

مجله‌ی علمی پژوهشی مطالعات ادبیات کودک دانشگاه شیراز
سال پنجم، شماره‌ی اول، بهار و تابستان ۹۳ (پیاپی ۹)

درنگی بر ظرفیت‌های فانتزی در *جنیدنامه* (پیش‌درآمد داستان بلند *ابومسلم‌نامه*)

سکینه عباسی* یداله جلالی پندری**

دانشگاه یزد

چکیده

جنیدنامه، پیش‌درآمد (prologue) داستان بلند *ابومسلم‌نامه*، پرداختی خیالی و فانتاستیک از زندگی جدّ ابومسلم خراسانی است که در آن عناصری از دنیای واقعی با عناصر خیالی پردازندگان و ناقلان کهن همراه شده و جهانی را آفریده است که در آن ایده‌ی فرایند رشد و دستیابی به فردیت، با محور قهرمانان حماسی و تاریخی، به تصویر کشیده می‌شود. در مقاله‌ی حاضر، پس از معرفی نوع ادبی فانتزی و بیان اهداف فانتزی‌سازی با استفاده از متون کهن، عناصر اصلی سازنده‌ی فانتزی *جنیدنامه* دسته‌بندی و تحلیل روان‌شناختی شده‌اند. این عناصر عبارت‌اند از: ساختار متناقض و شخصیت‌پردازی متقابل و درون‌مایه‌ی حماسی و دینی. حاصل کار نشان می‌دهد که به‌علت تناسب کامل ذهن نامنظم و آشفته‌ی کودک با ساختار متن یادشده، این ابزار بهترین وسیله برای نظم‌بخشیدن به آشفته‌گی‌های درونی و حرکت ذهنی آن‌ها از کودکی به بلوغ است.

واژه‌های کلیدی: *ابومسلم‌نامه*، ادبیات کودک و نوجوان، تقابل و تضاد، فانتزی، *جنیدنامه*، فرایند رشد و بلوغ.

۱. مقدمه

فانتزی (Fantasy) یکی از مهم‌ترین و پرکاربردترین قالب‌های داستانی است که دنیاهای شگفت را با بهره‌گیری از حوادث خارق‌العاده و خیالی و قهرمانان انسانی تپیک یا فرانسائی بازسازی می‌کند تا ابعادی جدید از واقعیت را آشکار سازد. فانتزی به دو

* دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی abbasisakineh@ymail.com (نویسنده‌ی مسئول)

** دانشیار زبان و ادبیات فارسی Jalali@yazduni.ac.ir

دسته‌ی عام و مدرن تقسیم می‌شود (نک: بهروزکیا، ۱۳۸۵: ۱۳۸)؛ فانتزی عام گونه‌ای است که با عناصر کهن و قدیمی پیوند دارد؛ نویسنده‌ی این نوع ادبی، گاه برای خلق دنیای خیالی‌اش، از قهرمانان و عناصر داستان‌های کهن و افسانه‌های قومی یا فولکلور استفاده می‌کند؛ از این رو، این آثار برای کسب دانش و آگاهی در زمینه‌ی فرهنگ، تاریخ و بینش روان‌شناختی و جامعه‌شناختی کهن منبعی مناسب هستند (نک: کارلین^۱، ۱۹۹۴: ۱۵۹)؛ اما در فانتزی نو پیش‌ساختی از شکل تخیلی ماجرا وجود ندارد و نویسنده در ارتباط با مخاطب، در جست‌وجوی تخیل با زمینه‌ی قبلی نیست؛ بلکه تخیل به او القا می‌شود (نک: آنراولز^۲، ۲۰۰۰: ۲۶).

تخیلات عامه، به‌عنوان ابزار پردازش فانتزی عام، همیشه طالب قهرمان است؛ قهرمانی خوب یا بد. این قهرمان معرف و نشانه‌ی جامعه‌ای بشری است؛ جامعه‌ای که با وجود دشمنی‌ها و اشتباهات خود، همواره، به مبدأ قدسی نزدیک بوده است و از آنجاکه حقیقت قدسی و بشری آمیخته به یکدیگر بوده‌اند، در شخصیت داستانی نیز همین ویژگی‌ها تجلی یافته است (نک: گریمال^۳، ۱۳۷۸: ۱۸). به این ترتیب، ضرورت‌های تکامل ذهن قومی، در دوره‌هایی ویژه، به پرداخت معین از یک داستان حول شخصیتی معین گراییده است؛ «اما در زمان نیاز به وجود قهرمان، این شخصیت فردی تاریخی و واقعی است که براساس نیاز زمان، اسطوره‌ای می‌شود تا رسالتی بنیادین را در رهبری مردم بر عهده گیرد» (ابراهیمی لامع، ۱۳۹۱: ۵۴).

اسطوره‌های کردن افراد تاریخی که در متون ادبی به‌گونه‌ی پهلوان بازتاب می‌یابند، مطابق با الگویی از پیش پرداخته‌شده انجام می‌گیرد؛ این پهلوانان با توجه به پهلوانان حماسی کهن ساخته می‌شوند؛ از این رو، همه‌ی آنان از نظر چگونگی تولد، اعمال و رفتار و حتی جنگ‌افزار و سلاح شبیه یکدیگرند؛ به بیانی دیگر، این حافظه‌ی عامه است که به شخصیت تاریخی دوران جدید معنا و اعتبار می‌بخشد و فرد تاریخی را به‌صورت پهلوانی درمی‌آورد که نمونه‌های ازلی را تقلید و افعال مثالی را تکرار می‌کند.

درباره‌ی فواید یا زیان‌های این نوع ادبی برای کودکان و نوجوانان بحث بسیار است؛ افلاطون^۴ (۴۲۷ تا ۳۴۸ ق.م)، نخستین نظریه‌پرداز این حوزه، بر این باور است که شروع

1. Carlin
2. Unravels
3. Grimal
4. Plato

آموزش کودکان باید براساس داستان باشد: «بنابراین اولین کار ما نظارت بر ساخت حکایت‌ها و افسانه‌ها و رد کردن موارد غیر رضایت‌بخش است. ما از پرستاران و مادران خواهیم خواست که تنها داستان‌هایی را که مورد تأیید ماست، برای کودکانشان تعریف کنند. ... پس باید از شر داستان‌هایی که منظری نادرست از واقعیت در ذهن کودکان ایجاد می‌کند، خلاص شد. نیز بزرگ‌ترها باید این قدرت تشخیص را داشته باشند که یک کودک نمی‌تواند معنای تمثیلی یک داستان را از معنای لغوی آن تشخیص دهد. مادران و پرستاران نباید کودکان را با داستان‌های شیطانی ارواح که به اشکال گوناگون و عجیب و غریب در شب سرگردانند، بترسانند. این داستان‌ها غیراز توهین به مقدسات و خدایان، کودکان را بزدل و جبون بار می‌آورد» (افلاطون، ۱۳۳۴: ۳۸).

دو هزار سال بعد، روسو^۱ (۱۷۱۲ تا ۱۷۷۸م) نیز همین دیدگاه و موضع را برگزید. او خواندن فانتزی را برای بزرگسالان بی‌زیان می‌دانست؛ اما معتقد بود کودکان تنها باید با واقعیت سروکار داشته باشند؛ زیرا فانتزی‌ها دنیایی را به تصویر می‌کشند که در آن انسان‌ها برای منفعت‌طلبی چاپلوسی می‌کنند و دروغ می‌گویند؛ همچنین، نمایش این دنیاها به گونه‌ای است که کودک، شرارت و خیانت شخصیت‌های داستان را تحسین می‌کند (نک: پایور، ۱۳۸۴: ۶۶).

از اوایل قرن بیستم، به دنبال ظهور مکتب‌های روان‌شناختی مانند مکتب فروید^۲ (۱۸۵۶ تا ۱۹۳۹م) و شاگردش یونگ^۳ (۱۸۷۵ تا ۱۹۶۱م)، باز هم نظریات روان‌کاوانه‌ای درباره‌ی طبیعت و ساختار ذهن انسان از سوی این اندیشمندان ارائه شد که نظریات پیشین را رد می‌کرد؛ فروید بر این باور بود که کودکان با وجود دوست‌داشتن والدینشان، در درون خود از آن‌ها تصاویری تنفرزا دارند. او این تصویر را «عقده‌ی ادیپ»^۴ نامید که عموماً در قصه‌ها به شکل «ساحره» و «دیو» و «غول» نمایش داده می‌شود. عقده‌ی ادیپ مشکل بزرگ دوران کودکی است، مگر آنکه کودک در مراحل ابتدایی‌تر دوران رشد، متوقف مانده باشد. کشمکش‌های ادیپی، واقعیت‌گریزناپذیر زندگی کودک خردسال است و او کاملاً درگیر این کشمکش‌هاست. کودکان بزرگتر، حدود پنج سال به بالا، می‌کوشند تا با واپس‌زدن این کشمکش‌ها و یا حل آن‌ها از طریق رشدادانشان خود را از

^۱ Rousseau

^۲ Freud

^۳ Jung

^۴ Oedipus Complex

این وضعیت برهاند. کودک نه تنها خواب می‌بیند که با پدر یا مادر خود، بسته به جنسیتش، ازدواج کرده است؛ بلکه درباره‌ی آن‌ها خیال‌بافی نیز می‌کند. نقل کردن قصه‌هایی که اساسی فانتزی دارند و قهرمانانشان موجوداتی این‌گونه‌اند برای کودک، چگونگی رهاشدن از شرّ این تابو^۱ها را در زندگی واقعی به او می‌آموزد. کودک، به‌ویژه از چهارسالگی تا بلوغ، بیش‌از هر چیز به تصاویری نمادین نیازمند است که به او اطمینان دهد مشکلات ادیبی‌اش به‌خوبی و خوشی حل خواهد شد. در این باره، باید ابتدا کودک را از پایان خوش ماجرا مطمئن کرد؛ زیرا تنها در این صورت است که او شهادت تلاش توأم با اعتماد به نفس را برای بیرون‌کشاندن خود از عقده‌ی ادیبی خواهد یافت (نک: یونگ، ۱۳۶۸: ۱۰۴).

