

# سایه اخلاق بر جزیره افسونگران



- عنوان کتاب: جزیره افسونگران
- نویسنده: فریبا کلهر
- ناشر: حنا به همکاری ریحان
- نوبت چاپ: اول - ۱۳۷۸
- شمارگان: ۵۰۰۰ نسخه
- تعداد صفحات: ۲۱۰ صفحه
- بها: ۶۳۰ تومان

شهرت عمده فریبا کلهر، نویسنده فعال کودک و نوجوان، به سبب داستان‌های فانتزی اوست. به تازگی، در بازار کتاب، داستان جدیدی به چشم می‌خورد، به نام «جزیره افسونگران» که مانند دیگر آثار موفق او، فضای فانتزی بر آن حاکم است. جدیدترین اثر کلهر، با حال و هوایی خاص شروع می‌شود: در دهکده باران، سر و کله موجودات شروری به نام خستر پیدا می‌شود. دلاورترین دختر دهکده، داناک، تصمیم می‌گیرد برای نابودی آنها کاری بکند. اقدام او منشا سلسله ماجراهایی می‌شود که او را به جزیره افسونگران می‌کشاند. جزیره‌ای که در آن کارهای شگفت‌انگیز بسیاری اتفاق می‌افتد و در آنجا افسونگری به نام آشموغ وجود دارد که خسترها را فرمانروایی می‌کند. شرح مقابله داناک و دیگر دوستانش با آشموغ، طرح داستان را به پایانی خوش می‌رساند.

نویسنده در این داستان، هم چون دیگر داستان‌های فانتزی‌اش، قهرمان اصلی را دختر نوجوانی برگزیده است. کلهر نه تنها به خوبی از عناصر موجود در قصه‌ها و افسانه‌های کهن بهره برده، بلکه فضای داستان را از عناصر کهن ایرانی سرشار کرده است.

برای مثال، نام‌هایی که او به شخصیت‌های داستان خود می‌دهد، نام‌هایی با پیشینه ملی کهن ماست. برای نمونه، خستر در فرهنگ ایران باستان، به معنی حشره یا جانوری مودی و درنده است و ایرانیان اعتقاد داشتند که آنچه بد و مضر است، مخلوق اهریم است و باید در نابودی آن کوشید. کلهر، به خوبی، نام عناصر مزاحم داستان را با این پیشینه انتخاب کرده است. همچنین، انتخاب نام چیستا برای خردمندترین افسونگر جزیره، بی‌دلیل نیست؛ چرا که چیستا در ایران باستان، نام ایزدبانوی دانش و فرزاندگی بوده است. کلهر، علاوه بر نامگذاری شخصیت‌ها، از دیگر عناصر متعلق به فرهنگ ملی باستانی نیز استفاده کرده است. برای مثال، خسترا فکن (که حکم حشره‌کش را دارد و برای دفع جانوران مودی به کار می‌رود و عبارت است از یک چوب‌دست که به جرم آراسته است) یا مرغ حق (که همه شب خود را به پای، از شاخ درخت می‌آویزد و حق می‌گوید تا زمانی که قطره‌ای خون از گلوئی او بچکد) یا آزمون گذر از آتش (اعتقاد به اینکه در گذر از آتش، بیگناهان نمی‌سوزند و در داستان ایرانی ویس و رامین یا در داستان سیاوش در شاهنامه و یا گلستان شدن آتش بر ابراهیم (ع) در قرآن، نمونه‌هایی از آن را می‌شود یافت) و مثال‌های بی‌شمار دیگر.

علاوه بر این حضور عناصر باستانی، ساختار داستان، از طرح و نظام واحد قصه‌های کهن پیروی می‌کند و در ساخت آن می‌توان حضور یک دشمن فوق‌طبیعی (آشموغ)، وجود یک قهرمان (داناک)، کارهای فوق‌طبیعی (جادوگری) و همچنین حضور یک شیء جادویی (خستر افکن) و نیز قدرت یا دانش فوق‌طبیعی را دید. هر قصه کهن، با یک صحنه آغازین شروع می‌شود. صحنه آغازین، همیشه توصیفی از جزئیات به هم‌آورد. مثلا اعضای خانواده‌های محوری، نام برده می‌شوند یا قهرمان آینده با ذکر نام و موقعیتش معرفی می‌شود. در این داستان نیز نویسنده در فصل اول، داناک و خانواده او و همچنین موقعیت آنها را در دهکده باران شرح می‌دهد.

