

# حيوان قصه گو

جانانان گاتشال ♦ ترجمه ی عباس مخبر



## The Storytelling Animal

How Stories Make Us Human

Jonathan Gottschall

### حیوان قصه‌گو

چگونه قصه ما را انسان می‌کند

جاناتان گاتشال

ترجمه: عباس مخبر

ویرایش: تحریریه‌ی نشرمرکز

نمونه‌خوانی، صفحه‌آرایی: بخش تولید نشرمرکز

طرح جلد: فرشید خالقی

چاپ اول ۱۳۹۵، شماره‌ی نشر ۱۱۹۹، ۱۰۰۰ نسخه، چاپ جباری

شابک: ۹۷۸-۹۶۴-۲۱۳-۳۰۰۰

نشرمرکز: تهران، خیابان دکتر فاطمی، روبه‌روی هتل لاله، خیابان باباطاهر، شماره‌ی ۸

تلفن: ۸۸۹۷۰۴۶۲-۳ فاکس: ۸۸۹۶۵۱۶۹

Email: [info@nashr-e-markaz.com](mailto:info@nashr-e-markaz.com)

همه‌ی حقوق چاپ و نشر این ترجمه برای نشرمرکز محفوظ است.

تکثیر، انتشار و بازنویسی این اثر یا قسمتی از آن به هر شیوه، از جمله: فتوکپی، الکترونیکی،

ضبط و ذخیره در سیستم‌های بازیابی و پخش بدون دریافت مجوز کتبی و قبلی از ناشر ممنوع است.

این اثر تحت حمایت «قانون حمایت از حقوق مؤلفان، مصنفان و هنرمندان ایران» قرار دارد.

Gottschall, Jonathan

سرشناسه: گاتشال، جاناتان، ۱۹۷۴-م

عنوان و نام پدیدآور: حیوان قصه‌گو / جاناتان گاتشال؛ عباس مخبر.

مشخصات ظاهری: شش، ۲۱۰ ص.

یادداشت: عنوان اصلی: The Storytelling Animal: How Stories Make us Human, c2012

موضوع: قصه‌گویی؛ ادبیات و علوم

شناسه‌ی افزوده: مخبر، عباس، ۱۳۲۲-، مترجم

رده‌بندی کنگره: ۱۳۹۴ ج ۲ گ ۳ / ۷۲ GR

رده‌بندی دیویی: ۸۰۸ / ۵۴۳

شماره‌ی کتاب‌شناسی ملی: ۷۱۴۹۲۲۱

## فهرست

|    |                                  |
|----|----------------------------------|
| ۱  | پیشگفتار                         |
| ۷  | جادوی قصه                        |
| ۱۲ | گم‌شده در سرزمین خیالی           |
| ۱۸ | داستان نه، اما داستانی           |
| ۲۴ | مردمان قصه                       |
| ۲۷ | معمای قصه                        |
| ۲۹ | چرا کودکان مخلوقاتی داستانی‌اند؟ |
| ۳۳ | اعتیاد مغز شما                   |
| ۳۷ | کار کودکان                       |
| ۴۰ | پسرها و دخترها                   |
| ۴۶ | و بر زمین خواهد افتاد نینی       |
| ۴۹ | جهنم قصه پسند است                |
| ۵۱ | درباره‌ی این تفاوت فکر کنید      |
| ۵۳ | آئینه‌ی زندگی                    |
| ۵۶ | یک دستور زبان جهانی              |
| ۶۰ | قهرمان به نیابت از ما می‌میرد    |
| ۶۳ | شبیه‌سازی، همان انجام دادن است   |

|     |                                     |
|-----|-------------------------------------|
| ۷۳  | داستان شب                           |
| ۸۱  | گربه‌های ژووه                       |
| ۸۳  | آدم‌ها خواب هیولا می‌بینند          |
| ۸۷  | ریسمان قرمز                         |
| ۹۱  | ذهن ما قصه گوست                     |
| ۹۴  | دیوانگان هنر                        |
| ۹۹  | دوپاره کردن مغز                     |
| ۱۰۳ | نشانگان شرلوک هولمز                 |
| ۱۰۶ | تجاوز هندسی                         |
| ۱۱۱ | فقط یک زخم سطحی                     |
| ۱۱۳ | جنون ملعون نظم                      |
| ۱۱۹ | نتیجه‌ی اخلاقی داستان               |
| ۱۲۳ | تاریخ‌های مقدس                      |
| ۱۲۶ | تصور امر غیرقابل تصور               |
| ۱۳۰ | فضیلت پاداش می‌گیرد                 |
| ۱۳۹ | آدم‌های مرکبی جهان را تغییر می‌دهند |
| ۱۴۴ | آدم‌های مرکبی                       |
| ۱۵۲ | هولوکاست، ۱۹۳۳                      |
| ۱۵۵ | قصه‌های زندگی                       |
| ۱۶۱ | «خاطره البته هرگز حقیقت ندارد»      |
| ۱۶۹ | قهرمانان حماسه‌های خودمان           |
| ۱۷۷ | آینده‌ی داستان                      |
| ۱۸۳ | دروغ‌های راست                       |
| ۱۸۷ | بازگشت به سرزمین خیالی              |
| ۱۹۰ | دنیای قشنگ نو!                      |
| ۱۹۵ | مهاجرت                              |
| ۲۰۱ | سپاسگزاری                           |
| ۲۰۳ | نمابه                               |

## پیشگفتار

آمارشناسان در این مورد توافق دارند که اگر می‌توانستند تعدادی میمون نامیرا اسیر کنند، آنها را در اتاقی بگذارند، در اتاق را قفل کنند و ماشین تحریری در اختیارشان بگذارند تا برای مدتی بسیار بسیار طولانی با خشم دکمه‌ها را فشار دهند، سرانجام قادر خواهند بود نسخه‌ی کاملی از نمایشنامه‌ی *هملت* را بازتولید کنند — به صورتی که هر نقطه و کامایی سر جای خودش باشد. این نکته مهم است که میمون‌ها نامیرا باشند: آمارشناسان می‌پذیرند که این کار زمانی بسیار طولانی می‌طلبد.

عده‌ای دیگر به این نتیجه‌گیری مشکوک‌اند. در سال ۲۰۰۳، پژوهشگرانی از دانشگاه پلیموت انگلستان برای ارزیابی این نظریه‌ی به‌اصطلاح میمون نامیرا دست به یک آزمایش راهنما زدند. راهنما به این دلیل که ما هنوز دسته‌هایی از اَبَر میمون‌های نامیرا و یا افق زمانی بی‌نهایت مورد نیاز برای یک آزمایش قطعی را در اختیار نداریم. اما این پژوهشگران یک رایانه‌ی قدیمی داشتند و شش میمون کاکل‌دار که در جزیره‌ی سولاوسی<sup>۱</sup> اندونزی زندگی می‌کند. آنها رایانه را در قفس میمون‌ها گذاشتند و در قفس را بستند.

میمون‌ها به آن زل زدند و دورش جمع شدند و همه‌هم کردند. با دست‌های‌شان رایانه را نوازش کردند. بعد سعی کردند با سنگ آن را بکُشند. روی صفحه کلیدش چمباتمه زدند، کش و قوس رفتند و کثافت کردند. صفحه کلید را برداشتند تا مزه‌اش را امتحان کنند و چون مزه‌ی خوبی نداشت آن را به زمین کوبیدند و جیغ کشیدند. دوباره آهسته و سپس تندتر شروع به فشردن کلیدها کردند. پژوهشگران در صندلی‌های خود نشستند و انتظار کشیدند.



بزرگ، آن را نوشت. تاناکا می نویسد روزگاری در اعماق پیشاتاریخ «دسته‌ای از هومینید<sup>۱</sup>‌های دوپا از گروه استرالوپیتسین<sup>۲</sup>‌های شامپانزه ریخت جدا شدند، و سپس دسته‌ی کاملاً محدود دیگری از نخستنی‌های کم‌موتر از اولین دسته‌ی متنوع دوپایان جدا شدند، و در مدت زمانی بسیار محدود، یکی از این نخستنی‌ها هملت را نوشت.» و مدت‌ها پیش از آن‌که یکی از این نخستنی‌ها به فکر نوشتن هملت یا پانتومیم‌های هارلکوئین یا هری پاتر<sup>۳</sup> بیفتد — بسیار پیش از آن‌که این نخستنی‌ها اصلاً تصویری از نوشتن داشته باشند — دور اجاق‌ها جمع می‌شدند و درباره‌ی عیاران شجاع و عشاق جوان، قهرمانان ایثارگر و شکارچیان زیرک، رؤسای غمگین و عجوزه‌های خردمند، منشأ خورشید و ستارگان، ماهیت خدایان و ارواح، و چیزهای دیگر دروغ‌های شاخ‌دار تحویل یکدیگر می‌دادند.

ده‌ها هزار سال قبل، هنگامی که ذهن ما انسان‌ها هنوز جوان بود و شمارمان اندک، برای هم قصه می‌گفتم. و اکنون، ده‌ها هزار سال بعد، که نوع ما گوشه و کنار کره‌ی زمین را پر کرده، اغلب ما هنوز محکم به اسطوره‌های مربوط به منشأ چیزها جسییده‌ایم و هنوز از داستان‌هایی که روی صفحات کاغذ می‌خوانیم، یا روی صحنه، و بر پرده می‌بینیم هیجان‌زده می‌شویم.

