



«فانتزی» از جمله مباحثی به نظر می آید که بحث در مورد آن دشوار است. و این دشواری شاید از ظاهر «تعریف‌گریز» و همین‌طور شمول بسیار زیاد فانتزی باشد: به هر حال، برای اثبات این مدعا مثالهایی از برخی انواع فانتزی لازم است نگاهی بیاندازیم به طیف وسیع آثار قانتاستیک که در یک سوی آن افسانه‌هایی چون خاله‌سوسکه، نخودی، سیندرلا، سفیدبرفی و داستانهای هزار و یکشب قرار می‌گیرند و در سوی دیگر آن پلنگ صورتی، بی‌تی، جنگ ستارگان، راز کیهان، پری دریایی کوچولو و داستان بی‌پایان، به‌همراه تعداد بیشماری آثار ادبی و سینمایی دیگر. تازه علاوه بر همه این آثار قانتاستیک (که اساس آنها فانتزی است) گاهی در آثاری که کاملاً هم بر واقعیت مبتنی هستند، شاهد لحظاتی هستیم که در آنها قوانین طبیعی و واقعی به‌شعره گرفته می‌شوند و ایجاد فانتزی می‌کنند.

با این توضیحات کدام قاعده و تعریف است که بتواند به‌طور جامع و کامل معرف این آثار باشد؟

در اینجا تلاش من نخست بر این خواهد بود تا با جستاری که از دایره‌المعارفها و فرهنگها می‌آورم، در تعریفی مناسب از فانتزی به توافقی نسبی برسیم و آنگاه سعی خواهم کرد با شیوه‌ای مشابه، معادلی مناسب را در فرهنگ و زبان خودمان برای فانتزی معرفی کنم و سپس امیدوار باشم که پس از مرور مختصات و ویژگی‌های آثار قانتاستیک (که در پی خواهد آمد) تعریفی کامل و جامع از فانتزی به‌دست دهیم.

### فانتزی چیست؟

کلمه «فانتزی» از ریشه «فنتاسیای» یونانی است که پس از قبول تحولات و تطوراتی، در زبانهای اروپایی به شکل فعلی، یعنی «فانتزی» یا «فانتزی» درآمده. معنای تحت‌اللفظی آن

شاید فانتزی از دیدگاه علمی، هدف مفیدی دربر نداشته باشد، اما تحقیقات نشان داده است که این نوع تفکر، نقش عمده‌ای در تلطیف زندگی روزمره ایفا می‌کند. در فانتزی، انسان خموده و بی‌حاصل، خود را به گونه‌ای تصور می‌کند که به هدفهای مطلوبش دست می‌یابد و بر موانع و مشکلات زندگی واقعی غلبه می‌کند.

مسعود آب پرور

# پیرامون فانتزی و مختصات آن

عبارتست از: «نمایان ساختن، مریب کردن و عینیت بخشیدن» در فرهنگ انگلیسی آکسفورد هم فانتزی به معنی «ادراک ذهنی از طریق موضوعی قابل تصور» تعریف شده و «عاشقانه فانتزی قوه‌ای است ذهنی که قادر است در غیبت امور خارجی، آنها را حاضر و ادراک نماید».

در دایرةالمعارف نامریکا آمده است: «شکلی از تفکر تخیلی که بیشتر توسط خواسته‌ها، انگیزه‌ها و احساسات شخصی کنترل می‌شود تا قوانین جهان عینی... در واقع، فانتزی نوعی خیالپردازی است. بسیاری از صاحب‌نظران خیالپردازی را شکل اصلی فانتزی به‌شمار می‌آورند، اما رویا را هم به عنوان فانتزی قلمداد می‌کنند».

شاید فانتزی از دیدگاه علمی، هدف مفیدی در بر نداشته باشد، اما تحقیقات نشان داده است که این نوع تفکر، نقش عمده‌ای در تلطیف زندگی روزمره ایفا می‌کند. در فانتزی، انسان خموده و بی‌حاصل، خود را به گونه‌ای تصور می‌کند که به هدفهای مطلوبش دست می‌یابد و بر موانع و مشکلات زندگی واقعی غلبه می‌کند. در فانتزی، شخص بسیاری از قوانین جهان فیزیکی و اجتماعی را نادیده می‌گیرد تا بتواند رویدادها را بدان‌گونه که خود می‌خواهد صورت دهد».

