Shivasaran Gyawali *Pragnya Sarath* *Vol.* 22, 2024, pp. 74-78

Publisher: TUTA, Dhawalagiri Multiple Campus, Baglung ISSN: 2392-4438
DOI: https://doi.org/10.3126/ps.v22i1.64846

‘बाघ मार्ने सियो’ लोककथाको विधातात्त्विक अध्ययन

शिवसरण ज्ञवाली
उपप्राध्यापक, नेपाली विभाग, सरस्वती बहुमुखी क्याम्पस, काठमाण्डौ
Email: shiva.gyawali@hotmail.com

लेखसार

यो लेख गुल्मी जिल्लाको गुल्मी दरबार गाउँपालिकामा प्रचलित ‘बाघ मार्ने सियो’ लोककथाको विधातात्त्विक अध्ययनमा केन्द्रित छ । कथाको कथानक सामाजिक विषयवस्तुसँग सम्बन्धित छ । कथाका चरित्रहरू मानवीय र मानवेत्तर पशुप्राणी तथा निर्जीव वस्तुहरू रहेका छन् । परिवेश सुखान्त प्रकृतिको रहेको छ । यो कथाले मनोरन्जन दिनुका अतिरिक्त मिलेर काम गरेमा जस्तोसुकै कठिनाइ पनि सजिलै पार गर्न सकिन्छ भन्ने सन्देश दिएको छ । भाषा सरल तथा बोधगम्य छ । रैखिक शैलीको कथामा वर्णनात्मक र संवादात्मक दुवै प्रकारको भाषिक विन्यास छ । अध्ययन गर्दा क्षेत्रकार्य गरेर तथ्याङ्क सङ्कलन गरिएको छ भने द्वितीयक स्रोतको प्रयोग गरेर विधातत्त्वको सिद्धान्त तयार गरिएको छ । त्यही सिद्धान्तका आधारमा यो कथाको विश्लेषण गरिएको छ । लेखलाई विषयपरिचय, अध्ययन विधि, लोककथाका तत्त्व, व्याख्या विश्लेषण, प्राप्ति र निष्कर्षमा विभाजित गरिएको छ । मौखिक परम्परामा रहेको लोककथाको अभिलेखीकरण पनि गरिएको छ ।

शब्दकुञ्जी : अतिप्राकृतिक, अभिप्राय, नूतन, मुखपात्र, रैखिक, रूढीबुढी, स्वैरकाल्पनिक

परिचय

प्रस्तुत आलेख गुल्मी क्षेत्रमा प्रचलित ‘बाघ मार्ने सियो’ कथाको विधातात्त्विक अध्ययनमा आधारित रहेको छ । लोककथाका तत्त्वहरूमा कथानक, पात्र, भाव वा उद्देश्य, परिवेश, भाषाशैली, अभिप्राय आदि पर्दछन् । यस्ता तत्त्वहरू आधुनिक कथासँग समान रहेका छन् । यिनै तत्त्वहरू नै लोककथाका विधातत्त्व हुन् । विधातत्त्वलाई नै यो लेख विश्लेषणको आधार बनाइएको छ ।

लोककथा संसारका सबै भाषामा पाइने प्रचलित विधा हो । लोककथालाई विभिन्न आधारमा अध्ययन विश्लेषण गर्ने गरिन्छ । ती विभिन्न आधारमध्ये यस लेखमा विधातत्त्वका आधारमा गुल्मीमा प्रचलित लोककथाको अध्ययन गरिएको छ । विधातत्त्वले लोककथाको संरचनाको पनि निर्माण गर्दछ । त्यस्ता संरचक घटकहरूको योगबाट नै लोककथा तयार भएको हुन्छ । आधुनिक कथाको अध्ययनका क्रममा यस्ता तत्त्वहरूको प्रतिपादन गरिएको पाइन्छ ।

गुल्मी क्षेत्रमा प्रचलित ‘बाघ मार्ने सियो’ लोककथाको संरचनाको केकस्तो छ भन्ने मुख्य समस्याको समाधान गर्ने उद्देश्यले यो लेखमा तयार गरिएको छ । लोककथा भन्ने सुन्ने परम्परामा जीवित रहन्छ । आधुनिक शिक्षा र सूचना प्रविधिको प्रयोगले यस्ता लोककथाहरू हराउँदै गएका छन् । त्यसकारण लोककथाको अभिलेखीकरणसम्बन्धी सहायक समस्याको समाधान पनि यस लेखमा गरिएको छ । ‘बाघ मार्ने सियो’ कथाको संरचक तत्त्वका आधारमा विश्लेषण गरेर लेखमा निष्कर्ष निकालिएको छ । संरचक तत्त्वका आधारमा उक्त कथाको मूल्याङ्कन गरिएको छ । साथै मौखिक परम्परामा रहेको उल्लिखित कथाको अभिलेखीकरण गरेर परिशिष्टमा प्रस्तुत गरिएको छ ।

