

تفسیر و تحلیل متون زبان و ادبیات فارسی (دهخدا)

دوره ۱۵، شماره ۵۸، زمستان ۱۴۰۲، صص ۴۰۳-۴۲۹

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱/۳/۵، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۶/۲

(مقاله پژوهشی)

DOI: [10.30495/dk.2022.1959661.2513](https://doi.org/10.30495/dk.2022.1959661.2513)

عناصر فانتزی (خیالواره‌ها) و کارکرد آن در افسانه بلند بوستان خیال (معزنامه)

احمد رضوان دوست^۱، دکتر امیربانو کریمی فیروزکوهی^۲، دکتر علیرضا صالحی^۳

چکیده

فانتزی مبحثی نو در ادبیات است که ریشه در اسطوره‌ها و داستان‌های پریوار دارد. قصه‌های عامیانه گستره حضور عناصر فانتزی و خیالی است. فانتزی اسرارآمیزترین و هراسناک‌ترین گونه داستانی است که با شکست حصار ذهن، جهانی مملو از حوادث شگفت‌انگیز و موجودات فراطبیعی را موازی یا گره‌خورده با جهان واقعی خلق می‌کند. داستان عامیانه بوستان خیال سرشار از این عناصر و صحنه‌های اسرارآمیز است، داستانی که بر اساس واقعیت تاریخی آغاز می‌شود و نویسنده برای خلق موجودی اساطیری از قهرمان داستان که خلیفه چهارم فاطمیان است، او را در دنیایی مملو از عناصر خیالی و فانتزی قرار می‌دهد. این جستار با روش توصیفی-تحلیلی و نشانه‌شناسی داستان‌های فانتزی به استخراج عناصر و شگردهای فانتزی و خیال‌انگیز داستان مانند مکان‌ها و شخصیت‌های تخیلی، جادو و طلسم پرداخته، کارکرد عناصر فراطبیعی بر کنش قهرمان و فضای فانتستیک این افسانه را روشن می‌سازد. یافته‌های این پژوهش نشان داد: این داستان گاه از نوع فانتزی ناب یا فراتری است و گاه از نوع فانتزی فروتری. نویسنده گاه عناصر فراطبیعی را به دنیای واقعی داستانش فرامی‌خواند و گاه برای داستان مکان و زمان تخیلی و حوادث تازه ابداع می‌کند. از جمله مؤلفه‌های اساسی فانتزی در این داستان طلسم و جادوگری است. قلعه‌های سهمگین و باغ‌های جواهرنشان، محل رزم و بزم موجودات طبیعی و فراطبیعی است.

واژه‌های کلیدی: بوستان خیال، جعفری حسینی، شبه قاره هند، عناصر فانتزی، معزنامه.

^۱ دانشجوی دکتری گروه زبان و ادبیات فارسی، واحد تهران جنوب، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.

ahmad.1358.rz@gmail.com

^۲ استاد گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه تهران، تهران، ایران. (نویسنده مسؤل)

Banoo.karimi@aol.com

^۳ استادیار گروه زبان و ادبیات فارسی، واحد تهران جنوب، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.

salehi.iau@gmail.com



مقدمه

افسانه‌های عامیانه فارسی گستره حضور بن‌مایه‌های شگفت‌انگیز و تخیلی است که اکنون با نام عناصر فانتزی، ساختار داستان‌های خیال و وهم را تشکیل می‌دهند. این عناصر ریشه در اسطوره‌ها و کهن‌الگوهای فرهنگی هر جامعه دارند. ادبیات فارسی مملو از آثار خیال‌انگیز چه در حوزه نظم مانند هفت‌پیکر نظامی، همای و همایون خواجهی کرمانی، و چه در حوزه نثر چون سمک‌عیار، قصه حمزه و بوستان خیال است. بوستان خیال از بلندترین افسانه‌های عامیانه فارسی است که در سرزمین هند، سرزمین اسطوره‌ها و شناخته‌های رمزآلود و سحر و جادو، نوشته شده است. داستانی که براساس یک واقعیت تاریخی آغاز و به عرصه جولان خیال نویسنده تبدیل می‌شود، به طوری که پریان، اجنه، دیوها، موجودات خارق‌العاده و جادوگران در کنار قهرمان، کنشگران مؤثر داستان هستند. این جستار به شیوه توصیفی-تحلیلی با نشانه‌شناسی داستان‌های فانتزی به استخراج عناصر فانتزی مانند مکان‌ها و شخصیت‌های تخیلی، جادو و طلسم و شگردهای شگفت‌انگیز پرداخته، فضای فانتستیک این افسانه را روشن می‌سازد. داستان بلند بوستان خیال هنوز تصحیح و چاپ نشده است، اساس این پژوهش نسخ خطی معزنامه از کتابخانه بادلیان انگلیس و نسخه مجلس شورای اسلامی ایران است.

پیشینه تحقیق

مفصل‌ترین پژوهش درباره این داستان در کتاب ادبیات عامیانه ایران اثر استاد جعفر محبوب است. استاد محبوب به طور بسیار مختصر به بن‌مایه‌های تخیلی و شگفت‌انگیز این داستان اشاره کرده است و هرمان اته نیز در کتاب تاریخ ادبیات فارسی بیان می‌کند این داستان عجیب مخلوط از حکایات تاریخی و افسانه‌های خارق‌العاده دیوها و پریان است. از پژوهش‌های دیگری که درباره این داستان انجام شده است می‌توان به مقاله‌ای در «دانشنامه جهان اسلام»، ج ۱، ۲۰۶۵ و مقاله‌ای از حسن ذوالفقاری در «دانشنامه فرهنگ مردم ایران (۱۳۹۸)»، تحت عنوان «بوستان خیال» اشاره کرد. به تازگی خلاصه‌ای از خلاصه این داستان با تصحیح و مقدمه سیدکمال حاج‌سیدجوادی در سال ۱۳۹۲ به چاپ رسیده است، اما هیچ‌کدام از این پژوهش‌ها به تحلیل عناصر فانتزی متن نپرداخته‌اند.

روش تحقیق

بوستان خیال افسانه‌ای عامیانه است که شگردهای فانتزی و عناصر فراطبیعی در حرکت رو به

جلوی داستان و کنش‌های قهرمان آن سهم بسزایی دارند. این جستار با روش توصیفی-تحلیلی برپایه روش کتابخانه‌ای و نشانه‌شناسی داستان‌های فانتزی به استخراج عناصر و شگردهای فانتزی و خیال‌انگیز داستان مانند مکان‌ها و شخصیت‌های تخیلی، جادو و طلسم پرداخته، کارکرد عناصر فراطبیعی بر کنش قهرمان و فضای فانتستیک این افسانه را روشن می‌سازد.

مبانی تحقیق

فانتزی و ویژگی‌های آن

واژه (Fantastic) به معنای خیالی و تخیلی است (ر.ک: حق‌شناس، و دیگران، ۱۳۸۵: ذیل واژه Fantastic) میرصادقی واژه (Fantasy) را برابر داستان خیالی و وهم قرار داده است. داستانی که دوری آگاهانه از دنیای واقعی را به نمایش می‌گذارد و شامل آثار ادبی است که با جهان واقعی اشیا و اندیشه‌ها ارتباط اندک و با دنیای خیالی پریان، جن‌ها، دیوها، کوتوله‌ها، غول‌ها و دیگر پدیده‌های غیرواقعی بسیار سروکار داشته باشد (ر.ک: میرصادقی، ۱۳۹۴: ۳۸۶) فانتزی به سبکی اطلاق می‌شود که در آن تخیل و توهم نقش کلیدی دارد و به بیانی شیوا، فانتزی دگرگونی نمادین واقعیت از منظر زیبایی‌شناسی است که در ابعاد جدید و نامنتظری از واقعیت آن را بیان می‌کند (Bartolaussi ر.ک: صرفی و ایرانفر: ۱۳۹۱). داستان فانتزی (Fantasy) به نوعی داستان گفته می‌شود که در آن حد تخیل به نفی واقعیت می‌پردازد. تخیل در فانتزی اساساً برای سرگرم کردن خواننده است و مواد خام آن معمولاً سحر و جادوست که فاقد پشتوانه علمی، استدلال و ضمانت اجرایی است، مثلاً پرواز یک ساختمان یا یک آدم با خواندن فلان جمله (ورد). در این داستان‌ها شخصیت‌ها، مکان‌ها، حوادث و اشیایی وجود دارند که در دنیای انسانی ما واقعی و پذیرفتنی نیستند (ر.ک: بی‌نیاز، ۱۳۸۴: ۱۵۸).

تالکین نویسنده و زبان‌شناس بریتانیایی (۱۸۹۲) می‌گوید که ذهن انسان توانایی ایجاد تصاویر جدید و بدون سرمنشأ واقعی در دنیای خارج از خود را دارد. او این استعداد را تصور می‌خواند، اما خیال عنصری بالاتر از تصور است که توانایی موجودیت دادن و کنترل ساخته‌های ذهنی است و هنر حلقه ارتباطی بین تصور و ساخته نهایی است، تالکین نامی برای این مفهوم ارائه می‌دهد چیزی که هم تصور و هم هنر موجودیت دادن به آن را شامل می‌شود: «فانتزی». از نگاه تالکین پُرازش‌ترین عنصر وجودی انسان تخیل اوست و فانتزی راهی برای زنده نگاه داشتن این بخش مهم انسان بودن است (ر.ک: مهرنگار، روشن‌گران، ۱۳۹۳: ۹۵).

