

نوجویی و تجربه‌گری در ادبیات کودک و نوجوان آمریکای لاتین

نویسنده: **ماریا سسیلیا سیلوا - دیاز**
ترجمه: **شقایق قندهاری**
منبع: **Bookbird, ۱۹۹۹**

ادبیات کودک و نوجوان آمریکای لاتین، رشد و پیشرفت کندی داشته که علت آن را می‌توان اساساً در کمبودها و نارسایی‌های اجتماعی، سیستم آموزشی متوسط و نامناسب، ضعف ساختاری صنعت نشر، عدم دسترسی مناسب به کتاب و... جست و جو کرد. اما در سال‌های اخیر، افزایش دفاتر و مؤسسات انتشاراتی، به‌خصوص افزایش ناشرانی که از آثار خلاق و بدیع استقبال می‌کنند، استقبال کتاب‌خوانان از آثار تألیفی، در کنار رشد و ارتقای حرفه‌ای نویسندگان، نشان می‌دهد که وضعیت نشر و مطالعه در این کشورها وارد مرحله جدیدی شده است.

برپایه تحقیقاتی که روی ادبیات کودک و نوجوان صورت گرفته، رابطه عمیق و نزدیک میان ادبیات شفاهی و بومی هر کشور و ادبیات معاصر آمریکای لاتین نمایان می‌شود. درون‌مایه‌ها و تم‌های داستانی برگرفته از داستان‌های عامیانه و مردمی آفریقا، افسانه‌ها و اساطیر بومی سرخ‌پوستان و افسانه‌های اسپانیا که اغلب آن‌ها به زبان اسپانیولی بازنویسی شده‌اند، بر ادبیات داستانی نوپای آمریکای لاتین تأثیر عمیقی برجای گذاشته است. تأثیر داستان‌های عامیانه را می‌توان در داستان‌هایی که نخستین بار، در دهه ۱۹۹۰، برای کودکان و نوجوانان منتشر شد، به خوبی یافت. این امر، حکایت از آن دارد که این سنت‌ها و فرهنگ شفاهی، به نویسندگان اعتماد به نفس بخشیده و خود این موهبت، به هویت و ریشه‌های فرهنگ آن‌ها مرتبط است.

البته هنوز هم می‌توان قطعات و روایت‌های کوتاهی یافت که بیوند چندان محکمی با ابعاد ساختاری و زیربنایی فرهنگ شفاهی و ادبیات بومی این کشورها ندارند. به عنوان مثال، یکی از اولین اشکالات آشکار در آثاری که با سفرهای ابتکاری سر و کار دارد، ماجراجویی بدون حاصل



است که طی آن، قهرمان داستان، بدون کسب هیچ‌گونه نتیجه‌ای و با دست خالی، از سفر بازمی‌گردد. در این خصوص، برخی از نویسندگان دچار نوع دیگری از افراط می‌شوند؛ سفری بدون هرگونه ماجراجویی؛ ظاهراً در این دسته از داستان‌ها، تلاش و کاوش قهرمان داستان، تنها عنبر و بهانه‌ای برای بیان یک پیام ایدئولوژیک بود و پس از این رو، نویسندگان داستان‌های بدیع و خلاق باید با احتیاط عمل کنند تا به این ورطه‌ها نیفتند و با هنایت و پیشبرد داستان خود، موفقیت ماجراجویی انبی خود را در اثرشان تضمین کنند.

● تجربه‌گری در داستان‌های واقع‌گرا

باوجود این که تمام انسان‌ها در تمام مراحل زندگی خود، با تجاربی نو رو به رو می‌شوند، اما بیشتر این تجارب و به خصوص تجربه‌های مربوط به مراحل رشد و بلوغ، در دوران کودکی و نوجوانی شکل می‌گیرد و با طی این تجربه‌ها و عبور از بحران‌های خاص این دوران، هرکسی وارد مرحله بزرگسالی می‌شود. اصطلاح «به سن رسیدن»، به مفهوم شناخت و کشف بیشتر است، اما گاهی پی بردن به این مکاشفات و شناخت‌ها دشوار است. این امر ضروری کاملاً دوسویه است؛ از آن جهت که از دست دادن و فقدان آن‌چه از دست رفته، با کسب هم‌زمان یافته‌هایی نو و نیز ورود به مرحله جدیدی از زندگی همراه است و البته این نکته را نباید فراموش کرد که با افزایش آگاهی و تجربه، از میزان سادگی و پاک‌ی شخص نیز کاسته می‌شود.

