

میهمانی افسانه‌ها



○ شهناز صاعلی

یکی یکی دور کُرسی نشستند. سر کُرسی بساط چای و تخمه و میوه چیده شده بود. آقا جون شروع کرد: خوب دیشب تا کجا رسیدیم؟ همه دهان باز کردند و چیزی گفتند. ناگهان بهرام با صدای بلند، مثل قرقره زیر کرسی خزید: صبر کنید آقاجون! من هم از راه برسم. آقاجون لبخندی زد و گفت، خب حالا که رسیدی. بهرام وسط حرف آقا جون پرید: آقا جون، من بگم دیشب تا کجا تعریف کردیدی؟ بدون این که منتظر جواب آقا جون باشد، ادامه داد: تا آن جا که ملک جمشید...

و آقا جون قصه را ادامه داد. این صحنه گرم و صمیمی، در اکثر خانه‌های نسل گذشته، امری عادی بود. قصه گوین خانواده، حاملان فرهنگ و منتقل کنندگان آن به نسل بعد بودند. این فرهنگ اساساً شفاهی، با گذشت زمان و تحولات جدید در زندگی که مهم‌ترین نمود آن، گسترش وسایل ارتباط جمعی بود، قوت و تاثیر گذشته خود را از دست داد و طبعاً روایات و قصه‌های عامیانه، جای خود را به نمودهای نوشتاری و دیداری چون رمان و قصه‌های جدید و فیلم‌ها و سریال‌های تلویزیونی داد. در این میان، سؤال این است که با جایگزینی نمودهای مختلف، به خصوص بازی‌های کامپیوتری و سرگرمی‌های بسیار دیگر، چه نیازی به قصه‌ها و افسانه‌ها قدیمی است و اصولاً این نوع ادبی که اکنون منسوخ گشته، چه کاربردی می‌تواند داشته باشد و سؤال مهم‌تر این که در صورت لزوم، عرضه و ارایه این نوع ادبی در جامعه امروزی، با چه روش و رویکردی باید انجام گیرد؟

بسیاری از تحقیقات، از شیوه‌های استفاده از قصه‌های عامیانه و افسانه‌ها در آموزش دوران کودکی خبر می‌دهند. برونو بتلهایم و جک زاییس، دو تلقی کاملاً متفاوت (یکی با رویکردی روان‌کاوانه و دیگری جامعه‌شناختی)، از قصه‌های عامیانه دارند. اگر چه قصه‌های عامیانه و افسانه‌ها و حکایات، اساساً ادبیات کودک نیست، برای رشد و بالندگی آن‌ها با ارزش و مهم است. بسیاری از کتاب‌های کودکان، نه تنها مستقیماً در محتوا و مضمون یا کنش، بلکه با توجه به روایات، شخصیت‌پردازی و استفاده از نمادها، به طریقی براساس افسانه‌ها، حکایات و قصه‌های عامیانه بنا شده‌اند. کودکانی که در دوران خردسالی و همراه

با رشد جسمانی، با قصه‌ها و حکایات و داستان‌ها، پرورش فکری می‌یابند، هنگام بزرگسالی قابلیت تطبیق و همدلی با دیگران را به دست می‌آورند. برونو بتلهایم معتقد است که از نظر روانی، این قصه‌ها و حکایات، کودک را آماده می‌سازد تا بر ترس خود از بزرگسالان که در این گونه داستان‌ها دیوها و غول‌ها نمود آن‌ها هستند، غلبه کند. اما نکته مهم در این قصه‌ها و افسانه‌ها نبود (یا کمبود) قهرمانان کودک است. امروزه با رشد و شکوفایی ادبیات کودک، این افسانه‌ها و حکایات، علاوه بر پرورش قوه تخیل و خلاقه کودکان، از نظر فرهنگی یا به عبارت دقیق‌تر فرهنگ ملی، مورد توجه قرار گرفته‌اند و حائز اهمیت هستند. زیرا با وجود وسایل ارتباط جمعی گوناگون و بمباران اطلاعاتی کودکان، فرهنگ‌های بومی و ملی در معرض نابودی و فراموشی قرار گرفته‌اند.

