

تلفیق افسانه و اسطوره در داستان‌های کوتاه ژان- ماری گوستاو لوکلزیو

فریده علوی*

دانشیار دانشکده زبان‌ها و ادبیات خارجی دانشگاه تهران، ایران

ناهید شاهوردیانی**

استادیار دانشکده زبان‌ها و ادبیات خارجی دانشگاه تهران، ایران

(تاریخ دریافت: ۸۸/۲/۸، تاریخ تصویب: ۸۸/۳/۱۱)

چکیده

داستان کوتاه، همواره به عنوان یکی از ژانرهای اصلی بسیاری از روایات ادبی مطرح بوده و مطالعات فراوانی که در زمینه ویژگی‌ها و عناصر سازنده آن صورت گرفته، مؤید همین مهم است. در واقع همین ویژگی‌ها هستند که روایت را در داستان‌های کوتاه از سایر انواع ادبی متمایز می‌سازند. اما گاهی ادبیات معاصر فرانسه این مرزها را در هم آمیخته و تشخیص ژانرهای ادبی را بسیار دشوار می‌سازد. اغلب داستان‌های ژان ماری گوستاو لوکلزیو در زمره آثار نویسندگانی است که خود را متعلق به هیچ سرزمین و یا فرهنگی نمی‌دانند. او از ادبیات جهانی برای نوشتن داستان‌های کوتاه خود بهره می‌برد و با تلفیق افسانه و اسطوره در داستان کوتاه، شکل نوینی از داستان نویسی را ابداع می‌کند. مقاله حاضر به طرح این مهم می‌پردازد که ابعاد این شکل نوین داستان نویسی کدامند و از چه عناصری تشکیل شده است. از این رو، در پاسخ به این پرسش‌ها، به بررسی گستره ادبیات جهانی در روایت *موندو* و *داستان‌های دیگر ژان ماری گوستاو لوکلزیو* با رویکردی تطبیقی پرداخته‌ایم.

واژه‌های کلیدی: لوکلزیو، *موندو* و *داستان‌های دیگر*، افسانه، اسطوره، داستان کوتاه.

*تلفن: ۰۲۱-۶۱۱۱۹۰۱۳، دورنگار: ۰۲۱-۸۸۶۳۴۵۰۰، E-mail: falavi@ut.ac.ir

**تلفن: ۰۲۱-۶۱۱۱۹۱۳۹، دورنگار: ۰۲۱-۸۸۶۳۴۵۰۰، E-mail: nshahver@ut.ac.ir

درآمد

"گهواره‌ام بر کتابخانه تکیه کرده بود،
بابل که در آن، رمان، علم، قصه‌ها،
از خاکستر لاتین تا غبار یونانی،
همه در هم می‌آمیختند، نابود می‌گردد.
من بلند قامت بودم همچون کتابی با قطع جیبی." (بودلر، "صدا")^۱

این اشعار استعارای بودلر Baudelaire، شاعر فرانسوی و از پایه گذاران جنبش‌های ادبی سمبولیسم و پاراناس، نمایانگر توانایی نویسنده در ایجاد ارتباط میان "رمان، علم و قصه" است یعنی همان عناصری که به ظاهر از اهداف مشترکی پیروی نمی‌کنند، اما در واقع منجر به خلق یک شاهکار ادبی می‌گردند. البته به ندرت می‌توان نویسندگانی را یافت که بخواهند همچون بودلر به "بلند قامتی کتابی با قطع جیبی" باشند، مرزها را از میان بردارند، محصور و محدود به دایره فرهنگ میراثی خود نباشند و یا همچون ژان-ماری گوستاو لوکلزیو خود را نویسنده‌ای بدانند که "هیچ سرزمینی ندارند و متعلق به هیچ فرهنگی نیستند" (فرانز-الیویه ژیسبر، ۱۹۹۴، ۱۱). آشکارا باید گفت که همه توان و قوت ادبیات چنین نویسندگانی در همین استقلال و نامحدود بودن آنان نهفته است. به عبارت بهتر، کسانی همچون لوکلزیو از چهره‌های شاخص ادبی همه اعصار و همه ملت‌ها بهره می‌برند. فرهنگ هر ملتی، سرچشمه و منبع احیاء و اغنای نوشتار آنها می‌شود زیرا بهره بردن از متون دیگر و ارجاع دادن به آنها روزه‌ای به سوی جهان‌بینی سایر ملل در برهه‌های زمانی و مکانی متعدد است.

