

مجله‌ی علمی پژوهشی مطالعات ادبیات کودک دانشگاه شیراز
سال هفتم، شماره‌ی دوم، پاییز و زمستان ۹۵ (پیاپی ۱۴)

گونه‌شناسی فانتزی در دو داستان از صمد بهرنگی
(داستان‌های «اولدوز و عروسک سخنگو» و «اولدوز و کلاغ‌ها»)

باقر صدری‌نیا* الهام منفردان**

دانشگاه تبریز

چکیده

فانتزی، از جمله گونه‌های ادبی است که در دو سده‌ی اخیر با به عرصه‌ی وجود گذاشته و مورد توجه نویسندگان کودک و نوجوان قرار گرفته است. آنان با بهره‌گیری از فانتزی، کودکان و نوجوانان را از طریق دگرگون‌ساختن واقعیت و برهم زدن قوانین جهان مادی، به شناخت عمیق‌تر واقعیت نزدیک‌تر می‌کنند. صمد بهرنگی از جمله نویسندگان عرصه‌ی کودک و نوجوان است که با استفاده از فانتزی، دنیای بزرگ‌سالی را با کودکی آشتی داده است. فانتزی که اهمیت آن در داستان‌های بهرنگی اغلب نادیده گرفته شده، پلی است که به واسطه‌ی آن مفاهیم پیچیده‌ی زندگی به طرزی حسی‌تر و ملموس‌تر، آن چنان‌که برای کودکان مناسب‌تر است، درک می‌شود. نویسنده با به کارگیری فانتزی، امکان می‌یابد مفاهیمی را که قابلیت اثرگذاری عاطفی آن‌ها افزون‌تر است، انتقال دهد و جنبه‌هایی از واقعیت را که خود می‌خواهد، برجسته کند یا نادیده بگیرد. پژوهش پیش رو درصدد پاسخ‌گویی به چگونگی تجلی هنر فانتزی‌سازی در آثار بهرنگی است و نیز می‌کوشد ضمن تبیین ابعاد و رویکرد خلاقانه‌ی او به فانتزی، اهداف نویسنده را از به کارگیری این فن و جلوه‌ها و نمودهای متنوع آن در خلق داستان، با وضوح بیشتری نشان دهد؛ از این رو، دو داستان برجسته‌ی بهرنگی، «اولدوز و کلاغ‌ها» و «اولدوز و عروسک سخنگو»، که پیوندی معنایی و ساختاری با یکدیگر دارند، انتخاب و مورد بررسی و تحلیل قرار گرفته‌اند.

واژه‌های کلیدی: اولدوز و کلاغ‌ها، اولدوز و عروسک سخنگو، صمد بهرنگی، فانتزی.

* استاد زبان و ادبیات فارسی baghersadri@yahoo.com

** دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی monfaredan@tabrizu.ac.ir (نویسنده‌ی مسئول)

تاریخ دریافت مقاله: ۹۲/۹/۲۷ تاریخ پذیرش مقاله: ۹۴/۱۱/۱۱

۱. مقدمه

نام صمد بهرنگی به عنوان کسی که به ادبیات کودکان تشخیص بخشیده، در تاریخ ادبیات کودکان این سرزمین به ثبت رسیده است؛ چراکه او با شخصیت و قلم خود ادبیات کودکان را به میان توده‌ی مردم برد و به آن رسمیت بخشید. بهرنگی از جمله نویسندگانی است که از دهه‌ی ۴۰ شمسی به نوشتن داستان کودک و نوجوان پرداخت. دورانی که نویسندگان غالباً از آثار ادبی خود به عنوان ابزاری برای پیشبرد مبارزه‌ی سیاسی در مقابل فشار حکومتی بهره می‌گرفتند (نک: محمدی، ۱۳۷۸: ۲۳۷). او نیز از جمله نویسندگانی بود که ادبیات کودکان را به عنوان وسیله‌ای در راه مقاصد سیاسی و اجتماعی خویش به کار گرفت. هرچند بهرنگی در آفرینش آثار خود از افسانه‌ها و داستان‌های فولکوریک و محلی بهره‌مند شد، هرگز به گرد تقلید از پیشینیان نگشت و با ذهن خلاق خود از ویژگی‌های ژانر فانتزی در خلق داستان‌هایی بدیع به نیکی سود جست.

نقش برجسته‌ی بهرنگی در ادبیات کودک و نوجوان و نمودیافتن برخی ویژگی‌های ژانر فانتزی در چند اثر داستانی او، نگارنده را بر آن داشت تا دو مورد از داستان‌های این نویسنده را که بیشتر رنگ و بوی فانتزی به خود گرفته‌اند، برگزیند و تجلی ویژگی‌های سبک فانتزی و چگونگی بهره‌گیری بهرنگی از عناصر مختلف این سبک را نشان دهد.

بدون هیچ اغراقی می‌توان گفت قالب فانتزی مهم‌ترین قالب ادبیات کودکان امروز جهان است. عالم فانتزی عالمی است که هر غیرممکنی در آن ممکن می‌شود. بسیاری از اتفاقات این فانتزی‌ها غیرقابل توضیح هستند؛ ولی با همه‌ی این‌ها کودکان آن‌ها را باور دارند و خود را به این آثار می‌سپارند (نک: قزل‌ایاغ، ۱۳۸۵: ۱۵۷).

علی‌رغم پندار برخی که فانتزی را عاملی برای دورشدن کودکان از واقعیت‌ها می‌دانند، دنیای فانتزی موازی خیالی است که به انسان نیرو می‌دهد تا بتواند معقول و منطقی در دنیای واقعی زندگی کند و با ناملایمات و نابسامانی‌های آن سازش یابد؛ از این رو، «ژانر فانتزی همواره بخش شیرین و تأثیرگذار ادبیات کودک و نوجوان بوده است؛ به طوری که با ایجاد پلی میان افکار و درونیات کودک با واقعیات بیرونی، جهانی سرشار از دغدغه‌های کودکانه را در اختیار مخاطب خود قرار می‌دهد. اهمیت داستان‌های فانتزی در پرورش ناخودآگاه کودک و پروراندن سوژه‌ها برای رساندن پیام یا برداشت به‌هنجار و مفید برای زندگی است» (ابراهیمی لامع، ۱۳۹۱: ۵۴).

جذابیت و سرگرم‌کنندگی از ویژگی‌های داستان‌های فانتزی است (نک: محمدی، ۱۳۷۸: ۱۳۶). به همین دلیل است که معمولاً داستان‌های فانتزی مورد استقبال کودکان قرار می‌گیرند؛ چراکه این داستان‌ها در نگاه اول برای بیشتر کودکان جنبه‌ی سرگرم‌کنندگی دارد و آن‌ها می‌توانند با جهان داستان ارتباط صمیمی و دوستانه برقرار کنند.

«نویسندگان فانتزی از عمیق‌ترین نیازها، تاریک‌ترین هراس‌ها و بلندترین امیدهای ما سخن می‌گویند. چت رایمو^۱ عقیده دارد که فانتزی‌ها به بچه‌ها کمک می‌کنند تا کنجکاویشان را گسترش دهند، مشاهده‌گران زندگی شوند، حساسیت به قوانین و تنوع در محدوده‌ی قوانین را به آن‌ها می‌آموزند و ذهنشان را روی امکانات نو می‌گشایند. فانتزی به کودکان کمک می‌کند که تخیل‌شان را گسترش دهند یا آن را بهبود بخشند. توانایی تخیل و درک راه‌های جانشین‌دیگری برای زندگی، درس‌پروراندن ایده‌های نو، خلق دنیا‌های شگفت و نو و خیال‌کردن درباره‌ی رؤیاهای که همه از مهارت‌های حیاتی برای بقای انسان است، بخشی از این کارکردها محسوب می‌شود» (همان: ۱۳۵).

