

مقایسه ساختار داستان بین کلیله و دمنه و مرزبان‌نامه با تکیه بر داستان‌های «موش و مار»، «ماهی خوار و ماهی»، «سه انباز راهزن»، «زاغ و مار»، «صیاد و آهو» و «زاغ و گرگ و شغال»

دکتر عبدالله حسن زاده میرعلی^۱
مهری گلشنی راد^۲

چکیده

ساختارگرایی علمی است که داستان را از لحاظ فرم و شکل آن بررسی می‌کند و کمتر به درونمایه و موضوع آثار توجه دارد؛ بسیاری از ساختارگرایان معتقدند، تمام داستان‌های عامیانه را می‌توان با این روش بررسی کرد. با توجه به این که حکایت حیوانات همیشه به منزله یک نوع تعلیمی و تمثیلی شناخته شده است، بنابراین الگوی ساختاری پراپ (از ساختارگرایان مشهور) یکی از الگوهای مناسب برای بررسی این حکایات است. کلیله و دمنه و مرزبان‌نامه نیز از جمله آثار مهمی هستند که از حکایت‌های زیادی تشکیل شده‌اند و حیوانات در آن‌ها نقش مهمی دارند. از این رو، چند حکایت از این آثار را بر اساس الگوی ساختاری پراپ بررسی کرده و پس از تجزیه و تحلیل ساختار این حکایت‌ها و مقایسه آن‌ها با هم، شباهت‌ها و تفاوت‌های آنها را مورد بحث قرار داده‌ایم. در این میان، دو حکایت (موش و مار) و (زاغ و مار) از لحاظ ساختار و مضمون شباهت بیشتری به یکدیگر داشته‌اند. با توجه به اینکه این حکایت‌ها با الگوی ارائه شده پراپ همخوانی دارد؛ کارکردهای بیان شده از جانب او در این داستان‌ها رعایت شده است.

نکته قابل توجهی که همواره در این حکایت‌ها دیده می‌شود، گفت‌وگو و راهنمایی بین شخصیت‌ها است که به حکایت‌ها جذابیت خاصی بخشیده است. در حقیقت، نویسندگان این دو اثر به کمک شخصیت انسانی در قالب حیوانات توانسته‌اند، به انتقاد از جامعه و سیاست حاکم بر آن بپردازند.

واژگان کلیدی: کلیله و دمنه، مرزبان‌نامه، ساختارگرایی، داستان، پراپ

مقدمه

کلیله و دمنه از آثار مشهور قرن ششم است که عبدالله بن مقفع آن را به عربی ترجمه کرده است و نصرالله منشی آن را بر اساس ترجمه ابن مقفع در حدود سال‌های ۵۳۸ تا ۵۴۰ به فارسی برگردانده است. «کلیله و دمنه نصرالله منشی ۱۶ باب و ۵۷ حکایت دارد که ۱۴ حکایت اصلی و ۴۳ حکایت آن فرعی است. برخی حکایات کوتاه و برخی دیگر بلند و پیچیده هستند» (پارسا، ۱۳۸۴: ۷۳). «به طور کلی سبک و سیاق داستان‌پردازی کلیله و دمنه و امثال و حکایت آن یا امثال و حکایات مشابه آن که برگرفته از فرهنگ عامه یا منابع مختلف ایرانی و غیر ایرانی است، در تمام متون نظم و نثر فارسی به چشم می‌خورد.» (تقوی، ۱۳۷۶: ۱۱۸) «کتاب مشهوری که نه از روی کلیله و دمنه، بلکه به تقلید کلیله و از روی منابع مختلف هندی و غیر هندی و با همان سبک و سیاق کلیله نگاشته شده مرزبان‌نامه است.» (همان: ۱۱۶) اسپهبد بن مرزبان بن رستم بن شروین این کتاب را به زبان طبری در قرن چهارم ه. ق. نوشته است، و سعد الدین وراوینی آن را در قرن هفتم به فارسی دری برگردانده است.

تحریر دیگری از این کتاب را در سال ۵۹۸ محمد بن غازی الملطیوی، به نام روضه العقول نوشته است. مرزبان‌نامه، مقدمه و ۹ باب دارد. هر باب شامل چند حکایت است و این حکایت‌ها به شیوه داستان در داستان بیان شده‌اند. «شیوه داستان در داستان حکایت مرزبان‌نامه سبب شده است تا حال و هوایی شبیه به حال و هوای داستان گویی‌های شفاهی بر حکایت‌ها حاکم شود. از طرفی اهمیت پند و اندرز، به عنوان درون مایه و زمینه اصلی کتاب در این ساختار متبلور شده است.» (آزاد، ۱۳۸۸: ۱) «مؤلف مرزبان‌نامه با تأثیرپذیری آشکار از داستان‌های کلیله و دمنه این ساختار را با اندکی تغییر در داستان‌هایش به کار برده است.» (حسام‌پور، ۱۳۸۸: ۷۶) در واقع هر دو اثر داستانی شامل حکایت‌های

۱- استادیار و عضو هیأت علمی دانشگاه سمنان

۲- دانشجوی کارشناسی ارشد زبان و ادبیات فارسی دانشگاه سمنان

تو در توی بسیاری هستند که قابلیت بررسی از دیدگاه‌های گوناگونی از جمله ساختارگرایی را دارند. «به همان صورت که زندگی در محیطی در گذار وقوع می‌یابد، داستان ناچار در زمان و مکان تحقق پیدا می‌کند و سرانجام همان گونه که زندگی انسانی بی‌وجود انسان‌ها مقدور و میسر نمی‌تواند بود، تحقق داستان بی‌دست اندرکاری قهرمانان آن ممکن نیست. بنابراین، هر داستانی از آمیزش قلمروهای زیر و تأثیر و تأثر آنها در یکدیگر پدید می‌آید: ۱. کردار و تبلور آن در گفتار و پندار؛ ۲. منطق و قوانین حاکم بر کردار؛ ۳. محیط؛ ۴. قهرمان» (سرامی، ۱۳۶۸: ۵۰). «قصه حکایتی است پهلوانی که به اشخاص و اشیاء افسانه‌ای و ساختگی می‌پردازد. قصه با آن زبان فخیم و رفیعش به وصف چیزهایی می‌پردازد که هرگز رخ نداده‌اند، حتی امکان رخ دادنشان نیز نیست». (آلوت، ۱۳۸۰: ۴۷)

اما آنچه در این مقاله بدان پرداخته شده است، مقایسه ساختار داستان‌های مرزبان‌نامه و کلیله و دمنه است که براساس فرضیه ما، تقریباً از لحاظ مضمون شبیه به هم هستند و ساختار مشترکی دارند. این مقایسه ساختار بر اساس الگوی ساختاری ولادیمیر پراپ بوده است و چنین به نظر می‌رسد که این حکایت‌ها با الگوی ارائه شده همخوانی داشته باشد.