داستان‌های جنایی، جنسی، جنگی، توطئه، واقعی و دروغ. ما، یعنی نوع بشر، به داستان معتادیم. حتی زمانی که جسممان به خواب می‌رود، ذهنمان تمام شب بیدار می‌ماند و برای خودش قصه می‌گوید.

این کتاب درباره‌ی نخستنی‌هایی به نام انسان قصه‌گو<sup>۴</sup> یا نخستنی بزرگی با ذهن قصه‌گوست.

شاید ندانید، اما شما مخلوق قلمروی تخیلی به نام ناکجاآبادید.<sup>۴</sup> ناکجاآباد خانه‌ی شماست و پیش از آن‌که بمیرید، ده‌ها سال در آن زندگی خواهید کرد. اگر قبلاً به این نکته توجه نکرده‌اید مایوس نشوید: قصه برای انسان مثل آب است برای ماهی — همه‌ی اطراف او را گرفته و تقریباً حس نمی‌شود. درحالی که جسم شما

1. hominid

2. australopithecine

3. Homo fictus

4. Neverland

همیشه در نقطه‌ی معینی در مکان و زمان ثابت است، ذهن شما همواره آزاد است که در قلمروهای خیالی بچرخد و می‌چرخد.

با این همه ناکجاآباد عمدتاً کشوری کشف نشده و بدون نقشه است. ما نمی‌دانیم چرا شوق قصه داریم. اصولاً نمی‌دانیم چرا ناکجاآباد وجود دارد. و دقیقاً نمی‌دانیم زمانی که در ناکجاآباد سپری می‌کنیم چگونه فرد ما و فرهنگ ما را شکل می‌دهد، و آیا این کار را می‌کند یا خیر. به اختصار می‌توان گفت، در وضعیت انسانی، هیچ چیز به این مهمی این قدر کم فهمیده نشده است.

فکر نوشتن این کتاب پس از شنیدن یک آواز به ذهن من رسید. یک روز زیبای پاییزی در بزرگراهی مشغول رانندگی بودم و سرخوشانه پیچ موج اف ام را می‌چرخاندم که به یک آواز محلی (کانتری) رسیدم. واکنش معمول من به این نوع فجایع، زدن ضربه‌ای دیوانه‌وار به رادیو برای خاموش کردن صداست. اما در صدای این خواننده چیز بخصوصی بود که به دل می‌نشست. بنابراین به جای عوض کردن ایستگاه به آواز مرد جوانی گوش دادم که از محبوبش درخواست ازدواج می‌کند. پدر دختر از مرد جوان می‌خواهد که در اتاق نشیمن منتظر بماند. آن‌جا به عکس‌های دختر کوچکی خیره می‌شود که سوار یک دوچرخه مشغول بازی سیندرلاست و «با خنده‌ای به پهنای صورت از میان آب‌فشان‌ها می‌دود / با پدرش می‌رقصد و از پایین به او نگاه می‌کند.» مرد جوان ناگهان درمی‌یابد که دارد چیز ارزشمندی را از پدر می‌گیرد: دارد سیندرلا را می‌دزد.

پیش از آن‌که آواز به پایان برسد چنان گریه می‌کردم که مجبور شدم کنار بزنم و بایستم. آواز «دزدیدن سیندرلا»<sup>۱</sup> که کار چاک ویکس<sup>۲</sup> است، در نشان دادن درد شیرین پدر بودن در قبال دختر و دانستن این‌که شما نمی‌توانید همیشه مهم‌ترین آدم زندگی او باشید، پدیده‌ای جهانی را به تصویر می‌کشد.

من مدتی غمگین آن‌جا نشستم و حیرت‌زده بودم که چگونه داستان موسیقایی کوچک ویکس مرا — یک آدم بزرگ و نه گریه‌ای را — پاک درمانده کرده است. با خودم فکر کردم چقدر عجیب است که یک داستان در یک روز زیبای پاییزی دزدانه

1. Stealing Cinderella

2. Chuck Wicks

وارد جان ما شود، ما را بخنداند یا بگریاند، دل‌نازک یا خشم‌گینمان کند، احساس مورمور به تنمان بیندازد، و شیوه‌ی تفکر ما را دربارهی خودمان و دنیایمان تغییر دهد. چقدر حیرت‌آور است که وقتی داستانی را تجربه می‌کنیم — خواه در یک کتاب، فیلم، یا آواز — به خودمان اجازه می‌دهیم به تصرف گوینده درآییم. سازنده‌ی داستان وارد کله‌ی ما می‌شود و مهار مغزمان را به دست می‌گیرد. چاک ویکس در کله‌ی من بود؛ در تاریکی نشسته بود، شیرهی غده‌ها را می‌کشید و عصب‌ها را تحریک می‌کرد.

در این کتاب برای فهم آنچه در آن روز زیبای پاییزی برایم اتفاق افتاد، از یافته‌های زیست‌شناسی، روان‌شناسی و عصب‌شناسی بهره می‌گیرم. می‌دانم که وارد کردن علم با آن نظام‌های بی‌عاطفه‌اش، آمارهای بی‌احساس‌اش، و اصطلاحات نجسب‌اش، در این سرزمین خیالی، بسیاری را عصبی خواهد کرد. داستان‌ها، خیال‌ها، رؤیاها، همگی تخیل بشری و یک جور منطقه‌ی حفاظت‌شده‌ی مقدس‌اند. آنها آخرین سنگر جادوگری‌اند. تنها جایی هستند که علم نمی‌تواند و نباید نفوذ کند، و رازهای دیرینه را به توفان‌های الکتروشیمیایی در مغز و یا جنگ ابدی در میان ژن‌های خودخواه تقلیل دهد. اگر بخواهید از قدرت این سرزمین خیالی سر در بیاورید، بیم آن می‌رود که آخرش به کنار گذاشتن آن برسید. وردزورث<sup>۱</sup> می‌گوید برای این که کالبدشکافی کنید اول باید بکشید. من موافق نیستم.

پایان رمان جاده‌ی کورمک مک‌کارتی<sup>۲</sup> را در نظر بگیرید. مک‌کارتی یک مرد و پسر جوانش را دنبال می‌کند که در دنیایی مرده و سترون در جست‌وجوی چیزی هستند که برای بقا سخت به آن نیاز دارند: غذا و اجتماع انسانی. من این رمان را در حالی تمام کردم که روی قالی اتاق نشیمن زیر نور آفتاب دراز کشیده بودم، همان‌طور که وقتی بچه بودم کتاب می‌خواندم. کتاب را بستم و از فکر آن مرد و پسرش، زندگی کوتاه خودم، و کل هم‌نوعان مغرور و کوتاه‌فکرم پشتم لرزید.

در پایان جاده، مرد مرده است، اما پسر با خانواده‌ی کوچکی از «آدم‌های خوب» زندگی می‌کند. این خانواده یک دختر کوچک دارند. رگه‌هایی از امید وجود دارد. پسر می‌تواند یک «آدم» جدید و دختر «حوا»ی او باشد. اما همه چیز در خطر است. کل نظام‌زیستی مرده و روشن نیست آیا آنها می‌توانند آن‌قدر زنده بمانند که محیط

۱. ویلیام وردزورث (Wordsworth) شاعر انگلیسی. و

احیا شود یا خیر. بند آخر رمان ما را از پسر و خانواده‌ی تازه‌اش دور می‌کند و مک‌کارتی ما را با شعری نثرگونه که ابهام زیبایی دارد بر جای می‌گذارد.

روزگاری در نهرهای جاری در کوهستان‌ها ماهیان قزل‌آلا چرخ می‌زدند. می‌توانستید آنها را در جریان کهربایی آب‌ها ببینید که حاشیه‌های سفید باله‌هایشان به نرمی در آب تکان می‌خورد. آنها در دستان شما بوی خزه می‌دادند؛ براق، عضلانی و پرپیچ و تاب. روی پشت‌شان طرح‌های موج‌داری بود که نقشه‌های جهان بودند در فرایند پدیدار شدن. نقشه‌ها و مارپیچ‌ها. از چیزی که نمی‌شد آن را به جای اولش برگرداند یا اصلاحش کرد. در دره‌های تنگی که آنها زندگی می‌کردند، همه چیز کهن‌تر از انسان بود و آنها در رمز و راز همه می‌کردند.

