

# وسعت جابجی یک آشیانه



چشم اندازی در جهان تخیل و فانتزی با گردشی در «شرک»

رسول نظرزاده

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی

در حالی که هنر امروز و بخصوص هنرهای تصویر-سینمای امروز- ریشه های خویش را در تصاویر دنیای خیالی و فانتزی می چیند و پیش می نازد، در جامعه و سینمای ما با غفلتی چشم گیر نسبت به آن روبه روییم. نسبانی که چون بیماری ملکه ی فیلم داستان بی پایان خوره وار رشد و سلامتی جامعه و افراد را به تهدیدی ریشه دار می برد. با نیروی تخیل می توان بر نیروی مرگ غلبه کرد. می توان از جبر مکان و زمان گریخت. نیروی اختراع در تخیل نهفته است. بسیاری از اکتشافات با تخیل صورت گرفته است. تصاویر ذهن جمعی انسان ها بنا به روان شناسی یونگ با نیروی تخیل به نیروهای گذشته و آینده پیوند و درمان می یابد. نیروی تخیل با انحراف ذهن به جهانی تازه، تعادل در معرض تهدید یا به هم ریخته ی دنیای بیرونی را به نقطه ی مطمئن هدایت می کند. رویا و تخیل کلید درک داستان های آفرینش در کتاب های دینی. مذهبی است. بدون ایجاد این تصاویر

ذهنی نمی توان قصه ی کهن، آدم و حوا، هبوط، بهشت و جهنم و ... را درک کرد.

کودک در ابتدای رشد با عروسک ها و اسباب بازی های خود «وانمود» می کند کسی است که نیست. بازی های نمایشی ریشه در تخیل دارند. کودک ابتدا با واگذاری نقش به عروسک و اسباب بازی ها این تعویض را انجام می دهد و این حالت به او احساس اهمیت می دهد تا ناراحتی و نارضایتی او را از خود واقعی اش جبران کند. تخیل و بازی های نمایشی علاوه بر نقش درمانی، در رشد ابعاد مختلف شخصیتی تأثیر قابل توجه ای دارند و می توانند به رشد اجتماعی، تقویت حس اعتماد به نفس، رشد قدرت تکلم و نیز تقویت حس ماجراجویی کمک کنند.

با رشد سن و بزرگسالی اگر تخیل نتواند جایگزین مناسبی در علوم، اکتشافات، هنرها، سیاست، خانواده، ورزش و ... پیدا کند، اندک اندک می خشکد و جامعه ی انسانی که در آن نیروهای مولد، باذوق و شوق و تخیل بارور نباشد جامعه ی بی روح و مرده است که آدمیان در آن، در جبر کار و تکرار، بدون شوق، به بند کشیده شده اند. تخیل را معمولاً در مقابل فلسفه قرار داده اند. فلاسفه تخیل را نیرویی مخالف تعقل به شمار آورده اند. پاسکال فیزیکدان و ریاضی دان نامی به تخیل عملاً چون نیرویی در ستیز با خردورزی نگاه کرده است. دکارت تقریباً در همه ی آثارش اندیشه ی تفکر عقلی را در کنار تخیل قرار داده، با این همه تخیل را منشأ هذیان ها، استنتاج های عجیب و غریب تشخیص داد. اما او به اصلی اساسی در تخیل هم اشاره دارد: افسانه ها سبب می شوند که ما امکان رخدادهای کاملاً ناممکن را بپذیریم. می توان گفت اساساً فرضیه های فلاسفه بر اساس تخیل هایی بود که عمدتاً ریشه در واقعیت نداشته است.

به نظر روان کاوان (فرویدیست) شوخ طبعی و خلق تخیلات (فانتزی) ویژه، از نوعی واپس زدگی ریشه می گیرد. ابداع و ابتکاری که در شوخ طبعی و فانتزی جلوه گری می کند، از ذهن ناخودآگاه سرچشمه می گیرد؛ نه از ذهن خودآگاه و در زمانی اتفاق می افتد که خود در آسایش است و اجازه نمی دهد اشراق های ناخودآگاه در سطح آگاهی ظاهر شود. در روان کاوی فروید بیش تر رفتار خلاق به ویژه در هنرها، جانشینی برای بازی کودکی و ادامه ی آن است. جایی که کودک در بازی ها و فانتزی ها

اظهار وجود می کند، شخص خلاق مثلاً در نوشتن، نقاشی و ... ابراز وجود می کند.

برگسُن نخستین کسی است که نقش بیولوژیک تخیل را روشن ساخته است، به اعتقاد او خیالپردازی به طور کلی واکنش طبیعت در برابر قدرت است. دانایی سرچشمه ی رنج است و انسان هوشمند می داند که مرگ و پوسیدگی پایان همه ی راه هاست. تخیل واکنش تدافعی طبیعت در قبال یأس یا آگاهی هوش از اجتناب ناپذیری مرگ است و این واکنش آن قدر نیرومند است که در جهان تعقل نیز تصاویر و مفاهیم پر قدرتی برای پیکار با نومیدی می آفریند. بدین گونه در عالم دوگانه ی ما، به اعتقاد برگسُن، خیالپردازی در کنار غریزه و شوریدگی و رودرروی هوش که ادراک واقعیات می کند و بنابراین، از وجوب مرگ آگاه است، جای دارد. ژولبر دوران در پژوهش های انسان شناختی خود به این نتیجه رسیده که تخیل نوعی درمان درد هاست، اما چون تریاک و افیون یا نقابی که هوش بر چهره ی مرگ انداخته باشد، نیست. کوششی است شمر در راه بهروزی انسان در جهان، بر این اساس همه ی هنرها، از نقاب های مقدس مذهبی تا تئاتر و اپرانوعی عصیان آدمی بر مرگ و نابودی و فراموشی است و انسان خیالپرداز و هنرمند با تصور مرگ چون خوابی آرام بخش در واقع آن را نفی می کند.<sup>۲</sup>

آلفرد آدلر و شاگردانش احساس کهنتری و حقارت نفس را سرمنشأ تمام خیالپردازی های انسان و آثار تخیلی او می دانند و بر این باورند که انسان تنها از راه مصالحه و سازش و میانجی گری یعنی به مدد نیروی تخیل که بتواند خیالی دلپسند را جایگزین واقعیتی دل شکن کند موفق می شوند از بند حقارت نفس خویش خلاصی یابند. در زندگی خصوصی ارتباط میان احساس حقارت نفس و تخیل به آسانی بر آدمی محقق و مسلم می شود. غالب کشفیات فنی از واکنش آدم های تحقیر شده در قبال موجبات سرگشتگی شان ناشی شده است. مثل اریکتونیس شاهی که از پا عاجز بود و گاری را در یونان اختراع کرد. آفرینش های هنری و هر نوع کاری در معنای کلی نیست که مبتنی بر نوعی جبران و ترمیم روانی نباشد.

از دیدگاه گاستن باشلار خیالپردازی ناتوانی کاهلی و به خواب رفتن ذهن از عالم مادی و پناه بردن به جنبه های خاطرات



بدون تحریک بیرونی در ذهن حاضر می‌شوند. در مرحله‌ی اول شکل‌گیری تخیل با ارزیابی تصویری روبه‌رویم، چنان‌که تصویرها ارزش کار تخیلی را داشته باشد؛ وارد مرحله‌ی ترکیب و جابه‌جایی می‌شوند. در این مرحله بعضی از جزئیات تصاویر برجسته و برخی حذف می‌شوند یا این‌که عناصر و اجزای دو یا چند تصویر با هم ترکیب و تصویر جدیدی آفریده می‌شود. چنان‌چه در این فرایند هدف و نتیجه‌ی مادی منظور نباشد با خیال‌بافی یا تخیل بی‌فرجام روبه‌رویم. فانتزی‌ها از نوع تخیل هدف‌دار هستند. تخیلی که خود را در ساختار مشخصی آرایه می‌دهند.<sup>۲</sup> از این‌جا با دو نوع تخیل خلاق و غیرخلاق مواجه می‌شویم: تخیل خلاق به دیگری و غیرخود متمایل است. زاینده‌ی طرح‌های مادی و معنوی و کم‌تر درگیری عاطفی دارد و بیش‌تر سازنده است. تخیل غیرخلاق به خود متمرکز است و به خیالپردازی معروف است، تخیل خودمرکز، به‌طور کامل ناشی از درگیری‌های عاطفی مانند دوستی، عشق، حسادت، قهر، کینه، آرزوهای برآورده نشده و نیازهای فردی دیدن خود در جهانی دیگر است. آثار فانتاستیک یا انواع هنرها حاصل تخیل غیرخود

و اوهام نیست، بلکه بازگشت ذهن به عالم ماده و درگیری سخت هوشیارانه با چیزهاست. در اندیشه‌ی دیالکتیک باشلار عقل و علم نرینه‌اند و تخیل شاعرانه مادینه. خیالپردازی متعلق به جهان آئیم، جهان نرمی و آرامش و آشتی است.<sup>۳</sup> در زندگی روزانه‌ی مردم اغلب تخیل خود را به شدیدترین وجه از دیگران پنهان می‌کنند. ما در تخیل روزانه معمولاً خود را در نقش‌های بهتر از آن‌چه هستیم، می‌بینیم؛ این سازوکار به نقش شفافبخش و آرام‌کننده‌ی آن برمی‌گردد. آدم‌ها تخیل روزانه‌ی خود را پنهان می‌کنند، چون بیانگر آرزوهای آن‌هاست و چون امکان وقوع آن را بعید می‌دانند ناحیه‌ی خودآگاه فرمان می‌دهد انسان خود را مضحکه‌ی دیگران نکند. به بیان دیگر تخیل صحنه‌ی تئاتر ذهن است. این تئاتر ذهنی در مرحله‌ی هنر ملموس می‌شود. یعنی نقطه‌ی متضادی با تخیل عامه شکل می‌گیرد. هنرمندان از این‌که تخیل خود را آشکار کنند هراسی ندارند، بلکه لذت هم می‌برند. زبان این‌گونه تخیل چون تخیل روزانه‌ی عامه‌ی مردم روشن و صریح نیست، بلکه این بار تخیل ناخودآگاهی را که عمیق‌ترین نیازها و حالت‌های انسان در آنان مدفون است، دربر می‌گیرد. در این نقطه تخیل رویاها وارد حوزه‌ی فانتزی می‌شود.

