



علاوه بر مدد جویی از نیروهای مرموز طبیعی و آگیا غیرطبیعی به سلاحهای صبر و امید و توکل نیز مجهز هستند.

داستان «روزی دهنده کیست؟» نمونه‌ای بارز از تلاش و توکل است، تلاش برای زنده ماندن و امید برای موفقیت، دست و پنجه نرم کردن با مشکلات و پیچ‌وخم‌های زندگی و در نهایت پیروزی و رسیدن به هدف است. تجربه ثابت کرده است که همه چیز در مقابل اراده انسان متزلزل است. در داستان «روزی دهنده کیست» هم این مسأله بیان شده است (... و اما ستم سختی‌ها و بدبختی‌ها را به جان خریدم بود تا به اعتقادش پایدار بماند و آن را به منکرانش ثابت کند...) این جمله بیان می‌کند که برای رسیدن به آرزو و پایدار ماندن به اعتقاد، اراده‌ای پولادین لازم است. اراده نتیجه‌ی سه عامل اصلی است. توکل و صبر و امید سه رکن اصلی تشکیل دهنده اراده اند. این سه عامل مثلی را می‌سازند که صبر و توکل دو ضلع پایین و امید ضلع فوقانی آن است. حاصل این مثلث، اراده‌ای استوار است و نتیجه‌ی اراده استوار، رسیدن به هدف.

بنابراین، این مثلث در همه افسانه‌ها خودنمایی می‌نماید. در همه داستانها، برای رسیدن به هدف، اراده‌ای مشتمل بر سه عامل فوق‌الذکر لازم است. تنها جنبه‌ای که افسانه‌های کتاب نقاط قوت مختلف دارند، همین جبهه است. معمولاً قهرمان داستان در همه‌ی شرایط، انسانی معرفی می‌شود با اراده، امیدوار، باشناط، صبور و شجاع و شخصیتهای منفی انسانهای بی‌اراده، ناامید، جامعه‌گریز و درون‌گرا هستند. ۶- خائن، ویرانگر و سادیست در همه (جز یک یا دو مورد) یک کیونی است؛ پیروزی زشت و بدترکیب که همیشه با نابودی وی داستان هم تمام می‌شود.

بررسی آماری افسانه‌ها

باز افسانه‌های کتاب را از دیدی دیگر مورد بررسی قرار می‌دهیم، از کتاب بیرون می‌آیم و از بیرون با دیدی دیگر نگاه می‌کنیم.

این بار خود نقالان را بررسی می‌کنیم و به تبع این موضوع، آنها را از سه جهت مورد تجزیه و تحلیل قرار می‌دهیم.

- ۱- پیر یا جوان بودن (سن متوسط برای جوان بودن را ۴۵ سال در نظر می‌گیریم بنابراین از ۴۵ سال به بالا پیر محسوب می‌شوند.)
- ۲- با سواد یا بیسواد بودن
- ۳- زن یا مرد بودن

۱- بررسی مختصر نشان می‌دهد که ۶۷/۷۵ درصد افسانه‌ها را بطور متوسط کهنسالان نقل نموده‌اند.

معمولاً کهنسالان برای نقل داستان از تجربیات خود نیز بهره می‌گیرند، تجربیاتی که سرمایه‌ی حیانتشان به شمار می‌رود و متعصبانه قصد دارند این تجربیات را به جوانان منتقل نمایند. آنها سرد و گرم زندگی را چشیده‌اند و سفید و سیاه آن را لمس کرده‌اند. بنابراین، در افسانه‌هایشان بیش از دیگران پند و اندرز دیده می‌شود. آنها بنا بر اعتقاداتش به راحتی به دنیای حیوانات دیگر گریز می‌زنند و ماوراءالطبیعه را به جهان طبیعت ربط می‌دهند. آنها مفهوم اصطلاحاتی چون (پریزاد، جن، اژدها، و کوه ناف...) را بهتر از جوانان می‌دانند و بیشتر به کار می‌برند. معمولاً داستانهایشان پخته‌تر و استوارتر از داستان جوانان حس می‌شود. جوانان درسه‌ها را در موقع زود قضاوت می‌کنند و معمولاً قدرت تجزیه و تحلیل بالایی ندارند. داستانهایشان صوری و

تصنعی است و بنابراین به اندازه داستان افراد مسن چنگی به دل نمی‌زنند. آنچه می‌گویند، نتیجه‌ای در بر ندارد و بیشتر با روحیه جوانان مطابقت دارد. می‌شود گفت قهرمان بیشتر یک «گنگ‌استر» است تا یک پهلوان واقعی. در جریان داستان، عملاً دیده می‌شود که منطق جای خود را به تصادف و اتفاق داده است. گریزهایشان نصف و نیمه و ناقص است و معمولاً جذابیت خاصی ندارد ولی در عین حال، زیانشان جدید است و طرز تفکرشان با افراد مسن کاملاً متفاوت است. خواسته‌هایشان منطقی‌تر و تا حدی کمتر آلوده به خرافات است.

از آن جایی که ۴۳/۷۵ درصد

افسانه‌های کتاب را زنان

نقل نموده‌اند، در حداقل ۳۰ درصد

افسانه‌های نقل شده، ویژگیهای روانی

زنان به وضوح دیده می‌شود.

۲- یک باسواد (در هر سطح، حداقل مثلاً دیپلم) بهتر می‌تواند زبان جامعه‌ی روز را بفهمد و درک کند و خود را با واقعیت تطبیق دهد. او اصطلاحات جدیدی به کار می‌برد؛ همه چیز را با دید فیزیکی نگاه می‌کند و نا حدی اسیر دست‌بسته‌ی تصادفات نیست. او تصادفات را می‌پذیرد، منتهی آنها را در قالب منطق می‌پذیرد ولی در انسانهایی که در کتاب مزبور جمع‌آوری شده، بر این مسأله نمی‌توان تأکید کرد. داستانهایی که باسوادها و بیسوادها نقل می‌کنند، تا حد قابل توجهی مشابه است. جریان داستان حتی شخصیت‌پردازی و استنباط و استنتاج، گریز از کادر داستان، تعلیل، تفکر، احساسها، همه و همه تا حد قابل توجهی شبیه به هم است. البته چون افسانه‌ها جزء فرهنگ ملتها هستند نه ساخته‌ی خود داستانسرایان و افسانه‌پردازان؛ نمی‌توان بر گویندگان داستانها خرده گرفت. آنها بخشی از فرهنگ معنوی خود را به ما منتقل نموده‌اند و در مورد فرهنگ یک ملت، نمی‌توان قضاوت کرد. نمی‌توان گفت فلان فرهنگ خوب است یا بد است. اصلاً فرهنگ قابل نقد نیست. بنابراین، این مسأله خودبه‌خود منتفی است.

۳- احساسات و تجربیاتی که یک زن دارد، مسلماً با یک مرد متفاوت است. از لحاظ روانشناسی، ویژگیهای زنان با مردان یکسان نیست. آنها به طور متوسط زودرنج، لطیف‌گرا، حساس و چینی‌نویز و زودرنج هستند و نسبت به همه چیز مهربانتر و منطقی‌تر رفتار می‌نمایند. این خصوصیات کم و بیش در داستانهایشان به وضوح دیده می‌شود. افسانه‌ها از همه این مسائل و مسائل فوق‌الذکر محروم هستند ولی ناخودآگاه این ویژگیها هنگام نقل داستان تأثیر می‌گذارند و چه بسا ماهیت داستان و اصل استنتاج را طور دیگر تعبیر کنند. از آن جایی که ۴۳/۷۵ درصد افسانه‌های کتاب را زنان نقل نموده‌اند، در حداقل ۳۰ درصد افسانه‌های نقل شده، ویژگیهای روانی زنان به وضوح دیده می‌شود.

البته این مسأله به نگرش جامعه نسبت به زنان هم بستگی دارد. کیفیت حقوق زنان و کمیت آن، دید جامعه از لحاظ مادی و معنوی به زنان و حتی مسائل آب و هوایی و شرایط زندگی در رنج‌های زنان نقش و تأثیر بسزایی دارد و تا حدی باید انتظار داشت که افسانه‌های منتول توسط زنان هم ملهم از همین شرایط باشد.

محمدجواد خاوری



پژوهشی در شخصیت‌های افسانه

روشن است که هیچ «داستانی» صورت نمی‌گیرد، مگر این که لااقل سه عنصر مهم «شخصیت»، «مکان» و «عمل» را دارا باشد؛ بدین معنا که باید شخصیتی در مکان مشخصی دست به عملی بزند تا یک حادثه شکل بگیرد و توالی این حوادث است که داستانی را به وجود می‌آورد. تنوع داستانها منوط به تنوع همین سه عامل است. سروانگیز بودن و یا رنج‌آور بودن داستانی بستگی به چگونگی شخصیتی دارد که آن داستان را می‌سازد و شخصیت هم طبعاً تأثیر پذیرفته از حال و هوای پیرامون خود است. پس هر شخصیت نماینده جامعه‌ای است که در آن شکل گرفته و عملکردش بیانگر روح حاکم بر آن جامعه است.

«افسانه» خورد داستان است، داستانی که حوادثش زنجیر واقع‌مانندی به پا ندارد و شخصیت‌هایش حد و مرز تعیین شده‌ای نمی‌شناسد؛ بنا به بررسی و پژوهش شخصیت‌های افسانه‌ها و بااین عملکردهای آنها، به محیط اجتماعی که افسانه‌ها در آن شکل گرفته‌اند و روحیات و خلیقات سازندگان آنها آشنا خواهیم شد. رفتار و کرداری که شخصیت‌های مثبت انجام می‌دهند و نیز صفاتی که آنها بدان متصف هستند، همان عملکرد و صفاتی است که در نزد سازندگان آنها دارای ارزش است و بالعکس، خصیصه‌هایی که شخصیت‌های منفی به آن متصفند، همان خصیصه‌هایی است که سازندگان آنها، از آن خصایص نفرت دارند و در نزدشان مذموم است. خلاصه هر قوم و ملتی همان ویژگیهای اخلاقی و رفتاری خود را در وجود قهرمانان افسانه‌هایی می‌گذارد که می‌سازند.

در این مقاله، سعی شده‌است که تحلیل و بررسی‌ای داشته باشیم از شخصیت‌های افسانه‌های هزارگی، افسانه‌هایی که یقیناً مخصوص هزارها نیست اما افسانه‌های آنها هست.

پادشاه

معمولاً افسانه‌ها این طور شروع می‌شود: «بود نبود، یک پادشاه بود» اما بر خلاف این که افسانه‌ها با پادشاه شروع می‌شود، پادشاه نقش

اساسی و حرکت فعال ندارد. حضور پادشاه در افسانه مثل یک سایه است. افسانه‌گو از نظر روانی به وجود پادشاه سخت متکی است ولو این‌که هیچ حرکتی از او سر نزنند. به نظر او فضای بدون پادشاه خلأ مطلق است که در آن امکان هیچ حرکت و فعالیتی وجود ندارد. بقیه شخصیتها نه تنها قابلیت آن را ندارند که خلأ پادشاه را پرکنند، بلکه عاجزتر از آن‌اند که بدون پادشاه پا به عرصه‌ی افسانه بگذارند. پادشاه، سنگ بنایی است که دنیای افسانه به او قوام پیدا می‌کند. خوبی و بدی پادشاه برای افسانه‌گو مهم نیست. مهم این است که پادشاهی باشد؛ حالا اگر خوب بود، افسانه به سمنی می‌رود و اگر بد بود، به سمتی دیگر.

