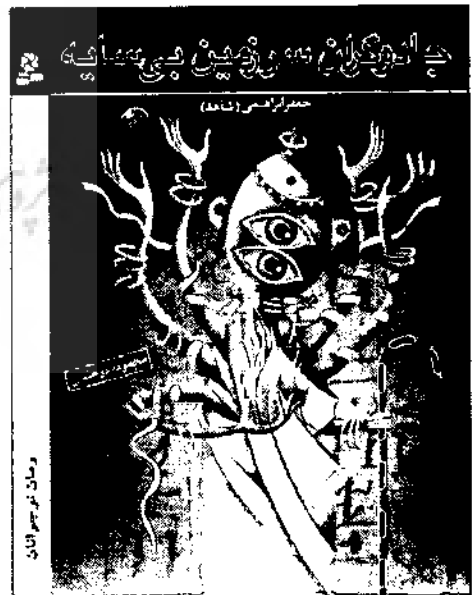


تخیل، همیشه وارونگی نیست

● شهره کاندی



- عنوان کتاب: جادوگران سرزمین بی‌سایه
- نویسنده: جعفر ابراهیمی (شاهد)
- ناشر: قدیانی، کتابهای بنفشه
- نوبت چاپ: اول - ۱۳۷۸
- شمارگان: ۲۲۰۰ نسخه
- تعداد صفحات: ۲۵۸ صفحه (دوجلد)
- بهاء: ۱۶۰۰ تومان

اگر بپذیریم که «فانتزی» روایتی از دنیای ناممکن هاست و «دو عنصر اساسی فانتزی که بیشترین بار را در ادبیات فانتاستیک دارد و جادو و غیرممکن و یا غیرقابل توضیح است.»^۱ داستانی که جعفر ابراهیمی نگاشته، در این نوع می‌گنجد.

«جادوگران سرزمین بی‌سایه» داستانی بلند و فانتزی است. از طرفی چون قهرمانان داستان به سیاره‌ای ناشناخته نیز سفر می‌کنند و با موجوداتی متفاوت روبه‌رو می‌شوند، داستان گرایشی از نوع علمی - تخیلی می‌یابد. گرچه داستان علمی - تخیلی، نوعی از داستان فانتزی است و خصوصیات عام و مشترکی با آن دارد، ویژگی‌های خاص آن سبب می‌شود نتوانیم این داستان را علمی - تخیلی قلمداد کنیم. در داستان‌های علمی - تخیلی، حضور اندیشه علمی و تاثیر فرضیه‌های علمی، نقش تعیین‌کننده دارد. این گونه داستان‌ها با کاربرد عناصر علمی یا شبه علمی ساخته می‌شوند و حتی اگر به اموری بپردازند که از نظر فیزیکی ناممکن باشند، از آن جا که فضایی برای تخیل فراهم می‌آورند، در خدمت اندیشه جست و جوگر علمی قرار می‌گیرند. چنین داستان‌هایی با چشم‌اندازها و فرجام انسان و تمدن او سرو کار دارند و خصوصیت ویژه آنها وابستگی به علم و تفکر و معرفی یک جهان نو است. حضور دانشمندان شیطان صفت، آفرینش انسان در آزمایشگاه، امکان حیات مجدد جسد، حضور شبه‌انسان‌ها، مخلوقات هیولایی، آدم آهنی‌ها، عصرفضا و... نوعی آینده‌شناسی در زمینه دگرگونی‌های تکنولوژیک است. پس، با وجودی که اکتشاف سرزمین‌ها و سیاره‌های ناشناخته، از زمره موضوعاتی است که ادبیات علمی - تخیلی به آن می‌پردازد، اما صرف رفتن شخصیت‌های این داستان به سرزمینی ناشناخته در فضا، نمی‌تواند داستان را به زیرگونه چنین داستان‌هایی ملحق کند. به زبانی دیگر، باید بگوییم شخصیت‌های فضایی این داستان، از الگوهای شخصیت‌های داستان‌های علمی - تخیلی تبعیت می‌کنند، بدون اینکه داستان به چنین نوعی متعلق باشد.

