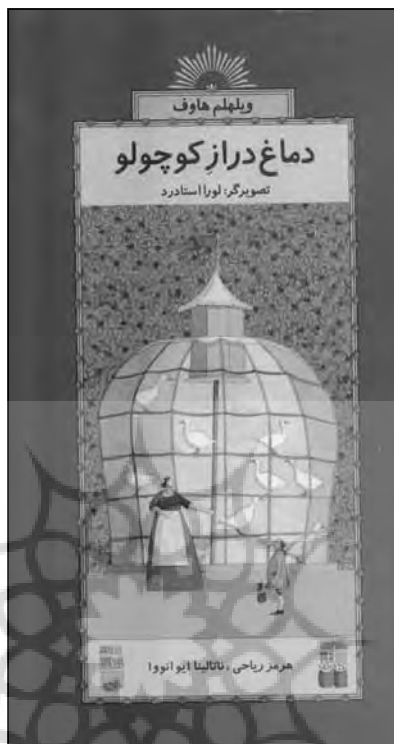


این جادوگر چیز دیگری است



○ سیدنوید سیدعلی اکبر



○ عنوان کتاب: دماغ دراز کوچولو

○ نویسنده: ویلهلم هاوف

○ مترجمان: هرمز ریاحی، ناتالینا ایوانووا

○ تصویرگر: لورا - استارد

○ ناشر: نشر پیکان

○ نوبت چاپ: اول - ۱۳۸۳

○ شمارگان: ۵۰۰۰ نسخه

○ تعداد صفحات: ۹۵ صفحه

○ بها: ۲۰۰۰ تومان

«پیرزنی لنگ‌لنگان یگراست از دور میدان آمد. لباسش ژنده و صورت زشت و درازش پر از چین و چروک، دور چشم‌هایش طوق قرمزی داشت و دماغش تیز و عقابی بود. بر عصا خم و راست می‌شد و کند و با زحمت خود را پیش می‌کشید.» (صفحه ۱۴)

البته نویسنده به همین توصیف سروشکل جادوگر بسنده نمی‌کند و پیاپی به حالات و چگونگی حرف زدن جادوگر می‌پردازد تا تصویری هرچه کریه‌تر از او ارائه دهد. اشاره به «صدای زمخت و گوشخراش»، «دست‌های زشت»، «انگشت‌های عنکبوت‌وار»، «لبخند کریه»، «شکلک ترسناک» همه و همه تلاش نویسنده را برای به تصویر کشیدن جادوگر نشان می‌دهد.

البته با ورود یاکوب به خانه جادوگر، این وضعیت کاملاً وارونه می‌شود و تمام تلاش نویسنده روی این متمرکز می‌شود که تصویری زیبا و رویاگون از وضعیت درونی جادوگر ارائه کند:

«درون (خانه پیرزن) سقف‌ها و دیوارها مرمری بودند، اثاثه آبنوس بود که با سنگ‌ریزه‌های قیمتی و طلا، شاهانه خاتم‌کاری شده بود، کف از شیشه شفاف و چنان هموار بود که هنگامی که پیرزن به درون می‌بردش، یاکوب می‌سپرد.» (صفحه ۱۹)

چرا نویسنده تصویری این چنین دوگانه و کاملاً در تضاد با یکدیگر، از یک شخصیت داستان ارائه می‌دهد؟ همین پیرزن جادوگر که انگشت‌های عنکبوت‌وار دارد، برای پختن نان‌ش باید خوکچه‌های هندی، اشعه‌های آفتاب را برایش الک کنند. آبی که جادوگر زشت بدترکیب می‌خورد، شبنم روی گلبرگ‌های رز است. اگر جادوگرها این همه شاعرانه زندگی می‌کنند، خانه‌های‌شان تمیز است و از عنکبوت و خفاش خبری نیست و جایش سنجاب

ساختمان کلی افسانه، به ژاکت کاموایی رنگارنگی می‌ماند که خواننده، چون پیرزنی آن را می‌شکافد و پیاپی به گره‌هایی می‌رسد که باید گشوده شوند تا بتوان کار شکافتن را دوباره ادامه داد. قصه در بعضی قسمت‌ها به سرعت و آسانی پیش می‌رود و در هنگام طرح گره‌هاست که سرعت داستان به حداقل می‌رسد و روای قصه‌گو، با آرامش و صبری پیرزن گونه، به جزئیات می‌پردازد. کشش و جذابیت افسانه‌ها، نه در رسیدن به پایان و انجام (که معمولاً خوش است) که در طرح و گشودگی همین گره‌های کوچک و بزرگ قصه است.