این همه به چه معناست؟ مرثیه‌ای بر دنیایی مرده که هرگز دوباره زندگی را آغاز نخواهد کرد، یا نقشه‌ی دنیایی در فرایند پدیدار شدن؟ شاید پسر هنوز زنده باشد و در جنگل‌های سرسبز با آدم‌های خوب قزل‌آلا صید کند؟ یا برای خوردن گوشت‌اش او را هم کشته‌اند؟ هیچ علمی نمی‌تواند به این پرسش‌ها پاسخ بدهد. اما علم می‌تواند به توضیح این مطلب کمک کند که چرا داستان‌هایی مانند جاده چنین ما را درگیر می‌کنند. کتاب *حیوان قصه گو* درباره‌ی روش‌هایی است که کاشفانی از دنیای علم و ادب، با استفاده از ابزارهای جدید و شیوه‌های تازه‌ی اندیشیدن، قلمرو پنهان سرزمین‌های ناشناخته را به روی ما می‌گشایند. درباره‌ی شیوه‌ای است که داستان‌ها — از آگهی‌های بازرگانی تلویزیون گرفته تا رؤیاهای روزانه، و تا صحنه‌های خنده‌دار کشتی کج<sup>۱</sup> — زندگی ما را سرشار می‌سازند. درباره‌ی الگوهای عمیق موجود در بزنبزن‌های وانمودی بازی‌های کودکان و ارتباط آنها با سرچشمه‌های پیشاتاریخ قصه است. درباره‌ی این که چگونه قصه‌ها، با ظرافت، باورها و رفتارها و اخلاقیات ما را شکل می‌دهند و، با قدرت، فرهنگ و تاریخمان را متحول می‌کنند. درباره‌ی معمایی دیرینه‌ی قصه‌های خلاقانه‌ی روان‌پریشانه‌ای است که شب‌ها می‌بینیم و آنها را خواب می‌نامیم. درباره‌ی این که چگونه مجموعه‌ای از مدارهای مغزی معمولاً هوشمند و گاهی شوخ طبع ما به هرج و مرج زندگی ساختاری روایی می‌بخشند. و مهم‌تر از همه درباره‌ی رمز و راز خود قصه. درباره‌ی این که چرا ما انسان‌ها به آن ناکجاآباد خیالی معتادیم. چگونه ما به هیأت انسان قصه گو درآمدیم؟



## جادوی قصه

وقتی کتابی را به کسی می‌فروشید، فقط دوازده اونس کاغذ و مرکب و چسب نیست، بلکه یک زندگی تازه و تمام و کمال است. عشق و دوستی و شوخی و کشتی‌هایی در دریای شب — همه‌ی زمین و آسمان در یک کتاب است. منظورم یک کتاب واقعی است.

کریستوفر مورلی، *پارناسوس سیار*<sup>۱</sup>

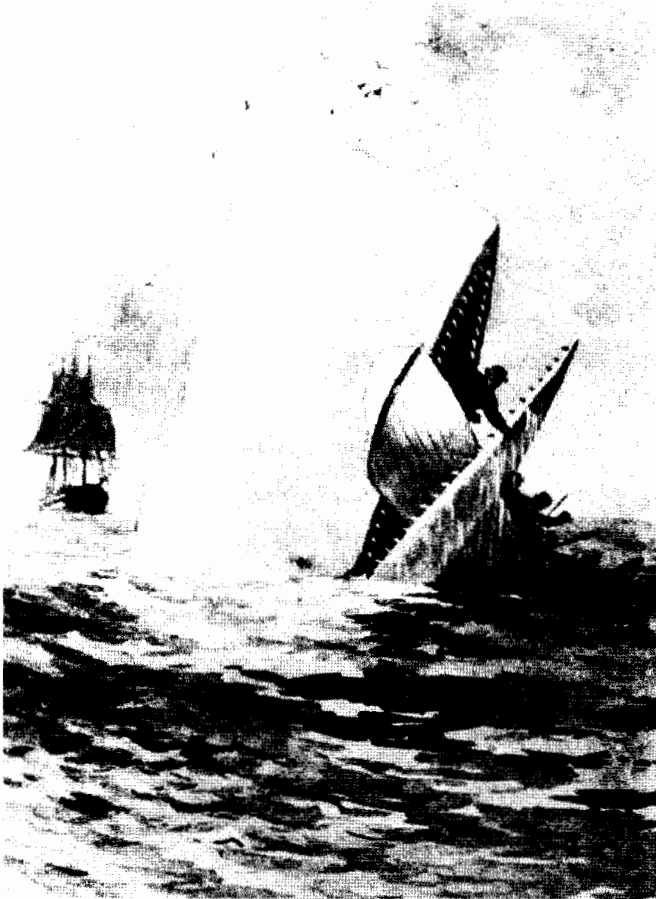
زندگی انسان چنان آکنده از قصه است که ما دیگر حساسیت خود را به جاذبه‌ی عجیب و جادویی آنها از دست داده‌ایم. لذا برای شروع این سفر لازم است با سم آشنایی، که مانع از توجه ما به غرابت قصه می‌شود، فاصله بگیریم. همه‌ی کاری که باید بکنید این است که یک کتاب قصه را (تقریباً هر کتابی) در دست بگیرید و به کاری که با شما می‌کند توجه کنید. کتاب *در دل دریای ناثانیل فیلبرک*<sup>۲</sup> را در نظر بگیرید. این کتاب یک اثر داستانی نیست، با وجود این قصه‌ای حیرت‌انگیز را روایت می‌کند. کتاب فیلبریک درباره‌ی فجایعی است که در زندگی واقعی اتفاق افتاده و الهام‌بخش هرمان ملویل در نوشتن *موبی‌دیک* بوده است: غرق شدن یک کشتی صید نهنگ به وسیله‌ی یک نهنگ عنبر خشمگین.

پیش از آن‌که مزه کردن کتاب *در دل دریا* را پیشنهاد کنم، از شما می‌خواهم خود را ضدضربه کنید. فیلبریک جادوگر پیر چیره‌دستی است و قلمش را مانند یک چوب‌دست جادویی به حرکت درمی‌آورد. نتیجه‌ی کار او کشیدن ذهن خواننده به درون چشم‌هایش و واداشتن آنها به حرکت در زمان و اطراف و اکناف جهان

۱. *Parnassus on Wheels* درباره‌ی کتاب‌فروش سیاری به نام پارناسوس است. و

2. Nathaniel Philbrick's *in the Heart of the Sea*

است. برای مقاومت در برابر این جادو باید تمرکز داشته باشید. یادتان باشد که روی صندلی تان نشسته‌اید، و از همه‌ی ترافیک زمینه یا حس وزن این کتاب در دست‌هایتان غافل نشوید.



نقاشی برای کتاب موبی‌دیک. نقاش: آ. برونهام شوت (۱۸۵۱)

صفحه‌ی یک. سال ۱۸۲۱ است. کشتی صید نهنگ دوفین از یکی از سواحل آمریکای جنوبی به حرکت درمی‌آید. صیادان اهل نانتوکت<sup>۱</sup> چشم‌هایشان را تنگ

۱. Nantucket بندری در شمال غربی آمریکا.

می‌کنند تا ستون‌های بخاری را ببیند که از حضور صید آنها حکایت می‌کند. زیرمی‌کافین، ناخدای کشتی، قایق کوچکی را می‌بیند که در افق بالا و پایین می‌رود. با فریاد از سکاندار می‌خواهد که کشتی را به سمت قایق ببرد. فیل بریک می‌نویسد:

زیر چشمان مراقب کافین، سکاندار کشتی را تا حد ممکن به قایق سرگردان نزدیک کرد. هرچند نیروی حرکت اولیه‌ی کشتی باعث شد که آنها به سرعت از کنار قایق بگذرند، اما لحظات کوتاهی که کشتی بر این قایق روباز اشراف داشت، ملوانان صحنه‌ای را دیدند که تا آخر عمر فراموش نکردند.

نخست مثنی استخوان دیدند — استخوان‌های انسان — که در گوشه و کنار قایق ریخته بود، گویی قایق صید نهنگ، کنام دریایی یک جانور آدم‌خوار بی‌رحم است. سپس دو مرد را دیدند که در دو انتهای قایق چمباتمه زده‌اند. پوست‌شان پوشیده از زخم بود، چشمانشان از حلقه بیرون زده بود، و ریش‌هایشان به خون و نمک آلوده بود. آنها در حال مکیدن مغز استخوان ملوان‌های مرده بودند.

سریع بگوئید شما کجا بودید؟ آیا هنوز روی صندلی‌تان نشستید و به درد پشت‌تان و همه‌می‌ترافیک یا مرکب چاپ شده بر این صفحه توجه داشتید؟ آیا دید حاشیه‌ای شما متوجه انگشت شست‌تان روی حاشیه‌ی کاغذ یا طرح‌های قالی اتاق نشیمن بود؟ یا فیل بریک جادویتان کرده بود؟ آیا لب‌های خونینی را که استخوان‌های شکسته را می‌مکیدند نمی‌دیدید؟ آن ریش‌های انباشته از نمک؟ کف خون‌آلودی که در قایق شلپ شلپ می‌کرد؟ راست‌اش را بگویم، من آزمونی در برابر‌تان گذاشتم که نمی‌توانید آن را بگذرانید. ذهن بشر به گونه‌ای چاره‌ناپذیر در داستان مکیده می‌شود. هر چقدر هم که بتوانیم تمرکز کنیم و هر چقدر هم که بر خود مسلط باشیم، نمی‌توانیم در مقابل جاذبه‌ی دنیا‌های بدیل مقاومت کنیم.

ساموئل تیلور کالریج<sup>۱</sup> در عبارتی مشهور می‌گوید: تجربه کردن یک داستان، هر داستانی که باشد، مستلزم آن است که خواننده «به اراده‌ی خودش ناباوری خود را به حال تعلیق درآورد». از دیدگاه کالریج، خواننده این طور استدلال می‌کند: «بله، شعر کالریج درباره‌ی دریانورد پیر دروغ است. اما برای آن که لذت ببرم باید شک

درونی خود را به سکوت وادارم و موقتاً باور کنم که درینورد پیر واقعی است. بله، راهش همین است!»