از سوی دیگر، ما در دنیای امروز با تمدن علمی و عقلانی فراگیر مواجهیم. کودکان امروزی، هم‌چون کودکان چند دهه قبل، ذهنی خالی و فکری کاملاً بکر ندارند. کودکان از نظر عقلانی، در مرحله بالاتری قرار دارند و اطلاعات علمی که از هر سوی ذهن و فکرشان را هدف قرار داده، قوه ذهنی و فکری آن‌ها را افزایش داده است. بنابراین، قصه‌ها و حکایات و افسانه‌های قدیمی، جذابیت و کشش لازم را به همان صورت و فرم قدیمی نخواهند داشت و لزوم دستکاری و جرح و تعدیل آن‌ها امری آشکار است.

اما چگونه می‌توان این کار را انجام داد؟ این امر از دو طریق امکان‌پذیر است: الف) این که بکشیم خطوط اصلی داستان‌ها و منظومه‌های تاریخی را طراحی کنیم و از پرداختن به جزئیات، به معنای دقیق کلمه که حاوی عناصر کهنه‌اند و باعث دلزدگی مخاطب می‌شوند، بپرهیزیم. ب) اگر قرار است این افسانه‌ها و حکایات برای کودکان و خاص آن‌ها گردد و کودکان بتوانند ارتباط لازم را با آن‌ها برقرار کنند، می‌باید شخصیت کودک نقطه کانونی و مرکز ثقل داستان و یا به عبارتی، قهرمان اصلی داستان گردد.

دو نمونه بسیار زنده و قابل مشاهده که شاهد مدعای ما هستند، کتاب ارباب حلقه‌ها، اثر تالکین و سپس هری پاتر است که هم‌چون معجونی عناصر و افسانه‌ها و شخصیت‌های گذشته را در هم آمیخته و

عنوان کتاب: میهمانی دیوها
نویسنده: جعفر توزه جانی
تصویرگر: فرهاد جمشیدی
ناشر: انتشارات مدرسه برهان
نوبت چاپ: اول ۱۳۸۱
شمارگان: ۵۰۰۰ نسخه
تعداد صفحات: ۷۵ صفحه
بها: ۴۵۰ تومان

با افزودن قهرمان کودک در روند اصلی داستان، آثاری جهانی آفریده‌اند. استفاده از عناصر و مؤلفه‌های کهنه و ترکیب آن‌ها به صورتی نو، با درنظر گرفتن کودک و نوجوان عاقل و نکته‌سنجی که در پیش روی نویسنده قرار دارد، امری دشوار است و علاوه بر وسعت آگاهی و اطلاعات فراوان، تکنیک و مهارت خاصی می‌طلبد.

نکته سوم نیز که باید مورد ملاحظه خاص نویسنده این گونه داستان‌ها قرار گیرد، جنبه اسرارآمیز و رازگونه داستان است. داستان و حکایات و خصوصاً اسطوره‌ها، به سبب رمزگویی و اسرارآمیز بودنشان که راوی یا نقال ماهر، با شیوه نقل خود، بر آن دامن می‌زد و بر کشش و جاذبه داستان می‌افزود، امروزه نیز نقش مؤثری در جذب خواننده می‌تواند ایفا کند. به عبارت دیگر، بهره‌گیری از ویژگی اسرارآمیزی و یا ابهام در این داستان‌ها به شیوه‌ای نو، نقش حیاتی در متن داستان دارد. در غیر این صورت، فرآورده جدیدی که نویسنده تولید می‌کند، هم چون آدم ماشینی بی‌روح

و سرد خواهد بود. زیرا هنگام گوش دادن به نقل یک قصه عامیانه، حکایات یا افسانه، فرآیند ارتباط یا گفت و گو کاملاً متفاوت از زمانی است که شخص خودش آن را می‌خواند. در خواندن، ما به جای یک نویسنده - یعنی فرستنده اطلاعات به شکلی ساده - یک میانجی یا واسطه داریم (کسی که داستان شفاهی را تعریف می‌کند)، یک گردآورنده داریم (کسی که متن شفاهی را به صورت نوشته در آورده) و یک ویرایشگر یا ناشر (کسی که مسئول چاپ، برداشت از آن متن است).

داستان میهمانی دیوها را می‌توان از این دسته داستان‌ها دانست؛ یعنی داستانی شفاهی با میانجی و واسطه، یک گردآورنده، یک ویرایشگر و یک ناشر. دیدگاه حاکم در چاپ این گونه متون نیز - چنان که داستان میهمانی دیوها چنین است - تطبیق این متون، مناسب حال کودکان، برای اهداف آموزش و اخلاقی و آشنایی با فرهنگ کهن است. داستان میهمانی دیوها، داستان غریب و ناآشنایی نیست؛ برای بزرگ‌ترها که مطمئناً و حتی برای کودکان و نوجوانان ایرانی.