مثلاً «روی بروکی»^۱ - نویسنده اهل اروگوئه - در داستان «جهش ماه‌ها» (چاپ ۱۹۹۱) مراحل رشد و بلوغ «ماتیه»، دختر نهم‌ساله‌ای را که فوتبال بازی می‌کند، به تصویر می‌کشد. در این رمان، نویسنده با استفاده از لحنی فصیح و روان، تنش و کشمکش دختر را به سبب منع شدن او از فعالیت‌هایی که مردانه تلقی می‌شود، مورد بحث قرار می‌دهد. آیین کسب تجربه‌گری در این رمان، زمانی رخ می‌دهد که ماتیه، تنها دختر بازیکن فوتبال، گل‌هایی می‌زند که سرانجام، به برد تیمش منجر می‌شود. البته در حین همین بازی، دختر متوجه می‌شود که از خصوصیات زنانه نیز بهره کافی دارد. به طوری که پسرها علاقه خود را نسبت به او نشان می‌دهند. در عالم خواب و خیال ماتیه، ماه به صورتی استعاره‌ای (نمادی از زنانگی)، به طور مکرر مورد استفاده قرار می‌گیرد و بدین شکل، نمادی از رشد و بلوغ درونی و پذیرش زنانگی وی است. علاوه بر این، تلفیق ماه و توپ، حد و مرز رشد و بلوغ زنانه وی را نشان می‌دهد؛ چون حتی زمانی که ماتیه، همگام با پسرها فوتبال بازی می‌کند، همه او را به صورت دختری که هست، پذیرفته‌اند و وی را در جمع خود راه داده‌اند. در فضای رئال و واقع‌گرایانه، عناصری هم‌چون سحر و جادو، خطر و آیین و مراسم خاص، از جایگاه مشخصی برخوردارند. داستان «سه جرعه آب شور»، اثر «ورونیکا یوربیه»^۲ نویسنده شیلی - و نوزولایی که جایزه «ده کتاب برتر کودک و نوجوان سال ۱۹۹۴» مؤسسه «بانکو دل لیبرو»^۳ را از آن خود کرد، زمانی است که قهرمان نوجوان آن، تمام عناصر فوق را به شکلی تجربه می‌کند. داستان در «کاراکاس» رخ می‌دهد و «جوان» تصور می‌کند که به دلیل تخت بودن کف پایش و بیماری آسم، فرد بدبختی است. در بخش‌های مختلف، حس کنجکاوی او نسبت به «بیایا»^۴ - الهه یوروبای آب - برانگیخته می‌شود. پرستش این الهه، به واسطه فرهنگ التقاطی آفریقایی - کارائیبی، به قاره آمریکا معرفی شد. جوان، زمانی که برای تفریح به ساحل دریا می‌رود، با «ایگینیو» - نوه یکی از رهبران مذهب یوروبا - آشنا می‌شود. پس از آن، متوجه می‌شود که در روز هشتم سپتامبر، همه ماهی‌گیران به دریایی که پر از نعمت است، می‌روند و در حالی که درخواست خود را نزد الهه مطرح می‌کنند، هم‌زمان سه جرعه آب شور هم می‌نوشند. در آن روز مقرر، جوان هم به طور پنهانی، این کار را تجربه می‌کند. به نظر می‌رسد که به محض بازگشت جوان به شهر، خوش‌بختی و شانس به او روی می‌آورد. بیماری آسم او برطرف و صافی کف پایش نیز درمان می‌شود. در واقع، نویسنده با زیرکی خاصی، این تغییر و تحول فیزیکی را به مجزه نسبت می‌دهد، اما تغییر و تحولی که در درون جوان اتفاق می‌افتد حاصل تجربه شخصی این مناسک است.

