

بررسی زیبایی‌شناسی عنصر تخیل در شخصیت‌پردازی غول با تکیه بر دو اثر داستانی فانتزی «دی وی دی اسرار الغولان» و «غول بزرگ مهربان» بر پایه نظریه فروید

نازینا برزگر^۱

دکتر شاهرخ حکمت^{۲*}

دکتر علی سرور یعقوبی^۳

چکیده

در ادبیات داستانی کودک و نوجوان، اهمیت فانتزی و تأثیر تخیل از جایگاه ویژه‌ای برخوردار است. در نظر گرفتن زیبایی‌های اجزای تخیل در خلق اثری تأثیرگذار، نشان‌دهنده توانمندی ذهنی و قدرت تصویرسازی در ایجاد جلوه‌های هنری است که نویسنده با مخاطب‌شناسی در فرایند تخیل به طرح موقعیت‌های چالش‌برانگیز و جذاب از طریق شخصیت‌پردازی‌ها و صحنه‌سازی‌ها، به آن می‌پردازد. مخاطب با هم‌ذات‌پنداری، علاوه بر لذت خوانش و کشف حقایق درون متن، گره‌های مرئی و نامرئی داستان را می‌گشاید و به واسطه تخیل از متن داستان اندوخته و آموخته‌هایی را دریافت می‌کند که راهگشای مسیر پیش رو می‌شود و به تجربه‌هایش می‌افزاید. در پردازش تخیل در اثر هنری، نویسندگانی موفق خواهند بود که هوشمندانه انتخاب کرده و هدفمند عمل نمایند. نگارنده در این پژوهش بر آن است تا زیبایی‌شناسی عنصر تخیل در شخصیت‌پردازی غول، در دو رمان «غول بزرگ مهربان» اثر رولد دال و «دی‌وی‌دی اسرار الغولان» اثر محمد رضا مرزوقی را به صورت تحلیل محتوا و بر اساس نظریه روانشناسی تخیل و شخصیت‌پردازی فروید و با روشی اسنادی - کتابخانه‌ای، بررسی نماید و به تأثیر و اهمیت نقش اجرای تخیل در داستان بپردازد و می‌توان نتیجه‌گیری کرد که نویسندگانی که به زیبایی‌شناسی اجزای تخیل در اثر خود توجه کرده‌اند با افزایش کیفیت داستان، در جذب مخاطب نیز موفق بوده‌اند.

واژگان کلیدی: اجزای تخیل، شخصیت‌پردازی غول، زیبایی‌شناسی، غول بزرگ مهربان، دی‌وی‌دی اسرار الغولان.

مقدمه

۱. دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی، واحد اراک، دانشگاه آزاد اسلامی، اراک، ایران
Email: barzegr.n2022@gmail.com

۲. دانشیار گروه زبان ادبیات فارسی، واحد اراک، دانشگاه آزاد اسلامی، اراک، ایران (نویسنده مسئول)
Email: sh-hekmat@iau.ac.ir

۳. استادیار گروه زبان ادبیات فارسی، واحد اراک، دانشگاه آزاد اسلامی، اراک، ایران
تاریخ ارسال: ۱۴۰۲/۰۵/۱۵ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۰۷/۰۶

شخصیت‌سازی یکی از عناصر اصلی و مهم داستان به حساب می‌آید که نویسنده برحسب حرفه‌ای یا غیرحرفه‌ای بودنش در نوشتن داستان به آن می‌پردازد. «هر داستان دارای یک شخصیت اصلی و چند شخصیت فرعی است. سرشت و سرنوشت شخصیت اصلی داستان است که پیام داستان را پیش می‌برد.» (پولادی، ۱۳۸۴: ۲۸۱)

در رمان کودک و نوجوان شخصیت‌های محدود و انگشت‌شماری در طول داستان به ایفای نقش می‌پردازند و باید به‌گونه‌ای باشد که این گروه از مخاطبان بتواند به راحتی با شخصیت داستان همذات‌پنداری نمایند. از این‌رو شخصیت‌های نقش‌پذیر در داستان گاه واقعی و گاه غیرواقعی هستند که این موضوع به نوع پردازش داستان به شکل فانتزی و غیر فانتزی در قالب تخیل و طنز یا گونه‌های دیگر، بر ذهن و زبان کودکان و نوجوانان تأثیر بسزایی می‌گذارد.

شخصیت‌ها می‌توانند با گفتار و نوع کردارشان بر روی خواننده کم سن و سال و کم‌تجربه تأثیر بگذارند؛ در نتیجه شیوه پردازش نویسنده در چهره‌پردازی و شخصیت‌سازی از نظر اجتماعی، فرهنگی و روانشناسی در داستان به خواننده کودک و نوجوان یاری می‌رساند تا از طریق تخیل به دنیای فراتری از تجربه و جستن خویش و زیستنی لذت‌بخش قدم بگذارد.

از منظر فروید «رؤیاه‌ها و اسطوره‌ها آرزوی سرکوب‌شده ادیبی هستند که به نحوی پنهان و نمادین ارضا شده است و تخیل نوعی پردازش اولیه است که ایمازهای خاص خود را طبق قاعده جانشین و یا جا به جایی و... تولید می‌کند. او معتقد است ساختار شخصیت بر مبنای سه بخش نهاد، خود و فراخود استوار است.» (فروید، ۱۳۸۲: ۲۸۶)

یکی از مهم‌ترین موضوعاتی که در ادبیات کودکان و نوجوانان می‌توان به آن پرداخت، استفاده از اساطیر و قصه پریان در خلق یک اثر هنری به شکل تخیل و فانتزی، در قالب طنز است. استفاده از شخصیت‌های اسطوره‌ای مانند دیو و پری بر جذابیت قصه‌های کودکان و نوجوانان و فانتزی کردن آن‌ها می‌افزاید. به‌گونه‌ای که

نویسنده می‌تواند با پرداخت شخصیت‌های اسطوره‌ای در داستان فانتزی، فضای طنزآمیز و رازآلود جذاب و خواندی و فراتر از آن، آموزنده و سرگرم‌کننده برای مخاطب کودک و نوجوان خلق کند. تا از این رهگذر علاوه بر علاقه‌مند کردن مخاطب خود به مطالعه، نکات تربیتی و آموزشی را به‌طور غیرمستقیم و در لفافه کلام به خواننده کم سن و سال منتقل نماید. «شخصیت‌ها در فانتزی مثل شخصیت‌ها در افسانه‌های کهن، مطلق نیست و برگرفته از اندیشه انسان معاصر، نسبی است. شخصیت‌های فانتزی، ماهیت انسان و غیرانسانی دارند.» (محمدی، ۱۳۷۸: ۲۸۵)

کنش اسطوره در فانتزی بیشتر بر پایه تخیل هوشمندانه و خلاق است. البته تا حدودی از معیارهای عقلی و به شکل باورپذیر تبعیت می‌کند. «اسطوره و داستان‌های پریان هم سرشار از عناصر جادویی است. کنش‌های فانتزی را نمی‌توان با معیارهای عقلی سنجید و اعتبار آن‌ها را تأیید و تکذیب کرد. با این همه، همین معیارهای عقلی در ساخت فانتزی نقش مؤثری دارد. معیارهای سنجش فانتزی، معیارهای تخیل است و باید حیرت و شگفتی را در خواننده و شنونده برانگیخت.» (همان: ۱۱۹) بنابراین چهره‌پردازی و شخصیت‌سازی در داستان از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است؛ زیرا به رشد تفکر انتقادی کودک و نوجوان کمک کرده و از جهت گوناگون به پرورش ذهن و زبان کودک منجر می‌شود. پژوهش پیش رو بر پایه مطالعات نظری و اسناد به شیوه کتابخانه‌ای و روش تحلیل محتوا انجام شده است. این پژوهش به بررسی توصیفی - تحلیلی محتوای تخیل در شخصیت‌پردازی گول بر اساس نظریه فروید می‌پردازد.

پرسش‌های پژوهش

- ۱- رولد دال و محمدرضا مزروقی چگونه از زیباشناسی در پردازش شخصیت گول در داستان جهت جذاب‌تر نمودن داستان بهره گرفته‌اند؟
- ۲- رولد دال و محمدرضا مزروقی به کمک ظرفیت تخیل در پردازش گول در پی

بیان و تبیین چه نکاتی در مخاطب بوده‌اند؟

۳- رول دال و محمدرضا مرزوقی چگونه توانستند بر اساس نظریه فروید درباره تخیل در جذب مخاطب تأثیرگذار باشند؟

فرضیه‌های پژوهش

نویسندگان هر دو رمان برای جذاب‌تر کردن اثر داستانی از اجزای تخیل بهره گرفته‌اند و توانسته‌اند با طرح نکات اخلاقی چون جسارت و شهامت، کمک کردن به دیگران، جرأت ورزی، آزمون و خطا، مهربان و همدردی، رویارویی با مشکلات و حل مسأله و... از طریق شخصیت‌پردازی غول با مخاطب ارتباط برقرار کنند. رول دال به نسبت مرزوقی و بر اساس نظریه فروید برای جذب مخاطب در داستان‌پردازی پرداخت هدفمندتری داشته است. طبق نظریه فروید تخیل نوعی پردازش اولیه است که ایماژهای خاص خود را طبق قاعده جانشین و یا جا به جایی و... تولید می‌کند و از آنجا که ساختار شخصیت بر مبنای سه بخش خود، خودآگاه و ناخودآگاه استوار است، در شخصیت‌پردازی داستان تأثیرگذار می‌باشد.

