

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 عبارتند از: ویژگی‌های انسان‌گیاهی، شخصیت‌های اساطیری مانند غول و پری، جادو، پیکرگردانی و آنیمیس. 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@kazerunfsu.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، آنیمیسیم، 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 نیاماید. 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 دلالت دارند. 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» (قرزل 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 معنی 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، به صورت فراسویی که دست‌کم بخشی از آن از سنت‌ها و روایت‌ها گرفته شده و با آیین‌ها و عقاید دینی پیوندی ناگسستگی دارد. «در اسطوره وقایع از دوران اولیه نقل می‌شود. به عبارت 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 می‌کند: «اسطوره نقل‌کننده‌ی سرگذشتی قدسی و مینوی است. راوی واقعه‌ای است که در زمان اولین، زمان شگرف بدایت همه چیز، رخ داده است» (الیاده، ۱۳۸۷: ۳۶). «اساطیر همچون داستان‌هایی برخوردار از اهمیت و حال و هوای جدی خاصی به نظر می‌آیند. یعنی گمان می‌رود وقایعی که نقل می‌کنند، واقعاً روی داده‌اند یا دست‌کم چنین می‌نمایند 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 جذب 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. الهامی‌ورای 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<sup>۱</sup> نیز معتقد است که افسانه‌های پریان بخش عاطفی و قصه‌های واقع‌گرا بخش عقلی شخصیت کودک را شکوفا می‌سازد. تصور آندره فوت<sup>۲</sup> 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، دسته‌گریخته به ریشه‌های اسطوره‌ای 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 و آرامش‌فرد (۱۳۸۹) و مقاله‌ی «فانتزی و شیوه‌های فانتزی‌سازی شاهنامه در ادبیات کودک و نوجوان» از پورخالقی و جلالی (۱۳۸۹)، «فانتزی در هفت روز هفته دارم» از علی محمدی و علیرضا روزبهرانی (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 توصیفی-تحلیلی 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 عبارتند از: ویژگی‌های انسان‌گیاهی، شخصیت‌های اساطیری مانند غول و پری، جادو، پیکرگردانی و آنیمیسیم. داستان‌های بررسی‌شده در این پژوهش با توجه به 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. تنش‌شان 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 گونه‌ی 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<sup>(۱)</sup> 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 هر دو 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 اوت‌نه‌پیشتم 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 گذشته است 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 برده است.<sup>(۲)</sup>

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 آمده است: «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 انسان گیاه 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).

### ۲.۳. 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 فراطبیعی بودن موجودات و شخصیت‌های این گونه 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 زیستی عاطفی: از سپیده‌دم تاریخ تا امروز، انسان با جانوران رابطه‌ی نزدیک داشته‌است. رام کردن 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 اساطیری توتمی: در اساطیر، هم جانوران 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، نقش دادن 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، گنار 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 علاوه بر 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 کودکان، 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 علاوه بر 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 شده است (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 میترایسم را مرحله‌ی کلاغ نام نهاده‌اند (کریستین‌سن، ۱۳۸۳: ۱۲۶). «در آیین مهر 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 فر‌برخوردار 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<sup>۱</sup> این شخصیت، یاریگری است (بارت، ۱۳۸۷: ۱۳). به کمک پری نخلستان است که کودکان از منطقه‌ی جنگی خارج می‌شوند.

پرندگانمانند لک‌لک، پلیکان، کبوتر، گنجشک و کلاغ هم از همین زیست‌بومند. 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

<sup>۱</sup>. 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 این است 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. به عبارت 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 هیچ چیز 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 سن و سال 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 زندانی کردن 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

شیء 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؛ انگشتی‌ها و کمر بند و هر شیء 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 اشیاء 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 غصه خوردن و کز کردن 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 راست‌راستی 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 آنیمیسیم یا جاندارانگاری قرار می‌گیرد اما مضمون عناصر جادویی لطافت و جذابیتی همراه با طنز به داستان داده است:

«جادوگر فیلا گفت: «این جوری فایده نداره، پپر بالا، بعد رو دو تا لاستیک‌ها ت بیا پایین، این جوری...» و پرید بالا و رو دو تا لاستیک‌هاش آمد رو سوزن‌ها و شیشه خرده‌ها. بعد گفت: «سانجی، پپر مارمولک یاد بگیره چه جوری». باورم نمی‌شد، 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 پپر 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. فرنیغ دادگی، 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 شکل 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 (آبیاری، ۱۳۸۸) برمبنای پیکرگردانی و مسخ پسر بچه‌ی 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 بر فراز 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. باین‌همه دلشوره داشت و از روبه‌رو شدن با مادرش می‌ترسید. همه‌چیز آن‌قدر رؤیایی به نظرش می‌آمد که احساس می‌کرد از پشت 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 این‌قدر خوش‌بخت 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 هر چیز کار بشر نخستین است که برداشت خود را از زندگی به صورت 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 این رو 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 نه تنها 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 آنیمیسیم در اشکال متفاوت سروکار دارد که علاوه بر اینکه در لابه‌لای اشعار، سروده‌ها، حکایات و منظومه‌ها، نمایان‌گر ذهنیت اسطوره‌ای پدیدآورندگان آن‌ها و مخاطبان‌شان هستند از دیدگاه زیبایی‌شناسی نیز اهمیت دارند. «ژان پیازه 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. در 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: ۸ و ۷).

«دلش لک زده بود برای شنیدن صدای ترک خوردن 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 این بار هم آن اسب از خودراضی، پیش‌دستی کرده بود و مثل همیشه خودش را پیش دیگران شیرین کرده بود» (همان: ۱۵)

«خانمی با گوش‌های وارفته و دُمی بلا تکلیف، 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 خانمی 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 آنیمیسیم 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 آنیمیسیم و تشخیص است. تشخیص در داستان‌های فانتزی به‌صورت مقطعی نیست؛ بلکه در سراسر متن داستان دیده می‌شود. چنان‌که داستان را به‌صورت یک کلّ 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 کرده است.

## یادداشت‌ها

- (۱). ایستر، 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 ایستر (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 به دوش و خنلق 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 رویدن گیاه از انسان و بازتاب آن در شاهنامه و ادب پارسی». همایش ملی ایران‌شناسی، تهران: بنیاد ایران‌شناسی.
- اقتداری، احمد. (۱۳۵۴). دیار شهریاران. ج ۲، تهران: انجمن آثار ملی.
- اکبرپور، احمد. (۱۳۸۹). سه سوت جادویی. تهران: افق.
- الیاده، میرچا. (۱۳۶۷). افسانه و واقعیت. ترجمه‌ی نصرالله زنگویی، ته پایپروس.
- \_\_\_\_\_ (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، دوره‌ی ۱ شماره‌ی ۱، بهار و تابستان. صص ۷۱-۹۲.

پارسی نژاد، 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، صص ۷۳-۵۵.

پولادی، کمال. (۱۳۸۷). *بنیادهای ادبیات کودک*. تهران: کانون پرورش فکری کودکان.  
جهانزاده، سینا. (۱۳۹۱). «زمان، روایت، هویت؛ چگونگی فهم زمان در روایت‌های  
تخیلی غرب و ایران». *ادب‌پژوهی*، شماره‌ی ۱۹، بهار، صص ۱۲۱-۱۵۱.  
حری، ابوالفضل. (۱۳۹۳). *این کلک خیال انگیز: بوطیقای ادبیات وهمناک، کرامات و  
معجزات*. تهران: نی.

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

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*، سال ۳، شماره‌ی ۱، صص ۴۶-۱۹.

حسینی، مریم؛ عظیمی، مرضیه. (۱۳۹۵). «تحلیل قصه‌های پریان ایرانی براساس آرای  
بتلهایم». *فرهنگ و ادبیات عامه*، سال ۴، شماره‌ی ۹، تابستان، صص ۱۰۲-۱۲۴.

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 نشانه‌های ارتباط غیر کلامی در داستان  
دو دوست». *مطالعات ادبیات کودک دانشگاه شیراز*، سال ۲، شماره‌ی ۱، صص ۹۱-۱۱۴.

