

فصلنامه علمی - پژوهشی «پژوهش زبان و ادبیات فارسی»

شماره چهل و نهم، تابستان ۱۳۹۷: ۱۵۲-۱۲۳

تاریخ دریافت: ۱۳۹۶/۰۹/۰۴

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۷/۰۵/۰۸

شگردهای فانتزی سازی در داستان‌های «محمد رضا شمس»

* رضا صادقی شهپیر

** زهره بهنام‌خو

چکیده

فانتزی انواع گوناگونی چون فانتزی پری‌وار، تمثیلی، واقع‌گرا، فلسفی، گروتسک و... دارد و از یک منظر به فانتزی عام و فانتزی نو و از منظری دیگر به فانتزی فرودین و فرازین تقسیم می‌شود. می‌توان گفت وجه تمایز انواع فانتزی‌ها در نوع تخیل موجود در آنهاست، اما آنچه در همه آنها مشترک است آفریدن دنیایی تخیلی و فراواقعی است. خلق این دنیای تخیلی و فانتاستیک از طریق شگردهایی صورت می‌گیرد که البته در همه آثار فانتزی، ثابت و از پیش شناخته‌شده نیست بلکه از طریق بررسی‌های مختلف می‌توان به آنها پی برد. نگارندگان در این پژوهش با بررسی چهار داستان از محمد رضا شمس، یازده شگرد فانتزی‌ساز را مشخص کرده‌اند که برخی از آنها در مقایسه با پژوهش‌های پیشین تازگی دارند؛ مانند انتخاب راوی و قهرمان دیوانه‌نما، زمان‌پریشی، عینیت بخشیدن به مثل‌ها و نفرین‌ها و دعاها، استفاده از کهن‌الگوها و شخصیت‌های جادویی قصه‌های کهن، بنا نهادن داستان بر پایه ضرب‌المثل‌ها و فرهنگ عامه، و جان‌بخشی به مردگان و برانگیختن عالم اموات. از حیث انواع نیز، گونه‌های مختلف فانتزی اعم از واقع‌گرا، فلسفی، پری‌وار، تمثیلی، گروتسک و فانتزی اشیا را در داستان‌های شمس می‌توان دید.

واژه‌های کلیدی: فانتزی، شگردهای فانتزی‌ساز، تخیل، محمد رضا شمس، داستان.

* نویسنده مسئول: دانشیار زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد همدان r.s.shahpar@gmail.com

** کارشناس ارشد زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد همدان Aber56@yahoo.com

مقدمه

تخیل، مهم‌ترین عنصر فانتزی است و وقتی خیال، مرزهای واقعیت را درمی‌نوردد و به صورتی خاص واقعیت را در جهت خواسته‌های خود تغییر می‌دهد، فانتزی خلق می‌شود. از آنجا که تخیل کودکانه، تخیلی خلاق است، شاید بتوان گفت تخیل فانتزی هم قرابت محسوسی با تخیل کودکانه دارد و از همین‌روست که فانتزی‌ها اغلب جزء ادبیات کودک هستند. اهمیت تخیل در فانتزی به قدری است که گاهی از آن با اصطلاح داستان «خیال و وهم» یاد می‌کنند (میرصادقی، ۱۳۹۲: ۱۰۵) از این‌رو «خلق داستانی کاملاً تخیلی - و در عین حال باورکردنی - از نشانه‌های ژانر ادبی فانتزی است» (براون و تاملینسون، ۱۳۷۷: ۴۸).

سرگرم‌کنندگی نیز از ویژگی‌های اصلی فانتزی است و به همین دلیل کودکان بدان رغبتی تمام دارند. اما در همان حال فانتزی‌ها بیان‌کننده عمیق‌ترین آرزوها و باورهای انسانی هستند و مخاطب را در درک بهتر جهان یاری می‌کنند. «فانتزی به کودکان کمک می‌کند که تخیلشان را گسترش دهند یا آن را بهبود بخشند» (محمدی، ۱۳۷۸: ۱۳۵). در آثار فانتزی علاوه بر لذت‌بخشی و سرگرم‌کنندگی «عمدتاً به نیازهای کودک مانند نیاز به دوست داشته شدن و محبت، آشنایی با آداب اجتماعی، آشنایی با پدیده‌های جهان و آشنایی با مباحثی در حوزه علوم پرداخته می‌شود» (باقری، ۱۳۸۷: ۸۹).

ژانر فانتزی همواره بخش شیرین و تأثیرگذار ادبیات کودک و نوجوان بوده است؛ به طوری که با ایجاد پلی میان افکار و درونیات کودک با واقعیات بیرونی، جهانی سرشار از دغدغه‌های کودکانه را در اختیار مخاطب خود قرار می‌دهد. اهمیت داستان‌های فانتزی در پرورش ناخودآگاه کودک و پروراندن سوژه‌ها برای رساندن پیام یا برداشت بهنجار و مفید برای زندگی است (ابراهیمی لامع، ۱۳۹۱: ۵۴) و به گفته شیلا آگف^۱، خالقان آثار فانتزی ممکن است از خیالی‌ترین، دور از ذهن‌ترین و غریب‌ترین صور خیال استفاده کنند، اما دغدغه اصلی آنها سلامت جان بشری و همبستگی خویش است (لین، ۱۳۷۹: ۹). بنابراین فانتزی با آفرینش فضاهای شگفت‌انگیز، از یکسو باعث سرگرمی کودکان

1. Sheila Egoff

می‌شود و از سوی دیگر دربارهٔ مسائلی سخن می‌گوید که می‌تواند زندگی آنها را بسازد. فانتزی به کودکان، بینش و دید کافی برای رویارویی با موقعیت‌های مختلف می‌دهد و آنها را از خطرات بی‌خبری و بیگانگی با حقایق زندگی می‌رهاند (صدری‌نیا و منفردان، ۱۳۹۵: ۱۴۹).

فانتزی‌ها محصول دنیای نو و دوران جدید هستند، اما در واقع ادامه شیوه افسانه‌نویسی قدیم به شمار می‌آیند. فانتزی در اواسط قرن نوزدهم و از دل رمانتیسم بیرون آمد و در واقع واکنشی بود به مخالفت عصر روشنگری و خردگرایی با هر آنچه رنگ و بوی تخیل داشت. بریتانیای عصر ویکتوریا، مهد نخستین فانتزی‌ها بود، به طوری که برخی از شاهکارهای فانتزی مانند «آلیس در سرزمین عجایب» اثر لوئیس کرل (۱۸۶۵) در همین دوره آفریده شدند و در قرن بیستم و پس از آن نیز فانتزی‌های مشهور بسیاری در کشورهای ایتالیا (پینوکیو اثر کارلو کلودی)، فرانسه (دور دنیا در هشتاد روز اثر ژول ورن) و آمریکا (جادوگر اوز اثر فرانک بائوم) خلق شد (محمدی، ۱۳۷۸: ۷۸-۹۰).

اما فانتزی در شکل کهن و کلاسیک آن در فرهنگ و ادب فارسی و در میان حکایات و قصه‌های ایرانی سابقه‌ای طولانی دارد؛ زیرا آمیختگی خیال و واقعیت برای خلق جهانی نو از ویژگی‌های فرهنگ فارسی است که بیش از همه در داستان‌های خیالی و قصه‌های عامیانهٔ پری‌وار به چشم می‌خورد که اتفاقاً فانتزی پریانی امروزه یکی از انواع فانتزی‌ها به شمار می‌آید. همچنین اینگونه از فانتزی‌ها را در قصه‌های حماسی و قهرمانی مانند «سام‌نامه» خواجهی کرمانی و «هفت پیکر» نظامی و نظایر آن که با عناصر تخیلی و طلسم و جادو و حضور پریان درآمیخته‌اند، بیشتر می‌بینیم.

در ریشه‌یابی فانتزی می‌توان گفت که نسب آن به اسطوره‌ها و حماسه‌ها و نیز به افسانه‌های پری‌وار می‌رسد. سفر پرحادثهٔ «گیلگمش» به جنگل سدر و جست‌وجوی گیاه بی‌مرگی، سرگردانی قهرمانان «اودیسه» در دریا و رویارویی با غول‌های یک‌چشم آدم‌خوار و داستان‌های ضحاک و اسفندیار شاهنامه با موجودات و اعمال فراطبیعی و بسیاری از قصه‌های فارسی که ردپای پریان در آنها دیده می‌شود، همگی مایه‌هایی از تخیل فانتاستیک دارند (همان: ۶۰-۶۶).

اما فانتزی در معنای نو و مدرن آن مدت‌زمان زیادی نیست که مورد توجه و اقبال نویسندگان ایرانی قرار گرفته است. سابقه نخستین فانتزی‌های نو به اواخر عهد قاجار یعنی اواخر قرن سیزدهم شمسی می‌رسد که ابتدا در شکل ترجمه افسانه‌های ازوپ و لافونتن و برخی فانتزی‌های مشهور جهان مانند «دور دنیا در هشتاد روز» ظهور کرد. تحت تأثیر اینگونه آثار ترجمه‌ای بود که در اوایل سده چهاردهم شمسی برخی فانتزی‌های علمی-تخیلی مانند «افسانه طی زمان» (۱۳۰۱) از موسی نثری و «رستم در قرن بیست و دوم» (۱۳۱۳) از صنعتی‌زاده کرمانی پدید آمد (محمدی و قایینی، ۱۳۸۲، ج ۶: ۴۹۵). هر چند آشنایی ایرانیان با فانتزی از راه ترجمه میسر شد و طی چندین دهه بیش و کم نگارش داستان‌های فانتزی ادامه یافت، شکوفایی و گسترش آن در سال‌های پس از جنگ و دهه هفتاد به بعد صورت گرفت و فانتزی‌نویسان مشهوری چون فریبا کلهر، محمدهادی محمدی، محمدرضا شمس، احمد اکبریور، سوسن طاق‌دیس، مژگان مشتاق، سرور کتبی و فرهاد حسن‌زاده آثاری قابل توجه پدید آوردند (موسوی و جمالی، ۱۳۸۸: ۷۲).

