مقاله

فرافانتزی و فانتزی نو

فرحناز صدیقی‌مقدم

«اصطلاح ادبی و مرکب «فانتزی»، مفاهیم بسیاری را به ذهن القا می‌کند و چون ترکیبی از چند معناست، مشکل بتوان تعریفی دقیق و جامع از آن ارائه کرد. منظور از اصطلاح ادبی «فانتزی»، آن دیدگاه داستان‌نویسی است که در وهله اول «تنها به قوه تخیل نویسنده و به تجربه و مهارت او در امر نویسندگی محدود شده باشد.»»[1]

««فانتزی» به آن بخش از ادبیات گفته می‌شود که در آن وقایع، فضاها و شخصیت‌های داستانی، خارج از قلمرو و باورها حضور داشته باشند. «فانتزی» داستانی است که احتمال وقوع آن در دنیای واقعی نمی‌رود و به همین علت، آن را ادبیات تخیلیِ غیر ممکن نام نهاده‌اند. در این داستان‌ها، حیوانات سخن می‌گویند، اجسام بی‌روح جان می‌گیرند، شخصیت‌ها یا غولند یا به اندازه یک بند انگشتند. دنیاهای خیالی، آباد و مسکونی‌اند و دنیای آینده مورد کاوش قرار می‌گیرد.»

ریشه‌های «فانتزی» نو در داستان‌های تخیلی سنتی جای دارد که درون‌مایه، شخصیت‌ها و عناصر ادیبانه دیگر و در برخی موارد نیز مضامین از آن اقتباس می‌شود. بسیاری از آثار ارزشمند ادبیات کودکان، در زمره این سبک ادبی قرار دارد. از این‌رو کتاب «ماجراهای پینوکیو»، «آلیس در سرزمین عجایب»، «جادوگر شهر از»، «پی‌پی جوراب بلند» و بسیاری از داستان‌های تخیلی و در عین حال باور کردنی، نمونه‌های این نوع اثر «ژانر» است.[2]

«داستان‌های "فانتزی" را باید در عین ساده بودن‌شان، تخیلی‌ترین گونه داستانی در زمینه ادبیات دانست. قوه تخیل نویسنده است که نوشته فانتزی را پُر باور و غنی می‌کند و به آن طراوت و حیات می‌دهد. آن تصاویر ذهنی که واقعیت‌ها را ترسیم می‌کند، همان زیبایی و الگو را در ذهن کودکان منعکس می‌کند که در رویای‌شان می‌پرورانند.»[3]

«منتقد ادبی و نویسنده برجسته کتاب کودکان شوروی (سابق)، «کرنی چاکوفسکی» می‌نویسد: فانتزی ارزش‌مندترین ویژگی ذهن انسان است و نه تنها نباید آن را پایمال کرد، بلکه همانند پرورش حساسیت به موسیقی، باید آن را از سال‌های اولیه کودکی، پرورش داد. ارزش چنین قصه‌هایی در این است که تفکر و واکنش‌های عاطفی کودک را بسط می‌دهد و در ضمن، هویت او را غنی و توانمند می‌کند.»[4]

«دنیای فانتزی، دنیایی است که هر انسانی به آن نیاز دارد؛ به خصوص کودک این زمانه، بیشتر از هر زمان دیگر به آن محتاج است تا بتواند در آن دنیا، آزادی و اختیار را تجربه کند و یک موجود طبیعی شود تا هنگامی که به دنیای واقعی برمی‌گردد، جنون نگیرد. رفتن در دنیای «فانتزی» و تجربه‌های خیال‌گرایانه داشتن و با دستاوردهای بسیار مثبت به دنیای واقعی برگشتن، اجازه می‌دهد که کودک، تعادل روانی پیدا کند.»[5]

فرا فانتزی

شاید واژه «فرا»، به سبک، موضوع، درون‌مایه و یا لحن اثر برمی‌گردد و یا شاید منظور از آن، فرآیندهای ذهنی شخصیت‌های داستانی اثر باشد با معنی جایگاه اجتماعی خاص و یا دیدگاه اخلاقی که شخصیت‌ها، نماینده آن هستند. واژه «فرا»، هم‌چنین جنبه‌های عاطفی داستان را در بر می‌گیرد.

«اورسلا لوگوین»، درباره «فرافانتزی»، می‌گوید: به نظرم «فرافانتزی» اصطلاح زیبایی است که توقعاتم را از خواندن یک اثر تخیلی برآورده می‌سازد. به این ترتیب، خودِ نویسنده که جهان دیگر را خلق کرده، باید شخصیت‌های داستانی‌اش را باور داشته باشد؛ همان‌طور 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 این بازی، از زیباترین بازی‌هایی می‌شود که بشر قادر به انجام آن بوده است. جهان دیگر، در «فرافانتزی» نمی‌تواند سراسر خیالی باشد؛ وگرنه خوانندگان نمی‌توانند حتی کلمه‌ای از آن درک کنند. باید عناصری در جهان دیگر به کار برده شود که برای خوانندگان نیز قابل تشخیص و ملموس باشد. «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 قدیم‌ترین افسانه‌ها گرفته شده است. برای مثال جنگ پایان‌ناپذیر اژدها و شکارچی اژدها، به افسانه‌های سنت جورج برمی‌گردد و افسانه سیگارد (زیگفرید- م) از افسانه‌های کهن حماسی و «سونگ‌ها» نابودی روی جنگ بین ثور و اژدها هیدگارد، از اسطوره «نورز» اقتباس شده است.

در واقع، جنبه‌های غیر واقعی و فوق بشری که قهرمانان، آن را با کار و تلاش و جست‌وجوی خود به دست می‌آورند و بر دنیای «فانتزی» نیز بسیار تأثیرگذار بوده، از جهان اساطیری و حماسی گرفته شده. گرچه اغلب مضامین و عناصر واقعی داستان‌های «فرافانتزی» از اسطوره‌ها، حماسه‌ها و افسانه‌ها گرفته شده است، ساختار اصلی آن هم‌چون افسانه‌های جادویی یا افسانه‌های پریان است. در حقیقت افسانه پریان، داستان ماجراجویی یک قهرمان است. ابتدا زندگی قهرمان زن یا مرد داستان، در محیط عادی و بسیار کسل‌کننده، در دنیای واقعی به تصویر کشیده می‌شود. سپس 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. او از مرزها و محدودیت‌های متعدد می‌گذرد و امور ناممکن را ممکن می‌سازد. افسانه‌های پریان، با بازگشت قهرمان به دنیای انسانی، پایان می‌پذیرد و در آن‌جاست که او کیفر بدی‌ها را تعیین می‌کند و اهریمنان را به سزای اعمال‌شان می‌رساند و خوبی را پاداش می‌دهد.

فضای انتخاب شده برای داستان‌های «فرافانتزی» و هم‌چنین عوامل فرهنگی و صنعتی موجود در این گونه داستان‌ها، بیشتر به دوران «رمانتیک» قرون وسطی مربوط است. غالباً شخصیت‌های داستانی، در قصرها و خانه‌های اربابی زندگی می‌کنند و وسیله حمل و نقل‌شان، چنان‌چه جادویی نباشد، در خشکی اسب و در دریا کشتی است. غالب شخصیت‌های داستانی این‌گونه آثار، از طبقات اشرافی جامعه هم‌چون شاه، ملکه، شاهزادگان، جادوگران و شوالیه‌ها انتخاب شده‌اند. همیشه به نظر می‌رسد که قهرمان یتیم و ندار، در پایان داستان می‌تواند شایستگی خود را به اثبات برساند. علاوه بر عناصر واقعی ذکر شده، فضای «رمانتیک» قرون وسطی در داستان‌های «فرافانتزی»، موجب ایجاد عامل انتزاعی دیگری می‌شود که همان سبک اثر است. آن‌چه اثر خوب را از بد متمایز و جدا می‌سازد، به عناصری که نویسنده در اثر خود انتخاب کرده و به کار برده، چندان بستگی ندارد، بلکه بیشتر به چگونگی و نحوه ارائه داستان مربوط است.

«اورسلا لوگوین» معتقد است که 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. برای این‌که جهان دیگری که «تالکین» از آن نام برده، خلق کنیم، باید دنیایی نو بسازیم؛ دنیایی که تا به حال صدایی از آن نیامده باشد. در این صورت، هر حرف و کلامی که گفته می‌شود، خود نوعی آفرینش محسوب می‌شود و تنها صدایی که از آن‌جا می‌آید، صدای خالق اثر است و هر کلمه‌ای که گفته می‌شود، به حساب می‌آید 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. با درنظر گرفتن توالی نیز دوران قرون وسطی نسبت به افسانه‌های 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 تأکید برخردگرایی، یعنی از طریق مشاهده و آزمایش، رواج یافت که موجب تحریم عناصر «فانتاستیک» از دنیای ادبی شد؛ چرا که به نظر می‌رسید شایسته سلیقه و ذوق افراد تحصیل‌کرده نباشد. نویسندگان دارای سبک «رمانتیک»، ضمن طرد رد «خردگرایی» با الهام از فضای قرون وسطی و دوران پیش از

آن، توانستند محبوبیت منابع عظیم و آثار بی‌شمار «فانتاستیک» اقوام سُلتی و اسکاندیناوی، به ویژه ادبیات کلاسیک، چون «ایلیاد و اودیسه» را احیا کنند. در نیمه دوم قرن نوزدهم، آگاهانه آثاری «فانتاستیک» در انگلستان نوشته شد؛ آثاری هم‌چون رودخانه طلایی، اثر «جان راسکین»، نوزادان آبی، اثر «چارلز کینگزلی»، آلیس در سرزمین عجایب، اثر «لویس کارول» و سرود کریسمس، اثر «چارلز دیکنز».

با وجود این‌که این آثار در زمره آثار ادبی «فرافانتزی» قرار نمی‌گیرند، لیکن زمینه لازم را برای آن فراهم آوردند. پیدایش این سبک، با آثاری از «ویلیام موریس» آغاز می‌شود. خلق آثار «فانتزی»، در اواخر قرن نوزدهم و اوایل قرن بیستم میلادی، به طرز قابل ملاحظه گسترش یافت. آثاری چون باد در میان شاخه‌های بید (ترجمه شاهده سعیدی)، اثر کنیت گراهام، بئاتریس پاتر با حیوانات و ماجراهای شان و «ام. باریی» با داستان پیتر پن و ال فرانک‌بویم 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 همزمان، گام‌های بعدی در راه پیشبرد ادبیات فانتزی با کار بازنویسی به نام تی. اچ. وایت و هم‌چنین با آثار «جی. آر.آر. تالکین» که از او به عنوان فاتح دنیا «فرافانتزی» یاد می‌کنند، برداشته شد. اثر «وایت»، با نام «شمشیری در دلِ سنگ» رمانی است «فرافانتزی» که برای مخاطب جوان نوشته شده است. در این داستان، وایت کودکی آرتور را از لحظه تولد تا زمانی که شمشیر را از دلِ سنگ بیرون می‌کشد و پادشاه انگلستان می‌شود، نقل می‌کند. خلاف افسانه‌های پریان هیچ انتقالی از این دنیا به دنیای 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 غیر ممکن، موجودیت می‌یابند. وایت با بازنویسی افسانه‌های دوران آرتور، امکان پیشرفت اساسی در ادبیات فرافانتزی را فراهم آورد. «وایت» گام‌های نخستین را برای قدرت بخشیدن به افسانه‌های آرتور برداشت و «جی. آرتور تالکین» شروع به تعیین حدود دنیای دیگر کرد. داستان «هابیت»، اثر «تالکین»، هر چند اقتباسی از داستان دوران آرتور نیست، هم‌چون داستان «فانتزی» «وایت»، کتابی است حجمی که برای نوجوانان نوشته شده است. داستان «هابیت» طنزی ظریف دارد

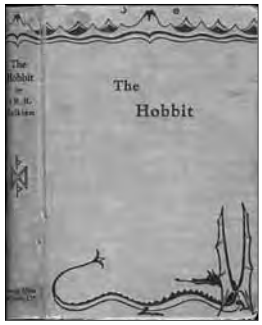
«وایت» گام‌های نخستین را برای به قدرت بخشیدن به افسانه‌های آرتور برداشت و «جی. آرتور تالکین» شروع به تعیین حدود دنیای دیگر کرد. داستان «هابیت»، اثر «تالکین»، هر چند اقتباسی از داستان دوران آرتور نیست، هم‌چون داستان «فانتزی» «وایت»، کتابی است حجمی که برای نوجوانان نوشته شده است. داستان «هابیت» طنزی ظریف دارد و به سحر و جادو به‌طور جدی می‌پردازد و جهان دیگرِ ساخته ذهن را به زیبایی تصویر می‌کند

و به سحر و جادو به‌طور جدی می‌پردازد و جهان دیگرِ ساخته ذهن را به زیبایی تصویر می‌کند. قهرمان داستان، بیلبو به سفری افسانه‌گونه می‌رود، اما نه از طریق دنیای «فانتاستیک» افسانه‌های انگلیسی، بلکه مستقیماً در وسط دنیای جادوگران، کوتوله‌ها، پری‌ها، دیوها و حیوانات تغییر شکل یافته و اژدها 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، آرامش اولیه بازمی‌گردد و «بیلبو» همراه خواننده داستان، به شناخت بیشتری از جهان دیگر دست می‌یابد.

داستان «هابیت» برای همه گروه‌های سنی قابل استفاده است؛ البته این مشخصه تمامی آثار «فرافانتزی» ناب است. یعنی علاوه بر گروه‌های سنی‌ای که برای‌شان نوشته می‌شود، برای سایر گروه‌ها هم قابل خواندن است. تنزل و تلقی جایگاه «هابیت» به عنوان پیش‌درآمدی بر داستان دیگری، موجب می‌شود که منتقدان ارزش این داستان «فانتزی» کودکان و هم‌چنین تأثیری را که بر خلق اثر بعدی تولکین و به‌طور کلی بر ادبیات گذشته است، نادیده بگیرند. داستان «هابیت» دارای سه مشخصه اصلی است که به کمک آن می‌توان داستان را در زمره آثار ادبی کودکان جای داد: دخل و تصرف نویسنده، ارائه طرحی برای رشد و تکامل و هم‌چنین بازی با لغات. علاوه بر آن «تالکین»، نویسندگی را با تهیه فهرستی از مشخصات داستان‌های کودکان آغاز نکرد، بلکه «هابیت» هنگامی که شب‌ها برای پسرش داستان نقل می‌کرد، پدید آمد. طرح داستانی آثار «تالکین»، برگرفته از ساختار افسانه‌های پریان یا سحر و جادو و افسانه‌های کهن و حماسی است. «تالکین» برای نوشتن آثار خود از منابعی چون داستان‌های 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. «تالکین» با مطالعاتی که در زمینه افسانه‌های کهن انجام داده بود، به خوبی دانست که قصه‌گویان سنتی، داستانی نو خلق نمی‌کنند، بلکه همان داستان قدیمی را با بیانی گیرا و جذاب باز می‌گویند. «تالکین» هم با استفاده از شخصیت‌های داستان‌های کهن، چون اژدها که از کودکی به خاطر سپرده بود، به خلق «هابیت» پرداخت.

آلیس در سرزمین عجایب

مجموعه سرگذشت «نارنیا»، اثر «سی. اس. لوییس» که خود در زمره آثار ادبی «فرافانتزی» قرار می‌گیرد و باید، هم‌ردیف آثار «تالکین» گذاشته شود، تا حد زیادی به حفظ اصول اخلاقی پرداخته. در حالی که در آثار «تالکین»، نکات اخلاقی بسیار ظریف و با موشکافی بسیار بیان شده است. محبوبیت فعلی داستان‌های «فرافانتزی» و هم‌چنین کیفیت بالای داستان‌هایی که در این «ژانر» ادبی قرار می‌گیرند، به‌طور عمده مرهون «تالکین» 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 «تالکین» می‌توانند خلق کنند که به بهترین وجهی اطلاعات خود را در زمینه داستان‌سرایی سنتی، با فرهنگ‌های محبوب آن زمان درهم می‌آمیزند و داستان را به نحوی شایسته بیان می‌کنند.[۶]



«کاترین هیوم»، در کتاب خود با عنوان «فانتزی و محرکات»، می‌نویسد: واکنشی در برابر واقعیات در ادبیات غرب، فانتزی و عناصر «فانتاستیک» یا خیال‌پردازانه در ادبیات را به نحو قابل استفاده‌ای تعریف می‌کند. «هیوم» در کتاب خود می‌گوید: هر اثر ادبی، در جایی از این پیوستار قرار دارد که یک سر آن، به محرکات و سر دیگرش به «فانتزی» می‌رسد. وی در ادامه می‌نویسد که تمامی آثار ادبی دارای دو انگیزه است؛ انگیزه اول محاکات، تقلیدی صرف و رونویسی از واقعیات بیرونی، یا عینیت دادن به وقایع، اشخاص و اشیا به منظور این‌که بتوانیم دیگران را در تجربیات خود سهیم سازیم و انگیزه دوم، همان فانتزی یا تمایل به تغییر واقعیت‌هاست برای از بین بردن یک نواختی‌های زندگی تا آرزوی رفع کمبودهای زندگی میسر شود. نیاز به استفاده از تصاویر ذهنی خلاق، این امکان را فراهم می‌آورد که به دنیای تسخیرناپذیر خوانندگان وارد شویم. وی می‌گوید: فانتزی هر گونه گذر از واقعیت‌های مورد قبول عموم است. رعایت تناسب بین این دو، یعنی بین «فانتزی و محرکات» در هر اثر، جایگاه آن را در این پیوستار مشخص می‌کند. هر گونه گذر از واقعیت‌های قراردادی، همه وقایعی را شامل می‌شود که غالب منتقدان از آن به عنوان «امر غیر ممکن» یاد می‌کنند. بنا بر نظر «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.

آلیس در سرزمین عجایب

با وجود این‌که داستان‌های علمی- تخیلی نیز از بسیاری از واقعیت‌های مورد قبول عموم می‌گذرد و می‌کوشد تا با بیان آن‌چه در آینده دور یا نزدیک، احتمال وقوع آن می‌رود، به کمک اکتشافات، اختراعات و پیشرفت‌هایی که بشر ممکن است به دست آورد، واقعیات را به طرز چشم‌گیری تغییر دهد، لیکن باز هم با «فرافانتزی» متفاوت است. چرا که نویسنده در داستان‌های «فرافانتزی»، با خلق جهان دیگری که همه وقایع در آن رخ می‌دهد، از واقعیت‌های قراردادی عصر حاضر می‌گذرد.[۷]

ارزش فانتزی نو نزد کودکان

«کودکان همواره هنگام خواندن «فانتزی»، از تصویر دنیاهای خیالی و از دیدگاه‌های نامحدودی که در ذهن انسان گشوده می‌شود، لذت می‌برند. فانتزی‌های نو موجب گریز موقتی ذهن از واقعیت‌ها می‌شود و گاه دور شدن از روزمرگی‌ها لذت‌بخش است. علاوه بر آن، نباید از یاد برد که زندگی همه کودکان راحت و بی‌دغدغه نمی‌گذرد. بنابراین، کودکانی که تجارب شوم و بی‌رحمانه زندگی‌شان موجب می‌شود که داستان‌های واقعی هم از نظر آن‌ها ساختگی جلوه کند، ممکن است برای‌شان بسیار خوشایند باشد که فرصتی به دست آورند تا به دنیایی «فانتزی» راه یابند؛ دنیایی که در آن خوبی‌ها بر بدی‌ها غلبه می‌کند و عاقبت عدالت حکمفرما می‌شود. فانتزی نو با طنز موجود در آن سرگرم‌کننده است. تعلیق واقعیت‌ها که از ویژگی‌های فانتزی است، به مؤلفان این راه گریز را نشان می‌دهد که موقعیت‌های خنده‌داری پدید آورند. در ماجراهای «پینوکیو»، اثر «کارلو کولودی»، مخاطب از این‌که «پینوکیو» هنگام دروغ گفتن بینی‌اش دراز و درازتر می‌شود، لذت می‌برد. تأثیرگذاری پیام‌های قوی در فانتزی نو، هنگامی که در قالب موقعیت‌ها یا شخصیت‌های خیالی آن بیان می‌شود، بیشتر از وقتی است که در قالب داستانی واقعی ارائه می‌گردد. بعضی اوقات مضامینی چون «عشق فاتح بدی‌هاست»، ممکن است به راحتی در آثار فانتزی مورد قبول واقع شود. در حالی که همین پیام در یک داستان واقعی، شاید بیش از حد رویایی و پندآمیز جلوه کند.»[۸]

«اولین آثار «فانتزی نو» در سایر کشورها، از این قرارند: ماجراهای پینوکیو، اثر «کارلو کولودی» از ایتالیا، سفر به اعماق زمین، اثر «ژول ورن» فرانسوی. آثار «ورن»، جزو اولین داستان‌های علمی- تخیلی محسوب می‌شود. بعدها در فرانسه «دوبران هوف»، مجموعه داستانی تخیلی از زندگی خانواده‌ای خیالی نوشت که محبوبیت جهانی یافت. اولین داستان از این مجموعه «بابار» (۱۹۲۷) نام دارد. نیم قرن بعد، نویسنده سوئدی، به نام «استرید لیندگرن»، داستان «پی‌پی جوراب بلند» (۱۹۴۵) را خلق کرد. در ایالات متحده می‌توان به داستان «تپه خرگوشان»، اثر «رابرت لاسون» و «تار عنکبوتی‌های شارلوت»، نوشته «ایی. بی وایت» که در زمره محبوب‌ترین و مشهورترین آثار «فانتزی» است، اشاره کرد. در قرن بیستم، ادبیات «فانتزی نو» در انگلستان با خلق قصه‌های خرگوش، اثر «بئاتریس پاتر»، باد بر فراز شاخه‌های بید، اثر «کنیت گراهام»، خرگوش مخملی، اثر «مارجوری بیاکو»، «مری پاپینز»، اثر «پاملا ترورز»، «هابیت»، اثر «جی. آر. تالکین» و «شیر جادوگر و کمد»، اثر «سی. اس. لوییس» رشد بیشتری یافت. «فانتزی نو» سبک ادبی مخصوص کودکان است که به ویژه در انگلستان و کشورهای انگلیسی زبان، به قوت خود باقی است. «فانتزی نو» چه در شکل ابتدایی و سنتی خود و چه در مسیر فعلی، یعنی به شکل داستان‌های ترکیبی، به احتمال زیاد محبوبیت خود را نزد کودکان و مؤلفان حفظ خواهد کرد. آثار ادبی ناب «فانتزی نو»، هم‌چنان تخیل کودکان را به چالش وا می‌دارد و از این‌رو، به زندگی‌شان عمق می‌بخشد.»[۹]

گفتنی است که «فانتزی نو» در ایران، عمری کوتاه‌تر از دو دهه دارد.

پی‌نوشت:

۱ – الیوان؛ دایره‌المعارف ادبیات کودکان، فرافانتزی، ترجمه پرناز نیری، آبان ۷۹، ص ۴۲

۲ – کارول لنچ‌براون، کارل ام. تاملینسون؛ فانتزی نو، ترجمه پرناز نیری، پژوهشنامه کودک و نوجوان، ش ۱۳، ص ۴۸، ۴۹

۳ – کنستانتین جورجیو؛ فانتزی در ادبیات کودکان، ترجمه مجید عمیق، پویش، ش ۵، س۷۴، ص ۹۱

۴ – راث ئیدلمن‌لین، فانتزی (فرار از واقعیت یا ارتقای واقعیت)، ترجمه حسین ابراهیمی، پژوهش‌نامه ادبیات کودک و نوجوان، ش ۲۳، ص ۱۸

۵ – پژوهش‌نامه ادبیات کودک و نوجوان، ش ۲۳، س ۶، زمستان ۷۹، ص ۸۳

۶ – سالیوان؛ فرافانتزی، ترجمه پرناز نیری، کتاب ماه کودک و نوجوان، ش ۳۷، آبان ۷۹، ص ۴۲ الی ۴۵

۷ – سالیوان؛ فرافانتزی، ترجمه پرناز نیری، کتاب ماه کودک و نوجوان، ش ۳۷، آبان ۷۹، ص ۴۲

۸ – کارول لینچ، کارل ام. تاملینسون؛ فانتزی نو، پرناز نیری، پژوهش‌نامه ادبیات کودک و نوجوان، ش ۱۳، ص ۴۹ و ۵۰

۹ – کارول لینچ، کارل. ام. تاملینسون؛ فانتزی نو، پرناز نیری، پژوهش‌نامه ادبیات کودک و نوجوان، ش ۱۳، ص ۵۳ و ۵۲ و ۵۱