ساختارگرایی

«نخستین بار ارسطو در بوطیقا، پس از تعریف ژانرهای مختلفی چون حماسه و تراژدی و کمدی و معرفی ابزارهای که این انواع به وسیله آنها پیام خویش را بیان می‌کند، بسیار مختصر و کوتاه از ساختار طرح سخن گفته است» (خدیش، ۱۳۸۷: ۴۱).

«ریشه ساختارگرایی به فرمالیسم و مکتب پراگ و نئوفرمالیسم و فوتوریسم می‌رسد و بعدها از نقد نو هم متأثر شده است» (علوی مقدم، ۱۳۷۷: ۲۲۳). در حقیقت ساختارگرایی در بررسی داستان دگرگونی گسترده و ژرفی به وجود آورد. نقد و تحلیل ساختارگرایی نو، درباره داستان و روایت مدیون کلودی لوی اشتروس، مردم شناس بزرگ ساختارگرایی فرانسوی است؛ اما پیش از لوی اشتروس، ولادیمیر پراپ در بررسی و تحلیل ساختاری به «ریخت‌شناسی» قصه‌ها پرداخت (ر.ک به علوی مقدم، ۱۳۷۷: ۲۲۵-۲۲۳). او یکی از ساختارگرایان برجسته‌ای است که «به مطالعه ساختارگرایانه در قصص فولکوریک روسی پرداخت و کتاب ریخت‌شناسی قصه‌های پریان را در ۱۹۲۸ در روسیه به چاپ رساند. این کتاب پراپ نه تنها در ادبیات بلکه در همه شعب علوم تحولی ایجاد کرد، زیرا به روشنی نشان داد که همه پدیده‌ها دارای ساخت‌های خاص قابل کشف هستند و ظواهر گوناگون نباید ما را فریب بدهد» (شمیسا، ۱۳۸۳: ۱۸۴-۱۷۷). «امروزه نقدهای زیادی وجود دارند که بر کارکردهای ساختاری استوارند. ساختارگرایان همواره در پی آن بوده‌اند که الگوهای روایتی مشخصی دست یابند تا به کمک آنها، قصه‌ها و داستان‌ها را مورد بررسی قرار دهند» (حسام پور، ۱۳۸۸: ۷۳). در واقع، «ساختارگرایان، تمام پدیده‌ها و رخداد‌های عالم را دارای ساختارهای مشخصی می‌دانند؛ به سخن دیگر از نظر اینان هیچ چیز در عالم امکان رخ نمی‌دهد، مگر طی روابطی مکرر و مشخص و همیشگی؛ حتی کارکردهای ذهن انسان و خلاقیت‌های هنری را دارای ساختارهای مشخص می‌دانند» (علوی مقدم، ۱۳۷۷: ۸۲). ساختارگرایی علاوه بر برخورداری از مزایایی، همچون گسترش بینش خواننده، کمک به فهم بهتر تفاوت انواع ادبی و تحول آن و ...، اشکالاتی نیز دارد؛ زیرا در بررسی ساختاری، ارزش فرهنگی اثر اهمیتی ندارد. همچنین، ساختارگرایی به مفهوم اثر بی‌توجه است و به طور اجتناب‌ناپذیر نسبت به زیبایی‌شناسی آثار بی‌توجه باقی می‌ماند (ر.ک به شایگان فر، ۱۳۸۰: ۹۱-۹۰).

بدین ترتیب، ساختارگرایان به مضمون آثار توجهی ندارند و در تقسیم بندی‌های خود بیشتر به اجزای تشکیل دهنده داستان توجه می‌کنند. «پراپ که خود از پیشروان تحقیق در زمینه ریخت‌شناسی قصه‌هاست، می‌گوید: "تقسیم‌بندی قصه بر حسب مضمون یکسره به آشفتگی می‌انجامد"» (تقوی، ۱۳۷۶: ۲۱).

ریخت‌شناسی

«ریخت‌شناسی، یعنی (توصیف قصه‌ها بر پایه اجزای سازه آنها و همبستگی این سازه‌ها با یکدیگر و با کل قصه)» (پراپ، ۱۳۸۶: ۴۹). «واژه ریخت‌شناسی یا هیأت‌شناسی معادل واژه انگلیسی morphology است؛ یعنی بررسی و شناخت ریخت‌ها. این روش‌ها که حاصل جمع اندیشه‌های ساختارگرایی و یافته‌های زبان‌شناسی است، به بررسی ساختمان و فرم قصه می‌پردازد» (روحانی، ۱۳۹۰: ۱۰۷).

خویشکاری

«خویشکاری، یعنی عمل شخصیتی از اشخاص قصه که از نقطه نظر اهمیتی که در جریان عملیات قصه دارد، تعریف می‌شود» (پراپ، ۱۳۸۶: ۵۳). «پراپ کوچکترین جزء سازنده قصه‌های پریان را «خویشکاری» نامید. خویشکاری شخصیت‌های قصه، سازه‌های بنیادی قصه هستند و قبل از هر چیز باید آنها را جدا کرد. او پس از تجزیه و تحلیل یکصد قصه از مجموعه قصه‌های روسی به سی و یک خویشکاری دست پیدا کرد. به نظر پراپ در تعریف خویشکاری باید دو نکته را در نظر داشت: الف) تعریف نباید متکی به شخصیتی باشد که آن خویشکاری را انجام می‌دهد؛ ب) یک عمل را جدا از مکان آن در سیر داستان نمی‌توان تعریف نمود» (روحانی، ۱۳۹۰: ۱۰۹). البته این سی و یک خویشکاری در تمام قصه‌هایش وجود نداشت و بسیاری از قصه‌ها نیز وجود داشت که خویشکاری و سازه‌ای در آنها بود که جزء این سی و یک خویشکاری نبود و لزوماً همه قصه‌ها تمام این سی و یک خویشکاری و کارکرد را نداشتند.