با توجه به آنچه گفته شد، می‌توان به این نتیجه رسید که فانتزی‌های خوب با آفرینش فضاهای شگفت‌انگیز، از طرفی مقدمات سرگرمی کودکان را فراهم می‌سازد و از طرفی از مسائلی سخن می‌گوید که زندگی آن‌ها را می‌سازد یا تخریب می‌کند. فانتزی بیش و دید کافی برای رویارویی با موقعیت‌های متفاوت به کودکان می‌بخشد، افق دید آن‌ها را گسترش می‌دهد و از خطرات بیگانگی و بی‌خبری از حقایق زندگی می‌رهاند.

۲. پیشینه‌ی پژوهش و روش کار

آثار داستانی صمد بهرنگی، از جمله برجسته‌ترین داستان‌ها در حوزه ادبیات داستانی کودک و نوجوان قلمداد می‌شود. تا جایی که تحقیقات پژوهشگر مبین آن است، پژوهش‌هایی جامع و فراگیر در زمینه‌ی بررسی آثار داستانی بهرنگی از زاویه‌ای که مورد توجه این تحقیق است، انجام نگرفته است. اغلب مقالات و پژوهش‌ها، نمایی کلی و همه‌جانبه در تحلیل آثار داستانی این نویسنده ارائه داده‌اند و نگاهی ویژه و خاص به تجلی ژانر فانتزی در آثار بهرنگی صورت نگرفته است؛ بنابراین جای خالی چنین تحقیقی که نشان‌دهنده‌ی جایگاه سبک فانتزی در آثار داستانی بهرنگی و

¹. Chet Raymo

چگونگی بهره‌گیری او از خصوصیات این ژانر ادبی باشد، کاملاً مشهود است. در بیان تحقیقات این حوزه و آشنایی با سبک فانتزی، می‌توان از کتاب‌هایی مانند فانتزی در ادبیات کودکان (۱۳۷۸) اثر محمدهادی محمدی، ادبیات کودکان و نوجوانان و ترویج خواندن (۱۳۸۵) از ثریا قزل‌ایاغ و زمینه‌ی شناخت ادبیات کودکان و نوجوانان (۱۳۸۶)، نوشته‌ی محمدرضا یوسفی یاد کرد.

پژوهش حاضر به منظور بررسی فانتزی در دو اثر داستانی بهرنگی، به شیوه‌ی استقرایی و تجزیه و تحلیل انجام گرفته است؛ بدین صورت که نگارنده پس از ارائه‌ی تعاریفی کلی و جامع از سبک فانتزی، دو اثر بهرنگی را از لحاظ مطابقت با اصول پایه‌ای و اساسی این گونه‌ی ادبی، تجزیه و تحلیل می‌کند؛ عناصر محوری خاصی، مانند درون‌مایه، کنش، طرح، شخصیت‌شناسی و پایان‌شناسی که به ژانر فانتزی هویت می‌بخشند، از این دو اثر استخراج و معرفی و تشریح می‌شوند.

۳. فانتزی، تعاریف و کارکردها

تحول تاریخی فانتزی، موجب ارائه‌ی تعاریف گوناگونی از آن شده است. به‌طوری که در آغاز، این اصطلاح در مورد داستان‌های علمی‌تخیلی به کار می‌رفت و از همین رو تعریف متفاوتی از آن عرضه می‌شد. امروزه فانتزی به داستان‌هایی گفته می‌شود که می‌توان مشخصه‌هایی چون: غافلگیرکنندگی، خردستیزی، جنجال‌برانگیزی و وقوع امر غیرممکن را برای آن‌ها متصور بود. با دگرگونی تاریخی مفهوم فانتزی، کارکردهای آن نیز دستخوش تغییر شد. با این حال، برخی از عناصر و مشخصه‌های پیشین آن همچنان باقی ماند. فانتزی در مفهوم جدید آن به معنای «دگرگونی نمادین واقعیت از منظر چشم یک زیباشناس است که ابعاد جدید و نامنتظری از واقعیت را بیان می‌کند» (محمدی، ۱۳۷۸: ۱۲۳).

«فانتزی در لغت به معنی وهم و خیال است و در ساختار ادبی، به ادبیات وهم و خیال» (میرصادقی، ۱۳۷۷: ۱۰) یا «نوآوری خیال‌پردازانه‌ی وهم و خیال معروف است» (لین، ۱۳۷۹: ۸)؛ یعنی آثاری که از دنیای واقعی، آگاهانه، دور می‌شوند تا واقعیت‌ها را در جهان غیرواقعی بازسازی نمایند. در این مفهوم، فانتزی رابطه‌ی تنگاتنگ با زندگی می‌یابد؛ چراکه «از یک‌سو، سبب شادی و طراوت یا هراس ما می‌شود و از سوی دیگر، با هیجانی بیشتر و غنی‌تر از هر نوع ادبی دیگر، حامی ماجراهای خود ما خواهد بود. ما چه کودک باشیم و چه بزرگ‌سال، فانتزی می‌تواند باعث حرکت و جنب‌وجوشمان

شود؛ چراکه دنیای فانتزی، دنیایی است که در آن هر آنچه ما در مقام انسان از جرأت گرفته تا عدالت و عشق، ارزش می‌دانیم واقعاً کارآیی دارد» (همان: ۱۸).

فانتزی، به تعبیری، ادبیاتی است که نیازها و خواسته‌های انسان را مطرح می‌کند. ادبیاتی که با وجود واقعیت‌نداشتن رخدادهای آن، راه‌هایی برای شناخت نظم سیاسی، اقتصادی و اجتماعی موجود در جامعه و مبارزه با ناهنجاری‌ها می‌گشاید. به عبارتی، این نوع ادبی کنشی برآمده از محرومیت اجتماعی به شمار می‌رود؛ چرا که نویسنده با بهره‌گیری از این نوع ژانر ادبی، زنجیر قواعد جبری و محتوم عالم واقعیت را پاره کرده و دنیایی آن‌گونه که نیازهای درونی‌اش اقتضا می‌نماید خلق می‌کند (نک: محمدی، ۱۳۷۸: ۱۳۴).

ویژگی شگفت‌انگیزی فانتزی، به‌طور خاص، آن را با زندگی و عوالم کودکی پیوند می‌دهد؛ زیرا کودکان راه‌های خاص خود را برای درک واقعیت‌های زندگی دارند و فانتزی‌ها دقیقاً همین کار را انجام می‌دهند و سعی می‌کنند از منظر دیگری به واقعیت‌ها نزدیک شوند؛ منظری که برای کودکان ملموس‌تر، کاراتر و لذت‌بخش‌تر است (نک: قزل‌ایاغ، ۱۳۸۵: ۱۵۷).

«فانتزی واقعیت اشیا و پدیده‌ها و شخصیت‌های عادی را می‌شکند و از آن‌ها پدیده‌ای نو خلق می‌کند تا قابل مشاهده باشند. واقعیت بیرونی را می‌گیرد، از بستر تخیل و جهان فانتزی خویش عبور می‌دهد، سپس از آن عنصری فانتاستیک تولید می‌کند که ضمن برخورداری از ویژگی‌های خود، با نمونه‌ی عینی خویش حالتی متضاد و گاه متجانس دارد» (یوسفی، ۱۳۸۶: ۲۳۲).