پس از صحنه آغازین، در قصه‌های کهن، معمولاً یکی از اعضای خانواده از خانه غیبت یا عزیمت می‌کند و یکی از شکل‌های متعارف غیبت، رفتن به جنگل است. در ادامه فصل یک داستان، نویسنده از این عنصر مشترک ساختاری استفاده کرده است: «یک روز داناک... فکر کرد: باید کاری بکنم یا باید خسترها را از جنگل بیرون کنم و یا آنها را

بکشم... داناک وارد جنگل شد. جنگل یکسره در سکوت و مه اسرارآمیزی فرو رفته بود.» ص ۹۸

مرحله بعدی، حضور مستقیم عنصر یا عناصر شریرو قصه است. عناصر شرور کسانی هستند که بر هم زنده آرامش و سبب مصیبت و خرابکاری هستند. این حضور را می‌توان در این بخش با بلاهایی که خسترها بر سرداناک می‌آورند، مشاهده کرد. سپس به مرحله فریبکاری و اغواگری شیران می‌رسیم. خسترها بعد از داناک، پیشنهاد مسابقه «کاج خم کنی» می‌دهند؛ مسابقه‌ای که در اصل برای صدمه زدن به قهرمان قصه است و او قربانی این فریب می‌شود. قرار بر این بود که در این مسابقه، درخت کاجی را داناک و یکی از خسترها خم کنند اما چون هیچ کدام توان خم کردن درخت را نداشتند، خستر بزرگ پیشنهاد می‌دهد دو گروه شوند و یک گروه به خستر و یک گروه به داناک کمک کنند. غافل از اینکه اینها همه نقشه‌ای بود برای فریب داناک. وقتی درخت با قوس بزرگی خم می‌شود دو خستر دیگر درخت را رها می‌کنند و با شتاب به عقب می‌پرند و داناک که هنوز دستش به درخت بود، به هوا پرتاب می‌شود.

دیگر عنصر ساختاری نظام قصه‌های کهن، انتقال مکانی میان دو سرزمین است که از طریق پرواز یا سفر دریایی با وسایل ارتباطی چون قایق و غیره صورت می‌گیرد. در این داستان هم پرتاب داناک به هوا و فرود او در آب و سپس نجات او توسط خستوی پیر و انتقال او به قایق، همه جلوه‌هایی از این نظام محسوب می‌شوند.

فصل دوم داستان، با یک نیاز شروع می‌شود؛ نیاز به یک شیء یا عامل جادویی برای دفع شرارت شیران. این عامل جادویی در اینجا، خستر افکن، عصای سرتیزی است که نابودی خسترها فقط توسط آن ممکن است.

در فصل سه، شخصیت جدیدی وارد قصه می‌شود که می‌توان او را همان تبارک بیننده یا یاریگر قصه‌های کهن نامید. این شخصیت به قهرمان قصه راه‌های مقابله با مصیبت یا فاجعه را می‌آموزد و راه او را همواره می‌سازد. او با آزمودن قهرمان و به فکر واداشتن او، انگیزه مقابله با شرور را در او تقویت می‌کند. این شخصیت کهن در این داستان امروزی کسی نیست جز چیستا. او در فصول سه تا شش، داناک را بر این نکته آگاه می‌کند که شجاعت او به تنهایی کافی نیست و باید با خردمندی و درایت مشکل را رفع کند و به او استفاده از قوای ذهنی، حواس، چگونگی افزودن دانستی‌ها، ترکیب اطلاعات و نتیجه‌گیری را می‌آموزد. اما عنصر تازه داستان کلهر که از ویژگی‌های داستان‌های اوست، این است که دانای شهر، یک زن است و این فضای داستان را از داستان‌های کهن متفاوت می‌کند؛ چرا که در داستان‌های کهن، خردمند، یاریگر و دانا همواره جزومردان است.