تخیلی، رؤیایی، جادویی و عجیب و غریب بودن، ویژگی فانتزی بوده، آفرینش جهانی شگفت، بدیع، تخیلی و فراواقعی، غایت اصلی داستان‌های فانتزی است. خلق چنین دنیایی در گرو شگردهایی است که هر نویسنده‌ای در آثار خود به کار می‌گیرد. شگردها و شیوه‌های فانتزی‌سازی متعدد و گونه‌گونند؛ نظیر استفاده از عناصر و شخصیت‌های جادویی، شخصیت‌بخشی به اشیا و جانوران، بهره‌گیری از خواب و رؤیا، هم‌ذات‌پنداری با شخصیت‌های داستانی کهن و ورود به دنیای قصه‌ها و خلق موجودات ذهنی عجیب و غریب و... که در بسیاری از آثار فانتزی به کار رفته است. اما آنچه مسلم است آن است که شگردهای فانتزی‌سازی هیچ‌گاه به صورت تئوریک و ثابت و از پیش تعیین‌شده نیستند و آنها را باید بر اساس تحلیل آثار فانتزی، مشخص و تئوریزه کرد و چه بسا برای این کار لازم باشد تمام آثار فانتزی جهان بررسی شود و از همین‌روست که میان شگردهای استفاده‌شده در آثار یک نویسنده با نویسنده دیگر تفاوت‌های جدی وجود دارد.

همسو با چنین باوری، مسئله اصلی پژوهش حاضر نیز بررسی و شناخت شگردهای فانتزی‌سازی در داستان‌های فانتزی «محمدرضا شمس» است و می‌خواهد تجربه‌های تازه و متفاوت وی را در به کارگیری شگردهای فانتزی‌سازی تبیین کند.

پیشینه پژوهش

تاکنون درباره شگردهای فانتزی‌سازی در داستان‌های محمدرضا شمس، تحقیق مستقلی صورت نگرفته است، اما برخی از مقاله‌ها به نقد آثار وی پرداخته‌اند. مهدی‌پور عمرانی (۱۳۸۶) در مقاله «پاساژهای متنی و فضاهای بازشونده داستانی»، پارسایی (۱۳۸۶) در «مینی‌مالیزم فانتزیک و قاعده‌گریز» و شیخ‌الاسلامی (۱۳۸۶) در «کلاف‌خوانی؛ نگاهی به کتاب دختر خل و چل»، نه لزوماً به شگردهای فانتزی‌ساز، بلکه به نقد شکلی و محتوایی برخی داستان‌های محمدرضا شمس پرداخته و جنبه‌های فانتزیک داستان‌ها را بیان کرده‌اند. همچنین از دو مقاله دیگر که به شیوه‌های فانتزی‌سازی پرداخته‌اند می‌توان یاد کرد که پیشینه این پژوهش به شمار می‌آیند: پورخالقی چترودی و جلالی (۱۳۸۹) در مقاله «فانتزی و شیوه‌های فانتزی‌سازی شاهنامه در ادبیات کودک و نوجوان» با بررسی پانزده اثر فانتزی از نویسندگان مختلف و معرفی بخش‌های مناسب فانتزی‌سازی شاهنامه، به شش شیوه و الگوی فانتزی‌سازی در این آثار می‌رسند که از این قرار است: 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 و غریب.

صدری‌نیا و منفردان (۱۳۹۵) هم در مقاله‌ای به گونه‌شناسی فانتزی در دو داستان «اولدوز و عروسک سخنگو» و «اولدوز و کلاغ‌ها» از صمد بهرنگی پرداخته و در بخشی از پژوهش خود، شگردهای فانتزی‌ساز مانند شخصیت‌بخشی به اشیا و جانوران، بهره‌گیری از خواب و رؤیا، خلق جهان آرمانی و بیان باورها و تمایلات از طریق فانتزی را در دو داستان یادشده مشخص کرده‌اند.

همچنین در برخی پایان‌نامه‌ها، داستان‌های فانتزی از مناظر مختلف و غالباً از نظر عناصر داستان بررسی شده‌اند. منجمی (۱۳۹۱) در پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد خود با عنوان «بررسی ساختاری داستان‌های فانتزی نوجوان دهه هفتاد و هشتاد»، داستان‌های فانتزی دو دهه یادشده را از منظر نظریه ساختارگرایی «تروتان تودوروف» بررسی کرده است.

بوستانی‌فرد (۱۳۹۱) در پایان‌نامه خود با عنوان «بن‌مایه و موضوع در داستان‌های

فانتزی کودکان در دهه هشتاد» به بررسی بن‌مایه و موضوع در داستان‌های فانتزی احمدرضا احمدی، شکوه قاسم‌نیا، فریبا کلهر، سوسن طاق‌دیس و سرور کتبی پرداخته و به این نتیجه رسیده است که از الگوهای ادبی کهن و حیوانات و اشیای سخن‌گو در فانتزی‌های دهه هشتاد بهره بیشتری گرفته شده است.

آدینه (۱۳۹۴) در «بررسی فانتزی در داستان‌های فریبا کلهر و محمدهادی محمدی» به بررسی عناصر فانتاستیک و انواع فانتزی در داستان‌های دو نویسنده یادشده پرداخته است. صادقی (۱۳۹۵) در پایان‌نامه خود با عنوان «روایت‌شناسی داستان‌های فانتزی کودکان و نوجوانان در دهه هشتاد»، دوازده داستان را از نظر پیرنگ، شخصیت‌پردازی، زاویه دید و زمان، بر اساس نظریهٔ روایت‌شناسانی چون گریماس و ژرار ژنت بررسی کرده است. بر اساس این پژوهش، پیرنگ اغلب داستان‌ها بر مبنای سفر شکل گرفته و شخصیت‌پردازی در فانتزی‌های کودکان مستقیم و توصیفی بوده، در فانتزی‌های نوجوانان غالباً غیر مستقیم و از طریق کنش شخصیت‌ها صورت گرفته است.

روش، اهداف و پرسش‌های پژوهش

این پژوهش از نوع کتابخانه‌ای و مبتنی بر گردآوری و دسته‌بندی اطلاعات به روش توصیفی است. نتایج این پژوهش، با مطالعه و تحلیل داستان‌های «دخترهٔ خل و چل»، «دیوانه و چاه»، «صبحانهٔ خیال» و «فاصله‌ای که پیر شد» به دست آمده است. پس از مطالعه و شناسایی داستان‌های فانتزی شمس، در نهایت از میان دوازده داستان، چهار داستان یادشده برای تحلیل در این مقاله برگزیده شد و مهم‌ترین دلیل آن، تنوع و گاه تازگی در شگردهای فانتزی‌سازی و نوع فانتزی و فضای فانتاستیک در این داستان‌ها بود، زیرا در بقیه داستان‌ها اغلب از شگردهایی یکسان استفاده شده بود. نیز شاخص بودن و برندهٔ برخی جوایز ادبی شدن داستان‌هایی چون «دیوانه و چاه» و «دخترهٔ خل و چل»، دیگر دلیل این گزینش بود؛ چنان که داستان «دیوانه و چاه» افتخارات و جوایزی مانند کتاب سال شورای کتاب کودک، لوح زرین چهارمین جشنوارهٔ مطبوعات کانون و جایزهٔ قلم بلورین ششمین جشنوارهٔ مطبوعات ارشاد را کسب کرده و داستان «دخترهٔ

خل و چل» نیز کتاب انتخابی سال ۲۰۰۴ کتابخانه مونیخ بوده است. هدف پژوهش، شناخت فنون فانتزی‌سازی و چگونگی آفرینش فضای فانتاستیک در داستان‌های شمس است. پرسش‌های تحقیق از این قرار است که: محمدرضا شمس در داستان‌هایش از کدام شگردهای فانتزی‌سازی بهره برده و داستان‌های او جزء کدام نوع از فانتزی‌ها قرار می‌گیرد؟

فانتزی؛ تعاریف و انواع

فانتزی، داستانی است که احتمال وقوع آن در دنیای واقعی نمی‌رود و به همین دلیل به آن ادبیات تخیلی غیر ممکن هم می‌گویند. در این داستان‌ها، حیوانات قادرند سخن بگویند، اشیای بی‌روح جان می‌گیرند، شخصیت‌ها یا غول‌اند یا به اندازه بند انگشت‌اند. دنیاهای خیالی آباد و مسکونی‌اند و دنیای آینده کاویده می‌شود (براون و تاملینسون، ۱۳۷۷: ۴۹). به عقیده لین، مفهوم مدرن و غالب فانتزی^۱ «نوآوری خیال‌پردازانه، وهم و خیال» (لین، ۱۳۷۹: ۹) است. دو عنصر اساسی فانتزی که منتقدان درباره آن اتفاق نظر دارند، یکی حضور جادوست و دیگری غیر ممکن یا غیر قابل توضیح بودن آن. برخی معتقدند که فانتزی، قوانین طبیعی را نقض می‌کند، غیر طبیعی یا مافوق‌الطبیعه است و نیز مرزهای جهان واقعی و نخستین را درمی‌نوردد و وارد جهان‌های دیگر یا ثانوی می‌شود. گروهی هم عنصر حیرت را مهم‌ترین مشخصه فانتزی می‌دانند (همان: ۹). تالکین^۲ می‌گوید: «فانتزی، ساختن یا نظر انداختن به جهان‌های دیگر است» (همان: ۱۰).

فرهنگ وبستر، فانتزی را «ادبیات داستانی تخیلی تعریف کرده که فضای ناآشنایی مثل زمان‌ها و دنیاهای دیگر با شخصیت‌ها یا موجودات غیر طبیعی و فراطبیعی دارد و از این طریق تأثیرگذار است» (محمدی، ۱۳۷۸: ۱۱۸). در فانتزی، واقعیت و خیال با هم درمی‌آمیزد و از این طریق جهانی ثانوی خلق می‌شود که واقعیت را نشان می‌دهد. به عبارتی فانتزی، اغراق و تفسیر دوباره واقعیت از طریق وهم و خیال است (بهروزکیا، ۱۳۸۵: ۱۳۸). شیلا اگف می‌گوید: «فانتزی ادبیات تناقض است. کشف واقعیت است از درون آنچه

1. Fantasy

2. Tolkin

غیر واقعی است. کشف باورکردنی است از دل آنچه باورنکردنی است» (لین، ۱۳۷۹: ۹).