ضرورت پژوهش

از آنجا که تا کنون به جز چند پژوهش پیرامون تخیل در شخصیت‌پردازی در ادبیات کودک و نوجوان به این مقوله از منظر بررسی‌ها و تحقیقات دانشگاهی، چندان توجه نشده است و از سوی دیگر اغلب پژوهشگران به تحلیل تخیل در شخصیت‌پردازی پرداخته‌اند و به تحلیل تخیل در شخصیت‌پردازی از زاویه دید نویسنده و قهرمان داستان، توجه نکرده‌اند؛ از این‌رو بررسی پژوهش و بازبینی در این حیطه به جهت تحلیل موضوع ضروری می‌نماید، جنبه نوآوری این تحقیق از آن جهت است که به زیبایی‌شناختی اسطوره و فانتزی در خیال‌پردازی از دیدگاه فروید نیز پرداخته شده است.

پیشینه پژوهش

تاکنون مقالات و رساله‌های متفاوتی در زمینه تخیل و شخصیت‌پردازی تدوین شده است. از میان آثار چاپ شده می‌توان به مواردی که تا حدودی به حیطه این پژوهش مرتبط باشد، اشاره نمود. محمود مهر محمدی در مقاله «بازشناسی مفهوم و تبیین جایگاه تخیل در برنامه‌های درسی و آموزشی با تکیه بر دوران ابتدایی» به نقش برنامه‌های درسی در فعلیت بخشیدن به ظرفیت‌های بالقوه ذهنی یا ساختن ذهن و نقش تخیل در تفکر مفهومی، نسبت گسست‌ناپذیر تخیل یا خلاقیت پرداخته و به مهم‌ترین موانع رسیدن و استفاده کردن از تخیل که شناسایی «قفل‌های ذهنی» در نظام آموزش و پرورش، اشاره کرده است. مقاله «بررسی تأثیر و تفسیر منطق درونی افسانه‌ها در ادبیات کودک نقش آن در پرورش تخیل و رشد خلاقیت در بارور کردن زندگی کودکان» به قلم سیده اسماء نجات به مهم‌ترین کارکرد تخیل در افزایش خودشناسی کودکان و نوجوانان پرداخته و تخیل را در کشف ابعاد شخصیت کودک توسط کودک و تخلیه هیجان‌های درونی، ضروری دانسته است. با توجه به اهمیت تخیل و نقش پرورش آن در رشد ذهنی دانش‌آموزان، استفاده از داستان‌های فانتزی در فهم اسطوره و ضرورت استفاده از عنصر تخیل در کتاب درسی به تفکر خلاق و رشد ذهنی دانش‌آموزان کمک شایانی خواهد کرد. نسیم جهان‌دیده در مقاله «ساختار و ساخت آفرینی تخیل به عنوان بنیادی‌ترین عنصر زیبایی‌شناسی» نام می‌برد که می‌تواند در هنرهای تصویری و کلامی در قالب توصیف و تبیین و تأثیرپذیری، ساختار آفرین و با رویکردی متنوع و متناسب با اثر، تأثیرگذار باشد. سمیه لندی در مقاله «بررسی طرح و تخیل در رمان کنسرو گول» به مهم‌ترین ویژگی تخیل فانتاستیک و ظرفیت‌های تخیل و فانتزی پرداخته و عامل اصلی موفقیت نویسنده را نوآوری‌های موجود در استفاده از طرح و تخیل می‌داند.

چارچوب نظری مقاله

نظریه تخیل، اسطوره و شخصیت‌پردازی از دیدگاه فروید

تخیل یکی از کلیدی‌ترین مفاهیم تأثیرگذار در حوزه علوم انسانی و علوم شناختی است. در مطالعات اسطوره‌شناختی به عنوان مهم‌ترین منبع در خلق روایت‌های قدسی در تشکیل خودِ جمعی و در هنر به عنوان اصلی‌ترین عنصر در آفرینش هنرهای کلامی و تصویری، در روانشناسی شناختی به عنوان اصلی‌ترین کارکرد در تشکیل «خود فردی» انسان مورد تحقیق قرار گرفته است.

فروید درباره تخیل و خیال‌پردازی می‌گوید: «نیروهای انگیزش گر خیال‌پردازی، در حقیقت آرزوهای تحقق نیافته هستند و هر خیال‌پردازی، تحقق یک آرزو و اصلاح واقعیتی ناخوشایند است. این آرزوهای انگیزش گر برحسب جنسیت، شخصیت و شرایط فردی که خیال‌پردازی می‌کند متفاوت‌اند.» (فروید، ۱۳۸۲: ۴۵۳)

فروید در علم روانشناسی با بررسی حیات روانی و آگاهی از رفتار و مشکلات شخصیتی، با تقسیم ذهن به خودآگاه (هشیاری) و ناخودآگاه (ناهشیاری) تحول بزرگی در علم روانشناسی پدید آورد. فروید بخش خودآگاه (هشیار) ذهن را مجموعه‌ای از چیزهایی می‌داند که فرد در لحظه معینی از زبان از آن آگاه است. از نظر فروید هشیاری لایه نازک کل ذهن است و بخش ناخودآگاه (ناهشیار) عبارت از ادراک و شناخت‌هایی که در هشیاری فرد قرار ندارد و به راحتی و با کمی تلاش می‌توان آن‌ها را به سطوح هشیاری آورد. (همان: ۳۷۱)

از نظر فروید، اسطوره‌ها رسوبات تغییر شکل یافته تخیلات و خواسته‌ها و کنش‌های بشر ابتدایی و رؤیاهای تکرارشونده دوران نوجوانی بشریت‌اند. فروید منشأ اسطوره را در اعماق ذهن آدمی و به خصوص در عرصه ناخودآگاه جستجو کرده است. وی در سایه روان‌شناختی اعماق، درون‌مایه‌های ناخودآگاه را پی‌کاو نموده و اعتقاد دارد عرصه خودآگاهی ذهن آدمی، همچون جزیرل بسیار کوچک در اقیانوس از ناخودآگاهی

بروز کرده و ظهور سوانق ناخودآگاه فردی، امیال و زیست‌مایه‌های درونی آدمی است. بنابراین هر چیزی که سرکوب شده حتماً در ضمیر ناخودآگاه باقی مانده، لیکن باید دقیقاً از همین اول خاطر نشان کرد که امور سرکوب شده، همه ضمیر ناخودآگاه را تشکیل نمی‌دهند و ضمیر ناخودآگاه حیطه‌ای گسترده‌تر دارد و امور سرکوب شده، بخشی از ناخودآگاه‌اند. (همان: ۶۵۴)

زیباشناسی ادبیات کودک و نوجوان

اصل یونانی واژه زیبایی‌شناسی Aisthetikos به معنای ادراک حسی است. «پیدایش آن به فیلسوف آلمانی الکساندر کوتلیب می‌رسد که برای نخستین بار نسبتی میان آگاهی زیبایی‌شناسانه آدمی و ادراک حسی او از زیبایی قائل شد.» (احمدی، ۱۳۷۰: ۲۰)

ادبیات کودکان و نوجوانان عرصه زیبایی‌شناسی خاص خود را دارد. همان‌گونه که در ادبیات بزرگسالان جنبه‌های متفاوت زیبایی‌شناسی در نظر گرفته می‌شود. در ادبیات کودک نیز مخاطب در اثری که می‌خواند با جنبه‌های زشت و زیبا، تلخ و شیرین زندگی در موقعیت‌های داستان روبه‌رو می‌شود. منتهی این دریافت‌ها متناسب با مخاطب متفاوت است. «بر اساس زیبایی‌شناسی ادبیات کودک، کیفیات ذوقی زشت و زیبا، پست و والا، کمیک و تراژیک، قهرمان و ضدقهرمان در عالم کودک مورد توجه قرار می‌گیرد و از نگاه کودک آن را می‌بینیم و با دریافت‌هایی روبه‌رو می‌شویم که همواره با دنیای بزرگسالی متفاوت نیست.» (پولادی، ۱۳۸۴: ۳۰)

با توجه به نقش زیبایی‌شناسی ادبیات کودک در عرصه‌های زندگی ذوق زیبایی‌شناسی در رشد کودک تأثیرگذار است و به او ارزش‌های اجتماعی و اخلاقی را می‌آموزد و علاوه بر پاسخگویی به نیاز کودک چه رشد عواطف، احساسات و تفکر کودک کمک خواهد کرد بنابراین طبق آنچه گفته شد کودکان نیز مانند بزرگسالان دارای ذوق زیبایی‌شناسی هستند که بستگی به سن و دریافت مخاطب، متفاوت است.

