

بررسی عناصر داستانی در حکایات «جانور محور» مثنوی مولوی

حاتم زندی*

چکیده

مثنوی به سبب ساختار داستانی‌اش، همواره مورد توجه بوده است. شاید شخصیت‌پردازی‌های مبتنی بر عناصر داستانی، این اثر بی‌بدیل عرفانی را به یک شاهکار ادبی تبدیل کرده است؛ چراکه پرداختن به نقش‌آفرینی پدیده‌های غیر انسانی‌خصوصاً شخصیت‌های جانوری و شناسایی کارکردهای مثبت یا منفی و رمزگشایی از آن‌ها، به ما در درک مفاهیم پیچیده مثنوی کمک شایانی می‌کند. بنابراین داستان‌های مثنوی فقط وسیله‌ای در خدمت تفهیم و شرح مفاهیم انتزاعی و عرفانی یا اخلاقی نیستند، بلکه این داستان‌ها با ساختار ویژه مبتنی بر عناصر داستانی حیطه‌های «معرفت‌شناسی»، «انسان‌شناسی»، و «هستی‌شناسی» را نیز دربر دارند.

در این مقاله، سعی شده است به تحلیل و بررسی داستان‌های مبتنی بر شخصیت‌های جانوری در مثنوی، مطابق با معیارهای منتقدان ادبی معاصر درباره عناصر داستانی، پرداخته شود تا معلوم شود که مولوی، با وجود فاصله زمانی بسیار با عصر ما، به رعایت و کاربست بسیاری از عناصر داستانی مثل شخصیت‌پردازی، طرح (پیرنگ)، نوع داستان، گفت‌وگو، درون‌مایه، و شیوه روایت پای‌بند بوده است.

کلیدواژه‌ها: مولوی، مثنوی، عناصر داستانی، جانوران، شخصیت‌ها.

۱. مقدمه

شیوه تعلیمی حکما و عرفا، در تربیت و اصلاح جامعه انسانی، از دیرباز مورد توجه

* دانشجوی دکتری، مدرس دانشگاه فرهنگیان hatamzandi@gmail.com

تاریخ دریافت: ۱۳۹۱/۱۲/۸، تاریخ پذیرش: ۱۳۹۲/۲/۱۴

صاحب‌نظران و دست‌اندرکاران تعلیم و تربیت بوده است. برخورد انسان با حقایق غیر ملموس که از حیطة حس ظاهری بیرون است و فقط با تعقل و اراده باطنی صورت می‌گیرد، ممکن است یک تجربه روحانی باشد که تنها بر خود فرد معنا و مفهومی کامل پیدا می‌کند. گاه زبان نیز از بیان حال و انتقال این نوع مفاهیم عاجز و قاصر است یا آن‌که قابل بیان است، اما گوینده می‌خواهد بر شیوایی و روایی آن بیفزاید و تلاقی سخن خویش را بر شنونده مفهوم‌تر کند. شنونده را از شنیدن بیان خود متأثر و منقلب کند. این جاست که قالب مؤثر «داستان»، به‌مثابه ابزار اصلی انتقال مفهوم، به میدان می‌آید و به گوینده یاری می‌رساند.

در این نوع داستان‌های تعلیمی، گوینده مولانا از شخصیت‌های انسانی، جانوران، اشیا، و پدیده‌های طبیعی استفاده می‌کند تا اهداف متعالی را، به روش غیر مستقیم، از زبان آن‌ها بیان کند. مولانا جلال‌الدین محمد بلخی، که از پیشروان چنین شیوه تربیتی است، از همه ظرفیت‌ها و شگردهای هنری و کلامی، برای تبیین اندیشه‌های عرفانی و اخلاقی خود استفاده کرده که از جمله آن‌ها خلق و بازآفرینی حکایات و داستان‌های شخصیت‌محور در مثنوی معنوی است.

داستان‌هایی که مولانا در این کتاب سترگ، به‌مثابه ظرف اندیشه عرفانی خود استفاده کرده است، به شرح زیر دسته‌بندی می‌شوند: داستان‌هایی که قرآن‌محورند؛ حکایاتی که جنبه تاریخی دارند و با نام پادشاهان و شخصیت‌های تاریخی مرتبط‌اند؛ داستان‌هایی با شخصیت‌های جانوران (که موضوع اصلی این پژوهش است)؛ قصه‌هایی برگرفته از قصص‌الانبیاء و کتاب‌های تذکره (که شخصیت پیامبران، صحابه، و اولیاء‌الله را دربر می‌گیرد)؛ و داستان‌هایی که شخصیت‌های آن از افراد عادی کوچک و بازار انتخاب شده است (نبی‌لو، ۱۳۸۶: ۲۴۰-۲۴۱).

از آن‌جا که بیش‌ترین تلاش محققان و پژوهش‌گران، از دیرباز، متوجه حوزه‌های گوناگون تاریخی، تربیتی، و عرفانی مثنوی بوده است و کم‌تر به جنبه‌ها و شگردهای هنری آن پرداخته‌اند، نگارنده این مقاله به سهم و توان خویش می‌کوشد که در این پژوهش، از میان انواع داستان‌ها و حکایات موجود در مثنوی، داستان‌های شخصیت‌محور جانوران را با عنوان «بررسی عناصر داستانی در حکایات جانور‌محور مثنوی» بررسی و تحلیل کند تا ضمن بیان ویژگی‌های کلی این نوع داستان‌ها به عناصر اصلی سازنده آن‌ها، نظیر شخصیت‌ها، نوع داستان، طرح (پیرنگ)، گفت‌وگو، حادثه/ کشمکش، درون‌مایه و شیوه

روایت، اشاره‌ای داشته باشد. به همین منظور، سعی می‌کند در متن اصلی مقاله برای دو سؤال اصلی این پژوهش: الف) ویژگی‌های کلی داستان‌های جانورمحور در مثنوی چیست؟ ب) مولوی عناصر داستانی را در حکایات جانورمحور مثنوی چگونه به کار برده است؟ پاسخی متقن و پژوهش‌مدارانه عرضه کند.

در خصوص اهمیت و ارزش این پژوهش نیز می‌توان گفت که نویسندگان و شاعران، در دوره‌های گوناگون، اغلب آرا و عقاید خود را با توجه به اغراض متفاوت، از جمله به علت فشار حاکمان و برای در امان ماندن از انتقاد دیگران، به شکل‌های استعاری تمثیلی و با انتخاب شخصیت‌های غیر انسانی خصوصاً تمثیلات حیوانی بیان کرده‌اند. بنابراین آشنایی بیش‌تر با چنین شخصیت‌ها و رمزگشایی از این‌گونه نمادها و تمثیلات خوانندگان و پژوهش‌گران را، در فهم معارف پیچیده و عمیق داستان‌های پر راز و رمز مثنوی، کمک فراوانی می‌کند؛ چراکه برای ورود به عالم راز باید زبان رمز را شناخت.

نگاهی نو به داستان‌های جانورمحور در مثنوی از زاویه نقد نوین و تبیین و تحلیل ملموس گوشه‌هایی از لطایف، دقایق، و شگردهای هنری و ادبی مولوی در ساختار داستان‌های جانورمحور مثنوی نیز از اهداف اصلی این پژوهش است.

درباره پیشینه این پژوهش هم باید اذعان کرد که هرچند پژوهش‌گران و محققان بسیاری علاوه بر ماجرای حیوانات در ادب فارسی وارد شده‌اند و کتاب‌ها و مقاله‌های فراوانی را هم به فرهنگ‌دوستان تقدیم کرده‌اند، اما این آثار اغلب کلی و فراگیر بوده و به جزئیات و تعمیق در مطالب مورد نظر پرداخته‌اند. این گروه به داستان‌های مثنوی بیش‌تر از جنبه‌های متفاوت عرفانی، تاریخی، محتوایی، و ادبی توجه کرده‌اند و به طور اخص پژوهش علمی و متقنی، که محدود به «داستان‌های جانورمحور» که مبتنی بر تحلیل عناصر داستانی باشد، انجام نگرفته است.

برای ورود به مبحث اصلی این مقاله ذکر کلیاتی در خصوص «حکایات جانورمحور مثنوی» ضرورت پیدا می‌کند که به اختصار به آن می‌پردازیم.

از مجموع ۲۷۳ داستان شخصیت‌محور مثنوی، ۵۳ داستان مربوط به حیوانات است که در آن ۳۲ نوع جانور به نقش‌آفرینی پرداخته‌اند. در این میان، جز تعداد محدودی که ساخته و پرداخته اندیشه خلاقانه خود مولانا هستند، اغلب این داستان‌ها از قصه‌های قرآن مجید، حکایات و داستان‌های عامیانه، و آثار شاعران و نویسندگان قبل از مولانا نظیر کلیله و دمنه، حدیقه الحقیقه سنایی، سندبادنامه و اسرارنامه و الهی‌نامه عطار،

فرائدالسلموک، لباب‌الالباب عوفی، کیمیای سعادت غزالی، و مقالات شمس گرفته شده‌اند (زرین کوب، ۱۳۷۴: ۳۵۰).