فلسفه‌ی وجود پادشاه در همان حضور مافوقی‌اش پایان می‌پذیرد. پادشاه فراتر از این نمی‌رود؛ یا بگوئیم، پادشاه فرودتر از این نمی‌آید. بقیه کار و حرکت را دیگران انجام می‌دهند. این پادشاه و نوکر پادشاه و رعیت پادشاه‌اند که درگیر ماجرا می‌شوند و به دنبال خلق حوادث می‌روند و این مملکت پادشاه است که بستر وقوع حوادث می‌شود. او خود در قصری مجلل و بر تخت مرفهی نشسته و فقط امر و نهی می‌کند. قاعده، در افسانه این است که هر چیز که انجام می‌گیرد، باید او گفته باشد و هر چیزی که او نخواهد انجام نمی‌گیرد. او منتهی‌الیه همه چیز است. اما این وضعیت به آن معنا نیست که پادشاه قادر مطلق و تصمیم گیرنده واقعی است. گر چه همه چیز به حکم پادشاه انجام می‌گیرد، اما این حکم از ذهن و فکر خودش برنمی‌خیزد. او ناپه‌م‌تر و کودن‌تر از آن است که بتواند حکمی را بر اساس دریافت و برداشت خود صادر کند. او به دهان اطرافیان خود، مخصوصاً «وزیر»، نگاه می‌کند و هر چه آنان گفتند و نظر دادند، مبنای حکمش قرار می‌گیرد. در افسانه، پادشاه مظهر بی‌عقلی و کودنی است. او در فهم کوچکترین مسأله‌ای در می‌ماند و برای حلش به وزیر متوسل می‌شود. کودنی پادشاه در بسیاری موارد منجر به ایجاد مشکلاتی می‌شود که پیامدش دامن حلق‌الله را می‌گیرد و برای رفعش قهرمان افسانه چه خون دل‌هایی که نمی‌خورد.

پادشاه در عین‌حالی که سی‌ناب‌ترین فرد و ثورتمندترین شخص است، اما قانع نیست و همواره چشمش به مال و منال اطرافیان و یا





رعیت است. به محض این که اطلاع حاصل کند شیء ارزشمند و یا دیدنی ای نزد کسی وجود دارد، خواستار تملکش می شود. پادشاه شخصی همه چیز خواه است. او نه تنها می خواهد تمام دنیا در دست مال او باشد که حتی اگر ورای این دنیا هم، وصف چیزی را بشنود، کسی می فرستد تا به هر قیمتی شده، برایش بیاورد؛ مثلاً اگر چیزی در دنیای زیرین باشد، یا در سرزمین عجایب.

همین صفت همه چیز خواهی پادشاه است که یک صفت دیگر هم برای او می تراشد؛ مشکل خلق کن و سنگ انداز. او برای این که به خواسته های بی حد و حسایش برسد، برای دیگران مشکل خلق می کند و باعث نابودی و بیچارگی آنها می شود. با وجود این، مردم پادشاه را فرد ستمکاری نمی دانند و نسبت به او احساس کینه نمی کنند، زیرا به نظر آنها پادشاه حق دارد که هر کاری دلش می خواهد انجام بدهد.

همان گونه که ذکرش رفت، در این روند، عامل و مقصر اصلی پادشاه نیست؛ بلکه وزیر و اطرافیان حسود و بخیل اند که زمینه ی ستمگری و جفا پیشگی پادشاه را فراهم می کنند. آنها به دلیل حسد و چشم و هم چشمنی ای که با بعضی ها دارند، به انحاء مختلف آنها را در معرض اراده مطلق پادشاه قرار می دهند تا مقهور و تضعیف شان کنند. مثلاً وزیر غنیمی که چشم دیدن پسران رشید برادرش را ندارد، به فکر نابودی آنها می افتد و از طریق پادشاه نقشه اش را عملی می کند. به پادشاه می گوید: «لیاقت سواری دادن تو را، فقط اسب چهل کره دارد.» این اسب چهل کره هم پشت کوه قاف است هیچ کس را پارای گرفتن او نیست. پهلوان ترین آدم در اولین مقابله با او، تکه پاره می شود. شاه می پرسد: «چه کسی می تواند آن اسب را برایم بیاورد؟» وزیر تعظیمی می کند و می گوید: «پسران برادرم.» پادشاه، پسران برادر وزیر را احضار می کند و تهدید می کند که: «با اسب چهل کره را برایم بیاورید، یا همه تان را از دم تیغ می گذارم.» و چون اسب چهل کره را می آورند، وزیر، حیله ی دیگری می سنجد و به دستور پادشاه سنگ دیگری پیش پای برادران نهاده می شود.

می بینیم که پادشاه با آن که حرکت فعال ندارد و در سراسر افسانه، هیچ تغییری در شخصیتش به وجود نمی آید، نمی توان از وجودش چشم پوشی کرد. گرچه خود پادشاه حرکت ندارد، اما حرکتها از او سرچشمه می گیرد. مردم می خواهند در زندگی نیروی محرکه ای داشته باشند. انسان نمی تواند معلق، تنها و بدون تکیه گاه باشد. کسانی که

افسانه ها را ساخته اند، همین نیروی محرکه و تکیه گاه را «پادشاه» نام نهاده اند. شناخت آنها از پادشاه، شناخت مرهومی است. آنها از پادشاه فقط مجموعه ای از تصورات ذهنی دارند. به نظر آنها پادشاه موجودی است برتر از دیگران. آدم کامیاب و خوشبختی است که از ثروت، مکتب و قدرت بی شماری برخوردار است؛ در سجل ترین قصرها زندگی می کند؛ بهترین لباسها را می پوشد و بهترین غذاها را می خورد. اما چون خود هیچ گاه چنین آسایش و رفاهی را ندیده اند و با چنین شکل زندگی ای آشنا نیستند، در شخصیت پرازای پادشاه دچار تناقض می شوند. به پادشاهی که چنان شأن و جبرتی برایش قائلند، همان خصوصیات اخلاقی و رفتاری و معیشتی خود را نسبت می دهند. این است که می بینیم پادشاه در هر افسانه مطابق با رسم و رسوم همان منطقه رفتار می کند. مثلاً در افسانه های مردم هزاره، پادشاه نماز می خواند، قرآن تلاوت می کند، روزه می گیرد، مال و گاو و چوپان دارد. همچنین جریاناتی که در خانه اش اتفاق می افتد، عین همان جریاناتی است که در خانه یک آدم معمولی اتفاق می افتد. زن پادشاه پنجم می رسد، پخت و پز می کند و کالا می شوید.



معمولاً منطقه ی تحت حاکمیت پادشاه که «شهر» یا «کشور» و یا «مملکت» نام می گیرد، محدوده کوچکی است که قهرمان افسانه به زودی می تواند طول و عرضش را بییامد؛ چیزی بزرگتر از ده. شاید افسانه گو وقتی کشور یا شهر می گوید، همان ده خود را یا یک قصر در وسطش تصور می کند؛ چون ما می بینیم که فاصله ی بین شهرهای افسانه ای آنقدر زیاد نیست و به اندازه فاصله ی بین این ده و آن ده است. مثلاً جوی که از ۱۳۹۱ این شهر می گذرد، از شهر مجاور هم عبور می کند و کیوانی قزوت حیله گر به قصد تور زدن عروس پادشاه شهر مجاور، فاصله بین دو شهر را با خر لنگش از صبح تا دم غروب طی می کند.

بچه ی پادشاه

شخصیت محوری بسیاری از افسانه ها، بچه ی پادشاه است. علت این امر روشن است. وقتی که خود پادشاه حرکت فعال و حضور زنده و ملموس ندارد، چه کسی بهتر از فرزند او؟ بچه پادشاه از هر حیث شرایط قهرمان بودن را دارد؛ هم جوان است، هم پرتاز و هم دارای اصالت نسبی، چیزی که نزد انسان گو بسیار اهمیت دارد.



بچه پادشاه، یا به ایام کودکی اش هیچ اشاره نمی شود یا این که آن دوران بدون هیچ حادثه ای سپری می گردد، اما همین که او به مرحله ی بلوغ رسیده، بر اثر یک حادثه ی پیش بینی نشده، درگیر ماجرابی می شود و جبراً به استقبال حوادث می رود. عمده ترین علت و طریق درگیر شدن بچه پادشاه، «عشق» است. او با دیدن اتفاقی عکس، تار مو یا لنگ کفش دختری گرفتار عشقش می شود و برای به دست آوردن او ترک یار و دیار کرده و به استقبال حوادث می رود. معشوقه ی او یا گرفتار «دیو» در سرزمینهای جادویی است، یا خود جغرافیای خود است که با شروط غیرممکن و مجال، جان هزاران عاشق سینه چاک را قربانی خود کرده است. طرق دیگری نیز وجود دارد که بچه پادشاه را به صحنه درگیری می کشاند، از جمله این که هنگام شکار، دیو یا بزرنگی ای به صورت آهوی خوش خط و خالی بر او ظاهر می شود و او را به دنبال خود میان غار یا باغی که دامگاهش است، می کشاند و جدال شروع می شود. البته در چنین موارد هم افسانه از عشق بی بهره نیست. بچه پادشاه در ادامه جنگ و جدال خود، تیر عشقی بر جگر می خورد و افسانه با جدال او در راه عشق ادامه پیدا می کند. بچه پادشاه در راه وصل به معشوقه با خطرات و موانع زیادی روبه رو می شود و همه را با نیروی وصف ناپذیری، یکی پس از دیگری از راه بر می دارد و در نهایت به مقصود می رسد.

بچه پادشاه شخصیت مثبت و دوست داشتنی ای است که در مقابل شخصیتهای منفی قرار می گیرد و با آنان دست و پنجه نرم می کند اما علی رغم ضربه هایی که می خورد، در انتها بر تمام دشمنان خود چیره شده، به مراد خود که همانا دست یابی به دختر دلخواهش است، می رسد. او به حکم اصل و نسب و موقعیت خود، جوانی است خوش سیما، نیک اندیش، نیزهوش، با درایت، پهلوان و کامیاب. او در عین حالی که با دشمنان بدسیرت و زورآور خود می جنگد، از کمک به ضعیفان و ستمدیدگان غافل نمی ماند. سرشت بچه پادشاه طوری ساخته شده است که نمی تواند در مقابل رنج و الم همبوع خود بی تفاوت باشد. او حتی حاضر است از جان خود بگذرد اما در عوض آسایش و آرامش را به هموعان خود هدیه کند. مثلاً بچه پادشاه از شهری عبور می کند. باخبر می شود که اهالی شهر از دست اژدهای هفت سری در عذاب هستند. او نمی گوید «به من چه» بلکه به مصاف اژدها می رود و با کشتن

او، شهر را از بلا نجات می دهد. او حتی نمی تواند نسبت به حیوانات بی تفاوت باشد. خار از پای شیر زخمی در می آورد؛ استخوان از گلولی ببر درمانده بیرون می کشد و جوجه های سیمرغ را از خطر اژدها نجات می دهد. بچه پادشاه هیچ گاه در میدان جنگ و مبارزه ر در ر مغلوب نمی شود. فقط حیله، نیرنگ و جادو است که او را مغلوب می کند. مغلوب شدن او هم به صورت موقتی است. منطق افسانه ایجاد می کند که او نباید در مقابل مکر در میدان شیاطین شکست بخورد. این است که سرانجام دستی از غیب می آید و او را به طرز معجزه آسایی نجات می دهد. «عشق» نزد بچه پادشاه از قدر و منزلت بالایی برخوردار است. او خود یک عاشق پیشه واقعی است. او با نیروی عشق حرکت می کند و به پاکی عشق اعتقاد دارد. در راه عشق است که همه نوع رنج و خطر را به جان می خورد و به هر چه راحت و آسایش است، پشت پا می زند. البته موارد زیادی هم وجود دارد که او بر اثر غفلت و ناآگاهی، به معشوق جفا کرده و او را گرفتار رنج و بلا می کند، اما بزودی به اشتباه خود پی می برد و با تلاش و زحمت فراوان او را نجات داده و صداقت خود را به اثبات می رساند.