اما آن طور که برش فیل بریک نشان می دهد، این جا اراده نقش چندانی ندارد. با قصه گویی روبه رو می شویم که وردی جادویی می خواند (مثلاً «روزی روزگاری») و توجه ما را به خود جلب می کند. اگر قصه گو مهارت داشته باشد، به سادگی ما را اشغال و مغلوب می کند. جز بستن ناگهانی کتاب مقاومت چندانی نمی توانیم بکنیم. اما حتی در این صورت نیز تصویر انسان گرسنه ای که می کوشد با سق زدن استخوان رقیقش قدری جان بگیرد دست از سرمان بر نمی دارد.

«کف خون آلودی که در قایق شلپ شلپ می کرد.» بله، شما مچ من دروغ گو را گرفتید. من این تکه را از خودم درآوردم تا صحنه ی فیل بریک را زنده تر و تکان دهنده تر کنم. اما تنها من نیستم که این کار را می کنم. وقتی کتاب در دل دریا را می خوانید، ذهن شما نیز تعدادی دروغ بزرگ بر آن می افزاید. تنها فرقی این است که شما نمی خواهید آنها را چاپ کنید.

وقتی کتاب فیل بریک را می خوانید این صحنه ها در ذهنتان جان می گیرند. بگذارید از شما پرسیم ناخدا کافین چه شکلی بود؟ جوان بود یا پیر؟ کلاه سه گوش بر سر داشت یا کلاه لگنی؟ کتش چه رنگی بود؟ در کشتی دوفین چند ملوان کار می کردند؟ این کشتی خوب چند بادبان داشت؟ آن روز آسمان ابری بود یا آبی؟ موج ها سهمگین بودند یا ملایم؟ دو آدم خوار کشتی شکسته، اگر لباسی به تن داشتند، چه جور لباسی بود؟

مثل نرده رنگ کردن تام سایر<sup>۱</sup>، نویسندگان با ترفندهای مختلف خوانندگان را وادار می کنند که بیشتر بخش های تخیلی کار را خودشان انجام دهند. خواندن، اغلب عملی انفعالی به شمار می آید: تکیه می دهیم و می گذاریم نویسندگان لذت را به درون مغزمان تزریق کنند. اما این تصور نادرست است. هنگامی که یک داستان را تجربه می کنیم ذهنمان به سختی مشغول کار است.

نویسندگان گاهی اوقات کار خود را با نقاشی مقایسه می کنند. در این مقایسه،

۱. تام سایر (Sawyer) — در رمانی به همین نام — سفیدکاری نرده ها را که خودش زورش می آید انجام بدهد، چنان کار لذت بخشی جلوه می دهد که بچه های دیگر حاضر می شوند چیزهایی هم دستی به او بدهند تا بگذارد آنها کار را برایش انجام بدهند. و

هر واژه، رنگی در نقاشی است و نویسنده واژه به واژه — ضربه به ضربه ی قلم مو — تصویری خلق می کند که تمامی عمق و طراوت زندگی را دارد. اما نگاهی دقیق تر به قطعه ی نقل شده از فیل بریک نشان می دهد که نویسندگان صرفاً طراح می کنند نه نقاشی. فیل برک طرح استادانه ی خطوط را با اشاراتی برای پر کردن جاهای خالی در اختیارمان می گذارد. این ذهن ماست که اغلب اطلاعات صحنه را تأمین می کند — اغلب رنگ ها، سایه ها و بافت ها.

هنگامی که داستان می خوانیم این تلاش خلاقانه ی عظیم مدام جریان دارد و زیرلایه ی خودآگاه ما فعالیت می کند. با شخصیتی آشنا می شویم که «خوش قیافه» با «چشمانی ترسناک» و «استخوان های گونه تیز» است. از همین سرخ های اندک، ما انسانی می سازیم که نه تنها آن چشم ها را دارد (تیره یا روشن؟) یا آن گونه ها را (سرخ یا رنگ پریده؟)، بلکه شکل بینی و دهان او نیز مشخص است. من با خواندن کتاب **جنگ و صلح** می دانم که شاهزاده خانم لیس و لُکنسکایا موجودی کوچک اندام با شادابی دخترانه و یک لب بالای کوتاه است که دندان های پیشین او را به زیبایی در معرض دید قرار می دهد. اما خصوصیات جسمانی این شاهزاده خانم در ذهن من بسیار بیش از آن چیزی است که تولستوی به ما می گوید.

همچنین با خواندن کتاب **جنگ و صلح** می دانم که وقتی پتیای جوان در جنگ کشته می شود، سروان دنیسوف بسیار اندوهگین است. اما من از کجا می دانم؟ تولستوی هرگز چنین چیزی به من نمی گوید. او هرگز اشک های دنیسوف را به من نشان نمی دهد. تمام چیزی که من می بینم این است که دنیسوف به آرامی از جسد گرم پتیا دور می شود، دستش را روی یک نرده می گذارد و میله ها را چنگ می زند.

بنابراین نویسنده، معمار قادر مطلق تجربه ی خواندن ما نیست. نویسنده به تخیل ما سمت و سو می دهد، اما تعیین کننده ی آن نیست. یک فیلم با نویسنده ای آغاز می شود که فیلم نامه را تولید می کند. اما این کارگردان است که به فیلم نامه جان می بخشد و اغلب جزئیات را پر می کند. در هر داستانی به همین صورت است. داستان ها برای جان گرفتن به یک میانجی نیاز دارند. این میانجی تخیل خواننده است.

## گم شده در سرزمین خیالی

روشن است که بچه‌های کوچک به قصه معتادند. هنگامی که این کتاب را می‌نویسم دختران خود من هفت و چهار ساله‌اند و زندگی آنها در دنیای خیال غرق است. آنها بیشتر ساعت‌های بیداری خود را به گشت و گذار شادمانه در دنیای خیال مشغول‌اند. یا به قصه‌های کتاب‌ها و فیلم‌هایشان سرگرم‌اند و یا در بازی‌های خود، سرزمین‌های عجایب مادرها و پدرها، شاهزاده‌ها و شاهزاده‌خانم‌ها، و آدم‌های خوب و بد را خلق می‌کنند. برای دختران من، قصه‌نیازی روان‌شناختی است. چیزی است که به نظر می‌رسد آنها مانند نان و محبت به آن نیاز دارند. محروم کردن آنها از سرزمین خیالی، اقدامی خشونت‌آمیز است.



آنابل و آبیگیل گاتشال در حال بازی

از این جهات فرزندان من استثنا نیستند. کودکان در سراسر جهان از شنیدن یا خواندن داستان‌ها شادمان می‌شوند و از زمانی که به راه می‌افتند، شروع به ساختن دنیا‌های خیالی خود می‌کنند. داستان در زندگی کودکان چنان اهمیتی دارد که در حد تعریف موجودیت آنهاست. بچه‌های کوچک چه می‌کنند؟ غالباً داستان می‌سازند.

البته، در مورد بزرگسالان فرق می‌کند. ما باید کار کنیم. ما نمی‌توانیم تمام روز را بازی کنیم. در نمایشنامه‌ی *پتر پن* (۱۹۰۴)، نوشته‌ی جیمز بری<sup>۱</sup>، بچه‌های خانواده‌ی دارلینگ به ماجراجویی در سرزمین خیالی می‌پردازند، اما سرانجام دچار غم دورماندگی می‌شوند و به دنیای واقعی بازمی‌گردند. این نمایشنامه می‌گوید بچه‌ها باید بزرگ شوند، و بزرگ شدن به معنای پشت سر گذاشتن فضایی وانمودی است که سرزمین خیالی<sup>۲</sup> نامیده می‌شود.

اما پتر پن در سرزمین خیالی می‌ماند. او نمی‌خواهد بزرگ شود. و از این جهت، همه‌ی ما بیش از آن‌که فکر می‌کنیم به پتر پن شباهت داریم. ممکن است مهد کودک را با ماشین‌های اسباب‌بازی و لباس‌های خیال‌انگیزش ترک کنیم، اما هیچ‌گاه از وانمودسازی دست برنمی‌داریم. فقط نحوه‌ی آن را تغییر می‌دهیم. رمان‌ها، رؤیاها، فیلم‌ها و خیال‌پردازی‌ها، اقلیم‌های سرزمین خیالی‌اند.



اهالی لندن پس از یک بمباران هوایی بلیتس<sup>۳</sup> در کتابخانه‌ی کاخ هالندهاوس به جست‌وجو مشغول‌اند. برخلاف سایر فعالیت‌های تفریحی مانند مهمانی‌های بافنی زنانه، قمار یا ورزش، قصه چیزی است که همه به نوعی از آن علاقه‌مندند. ما حتی در بدترین شرایط مثل جنگ هم قصه‌پردازی می‌کنیم.