فانتزی با استفاده از ابزاری واقعی، فضایی کاملاً خیالی پدید می‌آورد و ناشدنی‌ها را با تخیل و منطق خاص خود، شدنی و باورپذیر می‌کند (باقری، ۱۳۸۷: ۸۹). فانتزی در واقع «تلاشی است که صرف محدود کردن تخیل به نیرویی می‌شود که به آفریده‌های آرمانی، انسجام ارگانیک پدیده‌های واقعی را می‌دهد» (تالکین، ۱۳۸۵: ۱۳۳). نویسندگان فانتزی با دگرگون کردن یک یا چند خصلت خاص از واقعیت روزمره، دنیاهای تازه‌ای خلق می‌کنند و یا شخصیت‌های اثر خود را در جهانی واقعی، با تجربه‌های شگفت‌انگیز و فراواقعی درگیر می‌سازند (ابراهیمی، ۱۳۷۹: ۱۴۳۹). این امر علاوه بر لذت‌بخشی به کودکان، باعث می‌شود «فرصتی به دست آورند تا به این دنیای شگفت راه یابند؛ دنیایی که در آن خوبی‌ها بر بدی‌ها غلبه می‌کند و عاقبت عدالت حکم‌فرما می‌شود» (براون و تاملینسون، ۱۳۷۷: ۴۹).

به طور کلی آثار فانتزی آگاهانه از واقعیت دور می‌شوند تا در جهانی نو واقعیت‌ها را بازسازی کنند. در این آثار با عوامل و عناصر غیر واقعی روبه‌رو هستیم که با منطق و قانون جهان واقعی همخوانی چندانی ندارد، اما حقیقتی والاتر را بازتاب می‌دهد که سرشار از معنویت و انسان‌دوستی است (قزل‌ایاغ، ۱۳۸۸: ۹).

چنان‌که می‌بینیم، فانتزی را با کلماتی چون خیال‌انگیز و تخیلی، آن جهانی، عجیب، مافوق‌الطبیعه، حیرت‌آور، جادویی، غیر قابل توضیح، رؤیایی و... توصیف و تعبیر کرده‌اند. ارائه تعریف واحدی از فانتزی دشوار است، اما تأثیری که فانتزی بر خوانندگانش می‌گذارد، انکارناپذیر است. اورسلا ک. لوگن^۱ در این‌باره می‌گوید: «فانتزی، نگرش متفاوتی به واقعیت و شیوه دیگری برای درک هستی و برآمدن از پس آن است. فانتزی نه تنها خردستیز نیست که خردورز است، نه تنها واقع‌گرا که مافوق واقع‌گراست. فانتزی ارتقای واقعیت است. فانتزی چون روان‌کاوی سفری است به ذهن نیمه‌هوشیار... فانتزی انسان را دگرگون می‌کند» (لین، ۱۳۷۹: ۱۱).

فانتزی را معمولاً به دو گروه فانتزی عام و فانتزی نو تقسیم می‌کنند. به عقیده «جی.

1. Orsula K. Le guin

گرانت» عناصر سازنده فانتزی عام، عوامل کهن و قدیمی است که از فرهنگ‌های پیشین و قصه‌ها و اسطوره‌های کهن سرچشمه می‌گیرد (پورخالقی چترودی و جلالی، ۱۳۸۹: ۵۷). لینچ براون و تاملینسون نیز فانتزی نو را شامل انواع زیر می‌دانند: قصه‌های قومی نو، فانتزی حیوانات، اسباب‌بازی‌ها و اشیای انسان‌نگار، شخصیت‌های عجیب و موقعیت‌های غریب، دنیای کوتوله‌ها، فانتزی اسرارآمیز و وقایع فراطبیعی، فانتزی تاریخی، داستان‌های جست‌وجو، علمی - تخیلی و فانتزی علمی (همان: ۵۷-۵۸).

فانتزی از نظر موضوع یا موقعیت نیز به انواع دیگری تقسیم می‌شود. فانتزی‌ها از نظر موقعیت و تعلقشان به جهان واقعی یا فراواقعی، به فانتزی فرودین (فروت‌تری) و فرازین (فراتری) تقسیم می‌شوند. داستان‌هایی که در دنیای واقعی رخ می‌دهند، فانتزی فرودین و داستان‌هایی که در جهان فراواقعی یا ثانوی اتفاق می‌افتند، فانتزی فرازین هستند. فانتزی اسطوره‌ای، افسانه‌های پریان، فانتزی گوتیک (غم‌بار و هراس‌آور) و فانتزی علمی - که مایه‌هایی از جادو دارد و در دنیای دومین رخ می‌دهد - جزء فانتزی فرازین به شمار می‌آیند (لین، ۱۳۷۹: ۲۵). «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» (پورخالقی چترودی و جلالی، ۱۳۸۹: ۵۷).

تخیل، عنصری بسیار مهم در فانتزی و تعیین‌کننده نوع فانتزی و دنیای خلق‌شده در آن است و بر این اساس دو نوع عمده فانتزی پدید می‌آید، به طوری که بقیه گونه‌های فانتزی، زیرمجموعه این دو نوع محسوب می‌شوند. نخست، فانتزی ناب یا فراتری که در آن رویکرد تخیل به سوی نیروها و عناصر فراطبیعی و فراواقعی است و جهان فراتری جایگزین دنیای واقعی می‌شود و کنش‌ها و نشانه‌های داستانی، در تضاد با واقعیت قرار می‌گیرند. دوم، فانتزی واقع‌نما یا واقع‌گراست که بر زمینه‌ای واقعی متمرکز است و در همان حال از عناصر فراواقعی نیز سود می‌جوید و در نهایت دنیایی را می‌آفریند که در آن کنش‌ها و نشانه‌های داستانی با واقعیت تضادی محسوس ندارند (بهرز کیا، ۱۳۸۵: ۱۴۳).

بحث و بررسی

محمدرضا شمس (متولد ۱۳۳۶، تهران) نویسنده پرکار و مشهور کودک و نوجوان است که فعالیت ادبی خود را به طور جدی پس از انقلاب آغاز کرده و با نشریه‌هایی همچون کیهان بچه‌ها، رشد نوآموز، سروش کودک و نوجوان، باران، سلام بچه‌ها و پوپک همکاری داشته است. داستان‌های وی جزء ادبیات کودک و نوجوان به شمار می‌آید و بیشتر آنها در نوع ادبی فانتزی جای می‌گیرد.

داستان‌های فانتزی بسیاری از او چاپ شده است و برخی از این قرارداد: «دختره خل و چل» (۱۳۸۲، نشر حنانه)، «بادکنک و اسب آبی» (۱۳۸۵، نشر افق)، «من، زن بابا، دماغ بابام» (۱۳۸۶، نشر افق)، «دیوانه و چاه» (۱۳۸۷، نشر افق) «صبحانه خیال» (۱۳۸۹، نشر چشمه)، «من، من کله‌گنده» (۱۳۸۹، نشر افق)، «دزدی که پروانه شد» (۱۳۹۰، نشر چشمه)، «فاصله‌ای که پیر شد» (۱۳۹۳، نشر پیدایش).

داستان‌های فانتزی شمس، گاه از نوع فرازین (فراتری) و گاهی از گونه فرودین (فروتری) هستند. او گاهی عناصر فراطبیعی را به دنیای واقعی داستان‌هایش فرامی‌خواند و فانتزی خلق می‌شود؛ مثل داستان‌های «دختره خل و چل»، «دیوانه و چاه»، «دماغ جادوگر». گاهی هم برای داستان‌هایش جهانی تخیلی و تازه ابداع می‌کند؛ مانند «آینه‌ها»، «غول و چراغ جادو» و «عروسی».

داستان‌های فانتزی شمس معمولاً از الگوهای تخیلی و شگردهای مختلف فانتزی‌سازی به صورت ترکیبی و به طور همزمان بهره برده‌اند. با بررسی داستان‌های شمس، یازده شگرد فانتزی‌سازی که نویسنده از آنها در ساختن فضای فانتزاستیک داستان‌هایش بهره برده، مشخص شد؛ به طوری که در میان آنها شیوه‌های متنوع‌تر و متفاوت‌تری هست که در دو مقاله یادشده در پیشینه این پژوهش - پورخالقی چترودی و جلالی (۱۳۸۹) و صدری‌نیا و منفردان (۱۳۹۵) - دیده نمی‌شود و از این نظر هم تازگی دارد. این شگردها عبارتند از:

- انتخاب راوی و قهرمان دیوانه‌نما

- زمان‌پریشی

- عینیت بخشیدن به مثل‌ها، نفرین‌ها، دعاها و...

- شخصیت و جان‌بخشی به اشیا و پدیده‌های بی‌جان
- بنا نهادن داستان بر پایه ضرب‌المثل‌ها و فرهنگ عامه
- شخصیت‌بخشی به مفاهیم ذهنی و انتزاعی
- عینیت‌بخشی به مفاهیم ذهنی و انتزاعی
- استفاده از شخصیت‌های افسانه‌ای و اسطوره‌ای
- استفاده از کهن‌الگوها و شخصیت‌های جادویی
- ابداع لحن و زبان خاص جادویی برای شخصیت‌ها
- جان‌بخشی به مردگان و برانگیختن عالم اموات

داستان «دختره خل و چل»

این داستان درباره دختری است دیوانه‌مسلك به نام «خانم بس» که راوی داستان هم اوست. داستان در روستایی از توابع اراک با فرهنگی سنتی و خرافی می‌گذرد و «روایتگر موقعیت زنان در یک بافت سنتی - روستایی است... و نوک انتقاداتش متوجه ذهنیت حاکم بر افراد آن روستاست» (شیخ‌الاسلامی، ۱۳۸۶: ۱۳۹).

