

فانتزی و شیوه‌های فانتزی‌سازی شاهنامه در ادبیات کودک و نوجوان

مه‌دخت پورخالقی چترودی

دانشیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه فردوسی مشهد

مریم جلالی

دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی دانشگاه فردوسی مشهد

email: jalali_1387@yahoo.com

چکیده

فانتزی از ژانرهای کاربردی در ادبیات کودک و نوجوان است. مهم‌ترین عامل کاربرد این نوع، تخیلی بودن و محال بودن امکان وقوع داستان در عالم واقعی است. فانتزی‌ها به دو دسته‌ی عام و مدرن تقسیم می‌شوند؛ از نظر عناصر سازنده بهترین آثار برای فانتزی‌سازی عام کتاب‌های اسطوره‌ای و حماسی هستند. شاهنامه‌ی فردوسی به دلیل در برداشتن ماجراها و شخصیت‌های استثنایی و درون‌مایه‌های مناسب، شرایط فانتزی‌سازی را داراست. با فانتزی‌سازی داستان‌های شاهنامه، کودکان و نوجوانان علاوه بر آشنایی ضمنی با متون کهن، از دنیای ساختگی و خیالی مرتبط با ماجراهای این اثر، لذت خواهند برد. در این مقاله نخست ژانر فانتزی را معرفی کرده و به اهداف فانتزی‌سازی از داستان‌های اسطوره‌ای و حماسی پرداخته‌ایم. سپس عناصر سازنده‌ی این نوع را که شامل شخصیت‌سازی و شخصیت‌پردازی، دورنمایه‌پردازی و راه‌های ورود به فانتزی می‌شود، بر اساس الگوبرداری از پانزده نمونه اثر پدید آمده در این ژانر،

دسته‌بندی کرده‌ایم و در هر قسمت یافته‌ها را با برخی از داستان‌های شاهنامه مطابقت داده‌ایم و با توجه به این قیاس بخش‌های مناسب برای فانتزی‌سازی شاهنامه را معرفی کرده‌ایم.

واژه‌های کلیدی: ادبیات، شاهنامه‌ی فردوسی، فانتزی، کودک و نوجوان.

۱. مقدمه

پس از جنگ جهانی دوم نظریه‌های مربوط به ادبیات کودک توانست بر سطح شناخت بین‌المللی تاثیر بگذارد و پژوهشگران به صورت دانشی مستقل به آن توجه کنند. این پیشرفت تا آن جا رشد کرد که بی. سینگر در کتاب *موقعیت کنونی ادبیات کودکان* یادآور می‌شود: در حالی که ادبیات بزرگسال به ویژه ادبیات داستانی سیر نزولی را می‌پیماید، اهمیت و کیفیت ادبیات کودکان در ترقی است (سینگر، ۱۹۹۴: ۲۳). در این باره صاحب‌نظر دیگری معتقد است که ادبیات کودکان طی دهه‌ها با ارائه‌ی داستان‌های متنوع برای سن‌های مختلف کودکان، شکوفا شده و مورد تحقیق و بررسی و تفسیر قرار گرفته است و گاه در نسخه‌های ساده‌تر بازنویسی شده و از آن حمایت شده و متناسب با قالب‌ها و گونه‌های کاربردی ارائه شده است (هو، ۲۰۰۰: ۲۵۹).

یکی از مباحث مطرح شده در ادبیات کودک ژانر فانتزی است. «در دهه‌ی ۱۹۶۰، لین کارتر^۱ نویسنده‌ی آمریکایی با گرفتن بر دیگر نظریه‌پردازان، موضوع احیای فانتزی^۲ را مطرح کرد و تعریف مختصری برای این نوع ادبی ارائه نمود» (گران، ۲۰۰۰: ۲۳).

استقبال بی‌نظیر مخاطبان از این نوع ادبی، بسیاری از نویسندگان را بر آن داشت تا نوشته‌های خود را به این سو، هدایت کنند. آشنایی نویسندگان ایرانی نیز با فانتزی از طریق ترجمه آغاز شد و آنان از دهه‌ی هفتاد شمسی دست خود را در فانتزی‌سازی آزمودند.

داستان‌های فانتزی در آغاز به داستان‌های علمی-تخیلی گفته می‌شد که دارای مشخصات زیر بود: «غافلگیرکننده، جنجال برانگیز، بحث انگیز، امکان وقوع محال، لذت بخش، خردگریز و نوگرا در تخیل سازی» (همان، ۲۴). اریک رابکین^۳ درباره‌ی

مشخصه‌ی اصلی فانتزی در ادبیات می‌نویسد: «فانتزی قطب مخالف واقعیت است» (رابکین، ۱۹۷۶: ۱۵). قزل ایاغ نیز معتقد است که در عالم فانتزی هر ناممکنی ممکن می‌شود. بسیاری از این اتفاقات توضیح ناپذیرند، ولی با همه‌ی این‌ها کودکان آن را باور دارند و ذهن خود را به این آثار می‌سپارند. او در تأکید بر این مسئله یکی از بالاترین لذت‌ها و شادی‌های خواندن برای کودکان را لذت شگفت‌زدگی و یکه خوردن می‌داند و بر آن است که فانتزی‌ها دقیقاً این وظیفه را برای کودکان برعهده می‌گیرند (قزل ایاغ، ۱۳۸۵: ۱۵۷).

در ساختار فانتزی دنیایی پدید می‌آید که در موازات با دنیای واقعی حرکت می‌کند و محل جولان قهرمان‌های داستان می‌شود. هم‌چنین محل کنش داستان فانتزی، گاه می‌تواند جهانی واقعی باشد که عناصر غیر واقعی را در خود جای داده است. فانتزی‌ها از نظر درون‌مایه، غالباً دل‌مشغولی‌ها و آرمان‌های انسان‌های این عصر را معرفی می‌کنند. «فانتزی‌ها به بچه‌ها کمک می‌کنند تا کنجکاویشان را گسترش دهند و مشاهده‌گران زندگی شوند، هم‌چنین حساسیت به قوانین و تنوع در محدوده‌ی قوانین را به آن‌ها می‌آموزند و ذهنشان را روی امکانات نو می‌گشایند... فانتزی‌ها به کودکان کمک می‌کنند که تخیلشان را گسترش دهند و یا آن را بهبود بخشند» (محمدی، ۱۳۸۷: ۱۳۵-۱۳۶).

