



بازگویی آن خاطره‌ی ازلی

منوچهر البرلو

«تور تروپ فرای» عقیده دارد که موضوع داستان‌ها و فیلم‌های امروز را می‌توان در آثار کلاسیک و حتی قبل از آن، در آثار باستانی ردیابی کرد. به نظر او، به داستان‌ها و درام‌ها بر اساس الگوهای ثابت شکل داده می‌شود و تنها نحوه‌ی بیان آن‌ها متفاوت است. او در کتاب «تخیل فرهیخته» می‌نویسد: «... ادبیات با الگویی ممکن از تجربه آغاز می‌شود و آن چه به وجود می‌آورد الگویی ادبی است که آن را کلاسیک می‌نامیم. ادبیات تکامل نمی‌یابد و پیشرفت نمی‌کند با این تعبیر می‌توان به چنین قطعیتی رسید که ادبیات با مفهومی چون پیشرفت سر و کار ندارد»^۱.

آن چه در شکل‌گیری هنر اهمیت دارد، نحوه‌ی گزارش دادن هنرمند از تجربه‌ی ذهنی خود است. انتقال این حس در درجه‌ی اول به یک ظرف مناسب هنری نیاز دارد، قالبی که می‌تواند شعر، موسیقی، نقاشی یا سینما باشد و در درجه‌ی دوم به لحنی که هنرمند با آن بتواند شور و شوقی را که موجد انگیزه‌ی در مخاطب برای مواجهه با اثر باشد، به آن ببخشد.

فانتزی نه به عنوان یک سبک و نوع هنری، بلکه بیش‌تر به عنوان یک صفت برای اثر به کار می‌رود. در هر اثر هنری - با هر سبک و روش - روح فانتزی می‌تواند چاشنی شیرین‌تر و جناب‌تر کردن آن اثر باشد. فانتزی شیوه‌ی بیانی است که در آن، اصول و قواعد معقول و واقعی جهان علی را به هم می‌ریزیم تا

جهانی دلخواه خود پدید آوریم و همین، محمل مناسبی است تا بتوان برای بیان سرگذشت‌ها و ماجراهای هیجان‌انگیز و شوق‌آور، به رمز و راز و جادو روی کرد.

انسان هرگز در طول تاریخ به آن چه داشته راضی نبوده و همواره بهانه‌ی چیزی دیگر را گرفته است. انسان از روزی که پا به عرصه‌ی وجود نهاد، به دنبال چیزی است که تصویری از آن را دیده و هنر نیز تلاش پیگیر انسان برای بازیافتن همان نقش گمشده است؛ چیزی که یاد و خاطره‌ی تجربه‌ی شیرینش هنوز در ذهن باقی است و او را بی‌قرار می‌کند، همان نقش ازلی که بر پنهان‌ترین لوح وجود هر انسان حک شده و او را وامی‌دارد تا هر پدیده و هر ظرفیتی را برای دست یافتن به حقیقت آن از هم بشکافد و نشان گمشده‌ی خویش را بجوید.

تفاوت میان علم و تخیل را می‌توان از راه بررسی خاستگاه هر کدام از آن‌ها مشخص ساخت. در علم با قبول این جهان می‌کوشند قوانین آن را تبیین و تفسیر کنند اما تخیل با این جهان سر و کار ندارد، بلکه به جهانی دل بسته که خود سازنده‌ی آن است و طرح اولیه‌ی آن بر اساس خاطره‌ی ازلی شکل پذیرفته است. هنر هم که خود زاینده‌ی تخیل است، حرکتش را از الگویی مجرد و خیالی شروع می‌کند و از طریق مهارت هنرمند در به‌کارگیری ابزار هنری به گونه‌ی تجلی می‌یابد که به باور بنشیند و با احساس دیگر مردمان تماس داشته باشد و آنان

را برانگیزد. آن چه در این‌جا به بحث ما مربوط می‌شود، همین آثار تخیلی است.

فانتزی و درک حقیقت

گفته‌اند که فانتزی برای درک حقیقت جهانی، مانند شعر از ابزاری به نام استعاره سود می‌برد. این شیوه، اشاره‌ی است به «این همانی» ذهن بشر که همواره در تلاش است تا با ابزار موجود واقعی جهانی را طرح کند که نیست اما باید باشد. آفرینش فانتزی در نظر اول شاید امری آسان جلوه کند، اما باید دانست که تنها با یک ذهن چابک و خلاق می‌توان قوانین جاری و طبیعی را به هم ریخت و با آفرینش دنیای خود، قوانین و روابط جدیدی بنا نهاد. به همین جهت، فانتزی یک فرصت مناسب برای بازگویی آن خاطره‌ی ازلی است.

