید و هم خاصیت جادویی و درمانی دارد. ویژگی درمانی و جادویی او در پر اوست که در منابع حماسی و اساطیری ما بدان پرداخته شده است و در اساطیر ایرانی، استفاده از پر در اعمال پزشکی و جادویی، در داستان‌های سیمرغ عینیت یافته است. از «نزهت‌نامه» علایی» چنین برمی‌آید که در روند درمان امراض و جراحات‌ها، پر پرندگان بیشتر نوعی ابزار پزشکی بوده است و نه لزوماً ماده درمانی: «چون تب چهارم دیر بماند و مدت دراز گردد، یک موش در نیمه ماه در جایگاهی کنند از آبگینه... و زیت در او ریزند و بگذارند تا اول ماه، آنگاه آن روغن به پر مرغ از گردن تا میان و بر اطراف دست‌ها و پای همی مالند، تب بازبرد» (شهمردان، ۱۳۶۲: ۱۱۹). نیز: «سرشک که بر گل نشیند، بامداد به پر مرغ بگیرند و در آبگینه کنند و در چشم کشند روشنایی بیفزاید و به درد نیاید» (شهمردان، ۱۳۶۲: ۲۲۳). گویا پر پرندگان که از ابزارهای پزشکی بوده، در نظر مخاطب غیر متخصص دارای نوعی خاصیت جادویی تلقی شده است.

در داستان *داراب‌نامه* ویژگی پر جادویی سیمرغ هم گزارش شده است. از آنجا که اسکندر در چهره یک شخصیت معناگرا و موحد ترسیم شده است؛ بنابراین، رسالت محور است و عوامل و عناصر ماورایی وی را در این راه یاری می‌رسانند. اسکندر در جست‌وجوی چشمه زندگانی است که با سیمرغی روبه‌رو می‌شود و سیمرغ که چون مأمور الهی عمل می‌کند، گویی موظف است او را یاری دهد؛ بدین دلیل هفت پر از خود می‌کند و به اسکندر می‌دهد و به او می‌گوید این پرها بگیر و به هر سرزمینی رسیدی، ظفر و چیرگی تو را باشد و چون درمانده شوی، یک پر آتش بزنی در ساعت موجودات شر و اهریمنی بگریزند و منهزم شوند:

«(اسکندر) چون یک منزل برفت، جفت سیمرغ پیش آمد و گفت ای ملک، تو را هنوز با بسیار دشمنان حرب می‌باید کردن، از پهلوی راست من هفت پر بگیر (هریک) به نام اقلیمی تا هر کجا که بروی، ظفر تو را بود و چون درمانی، یکی از این پرهای مرا در آتش نه، در ساعت دیوان و پریان همه از آن معدن بگریزند (طرسوسی، ۱۳۴۴، ج ۲: ۵۷۸).

گزارنده	گزارنده	گیرنده	نوع ابزار	کارکرد
سیمرغ	اسکندر	پر	پیروزی و ظفر قهرمان و چیرگی بر دیوان و موجودات اهریمنی	

۳.۲. ابزارها و عوامل موروثی-جادویی-کلامی-نوشتاری

۱.۳.۲. اسم مهین

در قرآن کریم آمده است که «...وَلِلَّهِ الْأَسْمَاءُ الْحُسْنَىٰ فَادْعُوهُ بِهَا» (اعراف/۱۷۹) برای طلسم و تعویذ معمولاً از اسامی خداوند استفاده کرده‌اند. اسم اعظم یا مهین خداوند مشهورترین نوع طلسم است که در قصه‌های عامه بسیار پربسامد است. با این حال، به اعتقاد بسیاری، اسم اعظم خداوند برکسی آشکار نشده و فقط اولیا و پیامبران آن را می‌دانند (ابن ماجه، ۱۹۸۱، ج ۲: /۱۲۶۹؛ موسی‌پور، ۱۳۸۷: ۹).

