



فرافانتزی

سالیوان^۲
دایره المعارف ادبیات کودکان

ترجمه و تلخیص: پرناز نیری

خواننده شکل می‌گیرد، جادو و طلسم آن جهان شکسته می‌شود و هر نویسنده و یا سحر و افسونی که نویسنده یا هنر خود کرده، از بین می‌رود و خواننده احساس می‌کند در دنیای نخستین هست و از بیرون، به آن جهان رها شده نگاه می‌کند.

تولکین با نوشتن داستان هویت^۱ و خلوند حلقه‌ها^۲ به اهمیت واقعی پنداشتن و یک پارچگی جهان دیگر پی نبرد. هرچند این دو اثر، خود بهترین نمونه از خلق دنیای دیگر محسوب می‌شوند و بسیار واقعی به نظر می‌رسند. او با مطالعه داستان‌های کهن حماسی، به خصوص با مطالعه بتوولف^۳ (قهرمان افسانه‌ای اشعار حماسی انگلوساکسون که بین قرن هشتم و دهم نوشته شده است) متوجه این نکات شد.

تولکین در کتاب خود با عنوان «بتوولف: دیوها و منتقدان»^۴ چاپ ۱۹۳۶ که یک سال پیش از هویت منتشر شد، وجود دیوها را واقعی می‌پندارد و در مقابل نظر افرادی که دیوها را فقط نمادین و استعاره‌ای می‌انگارند، از آن دفاع می‌کند. از نظر او در شعر حماسی بتوولف، اژدها را باید در نقش خودش دید و به آن ارج گذاشت و نباید براساس یافته‌های زمین‌شناسی، وجود آن را نفی کرد. او در ادامه می‌گوید، نمی‌توان وجود اژدها را تنها یک خیال‌پروری بی‌هدف تصور کرد و وجود دیوها را نتیجه کم سلیقگی دانست، بلکه وجودشان لازم است و با مفهوم بنیادی و ساختار شعر، هماهنگ و عجین است و به لحن اثر غنا می‌بخشد و به آن حالتی بسیار واقعی می‌دهد. تولکین، مدرس الهیات، خوب می‌دانست وقتی دیوهای شعر را جدی بگیرند، به تبع آن، خودشعر را هم واقعی نمی‌پندارند. دیوهایی که فقط در جهان دیگری که هنرمند خلق کرده است، ظاهر می‌شوند. تولکین، نویسنده داستان‌های فرافانتزی، می‌دانست این گونه داستان‌ها، در صورتی واقعی جلوه می‌کنند که نویسنده بتواند جهان واقعی دیگری خلق کند و در سراسر داستان،

می‌کنند، در برمی‌گیرد. بنابراین تعریف هیوم، داستان‌های فرافانتزی، زیرمجموعه‌ای از این ژانر ادبی است که در این پیوستار، بیشتر به داستان‌های فانتزی گرایش دارد؛ چرا که داستان‌های فرافانتزی نیز بسیاری از واقعیت‌های مورد قبول عصر حاضر را شامل نمی‌شود.

با وجودی که داستان‌های علمی-تخیلی^۵ نیز از بسیاری از واقعیت‌های مورد قبول عموم می‌گذرد و می‌کوشد با بیان آن چه در آینده دور یا نزدیک، احتمال وقوع آن می‌رود و به کمک اکتشافات، اختراعات و پیشرفت‌هایی که بشر ممکن است به دست آورد، واقعیت را به طرز چشمگیری تغییر دهد، ولیکن باز هم با فرافانتزی متفاوت است. چرا که نویسنده در داستان‌های فرافانتزی، با خلق جهان دیگری^۶ که همه وقایع در آن رخ می‌دهد، از واقعیت‌های قراردادی عصر حاضر می‌گذرد.

گری کی ولف^۷ در کتاب خود با نام «اصطلاحات دقیق برای داستان‌های علمی - تخیلی و فانتزی: واژه نامه‌ها و راهنمای تحقیق»^۸ می‌نویسد فرافانتزی، همان فانتزی است که در جهان دیگر شکل می‌گیرد و برخلاف فروفانتزی^۹ است که عناصر فوق طبیعی را به دنیای واقعی می‌کشاند. جی آر. آر. تولکین^{۱۰} از اولین منتقدانی است که اهمیت خلق دنیای دیگر را در داستان‌ها بر شمرده است. او در کتاب خود با نام «درباره افسانه‌های جن و پری»^{۱۱} (سال ۱۹۴۷) نظریات خود را با تاکید فراوان بر یک پارچگی اثر چنین شرح می‌دهد:

آن چه در حقیقت باید اتفاق بیفتد، این است که قصه‌گو ثابت کند خالق موقفی است. در این آفرینش او جهان دیگری می‌سازد که ملموس است و می‌تواند در ذهن موجودیت داشته باشد. در آن جهان دیگر هر چه وجود دارد، واقعی است، یعنی هماهنگ با قوانین آن دنیای ذهنی دیگر است. از این رو می‌توان آن را باور کرد؛ چنان که گویی در داخل آن هستیم، لحظه‌ای که ناباوری در