تخیل، ماهیت و اجزای تخیل

تخیل در لغت

واژه تخیل، صورت مصدری لفظ خیال است. در لغت‌نامه دهخدا به معنای خیال بستن، صورت بستن، کسی را خیال نمودن و... آورده شده است. (دهخدا: ذیل واژه تخیل)

تخیل در اصطلاح

با توجه به کاربرد تخیل و خیال در حوزه‌های علوم مختلف، تعاریف متعددی از آن ارائه شده که برخی از این تعاریف به ماهیت و برخی نیز به آثار و نتایج عملکرد آن اشاره دارد.

- «تخیل عبارت است از توانایی ساختن الگوهای ممکن از تجربه بشری.» (فرای، ۱۳۶۳: ۹)

- «تخیل، فعل یا فرایندی است که آدمی در آن آگاهانه چیزی را تصور می‌کند که قبلاً هرگز در عالم واقع آن را کاملاً ادراک و احساس نکرده است.» (ملکیان، ۱۳۸۹: ۲۱۱)

- «تخیل، هیأت اشیای ناشناخته را تجسم می‌بخشد و شکلی از حافظه است؛ اما حافظه‌ای که تا حدود زیادی از محدودیت‌های تجربه مبتنی بر واقعیت آزاد است.» (برت، ۱۳۷۹: ۳۷)

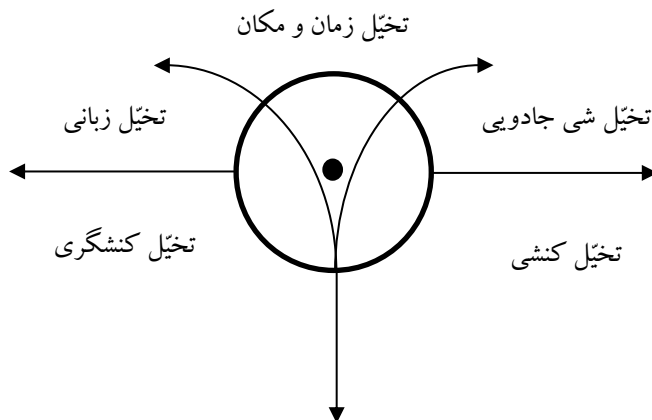
تعاریف فوق، تخیل را به عنوان نیروی ذهن آدمی در نظر گرفته است که به انسان توان تصور، تجسم، تداعی و آفرینش می‌دهد؛ و در سایه یک تخیل سالم و سازنده، فعال و آگاهانه است که خلاقیت و نوآوری در خلق ایده‌های نو و تغییرات هوشمندانه و کاربردی به خدمت گرفته می‌شود تا او را در مسیر پیش رو در زندگی با فرصت‌ها روبه‌رو نموده و او را راهنمایی نماید. بنابراین خلاقیت و تفکر خلاق، لازمه زندگی انسان معاصر است و کودکان و نوجوانان نیز از این قاعده مستثنی نیستند.

«در عنصر تخیل، ساختاری زیبایی‌شناسانه نهفته است. ساختاری که مصالح و ریشه‌هایش در خلاقیت نویسنده وجود دارد. تخیل توده‌ای جامد و بی‌جان از تصاویر محصول ادراک نیست، قوه دگرگون‌ساختن، آنهاست. به بیان دیگر تخیل قوه ساختن تصاویری است که از واقعیت فرا می‌گذرد. برتر از واقعیت‌اند.» (باشلار، ۱۳۶۲: ۱۸)

ماهیت و اجزای تخیل در فانتزی از دیدگاه محمدی

تخیل در ادبیات کودک و نوجوان از آن‌جهت از جایگاه ویژه‌ای برخوردار است که جوهر اصلی فانتزی محسوب می‌شود. هرچه تخیل قوی‌تر باشد، اثرگذارتر خواهد بود. خصوصاً تخیل فانتاستیک که از دنیای فرا واقعیت می‌گذرد تا در بشری مناسب، تجربه‌ای متفاوت را به مخاطب منتقل کند. «تخیل فانتاستیک از آن‌گونه تخیل است که از مرزهای واقعیت فراتر می‌رود و یا به صورت خاص ابعاد و اشکال واقعیت را در جهت نیازها و خواسته‌های خود دگرگون می‌کند. این دگرگونی ناشی از پیوندی است که انسان بین زمان حال با گذشته و آینده برقرار می‌کند.» (محمدی، ۱۳۷۸: ۴)

نمودار تخیل در فانتزی‌ها



تخیل فانتاستیک از دو منبع الگوهای تخیلی کهن و تخیل فردی سود می‌برد و به تخیلی خاص تبدیل می‌شود. تخیلی که از هسته مرکزی می‌جوشد و بیرون می‌آید. بنابراین تخیل در فانتزی، هسته‌ای مرکزی دارد که دایره‌ای به دور این هسته مرکزی، جنس تخیل را شکل می‌دهد. این دایره اجزایی چون تخیل کنشی، تخیل کنشگری، تخیل زبانی، تخیل شیء جادویی، تخیل زمان جادویی، و تخیل مکان جادویی را شامل می‌شود.

تصویر هنری

نویسنده با توجه به فرصت و فضایی که در داستان ایجاد می‌کند، می‌تواند با خلق تصویر هنری بر جذابیت اثر و جذب مخاطب تأثیر بسزایی داشته باشد. در واقع تصویر هنری و خلاق در داستان علاوه بر افزایش انگیزه در مخاطب برای خوانش اثر، می‌تواند ارتباط بین دو دنیای متفاوت خیال و واقعیت را از طریق ظرفیت‌های عاطفی و فکری به وسیله کلمات برقرار سازد. ژان پل سارتر درباره تصویر هنری می‌گوید: «تصویر هنری عبارت از نحوه خاص ظهور یک شیء در شعر انسان یا طریقه خاصی که شعور انسان به وسیله آن، یک شیء را به خود تخصیص می‌دهد.» (براهنی، ۱۳۷۱: ۱/ ۱۱۴)

براهنی درباره تصویر هنری می‌گوید: «قدرت تصویرسازی مهم‌ترین کارکرد تخیل است. تخیل شور و هیجانی است که به کار می‌افتد تا احساس‌ها و اشیا و تجربیات، مختلف و متعلق به زمان‌ها و مکان‌های مختلف را در یک لحظه خاص در کنار هم جمع و یا بر روی هم منطبق کند و در لحظه‌ای، زمانی بیکران و در مکانی محدود سرزمینی پهن‌تر را ارائه دهد.» (همان: ۱۱۵)

در مجموع تصویر هنری در داستان برای برجسته‌سازی ایده و اندیشه در خیال‌پردازی در قالب کلمات است که می‌تواند بر خواننده تأثیرگذار باشد.

قصه‌های پریان و اهمیت آن

قصه‌های پریان به دسته‌ای از قصه‌های غالباً کوتاه گفته می‌شود که در فضایی پر از راز و رمز و سرشار از ماجراهای شگفت و مرتبط با دخالت چهره‌های ورای طبیعی و نامتعارف مثل غول و جن و پری جریان می‌یابند. قصه پریان در اصل به ادبیات شفاهی و فرهنگ عامه تعلق دارد؛ اما شاخه‌ای از قصه‌های پریان (نوع جدید) وجود دارد که نویسندگان معینی به بهره‌گیری از روش قصه‌های پریان فرهنگ عامه آن را خلق کرده‌اند. (ر. ک: پولادی، ۱۳۸۴: ۲۲۹) هانس کریستین اندرسن نویسنده دانمارکی نخستین نویسنده‌ای بود که با نوشتن برای کودکان و نوجوانان، قصه‌های پریان را وارد ادبیات کودک کرد. قصه‌های پریان که بر اساس تخیل در قالب داستانی فانتزی با عواملی چون جادو، خیال، دیو، غول و پری خلق می‌شود مخاطب کودک با عواطف منفی مثل ترس، حسادت، رشک، خشونت، انتقام، نفرت، اندوه و... و عواطف مثبت چون شجاعت، شهامت روبه‌رو شدن با مشکلات غیر منتظره، مهربانی و محبت، کمک و همدردی و... روبه‌رو می‌شود و ضمن آشنایی با عواطف در پایان به احساس خوشایندی دست می‌یابد و این موضوع قسمتی از مراحل رشد کودکان است که در قصه پریان به آن توجه می‌شود. «مرحله‌ای از رشد کودک با بحرانی همراه است و کودک برای رسیدن به بلوغ سنی و روحی باید این بحران‌ها را پشت سر بگذارد و بر مسائل و دشواری‌هایی که با رشد همراه است دست و پنجه نرم کند و بر آن فائق آید. این بحران‌ها و تلاش‌ها با احساس‌ها و عواطفی همراه است که در قصه‌های فانتزیک، کودک ضمن برخورد با زمینه‌های متناسب، همان احساس‌ها و عواطف را تجربه می‌کند و این به او کمک می‌کند تا مسائل رشد را او آسان‌تر از سر بگذراند.» (همان: ۲۴۱)