در بعضی افسانه ها بچه پادشاه عهده دار نش منفی می شود. او در این گونه موارد کودک، بدسیرت و جفا پیشه است. او زن خود را بدون دلیل کتک می زند، اما زن که شخص صاحب تدبیری است، از حیله ای استفاده کرده، شوهر جفا پیشه اش را به دنبال نخودسیاه می فرستد. شوهر که کورده است، گرفتار صبیبتی شده و خوار و ذلیل می گردد. زن وقتی می بیند شوهرش به اندازه کافی مزه رنج و عذاب را کشیده و تنبیه شده است، به قصد نجات، در پی او روان می شود. او خود مشکلات و موانع زیادی را پشت سر می گذارد تا این که شوهرش را پیدا می کند. سر وضع شوهر در آن وقت بسیار دیدنی است. موهایش به شاخ پاهایش رسیده، ناخنهایش مثل بیل شده و چرک و کثافت از سر و رویش می بارد. زن موهایش را می تراشد، ناخنهایش را می گیرد و چرک و کثافتهايش را می شوید.

قانون در افسانه این است که نیکی پیروز شود و شر نابود؛ در هر چهره ای می خواهد باشد. اگر بچه ی پادشاه نیک سیرت باشد، سرنوشتش پیروزی و کامیابی است و اگر بد سیرت باشد، شکست و ناکامی.





وزیر

وزیر در افسانه مظهر دانایی و عقل کل است. او همه چیز را می‌داند و عالم به تمام علوم است. به همان اندازه که پادشاه «قدرت مطلق» است، وزیر «دانش مطلق» است. پادشاه بدون وزیر موجودی ناقص و عاقل است. وزیر به منزله مغز برای پادشاه است. تمام امور پادشاه به صلاحدید وزیر انجام می‌گیرد. پادشاه کودن‌تر از آن است که از پیش پا افتاده‌ترین مسأله‌ی اطراف خود سر در بیاورد. او در هر مسأله، دست به دامن وزیر می‌شود و از او راهنمایی می‌خواهد. وزیر هم هیچ گاه به «نمی‌دانم» نمی‌رسد.

وزیر در عین حال که فرد دانایی است، شخص متملق و حيله‌گری است. او با شگردهای خاصی که ناشی از زیرکی بیش از اندازه اوست، نظرات و خواسته‌های خود را بر پادشاه تحمیل می‌کند. او هیچ گاه در مقابل قدرت پادشاه ایستادگی نمی‌کند، بلکه هر سخنی می‌گوید، یک بار «زمین ادب می‌بوسد» و «قریان قبیله عالم» می‌شود. با همه اینها، وزیر کینه‌ای پنهانی که ناشی از حسد می‌شود، از پادشاه بر دل دارد. او پادشاه کودن را لایق پادشاهی نمی‌داند. به نظر او، جامعه‌ی پادشاهی پرازانده اقدام اوست که سرش از دانش و دلش از حيله سرشار است. وزیر مثل سردار لشکر نیست که چشم بسته و بدون چون و چرا مجری دستورات پادشاه باشد. او خود می‌داند که تمام امور مملکت از ریز و درشت به تدبیر او انجام می‌گیرد. او از ضعفهای بی‌شمار پادشاه بیش از هر کس دیگر آگاه است و همین آگاهی، عقده‌ای در دل او ایجاد می‌کند، عقده‌ای که منجر به کینه می‌شود. اما این کینه فقط در حد احساس درونی باقی می‌ماند. وزیر این جسارت را ندارد که در مقابل پادشاه سر به شورش بر آورد. او همچنان متعلقانه ثنای پادشاه را می‌گوید، ولی عقده و کینه‌ی او در اشکال دیگری بروز می‌کند که شاید بتوان به «فساد انگیزی» تعبیر کرد. این خصیصه، وزیر را وادار می‌کند که سنگ پیش پای دیگران - از جمله قهرمان - بگذارد و به بهانه‌های کوچک، مشکلات بزرگ برآورد. خصوصیت دیگری که وزیر دارد، چشم بد داشتن به محارم پادشاه است. وزیر کسی است که به خوبی از وضعیت خانوادگی و اسرار حرمسرای پادشاه آگاه است. به همین خاطر همیشه تیر عشق زن زیبا یا دختر پادشاه را در سینه دارد. او علناً نمی‌تواند عشق خود را اظهار کند، اما برای قهرمان افسانه که عاشق دختر پادشاه است، مشکل تراشی می‌کند.

در بعضی موارد، وزیر از غیبت پادشاه سوء استفاده کرده و به زن او اظهار عشق می‌کند. در چنین مواردی، زن عقیقه است و پیشنهاد وزیر را رد می‌کند. وزیر برای حفظ ابرویش اقدام به کشتن زن می‌کند. آخرالامر راز بر سر می‌گردد و وزیر رسوا می‌شود.

با این همه نمی‌توان گفت که وزیر در افسانه‌ها یک شخصیت مطلقاً منفی است زیرا او در بسیاری موارد مظهر مهر و شفقت و در بردارنده صفات متعالی انسانی است. چنین صفاتی معمولاً در وزرای است که خدمت پادشاهان ظالم، بی‌دین و سنگدل را می‌کنند؛ همان طوری که وزیران بد، خدمت پادشاهان نیک‌سیرت را می‌نمایند. چنین تقابل و تضادی در تمام بخشهای افسانه‌ها وجود دارد. هر جا نیکی باشد، بدی در مقابلش قرار می‌گیرد و هر جا بدی باشد نیکی. گو این‌که افسانه‌گو می‌خواهد بگوید در این دنیا خوبی یا بدی به تنهایی نمی‌تواند وجود داشته باشد. هر دو باید باشد تا انسانها در فرایند تضاد و تقابلشان، یکدیگر را باز شناسند. و چه مَعْرِفِی رساتر از ضد و تعریف الاشیاء

باصداها

به این نمونه توجه کنید:
پادشاه ستمگر و سنگدلی بر اثر یک سوء تفاهم بر یکی از فرزندان خود که معمولاً دختر است - خشم می‌گیرد و وزیر را مأمور به کشتن او می‌کند. وزیر تحت تأثیر معصومیت او قرار می‌گیرد و از کشتنش در می‌گذرد؛ اما برای این‌که وانمود کند امر پادشاه را اجرا کرده است، پیراهن محکوم را به خون بزغاله‌ای آغشته می‌کند و برای پادشاه می‌آورد. بعدها آشکاری می‌شود که فرزند محکوم پادشاه بی‌گناه بوده و استکفاف وزیر اقرب الی الصواب.

بنابراین آنچه که با اندک تعمقی در افسانه‌ها دستگیرمان می‌شود، این است که وزیر از دانایی و خرد خود در جهت تضادی، هر چه که مقتضای افسانه باشد، استفاده می‌کند و این ما را از صدور حکم مطلق در متنی که مبنای بودن وزیر بازمی‌دارد. خود افسانه‌گو نیز در این مورد در نوسان است. آنچه او با قاطعیت و صراحت اعلام می‌کند، دانایی، زیرکی، و هوش سرشار وزیر است. به همین خاطر است که او مجبور می‌شود در بعضی افسانه‌ها، از دو وزیر استفاده کند؛ وزیر نیک‌اندیش و وزیر بداندیش. وزیر بداندیش فساد آفرینی می‌کند و وزیر نیک‌اندیش برای ختنی کردن توطئه‌های او می‌کوشد.

در بعضی از افسانه‌ها وزیر که سمبل علم و خرد است، در حل معمايي در می‌ماند و به «نمی‌دانم» می‌رسد. بدیهی است که «نمی‌دانم» وزیر به معنای نابودی شخصیت اوست، زیرا تمام فلسفه شخصیتی وزیر در دانایی اوست درست مثل پهلوانی که همه چیزش در قدرت بدنی‌اش است. اگر یک وزیر با یک سبیلی بمیرد، بر او باکی نیست ولی اگر در مقابل مشکل‌ترین معما عاجز بماند، مستوجب عقاب است. این است که وزیر در افسانه‌ها به «نمی‌دانم» نمی‌رسد، مگر در مواردی که «ندانستن» او منفعتی بیشتر از «دانستن» برای او ایجاد کند که در آن جا این ندانستن نه تنها از شخصیت او نمی‌کاهد، بلکه موجب ارتقای شخصیتی‌اش می‌شود؛ مثلاً موقعی که تخم و ترکه‌اش مورد توجه باشد. در چنین مواقعی وزیر از حل معما یا پاسخ سوالاتی عاجز می‌ماند اما در عوض دخترش آن معما را حل می‌کند. در این جا عاجز ماندن پدر، نشانه مشکل بودن معما و بالتبع هوش و ذکاوت نوق‌العاده دخترش است. فرود آمدن وزیر در این جا زمینه برای بالا رفتن دختر اوست. دختر وزیر جدا از خود وزیر نیست. همان وزیر است به صورتی دیگر. در حقیقت این جا وزیر افتخاری را از این جیب بر می‌دارد و در جیب دیگر می‌گذارد.

بنیاد آندیشیه

تاسیس ۱۳۹۱



کیمی (پیروز)

کیمی در افسانه‌ها، سیاهترین چهره را دارد. او مظهر حيله، ریا و خیانت است. او از احساسات پاک دختران و زنان جوان استفاده کرده، آنان را به دام می‌اندازد. کیمی سهل‌الوصول‌ترین وسیله برای خیانت است. او به اندازه تارهای گیسویی که سپید کرده است، حيله و ترفند می‌داند.

کیمی در عین حالی که سالخورده و فرتوت است، سخت طمّاع و دلبسته به دنیا است. او در مقابل زر و سیم بی‌اراده و ضعیف است و همین حرص و طمع اوست که دست او را به هر خیانتی می‌آلاید. کیمین دلش از سنگ است و ذره‌ای عاطفه در وجودش نیست. هیچ چیزی در مسیر خیانت قدم او را نمی‌راند، نه کانون نوینبند خانواده، نه جوانی قربانیان و نه گریه و زاری‌شان. او موجود قدرشناسی است که نمک را می‌خورد و نمکدان را می‌شکند. درست زهرش را به جان کسی می‌ریزد که بیشترین نیکی را در حق او کرده است.

شاهزاده‌ای با دیدن تارمویی، عاشق بی‌قرار صاحبش می‌شود، اما هرگز معشوق را ندیده و از جایگاهش اطلاع ندارد. اعلام می‌کند که هر کس صاحب موی را برایش بیاورد، از مال دنیا بی‌نیاز می‌شود. موی متعلق به دختر زیبایی است که به تازگی با قهرمان افسانه ازدواج کرده است. قهرمان افسانه که خود جوان زیبا و نیک‌اندیشی است، پیروزی را از بی‌پناهی نجات داده و مادرش می‌خواند. اما همین پیروز وقتی اعلان شاهزاده عاشق را می‌شنود، عصا زنان خود را به او می‌رساند که: «من صاحب آن تار موی را برایت پیدا کرده‌ام و می‌آورم، به شرط این‌که کوزه‌ای را که در خانه دارم، پر از زر کنی.»

شاهزاده به جای یک کوزه حاضر شده کوزه زر بدهد؛ اما هنوز پیروز رانسانخاسته. پیروز از شدت حرص و طمع، ته کوزه خود را سوراخ کرده، روی بام خانه‌اش نصب می‌کند. بدبخت شاهزاده، هر چه طلا و جواهر در خزانه دارد می‌ریزد، اما کوزه پر نمی‌شود. شاهزاده شرم‌منده می‌ماند و کیمی نه چندان راضی به قصد انجام خیانت راه می‌افتد. او در روند خیانت، پسر خوانده‌اش را می‌کشد و عرووش را برای شاهزاده‌ی عاشق می‌برد.

