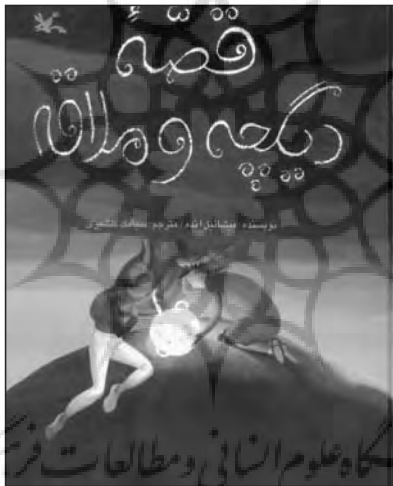


# آن که برد آن که باخت

O معصومه انصاریان



عنوان کتاب: قصه دیگچه و ملاقه

نویسنده: میثاقیل انده

مترجم: سیامک گلشیری

تصویرگر: کریستوف رودلر

ناشر: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان

نوبت چاپ: اول - ۱۳۸۳

شمارگان: ۱۰۰۰۰ نسخه

تعداد صفحات: ۵۶ نسخه

بها: ۱۱۰۰ تومان

موضوع با خبر می‌شود و خودش را همزمان، به هر دو مراسم می‌رساند و برای تلافی، هدیه‌ای غیرمعمولی به آن‌ها می‌دهد: ملاقه آبی برای یکی و دیگچه چینی برای دیگری که البته هر یک بدون دیگری ارزش ندارد. دو پادشاه، دور از هم تلاش می‌کنند جفت شیء را به دست آورند. آن دو بی‌خبر از هم، راه‌های متعدد پر زحمت، طولانی، پر هزینه و بیهوده‌ای را تجربه می‌کنند. در مقابل، فرزندان آن‌ها مستقل از بزرگ‌ترها، یکدیگر را در قله کوه می‌بینند و با هم دوست می‌شوند. آن‌ها گذاشتن ملاقه توی دیگچه را به والدین‌شان پیشنهاد می‌کنند. اما هر دو پادشاه و ملکه، به سادگی آن‌ها می‌خندند و به راه خود ادامه می‌دهند تا پایان داستان و اوج درماندگی و استیصال که ناگهان ورق برمی‌گردد.

زمینه‌ساز و چگونگی شکل‌گیری جنگ را نمایش می‌دهد و تمایزی دقیق بین دیپلماسی تخریب‌گرایانه حاکمان جامعه و روش‌های ساده صلح‌خواهانه کودکان برقرار می‌سازد. عناصر تخیلی و فانتزی اثر، حول کانون مرکزی داستان می‌چرخند و بر ابعاد زیبا شناختی آن می‌افزاید.

### خلاصه داستان

داستان از این قرار است که دو پادشاه، در دو سمت چپ و راست کوهی بلند فرمانروایی می‌کنند، بی‌آنکه به هم مرادوه داشته باشند. داستان آن‌جا شکل می‌گیرد که هر دو، همزمان صاحب فرزند می‌شوند و هر دو از یاد می‌برند که «جده دختر عموی ناتنی سیزدهم مشترک» خود را به جشن مراسم تعمید فرزندشان دعوت کنند. این اتفاق، سرنوشت دو پادشاه را به هم گره می‌زند. آن زن که اتفاقاً پری بد جنسی است، از

میثاقیل (یا میشل) انده (۱۹۲۹-۱۹۹۵)، نویسنده آلمانی را یکی از بزرگ‌ترین فانتزی‌نویسان کودک به شمار می‌آورند. کتاب‌های «مومو»، «جیم دگمه»، «داستان بی پایان»، «راز هلنا»، تاکنون از این نویسنده، به زبان فارسی ترجمه شده است.

جای شگفتی نیست که میثاقیل انده، متأثر از جنگ جهانی دوم و در تضاد با معضلی که کشورش و کل تبار انسانی را به مخاطره انداخته، اثر ادبی نیز خلق کند. نویسنده در قصه دیگچه و ملاقه، دنیایی می‌آفریند که در آن، انسان‌های قدرتمند جامعه با ندانم‌کاری‌های خود، همه چیز را تا مرز نابودی می‌کشاند و این کودکان هستند که با هوشمندی، زندگی خود و سایرین را نجات می‌دهند.

