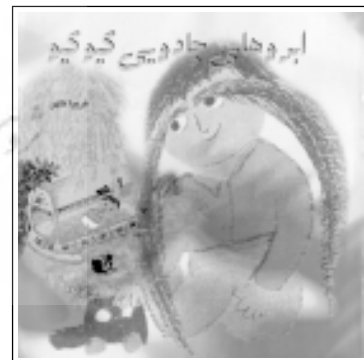


# هر چیزی ممکن است اما...

کیومرث یا کیوکيو، در گهواره، منتظر شیشه شیری است که مادر در حال آماده کردن آن است. بانوی خاطرات تلخ و شیرین (پری بانو)، از آن جا می‌گذرد. «کیوکيو» را می‌بیند که ابرو ندارد، برای او ابرو می‌سازد. موهای ابروهای کیوکيو، هر لحظه بلندتر می‌شود و مادرش، مدام ابروهای او را کوتاه می‌کند. بچه‌های کوچک، کیوکيو را مسخره می‌کنند. او به مدرسه نمی‌رود، چون همکلاسی‌ها او را اذیت می‌کنند. نوه پری خاطرات تلخ و شیرین (پسرک کماندار)، از جنگل، با «کیوکيو» ارتباط ذهنی برقرار می‌کند و او را به جنگل می‌خواند. کیوکيو، از خانه فرار می‌کند و به جنگل می‌رود. پسرک کماندار، به ابروهای او قدرت جادویی می‌دهد. پسرک کماندار و کیوکيو با کمک قدرت ابروهای جادویی کیوکيو، از ماجراها، حوادث و درگیری‌هایی در سرزمین عجیب و غریب به سلامت می‌گذرند و مادر بزرگ (پری بانو)، مادر و عموی پسرک کماندار را از دست بز ریش‌قرمز نجات می‌دهند، دو اژدهای سبز و زرد را با هم آشتی می‌دهند و بعد به سرزمین پری‌ها می‌آیند. رئیس و سرپرست پری‌ها، بانوی خاطرات تلخ و شیرین را به جرم نافرمانی و انجام کاری که وظیفه‌اش نبوده، مجازات می‌کند. کیوکيو، او را می‌بخشد و به پاس این گذشت، پری ابروساز، برای کیوکيو، ابروهایی زیبا می‌سازد. کیوکيو، پس از طی زمانی بسیار دشوار، با دیدن ماجراها و حوادث عجیب و شگفت‌انگیز، از راه جنگل، با دو ابروی زیبا به خانه

○ ناهید معتمدی



- عنوان کتاب: ابروهای جادویی کیوکيو
- نویسنده: فریبا کلهر
- ناشر: سروش
- نوبت چاپ: اول - ۱۳۷۹
- شمارگان: ۳۰۰۰ نسخه
- تعداد صفحات: ۱۲ صفحه
- بها: ۶۰۰ تومان



**معمولاً بیان و لحن فانتزی‌ها جدی و طبیعی است. در این داستان نیز این ویژگی حفظ شده و سعی نویسنده بر آن است که به گفت و گوها و روابط بار عاطفی بدهد**

رنگین کمان محو شد» ص ۳۷ یا «نگاه نرم مخملین داشت در چشمانش» ص ۵۷ و... معمولاً بیان و لحن فانتزی‌ها جدی و طبیعی است. در این داستان نیز این ویژگی حفظ شده و سعی نویسنده بر آن است که به گفت و گوها و روابط بار عاطفی بدهد.

بیان نه‌چندان آمرانه «بز ریش قرمز» با کینه‌ای که به انسان‌ها دارد، همخوان نیست. هم بز ریش قرمز و هم دو برادر ازدها، به حالت مصنوعی نقش بازی می‌کنند. تصویرسازی زبان

و بیان داستان و قدرت جادویی در اثر، با وجود فضای ذهنی متعدد، به شکلی ارائه شده

است که مخاطب را به حوزه تخیل نمی‌کشاند. بنابراین، بار هنری و زیبایی‌شناختی اثر غنی نیست. طولانی بودن متن،

حاشیه‌روی و کش دادن ماجراها، داشتن فاصله‌های زمانی که به تعلیقی

ایستای می‌انجامد این عنصر با ارزش ادبی

(زیبایی‌شناختی) را در داستان کم‌رنگ

کرده است. خانم کلهر در آفارش، در

به‌کارگیری زبانی روان، تسلط‌دارد ولی

جمله‌های شعاری و حکم‌دادن‌ها از جمله

«پری‌ها برای نجات انسان‌ها خلق شده‌اند»

«پریان مانند انسان از تمجید خجالت می‌کشند»

ص ۷۸ و یا «هرکس وظیفه خود را داشته باشد» ص ۹۷ و...