گرچه باید اذعان کرد این موضوع، بحثی چالش برانگیز است؛ اما باید پذیرفت که نام خداوند دارای قدرت معنوی شگرف و شگفتی است که چون با مسمماً که منبع لایزال قدرت است، ارتباط دارد؛ بنابراین در مضایق و تنگناها به مدد قهرمانی می‌آید که رسالتی معنوی و الهی-انسانی-اخلاقی دارد. در کتاب *داراب‌نامه* در پنج مورد از اسم اعظم خداوند و تأثیر آن در گشایش کارها نام برده شده است. در شاهد نخست نام اعظم خداوند بر بازوبند قهرمان است که در واقع، نوعی تعویذ است که آب و آتش بر آن اثرگذار نیست. بوران‌دخت در جنگ‌هایی که با فور هندی دارد، از آنجا که در برابر فیلان فور که آتش می‌بارانند، درمانده می‌شود و سپاه ایران منهزم، وی از این تعویذ استفاده می‌کند:

«...بوران‌دخت که نام مهین یزدان داشت که پدر او را داده بود و آن بازوبند بر بازوی بوران‌دخت خود آتش بر وی کار نکردی و نه آب و نه باد» (طرسوسی، ۱۳۴۴، ج ۲: /۱۶۰).

گزارنده	گیرنده	نوع ابزار	کارکرد
داراب بوران‌دخت	پدر بوران‌دخت	بازوبند (تعویذ)	پیروزی و ظفر قهرمان و چیرگی بر فور هندی

مورد دوم کاربرد اسم اعظم خداوند در دفع آفات و شرهاست. همارپال که همراه اسکندر در سرزمین هند به مقصد زیارت تربت آدم عازمند، به شارستان دیوهره می‌رسند، در آنجا اسکندر شارستان را تخریب می‌کند. به ناگاه ماران از زمین برمی‌آیند و بر لشکر اسکندر می‌زنند. اسکندر چاره‌کار را از همارپال جویا می‌شود و او به مدد نام اعظم خداوند ماران را دگربار بدان رخنه هدایت می‌کند:

«... همارپال نامی از نام‌های خدای عزوجل بخواند و بدمید و با انگشت اشارت کرد؛ به یکبار آن ماران روان شدند، چنانکه آواز رفتن ایشان جهان تا جهان گرفت، و ایشان در قفای آن ماران شدند» (طرسوسی، ۱۳۴۴، ج ۲: /۲۳۹).

گزارنده	گیرنده	نوع ابزار	کارکرد
----	همارپال	نام اعظم خداوند	دفع طلسم ماران شارستان دیوهره

مورد سوم جایی است که نام بوران‌دخت در جدال با زنگیان، از نام اعظم خداوند که به یادگار از جدان بدو رسیده است، بهره می‌گیرد، به ناگاه بادی شدید وزیدن می‌گیرد، دریا می‌شورد و زنگیان منهزم می‌شوند:

«... چون بوران دخت این مناجات کرد و آن نام‌ها را بخواند که او را از جدان یادگار بود، در زمان بادی برخاست به قدرت خدای تعالی و آن دریا بشورید و موج برآورد و آن آب تا هیکل بیامد و هر ساعت موج آن دریا زیادت می‌شد» (طرسوسی، ۱۳۴۴، ج ۲: ۴۲۴).

گزارنده	گیرنده	نوع ابزار	کارکرد
جدان بوران دخت	بوران دخت	نام اعظم خداوند	شکست زنگیان

مورد چهارم باز هم نام اعظم خداوند است که همچون تعویذی بر نیزه نصب شده است. بوران دخت و اسکندر در سرزمین هند و فتوحات آن سرزمین به شارستان اندهیره می‌رسند. این شارستان از آن فور هند و جادوگران اوست. جادوگران شارستان شروع به جادوگری می‌کنند. به ناگاه هوا توفانی می‌شود. بوران دخت و همارپال می‌گویند این، گونه‌ای جادو است. اسکندر از بوران دخت چاره می‌جوید و او با استفاده از نیزه‌ای که نام مهین خداوند بر آن است، طلسم را می‌شکند:

«... اسکندر گفت این جادویی را بتوان شکستن؟ همارپال گفت: توان، و این طلسم است و هر که اینجا برسد، ده روز باران ببارد و بعد از ده روز بگشاید. همارپال این بگفت و در بوران دخت نگرست تا بنگرد که او چه می‌کند. دید نیزه در دست گرفته و آن نام مهین خداوند عزوجل بر آنجا نبشته و در هوا می‌داشت. همارپال گفت این چیست که تو می‌کنی؟ گفت این نامی است از نام‌های خدای عزوجل و من این را از پدر میراث دارم» (طرسوسی، ۱۳۴۴، ج ۲/ص ۲۴۴).

