

# رمز و راز

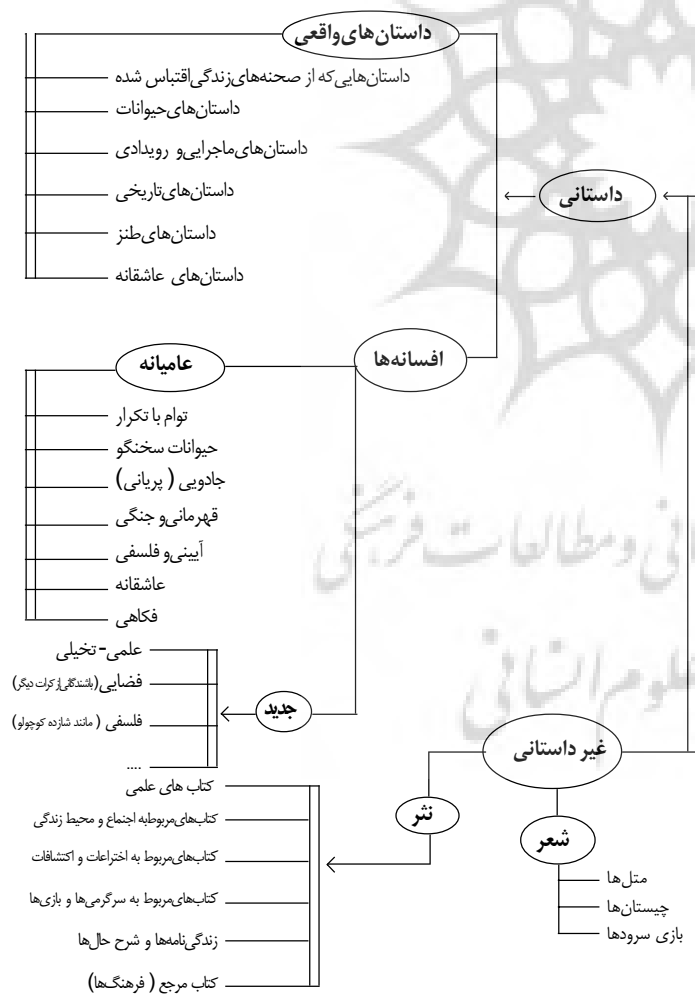
## در قصه‌های کودک و نوجوان

\*

بررسی کوتاه مجموعه پنج جلدی قصه‌های برادران گریم

O روح الله مهدی پور عمرانی

نمودار شماره یک



کودکان، قصه را دوست دارند و از خواندن و یا شنیدن آن لذت می‌برند. کودکان و نوجوانان، شاید به فایده‌ها و ویژگی‌های قصه‌ها و افسانه‌ها فکر نکنند، اما مستقدان و ادب شناسان و مربیان آموزشی و پرورشی (اعم از آموزگاران و پدران و مادران)، به قصه از دیدگاه یک راه و روش آموزشی نگاه می‌کنند/فایده‌های قصه و افسانه را به شکل زیر می‌توان جمع بندی کرد:

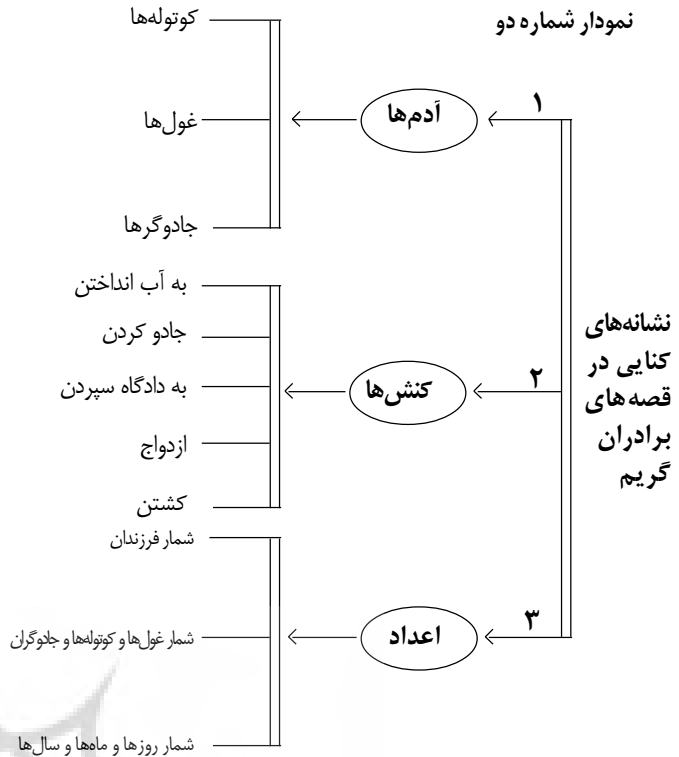
یک - کودکان و نوجوانان را با گذشته تاریخی و فرهنگی آشنا می‌کند.  
 دو - نیروی تخیل و فعالیت ذهنی کودکان و نوجوانان را پرورش می‌دهد.  
 سه - کودکان و نوجوانان را سرگرم می‌کند.  
 چهار - علاقه کودکان و نوجوانان را به مطالعه و کتابخوانی برمی‌انگیزد.  
 پنج - نیازهای روحی و روانی کودکان و نوجوانان را برآورده می‌سازد.  
 شش - کودکان و نوجوانان را برای زندگی، مهرورزی و سازندگی آماده می‌کند.  
 هفت - از راه غیرمستقیم، بر نیکی و راستی ارج می‌گذارد و بدی و پلیدی را نزد کودکان و نوجوانان، خوار نشان می‌دهد.  
 هشت - ...

مجموعه پنج جلدی قصه‌های برادران گریم، ضمن دارا بودن فایده‌های بالا، کودکان و نوجوانان ایرانی را با نحوه زاد و زیست جوامع دیگر آشنا کرده، پیوندهای فرهنگی و انسانی را بین ملت‌ها برقرار و مستحکم می‌سازد.

قصه‌ها و افسانه‌ها، نسل به نسل و سینه به سینه و زبان به زبان حرکت کرده، مرزها را درنوردیده‌اند و گاهی با توجه به فرهنگ‌ها و ارزش‌های برخی از ملت‌ها و سرزمین‌ها، دستخوش پاره‌ای دگرگونی‌ها شده‌اند. بازسرای‌ها و بازنویسی‌ها، با این هدف صورت گرفته است. برای همین است که بسیاری از قصه‌های مجموعه‌های برادران گریم، برای خوانندگان و مخاطبان ایرانی آشناست. در این گفتار کوتاه، سر آن نداریم که به این جنبه از نقد و بررسی بپردازیم. در گفتارهای دیگری به زوایای دیگری از این قصه‌ها خواهیم پرداخت. بنابراین، در این نوشتار، کوشیده‌ایم جنبه‌های نشانه‌شناختی، رمزشناختی و رازگشایی این قصه‌ها را بررسی کنیم.

پیش از پرداختن به موضوع یاد شده، نما و سیمای کلی ادبیات کودک و نوجوان را با استفاده از یک نمایه، نشان می‌دهیم و بحث را پی می‌گیریم.