نوع فانتزی که ابراهیمی نگاشته، می‌تواند به فانتزی جادویی Magic Fantasy که در آن شخصیت اصلی از جهان واقعی، به سرزمینی می‌رود تا با کنش‌های جادویی‌اش ساکنان آن‌جا را نجات دهد و همچنین به فانتزی قهرمانی حماسی که به پیروزی نیروهای نیک کردار در مقابل نیروهای بدکردار می‌انجامد، نزدیک باشد.

شروع این داستان، در عرصه واقعیات است. رانا، نوجوان داستان، به همراه مادر بزرگش، زندگی فقیرانه‌ای دارند. او که از طریق فروش مجسمه‌های دست ساخت مادر بزرگ روزگار می‌گذراند آرزوی بزرگش جادوگر شدن است. رانا، با یافتن آگهی عضویت در کلاس‌های جادوگری، اقدام به

ثبت نام می‌کند و پس از دریافت جزوه‌ای و خواندن آن، یاد می‌گیرد چگونه به جادوگری بپردازد. با دریافت جزوه (که حکم شیئی جادویی را دارد) طرح داستان شکل می‌گیرد و رانا نیروی شگفتی پیدا می‌کند او به همراه مادر بزرگش، هم چنین ریچنا و پدر بزرگش، از دنیای واقعی به قلمرو فانتزی می‌رود. آنان سوار بر قالیچه‌ای پرنده، خانه را ترک می‌کنند و با این کار، دنیای فانتاستیک قصه شروع می‌شود. پیوند این دو دنیا به شکلی تصادفی صورت می‌گیرد، آنان ناخواسته در سرزمینی ناآشنا فرود می‌آیند که مخلوقاتی تخیلی و ناآشنا دارد. بدین ترتیب، نویسنده با استفاده از تخیلی کنشی (حرکت از واقعیت به فضای فانتاستیک)، تخیل شخصیت‌ها (با خلق شخصیت‌هایی متفاوت از انسان‌ها)، تخیل شیئی جادویی (استفاده از قالیچه پرنده، غیب شدن و شگردهای جادویی دیگر) و تخیل زبانی (استفاده از وردهایی که به دلیل انحراف از زبان معیار، خودزبانی نوشت) داستانی برپایه مفاهیم جادویی خلق کرده است.

اگر بپذیرفته باشیم که «گوهر فانتزی تخیل است»^۲ و «تخیل فانتاستیک، از آن گونه تخیل است که از مرزهای واقعیت فراتر می‌رود و یا به صورت‌های خاص، ابعاد و اشکال واقعیت را در جهت نیازها و خواسته‌های خود دگرگون می‌کند»^۳ باید این سوال را مطرح کرد که چه عواملی باعث می‌شود تخیلی ناب و تاثیرگذار باشد؟ در کتاب فانتزی در ادبیات کودک، می‌خوانیم که «تخیل برای اینکه تاثیرگذار باشد، باید از حد مشخصی انرژی برخوردار باشد و هر انسانی روزانه تصویرهای تخیلی خلق می‌کند که روز بعد از بین می‌رود. علت آن فقدان انرژی تاثیرگذاری در این تصویرهای تخیلی است. عامل دیگر، بار معنایی است که پشت تصویر تخیلی ممکن است وجود داشته باشد... همین طور تاثیر عاطفی‌ای که تصویر تخیلی روی انسان اثر می‌گذارد، خود بخش دیگر از انرژی تخیلی را تامین می‌کند.»^۴ اما آنچه مسلم است، تصویرهای تخیلی این کتاب، فاقد تاثیرگذاری مطلوب است و علت آن را می‌توان در دو مقوله فقدان انرژی تاثیرگذاری و فقدان بار معنایی دانست که نتیجه این دو، تاثیر عاطفی بسیار اندک این تصویر تخیلی است.

فقدان نیروی تاثیرگذاری

«تخیل تصویری... بر شناخت جزئی و درونی نظر دارد و بنابراین، برپایه تصاویر حسی عاطفی استوار است.»^۵ اما تخیل تصویری در این کتاب، جمع‌آوری انبوهی مواد براساس خیالپردازی افسارگسیخته‌ای است که علی‌رغم ظاهر متنوعش، حکایت از ضعف تخیل و خلاقیت ادبی دارد. از آن‌جا که معیار سنجش فانتزی، معیار تخیلی است که باید حیرت و شگفتی خواننده را برانگیزد، در مواجهه با



فانتزی، سفری است به درون ذهن
نیمه خودآگاه
و نباید بر خوردی صرفاً آگاهانه
و عقلی با آن داشت. فانتزی ابراهیمی،
هم چون وسیله‌ای فدای هدفی
تربیتی - اخلاقی گشته
و این سایه اندازی کارکرد
اخلاقی - تربیتی، موجب شده است
فانتزی هیچ کارکرد شناختی واضحی
برای مخاطب ایجاد نکند،
مخاطبی که سردرگم و رها
در فضای داستان،
کرامتی از علم نمی‌بیند و نقش کارساز
علم در این فضا بر او ثابت نمی‌شود

در افسانه‌های کهن، بیشتر استدلال
تمثیلی بر فضای روایت احاطه دارد،
در حالی که در فانتزی‌ها استدلال
منطقی یا اصل علیت، روند روایت را
تعیین می‌کند.
اما در این داستان، استدلال‌ها
گاه دور از منطق و متناقض می‌شوند

این اثر، باید گفت که نه نشانه‌های داستان، خواننده را
شگفت زده می‌کند و نه کنش هایش. صرف سایه نداشتن
درخت‌ها، موجود نبودن سنگ و آب و پرند و جنبنده در
چنین سرزمینی، صرف جابجایی دهان و چشم در صورت
ساکنان آنجا، نمی‌تواند تصاویر تاثیرگذاری در ذهن مخاطب
ایجاد کند. فانتزی از خارق‌العاده‌ترین ایماها شکل می‌گیرد
و اصل اساسی آن، آشنایی‌زدایی عمیق است. اگر این
اصل، به دقت رعایت نشود، شگفتی حاصل نمی‌شود و
این موضوع، تاثیر عاطفی بر مخاطب را کم رنگ می‌کند.
نویسنده با وجودی که نشانه‌هایی از عجیب بودن ساکنان
سرزمین ناشناخته ارایه می‌کند، اما به دلیل عمیق نبودن
نشانه‌ها، زود فراموش می‌شوند و مخاطب برخوردی عادی
با آنها خواهد داشت. چنان که فرمانده جادوگر، و افراد دیگر
این سرزمین در ادامه داستان، تصویری کاملاً انسانی در
ذهن می‌سازند و شگفتی فضا و افراد، به سرعت از بین
می‌رود و این همان فقدان اثری تاثیرگذاری در تصویر
تخیلی است که به آن اشاره کردیم. کودک مخاطب فانتزی،
قصداً دارد که با خواندن چنین آثاری، از دنیای واقعی با
قوانین خشک و سختش، برای ساعاتی کنده و رها شود،
اما اگر اثر او را به هیجان نیاورد و بر او تاثیر نگذارد، رسالت
فانتزی به انجام نمی‌رسد و به قولی «فانتزی می‌تواند
هر چیزی جز کسالت و خستگی باشد.»^{۲۰}

