

استفاده از اسطوره‌ها در کتاب‌های کودکان و نوجوانان؛ گونه‌ها، باید‌ها و نباید‌ها

آذر آزادی

اسطوره‌ها با گونه‌ها و تعاریف مختلف و بهره‌گیری‌های گوناگون از آن‌ها در متن‌هایی با مخاطب کودک و نوجوان، یکی از زمینه‌های قابل توجه و مهم، در خلق آثار نوشتاری یا دیداری و شنیداری به شمار می‌روند. استفاده‌های گوناگون از اسطوره‌ها، از این رو اهمیت می‌یابد که اسطوره‌ها عموماً زنجیره‌هایی هستند که نسل‌های مختلف را به یکدیگر پیوند می‌دهند و یکی از بسترهای انتقال فرهنگ‌ها از گذشته تا آینده‌اند.

اما بهره‌گیری از اسطوره‌ها برای مخاطب کودک و نوجوان، بدون در نظر گرفتن ملاحظات و چارچوب‌های لازم، می‌تواند مانع تأثیر دلخواه یا حتی تأثیر مثبت و مطلوب باشد. تنوع تعاریف، گونه‌ها و شکل‌های بهره‌گیری از اسطوره‌ها یا نگارش براساس اسطوره‌ها نیز این ملاحظات و چارچوب‌ها را تنوع می‌بخشد.

در این مقاله کوتاه، پیش از هر چیز و به عنوان مبنای کار، نخست به تعاریف اسطوره که بیانگر گونه‌های مختلف

اسطوره‌اند، می‌پردازیم و آن‌گاه از عناصر اسطوره سخن می‌گوییم تا براساس این دو پایه، بتوانیم در دو بخش به بررسی و تحلیل و تعیین ویژگی‌ها، باید‌ها و نباید‌ها و آسیب‌شناسی‌های کاربرد هر یک از گونه‌های اسطوره و شیوه‌های بهره‌گیری از آن بپردازیم.

نشش معنی اسطوره

در بررسی فرهنگ‌های خارجی و کاربردهای زبانی و نگارشی و نیز در شیوه‌های اقتباس ادبی و در گشت و گذار در نگارش‌های معاصر، به شش معنی یا تعریف متمایز برای واژه اسطوره یا myth می‌رسیم:

۱. داستانی با ریشه در زمان‌های کهن
۲. داستانی با ریشه در زمان‌های کهن، مرتبط با نخستین دوران یا دوران‌هایی کهن از تاریخ یک قوم یا ملت
۳. داستانی با ریشه در دوران‌های کهن، مرتبط با توصیف و تبیین پدیده‌های طبیعی، مانند آغاز و پایان آفرینش و پیدایش فصول سال یا توجیه آیین‌ها، عقاید، مناسک و مراسم سنتی
۴. شیء یا موجود یا شخصی خیالی یا غیرواقعی.
۵. شیء یا موجود یا شخصی واقعی که دارای ویژگی یا ویژگی‌های برتر از



همتابان عادی خود است.

ع داستان‌های امروزی، اما برگرفته از ویژگی‌های شخصیتی، عناصر، روابط، ویژگی‌های زبانی و پیام‌های صریح یا ضمنی موجود در اسطوره‌های کهن؛ چه شخصیت‌ها، زمان‌ها یا مکان‌ها به گذشته مربوط باشند، چه به حال یا آینده یا اصولاً فرا زمانی یا فرا مکانی باشند.^۱

عناصر اسطوره

در هر اسطوره، با سه عنصر اصلی و در مجموع شش عنصر فرعی روبه‌رو هستیم:

۱- محتوا، شامل:

الف. شخصیت‌ها و اشیا

ب. روابط بین شخصیت‌ها و اشیا

۲- قالب، شامل:

الف. ساختار و سبک ارائه و پردازش داستان

ب. ویژگی‌های زبانی و ساختار دستوری آن

۳- پیام، شامل:

الف. پیام صریح

ب. پیام ضمنی

نحوه ارائه یا رویکرد به این شش عنصر، در هر یک از گونه‌های اسطوره، می‌تواند به ما در این تصمیم کمک کند که آیا استفاده از اسطوره در نگارش برای کودک و نوجوان، روا یا نارواست و این روایی یا ناروایی، چه محدودیت‌هایی دارد یا ندارد.

استفاده از گونه‌های اسطوره

در این بخش، معانی و مصادیق شش‌گانه اسطوره و ویژگی‌ها، بایدها و نبایدها و آسیب‌شناسی‌های هر یک را در استفاده از آن‌ها برای کودک و نوجوان، براساس عناصر شش‌گانه اسطوره‌ها که در مقدمه آمد، بررسی می‌کنیم.

۱. داستان‌های ریشه‌دار

نخستین و عمومی‌ترین تعریف اسطوره یا myth، «داستانی با ریشه در زمان‌های کهن» است. این تعریف مشترک را در اغلب فرهنگ‌های اروپایی می‌توان دید. این که اسطوره، حتماً شامل ویژگی‌هایی باشد که در تعریف دوم و سوم به آن خواهیم پرداخت - یعنی ارتباط با داستان‌های تاریخی یا توصیف و تبیین پدیده‌های طبیعی یا آیین‌ها، عقاید یا مراسم سنتی - وجه غالب بیشتر اسطوره‌هاست، نه این که واژه اسطوره‌ها را تنها به این گونه داستان‌ها بتوان اطلاق کرد. برای نمونه، فرهنگ Oxford در ذیل ماده myth، نخستین معنی اسطوره را چنین ذکر می‌کند.

"a story that originated in ancient times, especially one concerning the early history of people or explaining natural events"

از قید especially یا «به ویژه»، چنین می‌توان دریافت که واژه «اسطوره»، به داستان ریشه‌دار در زمان‌های کهن (بدون قید اضافی دیگر) نیز اطلاق می‌شود.