انده در این اثر نمادین، زیر ساخت‌ها، عوامل

## واقعیت و فرا واقعیت

اندیشه محوری قصه دیگچه و ملاقه، در نکوهش جنگ است. انده به جنگ بیهوده و بی‌ثمری که به خواست و اراده منابع قدرت درمی‌گیرد و زندگی همه را به نابودی می‌کشاند، اعتراض می‌کند. میثائیل انده، جنگ را محصول کژفهمی تاریخی و سیاسی کاری حاکمان و صلح و دوستی را برآیند سادگی، مهرجویی و هوشمندی کودکان معرفی می‌کند و تقابل این دو قطب را در سراسر داستان به نمایش می‌گذارد. اگر در عالم واقع، سیاستمداران حقوق مردم و کودکان را نادیده می‌گیرند و آن قدر بر طبل جنگ بلند می‌نوازند که هرگز صدای اعتراض مخالفان جنگ را نمی‌شنوند، انده در دنیای قصه دیگچه و ملاقه، وضعیت را به گونه‌ای فرا واقعی ترسیم کرده است. دو پادشاه و ملکه، در انتهای جنگی نافرجام، به خود می‌آیند و از سر اضطرار، شاید هم از سر تبه و آگاهی، از مرام شاهانه خود دست می‌کشند و تسلیم زندگی تازه‌ای می‌شوند که کودکان‌شان رقم زده‌اند.

### بازی زندگی

طرح داستان بی‌شباهت به یک بازی نیست؛ بازی‌ای به نام زندگی، در میدانی به وسعت عمر شخصیت‌های داستان. هدف بازی روشن است؛ یافتن و گذاشتن ملاقه توی دیگچه و ساخت سوپ لذیذ و پر انرژی که مورد نیاز همگان است.

«زرپنتینه» با اهدای دیگچه و ملاقه، بازی را آغاز کرده است. بازی در دور اول، بین پادشاه «کاموفل» و ملکه «کامله» در یک سمت و پادشاه «پانتوفل» و ملکه «پانتینه» در سمت دیگر، جریان پیدا می‌کند. تلاش‌های

این دو تیم ثمر نمی‌دهد؛ گویی قواعد بازی را بلد نیستند و هر دو بازنده اعلام می‌شوند. در دور دوم، بازی بین هر دو پادشاه و ملکه‌ها از یک سو و شاهزاده «زافیان» و شاهزاده خانم «پرالین» در می‌گیرد. بچه‌ها قواعد بازی را به راحتی کشف می‌کنند و سرانجام از میدان بازی، برنده خارج

می‌شوند.

راوی چون گزارشگر، در نقطه رفیعی ایستاده و تلاش بازیکنان را آن‌طور که اتفاق می‌افتد، برای خوانندگان روایت می‌کند. قضاوت نهایی با خواننده است. اوست که علل برد و باخت و مهارت و هوشمندی بازیکنان هر دسته را ارزیابی



### «انده» در این اثر نمادین، زیر ساخت‌ها،

### عوامل زمینه‌ساز و چگونگی شکل‌گیری جنگ را

### نمایش می‌دهد و تمایزی دقیق بین

### دیپلماسی تخریب‌گرایانه حاکمان جامعه و

### روش‌های ساده صلح‌خواهانه کودکان

### برقرار می‌سازد

می‌کند.

نویسنده به درستی، از زاویه دید سوم شخص، برای روایت قصه دیگچه و ملاقه بهره جسته است. فاصله راوی از بازی، عدم درگیری احساسی و عاطفی و هیجانی او، امکان گزارشی دقیق را فراهم می‌آورد. هیچ‌کدام از شخصیت‌های

داستان که درگیر و مشغول بازی هستند، نمی‌توانند به خوبی یک ناظر بیرونی، راویان دقیق و بی‌طرفی باشند و زمینه را برای داوری خوانندگان فراهم سازند.

### تصویر برنده و بازنده آئینه

تحلیل شخصیت‌ها بر اساس رفتارها و گفتارهای‌شان، می‌تواند چرایی و چگونگی باخت دو پادشاه و برد شاهزادگان را تبیین کند.

