

بازی فرم و معنا در قصه های عامیانه

هیچ گرایي در قصه های طنز



سهیلا صبحی*

این بررسی به پاس داشت ادبیات شفاهی به ویژه قصه های عامیانه است که برای گسترش مرزهای ادبی این سرزمین منبع بی همتایی از تکنیک و روایت پردازی است. شباهت حیرت انگیز بعضی از فضاهای داستان نویسی مدرن به قصه های عامیانه، استفاده از تکنیک های مشابه در به کارگیری واژگان و پردازش معنا، مرا به شوق آورد تا در مجالی کوتاه، قصه ای روایت شده از سرزمین سبزوار، موسوم به «پسر شاه» را بررسی کرده و نشان دهم که این راویان، بی چشم داشت نام و نان و تنها از سر عشق ورزی، روایت های زیبا و پردوامی را خلق کرده اند که تا امروز هنوز برای مخاطب جذاب و شنیدنی است.

قصه های عامیانه بستر ادبیات جادویی اند، ادبیاتی که در قرن اخیر با ادغام عنصر رئال و تخیل موجب شهرت نویسندگان خود گردید. این قصه ها با آفرینش نقش های نو و کارکرد جدید برای هر چیز، معانی نوین از زندگی ارائه داده و منجر به تولید حقایق موازی می شوند.

*کارشناس ارشد
انسان شناسی
و فعال در
پژوهش های
حوزه فولکلور

به تعبیر «پراپ» فولکلوریست روسی: «تخیل در قصه‌های عامیانه نقش و صفات را دگرگون می‌کند و به قصه درخشش و زیبایی می‌بخشد. این درخشش و زیبایی یگانه اصل اخلاقی در قصه‌های عامیانه می‌شود.»^۱

قصه‌ی «پسر شاه»^۲ برگرفته از کتاب سی و سه قصه از سرزمین ایران به روایت «سیدحسین میرکاظمی» است که به سبب انعطاف زبان کوچه، و بازی فرم و معنا به راحتی «ساختار دوگانه گرای»^۳ حاکم بر قصه‌ها را شکسته و متنی متفاوت می‌آفریند. با هم قصه را می‌خوانیم:

پسرشاه

«آن چه در جوی می‌رود آب است. آن که بر جوغ^۴ می‌رود گاو است. مسکه^۵ و ماست هر دو از شیر است. نمد سبزوار از پشم است. زیر تاق ابروی دختران چشم است القصه سلطانی بود که دو تا پسر داشت. یکی کور و دیگری چشم نداشت. این که چشم نداشت، اسبی داشت که سه تا دست و پا نداشت.

تفنگی هم داشت که میل^۶ نداشت. کاردی هم داشت که سرشکسته بود. این که چشم نداشت تفنگی را که میل نداشت به دوش چپ انداخت و سوار اسبش شد که سه تا دست و پا نداشت. رفت و رفت، به یک بیابانی رسید. به دو تا آهوئی برخورد یکی مرده‌ی مرده، یکی هم نفس نداشت. سر این آهوئی را که نفس نداشت با کارد سرشکسته برید و به ترک اسبش که سه تا دست پا نداشت گذاشت. آمد و آمد و آمد به یک خرابه‌ای رسید. دو تا دیگ بزرگ را دید، یکی شکسته‌ی شکسته، دیگری ته نداشت. همین دیگی که ته نداشت برداشت و بالای اجاق گذاشت، متوجه شد دور و برش هیزمی نیست. سوار اسبش که سه تا دست و پا نداشت شد. رفت و رفت و رفت تا به یک بیابانی رسید که هیزمی نداشت.

هیزم جمع کرد. برای پشته کردن ریسمانی نداشت. بند شلوارش را باز کرد و با آن پشته‌ی هیزم را بست و بار اسب کرد. آمد و آمد و آمد و به خرابه‌ای رسید.

اجاق را روشن کرد. توی همان دیگی که ته نداشت، لاشه‌ی آهو را گذاشت. استخوان‌هایش سوخت که سوخت بعد شروع کرد به خوردن، خورد و خورد.