برونو بتلهایم^۲ (۱۹۰۳ تا ۱۹۹۰م) برخلاف نظریات افلاطون و روسو، معتقد بود داستان‌هایی که نزدیک به زندگی واقعی هستند، بیشتر ممکن است کودک را درباره‌ی واقعیت دچار سردرگمی کنند؛ کودکان تجربه‌ی لازم برای تشخیص چیزی را که ممکن است واقعی، اما غیرعادی باشد، از آنچه می‌تواند غیرواقعی، اما امکان‌پذیر باشد، ندارند. ارزش فانتزی در این است که کودکان به‌سرعت تفاوت آن را با دنیای واقعی تشخیص می‌دهند؛ همچنین، فانتزی به کودک اجازه می‌دهد با افکار و عقاید بازی کند. در مقابل مشکلات و فشارهای زندگی روزمره، این داستان‌ها نوعی تسلی و دلگرمی هستند. لذت نیز، از دستاوردهای بزرگ قصه‌ها برای کودکان است (نک: بتلهایم، ۱۳۸۶: ۵۳).

ژان پیاژه^۳ (۱۸۹۶ تا ۱۹۸۰م) نیز معتقد است ذهن کودک زنده‌انگار^۴ است و تا بلوغ هم زنده‌انگار باقی می‌ماند. پدر و مادر و آموزگار به او می‌گویند که اشیا نه حس می‌کنند و نه عمل؛ اما هر قدر هم که کودک به‌خاطر خشنودی آن‌ها وانمود کند حرفشان را باور کرده است، در عمق وجودش می‌داند حق با اوست. کودک که در معرض آموزش‌های عقلانی دیگران است، «درک درست» خود را در عمق روحش، یعنی جایی که عقل به آن دسترسی ندارد، دفن می‌کند؛ اما فانتزی می‌تواند این درک را شکل دهد و کودک را از وجود آن آگاه سازد. از نظر کودک، جانوران آزادانه گرد جهان می‌گردند؛ بنابراین چه چیزی طبیعی‌تر از اینکه همین حیوان‌ها بتوانند قهرمان قصه‌ها را در جست‌وجوهایش، که

1. Tabu

2. Bruno Bettelheim

3. Jean. Piaget

4. Animistic

او را به دوردست‌ها می‌کشاند، راهنمایی کنند. از آنجاکه کودک خودمدار است، انتظار دارد جانوران از چیزهایی حرف بزنند که واقعاً برایش پرمعنا هستند؛ درست همان‌گونه که حیوانات قصه‌های پریان حرف می‌زنند؛ پس کودک اطمینان دارد که حیوانات و عروسک‌ها و قهرمانان قصه‌های پریان او را درک می‌کنند و احساسی شبیه به او دارند (نک: سینگر و رونسن^۱، ۱۳۶۲: ۵۷).

۲. پیشینه‌ی تحقیق

پیشینه‌ی مطالعه در باب فانتزی و آشنایی با این گونه‌ی ادبی در ایران، به ترجمه‌ی افسانه‌های عامیانه‌ی ملل و افسانه‌های هانس کریستین اندرسن در سال ۱۳۲۰ش، توسط کسانی چون مهری آهی و علینقی وزیری بازمی‌گردد. با تشکیل کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان در سال ۱۳۴۴ش، به کوشش بزرگانی چون احسان یارشاطر، مهدی آذریزدی، زهرا خانلری، مهرداد بهار و صمد بهرنگی آثاری متنوع در این زمینه خلق شد (نک: محمدی و روزبهانی، ۱۳۹۱: ۹۳ و ۹۴)؛ اما شکوفایی و گسترش فانتزی و مطالعه و پژوهش درباره‌ی آن، در سال‌های پس از جنگ و دهه‌ی ۷۰ روی داد. پس از جنگ، با برقرارشدن آرامش و سکون نسبی، نویسندگان و منتقدان، بیش‌تر متوجه این گونه‌ی ادبی شدند.

دو دسته‌ی فانتزی‌های عام و مدرن، حاصل تلاش نویسندگان فانتزی‌نویس در این دوره بود: در نوع اول، نویسنده آگاهانه از عناصر ادبیات کهن استفاده می‌کند و با بازآفرینی داستان‌های گذشته، دنیایی نوین را برای کودکان و نوجوانان پدید می‌آورد؛ اما در نوع مدرن، نویسنده بدون توجه به ادبیات کهن، می‌کوشد گونه‌ای دیگر از واقعیت را که حقیقی‌تر و به روح انسانی نزدیک‌تر است، ارائه دهد. در حوزه‌ی نقد و بررسی ظرفیت‌های فانتزی در ادبیات کهن، در مطالعات فارسی، پیشینه‌ای چشمگیر یافت نمی‌شود؛ این در حالی است که نقد و بررسی فانتزی‌های مدرن، در مطالعات فارسی بیش‌تر بسامد دارد.

از آنجا که ادبیات کهن برای ذهن و اندیشه‌ی مخاطبان پیش از دوران رشد خودآگاهی قوم، خلق شده است، از نظر شیوه‌های به‌کارگیری تخیل، به‌عنوان خصیصه‌ی

¹ Singer & Revenson

برتر فانتزی، دارای قابلیت بازبینی و بازنگری است. استخراج این شیوه‌ها و ویژگی‌ها، پردازندگان فانتزی‌های کودکان و نوجوانان را، به‌عنوان جامعه‌ی پیش از رشد آگاهی، برای بازآفرینی‌های نوین و مناسب نسل جدید آماده می‌کند.

با این توضیح، گونه‌ی فانتزی عام، به‌دلیل آشناکردن ضمنی کودک با اساطیر کهن، سبب لذت‌بردن او از دنیای فانتزی و ساختگی مرتبط با دنیای اثر نیز خواهد شد؛ بنابراین، کودک با برقراری پیوند با دنیای گذشته، بدون آموزش مستقیم، با تاریخ، پیشینه‌ی قومی و فرهنگی و ادبیات ملی و اسطوره‌ای خود آشنا می‌شود و با کمک این دنیای ساختگی، مقدمات درک هویت ملی و دینی در ذهنش فراهم می‌گردد. در این مقاله، پس از بررسی ساختار جنینامه، به‌عنوان یک فانتزی عام، براساس الگوی حرکتی قهرمان، اجزای سازنده‌ی این نوع از نظر تضاد و تقابل بررسی می‌شود، تا لایه‌های پنهان متن از نظر روان‌شناسی رمزگشایی گردد.

۳. ساختار فانتزی جنینامه

جنینامه روایتی فانتاستیک از نوع قصه‌ی پریان^۱ است که درباره‌ی نسب ابومسلم خراسانی، بهزادان پسر ونداد هرمز (مقتول به سال ۱۳۷)، نوشته شده است. در این قصه، ابوحفص کوفی، ماجرای سفر سیدجنیدبن‌اسدبن‌منذرین‌عبدالطلب را که براساس تخیل راویان آفریده شده است، برای هارون‌الرشید روایت می‌کند. این قصه، شرح پهلوانی‌ها و دلباختگی سیدجنید، جد ابومسلم، است. معیار پهلوانی او، حمزه‌ی سیدالشهدا، عموی او و عموی پیامبر(ص)، است. اوج داستان، صحنه‌ی شکار و هنرنمایی سیدجنید است که در آن حریف را، که به حمزه طعن و ناسزا گفته است، می‌کشد.

در ادامه‌ی داستان، او دلباخته‌ی «رشیده» می‌شود؛ پری‌زاده‌ای که جهانی دل بسته و عاشق او هستند. پس از حوادثی، رشیده ناپدید می‌شود و به مغرب‌زمین می‌افتد. سیدجنید در جستجوی او، با حوادث و وقایعی روبه‌رو می‌شود که پیش از این حمزه با آن روبه‌رو شده است. در این مسیر، او و رشیده گاهی اسیر جادو و دیو و موجودات فراطبیعی دیگر همچون دوال‌پایان، فیل‌گوشان، شیاطین و زنگیان می‌شوند. درنهایت، آنان با گذر از ماجراهایی شگفت، به وصال یکدیگر می‌رسند؛ سپس آن‌ها به خراسان می‌روند و در آنجا پدر ابومسلم، عبدالرحمن، به دنیا می‌آید.