نمادپردازی غول

نماد در لغت به معنی نمود، نماد و نماینده است و در برابر واژه فرهنگی symbol می‌آید که از یونانی symbolon به معنی علامت، نشانه و اثر گرفته شده است. نماد

عبارت است از چیزی که نماینده چیز دیگری باشد که به صورت اشاره مبهم و یا قراردادی است. استفاده از نمادها به اثر ادبی رنگ و بوی دیگری می‌بخشد؛ نمادها به نویسنده کمک می‌کند تا به‌طور مستقیم اما روشن و ساده در قالب یک کلام و یا اثر هنری فضای ذهن خواننده را تصرف نماید تا مخاطب موضوع و پیام داستان را به شکلی جذاب و خواندنی دریافت نماید. غول در اندیشه افراد خیال‌پرداز موجوداتی فراطبیعی و فرامادی است که توانایی برآورده کردن امیال و آرزوها را دارد. «غول‌ها هیولایی برگرفته از قصه پریان، اسطوره‌ها و افسانه‌های کهن هستند». (محمدی، ۱۳۷۸: ۲۹۵) موجوداتی قوی اما احمق و گاه مهربان و ساده که نیروی عجیب دارند.

غول موجودی افسانه‌ای و عظم الجثه است. آن‌ها زاینده خیال مردم و داستان‌سرایان هستند و اغلب در داستان‌های عامیانه از آن یاد می‌شود. دیو یا غول صورت وهمی موجود افسانه‌ای که او را با قدلند و هیکل درشت تصور می‌کنند. نوجوان در دوران حساس نوجوانی به مرحله‌ای از زندگی به نام بحران هویت که می‌رسد برای جستن خود و عبور از این مرحله با شخصیت‌های خیالی و فراطبیعی به نام غول به همسان‌سازی یا همذات‌پنداری می‌پردازد.

اساطیر و کودکان

اسطوره و استفاده از نمادهای اساطیری در ادبیات داستانی کودک تأثیر بسزایی دارد. به‌گونه‌ای که کودک می‌تواند از کردار و گفتار قهرمانان مثبت قصه و داستان به عنوان الگو بهره گیرد. نه اینکه کودک سراسر شخصیت خود را بر مبنای قهرمان شکل دهد. توقع ندارد کودک خود را در سطح قهرمان ببیند. بلکه به عنوان یک الگوی محدود از قهرمان داستان تأثیر بپذیرد. پولادی در خصوص اهمیت اسطوره برای کودکان می‌گوید: «اسطوره یکی از منابع طبیعی کتاب کودک محسوب می‌شود. زیرا هر کودک در تخیل خود بذر تمام تجاربی که بشر در تاریخ خود طی کرده است فراهم دارد. کودک همچون انسان اولیه آتش را کشف می‌کند.» (پولادی، ۱۳۸۴: ۲۲۶)

اهمیت فانتزی و تخیل در ادبیات کودک

داستان‌های فانتزی به داستان‌هایی گفته می‌شود که بین واقعیت و تخیل جریان دارد. غافلگیری، جنجال‌برانگیز بودن بحث‌انگیز، امکان وقوع محال، لذت‌بخش، خردگریز و نوگرا در تخیل سازی می‌باشند. داستان از گونه فانتزی سفر در زمان و مکان است که طرحی پیچیده دارد که به قدرت جادو و عنصر تخیل با استفاده از شیوه‌های خلق شده داستان را باورپذیر می‌کند. «اولین نویسنده‌ای که فانتزی مدرن را به حوزه ادبیات کودک وارد کرد هانس کریستیان اندرسن بود. ذهن موفق فوق‌العاده حساس او در هر چیز و هر کس، زندگی را کشف می‌کرد. هر چیزی که تخیل او با آن درگیر می‌شد. برای او به پایه یک داستان تبدیل می‌شد و با سمبلی که توسط آن غم و شادی اطراف خود را انتشار می‌داد.» (سلاجقه، ۱۳۸۷: ۲۶۰)

تخیل مهم‌ترین عامل شکل‌گیری یک اثر داستانی فانتزی، در ادبیات است. کارکرد تخیل در ساخت تصاویر هنری جذاب و بدیع از مباحث زیبایی‌شناسی در داستان است که به شیوه و شگردهای پردازش نویسنده در جذب مخاطب می‌تواند تأثیرگذار باشد. نویسنده با مخاطب‌شناسی در بستر داستان فانتزی و تخیلی دنیای خیالی را خلق می‌کند تا کودک و نوجوان بتواند در این بستر خیالی یک زندگی پرهیجان، شگفت‌انگیز و جنجالی را تجربه نماید.

در توضیح کارکرد فانتزی در ادبیات کودک و نوجوان آمده است که «فانتزی‌ها به بچه‌ها کمک می‌کند تا کنجکاوی‌شان را گسترش دهند و مشاهده گران زندگی شوند. حساسیت به قوانین و تنوع در محدوده قوانین را به آنها می‌آموزند و ذهنشان را به روی امکانات نو می‌گشایند. فانتزی‌ها به کودکان کمک می‌کنند تا تخیلشان را گسترش دهند و یا آن را بهبود بخشند.» (محمدی، ۱۳۷۸: ۱۳۵)

اهمیت پرداختن به فانتزی در ادبیات کودک از طرفی به جهت علاقه و توجه به ذوق کودکان است و از سوی دیگر جذابیت در نوع خلق اثر است که باعث جذب و برطرف

کردن حس نیاز در مخاطب می‌شود. اینکه چرا فانتزی برای کودکان جذاب است، به دلیل قرابت طبیعی است. «نظریه قرابت طبیعی یعنی آنکه ذوق کودکان به‌طور طبیعی به ذوق بشر در مراحل نخست تکامل خود نزدیکی دارد.» (پولادی، ۱۳۸۴: ۱۲۸)

معرفی محمدرضا مرزوقی

محمدرضا مرزوقی متولد خرداد ۱۳۵۵ در شهرآبادان است. کودکی‌اش با خاطراتی محو از انقلاب پنجاه‌وهفت و خاطراتی روشن و شفاف از جنگی که در چهارسالگی‌اش آغاز شد گره‌خورده است. جنگ و انقلاب و سال‌های پس از انقلاب مضمون بسیاری از کتاب‌های او شد. در چهارسالگی به دلیل بالا گرفتن جنگ در مرزهای کشور مجبور به ترک شهرشان شدند و به شهر بوشهر رفتند تا اوایل نوجوانی را در آن شهر و کنار دریا و بندری گذرانند که بستر بسیاری از داستان‌هایش باشد. سال ۱۳۶۹ با بازگشت دوباره به شهری که هنوز پر از آثار دست‌نخورده جنگ و انقلاب بود میل نوشتن از آنچه دوست داشت از نزدیک تجربه کند در او جرقه زد. اولین داستانش را سال ۱۳۷۲ در سروش نوجوان چاپ کرد مرزوقی از سال ۱۳۷۵ برای ادامه تحصیل در رشته تئاتر از آبادان به تهران آمد. اولین زمان او نیز در همین سال به چاپ رسید. او در زمینه ادبیات بزرگسال و نوجوان به یک اندازه فعال بوده است مرزوقی عضو انجمن مستندسازان خانه سینما و عضو انجمن نویسندگان کودک و نوجوان است.

برخی از آثار محمدرضا مرزوقی

در زمینه ادبیات بزرگسالان: رمان عاتکه (۱۳۸۱)، رمان تل عاشقون (۱۳۸۴)، رمان پسین شوم (۱۳۸۶)، باید حرفای دیشمو جدی می‌گرفتی (۱۳۹۶)
در زمینه ادبیات کودک و نوجوان: شاهدخت بلخ (رمان نوجوان) (۱۳۹۲)، قصه‌های تالاب (داستان کودکان) (۱۳۹۲)، دلهره‌های خیابان وحید (رمان نوجوان) (۱۳۹۵)،

بچه‌های کشتی رافائل (رمان نوجوان) (۱۳۹۳)، دی‌وی‌دی اسرارالغولان (رمان نوجوان) (۱۳۹۵).