یکی دیگر از رمان‌هایی که رئالیسم جادویی را به کار می‌گیرد، رمان «خورشید

آهو»، نوشته «گلوریا سسیلیا»^۵ نویسنده کلمبیایی است. برای جانا - دختر ده ساله کلمبیایی که در حواشی شهر سکونت دارد - و دوست او اسماعیل، کسب تجربه تازه، خود را در قالب رویارویی با دشواری‌های مربوط به فقر و مرگ اطرافیان، نمایان می‌سازند. دشمنان سیاسی پدر اسماعیل، او را به قتل می‌رسانند و مادر جانا، در اثر کمبود مراقبت‌های پزشکی، جان خود را از دست می‌دهد مطالعه کتاب به هر دوی آن‌ها کمک می‌کند تا بتوانند در ذهن خود، آینده دیگری را تصور کنند و تا حدی خود را از بدبختی‌ها و خشونت حاکم بر فضای روستای خود دور سازند. در این مرحله، جانا تصمیم می‌گیرد که در آینده، نویسنده خوبی شود و اسماعیل هم مصمم می‌شود تا خواننده‌های بسیار حرف‌های و مجرب شود. استفاده از تعابیر و اصطلاحاتی هم‌چون «خورشید آهو» و یا «خورشید شعرا» استعاره‌هایی است که برای توصیف وضعیت کودکان به کار می‌رود؛ چرا که آن‌ها هم‌چون آهو ظریف و شکننده هستند اما در مقام شاعر، قادرند درک و دریافت درستی از زیبایی - حتی مرگ و فقدان - داشته باشند. آنها متوجه می‌شوند که رشد و بزرگ شدن، «تنها به بلندتر شدن قد ارتباط ندارد و لازم است که فرد، هم از لحاظ ذهنی و هم عاطفی به رشد و بلوغ کافی برسد».

در بیشتر رمان‌هایی که برای مخاطبان نوجوان نوشته می‌شود، یکی از مباحث مورد توجه نوجوان، ورود او به دنیای بزرگسالان و مسائل مرتبط بدان است. در سه رمان زیر که راوی آن‌ها دختر و یا زنی است که در قالب اول شخص داستان را بازگو می‌کند، این تم مورد توجه قرار گرفته است: «اسرار خانوادگی»، نوشته «گراسیلا پاتریز کابال»^۶ (چاپ ۱۹۹۵ در بوئنوس آیرس)، «زمان توقف نمی‌کند» نوشته «فلوریا هررو پینتو»^۷ (چاپ ۱۹۹۳ در شیکاگو) و «قدم به قدم»، نوشته «ایرن واسکو»^۸ (چاپ ۱۹۹۵ در کارسول). در هر سه رمان، زمانی که فرد مونت - چه از طریق مکاشفه و شهود و یا افشای راز و یا ضایع شدن خصلتی نیک - با دنیای خشن و فاقد عدالت بزرگسالان آشنا می‌شود، نمی‌تواند نسبت به آن بی‌تفاوت باقی بماند و از این رو، به سرعت دنیای کودکی خود را رها می‌کند.

در داستان «زمان توقف نمی‌کند» ماریا دوازده ساله، به مسئله سرکوبی فعالیت و تفریح، آزادی و خیال‌بافی، به خصوص در دختران و زنان، پی می‌برد. ماریا که همیشه عادت داشته در دشت و صحرای محل سکونت پدر بزرگ و مادر بزرگش به هر سو بیاید و بازی کند، به مرور، نکته غم‌انگیز و تلخی را می‌آموزد: «بعدها متوجه شدم که زمین‌ها مالک دارند، آدم‌ها هم صاحب کار و رئیس دارند و بچه‌ها هم آزاد نیستند.» در این اثر، نویسنده با لحنی نوستالژیک، مسئله از دست رفتن کودکی را بازگو می‌کند. در رمان «قدم به قدم»، پاتریسیا، نوجوان کلمبیایی که با مسئله ربوده شدن پدرش توسط آدم‌ربایان رو به رو شده، لحنی عصبی و ناامید دارد. در این رمان، نویسنده با موشکافی و دقت بسیار و ژرفی، عواقب زندگی در دنیایی خشک، خشن و بی‌روح را مورد بررسی قرار می‌دهد؛ همان دنیایی که قهرمان نوجوان داستان را وادار می‌کند که دنیای پاک و رؤیای کودکی را برای همیشه به فراموشی بسپارد.