همچنین این نکته موجب می‌شود تا نویسنده بتواند از چارچوب و قالب‌های تحمیل شده بر ژانرهای ادبی نیز رهایی یابد و شکل جدیدی را بیافریند. مصداق این مطلب را می‌توان در کتاب *موندو و داستان‌های دیگر Mondo et autres histoires* اثر ژان-ماری گوستاو لوکلزیو یافت. نوع نوشتار این اثر ادبی تأمل برانگیز است و پرسش‌های فراوانی را در ذهن خواننده در زمینه شکل و نوع ادبی یا ژانر آن مطرح می‌کند. به راستی اثری همچون *موندو و داستان‌های*

1- "Mon berceau s'adossait à la bibliothèque
Babel sombre, où roman, science, fabliau,
Tout, la cendre latine et la poussière grecque,
Se mêlaient. J'étais haut comme un in-folio."

دیگر افسانه است یا داستانی کوتاه؟ طرح این پرسش هنگامی قوت می‌گیرد که ناظر حضور قابل توجه اسطوره‌ها و افسانه‌ها در روایت این اثر باشیم. به راستی نقش آنان چیست؟ آیا لوکلزیو با گریز به دنیای تخیل، در داستان‌های کوتاهش، می‌کوشد تا تلخکامی دنیای واقعی را برنتابد؟ و یا این‌که می‌خواهد با تلفیق افسانه و اسطوره، نگرش نوینی از جهان را به خواننده القاء نماید؟ مقاله حاضر می‌کوشد تا ضمن پاسخ به این پرسش‌ها، پژوهشی در شناخت ابعاد این شکل نوین داستان نویسی داشته باشد.

موندو و داستان‌های دیگر: از داستان کوتاه تا افسانه

تروتان تودورو در کتاب *تئوری ادبیات* می‌نویسد: "رمان را می‌توان به گردشی طولانی در مکان‌های متفاوت تشبیه کرد که بازگشتی مطمئن را در پی دارد؛ داستان کوتاه را نیز می‌توان به صعود از تپه ای تشبیه کرد تا بتوان از فراز تپه چشم انداز مناسبی یافت. [...] از این طریق می‌توان وقایع غیر منتظره پایانی را بهتر ساخت و داستان کوتاه را بر معما یا سوء تفاهمی بنا نهاد که تا پایان حکایت، نقش اصلی را ایفا می‌کند." (تودورو، ۱۹۶۵، ۲۰۳ و ۲۰۸)

با این نقل قول می‌توان به تقابل ساختار رمان و داستان کوتاه پرداخت و نشان داد که برخلاف رمان، در داستان کوتاه روایت ماجرای اصلی بسیار سریع صورت می‌گیرد، عناصر همگونی در آن جمع شده اند، نقطه مشترکی برای همه آنها تعریف شده و بالاخره این‌که، پایان آن برخلاف انتظار است و از این روست که به قول تودورو "خلق پایانی متفاوت [از آنچه به تصور می‌رفت] به معنای ایجاد تغییر در آغاز داستان است." [همان ۲۰۸] پس آغاز داستان همچون پایان آن از اهمیت خاصی برخوردار است. مجموعه داستان‌های کوتاه *موندو* و آخرین *داستان‌های دیگر*، مجموعه‌ای است از چند داستان کوتاه که اولین آن داستان *موندو* و آخرین آن داستان *چوپانان* است. اولی، داستان پسری به نام *موندو* را تعریف می‌کند که به طور ناگهانی در شهری مدرن ظاهر می‌شود و بیهوده می‌کوشد تا دیگران که از درک زندگی واقعی و آزاد عاجزند، او را بپذیرند. داستان پایانی، روایت نوجوانی است که علیرغم تعلق داشتن به زندگی شهری و مدرن، به عرصه آزاد چوپانی وارد می‌شود، اما هرگز موفق نمی‌شود به رویای ساده زیستی دست یابد. پایان هر دو داستان بیانگر عدم امکان تلفیق واقعیت جامعه مدرن و رویای زندگی بی آلایش است. بنابراین، در پایان هر دو داستان می‌بینیم برخلاف آنچه در ادبیات آرمانگرای رمانتیک و یا در ادبیات چوپانی مطرح می‌شود، نه *موندو* به آرزوی خود می‌رسد و نه *گاسپار* به رویایش دست می‌یابد. پایان غیر منتظره هر دو داستان، نه تنها معمای

زندگی را رمزگشایی نمی‌کند، بلکه آن را بیش از پیش در هاله‌ای از ابهام غوطه‌ور می‌سازد. شخصیت اصلی داستان همان‌طوری که به طور ناگهانی در آغاز بهار ظاهر شده، در آغاز تابستان ناپدید می‌شود. پس این پرسش مطرح می‌شود: به راستی موندو که بود؟ خواندن دوباره داستان نیز تاثیری در یافتن پاسخ ندارد. زیرا داستان با این جمله آغاز می‌شود: "هیچ کس نمی‌توانست بگوید که موندو از کجا آمده است." "موندو معمای داستان است. به عبارت بهتر، لوکلزیو محور اصلی داستان خود را بر یک معما نهاده است.