نمودار شماره دو



نشانه‌های  
کنایی در  
قصه‌های  
برادران  
گریم

ب: غول‌ها

اگر کوتوله‌ها را شکل کوچک شده آدم‌های قصوی به حساب آوریم، غول‌ها را باید نقطه مقابل آن، شکل بزرگ شده آدم‌ها بشماریم. هم در ساخت کوتوله‌ها و هم در ساخت غول‌ها، نوعی مسخ شدگی انسان‌ها، اندیشیده شده است. آن چه در نگاه نخست، از این مسخ‌شدگی به دست می‌آید، جنبه جسمی و بیرونی دارد؛ مگر آن که در عمل و کنش این نمونه‌های آدمی دگرپسندی شده، نوعی استحاله روحی و فکری، کشف و نموده شود. غول‌ها، همواره سیاه کار و بد سرشت نیستند. بنابراین، گاهی در کنار نیروهای کیفی و مثبت داستانی قرار گرفته‌اند؛ چنان‌که غول چراغ جادو، از این گونه است. به هر تقدیر، شمار و شیوه رفتاری این آدم‌نماها را در قصه‌های برادران گریم، در جدول زیر نشان خواهیم داد:

ردیف	نام قصه	فراوانی
۱	فرمانروای کوه‌زر	۳
۲	کلاغ	۲
۳	دیودر بطری	۱
۴	دوزنده دلیر	۳
۵	جمع	۹

نمودار شماره چهار: حضور غول در قصه‌های برادران گریم  
ج. جادوگرها

جادوگران و ساحران، گونه‌ای شخصیت قصوی هستند که کنشی خارق‌العاده و شگفت از آن‌ها سر می‌زند. در گفتار جادوگری (سطرهای پیش) مفصلاً در مورد جادوگران، جنسیت و سن آن‌ها و نیز عملی که انجام می‌دهند، توضیح داده شد. در این جا فقط می‌خواهیم در یک نمایش ساده آماری، توزیع فراوانی جادوگران را نشان دهیم:

ردیف	جنس جادوگر	فراوانی
۱	پیرزن	۹
۲	نامعلوم	۸
۳	نامادری	۲
۴	مردگدا	۱
۵	جمع	۲۰

نمودار شماره پنج: حضور جادوگران در قصه‌های برادران گریم  
بیشترین نوع جادوگران، از نظر جنسیت، مربوط به جنس مؤنث است که این امر، ریشه در نگره مردسالارانه قصه‌گویان دارد. چه بسا که بخشی از جادوگران که جنسیتی نامعلوم در این قصه‌ها دارند، زن باشند.

نکته دیگری که در شناخت جادوگران باید مورد توجه و مد نظر قرار گیرد، شکل دیگرگون شده آدم‌ها و باشندگانی است که در اثر این کنش شگفت، تغییر ماهیت داده‌اند.

ردیف	شکل جادو شده	فراوانی
۱	پرنده (کلاغ، کیوتر، جغد، اردک)	۷
۲	خزنده	۱
۳	حشره (مورچه و ...)	۱
۴	ماهی	۱
۵	آدم	۲
۶	درنده (شیر و ...)	۱
۷	باشندگان افسانه‌ای (اژدها و ...)	۱
۸	قورباغه	۱
۹	سنگ و قلوه سنگ	۴
۱۰	گل سرخ	۲
۱۱	پستاندار (آهو، روباه، سگ و ...)	۳
۱۲	مکان‌ها و اشیا	۵
۱۳	جمع	۲۹

نشانه‌شناسی در آدم‌های قصه‌ها

پدیدآورندگان این قصه‌ها، خواه قصه‌گویان بی نام و نشان و خواه گردآورندگان آن‌ها، در کنار آدم‌های واقعی و حقیقی که مابه‌ازای بیرونی دارند، از نمونه‌های دیگرگونه‌ای از آدم‌ها، در چپ‌کنش گران متن خود بهره‌برداری کرده‌اند. این آدم‌ها، شکل‌ها و صورت‌های اغراق‌شده‌ای از نمونه‌های واقعی و شناخته شده‌اند. بررسی و شناخت این آدم‌نماها، مبین ذهنیت‌گزینش‌گر قصه‌سرایان است. نظر به ارزش و اهمیت این آدم‌نماها در سطوح درونی تحلیل قصه‌ها، به شکلی فشرده و گذرا، طبقاتی از این آدم‌گونه‌ها را معرفی می‌کنیم:

الف: کوتوله‌ها

در تمامی فرهنگ‌ها و ادبیات همه‌قوم‌ها و تمدن‌ها، با آدم‌هایی در اندازه‌های بسیار کوچک، روبه‌رو می‌شویم که گاهی به نام فسقلی، بند انگشتی و یا نیم‌وجبی خوانده می‌شود. این آدم‌ها بنا به کنشی که انجام می‌دهند، ممکن است نیکوکار و از کاراكثرهای دارای نقش مثبت و یا بدکنش و دارای رفتارهای منفی و ضلارزش باشند، اما عموماً دارای هوشی سرشار و دلی پاک هستند. این صفات، معمولاً در مقابل رفتارها و کنش‌های آدم‌های بد قصه‌ها، قرار داده می‌شوند. شاید فلسفه خلق و به کارگیری این آدم‌ها، ایجاد فضایی طنزآمیز بوده باشد. به هر حال، در قصه‌های برادران گریم، از این تیپ شخصیت‌ها برای استفاده از کارکردهای سمبولیک و تمثیلی آن، بهره‌برداری شده است. نمودار زیر، نقش و حضور کوتوله‌ها را در قصه‌های برادران گریم، نشان می‌دهد.

ردیف	نام قصه	فراوانی
۱	کوتوله	۱
۲	فرمانروای کوه‌زر	۱
۳	آب زندگانی	۱
۴	مسافرت بند انگشتی	۱
۵	هفت کلاغ	۱
۶	استخوان آوازخوان	۱
۷	توم بند انگشتی	۱
۸	سفیدبرفی	۷
۹	مرد کوچک	۱
۱۰	ملکه زنبوران	۱
۱۱	غاز زرین	۱
۱۲	جمع	۱۷

نمودار شماره شش: نمایش شکل‌های جادو شده در قصه‌های برادران گریم

### نشانه‌شناسی کنش‌های انسانی در قصه‌ها

در میان کنش‌های فراوان قصه‌ها که عمومیت دارند، پاره‌ای از کنش‌ها، به دلیل دارا بودن جنبه‌های نمادین و سمبولیک، برجستگی چشمگیری دارند. در این گفتار، کوشش بر این است تا تحلیل پذیرترین رفتارها و کنش‌ها آورده شود.\*

### الف- به آب انداختن

در تورات، می‌خوانیم که مادر موسی (ع)، از بیم سربازان فرعون، او را در سیدی خواباند و سبد را در رود نیل انداخت. این روش یکی از جلوه‌های «فرزند کشی» در طول تاریخ است. تنها تفاوت این شیوه با شیوه‌های دیگر (مانند قربانی کردن اسماعیل به دست پدرش حضرت ابراهیم و...)، پنهانی و پوشیدگی عنصر خشونت در آن است.

اگر بپذیریم که آب، به دلیل روندگی و زلالی، نمادی از زندگی است، پس در آب رها کردن فرزند، به منزله سپردن به دست زندگی و سرنوشت است و اصلاً نوعی خودداری از فرزند کشی به حساب می‌آید؛ چنان که موسی (ع)، به دست ماهی‌گیری (و یا شخصی دیگر) از آب گرفته می‌شود. سپس به دربار فرعون را می‌یابد و سرانجام، انقلابی در آن سرزمین به راه می‌اندازد. موضوع کودکان «از آب گرفته»، سوژه جالبی است که لازم است پژوهش‌گران ادبیات کودک و نوجوان، بیشتر به آن بپردازند.