خلاصه داستان دی‌وی‌دی اسرارالغولان

داستان این کتاب، حکایت سه پسر نوجوان شیطانی است که پس از به بار آوردن خرابکاری‌های بسیار در مدرسه جرأت بازگشتن به آنجا را ندارند و طی یک نقشه کودکانه تصمیم می‌گیرند به طالقان بروند و در خانه متروکه پدربزرگ یکی از بچه‌ها اقامت کنند تا آب‌ها از آسیاب بیفتند. اما در همان شب ورود در انبار خانه پدربزرگ با پیرمردی جادوگر مواجه می‌شوند که به آن‌ها یک دی‌وی‌دی می‌دهد. پیرمرد به بچه‌ها می‌گوید که راه‌حل مشکلشان در این دی‌وی‌دی است فردی که نام او دنلق (دهن لق) است در دی‌وی‌دی وجود خارجی می‌یابد و قرار است در مشکلات به بچه‌ها کمک کند اما دنلق خودش به انواع مشکلات و گرفتاری‌ها دچار است. پدرش خوانده‌اش او را جادو کرده و قرار شده تا زمان به اتمام رسیدن موعد تنبیه وی به صورت یک غول انفورماتیک در دی‌وی‌دی بماند. بچه‌ها بالاخره به خانه‌های خود باز می‌گردند و دنلق به آن‌ها در درس خواندن کمک می‌کند و نمره‌های خوبی می‌گیرند. اما دی‌وی‌دی خراب می‌شود و خش برمی‌دارد و برای درست کردن آن و رفع خش به مغازه‌ای می‌روند که شاگردی عجیب‌وغریب به نام عبدالحلیم دارد. بچه‌ها با کمک عبدالحلیم تصمیم می‌گیرند قفل دی‌وی‌دی را بشکنند و دنلق را کپی کنند بچه‌ها دوست داشتند که دنلق آزاد شود و در نهایت می‌توانند قفل دی‌وی‌دی را با کمک عبدالحلیم بشکنند و دنلق را آزاد کنند.

درباره نویسنده رمان غول بزرگ مهربان

رولد دال نویسنده و شاعر محبوب کودکان در سال ۱۹۱۶ در لانداف گلامورگان به دنیا آمد. در جنگ جهانی دوم به نیروی هوایی انگلستان در نایروبی، پیوست. مدتی در

یونان و سوریه خلبان جنگی بود. در سال ۱۹۴۲ به واشینگتن رفت و نویسندگی را شروع کرد / اولین داستان‌هایش را بر اساس تجربه‌هایش در جنگ در نشریات آمریکا به چاپ رسانید. اما خیلی زود به نوشتن برای بچه‌ها گرایش پیدا کرد و با نوشتن داستان‌های انگلیسی در کانون توجه صاحب نظران قرار گرفت. از او آثار کوتاه و بلند به چاپ رسیده است. رولد دال برندهٔ جایزه ویت برد در سال (۱۹۸۳ م) شد. سرانجام در سال ۱۹۹۰ میلادی، در حالی که ۷۴ سال سن داشت به دلیل بیماری نادری به نام سندروم میلودیسپلاستیک در گذشت.

برخی از آثار رولد دال: جیمز و هلوی غول‌پیکر (۱۹۶۱)، چارلی و کارخانه شکلات‌سازی (۱۹۶۴)، انگشت جادویی (۱۹۶۶)، آقای روباه شگفت‌انگیز (۱۹۷۰)، چارلی و آسانسور بزرگ شیشه‌ای (۱۹۷۲)، غول بزرگ مهربان (۱۹۸۲)، جادوگرها (۱۹۸۳)، ماتیلدا (۱۹۸۸) و... از آثار منتشر شده از رولد دال است. او اشعاری را نیز برای کودکان سروده و به چاپ رسانیده است.

خلاصهٔ رمان غول بزرگ مهربان

غول بزرگ مهربان، ماجرای غولی است به نام بی اف جی. او صورت بزرگ و رنگ پریده‌ای دارد و پوستش چروکیده و گوش‌هایش فوق‌العاده بزرگ است دماغش شبیه یک چاقوی تیز و چشم‌هایش درخشان است. بی اف جی در حال دمیدن خواب‌های خوش به اتاق بچه‌های آقای کوچی است که سوفیا از پنجرهٔ یتیم‌خانه بی اف جی را می‌بیند. بی اف جی هم به‌طور اتفاقی با سوفیا چشم در چشم می‌شود و چون بی اف جی متوجه شده که سوفیا او را دیده، سوفیا را از یتیم‌خانه می‌رباید و به سرزمین غول‌ها می‌برد. سوفیا در سرزمین غول‌ها وارد دنیای عجیب، جالب و ترسناک می‌شود. بی اف جی به سوفیا این اطمینان را می‌دهد که او گوشت‌خوار نیست و غذایش فقط یک نوشابه گازدار و خیار حلوایی بد مزه است. بی اف جی برخلاف غول‌های دیگر

شخصیت و ویژگی خوب و مهربانی دارد. بی اف جی تصمیم می‌گیرد با غول‌های آدم‌خوار مبارزه کند. از طرفی سوفیا پس از ورود به سرزمین غولها متوجه می‌شود که غول‌های گوشت‌خوار هر شب به انگلستان می‌تازند تا چند بچه آدمیزاد را ببلعند. غول‌های دیگر غول مهربان را اذیت می‌کند و وجود او را برای سرزمین غول‌ها ننگ می‌دانند و او را به این دلیل بی‌عرضه‌ای می‌خوانند که آدم‌خوار نیست. بی اف جی و سوفیا برای نجات بچه‌ها به پیشنهاد سوفیا به انگلستان سفر می‌کنند و مستقیماً وارد قصر ملکه می‌شود. بی اف جی، رؤیایی درباره‌ی غول‌های بچه‌خوار به ذهن ملکه می‌دمد. زمانی که ملکه از خواب بیدار می‌شود سوفیا را نشسته بر لبه‌ی پنجره‌ی اتاق خوابش می‌بیند. سوفیا ملکه را به بی اف جی معرفی می‌کند. بعد از آشنایی ملکه دستور می‌دهد تمام امکانات پذیرایی برای سوفیا و بی اف جی مهیا شود. بعد از صرف غذا بی اف جی به ملکه توصیه می‌کند که غول‌ها را هنگام خواب دستگیر کنند. ملکه به فرمانده‌ی نیروی هوایی انگلستان و ستاد ارتش دستور می‌دهد تا با سوفیا و بی اف جی به کشور غول‌ها که نقشه‌ی آن را بی اف جی بلد است بروند و آن‌ها را دستگیر کنند و به بند بکشند. بی اف جی شجاعانه به غول گوشت‌خوار حمله کرد و مانع از خورده شدن یکی از سربازها شد؛ اما غول گوشت‌خوار بی اف جی را به گوشه‌ای پرتاب کرد. سوفیا به دفاع از بی اف جی ته‌سنجاق سینه‌ای را که ملکه به او هدیه داده بود را در مچ پای غول فرو کرد و غول گوشت‌خوار از شدت ترس سرباز را به گوشه‌ای پرت کرد و مچ پای خود را محکم می‌گیرد و با ترفندی که بی اف جی زد غول گوشت‌خوار مثل بوقلمونی با طناب به هم پیچیده شد. هلیکوپترهای نیروی هوایی غول‌ها را به انگلستان بردند و آن‌ها را در گودالی عمیق انداختند. به دستور ملکه از بی اف جی قدردانی کردند و خانه‌ی عظیمی برای او ساختند و لقب او را، خواب‌دهنده‌ی سلطنتی گذاشتند. بعد از مدتی، سوفیا همسایه دیوار به دیوار بی اف جی می‌شود و به او طرز صحیح صحبت کردن و نوشتن را می‌آموزد. در پایان داستان مشخص می‌گردد که نویسنده‌ی کتاب غول کتاب مهربان

خود بی اف جی است. داستان غول بزرگ مهربان با ترس و دلهره نگرانی و خشم شروع می‌شود و به آرامش و امید ختم می‌شود. آثار یک نویسنده، نمونه آشکاری از طرز فکر وی می‌تواند تلقی شود به کارگیری لغات، زبان، سبک فکری و ایدئولوژی خاص از سوی نویسنده در حقیقت جهت‌گیری فکری وی را مشخص می‌سازد. ساخت شخصیت در یک اثر داستانی از هوش و خلاقیت نویسنده و طرز فکر و تخیل خلاق وی نشأت می‌گیرد.