در واقع داستان‌های فانتزی همان داستان‌های واقعی - خیالی به شمار می‌آیند؛ زیرا در این ژانر، بیش از یک جایگاه کنش داستانی^۴ دیده می‌شود: دنیای واقعی و دنیای خیالی.

به طور کلی داستان‌های فانتزی به دو گروه قابل تقسیم‌بندی‌اند: «فانتزی عام و فانتزی نو: عناصر سازنده‌ی فانتزی عام عوامل کهن و قدیمی است که از فرهنگ‌های پیشین نشأت می‌گیرد. فانتزی عام بسیار خوش‌ساخت و بی‌هیچ تردیدی مانند فانتزی‌های جامع است. اما مشخصه‌ی اصلیش این است که به خواننده کمک می‌کند تا خودش تخیل را با توجه به پیش‌ساخت ذهنی‌اش از ماجرا، به شکل مستقیم از دل داستان بیرون بکشد، اما در فانتزی نو پیش‌ساختی از شکل تخیلی ماجرا وجود ندارد و در ارتباط با مخاطب، خواننده در جست‌وجو و پی‌گیری تخیل، با زمینه‌ی قبلی نیست،

بلکه تخیل به او القاء می‌شود» (گران، ۲۰۰۰: ۲۶).

توجه صاحب‌نظران در این باره سبب شده است، برای تقسیم‌بندی‌های اولیه، زیر مجموعه‌هایی تعریف شود و رویکردهای جدیدی نسبت به این مباحث مطرح گردد. برای نمونه لینچ- براون^۵ و تاملینسون^۶ موارد زیر را انواع فانتزی مدرن دانسته‌اند: قصه‌های قومی نو^۷، فانتزی حیوانات^۸، اسباب‌بازی‌ها و اشیاء انسان‌انگار^۹، شخصیت‌های عجیب و موقعیت‌های غریب^{۱۰}، دنیای آدم کوچولوها^{۱۱}، رخدادهای فوق طبیعی و فانتزی رازآمیز^{۱۲}، فانتزی تاریخی^{۱۳}، داستان‌های جست‌وجو^{۱۴}، علمی-تخیلی و فانتزی علمی^{۱۵} (لینچ براون، تاملینسون، ۲۰۰۸، ۱۳۸-۱۴۳) و درباره‌ی رویکرد به فانتزی عام آتبری^{۱۶} نوشته است: عده‌ای معتقدند که فانتزی عام بر تفاوت میان داستان و زندگی واقعی تأکید می‌کند و گروهی نیز برآنند که فانتزی عام بیانگر این است که نه تنها داستان و زندگی واقعی از هم جدا نیستند، بلکه مکمل یکدیگرند (آتبری، ۱۹۹۲: ۱۴۱). بنابراین در فانتزی عام، داستان با عناصر کهن و قدیمی پیوند دارد، اما در فانتزی نو چنین پیوندی دیده نمی‌شود. نویسنده‌ی فانتزی عام، خالق دنیای محالی می‌شود که گاه در خلق آن نیازمند به استفاده از عناصر داستان‌های کهن و افسانه‌های قومی یا فولکلور است.

آنچه در این جا به ادبیات فارسی کودک و نوجوان مربوط می‌شود، وجود داستان‌هایی است که در دل ادب کهن فارسی قرار دارند و بیان آن‌ها برای گروه کودک و نوجوان سودمند است. *ای کارلین*^{۱۷} معتقد است داستان‌های موجود در ادبیات کودک و نوجوان برای این گروه، منبع مناسبی در کسب دانش و آگاهی در زمینه‌ی فرهنگ و تاریخ (فرهنگ عامه)، بینش روان‌شناختی و جامعه‌شناختی شمرده می‌شود (کارلین، ۱۹۹۴: ۱۵۹).

در زمانی که ادبیات وارداتی در کشورمان هر روز ابعاد گسترده‌تری می‌یابد ضرورت پدید آوردن چنین آثاری برای کودکان و نوجوانان ایرانی بیش تر از پیش نمود پیدا می‌کند. از جمله این داستان‌ها ماجراهای اسطوره‌ای و حماسی هستند. پولادی در اهمیت حضور اساطیر در داستان‌های کودک و نوجوان معتقد است که اسطوره‌ها بازتاب باورها و اصول آیینی قبیله‌ها و اقوام گوناگون دوره‌های آغازین‌اند و اکنون به

شکل گنجینه‌های ادبی و هنری در چهارچوب کتاب کودک به کار می‌روند (پولادی، ۱۳۸۷: ۲۶۰) و در تبیین ضرورت آشنایی کودکان و نوجوانان با حماسه‌ها و اسطوره‌ها ماکسیم گورکی می‌نویسد: «کودک به محض اینکه به فهم و درک دنیای پیرامون خود آغاز می‌کند باید کم‌کم از کار نسل‌های پیشین آگاه گردد. این امر به او کمک می‌کند تا بفهمد که آنچه پیش از او انجام یافته، به خاطر او انجام یافته است... و بداند که برای تامین مداومت فرهنگ، مداومت بشری در جست‌وجوی اشکال تازه‌ی زندگی، زندگی آزادانه‌تر و عاقلانه‌تر، این آگاهی سودمند است» (گورکی، ۱۳۶۰: ۴-۸).

با توجه به مطالب پیش‌گفته می‌توان نوع فانتزی عام را برای نوشتن داستان‌های اسطوره‌ای و حماسی انتخاب کرد. اهمیت توجه به اساطیر در فانتزی عام چنان مهم بوده است که «در سال ۱۹۸۸ در یکی از انجمن‌های ادبی انگلیس سخنرانان موضوع جلسه را *آفرینش مجدد اساطیر و بازسازی دنیای نو* قرار دادند و گروهی صاحب‌نظر درباره‌ی آن به بحث و تبادل نظر پرداختند» (سالیوان، ۲۰۰۱: ۱۲۶). نویسنده‌ی این مطلب با تأکید بر اهمیت فانتزی معتقد است که «کاربرد مطالب سنتی و کهن در داستان‌های فانتزی این امکان را فراهم می‌سازد تا خوانندگان به طور ذاتی و ناخودآگاه واقعیت و عمق فرهنگ دنیای محال ساختگی را درک کنند» (همان: ۲۷۹).