تشنه‌اش شد، آب نداشت. سوار اسبش که سه تا دست و پا نداشت شد و رفت و رفت تا به دو تا «کال»^۷ رسید. یکی اش خشک خشک بود و یکی اش هم نمی‌داشت. از کالی که نمی‌داشت آب نوشید و نوشید و نوشید که شکمش درقی ترکید، اما لب و دهانش خبر نداشت و هم چنان آب می‌نوشید.

پایین آمدیم دوغ بود، قصه‌ی عجیب و غریب ما هم کشک و دروغ بود.»

اینک به بررسی این قصه‌ی عامیانه می‌پردازیم:

دوگانه‌گرایی در قصه‌های عامیانه منشاء اساطیری داشته و حکایت از تقابل دیرین و پیوسته‌ی خیر و شر در زندگی مردم این سرزمین دارد.

ذهن مطلق‌گرای انسان پس از عصر اساطیر علی‌رغم هبوط خدایان و نیروهای مقدس به

۱ - پراپ. ریشه‌های تاریخی قصه‌های پریان. ص ۶۹.

۲ - میرکاظمی، سی و سه قصه از سرزمین ایران

۳ - دوگانه‌گرایی یا دوگانگی (dualism) اندیشه‌ی بسیار کهنی است. جلال ستاری در کتاب جهان‌آسپوره شناسی جلد ۳ این اسطوره را نبرد هر روزه‌ی نیکی و بدی در بیرون و درون انسان می‌داند.

۴ - جوغ: بوغی که بر گردن گاو گذاشته می‌شود.

۵ - ماست چکیده.

۶ - تفنگ‌های دنگی، میله‌ی گرد فلزی به نام «میل» داشت و با میل، باروت را سببه می‌زدند.

۷ - رودبار، رودخانه.

زمین، این گرایش را به صورت مبارزه‌ی دائمی خیر و شر در قصه‌ها به نمایش می‌گذارد. در قصه‌ی مذکور دوگرایی (دوآلیسم) به واسطه‌ی ابزار قوی طنز تبدیل به عرصه‌ی زیبایی از بازی کلامی گردیده است.

در متن قصه علی‌رغم استفاده از جملاتی با ساختار دوگانه که می‌بایست دو مفهوم متضاد را بیان نماید، از تقابل معنایی خبری نیست. بدین گونه که در فرم بر این دوگانگی تأکید شده، اما در مفهوم تقابلی درکار نیست و «کهن الگوی دوگرایی» و پیروزی نیکی بر بدی به وسیله‌ی بازی کلامی، روایت را طنزآمیز کرده است.

این بازی به وسیله‌ی ابزار قدرتمند طنز و تکنیک‌های روایی؛ اقتدار و سلطه‌ی ذهن دوگانه‌گرای عصر قصه را کنار می‌زند و مخاطب را مسحور خیال پردازی‌های خود می‌کند. با این قصه برای لحظه‌ای از اقتدار نفس‌گیر ارزش‌های حاکم بر روایات عامیانه می‌گریزیم، گریزی که منجر به آشنایی مان با معناهایی متفاوت می‌شود.

«دریدا» فیلسوف ساختارزدا در گفتگویی درباره‌ی ادبیات می‌گوید: «ادبیات در نظر من نهادی است که شخص در آن اجازه می‌یابد تا هر چه می‌خواهد بگوید و ... ادبیات نهادی است که می‌خواهد از «نهاد بودن» فراتر رود».^۸

در نفی دوگانه‌گرایی رایج در قصه‌ها در این متن چنین می‌خوانیم:

«القصه سلطانی بود که دو تا پسر داشت. یکی کور و دیگری چشم نداشت. این که چشم نداشت سوار اسبش شد... رفت و رفت و رفت به یک بیابانی رسید به دو تا آهوئی برخورد، یکی مرده‌ی مرده، یکی هم نفس نداشت... آمد و آمد و آمد... به خرابه‌ای رسید. دو تا دیگ را دید یکی شکسته‌ی شکسته، یکی ته نداشت.