تخیل معمولاً در دو حوزه در ذهن پدیدار می‌شود:

۱. تخیل در حوزه‌ی خودآگاه؛<sup>۲</sup> تخیل در حوزه‌ی ناخودآگاه. تخیل خودآگاه همان تخیل روزانه و آگاهانه‌ی ماست. تخیل ناخودآگاه تخیل شبانه و رویاهای ماست. هر دو در ساخت فانتزی نقش دارند، اما اصولاً فانتزی از نوع تخیل روزانه‌ی ماست، چون خودآگاهانه آفریده می‌شود؛ گرچه محتوای رویاها نیز به شکل یادآوری و خاطره به فراوانی استفاده می‌شود. تخیل زبان گفت‌وگو با خود در بیداری و خواب است. تخیل یا با خود به شکل مکالمه یا به شکل دیداری یا ترکیبی عمل می‌کند. فانتزی‌ها هم ترکیبی از تخیل مکالمه‌ای و تخیل تصویری است. ثبت خودبه‌خود تصویرهای ذهنی منجر به تخیل خلاق نمی‌شود. تخیل خلاق هنگامی شکل می‌گیرد که فعالیتی ذهنی در بازسازی، آفرینش، قرینه‌سازی، انتخاب، تغییر، دگردیسی، حذف و جابه‌جایی این تصویرها در جهت هدفی از پیش تعیین شده، انجام می‌شود. تصویرهایی که در ذهن انباشته می‌شود، بر اثر تحریک بیرونی یا مرور و یادآوری یا تداعی آن‌ها

است، اما درونه‌ی آن از تخیل خود انباشته شده است.<sup>۵</sup> میان اصطلاح تخیل و فانتزی تفاوت‌هایی کیفی وجود دارد، فانتزی اصطلاحی بیش‌تر با بار منفی هم‌چون فعالیت‌های وهمی است و تخیل اصطلاحی با بار مثبت با عملکردی خلاق است. فانتزی را هم‌چون فعالیت‌های اساساً متمرکز می‌دانند که برگرد من می‌گردد و کارکرد حیرانی هم‌چون رویاهای روزانه دارند، در حالی که تخیل فعالیت‌های مرکز‌گرای است و بیش‌تر به تصویرهای خلاق استوار است. گوهر فانتزی تخیل است. تخیل فانتاستیک از آن‌گونه تخیل است که از مرزهای واقعیت فراتر می‌رود و یا به صورت خاص ابعاد و اشکال واقعیت را در جهت نیازها و خواسته‌های خود دگرگون می‌کند. این دگرگونی ناشی از پیوندی است که انسان میان زمان حال با گذشته و آینده برقرار می‌کند، به‌گونه‌ای که انسان همیشه در بستری از زمان مرکب یا سه‌جزئی زندگی می‌کند. انسان نه تنها در بستر زمان که در ظرف مکان نیز زندگی می‌کند، مکان نیز دو عنصر ممکن و ناممکن دارد. این دو عنصر در ترکیب با سه‌جزء زمان، گذشته و حال و آینده، کرانه‌های تخیل را گسترش می‌دهند. موجوداتی چون اژدها و پری که اکنون نیز در فانتزی‌ها تداوم دارند، از زمان گذشته از ذهن نیای ما و برگرفته از مکانی ناممکن و یا دور از دسترس بیانگر خاطرات، تشویش‌ها و آرزوهای نیاکان ما هستند که بار دیگر در زمان حال، آرزوها و نیازهای آینده‌ی ما را بازتاب می‌دهند.

در میان تمام موجودات زنده انسان صاحب تخیل و خردورزی است. خردورزی زبان رابطه‌ی ما با طبیعت و محیط است و تخیل زبان رابطه با خودمان است. خرد به انسان چگونگی غلبه بر طبیعت را می‌آموزد و تخیل چگونگی تاب آوردن در این نبرد دایمی بین انسان و طبیعت را، خرد به او می‌آموزد با ساختن پناهگاه در سرما و گرما ایستادگی کند، اما وقتی انسان با تخیل خود پناهگاهش را آرایش می‌کند و به شکل‌های متفاوت درمی‌آورد با تخیل خودش را بیان می‌کند.<sup>۶</sup> نورتراب فرای در مقاله‌ای با عنوان «جهان اسطوره‌ای کودکان» می‌گوید: علم برای ما جهانی را که در آن هستیم توضیح می‌دهد، اما هنر جهانی را که می‌خواهیم در آن باشیم تصویر و تخیل می‌کند. ماده‌ی اصلی تخیل تصویرهای ذهنی است. انسان با نیروی تصویرها و بازیابی و جابه‌جایی و تغییر در آن‌ها تخیل می‌کند. در حقیقت تخیل بازی

آگاهانه یا برآمده از ناخودآگاهی با تصویرهای ذهنی است. هرچه تصویرهای ذهنی عاطفی‌تر و جزئی‌تر باشد استعداد بیش‌تری برای حضور در خیال‌پردازی‌ها دارند و هرچه تصویرهای ذهنی کلی‌تر و نمادی‌تر باشد از مرحله‌ی خیال‌پردازی دور و به خردورزی نزدیک می‌شوند. تصویرهای کلی در ذهن بیش‌تر انسان‌ها یکسان‌اند، و تصویرهای جزئی مطابق با سلیقه و گرایش عاطفی تک‌تک افراد متفاوت است. منشأ تخیل، عواطف، امیدها و هراس‌های انسان و منشأ تعقل، تفکر است. عواطف زمینه‌ی فردیتی قوی دارد. بنابراین، تخیل بسیار رنگارنگ و سیال است، در تخیل طبیعت به درون انسان می‌آید و خردورزی انسان به درون طبیعت می‌رود.<sup>۸</sup> در تخیل تفکر تصویری بر تفکر مفهومی غلبه پیدا می‌کند. تفکر مفهومی بر مفهوم‌سازی، حکم و استنتاج و تمثیل، استقرا و قیاس استوار است. تفکر تصویری بیش‌تر بر شناخت جزئی و درونی نظر دارد و بر پایه‌ی تصاویر حسی. عاطفی استوار است. کنش‌های روانی تفکر تصویری عبارت است از توجه تصویری، حافظه‌ی تصویری و تداعی و تخیل تصویری. شکل عالی تفکر تصویری ایماژ هنری است. تفکر مفهومی بر بُعد منطقی شناخت و تفکر تصویری بر بعد عاطفی شناخت تکیه می‌کند.<sup>۹</sup> افرادی که به‌طور طبیعی تشبیه و استعاره به‌کار می‌گیرند به‌ویژه در صورتی که از نوع غیر متعارف باشد، دارای تخیل‌اند. نمی‌توان درباره‌ی تخیل سخن گفت و به نظریه‌های کولریچ در این باره اشاره نکرد. نظر کولریچ درباره‌ی تخیل به نظر کانت نزدیک است که سه نوع تخیل را در سه سطح در نظر می‌گیرد:

۱. **تخیل بازآفرین**؛ که کولریچ آن را خیال می‌نامد.  
۲. **تخیل مولد**: که با تخیل نوع اولیه‌ی کولریچ مطابقت دارد که میانجی ادراک حسی است و فهم را قادر می‌سازد. پلی است که جهان اندیشه و جهان اشیا را به هم متصل می‌سازد.  
۳. **تخیل جمال‌شناسانه**: که هم‌چون تخیل مولد است، اما از قوانینی که حاکم بر فهم است آزاد است، زیرا مقید به جهان تجربه‌ی حسی نیست و شکلی مناسب در گنجینه‌ی ذهن جای می‌دهد و البته این فرایند با اتکا به اصولی مافوق معرفت حسی و تحقیق‌پذیری تجربی صورت می‌گیرد. با بهره‌گیری از نمادها به عنوان واسطه‌ی میان عقل و فهم عمل می‌کند. بر همین مبنا از نظر کولریچ خیال فرایندی است مبتنی بر تداعی. تخیل اما

که خیال برخلاف تخیل به جز موادی ثابت و محدود در مقابل خود ندارد تا به تعامل و بازی با آن پردازد. نظر کولریچ درباره‌ی تخیل از برخی جنبه‌ها به فلسفه‌ی افلاطونی و هم به فلسفه‌ی کانت و پیروانش مدیون است، شاید یکی از دشواری‌های مهم نظریه‌ی او از این نکته ناشی می‌شود که هیچ‌گاه این دو فلسفه را با هم کاملاً آشتی نمی‌دهد و سازگار نمی‌کند.

در میان ایرانیان غزالی همانند روان‌شناسان جدید میان دو نوع تخیل تفاوت قایل می‌شود:

#### ۱. تخیل استحضاری مادی: کارش استحضار و در دسترس

قرار دادن معانی جزئی است.