^۱ Fairy Tales

سیدجنید در سفر طولانی خود، همان مسیری را طی می‌کند که حمزه، پیش از او طی کرده است؛ البته سیدجنید، گوی سبقت را از پیش‌کسوت خود ربوده، به مکان‌هایی می‌رود که حمزه نتوانسته برود. باین‌حال همه جا سخن از دلآوری‌های حمزه و کینه‌ی دشمنان اسلام نسبت به اوست. همچنین او در این مسیر، کره اسب اشقر دیوزاد، اسب حمزه را نیز به دست می‌آورد.

افزون‌براین، رشیده بارها اسیر دیوها و موجودات عجیب می‌شود؛ اما پیامبر(ص) و حضرت فاطمه(س)، به این دلیل که او مادر ابومسلم، سوزاننده‌ی ریشه‌ی کفر خواهد بود، او را شفاعت کرده و می‌رهانند. سیدجنید در این سفر طولانی، همراهانی نیز دارد: شیبوی عیار و مختار کمان‌گیر و قاضی‌ابن‌شریح. حضور این اشخاص در طرح تکاملی قصه بسیار مؤثر است (نک: طرطوسی، ۱۳۸۰: ۱۵۹-۱۶۱).

ارزش قصه‌ی جنیدنامه، در ادبیات داستانی کهن ما، در این است که شخصیت ابومسلم را از ملموسات تاریخی بیرون می‌کشد و به طیف قهرمانان افسانه‌ای می‌برد؛ امری که از ابومسلم‌نامه به‌تنهایی بر نمی‌آید (همان: ۳۵)؛ بنابراین، با آفریدن نژادی آمیخته از پری‌و آدمی برای ابومسلم او را مانند دیگر شخصیت‌های سلسله‌ی ایرانی جلوه می‌دهد. نحو فانتزی^۱ جنیدنامه با توجه به درک ذهنی و رفتاری کودک، دارای ساختار نمای نزدیک^۲ است؛ به‌این‌معناکه قهرمان بزرگ‌نمایی می‌شود و اشخاص دیگر قصه در جایگاه مینیاتوری و کوچک‌شده (بی‌اهمیت) قرار می‌گیرند. کارکرد نحو فانتاستیک، ایجاد تصاویر آرام‌بخش است که با استفاده از کنش ثابت تکرار و تناقض در پرداخت نمادها شکل می‌گیرد. این ابزارها، در پی‌رنگ قصه، سبب ایجاد کشش لازم برای مخاطب کودک است؛ چراکه اساس آن تقابل‌سازی در اجزاست. بهترین سازه برای اجرای این الگو سفر است که بر پایه‌ی جدایی از معصومیت و دستیابی به تجربه، درطول مسیر، ساخته شده است. به‌جز طرح و پی‌رنگ فانتزی، گزینش شخصیت‌ها بیش‌ترین اثر را بر ذهن کودک خواهد داشت؛ اشیا، حیوانات، نیمه‌انسان‌ها، نیمه‌حیوان‌ها و قهرمانان شگفت‌اهریمنی و ایزدی که حضورشان تابع تخیل پردازنده است، بسیار بااهمیت هستند. کشمکش قهرمان با این اشخاص و شکست‌دادن آن‌ها (و نه نابودی‌شان)، سبب تعدیل و آرام‌شدن تقابل‌های درونی و ذهنی کودکان و نوجوانان می‌شود.

^۱. Syntax Fantasy

^۲. Close up

نکته‌ی مهم دیگر، هماهنگی درون‌مایه‌ی فانتزی با ذهن این گروه از مخاطبان است؛ *جنیدنامه* مضمونی حماسی‌دینی دارد. بافت اسلامی این اثر و تلفیق آن با رویکرد ملی، بافتی را به وجود آورده است که با توجه به شخصیت‌پردازی متن، تقابل ذهنی کودک را پیش و پس از بلوغ سامان می‌دهد؛ از این رو، ضمن آگاه‌کردن کودک از ماجرای تاریخی و دینی حضور ائمه در کنار شیعیان ایرانی و نبرد آن‌ها با دشمنان نامسلمان، ایدئولوژی شکست‌دادن اقوام بیگانه را با زنده‌نگه‌داشتن آیین‌ها و باورهای اصیل ملی نشان می‌دهد و سبب لذت‌بردن کودک از قدرت فراطبیعی قهرمان درمقابل انواع ضدقهرمانان زمینی و فرازمینی می‌شود. سفر قهرمان را برای مبارزه، از نظر اثری که بر ذهن کودک می‌گذارد، می‌توان در دو بخش تضاد و تقابل ذهنی کودک پیش از بلوغ (دوران معصومیت) و تضاد و تقابل ذهنی او پس از این دوران (دوران تجربه) بررسی کرد.

۳-۱. تضاد و تقابل ذهنی کودک پیش از بلوغ (معصومیت)

در خلق اشخاص فانتزی، تقابل قهرمانان جایگاهی ویژه دارد. در این پرداخت، کودک در دنیای قهرمانان سهیم می‌شود و با آن‌ها همذات‌پنداری می‌کند. ذهنیت کودک خاص و عام (انسان بدوی) در برابر واقعیت‌های جهان، آشفته و بی‌نظم است. او برای گشودن گره‌های روانی موجود در ذهن خود که احساس حقارت و ترس را پدید آورده است، چاره‌ای نمی‌یابد؛ از این رو، برای رهاشدن از این آشفتگی، به فکر نظم‌بخشی به واقعیت‌ها می‌افتد. سامان‌دادن جهان در ذهن کودک با تقسیم‌کردن آن به پاره‌های متضاد یا متقابل همراه است؛ همچنین، «مکانیزم ذهن کودک در این رابطه همچون مکانیزم قصه‌ی پریان عمل می‌کند؛ در این دو عرصه، منطق و روابط علت و معلولی جایی ندارد؛ چیزی که در مورد دنیای ناخودآگاهی که کهن‌ترین و شگفت‌ترین و کم‌مانندترین حوادث در آن رخ می‌دهد، صادق است. این روند، در بند زمان و مکان مشخص یا سلسله‌ی منطقی رویدادها که عقلانیت تعیین‌کننده‌ی آن است، نیست؛ به همین دلیل است که همه چیز در ذهن او یا خوب است یا بد؛ همچون آن چیزی که در قصه‌ی پریان سراغ داریم» (فرانتس^۱، ۱۹۹۷: ۴۳).

^۱ Franz

قهرمانان قصه‌های پریان یا نیک‌خواه‌اند یا وحشت‌انگیز. موجودات عجیب آن‌ها نیز یا انسان را می‌بلعد و یا به او کمک می‌کنند. اساس وجود قهرمان در این نوع داستان‌ها تک‌بعدی است؛ بنابراین، کودک کنش‌ها و واکنش‌های آن‌ها را به‌آسانی درک کند؛ همچنین، این گونه‌ی ادبی کودک را در نظم‌بخشیدن به احساس‌های پیچیده و دوگانه‌اش یاری می‌رساند.

در طرح جنیدنامه، سه سفر دیده می‌شود: سفر اول و دوم از درگیری قهرمان با ضدقهرمان بر سر شکار گور آغاز می‌شود و تا به‌دست‌آوردن ابزار جادویی در سرزمین بید حمزه ادامه می‌یابد. سفر سوم نیز با نبرد او با دیوان جادوگر شروع می‌شود و با ملاقات خضر نبی (ع) به پایان می‌رسد.

۳-۱-۱. اشخاص قصه

در قصه‌ی بلند جنیدنامه، با توجه به مکان فانتزی، سه دسته قهرمان نقش‌آفرینی می‌کنند: دسته‌ی نخست قهرمانان مثبت‌اند که می‌توان آن‌ها را به سه گروه تقسیم کرد: ۱. انسان‌هایی که نقش‌پذیرند و سیدجنید، شیوی عیار، مختار و قاضی اصلی‌ترین‌شان هستند؛ ۲. یاریگران مقدس مانند پیامبر (ص)، علی (ع)، حمزه‌ی سیدالشهدا (ع)، خضر نبی (ع)، فاطمه زهرا (س) و فرشتگان؛ ۳. پریان که در سرزمین‌های فراواقعی زندگی می‌کنند؛ دسته‌ی دوم ضدقهرمانانی هستند که یا انسان‌اند (مانند حنطله، پادشاهان نامسلمان روم، مغرب، مصر و شام) و در سرزمین‌های واقعی و آفاقی زندگی می‌کنند و یا موجوداتی نیمه‌انسان نیمه‌حیوان هستند (مانند دیوان زشت‌رو، زنگیان آدم‌خوار، شیاطین هولناک، فیل‌گوشان، دوال‌پایان، بوزینگان و زنان جادوگر) و در مکان‌های زیرزمینی، در جزیره‌های دوردست، به سر می‌برند؛ دسته‌ی سوم نیز، فرانس‌هایی شگفت‌اند که در سرزمین‌های فراواقعی سکونت دارند. مردان جادوگر در این گروه قرار می‌گیرند.