در فصل هفت قهرمان تصمیم می‌گیرد به قلعه آشموغ برود. چیستا به داناک می‌گوید: تو سلاخی برای جنگیدن با آشموغ نلاری و فقط باید به فکرت متکی باشی این قضیه هم فضای داستان را از داستان کهن متمایز می‌کند چون در داستان‌های کهن، قهرمان فقط با تکیه بر جادو و عناصر فرا واقعی، گره از رمز و رازهای گشاید، اما قهرمان قصه امروز باید خود فکر کند و چاره ببیند. داناک به قلعه راه می‌یابد و می‌کوشد آشموغ را فریب دهد تا از قلعه بیرون بیاید، چیزی که از آن به مقابله آغازین نام می‌بریم.

او در فصل هشت که ادامه مقابله آغازین است، در درون قلعه، به محل خسترا فکن توسط خسترها پی می‌برد و همزمان در بیرون قلعه، اروپوی توسط یکی از خسترها از این راز مطلع می‌شود.

مرحله بعد در قصه‌های کهن، به مرحله تئوریک و دریافت شیء جادویی موسوم است. این شیء از چند راحتمکن است به دست قهرمان برسد. یا عامل جادویی مستقیماً به قهرمان می‌رسد یا به او نشان داده می‌شود یا تصادفاً به او می‌رسد یا آن را می‌دزدد و... در این فصل داستان، فضای قصه کاملاً با شیوه و حالت سنتی و کهن آن متفاوت می‌شود. بدین صورت که عامل جادویی را قهرمان که تا آن زمان داناک بود، به دست نمی‌آورد (به علت بیهوش شدن)، بلکه دیگر دوستان او در نقش جایگزینی برای قهرمان، وارد عمل می‌شوند. در قصه‌های کهن، قهرمان کسی است که عامل جادویی را به دست می‌آورد و از آن استفاده می‌کند. اما در اینجا، از این زمان به بعد قهرمان (داناک) از جنبه‌های ظاهری کاری نمی‌کند بلکه یاریگران دیگری (اورویی و دوستانش) با استفاده از خستر افکن، به دفع خسترها و نابودی آشموغ می‌پردازند.

و در فصل آخر همانند قصه‌های کهن، التیام مصیبت یا دفع کمبود و نیاز آغاز قصه را داریم. با یافته شدن خستر افکن، نابودی خسترها، نابودی آشموغ و رو به راشدن امور، داناک هم به هوش می‌آید و عزم بازگشت به سمت دیار خود را می‌کند و خستر افکن را همراه می‌برد تا خستهای دهکنش را از بین ببرد. پس، بار دیگر قهرمان داستان در نقش اصلی خود ظاهر می‌شود. در اینجا نیز مشابه فضای قصه‌های کهن، به بخش بازگشت قهرمان می‌رسیم؛ قهرمانی که با عزیمت و غیبت خود، در پی راه حلی برای مشکل برآمده بود و با بازگشت خود، نوید غلبه بر مشکلات را می‌دهد.

همه اینها که گفتیم مربوط به ساخت اثر کلههر بود، اما در ورای این ساخت فانتزی، با فضای غالب عناصر کهن، درونمایه یا مضمون و محتوایی نیز در داستان به چشم می‌خورد که آن را در قطعه‌هایی از کتاب می‌بینیم: «داناک حالا که عمیقتر فکر می‌کرد احساس کمبود می‌کرد. او شجاع بود. از خسترها، آشموغ، آتش، تاریکی و از هیچ چیز نمی‌ترسید اما شجاعت و نترسی‌اش او را به کجا رسانده بود؟ آیا تنها با شجاعت خود توانسته بود به مردم دهکنه باران کمک کند که از شر خسترها خلاص شوند. داناک فهمید که چیزی کم دارد.» (ص ۶۹) و آن چیزی نبود جز عقل و دانایی.