ابراهیمی، مهمترین کارکرد فانتزی را که کارکرد
سرگرمی (براساس نشانه پردازی، کنش‌های ماجراجویی
به همراه توطئه، ترس، کشمکش و طنز) است، با حذف
عامل حیرت، شگفتی و اغراق نادیده گرفته است.
از طرفی، نویسنده کارکرد روان‌شناختی فانتزی را
(چه از نظر ساخت شخصیت‌ها و چه از نظر ارتباط‌گیری با
مخاطب) نیز در نظر نگرفته است. گرچه در داستان‌های
تخیلی قدیمی و افسانه‌ها، کنش‌ها بر شخصیت‌پردازی

تقدم و برتری داشته‌اند، اما در ادبیات فانتزستیک جدید
توصیف ذهنیت فردی و شخصیت‌پردازی هم به قوت و
قدرت کنش‌ها صورت می‌گیرد. به بیان دیگر، کنش‌ها
هموزن شخصیت‌پردازی و نشانه‌ها هستند. شخصیت (چه
شخصیت واقعی و چه ابداعی) باید در فانتزی حضور عینی‌تر
و ملموس‌تری داشته باشد، اما در اینجا اشخاص کاملاً تابع
حوادثند و قصه فاقد توصیف حالات روحی و تجزیه و
تحلیل افکار اشخاص قصه است.

فقدان بار معنایی

داستان انباشته از معنای ژرف ساختی نیست. به
عبارتی دیگر، هم چون فانتزی‌های قوی، لایه لایه نیست.
نویسنده با اعلان نشانی دوم و شرح حکایتی از حسن
بصری و شاگردش حبیب، سرخنی در خصوص معنای اثر
به دست می‌دهد. تنها مرکز معنایی اصلی اثر، در خصوص
این است که «علم به کرامت برتری دارد» و این به کارکرد
تربیتی - اخلاقی اثر دامن می‌زند. نویسنده با برتری دادن
به علم از کرامت و جادویی که قهرمان داستان توسط آن
به گره‌گشایی و حل بحران کمک کرده و منجی کودک
گمشده و ساکنان سرزمین ناشناخته گشته، صرف‌نظر کرده
و با این انصراف یک تناقض بسیار بزرگ و آشکار را در
اندیشه و شکل داستان وارد کرده است.

از آن جا که «فانتزی بیش از هر چیزی نوعی واکنش
در قالب هنر است به انسانی که خردگرایی را برترین و
بالاترین شعار خود می‌داند. وقتی که دنیای عقلی به باورهای
انسانی یورش می‌آورد، ضد حمله آن در قالب فانتزی شکل
می‌گیرد.»^{۲۱} تناقض اصلی این جاست که نویسنده از الگوی
فانتزی برای گریز از خردگرایی منطقی و برای کم کردن بار
فشار جهان مادی مدد می‌گیرد و جهانی پدید می‌آورد که با
قوانین سیال و قابل انعطاف جادویی - تخیلی سر و کار دارد

تا بتواند به کارگیری خرد را ثابت کند! با وجودی که تنها
قوانین غیر علمی (یعنی جادو) است که به کار نوجوان این
داستان می‌آید، نویسنده نمی‌خواهد او را متقاعد کند که
اندیشه علمی را جایگزین جادو - تخیل و فانتزی کند،
اندیشه علمی که هیچ کاربردی در داستان ندارد.