سیدجنید قهرمان محوری قصه است که در سفر آفاقی خود نبردی طولانی با حنطله، قیصر روم، شاه گوساله‌پرستان مغرب و حاکم مصر و شام دارد. قاضی و مختار و شیوی نیز با همین ضدقهرمانان می‌جنگند. آن‌ها درگیری و جدالی طولانی نیز با نیمه‌انسان‌ها و نیمه‌حیوان‌ها و زنان جادوگر دارند. جایگاه این ضدقهرمانان، دریاها، بیابان‌ها، مرغزارها، مغاک‌ها، قلعه‌ها و قصرهاست و آن‌ها پیاده یا به‌وسیله‌ی کشتی، خود را به آنجا می‌رسانند.

هدف روان‌شناسانه‌ی فانتزی‌سازی، در خلق این نوع شخصیت‌های مثبت و منفی، بازسازی دوران پیش از بلوغ در ذهن آشفته‌ی کودک است. به این ترتیب، او بار دیگر به محدوده‌ی آشفتگی پا می‌گذارد؛ اما این بار، برخلاف گذشته، کودکی منفعل نیست که هرچه یاریگران از او بخواهند، انجام دهد یا هر ابزار جادویی که به او دهند، بپذیرد؛ بلکه می‌آموزد که باید با پیشامدها روبه‌رو شود و مسئولیت آن‌ها را بر عهده گیرد؛ به همین دلیل، در این مرحله، انواع ابزار جادویی، متناسب با مکان و حادثه، در اختیار کودک قرار می‌گیرد. دشمنان انسانی او در این سفر، افرادی ناتوان و بی‌قدرت هستند که یا به راحتی از صحنه‌ی داستان حذف می‌شوند و یا در برابر او سر تسلیم فرود می‌آورند. این ویژگی سبب درگیر شدن ذهن کودک با اشخاص دنیای کهن متن می‌شود.

رشیده قهرمان دیگر قصه است. او از پدری انسان و مادری پری متولد شده است تا راه ورود سیدجنید را به سرزمین‌های خیالی هموار سازد. درگیری اولیه‌ی سیدجنید با حنظله بر سر شکار گور است؛ اما در ادامه‌ی قصه، همه‌ی کشمکش‌های او با هدف به دست آوردن رشیده صورت می‌گیرد. رشیده نیز، مانند قهرمانان دیگر، پس از استحاله‌ی شیبو، به عنوان عقل قهرمان، در پایان سفر دوم متوقف می‌شود و در انتظار سیدجنید می‌ماند تا اکسیر شفابخش را از سرزمین جادوگران بیاورد. رشیده، در آغاز قصه، ظاهراً به سود سیدجنید عمل می‌کند؛ اما درنگ بر ژرف ساخت روایی اثر نشان می‌دهد که او با زیرکی و خویش‌کاری مبتنی بر تزویر، در میانه‌ی کشمکش‌ها قرار گرفته و توجه عوامل متضاد قصه را به سوی خود کشانده است. در این قصه، شخصیت مرکزی نه سیدجنید شجاع است، نه یاران دیوکش و هیولاکش او و نه پریان یاریگر؛ نیمه‌انسانی زیباروست، در جست‌وجوی ازدواجی پایدار با قهرمان شایسته‌ی قصه، تا ابومسلم صاحب‌الدعوه را به دنیا آورد. او، با وجود عجز زنانه، با استفاده از ابزارهایی جادویی که در جدال با دیوان به دست می‌آورد و یا یاری گرفتن از پریان پرنده، در آسمان‌ها، زمین، بیابان‌ها و نقب‌ها به جست‌وجوی قهرمان می‌پردازد و سیر حوادث داستان را به سوی پایان دلخواه خود می‌کشاند؛ پایانی که ویژگی مشترک همه‌ی قصه‌های کوتاه و بلند است: «آن‌ها سال‌های سال به خوبی و خوشی در کنار هم زندگی کردند». این قهرمان، رشیده، قلب تپنده‌ی جنیدنامه است؛ همه‌ی مردان قصه، اعم از جن و پری و آدمی و نیمه‌انسان‌ها، دل‌سپرده‌ی اویند. نکته‌ی جالب دیگر درباره‌ی رشیده، پیروزی او، به عنوان نماد مکر و نیرنگ، بر نماد قدرت و شجاعت است. این امر در قصه‌ی جنیدنامه، به صورت غلبه‌ی عشق رشیده‌ی

پری بر سیدجنید شجاع ترسیم شده است که به نظر نگارنده، به مخاطبان کودک خود، به‌ویژه دختران، نشان می‌دهد می‌توان با نیروی مکر و اندیشه، بر زور و قدرت غلبه کرد. این نوع غلبه با مکر قهرمان زن، بیشتر جنبه‌ی آرزویی و آرمانی دارد. حضور رشیده در داستان، به‌عنوان قهرمانی شگفت، این امکان را برای کودکان فراهم می‌آورد تا از درون خود در دنیای دست‌نیافتنی قصه سهیم شوند.

دیگر شخصیت‌های انسانی حاضر در قصه نیز، هریک، نماینده‌ی بخشی از شخصیت قهرمان اصلی‌اند؛ زیرا آن‌ها هستند که به سرزمین‌های میانی نیمه‌انسان‌ها و نیمه‌حیوان‌ها و جادوگران سفر می‌کنند، نه قهرمان اصلی. «کاربرد این قهرمانان مکمل در قصه، عاملی جهت پررنگ جلوه‌دادن شخصیت محوری قصه است» (محمدی، ۱۳۷۶: ۴۲)؛ همچنین، این شخصیت‌ها (قاضی و شیبو و مختار) را می‌توان نماینده‌ی نیروهای ناخودآگاه کودک دانست که باید با خطرهای بسیار روبه‌رو شود تا به پیراستگی برسد. در این میان، خویش‌کاری‌های شیبوی عیار بسیار درخور توجه است؛ او زبان ساکنان همه‌ی سرزمین‌ها را می‌داند و هنگام رویارویی با مشکلات قادر است خود را به هر رنگ و لباس و زبانی درآورد. این امر می‌تواند نشان‌دهنده‌ی تسلط قهرمان بر امیال خود باشد که در اغلب قصه‌های پریان نمود دارد (نک: بتلهایم، ۱۳۸۶: ۱۲۷). استحاله‌شدن شیبوی عیار به زاغ، چنان‌که در مرحله‌ی پیش‌از رفتن به خان‌های هفت‌گانه‌ی حبیب‌عطار، سردسته‌ی مردان جادوگر عالم، اتفاق می‌افتد و او را از ادامه‌ی سفر بازمی‌دارد، بی‌شک نشان‌دهنده‌ی نمادین بودن این شخصیت است؛ او نماد عقل است؛ زیرا در مرحله‌ی صعود قهرمان به مراحل خویش‌تن‌یابی پیش‌از بلوغ، ابزاری مناسب برای او بوده است؛ اما در مرحله‌ی سفر قهرمان برای دستیابی به تمامیت خویش، به کار او نمی‌آید. زاغ نماد بهانه‌جویی، پرحرفی، دزدی و کندپایی است (نک: شوالیه^۱ و همکاران، ۱۳۸۷: ۴۲۷). این ویژگی‌ها، به‌طور کامل، در شخصیت شیبو دیده می‌شود. نکته‌ی شایسته‌ی توجه دیگر درباره‌ی این شخصیت، این است که استحاله‌ی او به زاغ هنگام دست‌به‌آب‌کردنش روی می‌دهد؛ او به این علت حرز را از خود جدا کرده است، نه به‌دلیل فراموشی یا هر چیز دیگر. چنین رویدادی را، در قصه، می‌توان به ترس و تابوی شب‌اداری کودکان تعبیر کرد. شیبو، به‌عنوان بخشی از ناخودآگاه شخصیت محوری اثر، همان مسیر تکامل را پیموده است؛ اما

^۱ Chevallier

قدرت آن را ندارد که سرچشمه‌ی نگرانی‌هایش، جادوگر بزرگ را شکست دهد؛ پس، باید بهانه‌ای برای توقف او در این مرحله وجود داشته باشد؛ او از خیس شدن و آلودگی لباسش می‌ترسد؛ ترسی که در برخی کودکان وجود دارد و در صورت روی دادن چنین پیشامدی، آن را به فردی دیگر نسبت می‌دهند (سینگر و رونسن، ۱۳۶۲: ۶۷). این فرافکنی، در قصه‌ی *جنیدنامه*، به صورت جداکردن حرز از خود بازتاب یافته است؛ البته تابوی ترس از شب‌اداراری کودکان در خویش‌کاری دوال‌پایان نیز بازتاب یافته است که در ادامه از آن سخن خواهیم گفت.

