



تطبیق کیفیت تخیل در افسانه‌های کهن و نو

محمد محمدی



تخیل، ذاتی وجود انسان است. بخشی از ساخت و کار ذهن انسان از راه تخیل صورت می‌گیرد. تخیل نه تنها نیروی سازنده بلکه مهمتر از آن، دارای نیروی آرامش‌بخش است. انسان با تخیل، طبیعت را دگرگون می‌کند و پدیده‌هایی نو می‌آفریند. آنجا که فشارهای بیرونی و درونی، زندگی را مشکل می‌کند، همین نیرو موقعیتهایی تازه خلق می‌کند که مانع پریشانی و آشفتگی روحی - روانی می‌شود. انسان اندیشمند از آغاز زندگی هوشمندانه دریافت که در برابر طبیعت موجودی ناتوان است، اما نیروی تخیل، جبران‌کننده این ناتوانی شد و انسان در برابر دره‌های بسته طبیعت، پنجره‌های خیال را گشود. هم از این روست که تخیل دارای کارکردی جبرانی است.

تخیل چیست؟ اندیشه انسانی ترکیبی از مفاهیم و تصویرهای ذهنی است. هنگامی که تصویرهای عینی به نشانه و نماد تبدیل

می‌شود، با مفاهیم سر و کار داریم. هنگامی که تصویرهای عینی در ذهن ثبت می‌شود، با نیروهای ذهنی یا انگاره سر و کار داریم. تخیل، ریشه در تصویرهای ذهنی دارد. هنگامی که

فرح‌بخش و دلبپذیر تبدیل می‌کند، گرایش درونی و نیازهای برآورده نشده یا گامهای واپس زده‌ای است که در تصاویر ذهنی مطلوب طبع آدمی بازسازی می‌شوند.

تخیل، گاهی دارای انرژی و فعال است و در جهت ساختن و تغییر پدیده‌های مادی و معنوی به کار می‌رود. گاهی نیز منفعل است و تنها نیرویی است برای فرار از رنج واقعیت و ناهمسازی‌های واقعی؛ در این حالت، تخیل آرامش‌دهنده و خلسه‌آور است. تخیل هنری از نوع فعال و دارای انرژی است، زیرا خصیلت آفرینندگی دارد. تخیل فقط خاص بیداری نیست؛ رویاها تخیل انسان در خواب هستند و تأثیر زیادی بر تخیل هنری دارند.

کیفیت تخیل در ادبیات کودکان، همواره تحت تأثیر عواملی چون زمان و چگونگی آفرینش، سنتها و باورهای اسطوره‌ای، جادویی و سلیقه و عواطف هنرمند و شکل اثر هنری بوده است. در افسانه‌های کهن که مربوط به عصر روایت‌های شفاهی است، خودآگاهی، تجربه‌ها، آرزوها و عواطف جمعی در تخیل هنری بازتاب یافته‌اند، در حالی که در آثار نو، تخیل هنری بیشتری براساس سلیقه هنرمند، آرزوها، عواطف و تجربه‌های فردی او شکل می‌گیرد.

بررسی تخیل در ادبیات کودکان از دو راه ممکن است. در حالت اول اثر به عنوان مجموعه‌ای تخیلی، بررسی و تحلیل می‌شود. در چنین حالتی، با تخیل ترکیبی سر و کار داریم. به این معنی که تمام تصویرهای تخیلی یک اثر در پیوند با هم و در ارتباط با ذهنیت آفریدگار آن بررسی می‌شود. صورت دیگر از تحلیل تخیل به این ترتیب است که بنیادها و جنس آن مورد مطالعه قرار می‌گیرد، بی‌آنکه به ترکیب تخیل در یک اثر یا آثار مشابه توجه شود. در این



انسان تصویرهای ذهنی برگرفته از طبیعت را تغییر می‌دهد. جابجا می‌کند و تصویرهای تازه‌ای می‌آفریند که عین آن در واقعیت موجود نیست، به تخیل دست زده است. تخیل، بازسازی، دگرگونی و ترکیب این تصاویر است در جهت میل آدمی. تخیل برآیند نیروی تفکر تصویری است.

ساز و کاری که نقش بسیار اساسی در تخیل دارد، حذف، اضافه، دگرگونی و ترکیب تصاویر ذهنی براساس میل و عاطفه انسانی است. آنچه تخیل را به نیرویی سازنده،

مقاله، تحلیل براساس شیوه دوم صورت می‌گیرد.

در ادبیات کودکان، تخیل جلوه‌های گوناگونی دارد. گاهی تصویرهای تخیلی در چارچوب واقعیت است که اصطلاحاً به آن تخیل واقعی می‌گویند. گاهی تخیل از چارچوب واقعیت فراتر می‌رود که تخیل فراواقعی نام دارد. داستانها و افسانه‌های واقعه‌نمای کودکان، در چارچوب تخیل واقعی آفریده شده‌اند.

«خر گاری برست پشت سر ارابه بزرگ و بلندی پر از گاه و یونجه ایستاده بود و به همین جهت نگه داشتن آن برای دخترک آسان بود. چون خر شیطان دم به دم با احتیاط تمام و مثل حیوان باهوشی که از خطای خود آگاه است، پوز‌های به یونجه گاری جلویی می‌زد و خوش خوش شروع به خوردن می‌کرد. دخترک هر بار به او بانگ می‌زد که:

بیس کن پالیکار بس کن دیگر

و با این اخطار، حیوان مثل مقصری پشیمان سر به زیر می‌انداخت.»^(۱)

تصویرهای تخیلی این پاره از داستان، همه واقعی و قابل تحقق است. این نوع از تخیل بیشتر حاصل تجربه نویسنده است. اگر تصویرهای ذهنی در زمان و مکان مشخصی اتفاق افتاده باشد، به کار بردن آنها در داستان چیزی نیست جز ثبت خاطره، اما نویسنده‌ها معمولاً این خاطره‌ها را جرح و تعدیل می‌کنند و این یعنی کاربرد تخیل در داستان واقعی.

گونه و شکل دیگر از تخیل در ادبیات کودکان، فراواقعی است که حجم بیشتر ادبیات کودکان از این نوع است.

«در یک روز جمعه، گنجشک از من خواست یک گنجشک دیگر نقاشی کنم تا او در قفس تنها نباشد.

جمعه تعطیل بود. شنیدم که کوچه رفتم. روی دیوار سفید خانه همسایه با مداد سبز یک گنجشک نقاشی کردم. قفس را به کوچه بردم. گنجشک هنوز بر قفس

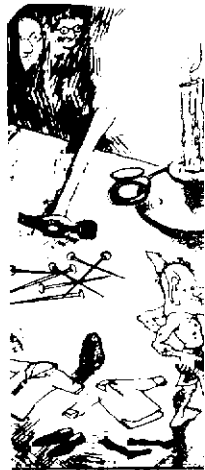
بود. در قفس را باز کردم. گنجشک بیرون آمد. رفت کنار تصویر گنجشک روی دیوار نشست. دیوار را نوک زد. آن قدر نوک زد تا گنجشک نقاشی شده روی دیوار رها شد و پرواز کرد.»^(۲)

تخیل این پاره از داستان، تصویرهایی است که امکان تحقق آن در جهان واقعی وجود ندارد. این تصویرها صرفاً حاصل تجربه نویسنده نیست بلکه ترکیبی از تجربه و دخل و تصرف در تصویرهای ذهنی است. به گونه‌ای که موقعیتی تازه خلق می‌شود که نظیرش را فقط در هنر می‌توان یافت.

همان‌طور که ادبیات کودکان از جنبه تاریخی به دو دوره کهن و نو تقسیم می‌شود، می‌توان کیفیت و جنس تخیل را در هر یک از این دوره‌ها بررسی و تطبیق کرد. این کار نه تنها سیر تحول و دگرگونی تصویرهای تخیلی را در بستر تاریخ روشن می‌سازد، بلکه جنبه‌های اشتراک و افتراق آن را در دو دوره متفاوت آشکار می‌کند.

کیفیت تخیل در افسانه‌های کهن

تصویرهای تخیلی در دوران کهن، از پدیده‌های متعددی سرچشمه می‌گیرد که ماهیت ادبی و هنری ندارند. اسطوره و جادو، دو سرچشمه اصلی تصویرهای تخیلی افسانه‌ها هستند، زیرا این دو پدیده مقدم بر ادبیات بوده و در ساخت روایتی آنها، تخیل نقش اساسی داشته است و به همین دلیل تأثیرات زیادی بر تصویرهای تخیلی ادبیات کهن گذاشته‌اند. تخیل اسطوره‌ای - جادویی، نخبی جمعی است. در جوامع معتقد به اسطوره و جادو، هر تصویر تخیلی بازتابی از باور آنها به هستی و انسان است. به همین دلیل، این تصویرهای تخیلی بیش از هر چیزی بیانگر



نیستند و من نمی‌توانم دوستشان داشته باشم.
و آنها را کتک می‌زد و آزارشان می‌داد. روزی چوپان
تصمیم گرفت بچه‌ها را به دنبال گله به صحرا
بفرستد تا در خانه با نامادریشان تنها نمانند. بچه‌ها
که در صحرا تنها شده بودند، گریه می‌کردند. ناگهان
گاو سرخ نزد آنها آمد و گفت: «غمگین نباشید.
بچه‌های کوچکم، همه چیز درست خواهد شد» من کله
را برایتان مواظبت می‌کنم.»^(۵)

چنین تصویرهای تخیلی که در ادبیات قومی
اکثر مردم جهان پیدا می‌شود، نشانه‌های
روشنی برای حضور تخیل جمعی و الگووار
است. نمونه دیگر این تصویرهای تخیلی که
بیشتر در حوزه اسطوره‌ها مطرح می‌شود،
مربوط به بچه‌های رانده شده است. در ادبیات
بیشتر اقوام، افسانه‌هایی درباره بچه‌های رانده
شده که بعداً قدرت و اختیار حکومت و مردم را
در دست می‌گیرند، وجود دارد.