گزارنده	گیرنده	نوع ابزار	کارکرد
اجداد بوران دخت	بوران دخت	نام اعظم خداوند که بر نیزه‌ای است	شکست جادوگران شارستان اندهیره

مورد پنجم استفاده از نام خداوند و «ماندالا»ست. اسکندر و بوران دخت در سفر در جزایر یونان، در شارستان «سیوتان» با هفت جادوگر به سرکردگی «ابکر جادو» روبه‌رو می‌شوند. آنان با استفاده از نام مهین خداوند، هفت شارستان را تسخیر می‌کنند و ابکر جادو را دستگیر می‌کنند و بر گرد وی خطی می‌کشند و بر آن نام اعظم خداوند می‌دمند تا جادوگر نتواند بگیرد:

«... آنگاه بوران دخت او را بیاورد و دست او بر بست و خطی در گرد او بر زمین بکشید و به نام خدای عزوجل او را بیست و به جنگ رفت» (طرسوسی، ۱۳۴۴، ج ۲: ۵۰۲).

گزارنده	گیرنده	نوع ابزار	کارکرد
اجداد بوران دخت	بوران دخت	نام اعظم خداوند خط منزل	شکست جادوگران شارستان سیوتان و دستگیری ابکر جادو

(کتاب) و (لوح) در واقع، نوعی کلمات مکتوب و ملفوظ است که تصور می‌شود در پیش‌گیری از زیان‌ها، درمان بیماری‌های جسمی و روحی یا پدید آوردن نتایج مطلوب مؤثر باشد. اعتقاد بر آن است که به همراه داشتن یا قرائت کردن برخی از آیات قرآن، مانع از بروز بلا یا می‌شود (موسی‌پور، ۱۳۸۷: ۱۳۹). در ادبیات فارسی شاید نخستین کتاب مشهور در این زمینه «جاماسپ‌نامه» باشد و سپس پنج کتاب هیمیا، ریمیا، سیمیا، لیمیا و کیمیا از ملاحسین واعظ کاشفی. به هر روی، این کتاب‌ها و الواح از آنجا که دربردارنده علوم غریبه (جفر) و علوم مربوط به طلسم و طلسم‌گشایی بوده‌اند، در دفع یا جرّ بلا یا، از بین بردن یا دفع موجودات شرور و نهان‌کار، زایل کردن جادو و... مؤثر بوده‌اند.

در داستان داراب‌نامه لوحی که از آن تهمورث بوده است، به دست بوراندخت می‌افتد. تهمورث از شخصیت‌های پارسا و بسیار پُرکنش شاهنامه است که رام کردن دیوان از مهم‌ترین کارهای اوست. او به دلیل رام کردن دیوان از آنان برخی از فنون همچون نوشتن را فرامی‌گیرد. او دیوان را همچون اسب به خدمت می‌گیرد و سوار بر آن‌ها عرصه آفاق را درمی‌نوردد.

در داراب‌نامه، بوراندخت و اسکندر در ادامه جزیره‌نوردی در یونان و زنگبار و در نبرد با مهکال دیو، به ناگاه با پیروی که از روی دریا می‌آید روبه‌رو می‌شوند و آن پیر بدان‌ها اسپ و لوح مسین می‌دهد که بر آن ده خط عنبرین نوشته شده است:

«... یکی اسپ را عنان گرفته و یکی لوحی از مس در دست گرفته و بر آن لوح ده خط عنبرین نوشته، آواز داد که ای بوران‌دخت، بگیر این اسب را و برنشین و حرب کن از بهر دین حق، و بگیر این سلاح تا کسی را بر تو دست نبود که این میراث است تو را از طهمورث دیوبند که به دست من مانده است. بوران‌دخت چون آن بدید، شاد شد و شکرکرد مرخدای را عزوجل و بسیار شادی کرد از آن لوح و اسپ، که بر آن لوح نام‌های بزرگ خدای عزوجل بود و طهمورث دیوان را بدان نام بگرفتی و هیچ جادوی بر وی به کار نرفتی، و دیوان چون کوه را طهمورث بدان (نام‌های خدای عزوجل) بربستی و به گرد جهان بگردانیدی و همه دیوان و جادوان در دست او عاجز بودند...» (طرسوسی، ۱۳۴۴، ج ۲: ۴۶۲).