«فانتزی بیانگر نیاز دائمی انسان، برقراری رابطه با
عواطف کهن الگویی است.»^{۲۲} و چه شایسته بود اگر ابراهیمی،
به این عملکرد فانتزی وفادار می‌ماند. فانتزی، سفری
است به درون ذهن نیمه خودآگاه و نباید برخوردی صرفاً
آگاهانه و عقلی با آن داشت. فانتزی ابراهیمی هم چون
وسيله‌ای فدای هدفی تربیتی - اخلاقی گشته و این
سایه‌اندازی کارکرد اخلاقی - تربیتی، موجب شده است
فانتزی هیچ کارکرد شناختی واضحی برای مخاطب ایجاد
نکند مخاطبی که سردرگم و رها در فضای داستان، کرامتی
از علم نمی‌بیند و نقش کارساز علم در این فضا بر او ثابت
نمی‌شود. آیا می‌توان تنها با آوردن جملاتی شعاری،
مخاطب را به جادوی علم نزدیک کرد؟ اگر نویسنده بنا بر
نشانی دوم، قصد برتری دادن حسن بر شاگردش را داشته
(یعنی برتری علم بر کرامت) باید راه دیگری را در پیش
می‌گرفت. او راه را بر عکس می‌رود و برتری شاگرد را بر
حسن (یعنی کرامت را بر علم) ثابت می‌کند. گویی نشانی
دوم، به یاری نویسنده نیز نمی‌آید و او خود راه را کم
می‌کند.

مسئله دیگری که اشاره به آن ضرورت دارد، این
است که «تفکر مفهومی که بر شناخت عام و بیرونی
پدیده‌ها تاکید دارد بر سه پایه یا سه مرحله منطقی، یعنی
مفهوم سازی، حکم و استنتاج (تمثیل، استقرا و قیاس)
استوار است.»^{۲۳}

در افسانه‌های کهن، بیشتر استدلال تمثیلی بر فضای
روایت احاطه دارد، در حالی که در فانتزی‌ها استدلال منطقی

نویسنده با استفاده از

تخیلی کنشی

(حرکت از واقعیت به فضای فانتاستیک)،

تخیل شخصیت‌ها

(با خلق شخصیت‌هایی متفاوت از انسان‌ها)

تخیل شیئی جادویی

(استفاده از قالیچه پرنده، غیب شدن

و شگردهای جادویی دیگر)

و تخیل زبانی (استفاده از وردهایی

که به دلیل انحراف از زبان معیار،

خودزبانی نوست)

داستانی بر پایه مفاهیم جادویی

خلق کرده است



در داستان‌های تخیلی قدیمی

و افسانه‌ها،

کنش‌ها بر شخصیت پردازی تقدم

و برتری داشته‌اند،

اما در ادبیات فانتاستیک جدید،

توصیف ذهنیت فردی

و شخصیت پردازی هم به قوت و قدرت

کنش‌ها صورت می‌گیرد. به بیانی دیگر،

کنش‌ها هموزن شخصیت پردازی

و نشانه‌ها هستند

یا اصل علیت، روند روایت را تعیین می‌کند. اما در این داستان، استدلال‌ها گاه دور از منطق و متناقض می‌شوند.

از آن جمله است نگرانی بیش از حد بچه‌ها از سردآوردن مادر بزرگ از تغییر رنگ اتاق رانا که با جادو میسر شده بود، در حالی که آنها به راحتی می‌توانستند با جادویی دیگر دیوارها را به رنگ اول برگردانند و یا حضور خرس قهوه‌ای یا قوی سیاه در سرزمینی که اعلان می‌شود در آن هیچ پرنده و جنبنده‌ای وجود ندارد. همچنین است احتیاج مبرم قهرمانان به قالیچه خاله روگنا در حالی که آنها با جانو می‌توانستند زیراندازهای دیگری را که در قصر و لایلام موجود بود، به کار بگیرند و یا جایگزین کردن جاروی دیگری به جای جاروی دسته دار خودشان و نیز فکر خواندن از راه نزدیک اهالی هیاسیب که در آن صورت آن همه محاکمه، آزمون و توطئه معنا نمی‌یافت و...