اثر را تا حد یک اثر غیرهنری پایین آورده و از بار زیبایی‌شناختی داستان کاسته است.

در فانتزی‌ها، تخیل فردی است و ویژه ذهن نویسنده اثر، فریبا کلهر، با

توان ذهنی که در ایجاد و ساختن فضاهای خیال‌انگیز دارد، در این اثر، چندان موفق نیست.

توصیف‌های طولانی و نه‌چندان دلچسب، تکرار ماجراها و وقایع، فیلم‌های کارتونی ماجرابی را تداعی می‌کند. داستان از دلایه

شکل گرفته است. روستا آن، مبارزه برای نجات مادر بزرگ، مادر و عموی پسرک

کماندار است و نیز آشتی دو برادر ازدها و نجات آنها از دست بز ریش قرمز و در ژرف ساخت

که بسیار سطحی و کم‌رنگ است. هشدار است به انسان‌ها! هر فرد باید وظایف خود را در حوزه تخصصی که دارد، انجام دهد و هر نوع بی‌توجهی به مهارت و دانستگی، مشکل‌ساز

می‌شود. مانند ساختن ابروهای کیوکیو، توسط پری خاطرات تلخ و شیرین و...

## الگوهای تخیلی در این فانتزی

گرچه بر اساس نیازهای زیستی - روانی کیوکیو

شکل گرفته است

آسفتگی در منطق روایت و ماجراسازی و فضا سازی

از هر نوع

ذهن مخاطب را آسفته می‌کند

بازمی‌گردد. پدر و مادر و دوستانش از دیدن او خوشحال می‌شوند.

داستان «کیوکیو با ابروهای جادویی» از نوع فانتزی‌های باز است که در قلمرو جهان‌های ابداعی می‌گنجد. داستان، ابتدا در دنیای فروتری (دنیای واقعی) روایت می‌شود، با پدیدار شدن عنصر فانتاستیک (پری خاطرات) در دنیای واقعی، فضای داستان به تدریج، برای گذر به دنیای فراتری (دنیای ذهنی و خیالی) آماده می‌شود. بعد از فراخوانی کیوکیو، توسط پسرک کماندار به جنگل، شخصیت اصلی (کیوکیو) از دنیای واقعی، در کنار پسرک کماندار که شخصیتی با دو ویژگی از دو جهان عینی و ذهنی است، داستان را به موازات هم، با شگردهایی جادویی در جهان فراتری پیش می‌برند.

نویسنده، از عناصری چند مثل الگوی افسانه‌ها، اسطوره‌ها، انسان‌ها و پریان بهره می‌گیرد و محتوای داستان را بر اساس نقشه از پیش طرح شده، سازمان می‌دهد. داستان، ترکیبی از فضاهای مختلف ارایه می‌دهد و از هراس و اشباح سرشار است. قصه‌های دلهره‌آور انسان‌بزه‌ها، ازدها، سرزمین‌های برف‌های مرده، ماران، تونل‌های وحشت، استخوان مارها و مردگان، ویرانه و خرابه‌ها یا فضایی وهم‌انگیز، داستان را به فانتزی گوتیک نزدیک می‌کند. از سوی دیگر، احساس و عاطفه، در روابط شخصیت‌ها موج می‌زند؛ مثل پری انسان‌ها، انسان بزه‌ها، دو برادر ازدها، خانواده کیوکیو و پسرک کماندار و...

روابط عاطفی دو پسر، دو قطب متضادی است که در داستان، افت و خیز و فرار و فرودهایی به وجود آورده است. کنشگران (شخصیت‌ها) همه از بین نیروهای طبیعی، فراطبیعی و غیرطبیعی برگزیده شده‌اند.

