مجله‌ی مطالعات ادبیات کودک دانشگاه شیراز، مقاله‌ی علمی-پژوهشی
سال سیزدهم، شماره‌ی اول، بهار و تابستان ۱۴۰۱ (پیاپی ۲۵)، صص ۱۱۱-۱۳۴
DOI: 10.22099/JCLS.2021.34957.1735

کاربرد عناصر اساطیری در داستان‌های فانتزی کودکان دهه‌ی هشتاد

عمران صادقی*
بیژن ظهیری‌ناو**
مهدی رستمی***

چکیده

اسطوره یکی از مهم‌ترین موضوعات بشر است که در سراسر فضای زندگی او جریان دارد. اسطوره امری پویاست و بازتاب این پویایی در تمام کارهای بشر به‌ویژه ادبیات جلوه‌گر است. ادبیات کودکان و نوجوانان نیز از این تأثیر برکنار نیست. گستره‌ی این بازتاب به‌ویژه در گونه‌ی فانتزی آشکارتر است. در این پژوهش در ابتدا تعریفی مختصر از اسطوره ارائه داده شده‌است؛ آن‌گاه ویژگی‌های بینش اسطوره‌ای بررسی شده و سپس درباره‌ی ویژگی‌های عناصر اسطوره‌ای و شیوه‌ی به‌کارگیری آن در داستان‌های منتخب کودکان و نوجوانان بحث شده است. جنبه‌های بررسی‌شده در این مقاله عبارتنداز: ویژگی‌های انسان‌گیاهی، شخصیت‌های اساطیری مانند غول و پری، جادو، پیکرگردانی و آنیمیسم. بررسی این پژوهش نشان داد استفاده از عناصر اسطوره‌ای برای نویسنده‌ی

* استادیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه محقق اردبیلی emransadeghi1@gmail.com (نویسنده‌ی مسئول)
* دانشیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه محقق اردبیلی zahirinav@uma.ac.ir
*** استادیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه سلمان فارسی کازرون dr.rostami@kazerunsfu.ac.ir

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۹/۷/۲ تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۰/۲/۲۵

داستان فانتزی یک هدف نیست؛ بلکه یک وسیله‌ی بسیار کارآمد است. او می‌تواند با این عناصر، دنیایی نو و سرشار از شگفتی را برای مخاطب خلق کند. زیرا کودک اسطوره‌زی است و هنوز لایه‌های ناخودآگاه ذهن او با جهان اسطوره‌ای و پیوندهای آن در ارتباط است؛ پس بیشترین لذت را از داستان خواهد برد.

واژه‌های کلیدی: ادبیات کودکان، اسطوره، آنیمیسم، جادو، فانتزی.

۱. مقدمه

اسطوره یکی از منابع اصیل داستان‌های کودکان محسوب می‌شود. هر کودک در تخیل خود بذر تمام تجاربی را که بشر در تاریخ خود طی کرده‌است، فراهم دارد. «کودک همچون انسان اولیه آتش را کشف می‌کند. هیچ راهی نیست که انسان اولیه پیموده باشد و کودک در عالم کودکی و بازی‌هایش آن را نپیماید. این‌ها از حس کنجکاوی کودک و میل او به زندگی و رشد مایه می‌گیرد. کودک به خوبی باور دارد که رعد از برخورد دو ابر پدید می‌آید اما به همان‌سان باور دارد که این صدا صدای سم اسب پیرزنی است که بر پشت ابرها می‌تازد. این تبیین دوگانه و تناقض‌آمیز ممکن است ذهن ما بزرگ‌سالان را بیاشوبد اما ذهن کودک را پرآشوب نمی‌کند» (پولادی، ۱۳۸۷: ۲۲۶). فانتزی با اسطوره قرابت ماهوی دارد. هر دو مفهوم به چیزی فراتر از واقعیت دلالت‌دارند. چنان‌که در تعریف فانتزی گفته‌اند: «فانتزی به آثاری گفته می‌شود که از دنیای واقعی آگاهانه دور می‌شوند تا واقعیت‌ها را در جهان غیرواقعی بازسازی کنند. در این‌گونه آثار با عوامل غیرواقعی روبه‌رو می‌شویم که اگرچه با منطق جهان واقعی هم‌خوانی اندکی دارد؛ ولی با بازتاب حقیقت والاتری روبه‌رو می‌شویم که در آن معنویت و انسان‌دوستی است» (قزل ایاغ، ۱۳۸۶: ۹).

۱.۱. چیستی اسطوره

ارائه‌ی تعریفی کامل از اسطوره که دربرگیرنده‌ی همه‌ی مفاهیم آن باشد کار آسانی نیست. در فهم عامه و برخی از فرهنگ‌ها، اسطوره معنیِ خیالی، غیرواقعی و افسانه‌ای یافته است. اما اسطوره را باید داستان و سرگذشتی مینوی دانست که معمولاً اصل آن

معلوم نیست و شرح عمل، عقیده، نهاد یا پدیده‌ای طبیعی است، به‌صورت فراسویی که دست‌کم بخشی از آن از سنت‌ها و روایت‌ها گرفته شده و با آیین‌ها و عقاید دینی پیوندی ناگسستنی دارد. «در اسطوره وقایع از دوران اولیه نقل می‌شود. به‌عبارت دیگر سخن از این است که چگونه هر چیزی پدید می‌آید و به هستی خود ادامه می‌دهد. شخصیت‌های اسطوره را موجودات مافوق طبیعی تشکیل می‌دهند و همواره هاله‌ای از تقدس، قهرمانان مثبت آن را فراگرفته است. حوادثی که در اسطوره نقل می‌شود همچون داستان واقعی تلقی می‌گردد؛ زیرا به واقعیت‌ها برگشت داده می‌شود و همیشه منطقی را دنبال می‌کند» (آموزگار، ۱۳۸۷: ۴).

اسطوره به ساده‌ترین و معمول‌ترین معنا، نوعی سرگذشت یا داستان است که معمولاً به خدا یا رب‌النوع و موجودی الهی مربوط می‌شود. اسطوره بدین مفهوم با فرهنگ‌های ابتدایی یا با دوره‌های کهن فرهنگ‌های پیشرفته پیوسته است. میرچا الیاده اسطوره را چنین تعریف می کند: «اسطوره نقل‌کننده‌ی سرگذشتی قدسی و مینوی است. راوی واقعه‌ای است که در زمان اولین، زمان شگرفِ بدایت همه چیز، رخ داده است» (الیاده، ۱۳۸۷: ۳۶). «اساطیر همچون داستان‌هایی برخوردار از اهمیت و حال‌وهوای جدی خاصی به نظر می‌آیند. یعنی گمان می‌رود وقایعی که نقل می‌کنند، واقعاً روی داده‌اند یا دست‌کم چنین می‌نماید که اساطیر از چیزی مبهم و خطیر برای قوم و جماعت حکایت دارند» (همان: ۱۰۳).

در لحظه‌ای که انسان راهش را از جانوران جدا کرد و از طبیعت فاصله گرفت، به مفسر طبیعت تبدیل شد؛ یعنی موجودی که جایگاه زیستی خود را تفسیر و تبیین کرد تا پی به موقعیت خود ببرد. تفسیر و تبیین در آغاز نه ساده و نه شکل علمی امروزی را داشت، بلکه هرچه بود، تفسیر تخیلی بود؛ یعنی مبنای شناخت تجربی نداشت. آدمی براساس گرایش خود، تصاویری را که از دنیای بیرونی می‌گرفت، بار دیگر هنگامی که در خاطره‌اش به یاد می‌آورد، با عواطف همراه می‌کرد. این عواطف سبب تغییر تصویرها در راستای میل آدمی شد و به این ترتیب هسته‌ی تصویرهای تخیلی شکل گرفت.