گرچه در این جا تراژدی شکل می‌گیرد و آه از نهاد شونونده افسانه بر می‌خیزد، اما در دنیای پر عدل و داد افسانه چنین وضعیتی پذیرفتنی نیست. در آن جا پیروزی از آن نیکان است. بنیاد کیمی عاقبت سرنوشتش نابودی و رسوایی است. او با حيله و تیرنگ به آخرین نقطه می‌رسد، اما در نقطه‌ی آخر ورق بر می‌گردد. پسر خوانده مقتول زنده می‌شود، عرووش را نجات می‌دهد و پیروز خیانت پیشه را به سزای عملش می‌رساند. شیوه کشتن پیروز، فجیع‌ترین وجه است. او با به دم اسب بسته شده، تکه تکه می‌شود یا توسط قهرمان از وسط دو نیم می‌گردد.

انتخاب کیمی برای نقشی که به او محول شده، انتخاب مناسب و مطابق با حال و هوا و ملاحظات افسانه است. طبق این ملاحظات، تنها پیروز است که از عهده انجام نقشی که به او محول شده بر می‌آید زیرا تمام خصوصیات این نقش در وجود او جمع است.

۱ - پیروز ضعیف، ناتوان، و درمانده است. حيله و تیرنگ و خیانت هم از آدمهای ضعیف سر می‌زند. آدم قوی و قدرتمند نیازی به حيله و تیرنگ ندارد و از خیانت متنفر است. آدمهای قوی معمولاً به صفاتی چون جوانمردی، فداکاری و غرور متصفند.

۲ - پیروز یک زن است و بهتر می‌تواند در حريم خوابودگی اشخاصی راه پیدا کند. طبق تعصبی که نسبت به ناموس در بین سازندگان افسانه‌ها وجود دارد، امکان این‌که مردی بیاید و با زن کسی خلوت کند، اصلاً وجود ندارد.

۳ - پیروز آدم مسنی است. او سرد و گرم دنیا را چشیده و به زیر و بم زندگی اشراف دارد. بنابراین راحت‌تر می‌تواند راه و چاه را پیدا کند و به اصل مطلب برسد. آنگهی کبر سن کلام او را پر تأثیرتر می‌کند.

دیو

دیو بلند آوازه‌ترین شخصیت منفی افسانه‌ها است. او از شهرت و موقعیت بالایی در افسانه‌های مشرق زمین برخوردار است. دیو مهم‌ترین مظهر شر و پلیدی است که دیگر شخصیت‌های منفی در مقایسه با او، شخصیت‌های جانبی به حساب می‌آیند.

دیو موجودی است به هیأت آدمی، اما زشت و بد ترکیب. دارای شاخ و دم و مذکر. او با آن‌که بال ندارد، مثل پرندگان از هوا رفت و آمد می‌کند. او موجودی است جادوگر با قدرت بدنی بسیار بالا. اما کودن و زودباور؛ و اغلباً همین کودنی و زود باوری اوست که باعث شکست و نابردیش می‌شود.

دیو در غالب افسانه‌ها، اصلی‌ترین ضدقهرمان است. ماجرای اکثر افسانه‌ها، جدالی است بین قهرمان که از جنس آدمیزاد است با ضد قهرمان یعنی دیو. دیو که مظهر شرارت و پلیدی است، بدطینت، و شہوت‌ران تصویر می‌شود که دختران زیبا و باکره را می‌رباید در قصر خود به بند می‌کشد. شاهزاده که سمبل نیک‌خواهی است، برای رهایی دختر با او جنگ و بیکاری می‌کند. دختر جوان نماد ارزش‌ها است.

موطن اصلی دیوها، کوه قاف است. آنها برای شرارت و به دست آوردن دختران، به دنیای آدمیان می‌آیند. برداشت عامیانه این است که سلیمان نبی برای کم کردن شر دیوان از آدمیان، آنها را در بندیکه‌ی خود در بند کرده است، اما گاهگاهی یکی دو تا از آنها از مجلس می‌گریزند و به آزار و اذیت آدمیان می‌پردازند. آنها خیلی می‌ترسند از این‌که دوباره به بندیکه سلیمان نبی برگردانده شوند.

دیو دشمن ذاتی آدمیزاد، و آدمخوار است. او بوی آدمیزاد را خیلی خوب تشخیص می‌دهد. در افسانه‌ها زیاد شنیده می‌شود که قهرمان در گوشه‌ای پنهان می‌شود، اما دیو که می‌آید، فوراً بر می‌کشد و می‌گوید «بوی، بوی آدمیزاد». دیو علاوه بر این‌که نیروی بدنی فوق‌العاده دارد، ثروتمند نیز است. او در هر گوشه و کنار مخفی‌گاه خود، انبارهایی از طلا و جواهر دارد. او به تجملات و زرائدوری عشق می‌ورزد و برای خود، قصرهای مجللی می‌سازد. او دختران زیبایی آدمی یا پری را می‌دزد و به قصر مجلل خود می‌برد؛ اما هیچ گاه این توفیق را پیدا نمی‌کند که از آنها کام بگیرد. جالب این است که او هیچ گاه به زور نمی‌خواهد دختران را وادار به تمکین کند. او برای یک لبخند آنان می‌میرد و برای جلب رضایشان، از هیچ کوششی دریغ نمی‌ورزد. به آنها وعده و وعید می‌دهد، با آنها مهربانی می‌کند و حتی تهدید به مرگشان هم می‌کند، اما هر چه تلاش بیشتری می‌کند، نتیجه‌ی کمتری می‌بیند. به همین خاطر، او همیشه از دختران، خام و نامطمئن است و هر وقتی که از قصر بیرون می‌رود، آنان را بندی می‌کند تا فرار نکنند. به علاوه، این هراس هم همیشه در دل اوست که مبادا قهرمان افسانه برای آزادی آنان بیاید. به





همین خاطر نگاهیهای قدرتمندی مجهز به طلسم و جادو بر آنها می‌گمارد. اما علی رغم این همه تلاش و تدبیر، قهرمان همیشه پیروز افسانه می‌آید؛ تمام نگیهانان را از پای در می‌آورد؛ بند از دختر می‌گشاید و او را با خود می‌برد.

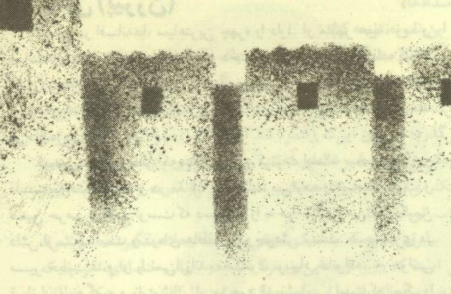
دیوها ممکن است به هر طریق کشته شوند. به ضرب شمشیر، نیزه، تبرکمان، یا به ضرب مشت قهرمان. اما معمول این است که دیوهای قدرتمند و بانفوذ دارای شیشه‌ی عمر هستند. شیشه‌ی عمر، بوتلی است درسته که داخلش کبوتری محبوس است. آن کبوتر روح دیو است. اگر کسی شیشه را پیدا کند و کبوتر را از داخل آن بیرون کند و بکشد، دیو هم کشته می‌شود. ارتباط دیو با کبوتر به اندازه‌ای است که هر قسمت از بدن کبوتر را بکنند، همان قسمت از بدن دیو هم کنده می‌شود.

دست یافتن به شیشه‌ی عمر دیو کار آسانی نیست. دیو شیشه را جایی پنهان می‌کند که پیدا کردنش تقریباً کار محالی است. تنها کسی که مخفیگاه شیشه را می‌داند، فقط خود اوست. اگر کسی از راز مرگ یا مخفیگاه شیشه عمرش، سخنی به زبان آورد، بی معطلی کشته می‌شود. با همه اینها، فقط یک نفر می‌تواند درباره‌ی شیشه‌ی عمر او حرفی به میان بیاورد و او معشوقه‌ی اوست؛ همانی که دیو در حسرت کام گرفتن از او می‌سوزد.

وقتی که قهرمان، برای آزاد کردن دختری که درینند دیو است (دختری که هم معشوقه دیو است و هم معشوقه او) خود را به او می‌رساند و از او می‌خواهد که همراهش فرار کند، دختر فرار از رعیت می‌داند چون می‌داند که هر جایی برود، باز هم دیو می‌آید و او را می‌برد. دختر تنها راه آزادی خود را کشته شدن دیو می‌داند. این جا است که قهرمان از او می‌خواهد که به هر حلیه‌ی ممکن، راز مرگ یا محل اختفای شیشه عمر را از دیو سؤال کند. وقتی که دیو ناکام، در حسرت از سفر بر می‌گردد و بر بالین دختری می‌آید، طبق معمول از او می‌خواهد که دست از لجبازی بردارد و کام دل او را حاصل کند. دختر شرط برآوردن کام را این می‌داند که با یکدیگر روراست باشند و چیزی را از یکدیگر مخفی نکنند. دیو قبول می‌کند. دختر می‌گوید «اگر واقعاً قبول کرده‌ای و با من روراست هستی، بگو که راز مرگت در چیست؟» دیو به محض شنیدن این سخن، سبلی محکمی به صورت دختری می‌زند، اما وقتی که گریه‌اش را می‌بیند، پشیمان می‌شود و طلب بخشش می‌کند. دختر می‌گوید: «نگفتم که صادق نیستی؟» مابین زن و شوهر خیلی حرفها می‌شود. دیو فریب می‌خورد و محل اختفای شیشه عمر خود را فاش می‌کند. دختر علی‌الظاهر ازدواج با او را قبول می‌کند. دیو به دنبال تهیه‌ی مقدمات عروسی و خیر کردن اقوامش می‌رود. دختر از فرصت استفاده کرده به اتفاق قهرمان افسانه، شیشه عمر دیو را پیدا می‌کنند و کبوتر را می‌کشند و در نتیجه دیو هم کشته می‌شود.

یکی از خصوصیات منحصر به فرد دیو این است که برعکس عمل می‌کند. به اصطلاح «کارهایش چیه است»، مثلاً اگر بگویید «از دریا می‌آیم»، حتماً از خشکی می‌آید. قهرمان افسانه این خصوصیت دیو را می‌داند و عکس گفته‌هایش را می‌گیرد. چیه کار کردن دیو، نشانه خبیث طبیعت و احتیاط بیش از حد او در برابر آدمی است.

ممکن است این سؤال پیش بیاید، که چرا ضد قهرمانها معمولاً از غیر آدمیزاد انتخاب می‌شوند، مثل دیو، اژدها، برزنگی و... در پاسخ شاید بتوان چنین گفت: اولاً، افسانه‌ها را خود آدمیان ساخته‌اند، لذا تعصب نودوستانه‌شان موجب شده که انسان را در نقش



ضد قهرمان قرار ندهند. ثانیاً: ضد قهرمان باید موجود قدرتمندی باشد که بتواند در مقابل قهرمان عرض اندام کند. حالا اگر این موجود قدرتمند از آدمیزادگان انتخاب می‌شد، از کدام طبقه باید می‌بود؟ اگر از شاهزادگان و بزرگ‌منشان می‌بود، اهانت به خاندان پادشاه و اشراف می‌شد، که صلاح نبود. اگر از طبقه‌ی زیرین - که آبرو و حیثیت‌شان مهم نیست - انتخاب می‌گردید، می‌بایست توانایی و قدرت بالایی به او داده می‌شد؛ قدرتی مساوی با قدرت قهرمان افسانه که شاهزاده باشد. آن وقت یک آدم از طبقه پایین، در سطحی قرار می‌گرفت که می‌توانست با شاهزاده مقابله و مبارزه کند و ای بسا شاهزاده را به ستوه آورد. این یعنی گرفتن بزرگترین امتیاز از شاهزاده، یعنی زورمندی و قدرت. و این به صلاح نظامهای موجود نبود. به این خاطر مجبور شده‌اند که ضد قهرمان را از موجودات غیر آدمی برگزینند تا چنین «اما» و «اگر»‌هایی پیش نیاید.

