

FİLOLOGİYA ELMLƏRİ**M.F. Axundov, C. Məmmədquluzadə və Ağarəhimin
yaradıcılığında “oyun” və “yalançı qurban” arxetipləri****Seyfəddin Gülverdi oğlu Rzasoy***AMEA Folklor İnstitutunun Mifologiya şöbəsinin
müdiri, filologiya üzrə elmlər doktoru, professor***E-mail:** seyfeddin_rzasoy@mail.ru**Rəyçilər:** filol.ü.e.d., prof. R.M. Əliyev,
filol.ü.f.d., dos. Ş.Ə. Albaliyev**Açar sözlər:** M.F.Axundov, C.Məmmədquluzadə, Ağarəhim, ritual, qurban, yalançı qurban, oyun, arxetip**Ключевые слова:** М.Ф. Ахундов, Дж. Мамедгулузаде, Агарахим, ритуал, жертва, ложная жертва, игра, архетип**Key words:** M.F. Akhundov, J. Mammadguluzade, Agarahim, ritual, sacrifice, false sacrifice, game, archetype

Bədii mətn məna və quruluş baxımından mürəkkəb hadisədir. Bütün hallarda “müəllif” subyektinin bədii təfəkkürünün məhsulu olan mətn öz məna mürəkkəbliyini ilk növbədə elə müəllif subyektinə münasibətdə göstərir. Bu cəhət hətta “müəllif öz yaratdığı mətnə haraya qədər müəlliflik haqqına malikdir” sualını qoymağa da imkan verir. İlk baxışdan mətnin birmənalı şəkildə müəllifi hesab etdiyimiz yazar müəllif-mətn münasibətlərinə baxış bucağını dəyişəndə müəllifdən *mediator*//*ötürücü*//*vasitəçi*yə də çevrilir. Bu, “mətn” adlanan hadisənin struktur fenomenallığı ilə şərtlənir və mətnin heç də “sonadək” onu “yaradan” müəllifin “yaradıcılığının” məhsulu olmadığını göstərir. Bu nöqtə “müəllif” anlayışının diferensial strukturuna giriş qarısıdır. Həmin qarıdan daxil olduqda “müəllif” subyektinə hətta “kollektiv müəllifə” çevrilir. Məsələ bu mənşərə ilə bitmir. Həmin “giriş qarısından” daxil ola bilən tədqiqatçı “mətn” dünyasının sirli-sehrli aləminə düşür. Bu aləm *transmediativ* dünyadır. Burada müəllif və kollektiv müəllif, mətn və mətnlər iç-içədir. Bu transmediativ-mətniçi dünyanın məkan-zaman strukturu qətiyyənlə çöldən göründüyü kimi deyil. Burada minilliklərin, qərinələrin, epoxaların və ümumən zamansızlığın içindən axıb gələn *stixail mətn ümmanı* var. Həmin ümmanın sahilinə gəlib çıxma bilən “müəllif” öz yaradıcılığı adına ondan “bir damcıdan” artıq götürə bilmir. Ümman onu öz qoynuna alıb, mətnsizliyin hüdudlarına qovuşdurur. Burada müəlliflə mətnin sərhədləri, hüdudları itir. Hər şey bir-birinə qarışır. Və bu dünya rəşional məntiqlə anlaşılan rəşallıq deyildir: bəlkə də, irrəşionallıq və irrəşallıqdır. Hər halda rəşal olandan, rəşional olandan o tərəfdə, kənardadır. Bu da öz növbəsində müəllif mətnini bütün hallarda mütnüstü və mətnaltı qatlar şəklində təşkil edir. Müəllif nə dərəcədə öz mətninin üstündə və nə dərəcədə altındadır? Bu da çox mürəkkəb sualdır. Çünki müəllif çox vaxt özü bunun fərqlində olmur. O, zahiri planda mətnin yaradıcısı, batini planda onun transmediativ ötürücüsüdür. “Təxəyyül” bütün mühiyyəti ilə bunu ifadə edir. Əsil yaradıcılıq – təxəyyül hadisədir. Müəllif-mətn münasibətlərinin bütün mahiyyəti təxəyyül anlayışına münəşər olunur.

Müəllifin də, mətnin də sirri təxəyyüldədir. *Təxəyyül*, yəni hərfən “xəyal”, “xəyallanmaq” – özünü xəyalın gücü ilə başqa bir aləmə, başqa sözlə, realın üstündə olan irreal dünyaya, rasi-onalın üstündə olan irrasiyal dünyaya, fizikin üstündə olan metafiziki dünyaya götürə, apara, daşıya bilmək deməkdir. Həmin dünya *transmən* dünyasıdır. Müəllif təxəyyülün gücü ilə bu dünyadan “öz payını” götürür və onu biz oxucuların dünyasına daşıyır. Və həmişə də bu payın içərisində nə olduğundan özünün xəbəri olmur. Bütün bu proseslər bizim malik olduğumuz filoloji anlayışlar müstəvisində “ənənəyə bağlılıq” kimi mənalanır. “Ənənə” yuxarıda dediklərimizi əhatə edən son dərəcə mürəkkəb və sərhədləri heç vaxt bilinməyən anlayışdır. Biz burada həmin ənənəni M.F. Axundov, C. Məmmədquluzadə və Ağarəhim kimi yazıçıların yaratdığı mətnlərdə özünü göstərən “oyun” və “yalançı qurban” arxetipləri səviyyəsində araşdıracağıq.