باری، شاید پاسخ این پرسش دشوار نباشد که آیا بهره‌گیری از داستان‌های کهن، در نگارش برای کودک و نوجوان روا یا نه و در صورت روا بودن، ضرورتی دارد یا نه؟

داستان‌های ریشه‌دار و دارای سرچشمه در زمان‌های کهن، نماینده و راوی سده‌ها و هزاره‌های فرهنگ و اندیشه، آمل و آرزوها، باورها و الگوها، منش‌ها و روش‌ها، تجربه‌ها و دانش‌ها، فنون و هنرها و سرگذشت‌ها و رخدادهایی است که با هویت یک قوم و یک ملت و حتی جامعه انسانی پیوندی عمیق می‌یابد. انتقال این همه دستاورد در قالبی شفاهی یا کتبی به نسل‌های بعد، حفظ رشته‌ای از پیوندهای فرهنگی و راهی برای جلوگیری از گسست فرهنگی، علمی و تجربی میان نسل‌هاست.

اما انتقال این دستاوردهای مکتوب یا شفاهی به مخاطب کودک و نوجوان، بی‌گمان باید با ملاحظاتی در محتوا، قالب و پیام صورت پذیرد:

۱) شخصیت‌ها و اشیا داستان و روابط میان آن‌ها، باید قابل شناسایی و درک برای مخاطب باشند یا قابل درک و شناسایی شوند.

داستان‌های ریشه‌دار
و دارای سرچشمه
در زمان‌های کهن،
نماینده و راوی
سده‌ها و هزاره‌های
فرهنگ و اندیشه،
آمال و آرزوها،
باورها و الگوها،
منش‌ها و روش‌ها،
تجربه‌ها و دانش‌ها،
فنون و هنرها و
سرگذشت‌ها و
رخدادهایی است
که با هویت یک
قوم و یک ملت و
حتی جامعه انسانی
پیوندی عمیق
می‌یابد

۳) ساختار و سبک ارائه و پردازش داستان، باید جذابیت لازم را برای مخاطب داشته باشد یا این جذابیت را بیابد.
۴) زبان داستان و ساختار دستوری آن باید متناسب با زبان و ساختار معاصر و نحوه نگارش امروزی برای مخاطب، تغییر یابد یا با حفظ سبک و سیاق زبان کهن، عیناً یا با ساده‌سازی یا با معنی و شرح، متناسب با گروه سنی و واژگان پایه و اطلاعات مخاطب، در اختیار او قرار گیرد.

۵) پیام صریح یا ضمنی داستان، نباید باوری غلط یا توصیه‌ای نادرست به مخاطب باشد. حداقل، اگر چنین است، داستان باید به گونه‌ای متناسب با درک مخاطب سامان یابد که مخاطب، آن پیام را جدی و اجرایی نینگارد.
از نمونه این داستان‌های کهن، می‌توان به برخی از داستان‌های شاهنامه فردوسی و ایلید و ادیسه هومر اشاره کرد که راوی و گویای هویت فرهنگی اقوامند.

۲. تاریخ یا شبه تاریخ

دومین تعریف اسطوره، از این سخن می‌گوید که: «اسطوره، داستانی است با ریشه در زمان‌های کهن، مرتبط با نخستین دوران‌ها یا دوران‌هایی کهن از تاریخ یک قوم یا ملت.»

بی‌گمان اسطوره، تاریخ نیست، زیرا تاریخ، در پی تحقیق، کاوش، کشف و گزارش رخداد‌های گذشته، براساس اسناد و شواهد است. در واقع، تاریخ علمی است که هم‌چون دیگر علوم، حقیقت و واقعیت را می‌جوید و بازگو می‌کند، اما واقع‌نمایی اسطوره، محل تردید جدی است و هر بخش تاریخی از اسطوره که دارای شواهد علمی باشد یا بتوان با روش‌های علمی تاریخی واقع‌نمایی آن را اثبات کرد، به حوزه تاریخ خواهد پیوست.

توجه به این نکته در استفاده از اسطوره، در حالت دوم ضروری است؛ زیرا این مهم است که کودک و نوجوان بداند آن چه می‌خواند، واقعیت تاریخی است یا افسانه‌ای برخاسته از تخیل قصه‌پردازان و داستان‌سرایان گذشته یا آمیزه‌ای کهن از تخیل و واقعیت که مرز این دو را نیز نمی‌توان تعیین کرد.

اما پاسخ این پرسش که نقل اسطوره‌های تاریخ‌نما برای کودک و نوجوان ضرورتی دارد یا نه، از سویی شامل همان فوایدی می‌شود که درباره داستان‌های ریشه‌دار گفتیم و از سوی دیگر، این اسطوره‌های شبه تاریخ، در دوران‌های گذشته، از سوی یک ملت یا قوم پذیرفته و یا به عنوان تاریخ تلقی می‌شده‌اند و یک قوم یا ملت، می‌پذیرفته که چنین گذشته‌ای داشته است. این بدان معنی است که آن قوم یا ملت، بخشی یا همه هویت، آرمان، هدف، اخلاق، فرهنگ، سیاست، تدبیر، حکمت، دانش و تجربه خود را در این اسطوره‌ها متجلی می‌دیده است. در این صورت، اگر ما نیز تلقی انباشت همه یا بخشی از ویژگی‌های قومی یا ملی خود را در این گونه اسطوره‌ها داشته باشیم و این ویژگی‌ها را نیز بپذیریم و به آن بیالیم یا انتقال آن‌ها را به نسل‌های آینده مفید بدانیم، بی‌گمان نه تنها تردیدی در بازگردن آن‌ها برای فرزندانمان نخواهیم داشت، بلکه در این راه نیز خواهیم کوشید.