روایت

معلمی برای شنیدن داستان‌های قدیمی، نزد پیرمردی به دهی می‌رود و از قول پیرمرد، به نقل داستان می‌پردازد. پیر مرد، میانجی یا واسطه نقل داستان و معلم هم گردآورنده است که نقل شفاهی را به صورت نوشته در آورده. شیوه روایت داستان، همان شیوه نقل داستان شفاهی است؛ با این تفاوت که وارد شدن معلم به عنوان گردآورنده داستان، آن را از نقل مستقیم در آورده و شکل (من گفتم، او گفت) نقل غیرمستقیم گرفته است. البته، کار بدین جا ختم نمی‌شود. در خلال روایت پیرمرد نیز، بار دیگر این نقش میانجی و گردآورنده تکرار می‌شود. در واقع داستان، زنجیره تو در توی نقل در نقل است. بدین ترتیب: معلم ← پیر مرد ← دوران کودکی‌اش ← ننه کودک.

نقل پیر مرد از داستان دوران کودکی‌اش نیز دو شکل نقل غیر مستقیم و مستقیم دارد. آن جا که از قول ننه‌اش می‌گوید، خود نقش گردآورنده را

می‌گیرد (یعنی نقش معلم را) و ننه او (مادر بزرگش)، واسطه یا میانجی نقل قصه می‌شود، اما در مواردی که نقل پیر مرد از دوران کودکی‌اش، به حادثی مربوط می‌شود که خود شاهد آن‌ها بوده، این‌جا خود همان واسطه یا میانجی نقل شفاهی است. چنان که اشاره خواهد شد، نویسنده از این دو شیوه نقل - نقل گردآورنده و نقل میانجی - به زیبایی و مهارت، در پایان داستان بهره برده تا فضایی اسرارآمیز و ابهام‌آمیز که لازمه این گونه داستان‌هاست، بیافریند. نمونه‌هایی از موارد گفته شده، چنین است:

«جلوش را گرفتیم و گفتیم: برای خوردن چای نیامده‌ام. می‌خواهم برایت قصه تعریف کنی.» (ص ۶) «گفتم: مدتی است دارم افسانه‌های قدیمی این‌جا را جمع‌آوری می‌کنم. آمده‌ام چند تا از شما بشنوم.» (ص ۸)

معلم = نویسنده = گردآورنده

«گفت: عوض چند افسانه، یکی از آن‌ها را تعریف می‌کند که جلو چشم خودش اتفاق افتاده. این را گفت، یک لحظه برق عجیبی توی چشم‌هایش پیدا شد.» (ص ۸)

از این قسمت داستان به بعد، نویسنده از شیوه نقل در نقل، مستقیم یا واسطه‌ای، به تناوب استفاده می‌کند و همین استفاده متفاوت از نقل یا به عبارتی چند صدایی عامل اصلی کشش و جذابیت داستان شده است:

«بله، محمد گازره بود، با همان قیافه‌ای که همیشه او را در فکر و خیالم دیده بودم. تعجب او از من بیشتر بود؛ چون من او را می‌شناختم، اما او مرا نمی‌شناخت...»

محمد گازره، آن طوری که بی‌بی تعریف می‌کرد، خیلی تنبل بوده. کاری جز خوردن و خوابیدن نداشته بیچاره ننه‌اش، هر چه داشته توی شکم این تنبل می‌ریخته. اما یک روز حوصله‌اش سر می‌رود و او را از خانه بیرون می‌اندازد و می‌گوید: تا برای خودت کاری پیدا نکرده‌ای، به خانه بر نمی‌گردی.»

کودک = گردآورنده

«محمد گازره هر چه گریه می‌کند، فایده‌ای که ندارد، دست آخر می‌گوید، حالا که قرار است بروی دنبال کاری، بهتر است ننه‌اش شمشیر لکنته پدرش را به او بدهد. ننه محمد گازره، شمشیر لکنته پدر خدایامرز محمد گازره را از زیر در بیرون می‌اندازد. محمد گازره هم شمشیر لکنته را بر می‌دارد؛ همان شمشیری که هر وقت حوصله‌اش سر می‌رفت، آن را بر می‌داشت و در عالم خیال، هزار دیو و دد را می‌کشت. خلاصه شمشیر را می‌اندازد روی شانه‌اش می‌رود و می‌رود و می‌رود تا می‌رسد به چشمه‌ای.»