Filoloji diskurs

Bu yazının yaranmasının əsasında Ağarəhimin “Sərsəri Şükürəlinin sevinci” hekayəsi durur. Müəyyən ritmlə Ağarəhimin hekayələri haqqında yazılar yazıram. Müəllifin “Sərsəri Şükürəlinin sevinci” hekayəsində “ad” konseptini araşdırarkən mətnin struktur qatını təşkil edən “oyun” və “yalançı qurban” arxetipləri diqqətimi cəlb etdi. Mətnin alt qatı başdan-başa ritual formul və elementləri əsasında qurulmuşdu. Və hekayə özünün bu strukturu ilə Mirzə Cəlilin “Kişmiş oyunu” komediyasını “xatırladırdı”. Bu iki əsər məzmunu etibarilə tamamilə bambaşqa əsərlərdir. Süjetlər və obrazlar bir-birini qətiyyətlə təkrarlamır. Amma bu əsərlər məhz “xatırlatma” paradigmasında bir-birinin “təkrarına”, “variantına” çevrilir. “*Xatırlatma*” bu iki mətn arasında sinxronlaşma signalıdır. Ağarəhimin mətni signal kimi Mirzə Cəlilin mətnini oyadır və nə obrazları, nə də süjeti üst-üstə düşməyən bu iki əsər vahid zaman modelində sinxronlaşır. *Sinxronlaşma* yeni təsəvvür modelini aktuallaşdırır və bu kontekstdə profan (adi, real) zaman-məkan modeli sakral zaman-məkan modeli ilə əvəz olunur. Yazıçının “yaratdığı” mətn onun “yaratmadığı” mətnin – ritual mətninin içərisində görünür. Və rakurs genişləndikcə nəinki Ağarəhim və Mirzə Cəlil, eləcə də M.F. Axundov da özünün “Aldanmış kəvakib” povesti ilə bu cərgəyə qoşulur.

Burada ən maraqlı olan cəhət müəlliflərin adət etmədiyimiz düzumdə olmayan təqdimidir. Diaxron məntiq bizdən M.F.Axundovla başlayıb, Mirzə Cəlildən keçərək Ağarəhimə gəlməyi tələb edir. Lakin ritual diaxron düşüncə və onun əsasında duran kosmik kontinumu dağdır. Burada kimin əvvəl və kimin sonra gəlməsi ümumiyyətlə aradan qalxır. Vahid ritual mətni bütün mətnləri onların nə vaxt və hansı “dahi” tərəfindən yazılmasından asılı olmayaraq, özünün zamanı və sırası olmayan “növbəsində” çəşidləyir.

Ağarəhim mətninin ritual konstruksiyası

Müəllifin “Sərsəri Şükürəlinin sevinci” adlanan hekayəsi bir-birinin ardınca baş verən və biri o birini şərtləndirən üç sevinc hadisəsinin təsviri əsasında qurulmuşdur. Hekayə çox sadə süjetə malikdir. Eyni kənddən olan Uzunqulaq Aynalı və Keçəl Səfəralı ova gedirlər. Ovları uğursuz olur. Qayıtmaq ərəfəsində Keçəl Səfəralı təsadüfən güllə ilə vurub Sərsəri Şükürəlinin eşşəyini öldürür. Keçəl Səfəralı qorxuya düşür. Uzunqulaq Aynalı onu bu vəziyyətdən qurtarmaq üçün bir oyun qurur. O, eşşəyin sahibi Sərsəri Şükürəlini ittiham edir ki, sən mənim dalımcı danışırsan və toyuq-cücələrimi də oğurlamısan. İndi eşşəyini öldürdüyüm kimi səni də öldürəcəyəm. Oyun baş tutur. Qorxuya düşmüş Sərsəri Şükürəli mətnə üç dəfə Uzun-

qulaq Aynalının əlindən salamat qurtardığına görə sevinir. Konflikt aradan qalxır. Sərsəri Şükürəli Uzunqulaq Aynalıdan canını qurtardığı kimi, eşşəyi öldürmüş Keçəl Səfəralı da Sərsəri Şükürəlidən canını qurtarır.

Mətn başdan-ayağa ritual sxemi üzərində qurulmuşdur. Lakin məsələnin ən maraqlı tərəfi müəllifin (Ağarəhimin) yazıçı niyyətinin heç bir halda ritual konstruksiyası qurmaqla bağlı olmamasıdır. Yəni Ağarəhim bir yazıçı kimi yaratdığı mətnin altına ritual layını məqsədli şəkildə yerləşdirməmişdir. Amma bundan asılı olmayaraq, mətnüstü və mətnaltı planların bir-biri ilə simmetrik qovuşmasından ibarət mükəmməl semiotik//işarəvi konstruksiya alınmışdır. Mətnə iki təsvir kodu – bədii və ritual təsvir kodları heç bir əskiklik, yarımçıqlıq olmadan bir-birini tamalayır.

Bəs bu mükəmməl semiotik konstruksiyanın əsasında nə durur?

Müəllifin (Ağarəhimin) öz təhkiyəçi tipi etibarilə milli ənənəyə bağlılığı.