در استفاده از اسطوره‌های تاریخی یا شبه تاریخی برای کودکان و نوجوانان، باید ملاحظاتی را در محتوا، قالب یا پیام در نظر بگیریم:

۱) (۲) شخصیت‌ها، اشیا و روابط میان آن‌ها باید برای مخاطب قابل فهم و درک باشند یا چنین شوند.
۳) ساختار و سبک ارائه و پردازش داستان، باید جذابیت لازم را برای مخاطب داشته باشد یا چنین شود.
۴) زبان و ساختار دستوری یا باید متناسب با زبان و ساختار دستوری معاصر بازنویسی شود یا عیناً یا با اندک تغییر یا با معنی و شرح، به گونه‌هایی در اختیار مخاطب قرار گیرد که مطالعه آن، مایه دشواری و دلزدگی برای او نباشد.
۵) پیام صریح یا ضمنی این اسطوره‌ها نباید باوری غلط یا توصیه‌ای نادرست یا احساس‌های خود برترینی قومی یا ملی و یا تعصب‌های نژادی و تحقیر نژادها، ملیت‌ها و اقوام دیگر یا اطاعت کورکورانه یا توجیه هر وسیله به خاطر هر هدف یا موجه جلوه‌دادن برخی صفات رذیله باشد.

از نمونه این داستان‌های تاریخ‌گونه، می‌توان به شرح ماجرای حکومت‌ها، جنگ‌ها و صلح‌ها و روابط انسانی میان موجودات کهن اشاره کرد که در داستان‌های شاهنامه فردوسی، ایلید و ادیسه هومر و افسانه‌های پهلوانی و تاریخ‌گونه چینی و ژاپنی وجود دارند.

۳. علم یا شبه علم

سومین معنی یا تعریف اسطوره، چنین است: «داستانی با ریشه در دوران‌های کهن، مرتبط با توصیف و تبیین پدیده‌های طبیعی - مانند آغاز و پایان آفرینش و پیدایش فصول سال - یا توجیه عقاید، باورها، مناسک و مراسم سنتی.»
این که آغاز و پایان آفرینش چگونه بود یا خواهد بود و یا منشأ، فلسفه، حکمت یا علت پیدایش مراسم و آیین‌ها چیست

واقعیت این است که آن چه از اشیا، موجودات یا اشخاص می‌بینیم یا رفتارهایی که از آن‌ها مشاهده می‌کنیم، تنها نمودی کوچک، محدود به زمان و مکان و موقعیت و در مرتبه‌ای فروتر - فروترین مرتبه - از حقیقت وجودی اشیا، موجودات و اشخاص است. حقیقت وجودی هر موجود و افعال او، در جایگاهی بس فراتر از نمودهای ماهیتی او در دنیای خارج و در ظرف محدود جهان ماده و مدت قرار دارد

یا باورهای درست کدامند، مقوله‌ای علمی و معرفتی است و هر بخش آن، حیطة‌ای از علوم تجربی یا انسانی یا معارف فلسفی و عرفانی یا دانش‌های الهی و آسمانی را دربرمی‌گیرد. هیچ‌کس نیز در ضرورت انتقال دانش و معرفت به کودکان و نوجوانان، تردیدی به خود راه نمی‌دهد. اگر محتوای این گونه اسطوره‌ها را می‌شد یکسره از مقوله دانش و معرفت دانست، شاید هیچ تردیدی در بازگویی یا بازآفرینی این گونه اسطوره‌ها برای کودک و نوجوانان روا نبود. اما واقعیت این است که محتوای این دسته از اسطوره‌ها - اگر بهره‌ای از علم در آن‌ها بتوان یافت - اغلب شامل شبه علم یا خرافه است. در جایی که دانشمندان علوم تجربی یا علوم انسانی، با دقت علمی در پی کشف حقایق و روابط میان اشیا هستند یا اهل فلسفه و فیزیک، به استدلال‌های محکم برای ادعای خویش درباره عالم وجود و منشأ هستی می‌اندیشند یا عالمان دینی، در پی استدلال بر وجود خدا هستند یا در این بحث می‌کنند که فلان مدعی پیامبری، آیا راستگوست یا نه یا فلان سخن منسوب به خدا یا فلان قدیس واقعاً از اوست یا نه یا کدام آموزه‌ها و اعتقادات، واقعاً الهی یا برخاسته تحریف‌گران و خرافه‌پردازان است، جایی برای اعتقاد به اسطوره‌های خرافی تبیین‌گر جهان هستی و آیین‌ها و مراسم، به عنوان یکی از بسترهای انتقال دانش و بینش به نسل آینده نمی‌ماند.

اما اگر بتوان فایده‌ای در استفاده از این گونه اسطوره‌ها برای کودک و نوجوان یافت، ملاحظات شش‌گانه زیر را در این بهره‌گیری باید در نظر گرفت:

۱ و ۲) در شناسایی شخصیت‌ها، اشیا و روابط بین آن‌ها متناسب با گروه سنی مخاطب، تمهیدی لازم است که کودک یا نوجوان در یاد که آن چه می‌خواند، تا چه اندازه واقعی و علمی یا تا چه اندازه تخیلی و خرافی است. نیز اگر در اسطوره‌ها نماد یا سمبل واقعیتی هستند، باید معلوم شود که درک مخاطب، این شیوه نمادگرایی را درمی‌یابد یا نه.

۳) ساختار و سبک ارائه و پردازش داستان، باید یا دارای جذابیت برای مخاطب باشد یا جذابیت لازم را در بازنویسی بیابد.

۴) زبان و ساختار دستوری می‌تواند با نثر معاصر یا نثر کهن (با معنی و توضیح) یا آمیزه‌ای از این دو و به تناسب گروه سنی و واژگان پایه مخاطب انتخاب شود.

۵ و ۶) پیام صریح یا ضمنی این اسطوره‌ها، نباید القای خرافات، باورهای غلط یا واقعیت‌انگاری امور غیرواقعی، یا اعتقاد به موهومات یا ترس از موجودات خیالی یا در تضاد با باورهای درست علمی، معرفتی، دینی و مذهبی باشد.

داستان‌های عمو نوروز، تشر و اپوش و افسانه‌های گاو و ماهی، از این نمونه اسطوره‌های شبه علمی‌اند که برای تبیین یا توجیه واقعیتی ساخته شده‌اند.

