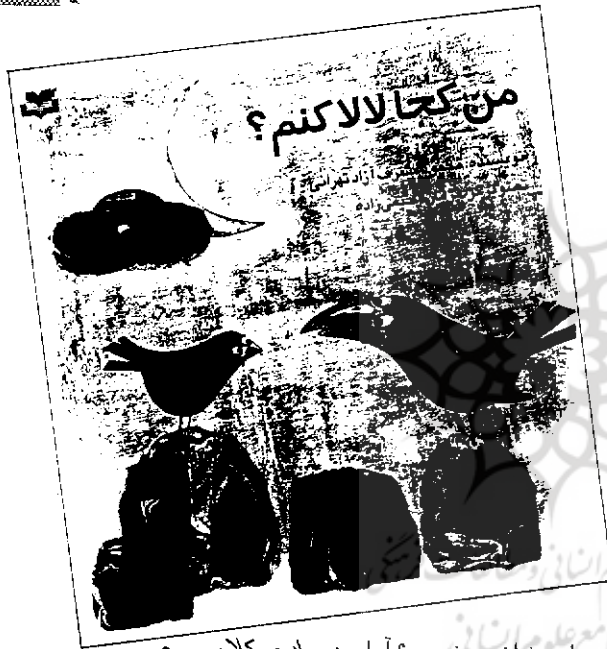


# جادوی زبان در افسانه‌ها

با نگاهی به کتاب

«من کجا لالا کنم؟» نوشته م. آزاد



به هنگام خواندن افسانه‌ها، هرگز از خود نمی‌پرسیم که نخودی با آن جفته کوچک و ریزه‌اش چگونه توانست آب تمام دریاها و شعله تمام آتشها را فرو بکشد و به جنگ حاکم ظالم برود! برای ما عجیب نیست که آن همه «مهمانهای ناخوانده» چطور در خانه خاله پیرزن که حیاطش به اندازه یک غریبیل، اتاقش به وسعت یک بشقاب و درختش به بلندی یک چوب کبریت بود، جا شدند! هیچ وقت از خود نپرسیده‌ایم که «بقال و قصاب و نجار» براساس کدام منطق داستانی و کدام روش هماهنگ سازی، از خاله سوسکه چادر یزدی لب قرمزی «خواستگاری می‌کنند! نمی‌پرسیم که کنوی قلقله زن چگونه کنوی است که پیرزنی هر چقدر نحیف و لاغر اندام را در خود جا می‌دهد و قل می‌خورد و او را از خانه نخترش به خانه خویش می‌رساند! هرگز نمی‌پرسیم که بز بزنقدی چطور و با کدام نخ و سوزن جادویی، شکم پاره شده گرگ را دوخت!

تسلیمشان می‌شویم؟ آیا جز جادوی کلام، سحر بیان و ویژگی زبان نام دیگری می‌توان بر این نیروی نهفته در افسانه‌ها نهاد؟

برای شناخت بیشتر، چاره‌ای جز این نیست که بین کار افسانه‌پرداز و قصه‌نویس تفاوت قائل شویم و با پذیرش این تفاوت، اقرار کنیم که هر «قصه‌نویسی» الزاماً «افسانه‌پرداز» نیست. البته باید اعتراف کرد که عکس این حکم نیز ثابت است (مگر پیشینیان ما که این همه افسانه از خود به جا گذاشته‌اند، اصول قصه‌نویسی را می‌دانسته‌اند و یا قلم به دست بویه‌اند؟)

افسانه‌پرداز همچون ترانه‌سرا (در قیاس با شاعر)

اما اگر پای قصه‌ای امروزی به میان آید، مو را از ماست بیرون می‌کشیم؛ نویسنده را به پای میز محاکمه می‌خوانیم و هزار و یک، چرا و چطور و چگونه و برای چه مطرح می‌کنیم؛ چه بسا قصه را به جرم فقدان پرداخت منطقی مردود دانسته، باطل اعلام می‌کنیم.

به راستی چرا افسانه‌ها این چنین بر درک، منطق، علم و بینش ما حاکم می‌شوند؟ چگونه مسخ و مدهوشمان می‌کنند و مهر سکوت بر لبمان می‌زنند؟ چه سحر و جادویی بر تار و پود افسانه‌ها دمیده‌شده که باورپذیری را در ما دامن می‌زنند و

با گروهی عام از مخاطبان خود سروکار دارد و بدیهی است که به زبان دل عامهٔ مردم سخن گفتن، کار هر نکته‌پردازی نیست.