● تجربه‌گری در آثار فانتزی

در مقایسه با داستان‌های واقع‌گرا، رمان‌های فانتزی معاصر، شباهت بیشتری به داستان‌های افسانه‌ای بدیع و خلاق دارند. این داستان‌های فانتزی که در اسطوره‌ها ریشه دارند، به راحتی، درون‌مایه‌های کلی و عمومی موجود در افسانه‌ها و سفر اسطوره‌ای قهرمان داستان را به کار می‌گیرند. در برخی از داستان‌های فانتزی کودکان، تجربه رشد و بلوغ، از طریق برنامه چرخشی سفر قهرمان داستان نشان داده می‌شود؛ سفری که با کسب تجربه، رها شدن و بازگشت مجدد همراه است. قهرمان داستان، برای انجام مراسم گذر، می‌بایست از قدرت درونی خود استفاده کند تا بر موانع چیره شود و به هویت و شناخت برسد. قهرمان اثر با گذر از چنین بحران‌هایی، عناصر و ابزارهای لازم برای بلوغ و پختگی را درک خواهد کرد. «فرناندو ساواتر»^۹، کسب این تجربه را بدین شکل توصیف می‌کند:

«مهمترین درس کسب تجربه، همین است که انسان بخواهد چیزی والا تر از یک انسان معمولی باشد. در این صورت، حداقل خصوصیات انسانی را دارا خواهد بود و می‌توان او را انسان پنداشت.»

اخیراً نویسندگان، با الهام از داستان‌های فولکلور، کتاب‌هایی در خصوص کسب تجربه زنان و دختران، در مراحل مختلف زندگی نوشته‌اند. در کتاب «نگهبان نور» که براساس یکی از اساطیر سرخ‌پوستی «وارائو» خلق شده، روایت داستانی، با سفری که اغلب اوقات مردها در زندگی پشت سر می‌گذرانند، هماهنگ است. در این داستان اسطوره‌ای، چگونگی ایجاد نور و سپس تفاوت میان روز و شب تشریح می‌شود. پدیری، دختر بزرگ خود را به سمت شرق می‌فرستد تا نور را بیابد اما دختر در بیچ و خم مسیر رودخانه، راه را گم می‌کند و سرانجام، به آهوپی می‌رسد. پس از شکست دختر بزرگ، پدر، دختر جوان‌تر خود را به همین سفر می‌فرستد. او با انتخاب مسیر درست، نگهبان نور را می‌بیند و در حالی که نور را در سبزی حمل می‌کند، راهی خانه می‌شود. پس از بازگشت وی، مردم شگفت‌زده و کنجکاو، چنان دم منزل آن‌ها تجمع می‌کنند که پدر مجبور می‌شود سبب نور را بلند کند و آن را به طرف آسمان بفرستد. در این هنگام، از سبب، ماه و از نور، خورشید متولد می‌شود. بازنویسی «ایوون ریواس»^{۱۰}، از یکی از اساطیر وارائو و تصاویر «ایرن ساوینو»^{۱۱}، در تداغی فاصله‌گیری دختر از پدر و ورود وی به دنیای بزرگسالی، در قالبی ظریف صورت گرفته است.

داستان «رویا»، نوشته «آنتونیو اورلندو رُدریگوئز»^{۱۲}، سفر دوقلوهای را روایت می‌کند که از داخل میوه آووکادو بیرون می‌آیند و زوج پیری، پدر و مادرشان می‌شوند. در این داستان، فضا سرشار از جانوران و گیاهان مخصوص مناطق گرمسیری است که این حال و هوا، پس‌زمینه سفر را نشان می‌دهد. دوقلوهایی سابقه‌ای «بوروبا»^{۱۳} شیطان را مغلوب می‌کنند و خنده را به دهکده خود ارمغان می‌آورند. درون مایه اصلی قهرمانی این دوقلوهایی، از ادبیات بومی این منطقه ریشه می‌گیرد؛ به خصوص داستان «مایان»^{۱۴} مقدس که در «پوپول واه»^{۱۵} به ثبت رسیده است.