अध्ययनका मानदण्ड

लोककथा लोकसाहित्यको प्रचलित एउटा विधा हो । लोककथाका विभिन्न तत्त्वहरू हुन्छन् । त्यस्ता तत्त्वहरू कथानक, चरित्र, परिवेश, उद्देश्य, भाषाशैली, अभिप्राय आदि हुन् । लोककथामा आउने अनेक घटनालाई एक अर्कासँग सम्बद्ध तुल्याउने तत्त्व कथानक हो । लोककथाको कथानक पौराणिक, किम्वदन्तीमूलक, काल्पनिक, स्वैरकाल्पनिक, अतिप्राकृतिक, सामाजिक, मानवेतर आदि हुनसक्छ (शर्मा र लुइटेल, २०६३, पृ. ३७५) । कथानक मनोरञ्जनात्मक हुन्छ । पौराणिक, धार्मिक, ऐतिहासिक, अलौकिक, राजारानी, पशुपंक्षी, परी, भूत, प्रेत, देवीदेवता आदिमा आधारित विषयले समाजको कुनै न कुनै पक्षलाई उठाएको हुन्छ (श्रीवास्तव, २०१९, पृ. १३५) । लोककथाको कथानक रैखिक ढाँचामै निर्मित हुन्छ । लोककथाको कथानकको आरम्भ एकादेशमा, परापूर्वकालमा, उहिलेको जमाना, कुनै गाउँमा आदि भनेर गरिएको हुन्छ भने अन्त्य सुन्नेलाई सुनको माला...आदिबाट गरिएको हुन्छ । कथानकलाई अगाडि बढाउने मानव र मानवेतर प्राणी तथा वस्तु नै पात्र हुन् । पात्रहरू लौकिक तथा अलौकिक जीवनबाट लिइएका मानव, देवीदेवता, भूतप्रेत, परी, निर्जीव वस्तु आदि हुन्छन् । पात्रहरू अनुकूल, प्रतिकूल, गतिशील, गतिहीन, वर्गगत, व्यक्तिगत आदि प्रकारका हुन सक्छन् । लोककथाको समयगत परिवेश दिन, रात, साँझ, बिहान, परापूर्व काल र स्थानगत परिवेश घर, आँगन, सहर, गाँउ, दरबार, वनजङ्गल आदि हुन सक्छ । वातावरण सुखान्त हुन्छ । दुःख सुखमा परिणत हुन्छ । वियोग मिलनमा टुङ्गिन्छ (कोइराला, २०५५, पृ.१०३) । यसरी सुरू र अन्तिमको परिवेश सुखान्त नै रहेको हुन्छ । लोककथाको

Article information
Received: 18 February, 2024
Accepted: 30 March, 2024
Published: 16 April, 2024

© by author: This article is licensed under the terms and conditions of Creative Commons Attribution Non-commercial (CC BY NC) License (https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/

मुख्य उद्देश्य मनोरन्जन दिनु नै हो । मनोरन्जनका अतिरिक्त यसले नीति, उपदेश, शिक्षा दिने उद्देश्य पूरा गरेको हुन्छ' (शर्मा र लुइटेल, २०६६, पृ.३७६-३७७) । सामूहिकता, परोपकार, सहयोग आदिजस्ता सन्देश लोककथाबाट पाइन्छ । लोककथाको भाषा कथ्य हुन्छ । छोटा छोटा सरल वाक्यको प्रयोग गरिएको हुन्छ । ...मूलतः लोककथाहरू गद्यमै हुन्छन् । तर कतिपय लोककथामा रोचकता, यर्थाथता र सत्यता उद्बोधन गर्नका लागि बिचबिचमा पद्यको प्रयोग पनि भएको पाइन्छ (कोइराला, २०५५, पृ. १०४) । पद्यले लोककथालाई लयात्मक वा श्रुतिमधुर बनाउन सहयोग गर्दछन् । त्यस्तो पद्य (लयात्मक स्वर वा श्लोक) लोककथाका बिचबिचमा कथा भन्नेले घुसाउने गर्दछन् (गिरी, २०५७, पृ.२४) । लोककथामा अभिप्रायको प्रयोग गरिन्छ । शम्भुप्रसाद कोइरालाले आफ्नो पुस्तक *लोकसाहित्य सिद्धान्त र विश्लेषण*मा लोकसाहित्यका ज्ञाता स्टिथ थोमसनले अभिप्रायलाई तिन वर्गमा बाँडेको कुरा उल्लेख गरेका छन् । थोमसनका अनुसार लोककथाका पात्रगत, भावगत र वस्तुगत गरेर तिन वर्ग हुन्छन् (कोइराला, २०५५, पृ. ११४) । यस्तै कृष्णप्रसाद पराजुलीले पनि आफ्नो पुस्तक *नेपाली लोकगीतको आलोक*मा पनि अभिप्रायका पात्रगत, भावगत र वस्तुगत अवस्था उल्लेख गरेका छन् (पराजुली, २०५७, पृ. ४६) । पात्रगत वर्गमा देवता, परी, राक्षस, भूतप्रेत, राजा, महाराजा, राजकुमार, राजकुमारी, सौतेनी आमा पर्दछन् । भावगत वर्गमा मानिसहरूका सोचाइ, अन्धविश्वास, चालचलन, परम्परा, रुढीबूढीको अभिव्यक्ति गरिएको हुन्छ । वस्तुगत वर्गमा मानवेतर प्राणी तथा निर्जीव वस्तु पर्दछन् । यिनै मान्यताका आधारमा 'बाघ मार्ने सियो' लोककथाको विश्लेषण गरिएको छ ।