برای انسان عصر اساطیر این تخیل عین واقعیت است. جهان واقعی برای او، توده‌ای از ماده بی‌جان و بی‌احساس نیست؛ بلکه هرچه در اطراف او از چهار عنصر اصلی آب، باد، خاک و آتش است، جان و احساس دارد. پس خود را در یک کنش متقابل عاطفی با آن‌ها می‌بیند. تمام فضای زندگی او پوشیده از حالتی از جذبه و خلسه متأثر از همین نیروهای به‌ظاهر جاندار و بااحساس است. الیاده معتقد است که «در جامعه‌های ابتدایی اسطوره را تنها منبع معتبر الهام واقعیت و نشان‌دهنده‌ی حقایق مطلق می‌دانستند. الهامی ورای انسانی که در زمان طلوع بزرگ و مقدس سرآغاز، روی داده است. از نظر اینان اسطوره، واقعی، مقدس و فرهنگ‌ساز، الگوپرور، تکرارپذیر و توجیهی برای کردارهای آدمی است» (ستاری، ۱۳۸۷: ۲۰).

انسان ابتدایی با تجسم احساسات خود در قالب و کالبد موجودات شگفت و اطلاق رفتارهای انسانی به آن‌ها نخستین هسته‌های تخیل فانتاستیک را آفرید. «به نوعی توانایی اسطوره‌ها که ما را به سوی عمیق‌ترین نیروهای درونی‌مان رهنمون می‌کردند بار دیگر در جوامع اسطوره‌زدایی شده در گونه‌ی فانتزی بیدار می‌شود. در یک کلام، فانتزی پاسخی مشخص و واکنشی در قبال اسطوره‌زدایی جوامع انسانی است؛ زیرا انسان این عصر در این خیال و اندیشه‌ی خام است که می‌تواند با راهکارهای علمی به همه‌ی مشکلات و مسائل خود پاسخ دهد» (محمدی، ۱۳۷۸: ۴۸).

افسانه نیز همچون اسطوره از نخستین‌ها سخن می‌گوید؛ «افسانه تاریخ مقدسی را روایت می‌کند و به زمان آغازهای متل‌های نقل‌شده مربوط می‌شود. افسانه معلوم می‌دارد که چگونه موجودات مافوق طبیعی با اعمال خود واقعیت را به وجود می‌آورند» (الیاده، ۱۳۶۷: ۱۱).

برونو بتلهایم[1] نیز معتقد است که افسانه‌های پریان بخش عاطفی و قصه‌های واقع‌گرا بخش عقلی شخصیت کودک را شکوفا می‌سازد. تصور آندره فوت[2] نیز با برداشت بتلهایم

[1]. Bruno Bettelheim
[2]. Andre Fote

هم‌جهت است؛ بنابر برداشت وی افسانه‌های پریان به نیاز کودک به جادو و جاندارانگاری و درنهایت تمرکزگرایی پاسخ می‌دهند» (خسرونژاد، ۱۳۸۳: ۲۰۸).

۲. پیشینه و روش پژوهش

بدون شک هر پژوهشی که در زمینه‌ی داستان‌های فانتزی صورت گیرد بی‌نیاز از کتاب «فانتزی در ادبیات کودکان» محمدهادی محمدی (۱۳۷۸) نخواهد بود. هرچند در این اثر، جسته‌گریخته به ریشه‌های اسطوره‌ایِ فانتزی، به‌ویژه در غرب اشاره شده‌است؛ اما بیشتر از دیدگاه ساختاری به داستان‌های فانتزی فرنگی پرداخته‌است. اثر مهم دیگر در این حوزه، کتاب *این کلک خیال‌انگیز، بوطیقای ادبیات وهمناک، کرامات و معجزات* از ابوالفضل حری (۱۳۹۳) است که مقدمه‌ای مفصل و مهم درباره‌ی ادبیات فانتزی دارد. از مقاله‌های ارزنده در زمینه‌ی ادبیات فانتزی کودکان می‌توان به «نگاهی به ابعاد روایت‌مندی در داستان سه سوت جادویی برپایه‌ی نظریه‌ی ماریا نیکولایوا» از حسام‌پور وآرامش‌فرد (۱۳۸۹) و مقاله‌ی «فانتزی و شیوه‌های فانتزی‌سازی شاهنامه در ادبیات کودک ونوجوان» از پورخالقی و جلالی (۱۳۸۹)، «فانتزی در هفت روز هفته دارم» از علی محمدی و علیرضا روزبهانی (۱۳۹۱) و «تحلیل نشانه‌های ارتباط غیرکلامی در داستان دو دوست» از رضی و حاجتی (۱۳۹۰) اشاره کرد.

هر کدام از این مقالات از زاویه‌های گوناگونی مانند ارتباط‌شناسی، ساختارگرایی و... به فانتزی نگریسته‌اند. تنها مقاله‌ی فانتزی و شیوه‌های فانتزی‌سازی شاهنامه از مقاله‌های راهگشا در زمینه‌ی بینش اساطیری است. در این مقاله نویسندگان نخست ژانر فانتزی را معرفی کرده و به اهداف فانتزی‌سازی از داستان‌های اسطوره‌ای و حماسی پرداخته‌اند. سپس عناصر سازنده این نوع را که شامل شخصیت‌سازی و شخصیت‌پردازی، دورن‌مایه‌پردازی و راه‌های ورود به فانتزی می‌شود، براساس الگوبرداری از پانزده نمونه اثر پدیدآمده در این ژانر، دسته‌بندی کرده و در هر قسمت یافته‌ها را با برخی از داستان‌های شاهنامه مطابقت داده‌اند (پورخالقی و

جلالی، ۱۳۸۹: ۵۵). اما مقاله‌ی گفته‌شده تنها به اسطوره‌های شاهنامه اختصاص دارد و بسیاری از جنبه‌های اساطیری مغفول مانده است.

پژوهش حاضر بر آن است تا به شیوه‌ی توصیفی‌تحلیلی با مطالعه‌ی موردی داستان‌های فانتزی دهه‌ی هشتاد، جنبه‌های پیوند داستان‌های فانتزی کودکان و نوجوانان را با اساطیر بررسی کند. به‌زعم ما این جنبه‌ها، سرمنشاء پیدایش داستان‌های فانتزی است. جنبه‌های بررسی‌شده در این مقاله عبارتنداز: ویژگی‌های انسان‌گیاهی، شخصیت‌های اساطیری مانند غول و پری، جادو، پیکرگردانی و آنیمیسم. داستان‌های بررسی‌شده در این پژوهش باتوجه‌به ارتباط با موضوع گزینش شده است.

۳. بررسی داستان‌ها

۱.۳. ویژگی انسان‌گیاهی

می‌توانیم اعتقاد به گیاه‌تباری در اسطوره‌های اقوام بدوی را نشان‌دهنده‌ی یک رابطه نمادین میان انسان‌ها و گیاهان در نظر بگیریم؛ کما اینکه این الگوی نمادین به‌صورت شجره‌نامه، با نشان‌دادن نیاکان به شکل درخت و فرزندان به شکل شاخه‌های آن متجلی شده است. درخت، رمز جامعه‌ی زندگان و نمایشگر ولادت و رشد و بالندگی و نمو پیوسته‌ی خانواده، جامعه، قوم و ملت است (رک. دوبوکور، ۱۳۷۶: ۲۵).

داستان *مرد سبز شش‌هزارساله* از فریبا کلهر (۱۳۸۰) با نگاهی به اندیشه‌ی انسان‌گیاهی نوشته شده است. این داستان، شرح زندگی انسانی است سبزرنگ که شش هزاره از عمرش می‌گذرد. داستان زندگی او با تولد شگفت‌انگیزش شروع می‌شود؛ بدان‌گونه که مادر او (ایشتر) از موجودی فضایی باردار می‌شود و از او فرزندی سبزرنگ و مرموز به نام تموز متولد می‌شود. این داستان همچون زندگی طولانی تموز، پایانی باز دارد. در طول داستان او هم‌نشین افراد و دانشمندان بسیاری بوده است.