خانم بس، فرزند آماجی است که دخترزاست و از همه دخترانی که زاییده، همین یک دختر زنده مانده است. علی‌رغم فرهنگ سنتی و مردسالار که خواهان فرزند پسر است، در این داستان همه زنان و حتی جن‌ها هم دخترزا یا نازا هستند و به همین سبب از سوی همسران و مردان روستا تحقیر می‌شوند. «لک‌زده مریوان» هم شخصیتی است که عاشق خانم بس بوده، اما در یک درگیری بر سر تقسیم آب کشته شده و خانم بس به اجبار پدرش به زنی مردی پیر به نام ارباب قادری درآمد است. او به توصیه ننه امینه چله‌بری می‌کند تا مطمئن شود که پسرزاست و تصمیم دارد برای کاستن از درد و رنج تحقیر زنان، پسر بزاید.

شگردهای فانتزی‌ساز در داستان «دختره خل و چل»

۱- انتخاب راوی و قهرمان دیوانه‌نما

برگزیدن «خانم بس» به عنوان راوی و قهرمان داستان، به دلیل اختلالات ذهنی و

شخصیتی که دارد، یکی از مهم‌ترین عوامل فانتزی‌ساز در این اثر است؛ زیرا وقتی این شخصیت به تخیلات و ذهنیات مغشوش و آشفته خود تجسم می‌بخشد و یا خیالات و رفتارهای ناهمگون و نامعمول و حاضر جوابی در مقابل دیگران و نیز تصورات عجیب و غریب از او سر می‌زند، پذیرش و باور آن برای مخاطب به دلیل ذهنیتی که از دیوانگان و رفتارهای پیش‌بینی‌ناپذیر آنها دارد، آسان‌تر و توجیه‌پذیرتر است. از آنجا که باورپذیری، یکی از ویژگی‌های بسیار مهم در پرداخت فانتزی است، داستان «دختره خل و چل»، ساختار فانتاستیک قابل‌قبولی می‌یابد و روشن است که تلاش نویسنده در پرورش شخصیتی فانتزی‌ساز به ثمر نشسته است و این فن در جایی به اوج می‌رسد که خانم بس در پایان داستان در طنزی تلخ، تمام فجایع فرهنگی، اجتماعی و عقاید خرافی را با زاپیدن تعداد بی‌شماری پسر التیام می‌بخشد.

۲- زمان‌پرسی

این موضوع که اغلب در ذهن شخصیت داستان رخ می‌دهد، به طور مستقیم با ویژگی‌های شخصیتی راوی دیوانه و ذهن آشفته او مرتبط است و همین امر آن را باورپذیرتر می‌کند. راوی از این تمهید، مکرر در قسمت‌های مختلف داستان بهره می‌برد و آزادانه در مکان‌ها و زمان‌های مختلف حاضر و با گذشتگان همنشین می‌شود. برای مثال آنجا که ننه امینه، خانم بس را به خواندن نماز توصیه می‌کند و از رابعه سخن می‌گوید، خانم بس بلافاصله به ماجرای رابعه عدویه در تذکره‌الاولیا سفر می‌کند و در کنار او می‌ایستد و قامت می‌بندد و نماز می‌خواند.

«ننه امینه می‌گوید: «نماز بخون دخترم، کال نماز از بی‌نماز بدتره.

رابعه از نماز به جایی رسید که مکه اومد به پیشوازش.» مکه به پیشوازش رابعه آمده است. ابراهیم ادهم با آن همه جاه و جلالش خیران مانده به کار این دختر. بلند می‌شوم قامت می‌بندم... چرنده‌ها و پرنده‌ها، خزنده‌ها، باغ نوا، آب نو، ... رابعه دختر کعب، اویس قرنی همه و همه قامت بسته‌اند و نماز می‌خوانند... به پای خدا می‌افتم و دست به دامنش می‌شوم»

(شمس، ۱۳۹۲: ۵۳).

۳- عینیت بخشیدن به مثل‌ها، نفرین‌ها، دعاها و...

در داستان «دختره خل و چل»، نویسنده به نفرین‌ها، دعاها و مثل‌ها و اصطلاحات رایج در فرهنگ عامه عینیت می‌بخشد و به این طریق، تخیلی فانتاستیک خلق می‌کند. به عنوان مثال راوی در جایی از داستان با نفرین مادرش، به سگ تبدیل می‌شود:

«آباجی م نفرینم می‌کند:

«خدا به آدم سگ بده دختر نده، چقدر ظالمه دختر.»

من سگ می‌شوم و وعو می‌کنم. آباجی م به من نگاه می‌کند. هول برش می‌دارد. دو دستی می‌زند توی سرش، جیغ می‌کشد:

«وای خداجون، غلط کردم، گه خوردم، توبه، توبه...» (شمس، ۱۳۹۲: ۵)

تخیل فانتاستیک در داستان «دختره خل و چل»

تخیل کنشی (تخیل حرکت)

در داستان‌های شمس اغلب از تخیل کنشی و کنشگری و گاه از تخیل زبانی استفاده شده است. در تخیل کنشی معمولاً داستان و شخصیت از یک دنیای واقعی به سوی دنیایی فراواقعی و خیالی کشیده می‌شود (محمدی، ۱۳۷۸: ۳۴). تخیل، جوهر اصلی و مهم‌ترین عنصر فانتزی است. به همین دلیل نوع تخیل به کاررفته در داستان، در آفرینش فضای فانتاستیک اهمیت بسیاری دارد و با شگردهای فانتزی‌ساز مرتبط و همسو است. هر چند داستان «دختره خل و چل» از نوع فانتزی فروتری است، زیرا تمام ماجراها در دنیای واقعی رخ می‌دهد، شخصیت اصلی در طول داستان، مدام در خیالش پای مردگانی مانند لک‌زده مریوان، ننه امینه، عمو شیرازی و حتی اجنه را به دنیای واقعی داستان می‌کشد و بدین طریق، دنیایی خیالی و فراواقعی می‌سازد و خود نیز پیوسته در میان این دنیای مردگان و زندگان در حال حرکت و رفت‌وآمد است. بنابراین در این داستان با تخیل کنشی روبه‌رو هستیم:

«یواشکی می‌زنم بیرون. ظلمات است... از میان قبرها رد می‌شوم.

سایه‌هام دراز به دراز روی قبرها افتاده‌اند... می‌گویم: «بلند شین، خودتونو

جمع کنین.» سایه‌هام خودشان را جمع می‌کنند. لک‌زده مریوان روی

قبرش نشسته است و بق زده به من. می پرسم: «چیه؟ مگر آدم ندیدی؟»
(شمس، ۱۳۹۲: ۱۳).

«دختره خل و چل»؛ فانتزی واقع‌گرا

فانتزی واقع‌گرا، ترکیبی از واقعیت موجود با عناصر فانتاستیک است و در این نوع فانتزی، پایه و اساس داستان بر واقعیت نهاده شده، اما با برخی عناصر فانتزی و خیالی درمی‌آمیزد. داستان «دختره خل و چل» با توجه به اینکه در فضای کاملاً واقعی با تعاملات انسانی و فرهنگ سنتی روستا رخ می‌دهد، از نوع فانتزی واقع‌گراست و در همان حال با تخیل راوی درمی‌آمیزد و فضایی فانتاستیک می‌آفریند.

هر چند اساس داستان بر واقعیت نهاده شده و جزء فانتزی واقع‌گرا به حساب می‌آید، در بخش‌هایی از آن به تخیل تمثیلی و نمادین نیز برمی‌خوریم که داستان را به سمت فانتزی تمثیلی سوق می‌دهد. رمزگرایی، ارتباط گسترده‌ای با فانتزی دارد، به‌ویژه تخیل آن که بیشتر از نوع تخیل هستی‌شناسانه است. به طور کلی رمز و نماد جزء اساسی هر فانتزی اصیلی است. اما هیچ فرمول قاطعی برای اندازه استفاده از رمزها و نمادها در فانتزی وجود ندارد و گاهی فانتزی به شکل یک کتاب تمثیلی شناخته می‌شود که نمونه عالی آن کتاب «سازده کوچولو» است (محمدی، ۱۳۷۸: ۱۶۶).

اوج تخیل تمثیلی داستان در بخش پایانی آن است که خانم‌بس تند و تند پسر می‌زاید و ارباب قادری آنها را مثل ظروف سفالی در زمین چال می‌کند تا عتیقه شوند. این عمل می‌تواند رمز و تمثیلی باشد از ریشه‌دار بودن باور سنتی درباره ارزشمند بودن پسر و زن پسرزا در فرهنگ و جامعه مردسالار که زن را برای تولیدمثل می‌خواهد.

«وسط باغ نو ایستاده‌ام. از آسمان آش شیر می‌بارد. یک طشت وسط

پاهایم گذاشته‌ام. شکمم مثل کدو تنبل شده است. از درد به خودم

می‌پیچم... درد زایمان است دیگر. باید پسر بزایم و پسر می‌زایم. تند و

تند پسر می‌زایم و بند نافشان را با دندانم پاره می‌کنم. ارباب قادری

کنارم ایستاده... پسرها را یکی یکی به ارباب قادری می‌دهم. ارباب آنها را

زیر خاک می‌کند تا آنتیک شوند» (شمس، ۱۳۹۲: ۸۱).

در داستان «دختره خل و چل»، در مواردی ردپای فانتزی گروتسک هم به چشم می‌خورد. فانتزی گروتسک، نوعی از فانتزی است که در آن عنصر وحشت‌زا به گونه‌ای است که همزمان تولید ترس و خنده می‌کند (محمدی، ۱۳۷۸: ۱۸۳). برای نمونه:

«یک جن موسرخ کنار آب نشسته و دارد دل و جیگر زائو می‌شورد. به عباس‌بابا نشانش می‌دهم... عباس‌بابا می‌پرسد: «این دل و جیگر کیه؟ زود باش ببر بذار سر جاش». جنه التماس می‌کند و می‌گوید: «بذار برم. این جیگر رو به آب زدم. دیگه کاریش نمی‌شه کرد. زائو مرده. اما اگه ولم کنی، این یکی رو می‌ذارم سر جاش. اینو هنوز آب نزدم» (شمس، ۱۳۹۲: ۲۴-۲۵).