نویسنده بیش از آن که به شخصیت‌های داستان فردیت ببخشد و آن‌ها را به لحاظ ویژگی‌های منحصر به فرد شاخص کند، می‌کوشد با تکیه بر ویژگی‌های عمومی آن‌ها، هر یک را نماینده گروهی از افراد جامعه معرفی کند. در قصه دیگچه و ملاقه، با دو نوع شخصیت روبه‌رو می‌شویم؛ آن‌ها که در خدمت جنگ قرار می‌گیرند و آن‌ها که صلح و دوستی را به ارمغان می‌آورند. دسته اول را پری بدجنس «زرپنتینه»، پادشاه «کاموفل» و ملکه «کامله»، پادشاه «پانتوفل» و ملکه «پانتینه» و دسته دوم را شاهزاده «زافیان» و شاهزاده خانم «پرالین» تشکیل می‌دهند. دسته سوم شامل عوامل دربار و مردم می‌شوند.

«زرپنتینه» آغازگر بازی و کسی است که با بی‌مهری دو پادشاه و ملکه روبه‌رو شده، آن‌ها او را فراموش کرده‌اند و همین، خشم او را برانگیخته است. «زرپنتینه» قصد خود را برای انتقام، این‌گونه به زبان می‌آورد: «باید کاری کنم که بفهمند با چه کسی طرفند. آن هم طوری که تا دنیا دنیاست مرا از یاد نبرند.»<sup>۵</sup>

سخنان «زرپنتینه» تهدیدآمیز و بیانگر خط و نشان کشیدن آدمی تحقیر شده و زخم خورده است. او از روی نفرت حرف می‌زند و عمل می‌کند؛ حتی اگر ظاهری پسندیده به خود بگیرد و بگوید: «برای این‌که هیچ‌وقت من و این روز را فراموش نکنید.

یک چیز قشنگ برایتان آورده‌ام.»<sup>۶</sup> دیگچه و ملاقه، یک شیء غیر معمولی است و نقش کلیدی در داستان پیدا می‌کند. همه رویدادهای داستان، حول محور آن شکل

می‌گیرد. «زرپنینه» دیگچه را به «کاموفل» می‌دهد و این‌طور ارزش دیگچه را به او یادآور می‌شود:

«این یک دیگچه معمولی نیست. دیگچه‌ای است که می‌تواند کار عجیبی انجام دهد. البته تا وقتی ملاقه مخصوصش را توی آن نزده‌اید،

متوجه کارش نمی‌شوید، ولی همین‌که این کار را بکنید، دیگچه پر می‌شود از لذیذترین و پرارزش‌ترین سوپی که تا حالا خورده‌اید. همیشه هم پر از سوپ می‌ماند. طوری که می‌تواند خیلی از آدم‌های گرسنه را سیر کند.»<sup>۷</sup>

او با اهدای ملاقه به پادشاه «پانتوفل» و راهنمایی او که جفت شیء را باید خودتان پیدا کنید، نقشه‌اش را کامل کرده، «جشن» را ترک می‌کند. بدین ترتیب، دو پادشاه و ملکه برای پیدا کردن و تصاحب جفت شیء جادویی وارد بازی می‌شوند.

دو پادشاه و دو ملکه، در دو سرزمین مختلف زندگی می‌کنند و با هم مراوده ندارند، اما عجیب مثل هم هستند. آن‌ها مثل هم فکر می‌کنند، مثل هم رفتار می‌کنند و در مقابل حوادث یکسان، واکنش‌های مشابه از خود نشان می‌دهند. نشان دادن رفتارها و گفتارهای یکسان از جانب دو شخصیت مستقل، ویژگی‌های آن‌ها را به روش آینه‌ای برجسته می‌کند و این برجسته‌نمایی در طول داستان تکرار می‌شود؛ به نحوی که هر کجا یکی از آن‌ها رسوایی به بار می‌آورد، به پای دیگری هم گذاشته می‌شود. بهره‌گیری از این شگرد، به شخصیت‌پردازی داستان کمک شایانی کرده است.

اصول حاکم بر منش و روش آن‌ها، برآیند دنیای پیچیده قدرتمندان جامعه است. هر دو پادشاه از کار سخت اجتناب می‌کنند و مثلاً بالا رفتن از کوه برای‌شان سخت است. کوه بلند، نماد بالاروندگی، زندگی و نشاط و نیروی جوانی است. دوری و نزدیکی شخصیت‌های داستان به قله کوه، بیانگر ویژگی

آن‌هاست. پادشاهان هرگز پای‌شان به قله کوه نمی‌رسد، اما فرزندان‌شان هر روز به قله می‌روند. زندگی خصوصی و سرگرمی‌های دو پادشاه و ملکه، مؤلفه دیگری است برای شناخت آن‌ها. آن‌ها مثل اکثر پادشاهان و ملکه‌های دنیا، سرگرمی‌های معمولی، تکراری و شبیه به هم



**نویسنده به درستی، از زاویه دید سوم شخص، برای روایت قصه دیگچه و ملاقه بهره جسته است. فاصله راوی از بازی، عدم درگیری احساسی و عاطفی و هیجانی او، امکان گزارشی دقیق را فراهم می‌آورد**

دارند.