در میان دو داستان آغازین و پایانی، داستان‌های دیگری هم به صورت دو گانه قرار گرفته‌اند: *Lullaby* و *کوه خداوند زنده La montagne du dieu vivant* هر کدام برهه‌ای از دوران نوجوانی دختر و پسری را به تصویر می‌کشد که پا به عرصه جامعه می‌گذارند. شخصیت‌های داستانی چرخ آب *La roue d'eau* و کسی که هرگز دریا را ندیده بود *Celui qui n'a jamais vu la mer* نیز به نوبه خود در جستجوی خوشبختی‌اند، و آن را در رهایی از قیود و شرایط تحمیل شده زندگی می‌یابند. *هزاران Hazaran* و *امت آسمان Peuple du ciel* به ترتیب شخصیت‌هایی را به تصویر می‌کشند که یکی با چشم بینا و دیگری نابینا، کمال مطلق را می‌جویند.

در واقع همه داستان‌های مجموعه *موندو و داستان‌های دیگر*، برهه‌ای از زندگی کودکانی را به تصویر می‌کشند که آماده ورود به جامعه مادی‌گرای بزرگسالانند. آنها افراد شگفت‌انگیز یا به قول ژان-پیر اوبری "کهن‌الگوی‌های افسانه‌ای" (*archétypes*) (ژان-پیر اوبری ۱۱۴) نیستند و حوادث زندگی آنان همان حوادث روزمره‌ای است که گاه توسط خبرنگاران در روزنامه‌ها نیز توصیف می‌شود؛ همان داستان‌های کوتاهی است که محورشان، فقط یک شخصیت است. در مقابل این شخصیت‌های معصوم و کودکانه، هیچ جادوگر، اژدها، دیو و یا موجودات خارق‌العاده افسانه‌ای و یا اسطوره‌ای وجود ندارد. آنها از نسل شاهزادگان و نجیب‌زادگان نیستند. هیچ کس نمی‌داند که مثلاً موندو از کجا آمده است. آنان از هیچ قدرت و نیروی خارق‌العاده‌ای برخوردار نیستند، هیچ ادعایی هم در این زمینه ندارند. اما در پشت ظاهر بسیار ساده این داستان‌های کوتاه، چهره دیگری نیز وجود دارد. ژان-پیر اوبری در کتاب *افسانه و داستان کوتاه*، افسانه را حکایتی می‌داند که کودک را در ورود به عرصه بزرگسالان یاری می‌دهد. (همان ۱۰۵) کودک با همذات‌پنداری با قهرمانان افسانه‌ای، وارد نبردی سخت و سهمگین با دشمنان خیالی می‌شود و آنها را نابود می‌سازد. در پایان افسانه است که همه چیز به حالت طبیعی و عادی باز می‌گردد. اما در عصر حاضر، مرز میان این افسانه‌ها با زندگی

روزمره به قدری پر رنگ شده که برای خوانندگان خردسال بسیار دور از ذهن می‌رسند. دیگر هدف اصلی افسانه که همانا آشنا ساختن کودک با جامعه‌ی پر تلاطم بزرگسالی است به فراموشی سپرده می‌شود. بنابراین، عرصه‌ی ادبیات نیازمند شکل نوینی از نوشتار است که به واقعیت جامعه‌ی امروزی نزدیک تر باشد، بی‌آنکه فرهنگ به میراث رسیده نیز فراموش شود.