«تو باعث بدبختی من هستی. به تو گفته بودم که
زنت از کار ما سر بر خواهد آورد. حالا دیگر به مرگم
چیزی نمانده است. اما ما یک پسر خواهیم داشت او
قهرمان خواهد شد. گوش کن و هر کاری را که
می‌گویم انجام بده. سه ماه او را در پوست کوساله
بگذار. در تمام مدت او نراز خواهد کشید و آنجا
برایش جای گرم و نرمی خواهد بود. پس از آن او را
در گهواره‌های بگزار و به رودخانه آبی آمان ببر و کنار
آن رهایش کن. بر آنجا او را پیدا خواهند کرد و غسل
تعمید خواهند داد. شخصی که او را پیدا کند، تمام
چیزهایی را که پسرمان نیاز به دانستن آن داشته
باشد، به او خواهد آموخت.»^(۶)

نمونه دیگر از همین وضعیت در افسانه‌ای
متعلق به اقوام دیگر، مشابهت و الگوواری
تصویرهای تخیلی را در افسانه‌های کهن نشان
می‌دهد.

«پادشاه، کودک را در جعبه‌ای گذاشت و سوار اسب
شد و خود را به کنار رود بزرگی رساند و جعبه را به

ارتباط انسان با پدیده‌های طبیعی و موجودات
فرا طبیعی مثل ایزدان و دیوان است. این
تصویرها حاصل تخیل شیمینها، ساحران و
جادوگران بوده و در طول زمان شکل گرفته‌اند.
افراد عادی این جوامع نه می‌توانند و نه حق
دارند که این تصاویر را تغییر دهند بلکه آنها را
به طور کامل می‌پذیرند، زیرا این تصاویر
تخیلی جزئی از آیینهایی است که استمرار
زندگی آنها را ممکن می‌سازد. ویژگی تخیل
جمعی در این است که حالت الگووار و کلیشه‌ای
دارد. در حالی که تخیل فردی نوآور و
غیرکلیشه‌ای است. جنس تخیل افسانه‌ها بیشتر
متاثر از تخیل جمعی است. به همین دلیل است
که با توجه به وجود هزاران هزار افسانه،
تصویرهای تخیلی در آنها حالت الگووار دارد.
بیشتر این تصویرهای تخیلی براساس رابطه
مشابهت شکل گرفته‌اند. برای مثال، در بعضی
از قبایل افریقایی که هنوز اسطوره و جادو نقش
برجسته‌ای در آنها دارد، در بین زن و ماده‌گاو
رابطه‌ای خاص دیده می‌شود. این مردم در تفکر
خود، گاو و مادر را که به بچه‌هایشان شیر
می‌دهند، شبیه و از یک نوع تصور کرده و
به تدریج گاو را شاخص زن قرار داده‌اند.^(۷)
همین باور، به شکل تصویرهای تخیلی به
افسانه‌ها نیز منتقل شده است. در افسانه «گاو
سرخ‌رنگ»^(۸) ماده‌گاوای نقش مادر بچه‌هایی
را بر عهده می‌گیرد که نامادریشان آنها را آزار
می‌دهد.

«یکی بود، یکی نبود، روزی بود، روزگاری بود. مرد
چوپانی با همسر و دو فرزندش که یکی پسر بود و
دیگری دختر، زندگی آرامی داشتند. آنها از مال دنیا
یک گاو سرخ تیرمرنگ داشتند. روزی زن از دنیا رفت
و مرد چوپان، پس از چندی دوباره ازدواج کرد.
نامادری نفرت شدیدی بر دل نسبت به بچه‌ها
احساس می‌کرد و همیشه می‌گفت: «آنها بچه‌های من

۱. با خانمان، هکتور مالو، محمد قاضی، کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، ص ۶
۲. نوشته باران، باران بیارید، احمد رضا احمدی، یگانه، تهران، ص ۶
۳. دهکده‌های جادو، زاک لانتیه، مصطفی موسوی، انتشارات بهجت، تهران، ۱۳۷۳، ص ۳۷۷
۴. افسانه‌های مشرق‌زمین، همان، ص ۲۹
۵. همان، ص ۲۹
۶. همان، افسانه امیران، ص ۲۲۹

«دختر آفتاب، انگشتری سحرآمیزی داشت. آن را به همسرش داد و گفت: «این جهیزیه من است. آن را روی زمین بگذار. یک میز پدیدار می‌شود، بعد آن را روی میز بگذار، خوردنی و نوشیدنی روی میز ظاهر می‌شود. اگر انگشتری را از روی میز برداری، تمام خوردنیها محو می‌شود و اگر آن را پنهان کنی، میز هم ناپدید می‌شود. این تمام دارایی من است.»^(۸)

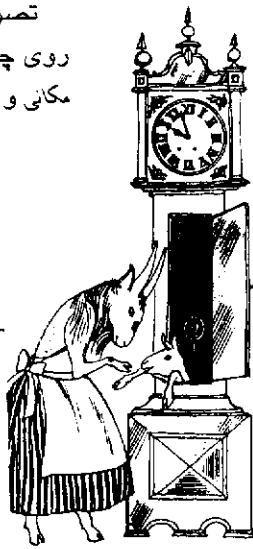
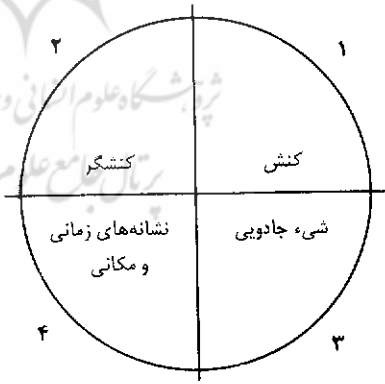
اشیا و پدیده‌های جادویی که در افسانه‌ها نقشی بر عهده دارند، یا ابزار کار جادوگران و ساحران بوده‌اند، مثل انگشتر، شانه و استخوان و یا ابزار زیستی و یا زینتی بوده‌اند که تخیل انسانی به آنها نیرویی جادویی بخشیده است، مثل قالیچه پرنده حمزه، دسته جاروی پرنده، بطری پرنده، دیگچه‌ای که از آن غذا بیرون می‌ریزد، سفره‌ای که در آن غذا حاضر می‌شود، کلاهی که غیب‌کننده یا مشاور است، کفشی که مسافتهای دور را در یک چشم به هم زدن طی می‌کند، سنجاقی که انسان را به پرنده تبدیل می‌کند، ویلونی که خواب‌آور است، شیپوری که با دمیدن در آن لشکری پدیدار می‌شود و غیره، اما میان این اشیا و پدیده‌ها میوه‌ها نقش خاصتری بر عهده دارند.

«مردی لرزی بود که با زنش زندگی می‌کرد و اصلاً بچه نداشتند. روزی برویشی دم بر آمد و سیبی به آنها داد که زن بخورد تا بچه‌دار شود. زن سیب را خورد و مدتی بعد زرد و آبستن شد. اما پس از نه ماه یک دانه کدو حلواپی زایید.»^(۹)

افسانه‌های زیادی وجود دارد که در آنها سیب همین نقش را بر عهده دارد. این عامل، بیش از آنکه ناشی از تخیل صرف باشد، برگرفته از آیینها، سنتها و باورهای جادویی است. این اعتقادات هنوز بین مردم جوامع عقب مانده و غیرصنعتی وجود دارد. کاهن یا ساحر، سیبی را دارای نیروی جادویی باروری می‌کند و زنی که طالب آبستنی است، به امید اینکه

آب انداخت و با خود گفت: «اکنون دخترم را از سر این مدعی نابهنگام خلاص کردم». اما جعبه غرق نشد و همچون یک قایق کوچک بر روی آب شناور ماند. بی‌آنکه یک قطره آب به داخل آن نفوذ کند. جعبه تا چند فرسنگی پایتخت پادشاه روی آب شناور بود تا به نزدیک آسیابی رسید و به سد آسیاب گیر کرد و همانجا ماند. شاگرد آسیابان که خوشبختانه آنجا بود، جعبه را دید و به تصور آنکه به گنجی دست یافته، جعبه را با قلابی به کنار کشید و آن را از آب گرفت و چون آن را باز کرد، جز یک کودک زیبایی سرحال و سرزنده چیزی بر آن ندید. جوان، کودک را نزد صاحب آسیاب برد و چون او و همسرش کودکی نداشتند از این رویداد شادمان شدند و گفتند: «خداندا این کودک را به ما عطا کرده است» و از کودک به طور شایسته پرستاری و مراقبت کرد و کودک بزرگ شد.^(۷)

تصویرهای تخیلی افسانه‌های کهن عمدتاً روی چهار عنصر: کنش، کشگر، نشانه‌های زمانی و مکانی و شی یا پدیده جادویی متمرکز است.



پدیده‌ای که به فراوانی در تصویرهای تخیلی افسانه‌های کهن دیده می‌شود، حضور اشیای دارای نیروی جادویی است. در تفکر جادویی، بعضی از اشیای خاص دارای نیرویی خارق‌العاده‌اند.





آیستن شود از این سیب می خورد. در تخیل افسانه‌ای، میوه‌های دیگر نیز نقشی برعهده دارند.