پیش از ورود مسیحیت به آمریکای لاتین، آیین‌ها و مذهب‌های بومی فراوانی، مسیر اعتقادی مردم را مشخص می‌ساخت و البته هنوز بسیاری از آیین‌ها و اعتقادات بومی، به شکلی حضور خود را حفظ کرده‌اند؛ به طوری که به القاط مذهبی مردم این کشورها منجر گشته‌اند. با تمام این‌ها، جهان اساطیری فرهنگ‌های مناطق بومی و حاشیه‌ای، برای کودکان و نوجوانان ساکن مرکز آمریکای لاتین، کاملاً ناشناخته مانده است و اطلاعات و دانش مربوط به این فرهنگ‌ها را فقط می‌توان در تعداد محدودی از کتاب‌ها و مدارک و اسناد یافت. موضوع و دستمایه اصلی سه رمان جدیدی که اخیراً در آمریکای لاتین منتشر شده، به شکل‌گیری و تکوین هویت فرهنگی‌ای که از عالم افسانه‌ها سرچشمه می‌گیرد، مربوط است هر سه رمان تم داستانی مشابهی دارند و طرح داستانی نسبتاً مشابهی را دنبال می‌کنند. هر سه رمان، در پی تجربه‌های تازه‌اند و با احیای اساطیر بومی آغاز می‌شوند.

در هر فانتزی، شخصیت اصلی داستان، از خط مرزی که قلمرو این کره خاکی را از جهان ماورا جدا می‌کند، می‌گذرد. در این داستان‌ها جهان ماورایی، براساس جهان اساطیر بومی و شخصیت‌های آن شکل گرفته است. این سفر، به نوعی تنزل و ورود به دوزخ و سرانجام، به مرگی پست و خفت‌بار می‌انجامد. و البته توصیف این روند به مدد رستاخیزی نمادین، میسر شده است. براساس آنچه پایه و اساس ایندولوژی را می‌سازد، کسب تجربه جدید در شخصیت‌ها، با تشخیص ریشه‌های فرهنگی - اخلاقی و احیای هویتی گنگ و یا ناشناخته همراه است. در داستان «مو»، نوشته «لارا ریوس»^{۱۶} نویسنده کاستاریکایی، دختر چهارده ساله‌ای که در فرهنگ و آیین «کابکار»^{۱۷} بزرگ شده، قصد دارد حاکم قبیله خود شود. از آن جایی که تاکنون هیچ زنی در قبیله‌اش چنین مسئولیتی را برعهده نداشته، او باید تا ۱۸ سالگی صبر کند. اما پیش از برگزاری مراسم رسمی مربوطه، برادر مو که در مردابی سحر شده، خواهرش را فرامی‌خواند. این ندا او را به سرزمین «کاس» - سرزمین دیوها و شیاطین - رهنمون می‌شود. او عقابت موفق می‌شود حاکم قبیله آن‌ها را شکست دهد. زمانی که مو این آزمون را پشت سر می‌گذارد و به سرزمین خود بازمی‌گردد، مراسم رسمی‌ای برگزار می‌شود و او نخستین زنی است که حاکم قبیله خود می‌شود.

در رمان دوم که «سفر تپوزتکو» نام دارد و «یوس اوگستین»^{۱۸} آن را نوشته، چند

جوان به طور تصادفی به کوهی می‌رسند که معبد خدایان «آزتک» در آن جا قرار دارد. خدایان که مورد بی‌مهری مردم قرار گرفته‌اند و به فراموشی سپرده شده‌اند تصمیم می‌گیرند انتقام بگیرند. بدین شکل، هر جوان طی محاکمه‌ای قاطع، به یکی از خدایان نسبت داده می‌شود که البته این امر، متناسب با ویژگی‌های شخصیتی آن جوان است. با این حرکت خدایان بار دیگر مورد توجه قرار می‌گیرند و به سبب حضور جوانی که با آن‌ها شباهت‌هایی دارد، زنده می‌شوند. این مکاشفه برای جوانی مثل «مو» که حلقه ارتباطی میان جهان خاکی و جهان فراسوست، بسیار ویژه است. «پانچو» - تنها پسری که اهل پایتخت نیست و مادرش داروفروش است - متوجه می‌شود که «کوئتزاکوتل» - ۱۹ خدای موعود آزتک، در وجود وی متجلی شده است. نویسنده با پایان دادن داستان بدین صورت، طرح ایندولوژیکی خود را برای احیای مجدد هویت مکزیکی، به واسطه خدایانی که ریشه در اعتقادات کهن مردم دارند، برملا می‌کند.