توجه نویسنده افسانه‌پرداز کلاسیک، به پایان داستان معطوف نمی‌گردد و بیشتر هنر و توانایی‌اش، در گره‌افکنی است که هرچه گره کورتر و دردرسازتر باشد، گشودگی‌اش لذت‌بخش‌تر خواهد بود. قصه دماغ دراز کوچولو نیز که به شیوه افسانه‌های کلاسیک نوشته شده، بر همین پایه استوار است.

دماغ دراز کوچولو، قصه پسری است به اسم یاکوب که پیرزنی او را جادو می‌کند و او زشت می‌شود؛ به گونه‌ای که حتی پدر و مادرش هم او را نمی‌شناسند. البته همین پیرزن جادوگر، به یاکوب آشپزی هم یاد می‌دهد. یاکوب آشپز دربار می‌شود و با پیدا کردن طلسم زیبایی‌اش را باز می‌یابد و پیش پدر و مادرش برمی‌گردد.

با ارائه این خلاصه کوتاه از داستان، کاملاً مشخص است که کلیت داستان هیچ‌گونه جذابیتی ایجاد نمی‌کند، ولی سؤال‌هایی از این دست که: «چگونه یاکوب زشت می‌شود؟»، «وقتی زشت می‌شود، پدر و مادرش چگونه با او برخورد می‌کنند؟»، «یاکوب چگونه به قصر پادشاه راه می‌یابد؟»... کشتی درونی در خواننده ایجاد می‌کنند. به طور کلی می‌توان گفت که در افسانه‌ها چگونگی اتفاق‌ها، بیش

از سرانجام اتفاق‌ها اهمیت دارد.

در این نوشته بیش از آن که روی ساختمان کلی قصه متمرکز شویم، می‌کوشیم بر قسمت‌های خلاقانه داستان که در آن نویسنده به آشنایی‌زدایی پرداخته، بپردازیم. در ساختمان و فرم کلی این قصه، نه تنها هیچ‌گونه ساختاری شکسته نشده که قصه به همان شیوه تکراری و آشنای افسانه‌ها و حتی ضعیف‌تر از آن، پیش می‌رود.

شخصیت دوسویه پیرزن جادوگر

جادوگر افسانه‌های کلاسیک، یک شخصیت منفی است که زشت‌رو و بدطینت است و اعمال شرورانه انجام می‌دهد که به ویرانگری قهرمان داستان منجر می‌شود. اما در داستان دماغ دراز کوچولو، جادوگر نقشی دوگانه ایفا می‌کند.

در شروع داستان، جادوگر مانند همه جادوگرهای قبل از خودش، زشت‌رو و بددهن است. او به زیبایی‌ها هجوم می‌آورد و به تخریب و ویرانگری می‌پردازد. هنگامی که یاکوب کنار مادرش در فضایی معصومانه، پاک و آرام مشغول فروش میوه است، سروکله زن جادوگر پیدا می‌شود و درست با ورود اوست که داستان نیز شروع می‌شود:

دارند که لباس شیک می‌پوشد، پس چرا این همه زشت و بددهن هستند؟
این آشنایی زدایی از شخصیت جادوگر، در طول داستان رخ می‌دهد؛ یعنی در شروع قصه، جادوگر همان جادوگر آشناست که سال‌های سال در داستان‌ها، به شکلی یکنواخت به ویرانگری می‌پردازد، اما در پیشرفت داستان به جلوس‌ت که این چنین غریبه به نظر می‌آید و خواننده را می‌خکوب می‌کند. این شیوه آشنایی زدایی، یعنی آشنایی زدایی در طول داستان، تأثیری عمیق‌تر بر خواننده می‌گذارد.