«وقتی شاهزاده که سخت خوشحال بود، از باغ بیرون رفت، هنوز از آنجا خیلی نور نشده بود که این وسوسه در دلش بیدار شد که یکی از نارنج‌ها را ببرد. پس در این موقع یکی از نارنج‌ها را درآورده و از وسط برید. وقتی این کار را کرد، ناگهان از وسط نارنج دختری بیرون آمده و فریاد زد: آب آب!»^(۱۰)

«شاهزاده خانم که تا آن زمان انارهایی به آن درشتی ندیده بود، خیلی دهانش آب افتاده و هوس خوردن یکی از آن انارهای درشت را کرد... ولی وقتی یکی از آنها را برید، ناگهان با نهایت حیرت مشاهده کرد که به جای دانه‌های انار، دانه‌های الماس بسیار گرانبها و درشتی برون این انار قرار دارد.»^(۱۱)

تصویرهای تخیلی بکار رفته در این دو مورد، اگرچه ریشه در باورهای جادویی دارند، اما با نیازهای زیستی انسان ترکیب شده‌اند. دختری که از دل نارنج بیرون می‌آید، از نیاز انسان به جفت و جنس مخالف خود حکایت دارد. دانه‌های الماسی که به جای دانه‌های انار در دل انار است، حکایت از نیاز انسان به رفاه و یا دغدغه زندگی روزمره دارد. میوه‌های دیگر مثل کدو تنبل که در آن یک لشکر نهفته است، جلوه‌های دیگری از تخیل را در افسانه‌ها به نمایش می‌گذارند

این نوع تخیل که امروزه نظیر آن کمتر در ادبیات داستانی دیده می‌شود، بخشی جدایی‌ناپذیر از زندگی انسان در روزگاران گذشته است. انسانی که طبیعت را با تمام صلابتش در مقابل خود می‌بیند، با یاری گرفتن از ساز و کار تخیل، گونه‌ای دیگر از دنیا را می‌آفریند که در آن آرزوهای دور به‌سادگی

محقق می‌شوند. به طور کلی می‌توان گفت، اشیا و پدیده‌های طبیعی نقش گسترده‌ای در ساختار افسانه‌ها دارند و بخش زیادی از تخیل تصویری انسان در روزگار کهن مربوط به همین اشیا و پدیده‌هاست.

کنش تبدیل و استحاله از وضعی به وضع دیگر، از جمله تصویرهای تخیلی الگواری است که متأثر از دنیای سحر و جادو بوده و وارد حوزه افسانه‌ها شده است.

«کبوتر، سر راه یک جشن عروسی دید، خود را به صورت گل سرخی برآورد و به میان میهمانان برآمد. باز شکاری نیز خود را به صورت عاشق برآورد و با ساز خود به میان میهمانان رفت. میهمانان گل سرخ را می‌بویدند و وقتی آواز خواندن عاشق به پایان رسید، گل سرخ را گرفت و آن را فشرده، اما هنگامی که گل سرخ نزدیک بود کاملاً از بین برود، به منشی ارزن تبدیل شد و روی زمین پراکنده شد. یکی از دانه‌های ارزن به زیر تخت نرم دمپایی یکی از میهمانان رفت. عاشق به صورت مرغ کوچ برآمد و شروع به خوردن ارزن‌ها کرد. در این لحظه، دانه ارزن زیر دمپایی به شکل روباهی درآمد و به مرغ حمله کرد و آن را کشت. سپس روباه به جوانی تبدیل شد و به جمع میهمانان پیوست.»^(۱۲)

در دنیای سحر و جادو، هر چیزی می‌تواند به چیز دیگری تبدیل شود، زیرا در تفکر جادویی بین همه پدیده‌های موجود در طبیعت، ارتباطی خاص وجود دارد؛ حتی مرده را می‌توان زنده کرد.

«عصر، برادرها آمدند بر زنده کسی نیامد لم بر. به یکدیگر گفتند: برای ما خواهر که نشد هیچ، دار و ندارمان را هم جمع کرد و برد.

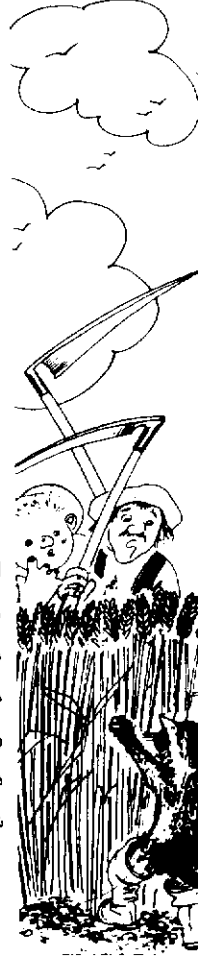
از دیوار بالا رفتند و آمدند دیدند خواهرشان لب حوض نراز کشیده و خوابیده دست به او زدند و فهمیدند که خیلی وقت است مرده، حکیم آوردند. گفت که دیگر علاچی ندارد، به او زهر داده‌اند.

۷. کاربردهای افسون بیرونو بنه‌ایم، کاظم شیوا رضوی، تهران، ص ۶۵۲ و ۶۵۳.
۸. همان، افسانه دختر آفتاب، ص ۱۳.
۹. افسانه دختر درزی و شاهزاده، افسانه‌های آذربایجان، روایت بهرنگی، روزبهان و دنیا، تهران، ۱۳۵۷، ص ۵۳.
۱۰. افسانه دختر نارنج و ترنج، داستانه‌ها و افسانه‌های ترکیه، مارگری کنت، شهبین دخت رئیس‌زاده، بنگاه ترجمه و نشر کتاب، تهران، ۱۳۵۲، ص ۷۲.
۱۱. همان، افسانه نعمت خدادادی، ص ۱۳۸.
۱۲. افسانه اُخیک، از افسانه‌های مشرق‌زمین.

برابرها حیفشان آمد که انارخاتون را زیر خاک بگذارند یک خورجین پیدا کردند یک طرفش را بر طلا کردند و انارخاتون را خشانند بر طرف دیگرش و بار آسبی کردند و اسب را در صحراها کردند که هر کس علاج این دختر را بداند. طلاها را هم بردارد و علاجش کند. پادشاه به شکار می‌رفت، اسب و خورجین و انارخاتون را پیدا کرد. یک دل نه صد دل عاشق مرده انارخاتون شد. امر کرد جاز زند که هر حکیمی علاجش بکند از مال دنیا بی‌نیازش خواهد کرد. حکیمها گفتند: پادشاه، بده هفت حوض را بر از شیر کنند. وقتی که حوضها پر از شیر شد، دختر را انداختند توی حوض اول. بعد برآوردند و انداختند توی حوض دوم. بر حوض هفتم، انارخاتون حالش جا آمد و زنده شد.^(۱۳)

کنش دگردیسی یا تغییر از حالتی به حالت دیگر، یکی از رایج‌ترین کنشهای تخیلی الگواری است که در افسانه‌های تمام اقوام دیده می‌شود. این تخیل نیز برآمده از تفکراتی از جمله تفکر جادویی است که در آن هر چیزی می‌تواند به چیز دیگری تبدیل شود و مرگ نیز پایان زندگی نیست، بلکه شکل دیگری از زندگی در زیر زمین است. مرگ و زندگی مقوله‌هایی بسیار مهم‌اند که انسان همیشه درگیر آنها بوده است. حجم گسترده‌ای از اندیشه بشری معطوف به پاسخ به این دو معمای زندگی بوده است. زندگی نویدبخش و شادی‌آفرین است و مرگ هراس‌آور و تیره. انسان هیچ‌وقت نخواست است به مرگ به عنوان پایانی قطعی نگاه کند. به همین دلیل، تخیل او در افسانه‌ها، راه‌حلهای شیرین و گوارایی برای این موضوع هراسناک یافته است. گریز از مرگ خود را در شکل استحاله یا دگردیسی نشان می‌دهد.

«دخترک پاسخ داد: «آه بله، مارت دارد دنبال ما می‌آید»
 در این موقع طاهر با یک اشاره، ناگهان دخترک را به



چشمه آبی تبدیل کرده و خودش را هم به شکل یک جام آب درآورد. وقتی که زن دیو به این چشمه رسید، جام را برداشته و مقداری آب نوشید و چون هرچه نگاه کرد، اثری از پسرش و دخترک ندید، پس به خانه خویش باز گشت.^(۱۴)

گونه‌ای دیگر از کنش تخیلی الگووار در افسانه‌ها وجود دارد که در قالب پرسش طرح شده است.

«مرد گفت: کارم زار شده. می‌روم فلک را پیدا کنم. اما مثل اینکه دیگر نمی‌توانم جلوتر بروم. قایق ندارم. ماهی گنده گفت: من تو را می‌برم به آن طرف. به شرط آنکه وقتی فلک را پیدا کردی از او بپرسی. چرا همیشه دماغ من می‌خرد.»^(۱۵)

در این گونه از تخیل، از تفکرات جادویی فاصله گرفته و به نحی تریبی نزدیک می‌شویم. بخش مهمی از تصویرهای تخیلی افسانه‌ها از این گونه‌اند. تخیلی که مایه داستانی صرف دارد. برای مثال در افسانه‌های طنز، تخیل تفریحی بر دیگر شکل‌های تخیل غلبه دارد. گاهی تخیلی که در افسانه‌ها وجود دارد، از تشبیه و مشابهت زیبایی‌شناختی ساخته شده است. زنان و دختران زیبارویی که به ماه و خورشید تشبیه شده‌اند، از رایج‌ترین این گونه تصویرها به شمار می‌آیند.

«آفتاب غروب، زن آمد سر کوچه که ببیند فاطمه خانم آتش به جان گرفته چرا در کرده. ناگهان دید مادر ته کوچه برآمد و همه جا را روشن کرد. به آسمان نگاه کرد. دید ماه همیشگی سر جای خودش است خوب که به ته کوچه نگاه کرد. دید فاطمه خانم است که دارد می‌آید و یک ماه بزرگ وسط پیشانی‌اش می‌برخشد.»^(۱۶)

در این تصویر تخیلی، چیزی فراتر از تشبیه دیده می‌شود. گونه‌ای استعاره بدیع که چندان هم پوشیده نیست، اما این زیبایی خود حاصل تصویرهای تخیلی دیگری است که بیشتر،

حکایت از آیین و باور رازآموزانه دارد.