۴. واقعیت یا تخیل

چهارمین کاربرد واژه اسطوره یا myth، به معنی «شیئی یا موجود خیالی یا غیرواقعی» است. مثلاً در زبان انگلیسی گفته می‌شود:

"The rich uncle he hosts about is only a myth."

«عموی ثروتمندی که او پُرش را می‌دهد، تنها یک موجود خیالی است.»

موجودات تخیلی یا غیرواقعی، همواره یکی از عناصر به کار گرفته شده در ادبیات تخیلی یا نیمه تخیلی کودک و نوجوان بوده‌اند. هر آن چه درباره ضرورت یا عدم ضرورت پرداختن به تخیل در گونه‌ای از ادبیات کودک و نوجوان آمده، درباره اسطوره‌های حاوی موجودات تخیلی یا

بهترین حالت آن است که تخیل بتواند در مخاطب، حرکت یا انگیزش یا اندیشه‌ای برای تغییر وضع موجود به وضع مطلوب ایجاد کند و به اختراع، اکتشاف یا الهامی برای پیشرفت بینجامد



داستان‌هایی دربارهٔ موجودات غیرواقعی نیز صدق می‌کند.

در هر حال، برای بهره‌گیری از این گونه اسطوره‌ها در آثار مرتبط با کودک و نوجوان، ملاحظات آتی را باید در نظر داشت:

۱ و ۲) شخصیت‌ها، اشیا و روابط میان آن‌ها باید قابل درک برای مخاطب باشند یا به گونه‌ای قابل درک، بازنویسی شوند. همچنین، مخاطب باید بداند که با موجودات یا روابطی خیالی سروکار دارد.

۳) ساختار و سبک ارائه و پردازش داستان، باید جذابیت لازم را برای مخاطب داشته باشد.

۴) زبان و ساختار دستوری آن یا باید متناسب با واژگان پایه و درک زبانی مخاطب و به نثر معاصر گروه سنی خاص باشد یا به گونه‌ای عین نثر کهن یا نیمه کهن باشد که مخاطب به مدد معنی و ترجمه یا ساده‌سازی، بتواند آن را به راحتی دریابد.

۵) پیام صریح یا ضمنی قصه، نباید واقعیت‌انگاری اشیا، موجودات، امور یا روابط تخیلی و غیرواقعی باشد. بهترین حالت آن است که تخیل بتواند در مخاطب، حرکت یا انگیزش یا اندیشه‌ای برای تغییر وضع موجود به وضع مطلوب ایجاد کند و به اختراع، اکتشاف یا الهامی برای پیشرفت بینجامد.

از نمونه‌های امروزی این گونه اسطوره‌ها، می‌توان از بتمن، کُمت (Combot)، سوپرمن و مرد عنکبوتی نام برد. داستان‌های دیوان و پریان، افسانه‌های حاوی گفت و گو میان حیوانات، چه امثال کلبله و دمنه و چه دیگر داستان‌های مرتبط با جانوران، از این نمونه‌ها هستند که در قرن‌های متمادی جریان داشته‌اند.

۵. اسطوره‌سازی

پنجمین مصداقی که برای اسطوره می‌توان یافت، چنین است: «شیئی، موجود یا شخصی واقعی که دارای ویژگی یا ویژگی‌هایی برتر از همتایان عادی خود است.»

بسیار شنیده‌ایم که «فلان کس اسطوره شد» یا «می‌خواهند از فلانی اسطوره بسازند.»

واقعیت این است که تفاوت این‌گونه شخصیت‌های اسطوره‌ای با شخصیت‌های اسطوره‌ای کهن، شاید تنها در این باشد که آن‌ها از قدمتی ده‌ها و صدها هزار ساله برخوردارند و معلوم نیست در اصل که و چه بوده‌اند، اما شخصیت‌هایی مانند پوریای ولی، حماسه آفرینان، قهرمانان ملی، مبارزان راه‌آزادی و حقیقت یا قدیسان ادیان ابراهیمی، قدمتی حداکثر چند هزار ساله دارند و گاه به چند صد تا چند ده سال هم نمی‌رسند. به هر حال، جدا از میزان واقع‌نمایی این‌گونه اسطوره‌ها، اسطوره‌سازی فرآیندی چندین پیچیده نداشته است و ندارد. کافی است واقعیتی مورد علاقه یا نفرت انسان‌ها را شاخ و برگ بدهید و با آب و تاب نقل کنید و همه را در نقل سینه به سینه آن آزاد بگذارید. از کرامات توپ مرواری (توپ مروارید) گرفته تا فضایل عیاری یا جوانمردی و از نقل ماجرای درباره شخصی طنزپرداز به نام ملانصرالدین تا گدایی حرفه‌ای به نام عباس دُوس. آزمایش معروف را که در کتاب‌های روان‌شناسی ذکر شده است، حتماً به یاد دارید. چند نفر گرد یک میز می‌نشینند و یکی داستانی را در گوشه برای نفر سمت راست خود نقل می‌کند. این کار ادامه می‌یابد تا این که داستان یک دور تعریف شود. نفر اول که داستان خود را از زبان نفر آخر می‌شنود، از آن همه تغییر تعجب خواهد کرد.

اگر این اتفاق، در یک نسل و برای ده نفر معاصر روی دهد، در صدها و هزاران نسل و در هر نسل با صدها و هزاران گوش و دهان، به نتیجه‌ای خواهیم رسید، به راحتی می‌توان تصور کرد که اسطوره‌های معروف جهان نیز نتیجه و محصول فکر و ذوق خیال و باور و آرزو و آرمان و اندیشه و دانش و بینش و گرایش اقوام و ملت‌ها در سده‌ها و هزاره‌ها باشند و منشأ آن‌ها واقعیتی در جهان هستی باشد.