موندو و داستان‌های دیگر: از افسانه تا اسطوره

تروتان تودورو در کتاب *مقدمه‌ای بر ادبیات تخیلی*، به نقل از پیر مابیل، می‌نویسد: "فراتر از رضایتمندی، کنجکاوی، و همه هیجاناتی که خواندن افسانه‌ها و قصه‌ها در ما ایجاد می‌کند، فراتر از نیاز به سرگرمی، فراموشی، حس دلپذیر و یا هولناک، هدف واقعی از سفر شگفت‌انگیز [در افسانه]، همانا رسیدن به درک کامل‌تری از واقعیت جهانی است." (تروتان تودورو، ۱۹۷۰، ۶۲) به عبارت بهتر، قرن بیست و یکم، نیازمند نگاهی متفاوت به افسانه پردازی است. از این روست که ژان-ماری گوستاو لوکلزیو راهکار نوینی را بر می‌گزیند. او با علاقه‌ای که به آثار میرچا الیاده، کلود لوی استروس، میشو و لوترامون نشان می‌دهد، از توانایی و قدرت بیان اسطوره‌ها و افسانه‌ها آگاه است؛ به طوری که ژاکلین دوئن در این باره می‌نویسد: "اسطوره به عنوان عنصری اساسی بر نوشته‌های لوکلزیو احاطه دارد" (ژاکلین دوئن ۲۱).

در واقع، لوکلزیو مرز میان جهان شگفت‌انگیز افسانه و جهان تخیلی داستان کوتاه را از میان بر می‌دارد، آنها را بر هم تلفیق می‌کند و روایت جدیدی را می‌آفریند. در این روایت جدید نقش اصلی تمام داستان‌های *موندو و داستان‌های دیگر* کودکان بی‌سرپناهی هستند که مانند شوالیه‌های افسانه‌ای از دو ویژگی منحصر به فرد برخوردارند:

یکی پاکی روح آنان که هنوز با سیاهی حاکم بر جامعه آلوده نشده و دیگری قدرت رویا پردازی‌شان است. در مقابل آنان، شخصیت‌هایی منفی وجود دارند که در جامعه مصرفی فردگرا تعریف می‌شوند. جامعه‌ای که در آن مالکان و سرمایه‌داران کلان همه چیز را برای خود می‌خواهند، قوانین را به نفع خود در جامعه حاکم می‌سازند و به واسطه این قوانین جبر خود را بر دیگران تحمیل و انسان‌ها را در بند خود گرفتار می‌سازند. از این روست که شخصیت‌های اصلی این داستان‌ها که کودکان همواره سرگردان و گریزانند. اینان به طور ناگهانی می‌آیند و به طور ناگهانی ناپدید می‌شوند.

یکی دیگر از شخصیت‌های منفی که کودک-شوالیه‌های داستان *موندو* در نبرد با آنان

قرار می‌گیرند، پیشگوهایند که با پیشگویی آینده، رویای انسان‌ها را طلسم می‌کنند، سرنوشت محتومی را بر آنها تحمیل می‌کنند و امید به آینده‌ای آزاد را از آنان می‌گیرند.

فضای مکانی داستان هر چند جنگل‌ها و بیشه‌های هولناک و سیاه طلسم شده افسانه‌ها نیست، اما چیزی کمتر از آنها ندارد. شهر مدرن و امروزی به تصویر کشیده شده توسط لوکلزیو همواره هراس و دلهره را در ذهن خواننده متبادر می‌سازد. او در مصاحبه با پیرگست می‌گوید: "شهر یعنی تراکم انسان‌هایی که در نبرد با یکدیگرند، و می‌کوشند تا سلطه خود را بر دیگری تحمیل کنند، نگاه من به جزئیات همین سلطه گره خورده است [...] اینها مرا مضطرب و آشفتہ می‌سازند و البته همان حالت دلهره‌ای را در من به وجود می‌آورد که به آن نیاز دارم." (پیرگست ۵۴-۵۵)

در واقع از نظر لوکلزیو، جهانی که سراسر آکنده از بتن و شبکه‌های برقی، پل‌های هوایی، راه‌های پیچ در پیچ شهری و پرهیاهویند، همان قدر دلهره آور و ترسناک است که مکان‌های طلسم شده افسانه‌ای. جهانی که جادوگری خاص خود را دارد و در آن جادوگران بد و پریان خوب مانند "پری الکتریسته" با "جواهر خارق العاده" معرف همان لامپ‌های برقی‌اند. جهانی که آداب و رسوم خود را دارد: آداب اتومبیل راندن، آداب خرید کردن در مغازه‌ها و امثال آن. در واقع فضای شهری به مانند هزارتویی است که هیچ گریزی از آن نیست. همه راه‌ها به بن بست ختم می‌شوند. و اسطوره ایکار^۱ را در ذهن خواننده متبادر می‌سازند. در بخشی از داستان اول می‌بینیم که موندو از پله‌هایی صعود می‌کند که "به طور زیگزاگ از تپه بالا می‌روند، تمام نمی‌شوند و گویی به هیچ جا نمی‌رسند." (موندو ۳۹) سراسر شهر آکنده از "دیوارهای سنگی