Ağarəhim, sadəcə, eşitdiyi, bildiyi, yaddaşında illər boyu gəzdirdiyi xatirəni bədiiləşdirmişdir. Onun bu mətnə “müəllif missiyası” maraqlı bədii mətn yaratmaqdan ibarət olmuşdur. Ağarəhim öz hekayələrində bütün hallarda ənənədən gələn milli təhkiyəçilik üslubunun daşıyıcısıdır. O üslub ki, Axundov da, Mirzə Cəlil də, Haqverdiyev də, Seyid Hüseyn də... hərə öz səviyyəsində bu milli təhkiyəçilik üsubunu təmsil edirlər.

Milli təhkiyə üslubuna bağlılıq yaşı bilinməyən zamanın dərinliklərindən gələn bədii təhkiyə axınına bağlı olmaq deməkdir. Belə yazıçılar sanki axınla üzür və bu zaman axının bütün stixial əzəmətini, gücünü, hərərətini hiss edir, duyur və alırlar. Və bizim burada “*arxetip*” adlandırma biləcəyimiz nə varsa – hamısı məhz bu “təmas” prosesində müəllif mətninə transformasiya, yaxud transmissiya olunur. Bu prosesin özünəməxsusluğu onun *qeyri-şüuri* proses olmasıdır. Həmin proses şüuri baş verəndə postmodern mətn alınır: bədiilik məzmununa deyil, texnikaya müncər olunur. Lakin sadaladığım müəlliflərin yaratdığı mətnlərin heç birində ritual kodu hətta rituala şüurlu müraciət kontekstində belə şüurlu transfer hadisəsi deyildir. Ən azı, Ağarəhimin öz mətninin altına hansısa ritual sxemini yerləşdirmək niyyəti olmayıb. Bu, yazıçının başqa niyyətlərinin “altında” öz-özünə, avtomatik baş verən prosesdir və yalnız tədqiqat müstəvisində aşkarlanma bilər. Elmdə mətnin bu alt qatı implisit (gizli) qat adlanır.

Beləliklə, Ağarəhimin “Sərsəri Şükürəlinin sevinci” hekayəsinin mətn strukturunda funksional baxımdan iki davranış kodu paralel şəkildə çalışır:

1. Mətnüstündə *bədii* davranış kodu;
2. Mətnaltında *ritual* davranış kodu.

Bədii davranış kodu mətnüstü planı təşkil etməklə oxucu üçün də, tədqiqatçı üçün də açıq sahədir. Onu aşkarlamağa lüzum yoxdur: göz qabağındadır. Sözü ləksik//lüğəvi mənası onun qulağa dəyən ilkin mənası olduğu kimi, mətnin bədii davranış//təsvir kodu da onun ilk gözə dəyən və qavranan qatıdır. Ritual qatın aşkarlanması isə *ritual-mifoloji rekonstruksiya* tələb edir. Bu cəhətdən, mif dünyasına da baş vurmaq lazım gəlir. Çünki miflə ritual “əkiz qardaşdır”: birinin sirri o birində gizləndir.

“Sərsəri Şükürəlinin sevinci” hekayəsinin süjeti ritual strukturu baxımından iki hissəyə bölünür:

1. Rituala qədərki hissə;
2. Ritual hissəsi.

Ritual süjetdə bir “oyun” mexanizmi kimi “qəfildən” işə düşür. Onun işə düşməsinə şərtləndirən səbəb qəfildən baş verir: Keçəl Səfəralı özü də bilmədən güllə ilə Sərsəri Şükürəlinin eşşəyini öldürür. Bu ölüm hadisəsi öz ardınca bir-birinə bağlı hadisələri dartıb gətirir. Yəni Keçəl Səfəralının atdığı güllə bir-birinə zəncir kimi bağlı olan hadisə//mexanizmlərin çalışma-

sına səbəb olur. Həmin hadisələrin heç biri obrazların ixtiyari hərəkəti ilə yaranmır. Əksinə, hərəkətlər qabaqcadan məlum olan ssenari üzrə baş verir. Bu ssenari Uzunqulaq Aynalının qurduğu oyundur. *Oyun* – keçirilmə qaydaları, davranış formulları iştirakçılara qabaqcadan məlum olan *ritualdır*. Bu cəhətdən, Uzunqulaq Aynalının eşşəyin ölümü ilə yaranmış konflikt situasiyanı aradan qaldırmaq üçün qurduğu oyun “bütün təfərrüatları” ilə *klassik ritual sxemi* əsasında baş verir. Oyun//ritual mexanizmi işə düşməklə Uzunqulaq Aynalı da, Keçəl Səfəralı da, Sərsəri Şüküralı da, o cümlədən müəllif (Ağarəhim) də, oxucu da, tədqiqatçı da onun iştirakçısına çevrilir. Bu, elə bir sistemdir ki, tək-cə mətni təşkil edən elementlər yox, bütöv narrotoloji sistemi təkil edən elementlərin hamısı (Müəllif-Mətn-Oxucu) istəsə də, istəməsə də onun iştirakçısına çevrilir. Total Etnokosmik Ritual hamını və hər kəsi öz mətninə daxil edir. Bu ritual daxiletmə narrotoloji daxiletmədən fərqli hadisədir. Narratoloji sistemdə zaman-məkan sistemi öz mahiyyətini saxlasa da, ritual sistemində zaman-məkan öz düzxətli mahiyyətini itirərək, qapalı-təkraralanan universuma çevrilir. Başqa sözlə, zaman-məkanın bizə məlum olan göstəriciləri dağılır, itir: bununla müəllif də, onun yaratdığı obrazlar da zamansız bir rejimə daxil olur. Həmin zamansız rejim zaman anlayışına aid olan bütün elementləri zamanüstü ilə qovuşduraraq, onları yenidən təşkil edir. Bu – *yenidən yaradılma, kosmoqoniyadır*. Sinergetikada bu proses *özünüyaratma* adlanır. Bu cəhətdən, Ağarəhimin “Sərsəri Şüküralının sevinci” hekayəsinin alt qatını yenidənəyaranma təşkil edir. Dünya//kosmos dağıdılarak yenidən qurulur. Bu proses üç mərhələdə baş verir:

1. *Kosmosdan xaosa keçid:*

Keçəl Səfəralının Sərsəri Şüküralının eşşəyini öldürməsi ilə onların həyatının əvvəlki düzəni (kosmosu) pozulur: konflikt (xaos) yaranır.

2. *Konfliktin qurbanvermə yolu ilə aradan qaldırılması:*

Burada iki qurban var: həqiqi və yalançı.

Həqiqi qurban – eşşək;

Yalançı qurban – ölümü ətrafında oyun qurulmuş Sərsəri Şüküralı.

3. *Xaosdan kosmosun bərpası:*

Obrazların davranışlarında fraktal olaraq təkraralanan “üçləmə sevinc”.

Süjetdəki davranış formullarını ritual sxemi üzrə modelləşdirək:

~ Konfliktin yaranması: Keçəl Səfəralı bilmədən Sərsəri Şüküralının eşşəyini öldürür.

~ Konfliktin aradan qaldırılmasından ötrü oyun qurulması: Uzunqulaq Aynalı Keçəl Səfəralını vəziyyətdən çıxarmaq üçün mətndə “həngamə” adlandırılan oyun qurur: “Sən narahat olma, keçəl! Mən indi elə bir həngamə düzəldəcəm ki, sərsəri Şüküralı eşşəyin ölümünü də yaddan çıxaracaq” (2, s. 112).

~ “Həngamə” ritualının qurulmasında məqsəd:

Burada Uzunqulaq Aynalının iki məqsədi var:

Birincisi, Keçəl Səfəralını düşdüğü bu vəziyyətdən çıxarmaq;

İkincisi, Sərsəri Şüküralı ilə məzələnmək.

Bu məzələnmə//oyun məna baxımından öz ifadəsini “sevinc” konseptində tapır. Həmin konseptin mətnüstü və mətnaltı olmaqla iki səviyyəsi var:

a) Mətnüstünün bədii məntiqi ilə müəyyənləşən səviyyə:

Sərsəri Şüküralı hər dəfə Uzunqulaq Aynalının “ölüm hədəsindən” yayındıqca sevinir.

b) Mətnaltının ritual-mifoloji məntiqi ilə müəyyənləşən səviyyə:

Burada üçləmə formulu ilə ifadə olunmuş kosmosyaradıcı sevinc hadisələri var.

~ Mətdə Sərsəri Şüküralı Uzunqulaq Aynalının əlindən öz canını üç dəfə qurtardığına görə sevinir;

~ Bu sevinc hissi hər üç obrazın simasında ümumən üç dəfə təkrarlanır:

1. Sərsəri Şüküralı Uzunqulaq Aynalının əlindən öz canını qurtardığına görə sevinir;
2. Keçəl Səfəralı Sərsəri Şüküralının əlindən öz canını qurtardığına görə sevinir.

3. Uzunqulaq Aynalı Keçəl Səfəralının canını Sərsəri Şüküralının əlindən qurtardığına görə sevinir.

Sevinc//sevinmək – ritual-mifoloji düşüncə modelində kosmosyaradıcı formuldur. Bu mətnə də obrazların keçirdiyi sevinc hissləri bütün hallarda vəziyyətin düzəlməsi, makro, yaxud mikrokonfliktlərin aradan qalxması ilə bağlı sevinc hissləridir.

~ Yalançı qurban:

Mətnə iki qurban var: Sərsəri Şüküralının eşşəyi və özü. Eşşək – həqiqi qurban, Sərsəri Şüküralı – yalançı qurbandır. Çünki onun öldürülməsi nəzərdə tutulmamışdır. Bu, yalnız bir oyundur. Lakin bu, mətnüstünə görə belədir. Mətnaltındakı rituala görə, o da həqiqi qurbandır. Çünki doğrudan-doğruya qurulmuş oyunun qurbanına çevrilir. Yəni öldürülməsə də, oyuna “qurban gedir”. Burada əsas məqam Sərsəri Şüküralının qurbana çevrilməsini özünün qəbul etməsidir. Bax bu nöqtə Ağarəhimin qurduğu mətnin ən mənalı məqamlarından biridir. Sərsəri Şüküralı Uzunqulaq Aynalının ölüm təhdidini o dərəcədə həqiqi qəbul edir ki, hətta bunun oyun olduğunu biləndən sonra belə “canını qurtardığına” görə sevinir. Əlbəttə, bütün kənd və onun arvadı bu hadisəni Sərsəri Şüküralının Uzunqulaq Aynalıdan qorxması kimi qəbul edir. Sərsəri Şüküralının arvadı tələb edir ki, Uzunqulaq Aynalı və Keçəl Səfəralıdan eşşəyin hesabı sorulsun. Amma Sərsəri Şüküralı arvadını bu işi görməyə qoymur. Bunun mətnüstündə heç kəs tərəfindən anlaşılmayan, başa düşülməyən səbəbi var. Bu səbəb Sərsəri Şüküralının yalnız özünə məlumdur: O, Uzunqulaq Aynalının əlindən “canını xilas edib”. Məsələnin bütün mahiyyəti və o cümlədən Ağarəhimin mətnə təcəssüm etdirdiyi implisit//gizli ideya bu “*can qurtarmaq*” konsepti ilə bağlıdır. Sərsəri Şüküralı Uzunqulaq Aynalının onu öldürmə hədəsinə bütün varlığı ilə inanmışdı və bu inam onu potensial bir ölüyə çevirmişdi. Hər an öldürülməyini gözləyən Sərsəri Şüküralı hər dəfə Uzunqulaq Aynalının əlindən “xilas olanda” sanki *yenidən dirilirdi*. Bax məsələnin bu nöqtəsi ən mühüm məqamdır. Buradan aydın olur ki, Uzunqulaq Aynalının qəsdən qurduğu “həngamə oyunu”, əslində, Sərsəri Şüküralının psixikasında “ölüb-dirilmə” arxetipini aktivləşdirmişdir. O, hər dəfə Uzunqulaq Aynalının əlindən qurtarmaqla sanki ölərək yenidən dirilir. Onun ölüb-dirilməsinin şüurüstü və şüuraltında olmaqla iki planı var:

1. Sərsəri Şüküralı şüurüstündə Uzunqulaq Aynalının real ölüm hədəsindən canını qurtarır;

2. Lakin o, şüuraltında üç dəfə ölüb-dirilir.

Ona görə də heç kəs onu anlamır. Heç kəs, o cümlədən arvadı başa düşmür ki, Sərsəri Şüküralı bu hadisənin bir oyun olduğunu biləndən sonra nəyə görə, hansı səbəbdən Uzunqulaq Aynalı və Keçəl Səfəralıdan bu oyunun və eşşəyin qanının hesabını tələb etmir. Halbuki o, “hamının” məntiqinə görə “hesab” tələb etməli idi. Lakin Sərsəri Şüküralı bunu etmir, əksinə, sevinir. Onun sevincinin səbəbi isə yalnız özünə məlumdur. Əslində, Sərsəri Şüküralı öz sevincinin səbəblərini nə arvadına, nə də həmkəndlilərinə “axıradək”, “olduğu kimi” izah edə bilmir. O, bunu istəsə də izah edə bilməzdi. Çünki bu səbəblər onun psixikasının şüuraltı qatı ilə bağlıdır. Şüuraltı qapalı zonadır. Ora amorf arxetpilər dünyasıdır. Sərsəri Şüküralının “həmin dünyadan” başa düşdüyü, anladığı, qavradığı yalnız stixial sevinc hissləridir. Onun daxilində özünün belə anlamadığı sevinc hissləri var. Həmin sevinc hissləri onun şüuraltındakı “ölüb-dirilmə” arxetipi ilə bağlıdır. Sərsəri Şüküralı Uzunqulaq Aynalının “oyununa düşərək” onun ölüm hədəsinə bütün varlığı ilə inanmışdı. Burada məsələnin mahiyyəti ritual formulları

ilə birbaşa əlaqədədir. Uzunqulaq Aynalı “oyun qurur” və o, öz oyununun ssenarisini qabaqcadan bilir. *Bəs bu biliklər onda hardandır?* Təbii ki, bu “bilik” ona ənənədən gəlir. Bu oyunun adı “yalançı qurban” ritualıdır. Həmin ritual mexanizminin işə düşüb-düşməməsi isə Sərsəri Şükürəlinin ona inanıb-inanmamasından asılı idi. O isə Uzunqulaq Aynalının oyununa inanır və bununla da şüurlarının ritual mexanizmləri növbə ilə çalışmağa başlayır:

~ Sərsəri Şükürəli Uzunqulaq Aynalının ölüm hədəsinə inanır;

~ Bu inam onun yaddaşında “ölüb-dirilmə” formulu işə salır;

~ “Ölüb-dirilmə” formulundan keçən Sərsəri Şükürəli mənən üç dəfə ölür və dirilir.

~ Bu “ölüm-dirilmə” oyunu Sərsəri Şükürəlinin psixikasında o qədər coşqun affektiv-emosional hal yaradır ki, “ölüm”dən canını qurtaran Sərsəri Şükürəlinin keçirdiyi sevinc hissi onun bütün varlığına hakim olur. O, Uzunqulaq Aynalının “ölüm” hədəsinə o qədər real yaşayır ki, onun əlindən sağ-salamat qurtarmasına “dirilmək”, “yenidən doğulmaq kimi baxır.

Bütün bunların əsasında *qurban arxetipi* durur. Eşşəyin real ölümü Sərsəri Şükürəlinin “yalançı ölümünü” kompensasiya edir. Onun arvadına dediyi sözlər bu halı belə ifadə edir: “Aləmi qatma başına, sən Allah! İndi-İndi özümə gəlirəm. Eşşək qurban olsun sənə! Qurtar Uzunqulaq Aynalıdan” (2, s. 118).