در اساطیر ایرانی می‌بینیم از نطفه‌ی گیومرث که بر زمین ریخته می‌شود پس از چهل سال شاخه‌ی ریواس می‌روید که دو ساق و پانزده برگ دارد. این پانزده برگ مطابق با سال‌هایی است که مشی و مشیانه، نخستین زوج آدمی در آن هنگام دارند. این دو هم‌سال و هم‌بالایند. تنشان در کمرگاه چنان به هم پیوند خورده است که تشخیص این‌که کدام نر است و کدام ماده امکان‌پذیر نیست. این دو گیاه به‌صورت انسان درمی‌آیند و روان به گونه مینوی در آنان داخل می‌شود. در بندهشن، از گیومرث، مشی و مشیانه و از این دو یسامک (سیامک) پدید می‌آید (بهار، ۱۳۵۲: ۱۱۰).

حتی عنوان فصل یازدهم داستان، انسان‌گیاه است:

«برای شادکردن او با صدای پرنشاطی شروع به حرف‌زدن کرد: ارباب، مرد عجیبی است. همه‌چیزش با بقیه فرق دارد. حتی پوستش. او درست مثل یک گیاه سبز است. سبز سبز./ دستانش... باید ببینی تا باور کنی. دستانش از صورتش سبزتر است. آه انصاف نیست درباره‌اش این‌طور حرف بزنم اما آدم با دیدنش به یاد قورباغه‌ی سبز می‌افتد/... ایشتر[1] تپه‌های تیره و لخت‌وعور را به یادآورد و آرامشی یافت. مرد دیگر گفت: گوش کن تو برگزیده شده‌ای که... و به مرد اول نگاه کرد تا او سخنش را ادامه بدهد. مرد اول با چشمانی که از فرط هوشمندی و دانایی می‌درخشید گفت «تو به‌زودی کودکی به دنیا می‌آوری. ایشتر ناخودآگاه دستی به روی شکمش کشید. شکمش مثل همیشه بود. به یاد انکی افتاد. همان مرد، بی‌خبر از افکار ایشتر ادامه داد: «کودکی که تو به دنیا می‌آوری با همه‌ی بچه‌ها فرق دارد. او ترکیب انسان یعنی تو و گیاه است. پس هم خصوصیات انسان‌ها را دارد و هم گیاهان را. او مانند گیاهان سبز خواهد بود. درست مثل درختان سدر پایین تپه. خوراکش هم غذای انسان‌هاست و هم غذای گیاهان یعنی نور خورشید و خاک» (کلهر، ۱۳۸۰: ۹۰).

هزاران سال بعد این فرد این‌گونه در این داستان توصیف می‌شود: «ارباب گفت: گفتم که... همان‌قدر که گیاهم، انسان هم هستم. پس مانند انسان‌ها هم می‌توانم غذا بخورم. من موجودی دوگانه هستم. هم گیاهم و هم انسان. ویژگی‌های هردو موجود در من است.../ مرد دوم به چشمان ناباور ایشتر نگاه کرد و گفت: «و عمرش... او سال‌های سال

زندگی خواهد کرد. او عمر کهن‌سال‌ترین درخت‌های زمین را خواهد داشت، عمر درخت» (همان: ۹۴).

داستان مرد سبز شش‌هزار ساله نیز به‌مانند اسطوره‌ی گیل‌گمش به دنبال دست‌یافتن به راز جاودانگی است: «مرگ انکیدو، گیل‌گمش را دگرگون کرده است. گویی مرگ انکیدو، مرگ خود گیلگمش است. او که تاکنون بر همه‌چیز فایق آمده است از مرگ سخت می‌هراسد. به جست‌وجوی زندگی جاوید سفر می‌کند و سر آن دارد که راز مرگ را دریابد. تصمیم می‌گیرد به نزد جدش اوت‌نه‌پیشتیم برود و راز مرگ و زندگی را از او بپرسد» (شمیسا، ۱۳۷۳: ۸۶).

گیل‌گمش حماسه‌ی مرگ و زندگی است. از نخستین تفکرات فلسفی در باب مرگ است که به سبک حماسی بیان شده است. گیل‌گمش به این نتیجه می‌رسد که حال که نمی‌توان جسم را جاوید کرد می‌باید روح را جاودانه ساخت (همان: ۸۷). در داستان مرد سبز شش‌هزارساله چنان‌که از اسم داستان پیداست با فردی مواجهیم که سالیان درازی از عمر او گذشته‌است و همچنان شاداب و سبز مانده است. گویی او بر خلاف گیل‌گمش به حیات جاودان دست یافته است. اسم این فرد تموز است. در اساطیر، تموز خدای گیاهان است (آرمسترانگ، ۱۳۸۶: ۲۰۳)، پس این فرد هم دیرسالی را از خدایان اساطیر به ارث برده‌است.[۲]

داستان دیگری که ویژگی‌های انسان‌گیاهی در آن پیداست، داستان معروف نخودی (قاسم‌نیا، ۱۳۸۸) است. این داستان ریشه در اسطوره‌ی ایرانی رویش گیاه از اشک چشم دارد. «نخستین بازتاب ادبی این تصویر که ریشه‌ی اساطیری دارد، در داستان ایرج شاهنامه است که فریدون پس از دیدن سر بریده‌ی فرزند کوچک‌تر خود، درون تابوت فرستاده‌ی سلم و تور چنان می‌گرید که از بسیاری اشک‌های او گیاهی در کنارش سر برمی‌آورد:

براین‌گونه بگریست چندان به‌زار/ همی تا گیا رستش اندر کنار (فردوسی، ۱۳۸۹: ۴۳)

البته این مضمون بن‌مایه‌ی دینی نیز یافته است. چنان‌که در تاریخ بلعمی درباره‌ی توبه‌ی حضرت آدم آمده‌است: «خدای عزوجل توبه‌ی او بپذیرفت، از شادی، گریستن

برآدم افتاد و صدسال از خرمی و شکر همی گریست و از آن آب چشم که از پس توبه‌ی آدم بیرون آمد، همه گل و بوی‌های خوش برست» (آیدنلو، ۱۳۸۱: ۴۵).

در داستان‌های نخودی که شکوه قاسم‌نیا آن را براساس داستان‌های کهن بازنویسی کرده است، با تولد انسان‌گیاه از اشک چشم مواجهیم. در این داستان بر اثر افتادن اشک پیرزن در دیگ آش که از نداشتن فرزند گریه می‌کند یکی از نخودهای آش، جان می‌گیرد و سپس به فرزندی خانواده پیرزن پذیرفته می‌شود (قاسم‌نیا، ۱۳۸۸: ۵).

۳. ۲. شخصیت‌های اساطیری (غول‌ها ، پریان و حیوانات سخن‌گو)

داستان‌های فانتزی را می‌توان ادامه‌دهنده‌ی داستان‌های پریان دانست. «از قصه‌ی پریان تعاریف مختلفی در دست است که هر یک بر ویژگی خاصی از این نوع ادبی تأکید می‌کند. برخی به فراطبیعی‌بودن موجودات و شخصیت‌های این‌گونه قصه‌ها اشاره کرده‌اند: قصه‌های پریان روایت‌های منقولی هستند که در آن‌ها موجودات فراطبیعی نقش اصلی را بازی می‌کنند. یا گونه‌ای از ادبیات قومی است درباره‌ی پریان، دیوان، جادوگران و عوامل خارق‌العاده‌ی دیگر در رابطه‌ی با جهان و مردم عادی (حسینی، عظیمی، ۱۳۹۵: ۱۰۶).

بخش عمده‌ای از کارکرد اسطوره‌ها در ادبیات کودکان به گیاهان و جانوران مربوط است. محمد محمدی دلایل حضور جانوران و گیاهان را در داستان به‌ویژه داستان‌های کودکان ناشی از سه زمینه‌ی عمده می‌داند:

«الف) زمینه‌ی زیستی‌عاطفی: از سپیده‌دم تاریخ تا امروز، انسان با جانوران رابطه‌ی نزدیک داشته‌است. رام‌کردن اسب و سگ، نقطه‌ی عطفی در زندگی انسان است. جانوران احساس و عاطفه دارند و مهربانی را درک می‌کنند و به آن پاسخ می‌دهند.