داستان «دیوانه و چاه»

«دیوانه و چاه» داستان دیوانه‌ای است که هر صبح سنگی را داخل چاه می‌اندازد و هر روز صد مرد عاقل می‌آیند تا سنگ را بیرون بیاورند اما نمی‌توانند و هر غروب دیوانه خودش سنگ را از چاه بیرون می‌آورد. چاه که روزهای اول از این موضوع که دیوانه هر صبح خواب او را به هم می‌ریزد، کلافه و ناراحت است، پس از مدتی دل‌باخته همین کار دیوانه می‌شود و از آن پس، اتفاقات جالبی طی این دل‌باختگی پیش می‌آید و دیوانه هم عاشق چاه می‌شود و حتی به ماه که هر شب به چاه سر می‌زند، حسادت می‌کند. داستان با وصال چاه و دیوانه به پایان می‌رسد.

شگردهای فانتزی‌ساز در داستان «دیوانه و چاه»

۱- قهرمان دیوانه

در این داستان نیز مانند داستان «دختره خل و چل»، نویسنده شخصیتی دیوانه را شخصیت اصلی و قهرمان داستان قرار می‌دهد؛ شخصیتی که برای خلق اتفاقات، حوادث و رفتارهای فانتاستیک بسیار مناسب و مستعد است، زیرا مخاطب به دلیل پیش‌زمینه ذهنی که از چنین افرادی دارد، رفتارها و کنش‌های قهرمان برایش باورپذیرتر است.

۲- شخصیت دادن و جان‌بخشی به چاه

جان‌بخشی به چاه به عنوان شخصیت دوم داستان، شگردی فانتزی‌آفرین است. چاه

می‌تواند حرف بزند، احساس کند، حسادت کند، عاشق شود و همه این ویژگی‌ها فضای فانتاستیک مناسبی برای داستان فراهم می‌سازد.

۳- بنا نهادن داستان بر پایه ضرب‌المثل‌ها و فرهنگ عامه

نویسنده، داستانش را بر پایه ضرب‌المثلی مشهور بنا نهاده و کارکردی متفاوت بدان داده است. ضرب‌المثل «دیوانه‌ای سنگی را به چاه می‌اندازد که صد مرد عاقل نمی‌توانند آن را بیرون بیاورند» ایده اصلی و فکر اولیه داستان است؛ اما با تخیلی فانتزیک در پی همین سنگ‌اندازی‌های دیوانه، چاه عاشق او می‌شود و دیوانه هم و بدین‌گونه ضرب‌المثل کارکردی متفاوت می‌یابد. همچنین در ضمن آن، یک موضوع بسیار عمیق فکری و فلسفی بشری که همان تقابل میان عقل و عشق است طرح می‌شود.

در بخش دیگر داستان یک ضرب‌المثل و یک باور عامیانه در کنار هم تداعی می‌شود؛ ضرب‌المثل: «لیلی زن بود یا مرد؟» (شمس، ۱۳۸۷: ۱۹) و باور عامیانه درباره رابطه ماه و پلنگ^(۱). پس از مطرح شدن ضرب‌المثل «لیلی زن بود یا مرد» در میان داستان، ماجرای ماه و پلنگ پیش می‌آید که در آن، ماه نقش معشوق را دارد و پلنگ هم عاشق اوست. اما بعد از آنکه ماه از پلنگ ناامید می‌شود، خود شیفته چاه شده و در مقام عاشقی قرار می‌گیرد تا جایی که رقیب دیوانه تلقی می‌شود. از همین‌جا ضرب‌المثل «لیلی مرد بود یا زن» تداعی می‌شود و در ارتباط با ماه و چاه و دیوانه، کارکردی فانتاستیک پیدا می‌کند؛ زیرا دیگر دقیقاً دانسته نیست که ماه زن است یا مرد؟ و همین‌طور چاه؟ در داستان حرفی از جنسیت چاه و دیوانه هم به میان نمی‌آید و ما از برخی نشانه‌ها تنها به حدس و گمان متوسل می‌شویم. برای مثال اینکه چاه عنصری زایا و از جنس زمین است که در اساطیر جهان مادر و مظهر زایش و باروری دانسته شده و یا ماه که در سنت ادبی همیشه معشوق واقع شده و طرف تشبیه برای معشوق بوده است. اما در هر حال آن ضرب‌المثل معروف در اینجا تداعی می‌شود و حدس و گمان مخاطب بین دو طرف قضیه لغزان است. ضرب‌المثل و باور عامیانه هر چند به خودی خود، عنصری فانتزی‌ساز نیست، زمانی که در بستر و فضای تخیلی داستان و در کنار شخصیت‌های فانتزیک قرار می‌گیرد و با آنها مرتبط می‌شود، به عاملی فانتزی‌ساز بدل می‌گردد.

تخیل فانتاستیک در داستان «دیوانه و چاه»

نویسنده در داستان دیوانه و چاه از تخیل کنشگری استفاده کرده است. این تخیل که به تخیل شخصیت‌ها نیز معروف است، تخیل ترکیب اجزا و اشکال موجود برای رسیدن به شکلی تازه است (محمدی، ۱۳۷۸: ۳۹). شخصیت‌بخشی به چاه به عنوان کنشگر که قادر است سخن بگوید، خواب ببیند، حسادت کند و حتی عشق بورزد و یا رفتارهای غیر متعارفی که از دیوانه سر می‌زند، مثل چیدن ماه از آسمان، حرف زدن با مار و زنجیرهای دست و پایش، همگی از نوع تخیل کنشگری هستند.

«دیوانه و چاه»؛ فانتزی تمثیلی (نمادین)

این داستان را به دلیل نوع گفت‌وگوها و رمزگرایی‌اش می‌توان در گروه داستان‌های فانتزی تمثیلی یا نمادین جای داد. «دیوانه و چاه»، رمز عشق و صد مرد عاقل نماد عقل هستند و اینکه هر روز صد مرد عاقل سعی می‌کنند سنگی را که دیوانه در چاه انداخته بیرون بیاورند و البته هیچ‌گاه موفق نمی‌شوند، نماد ستیز همیشگی عقل و عشق و غلبه عشق بر عقل است. صد مرد عاقل پیوسته در طول داستان واکنشی متحیرانه به رفتارهای دیوانه نشان می‌دهند و عاقبت، چاره را در به زنجیر کشیدن دیوانه می‌دانند، غافل از اینکه عشق اسارت نمی‌پذیرد و چیزی نمی‌گذرد که دیوانه با بندهای گران‌ش دوباره در حوالی چاه ظاهر می‌شود. در نهایت هم وقتی دیوانه از حضور هر شب رقیبش ماه بر سر چاه نگران می‌شود، خود را در چاه می‌افکند و از این طریق وصال عاشق و معشوق صورت می‌گیرد. بدین‌گونه است که:

«صد مرد عاقل نفس راحتی کشیدند و تا غروب آفتاب هیچ کاری

نکردند و صد البته اصلاً هم فکری نکردند و دنبال هیچ راهی هم نگشتند،

تا سنگ بزرگی را که اصلاً دیوانه توی چاه نینداخته بود در بیاورند. فقط

توی خانه‌شان نشستند و با خیال راحت به پشتی تکیه دادند و پاهایشان

را دراز کردند. دیوانه هم برای همیشه پیش چاه ماند» (شمس، ۱۳۸۷: ۲۳).

ناتوانی عقل در برابر عشق به صورتی نمادین در کنایه‌ها و تشبیه‌های به‌کاررفته در داستان که بر عجز و ناتوانی دلالت دارند نیز آشکار است. همچنین استفاده اغراق‌آمیز از

عدد صد در برابر یک (دیوانه = مجنون عشق) این ناتوانی عقل در برابر عشق را تأکید می‌کند و بر فانتزی شدنش هم تأثیر می‌گذارد.

«بعد هم که صدتا مرد عاقل خسته و کوفته و صد البته دست از پا

درازتر راه خود را گرفته بودند و رفته بودند» (همان: ۶).

«وقتی صدتا مرد عاقل مثل صدتا موش آب کشیده از راه رسیدند و او

را دیدند، از تعجب روی سرشان، درست صد جفت شاخ - نه بیشتر و نه

کمتر - سبز شد» (همان: ۱۰).

داستان «صبحانه خیال»

«صبحانه خیال» شامل سه بخش است؛ در بخش اول با نام «قبل‌التحریر»، نویسنده طرز تهیه نان اوکاماج را آموزش می‌دهد و پیشنهاد می‌کند که گاهی خیالتان را به صبحانه و به صرف چای و اوکاماج دعوت کنید و با خیالتان صبحانه میل کنید. در بخش دوم نیز سه قصه تولد، عروسی و مرگ را تعریف می‌کند. در «تولد»، نیمه‌شب مهندس با جیغ و داد خیالش از خواب بیدار می‌شود و متوجه می‌شود که کیف که باردار بوده، موقع زایمانش رسیده است. پیرزن کدو کدو قلقله‌زن، او را به دنبال قابله می‌فرستد، اما آن قدر دیر می‌شود که پیرزن خودش دست به کار می‌شود. «عروسی» هم داستان عروسی خانم کلاغه با روباه است. این همان روباه معروف است که هر روز زیر درخت چنار برای خانم کلاغه زبان می‌ریخت تا او را بفریبد و بچه‌هایش را بخورد، اما بالاخره توسط خانم کلاغه اهلی شده و با هم عروسی می‌کنند. در قصه سوم یعنی «مرگ»، مهندس مراسم عروسی را نیمه‌کاره رها می‌کند و با عجله به سمت اداره‌اش می‌رود. در راه از کنار خضر نبی می‌گذرد و بعد از ماجراهایی ناگهانی طوفان درمی‌گیرد، همه سوار کشتی نوح می‌شوند و مهندس هم سوار می‌شود.

در بخش پایانی داستان «صبحانه خیال» با نام «بعدالتحریر»، قصه پری‌های سه‌قلو با یک توصیه مهم آغاز می‌شود: هرگز نگذارید خیالتان برای شما صبحانه درست کند، زیرا یک روز صبح که مهندس از خواب بیدار می‌شود، خیالش برای او سفره صبحانه چیده و

یک جای لیوانی برایش می‌ریزد. مهندس که مشغول به هم زدن شکر در لیوان چای است، از آنجا که ته لیوان به دریا راه دارد، ناگهان نهنگی مهندس را به قعر دریا می‌کشد.