باوجود ارائه‌ی تعاریف متنوع برای ژانر فانتزی، این گونه‌ی ادبی بر مبنای اصول و قوانینی شکل می‌گیرد که برگرفته از ماهیت آن است. از جمله‌ی این اصول مشترکی که بین گونه‌ی فانتزی و دو داستان مورد بررسی در این مقاله، مشهود است اصل پیش‌بینی‌ناپذیری، پیوستگی درونی، آشفتگی و پایان‌باز است؛ دنیایی که نویسنده در فانتزی ترسیم می‌کند، در بیشتر موارد، دنیایی نیست که قابل پیش‌بینی باشد. نیت نویسنده و شکلی که برای کار انتخاب می‌کند، سبب می‌شود که هر فانتزی به گونه‌ای طراحی شود که بدون رابطه با آن نتوان محتوایش را پیش‌بینی کرد. در اصل پیوستگی درونی، اجزاء و عناصر و روابط هر فانتزی به گونه‌ای به هم پیوند خورده است که برآیند این پیوندها در هر فانتزی به قانون تبدیل می‌شود و در همان فانتزی هم می‌ماند. اگر در یک فانتزی، جادو محدود به کودکان است، این قانون باید در همه‌حال و در هر

وضعیت ثابت بماند. اصل پیوستگی نیز به بنیادی‌ترین ویژگی فانتزی اشاره دارد. براساس این اصل، فلسفه‌ی فانتزی در ایجاد شگفتی است. فانتزی‌ای موفق است که این اصل را درون ساختار خود و دنیایی که خلق می‌کند، برقرار کند. دنیای شگفت، دنیای فانتاستیک و خارق‌العاده است. فراتر از آن دنیایی که ما به‌طور روزمره در آن زندگی می‌کنیم. مهم‌ترین تفاوت این دنیا با دنیای عادی در شگفت‌آوردن آن است. اصل پایان باز نیز که مربوط به پایان‌بندی داستان‌های فانتزی است، نویسنده را در نحوه‌ی پایان‌بندی داستان آزاد رها می‌کند. پایان یک فانتزی ممکن است با توجه به نگرش روانی عاطفی غمگین یا شاد تمام شود. همچنین، ممکن است از جنبه‌ی عاطفی خنثی باشد؛ اما از جنبه‌ی ساختاری قطعی یا در تردید تمام شود و حس ناتمام‌شدگی به ما دست دهد. ممکن است همراه با پرسشی باشد و... (نک: محمدی، ۱۳۷۸: ۱۴۵-۸).

۴. نوع فانتزی در داستان‌های بهرنگی

فانتزی در ایران در دو گروه عمده مورد استفاده‌ی نویسندگان قرار گرفته است: فانتزی عام و فانتزی مدرن (نک: جلالی، ۱۳۸۸: ۴۱). از آنجاکه بهرنگی اغلب داستان‌های کودکانه‌ایش را از افسانه‌ها و داستان‌های عامیانه‌ی پیش از خود گرفته است، می‌توان نوع فانتزی‌های او را از نوع فانتزی عام دانست. برطبق تعاریف، در این نوع فانتزی، نویسنده از عناصر پیش از خود استفاده می‌کند و آن‌ها را به دنیای کودکان و نوجوانان می‌کشانند؛ به تعبیر دیگر، این نوع فانتزی یکی از روش‌های مناسب خلق دوباره‌ی ادبیات کهن و افسانه‌های قومی برای نسل جدید به شمار می‌رود. بهرنگی در اغلب داستان‌های کودکانه‌اش از عناصر فانتزی و ویژگی‌های آن بهره برده است. در داستان‌های «کچل کفترباز»، «یک هلو و هزار هلو»، «ماهی سیاه کوچولو»، «اولدوز و عروسک سخنگو» و «اولدوز و کلاغ‌ها» کاربرد این عناصر آشکارا دیده می‌شود. تفکیک گونه‌های مختلف فانتزی مانند سایر سبک‌ها و ژانرهای ادبی کاملاً ممکن نمی‌نماید. گونه‌ای از داستان‌ها را می‌توان در ذیل هر یک از انواع فانتزی‌ها، با بن‌مایه‌ها و مضامین گوناگون جای داد. به عبارتی، برخی از این داستان‌ها به راحتی ذیل چند گروه قرار می‌گیرند و ایجادکردن مرزی کاملاً جداگانه و مستقل بین انواع فانتزی، کاری دشوار و تا حدی غیرممکن به نظر می‌رسد. داستان‌های فانتاستیک بهرنگی را از این منظر می‌توان ذیل چندین نوع از فانتزی‌ها جای داد. این نکته درخور اشاره است که در زمان نگارش داستان‌های بهرنگی، آگاهی‌های نظری قابل توجهی درباره‌ی فانتزی و

انواع آن در دسترس نویسندگان ایرانی نبود، با این حال او با اتخاذ شگردهای گوناگون و با اتکا به خلاقیت خویش به خلق داستان‌هایی همت گماشته است که از حیث نوع فانتزی با تقسیم‌بندی‌های جدید از این ژانر ادبی قابل انطباق به نظر می‌آید. موارد زیر از آن جمله است:

۴-۱. تشخیص و جاندارپنداری

در داستان «اولدوز و عروسک سخنگو» عروسک اولدوز که اسباب‌بازی دوست‌داشتنی و همیشگی او است، همچون موجودی جاندار و انسانی عمل و شخصیت اصلی را تا پایان داستان همراهی می‌کند. در این نوع فانتزی‌ها که «فانتزی اسباب‌بازی» نامیده می‌شوند، شخصیت‌ها بین انسان و اسباب‌بازی مشترک هستند و خواننده با هر دو نوع شخصیت، هم انسانی و هم اسباب‌بازی مواجه می‌شود.

«عروسک‌ها دست‌ها و بدنشان را حرکت می‌دادند و نرم می‌رقصیدند. می‌رقصیدند و به هم نزدیک می‌شدند و لبخند می‌زدند. یکی دوتا شروع کردند به خواندن...» (بهرنگی، ۱۳۸۲: ۱۰۷).

این عروسک نه تنها قدرت تکلم دارد، بلکه همچون یک انسان کامل می‌اندیشد و فکر می‌کند. همچنین صاحب قدرت خارق‌العاده‌ای نیز هست؛ به طوری که تنها با دست‌کشیدن به سر و صورت اولدوز و یاشار، آن‌ها را به شکل کبوتری درمی‌آورد و از آن جلد خارج می‌کند: «عروسک سخنگو دستی به سر و صورت اولدوز و یاشار کشید و از جلد کبوتر درشان آورد» (همان: ۹۸).

در «اولدوز و عروسک سخنگو» نیز عروسک همچون انسانی کامل در کنار اولدوز حضور می‌یابد، با او سخن می‌گوید و نه تنها او را در شادی و ناراحتی تنها رها نمی‌کند، بلکه در مواقع ضروری در جایگاه راهنما برای او قرار می‌گیرد: «... عروسک آمد و تپید زیر لحاف اولدوز. دوتایی گرم صحبت شدند. عروسک گفت: حالا که تابستان است و یاشار به مدرسه نمی‌رود، می‌توانیم صبح تا شام با هم بازی کنیم و گردش برویم.» (همان: ۹۲).