۲. تخیل استحضاری معنوی: وظیفه‌ی آن عبارت از استحضار و در دسترس نهادن صوری که روی هم رفته دارای سابقه‌ی ادراک حسی نیست، گرچه این صور در اصل یعنی مواد آن از طریق حسی به هم رسیده است. اساس کار تخیل عبارت از حفظ صوری که در خیال و وهم باقی می‌ماند و البته باید توجه داشت در میان افراد از لحاظ درجه‌ی توانایی آن‌ها در حفظ و نگاه‌داری صور سمعی و بصری تفاوت وجود دارد. غزالی بر این عقیده است که توانایی ما برای استحضار صور بصری نسبت به سایر صور حسی بیش تر است. "شاید نتوان هیچ‌یک از قدا را در ترسیم روش کار «تخیل ابتکاری» بر غزالی ترجیح داد، از آن‌جا که وی در دیدگاه‌های متعددی از کتاب‌های خود در توضیح آن اهتمام ورزیده است. در کتاب معیار العلم می‌نویسد:

«مبس خیال یعنی قوه‌ی متخیله در محسوسات دخل و تصرف می‌کند و اکثر تصرفات این قوه در مبصرات یعنی مشهودات بعدی انجام می‌گیرد و از آن‌جا که دیده است اشکال و صور مختلفی را می‌پردازد که آحاد و اجزای آن دیدنی است و در خارج وجود دارد، زیرا می‌توانی اسبی را در خیال خود تصویر کنی که دارای سری هم چون آهو باشد و یا پرنده‌ای که سری هم چون سراسب بر گردن دارد، ولی نمی‌توانی هیچ چیزی تصور کنی که اصلاً آن را ندیده‌ای. حتی اگر بخوای میوه‌ای را که نظیر آن ندیده‌ای تخیل کنی، قادر بر چنین تخیلی نیستی. تنها کاری که می‌توانی در خیال خود پردازد آن است که از مشاهدات خود چیزی برگیری و رنگ آن را تغییر دهی. مثلاً «سیب سیاه» را تخیل کنی. یا می‌توانی خرما را بزرگی را تصور کنی که اندازه‌ی خرزهره‌ای باشد. تو همواره از آحاد اجزای مشاهدات خویش دست‌اندر کار ترکیب می‌گویی، زیرا خیال تابع رویت و دیدن است



فرآیندی است خلاق به همان صورت که تخیل در عرصه‌ی ادراک شکل و نظم را در مواد به دست آمده از راه حواس حاکم می‌گرداند تا حدی آن‌چه را که درک می‌کند می‌آفریند، به همین سان در عرصه‌ی هنر نیز بر روی مواد خام ناشی از تجربه کار می‌کند و به آن‌ها شکل و هیئتی تازه می‌دهد. برای انجام این تخیل باید پیش از بازآفریدن از مواد، نخست آن‌ها را درهم شکنند و به هم ریزد، زیرا تخیل آینه نیست؛ بلکه اصل و نیرویی خلاق است. از نظر کولریچ تخیل دو شکل دارد:

۱. تخیل اولیه: نیرویی که میان حس و ادراک میانجی می‌شود. نیرویی حیاتی و عامل اصلی هر نوع ادراک انسانی و تکراری است از عمل جاودانه‌ی آفرینش، در «من هستم» لایتناهی بیکران که در ذهن محدود جلوه‌گر می‌شود. این استعداد در همه‌ی انسان‌ها مشترک است، زیرا ما همگی خواه‌ناخواه موجوداتی هوشمند و صاحب ادراک هستیم.

۲. تخیل ثانویه: تخیل شاعرانه، انعکاسی از تخیل اولیه و همزیست و همراه است با اراده‌ی آگاهانه در نوع عمل با تخیل اولیه همسانی دارد و فقط از لحاظ درجه و حالت و طریق عمل با آن متفاوت است. ذوب می‌کند، پراکنده و متفرق می‌کند تا باز بیافریند و در جایی که انجام این کار ممکن نباشد باز هم در همه‌ی حالت‌ها می‌کوشد تا به دوره‌ی مطلوب برسد، انتزاعی آرمانی پدید آورد. تفاوت این دو نوع تخیل این است که یکی از آن‌ها غیرارادی است، زیرا نمی‌توانیم ادراک کردن یا نکردن خود را انتخاب کنیم؛ در حالی که دیگری به اراده‌ی آگاهانه مربوط می‌شود. تخیل شاعرانه یا ثانویه از این لحاظ با خیال متفاوت است

و می تواند مشاهدات خود را ترکیب یا تجزیه کند و خیال با همین کازیردازی هابرتو مستولی می شود.<sup>۹</sup>

خیال از دیدگاه غزالی با تخیل از دیدگاه روان شناسان جدید نزدیک است و آن چیز تازه ای که انسان قبلاً حس نکرده باشد نیست، بلکه روش کار خیال به صورت کوشش و فعالیتی است که از ناحیه ی حس به دست می آید و موارد مختلفی در آن دخیل اند. خیال امری است مرکب که قابل تجزیه و تحلیل است.

## اصول اساسی فانتزی

۱. طرح آزاد: فانتزی ها در طرح از اراده ی فردی نویسنده پیروی می کنند و الگوهای طرح بسته مانند افسانه ها قومی ندارند. نویسنده می تواند بنا به پرواز خیال خود، اما با در نظر گرفتن ضرورت های درونی روایت به طرح ریزی بپردازد.

۲. پیش بینی ناپذیری: ترسیم دنیایی که قابل پیش بینی نباشد. تعلیق و شگفتی در ذیل این مجموعه قرار می گیرد.

۳. اصل آشنادایی: آشنادایی که شکوفسکی نظریه پرواز فرمالیسم روسی بر اساس روان شناسی گشتالت بیان می کند با جوهر غیر عادی آن تنیده است. خرق عادت از عناصر اصلی و مهم ایجاد شگفتی بر اساس ایجاد شگرد در داستان است و تأثیر عاطفی و تازه ای پدید می آورد. شگفتی گاه از دنیای جدید که در سراسر متن ایجاد شده حاصل می شود، مانند هاییت نوشته ی تالکین و گاه در برهم زدن قواعد جاری زندگی یا طغیان علیه آن مانند سفر جادویی.

۴. اصل موقعیت های بازی گون: فانتزی امتداد بازی های کودکی است. فرو رفتن و قرار گرفتن در موقعیت های چندوجهی امکان انتخاب ماجراجویی و مبارزه و در نهایت هویت یابی از عناصر اصلی فانتزی است که در بازی ها نمود یافته است. امتداد همین بازی ها را در بازی های رایانه ای بخصوص آن ها که معطوف به زاویه ی دید اول شخص است، قهرمان همان مخاطب است در دل ماجراها و ایجاد برانگیختگی تصاویر ذهنی مشاهده می کنیم.

۵. اصل محدودیت: هر چیزی را در هر زمان نمی توان در دنیای فانتزی به کار برد. فانتزی در طرح خود بر اساس قانون علیت و قراردادهای درونی خود شکل می گیرد. علت فاعلی و

علت غایی باید مشخص باشد، حتی کاربرد جادو نیز علیت خاص خود را دارد. جادو هم باید محدودیت داشته باشد بر فرض اگر قرار است حیوانات صحبت کنند تا آخر همه صحبت می کنند و اگر نه تا آخر خاموش می مانند. این همان چیزی است که از آن به عنوان منطق روایت هم نام برده می شود، چون در فانتزی تخیل و نوآوری حاکم است؛ خطر آشفتنگی در منطق روایت بیش از هرگونه ی دیگری به چشم می خورد. هر حرکتی باید توجیه کننده ی اعتبار دنیای فراتری باشد.

۶. اصل دگرگونی و دگردیسی: یکی از اصلی ترین اصول فانتزی ها همین روند دوگانه ی دگردیسی و دگرگونی است. گوهر فانتزی بر اساس این دو محور شکل می گیرد. تغییر پدیده ها و قوانین طبیعی و دگردیسی در شکل آن ها و ترکیب اشکال طبیعی به منظور این که شکل نویی از آن به دست آید، همه در چارچوب این اصل می گنجد.<sup>۱۳</sup>

برای این که بتوانیم خطوط و مرزهای فانتزی ها را دریابیم، چاره ای جز این نداریم که آن ها را طبقه بندی کنیم، فانتزی ها را بر اساس بن مایه، درونمایه و موضوع و روش طبقه بندی کرده اند. یک نمونه ی جامع از آن در کتاب **فانتزی در ادبیات کودکان** به چشم می خورد. انواع داستان های فانتاستیک به شرح ذیل است:

۱. فانتزی واقع نما؛
۲. فانتزی واقع گرا؛
۳. فانتزی تمثیلی؛
۴. فانتزی علمی. تخیلی؛
۵. فانتزی روان شناختی؛
۶. فانتزی طنز؛
۷. فانتزی پریان؛
۸. فانتزی فلسفی؛
۹. فانتزی گوتیک؛
۱۰. فانتزی شمشیر و جادو؛
۱۱. فانتزی تاریخی؛
۱۲. فانتزی آموزشی؛
۱۳. فانتزی اسباب بازی؛
۱۴. فانتزی سفر در زمان و مکان؛
۱۵. فانتزی حماسی.



ویژگی این گونه فانتزی در آرمانی بودن آن است، جهانی که نویسنده ترسیم می کند و آن جهانی بدون درد و رنج کودکانه است؛ بازتابی از زندگی دردناک واقعیت است.

**فانتزی واقع گرا:** ترکیبی از واقعیت و فانتزی است. عناصر فانتزی تنها بخشی از داستان را پوشش می دهند. در فانتزی واقع نما جهان جایگزین جهان واقعی کل فضا را پوشش می دهد، در حالی که در فانتزی واقع گرا جهان جایگزین وجود ندارد مانند شیوع یک بیماری طغیان کودکان کودکستان که هیچ تضادی هم با واقعیت ندارد. اما عناصر فانتزی را هم به دنبال دارد. فرض وجود بلاای طبیعی، آتشفشان، سیل، طوفان و ... از معمول ترین شیوه های فانتزی واقع گراست.