در داستان فانتزی نویسنده برای بیان مقصود خود زمینه‌ای می‌سازد که قهرمان واقعی خود را با نام یا صفات دگرگونه به صحنه آورد و این دگرگونی‌ها را وسیله‌ای برای بیان اندیشه‌های درونی خویش سازد (ر.ک: بی‌نیاز، ۱۳۸۴: ۱۶۰). شیلا آگف منتقد و نویسنده کانادایی ادبیات کودک و نوجوان، فانتزی را چنین توصیف می‌کند: «فانتزی ادبیات تناقض است؛ کشف واقعیت است از درون آنچه غیرواقعی است؛ کشف پذیرفتنی است از دل آنچه غیرقابل پذیرفتن است؛ کشف باورکردنی است از دل آنچه باور نکردنی است» (موسوی و جمالی، ۱۳۸۸: ۶۳). نویسنده‌های داستان‌های خیال و وهم ممکن است نگاهی به گذشته ادبیات حماسی، مستندهای تاریخی، اصطلاح‌ها و واژه‌های باستان‌گرایانه داشته باشند و از زبان همان دوران بهره بگیرند. یونگ بر این نظر است که فانتزی نتیجه فوران ناخودآگاه است که به آزادسازی کهن‌الگوها منجر می‌شود، الگوهایی که موضوع شکل‌گیری خلاقیت و خیال‌بافی‌ها قرار می‌گیرد. (همان) داستان‌های خیال و وهم به همان اندازه که معنویت و انسان‌دوستی را بازتاب می‌دهند، سرگرم‌کننده نیز هستند و بهترین نمونه آن‌ها داستان‌هایی هستند که هم تعبیری جدی از واقعیت را به دست می‌دهند و هم خواننده را مشغول می‌کنند (ر.ک: میرصادقی، ۱۳۹۴: ۳۸۸).

فانتزی یا ادبیات تخیلی یا خیال‌پردازانه شاخه‌ای قدیمی و جدید در ادبیات مکتوب است. قدیمی از آن جهت که صورت باستانی آن به شکل داستان پریان، عمرش به قدمت انسان سخنگوست و رد پای آن در ابتدایی‌ترین نوشته‌های نقل‌شده از آدمیان باستان چون افسانه گیلگمش (سفر گیلگمش به جنگل سدر و جستجوی گیاه جاودانگی) دیده می‌شود: «...کوه عظیمی دید نام آن کوه مشو است. دو کوهند که آسمان را می‌کشند، در میان کوه‌ها دروازه آفتاب کمانه زده و آفتاب از آنجا بیرون می‌آید. دو غول نر و ماده بر دروازه کوهی که به آسمان گشوده پاس می‌دهند. تن آن‌ها از سینه به بالا از زمین بیرون آمده پایین‌تنه آن‌ها گژدم است در دنیای زیر خاک فرو رفته... گیلگمش در پیش آنها خم شد. گژدم زن خود را فراخواند. مردی که نزد ما می‌آید تن و گوشتی مانند خدایان دارد» (گیلگمش، ۱۳۸۳: ۷۲). فانتزی در شکل جدید آن از دل رمانتیسم برآمد که واکنشی به مخالفت عصر روشنگری و خردگرایی با تخیل‌گرایی بود. این نوع ادبی به صورتی مستقل از قرن هجدهم میلادی همراه با رنسانس علمی اروپا شروع شد. رمانتیسم برای انسان متمدن و صنعتی ادامه شیوه و اسلوب افسانه‌نویسی و صدای آرزوهای نهان انسانی است که در شکل واقع‌گرایانه به بیان نمی‌آید

(ر.ک: محمدی، ۱۳۷۸: ۶۰). در قرن نوزده شاهکارهای فانتزی چون آلیس در سرزمین عجائب اثر لوئیس کرل و پس از آن در ایتالیا پینوکیو اثر کارلو کلودی و دور دنیا در هشتاد روز اثر ژول ورن در فرانسه خلق شد. در تبارشناسی فانتزی می‌توان گفت فانتزی چیزی جز بازخوانی اساطیر کهن و افسانه‌های پریوار نیست.

اولین بار اصطلاح فانتزی (خیال و وهم) را جان رجینالد تالکین نویسنده انگلیسی در سال ۱۹۳۹ در رساله درباره قصه پریان به کار برد. نیاکان داستان‌های خیالی بسیاریند. نیاز طبیعی و قابل توجه بشر و اشتیاق و ظرفیتش برای خلق جهانی دیگر، آثار متنوعی از خود به جا گذاشته است، چون اسطوره‌ها (خدایان و ایزدان و...)، قصه‌ها (پریان و جادوگران...) و گشت‌وگذار به دنیای افسونی (مکان‌های طلسم‌شده و جادویی) (ر.ک: میرصادقی، ۱۳۹۲: ۳۷-۲۴) داستان‌های خیال و وهم گذشته را بازآفرینی می‌کنند (ر.ک: همان: ۲۶۸).

نظریه پردازان این سبک برای آن انواعی قائل شده‌اند، مثلاً فانتزی عام و فانتزی نو. جی گرانت عناصر سازنده فانتزی عام را عوامل کهن و قدیمی می‌داند که سرچشمه آن فرهنگ‌های قدیم، قصه‌ها و اسطوره‌های کهن است و تاملینسون و لینچ براون فانتزی نو را شامل قصه‌های قومی، فانتزی حیوانات، اشیای انسان‌نگار، دنیای کوتوله‌ها، داستان‌های علمی-تخیلی و... می‌دانند (ر.ک: پورخالقی و جلالی، ۱۳۸۹: ۵۷) و بر این نظرند که فانتزی نو را مؤلفان مشخصی نوشته‌اند و همین امر سبب می‌شود که از ادبیات فانتزی سنتی که از سنت شفاهی به ما رسیده است، متمایز شود. وقایع فانتزی نو در دنیای واقعی رخ نمی‌دهد، اما اغلب داستان‌های فانتزی نو شامل حقایقی هستند که مخاطبانش به درک بهتری از دنیای امروز می‌رسند و شخصیت‌های آن غولان یا کوتوله‌هایی هستند که دنیای آینده را مورد کاوش قرار می‌دهند. ماجراهای پینوکیو و سفرهای گالیور از این دست فانتزی هستند (ر.ک: لینچ براون، تاملینسون، ۱۳۷۷: ۵۲-۴۹). در یک تقسیم‌بندی دیگر از نظر موضوع و بن‌مایه به انواع فانتزی فروتری یعنی داستان‌هایی که در دنیای واقعی رخ می‌دهند و فانتزی فراتری یعنی داستان‌هایی که در جهان ثانوی و فراواقعی رخ می‌دهند (فانتزی اسطوره‌ای افسانه‌های پریان و...) تقسیم کرده‌اند. در ساختار فانتزی دنیایی پدید می‌آید که در موازات با دنیای واقعیت حرکت می‌کند و محل جولان قهرمان‌های داستان می‌شود، همچنین محل کنش فانتزی گاه می‌تواند جهان واقعی باشد که عناصر غیرواقعی را در خود جای داده است (ر.ک: پورخالقی و جلالی، ۱۳۸۹: ۵۷) «فانتزی به معنای مدرن آن در

ایران کودکی نوپاست، اما وجود عناصر فانتاستیک در ادبیات کهن این سرزمین پیشینه‌ای به درازای خود ادبیات دارد و به تعبیری دیگر، آمیختگی خیال و واقعیت برای برساختن جهانی رنگین‌تر از جهان واقع، از مختصات دیرین فرهنگ و ادبیات ملل و از جمله فرهنگ غنی ایران‌زمین است» (موسوی و جمالی، ۱۳۸۸: ۶۸) عناصر خیالی و فانتزی در قصه‌های عامیانه فارسی در پی بن‌بست واقعیت با کارکرد تعاملی یا بازدازننده، حوادث و کنش‌های قهرمان داستان را پیش می‌برند. با کاوش در ادبیات منظوم و مثنوی حماسی، اسطوره‌ای، غنایی و افسانه‌های عامیانه این سرزمین به سرچشمه‌ای غنی از عناصر فانتزی یا خیالواره‌ها در ضمن این آثار دست می‌یابیم که قطعاً می‌تواند برای فانتزی‌نویسان اکنون ایران الگویی برای رهایی از تقلید از فانتزی‌نویسان غرب در جهت بومی‌سازی باشد. بوستان خیال از این دست افسانه‌هاست که در آن عناصر فانتزی و تخیلی با جهان واقعی گره می‌خورد و به سبب اغراق استفاده از این عناصر، فانتزی بر فضای داستان مسلط شده، داستان را از صبغه تاریخی و جهان واقعی دور می‌کند. داستان بوستان خیال به‌عنوان افسانه‌ای عامیانه قطعاً با داستان فانتزی به معنای مدرن آن بسیار فاصله دارد و تأکید می‌شود که در این مقاله تنها به بررسی عناصر فانتزی‌ساز داستان پرداخته شده است.

درباره داستان بوستان خیال (معزنامه) و نویسنده آن

مؤلف بوستان خیال میرمحمدتقی جعفری حسینی، متخلص به خیال و مشهور به خیال احمدآبادی، از شاعران و داستان‌پردازان پارسی‌نویس احمدآباد گجرات هندوستان در قرن دوازدهم است. او کتاب خود را در پانزده جلد بزرگ در قرن دوازدهم هجری (۱۱۶۹-۱۱۵۵ ه.ق، ۱۷۵۶-۱۷۴۲م) در شاه‌جهان‌آباد و در مرشدآباد در سه بهار و یک مقدمه تصنیف کرده است: **بهار اول**: یا مهدی‌نامه که سرگذشت سلطان ابوالقاسم محمدمهدی و سایر اسلاف سلطان معزالدین است. **بهار دوم یا گلستان اول**: به معزنامه یا قائم‌نامه موسوم است و اختصاص به شاهزاده معزالدین دارد. **بهار سوم یا گلستان دوم**: با نام **خورشیدنامه** که داستان فرزندان و نوه‌های معزالدین است (ر.ک: محجوب، ۱۳۹۳: ۶۲۰-۶۲۳). از مقدمه و متن داستان می‌توان نتیجه گرفت که نویسنده تعصب خاصی نسبت به مذهب شیعه اسماعیلی داشته، هدف اصلی او پرداختن به زندگی معزالدین خلیفه چهارم فاطمیان است که بر اساس گزارش‌های تاریخی او خلیفه‌ای لایق و شجاع بوده است. او از معزالدین در این داستان چهره‌ای خارق‌العاده و

اساطیری ساخته است. میرجاده بر این نظر است که سراسر ادبیات پهلوانی آکنده از تبدیل شخصیت‌های تاریخی به اسطوره‌ای است، یعنی افرادی که وجود خارجی و تاریخی داشته‌اند و به مرور به خیال‌ها پیوسته اسطوره شده‌اند؛ نوعی استحاله شخصیتی تاریخی به قهرمانی اساطیری (ر.ک: ستاری، ۱۳۷۶: ۱۶۹). احمدآبادی داستان عشق‌ورزی‌ها، جنگ‌ها، سفرها، طلسم‌شکنی‌های معزالدین را به‌طور اغراق‌آمیزی به تصویر می‌کشد و جن و پری را در بزم و رزم با او همراه می‌کند.