تحلیل محتوای دو رمان

تأثیر اجزای تخیل در شخصیت‌پردازی غول

تخیل گوهر اصلی فانتزی است که می‌تواند در قالب قصه‌های فانتزی و از طریق شخصیت‌های غیرانسانی در پردازش شخصیت‌ها نقش عمده‌ای ایفا کند و بر مخاطب تأثیرگذار باشد. بنابراین هر چه تخیل هوشمندتر و باورپذیرتر باشد الگوپذیری آن در مخاطب بیشتر است. در دو رمان غول بزرگ مهربان اثر رولد دال و دی‌وی‌دی اسرارالغولان که به تحلیل محتوای تخیل و اجزای آن پرداخته می‌شود، نمونه‌هایی از اجزای تخیل به کار رفته در هر دو رمان به شرح زیر آورده می‌شود:

۱- تخیل کنشی (تخیل حرکت)

تخیل کنشی در واقع تضاد بین دو نیروی خیر و شر در وجود شخصیت داستان است. به گفته محمدی تخیل کنشی همان تخیل حرکت در داستان است که به تخیل نویسنده جهت می‌دهد. شخصیت داستان از یک دنیای واقعی به دنیای غیرواقعی و خیالی در حرکت است. (ر. ک: محمدی، ۱۳۷۸: ۳۹)

غول بزرگ مهربان و دی‌وی‌دی اسرارالغولان این نوع تخیل به کار رفته است. در داستان غول بزرگ مهربان، بی اف جی غول مهربانی است که با غول‌های دیگر بسیار

متفاوت است. او دوستدار بچه‌هاست و برای ثابت کردن این ادعا خطر می‌کند و وارد دنیای آدم‌ها می‌شود. حتی خطر دیده شدن را به جان می‌خرد و فکر همه‌چیز را می‌کند. سوفیا گفت: تو آدم‌خوار هستی؟

غول خنده بلندی سر داد و فریاد زد: «فقط به خاطر اینکه من یک غول هستم، تو فکر کرد من یک آدم‌خوار هستم. تو حق داشتی. همه غول‌ها، ناقلا، شکم‌پرست و خیانت‌کار هست! ما الان در سرزمین غول‌ها هستم، غول‌ها همه این اطراف هست. غولی که استخوان می‌جود، هر شب برای شام دو تا آدم چاق‌وچله را خورد. صدای خرد شدن استخوان‌ها تا فرسوخا رفت.» (رولدال، ۱۳۷۸: ۲۳)

در داستان دی‌وی‌دی اسرارالعولان مخاطب با غولی به نام دنلق روبه‌رو هست که بی‌خیال، بی‌تفاوت است که بیشتر به ظاهرش می‌پردازد و از قدرت فکر غافل است. دنلق یک غول در قالب موجودی اینترنتی و خارق‌العاده هست. در صورتی که در متن داستان کار خاص و خارق‌العاده‌ای انجام نمی‌دهد و تنها ادعا می‌کند که کارهای بزرگ از عهده‌اش برمی‌آید.

«یک‌دفعه لباس زمستانی‌اش تغییر کرد. تی‌شرت سفید تنش بود و شلوار بلند فاستونی، روی تی‌شرتش، جلیقه‌ای هم پوشیده بود که طرح گلبرگ داشت. احمد با تعجب داد زد: چه با حال، لباس‌هایش ایرانی شد.» (مرزوقی، ۱۳۹۵: ۴۰)

۲- تخیل کنشگری (تخیل صورت)

تخیل کنشگری همان تخیل جزئیات و طرح آن برای رسیدن به صورتی دیگر است. به نوعی تغییر شکل دادن از صورت اولیه است. «در واقع نویسنده با تخیل صورت، تخیل ترکیب اجزا و اشکال موجود است برای رسیدن به شکلی تازه.» (محمدی، ۱۳۷۸: ۳۵)

رولد دال درباره غول داستانش در تخیل کنشگری با تداعی سایه غول در ذهن نویسنده وارد داستان می‌شود. در واقع برای اینکه خواننده با غول داستانش روبه‌رو شود

و هراسی به خود راه ندهد شروع به مقدمه‌چینی و فضاسازی می‌کند تا از شدت ترس در مخاطب کاسته شود. اما با تمام احتیاطی که در توصیف غول به کار می‌برد دربارهٔ سایهٔ غول چنان تصویری برای خواننده ترسیم می‌کند که مخاطب همچنان با ترس و تعجب منتظر دیدن غول است.

«آن موجود آدمیزاد نبود، نمی‌توانست آدم باشد چون قدش چهار برابر قدبلندترین آدم دنیا بود. به قدری بلند بود که سرش از پنجرهٔ دوم ساختمان‌ها هم بلندتر بود سومی دهانش را باز کرد تا داد بکشد. اما صدایی از گلوی بیرون نیامد حنجره‌اش هم مثل همهٔ بدنش، از ترس خشک شده بود. آن هیکل بلند و سیاه داشت به طرف او می‌آمد...» (رولد دال، ۱۳۷۸: ۱۳)

مرزوقی در تخیل‌کنشگری به خوبی این نوع تخیل را در داستان وارد کرده است. این نویسنده در خلق غول و توصیف صورت و شکل غول بسیار جذاب و موفق عمل کرده است، به طوری که با غول‌های دیگر در صورت و شکل ظاهر متفاوت است.

«یک دفعه حجمی از گوشت روی مانیتور ظاهر شد، گوشتی که انگار آن را به دقت روی آتش ملایمی پخته بودند و حسابی جا افتاده بود... حجم گوشتی تکان خورد و یا چرخشی فنی شکل، نصف بالایی‌اش چرخید سمت مانیتور... دود توی صفحه مانیتور به شکل ماری که دور خود چمبره زده، چرخید و چرخید و شکل آدم به خودش گرفت.» (مرزوقی، ۱۳۹۵: ۳۶-۳۵) و در پایان داستان نیز مرزوقی به خوبی از تخیل کنشگری استفاده کرده است و دنلق به صورت دودی سیاه و از طریق یک سری پرینت و آزمایشات از دی‌وی‌دی اسرارالغولان بیرون می‌آید و آزاد می‌شود.

«مخزن خالی شده بود و دودی که فضا را پر کرده بود ناگهان متوقف شد. بعد جریانی بیجشی به خود گرفت و همچون گردباد دور احمد چرخید و او را در میان خود گرفت... تودهٔ دود مثل ماری که دور طعمه‌اش چنبره می‌زند، دور احمد می‌چرخید و از قامتش بالا رفت تا به سقف رسید...» (همان: ۱۷۰)

۳- تخیل شیء و جادویی

در تخیل شیء در جادویی که به گفته محمدی یکی از پیچیده‌ترین نیازهای انسان را بیان می‌کند، به نوعی تملک است. در واقع هر شیء سحرآمیزی که غیب می‌کند و ظاهر می‌سازد و یا در لحظه از جایی به جای دیگر نقل مکان می‌کند. (ر. ک: محمدی، ۱۳۷۸: ۳۷)

در داستان‌های پریان هرگاه از شیء جادویی نامی برده می‌شود، ابزاری چون جاروی جادوگران، چوب سحرآمیز، قالیچه پرنده و... به ذهن متبادر می‌شود. در بررسی سطحی اغلب رمان‌هایی که شخصیت‌پردازی آن با غول شروع می‌شود کمتر غولی است که به ابزار یا وسیله‌ای تعلق خاطر داشته باشد و اگر چنین باشد بسیار محدود است.

در اثر رولد دال غول داستان که بی اف جی نام دارد ابزار کار مخصوص خود را دارد. بی اف جی در ابتدای داستان با یک چمدان، ترومپت و تنگ شیشه‌ای که رنگی هست، ظاهر می‌شود. بی اف جی از حمل این ابزار و وسیله‌ها هدف بزرگی دارد که آن هدف به تصور خودش به آرامش اهالی آن شهر خصوصاً کودکان و نوجوانان منجر می‌شود. به طوری که بدون آن ابزار، بی اف جی در رسیدن به اهدافش موفق نخواهد بود.

«غول چمدانش را روی پیاده رو گذاشت. بعد خم شد و در چمدان را باز کرد و چیزی از درون آن بیرون آورد. چیزی که شبیه به تنگ شیشه‌ای بود. او در آن تنگ را باز کرد و محتویاتش را درون آن چیزی ریخت که شبیه ترومپت بود.» (رولد دال، ۱۳۷۸: ۱۵)

در داستان رولد دال شیء جادویی ابزار دست و کار غول است، اما در داستان مرزوقی آن شیء جادویی که در ابتدا شبیه به سی دی است و در ادامه به آن دی‌وی‌دی گفته می‌شود ابزاری است برای نمایان کردن و ظاهر شدن غول داستان مرزوقی که دنلق نام دارد. دنلق غول زائیده فکر نویسنده است که از دی‌وی‌دی بیرون می‌آید. که این

دی‌وی‌دی توسط پیرمرد عجیب‌وغریب که در خانه قدیمی و متروکه پدر بزرگ یزدان است ظاهر می‌شود و به دست یزدان و دوستانش می‌رسد.