**فانتزی تمثیلی:** رمزگرایی و رمزگردانی ارتباطی با فانتزی دارد. هیچ فرمولی برای اندازه‌ی استفاده از رمزها و نمادها در این شیوه وجود ندارد. شازده کوچولو یک فانتزی تمثیلی برجسته در این نمونه است. ماهی سیاه کوچولو صمد بهرنگی را نیز می توان در این رده جای داد.

**فانتزی حماسی:** با الگوبرداری از حماسه های اصیل،

**فانتزی فراتری:** در قلمرو سرزمین تخیلی و ابداعی انجام می گیرد. شخصیت ها توانایی احضار قدرت های کهن و بنیادی را برای امر خیر و شر دارند. کشمکش میان نیروهای متخاصم در بسیاری از داستان ها بازتابیده است. شخصیت های اصلی فانتزی فراتری مکرراً در پی به سرانجام رساندن یک جست و جو هستند، گرچه ممکن است در فانتزی فراتری لحنی از طنز باشد، اما به طور کلی فانتزی فراتری جدی است. این فانتزی خودش را درگیر پرسش های جهانی و ارزش های غایی چون نیکی، حقیقت، جسارت و خردمندی کرده است. فانتزی فراتری شامل فانتزی جهان جانشین، فانتزی اسطوره ای و فانتزی سفر به جهان های دیگر است.

**فانتزی جست و جو:** از زیرگونه های فانتزی فراتری است. در این گونه فانتزی شخصیت اصلی برای مأموریتی اعزام می شود که عمدتاً این مأموریت را دیگران برعهده ی او می گذارند.

**فانتزی واقع نما:** این فانتزی در دنیای واقعی مصداق وجودی ندارد، اما از جنبه ی امکان وجودی هم هیچ تضادی با آن ندارد.

آرمان‌های جمعی، نیروهای آیینی‌رهای بخش، قهرمانان فوق بشری، دو قطب نیک‌کردار و بدکردار، و هیولاها و اژدها در اشکال امروزی یا قدیمی خود به روایت پایداری و استمرار یک قوم در بستر اسطوره و تاریخ می‌پردازد.

**فانتزی روان‌شناختی:** سایکو فانتزی گونه‌ای فانتزی است که کارکرد یا هدف اصلی‌اش ساماندهی روانی کودک از طریق سازوکارهای روان‌شناختی در بستر کنش‌ها و رخداد‌های فانتاستیک است و یا اگر بازتابی باشد بیان‌کننده‌ی محتوای ذهن مؤلف و راوی است. داستان تکراری کودک یتیم در داستان نامادری و جست‌وجو و سفر در پی مادر از مایه‌های تکرارشونده‌ی این نوع است.

**فانتزی پریان:** زنانه‌ترین نوع فانتزی است که ریشه در الهه‌ها و اساطیر زنانه دارد. مظهر پاکی مادرانه، هانس کریستین آندرسن فانتزی‌های پریانی امروزی را پدید آورد و الگوهای ایستا و ماندگار افسانه‌های پریانی را با تخیل فردی شکست هموار کرد. این فانتزی در زیرساخت بسیاری از فیلم‌های امروز دیده می‌شود. **ادوارد دست‌چیچی** تیم برتن، زن اثری در فیلم‌های دیوید لینچ و فانتزی‌های والت دیسنی.

**فانتزی طنز:** در این جا دنیای تخیلی با طنز همراه می‌شود. عنصر طنز همواره از دستکاری افراد و تفریط شخصیت‌ها، موقعیت‌ها و فضاها سرچشمه می‌گیرد و در این جا به کل پایه و محور این جابه‌جایی را می‌یابد. دستکاری در علم پزشکی، جابه‌جایی در زمان و مکان، سیاستمداران نادان و برخی از آثار وودی آلن نمونه‌ی خوبی از این نوع فانتزی‌اند.

**گوتیک فانتزی:** سحر، جادو، رمز، معما، بی‌رحمی، دلهره و وحشت، خون، به هم آمیخته می‌شود و فانتزی‌اشباح را می‌سازد. قبرها و قبرستان‌ها و گورها و تابوت و استخوان‌های مردگان، خرابه‌های قدیمی، رنگ‌هایی تیره و تیز صحنه‌های سنتی این نوع هستند. **فرانکشتاین** شاهکار مری شلی و **دراکولای** برام استوکر از نمونه‌های برجسته‌ی این نوع هستند.

**فانتزی شمشیر و جادو:** گونه‌ای که بر اساس ماجراهای جادویی و نبردهایی که عمدتاً شکل نبردهای کهن با استفاده از ابزارهای جنگی کهن مثل شمشیر و سپر و اسب شکل می‌گیرد. سرزمینی که جادوگران بدکار بر آن حاکم هستند، محور این گونه

فانتزی است؛ در این جایگاه شخصیت اصلی که عمدتاً از جهان واقعی به این سرزمین می‌رود، نقش تعیین‌کننده‌ای در نبردها برعهده می‌گیرد تا این سرزمین را از شر جادوگران بدکار پاک کند.

**فانتزی جانوری:** در این نوع شخصیت‌های اصلی جانوران هستند. این نوع خود به دو نوع تقسیم می‌شود: فانتزی جانوری محض که در دنیای جانوران و زاویه‌ی دید آن‌ها قرار داریم. فانتزی جانوری ترکیبی که ترکیبی از شخصیت‌های جانوری و انسانی هستند. از نوع اول می‌توان **پامپی و دامبو** و از نوع دوم **کتاب جنگل**، **چه کسی برای راجر ریبت پاپوش دوخت**، **Jam** و **paca** و... را نام برد.

**فانتزی اسباب‌بازی:** اسباب‌بازی‌ها در این نوع به موجوداتی جاندار تبدیل می‌شوند. فانتزی‌های اسباب‌بازی می‌تواند با شخصیت مشترک انسان و اسباب‌بازی شکل بگیرد. از **داستان‌های اسباب‌بازی** به عنوان نمونه‌ی موفق و امروزی این نوع می‌توان نام برد.

**فانتزی آدمک:** به آدم کوتوله‌هایی اختصاص دارد که در جهان فروتری نقش اصلی فانتزی را برعهده دارند که این جا هم به دو نوع تقسیم می‌شوند، فانتزی مختص آدمک‌ها و فانتزی مشترک آدم‌ها و آدمک‌ها و جانورهاست. مانند **شهرلی‌لی پوت** در **سفرهای گالیور**.

**فانتزی آینده‌نگر:** پیش‌بینی وضعیت انسان در آینده‌ی دور یا نزدیک. در فانتزی آینده وضعیت انسان از جنبه‌های متفاوت اخلاقی، عاطفی، زیست‌محیطی، بهداشتی، اجتماعی در بستری از روابط فانتاستیک تحلیل می‌شود. یکی از این پیش‌بینی‌ها آینده‌ی مخوف شهرها و کره‌ی زمین در آینده است.

**فانتزی خواب و رویا:** متن به روشنی از همان آغاز بر این موضوع اشاره می‌کند یا در پایان بدان اشاره می‌شود. نمونه‌ی مشخص این نوع **آلیس در سرزمین عجایب** است.

**فانتزی آموزشی:** گونه‌ای که بر مبنای آموزش استوار است و هدف عمدتاً آگاهی‌دادن و شناخت است و در مراکز تربیتی و آموزشی از آن‌ها استفاده می‌شود. محورهای محیط زیست، بهداشت، راهنمایی‌راندگی و... از نمونه‌های مشخص آن است. **فانتزی فلسفی:** از طریق روایتی تخیلی نقبی در رازهای



دستورها با اصل اول در تعارض باشد.

۳. ربات‌ها باید وجود خود را حفظ کنند، مگر آن‌که این حفاظت با اصول اول و دوم در تعارض باشد. کارل چاپک در نمایش نامه‌ی R.U.R در ۱۹۲۳ که در نخستین روزهای پس از جنگ چاپ شد، برای نخستین بار انسان‌های مصنوعی را ربات نامید. این واژه در زبان چک به معنی کارگر است. مترجمان انگلیسی معادلی برای ربات نداشتند و ترجیح دادند خود این واژه را وارد زبان انگلیسی کنند. ربات‌ها از این‌جا به بعد به شکل **فرانکشتاین** عصر حاضر بدل شدند که علیه سازنده‌ی خود قیام می‌کردند. **فرانکشتاین**، فاست دیگری است که به دنبال دانشی نامناسب و نامفید برای انسان می‌رود و مار در آستین خود می‌پرورد و اهریمنی می‌آفریند که خود او را هلاک می‌کند. از سوی دیگر فانتزی‌های علمی-تخیلی داستان انقلاب هاست. انقلاب‌هایی در زمان، فضا، پزشکی و اندیشه. کتاب **جمهور افلاطون** را می‌توان نخستین کتاب علمی-تخیلی در نظر گرفت.



هستی، رازهای معاشناختی، افسانه‌های دینی زده می‌شود. **فانتزی سفر در زمان**: این گونه میل انسان را به برگشت به گذشته یا رفتن به آینده نشان می‌دهد. فانتزی سفر در زمان یعنی گسست از زمان حال حرکت شخصیت به سوی زمان گذشته یا آینده با شکل‌های متفاوتی. مجموعه فیلم‌های **بازگشت به آینده** نمونه‌ی برجسته‌ی این نوع است.