1. James Barrie's *Peter Pan*

2. Neverland

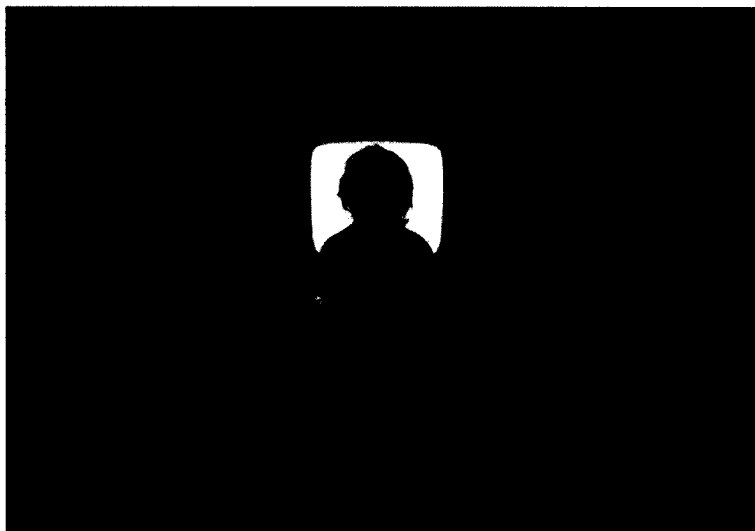
۳. Blitz. بمباران هوایی استراتژیک و مداوم انگلستان توسط آلمان‌ها در جنگ جهانی دوم. اصل واژه آلمانی و به معنای آذرخش است که حالت برق‌آسا و غافلگیرکننده‌ی حملات را تداعی می‌کند. م

یکی از معماهایی که این کتاب به آن می‌پردازد صرف وجود قصه نیست — که البته آن هم به قدر کافی عجیب هست — بلکه نقش محوری آن است. نقش قصه در زندگی انسان فراتر از نقشی است که رمان‌ها یا فیلم‌های مرسوم بازی می‌کنند. قصه و انواع فعالیت‌های قصه‌وار بر زندگی انسان سیطره دارند. شاید فکر کنید شور و شوق من باعث مبالغه‌گویی می‌شود — این که شاید دارم جنس را به شما خیلی زود و به زور می‌فروشم. شاید این طور باشد، اما بهتر است به اعداد و ارقام مراجعه کنیم. حتی در دوره‌ی نگرانی از رکود کتاب، نشر کتاب هنوز هم اقتصاد بزرگی دارد. همه‌ساله داستان‌های جوانان و بزرگسالان بیش از مجموع کتاب‌های غیرداستانی فروخته می‌شود. بعضی رقبای کتاب‌های داستان، به لحاظ کشش، مانند داستان خوانده می‌شوند. برای مثال روزنامه‌نگاری جدیدی که در دهه‌ی ۱۹۶۰ پا گرفته است — و عمیقاً بر انواع ادبی غیرداستانی تأثیر گذاشته — قصدش این بود که قصه‌های واقعی را با استفاده از شگردهای داستانی روایت کند.

به همین ترتیب ما زندگی‌نامه‌ها را تقریباً به همان دلیل دوست داریم که رمان‌ها را: هر دوی آنها شخصیت قهرمان‌های اصلی را در جریان مبارزاتشان در زندگی با غنای کافی پرداخت می‌کنند. و متداول‌ترین شکل زندگی‌نامه، یعنی خاطرات، به این دلیل مورد انتقاد قرار می‌گیرد که به خاطر ایجاد کشش داستانی با واقعیات برخوردی مسامحه‌کارانه دارد.

هرچند پنجاه درصد آمریکایی‌ها هنوز داستان می‌خوانند، اما تأسف آور است که چرا شمار بیشتری این کار را نمی‌کنند. براساس پیمایشی که سال ۲۰۰۹ در اداره‌ی آمار کار ایالات متحده انجام گرفته است، هر آمریکایی به طور متوسط کمی بیش از بیست دقیقه در روز مطالعه می‌کند، و این رقم شامل انواع مطالب از جمله رمان و روزنامه می‌شود. ما کم‌تر از آنچه قبلاً می‌خوانده‌ایم می‌خوانیم. اما علتش این نیست که داستان را فراموش کرده‌ایم، بلکه کتاب به سادگی جای خود را به تلویزیون داده است. ما بخش قابل توجهی از وقت خود را به تماشای داستان از تلویزیون می‌گذرانیم. بر اساس ارقام به دست آمده از پیمایش‌های مختلف، هر آمریکایی به طور متوسط روزانه ساعت‌ها تلویزیون تماشا می‌کند. زمانی که بچه‌های آمریکایی به سن بلوغ می‌رسند، بیش از هر جای دیگری، از جمله مدرسه، وقت‌شان را پای تلویزیون گذرانده‌اند. و این ارقام بدون در نظر گرفتن زمانی است که به سینما می‌رویم یا دی‌وی‌دی تماشا

می‌کنیم. چنانچه این ارقام را نیز اضافه کنیم، هر آمریکایی حدود ۱۹۰۰ ساعت در سال را در مقابل تلویزیون و پرده‌ی سینما می‌گذراند. این یعنی پنج ساعت در روز.



البته همه‌ی این اوقاتی که در مقابل تلویزیون و پرده می‌گذرد، صرف دیدن آثار کمدی و درام و پلیسی نمی‌شود. مردم علاوه بر این‌ها اخبار، گزارش‌های مستند، ورزش، و نمایش‌های موسوم به «تلویزیون واقع‌نما»<sup>۱</sup> را نیز تماشا می‌کنند که ممکن است کاملاً داستانی نباشد، اما غیرداستانی هم نیست. به هر حال، تقریباً تمام وقت ما در سالن‌های نمایش و در مقابل دستگاه پخش دی‌وی‌دی وقت قصه است و تلویزیون هنوز تا حدود زیادی یک فناوری «قصه‌گویی» است. از موسیقی هم باید سخن گفت. دانیل لویتین<sup>۲</sup> موسیقی‌شناس و عصب‌شناس برآورد می‌کند که ما هر روز حدود پنج ساعت موسیقی گوش می‌کنیم. این غیرممکن به نظر می‌رسد، اما لویتین همه چیز را در محاسبه منظور می‌کند: از آهنگی که در آسانسور پخش می‌شود تا موسیقی متن فیلم‌ها، آگهی‌های تجارتي، و همه‌ی انواع دیگری که از طریق گوشی وارد مغزمان می‌کنیم. البته همه‌ی موسیقی‌ها داستانی

۱. reality TV نوعی نمایش که از اوایل دهه‌ی ۱۹۹۰ در غرب مرسوم شده و در آن اشخاص واقعی (تابازیگر) را در موقعیت‌های واقعی قرار می‌دهند تا واکنش‌شان را ببینند. و

2. Daniel Levitin

را بازگو نمی کنند. سمفونی ها، فوگ ها، و موسیقی های ترکیبی آوانگارد هم هستند که صدای جیغ خرگوش و تکان خوردن زنگوله ها در باد را با هم ترکیب می کنند. اما مردم پسندترین نوع موسیقی، داستان هایی را درباره ی شخصیت هایی روایت می کنند که برای به دست آوردن آنچه می خواهند تلاش می کنند — غالباً یک پسر یا دختر. خوانندگان باید همراه با گیتارها و طبل هایشان در چارچوب وزن و قافیه کار کنند، اما در عین حال و در هیأتی پوشیده داستانی را روایت می کنند.

تا این جا به داستان هایی پرداخته ایم که خالق آنها هنرمندان بوده اند. اما درباره ی داستان هایی که خودمان می گوئیم چه می توان گفت؟ ما شب ها در خلاق ترین وضعیت خود قرار داریم. شب که می خوابیم، مغز آرامش یافته، به رؤیاپردازی های غنی، وحشی و مفصل مشغول می شود. در رؤیاها آگاهی تغییر می کند، اما خاموش نمی شود. توانایی ما برای به خاطر سپردن ماجراهایی که در سراسر شب آگاهانه تجربه می کنیم محدود است. (توانایی آدم ها برای به خاطر سپردن خواب هایشان فرق می کند، اما مطالعات آزمایشگاهی خواب نشان می دهند که تقریباً همه خواب می بینند.) مغز ما در خواب هایمان — مانند همسران فریبکار — موجودیتی کاملاً جداگانه دارد که از ذهن بیدار ما پنهانش می کند.

دانشمندان بر این باور بودند که انسان خواب روشن و داستان دار را فقط در مرحله ی REM می بیند.<sup>۱</sup> اگر این باور درست می بود، مردم هر شب حدود دو ساعت و در طول عمرشان شش سال به طور خودکار فیلم نامه می نوشتند، فیلم می ساختند و در سینماهای ذهن شان به روی پرده می بردند. شگفت آور است که حتی افرادی که روزها آدم هایی کسالت آورند، شب ها می توانند تا این اندازه خلاق باشند. شگفت آورتر آن که پژوهشگران رؤیا اکنون به این نتیجه رسیده اند که خواب های داستان دار ارتباطی با REM ندارند و در کل ساعات خواب اتفاق می افتند. بعضی پژوهشگران بر این نظرنند که ما تقریباً در تمام طول شب خواب می بینیم.