«پیرزن گفت، بیاننه، این هم پنبه تو بگیر و برو. سر راحت سه تا چشمه آب می بینی توی چشمه سفید آب تنی کن. آب چشمه سیاه را به موها و ابروهاش بزن و آب چشمه قرمز را به لبها و گونه هات.» (۱۷)

در افسانه‌ها، شکلی از تخیل تصویری وجود دارد که بیانگر مراسم و آداب گذار از یک دوره زندگی به دوره دیگر آن است که رایج‌ترین آن، آداب و مراسم دوره بلوغ است. سه چشمه‌ای که فاطمه خانم از آن می‌گذرد، سه مرحله نمادین برای رسیدن به بلوغ کامل است. هنگامی که او از این سه چشمه بیرون می‌آید، ماهی در پیشانی دارد که کامل است و بیانگر دو سویه چهارده سالگی که همیشه به عنوان سن بلوغ و شکفتگی زن از آن یاد شده است و نشانه کمال زیبایی است.

در بعضی از افسانه‌ها، تصویرهایی وجود دارد که دختران در برجها و قلعه‌ها زندانی هستند و در انتظار شاهزادگان به سر می‌برند تا بیایند و آنها را نجات دهند. این تصویرها نیز بیانگر آداب رازآموزانه است. در مورد پسران، آیین رازآموزی به شکل آزمونهای قدرت و هوش بوده است که به همین ترتیب در افسانه‌ها، تصویرهای تخیلی متعددی از آزمون جنگ و قدرت پسران یا شاهزادگان وجود دارد که برگرفته از همین آیینهاست.

«کسی که می‌خواهد با دختر من ازدواج کند، باید به جهنم برود و سه موی طلایی شیطان را برایش بیاورد.» (۱۸)

در عصر شکار و گردآوری خوراک، مردانگی نه به تغییرات ظاهری که به گذار از یک سلسله آزمون بستگی داشت. این آزمونها واقعاً طاقت‌فرسا بودند و رفتن به جهنم و آوردن سه موی طلایی شیطان، بیان نمادینی از هولناکی آنهاست.

یکی از تصویرهای تخیلی الگوواری که در افسانه‌ها وجود دارد، مرگ پسران و یا دختران بیگناهی است که بیشتر به تحریک نامادری انجام می‌شود. این کودکان بعد از مرگ به پرندهای تبدیل می‌شوند. این تصویرها نیز ریشه جادویی عمیقی دارند. در پژوهشهای جادوشناسی که در افریقا انجام شده است، ساحرانی دیده شده‌اند که کودک را به طور موقت می‌کشند و پرندهای را که جایگزین اوست، به محلی که این کار انجام شده، فرا می‌خوانند. (۱۹)

تخیلی که در مورد شخصیت‌های افسانه‌ها به کار می‌رود، عمیقاً برگرفته از اسطوره‌هاست. دیو، اژدها، کوتوله، سیمرغ و غیره، نمونه‌هایی از شخصیت‌هایی اسطوره‌ای هستند که وارد دنیای افسانه‌ها شده‌اند. البته شخصیت‌های توتمی که بیشتر گیاهان و جانوران هستند نیز وارد دنیای افسانه‌ها شده‌اند، اما سهم آنها به نسبت الگوهای شخصیتی اسطوره‌ها چندان زیاد نیست. به طور کلی، تخیل انسان در آفرینش این موجودات تابع سه حالت اساسی زیر بوده است:

الف - خلق موجودی شبیه انسان که ابعادی کوچکتر از خود وی دارد. مثل کوتوله‌ها و یا موجودی بزرگتر از انسان، مثل دیوها و غولها. البته برای شگرف جلوه دادن آنها گاهی شاخ و دم هم به آنها افزوده است.

ب - خلق موجوداتی که شباهت زیادی از جنبه صورت به انسان دارند، مثل فرشته‌ها که بال دارند، یا پری‌های دریایی که نیمه انسان و نیمه ماهی هستند.

پ - خلق موجوداتی تخیلی که شبیه به جانوران هستند، مثل اژدها، سیمرغ و غیره. ساز و کار تخیل برای آفرینش این موجودات، بر دو قطب نیکی و بدی و زیبایی و

- ۱۳. افسانه‌های آذربایجان / روایت صمد بهرنگی و بهروز دهقانی، دنیا و روزبهان، تهران، ۱۳۵۷، ص ۲۰۸.
- ۱۴. افسانه اسب عاشق، داستانه‌ها و افسانه‌های ترکیه، ص ۱۵۲ و ۱۵۴.
- ۱۵. افسانه به دنبال فلک، افسانه‌های آذربایجان، روایت بهرنگی و دهقانی، ص ۱۷۴.
- ۱۶. افسانه فاطمه خانم، افسانه‌های آذربایجان، روایت بهرنگی و دهقانی، ص ۱۸۱.
- ۱۷. همان، ص ۱۸۱.
- ۱۸. افسانه شیطان و سه موی طلایی، کاربردهای افسون، ص ۶۵۴.
- ۱۹. دهکده‌های جادو، ص ۱۲۲.
- ۲۰. طنز افسانه تیزتن، افسانه‌های آذربایجان، روایت بهرنگی و دهقانی، ص ۲۸۲ و ۲۸۴.

زشتی استوار است. اژدها و دیو در عین اینکه مظهر بدی به شمار می‌آیند، زشت هم هستند. از سوی دیگر، سیمرغ و پری که یکی مظهر نیکی و دیگری مظهر عشق است، نیک و زیبا هستند. پیوند صورت این موجودات با عامل نیکی و بدی و یا زشتی و زیبایی، برگرفته از تفکری اسطوره‌ای و مطلق‌بین است و اصولاً احساسات خود را تجسم می‌بخشد. تجسم بدی‌ها و زشتی‌ها دیو و اژدها می‌شود و تجسم نیکی‌ها و زیبایی‌ها، سیمرغ و پری. به‌راستی این موجودات چگونه در افسانه‌ها ترسیم شده‌اند؟

اژدها موجودی همیشه خشمگین است که بیشتر بر سر راه آب، سد ایجاد کرده و تا برای او قربانی نفرستند، که این قربانی هم بیشتر دختران جوان دهکده یا شهر هستند. اجازه عبور آب آشامیدنی و یا کشاورزی مردم را نمی‌دهد.

«پیرزن گفت: هرچه بخواهی برایت حاضر می‌کنم. فقط اسم آب را نبر که در دیار ما اژدهایی هست که سر راه آب خوابیده و هر روز یک آدم می‌خورد و یک پایش را بلند می‌کند تا کمی آب بیاید. هر کس دست و پای بکند آب گیر می‌آورد، بقیه بی‌آب می‌مانند.»^(۲۰)

اژدهایان همچنین نگهبان کنج‌هایند. اژدهایی از شگفت‌ترین موجودات تخیلی - اسطوره‌ای به شمار می‌آید و درباره ریشه‌های وجودی‌اش تحقیقات زیادی صورت گرفته است. به نظر یکی از پژوهشگران: «میان اسطوره اژدها و آیین مادر خدای رابطه‌ای نزدیک وجود دارد و داستانهای اژدها، چگونگی قربانی کردن انسانها را در ارتباط با طوفان و رعد و گنج توضیح می‌دهد.»^(۲۱) صورت دگرگون‌شده‌ای از این اسطوره در اوستا ثبت شده است که داستان ستیز «Fistar» تیشتر ایزد باران با «Apaosa» آپوش دیو خشکسالی را روایت می‌کند.^(۲۲) به نظر می‌رسد اژدهایی که

در افسانه‌ها آب آشامیدنی را در اختیار دارد، برگرفته از همین باورها باشد. در اسطوره‌های ملل دیگر، زادگاه و زیستگاه اولیه اژدها، دریاها ذکر شده و او را بزرگترین مخلوقات می‌دانسته‌اند که ظاهری چون مار و سوسمار داشته است.^(۲۳)

گروه دیگر از موجودات اساطیری که به دنیای افسانه‌ها راه یافته‌اند، دیوها هستند. این موجودات نیز ایزدان پدیده‌های مخرب و وحشتناک بوده‌اند. دیوان که هیکلی بزرگ و مغزی کوچک دارند، گاهی زیر زمین و گاهی روی آن زندگی می‌کنند و هر وقت بخواهند تنوره‌کشان به این طرف و آن طرف می‌روند. زندگی دیوها به شیشه‌ی عمری بسته است که گاهی تنها نقطه ضعف آنهاست.

«آن وقت، ملک محمدراف گرفت و سر دستش بلند کرد تا به زمین بزند. ملک محمد زودی شیشه عمر دیو را از سر راف برداشت. دیو گفت: حالت چطور است ملک محمد؟ الانه از آن بالا می‌اندازمت تکه تکه شوی. ملک محمد گفت: تا وقتی شیشه عمرت در دست من است هیچ غلطی نمی‌توانی بکنی. دیو تا این حرف را شنید، ملک محمدراف آهسته زمین گذاشت و بنا کرد به زاری و التماس کردن. ملک محمد اعتنایی نکرد و شیشه را محکم به زمین زد. دیو افتاد و مرد.»^(۲۴)

دیوها بیشتر ساخته تخیل ملل شرقی، مثل ایرانیان هستند. در افسانه‌های اروپایی با غولها روبه‌رو می‌شویم که جز جثه بزرگ، کمتر شباهتی به دیوها دارند. به نظر می‌رسد یکی از سرچشمه‌های تخیل این موجودات، گردبادهای ویرانگر بوده است. تنوره کشیدن دیوها و سر به ابر ساییدن آنها، درست مثل حرکت پیچان گردباد است. دیوها، موجوداتی ساهلوح‌اند که گاهی به کمک قهرمانان افسانه‌ها می‌شتابند.

از شخصیت‌های مثبت اسطوره‌ها، می‌توان



از حضور اسطوره‌های - جادویی در ساخت این موجودات است.

به طور کلی شخصیت‌های افسانه‌ها، الگوهایی هستند که در دو جهان خوب و بد زندگی می‌کنند. الگوهای شخصیت‌های خوب در جهت برآوردن خواستها و آرزوهای انسان عمل می‌کنند و الگوهای شخصیت‌های بد، در برابر این خواستها و آرزوها عمل می‌کنند.