ساختار داستان

یک اثر ادبی همواره روی یک خط فرضی در نوسان است. یک سر این خط فرضی تاریخ محض است و سر دیگر آن خیال‌پردازی صرف (ر.ک: نایت، ۱۳۸۶: ۶۲)، داستان بوستان خیال چنین ساختاری دارد. بهار دوم از این داستان بلند، موسوم به معزنامه، اساس پژوهش ما در این مقاله است. این داستان ریشه تاریخی دارد. با تاریخ آغاز می‌شود و بسیار فانتزی و خیال‌انگیز به پایان می‌رسد. اصلی‌ترین حوادث داستان در جهان واقعی در یک دوره تاریخی اتفاق افتاده است. معزالدین خلیفه چهارم فاطمیان در نزد پیروان خود براساس گزارش‌های تاریخی بسیار مقدس بوده، به‌طوری‌که گاهی مقام الوهیت برای او قائل می‌شده‌اند. بخش معزنامه از داستان بسیار بلند بوستان خیال این گونه آغاز می‌شود: معزالدین تصویر شمس‌تاجدار، دختر پادشاه نصرانی جبل‌اعلی را می‌بیند و عاشق او می‌شود. طبق رصد منجمان در هفتصد سال پیش روزنامه‌چه‌ای در دربار پادشاهان ترسای جبل‌اعلی و شهر فردوس نوشته شده، پیشگویی کرده است که در هفتصد سال آینده این سرزمین به دست اولادی از تبار پیامبر اسلام اداره می‌شود که همسر شمس‌تاجدار از نوادگان همین پادشاهان است. نیاکان او لوحی را به خط طلسم نوشته‌اند و آن را کابین شمسه قرار داده‌اند. این لوح بر گردن شمسه است. شرط ازدواج با شمسه خواندن این لوح است. معزالدین از کابین شمسه مطلع می‌شود و سال‌ها با ریاضت و آموزش نزد حکما زبان لوح را می‌آموزد. پدر و مادر را برای رسیدن به شمس‌تاجدار و کسب مقام صاحبقرانی ترک می‌کند. او با عبور از سرزمین عجایبات دیو و پری و غولان و طلسم‌گشایی و با کسب مقام صاحبقرانی به وصال شمس‌تاجدار می‌رسد. با خیال‌پردازی بیش از حد نویسنده و شاخ و برگ‌گی که او در خلال داستان به حوادث تاریخی می‌دهد، آنها کم‌کم

رنگ تاریخی خود را از دست داده، به داستانی تخیلی و پریوار تبدیل می‌شوند. قهرمان‌های واقعی جای خود را به قهرمان‌های خیالی می‌دهند.

در تقسیم‌بندی میرصادقی از داستان‌های خیال و وهم (فانتزی) این داستان را می‌توان در زمره داستان خیال و وهم قهرمانی و پادشاهی قرار داد که قهرمان برای اهداف و حفظ اصلیت خود مبارزه می‌کند (ر.ک: میرصادقی، ۱۳۹۲: ۲۷۱). قالب داستان در طبقه‌بندی داستان‌های عامیانه تخیلی و پریوار است که به‌رغم این که براساس حوادث تاریخی آغاز می‌شود جنبه تخیلی آن بسیار قوی است، به‌طوری که طلسم و جادو از بن‌مایه‌های اساسی داستان است.

بحث

طرح فانتزی داستان

محورهای طرح فانتزی در این داستان عشق، سفر، طلسم و طلسم‌شکنی، جادو و جادوگری، زمان و مکان فراواقعی، پری و اجنه و گول و کنش‌های تخیلی است. از این منظر معزنامه سه بخش دارد: **بخش اول** واقعیت تاریخی آمادگی معزالدین برای جانشینی پدرش، منصور خلیفه سوم فاطمی؛ **بخش دوم** ورود به جهان فانتزی با طرح یک پیشگویی در هفتصد سال پیش مبنی بر اینکه معزالدین برای کسب رتبه صاحبقرانی و وصال شمس تاجدار باید از دنیای طلسمات و عجائبات عبور کند و برای عبور از این عجائبات باید خط و دانشی را بیاموزد که بتواند لوح مخصوص را برای شکستن طلسم بخواند و **بخش سوم** ورود به دنیای طلسمات و عجائبات و همشینی با پریان، اجنه و دیوان و مبارزه او با کافران از جن و انس و اژدها و دیو... و رسیدن به مرتبه صاحبقرانی و وصال شمس تاجدار. داستان بوستان خیال در سرزمین پُررمز و راز هند و خاستگاه اسطوره‌ها و عناصر فراطبیعی نوشته شده است و اساس شکل‌گیری آن فرقه اسماعیلیه و خلافت فاطمیان در مصر است که چندین قرن از تاریخ سرزمین مصر و جهان اسلام را به خود اختصاص دادند و پس از آن بازماندگان آنها در سراسر دنیا به‌ویژه شبه‌قاره هند پراکنده شدند. گفتنی است محیطی که نویسنده از آن متأثر می‌شود بر نشانه‌های مورد استفاده او در فانتزی که می‌نویسد، تأثیرگذار است.

نویسنده قهرمان داستان را وارد دنیای عجائبات می‌کند، درحالی که داستان دو زمان واقعی و تخیلی دارد. در **زمان واقعی**، معزالدین در دوران نوجوانی به سر می‌برد و خود را برای جانشینی پدرش آماده می‌کند و سردار او جوهر سیسلی در کنار او بزرگ می‌شود و در **زمان**

تخیلی، آغاز هنگامه عاشقی معزالدین در نوجوانی است. او باید برای رسیدن به مرتبه صاحبقرانی و وصال شمسۀ تاجدار زمانی را برای آموختن زبان لوح و شکستن طلسمات پیش رو طی کند. تخیل زمان گذر از زمان حال و برگشت به گذشته و یا رفتن به آینده است. نویسنده با عناصر فانتزی به طرز شگفت‌آوری در زمان و مکان خاص با نقش‌های متفاوت ورود می‌کند و این زمان‌ها را به هم گره می‌زند.

آغاز نشانه‌های جهان تخیلی

معزالدین قهرمان داستان در چهارده‌سالگی پهلوان قوی‌جنه‌ای از دشمن را با ضرب شمشیر می‌کشد و باعث حیرت همگان می‌شود (ر.ک: بوستان‌خیال، بادلیان: ۵) او صاحب قصری در افریقیه می‌شود که از یک طرف به دریا، از یک طرف به شهر و از دو طرف به صحرا راه دارد. راویان تمام تاریخ را برای او نقل می‌کنند (ر.ک: همان). در این میان تصویر شمسۀ تاجدار دختر پادشاه مسیحی جبل‌اعلی بر او عرضه شده، شاهزاده عاشق می‌شود. کابین دختر خواندن لوحی است که بر گردن دختر آویزان است و برای خواندن آن نیاز به آموختن زبان طلسم و عبور از سرزمین‌های عجیب و طلسم‌شده است. شرطی که هفتصد سال پیش اجداد این دختر وصیت کرده‌اند (ر.ک: همان: ۶) اینچنین ورود به جهان تخیلی و فراتر در جهان فروتر نویسنده آغاز می‌شود.

داستان بوستان خیال گاه از نوع فانتزی ناب یا فراتری است و گاه از نوع فانتزی فروتری. نویسنده گاه عناصر فراطبیعی را به دنیای واقعی داستانش فرامی‌خواند و گاه برای داستان مکان و زمان تخیلی و حوادث تازه ابداع می‌کند مانند کوه قاف، عالم مثال، نبرد با جادوگران و دیوان و قلعه‌هایی که طلسم شده‌اند. در این داستان از شگردهای مختلف فانتزی‌سازی به‌صورت ترکیبی استفاده می‌شود. در مجموع، داستان بوستان خیال فانتزی واقع‌گرا است به این معنی که بنای آن بر تاریخ خلفای فاطمی مصر و حوادث تاریخی رخ داده در زمان چهار خلیفه نخست آن‌ها به‌ویژه معزالدین است. سابقه تقدس‌گرایی پیروان این فرقه نسبت به امامان اسماعیلیه و خلفای فاطمی، زمینه را برای نویسنده فراهم می‌کند تا آن‌ها را با استفاده از عناصر ماورائی و فراواقعی مخلوقاتی مقدس و الوهی جلوه دهد. روایت‌های تاریخی با تخیلات نویسنده و راویان درمی‌آمیزد و فضایی فانتستیک می‌آفریند: معزالدین بر مرکب پریان سوار می‌شود، به کوه قاف می‌رود، با پریان معاشقه و با دیوان نبرد می‌کند. در سطور بالا شرح دادیم که مقصود

اصلی قهرمان داستان وصال شمسۀ تاجدار است اما در مسیر حرکت به سوی هدف، شاهزاده از دختران زیبا از جن و انس کامجویی می‌کند. شاید بتوان گفت یکی از مهم‌ترین عوامل فانتزی‌سازی داستان گرایش نویسنده به پُررنگ کردن جنبه‌ الوهی و تقدس این خلیفه برجسته فاطمی است.