अध्ययन विधि

यो लेख तयार पार्दा क्षेत्रकार्य र पुस्तकालयीय विधिको प्रयोग गरिएको छ । यो लेखको क्षेत्र निर्धारण गर्दा क्लस्टर विधिको प्रयोग गरिएको छ । त्यसैले अध्ययनको मूल केन्द्र गुल्मी जिल्ला हो भने उपकेन्द्र रूपन्देही जिल्ला हो । लेखमा गुल्मी क्षेत्रमा प्रचलित 'बाघ मार्ने सियो' लोककथालाई नमूनाका रूपमा यादृच्छिक नमूना सङ्कलन विधिबाट सङ्कलन गरिएको छ । गुल्मी जिल्लाबाट बसाइ सरेर रूपन्देही गएका ६५ वर्षीय दिलीप ज्ञवाली यो लेखमा प्रयोग गरिएको लोककथाको सूचक हुन् । उनीबाट सङ्कलित लोककथालाई नै मानक मानेर अध्ययन गरिएको छ ।

द्वितीयक स्रोतका सामग्री सङ्कलन धवलागिरि बहुमुखी क्याम्पसको पुस्तकालय, विद्यामन्दिर पुस्तकालय र इन्टरनेटको जेड पुस्तकालयबाट गरिएको छ । यस्ता स्रोतका सामग्रीको प्रयोग गरेर कथा विश्लेषण गर्ने सिद्धान्त तयार गरिएको छ । त्यही सिद्धान्तका आधारमा गुल्मी दरबारमा प्रचलित 'बाघ मार्ने सियो' लोककथाको विश्लेषण गरेर निष्कर्ष निकालिएको छ । यो लेखमा गुल्मी जिल्लाका अन्य लोककथाको अध्ययन गरिएको छैन ।

'बाघ मार्ने सियो' कथाको विश्लेषण

कथानक

'बाघ मार्ने सियो' लोककथाको सुरुवात 'एकादेशमा एउटा गाउँ थियो' भनेर गरिएको छ । यो भनाइले श्रोताको ध्यानाकर्षण गर्दछ । श्रोतालाई कथा सुन्न आकर्षित गर्दछ ।

कथानक सामाजिक छ । घर गाउँ र वनजङ्गलको कुरा छ । बाघले गाँउलेलाई सताएको छ । त्यो कुरा सियोले थाहा पाउँछ । सियो त्यो गाउँको नेता हो । त्यसैले ऊ बाघबाट गाँउलेलाई मुक्ति दिनका लागि घरबाट हिँड्छ । हिँड्दा एक मानो पिठो सामल लैजान्छ ।

तगालोमा पुग्दा उसको भेट रायोसँग हुन्छ ।

रायोले सोध्छ, 'कहाँ जान्छौं सियो दाइ ? ' बाघले उत्तर दिन्छ, 'बाघ मार्न ।' फेरि रायोले सोध्छ, 'मलाई पनि लैजान्छौं ?' सियोले उत्तर दिन्छ, 'लैजान्छु । एक भाइ थेँ । दुई भाइ भइम् एक मानो पिठो छ बाँडीचुँडी खाम्ला । (ज्ञवाली, दिलिप, कथावाचन, २४ साउन, २०७५) ।

यसरी उनीहरू एकबाट दुई भए । बन्धुबन्धु भए । मिलेर काम गर्ने र भएको कुरा मिलेर खाने वाचा पनि उनीहरूले गरे ।

सियो र रायो अगाडि बढ्छन् । उनीहरुको भेट अरिङ्गालसँग हुन्छ । अरिङ्गालसँग पनि रायोसँग जस्तै सवालजवाफ चल्छ । सवालजवाफको अन्तिममा अरिङ्गाललाई पनि साथी बनाउँदै सियोले भन्छ, 'दुई भाइ थिम् । तीन भाइ भइम् । एकमानो पिठो छ बाँडीचुँडी खाम्ला ।'

अब उनीहरू दुई जनाबाट तीन जना भए । पीठो भने एक माना नै तर पनि सियो बाँडीचुँडी खाने वाचा गर्दै अगाडि बढ्छ ।

यस्तै तरिकाले सियोको गोबर र मुङ्ग्रोसँग पनि भेट हुन्छ । उनीहरूसँग पनि रायो र अरिङ्गालसँग जस्तै सवालजवाफ चल्छ । अन्तिममा सबै साथीसाथी बन्छन् । भाइभाइ बन्छन् ।