عوامل متعددی مثل دشواری مطالب عرفانی، گریزندگی مخاطبان به سبب خشکی و پیچیدگی مفاهیم عرفانی، اصرار مولانا بر پایه‌های مثنوی عرفانی اش بر کتمان اسرار و رازپوشی، توجه به پسند مخاطبان (مخصوصاً)، ماندگاری مطالب در ذهن خوانندگان، تأسی مولانا از شیوه‌ها و شگردهای قصه‌گویی قرآن سبب شده است او از داستان‌های شخصیت‌محور جانوران بهره بگیرد. چنان‌که به لحاظ اهمیتی که این نوع داستان‌ها برای گوینده در تبیین افکار و برای مخاطبان در دریافت معانی پیچیده دارند در فضای کلی مثنوی به صورت ۶ مورد در دفتر اول، ۱۳ مورد در دفتر دوم، ۱۳ مورد در دفتر سوم، ۴ مورد در دفتر چهارم، ۱۲ مورد در دفتر پنجم، و ۵ مورد در دفتر ششم آمده است (نبی‌لو، ۱۳۸۶: ۲۴۲).

انواع گوناگونی از حیوانات در داستان‌های مثنوی حضور پیدا کرده‌اند که حیوانات وحشی و صحرایی با ۳۹/۵٪ کاربرد بالاترین بسامد، پرندگان با ۳۱/۵٪، حیوانات اهلی با ۱۶٪، حیوانات دریایی با ۸٪، و حشرات با ۵٪ نقش‌آفرینی در داستان‌های مثنوی را به خود اختصاص داده‌اند.

از آن‌جا که نگللا م انسانی به دنیای حیوانات به لحاظ بهداشتی، خطرآفرینی، عمل‌کردهای ذاتی، و غیرمعمولاً منفی‌گرایانه و مبتنی بر برجسته‌سازی خصوصیات به‌ظاهر ناپسند این موجودات است، و از آن‌جا که مولانا هم در نقش‌دهی و شخصیت‌پردازی قهرمانان داستان‌های جانورمحور خود به تجربه‌های انسانی، باورهای اساطیری، اعتقادات مردم، آموزه‌های دینی و مذهبی، و همچنین خصوصیات جسمی و روحی حیوانات توجه کامل داشته است شخصیت‌ها کاملاً مثبت در مقایسه با شخصیت‌ها کاملاً منفی و بینابین (دوگانه) در این کتاب به مراتب کم‌ترند. این نسبت در اصطلاحات، باورها، و محاورات روزمره جوامع امروزی نیز کم و بیش کاربرد دارد؛ مثل شومی جفلسی کلاغ، خطرآفرینی مار و گرگ، کینه‌شتر، حماقت و سادگی خر و گاو، بدیمنی خرگوش، بی‌غیرتی خوک، بی‌صفتی میمون، و تنبلی و بی‌حالی مرغ.

۲. عناصر داستانی

آنچه کلیت آثار هنری را برای ما مطلوب، دل‌پسند، و زیبا جلوه‌گر می‌کند، در حقیقت

همان جزئیت منسجم و حساب شده‌ای است که در تار و پود آن تنیده شده است؛ جزئیتی که گاه به سختی تشخیص دادنی است. بنابراین داستان، چه نو و چه کهن، اثری است هنری که انسجام خود را از عناصر ترتیب یافته در خود می‌گیرد. بدین معنی نمی‌توان هیچ داستانی را بدون عناصر تشکیل دهنده‌اش تصور کرد. البته داستان‌هایی هستند که با عناصر قائل شده متقدان جدید ادبی هم‌خوانی مطلق ندارند، اما این بدین معنا نیست که این داستان‌ها از عناصر داستانی‌ها تهی‌اند. اگر عنصر خاصی در این داستان‌ها یافت نشود، عنصری دیگر جای خالی آن را پر می‌کند. چنان‌که در خصوص داستان‌های جانورمحور مثنوی، چنین موضوعی‌ها صادق است (جعفری، ۱۳۸۱: ۶۸).

در این قسمت از مقاله، به تفصیل، به بررسی عناصر داستانی در حکایت‌های جانورمحور مثنوی می‌پردازیم:

۱.۲ شخصیت

شخصیت (character)، در اثر روایی یا نمایشی، فردی است که کیفیت روانی و اخلاقی او در آن چه می‌گوید و انجام می‌دهد وجود داشته باشد. حال خلق چنین شخصیت‌هایی را که برای هر خواننده در حوزه داستانی‌ها هم‌تای افراد واقعی جلوه می‌کند شخصیت‌پردازی می‌گویند (میرصادقی، ۱۳۷۶: ۸۳-۸۴). شخصیت‌پردازی از عناصر مؤثر در ضعف یا قوت یک داستان محسوب می‌شود؛ چراکه حوادث و اعمال مبتنی بر نظم و ترتیب علت و معلولی طرح داستان، چه در حیطه کردار و چه در محدوده گفتار، ناشی از شخصیت‌های داستان است (شمیسا، ۱۳۸۱: ۱۱۶).

مولانا در شخصیت‌پردازی قهرمانان داستان‌های جانوران از سه شیوه مستقیم، غیر مستقیم، و تلفیقی بدین شرح استفاده کرده است:

۱.۱.۲ شیوه مستقیم

در این شیوه او به طور مستقیم و باصراحت، به معرفی شخصیت‌ها می‌پردازد و اعمال، افکار، احساسات، اندیشه‌ها، و خلق و خوی آن‌ها را بیان می‌کند. در داستان «طوطی و بازرگان» می‌بینیم که مولانلقیما^۱ به توصیف شخصیت طوطی می‌پردازد:

بود بازرگان و او را طوطی در قفس محبوس، زیبا طوطی

(مولوی، ۱۳۶۳: ۱/ ۱۵۴۷)

یا در داستان «طوطی و بقال»:

خوش‌نوایی، سبز گویاطوطی	بود بقالی و وی را طوطی
نکته گ قی با همه سوداگران	بر دکان بودی نگهبان دکان
در نوای طوطیان حاذق بودی	در خطاب آدمی ناطق بدی

(همان: ۲۴۷-۲۴۹)

۲.۱.۲ شیوه غیر مستقیم

در این شیوه، مولافیلستقیمیاً درباره شخصیت‌ها اظهار نظر نمی‌کند، بلکه با به نمایش گذاشتن کردار و گفتار آن‌ها به شعور خواننده احترام می‌گذارد و به خواننده فرصت می‌دهد که خود از خلال اعمال، اقوال، و نقشی که شخصیت‌ها ایفا می‌کنند به احساسات، اندیشه‌ها، و ویژگی‌های درونی آن‌ها پی ببرد. برای مثال در داستان «بیان توکل و ترک جهدگفتن نخجیران به شیر» ابیاتی را در بیان سیطره و قدرت شیر آورده است بدون این‌که به صراحت به آن اشاره کرده باشد:

چون رسید او بیش‌تر نزدیک صف	بانگ برزد شیر، های ای ناخلف
من که گاو را ز هم بدریده‌ام	من که گوش پیل نر مالیده‌ام
نیم خرگوشی که باشد کو چنین	امر ما را افکند اندر زمین؟

(همان: ۱۱۵۳-۱۱۵۶)

۳.۱.۲ شیوه تلفیقی

در این شیوه مولانا از اختلاط دو شیوه مستقیم و غیر مستقیم به شخصیت‌ها پرداخته است؛ چنان‌که در داستان «گازر و خر نحیف او» مشاهده می‌کنیم:

گازری بود و مر او را یک خری	پشت ریش، اشکم تهی و لاغری
در میان سنگلاخ بسی گیاه	روز تا شب بی نوا و بی پناه

(همان: ۲۳۲۶/۵-۲۳۲۷)

... گفت خر گر در غمم گر در ارم	قسمتم حق کرد، من ز آن شاکرم
شکر گویم، دوست را در خیر و شر	ز آن‌که هست اندر قضا از بد بدتر

(همان: ۲۳۵۵-۲۳۵۷)

توجه به این نکته ضروری است که مولانا برای پرداخت مستقیم یا غیر مستقیم شخصیت‌های مثنوی از دو عنصر «توصیف» و «گفت‌وگو» به‌خوبی استفاده کرده است که در ادامه به بررسی آن‌ها خواهیم پرداخت.