مختار قهرمان دیگر قصه است که در جزیره‌های هولناک، ازدهاکشی می‌کند. این کنش حماسی، از اهداف فانتزی‌سازی قصه‌هایی مانند *جنیدنامه* است که سبب ایجاد احساس عدالت‌خواهی، شجاعت، پایداری و وطن‌دوستی در خواننده می‌شود (نک: پورخالقی جترودی و جلالی، ۱۳۸۹: ۶۸).

یکی از وظایف اصلی فانتزی در حوزه‌ی درون‌مایه، پرداختن به نبرد قهرمان با نیمه‌انسان‌ها یا نیمه‌حیوان‌هاست که به‌طور غیرمستقیم سبب افزایش اعتمادبه‌نفس و توان هویت‌یابی کودک می‌شود (همان: ۶۹). حکمت وجود قهرمانان نیمه‌انسانی، به‌عنوان عوامل وحشت‌زا و گوتیک، در فانتزی‌ها، این است که بتوان با نمایش دادن نقص انسانی آن‌ها، نقص‌های روانی‌شان را یادآوری کرد. زشتی و سیه‌چردگی سیاهان زنگی آدم‌خوار که در قلعه‌های نفوذناپذیر قصه لانه دارند، دست‌وپاهای دراز و هول‌انگیز دوال‌پایانی که بر گردن هرکس سوار شوند، خلاصی از آن‌ها ناممکن است و دائم خود را در کتافت‌ها فرومی‌برند، گوش‌های دراز موجوداتی احمق که راحت‌طلبی و خوش‌گذرانی ویژگی برجسته‌شان است و سرانجام، بوزینگانی که از خود اختیاری ندارند و همواره در تملک دیگران هستند، همگی بیانگر نقصی در روان کودک‌اند؛ به‌این‌ترتیب، غلبه‌ی قهرمانان قصه بر این موجودات، نمودی است از چیرگی کودک بر کاستی‌های درونی‌اش؛ به‌بیانی دیگر، این چهره‌های کابوسناک، نمودی از آشفتگی‌های ذهنی کودک‌اند که می‌توانند پیامدهایی ناگوار برای او داشته باشند؛ آشفتگی‌هایی مانند آرزوهای خشم‌آمیز که دیوان و شیاطین نمایندگان آن‌اند، راحت‌طلبی و خوش‌گذرانی که گلیم‌گوشان به نمایش می‌گذارند، وابستگی و نداشتن استقلال عمل که دوال‌پایان به تصویر می‌کشند و تقلید و عدم استقلال اندیشه که در سیمای بوزینگان بازتاب یافته است.

قهرمانان مقدس اغلب حضوری خیال‌گونه در قصه دارند؛ آن‌ها در خواب و خیال قهرمانان حضور می‌یابند و با بخشیدن نیروهای فراواقعی، قهرمان را در ادامه‌ی سفر راهنمایی می‌کنند. رؤیا و خواب یکی از ویژگی‌های ورود به ساحت فانتزی است که در این قصه، سبب برجسته‌شدن مفهوم نظرکردگی و توجه به امدادهای الهی در نگاه کودکان می‌شود. ائمه به خواب قهرمانان می‌آیند و پس از گوشزدکردن خطاهایشان، به وقوع پیوستن رویدادی مثبت را به آن‌ها بشارت می‌دهند. از این نظر، پیامبر (ص) و علی (ع) بیش از دیگران در خواب سیدجنید حضور می‌یابند و او را در پیمودن مسیر سفر به سرزمین دیوان هدایت می‌کنند. حضرت فاطمه (س) نیز به خواب رشیده می‌آید و به او تولد پسرش، ابومسلم، را مژده می‌دهد؛ همچنین، رشیده به وسیله‌ی این بانوی ارجمند از دست دیوان نجات می‌یابد. رشیده، در پایان قصه و پس از گذشتن از مسیرهای دشوار، بر خود شیفته می‌شود و درست در همین زمان است که اسیر کراس دیو و زنش می‌گردد و گیسویش به دست زن دیو بریده می‌شود. بروز چنین مشکلی می‌تواند نمادی از نرسیدن رشیده به بلوغ فکری و عاطفی، باوجود بلوغ جسمانی، باشد. «این دوره را دوره‌ی رخوت می‌نامند که سبب درجاماندگی‌های^۱ قهرمان است و اعمال ناپخته‌ی او به این دوران مربوط می‌شود» (بندیکت،^۲ ۱۹۳۰: ۶۶). هر کودکی، مانند رشیده، باید دوره‌ی خوشی کودکی را که در آن همه‌ی آرزوها و خواسته‌هایش به وسیله‌ی پدر و مادر برآورده می‌شود، رها کند و در مسیر رشد، میان درگیری‌های عواطف افسارگریز بزرگسالی در حرکت به سوی هر تجربه‌ای، هرچند منفی، در نوسان باشد. او زمانی بزرگ می‌شود که این‌گونه تضادهای درونی را حل کند و به من کمال یافته دست یابد (نک: بتلهایم، ۱۳۸۶: ۲۶۸). مرحله‌ی فراموش کردن دعا و ازدست‌دادن آن در زندگی سیدجنید و خودشیفتگی رشیده، نشان‌دهنده‌ی آغاز دوره‌ی بلوغ آن‌هاست. در این نمونه‌ی تجربه‌شده‌ی فانتزی، کودک می‌آموزد که باید همواره به خوبی گرایش داشته باشد.

زنان جادوگر قصه در تقابل با قدیسان هستند. کنش آن‌ها ایجاد مشکل برای قهرمانان است. به این ترتیب، یا آن‌ها را گمراه می‌کنند، یا به اسارت می‌برند و یا ابزارهای جادویی آنان را از چنگشان بیرون می‌آورند. این گروه نمادی از گرایش‌های جامعه‌گریز^۳ «نهاد»

^۱ Fixation

^۲ Benedich

^۳ Id

هستند که در آخرین بخش سفر دوم قهرمان حضور دارند و باید مطیع یا در بند شوند. شیروانه و زهرا و غادقه مهم‌ترین زنان جادوگر هستند. این زنان اصلی‌ترین ضدقهرمانان قصه‌اند که قهرمانان با آن‌ها روبه‌رو می‌شوند. آن‌ها، مانند پریان، قدرت افسونگری دارند و می‌توانند برای ارضای میل خود، به شکل‌های گوناگون درآیند؛ البته گاهی نیز عملکردی متضاد دارند و قهرمان را یاری می‌کنند؛ اما اغلب با او در ستیزند. «جنبه‌های متضاد این ضدقهرمانان تجسم دوباره‌ی مادر سرپا خوب کودک خردسال و سرپا بد بحران ادیبی است که یا به‌صورت موهبت فوق بشری یا به‌صورت ویرانگری بی‌بهره از انسانیت توصیف می‌شود» (همان: ۱۱۸)؛ برای نمونه، سیدجنید پیش از رسیدن به خان‌های هفت‌گانه با ساحره‌ای هولناک، زهرای جادوگر، روبه‌رو می‌شود. او جنید را طلسم و به سوزاندن تهدید می‌کند. این شخص جلوه‌ای از مادر بحران ادیبی است که قهرمان با یاری گرفتن از عقل (شیبو) شکست می‌دهد و از سر راه برمی‌دارد. شیروانه‌ی جادوگر، ساحره‌ای دیگر است که سیدجنید او را می‌بیند و مسلمان می‌کند. شیروانه نیز، پس از برآورده‌کردن همه‌ی خواسته‌های او، همه‌ی ابزار فراطبیعی و راه‌های ورود به مراحل بعد را نشان می‌دهد. غادقه‌ی جادوگر هم، مادر دوران خردسالی جنید است که بیش‌تر سفرهای قهرمان به امید یافتن او شکل می‌گیرد؛ اما به این شخصیت نمی‌توان اعتماد کرد؛ درواقع، او نمودی از امیدهای دروغین است که به‌غلط به کودک اطمینان می‌دهد که او را در رسیدن به هستی و شخصیتی مستقل راهنمایی می‌کند؛ به‌همین دلیل، جنید او را می‌کشد و ابزارهای جادویی اهداشده از سوی او را می‌سوزاند؛ این وسیله‌ها دف و نی هستند که نواختن آن‌ها مانع نزدیک‌شدن امور شر به قهرمان می‌شود. غادقه‌ی جادوگر نیز نمودی دیگر از مادر پیش از دوران ادیبی است. تنها در همین مرحله است که قهرمان از اسب‌های سیاه و سفید پرنده که این جادوگر به او داده است، استفاده می‌کند. این پرندگان حماسی که می‌توانند در آسمان‌ها اوج بگیرند و مسافت‌های طولانی را در زمانی بسیار کوتاه طی کنند، نمادی از آزادی بسیار متفاوت هستند؛ آزادی از هر آنچه کودک را در زمین پایبند کرده است؛ یعنی تصورات و خیال‌هایی نادرست که کودک از پدر (دیوان) و مادر (جادوگران) خود دارد و آن‌ها را به‌صورت دشمنانی می‌بیند که باید شکستشان دهد. اسب‌های سیاه و سفید پرنده نمادی از ابرمن قهرمان هستند که سیدجنید را در تلاش برای رسیدن به اهداف والا (شکست سردسته‌ی جادوگران عالم) یاری می‌کنند.