ولی ما در بیداری نیز از رؤیاپردازی دست بر نمی داریم. بسیاری از ساعت های بیداری ما و شاید اغلب آنها نیز در رؤیا می گذرد. مطالعه ی علمی رؤیا های روز کار

۱. خواب را به دو مرحله ی کلی REM و NREM تقسیم می کنند. اولی (حرکت سریع چشم — Rapid Eye Movement) مرحله ی خواب سنگین است و دومی (Non-Rapid....) مرحله ی خواب سبک. ترتیب دو مرحله و تقسیمات ریزتر آنها در همه ی انسان ها و همه ی شب ها یکی نیست. و

دشواری است، اما چنانچه با جریان ذهن خود آگاه خود همنا باشید، درمی یابید که رؤیا دیدن در روز یک کار ثابت ذهن است. ما هنگام رانندگی، راه رفتن، غذا پختن، لباس پوشیدن صبحگاهی و حتی موقعی که سر کارمان به نقطه‌ای خیره می شویم مشغول رؤیاپردازی هستیم. خلاصه هر زمان که ذهن مشغول کاری نیست که مستلزم کار فکری باشد — مثل نوشتن این کلمات یا انجام دادن محاسبه‌های دشوار — بی‌قرار رو به سوی سرزمین رؤیا می‌گذارد.

مطالعات علمی با استفاده از هشداردهنده‌های الکترونیک و یادداشت‌های روزانه نشان می‌دهند که یک رؤیای روز به طور متوسط چهارده ثانیه طول می‌کشد و ما هر روز حدود دو هزار رؤیای روز داریم. به عبارت دیگر، حدود نیمی از ساعت‌های بیداری مان و حدود یک سوم از عمرمان را صرف رؤیاپردازی می‌کنیم. ما درباره‌ی گذشته رؤیای روز می‌بینیم: چیزهایی که باید می‌گفته‌ایم یا انجام می‌داده‌ایم، و مرور کردن پیروزی‌ها و شکست‌هایمان. ما درباره‌ی چیزهای پیش‌پاافتاده از قبیل شیوه‌های مختلف برخورد با یک درگیری در محیط کارمان نیز رؤیاپردازی می‌کنیم. اما به شیوه‌ای فشرده‌تر و داستان‌دارتر نیز به رؤیای روز می‌پردازیم. فیلم‌هایی را که پایان خوش دارند به گونه‌ای در ذهنمان روی پرده می‌آوریم که همه‌ی آرزوهایمان — بیهوده، تهاجمی، کثیف — تحقق می‌یابند. فیلم‌های ترسناک کوتاهی را نیز اکران می‌کنیم که در آنها بدترین ترس‌هایمان به حقیقت می‌پیوندند.

عده‌ای از مردم والتر میتی<sup>۱</sup>‌های خوش خیال را سرزنش می‌کنند. اما تخیل یک ابزار ذهنی حیرت‌انگیز است. در حالی که پیکرهای ما همواره به چیزی مشخص در این جا و آن جا قفل شده است، تخیلمان ما را آزاد می‌کند تا مانند جادوگران قدرتمند در مکان و زمان به پرواز درآییم. همه‌ی انسان‌ها می‌توانند آینده را ببینند، البته نه روشن و مشخص، بلکه مه‌آلود و احتمالی.

با خود فکر می‌کنید چه اتفاقی خواهد افتاد اگر تسلیم نیاز نیرومند خود شوید و تپایی به ریاستان بزنید؟ تخیلتان را به کار می‌اندازید تا بفهمید چه خواهد شد. روی نقطه‌ای از زمان در آینده تمرکز می‌کنید. ریاستان را با چهره‌ای از خودراضی می‌بینید. صدای کفشتان را می‌شنوید که هوا را می‌شکافد. تماسی را که اول آرام و

۱. یک شخصیت داستانی خیال‌پرداز در داستان «زندگی مخفی والتر میتی» اثر جیمز تربر که اولین بار در سال ۱۹۳۹ انتشار یافت و بعداً در قالب کتاب هم منتشر شد و براساس آن فیلمی هم ساختند. م

سپس سخت است احساس می کنید. و این شبیه سازی شما را متقاعد می کند که اگر تیپایی به او بزنید، این لطفان را بی پاسخ نخواهد گذاشت و شما را اخراج خواهد کرد یا تحویل پلیس خواهد داد. بنابراین پایتان را غلاف می کنید و در اتاقکتان مثل سیر و سرکه می جوشید.

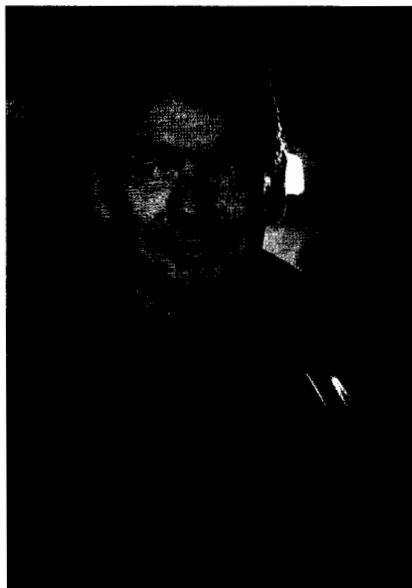
اما غوطه خوردن ما در داستان به فراسوی رؤیاها و خیال پردازی ها، آواها، رمان ها و فیلم ها می رود. در زندگی انسان چیزهای بسیار بسیار بیشتری هستند که به طور کامل از صافی داستان عبور می کنند.

### داستان نه، اما داستانی

کشتی کچ به تئاتر روحوضی نزدیک تر است تا ورزش. نمایشی که تماماً پیشاپیش طرحریزی شده است، خط داستانی روشنی در اختیار ما می گذارد که قهرمانانی برای دوست داشتن و ضد قهرمان هایی برای نفرت ورزیدن دارد: جذابیت پرمطراق، پسر آمریکایی خالص، کمونیست شرور، و خودشیفته ی نازک نارنجی. فریادهای بی باکانه و مبالغه ها، ابزارهای لازم برای شکوه و جلال اپرا را در اختیار ما می گذارند. خشونت ساختگی کشتی کچ هیجان انگیز است. هر یک از فنون و شگردهای این نمایش نیز پیرنگ یک ملودرام روحوضی را به پیش می برد، درباره ی این که چه کسی با زن دیگری خوابیده، چه کسی به دیگری خیانت کرده، چه کسی واقعاً آمریکا را دوست دارد و چه کسی فقط تظاهر می کند.

ورزش هایی که در آنها مبارزه ی واقعی صورت می گیرد نیز از قاعده ی قصه گویی مشابهی تبعیت می کنند. برگزارکنندگان مسابقات مشت زنی از مدت ها قبل این نکته را دریافته اند که صرف مبارزه باعث جلب علاقه مندان و کسب پول بیشتر نمی شود، مگر آن که پیشاپیش قصه ها و شخصیت هایی قانع کننده خلق کنند. رجزخوانی های پیش از مبارزه، داستانی را درباره ی علت مبارزه ی این مردان و این که چرا از یکدیگر بدشان می آید، بازگو می کنند. این رجزخوانی ها آشکارا شکل داستانی دارند و مردانی که دور از دوربین با هم دوستی دارند، برای اجرای یک نمایش خوب وانمود می کنند که از یکدیگر نفرت دارند. بدون یک داستان زمینه ساز قوی، هر چقدر هم اعمال مبارزه کنندگان خشونت آمیز باشد، مبارزه ملال آور می شود. چیزی شبیه به مشاهده ی

نقطه‌ی اوج در یک فیلم سینمایی بزرگ، بدون دیدن صحنه‌های زمینه‌سازی که تنش لازم را برای رسیدن به این نقطه فراهم می‌کنند.



وینس مک‌ماهون، مدیر عامل سازمان جهانی کشتی سرگرمی (WWE). مک‌ماهون با تغییر دادن نام کشتی کچ به «سرگرمی ورزشی»، ادعای دیرینه‌ی واقع‌نمایی و ساختگی نبودن این داستان‌های خشونت‌آمیز را بی‌اعتبار کرد. مک‌ماهون کل فصل کشتی کچ را یک رمان دنباله‌دار توصیف می‌کند که خط داستانی آن هر ساله در مراسمی پرزرق‌وبرق به اوج می‌رسد. بُری بلاستین در فیلم مستندی درباره‌ی کشتی کچ با عنوان **بیرون رینگ** از مک‌ماهون می‌خواهد که محصول سازمان جهانی کشتی سرگرمی را توصیف کند. او با لبخندی شیطننت‌آمیز پاسخ می‌دهد «ما فیلم می‌سازیم».