نشانه‌های زمانی و مکانی که بخش دیگر از تخیل افسانه‌های کهن را می‌سازند، حضور کم‌رنکتری از سه عاملی که پیشتر از آنها صحبت شد، دارند. به این دلیل که افسانه‌ها به علت ساخت روایی که بیان‌کننده زنجیرهٔ کنش‌های داستانی است، کمتر به توصیف و نشانه‌پردازی زمانی - مکانی می‌پردازند، اما در این افسانه‌ها، مکان‌های تخیلی یا نشانه‌های کلی روایت می‌شود و جزئیات صحنه‌های مکانی تشریح نمی‌شود.

«این کار سخت است. قفس بلبل آنران در قصر شاه چاچونتس آویزان است و قصر نرست بر کناره دریا قرار دارد. اگر بتوانی با شلاقت ضرب‌های به من بزنی که تمام سیصد و شصت‌رگ بدنم بلرزد، من تا پنجره قصر شاه پرواز می‌کنم و تو می‌توانی دستت را برآز کنی و قفس را برداری، اما اگر به موقع آن را نگیری، بدان که هر دوی ما نابود می‌شویم.»^(۲۷)

اتاق‌های ممنوعه، برج‌هایی که دختران در آستانه بلوغ در آنها زندانی می‌شوند، برگرفته از واقعیت زندگی روزمره و رازآموزانه در دوره‌ای از تاریخ انسان است، تا ساخته تخیل صرف. قصرهای باشکوه، قلعه‌های متروکه، چاه‌های خشک، جنگل‌های انبوه، سرزمین‌هایی آن سوی کوه‌ها که جایگاه دیوان و غولان است، همگی تلفیقی از باورهای اسطوره‌ای - جادویی و زندگی روزمره‌اند.

«در روزگار آن گذشته، پادشاهی بود که پشت قصر

سیمرغ در افسانه‌های ایرانی را نام برد که پرنده‌ای بزرگ، دانا و جادویی است که به کمک شخصیت اصلی افسانه می‌آید.

«همه چیز را حاضر کردند. سیمرغ همه را بر پشت گرفت و یا علی از تو مدد به آسمان رفت. بر بین راه. سیمرغ به ملک ابراهیم گفت که پدرت از دوری تو کور شده، مقداری از پر من ببر و بسوزان و چون سرمه به چشم او بکش، بینا می‌شود.»^(۲۵)

پری‌ها از جمله شخصیت‌هایی هستند که با تأثرپذیری از باور اسطوره‌ای، به افسانه‌ها راه یافته‌اند. این موجودات زیبا که مونث هستند، قدرت جادویی دارند و شاهزادگان و جوانانی که با آنها ازدواج می‌کنند، تا هنگامی که قوانین دنیای آنها را نقض نکنند، از سعادت کامل بهره‌مند می‌شوند. تخیلی که در ساخت فیزیک و توانایی‌های پری‌ها به کار رفته است، زن در نهایت زیبایی و قدرت جادویی است. در افسانه «گل ازوان»^(۲۶) که افسانه‌ای کرجی است، پسر فقیری می‌خواهد ازدواج کند، مادرش به او می‌گوید، برای بیست روز، روزی یک قرص نان در آب بینداز. روز بیستم صاحب زنی می‌شوی. پسر چنین می‌کند. روز بیستم دختری از آب درمی‌آید و با او زندگی می‌کند. مأموران پادشاه این زن زیبا یا پری را می‌بینند و به پادشاه خبر می‌دهند که چنین زنی فقط شایسته اوست. مأموران پادشاه، زن را از پسر فقیر طلب می‌کنند و از این به بعد واکنش‌های داستان با نیروی جادویی پری آنها به پیش می‌رود و در هر آزمونی که پادشاه پیش روی پسر فقیر می‌گذارد، پری زمینه موفقیت را برای شوهرش فراهم می‌کند.

اسب بالدار، مادیان‌های دریایی که شیرشان نیروی جوانی را باز می‌گرداند، کوتوله‌ها که در افسانه‌های باختر زمین حضور برجسته‌ای دارند و شخصیت‌هایی از این نوع، نشانه‌ای دیگر

۲۱. آزدها در اساطیر ایران / منصور رستگار فسایی، انتشارات دانشگاه شیراز، ۱۳۶۵، ص ۱۷.

۲۲. همان، ص ۱۱۱.
۲۳. Larousse Dictionary of world folklore. Alison Jones. Larousse, New York, 1905, p. 149.
۲۴. افسانه‌های محمد، افسانه‌های آذربایجان، روایت بهرنگی و دهقانی، ص ۱۱۶.

۲۵. افسانه‌های ابراهیم، افسانه‌ها / علی‌اشرف درویشیان، نشر روز، تهران، ۱۳۶۶، ص ۲۶۳.

۲۶. افسانه‌های مشرق‌زمین، ص ۳۹.
۲۷. افسانه بلبل آذران، افسانه‌های مشرق‌زمین، ص ۱۱۳.

خود باغی زیبا و فریبنده داشت و یکی از درختهای
این باغ سیب طلایی می‌داد. (۲۸)

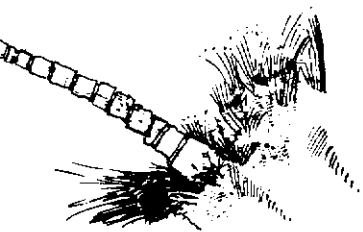
در نتیجه‌گیری کلی، می‌توان گفت کیفیت
تخیل در ادبیات داستانی کهن، تخیلی الگووار و
تکرار شونده است. این الگوهای تخیلی با
تغییرات خاصی در هر ناحیه و منطقه از زمین
تکرار می‌شوند، چراکه ساخت و کار اسطوره،
جادو، توتمیسم و رازآموزی در همه جای
زمین تقریباً یکسان است. شاهزادگان و
جوانانی که در پوست حیوان زندگی می‌کنند،
ریشه در توتمهای کهن خود دارند. موجودات،
خارق‌العاده و فراطبیعی از دل اسطوره‌ها
بیرون می‌آیند. حصول و دستیابی به پدیده‌ها و
اشخاص از راه‌ها و روشهای جادویی ممکن و
میسر است و البته ناگفته نماند که تخیلی که در
خواب و رویای این مردم وجود داشته و برآمده
از ناخودآگاه جمعی قوم و قبیله بوده، در
ساخت این الگوهای تخیلی به کار رفته است.

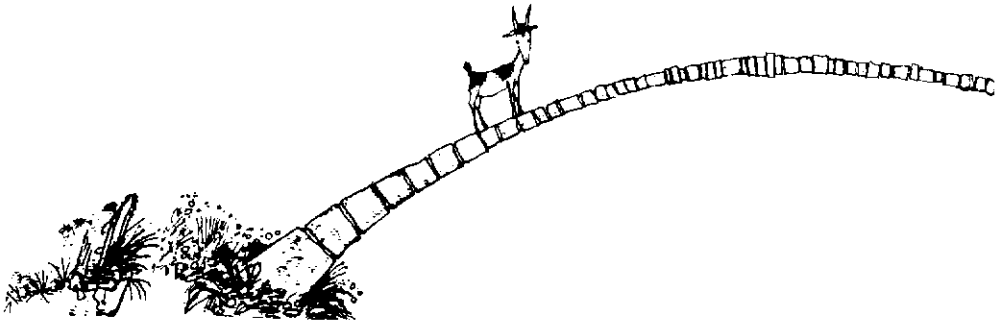


کیفیت تخیل در افسانه‌های نو

کیفیت تخیل در افسانه‌های نو، تفاوتی با
کیفیت تخیل در افسانه‌های کهن دارد. تفاوت
عمده‌ای که مرز این دو به‌شمار می‌آید، در این
است که افسانه‌های نو، براساس تخیل فردی
شکل می‌گیرند، نه تخیل جمعی. پشت هر افسانه
نو، نویسنده‌ای با هویتی مشخص وجود دارد.
این هویت فردی، دارای تخیلی خاص است و
همین تخیل خاص در افسانه‌ها بازتاب می‌یابد.
دورانی که افسانه‌های نو در آن پدیدار
می‌شوند، دورانی متفاوت با روزگار
افسانه‌های کهن است. در این دوران، فردیت به
عنوان یکی از اصول جامعه مدنی به رسمیت
شناخته می‌شود. اگرچه فرد تابعی از جامعه و
قوانین آن است، اما جامعه نیز فردیت او را
به رسمیت می‌شناسد. حقوق و آزادی‌های
فردی، بازتابی از این اصل در جامعه مدنی
است. در حالی که پیش از این، فرد با گروه
می‌اندیشید و اندیشه گروه و جمع همیشه مقدم
بر اندیشه فرد بود. اصولاً هرچه ساخت جامعه
ابتدایی‌تر باشد، اندیشه و تخیل و حافظه جمعی
نقش گسترده‌تری در آن دارد. در چنین
جوامعی، تنها اندیشه و خاطرات و حافظه
جمعی است که باقی می‌ماند و فرد نیز در تلاش
است که اندیشه و تخیل جمع را به خاطر
بسپارد.

ادبیات داستانی در چند سده اخیر، به ادبیات
شخصیت تبدیل می‌شود؛ ادبیاتی که به فرد
انسان توجه دارد. همین موضوع، تخیل فردی





شناخت امور می‌پردازد. بین واقعیت و وهم تفاوت می‌گذارد. در چنین وضعیتی، انسان این عصر بین دنیای تخیلی و دنیای واقعی فاصله می‌گذارد. انسان اما همچنان به دنیای تخیلی نیاز دارد. چون به او آرامش می‌دهد. هرچند موقتی.

«دخترک نشسته بود و نه سوخته چوب کبریت را بر دست داشت. آن را انداخت و یک چوب کبریت دیگر روشن کرد. شعله آن گرم بود و نور می‌داد. نورش شفاف و روشن بود. دختر باز هم بر رویا فرو رفت. یک اتاق را دید که یک میز وسط آن قرار داشت. روی میز پارچه سفیدی پهن بود و ظرفها و بشقابهای چینی دور آن چیده شده بودند. یک غاز سرخ کرده جاق هم وسط میز بود. غاز سرخ کرده داغ بود و از آن بخار بلند می‌شد. یک دفعه دختر دید که غاز سرخ‌کرده از روی میز پایین پرید و تاتی‌تاتی‌کنان به پنجره رسید. بعد پنجره را باز کرد و از آن بالا، بر حالی که یک چاقو و چنگال توی آن فرو رفته بود، به سمت او پرید و روبه‌رویش نشست. دختر می‌خواست

آن را بخورد که ناگهان کبریت خاموش شد و رویای غاز سرخ‌کرده هم از خاطرش محو شد.» (۳۰)

این پاره از داستان، نمونه‌ای گویاست از کارکرد آرامش‌دهنده تخیل. همچنین تصویرهای تخیلی این پاره از داستان که ناشی از خیالبافی شخصیت داستان است، بیانگر تغییر در کیفیت تصویرهای تخیلی در روزگار نو است. آندرسن نیز از جمله نویسندگانی است که در مرز افسانه‌های نو و افسانه‌های کهن قرار دارند. در این پاره از داستان او، نمایشی از تصویرهای تخیلی در افسانه‌های نو

را مطرح می‌کند. نویسنده و شاعر بیش از هر موقع از تخیل خود سود می‌برد.

در حوزه ادبیات کودکان، «سفرهای کالیور» یکی از فانتزی‌هایی است که در مرز ادبیات کهن و ادبیات نو شکل می‌گیرد. در این فانتزی، اگرچه تخیل فردی نقشی به‌سزا دارد، اما عناصر تخیل الگووار کهن نیز کم نیست. «آلیس در سرزمین عجایب» فانتزی دیگری است که تخیل فردی در آن آشکارتر می‌شود.

«این را که گفت، به دستپاش نگاه کرد و با تعجب متوجه شد که وقت حرف زدن یک لنگه از دستکشهای کوچک خرگوش را دست کرده. فکر کرد: «ممکن نیست لابد باز دارم کوچک می‌شوم». بلند شد رفت طرف میز قدش را اندازه بگیرد با حساب خودش حالا شده بود. حدود شصت سانتیمتر و هنوز هم داشت به سرعت آب می‌رفت. فوری فهمید علتش بادبزن‌زی است که به دست دارد و درست سر بزنکاه. قبل از اینکه به‌کلی نابود شود، بادبزن را دور انداخت.» (۳۱)

شکست و محو الگوهای تخیلی تکراری افسانه‌های کهن در این پاره از فانتزی آلیس، کاملاً آشکار است. یکی از مشخصه‌های تخیل فردی این است که مرز نمی‌شناسد و به هر جهان ممکن و غیرممکنی، نفوذ می‌کند. اگر پشتوانه افسانه‌های کهن، جادو و اسطوره است و متأثر از ساخت اجتماعی توتیمیس، افسانه‌های نو علم و دانش تجربی را پشتوانه خود دارد انسان روزگار کهن تفاوتی بین واقعیت و وهم نمی‌گذارد. همان قدر امور جادویی برای او واقعی است که امور روزمره زندگی، اما انسانی که از راه دانش تجربی به

۲۸. افسانه پرنده طلایی، کاربردهای افسون، ص ۶۸۱

۲۹. آلیس در سرزمین عجایب، لوئیس کارل، زویا پیرزاد، نشر مرکز، ۱۳۷۵، ص ۲۵

۳۰. افسانه دختر کبریت‌فروش، قصه‌ها و افسانه‌ها، کریستین آندرسن، بهمن رستم‌آبادی، فرهنگ و هنر، ۱۳۷۴، ص ۱۰

را ارائه کرده است. تصویرهای خیالبافانه یا خیالبافی در بیداری، کمتر در افسانه‌های کهن دیده می‌شود، اما در افسانه‌های نو از این گونه خیالبافی‌ها و خیالپردازی‌ها به فراوانی یافت می‌شود. ویژگی این نوع تصویرهای تخیلی در این است که چهره خشن واقعیت در طول داستان با سحر و جادو تبدیل به واقعیت دل‌انگیز و آرمانی نمی‌شود بلکه واقعیت بیرحم با تمام نیروی خود، سبب خلق این‌گونه تصویرهای تخیلی می‌شود؛ موضوعی که نظیر آن در افسانه‌های کهن دیده نمی‌شود.

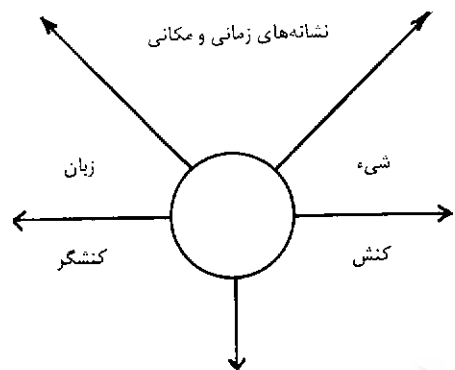
افسانه‌های نو دارای مولف است، لذا پیوسته از سوی مولفان تلاش می‌شود که تصویرهای تخیلی این افسانه‌ها دارای هویت فردی باشد. هرچه تصویرهای تخیلی این افسانه‌ها بکرتر باشد، مولف در جایگاه شایسته‌تری قرار می‌گیرد.

«همین که ما کمی سربلایی را پیویم، من برگشتم و پشت سرم را نگاه کردم و چه دیدم. وای که چه دیدم! نرد آلبالو را با تمام زیبایی‌اش دیدم که غرق در غنچه‌های آلبالو بود؛ سرتاسر نره، سفید و سبز بود. سفید از غنچه و سبز از گیاه و در میان آن سفیدی و سبزی روخانه‌های جریان داشت که مثل نواری نقره‌ای چشم را خیره می‌کرد. راستی چرا من قبلاً به این همه زیبایی توجه نکرده بودم؟»^(۳۱)

نویسنده‌ای چون آسترید لیندگرن در قله‌های بلند ادبیات کودکان قرار می‌گیرد، زیرا در هر داستانی ترکیبی از زیباترین و شگفت‌ترین تصویرهای تخیلی را ارائه می‌کند. داستان «برادران شیردل» سرشار از این تصویرهای تخیلی است که نه تنها بیانگر هویت فردی خود تصویرهای تخیلی است، بلکه نشانگر ویژگی تخیل باز در افسانه‌های نو است.

در افسانه‌های کهن، تخیل در دایره‌ای بسته

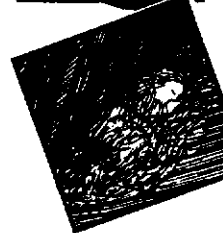
عمل می‌کند. تصویرهای تخیلی بارها و بارها در این و یا آن افسانه تکرار می‌شود، اما در افسانه‌های نو، میدان عمل تخیل باز است و تا حد ممکن و مقدور، از تکرار این تصویرهای تخیلی پرهیز می‌شود.



در افسانه‌های کهن، تصویرهای تخیلی در چهار حوزه یا عنصر به‌وجود می‌آمدند، در حالی که تصویرهای تخیلی در افسانه‌های نو در پنج حوزه یا عنصر به‌وجود می‌آیند. همان‌طور که در نمودار بالا مشخص است، در افسانه‌های نو حوزه عمل تصویرهای تخیلی، محدودیت ندارد و با ظرفیت ذهنی مولف گسترش می‌یابد. در افسانه‌های کهن، تخیل در حوزه زبان حضور نداشت، اما در افسانه‌های نو، این ویژگی دیده می‌شود.

«مطمئنم آنا نیستم. چون موهای آنا بلند و فرقی است و موهای من اصلاً فرقی نیست. مطمئنم میبل هم نیستم؛ چون من کلی چیز بلدم و میبل، وای که میبل چقدر خنگ است! تازه، میبل میبل است و من من هستم و -وای خدای بزرگ! ماجرا چقدر پیچیده شده! ببینم چیزهایی را که بلد بودم، هنوز بلدم یا نه. خب، چهار پنج تا دوازده تا، چهار شش تا سیزده تا، چهار هفت تا - وای خدا! این جور هیچ وقت به بیست هم نمی‌رسم!»^(۳۲)

با تخیل زبانی، نه تنها عرصه‌های جدیدی از



خلاقیت هنری کشف می‌شود. بلکه مولف افسانه‌های نو، گامی دیگر در جهت هویت دادن به تخیل خود برمی‌دارد.

در افسانه‌های نو، تصویرهای تخیلی روی مثنوی و پدیده جادویی محدود می‌شود و به جای آن، نشانه‌های زمانی و مکانی بخش عمده‌ای از تصویرهای تخیلی را اشغال می‌کند.

«خانم برتی بارتولوتی روی صندلی ننویسایش ننسسته بود و داشت صبحانه می‌خورد. تا آن وقت چهار تا فنجان قهوه، ده تا لقمه نان با کره و غسل، دو تا تخم‌مرغ عسلی، یک ورقه نان سیاه با کوشش برشته و پنیر و یک ورقه نان سفید با جگر سرخ شده خورده بود. چون خانم بارتولوتی به عقب و جلو حرکت می‌کرد و می‌خورد، لباس خواب کمرنگش پر از لکه‌های قهوه‌ای قهوه و لکه‌های زرد تخم‌مرغ شده بود. پیش سینه لباس خوابش هم پر بود از خرده نان. آخر صندلی ننویس برای همین است که توی آن بنشینند و به عقب و جلو حرکت کنند.»^(۳۳)

در افسانه‌های نو، تصویرهای تخیلی مربوط به نشانه‌های زمانی و مکانی به گونه‌ای به کار برده می‌شود که هر افسانه یا فانتزی، دنیایی خاص خود را داراست. دنیایی که شناسنامه و جغرافیایی مشخص دارد، هرچند که این دنیای ذهنی در جهان واقعی وجود ندارد.

«جلگه‌ای که جزیره سبز در آن قرار گرفته و کوه‌های اطراف آن، همگی در دوران چهارم زمین‌شناسی که دانشمندان آشپزخانه‌ای آن را دوران سحرگاه آشپزخانه می‌نامند از تریاها سر برآورده و شکل کنونی‌شان از ابتدای آن دوران تا امروز چندان تغییر نکرده است. در این جلگه رودخانه‌ای هست که از کوه‌های بر فگیر خاوری سرچشمه می‌گیرد و پس از پیمودن صدها کیلومتر بر پیچ و خم و پستی و بلندی‌های زمین به نقطه‌ای می‌رسد که بلندی‌های تپه‌مانند و کم‌ارتفاع، رودخانه را به دو شاخه تقسیم

می‌کند. شاخه اصلی در مسیری با خمیدگی اندک در مرز شهر گل میخک به راه خود ادامه می‌دهد.»^(۳۴)

در افسانه‌های نو، تغییر در زاویه روایت و ارائه تصویرهای تخیلی بازیگون، کیفیت تخیل را وارد عرصه‌هایی تازه کرده است.

«امروز صبح که از خواب بیدار شدم، دیدم که عروسکم یک چشمی شده. همه جا را گشتم، ولی چشمش را پیدا نکردم. یک تکه آدامس به جای چشمش چسباندم و روی آن با خودکار آبی یک دایره کشیدم.

من وسط لبهای عروسکم را سوراخ کرده‌ام و همیشه از آنجا توی شکمش غذا می‌ریزم. بعد هم یک بایش را در می‌آورم و غذاها از آن بیرون می‌ریزد. دیروز بول مدادم را دادم یک پاکت کوچک ارزن خریدم. ناف عروسکم را سوراخ می‌کنم، ارزن‌ها را توی دهانش می‌ریزم و بعد از مدتی تکانش می‌دهم تا ارزن‌ها از نافش بیرون بریزد.»^(۳۵)

این کیفیت، با کاربرد زبان و بازی در ساخت تصویرهای تخیلی به دست آمده است. نویسنده از ساده‌ترین و پیش پا افتاده‌ترین اشیای دور و بر خود، تصویرهای تخیلی ناب می‌سازد. در افسانه‌های کهن، اشیای معمولی و پیش پا افتاده هیچ نقشی در تخیل داستانی نداشتند، در حالی که در افسانه‌های نو جایگاهی خاص پیدا می‌کنند و در عوض، حضور اشیا و پدیده‌های جادویی در این گونه افسانه‌ها کم‌رنگ می‌شود.

تخیل شکست زمان و برگشت به گذشته و یا جاودانگی، موضوعی همیشگی برای انسان بوده است. در افسانه‌های کهن، میوه‌ای که خوردنش جوانی می‌آورد و جاودانگی، با تأثیرپذیری از باورهای جادویی به تصویرهای تخیلی تبدیل می‌شود، اما در افسانه‌های نو، این تصویرها یا برگرفته از الگوهای تخیلی افسانه‌های کهن هستند یا با توجیه علمی و

۳۱. برادران شیردل، استرید لیندگرن، آلبر گلرنگ، مردمک، ۱۳۶۳، ص ۴۲.

۳۲. آلیس در سرزمین عجایب، ص ۱۸.

۳۳. کنراد، کریستینه نوستلینگر، ایرج

جهانشاهی، واژه، ۱۳۷۰، ص ۱۱.

۳۴. امپراتور سیبزمینی چهارم،

م. محمدی، قطره، ۱۳۷۰، ص ۴۵.

۳۵. من و خاریشت و عروسکم، ر. دهگان،

کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان،

۱۳۶۳، ص ۳.

دانش تجربی همراه می‌شوند و یا به شکل نمادین درمی‌آیند.

«لاکپشت از جا بلند شد و به سوی مومو برگشت. وقتی که به او رسید، این جمله روی لاکش نمایان شد: «عقب عقب برو.»

مومو برگشت و پس پسکی به راه افتاد و حیرت‌آور اینکه بی‌هیچ ناراحتی راه می‌رفت و همزمان با این حرکت، ماجرای بس شگفت بر او گذشت. همان‌طوری که عقب‌عقب می‌رفت، فکزش، تنفش، احساسش و خلاصه حتی زندگی‌اش نیز به سوی گذشته جریان داشت.» (۳۶)

تخیل به کار رفته در این پاره از داستان «مومو»، تخیلی خاص تلقی می‌شود که نویسنده با پرهیز از الگوهای تخیلی آن را آفریده است.

«می‌گفت: «ما فکر می‌کردیم اگر کسی درباره آن چشمه چیزی بداند، خیلی بد می‌شود. چون ما خودمان این را خوب فهمیده بودیم.» بعد او به دقت به وینی نگاه کرد و گفت: «می‌فهمی بچه جان، آن آب را می‌گویم. آن آب تو را در هر جای زندگی که باشی، متوقف می‌کند. اگر امروز یک قطره از آن خورده بودی، برای ابد یک دختر کوچک باقی می‌ماندی و هیچ وقت رشد نمی‌کردی. هیچ وقت.» (۳۷)

اما این تخیل، الگویی از تخیل افسانه‌های کهن است. کنش احاطه و سلطه بر زمان، یعنی کنش پیروزی بر مرگ؛ پدیده‌ای که بزرگ‌ترین هراس انسان است. در همین داستان، جاودانگی که پدیده‌ای مثبت در افسانه‌های کهن بود، به پدیده‌ای منفی تبدیل می‌شود. در افسانه‌های کهن مشابه این فانتزی، نوعی افسارکسیختگی تخیل مشاهده می‌شود و در این فانتزی برعکس، نوعی تخیل مهار خورده دیده می‌شود، زیرا پیام داستان این است که زندگی جاوید، سعادت نیست. به این ترتیب، گونه‌ای چرخش در محتوای تخیل افسانه‌های نو

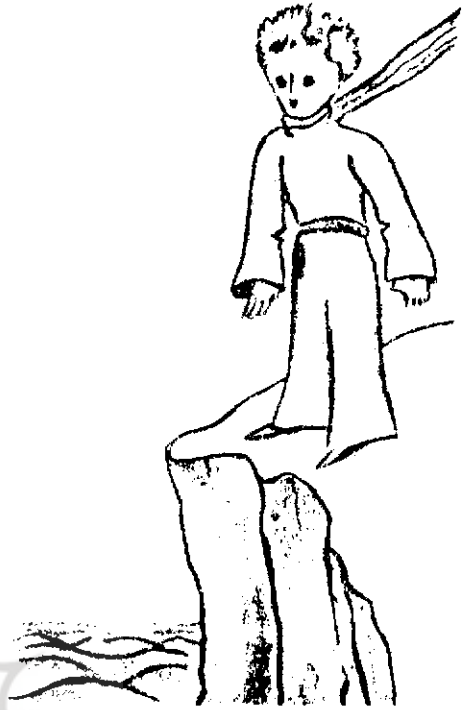
مشاهده می‌شود که یکی از دیگر تفاوت‌های عمده کیفیت تخیل در افسانه‌های کهن و نو را به وجود آورده است. در افسانه‌های نو، محتوای تخیل درگیر موضوع و درونمایه افسانه می‌شود. نمونه‌های زیادی در این باره وجود دارد. «تیسو، سبزانگشتی» (۳۸) پسری که با دستهایش دنیا را سبز می‌کند، نمادی از نیروی صلح است علیه نیروی جنگ و جنگ‌افروزان. محتوای تخیلی که در این فانتزی وجود دارد و بسیار هم بکر است، عمیقاً با موضوع ستایش صلح و تقییح جنگ‌افروزی در ارتباط است. در فانتزی «کیک آسمانی» (۳۹) نیز محتوای تخیل درگیر با موضوع جنگ‌افزارهای هسته‌ای است. در «امپراتور سیب‌زمینی چهارم» محتوای تخیل درگیر نابودی محیط زیست است و در «مومو» تخیل به موضوع مسخ انسان در روزگار نو می‌پردازد. نمونه‌های بسیاری از این دست در افسانه‌های نو وجود دارد.



افسانه‌های نو به‌شمار می‌آید. در فانتزی «تیسو سبز انگشتی» نویسنده برای توجیه ویژگی سبزکنندگی انگشتان تیسو، سلسله‌ای از کنشهای توجیهای را به کار می‌برد. تیسو در کنار باغبان سیپلو به معجزه‌دستان سبزی‌بخش خود پی می‌برد، نه اینکه این نیروی جادویی از زمین یا آسمان و یا توسط دیگری به او بخشیده شده باشد.

در افسانه‌های نو، به شکلهای و شیوه‌های گوناگون بین دنیای تخیلی و دنیای واقعی فاصله‌گذاری می‌شود، به گونه‌ای که مخاطب متوجه می‌شود، دنیای تخیلی دنیای جدا از دنیای واقعی است و کنشهایی که در آن می‌گذرد، اعتباری زبانی دارد نه اعتباری حقیقی. «برادران شیردل» نمونه‌ای از فانتزیهایی است که در آن دو دنیای حقیقی و فانتزاستیک در کنار هم قرار گرفته‌اند و دنیای دوم فقط تصویرهای تخیلی غیرحقیقی است.