گفته‌اند که فانتزی بستر مناسبی است برای تمثیل، جامه‌ی می‌توان در پوشش آن هزار و یک نقش پنهان را محفوظ داشت. می‌توان با زنده نگه داشتن حس اعجاز در انسان، به ابعاد واقعیت وسعت بیش‌تری بخشید تا از این راه دایره‌ی درک و تجربه‌ی بشری گسترش یابد و خود فانتزی به راه اصلی برای حصول معرفت بدل شود.

انسان از کودکی در زندگی خود با سؤال‌هایی مواجه است. او ملام در پی آن است که دریابد کیست، این جهان مانند چیست و او در این میان چه نقشی دارد. طرح این پرسش‌ها از سوی کودک به جهان اطرافش محدود است

و انگیزه‌های او متفاوت با انگیزه‌های فلاسفه و متفکرانی است که با طرح سوالات مجرد و علمی، قصد کشف حقیقت جهانی را دارند. او نیازمند این است که نیروهای تهدیدگر و حامی خود را شناسایی کند، تا از این وادی تن به سلامت برد این اساسی‌ترین نیاز روانی او در این سنین است. بی‌شک در فانتزی‌ها مناسب‌ترین پاسخ‌ها در اختیار این نویایان قرار داده می‌شود، چرا که آثار فانتاستیک با طرز فکر و طرز تلقی کودکان هماهنگی دارند و با آنان به زبان خودشان سخن می‌گویند و با ارایه‌ی راه‌های گوناگون برای یافتن پاسخ، راه حل نهایی را به تخیل او وامی‌گذارند.

«فورستر» در «جنبه‌های رمان» به این مطلب اشاره می‌کند که: «فانتزی از ما چه می‌خواهد؟ از ما می‌خواهد که مبلغی اضافه بپردازیم و ما را ناگزیر از تنظیم و تعدیلی می‌کند که با آن چه یک اثر هنری غیرفانتزی طلب می‌کند فرق دارد؛ یک تعدیل اضافی. رمان‌نویس می‌گوید، این همان چیزی است که ممکن است در زندگی شما رخ دهد. فانتزی‌نویس می‌گوید، این چیزی است که نمی‌تواند رخ بدهد؛ اول باید از شما تقاضا کنم کتابم را به‌طور کلی و در مجموع باور کنید، دوم این که چیزهایش را قبول کنید ... خوانندگان اغلب شرط اول نویسنده را می‌پذیرند اما عدم پذیرش شرط دوم از سوی مخاطب گاه به مردود ساختن شرط اول نیز می‌انجامد»^۲.

در مطالعه‌ی فانتزی، چیزی بیش‌تر از آن چه برای خواندن قصه‌ی معمولی به کار می‌رود لازم است، چیزی فوق‌طبیعی. شاید به نوعی حس ششم خواننده لازم باشد، به این معنا که ما در برخورد با آثار واقعی - غیرفانتزی - یا حواس پنج‌گانه‌ی خود درگیر ماجرا می‌شویم و از آن بهره می‌بریم اما برای کسب لذت در قبال فانتزی لازم است که از حس ششم خود نیز استفاده کنیم، یعنی حس ناپاوری را در خود به شکلی ارادی به حالت تعلیق درآوریم تا بتوان با عبور از دیوار ناپاوری و رسیدن به باور، جهانی دیگرگونه را به انضمام پدیده‌های مولود آن پذیرفت و باور کرد. تعلیق ارادی ناپاوری از سوی مخاطب لازمی ارتباط با یک فانتزی است. پذیرفتن فانتزی از سوی برخی، در حکم گذر از یک دیوار سنگی است! آنان می‌نیلارند که عقلشان از پذیرفتن واقعیتی عجیب و باورنکردنی یا واقعیتی وارونه عاجز است اما

کودکان برخوردشان بیش‌تر عاطفی است و راحت‌تر و زودتر باور می‌کنند چون به دلیل تجربه‌ی کمی که از مواجهه با واقعیات دارند هنوز حس ناپاوری در آنان شکل قطعی و چارچوب‌بندی‌شده‌ی نیافته‌است.