شگردهای فانتزی‌ساز در داستان «صبحانه خیال»

۱- شخصیت‌بخشی به مفاهیم انتزاعی

نویسنده در داستان «صبحانه خیال»، به مفاهیمی چون خیال، خصلت‌های انسانی می‌بخشد و خیال مانند یک شخصیت واقعی در کنار شخصیت اصلی داستان ایفای نقش می‌کند.

«نصفه‌شب‌ی وسط یک خواب شیرین با جیغ و داد خیالم می‌پرم از

جا...» (شمس، ۱۳۸۹: ۶).

«غرورم خوابیده توی تختش و خواب هفت پادشاه را می‌بیند. تکانش

می‌دهم:

بلند شو. بلند شو دیره. د زود باش بلند شو دیگه.

به جای اینکه خودش بلند شود، غرغرش بلند می‌شود و راست تو

چشم‌های من زل می‌زند:

نمی‌خواد. خسته است. می‌خواد بخوابه.» (شمس، ۱۳۸۹: ۱۲).

۲- عینیت‌بخشی به مفاهیم ذهنی و انتزاعی

شمس در این داستان به برخی مفاهیم انتزاعی مثل خواب، جان آدمیزاد، رنگین‌کمان، عید نوروز و... عینیت می‌دهد و از این راه، فضایی فانتزی خلق می‌کند.

«با تنبلی بلند می‌شوم. اول خوابم را که نصفه‌نیمه مانده برمی‌دارم،

می‌گذارم روی تاقچه تا سر فرصت بقیه‌اش را ببینم - روی تاقچه یک

عالمه خواب نصفه‌نیمه دارم - بعد می‌روم...» (همان: ۶).

«به خیالم می‌گویم: «کاش... کاش... کاش یه چندتا سایه هم تو باغچه‌ات

می‌کاشتی! می‌گویدی: «تو فکرش هستم. می‌خوام یک کمی رنگین‌کمون

بکارم. با یه خرده چهارشنبه‌سوری و یه کمی عید نوروز و یه چندتایی هم

سبزه به در... می‌رویم طرف خنزر پنزری. جلو پارک بساط کرده... اول از همه یک کم جون آدمیزاد می‌خرم برای احمد... همین هفته پیش دستش از دنیا کوتاه شد!» (شمس، ۱۳۸۹: ۱۳).

۳- استفاده از شخصیت‌های افسانه‌ای و اسطوره‌ای

کشیدن پای قصه‌ها و افسانه‌ها و اسطوره‌ها به داستان و در کنار هم نشان دادن شخصیت‌های افسانه‌ای و اسطوره‌ای با شخصیت‌های واقعی داستان، شگردی است که نویسنده به کار برده و از این طریق فضایی فانتزیک ایجاد کرده است؛ چنان که مهندس قصه را همراه با پیرزن کدو قلقله‌زن و یا خضر نبی و حضرت نوح می‌بینیم. «[کیف] شکمش باد کرده آمده جلو. شده عینهو کدو قلقله‌زن. می‌زنم روی شکمش و می‌خوانم: «کدو کدو قلقله زن. ندیدی یه پیرزن؟» پیرزنه سرش را از تو کدو می‌آورد بیرون و می‌گوید: «به جای این خل و چل بازی زود بپر برو یه قابله خبر کن.» (همان: ۶).

تخیل فانتاستیک در داستان «صبحانه خیال»

تخیل کنشگری (تخیل صورت)

این تخیل که به تخیل شخصیت‌ها نیز معروف است، در داستان «صبحانه خیال» به دو شکل ظهور یافته است؛ نخست اینکه کنشگران بی‌جان مثل کیف، پله، صندلی، چوب‌رختی، ملافه، چراغ مطالعه، پنجره و... از طریق تخیل جان‌بخشی، به کنشگرانی جاندار تبدیل می‌شوند و صورتی ذی‌روح می‌یابند. دوم آنکه کنشگران انتزاعی و ذهنی مثل خواب، غرور، سایه و... صورتی انسانی پیدا می‌کنند و به کنشگرایی جاندار استحاله می‌یابند.

تخیل کنشی (تخیل حرکت)

این نوع تخیل تنها در بخش پایانی داستان که نویسنده به قصه پری‌های سه‌قلو می‌پردازد، رخ می‌نماید؛ به این شکل که وقتی مهندس مشغول به هم زدن چایی لیوانش است، ناگهان نهنگی او را از طریق لیوان که به دریا راه دارد، به قعر آب‌ها می‌برد. در

واقع شخصیت داستان از دنیایی واقعی وارد یک دنیای فراواقعی می‌شود که همان دنیای درون آب است و اتفاقاً در برخی از قصه‌های پری‌وار هم قهرمان قصه به همراه پری‌پیکرانی به درون آب‌ها و دریاها (دنیای آرمانی فراواقعی) می‌رود و در آنجا می‌زید.

«چیزی نگفتم و با حرص چایی‌ام را هم زدم. دانه‌های شکر به رقص درآمدند و یک مشت ماهی‌ریزه پشمالو از ته لیوان که انگار سوراخ بود و راه داشت به دریا، آمدند بالا و دور دامن پف کرده رقصیدند. یک‌دفعه یکی با دندانش سفت قاشق را چسبید و ول نکرد. دلم ریش‌ریش شد. نگاه کردم. نهنگه بود. گفتم: «داری چه کار می‌کنی واسه خودت؟» نهنگه به جای جواب دادن، چنان قاشق را محکم کشید که با کله رفتم تو لیوان چای. با حرص گفتم: هیچ معلومه چه غلطی می‌کنی؟» و حباب‌های شیرین چایی از دهانم خارج شد. نهنگ گفت: «هیچی نگو. فقط بنشین پشتم و خوب سیاحت کن.» نشستم پشتش. نهنگ رفت پایین...» (شمس، ۱۳۸۹: ۳۵).

«صبحانه خیال»؛ فانتزی واقع‌گرا

در این داستان، نویسنده عناصر فراطبیعی را به دنیای واقعی فرامی‌خواند و بدین‌گونه جهانی خیالی می‌سازد. ماجراهای داستان تماماً در محل زندگی نویسنده و حتی در محل کارش رخ می‌دهد؛ با این تفاوت که نویسنده از طریق تخیل خویش، کنش‌ها و کنشگرهای مختلفی خلق می‌کند و با کشیدن پای شخصیت‌های افسانه‌ای و اسطوره‌ای به میان ماجراها، داستانی فانتزیک می‌آفریند. راوی و شخصیت اصلی داستان که زندگی معمول خود را دنبال می‌کند و حتی در خانه‌اش نان می‌پزد و به انجام امور روزانه مشغول است، ناگهان تصمیم می‌گیرد خیالش را برای صرف صبحانه دعوت کند و از همین‌جا پای عناصر فانتزی دیگری هم به جهان واقعی داستانش بازمی‌شود.

اما در بخش پایانی داستان که با نام «پری‌های سه‌قلو» نوشته شده است، نوع فانتزی تغییر می‌کند و به سوی فانتزی‌های پری‌وار می‌رود و قهرمان قصه از راه لیوان چای وارد جهان فراتری و فراواقعی دریا می‌شود و مدتی در آنجا زندگی می‌کند.

مجموعه داستان «فاصله‌ای که پیر شد»

از این مجموعه، سه داستان «غول و چراغ جادو»، «فاصله‌ای که پیر شد» و «آرزوی اسکلت» را تحلیل می‌کنیم که شگردهای فانتزی‌ساز متفاوت‌تری در آنها به کار رفته است.

داستان «غول و چراغ جادو»

این داستان در گروه فانتزی‌های فراتری جای می‌گیرد. چراغ جادو، خانه غول است و یک روز که غول به خانه دوستش جن بوداده می‌رود، جادوگر که مدت‌ها دنبال به دست آوردن خانه غول بوده، وسایل غول را بیرون می‌ریزد و چراغ جادو را می‌دزدد. غول پس از آگاهی از ماجرا، با وسایل خانه‌اش کلی غصه می‌خورد و بعداً به کمک جن بوداده چراغ را پیدا می‌کند و پس از پشت سر گذاشتن ماجراهایی، آن را از جادوگر پس می‌گیرد.

شگردهای فانتزی‌ساز در داستان «غول و چراغ جادو»

۱- استفاده از کهن‌الگوها و شخصیت‌های جادویی

ریشه‌های فانتزی نو در داستان‌های تخیلی سنتی جای دارد که درون‌مایه‌ها، شخصیت‌ها و عناصر ادیبانه و در برخی موارد نیز مضامین از آن اقتباس می‌شود (براون و تاملینسون، ۱۳۷۷: ۴۸). در این داستان، «غول و چراغ جادو» ریشه در فرهنگ کهن و قصه‌های قدیمی نظیر هزار و یک شب دارند و به نوعی جزء کهن‌الگوها به شمار می‌آیند که در ذهن جمعی ما وجود دارند. این عناصر و شخصیت‌های جادویی از خیال‌انگیزی بسیار بالایی برخوردارند و بهره‌گیری از آنها داستان را از ویژگی فانتاستیک برخوردار کرده است، به طوری که برای مخاطب خردسال جذابیت ویژه و بالایی دارد.

۲- ابداع لحن و زبان خاص جادویی برای شخصیت‌ها

در این داستان، نویسنده لحن و زبان خاصی برای شخصیت‌ها آفریده و از طریق کاربرد واژه‌های جدید و برخی تکرارها، فضای فانتزیک داستان را قوت بخشیده است. برای مثال:

«غول دوباره آهی کشید و گفت: «یادش به خیر! یادولیش بخیر! چه

ایوونی داشت...» (شمس، ۱۳۹۳: ۲۰).

«[جنّ بوداده] یهو پرید جلو وسایل خانه و پرسید: «بینم مگه شماها،

شم شماها اون شب تو چراغ نبودید؟» (همان: ۲۴).