جمال میرصادقی در کتاب خود ادبیات داستانی طی تقسیم‌بندی‌های ادبی به فانتزی به‌عنوان «زمان وهم و خیال» پرداخته و آن را «زمانی معرفی می‌کند که معمولاً حوادث آن در جهانی نیست آباد و غیرواقعی اتفاق می‌افتد. او می‌نویسد: «زمانهای خیال و وهم شامل اعمال و شخصیتها و صحنه‌ها و چیزهایی می‌شود که در شرایط عادی یا در مسیر حوادث معمولی بشر غیرواقعی به‌منظر می‌رسد و به عبارت دیگر، در این نوع رمانها بیشتر به حوادث و اعمال غیرمحتمل و فرضی توجه می‌شود».

ارجاع این تعاریف به عباراتی چون خیال، وهم، تخیل، ادراک ذهنی، تفکر تخیلی، نیست آباد، غیرواقعی و... تاگزیرمان می‌سازد به تعاریفی از این عبارات دست یابیم تا درک هرچه بهتر

برانگیختن حس  
اعجاب و شگفتی را  
مهمترین عامل در تعلیم و  
تأثیرگذاری دانسته‌اند. به  
گفته اریک فروم قابلیت  
اعجاب در انسان  
سرآغازی است برای دانش  
او. او اعتقاد دارد که ...



هر چه سواد و دانش  
فرد در سطح پایین تری  
باشد میزان درشگفت  
شدن او فزونی می یابد.  
بی مورد نیست که سرزمین  
بزرگ فانتزی را در مالکیت  
کودکان دانسته اند. چرا که  
آنها کمتر از بزرگترها بر  
اساس الگوهای منطقی و  
از پیش تعیین شده با جهان  
اثر برخوردار می کنند و  
خیلی زود خود را در برابر  
آن وامی نهند.

فانتزی حاصل شود.

## خیال چیست و چه می کند؟

برخی خیال را همان عضو فعال می دانند که ادراک صور مثالی یا عالم مثال به وسیله آن صورت می گیرد. گروهی هم تخیل را در ردیف تعقل، تفکر و تصور دانسته اند که محل آن در خیال است و آن را نیرویی تعریف می کنند که پس از ادراک حسی و مشاهده به کار می افتد و محسوسات سابق را به همان حالت که مشاهده شده، جلوه گر می سازد و حیات ثانوی می بخشد (تخیل احضاری) و یا اینکه در اجزاء و عناصر محسوسات گذشته تغییراتی می دهد، تجزیه و تفکیک می نماید، ترکیب می کند و شکل و هیئت تازه ای به آنها می بخشد (تخیل ابداعی یا اختراعی).<sup>۲</sup>

پس قوه خیال می تواند پس از دریافت مشاهدات، به ترکیب و تلفیق و تفکیک مواد بپردازد و نتایج دلخواه را بدست آورد. اما این کار با چه اجزاء و اعضایی امکانپذیر می شود. شیخ اشراق سهروردی در رسایل خود به دو راه حسی اشاره می کند. حواس ظاهر و حواس باطن. حواس ظاهر از همین پنج حس بنیادی، شنوایی، لامسه، بویایی و چشایی تشکیل شده و حواس باطن هم که از پنج جزء دیگر تشکیل می شود عبارتند از: حس مشترک، متخیله، وهم، خیال و حافظه. (البته شیخ در حکمة الاشراق پس از بحث پیرامونی وهم و خیال و متخیله، هر سه را قوه واحدی می خواند که به ضرورت مطالعه و ظایف مختلف، جدای از هم و با نامهای مختلف نامیده می شود) او در توضیح و تبیین حواس باطن و وظایف آن، در رساله اعتقادالحکما چنین بیان می دارد. «ادراک اشیاء محسوس در حالت عادی از طریق حواس ظاهر و باطن حاصل می شود. چطور؟ صورت اشیاء از طریق حواس ظاهر بر «حس مشترک» که اولین حس باطنی است، وارد می شود و ادراک آن منوط به انعکاسش در متخیله (متخیله) می باشد. وظیفه این قوه ترکیب و تفصیل صور و معانی است. کار «وهم» ادراک معانی جزئی است. در حالی که «حافظه» خزانه معانی و «خیال» خزانه «صور» است.<sup>۵</sup>