Eyni ritual arxetiplərini Mirzə Cəlil və Axundovda da görürük.

Mirzə Cəlil mətninin ritual konstruksiyası

Mirzə Cəlilin “Kişmiş oyunu” da çox sadə bir süjet üzərində qurulmuşdur. Bərgüşad kəndinin ağsaqqalı Vəlisoltan ermənindən çütə qoşmaq üçün öküz alıb. Uzun müddətdir ki, ermənilər ya öküzün pulunu, ya da özünü almaq üçün gəlib gedirlər. Onlar növbəti dəfə gələndə Nurəli adlı kəndli bir oyun qurur. Kəndlilər giya ki kişmiş karvanını soymağa gedirlər. Bu zaman guya ki dəvəçilərdən biri güllə ilə vurularaq ölür. Kəndlilər Vəlisoltan ağaya deyirlər ki, bu ermənilər bizi hökumətə satacaq. Gəl bunları da öldürək. Bütün bu hadisələrin oyun olduğunu anlamayan ermənilər canlarını götürüb qaçır. Mətnin ritual formullarına diqqət edək:

~ “Oyun gətirmək”:

Nurəlinin erməniləri qorxutmaq üçün gördüyü işlə Uzunqulaq Aynalının Sərsəri Şükürəliyə etdikləri eyni mahiyyət daşıyır. Hər ikisi oyun qurmaqla yaranmış konflikt situasiyanı həll etmək istəyirlər. Nurəli deyir ki, “Bu işə biz bir tədbir tökməsək, ermənilər sənə yaxandan əl çəkməyəcəklər” (3, s. 8). Demək, bu tədbir bütün hallarda problemin həllinə yönəldilib. Ancaq məsələnin bütün mahiyyəti həmin tədbirin bir oyun olmasıdır. Oyun – məqsədi, məramı, gedişatı, hərəkətləri qabaqcadan bəlli olan davranış sistemidir. Burada ixtiyari hərəkətlər yox, oyun qaydalarına uyğun hərəkət qəlibləri var.

~ Oyunun ritual mexanizminin işə düşməsi – “oyuna düşmək”:

Bu oyunun baş tutub-tutmaması Ağarəhimin hekayəsində olduğu kimi, “başına oyun gətirilənlərin”, yəni oyunun qurbanlarının ona inanıb-inanmasından asılıdır. Ermənilər də karvançının ölümünə inanmaqla “oyuna düşürlər”. Bundan sonrakı hərəkətlərin hamısı oyunun qabaqcadan bəlli olan “ssenarisi” üzrə baş verir.

~ Oyun arxaik yaddaşı oyadan signal kimi:

Oyunu quran Nurəlinin məqsədi erməniləri baş vermiş hadisələrə inandıraraq buradan qaçırmaqdır. O deyir: “Soltan ağa, and olsun bizi yaradan Allaha, mən onlara elə bir tövbələtmə görsədim ki, öküz onların bilmərrə yadlarından çıxsın” (3, s. 9).

Burada Nurəlinin nitqində vurğulanan “yaddaş” elementinin mətnüstü və mətnaltı olmaqla iki planı var:

a) Mətnüstü plana görə, Nurəli ermənilər ölümü ilə qorxutmaq istəyir ki, onlar canlarını qurtardıqlarına görə sevinənlər və bir daha öküzü yadlarına salıb gəlməsinlər.

b) Lakin bu oyunla Nurəli eyni zamanda özü də fərqi varmadan ermənilərin düşüncəsində şüuraltı “ölüb-dirilmə” mexanizmini işə salır. Və həmin mexanizm ermənilərin yaddaşında köhnə məlumatları pozaraq, yerinə yeni məlumatlar yazır. Oyuna qədər öküzü ya pulunu, ya da özünü almaq üçün çalışan ermənilər “oyuna düşdükdən” sonra yeni yaddaş sxemi ilə hərəkət edirlər: indi onları öküzü yox, ancaq canlarını qurtarmaq düşündürür.

~ Oyun semiotik davranış modeli kimi:

Oyun real və ritual davranış modellərinin uzlaşdırılmasını tələb edir. Oyunun alınıb-alınmaması buna bağlıdır. “Kişmiş oyunu” komediyasında bu özünü “ikili dil” konseptində göstərir. Burada hərə öz davranış modelinə uyğun danışsa da, mükəmməl dialoq alınır. Məsələn, ermənilər reallığın dili, kəndlilər oyunun dili ilə danışırlar:

Ermənilərin hər ikisi: Doğrudan xatalı işdir.

Nurəli: And olsun o bizi yaradana, heç bir xata bizə və sizə toxunmaz (3, s. 11).

Əslində, burada hamı “doğrunu” danışır. Ermənilər doğrudan da belə hesab edirlər ki, dəvəçilər soyularkən bir xəta baş verər. Oyunu quran Nurəli də onları arxayın edir ki, heç nə olmayacaq.