غایت اصلی داستان‌های فانتزی آفرینش جهانی فراواقعی، تخیلی و شگفت‌انگیز است که در گرو شگردهای فانتزی‌سازی نویسنده است. احمدآبادی در بوستان خیال (معزنامه) از شگرد طلسم و جادو و خلق موجودات ذهنی چون دیو و پری و غول بسیار استفاده کرده است. شگرد بهره‌گیری از خواب و رؤیا، دعا برای گشایش و تسریع کنش قهرمان نیز در این داستان پُربسامد است. در ادامه به شگردها و عناصر فانتزی‌ساز این داستان می‌پردازیم. قبل از آن لازم است درباره دو عنصر زمان و مکان که در فانتزی‌سازی بی‌حد و مرز است از متن داستان به مواردی اشاره کنیم که به نظر برسد تعاریف مناسبی باشد.

مکان تخیلی

مکان‌های دنیای فانتزی ساخته و پرداخته ذهن نویسنده است. کشورها، شهرها، کوه‌ها، باغ‌ها، حوض‌ها، چاه‌ها و بیابان‌ها به گونه‌ای طراحی می‌شود که در واقعیت امکان‌پذیر نباشد. ساکنان آن‌ها باشندگان جهان فراتری هستند. در این داستان نویسنده عالم طلسم را عالم مثال می‌داند و شاهزاده را در آن سیر می‌دهد. او حد و مرز جغرافیایی و نام شهرها و کشورها را در عالم مثال که شاهزاده باید از آن‌ها عبور کند، تغییر می‌دهد. نیمی از نام‌های آن‌ها واقعی و نیمی از آن‌ها برساخته تخیل نویسنده است. برای نمونه به یک مورد آن اشاره می‌کنیم:

«اقلیم سیوم مریخ است. بلاد این اقلیم میان سمره و حمره باشد... ابتدای این اقلیم از حد مشرق از بلاد چین بود و جنوب بلاد یأجوج و مأجوج و شمال هندوستان و جنوب بلاد ترکستان و وسط بلاد کابل بگذرد... بلاد کرمان و سیستان و بلاد فارس و عراق و جنوب و دیار بکر و شمال بلاد مغرب و وسط بلاد شام و مصر و... بگذرد تا به بحر اعظم منتهی شود...، القصه شهرهای بزرگ این اقلیم صدوشصت‌ونه باشد و سه هزار شهر کوچک و شش کوه عظیم است و بیست‌ودو نهر بزرگ دارد، العلم عندالله» (معزنامه، مجلس: ۱۶۶-۱۶۵).

بیت‌المقدس در عالم مثال مورد دیگری از این مکان‌هاست: «منارچه‌های بیت‌المقدس به نظر رسید. شاهزاده و یاران صلوات‌خوانان داخل مسجد شده، رسم زیارت بجا آوردند و...القصه

شاهزاده آن مکان را زیارت کرده با جوهر گفت که: هر چند ما این مقام واجب الاحترام را در عالم مثال زیارت کردیم، لیکن دعائی ضرور است» (همان: ۱۶۶) نویسنده قهرمان داستان را در مکان‌هایی برای امتحان شجاعت و طاقت او قرار می‌دهد که اغلب با طلسم و جادو همراه هستند «مقام‌الامتحان و سروستان حیرانی» (همان: ۱۵۲).

زمان تخیلی

زمان در داستان‌های فانتزی فرضی و تصویری است. در بسیاری از داستان‌های فانتزی زمان گاهی می‌ایستد و گاهی سرعت می‌گیرد. احمدآبادی در این داستان سه نوع زمان را مطرح می‌کند: زمان طلسم، زمان واقعی یا زمان دنیا و زمان آخرت که درخور تأمل است:

«ایام طلسم را ناقصه گویند و ایام دنیا نسبت به آن کامله باشد و ایام آخرت را که موافق آیه کریمه *وَإِنَّ يَوْمًا عِنْدَ رَبِّكَ كَأَلْفِ سِنَةٍ مِمَّا تَعُدُّونَ* یک روز موافق هزار سال دنیا باشد اکمل خوانند و روز قیامت را اکمل‌الاکمال نامند برای اینکه آن روز پنجاه هزار سال دنیا است... این اصطلاح ایام نزد ارباب این فن است» (همان، ۱۹۱)؛ یا درجایی دیگر چنین می‌نویسد: «یک دوره آفتاب در دنیا که یک سال شمسی باشد با یک دوره زحل در طلسم که سی سال باشد موافق می‌افتد، یعنی سیار طلسم یا ساکن طلسم یک شبانه‌روز دنیا یک ماه طلسم می‌نماید و وسعت طلسم ازین هم بیشتر است، چه اکثر مسموع شده که شخصی در طلسم سال‌ها به سر برد و چون در دنیا بازآمد آنی بیش نگذشته بود و ازین مقوله حکایت‌ها در اکثر کتب نظم و نثر به نظر رسیده، چنانکه هفت‌پیکر ملا نظامی و هشت‌بهشت امیر خسرو و هفت‌منظر ملاحاتفی مؤید این معنی است» (همان).

شگردها و عناصر فانتزی‌ساز داستان

شگرد خیر و شر

نبرد بین خیر و شر یکی از ویژگی‌های آشکار و بدیهی ادبیات فانتزی است. دنیای نویسنده در فانتزی آرمانی است و در آن شاهد نبرد خیر و شر است. در این دنیا به شناخت عمیق شخصیت‌های داستان به‌طور ظریف و دقیق پرداخته نمی‌شود، بلکه مهم این است که شخصیت‌ها، حیوانات، پریان، حتی دیوها یا خیر و اهورایی هستند یا شر و اهریمنی که در کشمکش مدامند. به نظر می‌رسد که این شگرد یکی از شگردهای اصلی نویسنده داستان بوستان خیال برای فانتزی‌سازی است، توضیح آنکه نیروی خیر در این داستان مسلمانان و خلفای

فاطمی و نیروی شر هر غیرمسلمان مانند مسیحی، زرتشتی، گاوپرست، خودپرست و دهری و مسلمانان دروغین چون خوارج و فرقه مسیلمه کذاب هستند. در این داستان شرط زنهاردادن و نجات یافتن در نبردها برای جن و انس مسلمان شدن است (ر.ک: بوستان خیال، بادلیان: ۲۰۱).

شگرد سفر

از مهم‌ترین عناصر داستان‌های فانتزی است که می‌تواند تصاویری بدیع از حوادث، مکان‌ها، موجودات و اشیاء خیالی در فضای داستان خلق کند. زمان، مکان، ابزار سفر باید بسیار خیال-انگیز باشد تا قهرمان داستان بتواند شجاعت و رویین تنی خود را نشان دهد. عبور از بیابان‌های سهمگین و رویارویی با مخلوقات خارق‌العاده و شیوه‌های رهایی قهرمان چه در جنگ با لشکریان، چه در نبرد تن به تن و چه با کمک امدادهای غیبی، همه و همه می‌تواند فضای داستان را فانتزی کند. نتایج سفر نیز فانتزی است: به دست آوردن گنج، رسیدن به معشوق، شکستن طلسم و شکست نیروهای اهریمنی. داستان بوستان خیال در بخش معزنامه با سفر معزالدین آغاز می‌شود. او برای رسیدن به اهدافش با ترک پدر و مادر و وطن، از بیابان‌ها، دریاها و راه‌های هوایی با مرکب پریزادان عبور می‌کند که در ادامه به توصیف آنها می‌پردازیم.

شگرد بهره‌گیری از دعا و اجابت آن و ملاقات اولیا در عالم خواب یا عالم واقع

در جای‌جای داستان دعا و خواندن اوراد که اغلب آیاتی از قرآن و یا تکرار کلمات اقتباسی از آن است به چشم می‌خورد. اولیا به صورت درویشان و پیران سبزه‌پوش و نورانی بر شاهزاده و همراهان او ظاهر می‌شوند و آنها را راهنمایی می‌کنند. در افسانه‌های ایرانی منظور از این اولیا اغلب حضرت خضر است. مثلاً خضر کوهستان (ر.ک: معزنامه، مجلس: ۱۱۰)، پیرسبزه‌پوش (ر.ک: بوستان خیال، بادلیان: ۱۹۶).

شگرد خواب و رؤیا

خواب و رؤیا با کارکرد آگاهی از حوادث آینده و راه عبور از جهان فراواقعی به واقعی یا برعکس از شگردهای فانتزی است. سرامی بر این نظر است که قهرمانان حوادث اصلی حماسه را پیش از رخ دادن در عالم واقع، در خواب می‌بینند و این حوادث برای آنها آشکار می‌شوند (ر.ک: سرامی، ۱۳۷۳: ۵۵۴). در این داستان گاهی خواب مسیر انتقال شاهزاده و همراهان او از عالم مثال یا غیرواقعی به عالم واقعی است: «داخل سایه آن شجره شدند به مرتبه خواب بر

ایشان غلبه کرد که تاب نیاورده خوابیدند. چون بیدار شدند از عالم مثال به عالم اصلی راوی انتقال یافته بودند» (معزنامه، مجلس: ۱۹۱).