در داستان‌های جانورمحور مثنوی، شخصیت‌های حیوانی بیش‌تر حالت ایستا (بدون تغییر) دارند؛ یعنی در طی داستان در آن‌ها تغییر و تحولی صورت نمی‌پذیرد. علت آن کوتاهی این نوع داستان‌هاست که فرصت لازم برای تغییر و تحول به شخصیت‌ها نمی‌دهد. به هر حال، شخصیت‌های یک داستان از هر صنف و گروه‌هایی که باشند (سانی و غیرانسانی) ساختگی و تصنعی‌اند و اوصاف متفاوت و حتی متضادی به خود می‌گیرند و تحت تأثیر موقعیت‌های داستانی تغییر می‌کنند و در کودکان و بزرگسالان واکنشی مبتنی بر هم‌دلی برمی‌انگیزند (آسابر، ۱۳۸۰: ۱۰۲).

۲.۲ نوع داستان

در مثنوی، داستان‌های شخصیت‌محور جانوری از نوع (type of story) کوتاه و تمثیلی‌اند، زیرا داستان‌های مثنوی مانند داستان‌های امروزی نیستند که از نظر موضوع، روش ارائه، طراحی، حوادث، و غیره یک کار هنری مستقل و دارای هدف هنری خالص باشند، بلکه ابزاری‌اند که مولوی از آن‌ها برای رسیدن به اهداف عرفانی، اخلاقی، و دینی‌اش استفاده می‌کند و از خوانندگان مثنوی هم مؤکد می‌خواهد در نقش و نگار و ظرف داستان‌هایش تأمل کنند و دانه معنای فراموش نکنند:

ای برادر قصه چون پیمان‌ه‌ایست معنی اندر آن به‌سان دانه‌ایست
دانه معنای بگیرد مرد عقل ننگرد پیمان‌ه را چون گشت نقل

(مولوی، ۱۳۶۳: ۲/ ۳۶۲۲-۳۶۲۳)

اما این موضوع هرگز مانع آن نشده است که مولانا به ظرافت‌های هنری و عناصر داستانی به‌گونه‌ای که امروزه مورد تأکید منتقدان ادبیات داستانی است بی‌اعتنا بوده باشد، بلکه برخلاف هم‌عصران خود، با اعمال بسیاری از شگردهای هنری و داستانی، شیوه خود را به سبک داستان‌های امروزی نزدیک کرده است.

آوردن «داستان در داستان» از شیوه‌های معمول مولانا است که متأثر از شیوه کلیله و دمنه و هزارویک شب است. بر پایه همین مثنوی، بیش‌تر حکایت‌های حیوانات به عنوان داستانی

برای اثبات داستانی دیگر بیان شده‌اند که درون‌مایه‌ای مشترک، مانند نخ‌ نامرئی، این داستان‌ها را به هم پیوند می‌دهد (زرین کوب، ۱۳۷۰: ۲۳۵-۲۳۶).

شاید بتوان گفت بهترین نمونه از این نوع داستان‌پردازی در حکایات جانورمحور مثنوی، در ضمن داستان «موش و چغز» در دفتر ششم بروز یافته است. این حکایت با بیت ۲۶۳۲ آغاز می‌شود و بعد از چند بیت، مولوی به شیوه همیشگی‌اش داستان را رها می‌کند و به پند و اندرز اخلاقی می‌پردازد. دوباره در بیت ۲۶۳۶ بدان بازمی‌گردد. *طولانی* در بیت ۲۷۱۴ به داستان «غنیمت‌دانستن صوفی وقت را ...» می‌پردازد. هنوز این حکایت را به سرانجام درستی نرسانده در بیت ۲۸۱۶ وارد حکایت شب دزدان که سلطان محمود شب در میان ایشان افتاد ...» می‌شود. این حکایت را نیز ناتمام می‌گذارد و در بیت ۲۹۲۱ داستان «قصه گاو بحری و گوهر شب چراغ» را پیش می‌کشد و پس از بیان ابیاتی-نبت *طولانی*، نهایتاً در بیت ۲۹۴۱ به داستان «چغز و موش» بازمی‌گردد و آن را تمام می‌کند. این شیوه تسلسل‌وار، در اغلب داستان‌های مولانا ادامه می‌یابد تا حدی که مولانا خود در ابیاتی به این پراکنده‌گویی اعتراف می‌کند و به نوعی از خوانندگان پوزش می‌طلبد:

این حکایت گفته شد زیر و زیر همچو کار عاشقان بی پا و سر

(مولوی، ۱۳۶۳: ۱ / ۲۸۷۹)

یا:

قصه‌ها آغاز کردیم از شتاب ماند بی مخلص درون این کتاب

(همان: ۳ / ۲۱۰۹)

و نیز:

این دراز است و فراوان می‌شود و آنچه مقصود است پنهان می‌شود

(همان: ۲ / ۲۸۴۷)

۳.۲ طرح و نقشه / پیرنگ

طرح یا پیرنگ (plot) همان رابطه‌ی و معلولی حوادث یک داستان است که باعث می‌شود هیچ حادثه‌ای بدون علت و سبب در یک داستان نقل نشود. به تعبیری دیگر، «طرح وابستگی موجود میان حوادث داستان را به طور عقلانی تنظیم می‌کند» (میرصادقی، ۱۳۷۶: ۶۴). در حقیقت طرح داستان را پذیرفتنی و کامل می‌کند و با سایر عناصر داستان ارتباط

تنگاتنگ برقرار می‌کند. نطفه طرح گاه در بستر گفتار، گاه در حوادث داستان، و زمانی در شخصیت‌ها و انگیزه‌های آن‌ها بسته می‌شود.

از آن‌جا که داستان‌های سنتی فارسی معمولاً بر پایهٔ حوادث اند، شاعران و نویسندگان سعی می‌کنند با آوردن رویدادهای خارق‌العاده و نامعقول داستان‌های خود را جذاب‌تر کنند و این عاملی می‌شود که شبکهٔ استدلالی قصه‌ها سست شود و روابطی و معلولی حوادث نظم منطقی و معقول نداشته باشد، اما مولانا هوشمندانه تلاش کرده است که این نقیصه را در اغلب داستان‌های مثنوی برطرف کند. او، با واقع‌نمایی بسیاری از داستان‌های خود، تجانس و هم‌فکری خاصی بین خواننده و شخصیت‌های داستانی‌اش برقرار می‌کند. برای مثال، در حکایت «اشتر، گاو و قوچ»، کله‌هرا^۱ برگرفته از حکایت «گرگ، روباه و اشتر» *سندبادنامه* است، می‌بینیم که طرح داستانی مولانا به مراتب معقول‌تر از طرح مؤلف *سندبادنامه* است. این‌که شتر و گاو و قوچ هر سه علف‌خوار و هر سه اهلی‌اند و حادثه‌ای که پیش می‌آید، به تناسب نیاز و انگیزه، آن‌ها را به واکنش و حرکت وامی‌دارد جلوهٔ واقعی‌تری دارد. در حالی که همراهی گرگ و روباه و شتر، که در *سندبادنامه* ذکر شده، و حادثهٔ آن، که یافتن گرده‌ای نان است، سؤال‌برانگیز، مبهم، و نامعقول به نظر می‌رسد. یا در داستان «دعوی طاووسی کردن آن شغال که در خُصَبِ باغ افتاد» (مولوی، ۱۳۶۳: ۳/۷۶۶-۷۷۷)، که مأخذ آن یکی از فابل‌های ازوپ یونانی است (۶۰۰ پم)، مولانا، با هنرمندی تمام، تغییراتی اساسی در طرح آن اعمال می‌کند. در اصل داستان، شغال پره‌های طاووس را به پشم‌های خود می‌چسباند که برای خوانندهٔ داستان غیر منطقی می‌نماید، اما مولوی این قسمت از داستان را بر پایهٔ فرهنگ اسلامی و موضوع «عیسی و خم رنگری» (ابوالفتح رازی، ۱۳۲۵: ۵۶۹)، به شیوه‌ای عقل‌پسند تغییر می‌دهد که شغالی، تصادفی، در خم رنگ می‌افتد و امر بر او مشتبه می‌شود و فرصت را برای عرض اندام در مقابل دشمنانش مغتنم می‌شمارد (شعبانی، ۱۳۸۶: ۳۱۰). تقواید^۲ اغلب نپیگ داستان‌های جانورمحور در مثنوی منطقی و معقول‌اند به علل زیر:

۱. نمادین (تمثیلی) بودن حکایت‌های جانوران. در این داستان‌ها خواننده انسان را جانشین حیوانات حاضر در داستان می‌کند و به این ترتیب بعضی روابط و شرایط غیر معقول را تطبیق می‌دهد و می‌پذیرد؛
۲. باورداشت‌های دینی و اعتقادی گویندهٔ داستان و خوانندگان آن به قرآن، کتاب آسمانی. بسیاری از داستان‌های جانورمحور مثنوی متأثر و مأخوذ از این کتاب آسمانی

است و این موضوع باعث شده است که خوانندگان طرح‌های داستانی این نوع حکایت‌ها را بپذیرند و برای آن‌ها ارزش و احترام قائل شوند. حکایت‌های زنده‌شدن خر غزیز (مولوی، ۱۳۶۳: ۳/ ۱۷۶۳)، سگ اصحاب کهف (همان: ۲/ ۱۴۲۵)، شتر صالح (همان: ۳/ ۶۷۰)، نهنگ و یونس (همان: ۲/ ۳۱۳۵-۳۱۴۵)، و زنده‌شدن شیر با ورود حضرت عیسی (همان: ۲/ ۱۴۱-۱۴۷۲) از این نوع طرح‌های دینی و اعتقادی‌اند (شعبانی، ۱۳۸۶: ۱۷۱، ۲۶۲، ۳۰۳، ۳۲۱، ۵۳۶).