کودک = میانجی

«گفت: زود خوابم برد، زود هم بیدار شدم، اول



که بیدار شدم، صدای خروپف‌های محمد گازره را شنیدم. چه خروپفی هم راه انداخته بود. درست عین قربانی، دیو خودمان، خرناسه می‌کشید. روز اولی که مردم صدای خرناسه‌های قربان دیو را شنیدند خیال کردند جانوری عجیب و غریب پیدا شده. صدای نفیرهایش از پایین ده شنیده می‌شد. مردم تا صبح چشم روی هم نگذاشتند. صبح اول وقت، زن و مرد. پیر و جوان، آدم و حیوان، از خانه‌ها ریختند بیرون. هر کسی هم چیزی می‌گفت. عده‌ای می‌گفتند: آل است. بعضی‌ها می‌گفتند: این‌ها خرناسه‌های دیو است؛ همان دیوی که در سال‌های خیلی دور توی ده بود. همیشه هم سرچشمه می‌نشست و اجازه نمی‌داد آب بیاید. مردم هر روز

شیوه روایت داستان،

همان شیوه نقل داستان شفاهی است؛

با این تفاوت که وارد شدن معلم

به عنوان گردآورنده داستان،

آن را از نقل مستقیم در آورده و شکل

(من گفتم، او گفت)

نقل غیر مستقیم

گرفته است.

مجبور بودند باج و خراج بدهند تا او بگذارد کمی آب به جوهای ده بریزد. مردم با هراس و نگرانی جلو می‌روند، اما عوض دیو چه می‌بیند؟ یک آدمیزاد! مثل بقیه، اما خیلی قلچماق و گردن کلفت.» (ص ۲۰)

این تکه و قطعات دیگری از داستان، نقل مستقیم حادثه مورد مشاهده خود نقل است، اما در خلال آن، باز این شیوه نقل در نقل به کار رفته: تا آن‌جا که می‌گوید، این خرناسه‌های دیو است، نقل مستقیم است، اما بلافاصله وارد نقل غیر مستقیم یا واسطه می‌شود: «همان دیوی که در سال‌های خیلی دور توی ده بود...» و با «جمله مردم با هراس و نگرانی جلو می‌روند»، دوباره وارد نقل مستقیم می‌شود.

نویسنده با شگردی بسیار ظریف، فضای ابهام گونه‌ای می‌آفریند و از واقعیت وارد عناصر خیالی و وهمی می‌شود (دیو و جن...) و دوباره به واقعیت باز می‌گردد. چنین رویکردی، یعنی بازی خیال و واقعیت، عناصر اسطوره‌ای، افسانه‌ای و حکایات با واقعیت ملموس و قابل مشاهده، همان شگردی است که لویس کارول، در داستان «آلیس کودکانه» آن را به کار گرفته. بدین ترتیب، خواننده هنگام

خواندن داستان، دیگر با آن حکایات افسانه‌ای، انتزاعی و غیر ملموس مواجه نیست و ارتباط برقرار کردن با آن بسیار راحت و ملموس می‌شود. این امر به شیوه شخصیت‌پردازی داستان نیز باز می‌گردد که بدان اشاره خواهد شد.

شخصیت

لایه تو در توی نقل و روایت، درباره شخصیت کانونی یا قهرمان داستان نیز صادق است. هنگام نقل افسانه (یا به قول پیر مرد اوسنه)، شخصیت اصلی داستان، همان قهرمان افسانه است. در افسانه (اوسنه) محمد گازره، قهرمان اصلی محمد گازره است که به جنگ دیوها می‌رود و پیروز باز می‌گردد. اما با وارد شدن کودک ناقل افسانه در جریان حوادث افسانه که با دیدن محمد گازره در مزرعه هندوانه رخ می‌دهد، نقش محمد گازره به عنوان قهرمان اصلی، فرع بر نقش نوجوان (پیر مرد فعلی) قرار می‌گیرد. اوست که به قهرمان نوجوان افسانه، طرح و نقشه کار را می‌دهد:

«با ترس و لرز پرسید: چه کار کنیم؟»

گفتم: اصلاً نترس. فقط شمشیر را جوری بگیر که دیوها حسابی بترسند.» (ص ۲۴)

«بعد گفتم که باید چه کار بکند و حالیش کردم وقتی کدخدا آمد، چه بگوید.» (ص ۴۵)

«گفتم، آماده‌ای محمد گازره؟»

گفت: بله، اما تا آمدم حرکت کنیم، گفت: ما که هنوز صبحانه نخورده‌ایم.