ب) زمینه‌ی اساطیری‌توتمی: در اساطیر، هم جانورانِ واقعی و هم تخیلی دیده می‌شود. انسان در آغاز آموخت که جانوران را در روایت‌های اساطیری به کارگیرد و سپس با دگرگونی در کارکرد اساطیری، از همین جانوران در افسانه‌ها سود برد. بخش عمده‌ای از توتم‌ها را جانوران تشکیل می‌دهند که نشان‌گر وابستگی انسان عصر شکار به

جانوران است. براساس این نیاز، انسان روایت‌هایی آفرید که جانوران توتمی ایفاگر نقش اصلی بودند. توتم گیاهی و اشیاء، شاخه‌های عمده‌ی دیگرند.

پ) زمینه‌ی روانی: انسان با استفاده از جانوران در داستان به تخیل خود شکل می‌دهد و آن را بارور می‌سازد. انسان همیشه در جست‌وجوی این است که در هستی بزرگ، نقشی فراتر از یک جانور ساده برای خود دست‌وپا کند. انسان در کنار نظم کیهانی، نظم داستانی را آفرید. آنچه در تمام افسانه‌ها مشهود است، نقش‌دادن به جانوران مطابق میل و تخیل انسان است. این عامل روانی جایگاه خاصی در طبیعت برای انسان ترسیم می‌کند که به هیچ‌وجه نمی‌توان آن را نادیده گرفت. عامل روانی دیگر آن که جانوران به داستان تنوع می‌بخشند و هم آن را لطیف می‌کنند» (محمدی، ۱۳۷۷: ۱۷۹).

یکی از داستان‌هایی که با استفاده از عناصر اسطوره‌ای نوشته شده است، *کودکی‌های زمین* است. *کودکی‌های زمین* اثر جمشید خانیان (۱۳۸۹) روایت‌گر روزهای آغازین اشغال خاک ایران توسط نیروهای بعثی است و ماجرای داستان در اهواز و آبادان رخ می‌دهد. داستان درباره‌ی نوجوانی به نام چمل است که خواهرش مریمی قرار است به‌زودی به خانه‌ی بخت برود. چمل، مریمی را بسیار دوست دارد و به همین خاطر، دوری از او برایش سخت است. وقتی مریمی به همراه شوهرش، کُنار و ننه برای خرید عروسی به بازار می‌روند، چمل از خانه بیرون می‌آید، دود عجیب و غریبی را می‌بیند. دود در ذهن چمل غولی می‌شود و با او به گفت‌وگو می‌نشیند.

کامران پارسی‌نژاد در توصیف این داستان می‌نویسد: «نکته‌ی بسیار مهم در این داستان حضور غولی به نام کل‌کل‌اشتر است. حضور این غول در کنار راوی داستان، به داستان ابعاد پیچیده و چندبعدی داده است. نویسنده آن‌چنان این غول را در وادی واقعیت‌ها طبیعی آفریده‌است که خواننده در چند مرحله احساس می‌کند که به‌راستی راوی در واقعیت او را می‌بیند. با ورود عنصر غول به داستان، اثر به سمت افسانه‌ها و قصه‌های کهن گرایش پیدا می‌کند. در حقیقت نویسنده پلی بین اسطوره و داستان مدرن ایجاد کرده است. البته برعکس داستان‌های کهن در این داستان غول بدطینت نیست، بلکه دوست

شخصیت کودک داستان است و «صدای این دیو مثل صدای فرشته‌ها بود» (پارسی‌نژاد، ۱۳۸۴: ۲۵۷).

این نکته را هم باید اضافه کرد که علاوه‌بر غول‌ها بسیاری از شخصیت‌های اساطیری با همان کارکردهای خاص اسطوره وارد ادبیات کودکان و نوجوانان شده است؛ مانند جادوگران، پریان، انسان‌های عجیب‌غریب و کوتوله، قالیچه‌ی پرنده و از همه مهم‌تر اژدها.

داستان *پری نخلستان* (۱۳۸۸) از حسین فتاحی نیز از شخصیت‌های اساطیری مانند پری بهره برده است. این داستان به شرح اولین روزهای دفاع مقدس می‌پردازد. مکان وقوع این داستان، خرمشهر است. در این داستان کودکانه، درخت نخلی به نام پری نخلستان و پرندگان همراه او، به کودکان شهر کمک می‌کنند تا از دست دشمن فرار کنند. نویسنده در خلق شخصیت‌های غیرواقعی داستان علاوه‌بر ظرفیت‌های آن شخصیت‌ها به جنبه‌های اسطوره‌ای آن‌ها نیز توجه داشته است؛ مانند کبوتر که در فرهنگ‌های مختلف از جمله ایران، شاید تحت تاثیر وظیفه‌ای که در سرگذشت نوح به کبوتر داده شده، از آن به‌عنوان پیک و پیام‌آور و قاصد یاد شده‌است (یاحقی، ۱۳۹۱: ۶۶۲).

اسطوره‌های کهن نشان می‌دهند که کبوتر را پیک ناهید (زهره) نیز می‌نامیدند و مجسمه‌هایی که از کبوتر و قمری در خوزستان و جاهای دیگر ایران پیدا شده، همگی رمزی از ناهیدند (اقتداری، ۱۳۵۴: ۹۶۳). کلاغ که در ادبیات کهن وسیله‌ی خبررسانی بوده است و در اساطیر سامی به قاصد نوح و غراب نوح معروف است. در داستان طوفان نوح، برنگشتن کلاغ را نشانه‌ی یافتن خشکی دانسته‌اند (یاحقی، ۱۳۹۱: ۶۰۳).

در اساطیر ایرانی نیز کلاغ نمادی از مهر (میترا) و همراهی و یاری اوست. اهورامزدا با فرستادن کلاغ راه کشتن گاو را به میترا می‌آموزد، به همین سبب مرحله نخست از هفت مرحله‌ی میتراییسم را مرحله‌ی کلاغ نام نهاده‌اند (کریستین‌سن، ۱۳۸۳: ۱۲۶). «در آیین مهرِ ایران باستان، کلاغ بدین سبب که پیام‌آور و نماد خورشید است، پرنده‌ای مقبول به شمار می‌آمده است» (هینلز، ۱۳۸۲: ۸۲).

نکته‌ی مهم، توجه نویسنده به زیست‌بوم ویژه‌ی منطقه‌ی جنوب است. نویسنده شخصیت‌های داستانش را از پرندگان و گیاهان همان منطقه انتخاب کرده است. پری نخلستان که یکی از شخصیت‌های مهم داستان است، در اصل یک درخت خرماست. «در آیین مزدیسنا پری بسان یکی از مظاهر شر، از دام‌های اهریمنی انگاشته شده و بازتاب این انگاره در ادبیات زردشتی چنان است که از پری همیشه به زشتی یاد کرده است. از سوی دیگر پری در ادب فارسی به‌گونه‌ای دیگر معرفی شده است. از مجموعه‌ی اشاره‌های مربوط به پری در شاهنامه و کتاب‌های دیگر فارسی و افسانه‌ها و داستان‌های عامیانه چنین برمی‌آید که در ایران دوره‌ی اسلامی، پری موجودی زشت و ناخجسته نیست، بلکه به‌صورت نگار فریبای بسیار زیبایی پنداشته شده که از نیکویی و خوب‌چهری و حتی فرّ برخوردار است و مثال و نمونه‌ی زیبارویی و به‌اندامی و فریبندگی است و گاه به سبب بهی و زیبایی و سودرسانیش به مردمان در مقابل دیو و اهریمن قرار می‌گیرد» (سرکاراتی، ۱۳۸۵ :۱). در این داستان نیز، پری نخلستان موجودی بسیار زیبا انگاشته شده است که جادوگری می‌داند و میوه‌اش شفابخش است. خویشکاری/ کارکرد[1] این شخصیت، یاریگری است (بارت، ۱۳۸۷: ۱۳). به کمک پری نخلستان است که کودکان از منطقه‌ی جنگی خارج می‌شوند.

پرندگانی مانند لک‌لک، پلیکان، کبوتر، گنجشک و کلاغ هم از همین زیست بومند. تمامی شخصیت‌های فانتزی داستان پری نخلستان مثبتند و یاریگر شخصیت‌های انسانی داستانند. شاید نویسنده با دادن نقش مثبت به پرندگان درصدد نشان‌دادن این مهم بوده است که گاهی انسان‌ها بدتر و ویرانگرتر از همه‌ی موجوداتند و این موضوع برخلاف کارکرد آگاهی بخشی فانتزی نیست.