پیرمرد رو کرد به یزدان و مرتضی و با صدایی که هی قِرِقر و فِرِفِر می‌کرد گفت: «اولاً سی دی نیست و دی‌وی‌دیه بعد، کی گفته بازی توشه؟» (مرزوقی، ۱۳۹۵: ۲۹)

در طول دو داستان مخاطب بارها با ابزار و شیء جادویی که در دست شخصیت اصلی داستان (غول) است، مواجه می‌شود؛ اما در داستان رولد دال در اواسط داستان خبری از ترومپت نیست و مسیر داستان با تخیل غول و شخصیت‌های اضافه شده به داستان جلو می‌رود؛ اما در داستان مرزوقی این شیء جادویی، دی‌وی‌دی و... تا پایان داستان به ایفای نقش می‌پردازد.

تخیل زبانی (تخیل اندیشه)

تخیل زبانی یا اندیشه یکی از اجزای تخیل است که شیوه خاص به کارگیری زبان برای پیوند غیرواقعی به واقعی است. این زبان حاصل تخیل و اندیشه نویسنده است که در اشکال واژگان زبان و گاهی با بیان آهنگین به وجود می‌آید. قسمتی از این زبان بیشتر شبیه ورد خوانی جادوگران است و زبان جدید است. «تخیل زبانی یعنی آفرینش زبان نو، انحراف از زبان هنجار و بازی با زبان هنجار که باید در فانتزی‌ها وجود داشته باشد. به نوعی ریشه این تخیل در آداب و آیین جادویی است.» (محمدی، ۱۳۷۸: ۴۳)

در قصه پریان نیز نویسنده از ظرفیت زبان تخیل برای خلق معنای جدید در فرم کلمه استفاده می‌کند و تخیلی را به واقعیت پیوند می‌زند که به جذابیت اثر خود می‌افزاید.

در دو اثر غول بزرگ مهربان و دی‌وی‌دی اسرارالغولان تخیل زبانی به دو شکل رخ می‌دهد. این تخیل زبانی گاهی از اندیشه تخیل نویسنده در مورد شخصیت‌های داستان رخ می‌دهد و گاهی از اندیشه شخصیت‌های داستان رخ می‌دهد.

آنچه از تخیل نویسنده به شخصیت‌های داستان تحمیل می‌شود، تخیل زبانی نویسنده را شکل می‌دهد و آنچه شخصیت داستان از اندیشه و تخیل خود بهره می‌گیرد، تخیل زبان شخصیت داستان را رقم می‌زند که به نظر می‌رسد تخیل زبانی شخصیت داستان برای جذب مخاطب جذاب‌تر و تأثیرگذارتر است.

رولد دال در تخیل زبانی برای غول داستان نام «بی اف جی را برمی‌گزیند و تا پایان داستان او را با همین نام می‌آورد. اما این تخیل زبانی از سوی غول با تلفظ اشتباه و گاهی طنزآمیز کلمات و عبارات همراه است. غول داستان رولد دال صاحب کلمه جادویی و زبانی مقل کلام جادوگرها نیست اما به خاطر تلفظ اشتباه برخی کلمات طنز شیرینی در بیان غول است که به جذابیت تخیل زبانی داستان افزوده است. غول گفت: «مردم ویلز طعم نهنگ را داد.» سوفیا گفت: «منظورت ویلز است یا ویلیز؟» (رولد دال، ۱۳۷۸: ۲۶)

اما بی اف جی که خود یکی از شخصیت‌های اصلی داستان رولد دال در کتاب غول بزرگ مهربان است، اندیشه و تخیلی مستقل از نویسنده دارد و صاحب ایده و طرح‌های جذاب است که مخاطب را به دنبال ماجراجویی‌های خویش می‌کشاند، بی اف جی غولی است که با زبان گرم و مهربان، خواننده را با خود همسو و همراه می‌کند. «من یک غول عجیب هستم. من یک غول خوب هستم. من تنها غول خوب، مهربان و دوست‌داشتنی هستم. من بی اف جی هستم.» (همان: ۲۷)

مرزوقی از تخیل زبانی در داستانش استفاده کرده و به خوبی توانسته از این اجزای تخیل در شرح و بسط دادن داستان بهره لازم را ببرد. آنجا که پیرمرد در خانه متروکه پدر بزرگ یزدان ظاهر می‌شود چیزهایی می‌شنیدند، اما معنی‌شان را نمی‌فهمیدند. کلماتی حَشْرَن... بَشْرَن... هورانی... بوررانی... یوو... ها... هوووو... و... و... و... و... (ر. ک: مرزوقی، ۱۳۹۵: ۲۱) همچنان از توی طویله صدا می‌آمد: «هوررانی... هوررر... کووووررانی... کووررر... یوووو... و...» (همانجا)

و دیگر آنجا که پیرمرد برای حل مشکل آن‌ها ورد جادویی خواند تا بتواند با ظاهر کردن چیزی شبیه به سی دی که به گفته پیرمرد دی‌وی‌دی نام داشت، آن‌ها را از مخمصه‌ای که در آن گرفتار شده بودند برهاند.

«پیرمرد ور وره‌ای که اعصابش از سروصدای آن‌ها به هم ریخته بود، صدایش را بالاتر می‌برد: «شه... شه... شررانی... په... په... پیرانی... میخک و خر زهره... دو رکن ذره ذره... حلوانی... حلوانی... بیار یه حلال...» (همان: ۲۸)

تخیل مکان و زمان (تخیل ابعاد)

مکان و زمان در رشد و سقوط انسان همیشه نقش داشته و انسان را در خود پایبند و محصور کرده است. به گفته محمدی، تخیل مکان و زمان، تخیل ابعاد است و انسان همیشه محاط در ابعاد است. (ر. ک: محمدی، ۱۳۷۸: ۴۰)

در تخیل مکانی، مکان نقش مهم و تأثیرگذاری بر شخصیت و یا شخصیت‌های داستان دارد؛ به همین خاطر مکان، بستری هم برای دیده شدن شخصیت و یا شخصیت‌های داستان است که موفقیت یا شکست قهرمان را در داستان فراهم می‌کند.

تخیل مکانی، تخیل بستر و تخیل زمانی، تخیل گذرا است. در تخیل مکانی، بستری که کنشگر درون آن است یا مورد توجه اوست تصویر می‌شود و در تخیل زمانی، موقعیت کنشگران در گذار از این زمینه‌هاست.

تخیل مکانی به سه شکل عمده زمین، زیرزمین و آسمان تقسیم می‌شود. زمین که محور اصلی تخیل است و بستر حضور زندگی آدمی است. آسمان جایگاه جاه‌طلبانه و برای ابراز حس برتری و قدرت می‌باشد و زیر زمین بستری برای خاموشی و مرگ است.

در دو رمان غول بزرگ مهربان و دی‌وی‌دی السرارالغولان، عمدتاً تخیل مکانی بر روی زمین اتفاق می‌افتد در قسمتی از داستان غول بزرگ مهربان آنجا که غول، سوفیا را

از یتیم خانه می‌رباید. غول برای حرکت کردن به محل زندگی‌اش قدم‌های بلندی برمی‌دارد این گام‌های بلند به تصور سوفیا گاهی بین زمین و آسمان رخ می‌دهد، چیزی به شکل پرواز، اما پرواز نیست. «غول همان‌طور که به سرعت می‌دوید و شنل بلندش از پشت سر مثل بادهای پرنده‌باز ده بود، از خیابان عبور کرد، طول قدم‌هایی که برمی‌داشت، بزرگ‌تر از یک زمین تنیس بود. او از دهکده خارج شد. از روی مزارع گذشت، از رودخانه سر راهش با یک پرواز بلند عبور کرد. سوفیا درون پتو می‌چاله شده بود و به بیرون نگاه می‌کرد. آن‌ها از بالای مزارع، رودخانه‌ها و بوته‌ها گذشتند. بعد از مدتی فکر وحشتناکی به ذهن سوفیا رسید. او با خود گفت: "غول خیلی سریع می‌دود حتماً..."» (رولد‌دال، ۱۳۷۸: ۱۷)

پاهای غول دیگر روی زمین نبود. انگار غول پرواز می‌کرد. دیگر نمی‌شد گفت که آن‌ها بر بالای زمین هستند یا دریا؟ گویی پاهای این غول، جادویی بود... سوفیا احساس می‌کرد که آن‌ها دارند از روی اقیانوس می‌گذرند. (همان: ۱۹)

مرزوقی نیز در داستان دی‌وی‌دی اسرارالغولان از تخیل مکانی و زمانی غافل نشده است و از این نوع تخیل در داستان خود بهره گرفته است. مرزوقی پیرمرد عجیب و غریب را در قسمتی از خانه متروک و قدیمی پدر بزرگ یزدان، پیش روی مخاطب قرار می‌دهد.