در قصه‌های برادران گریم، نمونه‌هایی از این رفتار، روایت شده است. نمودار زیر، نمای کلی این کنش انسانی را نشان می‌دهد:

ردیف	نام قصه	علت به آب انداختن	نتیجه	فراوانی
۱	سه پرنده کوچک	رشک به سبب زیبایی	سه نوزاد انداخته شده در رودخانه، به دست ماهیگیری نجات می‌یابند، بزرگ می‌شوند و پدر و مادرشان را پیدا می‌کنند	۳
۲	شیطان و سه تار موی زین لو	پیشگویان گفتند که کودک پس از بزرگ شدن، دختر امیر را به عقد خود در آورده، صاحب تخت و تاج او می‌شود. امیر از ترس، آب آورده قیلی، او را از ناپدری‌اش تحویل دستور داد او را بکشند. پدر و مادرش او را در آب انداختند.	کارگر آسیابانی، کودک را از رودخانه گرفت و نزد اربابش برد. امیر در راه شکار، به آسیاب رفت و با دیدن نوجوان (کودک) آب آورده قیلی، او را از ناپدری‌اش تحویل گرفت و به قصر خود برد....	

نمودار شماره هفت: جدول به آب انداختن کودکان و فرزندان

از آب انداختن که بگذریم، آب نمادهای دیگری نیز در قصه‌ها پیدا می‌کند. شکل دیگری از آب در قصه‌ها، یافتن آب زندگانی یا آب حیات است که در متون عرفانی و شعر، از آن «آب حیوان» تعبیر می‌شود. مشهور است که اسکندر مقدونی، در پی آب حیات بود و برای به دست آوردنش، خطرهای فراوانی را به جان خرید. بدون آن که در درستی یا نادرستی آن تردید رواداریم، به سراغ لایه‌های نمادین و رمزی آن می‌رویم. رفتن به سوی آب زندگانی، نماد آرزوی بی‌مرگی و انوشکی است. اساساً یکی از آرزوهای باستانی انسان‌ها، دیرسالی و چیرگی بر مرگ بوده که در هر دوره تاریخی، به اشکال گوناگون بروز می‌کرده است. تا هنوز انسان در پی یافتن نیروی انوشکی و بی‌مرگی، دست به اختراعات و اکتشافات رنگارنگ می‌زند.

دست یافتن به بی‌مرگی، از راه پیدا کردن آب زندگانی، در قصه‌های این مجموعه نیز نمود پیدا کرده است. جدول زیر، این آرزوی دیرینه را نشان می‌دهد. نمودار شماره هشت: آب زندگانی در قصه‌های برادران گریم

ردیف	نام قصه	شرح ماجرا
۱	آب زندگانی	سه برادر برای درمان بیماری پدرشان، به سفارش پزشک، در پی آب زندگانی می‌روند. پسر کوچکتر، موفق به تهیه و آوردن آب زندگانی می‌شود.

با توجه به سطح و حوزه سنی مخاطبان این قصه‌ها، از آب زندگانی استفاده چندان شگفتی‌آفرینی در کنش‌های قصه نشده، اما در قصه‌ها و افسانه‌های عامیانه که بیشتر با رویکرد تخاطبی عام و بزرگ‌سالان تهیه و نوشته شده است، فراوانی کاربرد این عنصر خیالی بیشتر است.

ب: جادو کردن

افسون و طلسم و جادو، از جمله رفتارهای انسانی است که پشتوانه روشن علمی ندارد. جادوگری صورت‌های گوناگون دارد. شخص یا باشنده‌ای که جادو می‌شود، ممکن است به حالت‌های زیر باشد:

۱. به حالت جامد (سنگ و یا مجسمه) درمی‌آید.  
۲. به شکل انسانی دیگری درمی‌آید (مثلاً ممکن است دختری زیبا، به شکل پیرزنی بد سیما درآید و یا از این نوع تغییرات ظاهری).

۳. به شکل جانور درمی‌آید. جانور ممکن است گرگ، شیر، گاو و پستانداران دیگر باشد و یا پرندگان مانند کلاغ و کبوتر و حتی ممکن است خزندگان واقعی مانند مار و خزندگان و موجودات افسانه‌ای مانند اژدها و... باشد.

رفتار جادویی، در آرزوی دیرین انسان‌ها در تغییر آفرینش باشندگان ریشه دارد. انسان‌ها ضمن آن که از گوناگونی آفرینش و خلقت در حیرت‌اند، در صدد آنند که باشندگان (موجودات) و حتی حالت‌ها و پدیده‌ها را هرگاه که بخواهند، به میل خود تغییر دهند، اما در قصه‌ها و افسانه‌ها اغلب به صورت بدسرشتی و بدذاتی نمود پیدا کرده است. جادوگران معمولاً زن هستند و در میان زنان هم پیرها به این رفتار دست می‌زنند. این ساخت قصوی، از لایه‌های ذهن مردسالار و زن‌ستیز سرچشمه می‌گیرد. جادو کردن، به مثابه کنشی انسانی و تمثیلی، در قصه‌های برادران گریم نیز قابل بررسی و ترسیم نموداری است. اگر از جنبه‌های نمادین و تمثیلی جادو کردن انسان‌ها و باشندگان دیگر در قصه‌ها و افسانه‌ها بگذریم، به نکته‌ای باریک و آموزه‌ای در مبانی داستان‌نویسی و قصه‌پردازی می‌رسیم:

۱. خلق حادثه به منظور پیش‌برد قصه
۲. گره افکنی برای ایجاد کشش و برهم زدن حس تعادل.
۳. گره‌گشایی به منظور ایجاد آرامش در متن و مخاطب.
۴. شگفتی‌آفرینی و هیجان‌انگیزی در متن.

نمودار شماره نه: نمای جادوگری در قصه‌های برادران گریم

ردیف	نام قصه	جادوگر	شکل جادو شده
۱	چکاوک خوش آواز و بلند پرواز	نامعلوم	شیر، اژدها، کبوتر
۲	فرمانروای کوه‌زر	نامعلوم	مار
۳	کلاغ	نامعلوم	کلاغ
۴	سه پرنده کوچک	نامعلوم	سگ
۵	شاهزاده، قورباغه و هنری آهنی	نامعلوم	قورباغه
۶	دوازده برادر	پیرزن	کلاغ (پرنده)
۷	برادر کوچولو و خواهر کوچولو	نامادری	آهو
۸	هانس و گرتل	پیرزن	-
۹	پرنده جادوگر	مرد گدا	-
۱۰	شش قو	پیرزن	قو
۱۱	ماهیگیر و زنتش	نامعلوم	ماهی
۱۲	شیطان و سه تار موی زین او	پیرزن	مورچه
۱۳	پرنده	پیرزن	گل سرخ، کلیسا و شمعان برکه و ادک
۱۴	سفید برفی	نامادری	پیرزن، زن روستایی
۱۵	رولاند محبوب	پیرزن	برکه، اردک، قفوه سنگ، گل سرخ
۱۶	پرنده زرین	نامعلوم	روبا
۱۷	دو برادر	پیرزن	سنگ (مجسمه سنگی)
۱۸	ملکه زنبوران	نامعلوم	سنگ (مجسمه سنگی)
۱۹	غاز زرین	پیرزن	جغد
۲۰	کودکان طلایی	پیرزن	سنگ (مجسمه سنگی)