**فانتزی سفر در مکان**: سفر در بعد جغرافیایی، سفر مصداق واقعی ندارد و بیش‌تر یک سفر ذهنی است. مکان از محدودیت‌های واقعی خود خارج و بانوعی سیالیت قابل تغییر و تبدل است.<sup>۱۳</sup>

به دلیل گستردگی و رواج فیلم‌های علمی-تخیلی این نوع فانتزی نیاز به تأمل بیش‌تری دارد.

## فانتزی علمی-تخیلی

نشانه‌ها و عناصر فانتزی علمی-تخیلی به قرار زیر است:

۱. **علم**: می‌توان با گمانه‌زنی به درونمایه‌های علمی سفر در زمان، تهاجم بیگانگان، جهش زیست‌شناختی، شهرهای آینده، ضدیت با آرمانشهر و... به درون دنیای جدید ابزار و وسایل غرق شد و خواننده را با استفاده‌ی کاربردی آن‌ها همراه کرد و نیاز به توضیح و تبیین را به کناری نهاد. به فرض روشن کردن ابزاری چون تلویزیون به عنوان وسیله‌ای علمی. فانتزی هیچ ربطی به توضیح دادن علم الکترونیک در متن اثر ندارد.

۲. **برون‌یابی**: برون‌یابی روند و پیامد امور است، اگر وضع به همین منوال پیش برود؛ و رای محدودی معلومات عمل می‌کند. به عنوان مثال انفجار جمعیت اگر به همین گونه پیش برود چگونه برون‌یابی خواهد شد؟

۳. **ربات‌ها**: ربات‌ها امروز جزء عناصر مهم فانتزی علمی-تخیلی شده‌اند و باید به عنوان یکی از ابزار مصنوع دست بشر به آن نگریسته شود. ساخت این ابزار لزوماً به معنی تجاوز به حریم قدسی و حوزه‌ی اقتدار ذات الهی نیست. از این رو، سه اصل ربات‌شناسی را این‌گونه ذکر می‌کنند:

۱. ربات‌ها نباید به انسان آسیب برسانند یا با تنبلی و کار نکردن اجازه بدهد به انسان آسیب برسد.

۲. ربات‌ها باید مطیع دستورهای انسان باشد، مگر آن‌که

۴. **شخصیت در فانتزی علمی - تخیلی:** گمان می رود فانتزی علمی. تخیلی کم تر مجال آن را پیدا کند که به شخصیت پردازی بپردازد. فانتزی علمی. تخیلی به اموری هم چون اختراعات، تغییر و تحولات اجتماعی ناشی از علم و کاوش جهان های ناشناخته می پردازد. تماشاگران به ندرت به خلق نارسای شخصیت های داستانی در این گونه اعتراض می کنند. سه نوع شخصیت پردازی در این نوع فانتزی قابل ردیابی است:

۱. **توصیفی:** معرفی صریح که نویسنده شخصیت (کودک یا بزرگسال) در بخشی از ابتدای ماجرا یا کم کم در طول آن همراه با عمل بی پرده و مستقیم برای مخاطب توضیح می دهد. به عنوان مثال به بهانه ای شخصیت خود را برای دیگر و در واقع برای ما معرفی می کند و اهداف و برنامه های خود را بیان می کند.

۲. **عینی - نمایشی:** نشان دادن شخصیت نه در کلام که تنها در عمل که بدون اظهار نظر مؤلف انجام می گیرد و از مخاطب خواسته می شود بتواند خصلت ها و ویژگی های شخصیت را هنگام اعمالش استنباط کند.

۳. **شخصیت پردازی ذهنی:** ما به درون شخصیت فرو رفته ایم و بدون هیچ گونه اظهار نظری با تأثیر اعمال و هیجانات بیرونی بر روان او، بیرون یابی می کنیم، با این امید که به درک صفات او نیز ره ببریم، مثلاً در توده های سخن گوی آثار ساموئل بکت به فشرده ترین و مبهم ترین وجه باید از طریق سخنان بریده و زبان غیر قابل هضم شان به دنیای بیرون و درون و حتی وضع ظاهر و جدید آن ها پی ببریم. دنیایی که اغلب ما در لحظات پایانی یک فاجعه و بن بست قرار گرفته ایم و حالا با اشاره هایی بسیار دور و گذرا با آن روبه رویم. در داستان **مسخ** ما به درون ذهن یک سوسک فرو رفته ایم.

گفتنی است که معضل شخصیت پردازی در فانتزی علمی. تخیلی با مهارت نویسندگان و سازندگان آثار سینمایی به خوبی با پیوند به ابزار و وسایل و گمانه زنی اختراعات و درگیری انسان با خود، جامعه، محیط و فن آوری، بحث فردیت و وظیفه و ... حل شده است و با ترکیب پیچیده و جذاب و هم زمانی از فرمول های روایت و شخصیت پردازی و فانتزی جهان خیال گون مواجهیم.

گزارش اقلیت اسپیلبرگ در نهایت پیچیدگی به نمونه ی موفق از این ترکیب دست یافته است.

۴. **زمینه:** اگر شخصیت پردازی در فانتزی علمی. تخیلی احتمالاً کم اهمیت تر از دیگر انواع است، ولی زمینه در آن اهمیت بیش تری دارد. زمینه در داستان هایی که به کشمکش انسان علیه مکان، انسان علیه زمان یا انسان علیه طبیعت می پردازد، اهمیت بسیاری را شامل می شود. طرح انسان علیه زمینه می تواند یک داستان ساده مبتنی بر رویدادهای مهیج خلق کند یا به مطالعه ی پیچیده ی عالمانه ی فرد در کشمکش با محیط بینجامد. در این جا هم سازندگان به جای معرفی سرزمینی بیگانه، زیرکانه آن ها را داخل عمل داستانی می گنجانند.

۵. **حقیقت ماندنی:** حقیقت ماندنی نسبی است. هر اثر علمی. تخیلی حقیقت ماندنی خاص خود را دارد. این آثار حقیقت ماندنی خود را در بخش عناصر ملموس به علم و یافته های علمی و در بخش عناصر غیر ملموس به احتمالات علمی و برون یابی و قیاس مدیون است. البته اهمیت عناصر غیر ملموس چون احتمالات علمی و برون یابی در فانتزی علمی. تخیلی بیش از عناصر ملموس است. ممکن است داستانی با فرضیه ای خلق شود که مغایر با علم و یافته های اکنون علمی باشد، اما رفته رفته پایه های علمی پیدا کند و حقیقی بنمایاند.<sup>۱۵</sup>

فانتزی علمی. تخیلی سه نقش دارند. سرگرمی، پیش بینی، اظهار نظر اجتماعی. در سینمای فانتزی علمی. تخیلی کودکانه بخش اظهار نظر اجتماعی به لایه های چندگانه ی متن پس رانده شده است.<sup>۱۶</sup>

می توان فانتزی علمی. تخیلی را با انواع دیگر فانتزی ترکیب کرد و به شکل های تازه ای رسید: فانتزی علمی. تخیلی حماسی، فانتزی علمی. تخیلی پیرانی، فانتزی علمی. تخیلی طنز، فانتزی علمی. تخیلی اسباب بازی، فانتزی علمی. تخیلی آموزشی، فانتزی علمی. تخیلی فلسفی و ... داستان های علمی. تخیلی مبتنی بر غایت شناسی به تأثیر نهایی تغییر در سرنوشت انسان توجه دارند.

## شکردها در فانتزی

۱. شگرد ورود به جهان غیر معمول از راه ابزار و اشیاء مثل آینه،



جانوران و برعکس رفتار جانوران در هیئت و دنیای انسان‌ها.  
 ۱۴. شگرد جادو، رمز، وردخوانی و ورود به دنیای فانتزی.  
 ۱۵. شگرد سفر، گذر از تونل و جاده‌ی زمان و ورود به دنیای فانتزی.<sup>۱۷</sup>

در اغلب فانتزی‌ها موضوع «هویت‌یابی» دیده می‌شود. کودکی که در دنیای بیکرانه موجودی حزد و ناشناس است، به ناگهان در دنیای فانتاستیک به نجات‌دهنده‌ی سرزمین رویاها بدل می‌شود، در این مسیر کودک به هویت تازه‌ای از خود می‌رسد.

صور خیال در اشعار فارسی از نمودهای گوناگون تخیل است: مجاز، استعاره، تشبیه و کنایه نیز وجود سیمرخ، سروش، صدای غیبی، پیرزن اهریمنی، شهر کورها، سخن گفتن باد، درختان نر و ماده، ستاره‌شناسان و خواب نمایان، سخن گفتن با درختان، فال زدن، نگاه کردن در جام جم، موجودات اهورایی، سخن گفتن پرنده‌ها، کوه قاف، شاخه‌ی طوبی، و ... نمونه‌هایی از فضاهای تخیلی و فانتزی در ادبیات و اشعار ایرانی است. شاهنامه نیز در بخش اساطیری و حماسی و داستانی خود ریشه‌های فانتزی دارد و بخش‌های تاریخی آن را می‌توان با بازسازی و ترکیب، بازخوانی کرد و به قوه‌ی خیال پرورش داد. محتوای تخیل هر اثری یک زاویه‌ی دید فردی و یک زاویه‌ی دید تاریخی است. در زاویه‌ی دید فردی ویژگی‌های ذهنی مؤلف عناصر و روابط، تخیل را می‌سازد و در زاویه‌ی دید تاریخی هر

کمد و ...