اندیشه‌ی کودک و فانتزی

بر اساس مطالعات «ژان پیاژه» اندیشه‌ی کودک تا رسیدن به مرحله‌ی بلوغ، جاندار پندار است. او می‌داند که روابطش با جهان بیجان از همان الگوی روابط او با جهان جاندار و انسان‌ها پیروی می‌کند. کودک اشیای زیبایی را که دوست دارد، مانند مادر خویش، نوازش می‌کند. بنا بر نظر پیاژه، کودکان باور دارند که خورشید زنده است چون روان و سیال است، سنگ جان دارد برای این که از بلندی فرو می‌گلتد و حرکت می‌کند؛ پس برای او اشیای همچون آدمیان، زندانند و روح دارند و احساس و رفتارشان مانند کودک است. برای کودک، خط مشخصی برای جدا کردن اشیای بیجان از جانداران وجود ندارد و زندگی هر آن چه زنده است با زندگی ما شباهت بسیار دارد. ما آن چه را که تخته‌سنگ‌ها، درختان و حیوانات می‌گویند نمی‌فهمیم، زیرا به قدر کافی با آن‌ها هماهنگ نیستیم. برای کودک که در تلاش فهم جهان است، منطقی است که از اشیایی انتظار پاسخ داشته باشد که کنج‌کاوی‌اش را برمی‌انگیزند و چون کودک خودمملار است، انتظار دارد که حیوان دربار‌ه‌ی چیزهایی که برای او اهمیت دارد سخن بگوید؛ مانند حیوانات افسانه‌ی و مانند خود

او که با حیوانات واقعی و یا با عروسک‌هایش سخن می‌گوید. کودک بر این باور است که حیوان می‌فهمد و واکنش عاطفی دارد، حتی اگر آشکارا آن را نشان ندهد.

اگر در بازی کودک نیک بنگریم، در خواهیم یافت که معنای بازی و زندگی برای او یکسان است. او از سر بی‌دردی و بی‌کاری بازی نمی‌کند، بلکه بازی او عین زندگی اوست. او زنده است تا بازی کند و از این طریق واقعیت‌های زندگی را درمی‌یابد. او در بازی تقلید می‌کند؛ تقلید از هر آن چه می‌بیند او از تمام الگوهای رفتاری که فرا روی خود دارد، از پدر و مادر و معلم گرفته تا قهرمان داستانی که می‌خواند یا فیلمی که می‌بیند، تقلید می‌کند. «ارسطو» می‌گوید: «ما از چیزی تقلید می‌کنیم که آگاهانه یا ناآگاهانه می‌ستاییم». کودک در صورتی در زندگی آینده‌ی خود از افکار و اندیشه‌های بلند استفاده خواهد کرد که این افکار و اندیشه‌های پسندیده را قبلاً دیده و در وجودش تحسین کرده باشد، به عبارت دیگر احساساتش طوری با آن‌ها تلطیف شود که زمینه‌ی مناسبی برای بروز افکار و اندیشه‌های بلند گردد. به این ترتیب تخیل کودکانه به نوعی منطبق تبدیل می‌شود. کودک، با تخیل این امکان را می‌یابد که به بهانه‌ی آزمون تجربی غیرقابل دسترس، از تجارب واقعی و ملموس فاصله بگیرد و با استغراق در جهانی که مملو از عجایب، طلسم و جادو، ماجراهای قهرمانانه و خطرات بی‌شمار است، کنج‌کاوی‌ها و حادثه‌جویی‌های خود را راضا کند. البته ارضای





نفسانیات کودک، تنها یک وجه از قضیه است. وجه دیگر که کودک به هنگام درگیری با اثر از آن غافل می‌ماند، آن است که او با نیرویی مرموز و پنهان در روح اثر به حقیقت زندگی مربوط و متصل شده و به گنجینه‌های گرانقدر دست می‌یابد. او از این طریق کلیدهای طلایی و ارزشمندی را به چنگ می‌آورد که به موقع قفل مشکلات فردی و اجتماعی‌اش را از هم می‌گشاید. تجاربی که از راه فانتزی‌ها کسب می‌شود از آن حیث که نقش پررنگ‌تری در حافظه‌ی کودک نسبت به تجارب شخصی و واقعی او می‌یابد و از این جهت که ممکن است در آینده مفیدتر و کارآمدتر از آن‌ها واقع شود، بسیار ارزنده و کارگشا به نظر می‌رسد.

هنرمند و دنیای فانتزی

شناخت دنیایی که کودک درصدد کشف آن است، می‌تواند فانتزی‌ساز را در راه ساختن دنیایی سراسر تخیلی، که با ذهنیات و نیازهای کودک هماهنگی داشته باشد، یاری دهد؛ دنیایی که هنرمند در بازسازی‌اش ممکن است از عوامل غیرواقعی و غیرمعمول استفاده کند اما این اطمینان را هم داشته باشد که کودک، دنیای خیالی وی را بسیار واقعی‌تر از قلمروی واقعیات روزمره خواهد یافت، چون در این ستین نسبت او با تخیل بسیار قوی‌تر از نسبتش با تعقل است و هر آن چه با این نحوه‌ی نگرش سخت‌تر پیش‌تر داشته باشد برای او عینی‌تر و واقعی‌تر جلوه خواهد کرد. در فیلم «داستان بی‌پایان»، «باستیان» کودک واقع‌بین نیویورکی، پس از تحمل آزار و اذیت دوستان شرور، به جهانی تخیلی - افسانه‌یی پناه می‌برد. او با مطالعه‌ی کتاب داستان بی‌پایان درمی‌یابد که دنیای فانتزی را نیستی تهدید می‌کند و لحظه به لحظه ویرانی و مرگ، این سرزمین فرح‌انگیز و شادی‌آور را در کام خود فرو می‌کشد. باستان با دنبال کردن سرگذشت هیجان‌انگیز شخصیت‌های این سرزمین، درمی‌یابد که کلید نجات جهان فانتزی در دست اوست. او مرتب فریاد قهرمانان داستان را، از ورای کلمات کتاب، می‌شنود که او را با نام می‌خوانند تا برای نجات فانتزی بشتابد. باستان با حضور در فضای افسانه‌یی داستان، پرده‌های ناباوری را پس می‌زند و با به جهان فانتزی می‌گذارد. ولی در دنیای فانتزی چه نیازی به یک کودک واقع‌بین و عاری از اعتماد به نفس