در این داستان تحول شخصیتی سرباز عراقی نیز از زبان کبوتر بیان می‌شود (این نکته که کبوتر که نماد صلح است را نباید از نظر دور داشت): «کبوتر گفت: دروغم چیست؟ این سرباز حرف‌های جالبی می‌زد. می‌گفت: ما را آورده‌اند که با کافرها و مجوس‌ها

[1]. Function

بجنگیم، اما حالا داریم مسجدها را خراب می‌کنیم، خانه‌های مردم را خراب می‌کنیم، شهر را بمباران می‌کنیم. خب این شهر پر از زن و بچه است» (فتاحی، ۱۳۸۸: ۶۴).

نکته‌ی مهم در به‌کارگیری روایت اسطوره‌ای در داستان‌ها این‌است که اسطوره به زمان یا تاریخ مشخصی وابستگی ندارد و به دلیل خصیصه‌ی غیرخطی بودنش همواره در هر ژانر و هر دوره‌ای می‌تواند حضور یابد. گرچه برای ظهور و بروز آن اوضاع تاریخی و اجتماعی بی‌تأثیر نیست. به‌عبارت دیگر ظهور آن به بسترهای آماده‌ی اجتماعی و فرهنگی در زمانه نیازمند است.

در داستان‌های کودکان به فراوانی از حیوانات استفاده می‌شود؛ چنان‌که در این داستان دیدیم یا در داستان *پاییز در قطار* که به قلم محمد کاظم مزینانی نوشته شده بخشی از داستان برپایه‌ی رابطه‌ی شخصیت کودک داستان با حیوانات شکل گرفته است. این داستان، روایتگر پسرک چشم آبی است که با قطار از منطقه‌ی جنگی برای اولین بار به مرخصی می‌رود. در داخل قطار چشمش به تابوت‌هایی پوشیده با پرچم سه رنگ شناور در میان تکه‌های یخ می‌افتد. گویا کسی از میان واگن آخر او را صدا می‌زند. قطار همچنان پیش می‌رود. تا خانه راه زیادی نمانده است و او دلش برای اسبش که بیش از همه او را درک می‌کند تنگ شده است. در پایان داستان مشخص می‌شود که خود وی هم شهید شده است و با همان قطار که در دشت و بیابان سرگردان بود، به خانه‌اش برمی‌گردد. اسبش هم، زمان برگشت وی می‌میرد و جنازه‌اش کنار راه آهن پیدا می‌شود (مزینانی، ۱۳۸۷: ۵۸).

در داستان *پاییز در قطار*، نقش عاطفی حیوانات بسیار مشهود است: «خانمی (سگ پسرک) همین‌طور رفت و رفت، از کنار پسرک چشم آبی گذشت و دیگر به هیچ‌چیز فکر نکرد، نه به پسرک چشم آبی که سوار بر اسب سفید و هر دو غرق در نور و شناور در هوا به طرف دالانی از نور، می‌تاختند و نه به خودش که با آخرین رمق در کنار ریل راه آهن می‌دوید و می‌دوید و می‌دوید. خط راه‌آهنی که تمامی نداشت؛ با قطاری که

هیچ‌گاه از حرکت نمی‌ایستاد، قطاری که واگن آخر آن برای زندگان بود، زندگان مرده» (همان: ۵۹).

مزینانی برای خروج روح از بدن دست به دامن نماد اسطوره‌ای شده است «اما اسطوره بیان نمی‌شود، مگر به زبانی نمادین، برای آشنایی با زبان اساطیر باید زبان نمادها را دانست» (روشنفکر و دیگران، ۱۳۹۲: ۳۶). پسرک چشم آبی نیز به حرکت خود به سمت دالان نور و بقای همیشگی ادامه می‌دهد؛ درون‌مایه‌ای که با تصاویر نمادین به بهترین شیوه بیان شده است و برای همیشه در ذهن مخاطب کم سن‌وسال به یادگار می‌ماند. «در اساطیر مزدایی و مانوی این ابزار مهم، نور و روشنی است که با خاک آمیخته و سبب پدیدآمدن آدمی می‌شود. بر این اساس، قسمت مهمی از وجود آدمی از نور است؛ همان‌گونه که در اساطیر مانوی نیز جزء اصلی و مهم انسان نور است. در واقع در باور مانویان، انسان که با توطئه‌ی دیوان و برای زندانی‌کردن نور پدید آمده است، باید بکوشد تا روزی جسم خود را (که مادی و یقیناً خاکی است) به خاک و نور وجودی خویش را به خدای روشنی بسپرد (کاویانی‌پویا، ۱۳۹۶: ۱۴۶). در پایان این بحث باید گفت در داستان‌های فانتزی، «تخیل نویسنده به رویاها و آرزوها و همین‌طور به نمادهایی که در ذهن دارد، جنبه‌ی تصویری می‌دهد» (محمدی، ۱۳۷۸ :۲۴).

۳.۳. شیء جادویی

شی جادویی یکی از مهم‌ترین نیازهای انسان را بیان می‌کند. نیاز به احاطه بر همه‌ی آنچه که موقتی، محدود و پایان‌پذیر است. قالیچه‌ی پرنده، آرزوی پرواز و میل به داشتن آن را بیان می‌کند؛ انگشتری‌ها و کمربند و هر شی دیگر سحرآمیز که غیب می‌کند؛ آرزو و میل داشتن نیرویی که در هنگامه‌ی خطر و ناامنی از انسان محافظت کند یا آنچه که انسان ندارد در اختیارش قرار دهد و شمشیر جادویی یا شیپور سحرانگیز بیان‌گر ابزارهای دفاعی انسان ناتوان در برخورد با دشمن قدرتمند است همگی از اشیاءی جادویی به شمار می‌روند (محمدی، ۱۳۷۸: ۳۹).

داستان‌های فانتزی بسیاری براساس الگوی شیء جادویی نوشته شده است. در داستان *سه سوت جادویی* از احمد اکبرپور شخصیت کودک داستان در مقابله با خطر و ناامنی پناه به سوت جادویی می‌برد: «حالا به جای غصه‌خوردن و کزکردن گوشه‌ی اتاق یا حیاط مدرسه، سه تا سوت جادویی می‌زنم. تاتا یادم داد که نوک زبانم را بچسبانم به پشت دندان‌های جلویی‌ام و انگشت کوچکم را بگذارم توی دهنم. معرکه است. آخرین فیشه‌ی سوت را که بزنی، دنیا رنگی و گل‌منگولی می‌شود. حباب‌های رنگی توی هوا چرخ می‌خورند. بوی گل همه‌جا پخش می‌شود و چندتا بلبل راست‌راستکی برایت آواز می‌خوانند» (اکبرپور، ۱۳۸۹: ۹).

در اندیشه‌ی اسطوره‌ای فرد جزئی جدایی‌ناپذیر از اجتماع است و اجتماع نیز در بستر طبیعت قرار دارد و وابسته به نیروهای آن است. برخی از این نیروها با انسان یا اجتماع او سر سازگاری دارند و در مواقع لزوم به یاری او می‌آیند و برخی دیگر با او دشمنی می‌ورزند (جهاندیده، ۱۳۹۱: ۳۰). حال در این داستان نیز کودک با سه سوت جادویی، شخصیت خیالی‌ای به نام تاتا جلبکی را به یاری فرا می‌خواند.