گذارنده ابزار	گزارنده	گیرنده	نوع ابزار	کارکرد
تهمورث	پیروی دریانورد و ناشناس	بوران‌دخت	لوح	پیروزی و ظفر قهرمان و چیرگی بر دیوان و موجودات اهریمنی به منظور گسترش دین حق

ارتباط رمزی لوح مسی و خط عنبرین و تأثیر آن‌ها در راندن دیوان برکسی پوشیده نیست.

۳. نتیجه‌گیری

در مقاله حاضر و پس از بررسی ابزار و عوامل جادویی-موروثی و نوع استفاده و کاربردی که برای قهرمان داشته‌اند، این نتیجه حاصل شد که از بین جادوی سرایت و شباهت، از جادوی سرایت بیشتر استفاده شده است و این

ابزارهای موروثی بیشتر در جهت غلبه بر دشمنان و نجات خود از مهلکه و طی کردن مسیر قهرمانی بوده تا این که بخواهند طبیعت را به تسخیر و تسلط خود درآوردند.

این ابزارها می‌توانند استعاره‌ای از فرّه کیانی باشند؛ چراکه افرادی که این ابزارها را دریافت می‌کنند، همه شاه یا شاهزاده هستند. بیشتر گذارندگان این ابزارها شخصیت‌های حماسی و سپس دینی-مذهبی هستند. گزارندگان یا واسطه‌ها ارباب معرفت (زاهد و پارسا، حکیم یا فیلسوف) هستند. گیرنده شخصیتی حماسی و گاه تاریخی است که رسالتی دارد و نکته همین جاست که تنها قهرمانان رسالت‌محور از این ابزارها دریافت می‌کنند. نوع ابزارها بیشتر سلاح‌های جنگی و رزمی است که به دلیل جادوی «مسری/مجاورت» خاصیت اثرگذاری شگرف یافته است. جدای از سلاح‌های رزمی، عناصر طبیعت و «کلام/کلمه» یا دعاها هم کارگشا هستند. از برخی از این ابزارها می‌توان تفسیر روان‌شناسانه هم به دست داد؛ مثلاً گرز، شمشیر و به‌ویژه کمان می‌تواند نماد «مردی» و قدرت نرینگی هم باشد و این که این ابزارها و عوامل را در سه دسته تقسیم کردیم: نخست ابزارهای جنگی و رزمی مانند زره، کمان، نیزه و عمود، دُدیگر عناصر طبیعی مثل سنگ، یاقوت، گندم، خاک، پر سیمرغ و سدیگر عوامل معنوی-فرهنگی (کتاب/ لوح و کلمه) مانند لوح تهمورث و نام‌های مهین خداوند یا نام فرشتگان بزرگ مقرب.

نتیجه دیگر این که در داستان *داراب‌نامه* درهم‌تنیدگی سه مقوله محوری جادو، دین و علم وجود دارد؛ درست مانند همان درهم‌تنیدگی‌ای که فریزر بین این سه مفهوم برقرار کرده است. قسمت جادو شامل آن ابزارآلات جنگی و حتی عناصر طبیعی است که نماد همان مراحل جادویی و فتیشی و اعتقاد به قدرت نهانی و نهفته اشیاست. بخش دینی تکرار مکرر اسم مهین خدا و قدرت آن است که نماینده اعتقاد به دین است و بخش علم و پیش گرفتن این مسیر و رسیدن به علم با توجه به کمک گرفتن چندباره شخصیت‌ها از کتبی همچون کتاب سام و ادیس و سارقوس و لوح تهمورث.