۴-۲. فانتزی ابزار برای بیان باورها و تمایلات

از آنجاکه بهرنگی، داستان کودک و مخاطب کودک را وسیله‌ای برای بیان اندیشه‌ها و باورهای اجتماعی خویش قرار می‌دهد، فانتزی‌های او از جمله دو داستان به‌هم‌پیوسته‌ی

اولدوز، در زمره‌ی «فانتزی‌های روان‌شناختی» یا «سایکوفانتزی» نیز قرار می‌گیرند. در این نوع از فانتزی نویسنده داستان را وسیله‌ی بیان باورها و تمایلات درونی خود قرار می‌دهد.

۴-۳. بهره‌گیری فانتاستیک از خواب و رؤیا

بهرنگی در داستان «اولدوز و عروسک سخنگو» از خواب و رؤیا برای ورود به ناخودآگاه کودک بهره می‌برد. اولدوز که از دست آزار و اذیت‌های زن‌بایا تنها در کنج صندوقخانه نشسته و با عروسکش سخن می‌گوید، گریه‌کنان به خواب می‌رود و در عالم خواب است که عروسک با او سخن می‌گوید و دوست و همدم اولدوز می‌شود. مطابق اصول فانتزی خواب و رؤیا، که خود خواب و رؤیا آغاز یا مقدمه‌ی ورود به داستان است، خواب اولدوز نیز مقدمه‌ای می‌شود برای ورود به داستان.

بنابراین با توجه به ویژگی اصلی «فانتزی خواب و رؤیا» که جهان فراتر یا موقعیت فانتاستیک را در چارچوب خواب و رؤیا توجیه می‌کند، داستان «اولدوز و عروسک سخنگو» نیز ذیل همین نوع فانتزی قرار می‌گیرد؛ چرا که نویسنده از طریق خواب و رؤیا، خواننده را وارد دنیای فانتزی می‌نماید.

۴-۴. خلق جهانی آرمانی در فانتزی

بهرنگی در هر دو داستان مورد بحث، دو کودک قصه را در وضعیت نامطلوب توأم با ظلم و بی‌عدالتی و بی‌محبتی قرار می‌دهد. تاجائی که این دو کودک همواره آرزومند یافتن راه‌هایی از چنان موقعیت دشوار و غیرقابل تحمل هستند. تا اینکه، عروسک سخنگو در یک داستان و کلاغ در داستان دیگر، آرمان‌های آنان را محقق می‌سازند و در نهایت، اولدوز و یاشار، به شهر کلاغ‌ها و جنگل آسمانی، که به تعبیری آرمان‌شهر آن‌ها محسوب می‌شود، سفر می‌کنند. در واقع به‌رنگی در هر دو داستان، خواسته‌ها و آرمان‌ها و نیازهای درونی کودک را بیان می‌کند و دو کودک، جنگل آسمانی و شهر کلاغ‌ها را که جهانی سرشار از آرامش، شادی و آزادی و عاری از هرگونه زورگویی و جبر و سخت‌گیری است، جایگزین دنیای واقعی خود که شرایطی جز فشار «زن‌بایا» و نامهربانی «بابا» و تنهایی ندارد، می‌کند.

به وسیله‌ی فانتزی است که خواننده می‌تواند، هر چند موقت و به صورت ذهنی، از واقعیت‌های روزمره بگریزد و با دوری از روزمرگی، لحظه‌های لذت‌بخش و شیرین را

تجربه کند. بهرنگی به وسیله‌ی فانتزی توانسته است این دو کودک را از تجارب شوم و بی‌رحمانه‌ی زندگی‌شان دور کند و دنیایی برای آنان بیافریند که در آن خوبی‌ها بر بدی‌ها غلبه کرده، عاقبت عدالت حکم‌فرما شود.

بنابراین دو داستان مورد بحث را می‌توان ذیل عنوان «فانتزی آرمانخواه» قرار داد. در این نوع از فانتزی‌ها، وضعیت زمینی نامطلوب و نابسامان ترسیم می‌شود و نویسنده سعی دارد در جریان داستان، فضای فانتاستیک را که دنیای مطلوب و دلخواه کودک در آن یافت می‌شود، جایگزین دنیای قبلی کند (نک: محمدی، ۱۳۷۸: ۱۷۰-۸۱).

۴-۵. شخصیت‌بخشی به جانوران

تکلم و تفکر کلاغ‌ها و کبوتران ساکن جنگل در دو داستان مورد بحث باعث می‌گردد بتوان نوع این داستان‌ها را در زیرمجموعه‌ی «فانتزی‌های جانوری» قرار داد. همچنین داستان‌هایی که در آن‌ها حیوانات یا اشیای بی‌جان همچون عروسک محبوب شخصیت کودک، داشتن عواطف و قدرت تکلم را تجربه می‌کنند و صاحب ذهن استنتاج‌گری می‌شوند، در ذیل فانتزی‌های جانوری قرار می‌گیرند.

در این داستان کلاغ پرنده‌ای است که قدرت تکلم، تفکر و هم‌صحبتی و مؤانست با اولدوز را دارد. این پرنده می‌تواند حرف بزند، استدلال کند و همچنین صاحب علم و منطق و قدرت تمیز است. در این داستان، نه تنها کلاغ از چنین توانایی برخوردار است، بلکه گاهی در قالب یک راهبر و مشاور با اولدوز سخن می‌گوید: «نه کلاغه گفت: بچه نشو جانم. گناه چیست؟ این گناه است که دزدی نکنم، خود و بچه‌ها از گرسنگی بمیرند. این گناه است جانم. این گناه است که نتوانم شکم را سیر کنم» (بهرنگی، ۱۳۸۲: ۱۰).

۵. درون‌مایه‌ی فانتزی‌های بهرنگی

آنچه به موضوع داستان‌های فانتاستیک اهمیت و اعتبار می‌بخشد، درون‌مایه‌ی آن‌هاست. این درون‌مایه برخاسته از گرایش‌ها، تمایلات و طرز تفکر و تلقی و جهان‌بینی نویسنده است. مسلماً هر نویسنده‌ای متناسب با گرایش‌های فکری و تمایلات اجتماعی‌اش به درون‌مایه‌ی فانتزی شکل می‌دهد. بهرنگی نیز از این مسئله مستثنا نیست. از جمله درون‌مایه‌های سازگار با ساختار فانتزی عبارتند از: درون‌مایه‌های حماسی، تفریحی و اجتماعی. با زیرگروه‌هایی مانند درون‌مایه‌ی آرمان اجتماعی، درون‌مایه‌ی ضدجنگ هسته‌ای، درون‌مایه‌ی سیاسی و درون‌مایه‌ی تمثیلی (نک: محمدی، ۱۳۷۸: ۳۳۷).

بیشتر فانتزی‌های امروز، تفسیری از جامعه‌ی امروزی است. درون‌مایه‌ی تمثیلی در حوزه‌ی فانتزی‌ها، بیشتر بر فانتزی‌های جانوری متمرکز است. در این فانتزی‌ها جامعه‌ی انسانی در قالبی تمثیلی با شخصیت‌های جانوری نمایش داده می‌شود. موضوعات این درون‌مایه می‌تواند بسیار متنوع باشد؛ از موضوع‌های ماجراجویانه تا موضوع‌های هویت‌یابی. «درون‌مایه‌های عمده‌ی دیگر در فانتزی‌ها عبارتند از: درون‌مایه تاریخی، درون‌مایه‌ی کشف سرزمین، درون‌مایه‌ی کشف مفهوم، درون‌مایه‌ی کشف موجودات، درون‌مایه‌ی کشف ریشه‌های زندگی، درون‌مایه‌ی تربیتی، درون‌مایه‌ی تغییر هویت، درون‌مایه‌ی بازی خیال و درون‌مایه‌ی خانوادگی (همان: ۳۳۹).