امروزه، گرچه گسترش منابع مکتوب و شیوه‌های ثبت و ضبط وقایع و تنوع وسایل ارتباط جمعی، راه تغییر واقعیات را دشوار کرده است، اما در همین شرایط نیز می‌توان با دستمایه‌هایی از واقعیات، به علاوه رنگ‌آمیزی و پردازش‌هایی از تخیل، در کنار کتمان بسیاری دیگر از حقیقت‌ها و واقعیت‌ها، نه تنها چهره‌هایی فرا واقعی به اشخاص، اشیا یا رخدادها بخشید، بلکه حتی حقیقت‌ها و واقعیت‌هایی را وارونه جلوه داد. تا پژوهشگری بخواهد سره را از ناسره باز شناسد، اسطوره‌سازی و افسانه‌پردازی و شایعه‌افکنی و آوازه‌گری، کار خود را کرده است.

اما اسطوره‌سازی، روی دیگری هم دارد. واقعیت این است که آن چه از اشیا، موجودات یا اشخاص می‌بینیم یا رفتارهایی که از آن‌ها مشاهده می‌کنیم، تنها نمودی کوچک، محدود به زمان و مکان و موقعیت و در مرتبه‌ای فروتر – فروترین مرتبه – از حقیقت وجودی اشیا، موجودات و اشخاص است. حقیقت وجودی هر موجود و افعال او، در جایگاهی بس فراتر از نمودهای ماهیتی او در دنیای خارج و در ظرف محدود جهان ماده و مدت قرار دارد. بنابراین، مثلاً آن چه در درون یک انسان والا می‌گذرد، چیزی بسیار والاتر از چند کار نیکی است که از او می‌بینیم یا فراتر از چند سخن، حکمت، کشف یا اختراعی است

اسطوره‌سازی

می‌تواند

نه یک دروغ‌سازی،

افسانه‌پردازی و

بزرگنمایی صرف،

بلکه گام نهادن

به دنیای پهناور

درون، ذات، غیب

و ملکوت اشیا

براساس

شناخت روابط علی

و کشف و بازنمایی

مراتب وجودی

آن‌ها باشد



که از او صادر می‌شود. خاصیت یک گل، بسیار بیش از رنگ و بویی است که حواس بینایی و بویایی ما را برمی‌انگیزد. رابطه مادر و فرزند، بس فراتر از در آغوش گرفتن یکی توسط دیگری است. به عکس، پلیدی موجودات پلید نیز بس بیشتر از نموده‌های عینی پلیدی آن‌هاست.

این‌جاست که شما می‌توانید با کاوش در اعماق وجود و نیت و مکنونات قلبی پدیده‌ها، رو و سوی دیگر اسطوره‌های آن‌ها را بیابید و بازشناسی کنید و به منشأ نموده‌های عینی حضور دنیوی آن‌ها و انگیزه و خاستگاه فعالیت‌های چشمگیرشان دست بیابید. بدین‌سان، اسطوره‌سازی می‌تواند نه یک دروغ‌سازی، افسانه‌پردازی و بزرگنمایی صرف، بلکه گام نهادن به دنیای پهناور درون، ذات، غیب و ملکوت اشیا براساس شناخت روابط علی و کشف و بازنمایی مراتب وجودی آن‌ها باشد.

بنابراین، اسطوره‌سازی براساس شخصیت‌ها، موجودات،

روابط یا پدیده‌های واقعی گذشته یا حال، می‌تواند فعالیتی مفید

برای کودک و نوجوان و بزرگسال باشد. اگر اولاً به جای پرداختن به

فراتر از واقعیت، واقعیت فراتر را باز نماید و ثانیاً به مطلق‌انگاری شخصیت‌ها

و غفلت از ضعف‌های بشری آن‌ها نینجامد. در نگارش‌هایی این چنین:

(۲و۱) شخصیت‌ها و اشیا و روابط میان آن‌ها، ضمن آن که واقعی‌اند، از واقعیت‌هایی فراتر الهام می‌گیرند و باید نحوه

پرداختن و شیوه رویکرد به آن‌ها، متناسب با درک و دریافت مخاطب باشد.

(۳) ساختار و سبک ارائه و پردازش داستان، باید جذابیت و زیبایی لازم را داشته باشد.

(۴) زبان و ساختار دستوری آن، باید متناسب با ویژگی‌های هر واقعیت عینی که با واقعیت‌های نامشهود تقویت می‌یابد،

انتخاب شود؛ ضمن آن که با سطح درک مخاطب همخوانی داشته باشد.

(۵و۶) پیام صریح یا ضمنی آن، واکاوی فضیلت‌ها و ردیلت‌ها و گذار از سطح به عمق باشد.

شاید بتوان اشخاصی مانند ریزعلی خواجوی، محمد حسین فهمیده و غلامرضا تختی را از نمونه‌هایی دانست که در

دهه‌های اخیر، تبدیل به اسطوره شده‌اند. برای نمونه دهه‌ها و سده‌های قبل، می‌توان از پوریای ولی، حاتم طائی، رئیس

علی دلواری، میرزا کوچک‌خان، و ژاندارک نام برد. سامورایی‌ها و سلحشوران چینی و ژاپنی نیز با امثال رستم و قهرمانان

شاهنامه، این شباهت را دارند که کاری اسطوره‌سازانه براساس واقعیت‌های موجودند.

۶. اسطوره‌های نوین

ششمین معنی اسطوره که در نگارش‌های خارجی، نام اسطوره نوین (modern myth) یافته، عبارت است از:

«داستانی امروزی، اما برگرفته از ویژگی‌های شخصیت‌ها، عناصر، روابط، ویژگی‌های زبانی یا پیام‌های صریح یا ضمنی

موجود در اسطوره‌های کهن؛ چه شخصیت‌ها و زمان‌ها متعلق به گذشته باشند، چه حال، چه آینده یا اصولاً فرازمانی یا

فرامکانی.»

این پرسش جای طرح دارد که: یک نوشته امروزی، چه ویژگی‌هایی می‌تواند داشته باشد که نام اسطوره بر آن بتوان

نهاد؟ به عبارت دیگر، چه شباهت‌هایی حداقلی یا حداکثری میان نوشته‌ای امروزی با اسطوره‌ای دیروزین باید باشد، تا

خواننده را به یاد اسطوره‌های کهن بیندازد؟

در میان سه عنصر محتوا، قالب و پیام که برای اسطوره برشمرده‌ایم، عنصر «پیام» به تنهایی نمی‌تواند شاخصه اشتراک

اسطوره با نوشته‌ای امروزی باشد؛ زیرا پیام‌های اسطوره‌ها عموماً همان پیام‌هایی هستند که در داستان‌ها و نوشته‌های

زمان‌های دیگر نیز می‌توان دید.



**اقتباس از اسطوره‌ها
به نوعی گستردن
محتوای پیام،
فرهنگ و هویت یک
قوم یا ملت و بیرون
آوردن اسطوره از
چارچوب و حصار
زمان، مکان، نام‌ها،
موقعیت‌ها و
روابطی است که
در اسطوره
جریان دارد**

در یک بررسی ابتدایی، در محتوا و قالب و دو زیر مجموعه هر یک از آن‌ها، می‌توان دریافت که اگر حداقل یکی از این چهار عامل مرتبط با محتوا و قالب - یعنی: (۱) شخصیت‌ها و اشیا (۲) روابط بین شخصیت‌ها و اشیا (۳) ساختار و سبک ارائه و پردازش داستان (۴) زبان و ساختار دستوری - در نوشته‌ای امروزی، شبیه اسطوره‌های کهن باشد، خواننده به یاد اسطوره‌های کهن خواهد افتاد.

بی‌گمان اگر دو، سه یا چهار عامل از این عوامل در نوشته‌ای موجود باشد، میزان شباهت نوشته را با اسطوره‌های کهن خواهد افزود.

پاسخ این که آیا استفاده از اسطوره‌های نوین، دارای ضرورتی در نگارش برای کودک و نوجوان است یا نه، چندان دشوار نیست؛ زیرا اسطوره‌های نوین، بی‌گمان پیام‌های امروزی‌تری از اسطوره‌های کهن خواهند داشت و بهتر خواهند توانست مخاطب امروزی خود را نشانه برونند.

نویسنده اسطوره نوین، از شخصیت‌ها و اشیایی بهره می‌گیرد و روابط آن‌ها را چنان تعیین می‌کند که برای مخاطب امروزی قابل درک است. ساختار و سبک ارائه داستان و زبان و ساختار دستوری آن نیز به گونه‌ای تدوین می‌یابد که برای مخاطب معاصر قابل درک باشد. بنابراین، هر ضرورتی در نقل اسطوره‌های کهن و نگارش آن‌ها برای کودک و نوجوان وجود دارد، برای اسطوره‌های نوین نیز صادق است و هر مانع که در نقل اسطوره‌های کهن برای نسل معاصر وجود داشت، در اسطوره‌های معاصر از میان رفته است.

آن چه می‌آید، نمونه از اسطوره‌ای نوین است که با همین عنوان، در شماره ۶ فوریه ۱۹۵۸ روزنامه آمریکایی *Indiana Daily Student*، به قلم آلن ردیفر آمده است:

اندر پی فرمانده (اسطوره‌ای نوین)

نظامیان در خیابان رژه می‌رفتند. ناگهان از میان انبوه تماشاگران فریادی برخاست:
«به کجا می‌روید ای نابخردان! راه را گم کرده‌اید. این خیابان به وادی مرگ و نابودی می‌رود.»
نظامیان ایستادند... ترس بر همگی سایه افکنده بود...
«مگر می‌شود؟»

این اندیشه در ذهن نظامیان پدیدار شد. نگاهی به فراروی خویش انداختند. در آن جا، پیشاپیش همه، بلند بالا و سرفراز، فرمانده خوش سیمای آنان در راه خویش استوار گام برمی‌داشت.
با خود اندیشیدند:

بی‌گمان اسطوره،

«بی‌گمان گام‌های او به راه خطا نمی‌روند. این سان که او گام بر می‌دارد، با این قامت استوار!

تاریخ نیست،

آری، شک نیست که او به راه درست می‌رود.»

زیرا تاریخ،

... و پیش رفتند.

در پی تحقیق،

فرمانده خوش سیما نیز ایستاد ... ترس بر او نیز سایه افکنده بود...

کاوش، کشف و

«مگر می‌شود؟»

گزارش رخدادهای

این اندیشه در ذهن فرمانده پدیدار شد. نگاهی به پشت سر خویش انداخت. با خود اندیشید: «بی‌گمان گام‌های من به راه خطا نمی‌روند. بنگر انبوه آن‌ها را که در پی من می‌آیند! آری، شک نیست که من به راه درست می‌روم.»

گذشته، براساس

... و پیش رفت.

اسناد و شواهد

زبان نسبتاً فخیم، سبک ارائه و پردازش داستان و جزمیت و سنگینی فضای حاکم بر ماجرا و عمومیت و فرا زمانی یا فرامکانی بودن پیام، خواننده را به یاد نوشته‌های اسطوره‌ای کهن می‌اندازد و همین کافی است تا بتوان نام اسطوره نوین بر این قصه کوتاه نهاد.

است. در واقع،

تاریخ علمی است

داستان «ارباب حلقه‌ها» نمونه‌ای است برای آن که امروز می‌توان دنیایی کهن ساخت و اسطوره‌ای جدید را براساس قواعد اسطوره‌ها در آن سامان داد. «ادیسه فضایی» نیز به ما این جرأت را می‌دهد که می‌توانیم دنیایی برای آینده بسازیم و داستانی اسطوره‌ای پی افکنیم.

که همچون دیگر

علوم، حقیقت و

واقعیت را می‌جوید

در بهره‌گیری از اسطوره‌های نوین یا در نگارش اسطوره‌های نوین برای کودک و نوجوان، باید به این نکات توجه داشت:

و بازگو می‌کند،

اما واقع‌نمایی

۲و) شخصیت‌ها، اشیا و روابط میان آن‌ها باید برای مخاطب قابل درک باشند.

اسطوره، محل

۳و۴) ساختار و سبک ارائه و پردازش داستان و نیز زبان و ساختار دستوری آن، نباید سنگینی بیش از حد برای گروه سنی مخاطب داشته باشد.

تردید جدی است

۵و۶) پیام صریح یا ضمنی داستان، باید مناسب و متناسب با مخاطب باشد.

و هر بخش تاریخی

از اسطوره که

دارای شواهد

اسطوره‌ها می‌توانند دستمایه و الهام‌بخش خلق آثاری برای کودکان و نوجوانان باشند. در این بخش، ضمن طرح شیوه‌های گوناگون برداشت از اسطوره‌ها برای کودکان و نوجوانان، به ملاحظات و چارچوب‌های این‌گونه نگارشی خواهیم پرداخت.

علمی باشد یا

بتوان با روش‌های

علمی تاریخی

واقع‌نمایی آن را

اثبات کرد،

به حوزه تاریخ

خواهد پیوست

۱.۱. احیای متون اسطوره‌ای
متون اسطوره‌ای، آثاری با نثر کهن و براساس فرهنگ کهن‌اند. نخستین مانع بر سر راه خوانش این متون، برای کودک و نوجوان یا به وسیله کودک و نوجوان، ویژگی زبان، واژگان نامأنوس و ساختار دستوری خاص متون کهن است. قراردادن عین این متون در اختیار خواننده کودک و نوجوان، چه بسا مایه دلزدگی او از متون کهن شود. هم‌چنین، ابهام‌های بسیار در شناخت اشخاص و مکان‌ها، تعبیرها و رفتارها و شناخت فضا و روابط فرهنگی، سیاسی، اقتصادی و اجتماع داستان و فلسفه کنش‌ها و واکنش‌ها در پیش روی خواننده عادی متون اسطوره‌ای قرار دارد که در مطالعه متن، عواملی بازدارنده به شمار می‌آیند.

براساس این مشکلات، احیای متون اسطوره‌ای کهن، باید براساس این ضوابط و معیارها برای کودک و نوجوان صورت پذیرد:

۱. اصل باید بر حداکثر میزان حفظ متن و عدم دستبرد در آن باشد تا خواننده هرچه بیشتر با متون کهن و فضای نگارشی آشنایی یابد.

۲. در همهٔ واژه‌ها و ترکیب‌ها و اسامی خاص ناشناس برای مخاطبی با دایرهٔ واژگانی خاص، توضیح لازم در پانویس بیاید.

۳. اگر پیچیدگی و دشواری متن، بسیار و ملال‌انگیز است، حداقل ساده‌سازی برای رفع این پیچیدگی صورت پذیرد.

۴. اگر بخش‌هایی از یک اسطوره، مناسب مطالعه خواننده کودک و نوجوان نیست، حذف شود.

۵. اگر تغییر یا جابه‌جایی در ساختار متن کهن، مایه افزایش جذابیت آن برای خواننده کودک و نوجوان می‌شود، این تغییر یا جابه‌جایی صورت پذیرد.

۶. اگر متون کهن دارای اختلاف‌هایی با یکدیگر هستند، پیش از همه، تصحیح علمی متن براساس ضبط اکثر کهن‌ترین نسخه‌های موجود به اجرا درآید.

ذکر یک نکته نیز در همین جا ضروری است؛ اگر متون اسطوره‌ای از میراث‌های ارزشمند ادبی و اخلاقی و حاوی ارزش‌های متعالی باشند و کودک ما در سنین حفظ باشد، به نظر بی‌اشکال می‌آید که حفظ این متون به همان صورت اولیه و بدون تغییر، در دستور کار آموزش خردسالان قرار گیرد، حتی اگر معنی آن را به طور کامل درنیابند. ناگفته پیداست و به تجربه نیز رسیده که حفظ متون مهم و وجود محفوظاتی از میراث‌های ارزشمند بشری در ذهن یک کودک، تا چه حد می‌تواند در بزرگسالی به غنای علمی، فکری و زبانی او بیفزاید و زحمت بسیاری از یادگیری‌ها را در سنین تفکر از دوش او بردارد.



۲. ساده‌سازی اسطوره‌ها

نگارش دوباره اسطوره‌ها به قلم امروزی و با نثر مناسب هر گروه سنی کودک و نوجوان، می‌تواند یکی از فعالیت‌های مفید در عرصه ادبیات استفاده از اسطوره‌ها برای کودکان و نوجوانان باشد. در این نگارش‌های دوباره، حتی می‌توان ساختار داستان را به گونه‌ای جذاب‌تر تغییر داد تا تمایل بیشتر مخاطب را برانگیزد.

۳. بازآفرینی اسطوره‌ها

بازآفرینی اسطوره‌ها به معنی یافتن مصداق‌های امروزی اشخاص، اشیا و روابطی است که در اسطوره‌ها جریان دارد و آن‌گاه نوشتن دوباره داستانی براساس این عناصر امروزی. این کار به نوعی، خارج کردن اسطوره از تنگنای نام‌ها، روابط، مکان‌ها و ساختارهای کهن و گسترش پیام آن به زمان حاضر و بیان کاربرد آن در دوره معاصر است. ناگفته پیداست که چنین فعالیتی تا چه حد می‌تواند کاری مفید در هر عصر و زمان باشد؛ زیرا از یک سو بر فرهنگ غنی دستاوردهای کهن تکیه دارد و از سوی مفاهیمی غیر وابسته به زمان و مکان و اشخاص را به گونه‌ای ملموس و عینی در اختیار هر نسل قرار می‌دهد. سطح‌بندی این کار به تناسب هر گروه از مخاطبان و گزینش بخش‌هایی از اسطوره‌ها به تناسب درک، تجربه و نیاز هر گروه سنی، کاری است که هم دشوار است و هم گنجینه‌ای غنی از موضوع و مضمون را در اختیار نویسندگان کودک و نوجوان قرار می‌دهد.