### ج: محاکمه کردن (به دادگاه سپردن)

رفتارهایی مانند کشتن، به آتش افکندن، زنده به گور کردن و… که معمولاً یک طرفه است و به طرز ظالمانه‌ای، از سوی شخص یا اشخاص غالب و پیروز (فرمانروایان و…) سرمی‌زند، نشان از بسته بودن مدار مدنیت و به حاشیه راندگی مردم و کمی مشارکت‌شان در چرخه ساز و کار زندگی اجتماعی دارد. این سلسله رفتارهای خشونت بار، دستاورد کارکردهای فرماسیون فتودالیته و شیوه تولید کشاورزی - دامداری است. این جنبه از رویکردها، در بسیاری از قصه‌ها و افسانه‌ها، به آسانی قابل رویت است؛ چنان‌که در قصه‌های مورد بحث این گفتار نیز به آسانی می‌توان این رفتارها را بازشناخت. اما در برخی قصه‌های یاد شده (قصه‌های برادران گریم)، نمونه‌هایی وجود دارد که در آن، شاه یک‌تنه و خودسرانه، به تنبیه کسی نمی‌پردازد، بلکه شخص یا اشخاص گناهکار و قانون شکن (شرط شکن) را به دست داور (قاضی) می‌سپارد. این عمل، از ساختی مدنی و نهادهایی نشان دارد که در چارچوب مقررات موضوعه، تعریف شده‌اند. بنابراین، وجود این نهادهای مدنی، بیانگر پایگیری نظامی اجتماعی مبتنی بر سوداگری (هر چند اشکال آغازین آن مانند معامله پایاپای و سود بازرگانی ..) است. زمانی که شاهی، گناهکاری را به دادگاه می‌سپارد، در حقیقت از حق بلامنازع خود چشم می‌پوشد. چنان نشانه‌هایی در قصه‌های برادران گریم، نشان می‌دهد که این قبیل قصه‌ها، مربوط به زمان‌های نزدیک ترند. این قصه‌ها را نیز می‌توان با نمودار، از بقیه قصه‌ها جدا کرد.

نمودار شماره ده: جدول قصه‌هایی که در آن‌ها اختلاف به عهده دادگاه گذاشته می‌شود.

<b>عده دادگاه گذاشته می‌شود.</b>		
ردیف	نام قصه	شرح ماجرا
۱	دوازده برادر	نامادری دوازده برادر (زن دوم امیر)، در اثر رشک و حسد، پسران امیر را به صورت دوازده کلاغ درآورد. تنها خواهر این پسران که در اثر هفت سال سکوت، طلسم نامادری را شکست و دوازده کلاغ را به صورت اولیه خودشان برگرداند، واقعیت‌ها را به امیر گفت و امیر، زن بدجنس خود را برای تعیین کیفر و مجازات، به دادگاه سپرد.
۲	داماد راهزن	چوانی ظاهر فریب که جزو باند (گروه) راهزنان بود، به خواستگاری تنها دختر آسیابان فقیری آمد. پدر قبول کرد، اما دختر از صمیم قلب راضی نبود؛ زیرا از تباہکاری او خبر داشت. در روز عروسی، هر یک از میهمانان، داستانی تعریف کرد. وقتی نوبت به عروس خانم رسید، آن چه دربارهٔ داماد راهزن می‌دانست، به عنوان خوابی که مثلاً دیده است، بیان کرد و بدین وسیله، ماهیت اصلی داماد و یاران تبهکارش را بر ملاساخت. داماد که رنگش مثل گچ سفید شده بود، قصد گریز داشت که توسط میهمانان دستگیر و تحویل دادگاه شد.
۳	شش قو	در اثر دسیسه نامادری امیر، نوزادان امیر بانو، دزدیده شدند و به جای آن‌ها دستمالی خونی به نشانه خورده شدن توسط مادر، گذاشته شد. امیر که دید این ماجرا سه بار تکرار شده است، علی‌رغم میل باطنی و علاقه‌ای که به ملکه‌اش داشت، او را به دست دادگاه سپرد تا گناهش بررسی و میزان کیفرش مشخص شود. اما با برملاشدن توطئه زن بدجنس، بی‌گناهی امیربانو، اثبات شد و نوزادان که دیگر جوانان برومندی شده بودند، به آغوش خانواده بازگشتند.
۴	برادر کوچولو و خواهر کوچولو	نامادری، ناپرسی خود را به شکل اهوپی درآورد. اهو و خواهرش، در کلبه‌ای زندگی می‌کردند. یک روز که پادشاه به شکار رفته بود، اهو را تعقیب کردند و سر از رازش درآوردند. پس از برملاشدن راز، پادشاه دختر و مادر چادوگر را به دادگاه سپرد. دادگاه حکم داد که دختر چادوگر، در جنگل رها شود و زن چادوگر، در آتش بسوزد.

### د: ازدواج

یکی از راه‌های حل اختلاف و نتیجه شرطیندی (گره‌افتنی و گره‌گشایی)، ازدواج کردن است. ازدواج‌ها معمولاً به چند دلیل در قصه‌ها صورت می‌گیرد:

۱- میل و علاقه دو طرف

۲- میل و علاقه شاه یا ارباب و افراد زورمندی از این دست.

۳- شرط حل یک معما و یا مزد انجام یک کار دشوار

ازدواج، نشانه سازگاری عناصر حیات و ادامهٔ زندگی و از همه مهم‌تر، نماد آفرینش است. در قصه‌های برادران گریم، این نشانه نیز در برخی از قصه‌ها پراکنده شده که ردیابی این پراکنش، پژوهش‌گر را در بازشناخت لایه‌های درونی قصه‌ها یاری خواهد کرد:

نمودار شماره یازده: جدول کنش ازدواج در قصه‌های برادران گریم

ردیف	نام قصه	نوع ازدواج
۱	چکاوک خوش‌آواز و بلندپرواز	پیشنهاد از سوی مرد، در قبال دادن چکاوک به پدر دختر (شرطی)
۲	غازچران	معمولی – نامعلوم
۳	دختر هوشمند	حاکم یا دختر روستایی، به سبب هوش سرشار
۴	شش قو	شرط از سوی پیرزن چادوگر
۵	مارسفید	از سوی دختر پادشاه، شرط ازدواج حل سه معما بود. پیداکردن انگشتری که به دریا انداخته شده – جمع کردن یک گونی ارزن که پاشیده شده و آوردن سیب زندگانی که کمیاب بود.
۶	دوزنده دلیر	پیشنهاد از سوی حاکم – شرط ازدواج، کشتن دو غول مردم آزار – کشتن اسب شاخدار و شکار کردن گراز وحشی.
۷	استخوان آوازخوان	پیشنهاد از سوی پادشاه – شرط ازدواج کشتن گراز ویرانگر
۸	ریش‌بزی	سوگند پدر (پادشاه) که دختر عیب‌جویش را به اولین فقیری بدهد که زیر پنجره کاخ او آواز بخواند.
۹	رولاند محبوب	علاقه دختر و پسر
۱۰	غاز زرین	از سوی حاکم و با شرط

### هـ: کشتن (سر به نیست کردن )

تندترین و خشن‌ترین رفتار میان انسان و انسان و یا باشندگان دیگر، رفتاری است که به از بین رفتن و کشته شدن منجر می‌شود. کشتن، شکل ظاهر رفتار خشنی است که رفتارهای دیگری نماد آن به شمار می‌آیند. به عنوان مثال، وقتی پدر یا نامادری و حتی مادری از روی فقر و ناچاری و یا بدذاتی، دختری را به ازدواج کسی درمی‌آورند که مورد بیزاری دختری است، این خود نوعی کشتن به حساب می‌آید. و یا وقتی پادشاهی، خواستگار دختر خود را به جنگ ازدها و یا دیو هفت سر می‌فرستد، در حقیقت قصد نابودی وی را دارد.