- روشنفکر، کبری و دیگران. (۱۳۹۲). «نماد، نقاب و اسطوره در شعر پایداری قیصر امین‌پور». *فنون ادبی دانشگاه اصفهان*، سال ۵، شماره ۱، صص ۳۵-۵۲.
- سرکاراتی، بهمن. (۱۳۸۵). *سایه‌های شکارشده*. تهران: قطره.
- سرمدی، مجید. (۱۳۸۳). *فرامرزننامه*. تهران: انجمن آثار و مفاخر فرهنگی.
- سلاجقه، پروین. (۱۳۸۷). *از این باغ شرقی*. تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- شایگان، داریوش. (۱۳۹۱). *بیش اساطیری*. تهران: اساطیر.
- شمیسا، سیروس. (۱۳۷۳). *انواع ادبی*. تهران: فردوس.
- عموزاده‌ی خلیلی، فریدون. (۱۳۸۸). *زردِ مشکِی*. تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- فتاحی، حسین. (۱۳۸۸). *پری نخلستان*. تهران: قدیانی.
- فرنغ دادگی. (۱۳۸۰). *بندهش*. ترجمه‌ی مهرداد بهار. تهران: توس.
- قاسم‌نیا، شکوه. (۱۳۸۸). *ماجراهای نخودی*. تهران: پیدایش.
- قزل ایغ، ثریا. (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*، سال ۷، شماره ۱۷، 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*، شماره 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.



**Mythological Insights into Children's Fantasy Stories  
of the Eighties**

Emran Sadeghi

Assistant of Persian Language & Literature,  
University of Mohaghegh Ardabili

Bijan Zahirinav

Associate of Persian Language & Literature,  
University of Mohaghegh Ardabili

Mahdi Rostami

Assistant of Persian Language & Literature,  
University of Mohaghegh Ardabili

**Introduction**

Myth is one of the original sources of children's stories. Every child's imagination contains all the experiences that human beings have had through history. The scope of this reflection is especially evident in the fantasy genre. Fantasy also has an essential affinity with myth. The direction of both implies something beyond reality. Myth should be considered as a Minoan story, the origin of which is usually unknown, and is a description of a natural action, belief, institution, or phenomenon that is inextricably linked to religious mirrors and beliefs. In children's stories, elements of myth and fantasy are widely used.

### **Method**

The present study aims to investigate the connection between the fantasy stories of children and adolescents with myths in a descriptive-analytical way by studying the fantasy stories of the eighties. In our opinion, these aspects are the origin of fantasy stories. The aspects studied in this article are: plant-human characteristics, mythical characters such as giants and fairies, magic, the archetype of the hero's journey, metamorphosis and animism. The stories studied in this research have been selected from the authors of the field of children and adolescent literature.

### **Discussion**

Using mythical elements is not a goal for a fantasy writer; it is a very effective tool. With these elements, he/she can create a new world full of surprises for the audience. The child is a myth-oriented being and the subconscious layers of his/her mind are still connected to the mythical world and its connections; therefore, he/she will enjoy the story the most.

The story of *Six-Thousand-Year-Old Green Man* by Fariba Kalhor is based on the ideas of plant-human myths. This story is a description of a green man that is six millennia old. He has been the companion of many people and scientists. Even the title of the eleventh chapter of the book is human-plant. The six-thousand-year-old green man, like the legendary Gilgamesh, seeks the mystery of immortality.

Another story in which human-plant features are evident is the famous story *Nokhody* [*The Little Pea*] by Qasemnia. This story is rooted in the Persian myth of the plant growing from tears. In *Nokhodi* stories, which

have been rewritten based on ancient stories, we encounter the birth of a plant from human tears.

*The Fairy of the Palm Grove* by Hossein Fattahi uses mythical characters such as the fairy. In creating the unreal characters of the story, in addition to the capacities of those characters, the author has also paid attention to their mythological aspects, such as pigeons and crows. The important point is that the author pays attention to the ecology of the southern region. The author has chosen the characters of his story from the birds and plants of the same area. The fairy of the palm grove who is one of the most important characters in the story is originally a palm tree.