۱- بر طبق افسانه‌ها در زمان پادشاهی شاه مینوس، هیولایی با کالبد انسانی و سر گاو میش در مکانی به نام هزارتو زندانی می‌شود. این هیولا که مینوتور نامیده می‌شد، هر سال و یا به روایتی هر سه سال از هفت مرد و هفت زن جوان تغذیه می‌کرد. سرانجام، روزی تزه پادشاه آتن به این هزارتو وارد می‌شود و به کمک یارانش موفق می‌شود تا مینوتور را نابود سازد. در این میان ددال یکی از یاران تزه است که برای نجات فرزندش ایکار از زندان هزارتو، بال‌هایی برای او می‌سازد و آنها را با موم به شانه‌هایش می‌چسباند. به این ترتیب اسطوره ایکار، نماد گریز از هزارتو می‌شود و با کمک بال‌هایش بر فراز دریا به پرواز در می‌آید، اما به توصیه‌های پدر گوش نمی‌سپرد، در آسمان به قدری بالا می‌رود که موم بال‌هایش به علت گرمای خورشید ذوب می‌شود. از این رو فرار ایکار با شکست مواجه می‌شود و به اعماق دریا فرو می‌رود. نویسندگان مسیحی اعصار قدیم تعبیر دیگری نیز از اسطوره ایکار ارائه کرده‌اند، آنها سرنوشت تلخ ایکار را نماد روح انسانی می‌دانند که برای دستیابی به هفت آسمان بر بال‌های عشقی دروغین به پرواز در می‌آید، در حالی که فقط بال‌های عشق الهی می‌توانند چنین امکانی را برای او مهیا سازند. (رک، ۲۰۰۴، ۵۱۷-۵۱۸)

بلندی است" که مانع از تشخیص موقعیت قهرمان داستان می‌شوند. شهر با همه راه‌های پیچ در پیچش سد راه قهرمانان داستان برای رسیدن به دریا می‌شود. سیاپکان که در همه جاده‌ها می‌چرخد و کودکان و سگان ولگرد را جمع می‌کند، در واقع همان مینوتور اسطوره‌ایکبار است. هیچ کس در شهر، آقای سرنوشت خودش نیست. تنها راه رهایی از هزار توی شهر، پرواز و صعود است تا به واسطه آن به آرمان شهری برسد که ویژگی‌های آن در قصه‌ها تعریف می‌شود. ژبوردان ماهیگیر، جهان جادویی و شگفت‌انگیز دریای سرخ را همچون بهشت برینی برای قهرمان داستان تعریف می‌کند که مردمان آن در کنار هم و در هماهنگی کامل با طبیعت می‌زیند. ددی پیر قصه‌پردازان آزادگان شهرش را می‌گوید، تی شین افسانه‌ای ویتنامی را برای موندو بازگو می‌کند، قصه‌ای که در سرزمینی غریب اتفاق می‌افتد، سرزمینی که در آن ساختمان‌ها بام‌های نوک تیزی دارند. سرزمینی که در آن اژدها و حیواناتی وجود دارد که می‌توانند با انسان‌ها گفتگو کنند. (موندو ۳۸-۴۹) پیرمردی که موندو در ساحل ملاقات می‌کند، قصه‌ای از سرزمینی بیگانه می‌گوید که در آن سوی دریا واقع شده، سرزمینی بزرگ که در آن مردمی زیبا و آرام زندگی می‌کنند، جنگی در آن حادث نمی‌شود و کسی از مرگ واهمه ندارد. (موندو ۶۳)

گذر از جهان بیرونی و دستیابی به آرمان‌های درونی

الدورادو یا شهر آرمانی تصویر شده در همه این قصه‌ها به زندگی قهرمانان داستان‌های موندو و داستان‌های دیگر معنا می‌بخشد. خواننده کتاب نیز از فضای منفی و تلخ جامعه که موندو در آن به سر می‌برد، خارج می‌شود و وارد دنیای شگفت‌انگیز افسانه‌ها و اسطوره‌های کهن می‌گردد. پر واضح است که استفاده از شیوه نوین بیان و نوشتار در این مجموعه داستان کوتاه رابطه مستقیم با کشف دنیای شیرین افسانه‌های کودکی دارد. از این روست که در کتاب *ناشناسی بر روی زمین*، لوکلزیو از علاقه‌اش به اتخاذ زبان و بیانی سخن می‌گوید که واژه‌های آن "فقط کلمه نباشند، بلکه [...] خواننده را تا فراز آسمان، فضا، دریا هدایت کنند." (لوکلزیو ۷) به این ترتیب نویسنده می‌تواند به "جهان رویاهایی که هر انسانی در بطن خود دارد" دست یازد و خوشبختی را با "گذشتن از مرز واقعیت" و رسیدن به ریشه‌های هویتی و فردی به تصویر کشد (آنون ۱۶۳).