طلسم و طلسم‌گشایی

طلسم عملی بیرون از عادت است و یا نوشته‌ای شامل اشکال و ادعیه که به وسیله آن عملی خارق عادت انجام دهند و علم آن را لیمیا هم گفته‌اند (ر.ک: یاحقی، ۱۳۹۸: ۵۵۸). عنصر طلسم یکی از اصلی‌ترین عناصر فانتزی یا بهتر است بگوییم اساس شکل‌گیری این داستان است، به طوری که استاد محجوب بر این نظر است که در میان عناصر مختلف داستان‌سرایی آنچه بیش از همه جعفری را به خود جلب کرده طلسم‌بندی و طلسم‌گشایی است. در هیچ یک از داستان‌های عوام طلسم‌بندی و طلسم‌گشایی با این طول و تفصیل و تنوع و رنگارنگی دیده نمی‌شود (ر.ک: محجوب، ۱۳۹۳: ۶۵۵). احمدآبادی در جایی از داستان تعریفی از طلسم ارائه می‌دهد: «اکنون بدان که این عالم عالم طلسم است و فن طلسم آنست که اجزای سماوی را با اجزای ارضی در ساعات موافق و حرکات مطابق از کواکب ترکیب دهند، به این کیفیت که صور وهمیه و خیالیه غریبه ازو ناشی شود. پس علم نجوم و علم هیئت و علم رمل و علم هندسه و علم حساب و سیمیا و کیمیا و ریمیا وهمیما و لیمیا و علم جفر که این همه علوم مذکوره تابع و اجزای اوست به‌تمامه شرط کمال این فن غریب است» (معزنامه، مجلس: ۵۹). او تأکید می‌کند: «مخفی نماند که این‌جا طلسم اندر طلسم است» (بوستان خیال، بادلیان: ۳۱). در بخش معزنامه از داستان بوستان خیال، شانزده طلسم است: طلسم چهارگانه که بر ارکان چهارگانه آب و باد خاک و آتش استوار است و طلسم دوازده‌گانه که به نام‌های برج‌های فلکی است تا عزم، ثبات و همت قهرمان داستان، معزالدین، را محک بزنند: «عجائبات چند تازه به قوت علم سیمیا و طلسم از طرف خود درست کرد ... ایضاً درین ضمن ثابت‌قدمی و عالی‌همتی و عزم شاهزاده در بوتۀ امتحان درآید» (معزنامه، مجلس: ۲۶).

شخصیت‌ها و موجودات فراطبیعی داستان

قهرمان داستان در مسیر طلسم‌گشایی خود برای رسیدن به مقصود که سرنوشت برای او رقم زده است با موجودات دنیای فراطبیعی مانند دیوها، پریان و اجنه روبه‌رو می‌شود. برخی از این نیروها هم‌رکاب معزالدین حرکت کرده، او را در بزم و رزم همراهی می‌کنند که اغلب به دین او

یعنی اسلام گرویده‌اند و برخی در جناح مخالف معزالدین سد راه او می‌شوند و با او کارزار می‌کنند که از کافراند.

جن و پری، شیاطین

این موجودات فراطبیعی نقش عمده‌ای در فانتزی‌سازی داستان دارند. هرچه این عناصر پُررنگ‌تر و عجیب‌تر باشند نویسنده در ایجاد فضای فانتزی موفق‌تر است. این موجودات در یک شبکه درهم‌تنیده، کارکردی دوگانه در کنش قهرمان و حوادث رو به جلوی داستان دارند. در ابتدا بهتر است بدانیم براساس بن‌مایه‌های مذهبی داستان موجودات فراطبیعی و طبیعی به دو دسته مسلمان و کافر (مسیحی، دهری، گاوپرست، خودپرست، زرتشتی و... هر غیرمسلمان) تقسیم می‌شوند. در جای‌جای داستان این تفکیک در بین پریان، اجنه و دیوان دیده می‌شود: «اجنه کفار که ایشان را شیاطین گویند و اجنه مسلمان که ایشان را اجنه فقط باشند» (بوستان خیال، بادلیان: ۲۵۹)؛ «بنی آدم را با اجنه برای آبادی و ترتیب و انتظام آن شهرها امتزاج بخشید» (معزنامه، مجلس: ۲۶)؛ «اجنه و پری‌زادان را معاون نوع انسان ساختند» (همان، ۱۵۲).

پریان ایزدبانوان باروری و زایش بوده‌اند که بعدها در اساطیر رومی الهه‌های بخت و تقدیر شده‌اند. آن‌ها تجسم ایزدینه میل و خواهش تنی بودند و به پندار مردان از بهر بارورشدن و زاییدن با ایزدان و شاهان و یلان اسطوره‌ای می‌آمیختند و با نمایش زیبایی و جمال خود آن‌ها را اغوا می‌کردند، بعدها در اثر تغییر و تحول ارزش‌های اخلاقی به‌ویژه در آیین زرتشت و گرایش بسیار به پارسایی، پریان به علت سرشت شهوانی خود از انجمن ایزدان رانده شدند و به صورت بوده‌های اهریمنی درآمدند. آن‌ها در اساطیر موجوداتی لطیف بسیار زیبا و از عالم نامرئی هستند که با جمال خود انسان را می‌فریبند (ر.ک: سرکاراتی، ۱۳۷۸: ۲). قصه‌های عامیانه مملو از صحنه‌های عشق‌ورزی پریان با آدمیزادان است. در این داستان پریان نیز به صورت ماه‌پیکران و لشکرهای آن‌ها حضور دارند که بیشتر در خدمت شاهزاده هستند. ملکه‌های آن‌ها در سراسر داستان معشوقه‌های قهرمانند (ملکه نوبهار، ملاحظت‌پری، ناطقه روشن‌بیان و...) و ندیمان ملکه‌ها معشوقه‌های همراهان و سرداران قهرمان. صحنه‌های عشق‌ورزی پریزادان با معزالدین تصاویر نمایشی زیبایی را خلق می‌کنند. پریان در نبرد معزالدین با شیاطین، دیوها و حتی آدمیزادان هم‌رکاب او هستند. ناله و زاری پریزادان و آدمیان در فراق معزالدین در هنگام فتح سرزمین طلسم‌شده و خداحافظی قهرمان از آن سرزمین در سراسر داستان اغراق‌آمیز است

(ر.ک: معزنامه، مجلس: ۱۸۷)؛ تغییر شکل یکی از ویژگی‌های پریان است. آن‌ها در جهت اجرای فرامین قهرمان و امداد به او به صورت مرکب‌های بالدار، نازنینان ماه‌پیکر، مرغان سخنگو و... درمی‌آیند: «پریزادانی که روزانه مرغ بودند و شبانه به صورت نازنینی برمی‌آمدند... در نطق گویا بودند. به هر زبانی از عربی و فارسی و ترکی و هندی الی غیر النهایه...» (همان: ۵۶).

احمدآبادی جنیان را در سه طبقه تعریف می‌کند: «شاهزاده پرسید جنیان چند طبقه‌اند؟ گفت: سه طبقه. طبقهٔ اعلی همه خدا پرستند و جنس ایشان قریب به جنس ملائکه است... و طبقهٔ اوسط مائیم که به کثرت عبادت و ریاضت میل غلوی کنیم... اگر میل سفلی کنیم با آدمیزاد درآمیزیم و با ایشان عقد و تزویج در میان آریم و مثل ایشان معاش کنیم و به صورت ایشان زندگانی نمائیم و در معاملات تابع و مقلد ایشان باشیم و بیشتر از ما خداپرست باشند و کمتر کافر و طبقهٔ سیوم ادنی که ایشان شیاطین گفته شوند و اینها از جنس رزیده‌اند و کمتر از ایشان خداپرست باشند و بیشتر کافر» (همان: ۱۰۰). نکتهٔ مهمی که باید به آن توجه داشت این است که بازتاب اعتقادات مذهبی نویسنده نیز در چگونگی کارکرد و شکل‌گیری موجودات فراطبیعی بسیار مشهود است. در جایی درجهٔ شهادت برای کشتگان آنها در نبردها قایل می‌شود: «اکثری از اجنه اسلام به دست شیاطین شربت شهادت چشیدند» (بوستان خیال، بادلیان: ۲۶۶). می‌توان گفت فانتزی‌سازی در این داستان براساس رویکردی مذهبی انجام شده است. جنیان در این داستان طیبیان جسم و روح نیز هستند: «جنیان دست به دست مرا برداشته به شفاخانه سلیمانی در قاف بردند و داروغة شفاخانه مذکور طیون جنی بود و مرضی که من داشتم غلبهٔ محبت دختر مرفوع بود... این مرض از امراض روحانی شمرده می‌شود و برای این نوع امراض در شفاخانه مذکور حوضی مقرر است. بفرمودهٔ حکیم طیون جنی مرا دران حوض غوطه دادند. چاق شدم» (معزنامه، مجلس: ۱۰۱).

دیو

دیوها بخش وسیعی از خیال نویسنده را در برمی‌گیرند و در بیشتر اوقات نقطهٔ مقابل آدمیزاد و پریان هستند، اما برخی از آن‌ها دوستان قهرمان داستانند و او را یاری می‌دهند. کارکرد دوگانهٔ دیوان در این داستان بسیار مشهود است. در نمونه‌ای از تعامل دیوها و پریان، دیوها تحت فرمان ملکهٔ پریان برای امتحان شجاعت قهرمان داستان، معزالدین، به دستور ملکهٔ پریان وارد عمل می‌شوند: «ازان هفت نفر دیو یکی پدر و شش نفر پسران او بودند ... ملکه ایشان را طلب

داشته در گوش ایشان سخن‌هایی که گفت آن بود که شما را به جنگ آدمی‌زاد و الانژادی که مهمان واجب‌الاطاعت این مملکت است برای امتحان شجاعت او می‌فرستم» (همان: ۳۷-۳۶).