यो लोककथाले मिलेर काम गर्दा जटिल काम पनि सहजै गर्न सकिन्छ भन्ने कुरा देखाएको छ । कामको बाँडफाँड गर्नु वा जिम्मेवारी सुम्पनु भनेको प्रजातान्त्रिक कुरा पनि हो ।

सियो, रायो, अरिङ्गाल, गोबर, मुङ्ग्रो पाँच जनाको समूह बन्दछ । सामूहिकताबाट परिणाम निस्कन्छ । उनीहरू सबै सियोले बोकेको एक मानो पिठो बाँडीचुँडी खाने सल्लाहमा बाघको घरमा पुग्छन् । एक्लै खाने नेपाली चरित्र होइन । काम गर्दा मिलेर गर्ने र खाँदा बाँडेर खाने नेपालीहरूको सामाजिक कुरा हो । थोरैधेरैको कुरा होइन जति भए पनि बाँडीचुँडी खाने चलन सहरबजारमा नभए पनि गाउँमा आजकाल पनि जीवितै छ । सियो हरेकपटक भन्छ, 'एक भाइ थेँ, दुई भाइ भइम् । एक मानो पिठो छ बाँडीचुँडी खाम्ला ।' यसरी उसले आफूसँग भएको खानेकुरा बाँडेर खाने कुरा गर्दछ ।

बाघको घरमा पुगेर सियो ठूलो ओछ्यानमा बस्छ । रायो अँगेनामा बस्छ । अरिङ्गाल चौँठीमा बस्छ । गोबर दैलाको कुनामा बस्छ । मुङ्ग्रो आँगनमा बस्छ । आपसमा सल्लाह गरेर यिनीहरू अलगअलग ठाउँमा बस्छन् । बाहिरबाट बाघ आउँदा सबैले उसलाई भित्र जान दिन्छन् । बाघ भित्र पुगेर ठूलो ओछ्यानमा बस्दा पछाडिबाट सियोले च्वास्स घोच्छ । 'ऐया ! केले घोच्यो' भनेर आगो फुक्न खोज्दा रायोको दानो पड्केर आँखामा पर्छ । के पऱ्यो आँखामा भनेर ध्यू लगाउन चौँठीमा जाँदा अरिङ्गालले टोक्छ । त्यसपछि आतिएर बाहिर निस्किन खोज्दा गोबरमा लर्केर लोट्छ । त्यसरी बल्लबल्ल घाइते अवस्थामा बाहिर निस्किएको बाघलाई मुङ्ग्रोले ठटाएर मार्छ ।

यसरी यो लोककथामा सबै पाँच पात्रहरू मिलेर बाघ मार्दछन् । एक थुकी सुकी सय थुकी नदी भन्ने उखानलाई उनीहरू चरितार्थ गर्छन् । उनीहरूले गाँउलेहरूलाई सियोको सास्तीबाट मुक्ति दिन्छन् । कथामा सियोले सामाजिक उत्तरदायित्व पूरा गरेको छ । सियोले समाजको

नेतृत्व गरेको छ । समाजमा आइपरेको समस्यालाई अरुहरूको समेत सहयोग लिएर समाधान पनि गरेको छ ।

चरित्र

'बाघ मार्ने सियो' कथामा सियो, रायो, अरिङ्गाल, गोबर, मुङ्ग्रो र बाघ गरेर बहुल पात्रहरूको प्रयोग भएको पाइन्छ । यी मध्ये अरिङ्गाल र बाघ सजीव पात्र हुन् भने सियो, रायो, गोबर र मुङ्ग्रो निर्जीव पात्र हुन् । यी सबै मानवेतर पात्र हुन् । सूच्य पात्रका रूपमा 'गाउँले' आएका छन् ।

यो कथाको मुख्य पात्र सियो हो भने अन्य पात्रहरू सहायक हुन् । गाउँले, सियो, रायो, अरिङ्गाल, गोबर, मुङ्ग्रो अनुकूल पात्र हुन् भने बाघ प्रतिकूल पात्र हो । बाघले शक्तिशाली, सामान्त, निरङ्कुश वर्गको प्रतिनिधित्व गरेको छ भने अन्यले आम जनता, निमुखा वर्गको प्रतिनिधित्व गरेको छन् । त्यसैले वर्गगत पात्रहरूको प्रयोग पनि कथामा भएको पाइन्छ ।

सियो यो कथाको मुख पात्र पनि हो । मूल सन्देशलाई उसले नै अभिव्यक्ति दिन्छ । काम मिलेर गर्नुपर्छ । त्यसो भए सफल भइन्छ । खानेकुरा पनि बाँडेर खानुपर्छ भन्ने सन्देश सियोले दिएको छ । सियो भन्छ, 'एक भाइ थेँ, दुई भाइ भइम् । 'एक मानो पिठो छ बाँडी चुँडी खाउँला ।'

प्रत्येकसँग भेट्दा ऊ यसैगरी यो कुरा दोहोऱ्याउँछ, 'दुई भाइ थिम् । तीन भाइ भइम् । एकमानो पिठो छ बाँडीचुँडी खाम्ला ।'