اصطلاح ادبی و مرکب «فانتزی»^۲ مفاهیم بسیاری را به ذهن القا می‌کند. این اصطلاح نیز چون سایر اصطلاحات القایی، ترکیبی است از چند معنا و بنابراین، مشکل بتوان تعریفی دقیق و جامع از آن ارایه کرد. شاید واژه «فرا» به سبک، موضوع، درونمایه و یا لحن اثر برگردد و یا شاید منظور از آن، فرایندهای ذهنی شخصیت‌های داستانی اثر باشد؛ یعنی جایگاه اجتماعی خاص و یا دیدگاه اخلاقی که شخصیت‌ها نماینده آن هستند. واژه «فرا» هم چنین جنبه‌های عاطفی داستان را در برمی‌گیرد. منظور از اصطلاح ادبی فانتزی، آن دیدگاه داستان نویسی است که حداقل در ابتدا تنها به قوه تخیل نویسنده و به تجربه و مهارت او در امر نویسندگی محدود شده باشد. پس فرافانتزی، یک ژانر (نوع ادبی) را می‌سازد که می‌تواند برگزیده‌ترین آثار ادبی نوجوانان را در زمره آن قرار داد.

کاترین هیوم^۳ در کتاب خود با عنوان «فانتزی و محاکات: واکنشی در برابر واقعیت در ادبیات غرب» فانتزی و عناصر فانتاستیک یا خیال‌پردازانه در ادبیات رابه نحو قابل استفاده‌ای تعریف می‌کند. هیوم می‌نویسد هر اثر ادبی، در جایی از این پیوستار قرار دارد که یک سر آن، به محاکات و سر دیگرش به فانتزی می‌رسد. هیوم معتقد است که:

تمامی آثار ادبی، حاصل دو انگیزه است؛ انگیزه اول محاکات، تقلید صرف و رونویسی از واقعیت بیرونی، یا عینیت دادن به وقایع، اشخاص و اشیا بدین منظور که بتوانیم دیگران را در تجربیات خود سهیم سازیم و انگیزه دوم، همان فانتزی یا تمایل به تغییر واقعیت‌ها است برای از بین بردن یک نواختی‌های زندگی تا آرزوی رفع کمبودهای زندگی میسر گردد. نیاز به استفاده از تصاویر ذهنی خلاق، این اسکان را فراهم می‌آورد که به دنیای تسخیرناپذیر خوانندگان داخل شویم.

او در ادامه می‌گوید فانتزی هرگونه گذر از واقعیت‌های مورد قبول عموم است. رعایت تناسب بین این دو، یعنی محاکات و فانتزی در هر اثر، جایگاه آن را در این پیوستار مشخص می‌کند.

هر گونه گذر از واقعیت‌های قراردادی، همه وقایعی را که غالب منتقدان از آن به عنوان «امر غیرممکن» یاد

قوانین و عناصر آن جهان منطقی و از یک پارچگی و وحدت لازم برخوردار باشد.

پس از تولد نیز بسیاری از نویسندگان و منتقدان، آگاهانه و یا ناخودآگاهانه، عقاید او را نسبت به لزوم واقعی و جدی پنداشتن عناصر خیالپردازانه در جهان دیگر، هم از نظر نویسنده و هم از دید مخاطبانش منعکس کردند. اورسلالوگوین^{۱۶} می‌گویند:

به نظرم فرافانتزی اصطلاح زیبایی است. این اصطلاح، آن چه را که از خواندن یک اثر تخیلی انتظار دارم، برایم محسوس می‌کند. به این ترتیب که خود نویسنده که جهان دیگر را خلق کرده، باید شخصیت‌های داستانش را باور داشته باشد؛ همان طور که هومر، جنگ تروا و داستان اودیسه را باور داشت. او باید بتواند این بازی را با همه مهارت و هنر خود و با تمام وجودش انجام دهد. آن وقت است که این بازی، از زیباترین بازی‌هایی می‌شود که نوع بشر قادر به انجام آن بوده است.

و اصلاً اتفاقی نیست که لوگوین نیز چون تولکین، برای قیاس و توضیح بیشتر در مورد فرافانتزی، از داستان‌های حماسی استفاده کرده است.

جهان دیگر در فرافانتزی نمی‌تواند سراسر خیالی باشد و گرنه خوانندگان نمی‌توانند حتی کلمه‌ای از آن را درک کنند. باید عناصری در جهان دیگر به کار برده شود که برای خوانندگان نیز قابل تشخیص و ملموس باشد. طی سال‌های گذشته، کوشش‌های فراوانی صورت گرفته تا با شناسایی عوامل فرافانتزی در منابع قدیمی موجود، واقعیت فرافانتزی نشان داده شود. فرافانتزی و هر نوع اثری که به نحوی با الهام و استفاده از اسامی خاص نوشته شده باشد، در ادبیات کهن و سنتی چون اسطوره‌ها، داستان‌های حماسی، افسانه‌ها، داستان‌های عاشقانه و داستان‌های عامیانه اروپای غربی ریشه دارد.