فریدون عموزاده‌ی خلیلی در داستان *زرد مشکی* از ظرفیت‌های مضمون جادو برای اثربخشی داستان بهره برده است. این داستان ذاتاً زیرمجموعه‌ی آنیمیسم یا جاندارانگاری قرار می‌گیرد اما مضمون عناصر جادویی لطافت و جذابیتی همراه با طنز به داستان داده‌است:

> «جادوگر فیلا گفت: «این‌جوری فایده نداره، بپر بالا، بعد رو دو تا لاستیک‌هات بیا پایین، این‌جوری...» و پرید بالا و رو دو تا لاستیک‌هاش آمد رو سوزن‌ها و شیشه خرده‌ها. بعد گفت: «سانجی، بپر مارمولک یاد بگیره چه‌جوری». باورم نمی شد، سانجی هم پرید و رو سوزن‌ها و شیشه‌ها آمد پایین. خب طبیعی بود که فکر کنم یا شیشه و میخ‌هایش واقعی نیستند و یا این‌که این دخمه خاصیتی دارد که میخ و شیشه را به لاستیک دوچرخه‌ها بی‌اثر می‌کند. وگرنه چه دلیلی داشت این سانجی مردنی که لاستیک‌هاش از لاستیک‌های من زپرتی‌تر بود، رو تیزی‌ها بپر بپر کند و هیچی‌اش هم نشود» (عموزاده‌ی خلیلی، ۱۳۸۸: ۱۱۲).

۴.۳. پیکرگردانی

مراد از پیکرگردانی همان است که در ادبیات فرنگ، transformation خوانده میشود و معنای آن تغییر شکل ظاهری و ساختمان و اساس هستی و هویت قانونمند شخص یا چیزی با استفاده از نیرویی ماوراءالطبیعی است (رک. رستگار فسایی، ۱۳۸۳: ۴۳). در بسیاری از باورهای اساطیری شاهد مسخ یا پیکرگردانی انسان به جانوران و گیاهان هستیم. در بندهشن کپی (میمون) و خرس از نژاد انسانهای فاسد دانسته شدهاند (رک. فرنبغدادگی، ۱۳۸۰: ۸۴).

از میان ده پیکری که ایزد بهرام به خود میگیرد، پنج پیکر حیوانی است (رک. رستگار فسایی، ۱۳۸۳: ۱۵۶). در فرامرزنامه نیز انسانی به گرگ تغییر شکل میدهد یا سخن گفتن گرگ گویا در بیشهی مزقون نمونهای دیگر از پیکرگردانی است (رک. سرمدی، ۱۳۸۲: ۷۹). هنوز در میان مردمان گیلان برخی به مسخ انسانهای گناهکار به درختان معتقدند؛ مردم، درختان برزکوه که از آنها خونابه بیرون میچکد را انسانهای گناهکاری میپندارند که مسخ شدهاند.

همچنانکه شایگان میگوید: «جهان اساطیری مانند رویایی عظیم جلوه میکند و در آن هرچیزی ممکن است از هرچیز دیگری پدید آید و از اینرو جهان اساطیری شباهت عجیبی با نیروی متخیلهی خلاق شاعران و هنرمندان دارد» (شایگان، ۱۳۹۱: ۱۲)، دنیای فانتزی نیز دنیای خلق شگفتیها است. برخی از این خلق شگفتی به شکلِ پیکرگردانی در شکل حیوانات در داستانهای فانتزی است. برای نمونه داستانهای *پسری که کلاغ شد* (مزینانی، ۱۳۸۸) و *گرگها گریه نمیکنند* (یوسفی، ۱۳۸۹) و *پسر کرم بهدوش و خندق بلا* (آبیار، ۱۳۸۸) برمبنای پیکرگردانی و مسخ پسربچهی بازیگوش نوشته شدهاند. در داستان *پسر کرم بهدوش* مانند داستان ضحاک در دوشهای پسرک بازیگوش دو کرم پدید آمدهاند که از خوردن باز نمیایستند. داستان *پسری که کلاغ شد* شرح افکار پسری است که تبدیل به کلاغ شده است. او اکنون برفراز خانهیشان به رویارویی با مادرش میاندیشد: «کلاغ جوان فکر میکرد سالهاست آنجا ایستاده و در انتظار آمدن مادرش

به اطراف گردن می‌کشد. هربار که به دوروبرش چشم انداخته بود، نگاهش افتاده بود به توپ پلاستیکی میان باغچه و دوچرخه‌ای که چرخ‌هایش به هوا بود و آسمان میان آینه شکسته‌اش تکه‌تکه شده بود. کلاغ جوان فکر می‌کرد خودش همان پسرگمشده‌ای است که حالا یک کلاغ شده است. بااین‌همه دلشوره داشت و از روبه‌روشدن با مادرش می‌ترسید. همه‌چیز آن‌قدر رؤیایی به نظرش می‌آمد که احساس می‌کرد ازپشت یک پشه‌بند به بیرون نگاه می‌کند» (مزینانی، ۱۳۸۸: ۱۱).

در آخر داستان می‌بینیم که او با پیکر جدیدش کنار آمده است: «کلاغ حس می‌کرد که هیچ‌وقت این‌قدرخوش‌بخت نبوده است. او درحالی‌که به سوی سرنوشت خود بال می‌زد، روزی را به یاد آورد که از مادرش جدا شده بود و قلبش از شادی فرو ریخت. هنوز آخرین نگاه مادرش را به یاد داشت و صدای نرم و لطیف او هنوز در گوش‌هایش طنین داشت. نگاه و صدایی که به او نیروی پرواز می‌داد» (همان: ۶۹).

این داستان، تکامل و تفرد پسرکی را بازگو می‌کند که کلاغ شده است. در این داستان جنبه‌ی نمادین و دوگانه‌ی کلاغ، زمینه‌ی شباهت آن را با انسان که بالقوه نیک یا شر است، ایجاد کرده است. در این داستان، دنیای کلاغ‌ها مانند دنیای انسان‌ها سرشار از دوگانگی‌ها و تضاد میان نیک و شر تصویر می‌شود (پارسانسب و معنوی، ۱۳۹۲: ۸۷).

داستان *گرگ‌ها گریه نمی‌کنند* از محمدرضا یوسفی (۱۳۸۹) نیز براساس مسخ انسان به گرگ نوشته شده است. شهاب قهرمان رمان، مثل اسمش قطعه سنگی سرگردان میان آسمان و زمین است، پسرک گرگ می‌شود و با گرگ‌ها زندگی می‌کند. دوستانش او را نمی‌شناسند اما او آن‌ها را می‌شناسد. حالا شهاب، گرگی است که به‌ناچار با آدم‌هایی که دوستشان دارد، درگیر می‌شود (رک. یوسفی، ۱۳۸۹).

درون‌مایه‌ی اصلی داستان بازگشت به فطرت انسانی است. بحران هویت‌یابی مهم‌ترین مسئله و دغدغه‌ی دوره‌ی نوجوانی است. عصیان علیه خود، خصلت‌ها و ویژگی‌های نادرست خویش می‌تواند دست‌مایه‌ی نوشتن یک داستان تعلیمی زیبا قرارگیرد. نویسنده برای این کار دست به دامن نمادپردازی شده است؛ گرگ، نمادی از جنبه‌ی زشت و

درنده‌خوی آدمی است. شخصیت داستان با کشتن گرگ درون خود، دوباره پا به دنیای انسانی می‌گذارد. شاید نویسنده خواسته است بگوید: رسیدن به تکامل شخصیتی زمانی به دست می‌آید که فرد در مقابل گرگ‌صفتان پایداری کند و اسیر خواسته‌ی پلید آنان نگردد.

۵.۳. آنیمیسم

ژان پل سارتر می‌گوید: «با اسطوره‌سازی خصوصیات روان آدمی به اشیاء انتقال می‌یابد. دل سنگ خون می‌شود، ابر سخن می‌گوید و ستاره، آدمیان را می‌نگرد. این کار شاعرانه بیش از هرچیز کار بشر نخستین است که برداشت خود را از زندگی به‌صورت اسطوره بیان می‌کند. در موقع خسوف، اژدهایی ماه را در دهان می‌گیرد. برای وزیدن باد فرشته‌ای گمارده می‌شود. ژان پل سارتر معتقد است که توضیح اسطوره‌ای را نمی‌توان توضیح با استفاده از تمثیل دانست؛ زیرا برای بشر اولیه فرشتگان باد و خدایان باران واقعاً وجود داشتند» (پولادی، ۱۳۸۷: ۲۲۵).