کشتن، شایع‌ترین رفتار در قصه‌هاست و این نماد ناسازگاری آدمی با زندگی و آفرینش به شمار می‌رود. جدول زیر، فراوانی و توزیع رفتار مبتنی بر کشتن را نشان می‌دهد:

نمودار شماره دوازده: کشتن آدم‌های قصه

نمودار شماره دوازده: کشتن آدم‌های قصه

ردیف	نام قصه	نوع کشتن
۱	غازچران	بستن به دم اسب و کشیدن بر زمین
۲	برادر کوچولو و خواهر کوچولو	در آتش سوزاندن پیرزن چادوگر
۳	پرنده جادو	در آتش سوزاندن مرد چادوگر
۴	قصه سروکوهی	کشتن نامادری سنگدل به وسیله افتادن سنگ آسیاب، توسط پرنده کوچک
۵	شش قو	در آتش سوزاندن نامادری بدسرشت امیرزاده
۶	استخوان آوازخوان	پیچیدن برادر بدجنس در کیسه و انداختن در دریا
۷	سفید برقی	پوشاندن کفش آهنین داغ

### اعداد

عددها و رقم‌ها، همواره در کنار استفاده شمارشی و حساب‌گری، دارای جنبه‌های رمزی و نمادین بوده‌اند. بهنه رمزآگینی عددها و رقم‌ها، گاهی تا آن جاست که با لایه‌های درونی ذهن و باورآیینی انسان‌ها پیوند خورده و جنبه‌ای مقدس و کاربزماتیک گرفته است. در میان عددها، بعضی از آن‌ها مانند عدد سه، هفت، دوازده و… قداست بیشتری داشته‌اند. هم چنان که عدد سیزده، همراه با نحوست و شومی است.

در قصه‌های عامیانه نیز باورهای اسطوره‌ای به اعداد به چشم می‌خورد. در متون دینی هم اشاره به برخی اعداد وجود دارد. در عهد عتیق و مشخصاً در سفر خروج، می‌خوانیم که آفریدگار، پس از شش روز کار سخت و خسته‌کننده، روز هفتم را به استراحت می‌پردازد. تعداد روزهای هفته و ماه و سال، هر چند قراردادی است، ریشه در پنداری آیینی و نمادین دارد. به هر حال، اعداد در قصه‌های جمع آوری شده برادران گریم، علی‌رغم ظاهری حسابگرانه و شمارشی، درونه‌ای تمثیلی دارند.

بازی و استفاده کنایی از اعداد، در این قصه‌ها، به چند شکل صورت گرفته که

مهم‌ترین آن‌ها چنین است.

### الف: استفاده از عدد در شمار فرزندان

با آن که قصه‌ها، محصول دوره‌ای از تاریخ زندگی اجتماعی بشر است که شکل‌بندی فئودالی (ارباب و رعیتی) و شیوه تولید کشاورزی - دامپروری بر جوامع بشری حاکم بوده و از ویژگی‌های این تیپ نظام اجتماعی، داشتن فرزندان زیاد، برای استفاده از این فرزندان در کارهای روزانه بوده اما در قصه‌ها، این ویژگی به طرز حساب شده‌ای، در جای جای متنهای نوشتاری و یا گفتاری، کارسازی شده است. به عنوان نمونه، در قصه‌ها کمتر پادشاهی است که فرزندان زیادی داشته باشد. آن‌ها معمولاً یک، دو فرزند دختر یا پسر دارند. پرسشی که درباره تعداد فرزندان شاهان در متن قصه‌ها به ذهن می‌رسد، این است که با توجه به کثرت همسران (تنها شاهان این امتیاز را داشتند که به محض دیدن دختری خوبروی، او را به ازدواج خود درآورند. پس طبیعی است که فرزندان زیادی داشته باشند) چرا و چگونه فرزندان فراوانی از آنها در متن قصه‌ها حضور ندارند؟ در این مورد، چند گمان می‌توان زد:

- ۱- تنها فرزندان از شاهان در متن حضور دارند که کنش داستانی بردوش آنها باشد.
- ۲- تنها فرزندان از شاهان در متن حضور دارند که از زن اول و اصلی آنها باشند و وارث تاج و تخت و دارایی آنها به شمار روند.
- ۳- ظرفیت رویدادهای قصه‌ها به اندازه‌ای نیست که مثلاً فرزندان زیادی از شاهان در آن حضور یابند. در این صورت، قصه‌گو و افسانه‌پرداز، باید طول متن و پهنه آن را چنان بگستراند که برای همه این فرزندان (آدم‌های داستانی)، به اندازه کافی، نقش و کنش ایجاد شود. این تمهید، در مورد شخصیت آفرینی و آدم‌سازی در داستان هم صادق است؛ چرا که گفته‌اند خلق و آوردن آدم داستانی، از لحاظ تعداد و فراوانی، همانند فرزندان یک خانواده است. همان گونه که پدری باید همان قدر فرزند بر سر سفره‌اش بنشاند که از پس نان آن‌ها برآید، نویسنده هم باید همان قدر آدم داستانی دست و پا کند که به آسانی بتواند برای همه، کار و کنش (نان!) فراهم آورد.

۴- و یا این که تعداد و شماره فرزندان، رمزی و سمبولیک است. وقتی گفته می‌شود شاهی سه فرزند داشت و جهان را میان آن‌ها تقسیم کرد، عدد سه می‌تواند نشانه‌ای از سه زمان گذشته، حال و آینده (نشانه زمانی) باشد و یا شرق و غرب و میانه (نشانه جغرافیایی) را در بطن خود نهفته نگهدارد و یا منظورهایی دیگر مانند راست روی، چپ روی و میانه‌روی. چنانچه پادشاهی اصلاً فرزندی نداشته باشد، معنای این سخن، آن است که عقبه و دنباله‌ای ندارد و روزگار کامروایی و حکم رانی‌اش به پایان رسیده است. سال عمر و فرمانروایی بعضی از فرمانروایان، جنبه نمادین و تمثیلی دارد؛ چنان که در تاریخ حماسی فردوسی می‌خوانیم که ضحاک (اژی دهاک) هزار سال پادشاهی کرد. عدد هزار، برای طول سلطنت یک نفر، عدد زیادی است و با موازین و واقعیت‌های موجود تاریخی سازگار نیست. این اصلاً به معنای دروغین بودن یک گزاره نباید تلقی شود، بلکه زیبایی آن به حدی است که از هر راستی، شیرین‌تر و باورپذیرتر است.

جنبه‌های باورپذیری این گزاره نواقعی، نه در ظاهر ریاضی این عدد، بلکه در ذات تمثیلی و نمادین آن وجود دارد. از آن جا که ضحاک، به مثابه امیری بی‌دادگر مشهور است و ماهیت ستم و بی‌دادگری به گونه‌ای است که یک روز - شاید - یک ماه بنماید، قصه‌گو به صورت غیرمستقیم، می‌خواسته است این جنبه از رفتار شاهان را برای اهل معنا و رمزشناسان بیان کند. بررسی در مورد رمزهای قصه‌های شاهنامه فردوسی و از جمله داستان ضحاک و کاوه آهنگر، دامنه‌ای دراز دارد. بنابراین، از آن درمی‌گذریم و به گفتار اصلی مان برمی‌گردیم. پس باید نشان دهیم که تعداد و شماره فرزندان در قصه‌های جمع آوری شده برادران گریم، چگونه است و چه رمز و نشانه‌ای در آن نهفته است. نمودار شماره سیزده: جدول توزیع فراوانی قصه‌ها براساس تعداد فرزندان

تعداد قصه‌هایی که در آن خانواده‌ها با تعداد فرزندان وجود دارند	تعداد قصه‌هایی که در آن خانواده‌ها با دو فرزند وجود دارند	تعداد قصه‌هایی که در آن خانواده‌ها با یک فرزند وجود دارند	تعداد قصه‌هایی که در آن خانواده‌ها با سه فرزند وجود دارند
۱	۱	۱	۱
۲	۲	۲	۲
۳	۳	۳	۳
۴	۴	۴	۴
۵	۵	۵	۵
۶	۶	۶	۶
۷	۷	۷	۷
۸	۸	۸	۸
۹	۹	۹	۹
۱۰	۱۰	۱۰	۱۰
۱۱	۱۱	۱۱	۱۱
۱۲	۱۲	۱۲	۱۲