موتیف‌های تکرار شونده، مثل ارتباط ذهنی دو پسر، کشف ذهنی کیوکیو، وجود قیچی در جیب «کیوکیو» برای کوتاه کردن موهای ابروی خود و... حرکت داستان را شتاب می‌بخشد.

از نظر زیبایی‌شناختی، زبان تا حدودی کارکرد عاطفی دارد. تصویرهای ذهنی که معمولاً در فانتزی، باید در متن جاری و به نوعی در ساختار سهیم باشند، عمیق و پویا نیستند و فقط در حد توصیف مطرح شده‌اند مانند: «بام‌های توریش... کیوکیو در

طرح داستان، حلقوی و بازگشتی است؛ زیرا از دنیای فروتری (واقعی) شروع می‌شود و پس از گذر از جهان ابداعی و فراتری، به دنیای فروتری (واقعی) بازمی‌گردد. کنشگر اصلی داستان، کیوکیو، در ابتدای داستان، در دنیای فروتری (واقعی) است و در پایان داستان نیز به خانه خویش، همان دنیای واقعی می‌رسد. حرکت کیوکیو کنش ساده‌ای نیست و در کل، کنش‌های کنشگرها در داستان «ابروهای کیوکیو»، در ایجاد رخدادها و حوادث، از نوع کنش‌های پیچیده و مرکب است.

داستان دارای سه مرحله ساختاری (تعادل آغازین، عدم تعادل، و تعادل فرجامین) است. تعادل فرجامین، با تعادل آغازین هماهنگ است و به تحول و طبیعی شدن «کیوکیو» می‌انجامد. این مرحله‌های سه‌گانه، از وجود ساختار مناسب در داستان حکایت دارد، ولی در فاصله این سه مرحله از لحاظ زمانی، مکانی و کنشی، ارتباط قوی ندارند. به بیان بهتر، رابطه جهان‌های تنظیم شده با واقعیت ویژه جهان، حالتی دیالکتیکی ندارد و منسجم و پویا نیست. به همین دلیل، باور آن برای مخاطب سخت است و رابطه کنش‌ها و واکنش‌ها متعادل نیست. هرچند نویسنده، سعی کرده است ساختار افسانه را قابل قبول جلوه دهد؛ مانند به کارگیری عناصر «خمیره» و «توتل» در داستان و برقرار کردن پیوند و ارتباط منطقی برای رفتن از یک جهان به جهان دیگر.

الگوهای تخیلی در این فانتزی، گرچه بر اساس نیازهای زیستی - روانی کیوکیو شکل گرفته است، آشفتگی در منطق روایت و ماجراسازی و فضاسازی از هر نوع، ذهن مخاطب را آشفته می‌کند. از طرفی، بیشتر حرکت‌ها توجیه کافی ندارند؛ یعنی در طرح داستان، رابطه علت و معلولی در ایجاد کنش و انجام کاری که کنشگرها انجام می‌دهند یا وجود ندارد و یا اگر هست، ضعیف است و به عبارتی، بیان‌کننده جهان فراتری هستند؛ مثل «از کوه لیز خورد...» سرفصل ص ۳۹ «کیوکیو در خمیره در بیابان رها شد» و... صفحه‌های ۴۷-۴۵. فانتزی‌ها، از جمله داستان ابروهای کیوکیو، بر دنیای کثرت‌گرای این روزگار منطبق است که هر لحظه در حال تغییر و دگرگونی است. در سراسر داستان، از آغاز تا پایان، این ویژگی به طور آشکار دیده می‌شود. زاویه روایت دانای کل نامحدود است و ترکیبی از گفت و گو و تک‌گویی نمایشی، در

صفحه‌های ۵۳-۵۵ دارد. کنشگرها در هر فضایی که قرار دارند، با موقعیت مکانی، زمانی و کنش خاص خود، زبانی متناسب با آن دارند. ارتباط اژدها مارها، محوری متعادل و بستر مناسبی است تا افراد داستان بتوانند از آن عبور کنند. درواقع، چاشنی خوبی است برای هیجان‌انگیزی داستان. تمام عناصر، موجودات و اشیا، با تمام پراکندگی در فضای داستان، به حوزه‌های خاص افسانه‌ها، اسطوره‌ها و پریان تعلق دارند و سرانجام، مجموعه‌ای را شکل داده‌اند که هرچند کم، به ارتباط منطقی و ارگائیک رسیده‌اند.