سی و یک خویشکاری که پراپ در قصه‌های پریان بر می‌شمارد، عبارتند از:

۱. وضعیت آغازین α ؛ ۲. غیبت β ؛ ۳. نهی γ ؛ ۴. نقض نهی δ ؛ ۵. خبرگیری شریر ϵ ؛ ۶. کسب خبر ϕ ؛ ۷. فریبکاری λ ؛ ۸. شرارت A ؛ ۹. میانجیگری B ؛ ۱۰. مقابله اولیه C ؛ ۱۱. عزیمت \uparrow ؛ ۱۲. اولین کارکرد بخشنده D ؛ ۱۳. واکنش قهرمان E ؛ ۱۴. دریافت عامل جادویی F ؛ ۱۵. انتقال مکانی G ؛ ۱۶. مبارزه H ؛ ۱۷. داغ گذاشتن J ؛ ۱۸. پیروزی I ؛ ۱۹. رفع مشکل K ؛ ۲۰. بازگشت \downarrow ؛ ۲۱. پیگیری، تعقیب P ؛ ۲۲. نجات Rs ؛ ۲۳. ورود به طور ناشناس O ؛ ۲۴. ادعاهای بی پایه L ؛ ۲۵. کار دشوار M ؛ ۲۶. انجام کار دشوار N ؛ ۲۷. شناخته شدن Q ؛ ۲۸. رسوایی شریر xE ؛ ۲۹. تغییر شکل T ؛ ۳۰. مجازات شریر U ؛ ۳۱. عروسی W .

در این پژوهش، پس از بررسی ساختار چند حکایت با مضمون‌های مشترک براساس الگوی ساختاری پراپ، به مقایسه آنها با یکدیگر می‌پردازیم. این حکایت‌ها شامل حکایت موش و مار، در مقابل حکایت زاغ و مار؛ حکایت ماهی‌خوار و ماهی، در مقابل زاغ و گرگ و شغال و حکایت سه انباز راهزن در مقابل صیاد و آهو است که البته داستان‌های مشترک بسیاری بین این دو اثر وجود دارد که در این پژوهش مجال بحث درباره آنها نیست.

۱. مقایسه ساختاری حکایت موش و مار از مرزبان‌نامه و زاغ و مار از کلیله و دمنه :

شخصیت‌ها: موش = قهرمان؛ مار = ضد قهرمان؛ مادر موش = مشاور؛ باغبان = واسطه.

۱.۱. ریخت‌شناسی حکایت موش و مار

شماره	علامت	خویشکاری	شاهد مثال
۱		صحنه آغازین و توصیف امن و راحتی قهرمان و به هم خوردن آن از جانب شریر (شرارت)	شنیدم که وقتی موشی در خانه توانگری خانه گرفته ... و از آنجا راهی به باغ کرد ... روزی ماری ازدها پیکر با صورتی سخت منکر از صحرای شورستان به طلب آب آمد و از آنجا گذر بر خانه موش کرد ... بر سر گنج مراد نشست.
۲		قهرمان از مادر راهنمایی می‌طلبد و با او مشورت می‌کند. (راهنمایی)	پیش مادر آمد و از وقوع واقعه دستبرد مار بر خانه و اسباب او حکایت کرد و از مادر در استرشاد طریق دفع از تغلب او مبالغت‌ها کرد.
۳		مادر او را از مبالغه باز می‌دارد (نهی).	مادرگفت: برو مسکن دیگر گیر و با مسکنت خویش بساز که تو را زور بازوی مار نباشد.
۴		قهرمان مکر می‌اندیشد. (چاره‌گری).	موش گفت: من این مار را به دست باغبان خواهم گرفت کهبه شعبده حیل او را بر کشتن مار تحریر کنم.
۵		قهرمان مکر را به کمک واسطه به کار می‌بندد. (فریبکاری)	موش بر سینه باغبان جست، از خواب درآمد موش پنهان شد و دیگر باره در خواب رفت ... باغبان از جای بجست و از غیظ حالت زمام سکون از دست رفته در دنبال می‌دوید ... تا به نزدیک مار رسید.
۶	I-U	دشمن توسط واسطه هلاک می‌گردد و قهرمان پیروز می‌شود. (پیروزی).	باغبان بر مار خفته ظفر یافت. سرش بکوفت.

۱.۲. ریخت‌شناسی حکایت زاغ و مار

شخصیت‌ها: زاغ = قهرمان؛ مار = ضد قهرمان؛ شغال = مشاور؛ مردم = واسطه

شماره	علامت	خویشکاری	شاهد مثال
۱		صحنه آغازین و توصیف دشمنی بین قهرمان و ضد قهرمان	زاغی در کوه بر بالای درختی خانه داشت، و در آن حوالی سوراخ ماری بود، هر گاه که زاغ بچه بیرون آوردی مار بخوردی.
۲	C	قهرمان می‌خواهد انتقام بگیرد. (انتقام)	چون مار در خواب شود ناگاه چشم‌های جهان بینش برکنم.
۳		قهرمان راهنمایی و مشورت می‌طلبد. (راهنمایی)	شکایت آن بر شغال که دوست وی بود بکرد و گفت می‌اندیشم که خود را از بلای این ظالم جان شکر باز رهانم.
۴		یوست قهرمان او را راهنمایی می‌کند و مکرری به او می‌آموزد.	شغال گفت: صواب آن می‌نماید که در اوج هوا پرواز کنی و در بام‌ها و صحراها چشم می‌اندازی تا نظر بر پیرایه‌ای گشاده افگنی که ربودن آن میسر باشد. فرود آبی و آن را برداری ... چون نزدیک مار رسی بر وی اندازی.
۵	B	قهرمان از واسطه برای از بین بردن دشمن استفاده می‌کند. (میانجیگری).	زاغ روی به آبادانی نهاد ... بر آن ترتیب که شغال گفته بود بر مار انداخت..
۶	Rs-U	واسطه دشمن را به هلاکت می‌رساند و قهرمان نجات پیدا می‌کند (پیروزی).	مردمانی که در پی زاغ بودند در حال سر مار بکوفتند و زاغ باز رست.