تخیل فانتاستیک در داستان «غول و چراغ جادو»

تخیل زبانی (اندیشه)

تخیل زبانی یعنی آفرینش زبان نو، انحراف از زبان هنجار و بازی با زبان هنجار، مثل: استفاده از وردهای جادویی و کلمات مبهم و غیره. در تخیل زبانی، اندیشه در قالب واژگان و زبان نو و نامتعارف پرورده می‌شود (محمدی، ۱۳۷۸: ۴۳). در این داستان هر چند اشخاص و اشیای جادویی مثل غول و چراغ جادو وجود دارند، وجود آنها به برآورده شدن هیچ آرزویی نمی‌انجامد و حتی غول هم از توان جادویی خود استفاده نمی‌کند تا چراغ را ظاهر کند. بنابراین تخیل شیء جادویی (تخیل تملک) که خواهان تسلط و تملک بر همه چیز است، در اینجا کارکردی ندارد؛ بلکه آنچه به داستان ویژگی فانتاستیک داده، تخیل زبانی است که از طریق به‌کارگیری وردهای جادویی صورت می‌گیرد و جادوگر با استفاده از نیروی آن، غیب یا ظاهر می‌شود. برای نمونه:

«جادوگر: جیم جملو جملو جمل اشّی مجّی لاترّجّی. چراغ را برد خانه

شیرینی شکلاتی آب‌نباتی‌اش وسط وسط جنگل» (شمس، ۱۳۹۳: ۲۳).

«و [چراغ جادو] از حال رفت. در همین موقع جادوگر: جیم جملو

جملو جمل اشّی مجّی لاترّجّی هوهو، از راه رسید.» (همان: ۲۸).

«غول و چراغ جادو»؛ فانتزی پری‌وار

این گونه از فانتزی، ریشه در افسانه‌های کهن و قصه‌های پریان دارد و وقتی با تخیل فردی نویسنده درمی‌آمیزد، به آفرینش فانتزی منجر می‌شود. شمس، داستان «غول و چراغ جادو» را از قصه‌های کهنی مانند هزار و یک شب که بیشتر قصه‌هایش ساختاری

پری‌وار دارند و در عالم جن و پری می‌گذرند، اقتباس کرده و با تخیل فردی خویش همراه نموده و به دنیای ابداعی خویش دست یافته است. از این‌رو این داستان جزء فانتزی‌های پری‌وار و فراتری است و به دنیاهای فراواقعی می‌پردازد.

داستان «فاصله‌ای که پیر شد»

«فاصله‌ای که پیر شد»، داستان چشمه و بوتۀ گلی است که در فاصله‌ای نه‌چندان زیاد از هم قرار دارند. چشمه دوست دارد در کنار گل باشد و برای او از صبح تا شب آواز بخواند. گل هم دوست دارد کنار چشمه باشد و از صبح تا شب خودش را در آب چشمه نگاه کند و به آوازش گوش دهد. هر دو، فاصله را مقصّر می‌دانند که بین آنها جدایی انداخته است. فاصله هم تلاش می‌کند گل و چشمه را به هم نزدیک کند، اما موفق نمی‌شود. سال‌ها می‌گذرد و در این مدت گل و چشمه مدام به یکدیگر فکر می‌کنند و آه می‌کشند. فاصله هم که کاری از دستش بر نمی‌آید، آن قدر غصه می‌خورد که پیر می‌شود. فاصله که حسابی پیر می‌شود، هوا هم آن قدر گرم می‌شود که آب چشمه بخار شده و خشک می‌شود و سپس گل نیز می‌خشکد. فاصله هم آخرین آهش را می‌کشد و می‌میرد.

شگرد فانتزی‌ساز در داستان «فاصله‌ای که پیر شد»

جان‌بخشی به مفهوم انتزاعی فاصله

مهم‌ترین شگرد فانتزی‌ساز در این داستان کوتاه، جان‌بخشی به فاصله است که به آفرینش داستان فانتزی فلسفی منجر می‌شود:

«[فاصله] دست‌هایش را دراز کرد. از یک طرف چشمه را گرفت، از طرف

دیگر گل را، با تمام زور آنها را به طرف هم کشید... فاصله که حالا دیگر پیر

شده، بود آه کشید. این آخرین آه فاصله بود» (شمس، ۱۳۹۳: ۳۳ و ۳۵).

تخیل فانتاستیک در داستان «فاصله‌ای که پیر شد»

تخیل کنشگری (تخیل صورت)

نویسنده در این داستان، مفهوم فاصله را در قالب یک داستان فانتزی برای مخاطبش معنا می‌کند. فاصله، کنشگری است که از طریق تخیل، شخصیت و صورت انسانی یافته

و به همراه گل و چشمه که دیگر کنشگران داستان‌اند، در یک ساختار فانتزیک، مفهومی انتزاعی را برای مخاطب معنا می‌بخشند.

«فاصله‌ای که پیر شد»؛ فانتزی فلسفی

همان‌طور که می‌دانیم، فاصله مفهومی انتزاعی است و زمانی معنا می‌یابد که دو چیز (شخص یا مکان) در میان باشد. با این تعریف، هنگامی که موجودیت یک یا هر دو طرف (شخص یا مکان) از بین برود، خودبه‌خود فاصله هم از میان برداشته می‌شود. این تعریف، برداشتی فلسفی از مفهوم فاصله است. البته در آنجا که این مفهوم در مناسبات عاشقانه و عاطفی مطرح می‌شود، معنایی عمیق‌تر (فراق) و به مراتب فلسفی‌تر می‌یابد. در داستان «فاصله‌ای که پیر شد»، نویسنده از طریق طرح مناسبات عاطفی میان چشمه و گل، به مفهوم فاصله معنا می‌بخشد و اندیشه خود را درباره مفهوم فراق در قالب این فانتزی بیان می‌کند.

داستان «آرزوی اسکلت»

این داستان، درباره اسکلتی است که پس از بیست سال یک‌باره بیدار می‌شود و از قبرش بیرون می‌آید و به سوی شهر راه می‌افتد تا کار نیمه‌تمامش را تمام کند. به شهر که می‌رسد، وارد یک قنادی می‌شود و کیک‌ها را که می‌بیند، یادش می‌آید که بیست سال پیش همین‌جا بود که آمده بود برای اولین بار برای خودش کیک تولد بخرد، اما قلبش ایستاده و مرده بود. او کیک را می‌خرد و دوباره به قبرستان می‌آید. در چند قبر را می‌زند و همسایه‌هایش را به جشن تولدش دعوت می‌کند.

شگرد فانتزی‌ساز در داستان «آرزوی اسکلت»

جان‌بخشی به مردگان و برانگیختن عالم اموات

نویسنده در جهانی فرودین به یک اسکلت جان می‌بخشد و بدین‌گونه شخصیتی فانتزی خلق می‌کند که به همراه اسکلتهای دیگر، اعمالی خنده‌آور انجام می‌دهد. «اسکلت کیک را برداشت، برگشت قبرستان. در چندتا از قبرها را زد:

- کیه؟

- سلام همسایه! منم. دوست داری بیای تولد من؟

- معلومه که دوست دارم از خدامه! (شمس، ۱۳۹۳: ۴۳).

تخیل فانتاستیک در داستان «آرزوی اسکلت»

بیرون آمدن اسکلت از دنیای مرده‌ها و ورودش به دنیای زنده‌ها و بازگشت دوباره به قبر از تخیل کنشی (تخیل حرکت) داستان نشأت می‌گیرد که از یک دنیا وارد دنیای دیگر می‌شود. همچنین نویسنده با بهره‌گیری از تخیل کنشگری (تخیل صورت)، به اسکلت به عنوان تنها کنشگر داستان جان می‌بخشد، تا داستان کوتاهی را با موضوع فانتزی و سرگرمی برای کودکان خلق کند.

«آرزوی اسکلت»؛ فانتزی گروتسک

داستان «آرزوی اسکلت» از نوع فانتزی گروتسک است. در فانتزی گروتسک، عنصر وحشت به گونه‌ای در داستان به کار گرفته می‌شود که همزمان ایجاد خنده و ترس می‌کند. در این داستان هم قبرستان و اسکلت‌های مرده، عناصر وحشت‌زا هستند، اما اعمال اسکلت‌ها مخاطب را به خنده وامی‌دارد.

داستان‌های دیگر مجموعه «فاصله‌ای که پیر شد»، مانند «مداد»، «غبار کوچک» و «خدا» از نوع فانتزی فلسفی و داستان‌های «عروسی»، «آقای نمکدان» و «ناصر» فانتزی اشیا هستند. «سنگول و منگول و حبه انگور ۲» و «دماغ جادوگر» فانتزی پری‌وار، «یه روز یه آقاهه» فانتزی تمثیلی، «آینه‌ها» فانتزی گوتیک (هراس و اشباح) و «سیب کرم به دوش» هم فانتزی واقع‌گراست.

نتیجه‌گیری

بررسی‌ها نشان می‌دهد که محمدرضا شمس در داستان‌هایش از طریق درآمیختن واقعیت با تخیل، دنیایی فانتاستیک با انواع گوناگون فانتزی نظیر واقع‌گرا، فلسفی، پری‌وار، تمثیلی، گروتسک و اشیا خلق کرده است. تخیل فانتاستیک داستان‌های شمس اغلب

برگرفته از الگوهای تخیلی اسطوره‌ای و افسانه‌ای (نظیر قصه لیلی و مجنون در داستان «دیوانه و چاه» و «دختره خل و چل»)، الگوهای تخیلی فرهنگ عامه و ادبیات شفاهی (مانند کدو قلقله‌زن در داستان «صبحانه خیال» و ضرب‌المثل «لیلی مرد بود یا زن» در داستان «دیوانه و چاه»)، الگوهای تخیلی جادویی (مانند داستان «غول و چراغ جادو» و «دماغ جادوگر») و الگوهای تخیلی رؤیا و خواب (مثل داستان «صبحانه خیال») است.