تکامل و تحول شخصیت‌ها را می‌توان به مدد همین عناصر و ابزار جادویی-موروثی هم دید. داراب و اسکندر شخصیت‌های محوری هستند و گویی این دو یک شخصیت هستند که درحال تکامل هستند؛ یعنی شخصیت اسکندر برخلاف داراب دیگر جنگجو نیست و بیشتر سعی دارد از راه گفت‌وگو (متمدنانه‌تر) به حل مسایل بپردازد. این یعنی گذار از مرحله طبیعی بودن به متمدن شدن و پذیرش گفت‌وگو. این تطور و تحول را در دسته‌بندی ابزارها می‌توان یافت: در مراحل نخست ابزارهای جنگی و رزمی حضور پررنگی دارند، سپس به عناصر طبیعی می‌رسیم و مرحله پایانی دیگر عوامل کارگشا مانند کتاب و «کلمه» نقش دارند تا ابزارها و اشیا جادویی-موروثی. همان سخنی که فروید گفت: نخستین نشانه‌های تمدن این بود که بشر به جای پرتاب سنگ، کلمه پرتاب کرد.

منابع

ابن ماجه، محمدبن یزید (۱۹۸۱)، سنن، ج ۲، تحقیق محمود محمد حسن نصار، بیروت: دارالکتب العلمیه
باقری، مهري (۱۳۷۶)، «تحول چندگانه یک واژه در زبان فارسی»، *زبان و ادب فارسی دانشگاه تبریز*، دوره ۴، شماره ۱۶۳:

- براس، الیور استالی و بلوک، آلن (۱۳۶۹)، فرهنگ اندیشه نو، ترجمه احمد بیرشک و دیگران، تهران: مازیار بیس، دانیل (۱۳۷۵)، انسان‌شناسی فرهنگی، ترجمه محسن ثلاثی، تهران: علمی
- پورداوود، ابراهیم (۱۳۴۶)، «زین‌ابزار، کمان و تیر»، بررسی‌های تاریخی، شماره ۷، سال دوم: ۳۹-۵۲
- پورداوود، ابراهیم (۱۳۸۲)، زین‌ابزار (جنگ‌ابزارهای باستانی ایران)، تهران: نشر اساطیر
- توسل پناهی، فاطمه (۱۳۹۱)، توت‌م و تابو در شاهنامه، تهران: ثالث
- جبری، سوسن و یوسفی، سحر (۱۳۹۵)، «پیوند عناصر جادویی و انگاره‌های کهن‌الگویی در قصه‌های عامه»، فرهنگ و ادب عامه، شماره ۱۱، سال ۴: ۷۹-۱۰۷
- حسن‌زاده، کاظم و نیک‌پناه، منصور (۱۳۹۹)، «گزر رزم‌افزار فرهمند حامی خجستگان در شاهنامه و آثار حماسی»، دو فصلنامه ادبیات پهلوانی، شماره ششم، سال چهارم: ۲۷۱-۲۴۳
- حکمت، علی‌رضا (۱۳۵۰)، آموزش و پرورش در ایران باستان، تهران: نشر چاپخانه کیهان
- دیکسون کندی، مایک (۱۳۹۰)، دانشنامه اساطیر یونان و روم، ترجمه رقیه بهزادی، تهران: طهوری
- راوندی، مرتضی (۱۳۸۷)، تاریخ اجتماعی ایران، جلد اول، تهران: نگاه
- ریویر، کلود (۱۳۷۹)، درآمدی بر انسان‌شناسی، ترجمه ناصر فکوهی، تهران: نی
- شاله، فلیسین (۱۳۴۶)، تاریخ مختصر ادیان بزرگ، با اضافات و ملحقات دکتر منوچهر خدایارمجبی، تهران: انتشارات دانشگاه تهران
- شریف‌نسب، مریم (۱۳۹۴)، «عناصر جادویی در داستان‌های عامیانه»، مجموعه مقاله‌های دهمین همایش بین‌المللی ترویج زبان و ادب فارسی، دانشگاه محقق اردبیلی: ۱۵۳-۱۴۶
- شهمردان ابن ابی‌الخیر رازی (۱۳۶۲)، نزهت‌نامه علایی، تصحیح فرهنگ جهانپور، تهران: مؤسسه مطالعات و تحقیقات فرهنگی
- صدقه، جان (۱۳۷۸)، «سنگ در اساطیر کهن»، ترجمه محمدرضا ترکی، نشریه شعر، شماره ۲۷: ۱۶۹-۱۶۴
- طرسوسی، ابوطاهر (۱۳۴۴)، داراب‌نامه، دوره ۲ جلدی، به کوشش ذبیح‌الله صفا، تهران: بنگاه ترجمه و نشر کتاب
- علی‌پورسعدانی، رضا و شیخ‌زاده، مرجان (۱۳۸۸)، «اشیاء جادویی در فرهنگ عامه ایران و تأثیر آن در نقاشی مکتب سقاخانه»، باغ نظر، شماره ۱۱، دوره ۶: ۶۸-۵۳
- فرخ، کاوه (۱۳۸۷)، سواره‌نظام زبده ارتش ساسانی، ترجمه بهنام محمدپناه، تهران: نشر سبزان
- فرشاد، مهدی (۱۳۵۵)، «بررسی مهندسی کمان‌های باستانی ایران»، بررسی‌های تاریخی، شماره سه، سال یازدهم: ۹۵-۱۱۰
- فضایی، یوسف (۱۳۶۹)، «گونه‌های سحر و جادوی اولیه در میان بشر ابتدایی»، چیستا، شماره ۷۲: ۱۳۹-۱۸۳
- فروید، (۱۳۴۹)، توت‌م و تابو، ترجمه محمدعلی خنجی، تهران: طهوری
- قائمی، فرزاد، یاحقی، محمدجعفر و پورخالقی چترودی، مهدخت (۱۳۸۸)، «تحلیل نمادینگی عناصر خاک و باد در اساطیر و شاهنامه فردوسی براساس نقد اسطوره»، ادب‌پژوهی، شماره ۱۰: ۸۲-۵۷
- قدیانی، عباس (۱۳۸۱)، تاریخ ادیان و مذاهب در ایران، تهران: فرهنگ مکتوب