جادوگران

۴۱۸

از شخصیت‌های قراردادی و کلیدی در فانتزی‌های فراتری هستند. شخصیت‌هایی که مرتباً در داستان‌ها ظاهر می‌شوند و خصوصیتی سنتی و جاافتاده دارند (ر.ک: میرصادقی، ۱۳۹۴: ۱۳۹). در داستان بوستان خیال (معزنامه) این شخصیت‌های فراطبیعی سرنوشت حوادث را رقم می‌زنند و حضور پُررنگی دارند. دشمن در برابر پهلوانی بزرگ و رویین‌تن ناچار به سحر و ساحری متوسل می‌شود. در داستان‌های حماسی و افسانه‌های عامیانه فارسی نیز بن‌مایه جادو پُرسامد است و جادوگران اغلب اهریمنی و شرور هستند، مثلاً در داستان سمک عیار جادوگری حرام و جادوگر مغضوب درگاه الهی است (ر.ک: خانلری، ۱۳۶۴: ۵۴)، اما در شاهنامه جادو دو وجه مثبت و منفی دارد، یا مثبت است که سروش آن را می‌آموزاند، مثلاً تبدیل شدن فریدون به اژدها، یا منفی که اهریمن می‌آموزاند و نارواست مانند پنهان شدن افراسیاب در سنگ به سبب جادو و باریدن برف و باران بر لشکر ایران (ر.ک: رستگارفسایی، ۱۳۸۳: ۲۷۷)، در بوستان خیال کاربردهای عمده جادو آسیب زدن به دشمن، درمان بیماری، قرار دادن مهر کسی بر دل دیگری، تغییر شکل دادن، از دید مردم ناپدید شدن، کم کردن قدرت جنگاوری... است. زنان از جن و انس در سحر و ساحری بسیار زبردست هستند و بیشتر ساحران این داستان را تشکیل می‌دهند (ر.ک: بوستان خیال، بادلیان: ۳۰۶ و ۲۰) و ساحران با شیاطین علیه قهرمان متحد می‌شوند: «ساحران انسی با شیاطین جنی آشنا می‌باشند» (همان: ۲۵).

ابزارهای طلسم‌گشا و افسون‌ساز

این ابزارها حربه‌های قهرمان داستان و یا دشمنان او برای آسیب زدن، درمان بیماری، پیشگویی آینده، اطلاع از دوستان و همراهان، غلبه بر دشمن، پیش‌بردن اهداف با نامرئی شدن و تغییر شکل دادن و... هستند که در کنش قهرمان و تغییر حوادث، کارکردی مؤثر دارند.

مرآت‌الغیب

آینه‌ای جادویی که احوال مرگ و زیست اشخاص را ظاهر می‌کند. این آینه به دست شاهزاده، قهرمان داستان، است و او را از حقایق مخفی و حال دوستانش آگاه می‌کند. نویسنده تاریخچه ساختن این آینه را از قول حکیم شرح می‌دهد (ر.ک: معزنامه، مجلس: ۶۵-۶۴). کارکرد

آینه به این صورت است: «شاهزاده که نام مرآت‌الغیب شنید ... از بغل برآورده ... احوال رافع‌بن ارفع ازان سؤال نمود.. به برکت اسماء الهی رافع درآن آئینه پرتو ظهور انداخت و شاهزاده را سلام کرد» (همان: ۳۶).

زره صدمتقالی، نیمچه دیوکش

سلاح‌های قهرمان داستان هستند که قرن‌ها دست به دست گشته تا به دست او رسیده است: «زرهی صدمتقال و نیمچه دیوکش که به نذر شاهزاده شده بود. زره از تحف‌های عالم است که در وقت صفی‌بن آصف‌بن برخیا حکما برای او ترتیب داده‌اند» (همان: ۳۶)؛ «نیمچه است که دیوکش خطاب دارد ... دیو اگر همه روئین‌تن باشد که ازین نیمچه جانش در خطر است» (همان).

سرمه زحل یا سرمه سلیمانی

در سرتاسر داستان همراه قهرمان است و توانایی آن را دارد که او را از دید مردم ناپدید کند و یا در داخل دایره زحل قرار دهد که از آسیب در امان باشد. این سرمه از جگر زنی ساخته شده است (ر.ک: بوستان خیال، بادلیان: ۸۵).

برگ درخت

خاصیت آن ریش موی ریش و روئیدن آن است که درویش‌نیرنگ به وسیله آن مردم را فریب می‌دهد (ر.ک: همان: ۸۵).

مهرة ماهی

ابزاری که معزالدین را از ضربه دیوان در امان می‌دارد: «با ایشان جنگ کن ... و اگر نفس کسر شوی مهرة را بر زمین بگذار که شعاعی از آن مهرة تنق می‌بندد و به شکل دایره می‌شود که احدی از شیاطین را مجال دخول آن دایره نباشد و اگر داخل آن شوند بسوزند» (همان: ۲۶۱).

عصا

عصایی در زاویه بیت‌المقدس قرار دارد که اولاد واقعی پیامبر را از آنکه ادعای اولاد پیغمبر بودن می‌کند، تمیز می‌دهد: «بدان که سابق درین زاویه عصائی بود از آنوس که هر که دعوی اولاد پیغمبر کردی که من اولاد فلان پیغمبرم، او را می‌گفتند که برو دست بران عصا بزن و مس کن و بعد از مس کردن با صادق ساختی و کاذب را صاعقه از آسمان آمده او را سوختی»

(معزنامه، مجلس: ۱۶۶). البته گفتنی است این ابزار از ابزارهای مقدسی است که باید حکم معجزه برای آن قایل شد نه جادو یا به تعبیری جادوی سفید است.

حصیر پرنده یا حصیر بادپیما

نوعی مرکب که یادآور قالیچه حضرت سلیمان است: «حصیری از هوا خواهد آمد برو بنشین. باد ترا به مجلس پادشاهی خواهد برد» (بوستان خیال، بادلیان: ۱۶۶)؛ «ملکه و نادره با خواص مذکوره بر حصیر بادپیما نشسته آیه که سابق مذکور شد خوانده روانه دارالملک خود شدند» (معزنامه، مجلس: ۸۵).

گیاهان فراطبیعی

درختی به نام مراد نشانده آصف برخیا که با آتش سبز می شود و سوز عشق را درمان می کند (ر.ک: همان: ۱۰۷).

درختی معطر با صد گز ارتفاع و صد گز محیط

«درختی در صحن قصر صد گز طناب محیط آن بود و ارتفاع آن صد گز، حد و مرز شاخ‌های آن معلوم نبود چون درخت طوبی، بادی که از آن درخت می‌وزید معطر بود» (معزنامه، مجلس: ۵۵).

سیب دانه‌دار و سفرجل دانه‌داری که با خوردن آن به تعداد دانه‌های آن‌ها اجنه صاحب فرزند می‌شوند

این توصیه را حکیم به اجنه مسلمان می‌کند. از خوردن سیب دانه‌دار پسر و از سفرجل دانه‌دار دختر متولد خواهد شد (ر.ک: همان: ۶۱).

برگ درخت مزیلان

که بیماری را شفا می‌دهد (ر.ک: همان: ۳۶).

گندمی به اندازه تخم مرغ

در جایی نویسنده علت بزرگی حیوانات را عدالت و علت کوچک شدن آن‌ها را ظلم می‌داند: «سابق برین از عدالت حکام حیوانات باین بزرگی می‌شدند هر قدر که ظلم زیادتی پذیرفت جمیع حیوانات به درجه زبول رسیده، قلت در قدر و کمیت پذیرفتند» (همان: ۱۶۳).

مکان‌ها و بناهای فراطبیعی

مکان عنصر دیگری است که تخیل می‌تواند از مرزها و محدوده آن خارج شود. از این نقطه نظر،

تخیل انسان یا به زیرزمین یا به آسمان می‌رود. نیازهای جاه‌طلبانه و تصاحب موقعیت برتر انسان با تخیل به آسمان است و تخیل جایگاه مرگ با تخیل به زیرزمین است و تخیل در بستر زمین در دو بخش خشکی و دریاست (ر.ک: محمدی، ۱۳۷۸: ۴۰). مکان‌های تخیلی در بوستان خیال بیابان‌های سهمگین با جوش دیوها و اجنه و جانوران خارق‌العاده، آسمان و پرواز قهرمان بر مرکب پریان و اجنه، دریاها و عبور از آن به کمک سجاده خضر، و حضور جانوران دریایی و کشتی‌های جادویی است. گفتنی است که دریا برای همه اقوام دریانورد هندی، عرب و ایرانی کشتی جادویی و افسون‌کننده داشته است (ر.ک: ستاری، ۱۳۸۲: ۴).

قاف

در افسانه‌های عامیانه و بوستان خیال دارالسلطنه پریان و محل زندگی ساحران، شیاطین و پریزادان است. در این داستان مکان محبوبه قهرمان داستان، شرقیه گل اندام، در قاف است: «در قلعه کوه رابع قاف ملکه بود که او را شرقیه گل اندام نام بود. فرمان‌برداری شصت هزار دیو و پری تعلق به او داشت» جالب توجه است که در منظومه کامروپ و کاملتا نیز دارالسلطنت پدر پری در قاف است که از کامروپ پذیرایی می‌کند (ر.ک: یلمه‌ها و فلاحی، ۱۳۹۴: ۱۶۶).

باغ

مکانی بسیار زیبا، مجلل با قصرهای جواهرنشان که معمولاً در این قصه به پریان تعلق دارند و محل عیش و عشرت، تماشا، گشت‌وگذار و تلاقی شاهزاده با ماهرویان است: «چون داخل باغ شدند درختان آن را از طلا ساخته بودند مکمل به جواهر و گل از یاقوت و مروارید و برگ از زمرد و در آب نهر به جای سنگریزه ریزه‌های طلا و اقسام جواهر ریخته بودند و سه صد هزار قصر داشت... و خشت دیوارها از طلا و نقره ساخته بودند... و به جای گل و خاک، مشک و زعفران را به گلاب تر ساخته بودند. بلندی جدارها سیصد گز بود... صد هزار کس این باغ را در پانصد سال ساخته‌اند» (معزنامه، مجلس: ۱۶۲).