هزار نکته باریکتر ز مو اینجاست

نه هرکه سر بتراشد قلندری داند  
می‌توان گفت که افسانه‌ها، بیش از آنکه به اصول تکنیکی متکی باشند، بر «اعتمادی» که بین راوی و شنونده (یا نویسنده و خواننده) برقرار می‌شود، اتکا دارند. براساس همین اعتماد است که بسیاری از قوانین وضع شده در هنر داستان‌نویسی، در افسانه پردازی حذف یا تعدیل می‌شود. پرداخت زمان و مکان و شخصیتها، به آن معنا که در قصه‌نویسی امروزی متداول و مورد نظر است، در افسانه‌ها رنگ و جلایی ندارد. در افسانه‌ها، این هر سه در خطوطی کلی ترسیم می‌شوند و شرح و تعریفهایی مختصر و مفید از آنها ارائه می‌شود. به چند نمونه توجه کنید:

«روزی روزگاری، گنجشکی بود که بالای دیوار بلندی لانه داشت.»

[افسانه غوزه، افسانه‌های کهن، صبحی]

«پیرزنی بود که توی خانه‌ای زندگی می‌کرد و به اندازهٔ خودش بخور و نمیر اندوخته داشت که نیازش به در و همسایه نیفتد.»

[افسانه دم‌دوز، افسانه‌های کهن، صبحی]

«یکی بود، یکی نبود، بزی بود که بهش می‌گفتند بز زنگوله پا، سه بچه داشت...»

[افسانهٔ بز زنگوله پا، افسانه‌های کهن، صبحی]

«ککی بود با مورچه‌ای که با هم یار و یاور بودند.»

[افسانهٔ کک به تنور، عمو نوروز، صبحی]

«روباهی بود ز بر و ز رنگ، تزئیک ترخت چنار لانه‌ای داشت.»

[افسانهٔ روباه ولک‌لک، افسانه‌های کهن، صبحی]

«یکی بود یکی نبود. مردی بود اویار (آبیار) که مال و پول زیاد داشت. یک پسر هم داشت که مهرک نامش بود. این پسر، یکی یکدانه، عزیز بردانه و خیلی هم ساده و بی شیشه پيله بود.»

[افسانهٔ کلاغ لجاجز، افسانه‌های کهن، صبحی]

«دهقانی گربه‌ای داشت به اندازه‌ای بدجنس که گربه نبود، بلا بود.»

[افسانهٔ گربهٔ شیرافکن، عمو نوروز، صبحی]

افسانه پرداز، کاری به احساسها و دنیای درونی شخصیتها و بافت روانی آنها ندارد. شادی، خشم، خشنونت، حسادت، رنج و... در افسانه‌ها چندان محلی از اعراب ندارند. شخصیتهای افسانه‌ای اهل عمل هستند نه اهل حرف. آنها به جای خود گویه و خودخوری کردن، پا به میدان می‌گذارند و احساسات خود را در اعمال خود بروز می‌دهند. «بز بلندی» برای انتقامجویی از گرگی که بچه‌هایش را خورده، زانوی غم به بغل نمی‌گیرد و آه و ناله سر نمی‌دهد. او شاخهای خود را تیز می‌کند و به جنگ کرگ می‌رود؛ پا بر بام خانه‌اش می‌کوبد و خاک در آتش می‌ریزد [افسانهٔ بز زنگوله پا]. «پیرزنی» که به خانهٔ داماد خودش رفته و می‌داند که حیوانات وحشی در انتظار بازگشت و بلعیدن او هستند، به جای ترسیدن و



معیارهای متداول قصه‌نویسی بسیار زیاد است و ارائه شاهد مثال برای تمام آنها در این مجال نمی‌گنجد، اما نکته اساسی و قابل تأکید این است که: زبان افسانه، زبانی ویژه و متمایز از زبان قصه است. همین تمایز، پایه و اساس تفاوت قصه و افسانه را تشکیل می‌دهد. ناگفته پیداست که برای حفظ این هنر سنتی (افسانه‌پردازی) و گسترش آن در ادبیات امروز، باید مختصات و ظرافتهای زبان خاص آن را یافته و بیاموزیم.



در بازار کتاب امروز، بازنویسی و بازآفرینی افسانه‌های کهن کم نیست، اما در بین این انبوه چشمگیر، بسیار انگشت‌شمارند متنهایی که به دلنمان بینش‌بند و حس اعتماد بین خواننده و نویسنده را - که نکرش رفت - تا به آخر زنده نگه دارد. کتاب من کجا لااکنم نوشته یا بازنویشته «م. آزاد» نمونه نسبتاً خوبی از این شمار اندک است.

پنهان شدن و غصه خوردن، سوار بر کدوی قلقله‌زن می‌شود و پیش می‌آید و گرگ و شیر و ببر و پلنگ را فریب می‌دهد و به حدی آنها را می‌ترساند که فرار می‌کنند [افسانه کدوی قلقله‌زن].