مارسلن، آمین (۱۳۱۰)، جنگ شاپور ذوالاکتاف با یولیانوس امپراتور روم، ترجمه محمد صادق اتابکی، تهران: نشر اداره شورای نظام

مطیع شیرازی، لیلا، خالقداده، محمدهادی و معصومی، محمدرضا (۱۴۰۰)، «مأم خاک در اساطیر و باور ملل و جایگاه آن در شواهدی از آثار سنایی غزنوی»، فصلنامه ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی، شماره ۶۵، سال ۱۷: ۳۰۵-۲۸۱

موسی‌پور، ابراهیم (۱۳۸۷)، دوازده + یک؛ سیزده پژوهش درباره طلسم، تعویذ و جادو، تهران: کتاب مرجع

ناس، جان (۱۳۵۴)، تاریخ جامع ادیان از آغاز تا امروز، ترجمه علی اصغر حکمت، تهران: پیروز

نژاداکبری مهربان، مریم (۱۳۸۷)، شاهنشاهی ساسانیان، تهران: نشر مطالعات و نشر کتاب پارسه

نوری، افسانه و شریفی، محمدنادر (۱۴۰۰)، «تحلیل سحرانگیزی پدیده‌های طبیعی و اسطوره‌های در گرشاسب‌نامه با تأکید بر

رابطه سه محور آنیمیسیم، مانا و فتیشیسیم»، پژوهشنامه ادب حماسی، سال هفدهم، شماره ۲، پیاپی ۳۲: ۳۲۳-۲۹۹

نولدکه، تئودور (۱۳۷۸)، تاریخ ایرانیان و عرب‌ها در زمان ساسانیان، ترجمه عباس زریاب، تهران: نشر پژوهشگاه علوم انسانی

و مطالعات فرهنگی

وندیاد؛ حصه سوم کتاب اوستا (۱۳۷۵)، ترجمه محمدعلی محسنی (داعی الاسلام)، حیدرآباد دکن: صحیفه

یاحقی، محمدجعفر (۱۳۷۵)، فرهنگ اساطیر و اشارات داستانی در ادبیات فارسی، تهران: سروش

یادگار زریبان (۱۳۷۴)، ترجمه و آوانویسی یحیی ماهیار نوابی، چاپ اول، تهران: نشر اساطیر

<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/fetish>

<https://www.merriam-webster.com/dictionary/fetish>

References

Ibn Majah, Muhammad ibn Yazid (1981), *Sunan*, vol. 2, researched by Mahmoud Muhammad Hassan Nassar, Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiy. (In Persian)

Bagheri, Mehri (1997), "Multiple Transformations of a Word in Persian", *Persian Language and Literature*, University of Tabriz, Vol 4, Issue 163: 23-46 (In Persian)