بسیاری از عناصر تخیلی داستان‌های فرافانتزی جدید، از قدیمی‌ترین افسانه‌ها گرفته شده است. جنگ پایان‌ناپذیر بین اژدها و شکارچی اژدها، به افسانه‌های سنت جورج برمی‌گردد و افسانه سیگارد^{۱۷} (زیگفرد-م) از افسانه‌های کهن حماسی ولسونگ‌ها^{۱۸}، نابودی فانتیر^{۱۹} از روی جنگ بین نور^{۲۰} و اژدهامیدگارد^{۲۱} از اسطوره نورز^{۲۲} اقتباس شده است. داستانی که در آن، مرد جادوگری مریبی شاهزاده جوان یا قهرمان داستان می‌شود و او را برای گذر از کودکی و ورود به بزرگسالی و پیروزی نهایی آماده می‌سازد، ریشه در داستان‌های مرلین^{۲۳} دارد که منشاء آن نیز افسانه‌های کاهنان قوم باستانی اروپایی، یعنی سلت‌ها^{۲۴} است. چنین می‌نماید که گویی قهرمانان داستان‌های معاصر، با نگاهی بر هزاران قهرمان افسانه‌های عامیانه و سایر افسانه‌ها، خود نیز همانند قهرمانان حماسی چون بنوولف آشیل و اودیسه می‌شوند. در واقع، جنبه‌های غیرواقعی و فوق بشری که قهرمانان آن باکار و تلاش جست و جوی خود به دست می‌آورند و بر دنیای فانتزی نیز بسیار تاثیرگذار بوده، از جهان اساطیری و حماسی گرفته شده است.

گرچه اغلب مضامین و عناصر واقعی داستان‌های فرافانتزی از اسطوره‌ها، حماسه‌ها و افسانه‌ها گرفته شده، ولیکن ساختار اصلی آن هم چون افسانه‌های جادویی یا افسانه پریان است.

در حقیقت افسانه پریان^{۲۵}، داستان ماجراجویی‌های یک قهرمان است. ابتدا زندگی قهرمان مونث یا مذکر داستان در محیط عادی و بسیار کسل‌کننده، در دنیای واقعی به تصویر کشیده می‌شود که ناگهان دنیای مافوق

طبیعی دست به کار می‌شود و قهرمان فناپذیر را برای سفری طولانی به منظور رسیدن به خوشبختی آماده می‌کند. قهرمان پس از ورود به جنگل جادویی و به یاری عوامل فوق بشری، موفق به شکست نیروهای اهریمنی می‌شود که دنیای بشر را احاطه کرده است. از مرزها و محدودیت‌های متعدد می‌گذرد و امور ناممکن را ممکن می‌سازد. در طی آن بارها رسوا، تبعید، شکنجه و اسیر می‌شود و مورد خیانت قرار می‌گیرد. او به فجیع‌ترین وضعی گشته می‌شود، ولیکن هربار به زندگی بازمی‌گردد. تحمل این مصائب و درد و رنج‌ها، عاقبت از او یک قهرمان واقعی می‌سازد و همان طور که بلعیده، تکه تکه و به هیولایی وحشی تبدیل می‌شود، کم کم نیز قوی‌تر و زیباتر می‌گردد و سزاوار دریافت پاداشی می‌شود که در انتظار و جست و جوی آن بوده است. او از ژنده پوشی به مکتب و در پایان، دست در دست زنی زیبا، به سلطنت و حکومت می‌رسد. افسانه‌های پریان، با بازگشت قهرمان به دنیای انسانی، پایان می‌پذیرد و در آن جا ست که او کیفر بدی‌ها را تعیین می‌کند و اهریمنان را به سزای اعمال‌شان می‌رساند و خوبی‌ها را پاداش نیک می‌دهد.

اگرچه تمامی آثار فرافانتزی، عناصر ذکر شده را شامل نمی‌شود، ولیکن همگی بیشتر این عوامل را دارند و حتی در مواردی چون مرگ و حیات دوباره قهرمان داستان، بیشتر ساختاری استعاری دارد تا این که واقعاً رخ بدهد.

فضای انتخاب شده برای داستان‌های فرافانتزی و هم چنین عوامل فرهنگی و صنعتی موجود در این گونه داستان‌ها بیشتر به دوران رمانتیک قرون وسطی مربوط است. غالباً شخصیت‌های داستانی، در قصرها و خانه‌های ارباب‌بسی زندگی میکنند و وسیله حمل و نقل‌شان،

چنانچه جادویی نباشد، در خشکی اسب و در دریا کشتی است. سطح صنایع داخلی و نظامی آنان البته به جز وسایل جادوگری، در همان سطح قرون وسطی انگلستان باقی مانده است. آرمان‌ها و آرزوهای‌شان چکیده‌ای است از سنت‌های دوران آرثور که به قرن بیستم انتقال داده شده است و با وجود این که غالب شخصیت‌های آثار، از طبقات اشرافی و اعیان جامعه هم چون شاهان، ملکه‌ها، شاهزادگان، شاهزاده خانم‌ها، جادوگران، شوالیه‌ها و بانوان مشخص انتخاب شده‌اند، همیشه به نظر می‌رسد که قهرمان یتیم و نادر، در پایان داستان می‌تواند شایستگی خود را به اثبات برساند (که البته در این صورت، خود نیز به جرگه اشخاص مشخص جامعه وارد می‌شود). علاوه بر عناصر واقعی ذکر شده، فضای رمانتیک قرون وسطی در داستان فرافانتزی، موجب ایجاد عامل انتزاعی دیگری می‌شود که همان سبک اثر است.