«کاموفل» و «کامله» تابستان‌ها گلف و زمستان‌ها گل یا پوچ بازی می‌کنند. «پانتوفل» و «پانتینه» تابستان‌ها بدمینتون و زمستان‌ها کارت بازی می‌کنند. سرگرمی‌های‌شان بیشتر جنبه وقت‌گذرانی دارد و ربطی به امور سیاسی و

حکومتی پیدا نمی‌کند.

پادشاهان، ملکه‌های خود را «نابغه»، «گنج من» و «بی‌نظیر» خطاب می‌کنند. همان‌گونه که گروهی از افراد جامعه که شأن واقعی آن‌ها کم‌تر از موقعیت ظاهری‌شان است، برای جبران این فاصله، یکدیگر را رئیس و دکتر و یا با سایر القاب

دهان پرکن صدا می‌کنند. نویسنده با برجسته کردن این ویژگی‌های متداول، به نوعی طبقه آن‌ها را به مسخره می‌گیرد. دو پادشاه و ملکه، برای پیدا کردن جفت شیء جادویی، ابتدا هر دیگچه و ملاقه‌ای را که دم دست‌شان می‌رسد، امتحان می‌کنند. سپس در جست و جوی گم شده خود، به سرزمین‌های دور و نزدیک پیک روانه می‌کنند. تیری در تاریکی و پس از این حرکت‌های سطحی، کور و نافرجام، بازی را وا می‌گذراند و تا مدت‌ها دیگچه و ملاقه و خاصیت جادویی آن را به فراموشی می‌سپارند.

شاهزاده «زافیان» و شاهزاده خانم «پرالین»، خلاف پدران و مادران‌شان که هرگز پای‌شان به قله کوه نرسیده، هر روز برای بازی به قله کوه می‌روند. آن‌ها با یکدیگر دوست می‌شوند و هر روز یکدیگر را همان‌جا می‌بینند. علاقه‌مندی آن‌ها به قله کوه و دوستی با هم، نشانه سرزندگی، سلامت و نشاط آن‌هاست. در مورد دیگچه و ملاقه، اولین و ساده‌ترین راه به نظر آن‌ها گذاشتن، ملاقه توی دیگچه است و همین را با والدین‌شان درمیان می‌گذارند. واکنش شاهانه، به گونه خنده‌آوری شکاف دنیای کودکان و قدرتمندان را برملا می‌کند. هر دو پادشاه و ملکه، بی‌آن‌که یکدیگر را بشناسند و یا از هم خبر داشته باشند، ابتدا به سادگی و حماقت سیاسی فرزندان‌شان می‌خندند. آن‌ها نفس حرف زدن درباره شیء جادویی را اقتضای سیاسی می‌خوانند و این‌گونه اصول کشورداری را به آن‌ها یاد می‌دهند:

«پانتوفل» فریاد می‌زند: «خیلی راحت توی هم بگذاریم. تا حالا کسی چنین چیزی شنیده! باید یاد بگیریم که هیچ کاری توی این دنیا ساده نیست.»<sup>۱</sup> و «کاموفل» به دخترش می‌گوید: نباید درباره دیگچه حرف می‌زدی. تو هرگز یاد نگرفته‌ای که آدم چطور باید معامله‌های دولتی را انجام بدهد. اگر این‌طور پیش برود، هیچ‌وقت یک شاهزاده خانم درست و حسابی نمی‌شوی؟»<sup>۲</sup> «پانتوفل» به «زافیان» هشدار می‌دهد که در سیاست، معامله کردن کار خیلی سختی است و «این را باید در کله‌ات فرو کنی.»<sup>۳</sup> سخن «پانتوفل»، ادامه سخن «کاموفل» است؛ گویی یک نفر سخن می‌گوید و یا یکی پس از دیگری متن یک کتاب را به صدای بلند می‌خواند. بچه‌ها در برابر این واکنش شاهانه عقب‌نشینی می‌کنند، آن‌ها را به حال خود می‌گذارند و به راه خود می‌روند. پیش نهاد «زافیان» و «پرالین» و مخالفت والدین‌شان، داستان را وارد مرحله تازه‌ای می‌کند. «پانتوفل» و «کاموفل»، اگر چه ظاهراً روبه‌روی هم قرار داشتند، در اصل در یک جبهه ایستاده و هر دو مطابق نقشه «زرپنتینه» به جان هم افتاده‌اند. جبهه تازه‌ای اکنون بین پادشاهان و فرزندان‌شان گشوده می‌شود و آن‌ها که هم‌چنان بر کوس جنگ می‌نوازند و اینان که مستقل از دنیای بزرگ‌ترها، نرد دوستی و عشق می‌بازند. پیش‌نهاد شاهزاده «زافیان» و شاهزاده خانم «پرالین»، بار دیگر میل تصاحب‌شده‌ی جادویی را در درون هر دو پادشاه بیدار می‌کند. در این مرحله، زنجیره‌ای از تلاش‌های بیهوده و پرهزینه پادشاهان، بخش عظیمی از داستان را به خود اختصاص می‌دهد. آن دو بار دیگر با تمام توش و توان حکومتی، بازی را از سر می‌گیرند. خرید، اولین حرکت در دور دوم بازی است. «بالدوین بولکلینگ»، وزیر کشور و وزیر امور خارجه «پانتوفل» که در اصل یک نفر است، در حد تاجری ناشناس نزول می‌کند. او به یک سمسار سیار بدل می‌شود و با کالسه‌ای پر از خرت و پرت، در کوچه‌های کشور همسایه راه می‌افتد و جنس خرید و فروش می‌کند، اما از عهده کار بر نمی‌آید. «کامله» ملکه کشور همسایه پیش‌نهاد او را مبنی بر فروش دیگچه در ازای پول خوب، به خودش برمی‌گرداند. حرکت بعدی که هر دو پادشاه مرتکب می‌شوند، تعویض‌شده‌ی است. این بار کشور سمت راستی، وزیر امور خارجه‌اش، «کورینبرت کراش فورت» را درگیر ماجرا می‌کنند. هر چند او موفق می‌شود مأموریت رسمی را به انجام برساند، نتیجه نامیدکننده است. هر دو طرف اشتباه کرده‌اند و چیزی عایدشان نشده است.

حرکت سوم، در دور دوم بازی، دزدی است که هم‌زمان به ذهن هر دو پادشاه خطور می‌کند و در پایان این حرکت، باز هم نتیجه صفر صفر مساوی است؛ با این تفاوت که هر دو طرف، فرسوده و خسته و عصبی شده‌اند. هر یک گناه را به گردن دیگری می‌اندازند و به اصطلاح روان‌شناسان، «فرافکنی» می‌کنند. طنز ماجرا این‌جاست. هر دو پادشاه و ملکه، هر بار که دیگری را به سبب انجام کاری که خود نیز مشابه آن را انجام داده‌اند، سرزنش می‌کنند، در اصل خود را نیز محکوم کرده‌اند. نویسنده با این ترفند، دوبار عملکرد آن‌ها را به زیر تیغ نقد می‌برد. آخرین زنجیره حرکت‌های متوالی دور دوم بازی، جنگ است؛ جنگی که بازتاب ندانم‌کاری‌های پیشین طرفین و به معنای واقعی کور است. هر دو پادشاه و ملکه، هدف را از یاد برده‌اند. قصرها اشغال می‌شود، ملکه‌ها به اسارت می‌روند، آتش همه چیز را نابود می‌کند و حتی به دروغ، مارش پیروزی نواخته می‌شود. پایان جنگ، پایان فرمانروایی هر دو پادشاه و ملکه نیز هست. انده زنجیره‌ای از حرکت‌های نافرجام را نمایش می‌دهد و دست آخر، دو پادشاه و ملکه‌های‌شان را در موقعیتی اسفبار متوقف می‌سازد و درست سر بزنگاه، کودکان را سربلند و پیروز و با دستانی پر وارد داستان می‌کنند. «زافیان» و «پرالین»، دور از جنگ، برفراز قله کوه، خودشان و دیگچه و ملاقه را از خطر نابودی نجات داده‌اند و اکنون که همه مردم، سپاه و والدین‌شان به خاک سیاه نشسته‌اند، در کسوت منجی ظاهر می‌شوند. انده با انتخاب شخصیت دو پادشاه و ملکه در یک محور و شاهزاده و شاهزاده خانم در محور دیگر و رو در رو قرار دادن آن‌ها در صحنه زندگی، فضای عاطفی و هیجانی داستان را تقویت می‌کند. او در سراسر داستان، جدال جبهه جنگ و جبهه و صلح، جدال روش‌های پیچیده، بیهوده و مخرب قدرتمندان و روش‌های ساده، طبیعی و خردمندانانه کودکان را به نمایش می‌گذارد تا دستگاه فکری حاکمان را رسوا و برنده واقعی زندگی را معرفی کند. خلاف دنیای واقعی که کودکان معمولاً مغلوب دنیای بزرگان هستند، در داستان دیگچه و ملاقه، کودکان فاتح میدان بازی‌اند. انده به زیبایی ثابت می‌کند قواعد بازی، نه آن چنان پیچیده است که حاکمان می‌پندارند، بلکه به سادگی و روشنی دنیای کودکان است. البته اگر بزرگترها مانع نشوند.