نمودار شماره چهارده: توزیع فراوانی فرزندان در قصه‌های برادران گریم

ردیف	نوع خانواده	فراوانی
۱	خانواده تک فرزند	۲۱
۲	خانواده دو فرزند	۹
۳	خانواده سه فرزند	۱۲
۴	خانواده هفت فرزند	۳
۵	خانواده بیش از هفت فرزند	۲

بیشترین سهم از آن خانواده‌های تک فرزند است. جدول بالا نشان می‌دهد که خانواده‌هایی که در قصه‌های مورد بحث حضور دارند، اکثراً (۴۲ خانواده) بین یک تا سه فرزند دارند. البته، نباید این آمار را نشانه بهداشت خانواده و سیاست‌های تنظیم خانواده دانست. این موضوع، به چند عامل برمی‌گردد:

- ۱- مقدس بودن بعضی از اعداد مثل سه و ...
  - ۲- ثنویت در اندیشه قصه پردازان (خانواده‌های دو فرزند) اندیشه مبتنی بر خیر و شر
  - ۳- سه گانگی در اندیشه قصه‌پردازان (خانواده‌های سه فرزند) اندیشه مبتنی بر تثلیث
  - ۴- یگانگی در اندیشه قصه پردازان (خانواده‌های تک فرزند) اندیشه مبتنی بر وحدانیت
  - ۵- معمولاً قصه‌پردازان به تناسب ماجرا و توانایی گسترش ماجرا، شخصیت قصوی می‌ساختند.
- بنابراین، ساخت و ساز آسان شخصیتی، حکم می‌کرد که قصه‌پرداز به فرزندان (آدم‌های) کمتری بسنده کند.
- ع نمادین بودن بعضی از اعداد مانند سه، هفت، دوازده و ... نکته قابل توجهی که در مورد فرزندان شخصیت‌های قصه وجود دارد، فقط تعداد و شمار نیست. آن چه مهم است، این که معمولاً فرزند (دختر یا پسر) کوچک‌تر از بقیه، باهوش‌تر، زیباتر، خوش اقبال‌تر و پیروز میدان است. حتی در قصه «گرگ و هفت بزغاله»، بزغاله هفتمی که از همه کوچک‌تر است، از دست گرگ می‌گریزد و در حفره بخاری پنهان می‌شود و ماجرا را به مادرش بازگو می‌کند که منجر به نبرد بز با گرگ و نجات بقیه بزغاله‌ها می‌شود. ویژگی برتری همه‌جانبه فرزند کوچک‌تر، نسبت به بقیه فرزندان را در قصه‌های برادران گریم، می‌توان به صورت نمودار نشان داد:

نمودار شماره پانزده: فراوانی قصه‌هایی که در آن‌ها فرزندان کوچک‌تر، مهم ترند

ردیف	علت برتری	فراوانی
۱	هوش سرشار	۸
۲	زیبایی	۵
۳	علاقه پدر و مادر	۲
۴	مهربانی و ساده (پاک‌دلی فرزند)	۳
۵	پشتکار و موفقیت	۳

در قصه‌ها، بنا به ماهیت و شکل زبان بیانی‌اش که عموماً «روایت» است و هم چنین، به دلیل نوع شخصیت‌پردازی (که اساساً وجود ندارد و فقط اندکی توضیح داده می‌شود) تقدیری، معلوم نمی‌شود که به راستی چرا فرزندان آخری، برتری‌هایی دارند؟ آیا فی الواقع همین گونه است؟ نمونه‌های بیرونی و واقعی آن چگونه بوده و هست؟ ساخت و بافت قصه‌ها و افسانه‌ها و نحوه حقیقت‌پنداری و میانه رویدادهای قصوی با واقعیت، هر نوع سکوت و عبور قصه ساز را از مقوله شخصیت و شخصیت‌پردازی و ریشه‌یابی یا عدم آن، به خوبی توجیه می‌کند. اما شاید بتوان دلیل برتری‌های پیش گفته را در مورد فرزندان کوچک‌تر، تحلیل کرد:

- ۱- فرزند کوچک‌تر که معمولاً آخرین فرزند خانواده به حساب می‌آید، نزد پدر و مادر عزیزتر و دوست داشتنی‌تر بود. بنابراین، قصه گوینان نیز تحت تأثیر این رفتار عاطفی و

روانی، کوچک‌ترین فرزند را به این صورت در قصه راه داده‌اند.

۲- برای شگفتی آفرینی و ایجاد هیجان، قصه‌گویان فرزند کوچک‌تر را برتر از بقیه معرفی کرده‌اند.

۳- حس کمک به ناتوانان و ستم ستیزی و چالش با زور، این اندیشه را در ذهن قصه‌سازان نیرو بخشیده که آدم‌های کوچک را توان‌تر و بارزتر نشان دهند.

۴- فرزند کوچک‌تر، این امکان را دارد که از برادر یا خواهر بزرگ‌تر از خود بیاموزد در نتیجه، تجربه و هوش و دانش و کارآیی بیشتری از بزرگتر از خود خواهد داشت.

۵- دلایل ناشناخته دیگری که هنگام ساخت و پرداخت قصه‌ها بر ذهن قصه‌پردازان سیطره داشته‌اند.

ب: استفاده از عدد در شمار غول‌ها، کوتوله‌ها و جادوگران

تعداد و شماره غول‌ها و کوتوله‌ها و جادوگرها نیز می‌تواند به عنوان رمز و نشانه سمبولیک، مورد تحلیل و بررسی قرار گیرد. البته، گاهی قصه‌نویس و قصه‌گو برای:

۱- خوش آهنگی

۲- عادت و تربیت ذهنی

۳- قراردادهای شناخته شده در کاربرد اعداد ریاضی که از سالیان دور و براساس تجربه، تعیین و اجرا می‌شده است.

۴- با هدف‌های نشانه شناختی و رمزی، از اعداد و ارقام، در شمارش غول‌ها، کوتوله‌ها و جادوگران استفاده می‌کرده‌اند. با توجه به قداستی که در برخی از اعداد منظور شده است، می‌توان نتیجه گرفت که انتخاب اعدادی مانند دو، سه و یا هفت در شمارش این شخصیت‌های آدم نما، تمهیدی حساب شده، محسوب می‌شود. نمودار زیر، نشانه‌های عددی شخصیت‌های آدمگون قصه‌های مورد بحث را به زبان آمار و ریاضی بازگو می‌کند:

نمودار شماره شانزده: آدم نماها در قصه‌های برادران گریم

ردیف	تعداد غول‌ها	تعداد کوتوله‌ها	تعداد جادوگران
۱	۹	۱۷	۲۰

ج: استفاده از عدد در شمار روزها، ماه‌ها و سال‌ها

درباره قداست تعداد و شماره روزها و ماه‌ها و سال‌ها (نشانه‌های زمانی)، در سطرهای پیشین توضیح لازم ارایه شد. بنابراین، تنها به ترسیم نمودار فراوانی مفهوم زبانی اعداد و ارقام، بسنده می‌شود.