هر داستان با صحنه‌ای شروع می‌شود که بنا بر خواست و سلیقه نویسنده است و می‌تواند هر چیزی، از قبیل: گفت و گوی بین شخصیت‌ها، بروز یک حادثه و واقعه، توصیف یک صحنه یا منظره خاص یا افراد حاضر در داستان و... باشد. به عبارتی می‌توان گفت: «صحنه آغازین خویشکاری نیست، اما یکی از عناصر مهم حکایت است» (حسن زاده میر علی، ۱۳۹۱: ۸۸).

حکایت زاغ و مار با معرفی شخصیت‌های آن شروع می‌شود که یکی ظالم و دیگری مظلوم حکایت است؛ در حکایت موش و مار، داستان با توصیف امنیت و راحتی موش و بر هم خوردن این آسایش و راحتی از سوی مار شروع می‌شود. زاغ که در حکایت زاغ و مار قهرمان قصه است و شخصیت مظلوم و ناتوانی دارد، از جانب ضد قهرمان (شریر) که مار است، مورد آزار قرار می‌گیرد، تا جایی که بچه هایش را مار می‌خورد؛ او چون در برابر مار ناتوان است، نزد مار می‌رود و او را نصیحت می‌کند؛ ولی مار به سخنان او گوش نمی‌دهد و همچنان به کار خود ادامه می‌دهد؛ در حکایت موش و مار نیز خانه و محل آسایش موش (قهرمان) از جانب مار (ضد قهرمان) تصاحب می‌شود و موش که خود توانایی مقابله با دشمن را ندارد، نمی‌تواند در برابر او مقاومت کند بنابراین، به فکر چاره می‌افتد. به این ترتیب، ملاحظه می‌شود که هر یک از این حکایت‌ها مانند تمام داستان‌ها و حکایت‌های دیگر با صحنه‌ای شروع شده‌اند؛ اما اصلی‌ترین تشابه این دو حکایت این است که در هر دو حکایت مار دشمن یا همان ضد قهرمان است که باعث آزار و اذیت و به هم خوردن آرامش قهرمان می‌شود.

یکی از کارکردها یا خویشکاری‌هایی که پراپ تعریف کرده است، مشورت و راهنمایی خواستن است که این خویشکاری در هر دو داستان وجود دارد. موش به نزد مادر می‌رود و از او مشورت و راهنمایی می‌خواهد و مادرش او را از مقابله با مار باز می‌دارد؛ ولی موش به سخن مادر گوش نمی‌دهد و خود به فکر چاره می‌افتد. در حکایت دیگر، زاغ نزد دوست خود، شغال می‌رود و از او کمک و مشورت می‌خواهد، شغال که می‌داند زاغ به تنهایی توانایی مقابله با مار را ندارد، به او پیشنهادی می‌دهد تا از شر مار نجات پیدا کند و دیگر مورد آزار قرار نگیرد. همان گونه که مشاهده شد، در این قسمت هم، دو قهرمان به مشورت با دیگران می‌پردازند و به فکر چاره‌ای برای رهایی خود و به دست آوردن آرامش هستند.

زاغ با مشورت شغال، پیرایه‌ای را از خانه شخصی برمی‌دارد و فرار می‌کند؛ مردم نیز برای پس گرفتن پیرایه، او را تعقیب می‌کنند و زاغ پیرایه را تا نزدیکی مار می‌آورد. بدین ترتیب مردم به مار نزدیک می‌شوند و زاغ برای از بین بردن دشمن از آن‌ها استفاده می‌کند. موش نیز که خود زیرک و حيله‌گر است، به فکر چاره می‌افتد و به کمک باغبان که در آنجاست، می‌خواهد مار را از بین ببرد؛ از این رو شروع به آزار و اذیت کردن باغبان می‌کند و مزاحم خواب او می‌شود؛ باغبان نیز ناراحت و عصبانی از خواب بیدار می‌شود و در تعقیب موش به نزدیک مار می‌رسد. باز بدین ترتیب، شباهت دیگر این دو حکایت مشخص می‌شود؛ زیرا به کمک واسطه در صدد از بین بردن ضد قهرمان هستند.

برای خاتمه و نتیجه‌گیری در داستان ضروری است پس از طی روند منطقی خود، به نتیجه قاطع، واقعی و منطقی برسد و تخیل باعث نشود که نتیجه دور از ذهن و غیر منطقی باشد.

مردم که برای گرفتن پیرایه از زاغ او را دنبال کرده‌اند، به او نزدیک می‌شوند و زاغ پیرایه را روی مار می‌اندازد و مردم هم مار را می‌کشند و به این ترتیب زاغ نجات پیدا می‌کند. موش نیز هنگامی که باغبان به مار نزدیک می‌شود و او را می‌بیند، سریع خود را در سوراخی پنهان می‌کند و مار با گرز باغبان به هلاکت می‌رسد و به این ترتیب موش خانه و محل آسایش خود را دوباره پس می‌گیرد و نجات پیدا می‌کند. بنابراین، همان گونه که در دو حکایت می‌بینیم، حيله و مکر و عقل و رزانت رای به نیرو و قدرت ظفر می‌یابد. در هر دو حکایت، دو قهرمان حضور دارند که یکی زیرک و حيله‌گر و دیگری مظلوم و ناتوان است و مار دشمن مشترک آنها است. هر دو قهرمان به کمک واسطه، موفق به از بین بردن دشمن یا همان ضد قهرمان می‌شوند.

خلاصه دو داستان

۱. مار خانه موش را تصرف می‌کند؛ اما موش کمک می‌گیرد و پیروز می‌شود.
 ۲. مار زاغ را آزار می‌دهد؛ اما زاغ کمک می‌گیرد و پیروز می‌شود.
 همان‌گونه که ملاحظه می‌شود، هر دو داستان از ساختار واحدی برخوردار هستند و اگر آن‌ها را در محور جانشینی قرار دهیم، متوجه می‌شویم که فقط شخصیت قهرمان‌ها با هم تفاوت دارد که یکی زاغ و دیگری موش است و می‌تواند جایگزین همدیگر باشند، بدون اینکه به اصل داستان و طرح آن لطمه‌ای وارد شود. بدین ترتیب، به غیر از قهرمان اصلی که در دو داستان متفاوت است؛ تفاوت‌های اندکی در جزئیات داستان وجود دارد؛ در نهایت نیز هر دو در آخر پیروز می‌شوند و نجات پیدا می‌کنند.