کودک اسطوره‌زی است و هنوز لایه‌های ناخودآگاه ذهن او با جهان اسطوره‌ای و پیوندهای آن در ارتباط است و از این‌رو شاعر و نویسنده‌ی کودک و نوجوان در لحظه‌ی سرایش شعر برای آن‌ها به‌ویژه شعری که تسلط خودآگاهی در آن کمتر است به‌ناچار به بخش اسطوره‌ای ذهنیت خود پناه می‌برد و با آن بخش از ذهن خود با مخاطب ارتباط برقرار می‌کند و این حوزه راه را برای کاربرد یکی از ابزارهای مهم زیبایی‌آفرینی در شعر یعنی آنیمیسم می‌گشاید که نه‌تنها در شعر کودک و نوجوان، بلکه در مقوله‌ی ادبیات درخور تأمل است (رک. سلاجقه، ۱۳۸۷: ۲۵۷). می‌توان آنیمیسم را در سه محور بررسی کرد: نوع اول آنیمیسم در موجودات زنده که تصور نوعی شعور ذاتی در آن‌ها ممکن است، مانند گیاهان و جانوران. نوع دوم آنیمیسم در پدیده‌ها و عناصر طبیعت و نوع سوم آنیمیسم در اشیاء و ابزار ساخته‌ی دست انسان. نوع اول و دوم در طول زمان در آثار هنری و ادبی جلوه‌گر شده‌اند و بخش عظیمی از گفتمان‌های درون‌متنی را شکل داده‌اند؛

اما نوع سوم که جان‌بخشی به اشیاء و ابزارهای ساخته‌ی انسان است، در هنر و ادبیات جدید فانتزی‌های مدرن را شکل داده‌اند (همان: ۲۶۰). بخش بسیاری از متن‌هایی که برای کودکان و نوجوانان نوشته شده با مسأله‌ی آنیمیسم در اشکال متفاوت سروکار دارد که علاوه‌بر اینکه در لابه‌لای اشعار، سروده‌ها، حکایات و منظومه‌ها، نمایان‌گر ذهنیت اسطوره‌ای پدیدآورندگان آن‌ها و مخاطبان‌شان هستند از دیدگاه زیبایی‌شناسی نیز اهمیت دارند. «ژان پیاژه نیز نشان داده است که اندیشه‌ی کودک تا دوران بلوغ «جاندارپندار» باقی می‌ماند. پدر، مادر و معلم به او می‌گویند که اشیاء نمی‌توانند چیزی احساس کنند و عملی انجام دهند؛ اگر کودک وانمود می‌کند که عقیده‌ی بزرگترها را قبول کرده است، می‌خواهد رضایت خاطر آن‌ها را جلب کند یا با تمسخر آن‌ها مواجه نشود؛ درحالی‌که در اعماق وجود خویش عقیده‌ی دیگری دارد. در اثر آموزش‌های عقلی دیگران، کودک «شناخت حقیقی» خود را در اعماق وجودش پنهان نگه می‌دارد؛ این شناخت دور از عقلانیت بزرگ‌سالان دست‌نخورده باقی می‌ماند، اما می‌تواند تحت تأثیر آنچه قصه‌ها به کودک ارائه می‌دهند، شکل بگیرد و رشد کند» (بتلهایم، ۱۳۸۴: ۵۵).

جان‌بخشی به اشیاء در داستان *پاییز در قطار* بسیار مشهود است. برخی از تشخیص‌هایی که نویسنده در القای حس شگفتی به کار برده است از این قرارند:

«ناگهان صدای سکوت قطار در دشت پیچید و برای همیشه در تاریکی سرگردان ماند. بعد چند تیر چراغ برق، سراسیمه دویدند و به احترام تابوت‌ها به صف ایستادند و واگن آخر، آرام‌آرام در برابر آمبولانسی سیاه رنگ، متوقف شد. درِ واگن آخر با صدایی خشک باز شد؛ چند مرد سیاه‌پوش از رکاب بالا آمدند؛ دو تا از تابوت‌ها را از میان یخ و خونابه که حالا به‌خوبی زیر نور چراغ دیده می‌شدند، بیرون کشیدند و پایین بردند» (مزینانی، ۱۳۸۷: ۷و۸).

«دلش لک زده بود برای شنیدن صدای ترک‌خوردن خربزه‌ها. خربزه‌های رسیده و شیرینی که در خُنکای شب‌های کویری، دل آن‌ها آرام‌آرام ترک برمی‌داشت و گویی راز دل خود را این‌گونه بیرون می‌ریختند... نیمی از آن را خودش برداشت و نیمی دیگر را جلو اسبش

گذاشت: «می‌بینی؟ این خربزه از بس به آسمان نگاه کرده، دلش پر شده از ستاره. بخور که دیگر از این خربزه‌ها گیرت نمی‌آید!» (همان: ۱۳)

«او می‌خواست موقع آمدن پسرک در خانه باشد و آن‌قدر پارس کند که همه را از آمدن او باخبر کند که این‌بار هم آن اسب از خودراضی، پیش‌دستی کرده بود و مثل همیشه خودش را پیش دیگران شیرین کرده بود» (همان: ۱۵)

«خانُمی با گوش‌های وارفته و دُمی بلاتکلیف، گوشه‌ای از باغ، روی اولین برگ‌های پاییزی ولو شد و احساس کرد که تنهاترین سگ روی زمین است» (همان: ۱۶).

«صدای پسرک مثل عطری دل‌انگیز از میان خانه به بیرون وزید؛ در مشام خانُمی پیچید و خاطره‌ی روز رفتنش را در ذهن او زنده کرد» (همان:۱۹).

۴. نتیجه‌گیری

جنبه‌های بسیاری از بینش اساطیری در داستان کودک، به خصوص داستان‌های فانتزی کودکان تاثیرگذار است. اما در این میان، شخصیت‌های اساطیری، بازآفرینی داستان‌های اسطوره‌ای، جادو و آنیمیسم تاثیری انکارناپذیر دارند. مشاهدات در این پژوهش نشان می‌دهد که به‌کارگیری اسطوره برای نویسندگان داستان‌های فانتزی یک هدف نیست بلکه یک وسیله‌ی بسیار کارآمد است. نویسندگانی چون عموزاده‌ی خلیلی و اکبرپور با استفاده از عناصر اساطیری، دنیایی نو و سرشار از شگفتی را برای مخاطب خلق کرده‌اند. شاید بتوان گفت که داستان‌هایی که بیشترین بهره را از اسطوره برده‌اند، با استقبال بیشتری از سوی کودکان و نوجوانان مواجه شده‌اند.

فضایی که سراسر داستان‌های فانتزی را پوشانده است، بسیار وابسته به عناصر اسطوره‌ای به‌ویژه آنیمیسم و تشخیص است. تشخیص در داستان‌های فانتزی به‌صورت مقطعی نیست؛ بلکه در سراسر متن داستان دیده می‌شود. چنان‌که داستان را به‌صورت یک کلِّ یکپارچه در آورده است. داستان پاییز در قطار در این زمینه بسیار موفق بوده است؛ زیرا محمدکاظم مزینانی با استفاده از این تشخیص‌ها در القای فضای خاص فانتزی که بیان شگفتی است، بسیار موفق عمل کرده‌است.

یادداشت‌ها

(۱). ایشتر، نام الهه‌ی بابلی است. گوندولین لیک آن‌را معادل ستاره‌ی ناهید می‌داند و می‌نویسد: این الهه دوست دارد به زنان و مردان کمک کند (لیک، ۱۳۸۹: ۶۸).

(۲). تموز یکی از خدایان بابل است که بنابر اساطیر گرچه مرده‌است، در بهار هر سال دوباره برمی‌خیزد. نام تموز در کنعان ادونا است که نام ادونیس از آن گرفته شده‌است. تموز با ایشتر (عیشتار) مرتبط و محبوب او بود. بنابر روایات اساطیری، تموز از باکره متولد شد و رجعت او به زندگی سه روز پس از مرگش رخ داد (یاحقی، ۱۳۹۱: ۲۵۵).

منابع

آبیار، نرگس. (۱۳۸۸). *پسر کرم به‌دوش و خندق بلا*. تهران: افق.