सियो वर्गीय पात्र हो । उसले असहाय गाँउलेहरूको पक्षपोषण गरेर उनीहरूलाई न्याय दिएको छ । सङ्घर्षका लागि पनि उसले आफ्नै वर्गका साथी खोजेको छ । उसले गाँउलेलाई निरङ्कुश र अत्याचारी बाघबाट मुक्ति दिलाएको छ ।

उसको चरित्र स्थिर प्रकारको देखिन्छ । कथामा चरित्रको प्रधानता छ । मानवेतर पशुप्राणी र निर्जीव वस्तु दुवैको मानवीकरण गरिएको छ । बाघका घरमा पुगेर सियो ठूलो ओछ्यानमा बस्नु, अरिङ्गाल चौँठीमा बस्नु, रायो अँगेनामा बस्नु, गोबर दैलाको कुनामा बस्नु र मुङ्ग्रो आँगनमा बस्नु, बाघ मार्नु आदि पात्रको मानवीकरणका उदाहरण हुन् । औषधी खोज्दै बाघ भौतारिनु पनि बाघको मानवीकरण हो ।

यसरी 'बाघ मार्ने सियो' कथामा बहुल पात्रहरू प्रयोग भएका पाइन्छन् । त्यस्ता पात्रहरूमध्ये सियोले अनुकूल र वर्गगत पात्रको प्रतिनिधित्व गरेको छ भने बाघले प्रतिकूल र वर्गगत पात्रको प्रतिनिधित्व गरेको छ । सियोको चरित्र सामाजिक, सहयोगी, उदार, मिलनसार, नेतृत्व गुण भएको देखिन्छ भने बाघको चरित्र निरङ्कुश, अरुलाई दुःख दिने प्रकृतिको देखा पर्दछ ।

परिवेश

'बाघ मार्ने सियो' कथाको स्थानगत परिवेश एकादेश रहेको छ । 'एकादेशमा' भनेर श्रोतालाई छुट्टै देशमा पुऱ्याइन्छ । यो लोककथा भन्ने शैली पनि हो । एकादेशको गाउँ, वनजङ्गल, तगालो, बाटो, घर आँगन, भित्रबाहिर स्थानगत परिवेश हुन् । सियो आफ्ना घरबाट हिँड्छ । उसले तगालोमा पुग्दा रायोलाई भेट्छ । यसैगरी अगाडि बढ्दै जाँदा बाटोमा उसले आफ्ना अन्य साथीहरू अरिङ्गाल, गोबर, मुङ्ग्रोलाई भेट्छ ।

उनीहरू सबै बाघको घर पुगेर कोही आँगनमा कोही दैलाको कुनामा कोही चौँठीमा, कोही अँगेनामा बस्छन् । बाघलाई उनीहरूले बाघकै घरमा मार्छन् । दैलोको कुना, अँगेना, ठूलो ओछ्यान, चौँठीले बाघको घर पनि मान्छेको घरजस्तै रहेको देखिन्छ । नेपाली शैलीको पुरानो घर स्थानगत परिवेश बन्न पुगेको छ ।

समयगत परिवेशमा दिन र रातको कुरा छ । सम्साँझमा सियो बाघ मार्न हिँड्छ । रातभरमा सियो र उसका साथीहरू बाघको घरमा पुग्छन् । रातभर बाघ सिकार खेल्न गाँउतिर गएको हुन्छ । बिहानीपख ऊ आफ्नो घरमा फर्केर आउँछ । बाघ रातभर शिकार गर्छ र दिनभर सुत्छ । अपारदर्शी काम गर्नेहरू अँध्यारोमा नै काम गर्छन् भन्ने यसले देखाउँछ । त्यसैले यो कथाको समयगत परिवेश दिन र रात रहेको छ ।

कथाको सुरुवातमा गाउँलेलाई बाघले निकै दुःख दिएको जानकारी पाइन्छ । गाउँहरू आत्तिएको अवस्था छ । त्यही कारण सियोले बाघ मार्ने नेतृत्व लिएको छ । ऊ गाउँले र उनीहरूको शान्ति फर्काउन प्रयत्नशील छ । उसले रायो, अरिङ्गाल, गोबर, मुङ्ग्रोको सहयोग लिएर बाघ मार्दछ । बाघ मारेपछि गाउँमा शान्ति कायम भएको छ । कथा सुखान्त परिणतिमा पुगेर टुङ्गिएको छ । गाँउलेलाई सताएको बाघलाई मारेर सियोले गाँउमा सुख शान्ति फैलाएको छ । त्यसैले कथाको दुःखबाट भए पनि अन्तिममा सुखान्त वातावरणमा पुगेर टुङ्गिएको छ ।

उद्देश्य

'बाघ मार्ने सियो' कथाको मूल उद्देश्य मनोरञ्जन र शिक्षा दिनु नै रहेको छ । सुन्नेलाई कथाले सुनको माला दिएको छ । भन्नेलाई फूलको माला लगाइदिएको छ । यसले कथामा रोचकता थपेर मनोरञ्जन प्रदान गरेको छ ।