۴. اقتباس از اسطوره‌ها

الهام گرفتن از ماجرا یا پیام یا شخصیت‌ها یا روابط موجود در اسطوره‌ها و نگارش داستانی براساس آن - که می‌تواند هیچ شباهتی ظاهری با ماجرای اسطوره‌ای نداشته باشد - یکی از فعالیت‌های مفید دیگری است که می‌توان با بهره‌گیری

از اسطوره‌ها صورت داد.

اقتباس از اسطوره‌ها به نوعی گسترده‌ترین محتوای پیام، فرهنگ و هویت یک قوم یا ملت و بیرون آوردن اسطوره از چارچوب و حصار زمان، مکان، نام‌ها، موقعیت‌ها و روابطی است که در اسطوره جریان دارد.

۵. طنزهای اسطوره‌ای

طنز اسطوره‌ای به این معنی است که شخصیت‌ها و اشیاء و روابط میان آن‌ها یا ساختار و سبک ارائه و پردازش داستان یا حتی زبان و ساختار دستوری متون اسطوره‌ها، دستمایه طنز قرار گیرند.

می‌دانیم که هرگونه تغییر ناهمگون در عناصر همگون یک سامانه نگارشی، متن را تبدیل به طنز می‌کند. تصور کنید که رستم راه افتاده است و سعی می‌کند با التماس به این و آن، فرش زیر پای خود را به قیمت مناسبی بفروشد تا بتواند شهریه مدرسه سهراب را تأمین کند یا زال موی خود را رنگ می‌کند تا جوان‌تر نشان دهد یا اکوان دیو به مدد جراحی پلاستیک، خود را به صورت جوانی رعنا جلوه‌گر می‌سازد. در همه این‌ها، ناهمگونی عنصر زمان با دیگر عناصر داستان، ماجراهایی طنزآمیز می‌سازد؛ ضمن آن که جذابیت‌ها و پیام‌هایی امروزی برای مخاطب دارد.

این را نیز در نظر بگیریم که کودکان و نوجوانان نیز همانند بزرگسالان از طنز لذت می‌برند و این شیوه نگارش، می‌تواند بستری مناسب برای پیوند نسل جدید با آموزه‌های قدیم باشد.

البته ارائه طنزهای اسطوره‌ای به مخاطب، باید پس از زمانی صورت بگیرد که او اسطوره‌ای را خوانده و شناخته یا با آن آشنا شده است.

۶. اسطوره‌شکنی

اسطوره‌شکنی در جهت خلاف اسطوره‌سازی قرار دارد. هدف در اسطوره‌سازی، نشان دادن جنبه‌های ماورایی یک موجود زمینی است، اما اسطوره شکنی بر نمایش جنبه‌های زمینی یک موجود زمینی تأکید دارد که از او اسطوره یا شبه اسطوره‌ای ساخته شده است.

ممکن است لودگی‌های مونتسارت در فیلم «آمادئوس» یا حسادت‌های بتهوون در فیلمی درباره زندگی او یا رفتارهای سبک شکسپیر در فیلم «شکسپیر عاشق»، برای تقدیسگران آنان ناخوشایند جلوه کند یا فیلم‌هایی این چنین درباره شخصیت‌های مورد احترام ادیبان، هنرمندان یا اهل ادیان و مذاهب و فرقه‌ها، گونه‌ای حرمت‌شکنی دروغ‌پردازانه به شمار بیاید، اما حداقل می‌توان این رسالت را برای نویسنده پذیرفت که با واقع‌نمایی‌هایی خود، موجودات را آن گونه که هستند - نه کم نه زیاد - به خواننده خود نشان دهد. نه جنبه‌های ماورایی آن‌ها را بکاهد یا بیفزاید و نه در ویژگی‌های زمینی آن‌ها تغییر و تبدیلی غیرواقعی ایجاد کند. در نتیجه، اگر جنبه‌ای غلوگرایانه به پدیده‌ای بخشیده شده است، به تحریف‌زدایی بپردازد. اسطوره‌شکنی اگر نتیجه تحقیقی علمی و جستاری خردورزانه باشد، کاری ارزشمند است و می‌تواند برای بزرگسال و خردسال مفید افتد و راه باورهای نادرست را درباره اشخاص و اشیاء ببندد.

منابع و مأخذ

۱- نگاه کنید به:

● The Advanced Learner's Dictionary of Current English, Second Edition, A.S Hornby, E.V. Gatenby, H.Wakefield, Oxford University Press, London, 1963.

● Oxford Advanced Learner's Dictionary, fifth edition, A.S Hornby, Oxford University Press, London, 1996.

● Merriam Webster's Collegiate Dictionary Eleventh Edition 2004

● Petit Larousse, illustre', Librairie Larousse, paris, 1975

واژه‌نامه هنر داستان‌نویسی: فرهنگ تفصیلی اصطلاح‌های ادبیات داستانی، جمال میرصادقی، میمنت میرصادقی (ذوالقدر)، کتاب

مهناز، تهران ۱۳۷۷

۲- مدیریت و رهبری در تشکلهای اسلامی، دکتر هشام الطالب، ترجمه سیدعلی محمد رفیعی، نشر قطره، تهران ۱۳۸۰،

ص ۷۹

۳- شناخت ادبیات کودکان: گونه‌ها و کاربردها (از روزن چشم کودک)، دونا نورتون، ترجمه منصوره راعی، ثریا غزل ایاغ، راضیه

هیرمندی ... جلد ۱ و ۲، نشر قلمرو، تهران ۱۳۸۲

این کار به نوعی،
خارج کردن
اسطوره از
تنگنای نام‌ها،
روابط، مکان‌ها و
ساختارهای کهن و
گسترش پیام آن
به زمان حاضر و
بیان کاربرد آن
در دوره
معاصر است