آرمسترانگ، کرن. (۱۳۸۶). *دگرگونی بزرگ: جهان در زمان بودا، سقراط، کنفوسیوس و ارمیا*. ترجمه‌ی نسترن پاشایی و ع. پاشایی، تهران: فروزان.

آموزگار، ژاله. (۱۳۸۷). *تاریخ اساطیری ایران*. تهران: سمت.

آیدنلو، سجاد. (۱۳۸۱). «بن‌مایه‌ی اساطیری روییدن گیاه از انسان و بازتاب آن در شاهنامه و ادب پارسی». *همایش ملی ایران‌شناسی*، تهران: بنیاد ایران شناسی.

اقتداری، احمد. (۱۳۵۴). *دیار شهریاران*. ج۲، تهران: انجمن آثار ملی.

اکبرپور، احمد. (۱۳۸۹). *سه سوت جادویی*. تهران: افق.

الیاده، میرچا. (۱۳۶۷). *افسانه و واقعیت*. ترجمه‌ی نصرالله زنگویی، ته پاپیروس.

ـــــــــــ (۱۳۸۷). *اسطوره و رمز*. ترجمه‌ی جلال ستاری، تهران: مرکز.

بارت، رولان. (۱۳۸۷). *درآمدی بر تحلیل ساختاری روایت‌ها*. ترجمه‌ی محمد راغب، تهران: فرهنگ صبا.

بتلهایم، برونو. (۱۳۸۴). *کودکان به قصه نیاز دارند*. ترجمه‌ی کمال بهروزکیا، تهران: افکار.

بهار، مهرداد. (۱۳۵۲). *اساطیر ایران*. تهران: بنیاد فرهنگ ایران.

پارسانسب، محمد؛ معنوی، مهسا. (۱۳۹۲). «تطور بن‌مایه‌ی کلاغ از اسطوره تا فرهنگ عامه». *فرهنگ و ادبیات عامه*، دوره‌ی۱ شماره‌ی۱، بهار و تابستان. صص ۷۱-۹۲.

پارسی‌نژاد، کامران. (۱۳۸۴). *جنگی داشتیم داستانی داشتیم*. تهران: صریر.

پورخالقی، مهدخت؛ جلالی، مریم. (۱۳۸۹). «فانتزی و شیوه‌های فانتزی‌سازی شاهنامه در ادبیات کودک و نوجوان». *مطالعات ادبیات کودک دانشگاه شیراز*، سال ۱، شماره‌ی ۱، صص۵۵-۷۳.

پولادی، کمال. (۱۳۸۷). بنیادهای ادبیات کودک. تهران: کانون پرورش فکری کودکان.

جهاندیده، سینا. (۱۳۹۱). «زمان، روایت، هویت؛ چگونگی فهم زمان در روایت‌های تخیلی غرب و ایران». *ادب‌پژوهی*، شماره‌ی ۱۹، بهار، صص۱۲۱-۱۵۱.

حری، ابوالفضل. (۱۳۹۳). *این کلک خیال انگیز: بوطیقای ادبیات وهمناک، کرامات و معجزات*. تهران: نی.

ـــــــــــــ (۱۳۸۸). «کارکرد کهن‌الگوها در شعر کلاسیک و معاصر فارسی در پرتو رویکرد ساختاری به اشعار شاملو». *ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی*، سال ۵، شماره‌ی ۱۵، صص ۹-۳۳.

حسام‌پور، سعید؛ آرامش‌فرد، شیدا. (۱۳۹۱). «نگاهی به ابعاد روایت‌مندی در داستان سه سوت جادویی احمد اکبرپور (بر پایه‌ی نظریه‌ی ماریا نیکولایوا)». *مطالعات ادبیات کودک دانشگاه شیراز*، سال۳، شماره‌ی۱، صص ۱۹-۴۶.

حسینی، مریم؛ عظیمی، مرضیه. (۱۳۹۵). «تحلیل قصه‌های پریان ایرانی براساس آرای بتلهایم». *فرهنگ و ادبیات عامه*، سال۴، شماره‌ی۹، تابستان، صص۱۰۲- ۱۲۴.

خانیان، جمشید. (۱۳۸۹). *کودکی‌های زمین*. تهران: امیرکبیر.

خسرونژاد، مرتضی. (۱۳۸۳). *معصومیت و تجربه*. تهران: مرکز.

دوبوکور، مونیک. (۱۳۷۶). *رمزهای زنده‌جان*. ترجمه‌ی جلال ستاری، تهران: مرکز.

رستگارفسایی، منصور. (۱۳۸۳). *پیکرگردانی در اساطیر*. تهران: پژوهش‌گاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.

رضی، احمد؛ حاجتی، سمیه. (۱۳۹۰). «تحلیل نشانه های ارتباط غیر کلامی در داستان دو دوست». *مطالعات ادبیات کودک دانشگاه شیراز*، سال۲، شماره‌ی۱، صص۹۱-۱۱۴.

روشنفکر، کبری و دیگران. (۱۳۹۲). «نماد، نقاب و اسطوره در شعر پایداری قیصر امین‌پور». *فنون ادبی دانشگاه اصفهان*، سال۵، شماره‌ی۱، صص ۳۵-۵۲.

سرکاراتی، بهمن. (۱۳۸۵). *سایه‌های شکارشده*. تهران: قطره.

سرمدی، مجید. (۱۳۸۳). *فرامرزنامه*. تهران: انجمن آثار و مفاخر فرهنگی.

سلاجقه، پروین. (۱۳۸۷). *از این باغ شرقی*. تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.

شایگان، داریوش. (۱۳۹۱). *بینش اساطیری*. تهران: اساطیر.

شمیسا، سیروس. (۱۳۷۳). *انواع ادبی*. تهران: فردوس.

عموزاده‌ی خلیلی، فریدون. (۱۳۸۸). *زردِ مشکی*. تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.

فتاحی، حسین. (۱۳۸۸). *پری نخلستان*. تهران: قدیانی.

فرنبغ دادگی. (۱۳۸۰). *بندهش*. ترجمه‌ی مهرداد بهار. تهران: توس.

قاسم‌نیا، شکوه. (۱۳۸۸). *ماجراهای نخودی*. تهران: پیدایش.

قزل اياغ، ثريا. (۱۳۸۶). *ادبیات کودکان و نوجوانان و ترویج خواندن*. تهران: سمت.

کاویانی‌پویا، حمید. (۱۳۹۶). «بررسی تطبیقی آفرینش انسان در اساطیر و ادیان ایران و میانرودان». *الهیات تطبیقی*، سال۷، شماره‌ی۱۷، صص ۱۳۹-۱۵۶.

کریستین‌سن، آرتور. (۱۳۸۳). *نمونه‌های نخستین انسان و نخستین شهریار در تاریخ افسانه‌ای ایران*. ترجمه‌ی ژاله آموزگار و احمد تفضلی، تهران: چشمه.

کلهر، فریبا. (۱۳۸۰). *مرد سبز شش‌هزار ساله*. تهران: محراب قلم.

لیک، گوندولین. (۱۳۸۹). *فرهنگ اساطیر شرق باستان*. ترجمه‌ی رقیه بهزادی، تهران: طهوری.

محمدی، علی؛ روزبهانی، علیرضا. (۱۳۹۱). «فانتزی در هفت روز هفته دارم». *مطالعات ادبیات کودک دانشگاه شیراز*، شماره‌ی ۵، صص ۸۷-۱۰۸.

محمدی محمدهادی. (۱۳۷۸). *فانتزی در ادبیات کودکان*. تهران: روزگار.

مزینانی، کاظم. (۱۳۸۷). *پاییز در قطار*. تهران: سوره‌ی مهر.

هینلز، جان. (۱۳۸۲). *شناخت اساطیر ایران*. ترجمه‌ی ژاله آموزگار و احمد تفضلی، تهران: چشمه.

یاحقی، محمدجعفر. (۱۳۹۱). *فرهنگ اساطیر و داستان‌واره*. تهران: فرهنگ معاصر.

یوسفی، محمدرضا. (۱۳۸۹). *گرگ‌ها گریه نمی‌کنند*. تهران: افق.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی