

مجله‌ی مطالعات ادبیات کودک دانشگاه شیراز
سال دهم، شماره‌ی اول، بهار و تابستان ۹۸ (پیاپی ۱۹)

کارکرد «سفر» در داستان‌های فانتاستیک ایرانی بر اساس رمان کنسرو غول

سکینه عباسی* معصومه میرابوطالبی**

چکیده

کنسروغول نوشته‌ی مهدی رجبی، نوعی فانتزی است که در دو سطح واقعی و فراواقعی ساخته شده است. در دنیای واقعی رهایی نوجوان از سلطه‌ی آموزش مستقیم و نیز زندگی دور از انتظارات بزرگ‌ترها، در بستر نمایش کشمکش‌های بزرگ تجربه می‌شود. در بخش فراواقعی، آمدوشد وی به دنیای جادوگر، غول و رؤیا، حرکت فرد از خودآگاه به ناخودآگاه را تداعی می‌کند. این سفر به پیوند تضادهای درونی و بیرونی فرد انجامیده و حاصل آن وحدت تضادهاست که سبب دستیابی به پاداش «بلوغ» است. این پژوهش به شیوه تحلیلی توصیفی با تأکید بر چهارچوب نظری «فردیت» مدنظر یونگ و درآمیختن آن با «سفر قهرمان» کمپل، کوشیده به شناخت این فرایند مهم بپردازد. حاصل کار نشان می‌دهد که برعکس الگوهای فراواقع‌گرایانه کهن در سفرهای مثالی، در این سفر قهرمان با بحران‌های کودکی و نوجوانی واقعی در دنیاهای فراواقعی درگیر است و از رهگذر شناخت شرارت‌ها و تجربه‌نمودن ترس‌ها، با انتخاب خود از آن‌ها فاصله می‌گیرد و به دنیاهای واقعی می‌رسد. حاصل این‌گونه داستان‌ها، فردیت‌یافتن قهرمان از رهگذر تجارب واقعی است.

واژه‌های کلیدی: سفر قهرمان، رمان کنسرو غول، رمان کودک و نوجوان، فانتزی، کشمکش، کمپل، مهدی رجبی.

۱. مقدمه

رمان نوجوان فارسی، از شاخه‌های نسبتاً جوان ادبیات فارسی است که شکل‌گیری آن به سال‌های پس از انقلاب اسلامی می‌رسد. توجه به سن بلوغ و بحران‌های دوران نوجوانی، باعث شکل‌گیری رمان نوجوان شده که متأثر از نیازهای این گروه سنی و شرایط اجتماعی آن است. یکی از گونه‌های موفق رمان کودک و نوجوان، رمان فانتزی است که همراه با

* دانش‌آموخته دکتری زبان و ادبیات فارسی abbasisakineh@gmail.com (نویسنده‌ی مسئول)

** کارشناس ارشد زبان و ادبیات فارسی (گرایش ادبیات کودک و نوجوان) smmr67@gmail.com

هنر ترجمه وارد ایران شده و در ادامه، رمان‌های تألیفی را در این حیطه به‌دنبال خود داشته است. فانتزی، اغلب متأثر از دنیای کودکی خالق خود، از خلق دنیایی ورای دنیای واقعی برای بیان روایت و ماجرا استفاده می‌کند؛ خلق دنیایی که از خودآگاه نویسنده نشأت می‌گیرد. اشخاص محوری فانتزی، در دو قطب به نبرد با نیروهای شر می‌پردازند و سعی در شکست یا برتری‌دادن و غلبه بر نیروی مقابل خود دارند. سوی دیگر این نوع داستان‌ها، مدلی غیرنوستالژیک است که در آن نویسنده‌ی بزرگسال، تمایلی به بازسازی دوران کودکی خود ندارد و باتوجه‌به فضاها و نظام‌های نو و وسایل الکترونیک پیشرفته که در اختیار کودکان و نوجوانان قرار دارد، به دنبال زدن حرف تازه است. در این نوع، نویسنده تجارب نو را با استفاده از روش‌های جذاب در داستان به مخاطب خود انتقال می‌دهد و به این ترتیب از «خودتکراری» جلوگیری می‌کند.

ارزش داستان‌های فانتزی در ارتباطی است که میان افکار و مسائل درونی کودک با واقعیات بیرونی سرشار از دغدغه‌های کودکانه برقرار می‌کند. به‌بیانی دیگر، «اهمیت داستان‌های فانتزی در پرورش ناخودآگاه کودک و پروراندن سوژه‌ها برای رساندن پیام یا برداشت‌های بهنجار و مفید برای زندگی است.» (ابراهیمی لامع، ۱۳۹۱ الف: ۷۶)

در فانتزی‌های کودک و نوجوان، شخص محوری به‌طور مشخص با کشمکش مواجه است. کشمکش دو سویه دارد: یک سمت آن در ذهنیت قهرمان و بازتاب آن در کنش قهرمان در برابر جهان خارج روی دارد و دیگری، جزء تکنیک داستان است و اصطلاحاً (Conflict)^(۱) خوانده می‌شود. این دو گونه که یکی در ساخت داستان و دیگری در سامان‌بخشی به محتوای اثر اهمیت دارد، جداگونی ندارند. این عنصر که خاص داستان معاصر یا داستان کودک و نوجوان نیست، به منظور پایان‌بخشیدن به آشفتگی‌های درون فرد در اثر ادبی طراحی می‌شود و رفع آن در داستان، پایان داستان است؛ چراکه از اساس، گذار فرد از یک مرحله به مرحله‌ای دیگر را سازماندهی می‌کند.

برخورد ذهنی و عینی قهرمان با هر مشکل، داستان را با ساختار سنتی و تودرتو، به مقابله با هریک وامی‌دارد. محور اصلی کشمکش فرد با خودش، کشمکش فرد با جامعه و محیط بیرونی (خانه، مدرسه و اشخاص حاضر در هرکدام) است که زنجیره‌وار، شخص محوری را به کشمکش با افراد دیگر وامی‌دارد. در اساس این کشمکش‌ها، جدال کودک با طبیعت نیز درخور توجه است. «کودک که به‌سبب ناتوانی و ضعف فیزیکی، در برابر بزرگ‌ترها احساس حقارت می‌کند، واکنشی عصیانگرانه در مقابل محیط، جامعه، افراد

دیگر و حتی خودش نشان می‌دهد. در دوران بلوغ روند به نسبت کند رشد، شتاب می‌گیرد. اکنون نوجوان خودش را بین دنیای کودکی و دنیای بزرگسالی معلق می‌بیند. او تفاوت دنیای خود را با دنیای بزرگسالی درک می‌کند؛ اما دیگر در دنیای کودکان برای خود جایی نمی‌بیند و میل دارد به ورای سن خود جهش کند و به دنیای بزرگسالان پا بگذارد.» (همان: ۱۷۸) رمان‌هایی با مخاطبانی در این سنین، که آن را «سن گذار» می‌نامیم، تمایل به تجربه‌ای دارند که بتواند آن‌ها را از کودکی گذر دهد. این گذر وقتی در لفافه‌ی جالب داستان پیچیده می‌شود به مراتب تأثیرگذارتر است. برای شکل‌گیری داستان و نائل شدن به اهداف ثانویه‌ی اثر، ساخت شخصیت اصلی اهمیت ویژه‌ای دارد.

بهترین مجرا برای نشان‌دادن این تضادها و درگیری‌ها، سفر است. در سفر شخص محوری و به تبع او سایر اشخاص داستان، «تکوین فردی» برای مخاطب تقلیدگر با ذهن بی‌تجربه (کودک و نوجوان) مطمح‌نظر است که از دنیای عادی خود فاصله می‌گیرد. این تکامل برای ذهن مخاطب خودآگاه، از ترکیب آگاهانه‌ی انواع کهن ادبی مانند اسطوره و قصه و حماسه با اجزا و عناصر واقعی، به منظور آموزش کودکی به کار گرفته می‌شود که بحران‌های ظاهراً ناخودآگاهی همچون انواع ترس‌ها را تجربه می‌کند و قصد دورشدن از آن را دارد. سه عنصر «نزدیکی کودک با مادر»، «مایه‌های جادو» و «حادثه و قهرمانی» در ساخت سفر، به منزله‌ی روساخت رمان نوجوان مورد نیاز است. عینی کردن بحران‌های مراحل مختلف رشد کودک با این ابزار، چه در ادبیات روایی کهن (قصه‌ها) و چه در فانتزی‌ها، به بهترین شکل امکان ساخت و پرداخت دارد. مرحله‌ای که کودک به دنیای بیرون از خانه و محیط پیرامون آن وارد می‌شود و در آنجا همه‌چیز برای او رنگ اکتشاف و ماجراجویی دارد، در دنیای قصه با سلسله‌ای از ماجراهای شگفت‌انگیز بازسازی می‌شود که با عواطف مربوط به این دوره از رشد و بحران‌های مربوط به آن نسبت دارد.

در دوران معاصر، نویسندگانی رمان نوجوان، آگاهانه، از سفر اسطوره‌ای قهرمان برای بیان مفهوم گذار و موفقیت استفاده می‌کنند و برای بیان بهتر این سفر، از گونه‌ی فانتزی^(۲) بهره می‌برند. مهدی رجبی (۱۳۵۹)، دانش‌آموخته‌ی رشته‌ی فیلم‌سازی و نیز ادبیات نمایشی از جمله این نویسندگان است. تاکنون از وی آثاری در زمینه‌ی نگارش داستان بزرگسال، فیلم‌نامه و انیمیشن منتشر شده؛ اما عمده فعالیت‌های شایسته‌ی توجه وی در حوزه‌ی نگارش رمان و داستان کودک و نوجوان است. برخی از این آثار جوایز متعدد داخلی و خارجی را برای او به ارمغان آورده‌اند.

آثار حوزه کودک و نوجوان او عبارتند از: *معمای دیوانه‌ی کله‌آبی* (۱۳۸۶)، *یوناتارا* *گم شده* (۱۳۸۶)، *گریه نکنید مثل ابر باهار* (۱۳۸۷)، *خاطرات چوپان چاق* (۱۳۸۹)، *لولو* *شب‌ها گریه می‌کند* (۱۳۹۱)، *کنسرو غول* (۱۳۹۲)، *کابوس اسب* (۱۳۹۳)، *ساندویچ‌ساز* *مردمب‌اسبی‌باف* (۱۳۹۳) و *درخت پول* (۱۳۹۳).

وی ادبیات نوجوان را ادبیاتی جدی می‌داند که در کنار مهارت‌های جدی و معمول رمان‌نویسی، نیازمند شناخت روحیات پیچیده این گروه سنی است. او بر این باور است که «ما صرفاً نباید به دنبال نیازهای کودک برویم، بلکه باید به‌عنوان نویسنده برای کودک و نوجوان نیازسازی کنیم و ضرورت‌های فرهنگی و چالش‌های روحی نوجوانان را درک نماییم.» (رجبی به نقل از معمار، ۱۳۹۶) تعهد به همین نگاه، سبب شده آثار وی در فرم و محتوا پیشگام گردد و خطوط قرمزی را که به غلط در ذهن نویسندگان حک شده، بشکنند. رمان *فانتاستیک کنسرو غول* (۱۳۹۳) با تمرکز ویژه به مخاطب نوجوان، به نیاز انسانی وی توجه کرده است. بررسی کشمکش‌های درونی شخصیت محوری در داستان *کنسرو غول* و غلبه وی بر آن‌ها، به‌عنوان ابزار آموزش مخاطبان کودک و نوجوان، علاوه بر یاری‌رساندن به رشد و تعالی گروه سنی مدنظر، زوایای پنهان روایت را آشکار می‌کند.

۲. پیشینه‌ی تحقیق

در باب پیشینه این پژوهش، که محور آن بازتاب تربیتی و آموزشی «الگوی سفر قهرمان نوعی در رشد قهرمان فردی» است، دو دسته پژوهش درخور توجه هستند: دسته اول، پژوهش‌هایی که جنبه‌های روان‌شناختی فانتزی غیرایرانی را واکاوی کرده‌اند؛ مانند «مطالعه مؤلفه‌های خلق قهرمان نوجوان بر اساس الگوی سفر قهرمان در فیلم» مندرج در *مجله‌ی پژوهش‌های ارتباطی* (۱۳۹۴) که بیشتر ابزار فیلمیک و نمایشی را در بازسازی شخصیت نوجوان بررسی کرده است. دسته دوم، نمونه‌های پژوهشی فراوانی هستند که از تأثیر «الگوی سفر قهرمان نوعی در رشد قهرمان نوعی و مثالی» برای مخاطب به‌طور عام (اغلب بزرگسال)، بحث نموده‌اند: مقاله‌ی «سفر قهرمان در داستان حمام بادگرد بر اساس شیوه تحلیل کمپل و یونگ» مندرج در *مجله‌ی ادب پژوهی گیلان* (۱۳۹۱)، مقاله‌ی «بررسی سفر قهرمانی شخصیت در بوف کور با تکیه بر کهن‌الگوی بیداری قهرمان درون» مندرج در *فصلنامه‌ی مطالعات داستانی* (۱۳۹۲)، مقاله‌ی «تحلیل کیفیت بیداری قهرمان درون در شخصیت سیاوش و کیخسرو با تکیه بر نظریه پیرسون-کی‌مار» مندرج در *پژوهشنامه‌ی ادب حماسی* (۱۳۹۳)، «کیفیت بیداری قهرمان

درون در داستان ماهی سیاه کوچولو» (۱۳۹۵) چاپ و انتشار در مجله ادبیات پارسی معاصر، از این دسته هستند. به جز مقاله‌های یادشده، مقاله‌ی «به ممنوعه‌ها وارد شوید، نقد و بررسی رمان کنسرو غول» (۱۳۹۴) را می‌توان نام برد که به‌طور مشخص عناصر داستان به‌ویژه درونمایه‌های رمان کنسرو غول بررسی کرده است. همچنین «گذر کنسروها از سرزمین بوف کور» (۱۳۹۶) نیز پیوندهای بینامتنی بوف کور و کنسرو غول را واکاوی نموده است. دو پژوهش اخیر، رمان کنسرو غول را از منظر شناخت عناصر داستان و برخی تکنیک‌های داستان‌نویسی بررسی نموده‌اند و میزان تأثیر رمان را از آثار پیش از خود نقد کرده‌اند. باتوجه‌به کاربست رویکرد روان‌شناختی یونگ و کمپل، می‌توان این پژوهش را از نخستین گام‌های جدی در تحلیل تیپ‌شناسی داستان‌های فانتزی نوجوان به‌شمار آورد.

۳. چهارچوب نظری تحقیق

یکی از بخش‌های سه‌گانه روان انسان از نظر کارل گوستاو یونگ (۱۸۷۵-۱۹۶۳م)، «ناخودآگاه» است که علاوه بر فردی‌بودن، جمعی نیز بوده و از گذشته مشترک انبای بشر در روان آدمی به ارث رسیده است. ناخودآگاه جمعی، میل به کمال و تمامیت دارد و این تمامیت غالباً خود را به‌صورت الگوهای دایره‌ای نشان می‌دهد. زبان این روان ازلی در ساختار روان امروزمین ما به ارث مانده و در قالب الگوها، انگاره‌ها و تصاویر ظاهر می‌شوند. یونگ این انگاره‌ها و تصاویر همگانی نهفته در ناخودآگاهی جمعی را که به‌صورت اسطوره‌ها تجلی می‌یابند، کهن‌الگو (Archetype) می‌نامد. (یاوری به نقل از حری، ۱۳۹۳: ۷۲-۷۳)

کهن‌الگوها در دو رده‌ی «تصاویر» مانند دریا، آب، خورشید، زن مثالی، اعداد، رنگ‌ها، پیر فرزانه و «مضامین» همچون آفرینش، نوآموزی، فناپذیری، سفر و مضمون‌های دیگر در متون و آثار ادبی بروز و ظهور می‌یابند. یکی از مراحل اصلی گذر قهرمانان اساطیر و قصه‌ها، سفر است که جستجوی یک مکان یا شیء مادی یا فرامادی را دربر دارد. این جستجو حوادث و ماجراهای زیادی را به‌دنبال دارد؛ اما مکانی که در آن سفر رخ می‌دهد، علاوه بر اینکه مبین نوع سفر است، دستاوردها و اهداف آن را نیز مشخص می‌کند. گاهی سفر قهرمانان واقعی است؛ یعنی تجربه‌ای حسی به مکانی زمینی است که قهرمان آن را انجام می‌دهد اما ارزش قدسی دارد. گاهی سفر فراحسی است و به گونه‌ای عروج می‌ماند و قهرمان با ابزار فراطبیعی باید آن را طی کند. یونگ «سفر را نشانه‌ی نارضایتی فرد می‌داند که منجر به کشف افق‌های تازه می‌شود.» (یونگ، ۱۳۹۲: ۷۶) هدف از این سفر به‌دست‌آوردن گنجی عینی یا ذهنی است.

ژوزف کمپل (۱۹۰۴-۱۹۸۷) یکی از کهن‌الگوهای بشری را «اسطوره یگانه» نامید که شامل هفده مرحله ذیل سه مرحله‌ی کلی «جدایی»، «تشریف» و «بازگشت» است؛ اما بیشتر اسطوره‌ها تمام مراحل را ندارند و برخی تنها بر یکی از این مراحل متمرکزند. در مرحله جدایی، قهرمان از زندگی عادی به دنیای ناشناخته‌ها سفر می‌کند؛ مرحله تشریف، شرح ماجراهای او در دنیای ناشناخته‌هاست و در مرحله بازگشت، او دوباره به دنیای عادی بازمی‌گردد. (رک. کمپل، ۱۳۸۹: ۴۰-۴۶)

۴. بحث و بررسی

۴-۱. خلاصه رمان کنسرو غول

رمان با توصیف و معرفی پسری لاغر و عینکی، به نام توکا آغاز می‌شود. او که پدرش را در یک تصادف از دست داده، در مدرسه مدام از پسری به نام بروکلی کتک می‌خورد و در کلاس درس تحقیر می‌شود. توکا، تنها با مادر بسیار چاق و افسرده‌اش زندگی می‌کند. او در راه مدرسه به خانه‌ای قدیمی و پیرزنی که فکر می‌کند جادوگر است، برخورد می‌کند و کتابی را با عنوان *خاطرات جنایتکار معروف ک.ک* از او می‌خرد.

توکا عاشق جنایتکارهاست و می‌پندارد پلیس‌ها خیلی بی‌عرضه‌اند؛ بنابراین از کتاب خیلی خوشش می‌آید. وی یک روز از مدرسه فرار می‌کند؛ در حالی که جذب خواندن ماجراهای زندگی این مرد جنایتکار شده است و مدام می‌خواهد مثل او باشد. روز دیگری حین برگشت به خانه، توکا کنسروی را برمی‌دارد که پیرزن جادوگر ادعا دارد کنسرو غول است. غول که خیلی خنگ و بی‌عرضه است، از طریق جوشاندن کنسرو و بعد از مدتی صبر ظاهر می‌شود. غول عاشق رنگ زرد و اعداد است و همین توکا را به اعداد نزدیک می‌کند. توکا در کلاس درس خودی نشان می‌دهد و می‌تواند دوست جدید و قلدری به اسم ژاکت پیدا کند. دوستی توکا و ژاکت سر ساعتی که توکا از کباب (پسرک چاق و زورگوی مدرسه) کش می‌رود و زود پس می‌دهد، به هم می‌خورد. معلم کلاس نظرش درباره‌ی توکا عوض می‌شود و حالا به جای تحقیر به او احترام می‌گذارد. توکا همچنان تحت تأثیر داستان‌های جنایتکار است؛ اما بعد از دیدن صحنه‌ی مرگ جنایتکارها در تلویزیون، دیگر نمی‌خواهد جنایتکار شود. در بازگشت از مدرسه، بروکلی دوباره توکا را به باد کتک می‌گیرد که جادوگر به کمک توکا می‌آید. غول حال بدی دارد و در حال محو شدن است؛ اما حال مادر توکا رو به بهبودی است و رژیم گرفته است. توکا به دنبال

مادرش به بانک می‌رود و آنجا جنایتکارانی توکا را زخمی می‌کنند؛ اما پلیسی که شباهت بسیاری به پدر توکا دارد، او را نجات می‌دهد. غول محو شده و توکا در ریاضیات خیلی پیشرفت می‌کند. پایان‌بخش رمان، دوستی دیگر بار او و ژاکت است.

۲-۴. طراحی فانتزی با محوریت سفر

سفر در فانتزی و نمونه‌های تخیلی مدرن به معنای تغییر محیط است. این تحول لزوماً بیرونی و واقعی نیست؛ بلکه می‌تواند در دنیای خیالی و خواب و رؤیا اتفاق بیفتد. (رک. عباسی، ۱۳۹۴: ۱۳۸) در این مکان‌ها، هیولاهایی یا یاریگرانی سکنی گزیده‌اند و برای قهرمان ایجاد دردسر می‌کنند یا او را برای عبور از تنگناها راهنمایی می‌کنند. در فانتزی کنسرو غول، هیولاهایی مانند سگ چهارچشم، جنایتکار، جادوگر و غول حضور دارند. قانون این گونه‌ی ادبی این است که شیرین خیالی یا انسانی، خواسته یا ناخواسته در محور بحران حضور دارند و راه مقاومت ناپایدار در برابر مشکلات را برای او عینیت می‌بخشند.

سفر اول توکا به دنیای کتابی است که جنایتکاری چابک قهرمان آن است که حتی پلیس با آن همه قدرت از دستگیری او ناتوان است. توکا با وی همذات‌پنداری می‌کند. این سفر در دنیای ذهن او رخ می‌دهد. این بخش از سفر مربوط می‌شود به ابتدایی‌ترین دوره‌ی زندگی. شخصیت فرد زیر سلطه‌ی امیال خود قرار دارد و وضعیت روحی یک کودک را دارد و از آنجایی که هدفی جز ارضای ابتدایی‌ترین نیازهای خود ندارد، بنابراین بی‌رحم، بدبین و بی‌احساس می‌شود. (رک. یونگ، ۱۳۹۲: ۱۶۵) توکا در ابتدای داستان دقیقاً در این دوره قرار دارد. او محبتی به مادر ندارد. به دنبال جای امنی برای خود است و با دوری کردن از بقیه همکلاسی‌ها، سعی در حفظ کودکی خود دارد.

ساحت دیگر، دنیای خیالی توکا است که در آن سگ چهارچشم حضور دارد. این هیولا، بحران مجسم ترس‌های بیداری وی از تنهایی در دنیای بزرگ‌ترهاست که با چهارچشم خود همواره کودک را می‌پاید. در این مرحله، شخصیت پیشرفت محسوسی دارد و کشش‌های غریزی خود را اصلاح و کنترل کرده است. توکا پس از خواندن کتاب جنایتکار به این مرحله از شخصیت وارد می‌شود. او می‌تواند بر بعضی احساس‌های درونی خود غلبه کند و اولین کنش، یعنی فرار از مدرسه را انجام دهد و اولین تغییر را ایجاد کند.

خانه‌ی جادوگر دنیای دیگری است که توکای بی‌تجربه و معصوم می‌پندارد در آن ابزار خارق‌العاده برای نیرومندشدن در برابر بحران‌ها در آن پنهان شده است. «همان‌طور که انسان

ابتدایی می‌انگارد از طریق پناه‌بردن به جادوگر و طلسمات او می‌توان همه‌چیز را به کنترل خود درآورد.» (الیاده، ۱۳۹۱: ۷۴) یکی از این ابزارها کنسرو است که از قضا غولی در آن مستتر است و با جوشیده‌شدن از آن خارج می‌شود. دنیای غول دنیای امنیت و آرامش توکاست. تنها کودکان قادر به درک این دنیا و غول آن هستند. غول زردرنگ در پیوند با ریاضی، کودک را آهسته‌آهسته به اعداد علاقه‌مند می‌سازد. نویسنده به‌طور هنجارگریزانه او را به‌جای خروج از چراغ جادو از قوطی کنسرو بیرون می‌آورد و تا زمانی که بحران ترس از ریاضی، جدول ضرب و چپ‌دستی در نوشتن در کودک از بین برود، در داستان حضور دارد. در این مرحله، توکا قهرمانی است که از آزمون‌هایی مانند سواری یا جنگ سربلند بیرون می‌آید. قدرت فوق‌بشری او هنگامی آشکار می‌شود که غول ناپدید می‌شود. توکا در آزمون‌های پیش‌آمده موفق می‌شود، البته با کمک غول، و همین قدرتی به او می‌دهد که سایر دانش‌آموزان ندارند و برای او حکم نیروی مافوق بشری را دارد.

۳-۴. کشمکش‌های شخصیت محوری؛ پایان عزیمت و آغاز تشریف

توکا کودکی است که مانند سایر کودکان بحران‌هایی مانند ترس از معلم خشن، داشتن هم‌کلاسی‌های بد و چاق و کتک‌خوردن از آن‌ها، درس ریاضی، نداشتن حامی در دنیای خارج یعنی خانه (پدر) و مدرسه (هم‌کلاسی خوب)، ترس از مادر ناتوان و منفعل، چپ‌دستی در نوشتن، شرارت در محیط مدرسه و خانه، شب‌اداری، عقده ناتوانی فیزیکی و مسائلی مانند آن‌ها را در دنیایی واقعی تجربه می‌کند. بازخورد این ترس‌ها در خواب‌وخیال و واقعیت فانتزی با سفر او به سرزمین جنایتکار، غول و سرزمین تاریک کابوس و موجودات وهمناک آن در خواب جلوه‌گر می‌شود:

۱. ترس از مدرسه و عوامل آن (بروکلی و کباب پسرک چاق و خشن مدرسه، درس ریاضی و معلم)

در مقدمه داستان، قهرمان در دنیایی عادی زندگی می‌کند. توکا فرزند خانواده‌ای تک‌والد است که به مدرسه می‌رود و همراه مادرش زندگی می‌کند. این یک دنیای عادی برای حضور توکاست. سازه‌های زیر در رمان هم جزء فرآیند عادی زندگی او هستند: مقابله با بروکلی و کتک‌خوردن از او (رک. رجبی، ۱۳۹۲: ۸) و حفظ کردن اعداد و از سر به خواندن کلمات (همان: ۱۰) این دو عملکرد، خصلت توکاست و شخصیت‌پردازی او را کامل می‌کنند و توکا را در دنیایی که زندگی می‌کند، عادی نشان می‌دهد.

مادر چاق، افسرده و ناتوانِ قهرمان که برای حفظ روحیه خود، محتاج دروغ‌های توکاست. او نمی‌تواند به‌تنهایی بر مشکلات غلبه کند و لیاقت بیشتری از خود نشان دهد. (همان: ۱۷) کنش چالش‌برانگیز او، اجبار توکا در نوشتن با دست راست است. (همان: ۴۹)

۲. کابوس شبانه و شب‌ادرداری

ورود توکا به دنیای فراواقعی خواب مرحله‌ی دیگری از داستان است. در این مکان او با سگ جهنمی و چهارچشم روبه‌رو می‌شود که تمام ترس‌های بیداری را در خود دارد. این ترس سبب شب‌ادرای او می‌شود. (همان: ۵۲) او می‌کوشد این ماجرا را پنهان کند. شکل سگ جهنمی روی کاشی‌های دستشویی برای کودک مجسم می‌شود. (همان: ۶۴)

ملاقات شخص محوری با سگ جهنمی (همان: ۱۱) در مرحله‌ی اول، دعوت به آغاز سفر (عزیمت) صورت می‌گیرد. گرچه قهرمان ذاتاً ماجراجوست اما برای اینکه ذات خود را بروز دهد، معمولاً باید به ماجرا دعوت شود. ملاقات با سگ جهنمی وحشت و هیجانی را که توکا برای دورشدن از روزمرگی مدرسه نیاز دارد، به او نشان می‌دهد. سرانجام قهرمان بر او غلبه می‌کند. نترسیدن از او، شکل این نوع غلبه است.

۳. ترس از حقارت

با رسیدن قهرمان به ساختمان فرسوده (همان: ۱۲) زمینه برای حرکت وی آغاز می‌شود. قهرمان باید از این دنیای عادی، که در آن قدرت مبارزه با هم‌کلاسی چاق و زورمند خود را ندارد و نیز از معلم ریاضی که بوی پنیر می‌دهد، دور شود. در این رمان، دنیای فراتر (دنیای فانتزی) به‌طور مشخص وجود ندارد، بلکه عواملی از دنیای فراتر وارد دنیای میانی (دنیای معمولی) می‌شوند.^(۳) خرید کتاب از پیرزن جادوگرگونه (همان: ۱۶) در این ساختمان و شکل متروک و ترسناکش زمینه را برای حضور عوامل فراتر آماده می‌کند. در این مرحله، ساختار روایت، مشابه روایت‌های اسلیمی^(۴) کهن، به داستانی دیگر کشیده می‌شود که با دستیابی توکا به کتاب *خاطرات جنایتکار* همراه است. او کتاب را در دستشویی مدرسه می‌خواند. (همان: ۳۲)

پیداکردن کتاب *خاطرات جنایتکار* (همان: ۱۲)، خواندن روایت‌های کتاب، آشنایی توکا با مکان امن (معبد دکمه‌ای) (همان: ۱۹)، به‌دنیا آمدن جنایتکار بین یک عالمه کتاب (همان: ۱۳)، خورده‌شدن ماهی قرمز جنایتکار توسط یک گربه در کودکی (همان: ۳۳)، نزدیکی جنایتکار به گربه‌ها (همان: ۱۹)، مرگ پدر جنایتکار با سوسک (همان: ۲۰)، دزدی جنایتکار در بزرگسالی از بانک و ناتوانی پلیس از دستگیرکردن او (همان: ۳۴)، فرارکردن جنایتکار

در کودکی از مدرسه (همان: ۳۶) کارکردن جنایتکار در کارخانه‌ی سوسیس‌سازی (همان: ۲۱) و گرفتن شیفت شب کارخانه (همان: ۲۱) از بخش‌های این روایت موازی است. توکا با جنایتکار احساس اینهمانی می‌کند. (همان: ۲۳) او از حل یک ضرب سخت ناتوان است. (همان: ۳۰) به همین دلیل از مدرسه فرار می‌کند. (همان: ۳۷) همین موضوع حس همذات‌پنداری قوی‌ای بین توکا و جنایتکار ایجاد می‌کند. پناه‌بردن به شرارت‌هایی مثل غرق کردن بچه‌گربه‌ای در رودخانه و نیز گفتن دروغ‌هایی برای آرامش مادر (همان: ۲۵)، دزدیدن ساعت «کباب» پسر بچه چاق مدرسه، به‌جای مقابله‌ی فیزیکی با او (همان: ۱۷۹) از نمونه‌های ترس از حقارت و واکنش به آن است، گرچه احساس پشیمانی، مانع می‌شود. (همان: ۳۷) غلبه بر این حس خشونت با پرتاب کردن کتاب جنایتکار درون رودخانه اتفاق می‌افتد. (همان: ۱۸۴)

حاصل احساس همذات‌پنداری توکا با جنایتکار، فاصله‌گرفتن او از معصومیت به دنیای تجربه است. او هدفمند است و حد و مرز تعیین می‌کند. توکا در حالت عادی ویژگی خاصی ندارد تا بتواند آماده‌ی مبارزه باشد، اما با حس همذات‌پنداری با جنایتکار، به‌صورتی خفیف او را الگوی خود قرار می‌دهد و سعی دارد به سمت جنگجوشدن برود. واکنش قهرمان در برابر کباب و دزدیدن ساعت او از همین جنگجوشدن مایه می‌گیرد.

۴. ترس از ریاضی و نیاز به عامل یاری‌رسان و ابزارهایش (جادوگر)

کودک که نیازمند عامل فراواقعی است، باید دلاوری باشد تا بتواند دنیای عادی خود را ترک کند و به سفر برود. آرزوی داشتن گولی محافظ (همان: ۲۳) در این نیاز روحی کودک ساخته‌وپرداخته شده است؛ اما در این مرحله شخصیتی میانجی لازم است. منادی، پیرزن جادوگر (زن‌مثالی) شکلی است که توکا را متوجه جادویی بودن کنسروها می‌کند. در ادامه کنسرو غول را از پیرزن جادوگر می‌دزدد. (همان: ۴۱)

نویسنده اینجا هوشمندانه از عنصر بود و نبود فانتزی توأمان بهره می‌برد. او می‌خواهد عنصر فانتزی را وارد داستان کند و شخصیت را به سفر بفرستد، سفری همراه با غول؛ اما در عین حال بر حضور و دوام دنیای واقعی تأکید دارد. غول که عاشق رنگ زرد و اعداد و ریاضی است، با توکا ریاضی حل می‌کند (همان: ۱۴۲)، توکا با غول تفریح می‌کند (همان: ۱۴۶)؛ به‌این‌ترتیب، ضرب‌های بلند حل می‌کند. (همان: ۱۵۰) غول می‌خواهد توکا را ترک کند و همین به او اضطرابی می‌دهد که تنها با عددها که ارمانی از خود غول بودند، احساس آرامش می‌کند. توکا با اصراری که بر ماندن غول

دارد، می‌خواهد حضور دنیای جادویی را برای خود حفظ کند و به دنیای عادی پیش از حضور گول برنگردد.

۵. جبران نداشتن حامی در خانه (بی‌پدری)

این رمان با مرگ پدر توکا آغاز می‌شود. تنهاشدن کودک، با افسرده‌شدن مادر، چندبرابر می‌شود. او پس از عبور از بحران‌های اولیه با گول آشنا شده؛ اما گول پس از مدتی ناپدید می‌شود. بهترشدن ریاضی توکا، عامل محو شدن گول است. (همان: ۱۱۶) گویی گول نماد همان ریاضی است که مطیع کودک می‌شود یا با او به وحدت می‌رسد. موفقیت توکا در امتحان ریاضی و وعده‌ی ثبت کارش در گینس (رک. رجبی، ۱۳۹۳: ۱۹۶) او را به شخص دیگری تبدیل می‌کند؛ محترم نزد بچه‌ها در مدرسه و باعث خوشحالی مادر می‌گردد. بنابراین از این کودک، شخصیتی مثالی ساخته می‌شود.

در غیاب او، توکا که دلتنگش شده، سراغ کتاب ریاضی می‌رود. کتاب ریاضی بین کتاب‌هایی است که از پدر به ارث مانده است. مادر در سراسر رمان از وجود این ارث بی‌فایده گله‌مند است که ناگهان توکا برای رفع دلتنگی به سراغ آن‌ها می‌رود. رمان در این بخش وارد مرحله‌ی تازه‌ای می‌شود؛ آشتی و هماهنگی با پدر. «قهرمان در اوج سفر خود، با پای‌نهادن در جای پدر و رسیدن به مقامی که در گذشته به او تعلق داشته، با پدر آشتی می‌کند.» (این‌دیک، ۱۳۹۰: ۵۱) لحظه‌ی آشتی، لحظه‌ی یکی‌شدن با پدر است. لحظه‌ای از سفر که قهرمان با یکی‌شدن با پدر و پیروی از میراث او که کتاب‌ها هستند، سرنوشت واقعی خود را محقق می‌کند. (همان: ۵۲)

۶. نگرانی توکا برای مادر؛ نیاز به عامل یاری‌رسان دوم

با وجود توفیق‌هایی که توکا در غلبه بر مشکلات مدرسه و عوامل آن داشته، هنوز برای مادر نگران است. در این مرحله، دکتر روان‌شناس وارد داستان می‌شود و از توکا می‌خواهد حواسش به مادر باشد. تیک دکتر گلوله‌کردن پشم‌های روی دستش است (رک. رجبی، ۱۳۹۲: ۴۷)؛ همان کاری که ویژگی‌های گول هم بود. حتی توکا به او درباره وجود گول می‌گوید. (همان: ۱۵۶) او بزرگ‌سالی است که جانشین معلم (جلاد) در قصه می‌شود و ناشناخته‌ها را برای توکا به شناخت بدل می‌کند.

۷. نیاز به عامل یاری‌رسان سوم؛ آشنا شدن با ژاکت، پسر بچه‌مثبت داستان

مراجعه به کتاب و آموختن، مرحله‌ای جدید را پیش پای توکا قرار می‌دهد. او در کلاس موفق می‌شود به پرسش‌های ریاضی پاسخ دهد. پاداش این بخش، ورود ژاکت در

داستان است (همان: ۳۰)؛ پیداکردن دوستی که توانایی بدنی زیادی دارد و مهم‌تر از همه اولین دوستی است که او دارد. با این مهم، قهرمان بر حس مخرب تنهایی در خارج از خانه غلبه می‌کند. در ادامه، کباب انگشت توکا را می‌شکند (همان: ۸۳) اما توکا در برابر اولین زورگو مقاومت می‌کند و آسیب می‌بیند. کباب راه ورود توکا به دنیای خشونت را سد کرده است. (همان: ۵۰) توکا زخمی شده، غول نیز ناپدید شده و او با داشتن ناتوانی فیزیکی، از شریر قدرتمند (کباب)، شناخت و آگاهی دارد و دیگر نمی‌ترسد.

۸. استحاله و تغییر؛ بازگشت

در بازگشت به زندگی روزمره، اعمال بزرگ قهرمانان، شهرت، دانایی، تجربه و مواجهه با عالم تجربه، از توکا چهره‌ای خارق‌العاده و الهام‌بخش برای مخاطب کودک و نوجوان ساخته است. قهرمان اکنون سرور دنیای روزمره (دنیایی که از آن آمده) و سرور دنیای ماجرا (دنیایی که به آن سفر کرده) است. او به‌عنوان سرور دو عالم، نه فقط قهرمان، بلکه استاد است. او با الهامی که از کتاب *خاطرات جنایتکار گرفته*، شروع به نوشتن خاطرات خود می‌کند و با این کار، نه فقط سرور غول و اعداد و کلاس درس است، بلکه به استادی بدل می‌شود که قصد راهنمایی بقیه را نیز دارد. این پایان با تغییری همراه است که در شخصیت توکا رخ می‌دهد. او از پسر منزوی و ناموفق و بی‌عرضه به کودکی اجتماعی تبدیل شده که حتی توانایی ایجاد تغییر در مادر را هم دارد.

۴-۴. اشخاص، نشانه‌ها و نمادهای فانتزی

اشخاص و نشانه‌های رمان‌های فانتاستیک، در دو قطب مثبت و منفی قابل دسته‌بندی هستند. قانون این نوع رمان‌ها که در دو سوی آن معصومیت و تجربه قرار دارد، ایجاب می‌کند که اجزا و نشانه‌های آن‌ها در دو جهت مرگ و زندگی جریان داشته باشد. اغلب این نشانه‌ها و اشخاص، شکلی ثابت دارند و تنها تغییر و تحول در آن‌ها از طریق طرح درونمایه‌های متفاوت و نیز بخشیدن کارکردهای ابداعی به نشانه‌ها و اشخاص ساخته و پرداخته می‌شود. نکته‌ی جالب درباره‌ی نشانه‌های به‌کاررفته در فانتزی، صرف‌نظر از نمونه‌های پویا یا ایستای دوقطبی، نمونه‌های میانی است. نشانه‌های مکانی همچون خانه، مدرسه و خانه‌ی جادوگر و نشانه‌های زمانی و توکا، در این دسته قرار دارند. پویایی در باب این نشانه‌ها به‌معنای تکامل ذهنی قهرمان و تغییر نگاه به آن‌هاست که به‌طور جداگانه بررسی خواهد شد.

نمودار نشانه‌های به‌کاررفته در فانتزی

نشانه‌های مثبت		نشانه‌های منفی	
اشیا	اشخاص	اشیا	اشخاص
کتاب ریاضی زرد	غول	کتاب جنایتکار	بروکلی/کباب
کتاب پدر	پلیس	ماهی قرمز جنایتکار	مادر چاق و منفعل
نوار موبیوس	پدر	کنسروها	معلم
	روان‌شناس	سگ جهنمی	جنایتکار
	ژاکت		
	پیرزن جادوگر		

۴-۱. نشانه‌های میانی

توکا: این شخصیت که محوریت رمان با اوست، در ساحتی بومی و سنتی متعلق به جهان اساطیری است؛ اما فردیت او خاص دنیای مدرن است. این پسرک لاغر عینکی از پنجره‌ی ذهن جنایتکار، بر ترس خود از هم‌سالانی که جثه‌ی قوی دارند، غلبه می‌کند. تلاش او، عنصر مستمر روان است. توکا موجودی غیرتکراری است و همین فردیت او را از الگوبودن کهن متفاوت می‌سازد. وی مخاطب نوجوان را تشویق می‌کند تا هستی خود را که متعلق به تنها خود اوست، بشناسد و پرورش دهد. توکا در مدرسه لقب گرم خاکی را به خود گرفته است، چون مُردنی و بدقواره است و عینکش هم اوضاع را بدتر کرده است. او نصفی از سال مریض است، تب‌ولرز، سرماخوردگی، گوش درد، چشم‌درد، دل‌پیچه شبانه و یکی دو بار هم در هفته اسهال. برعکس بقیه بچه‌ها هم، وقتی کتک می‌خورد نیشش تا دسته‌های عینکش باز می‌شود و خنده‌هایی می‌کند که مخصوص ترسوهاست. (رک. رجیبی، ۱۳۹۲: ۷)

نشانه‌های مکانی به‌سبب بازتاب عرصه‌ی به‌ظهوررسیدن همه‌ی نشانه‌های مثبت و منفی رمان اهمیت دارد. قهرمان کودک از دنیای بزرگسالان یعنی خانه که پدر و مادر حکمران آن هستند و مدرسه که پادشاه آن معلم است و همکلاسی‌های زورمند که کودک ضعیف را تهدید می‌کنند، می‌گریزد و به جایی پناه می‌برد که در آن مکان ضعف‌های خود را بشناسد و پس از شناخت توانایی‌های خود بر آن‌ها غلبه کند یا آن‌ها را مطیع سازد. خانه‌ی جادوگر، محل زندگی توکا و مدرسه محور این مکان‌ها هستند:

۱. خانه‌ی پیرزن جادوگر: نشانه‌ی مکانی ترسناک قصه است که همچون نیای قصه‌ای خود، سرزمین جادوگران کهن، پر از ناشناختگی‌هاست. «ساختمانی قدیمی که پنجره‌هایش شکسته بود و در زنگ‌زده آهنی کوچکی داشت. درخت عرعر کنار ساختمان سایه انداخته

بود... زیر عرعر آت‌و‌آشغال‌های عجیب و غریبی روی هم کپه شده بودند.» (همان: ۱۲)

۲. خانه، محل زندگی توکا: تلویزیون در خانه محوریت اصلی را دارد. مادر همیشه جلوی تلویزیون، روی کاناپه‌ی سه‌نفره است و سریال می‌بیند. کابینت‌های آشپزخانه همیشه پر از کنسرو هستند. توکا بیشتر وقتش در زیرزمین است. در زیرزمین، کتابخانه اتابک، پدر توکا قرار دارد و پشت کتابخانه، معبد دکمه‌ای است. معبد، اتاقک کوچکی است که اتابک و توکا از تخته‌های بزرگ و نرم ساخته بودند و روی سقفش صدها دکمه رنگی چسبانده‌اند. (همان: ۱۹)

۳. مدرسه: یک حیاط اصلی دارد که معمولاً توکا در آن از بقیه کتک می‌خورد و یک حیاط پشتی که توکا در آن به دیدن مورچه‌ها می‌رود. او مورچه‌ها را خیلی دوست دارد. در کلاس درس، «سقف کلاس، لکه‌لکه نم کشیده بود. مثل دیوارها و سقف شوره‌زده خانه‌مان. لعنتی! همه دنیا شروع کرده بود به نم کشیدن. هر روز شکل تازه‌ای بین شوره‌ها پیدا می‌کردم، سگ آبی، گوریل، آفتابه، کوسه کله‌چکشی، زن حامله و از این چیزها که لای شوره گچ می‌شود پیدا کرد.» (همان: ۳۰)

زمان در این مکان (خانه توکا)، با شب و تاریکی و سیاهی، سقوط و صداهای توهم‌برانگیز و هیولای چهارچشم همراه است که تداعی‌کننده‌ی ترس و ناآگاهی است. بعد دیگر زمان در فانتزی، ایستادن زمان، برگشت‌های مکرر به گذشته و رفتن به آینده است. برخی بازی‌های زمانی در فانتزی را ناشی از میل عمیق انسان بر پیروزی بر مرگ و نیستی دانسته‌اند که پیوسته او را تهدید می‌کند. (رک. محمدی، ۱۳۷۸: ۲۷۳) صرف‌نظر از این استدلال، می‌توان علت این بازی زمانی را که در نمونه‌های کهن نیز دیده می‌شود، هماهنگی ساختار ذهن انسان با «زمان در نوسان» دانست. در ذهن انسان همواره این سه زمان فعالیت دارند و اساساً حد و مرزی میان آن وجود ندارد. گذشته و آینده عین حال واقعی است. (رک. عباسی، ۱۳۹۴: ۷۳)

در رمان کنسرو غول، مرگ پدر و کنش‌های ترسناک جنایتکار در گذشته اتفاق افتاده، انواع ترس‌ها در زمان حال برای کودک داستان جریان دارد و آینده زمانی است که مخاطب رمان انتظار آن را دارد؛ زمان رشد و رسیدن قهرمان به هدف. اما بهترین بافت زمان در رمان، ایستادن زمان با ایجاد تعلیق‌های روایی است که جزء تکنیک داستان‌نویسی مدرن به‌شمار می‌رود: «چشم از کنسرو بر نمی‌داشتم. نوک پا رفتم جلو و برش داشتم. ترسناک‌ترین کاری بود که تا حالا کرده بودم. هیچی پول توی جیبم نمانده بود. با خودم گفتم فردا پولش را می‌آورم و مثل فرفره زدم به چاک.» (رجبی، ۱۳۹۲: ۴۲)

۴-۲. نشانه‌های منفی

یکی از نشانه‌هایی که می‌تواند بعد ناپیدای شخصیت کودک را هویدا سازد، جاذبه‌ی اشخاص و ابعاد شرارت‌آمیز است که در دسته‌ی اشیا و اشخاص جای می‌گیرند. هیچ‌یک از این اشخاص واقعی را نباید نابود کرد، بلکه باید با آن‌ها سازگار بود. تنها زمانی باید بر آن‌ها غلبه کرد و آن‌ها را از بین برد که فراواقعی و تجسمی از ترس یا هر هیجان منفی دیگر باشند. از این نظر می‌توان آن‌ها را پویا محسوب کرد؛ زیرا منفی بودن آن‌ها نسبی است و نسبت به ذهن قهرمان پیش از رفع کشمکش‌ها و پس از آن قابل بررسی هستند. اشخاص مهم‌ترین این نشانه‌ها هستند.

در پرداخت اشخاص به جای نشان دادن رفتار درست، به نشان دادن رفتار نادرست پرداخته می‌شود. مزیت چنین داستان‌هایی در نگاه اول آشنایی‌زدایی از شیوه‌ی انتقال پیام است. این اشخاص «چگونه‌نبودن» را آموزش می‌دهند. نیز نیاز نویسنده به شعارزدگی و آموزش مستقیم مخاطب را از بین می‌برند. از این‌ها گذشته، جذابیت بیشتری برای خواننده دارند؛ «چراکه همواره کارهایی می‌کنند که شخصیت‌های مثبت قادر به انجام آن نیستند و در دایره اخلاقی‌شان نمی‌گنجد.» (ابراهیمی لامع، ۱۳۹۱: ۵۵) در این خصوص، در رمان کنسرو غول نمونه‌هایی از اشخاص منفی انسانی واقعی و فراطبیعی و نیز اشخاص منفی حیوانی حضور دارند که در به‌منظور عینیت‌بخشیدن به تخیلات و ترس‌های روانی کودک به کار گرفته شده‌اند:

۱. کباب و بروکلی؛ زورگویان مدرسه: یک دسته از اشخاص نوعی (Typical) داستان، دو پسر بچه به ترتیب بلند و ریزنقش‌اند که قدرت فیزیکی آن‌ها سبب به‌چالش کشیدن «حس حقارت کودک» رمان شده است. در جهان واقع، در مدارس به‌منزله‌ی اولین نهاد اجتماعی که کودک پس از خانواده به آن وارد می‌شود، همسالانی متفاوت حضور دارند و عامل ترس هم‌کلاسی‌ها و هم‌مدرسه‌ای‌های خود هستند. نام‌شناسی تهکمی و طنزآمیز این اشخاص درخور توجه است و با نظر به شکل ظاهری این کاراکترها پرداخت شده است: کباب «از آن درازها بود که انگار سیخ ازشان رد کرده باشند. از آن‌ها که صاف‌صاف راه می‌روند. چشم‌هاش اندازه دکمه ریز بود.» (رجیبی، ۱۳۹۲: ۱۰) و بروکلی که از توکا کمی ریزه‌تر است و روی لباسش عکس بمب دارد. چشم‌های تنگی دارد و «موهای فرفری و سفّتش قلنبه‌قلنبه از روی سرش زده بودند بیرون، عینهو کلم بروکلی.» (همان: ۸)

۲. جنایتکار: وجهی نو در شخصیت‌سازی فانتزی و تخیل نو است. او به‌جای شریر انواع

ادبی کهن نشسته و الگویی تماماً شر را به‌همراه دارد. تنها تفاوت در شخصیت‌پردازی او، نشان‌دادن کنش‌ها به‌جای توصیف ظاهری او و نقش وی است. معرفی او در رمان، بازسازی شخصیتی تماماً منفی است که بحران‌هایی نظیر بحران قهرمان را در کودکی پشت سر گذاشته، اما به سبب غلبه‌نکردن بر آن‌ها، شخصیتی اهریمنی پیدا کرده است. او را می‌توان «تجسم نیروهای منفی نهاد» (یونگ، ۱۳۹۲: ۸۹) دانست که فرد را به کنش منفی امر می‌کند.

از دیگر اشخاص کاملاً منفی این رمان در قلمرو فراواقع، جنایتکار است. او تمثیلی از انسانی است که ابتدا خود از هویت انسانی جدا شده و تبعیت کودک قهرمان از او نیز سبب بریدن از هویت انسانی خواهد شد. او الگویی منفی را برای مخاطب نوجوان ارائه می‌دهد که اگر با بحران‌های مخرب نبرد نکند، مسخ و نابود خواهد شد. در باب این شخصیت پیش از این بحث شد و به‌منظور پرهیز از اطاله‌ی کلام از ذکر مباحث تکراری خودداری می‌گردد. جنایتکار و ابزار مرتبط با او، نشانه‌هایی ایستا هستند و بنا نیست نه در ذهن قهرمان و مخاطب و نه در رمان تغییر کنند.

۳. مادر چاق و منفعل و افسرده: که به‌جای مادر راهنما (خدایانو) و همراه قهرمان است. «یکی از مهم‌ترین نقش‌های آن‌ها به‌عنوان نیروی مخالف کودکان است یا نیرویی که کودک و خواسته او را درک نمی‌کنند.» (محمدی، ۱۳۷۸: ۲۹۰) با اینکه باعث خجالت و شرم توکا می‌شود، توکا به هر شکلی (شرکت در جلسه‌های روان‌شناسی) از او حمایت می‌کند. مادر توکا با انزوای بعد از مرگ پدر، به موجودی غیراجتماعی تبدیل شده است. چاقی مادر هم عیب و نقص اجتماعی درخور ملاحظه‌ای به‌شمار می‌رود. همه‌ی اینها باعث می‌شود توکا تنها والدی را که دارد، اتکاناپذیر ببیند. در کنسرو غول، مادر چپ‌دستی پسر را همواره به چالش می‌کشد. در پایان داستان و پس از غلبه قهرمان بر بحران‌های درونی و بیرونی، این شخصیت نیز رو به سوی لاغرشدن و خروج از انفعال دارد.

۴. معلم: نیز عاملی از دنیای بزرگ‌ترها و مخالف کودک است. او درزمره‌ی موانع اولیه‌ی هویت‌یابی کودک در دنیای خارج از خانه و خانواده حضور می‌یابد و کودک را به‌دلیل ضعیف‌بودن در درس ریاضی تحقیر می‌کند. درک و دریافت این درس به کمک عوامل فراطبیعی (غول و جادوگر)، عامل مثبت‌شدن این شخص در ذهن کودک قهرمان است. بوی پنیری که توکا از معلم خود استشمام می‌کند، نشان‌دهنده‌ی اضطراب او در برابر ریاضی است. این اضطراب ممکن است در اثر نبود عزت‌نفس یا به خاطر ترس از شکست‌های تحصیلی به‌وجود آید. توکا با برخورد‌های بازدارنده‌ی معلم نمی‌تواند مشکل خود را بروز دهد.

۵. ماهی قرمز جنایتکار: عامل اصلی تهییج جنایتکار است. این عنصر همچون نفی نهی قصه‌ها عمل می‌کند؛ زیرا به دنبال اینکه گربه آن را می‌خورد، تخریب در شخصیت شریر (جنایتکار) آغاز می‌شود.

۶. سگ چهارچشم جهنمی: این هیولا از کنشگران فراطبیعی نو به حساب می‌آید و بر پایه‌ی تخیل فردی نویسنده شکل گرفته است و جنبه ابداعی دارد. او سلطان کابوس‌های شبانه‌ی قهرمان است. دعوت به ماجرا عموماً برای قهرمان به منظور راهیابی به دنیای فراتری و ماجراهای فانتزی، از طریق چنین نشانه‌هایی اتفاق می‌افتد. در این رمان، حرکت در دنیای میانی (عام واقع) و دنیای خواب و کابوس خانه‌ی جادوگر (جهان زیرین) وجود دارد و سگ جهنمی، دروازه‌ای است که شخص محوری را به دنیای فانتزی راهی می‌کند. بعد از ملاقات با سگ جهنمی است که توکا می‌تواند گزاره‌های فانتزی دیگر را ببیند و سفر خود را آغاز کند. این هیولای ابداعی، محور کابوس شب قهرمان است و بر پایه‌ی تخیل فردی آفریننده داستان ساخته شده است.

۴-۳-۴. نشانه‌های مثبت

این نشانه‌ها همچون نمادها و نشانه‌های ساحت منفی داستان، به کار گرفته می‌شوند تا قطب دیگر درون و برون ذهن مخاطب بی‌تجربه آن را بازسازی کنند. از این نظر، ذهنیت این بخش نیز همچون بخش پیشین عین عینیت است. در طرح این بخش خواستن عبور از کودکی و نیل به بزرگ‌سالی و بلوغ، با توجه به شناخت نیروهای درونی که سرچشمه‌ی ناخودآگاه است، ساخته می‌شود. این طرح مختص ذهن کودک و نوجوان ایرانی نیست بلکه همچون طرح قصه پریان، طیف جهانی دارد. بی‌تردید این مسئله از اشتراک ساختار ذهن این نوع مخاطب بی‌تجربه، همچون مخاطب بی‌تجربه‌ی ابتدایی قصه‌های کهن سرچشمه می‌گیرد. نشانه‌های مثبت، نشانه‌هایی هستند که با توجه به الگوهای مثالی بررسی شده در رمان، جایگاه رساندن قهرمان به هدف خود را حفظ کرده‌اند و با همان کارکرد فانتزی‌ای که دارند، در ساختار الگوی سفر قهرمان مؤثر افتاده‌اند. غول درون کنسرو، جادوگر، روان‌شناس و پلیس، ژاکت و نشانه‌های همچون نوار موبیوس، کتاب پدر و کنسرو در این ساحت حضور دارند.

۱. غول: غول‌ها که هیولاهایی برگرفته از اسطوره و افسانه‌های کهن هستند، موجوداتی قوی؛ اما احمق‌اند که با انسان دشمنی دارند. «این موجودات در ابتدا در اساطیر جایگاه مثبت و خداگونگی داشتند؛ اما بتدریج جایگاه نیروهای شر اهریمنی قصه‌ها و اساطیر را

پیدا کردند. در ادامه تکامل این شخصیت قصه، آن‌ها شرارت و حماقت را با هم داشتند. همین امر، سبب یاریگری ناخواسته به قهرمان قصه شد. در فانتزی‌ها، این گروه از اشخاص بازم به جایگاه مثبت خود بازگشته‌اند و اغلب یاریگر اشخاص داستان‌اند.» (عباسی، ۱۳۹۴: ۳۲۵) غولی که بر توکا ظاهر می‌شود احمق است، اما در عین حماقت ویژگی منحصر به فردی دارد که نوعی از قدرت به حساب می‌آید. او روزهای زوج از کنسرو خارج می‌شود و مدام همه‌چیز را می‌شمارد و با خوشحالی می‌گوید: «بوگولی بوگولی» (رجبی، ۱۳۹۲: ۴۰) فقط توکا و بچه‌های خیلی کوچک توانایی دیدن او را دارند. غول امداد غیبی و مرحله‌ی سوم است. غول نه از چراغ، بلکه از یک کنسرو که عاملی امروزی است خارج می‌شود. خروج یک عامل جادویی از یک عنصر مدرن، خود نشان‌دهنده‌ی انطباق عناصر مدرن بر ساختار کهن اسطوره‌ای است. این جابه‌جایی، کنسرو به جای چراغ جادو، سنگ، شیشه یا هر شیء دیگر، از فرایندهای ذهنی جالب آفریننده‌ی این داستان است.

۲. روان‌شناس و پلیس: نیروهای یاری‌دهنده‌ی قهرمان در داستانند. آن‌ها از بزرگسالان آگاهی‌بخش مثبت هستند. اغلب کودکان به‌خصوص «پلیس» را دوست دارند چون می‌دانند از بین‌برنده‌ی نیروهای شر است. از آرزوهای کودکان امروزی یکی شدن با این افراد است؛ برای نمونه، توکا درباره‌ی روان‌شناس می‌گوید: «کسی که بوی دارچین بدهد محال است آدم بدی باشد. پیش دکتر اووم خیلی حرف‌ها می‌شد زد. بدون اینکه بخواهد مسخره‌ات کند یا مثل احمق‌ها نگاهت کند. لازم هم نبود بهش بگویم شما. خودش می‌گفت دوست‌ها به هم می‌گویند تو.» (همان: ۴۶) یا توکا، پلیسی که او را نجات می‌دهد شبیه پدرش می‌بیند (همان: ۲۰۸). «نزدیک بود به شیخ تبدیل بشوم ولی آن پلیس لاغر لعنتی [قیافه‌اش شبیه اتابک (پدر) بود] همه‌چیز رو عوض کرد. گفتم که، به آن‌هایی که دوستشان دارم می‌گویم لعنتی! اگر شیرجه نزده بود روی من... حتماً شیخ شده بودم.» (همان: ۲۱۰)

۳. پیرزن جادوگر: از مهم‌ترین اجزای خلق فراواقع در داستان نو، جادو و کاربرد آن است. این عنصر اساسی که محوریت واقعیت نمونه‌های کهن است، از سوی نویسنده به کار گرفت می‌شود تا جایگاه اصلی آن‌ها که انجام‌دادن کارهای شگفت است، به‌ظهور برسد. در این داستان شکلی نو و ابداعی به خود گرفته است. پیرزن جادوگر در داستان این‌گونه توصیف می‌شود: «موهایش خاکستری بود و شبیه جارو. پیرزن سرحالی بود و چشم‌های ریز و براقی داشت قد دکمه.» (همان: ۱۵) پیرزن بی‌ادب است و به‌خاطر اسکناس، کتابی را که ادعا می‌کند برای توکا مناسب نیست به او می‌فروشد.

او چندین عامل جادویی مانند کتاب جنایتکار و کنسرو غول را در اختیار قهرمان قرار می‌دهد که گذار قهرمان از دو ترس را میسر می‌سازد. تجربه برخورد با عامل جادویی اول، دورشدن قهرمان از شرارت و خشونت است و تجربه‌ی برخورد با عامل جادویی دوم، دستیابی به حل کردن مسائل دشوار ریاضی است. چندین شیء مثبت نیز در رمان وجود دارد که سبب عبور قهرمان از کشمکش‌ها می‌شود:

کتاب‌ها: در این رمان سه کتاب *داستان جنایتکار*، کتاب *ریاضی زرد* و کتاب‌های پدر قهرمان معرفی شده‌اند. کتاب اول راهنمای قهرمان به شرارت و بدی است که قهرمان در مسیر تجربه آن را رها می‌کند و به درون رودخانه می‌اندازد. اما کتاب‌های دوم و سوم، ابزار کسب تجربه و رفع مشکل ریاضی وی هستند و به دلیل بهره‌گیری قهرمان از آن‌ها، به پاداش «اعزام به مسابقه» دست می‌یابد.

نوار مویبوس: توکا از کتاب ریاضی که یادگار پدر است، شکل نوار مویبوس را استخراج می‌کند و همین باعث نوعی پیروزی برای او سر کلاس می‌شود، به شکلی که دیگر آن حس انزجار از معلمشان که به شکل بوی پنیر جلوه داشته، از بین می‌رود. «به کفش‌های نگاه کردم. به نظرم سه چهار شماره کوچک شده بودند. آن‌قدرها هم پاگنده نبود. مثل قبل بوی پنیر نمی‌داد. اگر از کسی خوشم بیاید چیزهای بدش برایم غیب می‌شوند.» (همان: ۱۳۲)

۵. جمع‌بندی

کشمکشی که در آغاز داستان، اشخاص محوری آن‌ها را وادار به تکاپو و جنگیدن با کودک کرده، این چنین رمزگشایی می‌شود که فرارکردن از آشفتگی‌ها یا نابودکردن آن‌ها میسر نیست و تنها باید بر آن‌ها غالب شد. این کشف با نوعی جست‌وجوی درونی کودک همراه است که با کشانده‌شدن داستان به عرصه‌ی فانتزی امکان‌پذیر شده است؛ جادوگر، غول، سگ چهارچشم، جنایتکار، شکل دیگری از شرورانی نظیر دیو، تاریکی و تباهی فضای این گونه است. فرورفتن قهرمان در این جهان، با راهنمایی‌های روان‌شناس، پلیس، غول درون کنسرو، جادوگر و حتی ژاکت، قهرمان را به کنش وامی‌دارد که راه برون‌رفت او از ترس درونی و غلبه بر آن است.

دنایای میانی خارج از خانه داستان با ترس از معلم، یادنگرفتن ریاضی، کتک‌خوردن توکا از بروکلی و کباب دو پسرک چاق هم‌کلاسی، نداشتن دوست و پناهگاه خارج از خانه همراه است. این دنیا در درون خانه به کابوس‌های شبانه، شب‌اداراری، تنبیه‌شدن

به‌وسیله مادر به‌سبب چپ‌دستی، نداشتن پدر و مانند آن‌ها همراه است. دنیای زیرین داستان با ملاقات او با پیرزن جادوگر، غول، سگ جهنمی، جنایتکار و مانند آن همراه است. دنیای فراسوی توکا واقعی است. در این مکان، که عین جهان واقعی است، او دیگر از هیچ‌چیز نمی‌ترسد و عرصه‌های تجربه را پشت سر می‌نهد و چنان‌که می‌تواند بی‌تجربگان را رهنمون می‌شود. تفاوت بنیادین این فانتزی در حوزه‌ی نمادها و سازه‌ها، کاربرد اجزای واقعی به‌جای نمونه‌های فراواقعی است که در سه ساحت زمینی، زیرزمینی و فرازمینی وجود دارند. راهنمای توکا در قصه برای جداسدن از بحران‌ها، تجربه‌هاست؛ دیگر پیری نورانی یا پری در میان نیست که با بخشیدن ابزار جادویی او را از مراحل معصومیت به مرحله‌ی تجربه راهنمایی کند.

نشانه‌ها و نمادهای واقعی و فراواقعی در دو قطب با دو جهت‌مندی ایستا و پویا، نمایش تخیل رمان است. قهرمان یا ذهن وی، میان این دو قطب ایستاده و راه‌حل را در فرافکنی بحران در قالب نمادها و تصاویر می‌یابد. در قطب مثبت غول، جادوگر، روان‌شناس و پلیس و ژاکت و کتاب آموزنده پدر قرار دارد و در قطب منفی، هیولای چهارچشم، هم‌سن‌وسالان قوی‌جثه و مانند آن‌ها قرار دارند که در فضای تاریک، سیاه و مبهم بازسازی می‌شود تا قهرمان به تکامل برسد.

یادداشت‌ها

(۱). در ادبیات کشمکش به مقابله شخصیت‌ها یا نیروها با یکدیگر می‌گویند. این نیروها ممکن است شخصیت‌های دیگر یا اجسام و موانع یا قراردادهای اجتماعی یا خوی و خصلت خاص شخصیت اصلی داستان باشد که با او سر‌ناسازگاری دارند و به چهار دسته کشمکش جسمانی، ذهنی، عاطفی و اخلاقی دسته‌بندی می‌شود. در پیرنگ تمام داستان‌ها برای تحقق یافتن پیرنگ به این عنصر نیاز هست و گاهی دو یا هر چهار نوع کشمکش در داستان وجود دارند. (رک. میرصادقی، ۱۳۷۷: ۲۲۱-۲۲۲)

(۲). در باب تأثیر آثار تخیلی مدرن روایی از جمله فانتزی‌ها، محمدهادی محمدی و علی عباسی و ابوالفضل حری کوشش‌هایی نموده‌اند. (رک. محمدی، ۱۳۷۸؛ عباسی، ۱۳۹۰؛ حری، ۱۳۹۳) تلقی این بزرگان از فانتزی، الگوی تودوروف است که فانتزی‌ها را در سه دسته‌ی شگفت، شگرف و وهمناک قرار داده است. در نمونه‌های بسیار مدرن و نوتر، مایه‌های اقلیمی با فانتزی‌های ایرانی درآمیخته است. در این نمونه‌ها شخصیت‌های جاندار و بی‌جان آگاهانه از سوی نویسنده به‌کار گرفته می‌شوند تا بخشی از افکار یا درونیات او یا آرزوهای کودکان و نوجوانان را در قالب شخصیت خود مشخص کرده و از طریق نمایشی کردن و به‌عینیت‌درآوردن

داستان، در ناخودآگاه مخاطب وارد شده و تأثیر گذارند. این تأثیرگذاری غیرمستقیم که فراتر از قوانین خشن دنیای واقعی است. در این نوع داستان‌ها، تخیل نقشی اساسی در پیرنگ و طرح داستان بر عهده دارد؛ به این ترتیب که حوادث داستان بر پایه‌ی تمایلات و خواسته‌های فطری دوران کودکی ساخته و پرداخته می‌شوند تا مخاطب به نتیجه‌ی مطلوب خود دست یابد.

(۳). در قصه‌های کهن ایرانی همواره سه دسته دنیای فراتر، فروتر و میانی شایان بررسی است. دنیای میانی، جایی است که قهرمان در آن زندگی می‌کند و مکان سفرهای زمینی و آزمون‌های فیزیکی اوست. دنیای فروتر دنیایی ترسناک پر از اشباح و موجودات فراواقعی است که قهرمان از آن‌ها می‌ترسد. غلبه یا مطیع ساختن موجودات این جهان، سبب حرکت شخص محوری به سمت دنیاهای فراتر می‌شود که جایگاه رشد و تعالی است؛ بر این اساس سه دسته سفر زمینی، زیرزمینی و فرازمینی برای اشخاص روایت‌های مثالین درخور بررسی است. (رک. عباسی، ۱۳۹۴: ۲۳۱)

(۴). به روایت‌های کلانی گفته می‌شود که در درون آن‌ها، روایت‌های خردتری قرار می‌گیرد. این روایت‌ها اغلب به عنوان نمونه و به منظور تقویت روایت اصلی و تفهیم هرچه بیشتر آن به مخاطب آورده می‌شود. در پایان روایت اصلی نتیجه آورده می‌شود. (پینالت، ۱۳۹۳: ۵۱)

منابع

- ایندیک، ویلیام. (۱۳۹۰). «مدل‌های ساختاری فیلمنامه». فصلنامه سینمایی فارابی، محمد گذرآبادی، سال ۱۷، شماره ۴، صص ۴۳-۵۸.
- ابراهیمی لامع، ابراهیم. (۱۳۹۱ الف). «کارکرد داستان‌های فانتزی در ادبیات کودکان». کتاب ماه کودک و نوجوان، سال ۱۶، شماره ۹، پیاپی ۱۷۷، صص ۵۳-۵۸.
- _____ (۱۳۹۱ ب). «مأموریت در دنیای مخفی هیولاها؛ نگاهی به دو رمان زنگ خطر و فرانکن‌اشتین». کتاب ماه کودک و نوجوان، شماره ۱۷۴، صص ۵۴-۵۹.
- اسدی، سمانه. (۱۳۹۶). «گذر کنسروها از سرزمین بوف کور». مطالعات ادبیات کودک دانشگاه شیراز، سال ۸، شماره ۲، پیاپی ۱۶، صص ۳۲-۵۴.
- یاده، میرچا. (۱۳۹۱). اسطوره و واقعیت. ترجمه‌ی مانی صالح علامه، تهران: کتاب پارسه.
- پینالت، دیوید. (۱۳۹۳). شیوه‌های داستان‌پردازی در هزار و یک شب. ترجمه‌ی فریدون بدره‌ای، تهران: توس.
- حری، ابوالفضل. (۱۳۹۳). کلک خیال‌انگیز؛ بویتقای ادبیات و همناک، کرامات و معجزات. تهران: نی.

- دیندار، فریبا. (۱۳۹۴). «به ممنوعه‌ها وارد شوید؛ نقد و بررسی کنسرو غول». نقد کتاب کودک و نوجوان، سال ۱، شماره‌ی ۳ و ۴، صص ۲۱-۲۸.
- رجبی، مهدی. (۱۳۹۲). کنسرو غول. تهران: افق.
- حسینی، مریم و دیگران. (۱۳۹۱). «سفر قهرمان در داستان حمام بادگرد بر اساس شیوه تحلیل کمپل و یونگ». ادب‌پژوهی گیلان، سال ۶، شماره‌ی ۲۲، صص ۳۳-۶۳.
- عباسی، علی. (۱۳۹۰). ساختارهای نظام تخیل از منظر ژیلبر دوران؛ کارکرد و روش‌شناسی تخیل، تهران: علمی و فرهنگی.
- عباسی، سکینه. (۱۳۹۴). بوطیقای قصه‌های بلند عامیانه فارسی (رمانس عام). تهران: روزگار.
- عصاریان، محمدجواد و دیگران. (۱۳۹۳). «تحلیل کیفیت بیداری قهرمان درون در شخصیت سیاوش و کیخسرو با تکیه بر نظریه پیرسون-کی‌مار». پژوهشنامه ادب حماسی، سال ۱۰، شماره‌ی ۱۷، صص ۱۰۷-۱۳۴.
- قاسم‌زاده، علی. (۱۳۹۵). «کیفیت بیداری قهرمان درون در داستان ماهی سیاه کوچولو». ادبیات پارسی معاصر، سال ۶، شماره‌ی ۳، صص ۵۵-۷۵.
- کشتکار، اکبر و همکاران. (۱۳۹۴). «مطالعه‌ی مؤلفه‌های خلق قهرمان نوجوان بر اساس الگوی سفر قهرمان در فیلم». پژوهش‌های ارتباطی، سال ۲۲، شماره‌ی ۸۳، صص ۱۲۳-۱۴۷.
- کمپل، ژوزف. (۱۳۸۸). قهرمان هزار چهره. ترجمه‌ی شادی خسروپناه، مشهد: گل آفتاب.
- محمدی، محمدهادی. (۱۳۷۸). فانتزی در ادبیات کودکان. تهران: روزگار.
- معمار، ملیسا. (۱۳۹۶). «علت‌های نوشتن مهدی رجبی؛ نویسندگی یک نفرین است (مصاحبه با مهدی رجبی)». برگرفته از سایت اینبا: <http://www.ibna.ir/fa/doc/longint/>
- میرصادقی، جمال و میمنت. (۱۳۷۷). واژه‌نامه هنر داستان‌نویسی. تهران: کتاب مهناز.
- یاوری، حورا. (۱۳۸۷). روانکاوی و ادبیات. تهران: سخن.
- یونگ، کارل گوستاو. (۱۳۹۲). انسان و سمبول‌هایش. ترجمه‌ی محمود سلطانی، تهران: جامی.