Animals are often used in children's stories. We witness this fact in the previous story and also in *Autumn on the Train* by Mohammad-Kazem Mazinani, in which part of the story is based on the relationship between a child and some animals.

The magic object expresses one of the most important human needs. Many fantasy stories are based on the pattern of the magical object, and we will confine ourselves to the story *Three Magical Whistles*. In this story, too, the child character of the story takes refuge in a magical whistle in the face of danger and insecurity.

The fantasy world is also a world of wonders. Some of these creations are in the form of animal-shaped sculptures in fantasy stories. The two stories of *The Boy Who Became a Crow* by Mohammad Kazem Mazinani and *The Wolves Do Not Cry* by Mohammad Reza Yousefi are written based on metamorphosis. Rebellion against oneself and against one's false traits can be the basis for writing a beautiful didactic story.

To do this, the author has resorted to symbolism, as the wolf is a symbol of the ugly and predatory aspect of man.

A large part of the texts produced for children and adolescents deal with the issue of animism in different forms. In addition to representing the mythical mentality of their creators and their audiences in the form of poems, songs and anecdotes, they are also important from an aesthetic point of view. Animism is very evident in the story *Autumn on the Train*.

### **Conclusion**

Mythology is the source of inspiration for children's stories because every child in his/her imagination provides the seeds of all the experiences that human beings have gone through in their history. The child discovers fire like a primitive human. There is no way that the early man walked through and the child does not walk in his/her childhood world and his/her games. The subconscious layers of the child's mind are still connected to the mythical world and its connections; therefore, the poet and writer of children and adolescents' stories and especially poems in which the dominance of consciousness is less, make use of their mythical mentality in the moment of composing poetry for them and communicate with their audience through that part of their minds.

Many aspects of mythic insight are influential in children's stories, especially children's fantasy stories. Mythical characters, the re-creation of mythical stories, the archetype of the hero's journey, and animism have an undeniable effect. It can be said that any story that has

benefited the most from mythology has been more welcomed by children and adolescents.

The space that pervades fantasy stories is highly dependent on mythological elements, especially animism and identification which in fantasy stories is not cross-sectional; it can be seen throughout the text of the story and turns the story into a whole.

**Keywords:** Children's literature, fantasy, myth, magic, archetype.

### References

Abyar, N. (2009). *The boy with a worm on his shoulder and the moat*. Ofoq.

Akbarpour, A. (2010). *Three magic whistles*. Ofoq.

Amuzadeh-Khalili, F. (2009). *Black yellow*. Institute for the Intellectual Development of Children and Adolescents.

Amuzegar, J. (2008). *Mythical history of Iran*. SAMT.

Armstrong, K. (2007). *The great transformation: The world in the time of Buddha, Socrates, Confucius and Jeremiah* (N. Pashaei & E. Pashaei, Trans.). Forouzan.

Aydanloo, S. (2002). Mythical motif of the growth of plants from humans and its reflection in Shahnameh and Persian literature. National Conference of Iranian Studies. Iranian Studies Foundation.

Bahar, M. (1974). *Iranian myths*. Iranian Culture Foundation.

Barthes, R. (2008). *An introduction to structuralist analysis of narratives* (M. Ragheb, Trans.). Farhang-e Saba.

Beaucorps, M. de (1997). *Les symboles vivants* (J. Sattari, Trans.). Markaz.

Bettelheim, B. (2004). *Children need stories* (K. Behroozkia, Trans.). Afkar.

Christensen, A. (2004). *Les types du rremier homme et du pmier roi dans l'histoire legendaire des Iraniens* (J. Amouzegar & A. Tafazzoli, Trans.). Cheshmeh.

Eliade, M. (1989). *Myth and reality* (N. Zangouei, Trans.). Papyrus.

Eliade, M. (2008). *Myth and mystery* (J. Sattari, Trans.). Markaz.

Eqtedari, A. (1976). *The land of kings* (2<sup>nd</sup> Volume). National Heritage Society.