است و باستان با حضور در این جهان به چه حاصلی دست می‌یابد؟ باستان با باور فانتزی و سرگذشت فانتاستیک قهرمانان، از فرو ریختن قصرهای رفیع و طلایی آن جلوگیری نموده و با حضور فعالی که در ساحت مقدس این جهان می‌یابد، حیات مجدد آن را تضمین می‌کند؛ ضمن آن‌که از طریق این سفر مخاطرانگیز و نجات جهان فانتزی، اعتماد به نفس لازم را - که پرواز با سگ پرند بر فراز شهر اشاره به رآورد این سفر است - برای سرکوب عوامل شرور و تهدیدکننده در جهان بیرون به دست آورده است. اگرچه باستان نماینده‌ی کودکان واقع‌بین امروزی است اما آن قدر از دنیای کودکانه فاصله نگرفته که، همچون آدم‌بزرگ‌ها، قادر به عقیم ساختن عنصر ناباوری خود نباشد. تا زمانی که کودکان آن مبلغ اضافی را در ازای فانتزی‌ها بپردازند می‌توانند بهترین توشه‌ی ذهنی را دریافت کنند؛ توشه‌یی برای ورود به عرصه‌ی بزرگسالی. در این میانه، سینما نقش ارزنده‌یی دارد، زیرا در این قالب هنری، با عینیت بخشیدن به امور خیالی و ذهنی، آن‌ها را به تجاربی ملموس و پذیرفتنی بدل می‌سازند. به همین خاطر در سراسر تاریخ سینما و برای همه‌ی سینماگران جولان در عرصه‌ی فانتزی بسیار وسوسه‌انگیز و هیجان‌آور بوده است.

ادامه دارد

- ۱- نک: نور تروپ، فرای، تخیل فریه‌خته
- ۲- ادوارد مورگان فورستر، جنبه‌های رمان، صفحه‌ی ۱۳۸

آرزوها، درسرها، موانع و مشکلاتی که برای قهرمانان فانتزی‌ها طراحی می‌شود، می‌تواند ترسیم‌گر آمال و آرزوها و مشکلات بسیاری از کودکان باشد. طرح این پرسش‌ها از سوی قهرمان اثر و درگیری و حرکتش برای یافتن پاسخ‌ها، تلنگری است بر پرسش‌های مشابه و بی‌شماری که در اعماق ضمیر هر کودکی موجود است؛ پرسش‌هایی که به دلیل ناملموس بودن و عدم آشنایی کودک به ابزار بیانی، طرح نمی‌شود و مکتوم می‌ماند. او با مشاهده‌ی هیجان‌انگیز یک تجربه‌ی مفید و به کمک خوبش پنداری و همانندسازی، در ساخت اثر حضور می‌یابد و همه چیز را همچون تجربه‌یی ملموس و واقعی احساس می‌کند. این مفهوم مبتنی بر این فرض است که کودک با مشاهده‌ی شرح حال کامل یک قهرمان و در نتیجه همراهی و همدلی با او، ناگزیر در زندگی خود به ارزش‌هایی مشابه پایبند خواهد شد. برخی از حکما و فلاسفه اعتقاد دارند که اخلاق امری اکتسابی است و نه فطری. ذکر این مطلب تأکید دیگری بر اهمیت تقلید و محاکات در نزد کودکان است. امروزه تأثیر عاطفی یک اثر هنری، به‌ویژه برای مخاطب کم‌تجربه و کم‌سن و سال، امری است مسلم. بدین وسیله اهمیت «کاتارسیس» - روان‌پالایی - ارسطو در تأمین سلامت روانی از طریق بیان مؤثر عواطف در قالب تجاربی دراماتیز شده، که قادر است کشش‌های فطری بشر را به مرتبه‌یی بالاتر ارتقا دهد، روشن می‌شود.