پری

پری موجودی است موث از طایفه اجنه؛ فوق العاده زیبا و نوریند. همین زیبایی بیش از حد پری، بلائی جان اوست. معمولاً دیوها که موجودات قدرتمند و شهورتانی هستند، پریها را می‌ربایند و در قصر خود محبوس می‌کنند. پری موجود مهربان و نیک‌اندیشی است. او مسلح به سحر و جادو است، اما از سحر فقط در راه مثبت استفاده می‌کند، مثل مواقعی که قهرمان گرفتار مشکل می‌شود و پری با نیروی سحر به کمک او می‌شتابد و او را از مصیبت می‌رهاند. پری با این که جادو می‌داند، همیشه مغلوب دیو است. او چون طبیعتاً موجود لطیفی و ظریفی است، از غلبه بر دیو که طبیعتی خشن دارد، عاجز است. نیروی ساحری او فقط می‌تواند کمکی برای قهرمان آدمی زاده باشد که به قصد نابودی دیو آمده است.

موطن اصلی پری‌ها کوه قاف است. آنها با توسط دیوها زده شده به این دنیا آورده می‌شوند با این‌که خود به قصد تفریح می‌آیند و به تور آدمیزادی می‌خورند. پری از ازدواج و هم آغوشی با آدمیزاد امتناع می‌کند، نه از آن جهت که از آدمی بدش می‌آید، بل به آن دلیل که طبیعت او یا طبیعت آدمی فرق فاحش دارد. او دارای خصوصیتی است که آدمی از فهم و درک آن عاجز است. پری موجودی خست‌منصب، مقرراتی و زندگی او بر اساس محاسباتی است که آدمیزاد شیر خام خورده و خطاکار از رعایت آنها ناتوان است. با همه این ملاحظات، زیبایی بیش از حد پری باعث می‌شود که آدمیزاد بتواند هوای هم آغوشی با او را از سر بیرون کند. پری بیچاره عذر و بهانه بسیار می‌آورد، اما به خرج آدمیزاد نمی‌رود. عقبت پریزاد، ازدواج با او را قبول می‌کند اما به این شرط که



سعی نکند از بعضی خصوصیات ذاتی او سر در بیاورد، به این معنا که پری دارای ویژگیهایی است که مربوط به خودش است و نباید آدمیزاد از آن سر در بیاورد. مثلاً شرط می‌کند که موقع شستن سر نباید او را نگاه کند. چنانچه آدمیزاد شرط او را زیر پا بگذارد، پری برای همیشه از پیش او گم خواهد شد. اما آدمیزاد آن قدر طاقت و تحمل ندارد که سرپوش از آن راز برنبرد. او مدتی صبر می‌کند اما به زودی صبرش تمام می‌شود و شرط را زیر پا می‌گذارد و از راز آگاه می‌شود. بر ملا شدن راز همان و ناپدید شدن پری همان. اما قبل از این که از پیش چشم آدمیزاد ناپدید شود، با ناله و زاری می‌گوید: «نگفتم که به شرط من عمل نمی‌توانی، حالا اگر می‌خواهی من پیدا کنی، باید آن قدر از دنبالم بگردی که کفشت غریب شود و ثباتت تنه.»

آدمیزاد خطا پیشه، بعد از آن پشیمان می‌شود و برای یافتن دوباره او سالهای سال، طول و عرض دنیا را می‌پیماید. از پادشاهی و مکتب دست می‌کشد، مشافره کوه و بیابان می‌شود، تشنگی می‌کشد، گرسنگی می‌کشد، تنهایی و دریدری می‌کشد تا این‌که ریشش سپید می‌شود و قدش خمیده. سرانجام پری را می‌یابد، آن هم در چه حالی. یک کتیز مرتب روی او آب می‌ریزد و او یک نفس می‌گردد: «آی سوختم آی که حضور و دیدار آدمیزاد، عذاب را از پری رفع می‌کند. معمولاً آدمیزاد انگشترش را میان آفتابه‌ای که با آن آب روی پری می‌ریزند، می‌اندازد و آبی که انگشتر را در خود دارد، آتش عذاب پری را خاموش می‌کند. آن وقت برای بار دوم هر دو به وصال یکدیگر می‌رسند، اما این بار دیگر شرطی در کار نیست.

در این تمثیل و ماجرا، نکته عمیقی نهفته است. اگر پری را سمبل دست نیافتنی‌ها و ایدئالها بگیریم، به این معنا است: آدم معمولی با وضعیت عادی، لیاقت آن را ندارد که به او دست یابد. یک آدم عادی، کم ظرفیت و خطاکار است. چنین آدمی آمادگی و شایستگی همسری با پری را ندارد، مگر این‌که در کوره رنج و تعب آبدیده شود. آن قدر سیر و سلوک کند، فحوص و جست‌وجو کند، تشنگی و گرسنگی بکشد، از نیش هر گزنده‌ای گزیده شود، از پنبه هر درنده‌ای زخم ببیند تا پاک و مجرد شود. آن وقت است که قابلیت ایصال به معشوق را پیدا می‌کند.

بچه کیمنی

درفاسانه‌ها، کم اتفاق می‌افتد که شخصیت اصلی، از طبقه پایین اجتماع باشد. میدانداران اصلی صحنه‌ها و قهرمانان بی‌چون و چرای

افسانه‌ها، کسانی چون بچه پادشاه و بچه وزیر اند. زیرا در یک نظام طبقاتی، جامعه اختنارات و لیاقتها و توانندبها، فقط بر اندام کسانی می‌زیبد که در رأس هرم قرار دارند. رعیت بیچاره بدبخت، صلاحیت آن را ندارد که کاری بزرگ و قابل توجه انجام دهد. پس بچه رعیت لیاقت آن را ندارد که از او افسانه ساخته شود. اما افسانه‌سازان کیانند؟ بدبھی است که آنها همین فرودستان و سیه روزانند، همانهایی که از واقعیت گریزان‌ترینند. آنان پادشاه را خوشبخت‌ترین آدم می‌دانند و طبعاً رسیدن به مرتبه پادشاهی آرزویشان است (البته فقط یک آرزو و بس زیرا آنان از همه کس بیشتر باور دارند که پادشاهی مخصوص پادشاه است). و همین آرزو است که گاهگاهی آنان را به ساختن افسانه‌هایی با مضمون به پادشاهی رسیدن فقیران، تحریک می‌کند. در چنین افسانه‌هایی شخصیت اصلی و قهرمان کامیاب، «بچه کیمنی» انتخاب شده است. بچه کیمنی مظهر پست‌ترین فرد اجتماع است. کسی که نه مال و مثال دارد؛ نه اصل و نسب دارد، نه موقعیت اجتماعی و نه هیچ چیز دیگر. او از دار دنیا، فقط یک مادر پیر و از کار افتاده دارد که خود باری بر دوش اوست و او عاجز از سیر کردن شکم او.

اما همین آدم بدروز، ناگهان بر حسب اتفاقی درهای خوشبختی به رویش گشوده می‌شود، گنجهای باد آورده و ثروت بی‌شماری به دست می‌آورد. ظرف مدت زمان کمی، زندگی‌اش یکصد و هشتاد درجه تغییر می‌کند، می‌شود فرد شماره یک مملکت. دیگر وقت آن می‌رسد که بزرگمنشی کند. وقت آن می‌رسد که وجودش را به رخ پادشاه مملکت بکشد. باید از پادشاه باج بگیرد. این است که مادرش را برای خواستگاری دختر پادشاه به دربار می‌فرستد. و پادشاه که نماینده و پاسبان کاست و طبقه خودش است، از چنین گستاخی و جسارتی خشمگین می‌شود. چنین پیشنهادی جسارت به اوست و کسی که چنین هوایی را در سر پروراند، مستحق سخت‌ترین عذابهاست. اما افسانه‌گوی زجر کشیده و ناکام، دلش نمی‌آید که حلاوت چنین پیشنهادی را به کام خود تلخ کند. هر چه باداباد، چشم بر واقعیت می‌بندد و دنیای شیرین خیالش را پیش می‌برد. این است که پادشاه علی رغم موانعی که ایجاد می‌کند، در مقابل اراده بچه کیمنی به زانو در می‌آید و با خفت و خوارگی به پیشنهاد او گردن می‌نهد. بچه کیمنی بی‌همه چیز، می‌شود داماد پادشاه و برای این‌که آخرین پله آرزو هم طی شود، پادشاه می‌میرد و بچه کیمنی گنگ جانشینش می‌شود.

وقتی که افسانه‌ای، چنین پایانی می‌پذیرد، برق شادی و رضایت در چشمان مستمعین می‌درخشد و برای لحظه‌ای احساس سبکی می‌کند. در چنین افسانه‌ای، افسانه‌گوی فلک زده با گفتن حلاوا دهان خود را شیرین می‌کند. جالب این است که بچه کیمنی با تلاش و کوشش به جایی نمی‌رسد، فقط اتفاق و تصادفاست که باعث ارتقای او می‌شود. معمولاً او به وسایلی دست پیدا می‌کند که به طور اسرارآمیزی برای او ثروت و مکتب فراهم می‌کند، بدون این‌که او از خود فکر و اندیشه‌ای به خرج بدهد؛ مثل دست یافتن به «شاهمهر».

انتخاب این روش برای موفقیت، بیابانگ ناممکن بودن و عدم دسترسی به مقصود است. یعنی کسی که می‌خواهد پادشاه شود، باید شاهمهره پیدا کند، چیزی که با یک نیت آدم را به خواسته‌اش می‌رساند. حالا اگر چنین چیزی داری، یالله و اگر نداری، پادشاه شدن خیال خامی بیش نیست. بدبھی است که به‌دست آوردن چنین چیزی محال است.





فقیر

فقیر یا فقیر در افسانه‌ی هزاره‌ها یک شخصیت منفی است. او جادوگر آدمخواری است که جوانان را با حیله و نیرنگ به قصر خود می‌برد و طی مراسمی که «خُمبر زون» نام دارد، آنها را می‌خورد. فقیر از نظر قیافه شبیه آدمی است، اما فی الواقع دیو است. او برای فریب مردم، لباسهای زنده می‌پوشد و تیافتی در دست می‌گیرد و «یاهو و یا منهو» گویند، بین مردم راه می‌افتد. در واقع او رانمود می‌کند که درویشی است تارک دنیا که کار و بارش عبادت و دعا برای رفع مشکلات مردم است. به همین جهت لقب «باب‌الله» را یدک می‌کشد و مردم در مشکلات لاینحلشان به او متوسل می‌شوند. او هم با گذاشتن شرایط بنسپار سنگین، به نیروی جادو مشکلات آنها را حل می‌کند. مثلاً پادشاهی عقیم است و فرزند نمی‌آورد. او هم سببی را دعا می‌کند و به زن پادشاه می‌دهد و زن آبستن می‌شود. اما شرطش این است که هر چه دختر دستر متولد شد، عمال پادشاه و هر چه پسر به دنیا آمد، مال فقیر باشد و اگر هم همه پسر بود، مساوی تقسیم می‌کنند.

او علی رغم این‌که ظاهری ژنده دارد، فرد ثروتمندی است. او قصر بزرگی دارد که در کنار آن بندبخانه‌های متعددی تعبیه شده است. او از رنج دادن آدمها لذت می‌برد، به همین جهت بندبخانه‌های او همیشه از آدمیان پر است. فقیر در افسانه سعی می‌کند تا قهرمان افسانه را نیز بخورد. اما دست تقدیر قهرمان را بر مکر فقیر آگاه می‌کند و او فقیر را با دشمن شیوه‌ای که خود فقیر دیگران را می‌کشته، می‌کشد و به جزای اعمالش می‌رساند.

