



کمال بهروز کیا

در داستان‌های فانتاستیک، مانند گونه‌های دیگر ادبیات مکتوب، نویسنده آفرینش متن را برعهده دارد. داستان فانتاستیک دارای ساختاری است که تغییر عنصری از آن، باعث دگرگونی عناصر دیگر می‌شود. ساختار داستان‌های فانتاستیک، ماهیت انعطاف‌پذیری دارد که متأثر از عناصر خود، به شکل‌های مختلف درمی‌آید. نویسنده در پرتو این دو خصوصیت اساسی، به کمک عناصری مانند موضوع، بازیگر، صحنه، کانون توجه، طرح و نقشه، زاویه دید، کشمکش، تعلیق، بحران، نقطه اوج و گره‌گشایی، روساخت فانتزی را پی‌می‌ریزد و با انتخاب بن مایه، مضمون و درونمایه و نشانه‌های گوناگون، ژرفساخت داستان را طراحی می‌کند. بن مایه، اساس طرح و نقشه داستان است. دوستی، محبت، رقابت، خست، سیر و سفر به سرزمین‌های ناشناخته، رابطه با جانوران، ارتباط با موجودات فضایی، حفظ محیط زیست، مسئله جنگ، صلح جهانی، معنی و مفهوم آزادی، کسب هویت، رشد و بلوغ، بزهکاری و آسیب‌های اجتماعی، حقوق کودک، شناخت هستی، نیکی و بدی و دهها بن مایه دیگر را فانتزی‌نویسان، موضوع داستان خویش قرار می‌دهند. برای مثال، بن مایه داستان جانانان سویت^۱ در سفرهای گالیور، سفر به سرزمین‌های ناشناخته، موضوع آن سفرهای گالیور درونمایه آن، معیار انسان برای همه چیزهاست. بن مایه داستان «خانواده کالدرا»، اثر گودرون پازوانگ^۲، سرنوشت مردم فقیر، موضوع آن فقر خانواده کالدرا و درونمایه آن، نمایش فقر به مثابه بنیاد تبهکاری است.

درونمایه، جهت فکری نویسنده را نشان می‌دهد و موضوع را با شخصیت و صحنه داستان هماهنگ می‌کند. موضوع مجموعه، رویدادها و پدیده‌هایی است که داستان فانتاستیک را می‌آفریند و درونمایه آن را نشان می‌دهد.

درونمایه و شکل داستان، بر محور موضوع گسترش می‌یابد. در داستان‌های فانتاستیک بلند، غیر از موضوع اصلی، موضوع‌های فرعی دیگری هم وجود دارد که تابعی از موضوع اصلی داستان است. همراه آن گسترش می‌یابد و در جهت تقویت موضوع اصلی به کار می‌رود.

بازیگر که نقش‌آفرین داستان است، در داستان‌های فانتاستیک، یا مانند چهره در قصه‌های عامیانه،

ساده و یک بُعدی است و خصلت مشخصی را نشان می‌دهد یا مانند شخصیت‌های داستان‌های بلند، دارای شخصیتی جامع و چند بعدی است و خصلت‌های خوب و بد و متفاوت را با هم تصویر می‌کند. در داستان‌های فانتاستیک، ممکن است بازیگران انسانی باشند یا جانوری، گیاهی، عروسکی، تخیلی و پدیده‌های طبیعی مثل باد و کوه و دریا که همه چهره انسانی می‌یابند و انسان نما می‌شوند. برای مثال در داستان پینوکیو، اثر کارلو کلودی^۳ پینوکیو، عروسک چوبی دست‌ساز، چهره‌ای است که در فرایند طرح داستان تبدیل به شخصیت می‌شود. در حالی که بازیگران دیگر داستان، مانند جیرجیرک سخنگو، پری و ... تا پایان داستان چهره باقی می‌مانند.