۵-۱. درون‌مایه‌ی اجتماعی و خانوادگی

با توجه به نگرش‌ها و باورهای بهرنگی، مخاطب داستان‌های او کودکان طبقات فقیر یا متوسط است؛ از این رو، دغدغه‌ی فکری او توجه به کودکان همان اقشار و طبقات است. بهرنگی همواره سعی داشته ادبیات کودک را به سمت و سوی زندگی روزمره‌ی مردم با تمام رنج‌ها و سختی‌هایش سوق دهد. درون‌مایه‌ی آثار او از جمله داستان «اولدوز و عروسک سخنگو» در حوزه‌ی اجتماعی و خانوادگی قرار می‌گیرد. بهرنگی در داستان «اولدوز و عروسک سخنگو» به موضوعاتی چون: مهربانی، دوستی و پرهیز از ظلم و بی‌عدالتی تأکید دارد و درصدد است تا به کودکان بیاموزد با مهربانی و دوستی هر کار غیرممکنی، ممکن می‌شود؛ حتی موجودی بی‌جان به سخن می‌آید! «سارا گفت: اول باید از خودتان تشکر کنید که توانسته‌اید با اخلاق و رفتار مهربان خود عروسکتان را به حرف بیاورید و به این جنگل راه بیابید» (بهرنگی، ۱۳۸۲: ۱۰۰).

مطابق نظر اگف^۱ که هدف فانتزی را فرار از واقعیت نمی‌داند (نک: لین، ۱۳۷۹: ۱۸)، بهرنگی در داستان‌های فانتزی خود، به ویژه در این دو داستان، با خلق دنیای فانتزی کودک را از واقعیات و حقایق زندگی خویش دور نمی‌سازد؛ بلکه هدف او برجسته‌سازی واقعیات زندگی کودک و فراهم کردن فضایی است که بتواند در آن عالم به تمام آمال و آرزوهای غیرممکن خود برسد. بهرنگی سعی دارد کودک را گام‌به‌گام و مرحله‌به‌مرحله با سختی‌ها و حقایق تلخ زندگی همراه سازد. در داستان‌های او کودکی مرحله‌ای دشوار می‌نماید که همیشه به پایانی خوش ختم نمی‌شود؛ بلکه تداوم دارد، تا قهرمان داستان پس از سپری کردن مراحل دشوار به مرحله‌ای از آگاهی دست یابد و به

۱. Egf

بلوغ فکری و شخصیتی برسد؛ تا جایی که بتواند با اتکا به ظرفیت‌های فکری خویش، پاسخ مسائل دشوار را به هنگام پیوستن به اجتماعی بزرگتر که از آن بزرگسالان است، به دست آورد.

موفقیت بهرنگی در این دو داستان، به این دلیل است که بین دنیای واقعی و تخیلی، مرزی قائل شده است و همین امر این دو داستان را از داستان‌های دیگر او، از جمله «ماهی سیاه کوچولو» که در آن جریان واقعی زندگی و تخیل آزاد در هم تنیده شده، متفاوت می‌کند.

در دو داستان اولدوز با وجود اینکه تمامی رخداد‌های داستان‌ها واقعی جلوه می‌کنند، حضور عروسک سخنگو و کلاغ‌ها و سایر حیوانات و قدرت تکلم آنان، باعث تخیلی شدن داستان می‌شود. در این دو داستان، یاشار در همه‌ی اتفاقات و حوادث داستان، همراه و همدل اولدوز و در سفرهای خیالی یاریگر اوست. نویسنده در این داستان نشان می‌دهد که اولدوز تنها موجود دردمند و آزرده نیست؛ بلکه در طبیعت نیز همواره تلاش و مبارزه برای رهایی از درد وجود دارد و چنین تکاپویی که در تمام شئون زندگی برقرار است، منجر به پیوستگی طبیعت و انسان‌ها می‌شود.

«خواننده‌ی کودک در این نوع از داستان‌های صمد، مجاز است که به وسیله‌ی تخیل و واقع‌بینی، جهان اولدوز یا کودک در خواب و بیداری را دریابد؛ چراکه جهان کودک از همین دو عنصر تشکیل می‌شود. کودک به جهان می‌نگرد و نگرش او در خیالش تجزیه و تحلیل می‌شود؛ اما این تجزیه و تحلیل به صورتی منطقی نیست؛ بلکه نتیجه‌گیری به صورت آزاد انجام می‌پذیرد؛ از این‌رو کودک به تمام جزئیات جهان چنان می‌نگرد که گویی همه چیز از شرایط زندگی او برخوردار است. او اولدوز را کودکی آزاد و درعین‌حال، در بند نشان می‌دهد. به اولدوز اجازه می‌دهد که در سفرهای خیالی و در اعمال تخیلی شرکت کند تا بر دردهای خود پیروز شود. قدرت تخیل اولدوز قوی‌تر از پافشاری و نیروی جنگندگی اوست» (اخباری آزاد، ۱۳۸۲: ۱۹۹).

۶. شخصیت‌های فانتزی در داستان‌های اولدوز

اغلب شخصیت‌ها در داستان «اولدوز و عروسک سخنگو»، شخصیت‌هایی انسانی هستند. شخصیت‌هایی که در اثر همراهی و دوستی با عروسکی جاندار، قدرتی مافوق بشری می‌یابند. در این داستان، نویسنده خواننده را با سه گروه شخصیت مواجه می‌کند. گروهی، از جمله پدر، زن‌بابا و خواهرش، شخصیتی کاملاً انسانی و زمینی و ملموس

دارند. در کنار آن‌ها شخصیت اولدوز و یاشار تلفیقی از واقعیت و تخیل است. عروسک سخنگو و هم‌هی عروسک‌های رنگارنگ و پرندگان ساکن جنگل تخیلی نیز، شخصیتی غیرانسانی و خیالی دارند.

«شخصیت‌های فانتزی یا ماهیت انسانی دارند یا ماهیت غیرانسانی. شخصیت‌های انسانی صاحب و سازنده‌ی جهان واقعی هستند و شخصیت‌های غیرانسانی از قلمرو جهان فراتری می‌آیند. گاهی شخصیت‌های انسانی از جهان واقعی به جهان فراتری می‌روند و گاه شخصیت‌های غیرانسانی از جهان فراتری به جهان واقعی می‌آیند» (محمدی، ۱۳۷۸: ۲۸۴-۳۱۱).

اولدوز هنگام تنهایی و زمانی که با یاشار و زن‌بابا یا پدر خود برخورد دارد، دارای شخصیتی کاملاً واقعی و محسوس است؛ اما وقتی با کمک عروسک، قدرت پرواز می‌یابد و در جنگل آسمانی کنار کبوتران در جشن آسمانی آن‌ها شرکت می‌کند، شخصیتی تخیلی و فانتزی به خود می‌گیرد؛ در واقع این شخصیت به وسیله‌ی رؤیا، از عالم واقعیت به عالم تخیلی و فانتزی راه می‌یابد.

در این داستان نیز شخصیت‌هایی مانند طاووس، سارا، عروسک‌های رنگارنگ، کرم شب‌تاب و خرگوش، همگی در موقعیتی فانتزی جلوه کرده‌اند. شخصیت‌های حاضر در این فانتزی، ترکیبی هستند از شخصیت‌های جانوری و انسانی.