«نشانه‌های عدم واقعیت در داستان به بارزترین شکل آن از طریق شخصیت بخشی پدیدار می‌گردد، وقتی در داستان، حیوانات و اشیا با شخصیتی انسانی ظاهر می‌گردد و اعمال و افعال انسان‌ها از آن‌ها سر می‌زند، احساس عدم واقعیت و تصور این که حیوانات و اشیا هر یک نماینده شخصیت یا صنف خاصی از انسان‌ها با خلق و خوی‌ها و مراتب اجتماعی گوناگونند، امری طبیعی است» (پورنامداریان، ۱۳۶۴: ۱۳۲).
 هر دو حکایت شامل یک حرکت است، از نوع کشمکش و پیروزی.

حکایت ۱ U-----C

حکایت ۲ U-----□

۲. حکایت ماهی‌خوار و ماهی از مرزبان‌نامه و زاغ و گرگ و شغال از کلیله و دمنه

۲.۱. ریخت‌شناسی حکایت ماهی‌خوار و ماهی

شخصیت‌ها: ماهی = قهرمان؛ ماهی‌خوار = ضد قهرمان

شماره	علامت	خویشکاری	شاهد مثال
۱		صحنه آغازین و توصیف وضعیت ماهی‌خوار و باز ماندنش از شکار	مرغکی بود از مرغان ماهی‌خوار سالخورده ... و دواعی شکار کردن فتور پذیرفته.
۲		مظلوم‌نمایی و متوسل شدن به مکر و فریب دادن قهرمان. (فریبکاری).	هنگام آن است که به عذر تقاعدهای گذشته قیام نمایم ... از قید مائم آزاد گردد... ماهی چون این فصل بشنید یکباره طبیعتش بسته دام خدیعت او گشت.
۳		اعتماد قهرمان به دشمن	گفت اکنون مرا چه فرمایی؟ گفت این فصل که از من شنیدی به ماهیان رسان و این سعی دریغ مدار.
۴	λ	فریب خوردن	گفت این گیاه بر هم تاب و زرخدان من بدان استوار ببند تا فارغ باشی.
۵		نزدیک شدن به دشمن و خورده شدن قهرمان	ماهی گیاه بر گرفت و نزدیک رفت تا آن عمل تمام کند. ماهی‌خوار سر فرو آورد و او را از میان آب برکشید و فرو خورد.

۲.۲. حکایت زاغ و گرگ و شغال

شخصیت‌ها: شتر = قهرمان؛ زاغ و گرگ و شغال = ضدقهرمانان؛ شیر = سلطان

شماره	علامت	خویشکاری	شاهد مثال
۱		صحنه آغازین و نزدیکی قهرمان به شیر و گروه او	زاغی و گرگی و شعالی در خدمت شیری بودند و مسکن ایشان نزدیک شارع عامر. اشتر بازرگانی در آن حوالی بماند. چون نزدیک شیر آمد. شیر گفت: اگر رغبت نمایی در صحبت من مرفه و ایمن بباش.
۲	r	صبر کردن و منتظر ماندن برای فرصت مناسب به منظور کشتن قهرمان (اغتنام فرصت).	ایشان در گوشه‌ای رفتن و با یکدیگر گفت: در مقام این اشتر میان ما چه فایده؟ نه ما را با اوالفی و نه ملک را از او فراغی.
۳		اعتماد قهرمان به دشمن	صواب آن است که جمله پیش او رویم ... و مقرر گردانیم که از ما کاری دیگر نیاید، جانها و نفس‌های ما فدای ملک است.
۴	λ	فریب خوردن	این فصول با اشتر دراز کردن کشیده بالا بگفتند و بیچاره را به دمدمه در کوزه فقاع کردند.
۵		راضی شدن به مرگ و هلاکت قهرمان	اشتر این دم چون شکر بخورد و ملاطفتی نمود..همگان یک کلمه شدند ... یکبارگی در وی افتادند وپاره پاره کردند.

داستان دیگری که در این پژوهش بررسی می‌شود، حکایت ماهی‌خوار و ماهی از مرزبان‌نامه و زاغ و گرگ و شغال از کلپله‌ودمنه است. مضمون و درون مایه اصلی این دو حکایت همان فریب است و اگرچه شخصیت‌ها متفاوت‌اند ولی نتیجه یک چیز را نشان می‌دهد و آن هم فریب خوردن قهرمانان ساده لوح و نادان از دشمنان مکار و حيله‌گر است.

در حکایت ماهی‌خوار و ماهی، داستان با توصیف وضع و حال ماهی‌خوار آغاز می‌شود که پیر شده و از توان افتاده است. بدین ترتیب، صحنه آغازین حکایت با توصیف همراه است. در این حکایت ماهی‌خوار ضد قهرمان مکار است و ماهی قهرمان ساده لوح و بی احتیاط؛ ولی در حکایت زاغ و گرگ و شغال صحنه آغازین با توصیف زندگی این حیوانات در مکان مشخصی شروع می‌شود که بیگانه‌ای به جمع آن‌ها اضافه می‌شود؛ این بیگانه همان شتر است که در این حکایت به منزله قهرمان بی احتیاط و نادان شناخته می‌شود و زاغ و گرگ و شغال ضد قهرمانان مکار و حيله‌گر این داستان هستند.

در این حکایت شیری حضور دارد که پادشاه است و شخصیتی ضعیف و ناتوان دارد. زاغ و گرگ و شغال نیز در پی فرصتی هستند تا شتر را که به شیر نزدیک شده است از بین ببرند. ماهی‌خوار نیز در این حکایت در کنار برکه منتظر توشه‌ای است تا اینکه ماهی ساده لوح را می‌بیند و قصد فریب او را دارد.