البته در بین همه طرح‌های معقول و مستدل مثنوی، گاه به طرح‌های سست و نامعقول نیز برمی‌خوریم. در داستان «آبگیر و صیاد و سه ماهی» (مولوی، ۱۳۶۳: ۴/ ۲۲۰۲-۲۲۸۸) برخلاف اصل داستان در کلیله و دمنه که ماهی‌گیران با هم به مباحثه و گفت‌وگو می‌پردازند که: «از قضا روزی دو صیاد با یک دیگر میعاد نهادند که جال بیاورند و هر سه را بگیرند. ماهیان این سخن بشنودند...» (مثنوی، ۱۳۸۶: ۹۱-۹۲)، در مثنوی هیچ اشاره‌ای به این مطالب مقدماتی نشده است. همین موضوع باعث شده است که حقیقت‌نمایی داستان خدشه‌دار شود و خواننده از خود بپرسد که ماهی اول چگونه از قصد و نیت ماهی‌گیران آگاهی پیدا کرد که قبل از آمدن آن‌ها از مجرای آبگیر خود را به محل دیگر رساند؟ و ماهی دوم این موضوع را چگونه کشف کرد که تا قبل از مراجعت ماهی‌گیران خود را به مردگی زد؟

همچنین در داستان «فیل در خانه تاریک» (مولوی، ۱۳۶۳: ۳/ ۱۲۵۹-۱۲۷۲) و داستان «موش و شتر و کشیدن موش افسار شتر را» (همان: ۲/ ۳۴۳۶-۳۴۵۲)، طرح داستان‌ها استحکام و معقولیت لازم را ندارند.

۴.۲ گفت‌وگو

بیان افکار، اندیشه‌ها، و حقایق در متون داستانی از دو راه میسر است: گفت‌وگو (dialogue) و توصیف. عنصر گفت‌وگو البته اهمیت بیش‌تری دارد؛ چراکه به جریان‌انداختن عمل داستانی، تحلیل شخصیت‌ها، و ابلاغ عواطف و افکار بدون عنصر گفت‌وگو مشکل و در دست‌نخوربیا غیر ممکن است. مولانا در همه داستان‌های شخصیت‌محور خود از هر دو استفاده کرده است. گفت‌وگو در مثنوی به دو شیوه آمده است:

الف) گفت‌وگوی میان شخصیت‌ها (دوطرفه): عمده‌ترین شیوه در داستان‌های جانور‌محور مثنوی گفت‌وگوی دوطرفه است. مولانا برای نمایاندن درون و برون

شخصیت‌ها بیش‌تر از این نوع گفت‌وگو استفاده کرده است. ویژگی‌های درونی بعضی شخصیت‌ها مثل زیرکی خرگوش، قدرت و سیطره شیر، حسادت زاغ، حماقت و کودنی خر، و غیره بیش از هر جا در گفتارهای این شخصیت‌ها مجال بروز و ظهور پیدا کرده است. در داستان «رمیدن کره اسب از آب خوردن»، به سبب سوت‌زدن صاحب او، کم‌تجربگی کره اسب و دنیادیدگی مادرش در گفتار دوطرفه آنان جلوه‌گر شده است:

مادرش پرسید کای کره چرا؟	می‌رمی هر ساعتی زین استقا؟
گفت کره می‌شخولند این گروه	ز اتفاق بانگشان دارم شکوه
گفت مادر تا جهان بوده است از این	کارافزایان، بُدند اندر زمین
هین تو کار خویش کن ای ارجمند	زود، کایشان ریش خود برمی‌کنند

(همان: ۳/ ۴۲۹۱-۴۲۹۹)

یا در داستان «رفتن گرگ و روباه در خدمت شیر به شکار»، عبرت‌گرفتن روباه از وقایع و فانی شدن در حق و مقرب درگاه شیر گشتن جز با گفت‌وگوی دوطرفه شخصیت‌های داستانی میسر نمی‌شود.

بعد از آن رو شیر با روباه کرد	گفت بخشش کن برای چاشت خورد
سجده کرد و گفت این گاو سمین	چاشت خوردت با شد ای شاه‌گزین
وین بز از بهر میان‌روز را	یخنیی باشد شه پیروز را
گفت ای روبه تو عدل افروختی	این چنین قسمت ز کی آموختی؟
از کجا آموختی این ای بزرگ	گفت ای شاه جهان از حال گرگ

(همان: ۱/ ۳۰۱۳-۳۱۰۹)

ب) تک‌گویی / حدیث نفس (مونولوگ): در این نوع سخن‌گفتن شخصیت، هنگام صحبت کردن با خود و خدای خود، کشمکش‌های ذهنی و عواطف و احساسات درونی‌اش را بروز می‌دهد. خواننده نیز با این نوع گفت‌وگوی غیر مستقیم، شخصیت را ارزیابی می‌کند. مولانا با این شیوه گفت‌وگو در داستان‌های جانورمحور، به شخصیت‌ها اجازه می‌دهد بدون حضور مخاطب حرف‌های عمیق و عظیمی را بازگو کنند تا مقداری از سنگینی غصه‌هایشان کاسته شود. هنگامی که «آهو بچه در طویله خران» اسیر می‌شود و خران به او کاه تعارف می‌کنند، دردمندانه و بیچاره‌وار با خود سخن می‌گوید و تأملات درونی خویش را این‌گونه به زبان می‌آورد:

گفت او با خود که آن طعمه تو است	که از آن اجزای تو زنده و نو است
من الیف مرغزاری بوده‌ام	در زلال و روضه‌ها آسوده‌ام
گر قضا انداخت ما را در عذاب	کی رود آن خو و طبع مستطاب
گر گدا گشتم گدارو کی شوم	ور لباسم کهنه گردد من نُوم

(همان: ۹۱۶/۵ - ۹۲۰)

از تک‌گویی‌های گیرا و عاطفی مثنوی در داستان‌های جانورمحور خودگویی‌ای است که مرد بقال در حکایت «طوطی و بقال» و مرد بازرگان در داستان «طوطی و بازرگان» داشته‌اند. در داستان «طوطی و بقال» آن‌جا که بقال بر سر طوطی می‌زند و طوطی گفتار قطع می‌کند:

ریش بر می‌کند و می‌گفت ای دریغ	کافتاب نعمتم شد زیر میغ
دست من بشکسته بودی آن زمان	چون زدم من بر سر آن بی‌زبان

(همان: ۲۴۵/۱ - ۲۵۵)

و در داستان «طوطی و بازرگان»، یک بار آن‌جا که بازرگان پیام طوطی در قفس را به طوطیان هند می‌دهد و طوطی‌ای از آن‌ها می‌لرزد و جان می‌سپارد:

این چرا کردم چرا دادم پیام	سوختم بیچاره را زین گفت خام
این زبان چون سنگ و هم آتش‌وش است	و آن چه بجهد از زبان چون آتش است

(همان: ۱۵۹۲ - ۱۵۹۳)

و بار دیگر آن‌جا که وقایع طوطیان هند را برای طوطی در قفس بیان می‌کند و طوطی قالب تهی می‌کند:

ای دریغا مرغ خوش‌الحان من	راح روح و روضه و ریحان من
گر سلیمان را چنین مرغی بُدی	کی خود او مشغول آن مرغان شدی
ای دریغا مرغ کارزان یافتم	زود روی از روی او برتـ یافتم

(همان: ۱۶۹۵ - ۱۶۹۷)

۵.۲ حادثه / کشمکش

کشمکش (conflict) از اساسی‌ترین عناصر داستانی است که بدون آن داستان زنده و پویا نیست. در تعریف کشمکش گفته‌اند: «از تضاد شروع و به تقابل می‌رسد و در تقابل ادامه

می‌یابد. پس کشمکش جمع تضاد و تقابل است» (بهشتی، ۱۳۷۵: ۶۶). بر پایه این تعریف، کشمکش به چهار دسته تقسیم می‌شود:

الف) کشمکش جسمانی (فیزیکی): آن‌گاه که بین قهرمان‌نمود قهرمان زور و نیروی جسمی تعیین‌کننده می‌شود. این نوع کشمکش مورد علاقه خوانندگان مبتدی است؛

ب) کشمکش ذهنی: وقتی است که شخصیت‌های مثبت و منفی با نیروی فکری با هم به مبارزه می‌پردازند؛

ج) کشمکش عاطفی: آن زمان که عصیان و شورش در میان باشد و درون شخصیت یا شخصیت‌های داستان را متلاطم کند؛

د) کشمکش اخلاقی: وقتی شخصیت یا شخصیت‌های یک داستان با یکی از اصول اخلاقی و اجتماعی جامعه سرناسازگاری داشته باشند (میرصادقی، ۱۳۷۶: ۷۴).