پس مناسب ترین معادل در هنر و ادب فارسی برای فانتزی همان «متخیله» است که از نظر سهروردی ترکیب کننده و تفصیل دهنده صور و معانی و همین طور خزانه صور و مدبرک معانی نیز هست (وهم و خیال و متخیله) و مسئولیت ساختن و پرداختن و ادراک صور خیالی و نیز تناسب بخشیدن به این صور با شیوه زندگی این جهانی نفس برعهده آنست.

در تعاریفی که متفکرین غربی برای آثار تخیلی قایل شده اند، می توان استنباطها و دریافتهای مشابهی را مشاهده کرد. مثلاً کالریج در تعریف «تخیل ثانویه» می گوید: «در نوع به تخیل اولیه شباهت دارد و در طریقه عمل با آن متفاوت است: ذوب می کند، پراکنده و متفرق می سازد تا بازیافت شوند. در واقع تخیل ثانوی کاربرد ارادی - انسانی دارد. آگاهانه تر است و با به کارگیری آن است که هماهنگی معین و جمع اضداد و این قبیل امور متحقق می گردد.»<sup>۶</sup> فرای هم در کتاب «تخیل فریبخته» تعریفی از تخیل ارائه می دهد که با تعریف متفکرین ما از متخیله نزدیکی بسیار دارد. او می نویسد: «تخیل» نیروی ترکیب کننده ذهن است که برای انجام دادن ترکیبهای ناب رها شده. واحدهای ترکیب می تواند واژه ها، الحان، الوان یا پاره های آجر و یا تکه های سنگ مرمر باشد.»

چون سخن به اینجا رسید، لازم است پیش از آنکه بخواهیم از برخی مختصات آثار فانتاستیک نام ببریم، تعریف گونه ای از فانتزی را پیش رو بگذاریم، تا ملاکی برای سنجش در دست باشد. با بحثها و نقل قولهایی که شد می توان گفت که: هر کس به کمک فانتزبای خود



(مخپله خود) می تواند قوانین جاری و معقول زندگی را به نفع قوانینی که خاص خود اوست درهم ریزد تا هرآنچه را که مایل است و به هر نحو که می خواهد (با هر رنگ و طعم و بویی) به نمایش درآورد. چراکه به زعم انسان، زندگی چیزهایی را کم دارد که با فعالیتی ذهنی و سپس به عینیت درآوردن آن ذهنیات باید کمبودها را مرتفع ساخت تا زندگی شکل کاملتری به خود گرفته و انسان هم به آرامش و تعادل روحی برسد. پس به وسیله فانتزی، در مرحله اول چهارچوبها و قوانین جاری زندگی را درهم می شکنیم و سپس در مرحله دوم، الگوها و قوانین جهانی نو و آرمانی را بنا می نهیم. ارزش و امتیازی را هم که برای یک فانتزی خوب قائل می شویم نه فقط برای مرحله اول، که اساساً برای مرحله دوم آن است؛ یعنی بنا نهادن جهانی با تواناییهای آرمانی و تخیلی سازنده و سامانمند...

### \* شرایط و مختصات فانتزی

در این قسمت سعی خواهیم کرد به خصوصیات اشاره کنیم که سبب برجستگی و تشخیص فانتزیهای خوب می شوند. این مختصات و ویژگیها قادرند حتی فانتزیهای ناب و حائز شرایط را زنده و جاودان گردانند.