کشتی کچ، داستانی خالص است که نسبت به آنچه در گزارش‌های ورزشی رسمی می‌بینیم قدری مبالغه دارد. در این گزارش‌ها، گزارشگر که یک روایتگر ماهر است سعی می‌کند بازی را به سطح یک نمایش عالی ارتقا دهد. به عنوان مثال، پوشش مسابقات المپیک آکنده از نمایش‌های مستند و شیرین درباره‌ی تلاش‌های قهرمانان است. لذا هنگامی که شروع مسابقه با شلیک گلوله‌ای آغاز می‌شود ما می‌توانیم اصل و نسب رقیبان را همچون قهرمانانی که در نبردی حماسی شرکت کرده‌اند بکاویم و هیجان پیروزی و رنج شکست را کامل‌تر احساس کنیم. در مقاله‌ای به قلم کیتی

بیکر<sup>۱</sup> در یکی از شماره های اخیر *مجله ی نیویورک تایمز*، به نکته ی مشابهی اشاره شده است. شمار فراینده ای از زنان مسابقات ورزشی را از تلویزیون تماشا می کنند، دقیقاً به این دلیل که گزارشگران یاد گرفته اند آنها را در قالب «نمایش هایی شخصی» ارائه دهند. به نوشته ی بیکر، برای فوتبال دوستان زن، جذابیت لیگ ملی فوتبال با سریال تلویزیونی *آناتومی گری*<sup>۲</sup> همپوشانی دارد: شخصیت ها، داستان ها، رقابت ها و دل شکستگی ها. (گمان نمی کنم که این موضوع برای مردان هم فرقی داشته باشد. «رادیو ای اس پی ان»<sup>۳</sup> که یک رادیو ورزشی است مخاطبانش مردان اند، اما در برنامه هایش به ندرت به رویدادهای ورزشی می پردازد. در عوض تلاش اصلی این شبکه تهیه ی برنامه های جذاب و غالباً گفتگویی درباره ی قهرمانان ورزشی است. آیا لیران جیمز<sup>۴</sup> کیلوند بی وفا را به حرکت در خواهد آورد؟ آیا «بیگ بن» روتلیزبرگر<sup>۵</sup> جنایتکار جنسی است؟ آیا برت فاور<sup>۶</sup> بازنشسته خواهد ماند، و آیا عکس های مربوط به رسوایی جنسی یک پاپوش است؟

قصه گویی ستون فقرات برنامه های ورزشی تلویزیون است. این موضوع در جریان تورنمنت گلف مسترز در سال ۲۰۱۰ مرا شگفت زده کرد. این اولین تورنمنت تایگر وودز<sup>۷</sup> بزرگ پس از یک رسوایی جنسی طولانی بود. حتی کسانی که از گلف خوششان نمی آید نمی خواستند این فصل تازه از حماسه ی تایگر وودز را از دست بدهند: آیا این تایتان سقوط کرده دوباره به پا خواهد خاست، یا کار زشت او نتیجه ی خود را نشان خواهد داد؟ موضوع فرعی این برنامه تأکید بر رقیب اصلی تایگر، فیل میکلسن، بود که مادر و همسرش هر دو با سرطان دست به گریبان بودند. گزارشگران در چارچوب این داستان های بزرگ تر روایتی پدید آوردند که در آن هر تویی که وارد حفره نمی شد شدیداً معنادار بود.

#### 1. Katie Baker

۲. Grey's Anatomy یک سریال تلویزیونی آمریکایی است که به زندگی تخیلی رزیدنت ها و انترن های جراحی و فرازونشیب های آن می پردازد. نام سریال براساس کتابی به همین نام است که در دانشکده های پزشکی از جمله در ایران تدریس می شود. م

#### 3. ESPN Radio

۴. LeBron James: یکی از بازیکنان مطرح بسکتبال آمریکا در تیم کیلوند کاوالیرز. م  
 ۵. "Big Ben" Roethlisberger: بن روتلیزبرگر معروف به «بیگ بن» یکی از بازیکنان مطرح فوتبال آمریکایی. م  
 ۶. Brett Favre: یکی از بازیکنان مطرح فوتبال آمریکایی که دوران بازینشنگی از بازی را می گذراند. م  
 ۷. Tiger Woods: گلف باز معروف آمریکایی و یکی از موفق ترین گلف بازان سراسر تاریخ.

میکلسن برنده شد و در حالی که پیروزمندانه از زمین گلف خارج می‌شد، ایستاد تا همسر سرطانی خود را در آغوش بگیرد. دوربین‌ها، قطره اشکی را که از گونه‌ی میکلسون می‌چکید شکار کردند. این پایان یک کتاب داستان نبود. برای پایان یک کتاب داستان بیش از حد فاش‌گویانه بود.

سریال‌های تلویزیونی از قبیل *قانون و نظم*<sup>۱</sup> و *بازمانده*<sup>۲</sup> داستانی را روایت می‌کنند و غالباً در فواصلی برای پخش آگهی قطع می‌شوند تا باز هم داستان‌های بیشتری برای ما روایت می‌کنند. پژوهشگران علوم اجتماعی آگهی‌های بازرگانی تلویزیون را «رسانه‌ی نمایش‌های داستانی»<sup>۳</sup> می‌نامند؛ آگهی‌ها، داستان‌های کوتاه نیم‌دقیقه‌ای هستند.

در یک آگهی تجارتي به‌ندرت گفته می‌شود فلان پودر رختشویی خوب کار می‌کند؛ این مطلب با نشان دادن مادری خسته از زیادی کار، بچه‌های تخص، و پیروزی در اتاق رختشویی نشان داده می‌شود. شرکت خدمات امنیتی آ.د.ت با نشان دادن فیلم‌های کوتاهی که در آن زنان و کودکان بی‌پناه، از چنگ مهاجمانی بی‌رحم نجات می‌یابند، ما را به خرید دستگاه‌های هشدار امنیتی برای خانه‌هایمان تشویق می‌کنند. فروشگاه‌های جواهرات با نشان دادن داستان‌هایی که در آنها خواستگار مجنونی که قیمت دقیق عشق یک زن را تعیین می‌کند (دو ماه حقوق)، مردان را به خرید جواهراتی چشمک‌زن ترغیب می‌کنند. بعضی آگهی‌های تبلیغاتی طوری طراحی می‌شوند که در آنها یک شخصیت واحد در قصه‌های کوتاه مختلف ظاهر می‌شود، مانند انسان غارنشین شوخ‌طبعی که در تبلیغات شرکت بیمه‌ی دولتی *گایکو* ظاهر می‌شود، یا آگهی تبلیغاتی شوخی با میمون انسان‌نما که شرکت تولید بیف‌های مخصوص جک‌لینک برای تبلیغ محصول خود از آن استفاده می‌کند. این آگهی آخری از محصولی که قرار است تبلیغ شود چیزی نمی‌گوید، بلکه صرفاً قصه‌ی آدم‌هایی است که این محصول را دوست دارند و به طرز احمقانه‌ای به یک میمون انسان‌نمای بی‌گناه تعرض می‌کنند و پاسخی شایسته نیز دریافت می‌دارند.

انسان‌ها مخلوقات قصه‌اند، و لذا قصه تقریباً با همه‌ی جنبه‌های زندگی ما ارتباط پیدا می‌کند. باستان‌شناسان سرنخ‌های موجود در سنگ‌ها و استخوان‌ها را

1. *Law and Order*

2. *Survivor*

3. fictional screen media

می‌کاوند و با چسباندن آنها به یکدیگر، داستانی درباره‌ی گذشته پدید می‌آورند. مورخان نیز قصه می‌گویند. عده‌ای بر این عقیده هستند که بسیاری از گزارش‌های موجود در کتاب‌های درسی، مانند داستان متداول کشف قاره‌ی آمریکا توسط کریستف کلمب، با چنان حذف‌ها و تحریف‌هایی همراه‌اند که بیشتر به افسانه شباهت دارند تا تاریخ. به مدیران بازرگانی مرتباً توصیه می‌شود که قصه‌گویان خلاق باشند و درباره‌ی محصولات و برندهایشان روایت‌های قانع‌کننده‌ای بیافند که با مصرف‌کنندگان رابطه‌ی عاطفی برقرار کند. مفسران سیاسی نیز انتخابات ریاست جمهوری را صرفاً جدال میان رهبران سیاسی فرهمند و اندیشه‌های آنها نمی‌دانند، بلکه رقابت داستان‌های متضاد درباره‌ی گذشته و آینده‌ی کشور نیز می‌دانند. پژوهشگران حقوق نیز یک محاکمه را نوعی مجادله‌ی داستانی می‌دانند که در آن دو طرف دعوا روایت‌هایی از گناهکاری و بی‌گناهی ترسیم می‌کنند — مشاجره بر سر این‌که قهرمان اصلی داستان کیست.

اخیراً در مجله‌ی نیویورکر مقاله‌ای به چاپ رسیده است که به نقش داستان در دادگاه می‌پردازد. نویسنده‌ی مقاله، جنت ملکم<sup>۱</sup>، محاکمه‌ای جنایی را توصیف می‌کند که در آن زنی همراه با معشوقش به قتل شوهر زن متهم هستند. به نوشته‌ی ملکم، دادستان برد لونتال<sup>۲</sup> «به شیوه‌ی کتاب‌های جنایی قدیمی» سخنان خود را این‌گونه آغاز می‌کند:

بامداد یک روز درخشان آفتابی و هوا پاک و تمیز بود. در این بامداد فرح‌بخش یک دندان‌پزشک جوان به نام دانیل ملاکوف در خیابان شصت و چهارم فارست هیلز در کوئینز کانتی که فقط چند مایل با این‌جا فاصله دارد قدم می‌زد. دختر کوچک چهارساله‌اش میشل نیز با او بود... هنگامی که به ورودی پارک بازی آنادیل رسید، درست در ورودی پارک و همان‌جا که دخترش ایستاده بود، قاتل، میخائیل ملیایف، انگار از غیب ظاهر شد. او یک طپانچه‌ی پر و آماده‌ی شلیک در دست داشت.