**عناصر فانتزی**

انده از نماد صندلی آتشین، دیگچه و ملاقه در داستان استفاده می‌کند.

صندلی آتشین، اصطلاحی است که در داستان چند بار تکرار می‌شود. در تصویر، یک صندلی دیده می‌شود که با نیروی آتش که از چهار پایه‌اش بیرون می‌زند، پرواز می‌کند. این جادویی است که در یک چشم به هم زدن، پری بدجنس را به هر نقطه که بخواهد، انتقال می‌دهد. صندلی آتشین، آتش افروزی و جنگ را القا و تکرار آن در داستان، فضای جنگ را تقویت می‌کند. دیگچه و ملاقه جادویی، در داستان نقش کلیدی دارد. در دنیای واقعی، ظرفی است که به کار طبخ غذا می‌آید، اما در داستان، یک شیء غیرمعمولی است که کارکردی چند سویه پیدا می‌کند. دیگچه‌ای است که می‌تواند کار عجیبی انجام دهد. البته وقتی ملاقه مخصوصش را توی آن بزنی، دیگچه پر می‌شود از سوپ لذیذ و پر انرژی که آغازگر داستان است و درونمایه داستان، در پیوند با آن، معنا و عمق پیدا می‌کند. هم‌چنین رویدادهای متعدد داستان، حول محور آن جریان می‌یابد و داستان، با قرار گرفتن ملاقه درون دیگچه و به دست آمدن سوپ، پایان می‌گیرد. «زرپنتینه» پری بدجنس نیز شخصیت تخیلی دارد و فضای خیال‌انگیز داستان را تقویت می‌کند. هر چند در دنیای واقعی، پایان هیچ جنگی خوشایند نیست، در قصه دیگچه و ملاقه، داستان، جشن عروسی «پرالین» و «زافیان» تمام می‌شود. در این جشن، «زرپنتینه» هم حضور دارد و از آن سوپ شگفت‌انگیز می‌خورد. انده سخن نهایی خود را به زبان «زرپنتینه» جاری می‌کند: «راستش را بخواهید، خودم هم اصلاً فکرش را نمی‌کردم که این دیگچه و ملاقه واقعاً بتوانند کاری بکنند! و گرنه محال بود آن را به شما هدیه کنم. من به اشتباه کار خوبی انجام داده‌ام: چقدر بد! و یک دفعه چهره‌اش از خشم کاملاً سبز رنگ شد. همان‌طور که روی صندلی آتشین نشسته بود، در یک چشم به هم زدن از آن‌جا رفت و دیگر هیچ‌کس او را ندید.»

و جنگ به همان سرعتی که آمده، سوار بر صندلی آتشین، به همان سرعت هم میدان را ترک می‌کند.

#### پی‌نوشت

- ۱- محمد زرین‌بال، ابتکار، ۱۳۶۳
- ۲- یزدان خدابنده، کانون، ۱۳۷۵
- ۳- شیرین بنی‌احمد، نشر روز، ۱۳۶۸
- ۴- محمد اسماعیل زاده، ونوشه، ۱۳۷۷
- ۵- قصه دیگچه و ملاقه، ص ۱۱
- ۶- همان، ص ۱۲
- ۷- همان، ص ۱۸
- ۸- همان، ص ۲۲
- ۹- همان، ص ۲۲
- ۱۰- همان، ص ۲۲
- ۱۱- همان، ص ۵۴