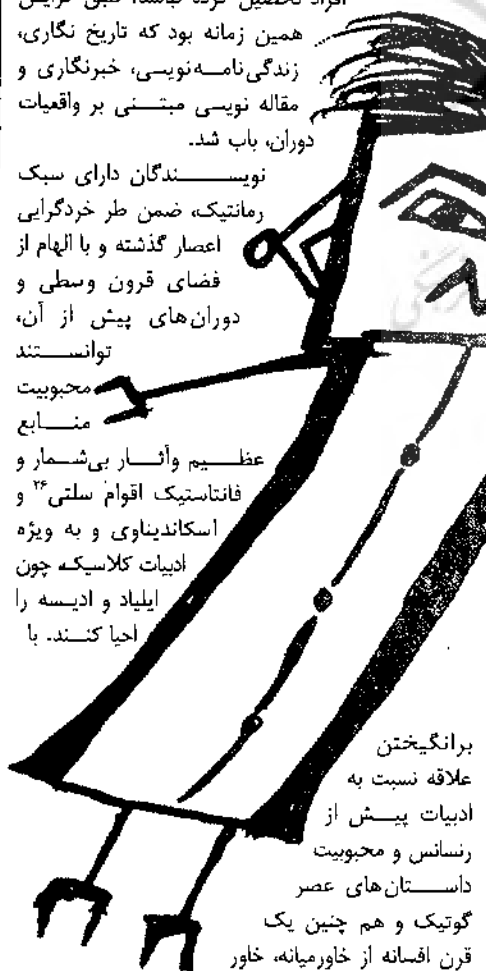
آن چه اثر خوب را از بد متمایز و جدا می‌سازد، به عناصری که نویسنده در اثر خود انتخاب و به کار برده، چندان بستگی ندارد، بلکه بیشتر به چگونگی و نحوه آرایه بیان داستان مربوط است. اورسلالوگوین معتقد است «سبک هر اثر، خود اثر است. اگر سبک داستان را برداریم، تنها چکیده‌ای از طرح داستان باقی می‌ماند. سبک اثر، به

خصوص در داستان‌های فرافانتزی، از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است.» او در ادامه می‌گوید «برای این که بتوانیم جهان دیگری که تولکین از آن نام برده خلق کنیم، باید دنیایی نو بسازیم. دنیایی که تا به حال صدایی از آن نیامده باشد که در این صورت، هر حرف و کلامی که گفته شود، خود نوعی آفرینش محسوب می‌شود و تنها صدایی که از آن جا می‌آید، صدای خالق اثر است و هر کلمه‌ای که گفته شود، به حساب آید و با ارزش است.» بنابراین تعاریف، قطعاً می‌توان گفت که همان سبک مشخص و قراردادی رمانتیک قرون وسطایی، برای بیان وقایع داستان‌های فرافانتزی مناسب است. باید نظر گرفتن توالی زمانی نیز دوران قرون وسطی نسبت به افسانه‌های اساطیری و حماسی، به داستان‌های فرافانتزی نزدیک‌تر است. بنابراین، آشکارترین تبار آن محسوب می‌شود و در نتیجه، بیشترین اثر را هم بر آن گذاشته است.

در حقیقت، همین توجه و علاقه نویسندگان انگلیسی دارای سبک رمانتیک به قرون وسطی، به خلق آثار فرافانتزی انجامیده است. با وجود این که عناصر داستان‌های اساطیری، حماسی، افسانه‌ها، رمانس‌ها و داستان‌های عامیانه در اکثر آثار فرافانتزی جدید یافت می‌شود و این شیوه از داستان‌سرایی سنتی و قدیمی از قرن‌ها پیش ادامه داشته، قاعده خاصی به شکل امروزی برای تشخیص محاکات و فانتزی از یکدیگر موجود نبوده است. از قرن هفدهم و هجدهم میلادی، روش‌های علمی با تاکید بر خردگرایی، یعنی از طریق مشاهده و آزمایش، رواج یافت که موجب تحریم عناصر فانتاستیک از دنیای ادبی شد، چراکه به نظر می‌رسید شایسته سلیقه و ذوق افراد تحصیل کرده نباشد. طبق گرایش همین زمانه بود که تاریخ نگاری، زندگی‌نامه‌نویسی، خبرنگاری و مقاله نویسی مبتنی بر واقعیات دوران، باب شد.

نویسندگان دارای سبک رمانتیک، ضمن طر خردگرایی اعصار گذشته و با الهام از فضای قرون وسطی و دوران‌های پیش از آن، توانستند محبوبیت منابع عظیم و آثار بی‌شمار و فانتاستیک اقوام سلتی^{۲۶} و اسکاندیناوی و به ویژه ادبیات کلاسیک چون ایلیاد و اودیسه را احیا کنند. با

برانگیختن علاقه نسبت به ادبیات پیش از رنسانس و محبوبیت داستان‌های عصر گوتیک و هم چنین یک قرن افسانه از خاورمیانه، خاور دور و آمریکای جنوبی، شرایط خلق آثار فرافانتزی ایجاد



شد. علاوه بر آن، در نیمه دوم قرن نوزدهم، آگاهانه آثاری فانتاستیک در انگلیس نوشته شد. آثاری چون پادشاه رودخانه طلائی، اثر جان راسکین و نوزادان آبی، اثر چارلز کینگزلی، ماجراهای آلیس، اثر لوئیس کارول و سرود کریسمس، اثر چارلز دیکنز یا وجودی که این آثار در زمره آثار ادبی فرفانتزی قرار نمی‌گیرند، ولیکن زمینه لازم را برای پیدایش این سبک هنری فراهم آوردند. پیدایش این سبک، با آثار ویلیام موریس^{۳۳} آغاز می‌شود.