Faranbagh Dadegi. (2001). *Bundahish* (M. Bahar, Trans.). Tous.

Fattahi, H. (2009). *Fairy of the palm tree grove*. Qadyani.

Hesampour, S. & Arameshfard, S. (2010). A look at the narrative dimensions of Ahmad Akbarpour's story, *Three magic whistles*, based on the theory of Maria Nikolaeva. *Journal of Children's Literature Studies*, 3 (1), pp. 19-46.

Hinnells, J. (2003). *Persian mythology* (J. Amouzegar & A. Tafazzoli, Trans.). Farhang-e Moaser.

Horri, A. (2014). *This imaginative pen: Poetics of horror, marvels and miracle literature*. Ney.

Horri, A. (2009). Function of archetypes in classical and contemporary Persian poetry in light of a structuralist approach to Shamlou's poetry. *Mystical and Mythical Literature*, 5 (15), pp. 9-33.

Hosseini, M. & Azimi, M. (2016). Analysis of Iranian fairy tales based of Bettelheim's theories. *Popular Culture and Literature*, 4 (9), pp.102-124.

Jahandideh, S. (2012). Time, narrative, identity: How to understand time in the imaginative narratives of West and Iran. *Studies in Literature*, No. 19, pp. 121-151.

Kalhor, F. (2001). *The six-thousand-year-old green man*. Mehrab-e Qalam.

Kaviani-Pouya, H. (2017). Comparative study of the creation of human in the mythology and religions of Iran and Mesopotamia. *Comparative Theology*, 7 (17), pp. 139-156.

Khanian, J. (2010). *Childhood of the earth*. Amir-Kabir.

Khosrownejad, M. (2004). *Innocence and experience*. Markaz.

Leick, G. (2010). *A dictionary of ancient near eastern mythology* (R. Behzadi, Trans.). Tahouri.

Mazinani, K. (2008). *Autumn in the train*. Soureye Mehr.

Mohammadi, A. & Rouzbehani, A. (2012). I have a fantasy in seven days of the week. *Journal of Children's Literature Studies*, No. 5, pp. 87-108.

Mohammadi, M. H. (1999). *Fantasy in children's literature*. Rouzegar.

Parsanasab, M. & Manavi, M. (2015). Changes in the motif of crow from mythology to popular culture. *Popular Culture and Literature*, 1 (1), pp. 71-92.

Parsinejad, K. (2005). *We had a war, we had a story*. Sarir.

Pouladi, K. (2008). *Principles of children's literature*. Institute for the Intellectual Development of Children and Adolescents.

Pourkhalqi, M. & Jalali, M. (2010). Fantasy and methods of fantasy-making for *Shahnameh* in children's and adolescents' literature. *Journal of Children's Literature Studies*, 1 (1). 55-73.

Qasemnia, S. (2009). *Adventures of Nokhodi*. Peydayesh.

Qazal Iyaq, S. (2007). *Children's and adolescents' literature and reading promotion*. SAMT.

Rastegar-Fasaei, M. (2004). *Transformation in myths*. Research Institute for Social Sciences and Cultural Studies.

Razi, A. & Hajati, S. (2011). Analysis of the signs of non-verbal communication in the story Two friends. *Journal of Children's Literature Studies*, 2 (1), pp. 91-114.

Rowshanfekr, K. (2013). Symbol, mask and myth in resistance poetry of Qeisar Aminpour. *Literary Devices*, Esfahan University, 5 (1), pp. 35-52.

Salajeqeh, P. (2008). *From this eastern garden*. Institute for the Intellectual Development of Children and Adolescents.

Sarkarati, B. (2006). *Hunted shadows*. Qatreh.

Sarmadi, M. (2004). *Faramarznameh*. Society for the National Heritage of Iran.

Shamisa, S. (1994). *Literary genres*. Ferdows.

Shaygan, D. (2012). *Mythical insight*. Asatir.

Yahaqqi, M. J. (2012). *Encyclopedia of myths and fables*. Farhang-e Moaser

Yousefi, M. R. (2010). *Wolves don't cry*. Ofoq.