بازیگران در داستان‌های فانتاستیک، با دقت بیشتری توصیف می‌شوند. در سفرهای گالیور، دقیق‌ترین توصیف‌ها از آدمک‌ها در لی‌لی پوت^۴ و از غول‌ها در سرزمین بروب دینگ ناگ^۵ داده می‌شود. در داستان‌های فانتاستیک، نشانه‌ها ماهیت معنایی، زیبایی‌شناسانه، یا زشت و زیبا و انسجام اجزای عناصر داستان را در صحنه، در بازیگر، در حوادث داستان، در فضا، در زمان و مکان و در زبان برعهده دارند. نویسنده فقط بخشی از نشانه‌ها را در داستان بیان می‌کند و بخشی دیگر را مخاطب با توجه به تخیل خود درمی‌یابد.

نشانه‌ها در داستان‌های فانتاستیک به کنش، به صحنه، به بازیگر، به رویدادهای داستان، به زمان، به مکان و فضا و به زبان شخصیت‌ها و چهره‌ها معنا و مفهوم خیال‌انگیزتر و سحرآمیزتر می‌بخشند و تخیل مخاطب را فعال‌تر می‌سازند.

صحنه در داستان‌های فانتاستیک، فضا و مکان و زمینه مناسب را برای بازیگران و رویدادهای داستان و نتیجه آن فراهم می‌کند. در این صورت، صحنه یا کمابیش واقعی یا اغراق‌آمیز و غیرواقعی و یا خیال‌انگیز و حیرت‌انگیز است.

در داستان‌های فانتاستیک، با توجه به گونه فانتزی، نویسنده می‌کوشد توجه خواننده را به حادثه، مسئله یا شخصیتی خاص جلب کند.

در سفرهای گالیور، کانون توجه به گالیور و حوادثی است که در سرزمین آدمک‌ها و غول‌ها برای او به وجود می‌آید. در داستان «خانواده کالدر»، تلاش رامون و خانواده‌اش برای رهایی از بدبختی و نبرد امنیت شغلی، در کانون توجه قرار دارد.

در فانتزی‌های بلند، ممکن است کانون توجه همراه گسترش طرح و نقشه داستان، از وضعیتی به وضعیتی دیگر تغییر کند و نویسنده، توجه خواننده را از بازیگری به بازیگری دیگر، از حادثه‌ای به حادثه‌ای دیگر و از موقعیتی به موقعیتی دیگر معطوف دارد.

طرح و نقشه در داستان‌های فانتاستیک، بر اساس میل و اراده مؤلف شکل می‌گیرد. طرح و نقشه داستان، شبکه روابط نمایشی و منطقی داستان را تشکیل می‌دهد. طرح و نقشه، الگوی رویدادهای داستان است که آغاز داستان را به یاری کشمکش، بحران، تعلیق، به بزنگاه نگاه یا نقطه اوج داستان پیوند می‌دهد و با حل بحران و گره‌گشایی آن، داستان را به پایان می‌رساند.

بعضی داستان‌ها دارای طرح‌های کوتاه و ساده و بعضی دارای طرح‌های ترکیبی و پیچیده هستند. طرح و نقشه در داستان‌های فانتاستیک، الگوی رویدادهای لایه‌های سطحی و معناهای درونی آن است. برای مثال، طرح و نقشه در داستان «قوی‌ترین کلاغ دنیا»، نوشته هلمه هاینه^۶ نویسنده آلمانی، چنین است: هر تخمی بقیه تخم‌هاست.

(گذاره خبری از راوی)

وقتی مادرم اولین تخمش را گذاشت، این طور فکر می‌کرد.

(احساس مادرانه هنگام تولد نوزاد)

آن تخم قشنگ‌ترین تخم دنیا بود و مادرم خوشبخت‌ترین کلاغ دنیا

(احساس رضایت و خوشنودی خانوادگی)

بیست روز بعد من از تخم بیرون آمدم.

(ورود به دنیای واقعی)

مادرم اسمم را زاگی گذاشت.

(نام، نشانه هویت فردی)

درونمایه و

شکل داستان،

بر محور موضوع

گسترش می‌یابد.

در داستان‌های

فانتاستیک بلند،

غیر از موضوع اصلی،

موضوع‌های فرعی

دیگری هم وجود دارد

که تابعی از موضوع

اصلی داستان است.

همراه آن

گسترش می‌یابد و

در جهت تقویت

موضوع اصلی

به کار می‌رود



درونمایه و شکل داستان، بر محور موضوع گسترش می‌یابد.
 در داستان‌های فانتاستیکِ بلند، غیر از موضوع اصلی،
 موضوع‌های فرعی دیگری هم وجود دارد که تابعی از موضوع اصلی داستان است.
 همراه آن گسترش می‌یابد و در جهت تقویت موضوع اصلی به کار می‌رود

او مادر خوبی بود و از صبح تا شب به من غذا می‌داد.

(مرحله دهانی رشد، قضاوت براساس رفع نیاز)

خیلی زود من از مادرم قوی‌تر شدم.

(گذر از مرحله دهانی رشد و آغاز بلوغ)

او خوشحال و خندان می‌گفت: زاغی من قوی‌ترین کلاغ دنیاست.

(تأیید و تقویت بلوغ از سوی مادر)

مادرم حق داشت.

(خود باوری تخیلی)

از آن به بعد، برای امتحان کردن قدرتم به ماجراهای زیادی فکر کردم.

(شکل‌گیری دنیای تخیلی)

قبل از این که پرواز کردن را یاد بگیرم، روی یخ‌ها سر خوردم.

(حرکت از دنیای واقعی به دنیای تخیلی)

بعد پشت خرگوش پریدم و چون باد تاختم.

(آغاز مرحله نوجوانی)

... آن وقت محکم با سر به کله قوچ کوبیدم.

(زورآزمایی با موجودات تخیلی)

... من پشت گاو را هم به خاک مالیدم.

بعد با کشیدن خرطوم فیل، بر او پیروز شدم.

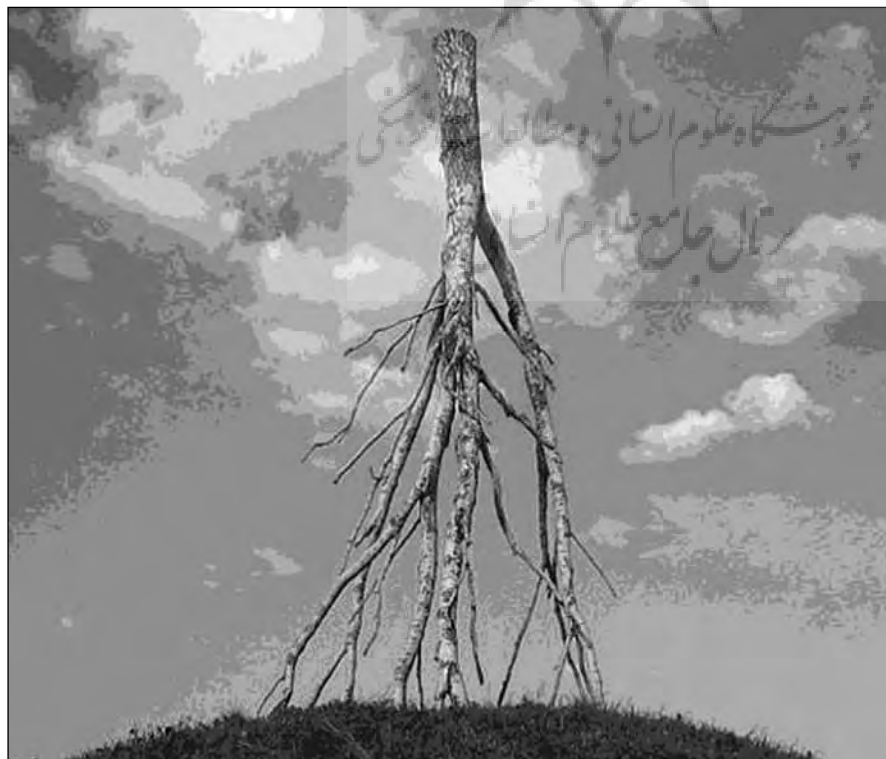
(ارضای احساسات متفاوت نوجوانی)

... از همه جا کلاغ‌ها برای مبارزه با من می‌آمدند.



من هم یکی پس از دیگری آن‌ها را شکست می‌دادم.
 (تحقق خیالی آرزوی مادر)
 ... برای همین، احساس غرور و افتخار می‌کردم.
 (احساس رضایت براساس اصل خوش‌خیالی خانوادگی)
 روزی اتفاق عجیبی افتاد ... من تنها ماندم. دیگر کسی نمی‌خواست با من مبارزه کند.
 (واکنش منطقی در برابر کنش غیرمنطقی)
 سرانجام در کنار برکه‌ای کلاغی را دیدم که تا آن روز هرگز ندیده بودم.
 (رشد من، آغاز بازگشت به خویشتن خویش)
 به او گفتم: برو گم شو!
 (نهاد در برابر من - وسوسه در برابر عقل)
 ولی هیچ حرکتی نکرد.
 تهدیدش کردم، ادایش را درآوردم و رویش تف انداختم. اصلاً نترسید.
 (مقاومت من در برابر نهاد)
 آن وقت جنگی درگرفت که کلاغ‌ها تا صد سال دیگر هم از آن تعریف خواهند کرد.
 (مبارزه با نفس - فرمان در برابر نهاد)
 در حقیقت، من با خودم می‌جنگیدم...
 (کشمکش من و نهاد)
 یک شبانه‌روز تمام
 (رشد من با استفاده از نیروهای فرمان و نهاد)
 سرانجام ... جنگ را تمام کردم و مثل مرده‌ها روی زمین افتادم. حالا خودم را شکست داده بودم.
 (شکست نهاد، آمادگی برای تحرک دنیای تخیلی و بازگشت به دنیای واقعی)
 ... کلاغ‌ها دورم حلقه زده بودند و کنجکاوانه تماشایم می‌کردند. آن‌ها به من کمک کردند تا خوب
 شوم.
 (بازگشت به دنیای واقعی)
 من با آن‌ها پرواز کردم. از آن به بعد، دوستان زیادی داشتم.

در داستان‌های
 فانتاستیک،
 رویارویی
 قهرمان داستان
 با نیروهای
 فوق طبیعی،
 چهره‌های جادویی،
 موجودات
 عجیب و غریب،
 کشمکش داستان را
 شدت می‌بخشد و
 باعث هول و ولای
 شدیدتری
 در خواننده می‌شود



(آغاز دوره جوانی، ورود به زندگی اجتماعی و کسب هویت واقعی با جامعه‌پذیری)
 بدین ترتیب، طرح و نقشه در داستان‌های فانتاستیک، مجموعه رویدادهای به هم پیوسته روستا و مجموعه رخداد‌های معنایی لایه‌های ژرف‌ساخت است.
 نویسنده، داستان خویش را با انتخاب زاویه دید، برای مخاطب روایت می‌کند. زاویه دید یا شیوه روایت داستان، ممکن است درونی یا بیرونی باشد.
 در زاویه دید درونی، داستان را یکی از بازیگران آن (اصلی یا فرعی) روایت می‌کند. در این صورت، داستان از زاویه دید اول شخص بیان می‌شود.
 «در قوی‌ترین کلاغ دنیا»، داستان از زبان اول شخص روایت می‌شود. در زمان «داستان عجیب اشل میل»، نوشته آدلبرت فن شامیو^۲ نیز داستان از نگاه اول شخص، یعنی شخصیت اصلی داستان روایت شده است. داستان چنین آغاز می‌شود:

در داستان‌های فانتاستیک، نشانه‌ها ماهیت معنایی، زیبایی‌شناسانه، یا زشت و زیبا و انسجام اجزای عناصر داستان را در صحنه، در بازیگر، در حوادث داستان، در فضا، در زمان و مکان و در زبان برعهده دارند. نویسنده فقط بخشی از نشانه‌ها را در داستان بیان می‌کند و بخشی دیگر را مخاطب با توجه به تخیل خود درمی‌یابد