تنبه‌های شبیه فقیر در سرزمین هزاره‌ها بسیار وجود دارد؛ افرادی که به آنها «ملنگ» نیز گفته می‌شود. این افراد کسانی هستند که به بند هیچ چیز نیستند و خود را از هر قیدی رها می‌دانند. آنها خانه و زندگی ندارند و دائماً در حال گشت و گذار از این ده به آن ده هستند. ملنگان به بی‌قیدی خود افتخار می‌کنند و به این بهانه که علاقه‌ای به دنیا ندارند، از زیر بار مسؤولیتهای اجتماعی و کار و تلاش شانه خالی می‌کنند. ملنگان بدشان نمی‌آید که خود را صاحب کرامت قلمداد کنند و بدین وسیله شخصیت خود را بر دیگران تحمیل کنند. مردم درمانده و وامانده که برای رفع گرفتاری‌های بی‌شمارشان به هر خسی تمسک می‌جویند، به ملنگان هم متوسل می‌شوند.

شاید چنین شخصیت‌سازی از فقیر، اعتراضی باشد به وجود افراد و تنبیه‌ای که با چنین وضعیت روزگار می‌گذرانند.

ملا

ملا به عنوان شخصی که سمبل عینی مذهب و معنویت است، فرد مقدس و مورداعتمادی تصویر می‌شود. او فرد بی‌چیز و ناتوانی است که کارش دعا خواندن و نمازگزاردن است. درعین حال، ملا بسوادترین فرد موجودات است و سواد یعنی دانستن یک سری ادعیه مخصوص برای رفع ترس و اضطراب و درد کمر و قولنج و نوشتن تعویذ برای باطل شدن حسد و شرابحه و نیاطین. همچنین انتظار می‌رود که ملا غیبگو باشد و از آینده اشخاص خبر بدهد. ملا هم ناگزیر از عهده تمام کارها بر می‌آید. او حتی دردهای جسمی را با دادن تعویض یا خواندن وردی درمان می‌کند و جالب‌تر این‌که با گریه و زاری و دعا و نیایش می‌تواند به موجود بی‌جان حیات بخشد. در افسانه‌ها هر جای که مشکل لاینحلی برای مردم عادی پیش می‌آید، به سراغ ملا می‌روند و او با دعا و نیایش مشکل را حل می‌کند.

با این وجود، ملا یک آدم است و دارای نفس. همین که زمینه‌ی لغزش برایش فراهم شود، مثل همه‌ی انسانها می‌لغزد و خیلی راحت سقوط می‌کند. زمینه‌ی سقوط برای ملا بیشتر از دیگران فراهم است، زیرا مردم او را مظهر تقوی، پاکی و اعتماد می‌دانند و به همین جهت اموال، اسرار و حتی ناموس خود را نزد او به امانت و نگهداری می‌گذارند. اما شیطان او را وسوسه می‌کند و او دست به خیانت می‌آلاید.

مردی به سفر حج می‌رود. دختر جوانش را نزد ملا می‌گذارد تا هم درس بخواند و هم در سایه سرپرستی ملا، از گزند حوادث مصون باشد. خیلی زود ملا وسوسه می‌شود و به دختر پیشنهاد فسق و فجور می‌کند. دختر نمی‌پذیرد و ملا برای سرپوش گذاشتن به رسوایی، اقدام به قتل دختر می‌کند.

چنین عاقبت و سرنجامی برای ملا، اعتراضی است علیه کسانی که تظاهر به مذهبی بودن می‌کنند. آنها افراد سوءاستفاده‌گر از مذهب تصویر می‌شوند که با لباس تدین و تقوی، مردم را فریب می‌دهند.

اژدها

اژدها ار پلیدترین شخصیت‌های افسانه است. او جانوری است خنده به هیبت مار با دهانی فوق‌العاده بزرگ که همواره شعله‌های آتش از آن فوران می‌کند، چنان‌که وقتی حرکت می‌کند، «سنگ و چوب سر راهش



بنیاد آندیشیه
تأسیس ۱۳۹۱

می‌سوزد» اژدها موجودی است بدذات، آزار دهنده و آدمخوار که بدون علت و سببی به شهر فرود می‌آید و اهالی بی‌گناه را وادار می‌کند که هر شب دختر باگرای را برای خوردن به او بدهند.

تقابل اژدها و دختر، جای تأمل دارد. چرا اژدها فقط دختر می‌خواهد؟ چرا نمی‌گوید شبی یک نفر برایش بیاورند؟ چرا همیشه این دخترانند که در معرض رنج و زحمت قرار می‌گیرند؟

درافسانه‌ها، دختران مظهر پاکی، صداقت، معصومیت و عشق‌اند. متقابلاً اژدها مظهر پلیدی، شرارت و ظلم است. پس تقابل این دو، همان تقابل خیر و شر است، همان تلاش همیشگی اهریمن، برای نابودی اهورامزدا. زار زار گریستن دخترکان معصوم در برابر اژدها، مرثیه‌ای است برای ارزشهایی که یکی پس از دیگری در کام ضد ارزشها فرو می‌روند و همداری که اگر اژدها باشد و خواسته‌هایش، نسل دختران قطع خواهد شد. و هر روزی که بگذرد دختر شریف‌تر و عزیزتری قربانی خواهد شد. اگر مدتی دختران رعیت طعمه اژدها بودند، حالا نوبت دختران اشراف و بزرگان است و فردا خواهد بود که دختر پادشاه به قتلگاه باید برود. و آن وقت فاجعه است.

اما آدمی دوست ندارد که تمام درها را به روی خود ببیند. در ناامیدی مطلق هم دوست دارد که امیدوار باشد. نابودی کامل نیکی و حاکمیت مسلم شر را نمی‌تواند باور کند. به همین خاطر است که تمام ادیان و مذاهب، منتظر یک منجی هستند و اعتقاد دارند که در سخت‌ترین روز خواهد آمد و به فریاد بیچارگان و سیه‌روزان خواهد رسید.

در افسانه‌ها، اژدهای بدطینت تمام دختران شهر را می‌خورد، تا این‌که نوبت دختر پادشاه فرا می‌رسد. او به حیث آخرین دختر حتی به قربانگاه - وعیدگاه اژدها - برده می‌شود و منتظر مرگ می‌نشیند، اما ناگهان قهرمان از گرد راه می‌رسد، اژدها را می‌کشد و دختر رانجات می‌دهد.

کشتن اژدها کار ساده و آسانی نیست. اژدها هفت سر دارد. هر سری را که قهرمان قطع می‌کند، اژدها می‌خندد و می‌گوید: «یک سر به تن بود و نشد.» قهرمان باید آن قدر توان داشته باشد که سهرای متعددی از او قطع کند و این زیرکی و هوش را هم داشته باشد که راز سر هفتم او را بداند، زیرا کلید مرگ او در سر هفتم است.

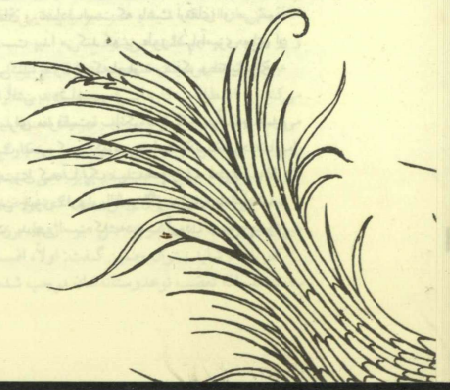
برای این‌که اژدها بمیرد، باید سر هفتم جدا نشود. اگر سر هفتم قطع شود، اژدها دوباره با همان هفت سر زنده می‌شود و قهرمان را از پای در می‌آورد. اما قهرمان افسانه کاملاً آگاه و هوشیار است. او شش سررا قطع می‌کند و دست نگه می‌دارد. اژدها با صدای بلند می‌گوید: «خوب چرا

معتلای، سر هفتم را هم قطع کن تا بمیرم.» قهرمان می‌خندد و می‌گوید: «تو اگر یادداری، من هم یاد دارم، سر هفتم مال خودت.» اژدها با شنیدن این حرف می‌افتد و می‌میرد.

سیمرغ

سیمرغ شخصیتی مثبت و فوق‌العاده دوست داشتنی در افسانه‌ها است. او پرنده‌ای است قدرتمند، دانا، مهربان و قدرشناس که در شرایط سخت و ناامیدکننده به قهرمان افسانه کمک می‌کند. معمولاً کمک او در پاسخ به کمکی است که انسان در حق او انجام داده است. سیمرغ پرنده‌ای است دشمن دار. او هر وقت جوجه‌ای می‌گذارد، اژدهایی می‌آید و جوجه‌هایش را یکی پس از دیگری می‌خورد. قهرمان افسانه در یک اقدام نیک منشانه، اژدها را می‌کشد و جوجه‌ها را از خطر نجات می‌دهد. جوجه‌ها به پاس نیکوکاری او، تا ابد حلقه‌ی بندگی او را به گوش می‌کنند، اما چون نمی‌توانند همیشه با او باشند، چند لایخ از پر خود را به او می‌دهند تا در موقع ضرورت با آتش زدن پری، برای کمک به او حاضر شوند. کمک سیمرغ دارای اهمیت خاص و منحصر به فرد است که فقط از عهده او بر می‌آید، یعنی موقعی که انسان نیاز به پرواز دارد.

یکی از نقضهای عمده بشر که او رنج فراوانی از آن می‌برد است، عدم توانایی او برای پرواز است. آرزوی پرواز و سریع جا به جا شدن، هیچ‌گاهی دست از سر انسان بر نداشته است. به همین خاطر، او سعی کرده است که لااقل در دنیای افسانه این نقص را از خود بر طرف سازد. برای تحقق این آرزو و رفع این نقیصه، از شیوه‌های مختلفی استفاده کرده است. آفرینند قالبچه‌ی سلیمان یکی از آن شیوه‌ها است که می‌توان با نشستن روی آن، در یک چشم به هم زدن، مسافت بسیاری را از هوا طی کرد. و طریق دیگر، استخدام سیمرغ است. سیمرغ در موقعی که انسان فقط با پرواز کردن مشکلش حل می‌شود، به کمک او می‌آید و او را نجات می‌دهد، مثل وقتی که قهرمان از دنیای زیرین می‌خواهد به دنیای بالایی بیاید. سیمرغ در جریان کمک به انسان متحمل رنجهای فراوانی می‌شود، اما همه را با جوانمردی تحمل می‌کند و به روی خود نمی‌آورد. گاهی هم در راه کمک و خدمت به انسان قربانی می‌شود، قربانی بی‌توجهی و سهل‌انگاری او مثلاً پرهایش کاملاً می‌سوزد و از پرواز می‌ماند.



□ تهیه و نگارش: م. کوهدامنی

یک مردگ بوده، خاشه^۱ می‌ورده، سودا می‌کده، نان بیگا صبا^۲ خوره امزو تیه^۳ موکده. سه تا دختر دشته بود، یک زن. یک روز موره^۴ د کو، خاشه می‌کنه و می‌کنه و می‌کنه، پشتکی خوره رُست^۵ موکونه، می‌خوایه بسته کنه، هر چه الاج^۶ موکونه، بسته نموشه. هر چه بسته موکونه واز موشه، هر چه بسته موکونه، واز موشه. قارش^۷ میه پَسَقَد^۸ مو پشتکی خوره خن سر لَغه خو می‌زنه تیت تیت موکونه. تیت موکونه که یک مار بسیار کنه از قَد^۹ پشتکی شی پیدا موشه. ئی دان خوره سر ازی مردگ واز موکته، پناپی^{۱۰} که ئی مردگه بخوره. موگه:

- خوردگک نادو ره می‌دی مره، نمی‌دی؟
سه تا دختر دشته، اموریزه شی خوردگک نادو نام دشته. ئی آبرو^{۱۱} مومنه. ئی مار چند بار تکرار موکونه:

- خوردگک نادو ره مره می‌دی، نمی‌دی؟ اگر نمی‌دی، ما توره موخورم.