~ Yalançı qurban və ölüb-dirilmə arxetipləri:

Burada da Ağarəhimin hekayəsində olduğu kimi yalançı qurban və ölüb-dirilmə formulu var. Ağarəhimin hekayəsində olduğu kimi, qurban ikidir:

1. Guya ki karvana hücum edilərkən atışmada öldürülən dəvəçi;
2. Oyunun qurbanı olan ermənilər.

Hər iki qurban ölüb-dirilmə ilə bağlıdır. Yalançı qurban oyun oynayan kəndlilərdən biridir və oyun qurtaran kimi o da “dirilir”. Öldürülmək təhlükəsi ilə üz-üzə qalan ermənilər real ölüm qorxusunu yaşayırlar. Kəndlilər oyun qaydasına görə, onları guya ki öldürmək istəyirlər. Ermənilər buna inanıb, ölüm qorxusunu bütün varlıqları ilə yaşayır və daha sonra Vəli-soltan ağanın “köməyi” ilə sağ qaldıqlarına görə sevinirlər. Bu cəhətdən istər yalançı qurban olan kəndli/dəvəçinin “ölümü”, istərsə də ermənilərin “ölümü” ritual ölüm olmaqla bütün hallarda şüuraltındakı kollektiv yaddaş modeli ilə bağlıdır.

M.F.Axundov mətninin ritual konstruksiyası

Axundovun “Aldanmış kəvakib” povestinin ritual konstruksiyası M.Cəlil və Ağarəhimin öz əsərlərində qurduqları ritual konstruksiyasından tarixi zaman-məkan dekorasiyasına görə fərqlənsə də, ritual sxemi bu üç mətnin üçündə də eynidir. Və əslində, eyni olmaya da bilməz. Çünki etnokosmik ritual müəllif psixikasının şüur qatı ilə yox, şüuartı qatı ilə bağlıdır. Etnokosmik ritual fərqi şüur yox, kollektiv şüur hadisəsidir. Bu baxımdan şüuraltının arxetipləri hamıda “eynidir”.

“Aldanmış kəvakib” povestində göstərilir ki, Şah Abbasın münəccimbaşısı ona xəbər gətirir ki, novruzdan on beş gün keçəndə ulduzların düzümündən yaranan vəziyyət İran taxtında oturan adama bədbəxtlik gətirəcək. Yiğışib tədbir görürlər. Qərara gəlirlər ki, Şah Abbas müvəqqəti olaraq hakimiyyətdən əl çəksin, yerini başqa bir adama versin, ulduzlardan gələn bəla da həmin adama gəlsin. Onlar Yusif Sərrac adlanan bir şəxsi hakimiyyətə gətirirlər. O da ölkədə islahatlara başlayır. Lakin köhnə hakimiyyət tərəfdarları üsyan qaldıraraq Yusif Sərracı taxtdan salırlar. Şah Abbas yenidən öz hakimiyyətini bərpa edir (Ax., s. 15-44).

Axundovun təsvir etdiyi bu hadisə doğrudan da baş verib. Lakin bu istisna hadisə deyildir

və “müvəqqəti hökmdar” adlanan qədim ritualla bağlıdır. C.C.Frezerin gətirdiyi çoxsaylı faktlara görə, qədim dövrdə həqiqi hökmdar qısa müddətə hakimiyyəti tərk edir və onun yerini müvəqqəti hökmdar tuturdu. Lap qədimlərdə müəyyən müddətdən sonra bu müvəqqəti hökmdarı öldürsələr də, sonralar onu həqiqətən öldürməyib, ölümünü teatr şəklində səhnələşdirirdilər (6, s. 270).

Qədim mədəniyyətlər üçün xarakterik olan bu ritual statusdəyişmədir və ölüb-dirilmə ilə müşayiət olunur. Axundovun təsvir etdiyi ritual tamamilə “müvəqqəti hökmdar” ritualının sexeminə əsaslanır. Burada diqqətçəkən detallardan biri Yusif Sərracın hakimiyyətdən Salınarkən ölməyib qaçmasıdır. Yəni əslində, Şah Abbasın hakimiyyətinə düşmən olan bu adamın ödürülməməsi, sağ qalması, yox olması onun müvəqqəti hökmdar arxetipini təcəssüm etdirdiyini, bu oyundan sanki qabaqcadan xəbəri olduğunu göstərir.

Beləliklə, Axundovun əsərində də biz oyun, yalançı qurban, ölüb-dirilmə kimi arxetipləri ilə qarşılaşırıq. Bu arxetiplərin hamısı ritual mexanizmləridir. Onların çalışması üçün ritual icra edilməlidir. Ritualın icrası üçün isə hökmən konflikt situasiya lazımdır.

V.Terner yazır: “Ritual – jestləri, sözləri, obyektləri əhatə edən hərəkətlərin stereotipik ardıcılığıdır; xüsusi olaraq hazırlanmış yerdə icra olunur və icraçıların maraq və məqsədlərinə uyğun olaraq fəvqəltəbii qüvvə və varlıqlara təsir etmək üçün təyin olunur” (4, s. 82).

V.N.Toporov yazır ki, “varlığın yaradılışı aktında baş verənlər ritualda təcəssüm edilə bilər və edilməlidir. Ritual kosmoloji varlığın diaxron və sinxron aspektlərini özündə qapalılaşdırır; yaradılış aktının strukturu və onun hissələrinin (düzüm – *S.Rzasoy*) ardıcılığını yada salır və bununla insanın “ilk başlanğıcda” yaradılmış kosmoloji universuma daxil edilməsini təsbit edir.” (5, s. 16).