شهرت موریس، به دلیل گرایشش نسبت به استفاده از تمامی جنبه‌های ادبیات قرون وسطایی، عناصر داستان‌های دوران آرتوری و چکامه‌های پهلوانی ایسلندی بود. او به عنوان اولین نویسنده‌ای که توانست با به کارگیری عناصر و طرح داستان‌های سنتی، در رمان‌های خود، به خلق جهان دیگر دست زند، شناخته شده که در آن، داستان فانتاستیک را به سبک برتر بیان کرده است. بدون شک خواننده امروزی می‌تواند آثار فانتزی دیگری بیابد که پیش از اثر موریس، بیشه‌زاری آن سوی دنیا^{۳۴}، نوشته شده باشد، ولیکن هیچ نویسنده‌ای دانسته و از روی قصد، به خلق جهان منسجم و منطقی دیگر، اقدام نکرده است.

هیچ راهی برای پاسخگویی به این مطلب که کدام یک از آثار ادبی فرهنگ‌های قبل از رنسانس، محاکات و کدام یک فانتزی محسوب شود، موجود نیست، چرا که در آن زمان، این گونه مقوله‌بندی‌ها که امروزه آن را به عنوان طبقه‌بندی مانه‌الجمع می‌شناسیم، وجود نداشته است. در حقیقت، شاید تا اواخر قرن هفدهم و اوایل قرن هجدهم، این دو یعنی محاکات و فانتزی، برای فرهنگ انگلیسی و تا حدودی هم فرهنگ آمریکایی، مانه‌الجمع نبوده است. شیوه رمان نویسی که بر مبنای نشر واقع‌گرایی قرون ۱۷ و ۱۸ اشاعه یافته بود، در آغاز به شکل محاکات بیان می‌شد، حتی اگر در آن مبالغه هم به کار می‌رفت. اما موریس به عنوان اولین نویسنده‌ای شناخته شد که توانست داستان‌سرایی به شیوه رئالیستی را بشکند و دنیایی به وجود آورد که در آن، وقایع داستان «بیشه‌زاری آن سوی دنیا» شکل بگیرد.

داستان موریس، از محله‌ای در شهر هولم انگلستان آغاز می‌شود. قهرمان داستان، گلدن والتر نام دارد و از دودمان معروفی است. والتر پس از شکست در ازدواج، تصمیم می‌گیرد بریکی از کشتی‌های پدرش سوار شود و به قصد سیر و سفر جهان، خانه را ترک گوید. پس از هفت ماه در دریا و چندین دیدار با گروهی سه نفره و اسرارآمیز، یعنی زن و یک دختر جوان و یک کوتوله، به والتر خبر می‌رسد که پدرش مرده و او هم تصمیم می‌گیرد برگردد. کشتی در مسیر برگشته آتش می‌گیرد و والتر این دنیا را ترک می‌گوید. او وارد جهان دیگری می‌شود که ظاهراً شبیه همین دنیاست. در آن جا با جنبه‌های پربرکت الهه پیر آشنا می‌شود. الهه پیر از بین می‌رود و او پس از کشتن کوتوله، با الهه جوان که خدمتکار الهه پیر نیز بوده، ازدواج می‌کند. سپس از دنیای وحشی، وارد شهر اصلی جهان دیگر می‌شود و به سلطنت می‌رسد.

طرح داستان بیشه‌زاری آن سوی دنیا، ماخوذ از تمامی طرح‌های سنتی اعصار گذشته است. الهه پیر، بافنا کردن جان خود، موجبات ازدواج الهه جوان را فراهم می‌آورد و بنابراین، نقش خود را به عنوان عنصری پویا و پربرکت ایفا می‌کند که البته، از الگوهای متداول کهن است. همین که گلدن والتر، نام خانوادگی پدر را به عنوان نامش به کار می‌برد، حاکی از علاقه موریس به استفاده از سنت‌های

اقوام اسکاندیناوی است. طرح سفر در اقیانوس و سپس ورود به جهانی کاملاً متفاوت، از طرح‌های داستان‌های سفر ادبیات کهن اروپای غربی و هم چنین افسانه‌ها و افسانه‌های عامیانه گرفته شده است. صنعتی که در ساخت کشتی چوبی به کار رفته و توصیفات مربوط به پوشاک و ابزارها، چون شمشیرها، چاقوها، تیروکمان‌ها و همه و همه در داستان‌های رمانتیک قرون وسطی قابل رویت است. به علاوه، استفاده از لغات غیرمتداول برای کلماتی چون «دانستن» و «مقداری زیاد» در داستان، نشانگر زبان اواخر قرون وسطی است. سبک کلی موریس که از طریق مطالعه او در این زمینه‌ها ایجاد شده، یادآور دوران رمانتیک قرون وسطی است.