कथावाचक कथाको सुरुमै एकादेशमा भनेर श्रोताको ध्यानाकर्षण गर्दछ । श्रोतामा कौतूहलता जगाउँछ । बाघले गाउँलेलाई सताएको कुरा बताउँदै जाँदा श्रोताले भरपूर मनोरञ्जन गर्न पाउँछन् ।

सियो बाघ मार्न हिँड्छ । यो कुरा निकै रोचक लाग्छ । उसको भनाइ पनि लयात्मक छ । ऊ भन्छ, 'एक भाइ थेँ, दुई भाइ भइम्, एक मानो पिठो छ बाँडीचुँडी खाम्ला ।' यो भनाइले एकातिर बन्धुत्व भावनालाई जोड दिएको छ भने अर्कोतिर कुनै पनि कुरा बाँडेर खानुपर्छ भन्ने सन्देश पनि दिएको छ । सियोले जस्तै नेतृत्वले काम र माम दुवै बाँड्न सक्नुपर्छ भन्ने सन्देश पनि कथाले दिएको छ । कुनै पनि कठिन काम मिलेर गर्ने हो भने सहजै सफल भइन्छ भन्ने सन्देश पनि कथाले दिएको छ । बाघ मार्नका लागि सियो, रायो, अरिङ्गाल, गोबर र मुङ्ग्रोले मिलेर काम गरेका छन् ।

कथा रोचक छ । कथाका अन्य पात्रहरूले सियोलाई नै सोध्छन्, 'कहाँ जान्छौँ सियो दाइ ?' यो भनाइले दाइभाइको भावना देखाएको छ । सियोले जवाफ दिन्छ, 'बाघ मार्न' । (ज्ञवाली, दिलिप, कथाबाचन, २४ साउन, २०७५) । फेरि सोध्नेले भन्छ, 'मलाई पनि लैजान्छौँ ?' सियोले जवाफ दिन्छ, 'लैजान्छु । एक भाइ थे । दुई भाइ भइम् । एक मानो पिठो छ बाँडीचुँडी खाम्ला ।' यी सवालजवाफ निकै लयात्मक र रोचक छन् । यस्ता कुराहरूले कथालाई भरपूर मनोरञ्जक बनाएका छन् ।

कथाको अन्तिममा भनिएको छ, 'सुन्नेलाई सुनको माला, भन्नेलाई फूलको माला । यो कथा बैकुण्ठमा जाला । भन्नेबेलामा मुखमा खुरुखुरु

आइजाला ।' कथालाई बैकुण्ठ पठाएर श्रोतालाई आनन्द दिइएको छ । यसैलाई भन्ने बेला कथा सुन्नेका मुखमा कथा आउनुपर्ने भन्ने शिक्षा पनि दिइएको छ । लोककथाको परम्परा भन्ने सुन्नेबाट अगाडि बढ्छ । त्यसैले भन्ने बेला खुरुखुरु आइजाला भन्ने सन्देशले कथा शिक्षाप्रदायक छ ।

भाषाशैली

'बाघ मार्ने सियो' कथाको भाषा सरल र बोधगम्य छ । वाक्य सरल छन् । भाषा गद्यात्मक नै छ । तर अनुप्रासयुक्तपद्यको बिचबिचमा प्रयोग भएको पाइन्छ । जस्तै : 'एक भाइ थैं, दुई भाइ भइम, एक मानो पिठो छ बाँडीचुडी खाम्ला ।' कथामा स्थानीय कथ्य भाषाको प्रयोग छ । त्यसैले कथामा गद्य पद्य दुवै लयको प्रयोग गरिएको छ । भइम, खाम्ला, थैं, जान्चु, जान्चौ जस्ता कथ्य भाषाका क्रियापदको प्रयोग भएको पाइन्छ ।

भाषा गद्यात्मक भए पनि बिचबिचमा पद्यात्मक वाक्यहरू आएका पाइन्छन् । यस्ता वाक्यहरूमा अनुप्रास पनि मिलेको पाइन्छ । अनुप्रायले लय सिर्जना गरेर कथालाई कर्णप्रिय बनाएको छ । जस्तै : 'एक भाइ थैं, दुई भाइ भइम्, एक मानो पिठो छ बाँडीचुँडी खाम्ला' (ज्ञवाली, दिलिप, कथाबाचन, २४ साउन, २०७५) ।

सियो र रायो दुई जना भएर अगाडि बढ्दै जाँदा उनीहरूको भेट अरिङ्गालसँग हुन्छ । अरिङ्गालले पनि आफू बाघ मार्न जाने इच्छा व्यक्त गरेपछि फेरि सियो भन्छ : 'दुई भाइ थिम् तिन भाइ भइम् एक मानो पिठो छ बाँडीचुँडी खाम्ला' (ज्ञवाली, दिलिप, कथावाचन, २४ साउन, २०७५)।