با نگاهی جامع و کند و کاوی عمیق در حکایت‌ها و داستان‌های مثنوی‌خصوصاً داستان‌های جانورمحور، همه انواع کشمکش‌ها مشاهده می‌شود. مولانا با ایجاد حوادث و کشمکش‌های مناسب و به‌موقع دو ویژگی تأثیرگذاری اخلاقی و سرگرم‌کنندگی را به گونه‌ای درهم می‌آمیزد که هم خوانندگان مبتدی، که از ماجراهای هیجان‌انگیز لذت می‌برند، و هم خوانندگان باتجربه، که در جست‌وجوی دست‌یابی به مفاهیم عمیق و لایه‌های پنهانی داستان‌اند، بهره‌مند می‌شوند. مولوی این کار را با آوردن «داستان در داستان» به زیبایی انجام می‌دهد و با این روش مخاطبان را دائم در حالت «تعلیق» و «انتظار» نگه می‌دارد تا از خود بپرسند: «چرا چنین شد؟»، «بعد چه خواهد شد؟»، و غیره. در داستان‌های جانورمحور مثنوی کشمکش‌های شخصیت‌ها اغلب بین نماینده‌های خیر و شر، مثل داستان «باز سلطان و ویرانکده جغدان» (مولوی، ۱۳۶۳: ۱/۱۳۰-۱۱۷۳)، دانایی و جهل، مثل حکایت‌های «تعلق موش با چغز» (همان: ۶/۲۶۳۲-۲۹۷۴) و «کشیدن موش مهار شتر را و معجب شدن موش در خود» (همان: ۲/۳۴۳۶-۳۴۷۷) و «آبگیر و صیاد و سه ماهی» (همان: ۴/۲۲۸۸-۲۲۰۲)، اهل توکل و اهل سعی، مثل داستان «بیان توکل و ترک جهدگفتن نخچیران به شیر» (همان: ۱/۹۰۰-۱۳۸۹)، سالک مبتدی و مرشد منتهی، مثل داستان «رمیدن کره اسب از آب خوردن به سبب سوت‌زدن صاحب او» (همان: ۳/۴۲۹۱-۴۲۹۹)، تقلید کورکورانه و تحقیق عالمانه، مثل داستان‌های «پرواز نمرود با کرکسان به سوی آسمان» (همان: ۶/۱۴۲۶-۱۴۵۰) و «حکایت آن کیزیک که با خر خاتون شهوت می‌راند» (همان: ۵/۱۳۳۳-۱۵۵۵)، تقابل عشق و عقل، مثل داستان‌های «تنازع مجنون با

ناقه» (همان: ۴/ ۱۵۳۳-۱۵۶۱) و «مرغ خانگی که شتر را به خانه‌اش دعوت کرد» (همان: ۳/ ۴۶۶۸-۴۶۷۰) نهایتاً تقابل اصحاب کشف و شهود با عالمان اهل قیل و قال، مثل داستان طنزآمیز «شتر و گاو و قوچ که در راه یک بند گیاه یافتند و هر یکی می‌گفت من می‌خورم...» (همان: ۶/ ۲۴۵۷-۲۴۸۵)، اتفاق افتاده است. نتیجه اغلب این کشمکش‌ها نیک‌فرجامی و سعادت برای شخصیت‌های مثبت، و فضاحت و بدسرانجامی برای شخصیت‌های منفی است. گویا مولانا متعهد است که شخصیت‌های نیک‌اندیش خود را، با هر ترفندی، به پیروزی و رستگاری برساند تا مخاطبان را عبرتی باشد.

نکته جالب توجه این است که در داستان‌های جانور محور مثنوی کشمکش بین شخصیت‌های انسانی یا حیوانی یا حیوان با حیوان و حیوان با یکی از مظاهر طبیعی اتفاق می‌افتد که در جدول زیر به هر یک از آن‌ها اشاره می‌شود:

جدول ۱. کشمکش شخصیت‌های داستان‌های جانور محور مثنوی

انسان با حیوان (حیوان با انسان)	نوع کشمکش	حیوان با حیوان	نوع کشمکش	حیوان با یکی از مظاهر طبیعی	نوع کشمکش
۱- داستان مارگیر و ازدها (مولوی)، ۱۳۶۳: ۳/ ۹۷۶ - (۱۰۶۶)	فیزیکی، ذهنی	۱- رفتن گرگ و روبه در معیت شیر به شکار (مولوی)، ۱۳۶۳: ۱/ ۳۰۱۳ - (۳۱۲۳)	فیزیکی، ذهنی، عاطفی، اخلاقی	۱- عقاب و ربودن کفش پیامبر (ص) (مولوی، ۱۳۶۳: ۳/ ۳۲۳۸ - ۳۲۶۵)	فیزیکی، ذهنی
۲- طوطی و بازرگان (همان: ۱/ ۱۵۴۷ - ۱۸۴۸)	ذهنی، عاطفی، اخلاقی	۲- شغال و تخم رنگری (همان: ۳/ ۷۶۶ - ۷۷۷)	ذهنی، عاطفی	پشه و شکایت بردن از باد نزد سلیمان (همان: ۳/ ۴۶۲۴ - ۴۶۶۳)	فیزیکی، ذهنی
۳- طوطی و بقال (همان: ۱/ ۴۶ - ۲۶۵)	ذهنی، اخلاقی	۳- دعوت بلز، بطان را به صحرا (همان: ۳/ ۳۹ - ۴۳۲)	ذهنی	-----	-----
۴- مجنون و ناقه (همان: ۴/ ۱۵۳۳ - ۱۵۶۱)	ذهنی، عاطفی، اخلاقی	۴- بیژنک آل و ترک جهدگفتن نخجیان به شیر	فیزیکی، ذهنی، اخلاقی، عاطفی	-----	-----

			(همان: ۱/ ۹۰۰ - ۱۳۸۹)		
-----	-----	ذهنی	۵- اشتر و گاو و قوچ (همان: ۶/ ۲۴۵۷ - ۲۴۸۵)	فیزیکی، ذهنی، عاطفی، اخلاقی	۵- پهلوان ساده لوح و خرس (همان: ۲/ ۱۹۳۲ - ۲۱۴۰)
-----	-----	ذهنی	۶- زاغ و لک‌لک (همان: ۲/۲ - ۲۱۰۳ - ۲۱۰۵)	فیزیکی، ذهنی، عاطفی	۶- یونس و نهنگ (همان: ۲/۲ - ۳۱۳۵ - ۳۱۴۵)
-----	-----	ذهنی، عاطفی	۷- حکایت تعلق موش با چغز (همان: ۶/۶ - ۲۶۳۲ - ۲۹۷۴)	ذهنی، اخلاقی	۷- سلیمان، هلد و زاغ (همان: ۱/۱ - ۱۲۰۲ - ۱۲۳۳)
-----	-----	ذهنی، عاطفی	۸- کره اسب و مادرش (همان: ۳/ ۴۳۲۱ - ۴۲۹۲)	فیزیکی، ذهنی، اخلاقی	۸- موسی و گوسفند (همان: ۶/ ۳۲۸۱ - ۳۲۹۶)
-----	-----	فیزیکی، ذهنی، عاطفی، اخلاقی	۹- خر گازر، روباه و شیر (همان: ۲۳۲۶/۵ - ۲۸۸۶)	فیزیکی، ذهنی	۹- صیادان و برکه و سه ماهی (همان: ۴/ ۲۲۰۲ - ۲۲۸۸)
-----	-----	ذهنی، عاطفی	۱۰- اشتر و استر (همان: ۳/۳ - ۱۷۴۶ - ۱۷۶۲)	ذهنی، اخلاقی	۱۰- حکیم و طاووس (همان: ۵/ ۵۳۶ - ۶۴۸)
-----	-----	فیزیکی، ذهنی، عاطفی	۱۱- آهو و طویله خران (همان: ۵/ ۸۳۳ - ۹۲۵)	فیزیکی، ذهنی، عاطفی، اخلاقی	۱۱- حکایت اختلاف کردن در چگونگی شکل پیل (همان: ۳/۳ - ۱۲۵۹ - ۱۲۷۲)
-----	-----	ذهنی، عاطفی	۱۲- باز سلطان و ویرانکده جعدان (همان: ۲/۲ - ۱۱۳۰ - ۱۱۷۳)		

مولانا کشمکش در داستان‌های جانوران را طوری طراحی کرده است که معمولاً حل‌شدنی‌اند. این امر باعث می‌شود که خواننده در روند داستان در حالت تعلیق و هول و ولا قرار گیرد؛ یعنی از یک طرف نگران باشد و از طرف دیگر امیدوار باقی بماند.