مردک مجبور موشه، موگه:

- مره نخور، ما برم خانه صلا^{۱۲} کنم صبا^{۱۳} دیگه احوال شی ره می‌رم.

ئی مار موگه:

- خوبه دیگه. صبا^{۱۴} دیگه باید خردگک نادو ره بیری. بعد ئی مردک هیژم خوره شیخ بندک کده بسته موکونه - بیچاره - میه د خانه خوب بسیار دیق سرگردو، بدحال. خانه خو می‌یه پشتکی خوره میله، امون چی پیش درگه خو می‌شینه. یک دختر شی میه موگه:

- آ بابیه بیه خانه. بیه نان بخور!

ئی نموره.

بس^{۱۵} دختر دیگه شی میه

- آ بابیه بیه نان بخور، منده یی!

ئی نموره.

ئی خوردگک نادو میه:

- آ بابیه بیه خانه دَم^{۱۶} خوره راس کو!

ئی بال موشه موره خانه، چیزی نموگه، دیق سرگردو. ئی سیاسرشی چتی^{۱۷} می و نان مان می‌ره موگه:

- بچی ایقس دیق و سرگردونی؟
موگه:

- سرگردونم دی.

دیگه آید^{۱۸} نموکونه. اموم شوه تیر موکونه، صبا^{۱۹} شی بسه پشت هیژم موره. ئی دلیل شی ام بر نمی‌دیه، دیق سرگردوید، ازون جا خار مار می‌زنه، پشتکی بسته موکونه. بسته موکونه که بَسَم^{۲۰} پشتکی ازی بسته نموشه. هر الاج^{۲۱} که می‌کنه، پشتکی ازی بسته نموشه. قارش^{۲۲} می‌یه، ئی پشتکی ره می‌زنه تیت موکونه که بَسَه^{۲۳} امو مار قدر پشتکی شی. ئی مار حمله می‌ره که:

- آلی موخورم توره، خوردگک نادو ره نوردی.
موگه:

- مره غرض مه ندی، خوردگک نادو ره روز دیگه می‌رم.
مار موگه:

- روز دیگه حتماً بیری.

بَسَم^{۲۴} ئی مردکک پشتکی خوره شیخ بندک کده می‌زه د دی خو پرته موکونه. خوردشی دم در می‌شینه. بسد^{۲۵} ئی دختر شی میه که:

- بابیه بیه!
او موره، یکی دیگه شی میه، موگه:

- بابیه بیه! خانه بیه، بیه نان بخور. دَم^{۲۶} خوره رَس کو!

- ما امین چی می‌شینم، نمی‌یم خانه.
بعد، ئی خوردگک نادو میه که:

- بیه خانه بابیه، برچی نمی‌یی؟
موگه:

- او بچی! خانه آمدیه از مدام کار نمی‌یه.
- خوب، بیه بابیه، هر چی که استه بگویی.

- ما پس خاشه دیروز رفتیم، ام یک مار از قد خاشه مه بورشده، سرمه اله^{۲۷} کده که «مرد خوردگک نادو ره بندی!»
امررز رفتیم ام پشتکی که بسته کدم یک مار سرمه اله کده که «خوردگک نادو ره بندی مره» ما آبرو مندیم.
- اوابایی خیره، خدا میربانه. بیه خانه.
مردگ موره خانه. چتی^{۲۸} می، نان مان موخوره، مندگی خوره رس موکونه. صبا^{۲۹} موشه، بَسَم^{۳۰} امو کَرَن^{۳۱} خوره استیده موره د کو. موره که ئی مار دَسَازی می‌رسه که:

- خوردگک نادو نه آوردی؟
موگه که:

- نوردیم.
موگه:

- آلی توره موخورم. اکو توره زنده نمی‌لم.^{۳۲}
ئی مردگ موگه:

- امرا^{۳۳} تومره نخور، روز دیگه می‌م^{۳۴}. دیگه مسجوره خوردگک نادونه می‌رم.

ئی بنده خدا، یگو گرد^{۳۵} خاشه (چیزی که از پیشنه روز شی منده بوده، چیزی که ازون جا می‌زنه) دو سه قَوَد^{۳۶} گگه پشت موکونه می‌ره، بَسَه^{۳۷} دیق و سرگردو بسیار بدحال. دخترن ازی هر چه که کوشش موکونه که:

- بابیه بیه خانه.
ئی موگه.

- حالی که مَرَه مار موخوره. اکو^{۳۸} چیکار کنم؟ خانه که بیم، از مه چی فایده. بیزو^{۳۹} که مَرَه مار موخوره. موگه «خوردگک نادو نه بیر.» ما خوردگک نادونه برده، نمی‌تم. اولاد استه، شیر^{۴۰} یه.

خوردگک نادو موگه:

- بابی خیره، خدا مهربانه! مره بُبِر صبا، هر رقم که شد، شد. ئی ام بیچاره شاق صبا موکونه. صبا آیه ازی بسیار گریه، ماتم، سرائی موکونه مردک خوردگک نادونه استیده موره. موره که مار ام می‌رسه، شووو زده گرد ازی مردگ حلقه می‌زنه.

موگه:

- خوردگک نادونه آوردی؟
موگه:

- آره. آوردم.

ئی مار مردگه غرض شی نمی‌دیه، امو خوردگک نادونه دبله گردن خو پُرته موکونه بَدَر^{۴۱} موره. مردگ از پشت شی^{۴۲} موکونه. هر چه دل شی موسوزه، هر چه که چخرا^{۴۳} ماتم موکونه، پس تاو نموخوره. موره از پیش نظر شی ناپدید موشه. موره دیک مغاره کوه. دمغاره کو موره که ئی مار نه، یک دیو!

بسیار یک دیو زبردست. این شاخا شاخای شی چنار وری. یک آیه پیر و ناتون و ضعیف دشته بوده. دزی آیه خو موگه که:

- امی خوردگک نادو ده پیش تو بشه. گم نَشَه از پیش تو. اگه گم شوه، ما توره اون طور نمی‌لم.

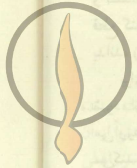
دخترام ریزه بوده بیچاره. ئی دیو مورفته روزنه گم موشده، از بیابانا، از کوها نفر می‌ورده. کی^{۴۴} مار تیار موکده خود خوره، کی دیو تیار موکده، کی بقیر تیار موکده. مَرَدَماره بازی دَدَه می‌ورده بوده، د امزو غار خو بندی موکده بوده. هفت دربند خانه دشته د غار خو. پیشنه شی ره موخورده بوده بخته کده سر شیخ زده، بَسَنَه رَه بَسَم^{۴۵} د جای شی... ئی خوردگک نادو می‌شیشته دیری^{۴۶} آیه ازی. آیه ازی ام پیر بوده، چشم شی ام کور بوده. یگورا^{۴۷} موگفته بوده: «آ خوردگک نادو! آ خوردگک نادو!...» او موگفته بوده: «آ. امین چی استم.»

ئی دیو یک زن دیگه از پریگو دشته بوده د پس کوی قاف. بچه دشته بوده، ئی پس کوی قاف مو رفتو ده دیر موکده. یک هفته باد، گی دو هفته باد میموده. از خوردگک نادو احوال می‌گرفته، می‌دیده که خوردگک نادو استه، بَسَم مورفتورده. یک روزنی خوردگک نادو موگه: «بیه بورم یگ را نیگا کنم، پیشاره. نیگا کنم که ئی دیو که نفره می‌ره، گم موکونه، غارت موشه، کجا موشه.» موره می‌گرده، می‌گرده، وینگره او ووو ئی غارت هفت در بنخانه دَرَه^{۴۸} ئی یک درگه شی ره و از موکونه که نفر بندی. بَسَه درگه دیگه شی ره واز موکونه که بسه نفر بندی

فرهنگ بومی

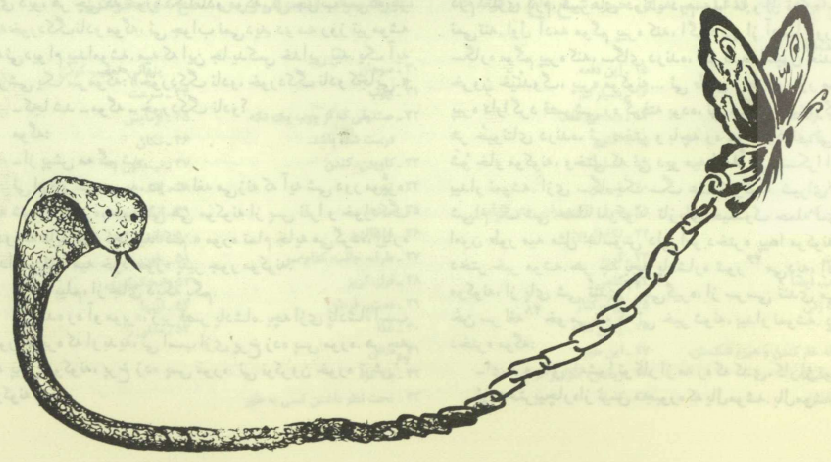


ژورنی شماره نو ۱۰۲



بنیاد اندیشه
تاسیس ۱۳۹۱

خوردگک نادو



فرهنگ بومی



ژورنی شماره نو ۱۰۲



دیگه واز موکونه که نرفندی، یک آدمیزاد. ئی موره می‌گرده می‌گرده که این طیر ۲۷ بندی یه، این طیر بندیه... اوخور تیار کده، منه ازو اوخورا کشمش شیو ۲۸ کده. قره ۲۹ کشمش موخوره اوموندیا. ایناره دگر دویای شی پک زنجیر بسته کده که ترّوه دست شی زنجیر، پلی شی زنجیر، ئی جویا موشه که:

— شمو انسید، جنسیسید، آدمیزادید؟

یا موگه:

— مو آدمیزادی. مونه از هر جایی که دست شی رسیده، گرفته اورده، بندی کده. پیشنه موره کباب کده موخوره، پسنه موره می‌ره. توره ام موخوره ئی دیو.

خوردگگ نادو، امبور، چاقو، قوری ۳۰ از غار دیو می‌تله یک ایناره زنجیر شی ره، قوری موکونه، که قوری موکونه، که قوری موکونه، که قوری موکونه... از پای شی خلاص موکونه. بسه از دست شی قوری موکونه، قوری موکونه... خلاص موکونه، بسه از گردون شی قوری موکونه خلاص موکونه. یک امزو مرداره د آمزی رقم خلاص موکونه. ئی مردگ ام موره رفیون خوره خلاص موکونه. سه چار نفر شی ره که زنجیرای شی ره قوری موکونه، واز یکدیگر خوره قوری موکونه، د آمزی رقم همه نفر از بندی خلاص موکونه، یا موگه: «ئی دیو آگه بیه همه مونه موخوره.» یک مردکه ازینا نچار بوده. ئی موگه:

— تو یک چپو ۳۱ پیدا کو. ما مغز شی ره کورمرکی ۳۲ وری کو ۳۳ موکونم. سرپوش ام می شتم، قلف از منه شی ام تیار موکونم، اوسه تو مئه شی دزی (دریا بوده) توره منه دریا لول می‌دی. توره دوز رقم نجات می‌دی، خودو فرار موکونی.