بنابراین با فانتزی‌سازی داستان‌های اسطوره‌ای و حماسی - ایرانی برای کودک و نوجوان، می‌توانیم علاوه بر آشنا کردن ضمنی آنان با متون کهن، شرایطی را فراهم سازیم تا این گروه از دنیای ساختگی و خیالی مرتبط با ماجراهای این آثار لذت ببرند. با کاربرد این شیوه، کودک با مشارکت در دنیای گذشته، بی‌آنکه مورد آموزش مستقیم قرار بگیرد با تاریخ و پیشینه‌ی فرهنگی ادبیات حماسی و اسطوره‌های ملی خود آشنا می‌شود و با کمک دنیای ساختگی فانتزی اربابه‌ی تخیلش را به هر سو می‌راند و نخستین دستاورد چنین سازه‌ای، ایجاد مقدمات درک هویت ملی در ذهن کودک و نوجوان است.

بهترین راه در اقدام به هر عملی، هدفمند بودن است. تبیین اهداف فانتزی‌سازی متون اسطوره‌ای حماسی می‌تواند انگیزه‌ی نویسندگان این ژانر را زیر تأثیر قرار دهد. البته باید گفت که برخی از این اهداف می‌توانند به شکل کلی در دیگر نوشته‌های

داستانی برای کودک و نوجوان، مصداق داشته باشند اما تعدادی از این موارد (۳،۵،۶) تنها به مبحث فانتزی‌سازی اسطوره‌ها و حماسه‌ها اختصاص دارند.

اهداف فانتزی‌سازی داستان‌های اسطوره‌ای و حماسی:

۱- ایجاد حس لذت خواندن؛

۲- افزایش درک تجربی کودک و نوجوان از موضوعات غیر قابل دسترس؛

۳- برجسته‌سازی تاریخ و پیشینه‌ی فرهنگی؛

۴- تقویت درک خیالی کودک و نوجوان؛

۵- آشنایی با اسطوره‌ها؛

۶- آشنایی با ادبیات حماسی.

از آن جا که شاهنامه‌ی فردوسی به عنوان یک متن اسطوره‌ای و حماسی همیشه جایگاه بی‌ظنیری در ادبیات کودک و نوجوان داشته (جلالی، ۱۳۸۹: مقدمه) در این پژوهش پانزده داستان فانتزی را به عنوان الگو برگزیدیم و شیوه‌های ورود به فانتزی، شخصیت‌سازی و شخصیت‌پردازی و درون‌مایه‌پردازی را در این داستان‌ها بررسی کردیم، سپس در تطابق با شاهنامه برخی از داستان‌های این مجموعه را که قابلیت مناسب‌سازی برای فانتزی شدن دارند، معرفی کرده‌ایم.

گفتنی است که این تحقیق نخستین پژوهش در تبیین ظرفیت شاهنامه برای فانتزی‌سازی است. اگرچه نویسندگان برای ورود به دنیای فانتزی، شیوه‌های گوناگونی را تجربه کرده‌اند اما متأسفانه این شیوه‌ها تا کنون به شکل نظری، طبقه‌بندی نشده‌اند. پیش از هر چیز این پانزده اثر را که شرح مفصل چاپ آن در فهرست منابع آمده است، معرفی می‌کنیم:

- امپراتور کلمات، رؤیاهای جنوبی، همان لنگ کفش بنفش، قلب زیبای بابلور، جن کوزه‌ی مربا، خاله گنجشکه و ننه پیرزن، هلی فسقلی در سرزمین گول‌ها، گذر ابر، عینکی برای اژدها، نه خشک نه تر، پائولا و طلسم گمشده، آرزوی پیران، پارسیان و من، یک تکه بلور و سیم‌رخ و آدمیزاد.

۲. شیوه‌های ورود به ژانر فانتزی و فانتزی‌سازی شاهنامه

ورود به دنیای فانتزی داستان نخستین گامی است که یک فانتزی‌نویس در خلق اثر خود پیش می‌گیرد و به قول اس. سی. فردریکس «رخ داد/ ادبیاتِ محال از همین جا شکل می‌پذیرد» (رابکین، ۱۹۷۶: ۳۸). و می‌توان گفت، سهیم شدن کودکان با دنیای محال ذهنی از همین مسیر آغاز می‌شود.

در پانزده اثر بررسی شده نویسندگان شیوه‌های متفاوت زیر را برای ورود به عالم فانتزی برگزیده‌اند:

- شباهت‌یابی در اشیا و مکان؛
- رؤیا و خواب؛
- همذات‌پنداری؛
- گریز ذهنی از زمان و مکان؛
- گفت‌وگو با شخصیت‌های غیر انسان؛
- خلق و به‌کارگیری موجودات عجیب غریب.

۲-۱. شباهت‌یابی در اشیا و مکان

در شباهت‌یابی، شی یا مکانی در داستان طراحی می‌شود که شباهت با عناصر داستان کهن دارد، برای نمونه در کتاب *عینکی برای اژدها*، اثر محمد هادی محمدی (۱۳۷۴) شخصیت اصلی داستان که دختری امروزی است، در طول ماجرای گم شدن، وارد غاری بسیار قدیمی می‌شود. قدمت غار این امکان را برای خواننده ایجاد می‌کند که پیدا شدن یک اژدها در آن باورپذیر شود و در داستان، جن کوزه مریا اثر آنی دالتون (۱۳۸۳) کوزه‌ی مربا شبیه چراغ جادو به نظر می‌رسد و نویسنده از این شباهت استفاده می‌کند و با کاربردهای جادویی روند داستان را پیش می‌برد.