شایسته‌ی یادآوری است که مشکلات ادیبی پسران، در قصه‌ها، با نماد «ساحره» ترسیم می‌شود. پسر ادیبی حس می‌کند که پدر تهدیدی برای اوست؛ زیرا می‌خواهد جای او را در دل مادر بگیرد؛ اما مشکلات روانی دختران، در قصه‌ها، بیش‌تر، در سیمای دیو نمودار می‌شود؛ از این‌روست که رشیده، عروس قهرمان قصه، همواره در طول سفر، در دست دیوهای گوناگون اسیر می‌شود (نک: بندیکت، ۱۹۳۰: ۶۷). این اشخاص در قصه بیش‌ترین بار تأثیر روانی را بر مخاطب دارند و غیرواقعی‌ترین و شگفت‌انگیزترین قهرمانان هستند.

۳-۱-۲. بخشیدن ابزار جادویی

در اثر حاضر، مانند همه‌ی قصه‌های جادویی، شرح داده می‌شود که چگونه پیدا کردن شیئی جادویی که یاریگران، بخشندگان آن هستند، زندگی قهرمان را عوض می‌کند. شخصیت‌های انسانی قصه، به‌جز آن‌ها که نماینده‌ی بخش ناخودآگاه ذهن قهرمان‌اند (شیبو و مختار و قاضی)، او را در دستیابی به سلاح‌های زمینی یاری می‌رسانند؛ البته، در قصه، محلی برای استفاده از این ابزارها در نظر گرفته نشده است. برخی ابزارها، جنگی هستند؛ مانند گرز گاوسر جمشید، پادشاه اسطوره‌ای ایرانی، که گاه باعنوان عصای جمشید و گاه باعنوان زره‌اش از آن یاد شده است. شمشیر تهمورث دیوبند نیز از نخستین ابزارهایی است که به دست قهرمان قصه می‌افتد. زره بهرام گور و خنجر سام نریمان هم از سلاح‌هایی است که نصیب رشیده می‌شود و همچون محافظی، همواره، همراه اوست. وجود ابزارهای جادویی درون‌مایه‌های تاریخی و اساطیری را پرورش می‌دهد. این درون‌مایه‌ها افزون بر تقویت احساس وطن‌دوستی کودک، آموزه‌ای لذت‌بخش برای او هستند. گاهی نیز ابزارها، محافظ و حرزگونه‌اند و قهرمانان مقدس قصه، یعنی پیامبران، ائمه، حمزه (ع) و فرشتگان، آن‌ها را به شخصیت محوری آموزش می‌دهند یا یادآوری می‌کنند. ورد و دعا و سوره‌های «یس» و «حدید» و نیز «چوب بید حمزه» از جمله‌ی این حرزها هستند که در یکی از مرحله‌های سفر به سیدجنید القا و بخشیده می‌شوند. «چوب بید حمزه» از استحاله‌ی سیدجنید در سفر بعدی جلوگیری می‌کند و استحاله‌شوندگان در سرزمین‌های جادویی را به‌حالت اولیه بازمی‌گرداند. این ابزار جادویی را حمزه (ع) برای او به یادگار گذاشته است. این ابزارها برای تقویت درون‌مایه‌ی دینی و اخلاقی فانتزی‌ها به کار گرفته می‌شوند و معمولاً اهداف ایدئولوژیکی و آموزشی دارند (نک: پورخالقی چترودی و جلالی، ۱۳۸۹: ۶۹).

در *جنیدنامه*، گاهی ابزارهای جادویی نامرئی‌کننده‌اند و با ناپدیدکردن قهرمان از پیش روی کافران یا قهرمانان هولناک او را یاری می‌کنند؛ برای نمونه، در آغاز قصه، هنگامی که سیدجنید در زندان قیصر روم گرفتار می‌شود، پیامبر(ص) را در خواب می‌بیند و راه نامرئی شدن خود و دیگر مسلمانان زندانی را از ایشان می‌آموزد (نک: طرطوسی، ۱۳۸۰: ۲۵۱). برخی ابزارها به‌عنوان غذای قهرمان معرفی شده‌اند؛ اما ابزار انتقال‌دهنده‌ی او به مراحل بعدی نیز هستند؛ سیدجنید، در مسیر حرکت خود، به مرغزاری می‌رسد و درکنار چشمه‌ای با مردی روبه‌رو می‌شود؛ مرد خود را فرشته‌ای معرفی می‌کند که برای راهنمایی جدّ ابومسلم خراسانی فرستاده شده است. او، ضمن یادآوری دعای پیامبر، درخت اناری را که نفقه‌ی سیدجنید است، به او نشان می‌دهد. مرد، انار و حرزی نیز به سیدجنید می‌بخشد و آن را نفقه‌ی قهرمان در بیابان می‌خواند. به‌طورکلی، در این‌گونه قصه‌ها سبب و انار نمادی از پستان مادر است که کودک از طریق آن، نیاز به برقراری ارتباط را می‌شناسد؛ اما دل‌بستگی به آن، سبب گمراهی و نرسیدن به مرحله‌ی بزرگسالی است (نک: آنراولز، ۲۰۰۰: ۲۵). در این اثر، فرشته اناری به قهرمان می‌دهد و از او می‌خواهد که در مواقع خطر از آن استفاده کند؛ اما سیدجنید با عشق مادی (شهوایی) عروس خود به خواب می‌رود و پس از بیدارشدن، هر دو ابزار (حرز و انار) را از دست می‌دهد. از دست دادن انار می‌تواند نمادی از پایان دوران بی‌گناهی قهرمان باشد؛ به‌بیانی دیگر، این مسئله فرارفتن قهرمان از سطح «معصومیت» و حرکت او به دوران «تجربه» را نشان می‌دهد که با محتمل‌شدن پسران در خواب همراه است؛ رویدادی که آغازشدن دوران بلوغ را نشان می‌دهد (نک: گریمال، ۱۳۷۸: ۲۶۳).

گاهی ابزار جادویی در قالب لوح و وصیت‌نامه به قهرمان اهدا می‌شود. وصیت‌نامه‌ی تهمورث، شاه دیوبند اسطوره‌ای ایران، یکی از این اسباب است که به‌دلیل لیاقت قهرمان به او داده می‌شود. این وصیت‌نامه روش پیروزی بر دیوان را به او نشان می‌دهد (نک: طرطوسی، ۱۳۸۰: ۴۳۹).

گاهی ابزاری که به قهرمان داده می‌شود، طلسم‌ها را باطل می‌کند؛ ابزاری مانند سرمه‌دان سحر باطل‌کن، طبلی که نواختن آن سبب کوری دشمن می‌شود، کلاه نامرئی‌کننده، سنگ عجیب برطرف‌کننده‌ی تشنگی و غلم دشمن‌شکن (همان). گاهی ابزارها برای احضارکردن یاریگران به قهرمان داده می‌شوند؛ مانند پر پریان که سوزاندن آن، پری‌های راهنما را نزد قهرمانان می‌آورد.

۳-۱-۳. مکان‌های قصه

در مکان‌هایی که قهرمان باید از آن‌ها عبور کند نیز، تقابل فانتاستیک دیده می‌شود. شهرهای طرطوس، روم، مصر، مغرب و شام مکان‌های زمینی سفر اول هستند. قهرمانان بی‌اجازه و آگاهی دیگران از خانه خارج می‌شوند تا از مکانی که عامل محرومیت آن‌هاست، بگریزند. آن‌ها با پیمودن راهی طولانی و گذشتن از بیابان‌ها و دریا‌های بسیار به روم می‌رسند. این شهر با شاهان نامسلمانش (گمراه) می‌تواند نمادی از نفس زیاده‌خواه قهرمان باشد که نمی‌توان در آن درنگ کرد و باید با بازدارنده‌های آن جنگید؛ اما فرار از آن جز به یاری پیامبر، نماد ندای آبرمن و راهنمای درونی، و شیوی عیار، نماد عقل مصلحت‌خواه، که اغلب به گرایش‌های ابتدایی‌تر نفس تن می‌دهد و همواره در اندیشه‌ی ربودن گنج تسلیم‌شدگان است، امکان‌پذیر نیست. جزیره‌ی دیوان و مکان‌های زندگی موجودات شبه‌انسانی، مکان‌های سفر دوم هستند. در میان این مکان‌ها نیز دریاها، بیابان‌ها، مرغزارها و آسمان قرار دارد که قهرمان باید از آن‌ها عبور کند. گم شدن قهرمان‌ها، بیش‌تر، در بیابان‌ها و دریاها رخ می‌دهد. مرغزارها نیز مکانی برای اثبات قدرت فیزیکی قهرمانان است؛ چراکه بیش‌تر جنگ‌های آنان، با موجودات شبه‌انسانی، در آن صورت می‌گیرد. به این ترتیب، می‌توان مکان‌های مادی را که جایگاه اثبات قدرت فیزیکی و بدنی قهرمان است، نموداری انتزاعی از کنارآمدن کودک با گره‌های روانی‌اش دانست و مکان‌های خیالی و غلبه بر مشکلات درون آن را نماد غلبه‌ی کودک بر گره‌های ذهنی‌اش پنداشت. جزیره‌ی ضدقهرمانان نیمه‌انسانی که دیوان، زنگیان آدم‌خوار، بوزینگان، فیل‌گوشان، دوال‌پایان، ابلیس و شیاطین دیگر ونیز خر دجال در آن ساکن‌اند، در این گروه جای دارند.