۲. شگرد جابه‌جایی در زمان از طریق رفتن درون ساعت، برج یا مکانی مخصوص.
۳. شگرد دریافت بسته‌ی پستی با خرید یا هدیه گرفتن که در آن دنیای فانتزی نهفته است.
۴. شگرد آرزو کردن.
۵. شگرد ظهور پدیده‌ای خاص در طبیعت مانند گردباد، مه و بخار، امواج دریا و ...
۶. شگرد دریافت جایزه که دنیای تخیلی ایجاد می‌کند به عنوان مثال جایزه‌ی بابائول و ...
۷. شگرد موقعیت‌های اشتباهی و تصادفی. شخصیت به طور تصادفی با انجام کاری اشتباهی به دنیای تخیلی پیوند می‌خورد.
۸. شگرد اختراع و اختراعات: اختراع نتیجه‌ی معکوس به بار می‌آورد و ایجاد فانتزی می‌کند.
۹. شگرد دارو یا معجون شگفتی‌ساز.
۱۰. شگرد ویژگی شگفت در یکی از اعضای بدن فردی. انگشت، چشم و مو و ...
۱۱. شگرد بازسازی واقعه‌ای ناگوار مانند بمب‌هسته‌ای و ایجاد اختلال و فانتزی.
۱۲. شگرد ربودن شخصیت‌های واقعی و آوردن آن‌ها به دنیای تخیلی و برعکس آوردن شخصیت‌های فانتزی به دنیای واقعی.
۱۳. شگرد جاندار پنداری. جابه‌جایی و رفتن به درون دنیای

آن چه از محتوای تخیل پیشینیان وجود دارد سازنده‌ی تخیل داستانی او محسوب می‌شود.

در زاویه‌ی دید تاریخی شوک ریشه‌ی خود را از افسانه‌های قرون وسطایی قهرمانی می‌گیرد. شاه ظالم، پرنس گرفتار در قلعه‌ی دور که اژدهایی از آن نگاهیانی می‌دهد، و طلسم جادوگران و هفت خوانی که قهرمان شوالیه باید آن را بگذراند؛ گذر از ترفند زنان حيله گر، شکستن شیشه‌ی عمر دیو، نبرد با اژدها، عبور از سنگستان و کویر و... سرانجام قهرمان با نجات پرنس یا شاهزاده و شکست جادوگر و سپس شاه ظالم به وصل شاهزاده می‌رسید. این نشانه‌ها در شوک هم دیده می‌شود. برخی از آن‌ها واضح و قراردادی مثلاً در بخش پرنس در قلعه و اژدها و طلسم و ... و برخی از آن‌ها کم‌رنگ‌تر شده است و مثلاً سفر و هفت خوان وجود ندارد و جادوگر و پیرزن شیطانی حذف شده است. اما در زاویه‌ی دید فردی دو جنبه دیده می‌شود نخست: ساختار شکنی در فرم و محتوا و از دوران قرون وسطا. دوران افسانه‌های خرافی و غول، دیو و جن و پری و ... شخصیت اصلی در این جا نه شوالیه‌ای قدلند و مبارزی بی‌همتا که غول سبزرنگی است که در مرداب و کنیفی می‌زید، و اصلاً میلی به قهرمانی و نجات مردم و کشور از ظلم ظالم ندارد. همین که کسی به او آزار نرساند و بگذارد در خوشی فردی اش خوش باشد، برایش بسنده می‌کند و خیلی اتفاقی برای نجات شاهزاده‌ای می‌رود که باید به ازدواج شاهی نالایق درآید. واژگونه سازی سفر و شخصیت از همان ابتدا به چشم می‌خورد. به لحاظ محتوایی بیش از همه به تقیصه سازی محتوای رمانتیک و قهرمانانه‌ی قرون وسطایی روبه‌رویم، اما در نیمه‌ی دوم فیلم یعنی جایی که سرانجام غول عاشق شاهزاده می‌شود و تحول می‌یابد به تثبیت نگره‌ی عشق رمانتیک و نابودی شاه ظالم می‌رسیم، وارونه‌گویی به بازگشت می‌رسد و پایان خوش به محتوای کلاسیک صحنه می‌گذارد.

می‌توان به گونه‌ای دیگر هم به تخیل شناسی شوک پرداخت. می‌توان نیمه‌ی ساختار شکنانه‌ی فیلم را از نوع تخیل آگاهانه و روزانه دانست و بخش عاشقانه. قهرمانی فیلم را بازگشت به تخیل شبانه و روایی در نظر آورد. به لحاظ شخصیتی نیز شاهزاده دارای تخیل روزانه و تخیل شبانه است. در روز او نقاب می‌زند و خود را همان شاهزاده‌ی روایی و مغرور نشان می‌دهد، اما در تخیل

شبانه طلسم می‌شکند، نقاب برمی‌افتد و او را غولی می‌بینیم که در چنگال جادوگری اسیر است. ضعیف است و تنها با عشق و همدلی قادر به رهایی خواهد بود.

## فانتزی شناسی شوک

گفتیم یکی از ارکان فانتزی «ترکیب» است. ترکیب جهان‌ها و نوعی جهان میان متن، یا بینامتن وجود شخصیت‌های فانتاستیک در داستان که از جهان متن لرد رانده شده آن را می‌خواند، و این تنها انگیزه‌ی قهرمانی شوک است و نیز تنها شخصیت منفی فیلم هم به لحاظ همین فرمان رقم می‌زند، که از ارکان مهم متن است. وجود پینوکیو که با دروغی، بینی چوبی‌اش رشد می‌کند و شخصیت‌هایی که از جهان جادو می‌آیند و همه باید به دستور لرد جمع‌آوری شوند. وجود رابین هود در میانه‌ی ماجرا که برای نجات شاهزاده می‌آید و می‌خواهد همان داستان قهرمانی. شوالیه‌ای را جامه‌ی عمل ببوشاند که ناگهان با حرکت‌های رزمی شاهزاده مواجه می‌شویم و رابین هود و گروهش نقش بر زمین می‌شوند و در این میانه یکی از حرکت‌ها که با پرواز روی هوا به ماتریکس شباهت می‌یابد. بزنی شوک در میانه‌ی میدان شهر با شوالیه‌ها که ناگهان به کشتی کج تبدیل می‌شود، غول درشت هیکل با بندبازی و فریادهای گوشخراش به نوعی شوی تلویزیونی بدل می‌شود؛ در انتها به شیوه‌ی همان فیلم‌ها رو به جمعیت فریاد می‌زند «تا پنجشنبه‌ی دیگر، خدا حافظ!»

مجاور هم قرار گرفتن چند نوع فانتزی نیز از انواع دیگر «ترکیب» در جهان فانتاستیک فیلم است.

**فانتزی جانوری:** مجاور قرار گرفتن حیوانات سخن‌گو و انسان‌ها به وجود جادویی آن‌ها اشاره می‌کند. قراردادی که در جهان حیوانات عادی دیده نمی‌شود. اژدها، مار و قورباغه و باقی حیوانات حرف نمی‌زنند، به جای آن شخصیت‌های جهان فانتاستیک با هم به مکالمه و گفت‌وگو می‌پردازند.

**فانتزی جست‌وجو:** فانتزی جست‌وجو و فانتزی سفر بخش مهمی از ماجرای فیلم را تشکیل می‌دهد. ارتباط درونی شوک و پرنس فیونا هنگام بازگشت شکل می‌گیرد، از این رو سفر رفت به طرف قلعه کوتاه و بدون پیچ و خم و مصائب و گذر هفت خوان

جادویی می ماند؛ اما قهرمان اصلاً قهرمان نیست و تهی از احساسات رمانتیک است و بیش تر از این که به فکر جان پرنس یا نجات سرزمین باشد به فکر نجات مرداب کوچک خود است. در سفر بازگشت پرنس را به تدریج کنشگر و فعال تر می بینیم که همپای درشتخویی های غول پیش می آید و تنها برای شکستن طلسم است که تن به ازدواج اجباری می دهد. طلسمی که به وجود یک مرد وابسته است تا پرنس را به یک نقش تثبیت کند و مرز میان تخیل شبانه و روزانه برداشته شود. ناامیدی در چهره ی او در مراسم ازدواج در کلیسا به خاطر سر خوردگی از طرف شرک پیدا است. اما تن به این اجبار می دهد و این در متن باید بیش تر باز می شد. وابسته کردن شکستن طلسم پرنس به ازدواج با یک مرد همان تفکر کهن افسانه ای است، در حالی که می دانیم با توجه کنشگری مردانه و درشت او در میانه ی سفر بازگشت. این گونه نیست. تمام صحنه های تضاد حرکت ها و نشانه های ظریف رمانتیک پرنس با درشتخویی غیر عاطفی و سخت غول. شرک. از صحنه های جذاب و تماشایی فیلم است. به عنوان مثال، اصرار پرنس برای اجرای مراسم بوسه وقتی هنوز نمی داند شوالیه ای در کار نیست و با چهره ی غولی مواجه خواهد شد. پشه گرفتن با تارهای عنکبوت از جلوی صورت شرک، حرکت های رزمی، وزد و خورد رابین هود و گروهش، هم غذا شدن با شرک که موش می خورد یا از بدن مار بادبادک ساختن. در این میان گاه فاصله ی میان آن ها آشکار می شود و پرنس نمی تواند آن را پنهان کند. پرنس در صحنه ی شام خوردن با شرک می خواهد با مدام حرف زدن، غذا نخوردن خود را توجیه کند که شرک می گوید: «تو نمی تونی بخوری نه؟» و سکوت تلخ بر این فاصله تأکید می کند. اما در انتها طلسم وارونه می شود. شکستن طلسم نه به معنای در شکل ایده آل فرو رفتن که در شبیه هم شدن آن ها به هم که پیش تر در رفتار مشابه شان نمود یافته بود، عیان می شود. پرنس غول باقی می ماند، یک «نقش» می پذیرد تا عشق واقعی مجال بروز یابد.