در داستان‌های اسطوره‌ای و حماسی شاهنامه نویسنده می‌تواند با توجه به نیازهای کودکان و نوجوانان شرایط ورود به فانتزی را، از مسیر شباهت‌یابی فراهم سازد. برای نمونه در تعریف داستان هوشنگ (فردوسی، ۱۳۷۹: ۲۰/۱۹-۳۸) و تهیه مسکن و ساخت خانه، نویسنده می‌تواند نیاز کودک را به داشتن مکان مناسب برای زندگی و

خانواده در نظر آورد و در شخصیت‌پردازی از آن بهره ببرد. گاه این شباهت‌یابی می‌تواند بر شکل ظاهری موجودات متمرکز شود. برای نمونه در بازآفرینی داستان کرم هفتواد (همان: ۱۸۹۷/ ۵۰۰ به جلو) شباهت یک کرم هفتواد در شاهنامه با کرم‌های معمولی میوه‌ی سیب که در حال حاضر هم یافت می‌شود، راه مناسبی برای ورود نویسنده به ساختار داستان فانتزی است. در داستان شاهنامه، دخترکی فقیر هنگام خوردن میوه‌ی سیب، کرمی را که درون میوه زندگی می‌کند بیرون می‌آورد و از آن مراقبت می‌کند. رفته رفته کرم تبدیل به موجودی غول پیکر می‌شود که دور تا دور شهر را مانند حصار در برمی‌گیرد... نمونه‌ی دیگر اجرا شده‌ی این شیوه در کتاب *پارسیان و من* (۱۳۸۵) اثر *آرمان آرین* است. نویسنده از شباهت‌یابی بهره گرفته و در فصل دشت پارسه (آرین، ۱/۱۳۸۵: ۳۴) نوجوان امروزی به کمک شباهت‌پذیری، همتای نوجوانان دوره‌ی فریدون در شاهنامه می‌شود.

۲-۲. رؤیا و خواب

رؤیا و خواب شیوه‌ی دیگر ورود نویسنده به عالم فانتزی است. احمد اکبرپور در کتاب *رؤیاهای جنوبی* (۱۳۸۴) از این شیوه بهره گرفته است. داستان درباره‌ی پسرکی است که در دنیای خیالی‌اش مرد آبی پوشی را می‌بیند. پسرک که زیر تأثیر عمه‌ی مجنون خود قرار گرفته است، می‌کوشد به کمک جادو و پیشگویی به عمه‌ی خود کمک کند و در نهایت در دنیای فانتزی خود باقی می‌ماند. نویسنده در این کتاب، داستان را با رؤیا شروع می‌کند. این شیوه در داستان *یک تکه بلور* (۱۳۷۹) اثر مرجان کشاورزی آزاد نیز به کار رفته است. در این داستان کودکی در هواپیما است و به خواب می‌رود. در خواب یکی از نوادگان اکوان دیو را در عالم دیوها می‌بیند. بچه دیو سرانجام با شیشه‌ی عمرش وارد زندگی انسان‌ها می‌شود اما آن‌ها را مهربان نمی‌یابد و با وجود کوشش دخترک شیشه‌ی عمر او به دست انسان‌ها می‌شکند. در این داستان نیز ورود به دنیای فانتزی در رؤیا شکل می‌گیرد.

۲-۳. هم‌ذات‌پنداری

هم‌ذات‌پنداری با شخصیت‌های داستانی و درگیر کردن روحيات و احساسات شخصیت‌های دنیای کهن با شخصیت‌های دنیای امروزی شیوه‌ی دیگری برای ورود به ژانر فانتزی است. نمونه‌ی این کاربرد در کتاب *پارسیان و من* (۱۳۸۵) به خوبی انجام شده است. پسری در ماجرای سقوط هواپیما وارد دنیای کهن شاهنامه می‌شود. خانواده‌ی او به دست افراد ضحاک آسیب می‌بیند و او مانند فریدون با ضحاک درگیر می‌شود و ماجراهای اسطوره‌ای و حماسی شاهنامه را از نو تجربه می‌کند.

۲-۴. گریز ذهنی از زمان و مکان

گریز ذهنی از زمان و مکان از دیگر روش‌های فانتزی‌سازی است. معمولاً عنصر سفر در این شیوه، نقش بسزایی دارد. کتاب *امپراتوری کلمات* (۱۳۸۱) از جمله آثاری است که این روش را به کار بسته است. در این اثر کودکان وارد نقشه‌ی جغرافیایی می‌شوند و خطوط مرزی را پاک می‌کنند. در کتاب *پائولا و طلسم گمشده* اثر کونچالوپز ناروائز (۱۳۸۳) نیز از این گریز استفاده شده است. پائولا به همراه نگهبان زمان به دوره‌ی غارنشین‌ها می‌رود و در آن‌جا با پسری هم‌سال دوست می‌شود و آن‌ها درگیر ماجراهایی می‌شوند و در آخر پائولا به زمان خود بر می‌گردد. در همه‌ی قسمت‌های کتاب *پارسیان و من* (۱۳۸۵) نیز این شیوه به کار رفته است و داستان در مسیر سفر شخصیت امروزی که وارد دوران گذشته شده است، تکمیل می‌شود.

۲-۵. گفت‌وگو با شخصیت‌های غیر انسان

بسیاری از داستان‌های فانتزی، از راه گفت‌وگو و ارتباط با عوامل غیر انسان آغاز می‌شوند. خاله گنجشکه و ننه پیرزن (۱۳۸۰) اثر افسانه شعبان‌نژاد از جمله این آثار است. در نخستین داستان این کتاب گفت‌وگوی انسان و حیوان نقش اساسی دارد. خاله گنجشکه در زمستان به دنبال لانه‌ای گرم می‌گردد، اما همه‌ی میهمان دارند و او را نمی‌پذیرند و در نهایت پیرزن او را به خانه‌ی خود می‌برد. رابطه‌ی پیرزن با خاله گنجشکه از طریق گفت‌وگو آغاز می‌شود. نمونه‌ای از شاهنامه که آتوسا صالحی آن را با

این شیوه نوشته است، ماجرای سیمرخ و آدمیزاد (۱۳۱۵) است. انسانی در بیابان راه گم می‌کند. سیمرخ به سراغ او می‌آید و می‌گوید که قصد دارد، آدمیزاد را بخورد. آدمیزاد گریه و زاری می‌کند و در آخر سیمرخ را قانع می‌کند که او را نخورد و به شهر برساند و ماجرا ادامه می‌یابد.