دستیابی قهرمانان به سوراخی کوچک، در بن‌نقب‌ها و سیاه‌چال‌ها و زندان‌ها، راه ورود به دنیای میانی است. در این گونه فانتزی‌ها اهمیت‌دادن به اموری ناچیز، مانند یافتن سوراخی کوچک در زندانی بزرگ یا پیداکردن نردبان در بن‌چاهی سیاه و تاریک، به کودکی که خود را برای انجام‌دادن برخی کارها ناتوان می‌داند و ناامید و تسلیم می‌شود، امید و اطمینان می‌دهد که کامیابی‌های کوچک و واقعی او اهمیت دارند؛ از این‌رو، قهرمانان این قصه در بن‌سیاه‌چال‌ها و نقب‌های دیوان و ساحره‌ها همواره در جست‌وجوی به‌دست‌آوردن نردبان‌ها یا نقاط روشن در عمق تاریکی هستند. از این نمونه، مثال‌های فراوانی در قصه دیده می‌شود؛ از میان این نمونه‌ها، می‌توان به پایین‌رفتن

مختار و قاضی از یک نردبان در بن چاه و راهیابی آنان به گنج سیاهان در قلعه‌ی جمشید اشاره کرد (همان: ۲۷۱). گرفتاری سیدجنید در سیاه‌چال جمهون، زنگی آدم‌خوار، و رهایی‌اش با مکر نیز از نمونه‌های دیگر است (همان: ۳۰۶-۳۰۷).

۳-۱-۴. حوادث قصه

سفر مهم‌ترین حادثه‌ی فانتزی عام کودکانه است. قهرمان جنین‌نامه، هستی مبتنی بر کامیابی ضدقهرمانان (ناسزاگفتن به حمزه (ع) و از آن خود دانستن شکار) را در برابر آزمون دشوار رهاکردن خانواده‌ی پدری می‌گذارد. جدایی دوازده‌ساله‌ی سیدجنید، دو تحول بزرگ روحی را برای او به همراه دارد: ترک خانه‌ی پدری و تشکیل خانواده‌ی جدید پس از یکپارچه‌کردن جنبه‌های متضاد درونی‌اش. این ماجرا هم‌زمان با ناپدیدشدن عروس رخ می‌دهد تا برای مخاطب تردیدی باقی نماند که این دو شخصیت برای رسیدن به یک هدف سفر می‌کنند. در آن سوی فانتزی، شیوی عیار و مختار و قاضی قرار دارند که هم‌زمان با سیدجنید و رشیده به سفر می‌روند. وقتی کودک دریابد که این اشخاص هم سفر کرده‌اند؛ اما فقط سفر شخصیت محوری، آرمانی است و سفر قهرمانان دیگر برای یافتن اوست، راحت‌تر می‌پذیرد که آن‌ها یکی هستند و با چهره‌هایی متفاوت در قصه حضور یافته‌اند.

۳-۲. تضاد و تقابل در دوران پس از بلوغ (تجربه)

تا این بخش از قصه، قهرمان برای خودیابی و یکپارچگی شخصیت‌اش مراحل دشوار رشد را پشت سر گذاشته است؛ او سختی‌ها را تحمل کرده، با خطرهای روبه‌رو شده و به پیروزی دست یافته است و این پایان خردسالی است. در مرحله‌ی بعد، قهرمان که دشمنان زمینی و نیمه‌زمینی و فرازمینی را نابود کرده و برخی را مطیع ساخته و قدرت فیزیکی خود را به اثبات رسانده، آماده است تا به‌تنهایی وارد مرحله‌ای جدید شود. در این مرحله، جادوگر بزرگ حضور دارد که سبب استحاله‌ی انسان‌هاست و هر لحظه، به رنگ و شکلی متفاوت درمی‌آید. نابودی این جادوگر، تنها راه حرکت در ادامه‌ی مسیر است. اکنون کودک قهرمان باید، با تکیه بر خود و خلاقیتش، به استقبال خطرهایی که سبب تسلط یافتن بر زندگی است، برود. نابودی دیوان، در این مرحله، به معنای اثبات مالکیت او بر هستی است. تنها یاریگران قهرمان در پایان این سفر پریان و خضر نبی (ع) هستند.

ساحت سفر سوم، سرزمین دیوان جادوگر است. در این مسیر از شمار قهرمانان، ابزار جادویی، یاریگران و حتی حوادث کاسته می‌شود. بزرگ‌ترین ضدقهرمانان سفر سوم، مردان جادوگر هستند. آن‌ها بیشتر در قصه‌ها با نشانه‌های غول و دیو حضور می‌یابند. پشت‌سرنه‌ادن این مردان، نمادی از آشتی با پدر است (نک: کمپل^۱، ۱۳۸۹: ۱۳۳). در جنیدنامه قهرمان پس از عبور از هفت‌خان جدید که به ترتیب با نواختن طبل، به‌عنوان صدای زمان، دریای آتش، به‌عنوان نابودگر خلقت، کوه سیاه، به‌عنوان عامل تاریکی و ترس و غادقه‌ی جادوگر (مادر سرکوب‌گر و بازدارنده) و نابودی او و ابزارش همراه است، به قبر حبیب‌عطار، بزرگ‌ترین مرد جادوگر جهان، می‌رسد. با نابودکردن این فرد، نه تنها دیدگاه قهرمان درباره‌ی پدر، به‌عنوان جادوگری ویرانگر، اصلاح می‌شود؛ بلکه خود نیز به انسانی بالغ و توانمند تبدیل می‌گردد؛ او، پس از این ماجرا، دیگر به کسی متکی نیست. نه در ترس از دیو خواهد زیست و نه در حمایت مادر (یا خشم به ساحره‌ی وابسته‌کننده). او با به‌دست‌آوردن چشم و دل این دیو بزرگ، ضمن بهبود عقل و اندیشه‌ی خود (شیبو)، در آشتی با پدر خواهد زیست (نک: بتلهایم، ۱۳۸۶: ۳۷).

پریان قهرمانان یاریگر این سفرند که درمقابل جادوگران قرار دارند. آن‌ها مریبان قهرمان قصه‌ها درمواقع خطر هستند و پس از شکست ساحره‌ها در قصه‌ها حضور می‌یابند (نک: لوفلر-دلاشوا^۲، ۱۳۸۶: ۲۴۶). پریان در کوه قاف زندگی می‌کنند. کیانوس پری مهم‌ترین آن‌هاست که قهرمان را در سرزمین سردسته‌ی جادوگران یاری می‌کند. او به سیدجنید اسبی می‌بخشد که کره‌ی اشقر دیوزاد، اسب حمزه، است و برای قهرمان در زیرزمینی نادیدنی و دور از چشم دیگران پرورش داده شده است. این اسب، پرنده است و مسیرهای چندهزارساله را چندساعته پشت سر می‌گذارد تا جغرافیای خلاقه‌ی ذهن کودک را ارضا روانی کند. «اسب، تصویرگر زمان است و بی‌درنگ مسیرها را سپری می‌کند و قهرمان را به جست‌وجوی شناخت و جاودانگی می‌برد» (برفر، ۱۳۸۹: ۱۳۷). حضور او در قصه، حس لذت را به کودک القا می‌کند بیش‌ترین تأکید این بخش بر عبور از زمان و مکان است که با نشانه‌ی اسب‌های جادویی ترسیم شده است.

یاریگر سیدجنید، در مرحله‌ی پایانی سفر سوم، خضر(ع) است که در پایانی‌ترین بخش سفر قهرمان جای دارد. او آخرین کسی است که ابرمن قهرمان، سیدجنید، را برای

^۱. Campbell

^۲. Loeffler-Delachaux

رسیدن به خودآگاهی راهنمایی می‌کند و پس از آن برای نشان‌دادن قدرت خود، در زمانی کوتاه، او را از دیار دیوان نزد یارانش می‌رساند و قهرمان را به عبادت در طول زندگی‌اش فرامی‌خواند (نک: طرطوسی، ۱۳۸۰: ۴۴۸). توصیه به عبادت، در این مرحله، نمادی از پرهیزدادن قهرمان از اشتباهاتی است که در دوران ناآزمودگی مرتکب می‌شده است. بازگشت به دنیای خاکی قصه به راهنمایی خضر، بزرگ‌ترین راهنمای جاوید بشری، پایان‌بخش این قصه است.