در ادامه‌ی قصه می‌بینیم تم نقص و نفی که همیشه در روایت‌های عامیانه بد و بدون کارکرد است در این قصه کارکرد و مفهومی مثبت می‌یابد. این تکنیک متن را دچار تناقض معنایی کرده و رگه‌هایی از طنز در قصه پدید می‌آورد. به مدد این بازی در قصه؛ اشیاء، موجودات و ساختار معمول متن تغییرماهیت داده و کارکردی غریب و دور از انتظار پیدا می‌کنند. چنین می‌خوانیم:

«پسری که چشم نداشت اسبی داشت که سه تا دست و پا نداشت. تفنگی هم داشت که «میل» نداشت. کاردی هم داشت که سرشکسته بود.... این پسر رفت و رفت و رفت تا به بیابانی رسید. سر این آهوئی را که نفس نداشت با کارد شکسته برید و در دیگی که ته نداشت لاشه‌ی آهو را گذاشت و پخت.»

ظرافت در کاربرد کلمات و طنزی که حاصل معنازدایی از مفهوم واژگان در متن است، قصه را شیرین و دلپذیر می‌سازد و علی‌رغم حوادث پی در پی قصه به دنبال «هیچ» آن را جذاب و شنیدنی می‌کند.

راوی قصه توضیحاتی فراوانی از رفتار تنها فرد قصه و ابزار و وسایلی که او از آن‌ها استفاده

۸ - الیاسی، سعید. ژاک دریدا (نهاد عجیبی به نام ادبیات) ماهنامه‌ی گردون، شماره‌ی ۵۱، مهر ۱۳۷۴.

می‌کند، می‌دهد. یگانه فاعل داستانی از آغاز تا پایان قصه به دنبال «هیچ» می‌رود. حضور «هیچ» در قصه، به واسطه‌ی «هست‌انگاری» از چیزی که وجود ندارد خود را آشکار می‌سازد. نتیجه‌ی این «هست‌انگاری» بازی آشکار معنا با واژگان است. با وجود تأکید بر عدم حضور و گرایش به نفی، حاصل این روایت نوعی بی‌غمی و خنده بر این جهان هیچ در هیچ است.

قصه با آن چه نیست عمل می‌کند. عملی که خود نوعی عصیان و فراموشی از واقعیت است و با نگاهی طنزآمیز مهم‌ترین کهن‌الگوی اسطوره‌ای این سرزمین، یعنی تقابل نیکی با بدی را به بازی گرفته و از متنی دوگانه‌گرا به متنی پر از تناقض و نفی می‌رسد.

به تعبیر فوکو^۹ «متنی که هدفش نفی مدام موضوع خود است.» تناقض، یگانه معنای متن است که از آغاز تا پایان قصه ادامه دارد و شاید هم «صورت مثالی اساطیر مدرن»^{۱۰} در جهان شگفت‌انگیز امروز باشد. جهانی که پیوسته حقایق خود را نفی می‌کند و همواره در کار آفرینش معناهای متکثر است. به این جملات پایانی قصه توجه کنید:

«پسر شاه رفت و رفت تا به دو تا «کال» رسید. یکی‌اش خشک خشک بود و یکی‌اش هم نمی‌داشت. از اسبی که سه تا دست و پا نداشت پایین آمد و از همین کالی که نمی‌داشت آب نوشید و نوشید و نوشید که شکمش درقی ترکید اما لب و دهانش خبر نداشت و هم چنان آب می‌نوشید.»

غیر واقعی و دروغین بودن ماجرا در پایان قصه چنین بیان می‌شود:
 «پایین آمدیم دوغ بود، قصه‌ی عجیب و غریب ما هم کشک و دروغ بود.»
 اما علی‌رغم این اعلام در آخر قصه «پسرشاه» با استمرار در عمل نوشیدن آب، ما را با روایتی «باز» روبرو می‌کند. این استمرار در نوشیدن، ما را به جهان روزمره پرتاب کرده و به این ترتیب تناقض آشکار داستان به تناقض زندگی روزمره گره می‌خورد.

۹ - فیلسوف، تاریخ‌دان و متفکر فرانسوی (۱۹۲۶-۱۹۸۳)

۱۰ - اصطلاحی برگرفته از جلال ستاری در بررسی اساطیر ایرانی در کتاب جهان اسطوره‌شناسی جلد X