۲-۶. خلق و به کارگیری موجودات عجیب و غریب

خلق و به کارگیری موجودات عجیب و غریب از دیگر شیوه‌های ورود به عالم فانتزی است. کتاب *قلب زیبای بابور* (۱۳۸۲) اثر جمشید خانیان دارای این ویژگی است. کهور غواص سیاه چرده‌ی روستایی عاشق دختر تاجر مروارید می‌شود و بر خلاف میل پدردختر، با او پیوند می‌خورد. پدر آن‌ها را از خود می‌راند و شرط پذیرش‌شان را یافتن مرواریدی به نام حزبا می‌گذارد. کهور در این راه جان می‌سپارد، اما فرزندش در نوجوانی دل به دریا می‌زند و در نهایت با هشت‌پایی افسانه‌ای درگیر می‌شود و گهواره‌ی ننه دریا را در اعماق آب می‌یابد و در جنگ و گریزی سخت، مروارید را به دست می‌آورد. ورود به عالم فانتزی از زمانی شروع می‌شود که پسرک در مقابل ننه دریا و هشت پای غول پیکر سخنگو قرار می‌گیرد.

اسطوره‌ها و حماسه‌های شاهنامه خود غالباً موجودات شگفت‌انگیز و ساختگی دارند؛ مهم این جاست که نویسنده با استفاده از این عوامل وارد دنیای فانتزی شود تا کودکان و نوجوانان در خیال، بتوانند در دنیای خود، با دنیایی دیگر سهیم شوند که دسترسی به آن محال است.

بدیهی است که کاربرد روش‌های یاد شده در شکل تلفیقی، می‌تواند هنر نویسندگی را تکمیل‌تر کند. از طرفی ممکن است در آینده روش‌های جدیدتری نیز از سوی نویسندگان تجربه شود و آثار پدید آمده، محدود به روش‌های ارائه شده نباشد.

۳. شخصیت‌سازی و شخصیت‌پردازی در ژانر فانتزی و فانتزی‌سازی شاهنامه

عامل مهم دیگر در فانتزی‌سازی، شخصیت‌های داستانی هستند. شخصیت در تعریفی ساده موجودی است که با انتخاب نویسنده پا به صحنه‌ی داستان می‌گذارد و کنش‌های

مورد نظر نویسنده را اجرا می‌کند و محوری است که «تمامیت قصه بر مدار آن می‌چرخد» (براهنی، ۱۳۶۲: ۲۴۲).

همانطور که گفتیم در اولین نگاه آنچه داستان فانتزی را از دیگر انواع ادبی جدا می‌کند، وجود عوامل غیر طبیعی و محال در داستان است. برای نمونه در اثر هلی فسقلی در سرزمین *غول‌ها* (۱۳۸۱) هلی با بچه غولی دوست می‌شود و به سرزمین آن‌ها پا می‌گذارد و ماجرای جنگ با *غول بل‌بله* گوش رخ می‌دهد. در داستان *گذر ابر* (۱۳۸۱) شخصیت‌های داستانی عناصر طبیعی مانند ابر و نسیم و باد هستند و به کمک دختری می‌شتابند که دچار سستی شده است. در داستان *جن کوزه‌ی مربا* (۱۳۸۳) یکی از شخصیت‌های اصلی داستان بچه جنی است که در کوزه‌ی مربا زندگی می‌کند و خانواده‌اش را گم کرده و در جست‌وجوی آنان است. این جن با کتاب جادو وارد دنیای جدید می‌شود و گاه بچه‌ها را به دنیای خود می‌برد.

در داستان‌های دیگر دختر و پسری که می‌توانند وارد نقشه‌ی جغرافیایی شوند (*امپراتور کلمات*)، شخصیت ارواح (*رؤیاهای جنوبی*)، لنگ کفش سخنگو (*همان لنگ کفش بنفش*)، هشت‌پای سخنگو در زیر آب (*قلب زیبای بابور*)، گنجشکی که مانند انسان‌ها زندگی می‌کند (*خاله گنجشکه و ننه پیرزن*)، اژدهایی که با انسان‌ها زندگی می‌کند و عینک می‌زند (*عینکی برای اژدها*)، غولی که وارد زندگی بشر می‌شود (*یک تکه بلور*) و پرنده‌ی افسانه‌ای که سر از دنیای حاضر در می‌آورد (*سیمرغ و آدمی‌زاد*) نماینده‌ی غیر معمول بودن شخصیت‌های فانتزی هستند. بنابراین در دنیای فانتزی شخصیت‌های عجیب و غریب و حتی عناصر طبیعت یا اشیاء از جمله عوامل سازنده در این نوع به شمار می‌آیند.

در تأکید بر اهمیت اشیا و شخصیت‌ها کالین منلاو^{۱۸} در کتاب پنج بررسی می‌نویسد که یکی از عناصر مهم و ثابت دنیای محال و خارق‌العاده در ادبیات فانتزی اشیاء یا شخصیت‌های خلق شده‌اند. منلاو «محال و خرق عادت» را به عنوان شکل دیگری از واقعیت توصیف می‌کند که مخاطب در آن می‌زید و تصورات ممکن خود را با آن شکل می‌دهد (مانلاو، ۱۹۷۵: ۳).

در اسطوره‌ها و ماجراهای حماسی شاهنامه، علاوه بر شخصیت‌های عجیب و

غریب، عناصر طبیعت و اشیایی وجود دارند که می‌توانند با شخصیت‌سازی در خدمت فانتزی قرار گیرند. استفاده از این موقعیت به منزله‌ی داشتن برگ برنده در داستان یک فانتزی‌نویس است. این شیوه در داستان یک تکه بلور (۱۳۷۹) و سیمرغ و آدمی‌زاد (۱۳۷۵) به کار رفته است. در داستان نخست یکی از نوادگان اکوان دیو به همراه شیشه‌ی عمرش و در داستان دوم سیمرغ پرنده‌ی افسانه‌ای سر از دنیای امروز بیرون می‌آورند. نویسنده‌ی پارسیان و من نیز از این شخصیت‌ها بسیار بهره گرفته است.

گروهی که قابلیت شخصیت‌پردازی و شخصیت‌سازی را در فانتزی‌سازی شاهنامه

دارند، این گونه تقسیم می‌شود:

الف. جاندار:

- انسان؛

- انسان‌نما؛

- حیوان؛

- حیوان‌نما.