بیابان و دشت

در این داستان بیابان در حوادث و کنش قهرمان داستان کارکردی دوگانه دارد، اگرچه بیابان معمولاً در افسانه‌ها محل زندگی شیاطین، دیوها و غولان است. احمدآبادی این مکان را این‌گونه تفکیک می‌کند: «بیابان اسقام موجودات آن از اجنه کفاراند که ایشان را شیاطین گویند، اما ساکنان بیابان چارستان اجنه مسلمان‌اند که برای چاره این اسقام مقرراند»

(معزنامه، مجلس: ۷۵)؛ گاهی دشت و بیابان محلی است که معشوقه عاشق خود را در آنجا محک می‌زند و خود نیز مراقب اوست، به‌ویژه اگر معشوق از پریزادان باشد: «شاهزاده در آن دشت پُروحشت، سباع و هوام بسیار مانند شیر و پلنگ و کژدم و مار دید، لیکن اذیت کسی به آن شهریار نرسید... شاهزاده را دیده آن جمیع موزیه سر بر زمین به طریق سجده و سلام سوده از راه کناره می‌شوند» (همان: ۲۲).

حوض

در این داستان حوض‌ها مکان‌های زیبا و جواهرنشان با ساختاری جادویی هستند. گاهی حوض‌ها به‌ویژه حوض‌هایی که در مساجد هستند مسیر عبور به عالمی دیگرند و گاهی با غوطه در آن‌ها شخص یا حیوان تغییر شکل پیدا می‌کنند: «درینجا منطقه سر به آب فرو برد و چون حفیظ این حالت را مشاهده کرد خود را در حوض انداخت و غوطه زد. هر دو به عالم دیگر... انتقال یافتند» (بوستان خیال، بادلیان: ۳۱). توصیف حوض‌های اسرارآمیز قصرها در این داستان جلب توجه می‌کند: «سه حوض صد در صد مربع را دید که فواره‌های یاقوت و الماس و زبرجد داشت. از فواره یاقوت آب سرخ‌رنگ براق می‌جست و از فواره الماس سفیدرنگ می‌جست، اما قدری غلیظ و از فواره زبرجد آب نباتی‌رنگ بیرون می‌آمد و آخر چون به حقیقت اینها وارسیده شراب مثلث چهار آتشف و شیر و عسل مصفی و شربت (بودند)» (معزنامه، مجلس: ۵۶).

دریا

دریا یکی از راه‌های مهم سفر است و اغلب سهمگین و خطرناک، موجوداتی از میان آن خارج می‌شوند و قهرمان را به مقصد می‌رسانند. نمونه آن دریایی است که موجودی از آن خارج شده، مرکب شاهزاده و یاران او می‌شود: «بعد از آن حکیم بر سر دریا استاده شد و شروع به خواندن اسمی کرد... گفت که: أخرجُ یا دأبه البحرِ.. ناگاه شاهزاده دید که جانوری مدور از ته دریا به بالا آمد و بر پشت او به قدر نیم‌گز حصاری به طریق پناه بود... حکیم گفت که بر پشت این جانور باید نشست تا به سر حد یونان رسیم... دابه روان شد و در آن دریا شاهزاده دید که جمعی به صورت آدمی و قامت اسپ از دریا برآمده بر حکیم سلام کردند» (همان: ۲۰۱).

چاه

چاه در افسانه‌های عامیانه مکانی است که حوادث غریب و بدیع در آن اتفاق می‌افتد. محل

زندگی دیوان و شیاطین است. بیرالعمیق نمونه چاهی عجیب در این داستان است که از آن صدای موسیقی سوزناک می آید و دلو آن هرکه را که داخل آن می افتد به بالا بازمی گرداند (ر.ک: بوستان خیال، بادلیان: ۱۷۵).

حیوانات فراطبیعی

عین الشور

گاوی که مرکب معزالدین است و با او سخن می گوید (ر.ک: همان: ۳۴).

ماهی سخنگو به نام سمک القعر

این ماهی به ازای درمان زخم نیش عقرب بر بدنش، معزالدین، قهرمان داستان را به مقصد می رساند (ر.ک: همان: ۲۳).

آهوی سخنگو

در مسیر شاهزاده قرار می گیرد و او را می فریبد. شاهزاده شیفته تجمل و زینت او می شود. او در داستان نماد دنیا و تعلقاتش است: «شاهزاده دید که آنقدر طلا و جواهر بیش قیمت بر شاخ های او نصب کرده اند که حساب ندارد و جل زربفت مرصع به یاقوت بر پشت او انداخته اند... گفت: به سبب جمال و زینت تو می خواهم ترا زنده به دام آرم» (معزنامه، مجلس: ۲۵).

اسب بالدار

مرکب شاهزاده است: «اسب سیاه که ادهم نام داشت تاجی مرصع بر سر داشت که علامت سرداری باشد... شهاب فریاد زد که ای شاهزاده زود سوار شو و چون سوار شد شهاب گفت: بخوان که سُبْحَانَ الَّذِي سَخَّرَ لَنَا هَذَا شاهزاده سه مرتبه خوانده برو بدمید و بال های اسب پنهان شدند، لیکن شهاب به شاهزاده گفته بود که وقت حاجت بال ها باز پیدا خواهند شد» (بوستان خیال، بادلیان: ۲۹۰).

مرغ اخضر

مرکب شاهزاده است: «بر پشت مرغ اخضر سوار شده راه هوا گرفت» (معزنامه، مجلس: ۶۶).

مرغان سخنگو و جادویی

این مرغان اغلب پریزادانی هستند که تغییر شکل داده، به عربی سخن می گویند و وضو می گیرند و در خدمت معزالدین هستند: «مرغان بالای آن درختان به زبان های مذکور و به آواز

خوش یاد الهی می‌کردند ... به‌زبان فصیح سلام کردند و گفتند که اَلْسَلَامُ عَلَیْكَ يَا اَيُّهَا السُّلْطَانُ
ابْنُ السُّلْطَانِ اَهْلًا وَّ سَهْلًا وَّ مَرْحَبًا وَّ خَيْرَ مَقْدَمٍ» (همان).

نتیجه‌گیری

بوستان خیال از افسانه‌های ناشناخته عامیانه فارسی است که در سرزمین هند نوشته شده است. بر اساس واقعیت تاریخی آغاز می‌شود و نویسنده برای خلق موجودی اساطیری و مقدس از قهرمان داستان که خلیفه چهارم فاطمیان است، او را در دنیایی مملو از عناصر خیالی و فانتزی قرار می‌دهد. این داستان سرشار از عناصر شگفت‌انگیز و صحنه‌های خیال‌انگیز است، عناصری که در سبک ادبی امروز با اصطلاح فانتزی شناخته می‌شوند و با باورهای اساطیری و افسانه‌ای پی‌ریز شده‌اند. یافته‌های این پژوهش نشان داد: این داستان گاه از نوع فانتزی ناب یا فراتری است و گاه از نوع فانتزی فروتری. نویسنده گاه عناصر فراطبیعی را به دنیای واقعی داستان فرامی‌خواند و گاه برای داستان مکان و زمان تخیلی و حوادث تازه ابداع می‌کند مانند: کوه قاف، عالم مثال، نبرد با جادوگران و دیوان و قلعه‌هایی که طلسم شده‌اند. در این داستان از شگردهای مختلف فانتزی‌سازی به صورت ترکیبی استفاده می‌شود. در مجموع، این داستان فانتزی واقع‌گرا است به این معنی که پایه و اساس آن واقعیت تاریخی زندگی خلفای فاطمی به‌ویژه معزالدین و فرقه اسماعیلیه است. سابقه تقدس‌گرایی پیروان اسماعیلیه و خلفای فاطمی، زمینه را برای نویسنده فراهم می‌کند تا آن‌ها را با استفاده از عناصر ماورائی و فراواقعی مخلوقاتی مقدس و الوهی جلوه دهد. روایت‌های تاریخی با تخیلات نویسنده و روایان درمی‌آمیزد و فضایی فانتستیک می‌آفریند:

طلسم و طلسم‌گشایی با بسامد بالا برای اثبات شجاعت، رویتنی و لیاقت قهرمان داستان برای کسب رتبه صاحبقرانی و وصال شمس تاجدار.

خویشکاری و کارکرد دوگانه پریان، اجنه، شیاطین، دیوان و جادوگران: برخی بازدارنده‌اند و برخی یاری‌دهنده. نکته مهم در این تفکیک رویکرد مذهبی نویسنده در این داستان است که این موجودات خیالی را نیز شامل می‌شود. تمامی موجودات فراطبیعی در دو جناح مسلمان و غیرمسلمان در این داستان حضور دارند و از نظر کارکرد متضاد هم هستند. جادوگران و شیاطین کافرند و در کنش قهرمان کارکردی بازدارنده دارند، اجنه مسلمانند و امدادگر قهرمان در جنگ‌ها و سفرها، و پریان نیز مسلمان و معشوقه‌ها و ندیمان شاهزاده.

نذر ابزار و حربه‌های افسون‌ساز و طلسم‌گشا برای شاهزاده از زمان گذشته بسیار دور: این ابزار او را از دید مردم ناپدید می‌کنند، نیرو و قوت می‌بخشند، برای کشتن دیوها کارسازند و از سرنوشت یاران او را مطلع می‌کنند و باغ‌ها و قصرهای مجلل و اسرارآمیز، بیابان‌ها و قلعه‌های سهمگین که محل بزم و رزم قهرمان داستان و یاران اوست.

ادبیات منظوم و منثور حماسی، اسطوره‌ای، غنایی و افسانه‌های عامیانه مانند بوستان خیال سرچشمه‌ای غنی از عناصر فانتزی یا خیالواره‌ها هستند که قطعاً می‌توانند الگویی مناسب برای فانتزی‌نویسان اکنون ایران جهت رهایی از تقلید از فانتزی‌نویسان غرب با رویکرد بومی‌سازی باشند.