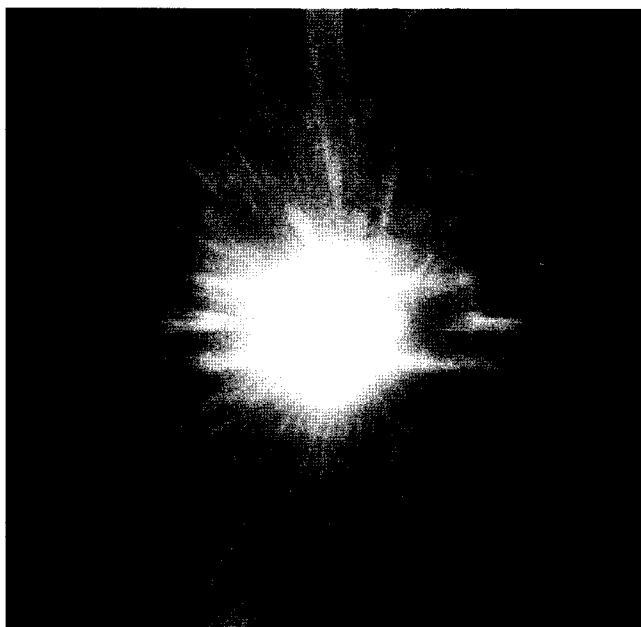
لونتال در این محاکمه برنده شد، عمدتاً به این دلیل که توانست از واقعیات مشکوک این پرونده داستانی بهتر از وکلای طرف مقابل روایت کند. آنها قصه‌گویان با استعدادی نبودند.

مانند گزارش ملکم در نیویورکر، بخش اعظم روزنامه‌نگاری خوب به شیوه‌ای

1. Janet Malcolm

2. Brad Leventhal

داستانی شکل گرفته است - وقتی از روزنامه‌نگاری «خوب» حرف می‌زنیم منظورمان تقریباً چنین چیزی است. ملکم از آنچه اتفاق افتاده گزارشی بی‌طرفانه ارائه نمی‌دهد. در جریان محاکمه‌ای طولانی، او رویدادهای پراکنده‌ی یک قتل را در قالب روایتی پرتعلیق و تکان‌دهنده در هم می‌تند. او در داستان خود لونتال را به صورت زیر به یک شخصیت تبدیل می‌کند: «برد لونتال یک وکیل جنایی استثنایی و توانمند است. او مردی کوتاه‌قد و فربه و سبیل‌دار است که در راه رفتن مثل خروس می‌جهد، و صدای جیغ مانند تقریباً زنانه‌ای دارد که در لحظات هیجان به پخش صوتی با دور تند شباهت پیدا می‌کند.»



تصویری که هنرمند از انفجار بزرگ کیهانی ارائه داده است. به گمانم علم می‌تواند به ما کمک کند که قصه‌گویی را بفهمیم. اما عده‌ای می‌گویند علم یک کلان‌داستان است (البته با فرضیه‌هایش) که از نیاز ما به فهم جهان سرچشمه می‌گیرد. ویژگی داستان‌وار علم هنگامی به بهترین وجه خود را به رخ می‌کشد که به سرچشمه‌ها می‌پردازد: سرچشمه‌های کائنات، زندگی، و خود قصه‌گویی. هرچه در زمان عقب‌تر می‌رویم، پیوندهای میان داستان‌های توضیحی و واقعیت‌های اثبات‌شده کمتر و ضعیف‌تر می‌شود. تخیل دانشمندان ماجراجو تر و بارورتر می‌شود، چرا که ناگزیر است از شواهدی کمتر و کمتر نتایجی بیشتر و بیشتر بگیرد.

ما بعضی از بهترین داستان‌ها را برای خودمان تعریف می‌کنیم. دانشمندان کشف کرده‌اند خاطراتی که ما برای شکل دادن به داستان زندگی خود از آنها استفاده می‌کنیم، دارای ویژگی بارز تخیلی بودن هستند. روان‌شناسان اجتماعی خاطرنشان می‌کنند که وقتی با دوستی دیدار می‌کنیم، گفتگوی ما غالباً مبادله‌ی داستان‌های غیبت‌گونه است. از دوستان می‌پرسیم «چه خبر؟» یا «تازه چه خبر؟» و شروع به تعریف زندگی‌های خود برای یکدیگر می‌کنیم. با نوشیدن فنجان‌های قهوه یا بطری‌های آبجو قصه را به جلو و عقب می‌بریم و ناخودآگاه به آن شاخ و برگ می‌دهیم تا جذاب‌ترش کنیم. و هر شب با کسانی که دوستان داریم دور میز شام می‌نشینیم تا کمدی‌ها و تراژدی‌های کوچک روزمان را با آنها به اشتراک بگذاریم.

در بستر همه‌ی سنت‌های دینی قصه‌های جان‌داری وجود دارند. لطیفه‌هایی که می‌شنویم شکل داستانی دارند، و قصه‌هایی درباره‌ی زندگی شهری مدرن‌اند، و خوش‌گذرانی در لاس‌وگاس، و صبح از خواب بیدار شدن با یک کلیه کمتر. درباره‌ی شعر، یا کمدی‌های سرپایی<sup>۱</sup>، و یا بازی‌های ویدیویی داستان‌داری که روزه‌روز بیشتر می‌شوند و به بازیکن اجازه می‌دهند در یک نمایش واقعیت مجازی، نقش یک شخصیت را بازی کند چه می‌توان گفت؟ درباره‌ی شیوه‌ای که زندگی‌نامه‌ی خود را مثل یک سریال در فیسبوک یا توییتر می‌نویسیم چه می‌توان گفت؟

بعداً به این صورت‌های گوناگون قصه‌گویی بازخواهیم گشت. اما به گمانم تا همین جا می‌توان گفت ضرورتی که انسان را وامی‌دارد قصه بسازد یا مصرف کند، عمیق‌تر از ضرورت ادبیات، خواب دیدن، و خیال‌پردازی است. ما تا مغز استخوان در قصه غرق شده‌ایم. اما چرا؟

### مردمان قصه

برای آن‌که ببینید این سؤال تا چه اندازه دشوار است، دست به یک آزمایش فکری خیالی می‌زنیم که امیدوارم روشن‌گر باشد. ذهنتان را به قلمروهای مه‌آلود پیشاتاریخ

۱. Standup comedy نوعی که در آن یک کمدین به تنهایی روی صحنه می‌ایستد و با حرف‌ها و حرکاتش تماشاگران را می‌خنداند. و

ببرید. تصور کنید که فقط دو قبیله‌ی انسانی وجود دارند که در دره‌ای در آفریقا کنار هم زندگی می‌کنند. آنها برای منابع محدودی که آن‌جا وجود دارد با هم رقابت می‌کنند. یک قبیله به تدریج از بین می‌رود و قبیله‌ی دیگر وارث همه‌ی زمین می‌شود. یکی از این قبایل را مردم عملی و دیگری را مردم قصه می‌نامیم. این دو قبیله از هر جهت جز آنچه از نامشان برمی‌آید با هم برابرند.



کونگ سان قصه‌گو (۱۹۴۷)

اغلب فعالیت‌های مردمان قصه ریشه در نیازهای بدیهی زیست‌شناختی دارد. آنها کار می‌کنند، شکار می‌کنند، و به گردآوری غذا می‌پردازند. آنها در پی یافتن جفت برمی‌آیند و چون یافتند حسودانه برای خودشان نگاهش می‌دارند. آنها بچه‌هایشان را بزرگ می‌کنند، دست به ائتلاف می‌زنند و سلسله‌مراتبی از سلطه

پدید می آورند. مثل اغلب شکارگر - گردآورندگان، اوقات فراغت زیادی دارند که آن را با استراحت، غیبت کردن، و قصه گویی پر می کنند - قصه هایی که آنها را به دوردست ها می برد و خاطرشان را شادمان می کند.

مردمان عملی نیز مانند مردمان قصه برای پر کردن شکم خود کار می کنند، جفت انتخاب می کنند و بچه هایشان را بزرگ می کنند. اما وقتی که مردمان قصه به روستا بازمی گردند تا درباره ی مردم و رویدادهایی که وجود ندارند قصه بسازند، مردم عملی به کارکردن ادامه می دهند. آنها بیشتر شکار می کنند و غذای بیشتری گردآوری می کنند. آنها بیشتر معاشقه می کنند و وقتی هم که دیگر نمی توانند کار کنند، وقت خود را برای قصه تلف نمی کنند. به استراحت مشغول می شوند و برای فعالیت های سودمند تجدید قوا می کنند.

البته ما پایان داستان را می دانیم. مردمان قصه زنده می مانند. مردمان قصه ما هستیم. آن مردمان کاملاً عمل گرا اگر هم در گذشته وجود داشته اند، اکنون دیگر وجود ندارند. اما اگر این را از آغاز نمی دانستیم، آیا بیشترمان فکر نمی کردیم که مردمان عمل گرا بیش از مردمان بازیگوش قصه دوام خواهند آورد؟ این واقعیت که چنین اتفاقی نیفتاده، معمای قصه است.