کنشهای تخیلی که در افسانه‌های نو به کار می‌رود، بسته به گونه‌ی افسانه تفاوت می‌کند. در فانتزی «تاک، خانواده‌ای با عمر جاودان» کنشها حقیقی و ملموس‌اند و اصولاً تخیل در محدوده‌ی تخیل واقعی باقی ماند؛ مگر آنجا که مربوط به چشمه‌ی جاودانی است. در «کنراد» تصویرهای تخیلی چشم‌اندازی از جامعه فوق‌صنعتی را ارائه می‌دهد که کودکان در آزمایشگاه یا از دید نویسنده، در کارخانه متولد می‌شوند و پرورش می‌یابند. در «پینوکیو»^(۴۱) کنشهای تخیلی در چارچوب کنشهای تخیلی افسانه‌های کهن باقی می‌ماند. در «کیک آسمانی» کنشهای تخیلی از پدیده جایگزین بمب هسته‌ای برای ساخت افسانه سود برده است. در فانتزی «من و خارپشت و عروسکم» کنشهای تخیلی بازتابی از خاطرها و منطق بازی است.



«شازده کوچولو»^(۴۰) افسانه نمادینی که به‌حق باید به آن نام شرح حال انسان معاصر نهاد، پر از تصویرهای تخیلی است که درگیر با موضوع و درونمایه آن هستند. هر یک از تصویرهای تخیلی این داستان، بیانگر حرف و حدیثی در ارتباط با هویت انسان روزگار معاصر است. به این ترتیب می‌توان نتیجه گرفت که به علت سلطه تفکر منطقی در دنیای نو، تخیل به خدمت موضوع و درونمایه افسانه درمی‌آید. در افسانه‌های کهن، در ساخت تخیل پراکنندگی دیده می‌شود، اما در افسانه‌های نو، نظم حساب‌شده‌ای در ساخت تخیل به کار می‌رود که نباید آن را پدیده‌ای منفی تلقی کرد. در تصویرهای تخیلی افسانه‌های نو، رابطه علت و معلولی که بازتابی از تفکر منطقی است، جایگزین رابطه جادویی تصویرهای تخیلی افسانه‌های کهن شده است. وجود رابطه علت و معلولی، عامل عمده نظم‌دهی به تخیل در

۳۶. مومو / میاشائو انده، محمد زرین، ابتکار، ۱۳۶۳، ص ۱۵۹.
۳۷. تاک، خانواده‌ای با عمر جاودان، ناتالی بیت، نسرین وکیلی، سروش، ۱۳۷۲، ص ۳۸ و ۳۹.
۳۸. تیسو سبز انگشتی، موریس دردنون، لیلی گلستان، کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، ۱۳۵۴.
۳۹. کیک آسمانی، جانی روداری، پیروز مملکی، شکوفه، ۱۳۶۴.
۴۰. شازده کوچولو، آنتوان دو سن تگزوری، محمد قاضی، شکوفه، ۱۳۶۹.
۴۱. پینوکیو، کارلو کولودی، صادق چوبک، شکوفه، ۱۳۶۹.

ویژگی چنین کنشهای تخیلی این است که برای قانع کردن مخاطب از توجیه علمی یا به‌ظاهر علمی سود می‌برند.

کنشهایی که در مسیر مکان انجام می‌شود، یعنی سفرهای فضایی، شکل تازه‌ای از کنشهای تخیلی را در حوزه و محدوده مکان ارائه می‌کنند. فضاپیمایا که در روزگار نو، جای اسبهای جادویی و سیمرخ را گرفته‌اند، به سیاره‌ها و کهکشانهای ناشناخته می‌روند.

«دیگر آنها در فضا بودند. ژنرو سفینه را بر مراحل مختلف هدایت می‌کرد. ترنس چیزی نمی‌فهمید، فقط به وسیله تلویزیون متوجه می‌شد که ستارگان به‌آرامی از کنارشان عبور می‌کنند. گویی مرد دیگری بر حال نواختن موسیقی با کلیدها و کنترلهای سفینه بود. بالاخره بخشی از یک کره عظیم نارنجی صفحه تلویزیون را پر کرد.» (۴۵)

کنشگران یا شخصیت‌های تخیلی افسانه‌های نو نیز مرزهای محدود شخصیت‌های کلیشه‌ای افسانه‌های کهن را پشت سر می‌گذارند و شخصیت‌های تخیلی تازه‌ای را به جهان افسانه‌ها می‌آورند.

«سه‌پایه‌ها انسان را شکار می‌کنند. همان‌طور که انسانها، روباه را، به خود لرزیدیم و ادامه داد: آنها بعضی از مردان و زنان را به علت‌هایی که فقط می‌توانیم حدس بزنیم، به شهرهای خودشان می‌برند.» (۴۶)

این شخصیت‌های تخیلی یا از فضا آمده‌اند و یا در زمین زندگی می‌کنند. شخصیت‌های تخیلی زمینی می‌تواند پینوکیو - آدمک چوبی - باشد یا تیسگوی سبزانگشتی یا دخترچه‌ای به نام مومو و یا موجودات آشپزخانه‌ای و جانوران و شخصیت‌هایی که در افسانه‌های کهن وجود دارند، مثل غولها و دیوها و کوتوله‌ها.

در افسانه‌های کهن، تخیل با نیازهای اولیه انسان پیوند خورده است. دلهره برای تأمین

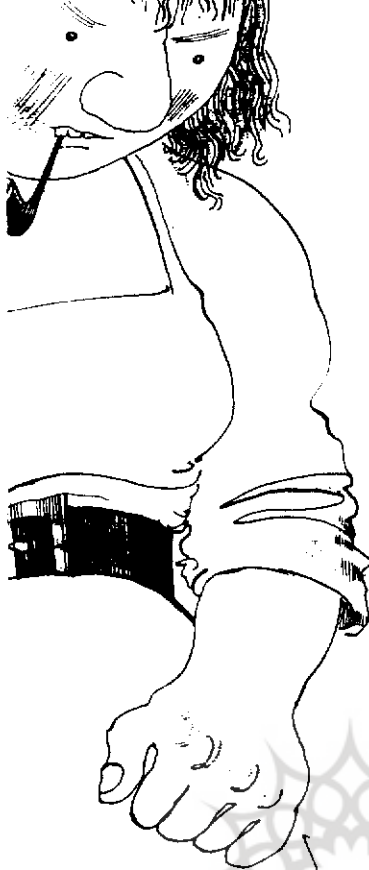
«امروز ننه جان از سر کار می‌آید و ما نمی‌توانیم بازی کنیم. من دفترم را باز می‌کنم و به جای مشق، یک صفحه می‌نویسم «عروسک» و یک صفحه می‌نویسم «خارپشت». عروسک و خارپشت هم دفترهایشان را باز کرده‌اند. آنها خیلی بیشعورند. من به آنها سر مشق داده‌ام که اسمهای خودشان را یاد بگیرند، ولی آنها به جای اینکه هر کدام یک صفحه اسم مرا بنویسند، دارند نقاشی می‌کشند. عروسکم دو تا کوه بزرگ کشیده. نوک یکی را بنفش کرده، از پشت آن یکی هم نوک خورشید بیرون آمده است. یک اسب سوار دارد از کوه بالا می‌رود. یک چشمه جلوی کوه است.» (۴۲)

کنشهای تخیلی افسانه‌های نو، دامنه و محدوده مشخصی ندارد و نمی‌توان برای آنها الگوهای خاصی تهیه کرد؛ جز در محدوده گونه‌های آنها، برای نمونه، در فانتزی‌های علمی - تخیلی کنشهای تخیلی در جهت تبیین و تفسیر پدیده‌ها یا موقعیتهایی به‌کار می‌رود که هنوز در چارچوب خیال انسانی قرار دارند. کنش انگیزه کشف، کنش حرکت به سوی کشف، کنش تماس با پدیده‌های ناشناخته، واکنش پدیده ناشناخته و پاسخ متقابل از جمله الگوهای کنشی این گونه افسانه‌ها است.

در این نوع افسانه‌ها، چشم‌اندازهای تازه‌ای از بعد زمان و مکان در برابر مخاطب گشوده می‌شود. در فانتزی «چینی بر زمان» (۴۳) فرضیه به‌ظاهر علمی بعد پنجم که چین دادن زمان است مطرح می‌شود.

«خیلی خوب. پس بعد پنجم همان چین دادن زمان است. بعد پنجم را به چهار بعد دیگر اضافه کن. حالا می‌توانی بدون اینکه مجبور به طی کردن راه زیادی باشی، در فضا سفر کنی. به بیان دیگر، بر اینجا دیگر خط مستقیم مانند هندسه اقلیدس، یا هندسه مسطحه قدیم، کوتاه‌ترین فاصله بین دو نقطه نیست.» (۴۴)





غذا، امنیت در خانواده و طبیعت، رابطه جنسی و نیاز به تولید مثل، عدالت در جامعه، محورهای موضوعی تخیل را می‌سازند، در حالی که در افسانه‌های نو، تخیل از مرز نیازهای اولیه انسانی می‌گذرد و به موضوع‌هایی فراتر از این می‌پردازد. اکتشاف سرزمینها و سیاره‌های ناشناخته، حفاظت از محیط زیست، تأثیرات جامعه فراصنعتی بر انسانها و خطرات جنگ‌افزارهای هسته‌ای، بعضی از موضوعهای نویی هستند که دستمایه تخیل قرار می‌گیرند. به طور کلی، هر موضوعی می‌تواند دستمایه تخیل افسانه‌های نو قرار گیرد.

در قیاس بین افسانه‌های کهن و افسانه‌های نو، این نتیجه به دست می‌آید که میدان تخیل در افسانه‌های کهن بسته و پشتوانه آن عوامل غیرادبی بوده است، در حالی که میدان تخیل در افسانه‌های نو باز است و تصویرهای تخیلی در حوزه ادبیات آفریده می‌شوند.



۴۲. من و خاریشت و عروسکم، ص ۹
 ۴۳. چینی بر زمان، ص
 ۴۴. چینی بر زمان، ص ۸۵
 ۴۵. مأموریت فراموش شده، ایژاک اسیموف، محمد فصاح، افق، ۱۳۷۲، ص ۲۰۳
 ۴۶. کوه‌های سفید، جان کریستوفر، تریا کاظمی، کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، ۱۳۵۹، ص ۳۴