منابع

کتاب‌ها

افسانه گیلگمش (۱۳۸۳) مترجم لوح‌های میخی: جرج اسمیت، ترجمه داود منشی‌زاده، تهران: اختران.

جعفری حسینی، محمدتقی (۱۱۸۵) بوستان خیال، نسخه خطی کتابخانه بادلیان انگلیس، شماره Or. D.9-23.

جعفری حسینی، محمدتقی (قرن ۱۲) معزنامه (بوستان خیال)، نسخه خطی مجلس شورای اسلامی، شماره ۳۹۷۴.

حق‌شناس، علی‌محمد، سامعی، حسین، انتخابی، نرگس (۱۳۸۵) فرهنگ هزاره انگلیسی-فارسی، تهران: فرهنگ معاصر.

خانلری، پرویز (۱۳۶۴) شهر سمک، تهران: آگاه.

رستگارفسایی، منصور (۱۳۸۳) پیکرگردانی در اساطیر، تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.

ستاری، جلال (۱۳۷۶) آیین و اسطوره در تئاتر، تهران: توس.

ستاری، جلال (۱۳۸۲) پژوهشی در حکایات سندباد بحری، تهران: نشر مرکز.

سرامی، قدمعلی (۱۳۷۳) از رنگ گل تا رنج خار (شکل‌شناسی داستان‌های شاهنامه)، تهران: علمی و فرهنگی.

سرکاراتی، بهمن (۱۳۷۸) سایه‌های شکار شده، تهران: قطره.

- محبوب، جعفر (۱۳۹۳) *ادبیات عامیانه ایران*، تهران: چشمه.
- محمدی، محمد (۱۳۷۸) *فانتزی در ادبیات کودک*، تهران: روزگار.
- میرصادقی، جمال (۱۳۹۲) *داستان‌های خیالی*، تهران: سخن.
- میرصادقی، جمال (۱۳۹۴) *عناصر داستان*، تهران: سخن.
- نایت، دیمون (۱۳۸۶) *داستان‌نویسی نوین*، ترجمه مهدی فاتحی، تهران: چشمه.
- یاحقی، محمدجعفر (۱۳۹۸) *فرهنگ اساطیر و داستان‌واره‌ها در ادبیات فارسی*، تهران: فرهنگ معاصر.

مقالات

- بی‌نیاز، فتح‌الله. (۱۳۸۴). مقدمه‌ای بر داستان‌های فانتزی. گزارش گفت‌وگو، (۱۶)، ۱۶۰-۱۵۸.
- پورخالقی چترودی، مه‌دخت، و جلالی، مریم. (۱۳۹۱). فانتزی و شیوه‌های فانتزی‌سازی شاهنامه در ادبیات کودک و نوجوان. *مطالعات ادبیات کودک*، ۱(۱)، ۵۵-۷۳. doi: 10.22099/jcls.2012.451
- صرفی، حمیدرضا، و ایرانفر، مینا. (۱۳۹۱). ردپای فانتزی سفر در گرشاسب‌نامه اسدی طوسی. *ششمین همایش پژوهش‌های ادبی*، دانشگاه شهید بهشتی.
- لینچ براون، کارول، و تاملینسون، کارل ام. (۱۳۷۷). فانتزی نو. ترجمه پری‌ناز نیری. *پژوهشنامه ادبیات کودک و نوجوان*، (۱۳)، ۶۴-۴۸.
- مهرنگار، محمدمهدی، و روشنگران، مهتاب. (۱۳۹۳). چرا فانتزی می‌خوانیم یا «در باب داستان پریان». *مجله سینمایی*، ۲۴، ۲۶ (۵۲)، ۹۴-۹۵.
- موسوی، مصطفی، و جمالی، عاطفه. (۱۳۸۸). فانتزی، چیستی و تاریخچه آن در ادبیات جهان و ایران. *ادب فارسی (دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه تهران)*، ۱(۲)، ۶۱-۷۴.
- یلمه‌ها، احمدرضا، و فلاحی، زیبا. (۱۳۹۴). عناصر و اشیاء فراطبیعی در منظومه «کامروپ و کاملتا». *مطالعات شبه قاره*، ۷(۲۵)، ۱۵۷-۱۷۷. doi: 10.22111/jsr.2015.2416

References

Books

- Jafari Hosseini, Mohammad Taghi (1771) *Bustan-e- Khayal*, Manuscript, Badlian Library of England, Corps. Or. D.9-23. [In Persian]
- Jafari Hosseini, Mohammad Taghi (12th century) *Moaznameh (Bustan-e- Khayal)*, Manuscript, Parliament. No. 3974. [In Persian]

- Haghshenas, Ali Mohammad, Samei, Hossein, & Eftekhari, Narges (2006) *English-Persian Millennium Culture*, Tehran: Contemporary Culture. [In Persian]
- Khanlari, Parviz (1985) *Shahr-e-Samak*, Tehran: Agah. [In Persian]
- Knight, Damon (2007) *New storytelling*, Trans. Mehdi Fatehi, Tehran: Cheshmeh. [In Persian]
- Mahjoub, Jafar (2014) *Iranian Folk Literature*, Tehran: Cheshmeh. [In Persian]
- Mirsadeghi, Jamal (2015) *Story elements*, Tehran: Sokhan. [In Persian]
- Mirsadeghi, Jamal (2013) *Imaginary stories*, Tehran: Sokhan. [In Persian]
- Mohammad, Mohammadi (1999) *Fantasy in Children's Literature*, Tehran: Roozgar. [In Persian]
- Rastegarfasaei, Mansour (2004) *Configuration in mythology*, Tehran: Institute of Humanities and Cultural Studies. [In Persian]
- Satari, Jalal (1997) *Religion and myth in theater*, Tehran: Toos. [In Persian]
- Satari, Jalal (2003) *A research on the anecdotes of naval sin*, Tehran: Nashr-e-Markaz. [In Persian]
- Sarami, Gadamali (1994) *From the color of flowers to the suffering of thorns (morphology of Shahnameh stories)*, Tehran: Scientific and Cultural. [In Persian]
- Sarkarati, Bahman (1999) *Hunted shadows*, Tehran: Qatreh. [In Persian]
- The Legend of Gilgamesh (2004) *Cuneiform Translator: George Smith*, Persian translation Davood Monshizadeh, Tehran: Akhtaran. [In Persian]
- Yahaghi, Mohammad Jafar (2019) *Culture of myths and stories in Persian literature*, Tehran: Contemporary Culture. [In Persian]
- Article**
- Biniiaz, F. (2005). An introduction to fantasy stories. *Interview report*, (16), 158-160. [In Persian]
- Lynch Brown, C., & Tomlinson, C.M. (1377). New fantasy. Trans. Parinaz Neiri. *Children and Adolescent Literature*, (13), 64-48. [In Persian]
- Mousavi, M., & Jamali, A. (2009). Fantasy, what and its history in world and Iranian literature. *Persian Literature (Faculty of Literature and Humanities, University of Tehran)*, 1(2), 61-74.. [In Persian]
- Mehrangar, M.M. & Roshangaran, M. (2013). Why do we read fantasy or "about fairy tales". *Cinema Magazine* 24, 26(52), 94-95. [In Persian]
- pourkhaleghi, M. (2012). Fantasy and Fantasizing Based on Shahnameh in Children's and Young Adults' Literature. *Iranian Children's Literature Studies*, 1(1), 55-73. doi: 10.22099/jcls.2012.451. [In Persian]

Sarfi, H., & Iranfar, M. (2011). Traces of travel fantasy in Esdi Toosi's Garshasb-nameh. *The 6th Literary research conference*, Shahid Beheshti University. [In Persian]

Yalameha, A. R., & Fallahi, Z. (2015). Supernatural elements and objects in Kamrop and Kamelta poem collection. *Subcontinent Researches*, 7(25), 157-177. doi: 10.22111/jsr.2015.2416 [In Persian]



Interpretation and Analysis of Persian Language and Literature Texts (Dehkhoda)

Volume 15, Number 58, Winter2023, pp. 403-429

Date of receipt: 26/5/2022, Date of acceptance: 24/8/2022

(Research Article)

DOI: [10.30495/dk.2022.1959661.2513](https://doi.org/10.30495/dk.2022.1959661.2513)

Fantasy elements and Their functions in the Long Fairytale of *Bustan-e-Khayal* (Moeznameh)

Ahmad Rezvandoost¹, Dr. Amir Banoo Karimi Firukuhi², Dr. Alireza Salehi³

Abstract

Fantasy is a new topic in literature that is rooted in myths and fairy tales. Folk tales are the range of presence of imaginary elements. Fantasy is the most mysterious and horrifying kind of story that, by breaking the barrier of the mind, creates a world full of wonderful events and supernatural beings parallel or tied to the real world. The folk tale of *Bustan-e-Khayal* is full of these elements and imaginative scenes. The author creates a mythical world to situate the protagonist in the ear of fourth caliph of the Fatimids, and a world full of imaginary places and fantasy elements. This article uses descriptive-analytical and semiotic methods of fantasy stories to extract fantasy and imaginative elements and tricks of the story such as imaginary places and characters, magic and spells, the function of supernatural elements on the ideal action of the protagonist and The fantastic atmosphere illuminates this legend. The finding of this study showed that: this story is sometimes pure or surreal fantasy and sometimes verisimilar fantasy. The author sometimes invites supernatural elements to the real world of his story and sometimes invents imaginary place and time for the story and new events.

Keywords: Fantasy Elements, *Bustan-e Khayal*, Moeznameh, Jafari Hosseini, Indian subcontinent.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

¹ . PhD student, Department of Persian Language and Literature, South Tehran Branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran. ahmad.1358.rz@gmail.com

² . Professor of the Department of Persian Language and Literature, University of Tehran, Tehran, Iran. (Corresponding author) Banoo.karimi@aol.com

³ . Assistant Professor, Department of Persian Language and Literature, South Tehran Branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran. salehi.iau@gmail.com