به زعم لوکلزیو، این ادعا که برخورداری از زبان و سخن گفتن، تنها مزیتی است که به انسان بر سایر موجودات برتری می‌بخشد، ادعایی است که فقط توسط انسان‌های بالغ مطرح

می‌شود، زیرا کودکان چنین مزیتی را برای "همه چیزهایی که می‌بینند و همه چیزهایی که در مقابلشان قرار می‌گیرند" قائل‌اند. از نظر آنها، "درخت‌ها، سنگ‌ها، حیوانات، ابرها، ستاره‌ها، هیچیک بیگانه نیستند" و از این ویژگی برخوردارند. (زُردن ۱۴) اما هنگامی که انسان‌ها دوران کودکی خود را پشت سر می‌گذارند، هماهنگی با جهان پیرامونشان را از دست می‌دهند، و از "ضرورت محدود کردن زبان، کاربرد آن، نقشی که در سازمان دادن و حکم راندن بر جهان پیرامون دارد" (همان) سخن می‌رانند. تلاش نویسنده برای بازیافتن این هماهنگی از دست رفته است که او را به دنیای کودکی سوق می‌دهد و از دنیا انسان‌های بزرگسال گریزان می‌سازد. دنیایی که در آن انسان‌ها به واسطه "علم، آگاهی، تحلیل" همواره ذهنی مشوش دارند. (ناشناسی بر روی زمین ۲۴۰) "همه این افکار درهم، این تخیلات قلبی، مشغولیات فکری قلبی، تعارفات، و دروغ‌های زبانی‌اند که واقعیت را دست نیافتنی تر می‌کنند، چهره آن را پنهان می‌سازند، و در نهایت موجب از بین رفتن آن می‌شوند. همه اینها موجب جدایی، تفرقه، و تنهایی می‌شوند." (همان ۲۴۰-۲۴۱) به این ترتیب انسان‌ها در دلزدگی‌های خود غوطه‌ور می‌شوند، از زیبایی و شگفتی‌های جهان پیرامون خود بی‌بهره می‌مانند. از این رو، نویسنده برای مقابله با این امر از دنیای ساده و بی‌پیرایه کودکان بهره می‌گیرد، دنیایی که در آن از پرگویی و خردگرایی بزرگسالان خبری نیست.

در واقع آثار لوکلزیو، خواننده را از نفس خویش، از فردگرایی، ثروت، لذت‌ها، اشتیاقات، حرف‌های بیهوده و امثال آنها دور می‌کند. از این روست که مجموعه این داستان‌ها، *موندو* نام می‌گیرند که می‌تواند به معنای "همه دنیا" با همه عناصر آن اعم از دریا، آسمان، پرنده‌ها، فواره‌ها، رنگین‌کمان و غیره باشد. *موندو* نام شخصیت اصلی داستان نیز می‌شود که با طرح "پرسش‌های عجیب که بیشتر معما گونه‌اند" (*موندو* ۱۲)، مانع "از فکر کردن [رهگذران] به خود و کارهایشان" (همان ۵۲) می‌شود و چشمانشان را به سوی اسرار و شگفتی‌های این جهان باز می‌کند. پس *موندو*، از یک سو، نماد موجودی روشن‌نگر با نگرشی باز نسبت به کیهان می‌شود و از سوی دیگر بیانگر مبدلی است که موجب بروز تغییر و دگرگونی در انسان‌های دیگر می‌گردد. تمام شخصیت‌های مجموعه داستان‌های *موندو* و *داستان‌های دیگر*، اعم از کودک و بزرگسال، که عاری از هر گونه القاب فرهنگی و اجتماعی‌اند، مستقل از هرگونه تعریف و وابستگی دنیوی و خارجی مانند جایگاه اجتماعی یا شرایط خاص زندگی، از همین ویژگی‌های جهان شگفت آور کودکی برخوردارند. مانند تی شین ویتنامی که همراه با *موندو* از انوار زرفام خورشید در هنگام غروب و یا تالو ستارگان در شبانگاه به وجد می‌آید؛ پیرمرد