उल्लिखित दृष्टान्तले के देखाउँछ भने यो कथा गद्यमा भए पनि बिचबिचमा पद्यात्मक स्वरूपका भनाइहरू समावेश छन् । यस्ता भनाइहरूले कथालाई रोचक तुल्याएर श्रोतालाई सुनिरहन प्रेरित गर्दछन् । कथाको अन्तिममा त्यसैगरी भनिन्छ:

'सुन्नेलाई सुनेको माला भन्नेलाई फूलको माला । यो कथा बैकुण्ठमा जाला भन्ने बेलामा मुखमा खुरुखुरु आइजाला' (ज्ञवाली, दिलिप, कथावाचन, २४ साउन, २०७५) । वर्ण आवृति पुनरावृतिले लयात्मकता सिर्जना गरेको छ । त्यसैले भाषा लयात्मक, श्रुतिमधुर र सरल रहेको छ ।
'बाघ मार्ने सियो' लोककथा रैखिक ढाँचामा संरचित रहेको छ । आदि, मध्य र अन्त्यको संरचनामा नै कथा संरचित छ । मूलतः वर्णनात्मक भए पनि संवाददात्मक शैली पनि प्रयोग भएको छ । सियो र उसका साथीका बिचमा हुने संवादले नाटकीयता सिर्जना गरेको छ । जस्तै : 'रायो सोध्छ : कहाँ जान्चौं सियो दाइ ?

'सियोले जवाफ दिन्छ : बाघ मार्न जान्चु । फेरि रायो सोध्छ : मलाई पनि लैजान्चौं ? सियो भन्छ : लैजान्चु । एक भाइ थैं, दुई भाइ भइम् । एक मानो पिठो छ, बाँडीचुँडी खाम्ला' (ज्ञवाली, दिलिप, कथावाचन, २४ साउन, २०७५) ।

यसरी लोककथामा संवाद प्रयोग गरिएको छ । संवादले लोककथामा नाटकीय शैली निर्माण गरेको छ । कथाको सुरु 'एकादेशमा' भनेर गरिएको छ । यो लोककथा भन्ने परम्परित शैली हो । कथाको अन्त्य 'सुन्नेलाई सुनको माला भन्नेलाई फूलको माला । यो कथा वैकुण्ठमा जाला भन्ने बेलामा मुखमा खुरुखुरु आइजाला' (ज्ञवाली, दिलिप, कथावाचन, २४ साउन, २०७५) भनेर गरिएको छ । त्यसकारण लोककथाको शैली कौतुहलपूर्ण रहेको छ ।

अभिप्राय

'बाघ मार्ने सियो' कथामा अभिप्रायका तिनै वर्गको प्रयोग गरिएको छ । पात्रगत वर्गमा यसमा गाँउले आएका छन् । उनीहरू सूच्य रूपमा आएका छन् । कथामा उनीहरूको महत्त्वपूर्ण भूमिका त छ तर उनीहरू क्रियाशील छैनन् । केवल बाघले उनीहरूलाई दुःख दिएको कुरा मात्रै आएको छ । सजीव, मानवीय पात्रका रूपमा गाँउलेहरू मात्रै यो कथामा प्रयुक्त छन् । त्यसकारण गाँउलेहरू यो वर्गमा पर्दछन् ।

यो कथाको भावगत वर्गको अभिव्यक्ति सियोले गरेको छ । उसले भन्छ, 'एक भाइ थैं, दुई भाइ भइम् ।' यसरी मानिसमानिस मिलेर बस्ने र काम गर्ने गरेमा सफलता पाइन्छ भन्ने आम मानिसको विश्वास रहेको छ । यसैगरी अर्को ठाँउमा सियो भन्छ, 'एक मानो पिठो छ बाँडीचुँडी खाँउला ।' गाँउले मानिसहरू बाँडेर खाँदा आनन्द मान्दछन् । एक्लै लुकीलुकी खाने सङ्कीर्ण सोँचका तुलनामा सबैलाई बाँडेर खाने उदार चलन गाउँमा पाइन्छ । त्यसकारण यो भनाइ पनि मानिसको लोक विश्वासको अभिव्यक्ति हो ।

यो कथाको वस्तुगत वर्गमा सियो, रायो, अरिङ्गाल, गोबर, मुङ्ग्रो रहेका छन् । यीमध्ये अरिङ्गाल सजीव मानवतेर प्राणी रहेको छ भने अन्य निर्जीव वस्तुहरू रहेका छन् ।

प्राप्ति र निष्कर्ष

'बाघ मार्ने सियो' लोककथा गुल्मी जिल्लाको गुल्मी दरबार गाउँपालिकामा प्रचलित लोककथा हो । यो कथाको विश्लेषण कथानक, पात्र वा चरित्र, परिवेश, उद्देश्य, भाषाशैली र अभिप्रायका आधारमा गरिएको छ । त्यसैले यो लोककथाको मूल्य वा प्राप्ति लोककथाका तत्त्वसँग सम्बन्धित रहेको छ ।