سفر دریایی سخت و دشواری را پشت سر گذاشتم. نزدیک بندر چمدان‌هایم را برداشتم و با قایقی خود را به خشکی رساندم. از میان ازدحام مردم گذشتم و به نزدیک‌ترین هتلی رفتم که در بندر قرار داشت. درخواست یک اتاق کردم. کارمند هتل نگاهی به من کرد و اتاقی نزدیک بام به من داد. از او نشانی آقای توماس جان^۱ را پرسیدم. نشانی را که گرفتم، چمدان‌هایم را برداشتم و به اتاقم رفتم. چمدان‌هایم را باز کردم. لباس‌هایم را در کمد دیواری گذاشتم.
 کت و شلوار مشکی‌ام را که بهترین لباسم بود، با دقت پوشیدم. توصیه‌نامه را در جیبم گذاشتم و از هتل بیرون آمدم و به طرف خانه آقای جان به راه افتادم...»
 در زاویه دید بیرونی، نویسنده - دانای کل - راوی داستان است. او رویدادها را توصیف و افکار و اعمال و ویژگی‌های بازیگران را تشریح می‌کند.
 در این حالت، داستان از نگاه سوم شخص نقل می‌شود. «سلطان آشغالگردها»، نوشته مهدی میرکیایی، با این نگاه نوشته شده است. داستان چنین آغاز می‌شود:
 «سرکار پاسبان «پ» نتوانست هیچ کاری برای «شیرمان» بکند. به او اعلام شد، هیچ قانونی برای بازنشستگی سگ‌ها وجود ندارد. سرکار پاسبان «پ» خیلی ناراحت بود. حتی حاضر شد پول غذای شیرمان را تأمین کند و فقط او در اداره پلیس بماند. در آپارتمان خودش که نمی‌توانست چنین سگی را نگه دارد. اما باز هم با او مخالفت شد. نظم آهین اداره پلیس، چنین کاری را قبول نمی‌کرد. آن جا که باغ وحش نبود...»
 در بعضی داستان‌ها، گاهی زاویه دید عوض می‌شود و روایت داستان از شیوه زاویه دید بیرونی، به شیوه زاویه دید درونی یا بالعکس تغییر می‌کند.
 در زمان «خانواده کالدرا»، اثر گودرون پازوانگ، روایت داستان هنگام مرور خاطرات خوزلیتو^۳ از شیوه روایت اول شخص، به شیوه روایت از زبان دانای کل تغییر می‌کند و در فصل آخر کتاب، دوباره به شیوه اول شخص بازمی‌گردد.
 در داستان‌های فانتاستیک، مانند دیگر انواع ادبیات داستانی، مقابله دو چهره شخصیت با هم، شخص با طبیعت، شخص با جامعه و یا درگیری درونی شخص با خود، کشمکش داستان را پدید می‌آورد. کشمکش، داستان را به سوی نقطه اوج و بحران می‌کشاند و سرانجام با گره‌گشایی، بحران داستان پایان می‌یابد. در داستان «قوی‌ترین کلاغ دنیا»، درگیری کلاغ با خود، کشمکش داستان را به وجود می‌آورد.
 در داستان کچل کفتر باز، نوشته صمد بهرنگی، وقتی دختر پادشاه عاشق کچل کفتر باز می‌شود و پادشاه دستور می‌دهد که همه کفتر بازهای کچل را بکشند، احساس تعلیق در مخاطب پدید می‌آید.
 در داستان‌های فانتاستیک، رویارویی قهرمان داستان با نیروهای فوق طبیعی، چهره‌های جادویی، موجودات عجیب و غریب، کشمکش داستان را شدت می‌بخشد و باعث هول و ولای شدیدتری در خواننده می‌شود.
 با گسترش طرح و نقشه داستان، معمولاً بازیگر اصلی داستان یا یکی از بازیگران نیکوکار داستان، احساس همدردی مخاطب را به خود جلب می‌کند.