ئی ام موره چپوای کنه کنه — که دیو آره کده آورده بوده برای گوشت آدم پخته کدو — می‌ره. تیشه و تاور ۳۴ و دیگه اثاث... اینا جمع موشه، ئی کُنده ره مَعْدَر قامت ازی خورد گگ نادو جور موکونه، درمی‌شنه، قلف می‌زنه. ئی د منه ازو دز می‌یه. صندوقه از منه شی قلف موکونه. بردکو ۳۵ ام سه — چار شی کنده ره لیل ۳۶ میده شیوه. دریای عظیم بوده، کنده سر ضرب منه دریا مَخوره گمباز... موکونه. یا ام بیجرگو هر کسمو ۳۷ دوتا ۳۸ موکونه. ئی آیه ازی دیو، هر چی که خوردگگ نادو موگه، ئی جواب نمی‌ده، هر چه خوردگگ نادو موگه، ئی جواب نمی‌ده. دو سه روز تیر موشه که ئی دیو ام پیدا موشه. میه که این جا بدکسی خدایی نیّه. یک آیه پیر شی یک سرموگه: «خوردگگ نادو، خوردگگ نادو کجایی.»

— کجا شد — موگه — خوردگگ نادو؟

موگه:

— از پیش مه گم شد.

ئی ام قار شی می‌یه، دو سه لغه می‌زنه که آیه شی دور مویره. آیه شی ام مومره، خود شی هی موکونه از پس نفر و خوردگگ نادو، که «ایاره از کجا پیدا کنتم.» موره تمام خایه می‌کرده، زیاره پیدا نمی‌تیه. منه خود خوره بقیر جور موکونه

ای ره بیلیم، از جای دیگه بگم.

ئی کنده ره او موبره، زیر قصر پادشاه. بچه ازی پادشاه اسب خوره موبره که او بدیه، ئی اسب ازی پرخ زده پس موره. هر چه که پیش موکونه، پرّخ زده پس موره. ئی نوکرون خوره توش ۳۹ موکونه که:

— منه او دَریدید که چی استه که ئی اسب او نموخوره. نوکرون شی منه او در میه. یک کنده بسیار بزرگه بور موکونه. موگه:

— زانی چوبه دیگه.

ئی بچه پادشا، پد د غم ازی نموشه، پُر ته موکونه. سرای بام خورته موکونه، موگه چوبه خشک شونه بوره. ئی بچه پادشاه از دنیا بی‌خبره. ئی پادشا یگ امی بچه ره داشته بود، یکدانه بود. ئی پادشاه ناری ۴۰ ازی ره سر در می‌یشته بوده که بیخ شوه، ئی بخوره. نازدانه بوده. ئی خوردگگ نادو قلف ازی کنده ره راز موگه دوده، نرم اموناری ره گئی یک، گئی نیم شی ره موخوردو ده. ئی بچه پادشا ایرو مومنده. سر ازی کنیزون خو قار موشوده که «ناری موه شمو مو خورید همیشه ئی کاسه مه یله ۴۱ یه.» مَدَا ۴۲، خود ازی بچه پادشا گیتنه ۴۳ موکونه. گیتنه موکونه که امی کنده، یک را واز شد، یک دست بور شد، امو کاسه ره کش کد پیش خو. بچه پادشا ام کدب ۴۴ ئی ره می‌گیره. موگه:

— تاونسی، جنسی، چپاستی تو، که همیشه ناری موه موخوری؟ موگه:

— ما، نه انسم نه جنسم، آدمیزادم. آدمیزادم، انسه از دست دشمن فرار کدم.

ئی بچه پادشا، ئی ره از منه کنده بور موکونه که یک دختر قشنگ شکلی بی‌ئی ره میره د خانه: «مگر پری بشه ئی» چند دیره ای ره از میشت ۴۵ موکونه که ئی پری یه، آدمیزاده. ئی موگه: «ما آدمیزادم، بایه مه یک خارکش بود...» امی رقم ئی تمام سرگذشت خوره نقل موکونه. بچه پادشاه می‌نگره که انسه دختر خوب! موگه:

— بیبیه موه شوهر کو!

دختر موگه:

— ما از دست ازو دیو نیتم شوهر کنم. دیو مالوم نیسته. او هر جای بَشَه پیدا موشه، ام توره موخوره، ام موه.

بچه پادشا موگه:

— ما این طور لشکر و سپاه دارم، این طور سگها ره پیره دارم. تازی درم، شیرهای درنده درم، مدا ما و از تو ره خورده نمی‌تنه. اول ادمه موگم پیره کنه، اگر دیو از ادما زور شد، سگاره موگم پیره کنه، سگای درنده، اگر نشد، اسپون لغندوگ و خرون خَیندوگ، پیره موکونه... ئی طوی و طوی سور موکونان اَنلِیشده پیره دارا گرد قصر شی ره گرفته بوده، ئی سگای خیندوگ و ازین ۳۹

هر خَینوتای درنده، ئی دختر و باجه ره پیره موکونه. ئی اردو شو خاو موکونه، وختی که ئی دیو میه اصلا ئی عسکرا از خاو بیدار نموشه. ازی سگا، یک سگ عف نموکونه. شیرای درنده شی ام یک شی حمله نموکونه. تازیای خیندوگ حمله نموکونه. امون طور میه مثل جاسوس دلی امو دختره پیدا موکونه. ئی دختر خبر موشه. هر چه بچه پادشاه شور ۴۶ می‌دی، الاجها موکونه، از پای شی تندئ ۴۷ می‌گیره، از سر شی تندئ می‌گیره خن سر لغه ۴۸ خو می‌زنه که ئی خبر شونه، بیدار نموشه. دیو ئی دختره موگه:

— ای قرمساق بله شو! تو کار از مه ره که کدی، کار از تو منده. ئی دختر بیچاره از ترس مجبوره که بال موشه. بال موشه موگه:

— موه اجازه بدی که یک دو رکت نماز بخوانم، اوسه ۴۹ موه بپر.

ئی موره بانه دِستروی ۵۰ کدو، که د سر درگه یک جام پر خو ۵۱ غل غل موشه. دختر ام موکونه امو جامه. چیه موکونه که اووو سگها د غَصَصت و تازی د قِیَسْت و اسپو د انگِشْت میه و عسکرا بیدار موشه تفنگها د گردون شی و چِن شی اسلحه دیگه دشته بوده، شمشر و تاوَر. همه با خبر موشه سر ازی دیو حمله موکونه، دیو ام فرار موکونه. اِمشوه که زور شی نمی‌رسه. شاو دیگه بَسَم می‌یه. شاو دیگه ام یا مدا قایم گیر له ۵۲ موکونه. موگه «شاو خاو نکن تا صباره پیره کن، مدا دیو خوردگگ نادونه از پیش مه نبوده.» یا تا دو بخشی شاره پیره موکونه. نه که دیو ام می‌یه. جادو یاددشته، جادو موکونه یا ۵۳ پد خبر نموشه. بدانه آدم خبر موشه، نه تازی ونه شیر و نه... میه که دختر پالوی امزی بچه پادشاه خاره. بَسَم ئی دختره موگه:

— ای قرمساق، پله شو که پوری!

ئی دختر بیچاره، هر چه جو می‌کنه، ئی بچه پادشا از خار بیدار نموشه. بَسَم ئی ناچار موشه بال موشه. ئی دختره از خانه بور موکونه منه حولی که یک دیگ خو غل غل موشه. ئی دیو دختره موگه:

— دَوَر ازی دیگ چرخ بخورا!

ئی موگه:

— موه بل ما یک دو رکت نماز بخوانم. بسزو که تو موه موکشی.

دیو موگه:

— دی بیبگا موه بازی ددی. امیبگا ام بازی می‌دی.

ئی موگه:

— نه بازی نمی‌دیم. تو آلی که بیزو موه موکشی. بل که دو رکت نماز حق خدا ره بخوانم. می‌یه که یک جام غل غل موشه، شیره و مردم، سروصدا که «بدوید هی، بدوید هی.» ئی بچه پادشاه باخبر موشه. ئی دیو باز ام فرار موکونه. شو دیگه، بچه پادشا بَسَم نفرای خوره شیخ داغ موکونه که

پی‌نوشت‌ها

- ۱- هیزم
- ۲- تهنه
- ۳- درمست، راست
- ۴- اصارا، تاکید
- ۵- اواخر
- ۶- میان
- ۷- نزدیک که
- ۸- حیوان
- ۹- مشورت
- ۱۰- باز هم، ایضا
- ۱۱- حرف زدن
- ۱۲- حمله
- ۱۳- وسیله خار کردن و هیزم شکستن
- ۱۴- نمی‌گذارم.
- ۱۵- این دفعه
- ۱۶- بسیار کم
- ۱۷- دسته‌ی علف
- ۱۸- اکنون
- ۱۹- مسلماً
- ۲۰- شیرین
- ۲۱- حرف تاکید برای رفتن یا آمدن
- ۲۲- نگاه کردن
- ۲۳- گریه
- ۲۴- گاهی
- ۲۵- پهلو، کنار
- ۲۶- یگان دفعه
- ۲۷- این طور
- ۲۸- ریختن، سرازیر کردن
- ۲۹- کاملاً

«نرویدا!» سگای خیندوگ و شیرای خوره... مدایی که «خا و نروید، تا که رسید باید چک کنید، بزیند.» شو دیگه ام دیو میه کسی خدایی بیدار نموشه. نه از آدمی نه از درنده. ئی دیو دختره موگه:

— ای قرمساق! تو که کار خود، کدی، کار از مه منده. آلی توره زنده نمی‌لم.

ئی دختر مجبوره. بال موشه، میه که منه حولی باز ام یک دیگ پرخون موشه. دیو موگه:

— دور بخور گرد آمزی دیگ.

ئی موگه:

شمو اول دور بخورد، ما یاد ندریم، اوسه ما دور موخورم. موگه:

— دور بخورا!

ئی موگه:

— ما یاد نداریم. شمو دور بخورد که مرادستید، ما زن استم از پشت شمو دور موخورم.

ئی دیو ام دور موخوره. یک دغه دختر ام غیرد موکونه، دیوه از پشت شی شیوه موکونه د منه دیگ خون. دیک ام غلست موشه. دیوه که منه ازو پخته موشه. ئی ام د خیز خو موره که سر در یک جام خون دیگه غل غل موشه. ئی ره چیه موکونه که اووو شار غوغا موشه.

ئی سگها و درنده‌ها و عسکرا حمله می‌ره. ئی بچه پادشا بیدار موشه که ئی خوردگگ نادو، نیه. میه که خوردگگ نادو دیوه منه دیگ اندخته. ئی بچه پادشا خوش موشه که ئی دیو ام موسوزه. ئی طلسم ام باطل شده. امی جامی که سر در غلست موشیده طلسمی بوده که نه آدم خبر موشده، نه درنده‌ها. هر چیز بوده د آمزو جام بوده. بعد ازی، یا چن دیره ۵۴ شادی و شادیانه موکونه، طوی و طوی سور و خوشحالی ر آیه بایه ازی خوردگگ نادو ام پیدا موشه. چخرا و ماتم و خوشی. ازین چی، پیش شمو که بگوم، یا پک د هوس و مراد خو می‌رسه. راوی: بانو نسبیبه رضایی، فرزند علی‌بخش، ۵۷ ساله، از قریه نهورک سراب، ولسوالی ورس، سطح سواد: خواندن

- ۳۰- سوهان
- ۳۱- چوب
- ۳۲- صندوقی که از چوب یک تکه
- ۳۳- کاپوین، کتکن
- ۳۴- تبر
- ۳۵- مردها
- ۳۶- غلطاندن
- ۳۷- طرف، جانب، کلام سو
- ۳۸- فرار، گریز
- ۳۹- دستور، فرمان
- ۴۰- غنا
- ۴۱- خالی
- ۴۲- بالاخره
- ۴۳- تحت نظر داشتن کسی به طور
- ۳۳- پنهانی، تعقیب کردن
- ۳۴- سرعت
- ۳۵- آزمایش
- ۳۶- تکان
- ۳۷- نیشگون
- ۳۸- لگد
- ۳۹- اِتکار، سپس
- ۵۰- وضو
- ۵۱- خون
- ۵۲- محکم‌گیری
- ۵۳- اینها
- ۵۴- مدتی را