امکان خلق آثار فانتزی، در اواخر قرن نوزدهم و اوایل قرن بیستم، به طرز قابل ملاحظه‌ای گسترش یافت. آثاری چون باد در میان شاخه‌های بید (ترجمه شاهنده سعیدی، چشمه) اثر کنیت گراهام، بانتریس یاتر با حیوانات و ماجراهای شان و ام بارنی با داستان پیتترین و ال فرانک بوئم با داستان جادوگر شهر از راه را برای خلق آثار فانتزی دیگر گشودند. در همین دوران، آموزش و پرورش، تمامی کودکان را در هر سطح اقتصادی و اجتماعی، تحت پوشش خود قرار داد و به کودکان خواندن و نوشتن آموخت و همپای آن، پیشرفت صنعت چاپ و نشر موجب شد که کتاب‌ها ارزان‌تر و سریع‌تر در اختیار عموم قرار گیرد و تعداد خوانندگان کتاب‌ها، روزنامه‌ها و مجلات افزایش یابد. تقریباً هم زمان، گام‌هایی بعدی در راه پیشبرد ادبیات فانتزی، با کار بازنویسی به نام تی اچ ولایت^{۳۵} و هم چنین با آثار جی. آر تولکین که از او به عنوان فاتح دنیای فرفانتزی یاد می‌کنند، برداشته شد.

اثر ولایت با نام شمشیری در دل سنگ^{۳۶}، رمانی است فرفانتزی که برای مخاطب جوان نوشته شده است. در این داستان، ولایت کودکی آرتور را از لحظه تولد تا زمانی که شمشیر را از دل سنگ بیرون می‌کشد و پادشاه انگلستان می‌شود، نقل می‌کند. برخلاف افسانه‌های پریان^{۳۷} و یا بیشه‌زاری آن سوی دنیا، هیچ انتقالی از این دنیا به جهان دیگر صورت نمی‌گیرد. داستان با زندگی پسرکی یتیم به نام آرتور آغاز می‌شود و اتفاقاتی که در طول داستان رخ می‌دهد، موجب می‌شود هم آرتور و هم مخاطبان داستان، متوجه جهان دیگر شوند که در آن امور غیرممکن، موجودیت می‌یابند.

مرلین^{۳۸} در دو نقش ظاهر می‌شود، یکی به عنوان جادوگر و دیگری به عنوان راهنمایی فرزانه که نظارت عالیه بر بزرگ شدن قهرمان داستان دارد. در پایان داستان، آرتور از فضای امن خود بیرون می‌آید و در واقع، در مبارزه خود برای رسیدن به کمال، فاتح می‌شود و پس از گذر از این مرحله، سرانجام شاه شاهان می‌شود.

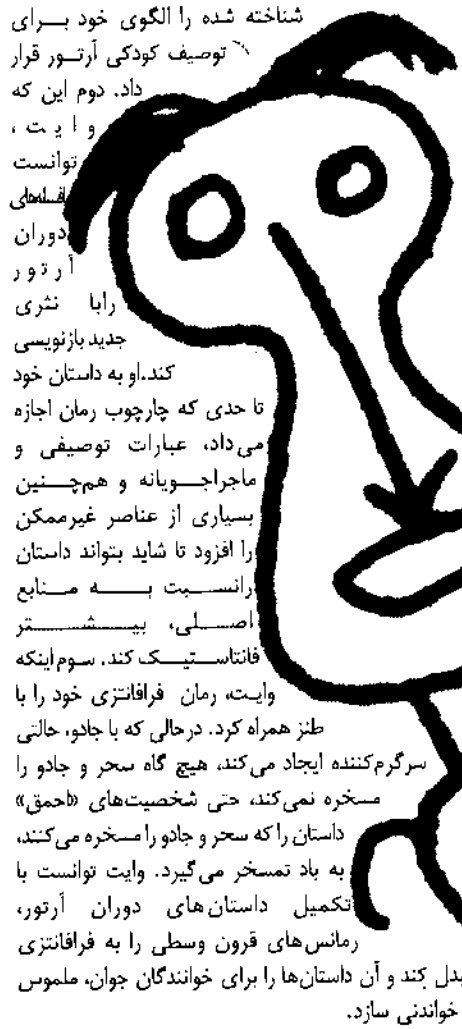
ولایت با بازنویسی افسانه‌های دوران آرتور، امکان پیشرفت اساسی در ادبیات فرفانتزی را فراهم آورد. اول این که چون در دست نوشته‌های قرون وسطی، اطلاعات کمی از دوران نوجوانی آرتور موجود بود، ولایت ناگزیر داستان نوجوانی او را از روی سایر افسانه‌های کهن اقتباس کرد، یعنی سرگذشت کودکی سایر قهرمانان افسانه‌های

شناخته شده را الگوی خود برای توصیف کودکی آرتور قرار داد. دوم این که ولایت، توانست فلسفه دوران آرتور را با نثری جدید بازنویسی کند. او به داستان خود

تا حدی که چارچوب رمان اجازه می‌داد، عبارات توصیفی و ماجراجویانه و هم‌چنین بسیاری از عناصر غیرممکن را افزود تا شاید بتواند داستان را نسبت به منابع اصلی، پیشرفته‌تر فانتاستیک کند. سوم اینکه ولایت، رمان فرفانتزی خود را با طنز همراه کرد. در حالی که با جادو، حالتی سرگرم‌کننده ایجاد می‌کند، هیچ گاه سحر و جادو را مسخره نمی‌کند، حتی شخصیت‌های «حماق» داستان را که سحر و جادو را مسخره می‌کنند، به باد تمسخر می‌گیرد. ولایت توانست با تکمیل داستان‌های دوران آرتور، رمان‌های قرون وسطی را به فرفانتزی مبدل کند و آن داستان‌ها را برای خوانندگان جوان، ملموس و خواندنی سازد.