Brass, Oliver Stalli and Alan Block (1980), *The New Thought Culture*, translated by Ahmad Birshak and others, Tehran: Maziar. (In Persian)

Bates, Daniel (1996), *Cultural Anthropology*, translated by Mohsen Salasi, Tehran: Elmi (In Persian)

Pourdavoud, Ebrahim (1967), "Saddle, Bow and Arrow", *Historical Studies*, Issue 7, Year 2: 39-52 (In Persian)

Pourdavood, Ebrahim (2003), *Zeinabazar (Ancient Iranian Weapons)*, Tehran: Asatir Publishing (In Persian)

Tavasol Panahi, Fatemeh (2012), *Totem and Taboo in Shahnameh*, Tehran: Sales (In Persian)

Hassanzadeh, Kazem and Nikpanah, Mansour (2019), "The mace of Farahmand, the protector of the fortunate, in the Shahnameh and epic works", *Two Quarterly Journals of Pahlavani Literature*, Issue 6, Year 4: 243-271 (In Persian)

Hekmat, Alireza (1977), *Education in Ancient Iran*, Tehran: Kayhan pub. (In Persian)

Dixon Kennedy, Mike (2011), *Encyclopedia of Greek and Roman Mythology*, translated by Roqiyyeh Behzadi, Tehran: Tahori (In Persian)

Rawandi, Morteza (2008), *Social History of Iran*, Vol 1, Tehran: Negah pub. (In Persian)

- Riviere, Claude (2000), *An Introduction to Anthropology*, translated by Nasser Fokuhi, Tehran: Ney pub. (In Persian)
- Shalle, Félicien (1967), *A Brief History of the Great Religions*, with additions and appendices by Dr. Manouchehr Khodayar-Mohabbi, Tehran: Tehran University Press. (In Persian)
- Sharifnasb, Maryam (2015), "Magical Elements in Folk Tales", *Collection of Articles of the Tenth International Conference on the Promotion of Persian Language and Literature*, University of Mohaghegh Ardabili: 146-153. (In Persian)
- Sadeqeh, Jan (1999), "Stone in Ancient Mythology", translated by Mohammad Reza Turki, *Poetry Magazine*, Issue 27: 164-169. (In Persian)
- Tarsousi, Abu Taher (1965), *Darab-nama*, 2-volumes, edited by zabihollah Safa, Tehran: Book Translation and Publishing Company. (In Persian)
- Farrokh, Kaveh (2008), *The elite cavalry of the Sassanid army*, translated by Behnam Mohammadpanah, Tehran: Sabzan Pub. (In Persian)
- Freud, (1960), *Totem and Taboo*, translated by Mohammad Ali Khonji, Tehran: Tahori. (In Persian)
- Ghadiani, Abbas (2002), *History of Religions and Sects in Iran*, Tehran: Farhang-e Maktoob pub. (In Persian)
- Marcellin, Amiens (1931), *The War of Shapur Zul-Aktaf with the Roman Emperor Julian*, translated by Mohammad Sadeq Atabaki, Tehran: Publication of the Shura Nizam Administration. (In Persian)
- Musapour, Ebrahim (2008), *Twelve + One; Thirteen Researches on Talismans, Amulets and Magic*, Tehran: Reference Book pub. (In Persian)
- Nass, John (1975), *A Comprehensive History of Religions from the Beginning to the Present*, translated by Ali Asghar Hekmat, Tehran: Pirouz (In Persian)
- Nejad Akbari Mehraban, Maryam (2008), *Sasanian Empire*, Tehran: Parseh pub. (In Persian)
- Noldeke, Theodor (1999), *History of Iranians and Arabs during the Sassanid Period*, translated by Abbas Zaryab, Tehran: Institute for Humanities and Cultural Studies Pub. (In Persian)
- Vandidad; Part Three of the Avesta* (1996), translated by Muhammad Ali Mohseni (Proclaimer of Islam), Hyderabad Deccan: Sahifa pub. (In Persian)
- Yahaghi, Mohammad Jafar (1996), *Dictionary of Mythology and Fictional Allusions in Persian Literature*, Tehran: Soroush pub. (In Persian)
- Yadgar Zariran* (1995), translated and transcribed by Yahya Mahyar Navabi, first edition, Tehran: Asatir Pub. (In Persian)