«آنیبال رادواردو لئون زامورا»^{۲۰} معلم یکی از مناطق روستایی پرو - رمان «رویای آیماران» را با این هدف نوشت: «آشکارا امیوارم که همه ما در درون فرهنگ و سنت مربوط به خود جایی داشته باشیم». این رمان شگفت‌انگیز، توانست در سال ۱۹۹۵، جایزه «انکا» را از آن خود کند. ناپدید شدن جولیا - همان کسی که می‌خواهد بچه‌ها به فرهنگ خود افتخار کنند - موجب می‌شود که هر چهار دوست وی، در «ماناها پاچا»^{۲۱} - دنیای زیرزمینی - به دنبالش بگردند. این ماجراجویی و سفر، با کشف مجدد هویت و نیز افتخار به کلیه متعلقات فرهنگی هر فرد پایان می‌یابد. علاوه بر این، این سفر موجب می‌شود که شخصیت‌های داستان، با خصلت‌های نهفته درون خویش، ترس‌ها، نگرانی‌ها و... خود بهتر آشنا شوند؛ همان شناختی که در دوران بزرگسالی به آن‌ها کمک می‌کند تا زندگی خود را با موفقیت بیشتری پشت سر بگذارند. همانند رمان اوگستین، در انتهای داستان مشخص می‌شود که درحقیقت، جولیا توسط خدایان مأموریت داشته تا بدین سفر برود و بدین شکل، نور امید را در دل مردم زنده کند.

با وجود این، نیاز کودکان و نوجوانان به کسب تجربه، موجب می‌شود که کودکان و نوجوانان در مقابل فرهنگ خود موضع بگیرند. در رمان‌های لارا ریوس و لئون زامورا، روایت داستانی که لحنی پرسشگر دارد، براساس نظر شخصیت‌های اصلی زن داستان شکل گرفته است. به عنوان مثال، «مو» و «جولیا»، هر دو آیین و رسوم سنتی را که مانع از دستیابی آن‌ها به موقعیتی می‌شود - زیر سؤال می‌برند. از این منظر، گونه ادبی آثار، بانوع جنسیت پیوند تنگاتنگی پیدا کرده است؛ اگرچه در هیچ کجای این رمان‌ها نمی‌توان به صراحت به این نتیجه‌گیری دست یافت.

هرچند روایات داستانی این آثار، برپایه و اساس سفرهای اسطوره‌ای شکل گرفته - سفری که طی آن قهرمان داستان، به واسطه ابزارهای اسطوره‌ای، به شناخت بهتر هویت خود می‌رسد - در هر کتاب، روح ماجراجویی و حادثه، بر درون‌مایه آن اثر غلبه دارد و فضای حاکم بر داستان، فضای ماجراجویانه است. در ادبیات نوپا و تازه جوانه‌زده‌ای که هنوز در حال ابداع و ساخت پایه‌های خود است، وجود چنین عنصری نمی‌تواند تصادفی باشد. شاید بتوان مدعی شد که همین امر، نشان می‌دهد که ادبیات کودک و نوجوان آمریکای لاتین، در حال کسب تجربه‌ای نو در مسیر سفر خوداست و به زودی به رشد و بالندگی خواهد رسید.

پاورقی‌ها:

- ۱- Roy Berocay
- ۲- Veronica Uribe
- ۳- Banco del Libro
- ۴- Yemaya
- ۵- Glona Cecilia
- ۶- graciela Beatriz Cabal
- ۷- Floria Herrera Pinto
- ۸- Irene Vasco
- ۹- Fernando Savater
- ۱۰- Ivonne Rivas
- ۱۱- Irene Savino
- ۱۲- Antonio Orlando Rodriguez
- ۱۳- Buruba
- ۱۴- Mayan
- ۱۵- Popul Vuh
- ۱۶- Lara Rios
- ۱۷- Cabecar
- ۱۸- Jose Agustín
- ۱۹- Quetzalcoatl
- ۲۰- Anibal Eduardo leon Zamora
- ۲۱- Manaha Pacha