در افسانه‌ها، به همان اندازه که به احساسات و افت و خیزهای روانی شخصیتها توجه چندانی نمی‌شود، با احساسات خواننده یا شنونده نیز بازی نمی‌شود. حادثه وجود دارد، اما هیجان کاذب نیست، غم هست، اما نه غمی که به بار غمهایمان اضافه شود، بلکه غمی تا آن حد لطیف و سبک که گاه حتی شرح و بیان آن، به طنز و لودگی پهلو می‌زند و لبخندی بر لبهایمان می‌نشانند. نمایش قدرت طنزآمیز «بیزرقندی» در رویارویی با گرگ، شرح انتقامجویی شیرین و طنز «گنجشکی» که حتی عروس را از مجلس عروسی می‌دزد و می‌گوید: «این دزد می‌چم، اونور می‌چم، عروستان را برمی‌دارم و می‌رم» [افسانه گنجشک دُنگ زن]، نمایش عزاداری «مورچه» برای «کک» که در تنور افتاده و مشارکت طنزآمیز کبوتر و درخت و .. در این عزاداری، [افسانه کک به تنور] از این نوع غمهاست.

ماجرای سازی در افسانه‌ها نیز شگردی خاص دارد. برای بروز حوادث و اتفاقات هر چند سوء و ناگوار و هر چقدر عجیب و غریب‌الوقوع، مقدمه چینی و زمینه‌سازی نمی‌شود. سخت‌ترین و بدیع‌ترین ماجراها، به راحتی و آسانی روی می‌دهند:

یک روز خاله سوسکه عرق چین و پیراهن و زیرشلواری آقاموشه را برد لب آب بشورد، پایش سرید و افتاد تو آب [افسانه خاله سوسکه]  
«کک هم رفت تنور را آتش کرد. اما هنوز نان اول را به تنور نیسته بود که افتاد توی تنور و سوخت.»  
[افسانه کک به تنور]

«آقاموشه لپه و لوبیا را ریخت توی دیگ. اما همین که آمد به هم بزند افتاد توی دیگ آتش.» [افسانه خاله سوسکه]

در افسانه‌ها، از این نوع گریز از اصول و



از نویسنده خوب و با تجربه این کتاب، تاکنون آثار بسیاری در زمینه بازآفرینی افسانه‌ها خواننده‌ها شنیده‌ایم. در اکثر این آثار، تلاش نویسنده برای یافتن راز و رمزهای زبان افسانه، مشهود بوده است. در این بحث، به موضوع قصه یا افسانه این کتاب



و جذابیت، آموزندگی و کویکانه بودن یا نبودن آن کاری نداریم. آنچه که مورد توجه ما قرار دارد، زبان به کار گرفته شده در این کتاب است؛ آن هم نه از باب اصول و دقایق زبان، بلکه تنها از نظر نزدیکی آن با زبان خاص افسانه‌ها.

قصه چنین شروع می‌شود: «بازی بود، بازی نبود. جز خدا غمخواری نبود. یک گنجشک کوهی و یک کلاغ دشتی با هم دوست بودند.»

ترکیب کلمه‌ها و ساختار جمله‌ها در این چند خط اول کتاب، همان است که زبان افسانه را می‌سازد. ریتم و آهنگ، صمیمیت بیان و شیرینی کلام، سرعت در معرفی دو شخصیت اصلی، شرح سریع نوع ارتباط بین آنها و ... از جمله عواملی هستند که چنین زبانی را پدید آورده‌اند. این امتیاز زبانی، کمابیش در سطرها و صفحه‌های دیگر کتاب نیز به چشم می‌خورد.

در همان صفحه اول، پس از معرفی شخصیتها، بلافاصله وارد اصل ماجرا می‌شویم:

«یک روز گنجشک به دوستش گفت: آقا کلاغه! هوا داره سرد می‌شه، تازمستان نشده باید برای خودمان خانه درست کنیم.»

نویسنده آگاه است که برای افسانه پردازی باید حرکت تند را پیشه ذهن و قلم خود کند و از زیاده‌گویی بپرهیزد. بنابراین در همان صفحه اول کتاب، گنجشک و کلاغ تا پای ساختن خانه هم پیش می‌روند. گنجشک، لای درز کوه خانه می‌سازد و

کلاغ، روی درخت. در صفحه دوم، بدون تلف کرین وقت خواننده، وارد ماجرا می‌شویم. خانه پوشالی کلاغ را باد شمال می‌برد و کلاغ زیر باران به خانه گنجشک می‌آید و از او پناه می‌خواهد. در اینجا همان طور که رسم خوب و شیرین افسانه پردازان است، گفتگوی کلاغ و گنجشک آهنگین می‌شود و به صورت شعر در می‌آید. در صفحات بعدی، ناز و وسواس کلاغ تنبل برای پیدا کردن جایی گرم و نرم در خانه گنجشک شروع می‌شود و ماجرا پیش می‌رود، البته نه به قوت و سرعت و ایجاز صفحات نخستین کتاب.

در هر حال، خواندن یا شنیدن افسانه این کتاب، چشم و گوش ما را به دنیای شیرین افسانه‌ها و مثل‌ها باز می‌کند و این نوید را می‌دهد که می‌توان با کسب مهارت در به کارگیری زبان ویژه افسانه‌های کهن، افسانه‌هایی نو آفرید و یا قصه‌هایی نوشت که همچون افسانه‌های گذشته ماندگار شوند.