प्रस्तुत कथाको विषयवस्तु सामाजिक रहेको छ । कुनै पनि काम पनि एक्लै नगरेर समूहमा मिलेर गर्दा सफलता पाउन सकिन्छ भन्ने मूल उद्देश्य कथानकसँगै अभिव्यक्त भएको पाइन्छ । लोकसाहित्यमा प्रयोग हुने मानवीय र मानवेतर प्राणी तथा निर्जीव वस्तुलाई पात्र बनाइएको पाइन्छ । लोककथाले एकादेश भनेर एउटा देशको ग्रामीण परिवेशमा श्रोतालाई पुऱ्याउँदछ । समयगत परिवेश दिन र रात दुवै छ भने लोककथा बाघलाई मारेर गाउँलेलाई शान्ति प्रदान गरिएको सुखान्त वातावरणमा टुङ्गिएको छ । लोककथाको भाषाशैली सरल र सर्वप्रचलित रहेको पाइन्छ । कथाको संरचना सुगठित र रैखिक प्रकृतिको रहेको छ । पात्रगत वर्ग मानिस रहेका छन् । यी सूच्य छन् । भावगत वर्ग पशुप्राणी र निर्जीव वस्तु छन् । यी प्रत्यक्ष छन् भने सियो, मुङ्ग्रोजस्ता वस्तुहरू वस्तुगत वर्गमा आए पनि यिनको मानवीकरण गरिएको पाइन्छ ।

'बाघ मार्ने सियो' कथाको कथानक सामाजिक रहेको, पात्रहरू मानवीय र मानवेतर प्राणी र निर्जीव वस्तुहरू रहेका, परिवेश सुखान्त रहेको, भाषाशैली सरल रहेको र मानिसलाई जुटेर काम गरे जस्तोसुकै अप्ठ्यारो काममा पनि सफलता पाउन सकिन्छ भन्ने सन्देश दिएको निष्कर्ष यो लेखमा निकालिएको छ । यो लोककथामा प्रत्यक्ष चरित्रहरूमा भावगत वर्गका अरिङ्गाल, बाघ रहेका र वस्तुगत वर्गमा सियो, मुङ्गो, रायोको दाना, गोबर रहेका पाइन्छन् । यिनै कुराहरू

लेखको निष्कर्ष बन्न पुगेका छन् । यिनै कुरा नै यो आलेखका मूल्य हुन् ।

सन्दर्भसमाग्री सूची

कोइराला, शम्भुप्रसाद (२०५५), *लोकसाहित्य : सिद्धान्त र विश्लेषण,* धरणीधर पुरस्कार प्रतिष्ठान ।

गिरी, जीवन्द्रदेव (२०५७), *लोकसाहित्यको अवलोकन,* एकता प्रकाशन ।

दिवस, तुलसी (२०७७), *नेपाली लोककथा* (दोस्रो संस्क.), बुक हिल पब्लिकेसन प्रा. लि.।

पराजुली, कृष्णप्रसाद (२०५७), *नेपाली लोकगीतको ओलोक,* वीणा प्रकाशन प्रा. लि. ।

पोखरेल, बालकृष्ण र अन्य (२०६७), *बृहत् नेपाली शब्दकोश* (सातौँ संस्क.), नेपाल प्रज्ञा प्रतिष्ठान ।

बन्धु, चूडामणि (२०५८), *नेपाली लोकसाहित्य,* एकता बुक्स ।

लामिछाने, कपिलदेव (२०६४), *नेपाली लोकगाथाको अध्ययन,* साझा प्रकाशन ।

श्रेष्ठ, नेविन लाल (२०७८), *राष्ट्रिय जनगणना २०७८ को प्रारम्भिक नतिजा,* नेपाल सरकार राष्ट्रिय योजना आयोग केन्द्रीय तथ्याङ्क विभाग ।

श्रीवास्तव, संजयप्रसाद (२०१९), 'लोक साहित्य की विधाएँ : एक अध्ययन', *इन्टरनेसनल जर्नल अफ एप्लाइड रिसर्च* ५ (८), पृ. १३२-१३६ ।

शर्मा, मोहनराज र लुइटेल खगेन्द्रप्रसाद (२०६३), *लोकवार्ताविज्ञान र लोकसाहित्य,* विद्यार्थी पुस्तक भण्डार ।

ज्ञवाली, दिलिप (२०७५), कथावाचक ।

Abrams, M. H. (1985), *A glossary of literary terms*, prism books.

Turnbull, J (2010). *Oxford advanced learner's dictionary of current english* (8th ed.). Oxford University Press.

Ethical approval for the research: Not applicable

Consent for publication: Not applicable

Conflict of interest: The author does not have any conflict of interest with any institutions concerning this research

Ethical conduct of research: This paper is written ethically

Author Bio-notes

Shiva Saran Gyawali is assiatant professor of Nepali literature at Tribhuvan University, Nepal. He is persuing Mphil degree in Nepali literature from Tribhuvan University, Nepal. His focal area of interest is Nepali Folk literature