ساحل که موندو را از پیمان و رابطه میان حروف الفبا و اشیاء آگاه می‌سازد و می‌گوید: "C و D [...] همچون ماه، به شکل هلال و نیمه پر، و O که ماه کامل در آسمان تیره است. [...] M به مانند کوهی است؛ N برای نام‌هاست [...]". (همان ۵۴-۵۵) قهرمان اصلی داستان کوتاه *هزران* فردی است به نام مارتن که نقش بیدار و بیدارگر را ایفا می‌کند. او فقیرترین فردی است که در فلاکت بارترین منطقه شهر زندگی می‌کند؛ او از بند هر تعلق خاطری آزاد است، "گویی هیچ چیزی را برای خود نمی‌خواهد" (همان ۱۷۹) اما هم اوست که به اسرار و شگفتی‌های جهان واقف است و با قصه‌هایی که برای کودکان حکایت می‌کند و یا معماهایی که مطرح می‌سازد، به بیدارسازی آنان می‌پردازد.

اما بیدارسازی هنگامی امکان پذیر می‌شود، که انسان‌ها خود را از بندهای دیگر برهانند و به آزادی و هماهنگی با جهان کیهانی دست یابند. از این رو، به نظر می‌رسد که زبان، سبک و سیاق و ساختار قصه‌ها و افسانه‌های کهن بهترین محمل برای گذر از مرزهای محدود کننده زمان و مکان باشند. در داستان *چرخ آب* هنگامی که ژوبا، قهرمان داستان، مسحور "موسیقی یکنواخت چرخ‌های آب، نفس چهارپایان، صدای قل قل آب" (همان ۱۴۳) می‌شود، در آن لحظه است که چارچوب مکانی-زمانی روزمره را می‌شکند و خود را در مقابل زمانی ابدی می‌یابد. در همین هنگام است که شهری از اعصار قدیم در جلوی چشمانش ظاهر می‌شود: "در موسیقی آرام چرخ‌ها، یک بار دیگر، شهر یول ظاهر شد. در برابر دیدگان ژوبا بزرگ شد، به وضوح عمارت‌های بلند آن را دید که در هوای گرم لرزان می‌نمودند." (همان ۱۴۳-۱۴۴) "اینجا و حالا"ی دشت‌های شمال آفریقای عصر کنونی با "جای دیگر و سابقاً" که پایتخت موریتانی در قرن گذشته بوده، در هم می‌آمیزند و ژوبا خود را در هیئت با شکوه شاه ژوبا می‌یابد که بر فراز معبد دیانا و در کنار ملکه کلئوپاترای سلنه ایستاده و به شهری که در آن زیبایی و هماهنگی ابدی حکفرماست می‌نگرد.

واضح است که این رهایی و آزادی مطلق از قیود زمانی و مکانی، دیری بیش نمی‌پایند. همه قهرمانان داستان‌های *موندو* و *داستان‌های دیگر* ناگزیرند تا این حالت خلسه کیهانی را در بی‌مکانی و بی‌زمانی پشت سر بگذارند. اما نویسنده چندان تمایلی به بازگویی سرنوشت قهرمانانش ندارد. زیرا هدف اصلی او از نگارش این هفت داستان کوتاه، شرح داستان زندگی و ماجراجویی‌های قهرمانانش نبوده، بلکه تلاش کرده تا این حالت‌های از خود بیخودشدگی و وارستگی از همه قیود را به تصویر کشد. حالتی که بیش از همه از ویژگی‌های دوران کودکی است و در چارچوب ساختار افسانه‌های کهن و اسطوره‌ها می‌تواند به تصویر کشیده شود.

به عبارت بهتر، لوکلزیو با بهره بردن از امتیازات دوره کودکی می‌کوشد تا خواننده به حالت هوشیاری، و روشن بینی افق دیدش برسد. پس با تلفیق نظام ارزشی داستان کوتاه که برگرفته از دنیای واقعی معاصر و نظام ارزشی افسانه و اسطوره‌های کهن که برگرفته از دنیای تخیل و به خصوص تخیلات بازمانده و یا فراموش شده دوران کودکی است، باعث "از بین رفتن تقسیمات و لایه‌های طبقاتی می‌شود که به وسیله جامعه، میان فرهنگ عامه مردم و فرهنگ اندیشمندان، میان احساسات، اشتیاقات و عقل و منطق، میان جسم و روح" سازمان یافته است (سل ۲۰۵). دستیابی به زبان مشترک افسانه‌ها و اسطوره‌های کهن موجب شده تا آثار ادبی و داستان‌های کوتاه لوکلزیو با رویکردی جهان شمول، مخاطبینی با سلیق متفاوت و فرهنگ‌های گوناگون داشته باشد.