نویسنده نه تنها در توصیف ظاهری جادوگر که در کنش رفتاری جادوگر نیز به تخریب پیش‌ساخته‌های ذهنی خواننده دست می‌زند. جادوگر قصه دماغ دراز کوچولو، نه فقط به تخریب و ویرانگری، بلکه به سازندگی و آموزش نیز می‌پردازد؛ یعنی هم باعث زشت شدن یاکوب، قهرمان داستان می‌شود (ویرانگری) و هم به او آشنایی یاد می‌دهد (سازندگی) که این آموزش به کمک قهرمان می‌آید. این رفتار متفاوت و متضاد، شخصیتی دوگانه از جادوگر می‌آفریند که امکان برداشت‌های متفاوتی را به خواننده می‌دهد.

جنس طنز و یلهلم هاوف

در افسانه‌ها یا باغراق در یک ویژگی شخصیتی که معمولاً منفی است، طنز ایجاد می‌شود و یا با شکستن، تغییر شکل و وارونه‌سازی ساختارها و عادت‌های اجتماعی، اما طنز داستان دماغ دراز کوچولو، هیچ‌کدام این‌ها نیست.

طنز هاوف در دیالوگ‌ها و به صورت متلک‌گویی‌ها و تگه‌پرانی‌های عوامانه ایجاد می‌شود و عمق معنایی چندانی ندارد؛ چون وضعیت و شکلی به گونه‌ای غیرعادی و نامتعارف و یا شیطنت‌آمیز شکسته نشده است.

برای نمونه، هنگامی که پیرزن برای خرید، کلم‌ها را زیر و رو می‌کند، یاکوب به او می‌گوید: «سرت را آن طوری نلقان، گردنت عین دم کلم باریک است. اگر بشکنی سرت می‌افتد توی سبد و دیگر کسی نمی‌ماند که از ما چیزی بخرد.» (صفحه ۱۷)

ناتوانی در پرداخت داستان دوم

شگرد داستان در داستان و آفریدن داستانی از دل داستان اصلی (مادر) و رسیدن به فرم‌های تو در تو و شاخه شاخه، به هم گره خورده و تسبیح‌وار، از ویژگی‌های اصلی افسانه‌هاست که جذابیت و کشش آنها را دوچندان می‌کند. هاوف با الهام گرفتن و شناخت قصه‌های هزار و یک شب، می‌کوشد این شگرد را در داستانش به کارگیرد، ولی در این راه موفق نبوده است.

داستان دوم، داستان دختری است که پدرش «جادوگر آسمان - غرنه»، با زن جادوگری دعوایش می‌شود و زن جادوگر برای انتقام، این دختر را تبدیل به غاز می‌کند. غاز با یاکوب دوست می‌شود و چون نیروهای شهودی و ناخودآگاه به کمک قهرمان داستان می‌آید. در استفاده از شگرد «داستان در داستان»، به طور حتم داستان دوم نیز باید جذابیت و قدرت داستان مادر را داشته و یا حداقل در همان حد باشد. در حالی که نویسنده، از پس پرداخت داستان