**غول:** درشت هیکل، خوش گذران، عملگرا، شکم پرست، توجه ای به سر و لباس خود و احساسات ظریف ندارد. ضد قهرمانی که خود به خود جذاب می شود. لذت گرایی امریکایی در حرکاتش نهفته است. از جهان فانتزی آمده است، اما بسیار واقعی به نظر می رسد. انزوایش بیش تر نوعی واکنش است تا خصلت ذاتی اش،

و ... است. وجود این مصایب به آرمانی شدن شاهزاده می انجامید که این جا آرمانی نیست، زنی عادی است که قرار است با کنش خود آرمانی شود. سفر بازگشت، اما طولانی شده است و پریچ و خم. ارتباط آن ها ابتدا از دعوا شروع می شود تا دل علفزارها و جنگل ها و دشت رشد گیرد و در یک شب پرستاره به اعتراف برسد و روز، دیگر برایشان دیگر نه معنایی واقعی که به جهان خیال برده باشد و با وجود یکدیگر بدمد و روشنا گیرد و اگر نباشد تیره و تار به نظر برسد، چنان چه وقتی غول فردا به مرداب تیره ی خود که آن قدر برایش مهم بود می رود آن را بی نور و نا آشنا می یابد.

**فانتزی شمشیر و جادو:** خصوصیات فانتزی قهرمان شمشیر به دست که به نبرد با جادو می رود، این جا به چشم می آید. اما اگر از جادو اندک خبری در سر نوشت شاهزاده باقی مانده است؛ این جا از اسب و سیر و شمشیر نشانی نیست. قهرمان نه با اسبی هم شأن خود که با الاغی مزاحم و پر حرف به نبرد با اژدها می رود. چون قهرمانی هم در ابتدا وجود ندارد، پس پاشنه ی آشیل هم وجود ندارد تا هاما ریتای قهرمان باشد و یک برنده ی جادوگر و این هیجان تا انتها در جان مخاطب بماند. شرک بدون ابزار به قلعه می رود و اصلاً نبردی صورت نمی گیرد. او خیلی اتفاقی و حتی از دم اژدها آویزان شده با یک حرکت اژدها به اتاق شاهزاده وارد می شود. دیگران را هم بیش تر با نعره می ترساند. شوالیه ها را در میدان شهر با کشتی کچ بر زمین می اندازد. بدین ترتیب خصوصیات کلی فانتزی شمشیر و جادو حفظ شده، اما از وسایل آن خبری نیست.

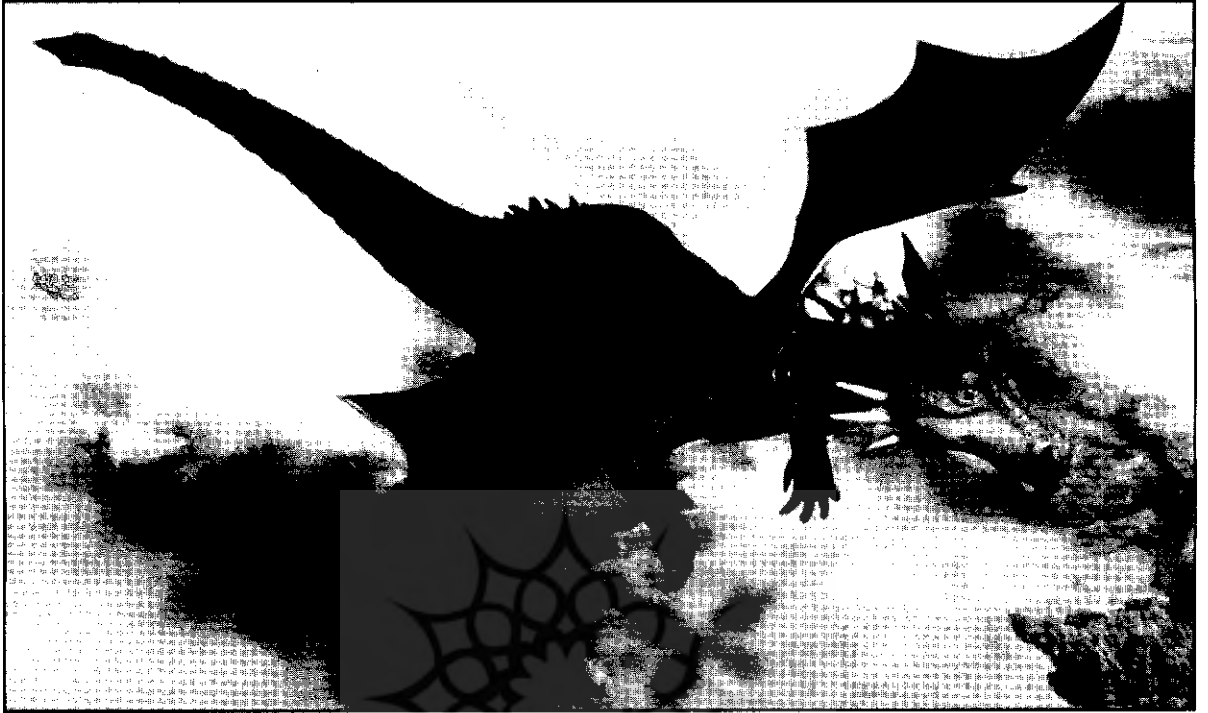
## تخیل شناسی شخصیت در شرک

**پرنس:** او را در ابتدا یک شاهزاده ی رویایی که چون افسانه های کهن در انتظار مرد روایی نجات دهنده ی خود است، می بینیم. نوع خواب و دراز کشیدنش. که باید به طلسم جادوگر به خواب رفته باشد. به گونه ای است که به روشنی خود را به خواب زده است و از بی عملی و انتظار رنج می برد. این نوع زن با وجود یک مرد قهرمان تعریف می شد. خارج شدن از قلعه ی تاریک و اژدهای دو شاخ، با ظهور عشق ممکن می شد. این جا انگار پرنس پیش تر با افسانه آشناست و می کوشد همان داستان را «بازی» کند. وقتی به طور اتفاقی شرک به داخل اتاق پرنس در قلعه می افتد، او خود را به خواب می زند و آماده ی بوسه ی

وقتی عاشق می شود می گوید: «اوناپیش از این که منوبینن دربارهی من قضاوت می کنن.» پس از مردم فاصله گرفته و به فراموشی روی آورده و به انزواعادت کرده است. چنین نوع رابطه‌ی مرید و مرادی شرک و الاغ بر اساس رابطه‌ی مرید و مرادی فیلم‌های وسترن است. قهرمان قوی درشت در مقابل شخصیت بزدل و ترسو قرار می گیرد، اما به دلایلی از جمله پافشاری شخصیت ضعیف با هم همراه می شوند، در لحظات حساس اتفاقاً حضور ضعیف این و قدرت روحی و جسمی دیگری کارساز می شود و در بزنگاه‌ها به دفاع از هم و در نتیجه ارتباطی درونی و ناخودآگاه می رسند که اما هیچ‌گاه در ظاهر و کلام عیان نمی شود، اما باعث پُرشدن خلأ ارتباطی همدیگر می شوند. این رابطه با آمدن پرنس ضلع سومی می گیرد. در ابتدا چنین به نظر می رسد که در این رابطه‌ی سه‌گانه نگاه و قضاوت یک نفر مزاحم است و با توجه به کتمان و پوشش که در رابطه‌ی شرک و الاغ وجود دارد، شکل‌گیری رابطه‌ی میان پرنس و شرک اگر هم اتفاق افتاده باشد غیر ممکن می نماید. نگاه نفر سوم خشنی‌کننده‌ی رابطه‌ی آن‌ها خواهد شد و این عصبیت شرک را هم مدام بالا می برد. در این میان مدام پرنس فعالیت بیش‌تری از خود نشان می دهد و از آن طرف سرانجام شرک بر سر الاغ فریاد می زند. الاغ و پرنس اکنون در یک طردشدگی کوتاه مجاور هم قرار می گیرند، از این پس نفر سوم نقش رابط و واسط کلام ناگفته‌ی آن دو را ایفا می کند و باعث شکل‌گیری بهتر آن می شود. راز و طلسم پرنس در گوش الاغ نجوا می شود و او صادقانه به جست‌وجوی راه حل برمی آید، اما غول حالا فراموشی و انزوای خودخواسته‌ی خود را درک کرده است. تمام تلاشش به دست آوردن اندک جایی برای خفتن در مرداب تاریکش بود و آن را نمی فهمید و حالا می فهمد. از شلوغی و پر حرفی الاغ در سکوت مرداب خبری نیست و پنهان شدن و کتمان، سراسر زندگی‌اش را دربر گرفته است. او تمام عمر از ترس دیگران خود را پنهان کرده است و به خود دروغ گفته است. آن ترانه‌ی غمگین صحنه‌ی مرداب و ماهایی از رکود مرداب که مرداب درون مردانه و دروغ مغرورانه‌اش بوده است، تجلی رسیدن و نگاه، از دیگری به خود است. از خودخواهی مرداب‌وار به رساندن خود به درون کلیسای پرنور و در مقابل نگاه دیگران. که همیشه از قضاوت و نگاهشان می گریخت. خود را عیان کردن، چه باک اگر در ظاهرش هم چنان