### ۱- شگفتی و اعجاب در فانتزی

در درجه اول وظیفه یک فانتزی پرداز آنست که مخاطب را نسبت به اثر خود کنجکاو سازد. سپس تلاش کند تا از همین روزنه حس اعجاب و شگفتی وی را تحریک نماید. اگر چنین شود می توان اطمینان حاصل کرد که مخاطب به واسطه لذتی که می برد تا آنها، ماجراها را دنبال کند. برانگیختن حس اعجاب و شگفتی را مهمترین عامل در تعلیم و تأثیرگذاری دانسته اند. به گفته اریک فروم قابلیت اعجاب در انسان سرآغازی است برای دانش او. او اعتقاد دارد که قابلیت اعجاب و شگفتی انسان با میزان سواد و اطلاعات عمومی و دانش او رابطه ای معکوس دارد. یعنی هرچه سواد و دانش فرد در سطح پایین تری باشد میزان در شگفت شدن او قزونی می یابد. بی مورد نیست که سرزمین بزرگ فانتزی را در مالکیت کودکان دانسته اند. چرا که آنها کمتر از بزرگترها بر اساس الگوهای منطقی و از پیش تعیین شده با جهان اثر برخورد می کنند و خیلی زود خود را در برابر آن وامی نهند.

شگفتی و اعجاب سبب کسب لذت از یک اثر می شود و چنانچه ما از یک فانتزی لذت ببریم می توان یقین حاصل کرد که آن اثر یک چیز کم دارد. احساس وجد و لذت می تواند تضمینی برای متاع فانتزی محسوب شود.

### ۲- تنوع و گوناگونی

تنوع مضامین، انگارهها، فضاها و شخصیتها و... هم از شرایط مهم در یک فانتزی به حساب می آید. شاید به نوعی همین تنوع و رنگ آمیزی، زمینه ساز شگفتی و اعجاب باشد. اگر از اعجاب و شگفتی به عنوان پوشش فانتزی نام بردیم، تنوع و گوناگونی، را باید «عامل حرکتی» و «جریان زندگی» در رگهای فانتزی بخوانیم. حیات فانتزی به رابطه ای که مخاطب با آن برقرار می سازد بستگی تام دارد. با حضور مخاطب در جهان فانتزی این جهان روح تازه ای می یابد و همچنان که مخاطب در قلب ماجراهای متنوع و رنگارنگ پیش می رود، به برکت وجود خود، زندگی را هم در رگهای اثر به جریان درمی آورد. تعقیب ماجراهای فانتزی از سوی مخاطبین به



در این گونه آثار،  
 خصایل فردی و اخلاقی  
 قهرمانان به شکل  
 اغراق آمیزی تک خطی و  
 ساده نمایانده می شود.  
 شخصیتها یا خوب خوبند،  
 یا بد بد. درگیری قهرمان و  
 ضدقهرمان هم شدیداً  
 هیجانی است و نقطه پایانی  
 اثر به شدت آرمانی.  
 سرنوشت شخصیتها به  
 شکلی قطعی و محتوم  
 رقم خورده و حالت  
 بینابین و تلطیف شده  
 ندارد.



بهاتهای نیاز دارد. این امر تنها با طرح داستانی خوش اسلوب و صحیح امکان پذیر خواهد بود. یعنی چنانچه مسیر حرکت داستان و فراز و فرودهای آن بانوجه به تنوع و گوناگونی ماجراها، حوادث و شخصیتهای جالب طراحی شده باشد، آنگاه می توان دیگر نگران سکون و ایستایی اثر نبود.

### ۳- مبالغه و تشدید

وقتی از یک فانتزی عوامل و شرایط واقعی بودن را سلب می کنیم به آن اجازه هرگونه دخل و تصرف در واقعیت را داده ایم. بخشیدن صورتی غلو آمیز و اغراق شده به اجزاء فانتزی یکی از همین دخل و تصرفهاست. یعنی از آنجا که اجزاء فانتزی می توانند نسبتی با واقعیت نداشته باشند، این امکان را می یابند که صورتی غلو آمیز به خود گیرند و اغلب بزرگتر، رنگین تر و شفاف تر از نمونه واقعی خود به نظر برسند.