به‌طور کلی، می‌توان گفت شخصیت‌های حاضر در این داستان تلفیقی از شخصیت‌های انسانی و جانوری هستند. اولدوز، یاشار، زن‌بابا و بابا شخصیت‌های اصلی داستان هستند که از میان آن‌ها زن‌بابا و بابا فقط در دنیای واقعی حضور دارند؛ درحالی‌که اولدوز و یاشار در قالب شخصیت انسانی و عروسک در قالب اسباب‌بازی، در قسمت‌های عمده‌ای از داستان وارد دنیای تخیلی و فانتزی می‌شوند؛ عروسک که خود از قدرت شگفت‌سخنگویی برخوردار است، اولدوز و یاشار را به هیئت کبوتری درمی‌آورد و آن‌ها را به میهمانی جشن عروسک‌ها در جنگلی آسمانی می‌برد و خود در این پرواز آن‌ها را همراهی می‌کند.

بنابراین در این داستان فانتاستیک، خواننده با سه دسته شخصیت مواجه است. شخصیت‌های واقعی، شخصیت‌های بینابین و شخصیت‌های فانتزی که عروسک سخنگو و کبوتران و عروسک‌های جنگل آسمانی از شخصیت‌های نوع اخیر محسوب می‌شوند.

شخصیت‌هایی که بهرنگی در قلمرو خواب، خلق کرده است، هم موجودات عادی هستند و هم موجودات شگفت. یاشار و اولدوز کودکانی عادی هستند که وارد دنیای فانتزی می‌گردند؛ اما عروسک‌هایی که قدرت تکلم، پرواز و تفکر دارند، موجوداتی کاملاً تخیلی و شگفت به شمار می‌آیند.

در قسمتی از داستان، طاووس که مظهر زیبایی و غرور است، صاحب شخصیتی دانا، آگاه، عالم و هوشیار می‌شود: «همه‌ی بچه‌ها می‌میرند برای یک پر من. تمام شاعران از زیبایی و لطافت من تعریف کرده‌اند. حتی در یک کتاب قدیمی خواندم که ابوعلی سینا، حکیم بزرگ، تعریف گوشت و پیه مرا خیلی کرده و گفته که درمان بسیاری از مرض‌هاست. شاعران، خورشید را به من تشبیه می‌کنند و به آن می‌گویند: طاووس آتشین پر.» (بهرنگی، ۱۳۸۲: ۹۸).

داستان «اولدوز و کلاغ‌ها» که به تعبیری ادامه‌ی داستان «اولدوز و عروسک سخنگو» قلمداد می‌شود، از لحاظ شخصیت‌پردازی، مانند داستان پیشین است و به عبارتی، هر دو نوع شخصیت‌های انسانی و جانوری در این داستان ایفای نقش می‌کنند. چهره‌هایی مانند اولدوز، یاشار، زن‌بابا و مادر یاشار شخصیت‌هایی انسانی دارند که همه‌ی آن‌ها جز اولدوز و یاشار، در سرتاسر داستان در دنیای واقعی حضور دارند؛ زندگی این دو کودک در بخش عمده‌ای از داستان در عالم واقعی می‌گذرد؛ ولی دوستی و هم‌صحبتی آن‌ها با کلاغ‌ها و سایر حیوانات، باعث می‌شود خواننده به‌طور مطلق خود را در دنیای واقعی تصور نکند. بنابراین این داستان نیز در زمره‌ی فانتزی جانوران محسوب می‌شود و نویسنده در آن عنصری فراواقعی را به دنیای واقعی وارد کرده است.

۷. کنش‌شناسی داستان‌ها

با توجه به دسته‌بندی انواع کنش‌ها در آثار فانتزی، می‌توان کنش‌های موجود در این دو داستان را تلفیقی از کنش‌های طبیعی و غیرطبیعی دانست؛ چراکه «هر کنشی که انسان قادر به انجام آن باشد، کنش طبیعی و هر کنشی که در توانایی انسان باشد، ولی به دیگر موجودات نسبت داده شود، کنش غیرطبیعی نامیده می‌شود. و هر کنشی که فراتر از کنش‌های طبیعی و خارج از توانایی انسان بوده و وقوع آن غیرممکن باشد، کنش فراطبیعی است» (محمدی، ۱۳۷۸: ۲۲۲). دو کودک حاضر در این داستان‌ها گاهی اعمال رفتاری انسانی و کاملاً طبیعی دارند؛ اما وقتی در جلد کبوتری، صحبت‌کنان در آسمان‌ها پرواز می‌کنند و هم‌نشین و هم‌صحبت عروسک‌های سخنگو، طاووس، کرم

شب تاب و خرگوش در جنگل می‌شوند، کنشی غیرطبیعی از آنان بروز می‌کند: «... عروسک و اولدوز نگاه کردند دیدند خون از پر شکسته‌ی یاشار چکه می‌کند. عروسک از کرک سینه‌ی خودش کند و زخم یاشار را دوباره بست...» (بهرنگی، ۱۳۸۲: ۹۵).

۸. طرح‌شناسی داستان‌ها

داستان «اولدوز و عروسک سخنگو» و «اولدوز و کلاغ» را می‌توان از لحاظ طرح‌شناسی ساختار در زمره‌ی داستان‌های فانتاستیک کوتاه قرار داد. «عمومی‌ترین مشخصه‌ی طرحی در این‌گونه داستان‌ها مربوط به کمیت و اندازه‌ی این داستان‌ها است. فانتزی‌ها از جنبه‌ی طرح ساختار به دو گونه تقسیم می‌شوند: ۱. داستان‌های فانتاستیک با ساختار کوتاه؛ ۲. داستان‌های فانتاستیک با ساختار بلند. فانتزی‌های کوتاه نیز یا برآمده از یک خواب هستند و یا روایت مستقیمی از یک خواب هستند» (محمدی، ۱۳۷۸: ۱۸۶). در این داستان‌ها آنچه حکم می‌کند، منطق خواب و رؤیا است. و زمان و مکان دائماً در حال تغییر و جابه‌جایی در دو دنیای واقعی و فانتزی است. در این داستان‌ها، خواننده با شخصیت‌هایی نمادین مواجه است. زن‌بابا مظهر انسان‌هایی ظالم و بی‌رحم و بابا فردی بی‌تفاوت نسبت به فرزندان خود و صاحب شخصیتی سست و بی‌اراده است. یاشار، عروسک سخنگو و کلاغ‌ها نیز در جایگاه دوستانی مشفق و فداکار در داستان حضور دارند.

آنچه باعث می‌شود هر داستانی طرحی خاص داشته باشد، علایق نویسنده، پیشینه‌ی تاریخی و جغرافیایی محدود به آن و الزامات داستانی است که به او امکان می‌دهد تا طرح خاصی برای فانتزی‌اش ابداع کند.

از جمله اصولی که در طرح‌شناسی داستان‌های فانتاستیک مطرح می‌شود، تقدم و تأخر دنیای فروتر و فراتر نسبت به همدیگر است. در طرح داستان‌های فانتاستیک، همیشه دنیای فروتر مقدم بر دنیای فراتر است و در کل، دنیای واقعی مقدمه‌ای می‌شود برای ورود به دنیای فراتری. در این دو داستان نیز، شخصیت اصلی در عالم واقع زندگی می‌کند و در بیداری به سر می‌برد. وقتی اولدوز به خواب می‌رود، این خواب مقدمه‌ای می‌شود برای ورود به دنیای خواب و آفرینش فانتزی. در داستان «اولدوز و کلاغ‌ها» نیز، حضور کبوتری سخنگو در کنار اولدوز است که پلی می‌شود برای خلق دنیای فانتزی.