غول باشد. او غول واقعی را در درونش کشته است و از نگاه دیگران در مقابل پرسش از هستی خود، گذر کرده است. چیزی برای پنهان کردن ندارد. قضاوت و نگاه دیگران در طنزی آشکار در کلیسا مورد طعن قرار می گیرد. هنگامی که دستور واکنش‌های جمع که روی برگه‌هایی نوشته شده از سوی سربازان به آن‌ها دیکته می شود، در واقع مؤید این نکته است که قضاوت جمع دیکته شده‌ی تفکر حاکم و طوطی‌وار است. چنان که وقتی شاه قلابی را از دها می خورد، آن‌ها بی واکنش مانده‌اند و سربازان هم بلا تکلیف مانده‌اند؛ بعد به سرعت به دیکته‌ی رفتار شرک بر روی برگه‌ها می پردازند و آن‌ها را هم چنان سایه‌وار به تقلید وامی دارند. دیگران در واقع سایه‌های درون هر فرد هستند. تعادل میان خود و دیگری، که نه به دام خودخواهی بیفتند و نه باعث از دست رفتن فردیت شود، از لایه‌های مهم ارتباطی است که به گونه‌ای ظریف در زیر متن شرک گنجانده شده است. از طرفی، اگر چنان‌که شرک در لحظه‌ی آخر به علاقه‌ی پرنس به خود آگاه نمی شد طردشدگی مضاعف او، پذیرش او را نسبت به خود هم دچار نقصان می کرد و او به «بزهکاری» درمی‌غلطید. اگر طردشدگی ابتدایی او را به انزوایی سرخوشانه فرو برده، او هم چنان اعتماد به نفس خود را حفظ کرده بود و از اذیت دیگران لذت می برد؛ اکنون دیگران را دشمن خود می‌پندارد و مرداب را تحمل نمی‌کند. جای ماندنش در دنیا تنگ شده است، پس می‌کوشد به دیگران ضربه بزند و به صورت غول و دیو یا دراکولایی واقعی درمی‌آمد. اما داستان سویی طنز و شاداب خود را یکدست ادامه می‌دهد و نمی‌خواهد به فانتزی گوتیک تبدیل شود و ماهرانه از غلتیدن در جدیت ماجرای عاطفی و بخش غمگین آن ظفره می‌رود و لحن شاداب خود را حفظ می‌کند.

**الاغ:** یک سانچو پانزای پر حرف مزاحم، لاف‌زن و دوست داشتنی که به شخصیت‌های با نمک سیاهپوست فیلم‌های آمریکایی شباهت دارد. هم چنین شخصیت مرید تمام بازیگران سینمایی را به یاد می‌آورد که خود را به یک قهرمان می‌چسباند تا ضعف‌های خود را پوشش دهند و به شکلی ماهرانه هم آن را پنهان می‌کنند. این رابطه را در انیمیشن **عصر یخبندان** میان شخصیت ماموت و راسو می‌بینیم. در **کتاب جنگل ۱** شخصیت پسر بچه و خرس همین حالت را دارند. این شخصیت



می شود. او اژدهایی احساساتی است، از این رو در جهان اژدهاوار خود وابسته‌ی الاغ می شود و به خاطر فراق شرک و پرنس اشک می ریزد و در انتها اوست که شاه و حاکم خطاکار را می بلعد. وقتی با نعره و آتش از پنجره‌ی کلیسا وارد می شود لحظه‌ای به نقش خشن و ترسناک فرد می رود، اما زود با وصال شرک و پرنس لبخند می زند و باز همانی حرکت چشم‌ها را نشان می دهد.

### نشانه‌شناسی تخیل در شرک

۱. شب: شب ابتدا جایگاهی است که دیو در آن خود را پنهان می کند. شعله‌ی مشعل دهقانان را خاموش می کند و با نعره‌های گوشخراش آن‌ها را می ترساند، اما سپس در میانه‌ی شب مأمن تنهایی و اشراف به خود می شود. در گسترده‌ی کیهانشان و ستاره‌ها درمی یابد ستاره‌ای ندارد و سپس در دل آن خود را گم می کند. تاریکی آن پوشش دهنده‌ی دیدار تنهایی اوست. شب با خلوت و تاریکی پیوند یافته تا در مقابل وقتی او تصمیم می گیرد بر ضعف‌های درونی خود فایق آید روز و روشنایی و جمع در مقابل رخ بنماید.

در ابتدا ترسو و مزاحم به نظر می رسد، اما در جریان هویت یابی و سفر فیلم، دست به فداکاری می زند و به خاطر نجات دیگری خود را به خطر می اندازد. در این جا اوست که حواس اژدها را پرت می کند و عملاً به جنگش می رود. در لحظه‌ی بزرگوار حضور رابطه‌ی او میان پرنس و شرک ایجادکننده‌ی جاذبه‌ی عشق میان آن دوست، با وجود مصلحت‌اندیشی و میانه‌روی در لحظه‌ی حساس بر سر مایملک خود در مرداب از خود جدیت نشان می دهد و هویت یابی او را در انتها به ایستادگی بر سر خواسته‌ی خود می رساند و این را به شرک هم القا می کند که اگر پرنس را می خواهد باید بر سر خواسته‌اش بماند.

اژدها: ابتدا او را همان اژدهای مخوف افسانه‌ها می بینیم که بر فراز یک قلعه‌ی دور میان مذاب‌های آتشین به جادوی جادوگر نگهبانی از قلعه مشغول است و جز نعره‌های مخوف و شعله‌های آتشین چیزی را نشان نمی دهد، اما بعد او را در نقش خودآگاه می بینیم؛ انگار او می داند که باید نقش منفی را بازی کند، پس در مقابل دوربین نعره می کشد. وقتی از خود احساس نشان می دهد و رو به دوربین چشم‌های خود را حرکت می دهد نقش او آشکار

می شود. هنر در میانه‌ی این دو حرکت می کند.

### منابع:

۱. محمدی، محمد: *فانتزی در ادبیات کودکان*، نشر روزگار، تهران، ۱۳۷۸، صص ۱۵-۱۷.
۲. دلاشو، لوفلز: *زمان رمزی افسانه‌ها*، ترجمه‌ی جلال ستاری، توس، تهران، ۱۳۶۴، صص ۳۲-۳۳.
۳. *فانتزی در ادبیات کودکان*، ص ۸.
۴. ۵. ۶. ۷. ۸. ۹. همان، صص ۲-۳۰.
۱۰. ال. برت. ار. *تخیل*، ترجمه‌ی مسعود جعفری، نشر مرکز، تهران، ۱۳۷۵.
۱۱. ۱۲. حجتی، محمدباقر: *روان شناسی از دیدگاه غزالی و دانشمندان اسلامی*، دفتر دوم، انتشارات فرهنگ اسلامی، تهران، ۱۳۶۱، صص ۲۰۴-۲۳۳.
۱۳. *فانتزی در ادبیات کودکان*، صص ۱۴۰-۱۴۸.
۱۴. همان، صص ۱۵۹-۱۸۵.
۱۵. ۱۶. فولادی وند، خیام: *عناصر داستان‌های علمی-تخیلی*، نشر نی، تهران، ۱۳۷۷، صص ۳۳-۹۳.
۱۷. *فانتزی در ادبیات کودکان*، صص ۲۰۸-۲۱۱.

۲. **مرداب:** جایگاه فراموشی شرک. در ابتدا او محیط خود را نمی بیند، به آن چه دیگران می گویند پشت کرده و به گونه‌ی ضد روش از نوع منفی در لجن و محیط بسته‌ی خود خوش است. دیوی پست و لجباز است و اطراف خود را نمی بیند. برای پس گرفتن همین جایگاه کوچک است که به راه می افتد، اما در بازگشت محیط کوچک و رنگ های تیره‌ی آن را می بیند و رنج می کشد. او وسیع شده و مرداب درونش را بر نمی تابد. انگیزه‌هایش سفری درونی شده است و می خواهد مرزهای درون و سپس محیطش را بشکند. حالا او از مرداب گذر کرده و خود را لایق جایگاه بهتری می داند و می رود.

آینه: آینه‌ی جادو همان گوی جادوگری داستان‌های هزار و یک شب یا جام جم جمشید ... است. که گذشته و آینده را می نمایاند و در حکم گذشتن از حدود زمان و مکان بوده است. این جا، اما به نقش برنامه‌ی تبلیغی تلویزیونی ظاهر می شود، و برای حاکم فیلمی مستند تبلیغی درباره‌ی پرنس‌های افسانه‌ای پخش می کند. سیندرلا، زیبای خفته و پرنس فیونا با گفتاری پرشور و آرایه‌ی صحنه‌هایی از افسانه‌ی آن‌ها بزرگنمایی می کند و به شیوه‌ی مسابقات تلویزیونی به سرعت از حاکم پاسخ می خواهد و شاه به گونه‌ای مستأصل و کودکانه با تشویق حاضران و سربازان دستپاچه یک پاسخ را انتخاب می کند. آینه نقشی دو رو بازی می کند، او خود را ناراضی، عصبانی نشان می دهد و در مقابل شاه لبخند می زند و دستورهای او را انجام می دهد. در واقع آینه اسیر شاه است و آزادی شخصیت‌ها و اشیای فانتزی در داستان شامل او هم می شود. جالب آن جاست که شاه تصاویر داخل آینه را چون ویدیو *rewind*، *pause*، *stop* و ... می کند و به دنبال تصاویر مورد علاقه‌اش می گردد.

می توان این بحث را هم چنان با نشانه‌های جزئی تری در لباس و جادویی که این جا جزء نشانه‌ای درون متنی از آن باقی نمانده و ... ادامه داد. نهایت این که انسان جهان را به دو نوع در مسیر هدایت و آرزوها و آمل خویش تغییر می دهد و بازسازی و نوسازی می کند. ابتدا به گونه‌ای که تاریخ گواهی می دهد وارد عمل می شود، آن را می سازد، حرکت می دهد و تغییر می دهد. راه دوم این که؛ فانتزی پناه می برد و دنیایی مطابق میلش در محدوده‌ی تخیل می سازد و با تخیل هستی شناسانه‌ی جهان یکی