به همین ترتیب این مبالغه را می توان در خط داستانی، شخصیت پردازی، شروع، اوج، پایان و فضا سازیهای اثر نیز جستجو کرد. در این گونه آثار، خصایل فردی و اخلاقی قهرمانان به شکل اغراق آمیزی تک خطی و ساده نمایانده می شود. شخصیتها یا خوب خوبند، یا بد بد. درگیری قهرمان و ضد قهرمان هم شدیداً هیجانی است و نقطه پایانی اثر به شدت آرمانی. سرنوشت شخصیتها به شکلی قطعی و محتوم رقم خورده و حالت بینابین و تلطیف شده ندارد. یا مرگی سخت در انتظار آنهاست (ضد قهرمان) و یا سرنوشتشان به پیروزی افتخار آمیزی ختم می شود (قهرمان). در واقع جدال بین قهرمان و ضد قهرمان به مانند جدال خیر و شر، جنگ بین مرگ و زندگی است.

در فانتزی صفات بارز آدمها همواره از مطلقها سرچشمه می گیرد. همیشه قهرمانان صفاتی چون شجاعترین، جسورترین، فقیرترین، تنهاترین، زیباترین و مهربانترین را بدک می کشند و در نیروهای خصم هم می توان صفاتی مثل ظالمترین، ثروتمندترین، سنگدلترین، قویترین و بیرحمترین را سراغ گرفت و وقتی این صفات متضاد در یک داستان به جان هم بیفتند جدال سخت و شدیدی در می گیرد که در انتها باید به نتیجه مشخص و روشنی ختم شود. در روانشناسی هم ثابت شده که اصولاً اطلاعاتی بیشتر در خاطره کودکان باقی می ماند که با رنگ و صدا و حرکات تند و خالصی توأم باشند و شاید همین امر سبب عنایت و توجه بیش از اندازه کودکان به فانتزیها می شود.

### ۴- حضور یک رشته عقلانی

چنانچه یک فانتزی ساز (یا فانتزی نویس) مایل باشد ظرف و مظلوف اثرش با هم هماواز شوند و شیوه بیانیش در دل موضوع جای گرفته و نحسین همگان را برانگیزد، لازم است به هنگام ترتیب دادن داستان، نیروی جادویی و گریزهای تخیلش را به اراده درآورد تا از این طریق بتواند تعادل و توافق لازم را بین اجزاء گاه نامتعادل و متضاد ایجاد کند.

پس فانتزی حقیقی فقط یک سلسله حوادث و ماجراهای صرفاً جالب نیست که هر یک از آنها بالذاته کامل بوده ولی هیچگونه پیوندی با بقیه اثر نداشته باشند. حتی فانتزی آن نوع اثر بست یافت هم نیست که مقصود کلی در آن تنها از راه نتیجه و پایان کار حاصل شود، بی آنکه از طریق تک تک اجزاء مرکب آن به حقیقت اثر رهنمون شده باشیم. اجزاء یک اثر فانتزی ضمن آنکه متفقاً یکدیگر را تأیید و تفسیر می کنند، لازم است که هر کدام به نسبت خود با هدف و

تأثیرات آن هم هماهنگ باشند. و این حاصل نمی‌شود مگر با انتخاب درست حوادث، شخصیتها، وقایع و ترکیب آگاهانه و هوشمندانه در آنها با یکدیگر.

به گفته فورستر: «یک سلسله گفتار اگر بنا باشد بیش از یک مشت اظهارنظر جلوه کند باید اندیشه‌ای در آن جریان داشته باشد. این اندیشه باید در موضوع هم نفوذ کند. این نکته چنان بدیهی و آشکار است که تذکرش ابلهانه می‌نماید...»