ب. بی‌جان:

- ابزار جادو؛

- خوردنی‌ها و نوشیدنی‌های جادویی؛

- عوامل طبیعت.

موجودات جاندار بی‌شماری در شاهنامه دیده می‌شوند که خصلت اصلی آنان، غیر طبیعی بودنشان است. گاه انسانند و گاه انسان‌نما و حتی ممکن است حیوان و حیوان‌نما باشند. انسان‌ها مانند پهلوانان و قهرمانان، ساحره‌ها و انسان‌نماها مانند دیوها، غول‌ها، اجنه، پری‌ها. حیوانات قوی‌هیكل مانند شیر، گرگ، فیل. حیوان‌نماها مانند اکوان دیو و اژدها از این گروهند. برخی از بی‌جان‌ها که قابلیت شخصیت‌پذیری را دارند، مانند مهره‌های جادویی، پرجادو، زیج، اسطرلاب، و خوراکی‌های عجیب و غریب و خون دیو و چشمه‌های جادویی.

میرصادقی معتقد است که خالق اثر در آفرینش شخصیت می‌تواند آزادانه عمل کند و حتی شخصیتی خلق کند که با معیارهای واقعی همگون نباشد و یا با آنچه در

زندگی واقعی دیده می‌شود، متفاوت باشد (میرصادقی، ۱۳۷۶: ۸۴). بخش آخر نوشته‌ی یادشده، ذهن را به سوی شخصیت‌پردازی می‌کشاند. پس از خلق شخصیت لازم است که نویسنده کنش رفتاری او را در طول داستان به وجود آورد. اگرچه عمل‌کرد نویسنده در شخصیت‌پردازی سلیقه‌ای است اما در این باره باید در نظر آورد که آشنایی کودکان و نوجوانان با اسطوره و حماسه از اهداف فانتزی‌سازی شاهنامه است، بنابراین در به کارگیری کنش‌های متناسب با شخصیت‌ها، لازم است جایی برای اعمال روح حماسی و اسطوره‌ای شاهنامه در داستان گشود.

۴. درون‌مایه در ژانر فانتزی و فانتزی‌سازی شاهنامه

درون‌مایه‌ها گاه مانند بخشی از داستان‌های پارسیان و من (۱۳۱۵) محتوای قهرمانی و پهلوانی و تاریخی دارند و گاه مانند نه‌تر و نه‌خشک (۱۳۸۲) و همان‌نگ کفش بنفش (۱۳۸۲) و قلب زیبای بابور (۱۳۸۲) با نگاهی عاشقانه و هویت‌یاب به امور اجتماعی و روانشناختی می‌پردازند. گاه برجسته‌سازی درون‌مایه بر پایه‌ی انتقادات سیاسی و اجتماعی استوار است؛ مانند امپراتور کلمات (۱۳۸۱) و یک تکه بلور (۱۳۷۹). درون‌مایه‌های دینی و اخلاقی نیز جای خود را در ادبیات فانتزی کودک و نوجوان حفظ کرده‌اند و در این باره می‌توان از کتاب آرزوی پیران (۱۳۸۱) نام برد که در این اثر به برجسته‌سازی امور اخلاقی پرداخته شده است. در واقع باید گفت کاربرد انواع درون‌مایه در ژانر فانتزی امکان‌پذیر است و بستگی به گزینش نویسنده دارد.

در فانتزی‌سازی داستان‌های اسطوره‌ای و حماسی شاهنامه برای کودکان و نوجوانان از چهار نوع درون‌مایه می‌توان بهره گرفت که همه‌ی این درون‌مایه‌ها در کتاب پارسیان و من تجربه شده‌اند. این درون‌مایه‌ها به شکل زیر تقسیم‌بندی می‌شوند:

- درون‌مایه‌ی پهلوانی و قهرمانی؛
- درون‌مایه‌ی اجتماعی و روانشناختی؛
- درون‌مایه‌ی دینی و اخلاقی؛
- درون‌مایه‌ی تاریخی.

۴-۱. درون‌مایه‌ی پهلوانی و قهرمانی.

این درون‌مایه به شاخه‌های خردتری تقسیم می‌شود:

۴-۱-۱. برجسته‌سازی شجاعت

نمونه‌ی تجربه شده، فتح جهان (آرین، ۱۳۸۵/۳: ۱۱۴) در داستان *پارسیان و من* و نمونه‌های مناسب فانتزی‌سازی که در شاهنامه موجودند: کودکی سهراب (فردوسی، ۱۳۷۹: ۱۸۸/ ۱۱۱-۱۲۵) کودکی کیخسرو و پیکار با شیر و گراز (همان: ۲۸۴/ ۲۴۸۰-۲۴۸۵).

۴-۱-۲. برجسته‌سازی عدالت‌خواهی

نمونه‌ی تجربه شده، غمگین‌ترین پسر دنیا (آرین، ۱۳۸۵/ ۱: ۱۲۸) در کتاب *پارسیان و من* و نمونه‌های مناسب فانتزی‌سازی که در شاهنامه موجودند: داستان سیاوش (فردوسی: ۲۱۵/ ۱ به جلو) معرفی پادشاهان دادگستر.

۴-۱-۳. برجسته‌سازی پایداری

نمونه‌ی تجربه شده، بردیا و پرواز با سیم‌رغ (آرین، ۱۳۸۵/۳: ۱۰) در کتاب *پارسیان و من* و نمونه‌های مناسب فانتزی‌سازی که در شاهنامه موجودند: داستان فریدون و پسرانش (فردوسی: ۴۱/ ۱ به جلو) داستان منوچهر (همان: ۶۶/ ۱ به جلو)

۴-۱-۴. برجسته‌سازی وطن‌دوستی

نمونه‌ی تجربه شده، آژی‌دهاک ماردوش (آرین، ۱۳۸۵/۱: ۱۷۳) در کتاب *پارسیان و من* و نمونه‌های مناسب فانتزی‌سازی که در شاهنامه موجودند: داستان کاوه و ضحاک (فردوسی: ۳۲/ ۱۰۰-۴۷۰) مبارزه گردآفرید و سهراب (همان: ۱۸۹/ ۱۷۵-۲۷۴).