گفتم: الهی کارد بخورد به این شکمت. می‌خواهی کار دست‌مان بدهی؟ اگر کدخدا بیاید داخل، این دفعه حتماً می‌فهمد به آن‌ها کلک زده‌ایم. تکه‌های شکسته کوزه‌ها هنوز کف اتاق است. تو چرا همه‌اش به فکر شکمت هستی؟ چرا عقلت را به کار نمی‌اندازی؟» (ص ۶۳)

داستان با فکر و تدبیر شخصیت نوجوان (کودکی پیر مرد) پیش می‌رود و در پایان، قهرمان افسانه بر دیوها چیره می‌شود و آن‌ها را وا می‌دارد تا او را بر دوش دیوی سوار کنند و به خانه برسانند و این جاست که بازی خیال و واقعیت، نقش مهمی در منطقی جلوه دادن داستان بازی می‌کند و ماجرای افسانه و واقعیت، به زیبایی پایان می‌یابد.

«دیوی که من روی شانه‌اش نشسته بودم، هی عقب می‌افتاد. نمی‌دانم چرا می‌لنگید. گفتم شاید خاری چیزی توی پایش رفته، اما نمی‌شد بایستیم، دیوهای دیگر خیلی تند می‌رفتند، چند بار حسابی عقب افتادیم.

به تپه‌ای رسیدیم که خیلی بلند بود، محمد

گازره و بقیه دیوها، خیلی تند از تپه بالا رفتند. خواستم صدای‌شان بزنم تا صبر کنند، اما خیلی زود پشت تپه پنهان شدند. همین طور که از تپه بالا می‌رفتیم، دیو پایش رفت توی چاله‌ای و تلو تلو خورد، از روی کولش افتادم پایین، قل خوردم و عین کدو رفتم به طرف پایین تپه. پایین تپه، به سختی از جا بلند شدم و دویدم تا به دیو برسم. دیو، آن‌بال هنوز تلاش می‌کرد پایش را از سوراخ در بیاورد. چنان تند می‌دوید و این طرف آن طرف می‌رفت که نفهمیدم کجا گم و گور شد، حالا نه از دیو خبری بود، نه از بقیه. به همین سادگی، کلی طلا و جواهر را از دست داده بودم.» (ص ۷۲)

بازگشت از خیال به واقعیت

«همین طور که چشمم به اطراف بود، در دوردست چند سیاهی دیدم که داشتند با سرعت می‌رفتند. چه گرد و خاکی راه انداخته بودند. با آن که درست و حسابی آن‌ها را نمی‌دیدم، اما حدس زدم باید دیوها باشند.»

(= ایجاد ابهام و رفت و برگشت بین عالم

خیال و واقعیت)

«دویدم طرف‌شان، اما ناگهان کسی فریاد کشید. صدای حسین دشتبان را شناختم. سیاهی‌ها تا فریاد حسین دشتبان را شنیدند، از همان راهی که می‌آمدند، با همان سرعت برگشتند.

معلوم نشد حسین دشتبان از کدام سوراخی مثل خرگوش در آمد و افتاد دنبال سیاهی‌ها. حسین دشتبان برگشت خودش را به من رساند و گفت: بچه چرا می‌رفتی طرف‌شان؟ نگفتی ده بالایی‌ها هستند.

واقعیت

«گفتم: خوب است خودت هیکل‌شان را از دور دیدی. ندیدی چه قدر سیاه و گنده بودند؟ گفت. درسته، اما این‌ها ده بالایی بودند که خودشان را به آن شکل درآورده بودند تا من را بترسانند. خیال می‌کنند اگر بروند توی جلد دیو، من می‌ترسم، اما کور خوانده‌اند.»

(منطقی جلوه دادن یا به عبارتی مطابق با واقع

نشان دادن آن)

این بازی خیال و واقعیت، یا رفت و برگشت به عالم خیال و واقعیت، در قسمت بعدی داستان که نیز معلم یا گردآورنده در حال بازگشت از ده است، تکرار می‌شود.

نویسنده این داستان، با استفاده از زبان نقل و روایت به شیوه افسانه‌ها و حکایات قدیمی و بازی خیال و واقعیت و شگرد روایتی و شخصیت‌پردازی و ماجرابی تو در تو و چند لایه، داستانی جالب و خواندنی و شیرین پدید آورده که شاید بتوان آن را نقطه آغازی برای جریانی تازه در مسیر داستان‌نویسی کودکان و نوجوانان ایران تلقی کرد.