در حکایت ماهی‌خوار و ماهی، ماهی‌خوار خود را به ماهی، شخصیتی پیر و زاهد و تارک دنیا معرفی می‌کند تا ماهی به او نزدیک شود و او بدون زحمت ماهی را شکار کند؛ در حکایت دیگر زاغ و گرگ و شغال با هم برای از بین بردن شتر نقشه می‌کشند و منتظر فرصت می‌مانند تا نقشه خود را عملی کنند؛ از این رو ابتدا با او مدارا می‌کنند تا اینکه اتفاقی حادث می‌شود و شیر برای فراهم آوردن غذا آنها را می‌فرستد و آنها با نقشه‌ای از ساده لوحی شتر سوء استفاده می‌کنند و به فکر توطئه علیه شتر می‌افتند.

در این حکایت، ماهی‌خوار با ترفندی که می‌اندیشد، ماهی را به خود نزدیک می‌کند و او را پس از شکار کردن می‌خورد. زاغ و گرگ و شغال نیز از دلرحمی و نادانی شتر استفاده می‌کنند و با فریب اینکه شتر گرسنه است و هر کدام داوطلبانه حاضر به طعام شدن او شده‌اند، با نقشه قبلی شتر را فریب می‌دهند و شیر را نیز به خوردن شتر ترغیب می‌کنند؛ و در نتیجه شتر نیز نابود می‌شود و به این ترتیب هر دو قهرمان از بین می‌روند.

در این دو حکایت دو قهرمان به دلیل نادانی و بی‌احتیاطی از بین می‌روند و مکر مکاران و دشمنان آن‌ها مؤثر واقع می‌شود. بدین ترتیب، علت اصلی برنده شدن ضد قهرمان بی‌احتیاطی و غفلت قهرمان است.

خلاصه دو حکایت

۱. ماهی به دلیل ساده‌لوحی خود از ماهی‌خوار فریب می‌خورد و نابود می‌شود.
 ۲. شتر نیز به دلیل ساده‌لوحی خود از دوستانش فریب می‌خورد و نابود می‌شود.
 در این دو حکایت نیز مانند دو حکایت پیشین فقط شخصیت اصلی یا همان قهرمانشان متفاوت است و ساختار کلی و مفهوم دو داستان و نتیجه‌ای که از آن به دست می‌آید کاملاً به یکدیگر شباهت دارد؛ زیرا مکر مکاران بر قهرمانان داستان اثر کرده است و باعث نابودی آنها می‌شود. حکایت ماهی‌خوار شامل دو حرکت است؛ اما حکایت زاغ و گرگ یک حرکت دارد.

حکایت ۱ θ^3 ----- □

λ ----- P^5

حکایت ۲ P ----- □

۳. حکایت سه انباز راهزن از مرزبان‌نامه و صیاد و آهواز کلیله و دمنه

شخصیت‌ها سه راه زن = قهرمان و ضد قهرمان

۳.۱. ریخت‌شناسی حکایت سه انباز راهزن

شماره	علامت	خویشکاری	شاهد مثال
۱		صحنه آغازین و پیدا کردن گنج توسط سه راهزن	وقتی سه مرد صعلوک راهزن با یکدیگر شریک شدند ... در پیرامون شهری باطلال خرابه رسیدند ... زیر سنگی صندوقچه زر یافتند.
۲	C↑	فرستادن یکی از شرکا و نقشه هلاکت او از جانب دوستانش (مقابله اولیه، عزیمت).	یکی را به اتفاق تعیین کردند که در این شهر باید رفتن و طعامی آوردن.
۳	A	سمی کردن غذای دوستان از سوی شریک برای از بین بردن آنها (شرارت).	حرص مردار خوار مردم‌کش او را بر آن داشت که چیزی از سموم قاتل در آن طعام آمیخت.
۴	A	نقشه دو راهزن دیگر برکشتند و ستشان (شرارت).	رقبت مال آن هر دو را باعث آمد بر آنکه چون باز آید زحمت وجود او از میان بردارند.
۵		مرگ هر سه راهزن	مرد باز آمد و طعام آورد. ایشان هر دو برجستند و اول حلق او بفشردند و هلاکش کردند، پس برسر طعام نشستند، خوردند و بر جای سرد شدند.

۳.۲. ریخت‌شناسی حکایت صیاد و آهو

شخصیت‌ها: حکایت صیاد و آهو؛ گرگ = قهرمان؛ صیاد و آهو و خوک = صید

شماره	علامت	خویشکاری	شاهد مثال
۱		صحنه آغازین و توصیف صحنه شکار	صیادی روزی شکار رفت آهوئی بگند و بر گرفت به سوی خانه رفت.
۲		درگیری صیاد با حیوان دیگر و هلاکت آن‌ها	در راه خوکی با او دو چهار شد و حمله‌ای آورد، و مرد تیر بگشاد بر مقتل خوک زد و خوک هم در آن گرمی زخمی انداخت و هر دو در جای سرد شدند.
۳		رو به رو شدن قهرمان با مردارها و ذخیره آن‌ها	گرگی گرسنه آنجا رسید، مرد و آهو و خوک بدید، شاد شد.
۴		اکتفا به قوت لایموت	به مصلحت حالی و مالی آن نزدیکتر است که امروز با زه کمان بگذرانم و این گوشت‌های تازه را در کنجی برم.
۵		بروز حادثه و مرگ قهرمان	چندان که آغاز خوردن زه کرد گوشه‌ها کمان بجست، در گردن گرگ افتاد، و بر جای سرد شد.

در حکایت سه انباز راهزن در مرزبان‌نامه سه شریک هستند که قصد فریب یکدیگر را دارند و در آخر هلاک می‌شوند؛ در حکایت صیاد و آهو؛ خوک و گرگی هستند که همه آن‌ها نیز به دلیل طمع هلاک می‌شوند.

در حکایت سه انباز راهزن صحنه آغازین با توصیف شراکت سه انباز و پیداکردن صندوقچه‌ای زر از سوی آن‌ها آغاز می‌شود. در حکایت صیاد و آهو نیز، داستان با توصیف صحنه شکار آغاز می‌شود که خود صیاد نیز شکار می‌شود. در این حکایت گرگ، قهرمان داستان است که شخصیتی حریص دارد و صیاد نیز حریف قهرمان است و آهو و خوک نیز صیدهای دیگر هستند. در حکایت دیگر سه شریک در حقیقت نقش‌هایی شبیه به هم دارند که نمی‌توان برای آن‌ها قهرمان و ضد قهرمانی مشخص کرد؛ زیرا، هر سه، نقش یک قهرمان حریصی را بازی می‌کنند که جان خود را بر اثر حرص و طمع از دست می‌دهند.