۴-۲. درون‌مایه‌ی اجتماعی و روان‌شناختی

۴-۲-۱. عشق

نمونه‌ی تجربه شده، عاشقانه در جنگل (آرین، ۱۳۸۵/ ۲: ۸۳) عاشقانه در کوهستان (همان/ ۳: ۱۵۶) در کتاب *پارسیان و من* و نمونه‌های مناسب فانتزی‌سازی که در

شاهنامه موجودند: داستان رودابه و زال (فردوسی: ۷۵ / ۳۱۳ به جلو) تهمینه و رستم (همان: ۱۸۵ / ۶۲-۱۰۵) بیژن و منیژه (همان: ۴۵۳ / ۱ به جلو).

۲-۲-۴. همیاری و تعامل

نمونه‌ی تجربه شده، رها شده (آرین، ۱۳۸۵ / ۲: ۲۰) جمشید پادشاه (همان، ۱ / ۱۵۶) در کتاب *پارسیان و من* و نمونه‌های مناسب فانتزی‌سازی که در شاهنامه موجودند: داستان هوشنگ (فردوسی: ۱۹ / ۱-۳۸) تهمورث و آموزش خط (همان: ۲۰ / ۳۹-۴۶) جمشید (همان: ۲۲ / ۱-۷۴) کیکاووس و مداوا شدن چشم‌ها (همان: ۱۴۸ / ۲۲۵ به جلو) پسران مهبود پیشکار انوشیروان (همان: ۱۱۱۳ / ۱۵۶۰-۱۷۰۵).

۳-۲-۴. مهربانی و گذشت

نمونه‌ی تجربه شده، جنگلی که مادرم را در خود داشت (آرین، ۱۳۸۵ / ۱: ۹۳) در کتاب *پارسیان و من* و نمونه‌های مناسب فانتزی‌سازی که در شاهنامه موجودند: داستان کودکی زال (فردوسی: ۶۸ / ۴۹-۱۱۵) خوالیگران ضحاک (همان: ۲۸ / ۱۳-۴۱).

۴-۲-۴. هویت یابی

نمونه‌ی تجربه شده، من و پارسیان (آرین، ۱۳۸۵ / ۱: ۲۱۸) رستاخیز اساطیر (همان: ۳ / ۲۲۳) در کتاب *پارسیان و من* و نمونه‌های مناسب فانتزی‌سازی که در شاهنامه موجودند: ماجرای بهمن (فردوسی: ۷۸۴ / ۱۶۰۲-۱۶۶۵) فریدون (همان: ۳۱ / ۱۴۹-۱۶۰)، سهراب (همان: ۱۸۸ / ۱۱۸-۱۲۵)، کیخسرو (همان: ۲۸۴ / ۲۴۹۰ به جلو)، پسر همای (همان: ۸۰۵ / ۱۰۵-۱۳۵).

۳-۴. درون‌مایه‌ی دینی و اخلاقی

۱-۳-۴. خداوند و توجه به امدادهای او

نمونه‌ی تجربه شده، شکوه نور خدا (آرین، ۱۳۸۵ / ۳: ۲۳۶) در کتاب *پارسیان و من* و نمونه‌های مناسب فانتزی‌سازی که در شاهنامه موجودند: داستان هفت خان رستم

(فردوسی: ۱۵۱/ ۱۴۹ به جلو) و هفت‌خان اسفندیار (همان: ۷۱۴/ ۵۰۱-۸۴۹)

۴-۳-۲. مبارزه با پلیدی و زشتی

نمونه‌ی تجربه شده، نبرد پای البرز کوه (آرین، ۱۳۸۵/ ۲: ۷۱) در کتاب *پارسیان و من* و نمونه‌های مناسب فانتزی‌سازی که در شاهنامه موجودند: مبارزه با ضحاک (فردوسی: ۲۷ / ۱-۴۷۰) اکوان دیو (همان: ۴۴۸-۱/ ۱۵۸) مبارزه با اولاد غندی، دیو سپید، ارژنگ، زن جادو، گرگسار، و دیگر دیوها و جادوها و ماجرای افراد پلید و بد سرشت.

۴-۳-۳. گرایش به نیکی و خوبی

نمونه‌ی تجربه شده، اتاقی پر از شیشه‌های مکعبی (آرین، ۱۳۸۵/ ۲: ۱۵۳) در کتاب *پارسیان و من* و نمونه‌های مناسب فانتزی‌سازی که در شاهنامه موجودند: گسترش خلق و خوی نیکو پهلوانان و پادشاهان: ابتدای داستان جمشید (فردوسی، ۲۲/ ۴-۵۵) نیکی و بخشندگی فریدون و مادرش کتایون پس از به تخت نشستن (همان: ۴۱/ ۴-۴۸) کمک در آزاد سازی بیژن از سوی رستم (همان: ۴۵۳/ ۱ به جلو).

۴-۳-۴. درون‌مایه‌ی تاریخی

نمونه‌ی تجربه شده، دوستان نازنین من (آرین، ۱۳۸۵/ ۳: ۱۳۳) در کتاب *پارسیان و من* و نمونه‌های مناسب فانتزی‌سازی که در شاهنامه موجودند: همه‌ی قسمت‌های تاریخی شاهنامه که از پادشاهی اشکانیان و ساسانیان تا پایان شاهنامه را شامل می‌شود.

۵. نتیجه‌گیری

شاهنامه‌ی فردوسی از جمله آثاری است که قدمت و اهمیت ملی و فرهنگی بسزایی دارد و بسیاری از نویسندگان کودک و نوجوان را به سوی خود فرا خوانده است تا آن‌جا که در یک صد سال اخیر بیش از ۵۰۰ مطلب و داستان از شاهنامه در کتاب‌ها و نشریات کودک و نوجوان به چاپ رسیده است (جلالی، ۱۳۸۹: ضمیمه) این امر ما را بر آن داشت تا باگزینش شاهنامه بتوانیم با ارثه‌ی شیوه‌های نو، در نقل و انتقال مفاهیم

این اثر به کودکان و نوجوانان، راه جدیدی را به کمک فانتزی‌سازی در اختیار نویسندگان و علاقه‌مندان قرار دهیم.