نتیجه

لوکلزیو با تلفیق افسانه و اسطوره در داستان‌های کوتاه، به احیای تمدن‌های از دست رفته و یا در حال نابودی می‌پردازد و با بهره‌گیری از خیال‌پردازی‌های قهرمانانش، توجه همگان را به سمت شناخت هویت فرهنگی سوق می‌دهد. به علاوه، نویسنده به نقل افسانه‌ها و اسطوره‌ها در دل داستان‌های کوتاه بسنده نمی‌کند، او نگاه خواننده را به سمت چگونگی روایت کردن آنها، نگاه‌ها، تردیدها، سکوت‌ها و غیره معطوف می‌سازد. او نشان می‌دهد که محتوای داستان‌ها و افسانه‌ها همان قدر جذاب و مهم‌اند که نحوه روایت آنها و یا حتی صدای راوی. جادوی افسانه‌ها در هر سه عامل مطرح شده دیده می‌شود. به این ترتیب داستان‌های کوتاه *موندو* و *داستان‌های دیگر* نه تنها داستان افسانه‌ها و اسطوره‌ها می‌شود، بلکه با در نظر گرفتن این عوامل، افسانه می‌شوند و خواننده را جادو می‌کنند. او می‌کوشد تا ناگفته‌ها را با زبانی بسیار ساده و گاه کودکانه به نگارش در آورد: فرهنگ‌های فراموش شده را باز آفرینی کند. عصر طلایی دوران کودکی را یاد آور سازد و اصالت و معصومیت اولیه انسان‌ها را گوشزد نماید. بهره‌گیری از افسانه‌ها و اسطوره‌های ادبیات جهان و تلفیق آن با ژانر داستان کوتاه به نویسنده کمک می‌کند تا افسانه *موندو* را بسازد. کودکی که در کتاب *موندو* و *داستان‌های دیگر* همچون فونیکس یا قوقنوس از خاکستر خود دوباره زاده می‌شود، در آغاز هر داستانی با نام جدیدی و در فضای مکانی و زمانی نوینی فرود می‌آید و در پایان هر داستان دوباره می‌سوزد و ناپدید می‌شود. داستان *موندو*، افسانه و داستان کوتاه نیز می‌شود و در دل

هر داستان چندین داستان دیگر نقل می‌شود تا "بابل"^۱ نابود شده، دوباره ساخته شود.

Bibliography

- Anoun, Abdelhaq. (2005). *J.-M. G. Le Clézio, Révolution ou l'appel intérieur des origines*, L'Harmattan.
- Aubrit, Jean-Pierre. (1997). *Le conte et la nouvelle*, Armand Colin
- Baudelaire, *Œuvres complètes*, Gallimard. (1975). "Bibliothèque de la Pléiade".
- Chevalier, Jean, Alain. Gheerbrant. (2004). *Dictionnaire des symboles, Mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*, Robert Laffont/Jupiter.
- Dutton, Jacqueline. (2003). *Le chercheur d'or et d'ailleurs, L'Utopie de J.M.G Le Clézio*, L'Harmattan.
- Giesbert, Franz-Olivier. (1994). (propos recueillis par), "Le Clézio, le panthéisme magnifique", *Le Figaro littéraire*, 18 août. 11-12.
- Jardin, Claudine. (1975). "J.-M.-G. Le Clézio a réponse à tous", *Le Figaro*, 8 février.
- Le Clézio, J.M.G. (1978a). *L'Inconnu sur la terre*, Gallimard.
- . (1978b). *Mondo et autres histoires*, Gallimard.
- Losthe, Pierre. (1971). "Conversations avec J.M.G Le Clézio", *Le Mercure de France*.
- Salles, Marina. (2006). *Le Clézio notre contemporain*, Presses Universitaires de Rennes.
- Todorov, Tzvetan. (1970). *Introduction à la littérature fantastique*, Le Seuil.
- . (1965). *Théorie de la littérature*, Le Seuil.

۱- اشاره به اشعار بودلر که در آغاز مقاله ذکر شده است.