گرچه این اثر کلههر از لحاظ زیبایی طرح، تخیل، فضا سازی و تا حدودی منطق داستانی و زبان، موفق‌تر از بسیاری از آثار پیشین او (و حتی دیگر اثر جدید او یعنی کشور ده متری) است، ولی باز هم سایه مشکلی همیشگی در آن دیده می‌شود.

بنابر نظریه‌ای که نئوکلاسیک‌ها به آن معتقد بودند، فایده اخلاقی، در حکم نخستین هدف هنر مطرح می‌شد و تاثیر زیباشناسی اثر هنری تحت عناوین بسیار جامع «سودمند و خوشایند بودن» یا «مفید بودن و لذت بخشیدن» پنهان بود. همچنین، تاثیر اثر اخلاقی هنر، از بیان صرف احکام اخلاقی متمایز نشده بود.

معتقدین به مشرب پند آموزی (didacticism) بر این باور بودند که معیار فایده (فایده‌ای که به اخلاق مناری منجر شود) غایت هر اثر هنری است.

در این میان، در آثار فریبا کلههر نیز صبغه اخلاق‌گرایی بارزی مشهود است. او که علاوه بر ادبیات و مقدم بر آن، تحصیلاتش در رشته علوم تربیتی بوده، در خلق آثار ادبی‌اش، سایه سنگین این علوم را به همراه دارد. اهداف تربیتی با حضور تحمیلی و مستقیم در نوشته‌های کلههر، از ارزش تخیل ادبی او، با تبدیل آن به اثری پندآموز، می‌کاهد. کلههر خود در بانوی هزار قصه، به اعتقادش به جنبه تعلیمی هنر، صریحاً

**گرچه این اثر کلههر از لحاظ زیبایی، طرح، تخیل، فضا سازی و تا حدودی منطق داستانی و زبان، موفق‌تر از بسیاری از آثار پیشین او (و حتی دیگر اثر جدید او یعنی کشور ده متری) است، ولی باز هم سایه مشکلی همیشگی در آن دیده می‌شود.**

که داناک در موقعیت‌های ترسناکی که برایش پیش آمده بود، نترسیده؛ چون ترسو نبود. به این مثال‌ها توجه کنید: «داناک از این تصور که در هر خانه یک افسونگر زندگی می‌کند لرزید. لرزش او از ترس نبود، بلکه از تعجب و ناباوری بود.» ص ۵۱ و آیا بواقع کسی به دلیل تعجب و ناباوری می‌لرزد!!!

«نفس داناک بند آمد. آیا ترسیده بود؟ نه فقط حیرت کرده بود.» ص ۵۲ و آیا حیرت، نفس انسان را بند می‌آورد!!! «صدای برخاستن‌شان هراس‌انگیز بود اما داناک از چیزی هراس نداشت.» ص ۵۵ پس برای که، این صدا هراس‌انگیز بود؟

«در با صدای دلهره‌آوری پشت سر داناک بسته شد اما داناک هیچ دچار دلهره نشد.» ص ۱۳۰ پس این دلهره برای که بوده؟ و چرا نویسنده با اصرار و تاکید فراوان، به شجاعت داناک اشاره می‌کند، در حالی که خواننده خود این مطلب را می‌داند.

از طرفی، نویسنده ناگاهانه در قسمت‌هایی از داستان، از ترس داناک سخن رانده و بدین ترتیب، تناقض را به نوشتارش راه داده است. برای مثال، او در جایی می‌گوید: «خستر قاه خندید داناک از خنده پیرمرد ترسید.» ص ۳۳ یا «داناک با صدای آرامی گفت: چه ماسک‌های ترسناکی به صورتشان زده بودند.» ص ۳۸ آیا برای کسی که مفهوم ترس را نمی‌شناسد، صفت ترسناک مفهومی دارد؟! و یا این مثال «حالا چشمان‌روبا مانند اورویی، خیره و ترسناک شده بود.» ص ۴۱ و یا «اما داناک نگران شد که می‌آید همان طور که او همه چیز را می‌بیند، خسترها هم او را ببینند.» ص ۱۶۰ که اینها همه جملوهایی از ترس است و نویسنده با کوشش زیاد، در اثبات نترس بودن داناک، باز هم ناگزیر از تناقض شده است.