تخیل در یک اثر فانتاستیک، نباید آنقدر از هم گیسخته باشد که حتی در یک ساختار داستانی هم جمع نیاید. ممکن است هنرمندی خمیرمایه اثرش را از تخیلاتی شورانگیز و زیبا، ولی پراکنده و نامنسجم گرفته باشد اما لازم است که برای نیل به هدفی مشخص و ایجاد هماهنگی بین اجزاء اثرش، آنچه را که «کارآمدتر» است انتخاب کند و چون دانه‌های تسیح به یک رشته عقلائی بسپارد تا به کلیتی منسجم و هدفمند دست یابد. پس «قوة عقلائی» هنرمند به عنوان «عامل وحدت‌بخشی» مطرح است که می‌تواند یکپارچگی و انسجام اثر را تضمین کند.

وجود این عامل ضروری را در یک اثر می‌توان با دخل و تصرفهای جزئی و کلی در دنیای آن آزمود. چنانچه بتوانیم (حتی) جزئی از اجزاء اثر را برداریم و یا جایجا کنیم بدون آنکه به ساختمان اثر لطمه‌ای وارد شود و آشفتگی و بهم‌ریختگی به بار آورد، پیداست که همگونی و انسجام لازم در آن موجود نیست و عدم حضور آن قوة ضروری سبب سستی ساختمان اثر شده. اما اگر نیرویی از درون اثر به مقابله با این تجاوز برخیزد و مانع از این دخالتها شود، می‌توان نتیجه گرفت که اجزاء اثر توسط عاملی مقاوم و خلل‌ناپذیر بهم متصل شده‌اند.

## ۵ - حضور صور خیال در فانتزی

«صور خیال» که همان نموده‌های گوناگون تخیل است شامل مباحثی چون تشبیه، مجاز، استعاره، رمز، تمثیل، هجو، کنایه و مجموعه تقسیمات آنها می‌شود. اگر در یک اثر هنری نوعی ویژگی ذهن مخاطب را به سوی معانی ناپیدا تر و عمیق‌تری بکشاند، درمی‌یابیم که هنرمند توانسته با استفاده از صور گونه‌گون خیال ژرفا و عمق بیشتری به اثر خود ببخشد.

آنچه ما را بر فانتزی بودن برخی از آثار به توافق می‌کشد، نشانه‌هایی است دال بر آنکه داستان «واقعی» نیست. همه چیز در آنها به گونه‌ای طرح و توصیف می‌شود که با تجربه‌های «عادی» و «واقعی» ما همخوان نیست و همین مطلب ذهن ما را بدان سو سوق می‌دهد که برسیم منظور از این داستانها چیست؟ و اتفاقاً از همینجاست که ما بدون قصد قبلی به حضور لایه‌های پنهان و ناآشکار در اثر، که قابل تفسیر و تأویل هم هستند، اعتراف کرده‌ایم.

گذشته از نیاز گریزناپذیر هنرمند در جهت سود جستن از «صور خیال» در به تصویر کشیدن دریافت‌های ذهنی خود، قصد از بکارگیری «صور خیال»، همانا تعمیق بخشیدن هرچه بیشتر است به آثار فانتزی. درست همانطور که یک نقاش با استفاده از نور و رنگ و پرسپکتیو بیننده را به داخل تابلوی خود فرو می‌کشد، در فانتزی هم با نماد و تمثیل می‌توان ژرفنای بیشتری به اثر بخشید تا از طریق ایجاد سطوح معانی متنوع، به طیف گسترده‌تری از مخاطبین دست یافت. به گفته ولویس مامفورد: «واژگان از آن کودکانند و معانی از آن بزرگسالان»<sup>۱۱</sup>

باید به خاطر داشته باشیم که همواره بزرگترین و ارزشمندترین آثار باستانی و کلاسیک، از مذهبی گرفته تا غیرمذهبی و از فانتزی تا غیرفانتزی، آندسته از آثار بوده‌اند که با بهره جستن از صور خیال ابعاد گسترده‌ای از معانی و مفاهیم را به خود ضمیمه کرده‌اند. و به اذهان قرآن کریم این از آن حیث بوده که گوهر معنا به دست نااهلان نیفتد و تنها دانایان بتوانند از بر این خوان گسترده سود بربگیرند.