۶.۲ درون‌مایه (نتیجه‌گیری اخلاقی)

درون‌مایه فکر اصلی و مسلط بر هر اثری است که رشته‌وار در خلال داستان کشیده شده است و صحنه و موقعیت‌های داستان را به هم پیوند می‌دهد. به بیانی دیگر، درون‌مایه فکر و اندیشه حاکم بر داستان است که نویسنده یا شاعر آن را در داستان اعمال می‌کند (میرصادقی، ۱۳۷۶: ۱۷۴). بدون تردید، بر همگان روشن است که هدف اصلی مولانا از خلق داستان‌ها در آثارش، رسیدن به نتایج و مفاهیم اخلاقی و عرفانی است. مولانا با ارائه داستان‌های جانورمحور و مطرح کردن خصلت‌های مثبت و منفی هر یک از آن‌ها، هم‌نوعان خود را به نوعی از آسیب طبایع زشت بر حذر می‌دارد و به بهره‌مندی و متصف شدن به خصلت‌های نیک انسانی توصیه می‌کند. اگرچه درون‌مایه هر چه ظریف‌تر و غیر صریح‌تر باشد خواننده را بیش‌تر تحت تأثیر قرار می‌دهد، اما مولانا در آغاز و پایان هر حکایت به روشنی هدف خود را از آوردن داستان‌ها با خواننده در میان می‌گذارد. بنابراین بین داستان و منظور او (درون‌مایه) رابطه مستقیمی برقرار است.

درون‌مایه داستان‌های جانورمحور مثنوی، بر اساس میزان تکرار و تأکید مولانا و تنوع موضوعات، حول محورها و مضامین زیر می‌چرخد:

۱. گرفتار آمدن روح پاک در دنیای ناپاک (غم غربت و نوستالژی): حکایت‌های «تعلق موش با چغز» (مولوی، ۱۳۶۳: ۶/ ۲۶۳۲-۲۹۷۴) و «محبوس شدن آن آهوبچه آنجی» (خران، همان: ۵/ ۳۴۹-۸۳۳).

۲. لزوم اطاعت از پیر و مرشد در سلوک راه طریقت: حکایت‌های «رمیدن کره اسب از آب خوردن به سبب سوت زدن صاحب اسب» (همان: ۳/ ۴۲۹۱-۴۲۹۹)، «عجز و شکوه استر نزد شتر» (همان: ۱۷۴۶-۱۷۶۲)، «خضر نبی و زنده شدن ماهی بریان و ...» (همان: ۶/ ۲۶۳۹-۲۶۴۰)، «اعتماد کردن بر تملق و وفای خرس» (همان: ۲/ ۱۹۳۲-۲۱۴۰)، «رنجانیدن امیر، خفته‌ای را که ماری در دهان او فرو رفته بود» (همان: ۱۸۷۸-۱۹۳۱)، «افعی، مرد غافل و مرد خیرخواه» (همان: ۳/ ۲۹۷۰-۲۹۷۵)، و «صیاد و سه ماهی، عاقل، نیمه‌عاقل و ابله ...» (همان: ۴/ ۲۲۲۰-۲۲۸۸).

۳. تقدیرپذیری و فناگشتگی در حق: حکایت‌های «شکایشد» از باد در درگاه سلیمان و خطاب سلیم‌پلشد» و باد را و ...» (همان: ۳/ ۶۲۴-۶۶۳) و «دیدن خر هیزم‌فروش بانوایی اسپان تازی بر آخر خاص و ...» (همان: ۵/ ۲۳۶۱-۲۳۸۱).
۴. تقابل و تضاد عشق و عقل: داستان‌های «مرغ خانگی که شتر را به خانه‌اش دعوت کرد که با آمدن شتر خانه عقل و مرغ ویران گشت» (همان: ۳/ ۶۶۸-۶۷۰)، «تنازع مجنون با ناقه» (همان: ۴/ ۱۵۳۳-۱۵۶۱)، و «گاو و قوچ شتر که در راه یک بند گیاه یافتند» (همان: ۶/ ۲۴۵۶-۲۴۸۵).
۵. تحمل سختی‌ها و ناملايماتحک مردان بزرگ است: داستان‌های «ربودن عقاب موزه مصطفی (ع) و بردن بر هوا و نگون کردن و از موزه مار سیاه فروافتادن» (همان: ۳/ ۳۲۳۸-۳۲۶۵)، «سلطان محمود، بچه طبل زن و شتر حامل طبل بزرگ جنگی» (همان: ۴۰۹۶-۴۰۹۹)، و حکایت «شیخ حسن خرقانی و تحمل بداخلاقی‌های همسر و رام کردن شیر و مار در جنگل ...» (همان: ۶/ ۲۰۴۴-۲۱۵۱).
۶. عبرت‌آموزی از روزگار و حوادث آن: داستان‌های «آن شخص که از ترس، خویشتن را در خانه انداخت و ...» (همان: ۵/ ۲۵۳۸-۲۵۵۱) و «رفتن گرگ و روباه در خدمت شیر به شکار ...» (همان: ۱/ ۳۰۱۳-۳۱۲۳).
۷. پرهیز از دوستان احمق و سست‌عنصر: حکایت‌های «مرد ساده‌لوح، مرد خیرخواه و خرس متملق ...» (همان: ۲/ ۱۹۳۲-۲۱۴۰) و «زاع و لک‌لک ...» (همان: ۲۱۰۳-۲۱۰۶).
۸. اجتناب از ظاهرسازی و مدعی‌گری: داستان «دعوی طاووسی کردن آن شغال که در خصم باغ افتاد ...» (همان: ۳/ ۷۶۶-۷۷۷).
۹. دور عقل جزئی و پناه‌آوردن به عقولکلیه: داستان «پرواز نمرود با کرکسان به سوی آسمان» (همان: ۶/ ۴۱۲۶-۴۱۴۵).
۱۰. در رد تقلید و پیروی کورکورانه: داستان‌های «فروختن صوفیان بهیمه مسافر جهت سماع» (همان: ۲/ ۵۱۴-۵۶۲) و «گازر و خر نحیف وی ...» (همان: ۵/ ۲۳۲۶-۲۸۸۶).
۱۱. در تأیید حشر و بحث انسان‌ها و جانوران در قیامت: حکایت «زنده‌شدن خر عزیز پیامبر ...» (همان: ۳/ ۶۴، ۱۷۶۳).
۱۲. غیرت‌ورزی حضرت حق نسبت به اولیا: داستان «خورندگان پیل‌بچه از حرص و ترک نصیحت و ...» (همان: ۶۹-۸۴، ۱۰۴-۱۶۰).

۱۳. شناخت محدود و سطحی انسان-حقیقت - حق: داستان «فیل در خانه تاریک» (همان: ۱۲۵۹-۱۲۷۲).
۱۴. بی‌اعتنایی و بی‌رغبتی عارفان به دنیا و مافیها: داستان «آن حکیمی که دید طاووس را که پره‌های زیبای خود را می‌کند به منقار و ...» (همان: ۵۳۶/۵-۶۴۸).
۱۵. جهاد با نفس برای رسیدن به سعادت: داستان‌های «طوطی و بازرگان» (همان: ۱/ ۱۵۴۷-۱۸۴۸) و «صیادان و آبگیر و سه ماهی ...» (همان: ۴/ ۲۲۰۲-۲۲۸۸).
۱۶. نداشتن تقابل و برابری با اولیای خدا: داستان «طوطی و بقال» (همان: ۱/ ۲۴۶-۲۶۵).
۱۷. بیان تصرف اولیای خدا در امور تکوینی: داستان‌های «شیبان راعی و گوسفندان» (همان: ۱/ ۸۹۵-۸۶۰) و «کرامات ابراهیم ادهم و سر برآوردن ماهیان و ...» (همان: ۲/ ۳۲۱۰-۳۲۲۹).
۱۸. تقابل و جهاد با توکل: داستان‌های «بیان توکل و ترک جهدگفتن نخچیران به شیر» (همان: ۱/ ۹۰۰-۱۳۸۹) و «گازر و خر نحیف او ...» (همان: ۵/ ۲۳۲۶-۲۸۸۶).