در حالی که ولایت، گام‌های نخستین را برای قدرت بخشیدن به افسانه‌های آرتور به پایان رساند، جی. آر تولکین (نویسنده انگلیسی ۱۹۷۳-۱۸۹۲) شروع به تعیین حدود دنیای دیگر کرد. داستان هویت اثر تولکین، هر چند اقتباسی از داستان دوران آرتور نیست، ولیکن هم‌چون داستان فانتزی ولایت، کتابی است حجیم که برای نوجوانان نوشته شده است. داستان هویت، طنزی ظریف دارد و قهرمان داستان با خطرات واقعی رو به رو می‌شود و در آن به سحر و جادو به طور جدی پرداخته شده است. کتابی است که جهان دیگر، ساخته ذهن را به زیبایی به تصویر کشیده است. قهرمان داستان، بیلبو^{۳۹}، به سفری افسانه گونه می‌رود، اما نه از طریق دنیای فانتاستیک افسانه‌های انگلیسی، بلکه مستقیماً در وسط دنیای جادوگران، کوتوله‌ها، پری‌ها، دیوها، حیوانات تغییرشکل یافته و اژدهاها فرود می‌آید که حتی خودش هم نیمی از وقایعی را که در شروع داستان رخ می‌دهد، درک و باور نمی‌کند. در پایان داستان، پس از کشتن اژدها و یافتن گنج، آرامش اولیه بازمی‌گردد. در انتهای داستان، بیلبو به همراه خواننده داستان، به شناخت بیشتری از جهان دیگر دست می‌یابد.

هویت در سال ۱۹۳۷ به عنوان کتاب کودکان چاپ شد و موفقیت زیادی به دست آورد. پس از آن تولکین، با تشویق ناشران خود طی سال‌های ۱۹۵۳ و ۱۹۵۴ داستان دیگری به نام خدایان گار حلقه‌ها نوشت. این داستان حجیم که معمولاً در سه جلد منتشر می‌شود، داستان هویت را به صورت پیش درآمدی برای این داستان درآورد. امروزه، هر دو این داستان‌ها با هم چاپ می‌شوند و در حقیقت، برای همه گروه‌های سنی قابل استفاده است.



البته، این مشخصه تمامی آثار فرافانتزی ناب است، یعنی برای هر گروه سنی که نوشته شود، برای سایر گروه‌ها هم قابل خواندن است. با توجه به این نکته که داستان هویت، پیش درآمدی برداستان خلدوندگار حلقه‌ها فرض شده، تعدادی از منتقدان و از جمله رندل هلمز^{۲۴} پیشنهاد می‌کنند که هویت را می‌توانیم به منزله واسطی بینگاریم که موجبات تولد خلدوند حلقه‌ها را که زیباترین و تخیل برانگیزترین اثر ادبی است که تا به حال خلق شده، فراهم می‌آورد.

تنزل و تلقی جایگاه هویت، به عنوان پیش درآمدی بر داستا ن دیگر، موجب می‌شود که منتقدان ارزش این داستا ن فانتزی کودکان و هم چنین تأثیری را که بر خلق اثر بعدی او و به طور کلی بر ادبیات فانتزی گذاشته است، نادیده بگیرند.

داستان هویت، دارای سه مشخصه اصلی است که به کمک آن می‌توان داستا ن را در زمره آثار ادبی کودکان جای داد. این سه مشخصه عبارتند از: دخل و تصرف نویسنده، ارائه طرحی برای رشد و تکامل و هم چنین بازی با لغات. علاوه بر آن تولکین، نویسندگی را با تهیه فهرستی از مشخصات داستا ن‌های کودکان آغاز نکرد، بلکه هویت، هنگامی که شب‌ها برای پسرش داستا ن نقل می‌کرد، پدید آمد. طرح داستا نی آثار تولکین، برگرفته از ساختار افسانه‌های پریان یا سحر و جادو، افسانه‌های کهن و حماسی است. افسانه‌های تولکین، البته به جز بخش اول داستا ن هویت، فاقد مشخصه‌های ادبیات شفاهی است. تولکین برای نوشتن آثار خود، از منابعی چون داستا ن‌های کهن اروپای شمالی مربوط به دوران قبل از مسیح، بسیار سود جست. با وجود استفاده از منابع اقوام اسکاندیناوی و سلتی، نمی‌توان اثر او را اقتباس دانست. تولکین با مطالعاتی که در زمینه افسانه‌های کهن انجام داده بود، به خوبی می‌دانست که قصه‌گویان سنتی، داستا نی نو خلق نمی‌کنند، بلکه همان داستا ن قدیمی را با بیانی گیرا و جذاب باز می‌گویند. تولکین هم با استفاده از شخصیت‌های داستا ن‌های کهن چون اژدها که از کودکی به خاطر سپرده بود، داستا ن را بازگفت که به خلق هویت منجر شد. در واقع، تمام دانسته‌های خود را که حاصل یک عمر تحقیق و مطالعه بود، از قبیل اطلاعات مربوط به زبان اروپای شمالی، تاریخ افسانه‌ها، اسطوره‌شناسی، ادبیات و همه و همه را در ذهنش فراخواند. ترکیب این منابع، موجب خلق جهان منسجم دیگری برای داستا ن فرافانتزی او شد که با حفظ اصل منابع، منعکس‌کننده صدای قرن‌ها فرهنگ قبل از رنسانس اروپایی بود. خصوصاً منابع سلتی و اسکاندیناوی که تا حد قابل ملاحظه‌ای، آثار فرافانتزی پس از تولکین را نیز متأثر ساخت.