کلههر باید قبل از هر چیز با صورت خیالی و تصویر سخن گوید. او باید شجاع بودن داناک و بی‌فکری‌اش را نشان دهد. لزومی ندارد مرتب با تکرار و تاکید آن را به اثبات برساند.

پیشنهادی که می‌توان به نویسنده کرد این است که کلههر باید زاویه روایت خود را از دانای کل نامحدود، به‌راوی سوم شخص ناظر تغییر دهد. یعنی درست همان‌راوی که او برای «مرور چلیچله سن» برگزیده و موفق‌ترین اثر خود را خلق کرده است. چه در آن صورت، نویسنده نمی‌تواند با اظهار نظرهای خود با علم بیحد و قضاوت و دخالت‌های خود به ورطه پندآموزی صرف فرو غلتد و در عین حال، نثر اثرش از پرگویی، اطناب و تکلف می‌رهد.

این تعصبی دیرین است که اثر هنری باید هدفی پندآموز داشته باشد. این مسلم است که به قول گوته «اثر هنری می‌تواند پیام‌های اخلاقی داشته باشد و این پیام‌ها را نیز دارد، ولی موظف کردن هنرمند به داشتن اهداف اخلاقی، همانا ضایع کردن کار اوست.»

نویسنده خطیب و واعظ نیست که به صورت مکتوب، آرای خود را تشریح کند. باید دریافتی ژرف‌تر از سرشت هنر داشت. خواننده همان‌طور که از زندگی درس می‌گیرد از هنر نیز می‌آموزد و این با پندآموزی محسوس که مخاطب را از ارتباط‌گیری با اثر باز می‌دارد متفاوت است.

کلههر توانایی خود را در خلق فانتزی و داستان‌های علمی-تخیلی با نمونه‌هایی چون «مرور چلیچله من» و «هوشمندان سیاره اوراک» نشان داده است. نیروی خیال او توان آن را دارد که آثاری خلق کند که بدون حضور تحمیلی جنبه‌های خلم تعلیمی، ارزش زیباشناختی و آلائی داشته باشد.

**ساختار داستان، از طرح و نظام واحد قصه‌های کهن پیروی می‌کند و در ساخت آن می‌توان حضور یک دشمن فوق طبیعی (آشموغ)، وجود یک قهرمان (داناک)، کارهای فوق طبیعی (جادوگری) و همچنین حضور یک شیء جادویی (خستر افکن) و نیز قدرت یا دانش فوق طبیعی را دید.**

**اهداف تربیتی با حضور تحمیلی و مستقیم در نوشته‌های کلههر، از ارزش تخیل ادبی او، با تبدیل آن به اثری پندآموز، می‌کاهدند**

اشاره می‌کند: «اینها بچه‌هایی نبودند که او خواسته بود با قصه‌هایش آنها را بسازد... بانو... گفت... می‌خواستم بچه‌ها به گونه دیگری زندگی کنند.» ص ۱۱۰-۱۱۱

اما در داستان «جزیره افسونگران» اصل اخلاقی کم‌نویسنده مطرح می‌کند این است که شجاعت به‌تنهایی کافی نیست، بلکه باید درایت نیز داشت. همین یک جمله کوتاه و ارزشمند آنقدر در متن کلههر به طرز ناشایسته‌ای تکرار شده که در مخاطب ایجاد حساسیت می‌کند. شرح‌های خسته‌کننده و تعلیمی و پندآموزی‌های مکرر، از نظر جامعه‌شناسی مخاطب‌عدم احترام به شعور مخاطب قلمداد می‌شود. نویسنده‌نگامی که مخاطب مطلب را دریافته، باز چون واعظ و معلمی بالای سر او می‌آید و تکرار می‌کند و تکرار می‌کند و این خطری جدی است که نوشته‌های این نویسنده را تهدید می‌کند. خطری که از آن به خطر تلف شدن ادبیات، از طریق پندآموزی نام می‌بریم. برای مثال، او از نترس بودن داناک سخن می‌گوید و مدام تذکر می‌دهد