بعد از پیداکردن صندوقچه، یکی از سه شریک برای تهیه غذا از آن‌ها دور می‌شود و دو نفر دیگر از روی طمع نقشه از بین بردن او و تقسیم زرها بین خود را طرح‌ریزی می‌کنند؛ از طرف دیگر شخصی هم که برای تهیه غذا رفته است، از روی حرص و طمع در طعام آن‌ها سم می‌ریزد تا آن‌ها را نابود کند و خود زرها را بگیرد. در حکایت دیگر صیاد بعد از شکار آهو و برگشتن به خانه، در مسیر خود با خوکی درگیر می‌شود که در این درگیری هر دوی آنها جان می‌سپارند و هلاک می‌شوند؛ در این میان گرگی آن‌ها را پیدا می‌کند و شادمان می‌شود و از روی حرص و طمع می‌خواهد که آن‌ها را ذخیره کند؛ بدین خاطر به مقدار اندک طعامی که بر سر نیزه است بسنده می‌کند. گرگ که با بی‌احتیاطی و بسنده کردن به قوت لایموتی شروع به خوردن زه کمان می‌کند، گوشه کمان به او اصابت می‌کند و می‌میرد. بدین ترتیب، طعام‌ها همچنان باقی می‌ماند و او نیز نتیجه حرص و مال‌اندوزی خود را می‌بیند.

در حکایت دیگر، وقتی شخص باز می‌گردد و طعام برای دوستان خود می‌آورد؛ آن‌ها او را خفه می‌کنند و از بین می‌برند؛ سپس مشغول خوردن غذای سمی می‌شوند. در نتیجه، بر اثر خوردن سم هلاک می‌شوند و زرها همچنان باقی می‌ماند.

همان‌گونه که ملاحظه می‌شود، در این دو حکایت شخصیت‌های متفاوتی حضور دارند که در آخر نتیجه حرص و طمع خود را دیده‌اند. در واقع، در هر دو حکایت، سرانجام حرص و رضا ندادن به اندک و طلب بسیار و ذخیره نامبارک، شوم و از بین رفتن است. و از قدیم گفته‌اند:

خداوند از آن بنده خرسند نیست که رازی به قسم خداوند نیست

(بوستان: ۲۶۸)

خلاصه دو حکایت

۱. سه راهزن شریک، گنجی می‌یابند که به دلیل طمع بیجا، همدیگر را نابود می‌کنند.
 ۲. شکارچی شکار می‌کند و در راه نابود می‌شود، گرگ در آنها طمع می‌کند و نابود می‌شود.
 این دو داستان مذکور اندکی با دو داستان (موش و مار)، (زاغ و مار) و (زاغ و گرگ و شغال)، (ماهی خوار و ماهی) که تحلیل شد، متفاوت است. در این دو حکایت، ساختار و چارچوب کلی شبیه به هم است؛ ولی چون در جزئیات آن‌ها تفاوت‌هایی وجود دارد، اندکی از لحاظ فرم متفاوت به نظر می‌رسند؛ ولی نتیجه‌ای که از دو حکایت گرفته می‌شود کاملاً یک مفهوم؛ یعنی قناعت را می‌رساند. در این دو حکایت علت کشته شدن قهرمان‌ها حرص و طمع آن‌هاست و ضد قهرمانی وجود ندارد تا با او بجنگند یا کشمکش و آزار و اذیتی وجود داشته باشد؛ بلکه این حرص، ضد قهرمان و دشمن وجود آن‌هاست. حکایت سه راهزن شامل یک حرکت است؛ اما حکایت صیاد و آهو دو حرکت دارد.

حرکت‌ها:

حکایت ۱	A^{14}	α
حکایت ۲	λ^1	α
	A^{14}	K^1

نتیجه‌گیری

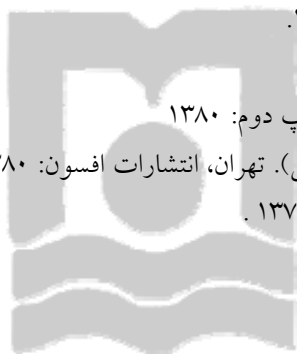
کلیله و دمنه از فرهنگ هند و مرزبان‌نامه از ادب پارسی دو اثر برجسته و مهمی هستند که از دیرباز مورد توجه عوام و خواص بوده‌اند. با توجه به این که بیشتر شخصیت‌های هر دو اثر داستانی را حیوانات تشکیل می‌دهند؛ از این رو، می‌توان آن‌ها را از جنبه‌های گوناگونی بررسی کرد که از جمله این موارد بررسی ساختار آن‌هاست. حکایت‌های این دو اثر ارزشمند از لحاظ ساختار و مضمون شبیه به یکدیگر هستند. در این بررسی دیده می‌شود که شخصیت‌های بعضی از داستان‌ها فقط از نظر اسم یا زمان و مکانی که در آن قرار دارند، متفاوت هستند، ولی مضمون، شیوه بیان و ساختار آن‌ها یکی است. این شباهت در داستان‌های (موش و مار) و (زاغ و مار) چشمگیرتر از سایر حکایت‌هاست. این بررسی نشان می‌دهد ساختار حکایت‌ها با توجه به نظریه ساختارگرایان، از جمله ولادیمیر پراپ همخوانی دارد؛ زیرا در هر حکایت، شخصیت‌هایی حضور دارند که کارهایی که انجام می‌دهند و خویشکاری‌هایی با رعایت نظم و ترتیب وجود دارد و بعد از آن نیز به نتیجه‌ای می‌رسد که این نتیجه در بیشتر حکایت‌ها صرفاً یک درس اخلاقی و تعلیمی است.

افزون بر این، کلیله و دمنه و مرزبان‌نامه از لحاظ ساختار کلی به یکدیگر شباهت دارند؛ زیرا هر یک شامل مقدمه و چند باب هستند و به صورت داستان در داستان طرح‌ریزی شده‌اند. این ویژگی نشان می‌دهد هر دو اثر از یک الگوی خاص پیروی کرده‌اند. همچنین، نویسندگان این دو اثر با استفاده از شخصیت‌های انسانی در قالب حیوانات به انتقاد از جامعه و سیاست حاکم بر آن پرداخته‌اند که هر کدام از نتایج اخلاقی استنباط شده از حکایات می‌تواند برای همگان درس عبرتی باشد.