Hər üç müəllifin əsərindəki ritual icraçıların maraq və məqsədlərinə xidmət edir. Ritualda ilkin yaradılış aktı canlandırılır və mövcud konflikt situasiya ilkin yaradılış sxeminə uyğun olaraq yenidən modelləşdirilir.

Məqalənin aktuallığı. Azərbaycan ədəbiyyatı ilkin ritual-mifoloji arxetiplərlə zəngin olsa da, onlar tədqiqatdan kənar qalmışdır. Halbuki həmin arxetiplərin tədqiqi mətnin dərin qatlarına enib, yaradıcılığın bir çox qaranlıq məsələlərini işıqlandırmaya imkan verir.

Məqalənin elmi yeniliyi. Tədqiqatda ilk dəfə olaraq Azərbaycan ədəbiyyatında ilkin ritual-mifoloji arxetiplər təhlilə cəlb olunur. Onların ritual semantikasi və bədii təhkiyədəki rolu üzə çıxarılır. Aydınlaşdırılır ki, Axundovun “Aldanmış kəvakib” povestinin, M.Cəlilin “Kışmış oyunu” komediyasının və Ağarəhimin “Sərsəri Şüküralının sevinci” hekayəsinin ritual konstruksiyası eyni sxemi təcəssüm etdirir. Çünki etnokosmik ritual müəllif psixikasının şüur qatı ilə yox, şüuartı qatı ilə bağlıdır. Etnokosmik ritual fərqi şüur yox, kollektiv şüur hadisəsidir. Bu baxımdan şüuraltının arxetipləri hamıda “eynidir”.

Məqalənin praktik əhəmiyyəti və tətbiqi. Məqalənin nəzəri əhəmiyyəti ondan bu istiqamətdə yazılacaq əsərlərdə istifadə imkanları, praktik əhəmiyyəti isə tədris prosesində istifadə imkanları ilə müəyyənləşir.

Ədəbiyyat

1. Axundov M.F. Aldanmış kəvakib. Kəmalüddövlə məktubları. Bakı: Maarif, 1985, 177 s.
2. Ağarəhim. Əsərləri. 20 cildə. II cild. Hekayələr və povestlər. Bakı: BQU nəşriyyatı, 2013, 500 s.
3. Məmmədquluzadə C. Əsərləri. 6 cildə, II cild. Bakı: Azərbaycan Dövlət Nəşriyyatı,

1984, 195 s.

4. Тернер В. Символ и ритуал (сб. трудов). Москва, «Наука», 1983, 277 с.

5. Топоров В.Н. О ритуале. Введение в проблематику / Архаический ритуал в фольклорных и раннелитературных памятниках (сб. ст.). Москва, «Наука», 1988, с. 7-60

6. Фрезер Дж.Дж. Золотая ветвь. Москва: Политиздат, 1983, 703 с.

С.Г. Рзасой

Архетипы «игры» и «ложной жертвы» в творчестве М.Ф. Ахундова, Дж. Мамедгулузаде и Агарахима

Резюме

Литературный текст - сложное явление с точки зрения смысла и структуры. Текст приверженности древним ритуально-мифологическим традициям делает его чрезвычайно сложным семиотическим построением. В статье рассматривается связь с Ритуальной традицией на уровне архетипов «игра» и «ложная жертва», которые проявляются в текстах, созданных такими писателями, как М.Ф.Ахундов, Дж. Мамедгулузаде и Агарахим. Исследования показывают, что история Агарахима "Радость Сарсари Шукуралли" полностью основана на ритуальных формулах и элементах. Как писатель, Агарахим целенаправленно не помещал ритуальный слой под созданный им текст. Тем не менее, была получена идеальная семиотическая конструкция // знака, состоящая из симметричной комбинации поверхностных и подтекстовых планов. Два описательных кода в тексте - художественные и ритуальные описательные коды дополняют друг друга без каких-либо недостатков. Такая же ситуация наблюдается в комедии М. Джалили «Изюминка» и в рассказе М. Ф. Ахундова «Обманутый Кавакиб». Исследования показывают, что ритуально-мифологические архетипы, связанные с моделью коллективной памяти подсознания, реализуются через художественное воображение, поднимаются в подсознание и становятся ведущей логикой текстового плана.

S.G. Rzasoy

Archetypes of the “game” and “false sacrifice” in the work of M.F. Akhundova, J. Mamedguluzade and Agarahim

Summary

A literary text is a complex phenomenon in terms of meaning and structure. The text of adherence to ancient ritual and mythological traditions makes it an extremely complex semiotic construction. The article discusses the connection with the ritual tradition at the level of archetypes “game” and “false sacrifice”, which are manifested in texts created by such writers as M.F Akhundov, J. Mamedguluzade and Agarahim. Studies show that the story of Agarahim "The Joy of Sarsari Shukurali" is completely based on ritual formulas and

elements. As a writer, Agarahim deliberately did not place a ritual layer under the text he created. Nevertheless, an ideal semiotic construction // of the sign was obtained, consisting of a symmetrical combination of surface and subtext planes. Two descriptive codes in the text - artistic and ritual descriptive codes complement each other without any flaws. The same situation is observed in the comedy of M. Jalil "Zest" and in the story of M.F. Akhundov "Deceived Kawakib". Studies show that ritual-mythological archetypes associated with the model of collective memory of the subconscious are realized through artistic imagination, rise into the subconscious and become the leading logic of the textual plane.

Redaksiyaya daxil olub: 20.06.2020