۷.۲ شیوه روایت (زاویه دید)

زاویه دید، در بیش‌تر داستان‌های جانورمحور مثنوی، سوم شخص مفرد (دانای کل) است؛ یعنی مولانا در جایگاه روایت‌گر در ابتدای داستان، با آوردن عنوان‌های طولانی، به معرفی و توصیف شخصیت‌های داستان می‌پردازد. مولانا برخلاف منتقدان ادبیات داستانی امروزی، که بر آن‌اند «شخص نباید خود را در اثرش وارد کند، بلکه هنرمند باید همان‌گونه که خداوند به صورت نادیدنی و در عین حال چون قادری مطلق در آفرینش حضور دارد در اثر خود حضور داشته باشد، اما هیچ‌گاه دیده نشود» (همینگز، ۱۳۷۵: ۲۹۶)، با توصیف و تبیین شخصیت‌ها حتی در عنوان و نام‌گذاری داستان‌ها حضور خود را پررنگ نشان داده است. یکی از روزه‌های شکل‌شناسی روایت در مثنوی توجه به این نکته است که مولوی در جایگاه یک راوی در بیش‌تر داستان‌های جانورمحور، با نگاهی چرخان به زمینه پیدایش حکایت‌ها در متون پیش از خود، به بازتولید و اجرای روایت‌های موازی پرداخته و در حقیقت، با این شگرد هنری، پویایی‌تاوگی خاصی به حکایت‌های مثنوی بخشیده است. بنابراین، از آن‌چه گفته شد چنین برمی‌آید که مثنوی از منظری کلی یک اثر روایی به حساب می‌آید که مولوی در لایه‌های پیدا و پنهان آن روایات گوناگونی را برای مخاطبان

عصر خود و خوانندگان قهقانی هنوز نیامده به نمایش گذاشته است. از آنجا که هر روایت در زنجیره زمانی مطرح می‌شود، جا دارد به بحث زمان و مکان در مثنوی نیز اشاره‌ای کنیم تا زوایای روایی بودن این اثر بزرگ نمایان‌تر شود.

۸.۲ زمان روایت

روایت ممکن است در زمانی که رخدادها در آن رخ می‌دهند بیان شود که به آن «در زمانی» می‌گویند یا پس از وقوع رخدادها راوی به پشت سر نگاه کند و کل زنجیره رخدادها را روایت کند که به آن دورنگر (گذشته‌نگر) می‌گویند (کالر، ۱۳۸۲: ۱۱۷-۱۱۸).

با توجه به این تعریف، متداول‌ترین شیوه‌آییت ° دورنگر (گذشته‌نگر) است و در اغلب آثار روایی کهن ما از این شیوه نقل یا پرداخت داستان‌ها استفاده شده است. بدین ترتیب نگاه خود را متوجه داستان‌های جانوران در مثنوی می‌کنیم که آشکارا به این شیوه از روایت تعلق خاطر بیش‌تری دارد، زیرا اغلب از افعال گذشته استفاده کرده و زمان‌های باطل داستان را که برای مخاطب سودی نداشته و خستگی‌آور بوده حذف کرده است (مندی‌پور، ۱۳۸۳: ۱۱۹). برای اثبات این موضوع، ابیات آغازین بعضی حکایت‌های جانورمحور مثنوی را، با هدف تأمل بر زمان افعال آن، نقل می‌کنیم.

داستان «مارگیر که ازدهای فسرده را مرده پنداشت و در ریسمانش پیچید و آورد به بغداد»:

مارگیری رفت سوی کوهسار تا بگیرد او به افسون‌هاش مار
او همی جستی یکی ماری شگرف گرد کوهستان در ایام برف

(مولوی، ۱۳۶۳: ۳/ ۹۷۷، ۹۹۵)

حکایت «دادخواست پیش ّه از باد، به حضرت سلیمان»:

پش ّه آمد از حدیقه وز گیاه از سلیمان گشپش ّه دادخواه
کای سلیمان معدلت می‌گستری بر شیاطین و آدمی‌زاد و پری

(همان: ۴۴۲۵، ۴۶۲۴)

حکایت «خرگوشان که خرگوشی را به رسالت پیش پیل فرستادند...»:

این بدان ماند که خرگوشی بگفت من رسول ماهم و با ماه جفت
از سر ّگه بانگ زد خرگوش زال سوی پیلان در شب‌رغ ّه هلال

(همان: ۲۷۳۸، ۲۷۴۱)

یا در داستان «موسی (ع) و گوسفندی که از گله گریخت» می‌خوانیم:

گوسفندی از کلیم‌الله گریخت	پای موسی آبله شد نعل ریخت
در پی او تا به شب در جست‌وجو	و آن رمه غایب شده از چشم او
گوسفند از ماندگی شد سست و ماند	پس کلیم‌الله گرد از وی فشانند

(همان: ۶ / ۳۲۸۰-۳۲۸۳)

با ذکر این نمونه‌ها، مشخص می‌شود تعداد حکایاتی که در مثنوی با نگاهی «پس‌نگر» روایت شده است بسیارند و این شکل از روایت‌گری باعث شده که راوی، با اِعمال سیطره و نگاه استثماری خود، امکان جهش‌های زمانی را به‌ندرت در اختیار شخصیت‌های داستانی قرار دهد. با این حال، در تعداد اندکی از حکایت‌های کوتاه یا هنگام گفت‌وگوی شخصیت‌ها، روایت به «حال» تبدیل می‌شود. داستان «دعوت بِلُطَّ آن را به صحرا»:

باز گوید بط را کز آب خیز	تا ببینی دشت‌ها را قندریز
بط عاقل گویدش ای باز دور	آب ما را حصن امن است و سرور
دیو چون باز آید بِلُطَّ آن شتاب	هین به بیرون کم روید از حصن آب
باز را گوید رو رو باز گرد	از سر ما دست دار ای پایمرد

(همان: ۳ / ۴۳۱-۴۳۴)

اما به تعبیر «النادر کالمعدوم» نمی‌توان برای این نمونه‌های اندک قاعده‌ای کلی قائل شد و با اطمینان و قاطعیت می‌توان گفت که زمان روایت در مثنوی «گذشته» است (امامی، ۱۳۸۷: ۱۴۱-۱۴۳).

۹.۲ صحنه / مکان

یکی از عناصر داستان که در شناساندن شخصیت‌ها، حوادث، و فضای داستان به خوانندگان نقش مهمی دارد صحنه (setting)، زمینه، و زمان و مکان حوادث است. به تعبیری دیگر، صحنه فرودگاه جدال‌ها و میدان عمل شخصیت‌ها و محل طرح توطئه‌هاست (براهنی، ۱۳۶۲: ۲۹۸). این تعریف نشان می‌دهد که نویسنده، به یاری این عنصر مؤثر، موقعیتی را فراهم می‌آورد که خواننده به طور مستقیم وارد دنیای داستان شود، رخدادها و عمل

شخصیت‌ها را ببیند و گفتار آنان را بشنود. از این توصیف درمی‌یابیم که عنصر صحنه سه وظیفه اساسی در داستان بر عهده دارد:

۱. ایجاد محلی برای زندگی شخصیت‌ها و جریان وقایع داستان؛

۲. ایجاد فضا و حال و هوا برای داستان؛

۳. فراهم آوردن محیطی که اگر در رفتار شخصیت‌ها و وقوع حوادث تأثیری عمیق بر جا نگذارد، دست‌کم در نتیجه آن‌ها مؤثر واقع خواهد شد (میرصادقی، ۱۳۷۶: ۴۵۱).