فهرست منابع:

- ۱- آزاد، رضیه. *بررسی ساختار حکایت‌های مرزبان‌نامه (بر اساس الگوی الماسی شکل لایبوف)*، پژوهش‌نامه زبان و ادب فارسی (گوهر گویا)، شماره ۱، بهار ۱۳۸۸.
- ۲- آلت، میریام. *رمان به روایت رمان نویسان*، ترجمه علی محمد حق‌شناس، نشر مرکز، تهران: ۱۳۶۸.
- ۳- پارسا، سید احمد. صلواتی، لاله. «*ریخت‌شناسی حکایت‌های کلیله و دمنه نصرالله منشی*». در مجله بوستان ادب دانشگاه شیراز. شماره ۴. زمستان ۱۳۸۹.

- ۴- پراب، ولادیمیر. *ریخت شناسی قصه‌های پریان*، ترجمه فریدون بدره‌ای، تهران، توس: ۱۳۸۶.
- ۵- پورنامداریان، تقی. *رمز و داستان‌های رمزی*، انتشارات علمی و فرهنگی، چاپ دوم: ۱۳۶۷.
- ۶- تقوی، محمد. *حکایت‌های حیوانات در ادب فارسی*، انتشارات روزنه، چاپ اول، تهران: ۱۳۷۶.
- ۷- حسام پور، سعید. *بررسی تطبیقی ساختار داستان‌های شیر و گاو در کلیله و دمنه و افراسیاب و سیاوش در شاهنامه*. در مجله بوستان ادب دانشگاه شیراز. دوره اول. شماره اول: بهار ۱۳۸۸. پیاپی ۵۵/۱. صص ۷۳-۸۹.
- ۸- حسن‌زاده میرعلی، عبدالله، قنبری عبدالملکی، رضا. *تحلیل ریخت‌شناسی روایت اسطوره‌ای «کتیبه» بر اساس نظریه ولادیمیر پراب*. فصلنامه پژوهش‌های زبان و ادبیات تطبیقی. دوره ۳. شماره ۳: پاییز ۱۳۹۱. پیاپی ۱۱. صص ۸۱-۱۰۰.
- ۹- خدیش، پگاه. *ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی*، انتشارات علمی و فرهنگی، چاپ اول، تهران: ۱۳۸۷.
- ۱۰- روحانی، مسعود. عنایت یقادیکلایی، محمد. *بررسی قصه‌های «دیوان» در شاهنامه فردوسی*. پژوهش‌های زبان و ادبیات فارسی دانشگاه اصفهان. دوره جدید. سال سوم، شماره (پیاپی ۹) بهار ۱۳۹۰، صص ۱۰۵-۱۲۲.
- ۱۱- سرامی، قدمعلی. *از رنگ گل تا رنج خار*، انتشارات علمی و فرهنگی، چاپ اول: ۱۳۶۸.
- ۱۲- شایگان فر، حمید رضا. *نقد ادبی*، انتشارات دستان، تهران: ۱۳۸۰.
- ۱۳- شمیسا، سیروس. *نقد ادبی*، انتشارات فردوسی، چاپ چهارم، تهران: ۱۳۸۳.
- ۱۴- علوی مقدم، مهیار. *نظریه‌های نقد ادبی معاصر*، انتشارات سمت: ۱۳۷۷.
- ۱۵- کلیات سعدی، بر اساس چاپ محمد علی فروغی، انتشارات سخن، چاپ دوم: ۱۳۸۰.
- ۱۶- *کلیله و دمنه*، از روی نسخه چاپی عبدالعظیم قریب، (ترجمه نصرالله منشی). تهران، انتشارات افسون: ۱۳۸۰.
- ۱۷- میر صادقی، جمال. *عناصر داستان*، انتشارات سخن، چاپ سوم، تهران: ۱۳۷۶.
- ۱۸- وراوینی، سعدالدین. *مرزبان‌نامه*، محمد روشن، تهران، نشر نو: ۱۳۶۷.



دانشگاه هرمزگان

انجمن علمی زبان و ادبیات فارسی

هفتمین همایش پژوهش‌های زبان و ادبیات فارسی

www.anjomanfarsi.ir

A Comparison Of Story structure Between "Kalileh o Demneh "And "Marzbannameh"

(By putting emphasis on the following stories: (Rat and Snake), (Piscivorous and fish),(Three partner bandit) , (Crow and Snake) ,(Deer and Hunter) , (Wolf , Crow and Jackal))

Abdullah HasanzadehMirali *

Assistant professor, Semnan University, Semnan, Iran

&

MehriGolshaniRaad**

MA Student InParsi language and literature, Semnan University, Semnan, Iran

Abstract

Structuralism is a science which reviews a story from the aspects of form and shape, and pays less attention to the themes and topics of the literary works. Most of the Structuralists, believe that all of the folk stories can be reviewed in this way. Regarding the fact that the animal's fable is always recognized as a kind of didactic and allegorical one, the prop's structural pattern (note that Prop is a famous structuralist) is an appropriate pattern to investigate these fables. "Kalileh o Demneh "and "Marzbannameh" are of important works, consisting of many fables in which the animals play important roles. Taking this into account, some of the fables of these works are reviewed based on Prop's structural pattern; and their similarities and differences are discussed after analyzing and comparing their structures. Considering structure and theme, we came to this finding that the two fables of "Rat and Snake" and "Crow and Snake" have the most similarities. Since all these fables have concordance to the pattern introduced by Prop, we have considered all his stated functions in these fables.

The significant point that is always noticed in these fables is the dialogue and guidance between the characters that give considerable attraction to these fables. In fact the authors of these two works could criticize the society and the dominated politics with the help of embedded characters of humans in the form of animals.

Key words : Kalileh o Demneh , Marzbannameh , Structuralism , fable , Prop

* E- mail address: hasanzadeh.mirali@yahoo.com

**E-mail address: golshani11@yahoo.com

www.anjomanfarsi.ir