در فانتزی با نماد و  
 تمثیل می توان ژرفنای  
 بیشتری به اثر بخشید تا از  
 طریق ایجاد سطوح معانی  
 متنوع، به طیف  
 گسترده تری از مخاطبین  
 دست یافت. به گفته  
 «لونیس مامفورد»  
 «واژگان از آن کودکانند و  
 معانی از آن بزرگسالان.»

## ۶- محتوای ارزشمند و تلاش برای جاودانگی

برای یک هنرمند هیچ چیز تا این درجه حائز اهمیت نیست که اثر هنرش از مرزهای زمان و مکان درگذرد و جاودانه شود که این خود یکی از انگیزه های انسان در دست یازیدن به هنر محسوب می شود. در میان فانتزیها هم آثار بی شماری را می توان یافت که به جاودانگی رسیده اند. از قصص اساطیری گرفته تا افسانه های جن و پری و از افسانه های فولکلوریک تا فانتزیهای مدرن امروزی که گاه حتی شانه به شانه آثار کلاسیک می ساینند. «کلیفتن فاریمن»<sup>۱۳</sup> می نویسد: «فانتزی بی زمان و مکان است و در کشور ابدی خیال زندگی می کند. به گونه ای که با جابجایی حکومتها و حرکتهای اجتماعی خاصیت و اهمیت خود را از دست نمی دهد. از جمله چیزهایی که در لای دندانه های زمان مقاومت می کند، فانتزی خواب است...»<sup>۱۴</sup>

اساطیر الگوی بارز آثار فانتزستیکی هستند که در برابر زمان مقاومت می کنند و ماندگار می شوند، اساطیر باستانی که زمانی نیاز واقعی روحی و روانی مردمان غیرمتمدن را برآورده می ساختند، امروز نیز قادرند بهترین خوراک را برای کودکان تأمین کنند. چرا که می توانند آنها را به سرمنشأ هر چیز متصل کنند و آسان را در ساحت ایجاد و تولد هر پدیده ای حاضر سازند. انسان غیرمتمدن دیروز برای درک حقیقت جهانی که ناشناخته می نمود به ساخت الگوهای دست زد که از طریق آنها بتواند دایره آفرینش و وجود را به درون ظرفیت فهم و درک خویش فرو کشد. چون بدین ترتیب بود که می توانست خود را مسلط بر جهان بیابد و بر حوزه ناشناخته ها فائق آید. جهان در برابر کودک هم همواره پدیده مرموز و ناشناخته بهره جست، همان است انسان دیروز از آنها برای نجات خویش از دایره تنگ نیروهای ناشناخته بهره جست، همان است که امروز نیز می تواند برای کودکان محمل و ترکیب مناسبی باشد. اساطیر قدیمی ترین و دیرپاترین داستانهای هجان انگیز و نشاط آورند که از دورترین زمانها خود را به ما رسانده اند و قادرند در برابر پرستشهای ازلی کودکان، مناسبترین پاسخها را ارائه دهند.

داستانهای اسطوره ای به عنوان بهترین الگوهای فانتزی مطرحند. این داستانها در ضمن آنکه در شکل گیری تحلیلی و تعقل نقش اساسی ایفا می کنند؛ می توانند سنگ محک دیگر آثار فانتزی



هم باشند. اما این سؤال هنوز پاسخ نداشت که واقعاً چه چیز موجب چنین ارزش و اعتباری برای