امروزه، شاعران و نویسندگان، به سبب رشد و ترقی علم جامعه‌شناسی، برای تأثیر محیط در شخصیت داستان اهمیت بسیاری قائل‌اند. از این نظر، کاربرد درست صحنه بر اعتبار و ارزش داستان می‌افزاید. صحنه داستان‌های جانورمحور مثنوی معمولاً به خواننده این امکان را می‌دهد که خود را به مکان‌های گوناگون داستان وارد کند، گرما و سرما را در آن حس کند، رد پای شخصیت‌ها را پی بگیرد، چهره‌هایشان را مجسم کند، به گفت‌وگوی آن‌ها گوش فرا دهد؛ نهایتاً در شادی‌هایشان شندویکشد و از آن‌انندوهگین شود. اگرچه حکایت‌های حیوانات در مثنوی کوتاه و با محدودیت صحنه روبه‌رو هستند و اغلب حوادث داستان‌ها در یک یا دو صحنه رخ می‌دهند، اما مولوی همان مقدار صحنه‌ها را چنان معنادار و تنیده‌شده در بافت کلی طرح به‌کار برده است که وجود صحنه‌هایی جز آن‌چه او آورده است آسیبی جدی به روند داستان و پیشبرد کنش آن وارد می‌کند. مولانا برای انتقال صحنه، محیط، و فضای داستان به خواننده معمولاً از سه روش استفاده کرده است:

الف) شیوه تلخیص یا کوتاه‌نمایی (summary)؛

ب) شیوه صحنه‌نمایشی (scene)؛

ج) شیوه تلفیقی (combinatory).

در شیوه تلخیص یا کوتاه‌نمایی انتقال محیط داستان به خواننده با استفاده از توصیف (description) انجام می‌گیرد. مولانا از این شیوه بیش‌تر استفاده کرده و از آن‌جا که داستان فعلیتی زبانی است که یگانه ابزار آن «نوشتار» است و همچنین به اقتضای کوتاه‌بودن داستان‌هایش ناگزیر بوده است که کم‌گویی و گزیده‌گویی را پیشه کند. او خوب می‌داند که «صحنه‌نمایشی» هر چند به داستان‌گیری و سرزندگی می‌بخشد، ولی در انتقال رویدادها ناتوان‌تر از شیوه تلخیص است. از این‌رو، با ابیاتی کوتاه و حتی یک مصراع، معرفتی به خواننده می‌دهد که صحنه‌نمایشی نمی‌تواند در یک یا چند صحنه آن را به خواننده منتقل

کفتلا^۱، در داستان «مارگیر که ازدهای فسرده را مرده پنداشت و در ریسمان‌ها پیچید و آورد به بغداد» در دو بیت صحنه حوادث و اتفاقات داستان را به خواننده می‌شناساند:

مارگیری رفت سوی کوهسار تا بگیرد او به افسون‌هاش مار

(مولوی، ۱۳۶۳: ۳/ ۹۷۷)

مارگیر آن ازدها را بر گرفت سوی بغداد آمد از بهر شگفت

(همان: ۱۰۰۳)

حال آن‌که اگر می‌خواست به شکل نمایشی آن مطلب را توصیف کند، از آن‌جا که در این فاصله زمانی رویدادهای تعیین‌کننده‌ای رخ نداده است بدون شک آن‌چه می‌سرود خسته‌کننده و کسالت‌آور می‌شد. مولوی می‌داند که هنگام انتقال از صحنه‌ای به صحنه دیگر فقط با پل زدن از طریق تلخیص می‌تواند موفق عمل کند. مومولا^۲ هنگامی از این شیوه استفاده می‌کند که بخواهد بر عنصر تعلیق (هول و ولا) یا قدرت هیجانی داستان‌هایش بیفزاید؛ چنان‌که در داستان «محبوس شدن آن آهوچه در طویله خران» صحنه طویله خران را در تقابل با صحرا که مکان اصلی زندگی آهوست در مقابل خوانندگان ظاهر می‌کند تا خواننده از شیوه «سپیدخوانی»^۳ بقیه حواشی داستان را خود حدس بزند و به مقایسه بپردازد. یا در حکایت «دیدن خر هیزم‌فروش‌نویایی اسپان تازی آنچه^۴ خُصاص^۵ و تمنابردن آن دولت را...» (همان: ۵/ ۲۳۶۱ - ۲۳۸۱) دو مکالمه^۶ متضاد را توصیف می‌کند که، با ایجاد حالت تعلیق و انتظار در خواننده، در ادامه داستان به گره‌گشایی بپردازد و نتایج اخلاقی و عرفانی مورد نظر خود را مطرح کند.

۳. نتیجه‌گیری

بدیهی است که مولانا با شگردهای هنری داستان‌نویسی امروز آشنا نبوده است، اما با قدرت خلاق و استعداد شگرف خود توانسته است مجموعه‌ای از داستان‌های متعدد و متنوع را در مثنوی فراهم کند که، با بررسی عناصر سازنده آن‌ها، می‌توان به شیوه داستان‌پردازی او به‌خوبی واقف شد. مولانا در حکایات‌های جانور‌محور مثنوی اگرچه به همه عناصر داستانی عنایت نداشته است، اما به لحاظ کوتاهی و تمثیلی بودن این نوع حکایات به عناصری مثل درون‌مایه، حوادث، تعلیق و انتظار، زمان و مکان فرضی و مبهم، زاویه دید، و نتیجه‌گیری اخلاقی بیش‌تر توجه داشته است. نمودار زیر نشان می‌دهد که از مجموع ۵۳ داستان که

خر، خرگوش، روباه، سگ، شتر، شیر، طاووس، طوطی، فیل، گاو، گوسفند، و ماهی است که فراوانی کارکرد هر یک در داستان‌های مثنوی در نمودار ۱ نشان داده شده است.

۲. در خوانش برخی قصه‌ها، دلالت‌های ضمنی و اطلاعات فرامتنی جالب توجهی ذهن مخاطب قصه را به خود مشغول می‌کند و او را بر آن می‌دارد تا در ذهنش به بازسازی و ترمیم صحنه‌ها و اطلاعاتی پردازد که ساختار توصیفی داستان یا قصه به طور صریح آن‌ها را در اختیار مخاطب قرار نداده است. در نتیجه مخاطب، با تکیه بر عقل و تجارب و دریافت خود، از متن سپیدخوانی (crossing out) می‌کند (حسینی، ۱۳۸۴: ۳۴).

منابع

- آسابر، آرتور (۱۳۸۰). *روایت در فرهنگ عامیانه رسانه و زندگی روزمره*، ترجمه محمدرضا لیرادی، تهران: سروش.
- امامی، نصرالله (۱۳۸۷). «روایت و دامنه زمانی روایت در قصه‌های مثنوی»، *مجله ادب پژوهی*، ش ۵. براهنی، رضا (۱۳۶۲). *قصه‌نویسی*، تهران: نشر نو.
- بهشتی، الهه (۱۳۷۵). *عوامل داستان*، تهران: نشر برگ.
- جعفری، اسدالله (۱۳۸۱). «قصه و قصه‌پردازی در مثنوی»، *مجله ادبیات داستانی*، ش ۶۲. حسینی، محمد (۱۳۸۴). *ریخت‌شناسی قصه‌های قرآن*، تهران: ققنوس.
- رازی، ابوالفتوح حسین بن علی (۱۳۲۵). *تفسیر ابوالفتح*، تصحیح مهدی الهی قمشه‌ای، ج ۱، تهران: علمی.
- زرین‌کوب، عبدالحسین (۱۳۷۴). «از قصه‌های مثنوی»، *مجموعه مقالات نامه شهیدی*، به اهتمام علی‌اصغر محمدخانی، تهران: طرح نو.
- زرین‌کوب، عبدالحسین (۱۳۷۰). *با کاروان حله*، تهران: علمی.
- شعبانی، معصومه (۱۳۸۶). *شاخه مرجان*، تهران: ثالث.
- شمیسا، سیروس (۱۳۸۱). *انواع ادبی*، تهران: فردوس.
- کالر، جاناناتان (۱۳۸۲). *نظریه ادبی*، ترجمه فرزانه طاهری، تهران: نشر مرکز.
- مندی‌پور، شهریار (۱۳۸۳). *ارواح شهرزاد*، تهران: ققنوس.
- مولوی، جلال میحمد د بلخی (۱۳۶۳). *مثنوی معنوی*، تصحیح رینولد. ا. نیکلسون، به اهتمام نصرالله پورجوادی، تهران: امیرکبیر.
- منشی، نصرالله (۱۳۸۶). *کلیله و دمنه*، تصحیح مجتبی مینوی، تهران: امیرکبیر.
- میرصادقی، جمال (۱۳۷۶). *عناصر داستان*، تهران: سخن.
- نبی‌لو، علی‌رضا (۱۳۸۶). «تأویلات مولوی از داستان‌های حیوانات»، *فصل‌نامه پژوهش‌های ادبی*، ش ۱۶. همینگز، ف. و. ج. (۱۳۷۵). «رمان واقع‌گرا در اروپا»، ترجمه سوسن سلیم‌زاده، *مجله ارغنون*، ش ۹ و ۱۰، تهران: مرکز مطالعات و تحقیقات فرهنگی.