نمودار شماره هفده: نمودار فراوانی شماره روز، ماه، سال

عده‌های روز یا شب	عده‌های ماه	عده‌های سال	عده‌های دیگر
۳ شب ۳ روز ۱۵-۱۶-۳	۹-۴-۳-۶-۱۲	۷-۱۲-۱-۷-۷	۷ گام-۳ قطره خون-۸ اسب-۱۲ پله

به غیر از نمایش آماری و نمای کلی همانندی‌های قصه‌های مجموعه برادران گریم و به منظور خودداری از هرگونه درازنویسی و درازگویی، تنها یکی از قصه‌های مجموعه یاد شده را با یکی از قصه‌های شناخته شده، برابر هم می‌نهمیم، جنبه‌ها و جلوه‌های همانندی آن دو را برمی‌شماریم.

**نمونه اول: پرنده زرین**

در بخشی از قصه پرنده زرین، چنین می‌خوانیم:

[.... دوبرادر بزرگتر گفتند: «بهتر است ساعتی را در کنار این چاه بایستیم و چیزی بخوریم و آبی بنوشیم.»

آنان در آن جا توقف کردند و امیرزاده جوان که سرگرم گفت‌وگوبا دو برادر خود بود، بی آن که فکر بدی به سرش برسد، کنار چاه آب نشست. دو برادر، بی‌درنگ او را گرفتند و در چاه سرازیرش کردند....]

دو برادر در این قصه، از روی رشک و آرزوی رسیدن به ارث پدر (دارایی و

**بیشترین نوع جادوگران،**

**از نظر جنسیت،**

**مربوط به جنس مؤنث است که این امر،**

**ریشه در نگره مردسالارانه قصه‌گویان دارد.**

**چه بسا که بخشی از جادوگران که جنسیتی نامعلوم**

**در این قصه‌ها دارند، زن باشند**

**اعداد در قصه‌های جمع آوری شده برادران گریم،**

**علی‌رغم ظاهری حسابگرانه و شمارشی،**

**درونه‌ای تمثیلی دارند**

سرزمین)، دست به این رفتار برادرکُشانه می‌زنند.

**نمونه دوم: قصه یوسف کنعانی**

در کتاب‌های دین یهود و مسیحیت و حتی اسلام، قصه دلکش یوسف راست‌گو تکرار شده است. یوسف خوش سیما، مورد کینه و حسد برادران خود واقع می‌شود. آن‌ها او را به قصد بازی، از خانه دور می‌کنند و در چاهی در سر راه کاروانیان می‌اندازند و پیراهن وی را به خون جانوری می‌آلیند و به عنوان سند، نزد پدر و مادر می‌برند. یوسف، به دست یکی از کاروانیان، از چاه به در می‌آید، در مصر به عنوان برده به فرعون فروخته می‌شود. زیبایی‌اش، از زن فرعون را برمی‌انگیزاند، اما یوسف دامن به گناه نمی‌آلاید. زن فرعون که ناکام می‌ماند، به او تهمت دست درازی می‌زند. یوسف، به این جرم به زندان افکنده می‌شود. دانایی‌اش (تعبیر خواب)، او را از زندان نجات می‌دهد. بر تخت پادشاهی می‌نشیند. برادرانش که برای تهیه گندم به مصر می‌آیند، او را نمی‌شناسند، اما یوسف برادرانش را می‌شناسد و...

در این داستان نیز رشک برادران به یوسف، سبب به چاه انداختن وی می‌شود. اساساً موضوع تاریخی «برادر کشی»، در کنار رفتارهای همانند و هم‌ریشه دیگری مانند «پدرکشی»، «فرزند

کشی»، «زن کشی»، «شوی کشی»، «خودکشی» و... در ادبیات ایران و جهان، به فراوانی دیده می‌شود. موضوع جلوه‌های گوناگون کشتن، موضوع شیرین (تلخ) پژوهشی است که باید در ادبیات عامیانه و افسانه‌های حوزه کودک و نوجوان نیز انجام گیرد.

**هم ساختی‌ها و روابط بینامتنی**

قصه‌ها از لحاظ موضوع، پیرنگ، ساخت حادثه (گره افکنی، گره‌گشایی) همانندی‌ها و هم‌ساختی‌های فراوانی با هم دارند. حتی در ساخت و پرداخت شخصیت‌های قصوی، از یک فرمول استفاده می‌کنند. به این نوع همانندی، هم‌ساختی یا همانندی ساختاری می‌گویند. قصه‌ها در کنار هم‌ساختی‌ها، ممکن است در همانندی محتوایی و ماهیت ماجرا نیز به هم نزدیک و یا یکی باشند. به این همانندی، هم‌بافتی می‌گویند. زمانی که متن یک قصه خواننده و یا بازگو می‌شود، ذهن شنونده و یا مخاطب، هم‌زمان متن همانند و هم‌بافت دیگری را

بازخوانی می‌کند. بسیاری از روابط بین متنی، فقط از سوی پژوهش‌گران و خبرگان متون قابل شناسایی است. روایت‌های اصلی و مادر بسیاری از متن‌های قصه، به متون کتاب‌های آسمانی و اساطیر بازمی‌گردد. قصه‌هایی که برادران گریم جمع آوری کرده‌اند، به دلیل قصه بودن، از قاعده بالا مستثنا نیستند. بنابراین، روابط بینامتنی بین برخی از قصه‌های این مجموعه و قصه‌های اساطیری و آیینی به چشم می‌خورد. نشان دادن این روابط، در شناخت ژرف قصه‌ها و سرچشمه‌های آن مفید فایده می‌افتد.

نمودار شماره هجده: قصه‌های هم‌ساخت و هم‌بافت

ردیف	نام قصه	نام قصه‌ای دیگر	نوع همانندی	
۱	چکاوک خوش آواز و بلندپرواز	طوطی و بازگان (مولوی)	هم‌ساختی	هم‌بافتی

ردیف	نام قصه اول	نام قصه‌ای همانند (قصه دوم)	نوع همانندی	
۱	دوازده برادر	شش قو	×	هم‌بافتی
۲	چکاوک خوش آواز و بلندپرواز	شش قو	–	×
۳	خاکستری	چکاوک خوش آواز و بلندپرواز	×	–
۴	ماهی‌گیر و زنش	کردکان ملایی	–	×

۱- چنان که در قصه دوازده برادر می‌خوانیم، خواهر برای شکستن طلسم و جادو و به حالت آدمی برگشتن برادران برابر سفارش و شرط، مدت هفت سال، لب از سخن گفتن می‌بندد.

در قصه «شش قو» هم، خواهر با خود عهد می‌کند که شش سال، روزهٔ سکوت بگیرد تا برادرانش از شکل جادو شدهٔ قو، به حالت آدمی برگردند.

در هر دو قصه، زنی که زن بابای (نامادری) امیرزاده است، امیرزاده را در مورد لال بودن ملکه سرزنش میکند و به ملکه دشمنی می‌ورزد.

۲- در قصه چکاوک خوش آواز و بلندپرواز، شیر که جادو شده است، شب‌ها به صورت جوانی درمی‌آید و روزها به شکل شیر می‌شود و در قصه «شش قو» نیز می‌خوانیم که قوها شب‌ها به صورت انسان درمی‌آیند و روزها به شکل قو پرواز می‌کنند.

۳- همانندی دو قصه «خاکستری» و «چکاوک خوش آواز…»، به گونه‌ای دیگر است. دو دختر بزرگ‌تر، از پدرشان می‌خواهند که از شهر برای‌شان لباس‌های گرانبها و جواهرات بیاورد، اما دختر کوچک‌تر، چکاوکی سفارش می‌دهد. در قصه خاکستری نیز دو دختر بزرگ‌تر، درخواستی همانند درخواست دو خواهر قصه قبلی دارند، ولی دختر کوچک‌تر از پدر می‌خواهد که اولین شاخه درختی را که به کلاهش گیر کرده، برایش بیاورد.