اساطیر و داستانهایی از این دست می‌شوند؟

فانتزیها برای پایداری و استقامت در برابر زمان به محتوایی نیازمندند که قدرت محافظت از چهارچوب داستان آنها را داشته باشد. همواره در فانتزیهای خوب و ارزشمند این امکان حاصل می‌شود که با ترکیب وقایع و عوامل غیرمعمولی، شرایطی برای ظهور معانی عمیقتر، جاوداتی و ماندنی پدیدار شود. قدر و منزلت محتوای داستانهای اساطیری به ازلی و ابدی بودن آنها مربوط می‌شود. داستانهای اساطیری (که معمولاً در قالب روایی رمانس ظاهر می‌شوند)، با تبیین سرگذشت انسان و بررسی سرمنشأ و اساس هر چیز، به ریشه‌یابی و بن‌جویی پدیده‌ها می‌پردازند و از این راه به اعتباری بی‌نظیر دست پیدا می‌کنند. انسان در هر دوره‌ی زمانی و یا در هر مکان جغرافیایی که باشد با مطالعه این قبیل داستانها چنین تصوّر خواهد کرد که به مرور سرگذشت خود نشسته و از این حیث، این حکایات و قصص را بسیار ملموس، دوست‌داشتنی و در عین حال بزرگ و قهرمانانه خواهد یافت.

جذابیتهای دراماتیک این قبیل آثار، بیان یک سرگذشت هیجان‌انگیز و عاطفی در آن، جنگ و گریزهای جاری در طول داستان، خصایص و ویژگیهای قهرمان اثر، لذتی که از راه نابودی مظهر شرّ و پلیدی حاصل می‌شود و دستاوردهای فراوان روحی و روانی که از طریق برخورد، داستانی اینچنین، برای مخاطب حاصل می‌شود، آن را برای طیف وسیع کودکان و نوجوانان شیرین، دیدنی و مفید می‌سازد.

با ترتیب دادن چنین داستانهایی، علاوه بر آنکه لایه‌های سطحی ذهن خودآگاه مخاطب را ارضا کرده‌ایم، در عمق و ژرفای ضمیر ناخودآگاهش هم به رنگ‌آمیزی طرحهای ازلی ولی محو و تاریک و بالقوه پرداخته‌ایم. به این وسیله می‌توان معانی و مفاهیم استعاری را، به صورت رمزهایی در ناخودآگاه اذهان مخاطبین ساده ذخیره کرد تا پس از طی سالیانی، ضمیر خودآگاه فرد برای بدست آوردن مفاهیم و معانی مشابه، با گداهای لازم رجوع و از آنها استفاده نماید.

(مثال: کتاب جنگل)

در صفحه ۲۸۱ «گلچین ادبیات کودکان» (Anthology of children's literature) آمده: هیچ قهرمان مدرنی، نه سوپرمن و نه مخلوقات فوق‌فضایی جدید قادر نیستند به اندازه قهرمان حماسی رمانس‌ها حس عاطفی شدید را در کودک برانگیزند. نمادگرایی در حماسیه‌ها کیفیتی است که می‌تواند ذهن کودکان را تسخیر کند. در فراسوی وقایع و رویدادهای داستانی، یک حوزه استعاری هم وجود دارد. به قول جی. کی. چستر تون (G.K. Chesterton) هر اثر بزرگ ادبی، همواره باید وجهی استعاری هم داشته باشد. و هیچکس به اندازه کودکان قادر به درک حیات امید به زندگی در استعاره‌ها و نشانه‌های موجود در رمانس‌ها نیست...

کودکان آشنایی با رموز زندگی را، برای گذر از دروازه‌های نوجوانی و بزرگسالی نیاز دارند. این رموز را می‌توان به شکلی ناب و منسجم در سرگذشت اسطوره‌ای، که از طریق رمانس بیان می‌شود یافت. در اینجا تأکید مجدد بر این امر ضروری به نظر می‌رسد که هرچند درک و دریافت تمام سطوح معنایی این قبیل ماجراها و سرگذشتها از سوی کودکان میسر نیست، اما همین که رموز و تمثیل به حوزه ذهنی کودک وارد شده و در آنجا ذخیره شوند، حائز اهمیت فراوانی است. باید به یاد داشته باشیم که ارزش آثار بزرگ فانتزی هم در این است که، نه تنها در کودکی بلکه در سالهای جوانی و میانسالی و حتی کهنسالی و جذاب جلوه می‌کنند و رمز جاودانگی شان هم با توجه به همین امر ارزیابی می‌شود.

فراموش نکنیم که آنچه فراروی کودک قرار می‌دهیم، دریچه‌ای است

برای شکل‌گیری تعقل در او.