شگردهای فانتزی‌ساز، ثابت و از پیش تعیین‌شده نیستند و در آثار مختلف می‌توانند متغیر و گونه‌گون باشند و باید آنها را با تحلیل آثار متعدد فانتزی از نویسندگان مختلف، مشخص و تئوریزه کرد تا به شگردهای تازه‌تر دست یافت. بر همین اساس با بررسی داستان‌های شمس، یازده شگرد فانتزی‌ساز که نویسنده در ساختن فضای فانتاستیک داستان‌هایش از آنها بهره برده، مشخص شد؛ به طوری که در میانشان در مقایسه با پژوهش‌های مشابه دیگر، شیوه‌ها و شگردهای متفاوت‌تر و تازه‌تری از فانتزی‌آفرینی دیده می‌شود. این یازده شگرد فانتزی‌ساز در داستان‌های شمس عبارتند از: انتخاب راوی و قهرمان دیوانه‌نما، زمان پریشی، عینیت بخشیدن به مثل‌ها و نفرین‌ها و دعاها، جان‌بخشی به اشیا و پدیده‌های بی‌جان، شخصیت‌بخشی به مفاهیم ذهنی و انتزاعی، عینیت‌بخشی به مفاهیم ذهنی و انتزاعی، استفاده از شخصیت‌های افسانه‌ای و اسطوره‌ای، استفاده از کهن‌الگوها و شخصیت‌های جادویی قصه‌های کهن، بنا نهادن داستان بر پایه ضرب‌المثل‌ها و فرهنگ عامه، ابداع لحن و زبان خاص جادویی برای شخصیت‌ها، جان‌بخشی به مردگان و برانگیختن عالم اموات.

در برخی پژوهش‌های پیشین به شگردهایی چون هم‌ذات‌پنداری، شباهت‌یابی در اشیا و مکان، گریز ذهنی از زمان و مکان، گفت‌وگو با شخصیت‌های غیر انسان، استفاده از موجودات جادویی، شخصیت‌بخشی به اشیا و جانوران، بهره‌گیری از خواب و رؤیا و خلق جهان آرمانی پرداخته شده است. تأمل در این شگردهای فانتزی‌ساز و شگردهای به‌کاررفته در داستان‌های شمس، حاکی از تمایز و تازگی بسیاری از شگردهای تبیین‌شده در این مقاله است. همین تفاوت و تمایز، این حقیقت را هم تأیید و تأکید می‌کند که برای دستیابی به شگردهای تازه‌تر فانتزی‌سازی، بررسی آثار فانتزی مختلف

و متعدد جهان ضروری است و حتی با آفرینش آثار فانتزی جدید در آینده، ممکن است شگردهای نو دیگری هم تجربه شود.

نکته پایانی آنکه تخیل، جوهر اصلی و مهم‌ترین عنصر فانتزی است و از همین‌رو نوع تخیل به کاررفته در داستان در آفرینش فضای فانتاستیک اهمیت بسیاری دارد و با شگردهای فانتزی‌ساز همسو است. در داستان‌های شمس اغلب از تخیل کنشی و کنشگری و گاه از تخیل زبانی استفاده شده است. چنان که برای مثال در داستان «صبحانه خیال» از طریق تخیل کنشگری، اشیای بی‌جان مثل ملافه، چراغ مطالعه، صندلی و کیف به کنشگرانی جاندار تبدیل می‌شوند و یا مفاهیم انتزاعی و ذهنی مثل خواب، غرور و سایه صورتی انسانی می‌یابند و به کنشگرهایی جاندار بدل می‌شوند. از طرف دیگر در پایان همین داستان از تخیل کنشی استفاده شده و مهندس هنگام هم‌زدن چایی از طریق ته لیوانش به دریا و دنیایی فراواقعی راه می‌یابد. در داستان «غول و چراغ جادو» نیز آنچه به داستان ویژگی فانتاستیک داده، تخیل زبانی است که از طریق به‌کارگیری وردهای جادویی صورت می‌گیرد و جادوگر تنها با استفاده از آن، غیب یا ظاهر می‌شود، نه از طریق قدرت غول یا خود چراغ جادو.

پی‌نوشت

۱. پلنگ موجود بسیار مغروری است، به طوری که اگر از بالای کوهی چشمش به ستاره‌ای بیفتد، جست می‌زند تا آن را بگیرد؛ زیرا نمی‌تواند موجودی را برتر و بالاتر از خود ببیند. پلنگ ددی باشد عظیم با تکبر و از غایت کبر اگر جانوری را در کوه بر بالای خود ببیند، قصد او کند. همچنین با ماه جنگ می‌کند که بر بالای من چرایی؟ و بر کوه‌های بلند می‌رود و از آنجا جستن می‌کند به گرفتن ماه و به پایین می‌افتد و پاره‌پاره می‌شود (شاملو و سرکیسیان، ۱۳۷۸: ۶۵۵).

منابع

- آدینه، زهرا (۱۳۹۴) بررسی فانتزی در داستان‌های فریبا کلهر و محمدهادی محمدی، پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد، استاد راهنما رضا شجری، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه کاشان.
- ابراهیمی، حسین (۱۳۷۹) «فانتزی؛ دریچه‌ای به امکانات نو»، پژوهشنامه ادبیات کودک و نوجوان، شماره ۲۰، صص ۱۴۳-۱۴۶.
- ابراهیمی لامع، مهدی (۱۳۹۱) «کارکرد داستان‌های فانتزی در ادبیات کودکان»، کتاب ماه کودک و نوجوان، شماره ۱۷۷، صص ۵۳-۵۸.
- باقری، مهناز (۱۳۸۷) «فانتزی، دنیای پر رمز و راز»، کتاب ماه کودک و نوجوان، فروردین و اردیبهشت، شماره ۱۲۶ و ۱۲۷، صص ۸۸-۹۰.
- براون، کارول لینچ و کارل ام تاملینسون (۱۳۷۷) «فانتزی نو»، ترجمه پرناز نیری، پژوهشنامه ادبیات کودک و نوجوان، شماره ۱۳، صص ۴۸-۶۴.
- بهروزکیا، کمال (۱۳۸۵) «فانتزی، ادبیات دوران جدید»، کتاب ماه کودک و نوجوان، خرداد و تیر و مرداد، شماره ۱۰۴-۱۰۶، صص ۱۳۸-۱۴۴.
- بوستانی‌فرد، فاطمه (۱۳۹۱) بن‌مایه و موضوع در داستان‌های فانتزی کودکان در دهه هشتاد، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، استاد راهنما منظر سلطانی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه خوارزمی.
- پارسایی، حسن (۱۳۸۶) «مینی‌مالیزم فانتزیک و قاعده‌گریز (نقد و بررسی مجموعه داستانک «بادکنک و اسب آبی»)»، پژوهشنامه ادبیات کودک و نوجوان، شماره ۵۱، صص ۱۴۸-۱۵۶.
- پورخالقی چترودی، مه‌دخت و مریم جلالی (۱۳۸۹) «فانتزی و شیوه‌های فانتزی‌سازی شاهنامه در ادبیات کودک و نوجوان»، مجله مطالعات ادبیات کودک دانشگاه شیراز، شماره ۱، صص ۵۵-۷۳.
- تالکین، جی. آر. آر. (۱۳۸۵) «فانتزی و کودکان»، ترجمه غلامرضا صراف، کتاب ماه کودک و نوجوان، خرداد و تیر و مرداد، شماره ۱۰۴-۱۰۶، صص ۱۲۶-۱۳۷.
- شاملو، احمد و آیدا سرکیسیان (۱۳۷۸) کتاب کوچ، دفتر اول، جلد هفتم. تهران، مازیار.
- شمس، محمد رضا (۱۳۸۷) دیوانه و چاه، تهران، افق.
- (۱۳۸۹) صبحانه خیال، تهران، چشمه.
- (۱۳۹۲) دختره خل و چل، چاپ دوم، تهران، حوض نقره.
- (۱۳۹۳) فاصله‌ای که پیر شد، تهران، پیدایش.
- شیخ‌الاسلامی، حسین (۱۳۸۶) «کلاف‌خوانی؛ نگاهی به کتاب دختر خل و چل»، پژوهشنامه ادبیات کودک و نوجوان، شماره ۵۱، صص ۱۳۷-۱۴۷.
- صادقی، عمران (۱۳۹۵) روایت‌شناسی داستان‌های فانتزی کودکان و نوجوانان در دهه هشتاد،

- پایان‌نامه دکتری، استاد راهنما بیژن ظهیری، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه محقق اردبیلی.
- صدری‌نیا باقر و الهام منفردان (۱۳۹۵) «گونه‌شناسی فانتزی در دو داستان از صمد بهرنگی» (داستان‌های «اولدوز و عروسک سخنگو» و «اولدوز و کلاغ‌ها»)، مجله مطالعات ادبیات کودک دانشگاه شیراز، شماره ۱۴، صص ۱۴۷-۱۶۵.
- قزل‌ایغ، ثریا (۱۳۸۸) ادبیات کودکان و نوجوانان و ترویج خواندن، تهران، سمت.
- لین، راث نیدلمن (۱۳۷۹) «فانتزی، فرار از واقعیت یا ارتقای واقعیت؟»، ترجمه حسین ابراهیمی (لوند)، پژوهشنامه ادبیات کودک و نوجوان، شماره ۲۳، صص ۷-۳۱.
- محمدی، محمد و زهره قایینی (۱۳۸۲) تاریخ ادبیات کودکان ایران، ج ۶، تهران، چیستا.
- محمدی، محمدهادی (۱۳۷۸) فانتزی در ادبیات کودکان، تهران، روزگار.
- منجمی، نازنین (۱۳۹۱) بررسی ساختاری داستان‌های فانتزی نوجوان دهه هفتاد و هشتاد، پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد، استاد راهنما حوریه شیخ‌مونسی، دانشکده ادبیات و زبان‌های خارجی، دانشگاه علامه طباطبایی.
- موسوی، مصطفی و عاطفه جمالی (۱۳۸۸) «فانتزی؛ چیستی و تاریخچه آن در ادبیات جهان و ایران»، ادب فارسی، دوره ۱، شماره ۲، صص ۶۱-۷۴.
- مهدی‌پور عمرانی، روح‌الله (۱۳۸۶) «پاساژهای متنی و فضاهای بازشونده داستانی»، پژوهشنامه ادبیات کودک و نوجوان، شماره ۵۱، صص ۱۰۷-۱۳۱.
- میرصادقی، جمال (۱۳۹۲) داستان‌های خیالی (علمی، خیال و وهم، فانتزی)، تهران، سخن.