با بررسی انجام شده می‌توان به صراحت گفت، بسیاری از داستان‌های موجود در شاهنامه این قابلیت را دارند که در ژانر فانتزی عام، برای گروه کودک و نوجوان مناسب‌سازی شوند که در این راه لازم است از شیوه‌های صحیح ورود به فانتزی و انتخاب درون‌مایه‌ی مناسب و برجسته کردن شخصیت‌های خارق‌العاده و شخصیت‌سازی مناسب بهره گرفت. در حقیقت باید داستان‌های مربوط به شاهنامه را به گونه‌ای برای کودکان و نوجوانان فانتزی‌سازی کرد که دنیای محال، ناممکن و دست‌نیافتنی اسطوره‌ها و حماسه‌ها تبدیل به دنیایی ممکن و دست‌یافتنی و جذاب شود.

امید است نویسندگان در آینده از روش‌های جدیدتری نیز بهره‌گیرند. باشد که با به‌کارگیری روش‌های مناسب در داستان‌پردازی، بتوانیم در زنده نگاه داشتن ادبیات غنی فارسی برای کودکان و نوجوانان گامی چند برداریم.

پی‌نوشت‌ها

1. Lin Carter
2. Revival of fantasy
3. Rabkin
4. Setting
5. Lynch-Brown
6. Tomlinson
7. Modern folktales
8. Animal fantasy
9. Personified toys and objects
10. Unusual characters and strange situations
11. Worlds of little people
12. Supernatural events and mystery fantasy
13. Historical fantasy
14. Quest stories
15. Science fiction and science fantasy
16. Attebery
17. Karlin
18. Manlove

منابع

الف. فارسی

- آرین، آرمان. (۱۳۸۵). *پارسیان و من. ویراستار: م. حسینی*. تهران: موج.
- اکبرپور، احمد (۱۳۸۱). *امپراتوری کلمات*. تهران: پیدایش.
- (۱۳۸۴). *رؤیاهای جنوبی*. تصویرگر: پرویز حیدرزاده. تهران: منادی تربیت.
- براهنی، رضا (۱۳۶۲). *قصه‌نویسی*. تهران: نشر نو.
- پولادی، کمال (۱۳۸۷). *رویکردها و شیوه‌های ترویج خواندن*. تهران: مؤسسه فرهنگی پژوهش تاریخ ادبیات کودکان.
- جلالی، مریم (۱۳۸۹). *شاهنامه در ادبیات کودک و نوجوان از مشروطه تا سال ۱۳۸۵*. پایان نامه دکتری، دانشگاه فردوسی مشهد.
- حسن‌زاده، فرهاد (۱۳۸۲). *همان لنگ کفش بنفش*. تصویرگر: ماهنی تذهیبی. تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- خانیان، جمشید (۱۳۸۲). *قلب زیبای بابور*. تهران: کانون.
- دالتون، آنی (۱۳۸۳). *جن کوزه‌ی مربا*. ترجمه‌ی ابراهیم اقلیدی. تصویرگر: برت هادسن. تهران: مهرگیا.
- شعبان‌زاد، افسانه (۱۳۸۰). *خاله گنجشکه و ننه پیرزن*. تصویرگر: علی مفاخری. تهران: محراب قلم.
- صالحی، آتوسا (۱۳۷۵). *سیمرغ و آدمیزاد*. سروش نوجوان. اردیبهشت، شماره ۹۸.
- فردوسی، ابوالقاسم (۱۳۷۹). *شاهنامه‌ی فردوسی*. چاپ مسکو، تهران: نشر پیمان.
- قاسم‌نیا، شکوه (۱۳۸۱). *هلی فسقلی در سرزمین غول‌ها*. تصویرگر: فرشید شفیع‌ی. تهران: نشر پیدایش.
- قزل ایاغ، ثریا (۱۳۸۵). *ادبیات کودکان و نوجوانان و ترویج خواندن*. تهران: سمت.
- کشاورزی آزاد، مرجان (۱۳۷۹). *یک تکه بلور*. تهران: شباویز.
- کشکولی، مه‌دخت (۱۳۸۱). *گذر ابر*. تصویرگر: محمدعلی بنی اسدی. تهران: شباویز.
- گورکی، ماکسیم (۱۳۶۰). *نکاتی درباره‌ی ادبیات کودکان؛ زندگی، این افسانه‌ی*

- شگفت‌انگیز. مترجم: اردشیر نیکپور. تهران: نشر شورای کتاب کودک.
- محمدی، محمدهادی (۱۳۷۴). *عینکی برای اژدها*. تهران: کانون.
- محمدی، محمدهادی (۱۳۷۶). *فانتزی در ادبیات کودک*. تهران: نشر روزگار.
- مرادی کرمانی، هوشنگ (۱۳۸۲). *نه خشک، نه تر*. تهران: معین.
- میرصادقی، جمال (۱۳۶۴). *عناصر داستان*. تهران: شفا.
- ناروائز، کونچالوپیز (۱۳۸۳). *پائولا و طلسم گمشده*. تصویرگر رافائل سالمرون.
- ترجمه‌ی سیما مشهوری. تهران: سبز خط.
- یوسفی، محمدرضا (۱۳۸۱). *آرزوی پیران*. تصویرگر: سارا ایروانی. تهران: شب‌اویز.

ب. انگلیسی

- Attebery, B. (1996). *Strategies of fantasy*. New York: Oxford University Press.
- Grant, J. (2000). Generic fantasy and the loss of subversion. *Extrapolation*, 41 (1), 21-28.
- Ho, L. (2000). Children's literature in adult education. *Literature in education*, 35 (4), 259-271.
- Karlin, A. (1994). Picture story books to use in the secondary classroom. *Journal of reading*, (38), 158-160.
- Lynch-Brown, C. and Tomlinson, C. M. (2008). *Essentials of children's literature*. NY: Pearson Education Inc.
- Manlove, C. (1975). *Modern fantasy: Five studies*. Cambridge: Cambridge UP.
- Rabkin, E. (1976). *The fantastic in literature*. Princeton: Princeton UP.
- Singer, I. B. (1994). *The present state of English children's literature*. Milton Keynes: Open University.
- Sullivan, C. W. (2001). Folklore and fantastic literature. *Western Folklore*, Fall, 60 (4), 279-296.