خواننده علاقه‌مند به سرنوشت او می‌شود و یا «راز سر به مهری» او را علاقه‌مند به خواندن داستان می‌کند. از این رو، در حالت کنجکاوی یا تشویق و نگرانی باقی می‌ماند. به این حالت، حالت تعلیق یا هول و ولا می‌گویند. نویسنده با ایجاد چنین خصوصیتی در داستان، در خواننده انگیزه پدید می‌آورد که با کنجکاوی

ماجرا را دنبال می‌کند.

مقابله مداوم نیروهای متضاد در داستان، سرانجام به اوج خود می‌رسد و باعث پیدایش بحران می‌شود. بحران نقطه‌ای است که حوادث داستان به نقطه اوج خود می‌رسد و آخرین کشمکش، تغییر ماهوی در زندگی شخصیت‌های داستان پدید می‌آورد. نقطه اوج یا بزنگاه، زمانی است که در آن بحران، موجب مقابله قطعی و نهایی نیروهای متضاد در داستان می‌شود و به گره‌گشایی می‌انجامد. بنابراین، نقطه اوج داستان نتیجه منطقی و ناگزیر حوادث داستان است.

یک داستان فانتاستیک، ممکن است چند نقطه اوج داشته باشد که یکی از آن‌ها بزنگاه اصلی و بقیه بزنگاه‌های فرعی داستان هستند.

گره‌گشایی، حل شرایط پیچیده شخصیت‌ها و چهره‌ها، رازها و حوادثی است که در آن سرنوشت چهره‌ها و اشخاص داستان معلوم می‌شود. با رفع بحران و گره‌گشایی، چهره‌ها و اشخاص داستان به وضعیت خودآگاه می‌شوند، کشمکش پایان می‌یابد و تقابل بین نیروها، با غلبه یکی از نیروها، جای خود را به سکون و آرامش می‌دهد و داستان پایان می‌یابد.

پی‌نوشت:

- ۱ - Jonathan swift
- ۲ - Gudrun Pausewang
- ۳ - Carlo Collodi
- ۴ - Liliput
- ۵ - Brobdingnag
- ۶ - Helme Heine
- ۷ - Adelbert von Chamisso
- ۸ - Thomas John
- ۹ - Joselito

منابع:

- ۱ - احمدی، بابک: **ساختار و تأویل متن**، نشر مرکز
- ۲ - بتلهایم، برونو: **کودکان به قصه نیاز دارند**، ترجمه کمال بهروزکیا، نشر افکار، میراث فرهنگی و گردشگری
- ۳ - محمدی، محمدهادی: **روش‌شناسی نقد ادبیات کودک**، انتشارات سروش
- ۴ - **سفرهای گالیور**، به روایت اریش کستتر، ترجمه کمال بهروزکیا، نشر زلال
- ۵ - میرصادقی، جمال: **عناصر داستان**، انتشارات شفا
- ۶ - فن شامیو، آدلبرت: **داستان عجیب اشل میل**، ترجمه کمال بهروزکیا، نشر روزگار
- ۷ - گرین، ویلفرد: **معانی نقد ادبی**، ترجمه فرزانه طاهری، انتشارات نیلوفر
- ۸ - میرکیایی، مهدی: **سلطان اشغالگردها**، نشر افق
- ۹ - پازوانگ، گودرون: **خانواده کالدرا**، ترجمه کمال بهروزکیا، نشر افکار
- ۱۰ - بهرنگی، صمد: **کچل کفترباز**، به کوشش اسد بهرنگی، انتشارات بهرنگی
- ۱۱ - هانیبه، هلمه: **قوی ترین کلاغ دنیا**، ترجمه کمال بهروزکیا، نشر کلام
- ۱۲ - کلودی، کارلو: **پینوکیو**، ترجمه صادق چوبک، کتاب‌های شکوفه (وابسته به انتشارات امیرکبیر).