نکته آخری که به آن اشاره می‌شود، در خصوص زبان اثر ابراهیمی است. آنچه در این زبان، بیش از هر چیزی و به نحو حساسیت برانگیزی بارز می‌شود، استفاده افراطی از ضرب المثل هاست. او عاشق جمله «کار از محکم کاری غیب نمی‌کند» است و می‌توانید این جمله را در صفحاتی چون ۷۷-۸۱-۸۴ (ج ۱) و ۶۰ (ج ۲) ببینید. متن او پر است از اصطلاحاتی چون: «عجله کار شیطان است» «ریگی به کفش داشتن» «دیر و زود دارد،

ولی سوخت و سوز ندارد» «بی گذار به آب زدن» «مولای درز رفتن» «چیزی که عوض دارد گله ندارد» و... در این میان، از همه جالب‌تر استفاده از اصطلاح «سنگ پای قزوین» است که در سرزمین‌هایی که نام‌هایی چون «تیمارو» و «زایپ» دارند، به کارگیری آن بعید می‌نماید. هم چنین، در مورد زبان اثر او باید به اطنابی که گریبان دیالوگ‌ها را می‌گیرد، اشاره کرد. فی‌المثل در جایی که رانا، ملوقع زندگی خود را برای ولابلای تعریف می‌کند، در حالی که مخاطب تمام آن مطالب را می‌داند، نویسنده می‌توانست با آوردن جمله‌ای چون (او تمام ماجرا را تعریف کرد) صفحات ۶۶ و ۶۷ (ج ۲) را به تک‌جمله‌ای تقلیل دهد.

علاوه بر اطناب، استفاده از جملات کلیشه‌ای چون «خانه آن روز پر از بوی مهربانی بود» (ص ۷۲)، کلمات نامناسب «گله به گله» (ص ۱۰ ج ۱) و یاهمکره‌ای‌ها (ص ۹ ج ۲)، و یا جملات شعارگونه «مگر حکومت چقدر ارزش دارد که کسی به خاطر آن به هر جنایتی دست بزند» (ص ۱۴۵ ج ۲)، از غنای نثر او کاسته و سرانجام، پایان‌بندی ضعیف داستان، از مواردی است که به ساختار اثر لطمه زده است. در این میان، استفاده از اسامی خاص (که نویسنده در نشانی اول ذهن را متوجه معمایی در انتخاب آنها می‌کند و اکثراً نام میوه‌هایی است که به طور معکوس نگاشته شده) و نیز وردهای جادویی، از نقاط قوت کار است. مسلماً در بین فانتزی‌نویسانمان ما کمتر کسانی را داریم که خود خالق و مبدع موقعیت فانتاستیک خاص این سرزمین باشند. تنها با بسنده کردن به نام‌هایی ایرانی در اثر و یا با آوردن نامی از شخصیت‌های برجسته ایرانی چون سعدی، نمی‌توان کار را اصالت بخشید. امید که در این عرصه، شاهد خلق داستان‌هایی خلاق و ناب باشیم که در آن، کارکردهای اصیل فانتزی حفظ شده و عرصه‌ای باشد برای حضور خیال، چه که «فانتزی معنا دادن به جانو و اسطوره در جهان مدرن است»^{۱۱} و حضور همین عناصر است که سبب پایداری و تعادل انسان امروز می‌گردد.

پانویس‌ها:

- ۱- فانتزی در ادبیات کودکان / محمد محمدی / نشر روزگار، ۱۳۷۸ / ص ۱۱۹.
- ۲- همان ص ۱۲۲.
- ۳ و ۴- همان ص ۳.
- ۵- همان ص ۴۶.
- ۶- همان ص ۷.
- ۷- همان ص ۱۲۲.
- ۸ و ۹- همان ص ۶۰.
- ۱۰- همان ص ۷.
- ۱۱- همان ص ۱۳۳.



سهم زنان در صلح

● حسین شیخ رضایی



- عنوان کتاب: جنگ چشمه
- نویسنده: کنی مولر
- مترجم: همایون فلاح
- ناشر: نشر نی
- نوبت چاپ: اول - ۱۳۷۸
- شمارگان: ۲۲۰۰ نسخه
- تعداد صفحات: ۱۰۴ صفحه
- بها: ۵۵۰ تومان