طنز هاوف در دیالوگ‌ها

و به صورت متلک‌گویی‌ها

و تگه‌پرانی‌های عوامانه

ایجاد می‌شود و

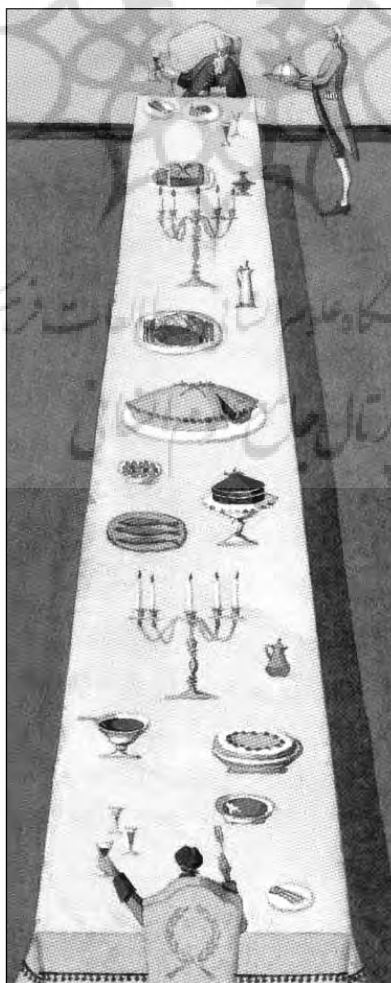
عمق معنایی چندانی ندارد؛

چون وضعیت و شکلی به گونه‌ای

غیرعادی و نامتعارف

و یا شیطنت‌آمیز

شکسته نشده است



دوم بر نمی‌آید و فقط با چند خط کوتاه، داستان را روایت می‌کند و می‌گذرد.

خودفاش‌سازی هاوف

مرتضی خسروونژاد، در کتاب معصومیت و تجربه، خودنمایی یا خودفاش‌سازی را یکی از مؤثرترین و جذاب‌ترین شیوه‌های آشنایی زدایی می‌داند و در تعریف این شیوه می‌نویسد:

«این شگرد (خودفاش‌سازی) که نهایتاً در شمار فنون «فراداستان» نیز قرار می‌گیرد، به خواننده یا شنونده قصه کمک می‌کند تا به رمز و راز آفرینش قصه، روش‌ها و اهداف آن آگاهی یابد.» (صفحه ۱۷۷، معصومیت و تجربه)

ویلهلم هاوف، در پایان داستان از این شگرد برای آشنایی زدایی بهره می‌گیرد. در پایان اکثر افسانه‌ها، بعد از همه درگیری‌ها و تنش‌های قهرمان و گره‌گشایی‌ها به فضایی شاد، آرام و ساکن می‌رسیم و همه چیز به خوبی و خوشی پایان می‌گیرد، اما هاوف به‌گونه‌ای زیرکانه، این نوع پایان‌بندی را به نقد می‌کشد:

«نیازی نیست که حکایت کنم که آنها چه طور صحیح و سلامت به خانه می‌لوشکا (غاز) رسیدند و آن‌جا جادوگر آسمان - غرنه، طوق لعنتی طلسم و جادو را از دخترش برداشت؛ که چطور یاکوب با پاداشی چشم‌گیر از خانه پدری می‌لوشکا روانه شد؛ که چطور به وطن و نزد پدر و مادرش بازگشت و آنها سراپا غرق شادی شدند... که چطور با هدیه‌هایی که آسمان غرنه به او بخشیده، دکان بزرگی را خریده و در خوشی و آرامش به سر می‌برد.» (صفحه ۹۱، ۹۲ و ۹۳)

راوی داستان با عبارت «نیازی نیست که حکایت کنم»، این نوع پایان‌بندی را بوچ می‌داند و آن را به تمسخر می‌گیرد. او می‌گوید داستان همان‌جا، قبل از همه این حرف و حدیث‌ها تمام شده است و به این ترتیب، با ورود راوی به متن، خواننده این امکان را می‌یابد که آگاهانه از بیرون متن نگاه کند. نویسنده در این قسمت، در جایگاه منتقد قرار می‌گیرد و پایان‌بندی خوب و خوش و راحت را نفی می‌کند.

در یک جمع‌بندی کلی، می‌توانیم بگوییم که هاوف، افسانه‌پردازی پیچیده دست نیست. البته او با توصیف مکان‌ها و اشیا و غذا به صورت جزئی، بر این ضعفش غلبه می‌کند و با برقراری دیالوگ میان شخصیت‌هایش، ضعف راوی قصه‌گویی را می‌پوشاند و داستان را به جلو می‌راند.

با این همه، او ساختمان افسانه‌های شرقی را خوب می‌شناسد و هنگامی که این ساختارها را می‌شکند، نویسنده‌ای قدرتمند است و با مرگ زود هنگامش، خیال‌انگیز و رویایی می‌شود؛ درست مثل خود افسانه‌ها.