## ترجمه: اردشیر نیک پور

### انتشارات امیر کبیر

### چاپ اول ۱۳۸۰

### پانویست:

غیر از آن چه گفته شد، در بعضی از قصه‌های این مجموعه، نمادهای دیگری نیز می‌توان یافت که ریشه در روانکوی و تحلیل‌های روان شناختی دارند. به عنوان نمونه، قصه «کلاه قرمزی» را با تحلیل اریک فروم، مورد بررسی قرار می‌دهیم. پیش از پرداختن به نمادهای نازک و باریک این قصه، به تفاوت روایت فروم و اردشیر نیک پور نیز اشاره می‌کنیم:
روایت نیک پور:

۱. روزی مادرش به او گفت: «کلاه قرمزی! بیا این نان کلوچه را بگیر و برای مادر بزرگت ببر. او بیمار و ناتوان شده است و این چیزها حالش را خوب می‌کند. اما دختر خوب و عاقلی باش. از راه راست بیرون نرو، به چپ و راست نبر و بازیگوشی نکن وگرنه زمین می‌خوری و نان کلوچه‌ها را به زمین می‌اندازی…»

۲. [هنگامی که کلاه قرمزی، با گرگ روبه‌رو می‌شود، گرگ می‌گوید: ]

- «روز به خیر، کلاه قرمزی!

کلاه قرمزی هم در پاسخ او گفت: روز شما هم به خیر!

- «کلاه قرمزی کوچولو! صبح به این زودی کجا می‌روی ؟

- «خانه مادربزرگم»

- توی سبدت چه داری؟»

روایت اریک فروم:

۱. روزی مادر کلاه قرمزی به او گفت: «دخترم امروز باید این قطعه کیک و شیشه شراب را برای مادربزرگت ببری، زیرا او مریض است و این‌ها به مزاجش سازگار است. قبل از این که هوا گرم بشود، باید راه بیفتی و مواظب باشی که در طول راه هیچ جا توقف نکنی و از جاده خارج نشوی؛ چون ممکن است به زمین بیفتی و شیشه را بشکنی…»

۲. [هنگامی که کلاه قرمزی با گرگ روبه رو می‌شود، گفت‌وگوی زیر میان آن‌ها رد و بدل شد ]:

«وقتی گرگ شریر نزدیک کلاه قرمزی رسید، سلام کرد و گفت: بگو ببینم، دختر کوچولو! صبح به این زودی کجا می‌روی؟

دختر گفت: به خانه مادربزرگم

گرگ شریر گفت: در دامنت چه داری ؟

**اگر کوتوله‌ها را شکل کوچک شده آدم‌های قصوی به حساب آوریم، غول‌ها را باید نقطه مقابل آن، شکل بزرگ شده آدم‌ها بشماریم.**

**هم در ساخت کوتوله‌ها و هم در ساخت غول‌ها، نوعی مسخ‌شدگی انسان‌ها، اندیشیده شده است**

ردیف	نام قصه	نام قصه‌ای دیگر	نوع همانندی	
۱	چکاوک خوش آواز و بلندپرواز	طوطی و بازگان (مولوی)	هم‌ساختی	هم‌بافتی

## کشتن ، شایع ترین رفتار در قصه هاست و این نماد ناسازگاری آدمی با زندگی و آفرینش به شمار می رود

چه بسا متن قصه، ضبط‌ها و روایت‌های دیگری هم داشته باشد، اما در این دو قرائت از قصه کلاه قرمزی که تنها به فرازی کوتاه از آن‌ها اشاره شد، نکته‌های فراوانی است که به دو مورد آن می‌پردازیم. نکته نخست: در روایت ترجمه نیک پور، به «کلوچه» اشاره شده، در حالی که مادر در بیان علت بردن کلوچه می‌گوید: او [مادربزرگ] بیمار و ناتوان شده است و این‌ها حالش را خوب می‌کند. نشانه جمع‌ها مبین این است که به غیر از کلوچه، چیزی دیگری هم باید بوده باشد که در برگردان فارسی، بنا به دلایل غیرمنطقی، حذف شده است.

نکته دوم: در روایت فارسی شده، ظرف کلوچه، «سبد» ذکر شده، حال آن که اریک فروم، از واژه «دامن» استفاده کرده است.

با آن که متن اصلی قصه را در دست نداریم یا حداقل نگارنده این مقاله در زمان نوشتن مقاله به آن دسترسی ندارد، اما با توجه به رمزی بودن قصه، می‌توان روایت فروم را آسان‌تر پذیرفت. فروم، در رازگشایی این قصه می‌نویسد: «کلاه قرمزی یکی از قصه‌های معروف کودکان است که نظریات فروید را به خوبی نمایش می‌دهد و در عین حال، موضوع کشمکش زن و مرد را به نحوی دیگر و متفاوت با اسطوره‌های اودیپ و خلقت، مطرح می‌کند.»

و پس از آوردن خلاصه قصه، در تحلیل آن می‌افزاید :

«اکثر سمبول‌های مورد استفاده در این قصه را می‌توان به راحتی درک کرد. کلاه قرمز مخملی، سمبولی است از عادت ماهانه در دختران و زنان. دختر کوچک در این قصه، برای اولین بار به زن بالنی مبدل شده و با مسئله جنسیت مواجه شده است. دستور مادرش در این که «مبادا از راه راست منحرف شوی و یا مبادا از جاده خارج شوی و یا مبادا شیشه شراب را بشکنی، به وضوح دستوری است که بر علیه خطرهای جنسی و از دست رفتن [برده عفت] صادر شده است.»

با توجه به تحلیل رازگشایانه فروم، آیا پرسش گرگ «در دامنت چه داری؟»، درست‌تر و سازگارتر بالحن سمبولیک قصه نیست؟

از این گذشته، حال که مسئله جنسیت و خطرهای کمین کرده در سرراه عفت و پاکدامنی به میان آمده، درستی دامن، اثبات می‌شود و شاید دیگر نیازی به رجوع به متن زبان اصلی نباشد.

به غیر از نمادهایی که گفته شد، در بعضی قصه‌ها، نمادهای دیگری نیز به چشم می‌خورد:

۱- سبب در قصه «مار سفید» نماد تمایل به ارضای جنسی است.

۲- در قصه «سرو کوهی» شمردن نه ماه و نه جلوه طبیعی، نشانه وضعیت جنین، در ماه‌های گوناگون است.

[یک ماه گذشت، برف آب شد. ماه دوم هم گذشت و همه جا سبزه روید. پس از ماه سوم، بوته‌ها پر از گل و شکوفه شدند. در پایان ماه چهارم، شاخه‌های سبز درختان سبز تنومند جنگل درهم فرو بودند… در پایان ماه پنجم، روزی زن زیر سرو کوهی نشست و بود و درخت، بویی چنان خوشایند داشت که او احساس کرد دلش سرشار از شادی و سرور شده است. در پایان ماه ششم، میوه‌ها بر شاخه‌های درختان پدیدار شدند. پس از پایان ماه هفتم، از خوشه‌های سرو کوهی چید و آن را با اشتهای بسیار خورد، و سپس افسرده و بیمار شد…]

(جلد دوم - صفحه ۱۳۰-۱۳۱ )

۱) قصه‌های برادران گریم - جلد سوم - یاکوب و ویلهلم گریم - اردشیر نیک پور - کتاب‌های شکوفه - چ اول - ۱۳۷۹ ص ۹۳-۹۴

۲) همان جا - ص ۹۴

۳) زبان از یاد رفته - اریک فروم - دکتر ابراهیم امانت - انتشارات مروارید - چ دوم - ۱۳۵۵ - ص ۳۰۷

۴) همان جا - ص ۳۰۷

۵) همان جا - ص ۳۰۶

۶) همان جا - ص ۳۱۲