خواننده پس از خواندن هویت و خلدوند حلقه‌ها، بی‌می‌برد که هویت داستا نی است با طرح ساده و معدودی شخصیت که در آن شکل داستا نی افسانه‌های عامیانه حفظ شده، در حالی که خلدوند حلقه‌ها داستا نی است با چندین طرح و تعداد بی شماری از شخصیت‌های داستا نی که با حفظ شکل اولیه افسانه‌های عامیانه به عنوان زیربنا، از مضامین و ساختار سایر افسانه‌ها و داستا ن‌های اساطیری بهره برده است. از هویت که با یک نتیجه‌گیری مشخص به پایان می‌رسد، به رماتی می‌رسیم که در خلال صفحات کتاب، به وقوع حوادثی اشاره دارد که قبل یا بعد از نوشتن داستا ن رخ می‌دهد و بهترین نتیجه‌گیری نهایی را می‌توان پیروزی موقتی شخصیت‌های داستا ن دانست. محبوبیت



درست، برای خلق این دو اثر قرار گرفته بود. آن چه تولکین، به انجام آن موفق شد، بیشتر هنگامی که داستا ن با صدای بلند خوانده می‌شود آشکار می‌گردد، همان چگونگی پیوند میان ادبیات شفاهی و مضامین آن باشکلی اصلی رمان است که موجب خلق اثری حماسی، به عظمت ایلیاد و ادیسه، اثر هومر شده است.

آینده فرافانتزی را باید در گذشته‌ها جست، چرا که دارای شکلی است که برای تمامی موضوعات و مضامین و سبک خود، به گذشته‌ها رجوع می‌کند و نوآوری کمی می‌توان در این سبک ادبی به وجود آورد. در حقیقت، بهترین آثار فرافانتزی را نویسندگانی چون تولکین می‌توانند خلق کنند که به بهترین وجهی اطلاعات خود را در زمینه داستا ن سرایی سنتی با فرهنگ‌های محبوب آن زمان درهم آمیزند و داستا ن رابه نحوی شایسته بیان کنند.

پا نوشت:

- ۱- High Fantasy
- ۲- C.W. Sullivan III
- ۳- فانتزی فراتری، فانتزی در ادبیات کودکان، محمد محمدی
- ۴- Kathryn Hume
- ۵- Fantasy and Mimesis: Responses to Reality in Western Literature
- ۶- Science fiction
- ۷- Secondary world
- ۸- Gary K. Wolfe
- ۹- Critical Terms for Science Fiction and Fantasy: A Glossary and Guide to Scholarship
- ۱۰- Low Fantasy
- ۱۱- J.R.R. Tolkien
- ۱۲- On Fairy Stories
- ۱۳- Hobbit
- ۱۴- The Lord of the Rings
- ۱۵- Beowulf
- ۱۶- Beowulf: The Monsters and the Critics
- ۱۷- Ursula Le Guin
- ۱۸- Sigurd
- ۱۹- Volsunga Saga
- ۲۰- Fafnir
- ۲۱- Thor
- ۲۲- Midgard Serpent
- ۲۳- Norse
- ۲۴- Merlin
- ۲۵- Celts
- ۲۶- اقوام سلتی قبل از ورود رومی‌ها به انگلیس در انجاستر شدند.
- ۲۷- William Morris
- ۲۸- The Wood Bwyan on the World
- ۲۹- T.H. White
- ۳۰- J.R.R. Tolkien
- ۳۱- The Sword in the stone
- ۳۲- Marchen
- ۳۳- Merlin
- ۳۴- Bilbo Baggin
- ۳۵- Randall Helms

داستان‌های هویت و خلدوند حلقه‌ها، نه تنها موجب افزایش علاقه خوانندگان به داستا ن‌های فرافانتزی شد، بلکه از نظر علمی هم‌انگیزه‌ای برای تحقیق بیشتر در زمینه داستا ن‌های فانتزی ایجاد کرد. لیکن مهم‌ترین تأثیری که تولکین، با نوشتن این دو داستا ن برجای گذاشت، وضع معیارهایی برای ارزیابی سایر آثار فرافانتزی بود. البته، تعداد کمی از این آثار، با این دو اثر قابل مقایسه هستند. حتی در مجموعه سرگذشت نارنیا، اثر سی. اس. لوئیس که خود در زمره آثار ادبی فرافانتزی قرار می‌گیرد و باید هم ردیف آثار تولکین گذاشته شود، تا حدود زیادی به وعظ اصول اخلاقی پرداخته شده، در حالی که در آثار تولکین، نکات اخلاقی بسیار ظریف و باموشکافی بسیار بیان شده است.

فهرست‌بندی آثار از روی نوع ادبی، همواره جایی برای بحث بیشتر باقی می‌گذارد و هم چنین، طبقه‌بندی داستا ن‌ها تحت عنوان فرافانتزی که چنین موضوع حساسی است و تهیه فهرستی از کتاب‌های مربوط به آن نیز به نوبه خود بسیار بحث برانگیز است. محبوبیت فعلی داستا ن‌های فرافانتزی و هم چنین، کیفیت بالای داستا ن‌هایی که در این ژانر ادبی قرار می‌گیرند، به طور عمده مزهون تولکین است که در زمان مناسب و در جای