ازدواج با رشیده، مهم‌ترین پاداش سه سفر است که به دنبال آن پدر ابومسلم خراسانی متولد می‌شود. دیگر قهرمانان انسانی قصه، یعنی شیوو و مختار و قاضی، پس از بازگشت قهرمان از سفر دوم، او را در نابودی حاکم سنی شام یاری می‌کنند و سپس از صحنه‌ی قصه کنار می‌روند. فرایند فرارفتن قهرمانان از خردسالی به بزرگسالی یا بلوغ، طی سه سفر، حتی در نام آن‌ها نیز جلوه‌گر است؛ «رشیده» به معنای رشدیافته و بزرگ‌شده و «جنید» به معنای سرباز کوچک است. به نظر می‌رسد، انتخاب این نام‌ها از سوی خالقان اثر بی‌حکمت نباشد.

۴. نتیجه‌گیری

بهترین ابزار برای سامان‌دادن به جهان آشفته‌ی ذهن کودک و یگانه‌کردن طبیعت دوگانه‌اش، نقل‌کردن قصه‌های فانتزی عام برای اوست؛ چراکه قصه‌های تاریخی اسطوره‌ای، مانند ذهن کودک، ساختی دوگانه و مینیاتوری دارند که در آن قدرت مطلق از آن قهرمان است و ضدقهرمانان سیمایی ریز و کوچک دارند. حضور یاریگران نیز سبب ایجاد احساس آرامش و اتحاد درونی است. سازه‌ی محوری این نوع فانتزی‌ها سفر است. در *جنیدنامه*، سیدجنید به سه سفر نسبتاً طولانی می‌رود؛ سفر اول و دوم بازتاب‌دهنده‌ی کشمکش‌های درونی کودک پیش از دوران بلوغ است و سفر سوم دوران فراتر از خردسالی و دستیابی به تمامیت فردی او را نشان می‌دهد. در مرحله‌ی اول، افکار آرزومندانه‌ی قهرمان در پربان نیک‌ذات بازتاب یافته و همه‌ی گرایش‌ها و خواسته‌های ویرانگر و منفی او در اعمال و رفتار جادوگران به نمایش گذاشته شده است؛ همچنین، ترس کودک از خشم، وابستگی، غفلت، تن‌آسایی، تقلید و شرارت مطلق، به ترتیب، در سیاهان آدم‌خوار و دیوان حریص، دوال‌پایان، گلیم‌گوشان، بوزینگان، شیاطین و خر دجال که قصد به‌زدان‌انداختن قهرمانان (سیدجنید و رشیده) را دارند و می‌کوشند تا آن‌ها را به

ازدواج کردن با فرزندان پلید خود وادارند، نشان داده شده است. قاضی و مختار و شیو، به‌عنوان نمایندگان درونی قهرمان، باید با این موجودات پلید بجنگند و آن‌ها را مطیع یا نابود کنند. شکست ضدقهرمانان قصه با یاریگری اشخاص مقدس زمینی و فرازمینی، ضمن ایجاد احساس لذت، سبب تقویت شجاعت و مقاومت در کودک می‌شود؛ همچنین، خواسته‌های ضمیر ناخودآگاه کودک در قالب راهنمایی مقدس، مانند پیامبر، ائمه، بزرگان دین و قهرمانان اساطیری ایرانی ظاهر شده که همواره مراقب قهرمان‌اند و او را در سختی‌ها یاری می‌کنند و تا قهرمان هست آن‌ها نیز زنده خواهند بود (تا قیامت)؛ اما، در پایان، برای کودک پیروز، دانستن این قانون ضروری است که تابوها نابودشدنی نیستند و این خود اوست که سازگاری با آن‌ها را آموخته است. او در سفر سوم با شکست دادن مردان جادوگر و سردسته‌ی آن‌ها، بدون یاری طلبیدن از دیگران، دستیابی‌اش به استقلال و اتکای به خود را نشان می‌دهد. به‌این ترتیب، وابستگی کودک به مادر و پدرش، در سه سفر پیش از بلوغ و پس از آن با غلبه بر تضادها و تقابل‌های درونی خود، از بین می‌رود و به هدف نهایی‌اش که یکپارچگی درونی است و به‌صورت ازدواج مقدس سیدجنید با رشیده نمود یافته، دست می‌یابد.

فهرست منابع

- ابراهیمی لامع، مهدی. (۱۳۹۱). «کارکرد داستان‌های فانتزی در ادبیات کودکان». کتاب ماه کودک و نوجوان، س ۱۵، ش ۱۷۷، صص ۵۳-۵۸.
- افلاطون. (۱۳۳۴). جمهوری. ترجمه‌ی رضا مشایخی، تهران: بی‌جا.
- بتلهایم، برونو. (۱۳۸۶). افسون افسانه‌ها. ترجمه‌ی اختر شریعت‌زاده، تهران: هرمس.
- برفر، محمد. (۱۳۸۹). آینه‌های جادویی خیال، تهران: امیرکبیر.
- بهروزکیا، کمال. (۱۳۸۵). «فانتزی در ادبیات دوران جدید». کتاب ماه کودک و نوجوان، س ۹، ش ۷ تا ۷، صص ۱۳۸-۱۴۴.
- پایور، جعفر. (۱۳۸۴). «آثار اسطوره‌ای حماسه‌ی کهن و قابلیت روش بازآفرینی خلاق با انواع ادبی جدید». کتاب ماه کودک و نوجوان، س ۹، ش ۷ تا ۷، صص ۶۵-۷۰.
- پورخالقی چترودی، مه‌دخت و مریم جلالی. (۱۳۸۹). «فانتزی و شیوه‌های فانتزی‌سازی شاهنامه در ادبیات کودک و نوجوان». مطالعات ادبیات کودک، س ۱، ش ۱، صص ۵۵-۷۲.

دیکسون کندی، مایک. (۱۳۸۵). *دانشنامه‌ی اساطیر یونان و روم*. ترجمه‌ی رقیه بهزادی، تهران: طهوری.

سینگر، جی دوروتی و تریستی. آ. رونسن. (۱۳۶۲). *مقدمه‌ای بر پیازه (کودک چگونه فکر می‌کند)*. ترجمه‌ی مصطفی کریمی، تهران: آموزش.

شوالیه، ژان ژاک و همکاران. (۱۳۸۷). *فرهنگ نمادها*. ترجمه‌ی سودابه فضاییلی، ج ۳، تهران: جیحون.

طرطوسی (طرسوسی)، ابوطاهر. (۱۳۸۰). *ابومسلم‌نامه*. به‌کوشش حسین اسماعیلی، ج ۱، تهران: قطره.

کریمی، ابوذر و مسیح نوروزی. (۱۳۸۵). «تحلیل روان‌شناختی شخصیت‌پردازی در ادبیات کودک و نوجوان». کتاب *ماه کودک و نوجوان*، س ۹، ش ۷ تا ۷، صص ۱۳۲-۱۴۱.

کمپل، ژوزف. (۱۳۸۹). *قهرمان هزارچهره*. ترجمه‌ی شادی خسروپناه، تهران: گل آفتاب. گریمال، پی‌یر. (۱۳۷۸). *فرهنگ اساطیر یونان و روم*. ترجمه‌ی احمد بهمنش، تهران: امیرکبیر.

لوفلر. دلشوا، مارگریت. (۱۳۸۶). *زبان رمزی قصه‌های پری‌وار*. ترجمه‌ی جلال ستاری، تهران: توس.

محمدی، محمدهادی. (۱۳۷۶). *فانتزی در ادبیات کودک*. تهران: روزگار.

محمدی، علی و علیرضا روزبهانی. (۱۳۹۱). «فانتزی، در هفت روز هفته دارم، یکی از کودکانه‌های احمدرضا احمدی». *مطالعات ادبیات کودک*، س ۳، ش ۱، صص ۸۷-۱۰۷.

یونگ، کارل گوستاو. (۱۳۶۸). *چهار صورت مثالی (مادر، ولادت مجدد، روح و مکار)*. ترجمه‌ی پروین فرامرزی، مشهد: معاونت فرهنگی آستان قدس رضوی.

Benedict, Ruth. (1930). "Animism", In *Encyclopedia of Social Science*. Vol. 2, New York: Makmillan, P. 65-67.

Franz, Marie-Louise von. (1997). *Archetypal Patterns in Fairy Tales*. Inner City Books.

Karlin, A. (1994). "Picture story books to use in the secondary classroom". *Journal of research in reading*. Vol. 2, No. 38, p. 158-160.

Unravels, Gulliver. (2000). "Generic Fantasy and the loss of Subversion a feature by John Grant". *Extrapolation*. Vol. 1, No. 41, p. 21-28.