داستان‌های اولدوز، از جنبه‌ی طرح‌شناسی، دارای دو زمان واقعی و تخیلی‌اند. هنگامی که اولدوز و یاشار در خانه هستند و اولدوز با پدر و زن‌بابای خود حرف می‌زند و مورد آزار زن‌بابا قرار می‌گیرد؛ زمان داستان واقعی است؛ اما هنگامی که به خواب می‌رود یا وقتی که با عروسکش سخن می‌گوید، زمان تخیلی جایگزین آن می‌شود. زمان تخیلی اگرچه طولانی به نظر می‌رسد و بخش عمده‌ای از داستان را در برمی‌گیرد، در قیاس با زمان واقعی، فقط فاصله‌ی یک خواب است و این خواب کوتاه زمانی رخ می‌دهد که آزار و اذیت‌های زن‌بابا باعث شده اولدوز به صندوقخانه پناه ببرد و با عروسکش سخن بگوید و این گفتگو منجر به به‌خواب‌رفتن اولدوز و ورود او به عالم خواب و رؤیا می‌شود. در عالم خواب است که عروسک اولدوز را به آسمان‌ها می‌برد و او و یاشار را با عروسک‌ها و جانوران رنگارنگ آنجا آشنا می‌کند. وقتی اولدوز صبح از خواب بیدار می‌شود، متوجه می‌شود که آنچه دیده، در عالم خواب بوده و مشتاق است که شب چله برسد و باز هم عروسک سخنگو او و یاشار را به جشن عروسک‌های آسمانی ببرد؛ پس زمان واقعی در قیاس با زمان تخیلی بسیار کوتاه است. طرح داستان بر مبنای تخیل یک کودک شکل می‌گیرد. این فانتزی نیز دو زمان واقعی و تخیلی دارد؛ اما به علت ترکیب موقعیت واقعی و تخیلی و فقدان دنیای مجزای تخیلی، زمان‌ها به هم گره خورده‌اند و بین زمان واقعی و تخیلی نمی‌توان تفکیک قائل شد.

طرحی که بهرنگی برای خلق این دو فانتزی برگزیده، طرحی است که سخنگویی جانوران نامیده شده است؛ چراکه در هر دو داستان، انواع پرندگان و کلاغ‌ها قادر به تکلم و دوستی و هم‌نشینی با انسان‌ها هستند و گاه سخنانی عمیق و عالمانه و قابل تأمل بر زبان می‌آورند و در حقیقت بهرنگی آرمان و خط مشی اجتماعی و سیاسی خود را از زبان آن‌ها بیان می‌کند: «نه‌کلاغه گفت: بچه نشو جانم. گناه چیست؟ این گناه است که دزدی نکنم، خودم و بچه‌هام از گرسنگی بمیرند. این گناه است جانم. این، گناه است که نتوانم شکم را سیر کنم. این، گناه است که صابون بریزد زیر پا و من گرسنه بمانم. من دیگر آنقدر عمر کرده‌ام که این چیزها را بدانم» (بهرنگی، ۱۳۸۲: ۱۰).

۹. طرح‌شناسی الگوهای سفر در داستان‌ها

سفرهایی که بهرنگی در فانتزی‌های خویش خلق کرده، در داستان «اولدوز و عروسک سخنگو»، مطابق الگوی سفر چرخشی قابل بررسی است؛ چراکه در این داستان،

عروسکی سخنگو و صاحب قدرت پرواز از چنان نیرویی برخوردار می‌شود که دوستان زمینی خود را به جلد کبوترانی درمی‌آورد و آن‌ها را مهمان جنگل آسمانی و عروسک‌های رنگارنگ آن سرزمین می‌کند و در نهایت با بیداری اولدوز از خواب، این سفر به اتمام می‌رسد و اولدوز خود را در رختخواب می‌بیند؛ ولی در داستان بعدی، سفر از نوع خطی است. در این سفرها وقتی حادثه یا مأموریت شخصیت حاضر در عالم فانتزی کامل می‌شود، شخصیت به جهان طبیعی و فروتری برمی‌گردد. در داستان «اولدوز و کلاغ‌ها» دو کودک در تمام داستان درصدد فراهم کردن مقدماتی برای محقق کردن سفر جادویی خویش هستند. در پایان داستان نیز، سفر تخیلی آن‌ها به حقیقت می‌پیوندد؛ سفری که بازگشتی برای آن مطرح نمی‌شود.

پروازی که در داستان «اولدوز و عروسک سخنگو» در جریان داستان رخ می‌دهد، ناشی از قدرتی است که عروسک سخنگو به او و یاشار بخشیده است. در داستان دیگر نیز، کلاغ این توانایی را به آن‌ها می‌دهد تا توری بیافند و سوار بر آن، به شهر کلاغ‌ها سفر کنند: «نه‌بزرگ گفت: پیش از هر چیز تور محکمی لازم است. این را باید خودتان بیافید. فایده‌ی اولش این است که کلاغ‌ها یقین می‌کنند که شما تنبل و بیکاره نیستید و حاضرید برای خوشبختی خودتان زحمت بکشید. فایده‌ی دومش این است که تو می‌نشینی روی آن و کلاغ‌ها تو را بلند می‌کنند و می‌برند به شهر خودشان...» (همان: ۶۱).

۱۰. پایان‌شناسی داستان‌ها

در داستان‌های بهرنگی، با وجود اینکه راوی کودک است و داستان، خطاب به کودکان نوشته شده، با اندکی تأمل، هر خواننده‌ی آگاهی متوجه می‌شود که هدف غایی نویسنده از خلق چنین داستان‌هایی، تنها سرگرمی و آفرینش جذابیت برای کودکان نیست؛ بلکه او آرمان‌ها و اهداف والایی را از خلق این داستان‌ها دنبال می‌کند؛ شکل‌گیری جهانی سرشار از صلح، آرامش، آزادی و عاری از هرگونه جبر و استبداد و آزار و رنج. داستان «اولدوز و عروسک سخنگو» پایانی غم‌انگیز و تا حدی مبهم دارد. وقتی زن‌بایا عروسک را نابود می‌کند، گویی تمام آرزوها و امیدها و شور و شوق اولدوز را نیز به آتش می‌کشد: انگار عروسک سخنگو برای همیشه گم‌و‌گور شده بود. بعد از شب چله، اولدوز پاک در مانده شد. شادی‌ها و گفتگوها و بلبل‌زبانی‌هاش را فراموش کرد. شد یک بچه‌ی بی‌زبان و خاموش و گوشه‌گیر» (همان: ۱۲۹).

اما این پایان‌بندی غم‌انگیز، در حکم مقدمه‌ای می‌شود برای شروع داستانی جدیدتر و مهیج‌تر؛ داستانی که در پایان آن اولدوز و یاشار علی‌رغم تمام سختی‌ها و نامالایمات به شهر کلاغ‌ها راه می‌یابند. در این داستان، بهرنگی پایانی شاد را برای قهرمانانش رقم می‌زند: «...هزاران کلاغ دور و بر بچه‌ها را گرفته بودند. کلاغ‌ها هل‌هل می‌کردند و می‌رفتند. می‌رفتند به شهر کلاغ‌ها. می‌رفتند به جایی که بهتر از خانه‌ی بابا بود. می‌رفتند به آنجا که زن‌بابا نداشت...» (همان: ۷۵).