زبان داستان روان است و حالت توصیفی دارد، ولی در کل اثر، یک دست نیست. اصطلاح‌ها، واژه‌های نامناسب و حتی نازیبا در آن کم نیست. «ریزه پنیره» چاره‌ای نداشت و باید می‌خورد ص ۳ «و» زائد است. مثل کف دست بی مو بود ص ۴ تکرار واژه «حتماً»، کاربرد نقطه نوراتی، به جای خال نوراتی در جای جای کتاب، آه که در بند هدر رفتن آب نبود، تکرار واژه پس ص ۷ لیخند کمی استفاده از ترکیب «دعائوسی» در اداره اضافه کار... کاربرد واژه «لندهور» و تکرار بی‌شمار آن، واژه تخت ص ۴۳ نامفهوم است، خرس عین شمپانزه است. خودداری توانست بکند ص ۶۱ و...

تصویرهای کتاب و تصویر روی جلد، ارزش هنری ندارند و کلیشه‌ای هستند. تصویرها مکمل متن نیستند و کمک چندانی به درک بیشتر اثر نمی‌کنند و به ذهن مخاطب، پرشی نمی‌دهند و راه به تخیل نمی‌برند برعکس، ذهن مخاطب را می‌بندند. گاه با متن نیز همخوانی ندارند و ضرورت وجود تصویر در کتاب را زیر سؤال می‌برند. تکنیک تصویرگر با محتوای اثر همساز نیست و به تکمیل و گسترش طرح، شخصیت‌پردازی، فضاسازی و حتی موضوع متن یاری نمی‌رساند. کتاب به شکل پراکنده‌ای ۱۴ تصویر دارد که با فرآیند سه‌گانه داستان هماهنگ نیست و کلام و تصویر، مجموعه‌ای واحد تشکیل نمی‌دهند. به عنوان مثال، در متن، کیوکیو، قبل از آن که از دره رنگین‌کمان بگذرد، ابروهایش به صورت دو رنگین‌کمان قو شکل درمی‌آیند، در حالی که در تصویر، چنین نیست ۳۶-۳۲ و ابروهای کیوکیو، از ابتدا تا انتها یک شکل است.

موارد هیجان‌آمیز و تخیل‌انگیزی چون تصویر بانوی خاطرات، قلعه ترسناک بز ریش قرمز، خمیره بزرگ اژدهای سبز و زرد و از همه جالب‌تر دره رنگین‌کمان، اگر به شکل هنرمندان‌های به تصویر درمی‌آمد، می‌توانست فضای تصویری کتاب را حال و حسی دیگر بخشد.

تنظیم فضاسازی صفحه‌ها و کاربرد رنگ‌ها بی‌حس است و موزون نیست. پراکندگی تصویرها در صفحه‌ها بی‌منطق است. تصویر روی جلد، تکرار تصاویر داخل کتاب و گویای موضوع و درونمایه داستان است.

تصویرگر کتاب که نام او در شناسنامه کتاب نیامده (فقط نام طراح تصویر روی جلد، در صفحه داخل کتاب «غلامرضا ملکی» ذکر شده است) تنها به عناصر جزئی توجه داشته و کل اثر را به عنوان یک واحد منسجم درک نکرده و با درونمایه اثر، پیوند حسی نیافته است ترکیب‌بندی تصویر در یک صفحه و در تمام صفحه‌ها، ناموزون است. تصویرها، بین متن و فضاهای خالی، حالتی مناسب و هنری ندارند. اگر ناشر، کتاب را بدون تصویر ارائه می‌داد، بیننده و یا مخاطب کتاب را قانع‌تر می‌کرد.

به هر حال، شیوه تصویرگری و ضرورت وجود این نوع تصویر در کتاب، جای حرف بسیار دارد.

قطع کتاب، با گروه سنی مخاطب (ج)، هماهنگ نیست. در کیفیت ارائه و چاپ و قطع و اندازه کتاب، هیچ‌گونه ایده هنری در نظر گرفته نشده است و حس زیبایی‌شناختی مخاطب را برنمی‌تابد.