بررسی داستان‌های برجسته‌ی بهرنگی از جمله دو داستان مورد بحث، نشان می‌دهد علی‌رغم پایان خوش برخی داستان‌ها، برای بعضی داستان‌ها پایانی غم‌انگیز و نومیدانه رقم می‌خورد. این دوگانگی پایان‌بندی داستان‌ها، حاکی از متأثر بودن پایان‌بندی، همچون سایر عناصر، از اندیشه‌ها و باورهای نویسنده‌ی اثر است و بهرنگی معتقد است: «بچه را باید از عوامل امیدوارکننده‌ی الکی و سست‌بنیاد ناامید کرد و بعد امید دگرگونه‌ای را بر پایه‌ی شناخت واقعیت‌های اجتماعی و مبارزه با آن‌ها، جای آن امید اولی گذاشت» (بهرنگی، ۱۳۴۸: ۱۲۰). به عبارتی، پایان خوش داستان کودک مربوط به آن پنداشتی است که کودکی را دوران خوش و آرام و بی‌خطر می‌داند یا می‌خواهد که با مرزی از دنیای واقعی خشن بزرگ‌سال جدا شود.

لازم به ذکر است در برخی داستان‌های بهرنگی که با امید خاتمه می‌یابند، امید از جنس بزرگ‌سالانه است؛ امیدی پیچیده که مربوط به قلمروی اجتماعی و بسیار بزرگ‌تر از آنچه در کتاب‌های کودکان و داستان‌های خاص آنان تصویر می‌شود، است. دلیل این ادعا، پایان داستان «اولدوز و کلاغ‌ها» است که در آن اولدوز و یاشار پا به سرزمینی می‌گذارند که از اساس، ساختار زندگی ایدئال بزرگ‌سالان را به تصویر می‌کشد. آن دو، در پایان، «بالغ» می‌شوند و پرامید، در یک اجتماع عادلانه‌ی بزرگ‌سالانه پذیرفته می‌شوند.

۱۱. نتیجه‌گیری

صمد بهرنگی از جمله شخصیت‌های اثرگذار در ادبیات کودک به شمار می‌رود. او در داستان‌های کودکانه‌اش از ژانر فانتزی در اشکال گوناگون بهره برده است. بهرنگی، آرمان‌ها و آمال خویش را برای خلق جهانی سرشار از صلح و آرامش و عاری از هر گونه ظلم و بی‌عدالتی و نابرابری، در قالب داستان‌هایی کودکانه و در ژانر فانتزی بیان

کرده است. از بین آثار متعدد بهرنگی، تنها دو اثر از لحاظ دارابودن اصول فانتزی‌نویسی و نیز مطابقت با مبانی فانتزی در این مقال بررسی و تحلیل شدند.

بررسی دو داستان فانتاستیک «اولدوز و کلاغ‌ها» و «اولدوز و عروسک سخن‌گو» از بین آثار بهرنگی، نتایج زیر را به دست می‌دهد:

- بهرنگی در آثار فانتاستیک خویش توانسته اصول اساسی فانتزی‌نویسی از جمله اصل پیش‌بینی ناپذیری (پیش‌بینی ناپذیری سرنوشت اولدوز و عروسکش)، پیوستگی درونی (قدرت سخنگویی عروسک از آغاز تا پایان داستان) را رعایت کند.
- هر دو داستان، در قالب فانتزی‌های عام قرار می‌گیرند؛ فانتزی‌هایی که برگرفته از افسانه‌های گذشته‌ی ایرانی‌اند؛ اما علی‌رغم اثرپذیری محتوایی بهرنگی از افسانه‌های گذشته، بهرنگی از لحاظ رعایت ساختار فانتزی نویسی، کاملاً مستقل عمل کرده و از هر نوع تقلید از پیشینیان اجتناب ورزیده است.
- داستان‌های مورد بحث از لحاظ نوع فانتزی، زیرمجموعه‌ی فانتزی‌های اسباب‌بازی، سایکوفانتزی، خواب و رؤیا، آرمان‌خواه و جانوری قرار می‌گیرند.
- درون‌مایه‌ی فانتزی‌های بهرنگی، حول محور دنیای کودکان، خواسته‌ها و آرمان‌های آن‌ها می‌گردد؛ به عبارتی، دغدغه‌ی فکری او ایجاد می‌کند که داستان‌های کودکانه‌اش را به سمت و سوی زندگی کودکان طبقات فقیر یا متوسط سوق دهد.
- انواع شخصیت‌های جانوری، انسانی، غیرانسانی و تخیلی در هر دو داستان ایفای نقش می‌کنند.
- کنش‌های هر دو داستان، تلفیقی از کنش‌های طبیعی و غیرطبیعی‌اند.
- طرح دو داستان، در شمار داستان‌های فانتاستیک کوتاه قرار می‌گیرد.
- الگوی سفر در داستان «اولدوز و عروسک سخن‌گو» الگوی سفر چرخشی و در «اولدوز و کلاغ‌ها» الگوی سفر خطی است.

منابع

- ابراهیمی لامع، مهدی. (۱۳۹۱). «کارکرد داستان‌های فانتزی در ادبیات کودکان». کتاب ماه کودک و نوجوان، ش ۱۷۷، صص ۵۳-۵۸.
- اخباری آزاد، مینا. (۱۳۸۲). «نگاهی به زندگی و آثار صمد بهرنگی». کتاب ماه کودک و نوجوان، ش ۷۲، صص ۱۹۳-۲۰۰.

- براون، کارول لینگ و کارل ام تاملینسون. (۱۳۷۷). «فانتزی نو». ترجمه‌ی پرناس نیری، پژوهشنامه‌ی ادبیات کودک و نوجوان، ش ۱۳، صص ۴۸-۶۴.
- بهرنگی، اسد. (۱۳۸۲). مجموعه‌ی کامل آثار صمد بهرنگی. ج ۲، تبریز: تبریز.
- _____ . (۱۳۴۸). مجموعه‌مقاله‌ها. تبریز: شمس.
- جلالی، مریم. (۱۳۸۸). «شیوه‌های فانتزی‌سازی ادبیات کهن». کتاب ماه کودک و نوجوان، ش ۱۳۸ و ۱۳۹، صص ۳-۴۱.
- قزل‌ایغ، ثریا. (۱۳۸۵). ادبیات کودکان و نوجوانان و ترویج خواندن. تهران: سمت.
- لین، راث لیدلمن. (۱۳۷۹). «فانتزی، فرار از واقعیت یا ارتقای واقعیت». ترجمه‌ی حسین ابراهیمی (الوند)، پژوهشنامه‌ی ادبیات کودک و نوجوان، ش ۲۳، صص ۷-۳۱.
- محمدی، علی و علیرضا روزبهانی. (۱۳۹۱). «فانتزی در هفت روز هفته دارم، یکی از کودکان‌های احمدرضا احمدی». مطالعات ادبیات کودک دانشگاه شیراز، ش ۱، صص ۸۷-۱۰۸.
- محمدی، محمدهادی. (۱۳۷۸). فانتزی در ادبیات کودکان. تهران: روزگار.
- میرصادقی، جمال. (۱۳۷۷). واژه‌نامه‌ی هنر داستان‌نویسی. تهران: کتاب مهناز.
- یوسفی، محمدرضا. (۱۳۸۶). زمینه‌ی شناخت ادبیات کودکان و نوجوانان. تهران: پیک بهار.