«نورهایی رنگ‌ووارنگ از درودیوار و سوراخ‌های طویله بیرون زد. نورها چنان تندوتیز بودند که برق از چشمانشان پرید. انگار سیلی از نور راه افتاد و به همه‌جا نشست می‌کرد. ترسشان کم‌کم ریخت. نورها، بامزه هم بودند. نور توی چشمان بود، اما چشمانشان را نمی‌زد. لابه‌لای نورهای رنگارنگ، پیرمرد قوز کرده بود روی منقلی از ذغال گداخته. پشتش به آن‌ها بود و نمی‌دیدند چه می‌کند.» (مرزوقی، ۱۳۹۵: ۲۱)

نتیجه

پژوهش حاضر کوشیده است تا با بررسی و تحلیل زیبایی‌شناسی تخیل در شخصیت‌پردازی غول با تکیه بر دو اثر داستانی فانتزی دی‌وی‌دی اسرارغولان و غول بزرگ مهربان، به تأثیر شگرف آن در تعلیم و نقش پرورش آن در اندیشه و افکار مخاطب کودک و نوجوان بر اساس نظریه شخصیت‌پردازی فروید بپردازد.

در بررسی‌های به عمل آمده در دو داستان غول بزرگ مهربان و دی‌وی‌دی اسرارالغولان، از جهت ساختار استفاده از اجزای تخیل و کیفیت خلق اثر، چنین دریافت می‌شود که رولد دال و مرزوقی علاوه بر استفاده از عنصر تخیل، به کمک ظرفیت اجزای تخیل در حوزه زیباشناسی ادبی با پردازش شخصیت غول، به مسائل دنیای کودک و نوجوان از جمله به نکات اخلاقی، اجتماعی و روانشناسی تا حدودی اشاره کرده‌اند. رولد دال با خلق غولی به نام «بی اف جی» در مقایسه با محمدرضا مرزوقی با خلق غولی به نام «دنلق» به‌گونه‌ای هدفمندتر از اجزای تخیل در داستان بهره‌جسته است. رولد دال با تخیل کنشی و کنشگری داستان را شروع و شخصیت غول داستانش را با تخیل شیء جادویی به مخاطب معرفی می‌کند. نویسنده از تخیل مکانی و زمانی به طرز شگفت‌انگیز و حیرت‌آور در داستان استفاده کرده و با کاربرد تخیل زبانی به جذابیت اثر خود افزوده است در حالی که مرزوقی با تخیل مکانی و زمانی، به‌طور جزئی و گذرا داستان را شروع و تخیل شیء جادویی را در اثر خود دست‌کم می‌گیرد و در مجموع جز در مورد تخیل کنشگری که به خوبی آن را بسط داده است، آن‌گونه که باید به دیگر اجزای تخیل در داستان نپرداخته است و مخاطب را با اصلاحات مربوط به علم کامپیوتر، آن هم به‌طور سطحی و ابتدایی و اطلاعات پراکنده، سرگرم می‌سازد و از شخصیت‌پردازی غول خلق شده در داستان غافل می‌شود.

در مجموع با تأمل در کاربردی کردن اجزای تخیل و زیبایی‌شناسی آن در شخصیت‌پردازی داستان فانتزی طبق نظریه فروید، نویسنده زمانی در جذب مخاطب

تأثیرگذار خواهد بود که با خودشناسی و شناخت مخاطب به‌گونه‌ای هوشمندانه به شخصیت‌پردازی و انتقال پیام داستان پرداخته و با به‌کارگیری اجزای تخیل در جهت رشد تفکر انتقادی و تقویت ذهن و زبان مخاطب، علاوه بر تأثیر تربیتی و جنبه سرگرمی اثر، به ایجاد ذهنیت خلاق و کارآمد در گسترش تجربه‌های کودک و نوجوان گامی مؤثر بردارد.

منابع و مآخذ

کتاب‌ها:

- آنتونیداس، آنتونی سی. بوطیقای معماری، (آفرینش در معماری)، ترجمه احمدرضا آی. تهران: انتشارات سروش، ۱۳۸۶.
- احمدی، بابک. ساختار ناول متن. تهران: نشر مرکز، ۱۳۷۰.
- اسماعیل پور، ابوالقاسم. اسطوره، بیان نمادین. تهران: انتشارات سروش، چاپ اول، ۱۳۷۷.
- ارشاد، محمدرضا. گستره اسطوره (گفتگوی محمدرضا ارشاد با ابوالقاسم اسماعیل پور. رامین جهانگللو. داریوش شایگان و ...). تهران: نشر هرمس، ۱۳۸۲.
- الیاده، میرچا. اسطوره، رؤیا، راز، ترجمه رؤیا منجم. تهران: انتشارات فکر روز، ۱۳۷۴.
- _____ دین پژوهی، ترجمه بهاء الدین خرمشاهی، تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، ۱۳۷۲.
- باستید، روژه. دانش اساطیر، ترجمه جلال ستاری. تهران: انتشارات توس، ۱۳۷۵.
- باشلار، گاستون. روانکاو آتش، ترجمه جلال ستاری. تهران: انتشارات توس، ۱۳۶۲.
- براهنی، رضا. طلا در مس (در شعر و شاعری). تهران: انتشارات زیباب، ۱۳۷۱.
- برت، آر. ال. تخیل، ترجمه مسعود جعفری جزی، تهران: نشر مرکز، ۱۳۷۹.
- پولادی، کمال. بنیادهای ادبیات کودک. تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، چاپ اول، ۱۳۸۴.

دال، رولد. غول بزرگ مهربان، ترجمه مهناز داودی. تهران: انتشارات محراب قلم، چاپ دوم، ۱۳۷۸. دهخدا، علی اکبر. لغت نامه. ناشر: مؤسسه انتشارات و چاپ دانشگاه تهران، چاپ دوم از دوره جدید، سال ۱۳۷۷.

ارسطو. فن شعر، ترجمه عبدالحسین زرین کوب. تهران: بنگاه ترجمه و نشر کتاب، ۱۳۳۷. سلاجقه، پروین. از این باغ شرقی. تهران: انتشارات کانون پرورش و فکری کودکان و نوجوانان، چاپ دوم، ۱۳۸۷.

فرای، نورتورپ. تخیل فرهیخته، ترجمه سعید ارباب شیرانی. تهران: مرکز نشر دانشگاهی، ۱۳۶۳. فروید، زیگموند. تفسیر خواب، ترجمه شیوا رویگریان. تهران: نشر مرکز، ۱۳۸۲. قانع، فاطمه؛ تجاریان، محمدرضا. معنویت در داستان کودک. تهران: انتشارات دستان، ۱۴۰۲. محمدی، محمد. فانتزی در ادبیات کودک. تهران: نشر روزگار، ۱۳۷۸.

مرزوقی، محمدرضا. دی وی دی اسرار الغولان. تهران: نشر هوپا، چاپ دوم، ۱۳۹۵. معرک نژاد، سیدرسول. اسطوره و هنر. تهران: انتشارات میردشتی، ۱۳۹۳.

ملکیان، مصطفی. حدیث آرزومندی، جستارهایی در عقلانیت و معنویت. تهران: انتشارات نگاه معاصر، ۱۳۸۹. مورفی، ژوزف. نیروی تخیل مثبت، ترجمه هوشیار رزم آزما. تهران: نشر سپنج، چاپ پنجم، ۱۳۸۶. مین، ویلیام. کتاب غول ها، ترجمه فرینوش رضائی. تهران: نشر مرکز، چاپ اول، ۱۳۹۵. واحد دوست، مهوش. رویکردهای علمی به اسطوره‌شناسی. تهران: انتشارات سروش، ۱۳۸۹.

مقالات:

بهزادی، رقیه. «نماد در اساطیر». کتاب ماه هنر، شماره ۳۶-۳۵، صص ۵۶-۵۲، مرداد و شهریور ۱۳۸۰. خبازی کناری، مهدی؛ هاشمی، سهیلا؛ محمدپور، مانده. «تحلیل کارکرد نظام آموزش و پرورش در رشد ذهن: نقش پرورش تخیل در کودکان». کنفرانس انجمن روانشناسی ایران، ۱۳۹۴. شریف زاده، محمدرضا؛ منصور، مهشیدسادات. «معرفت‌شناسی اسطوره از منظر فروید». نشریه شناخت، سال ۱۰، شماره ۲ (پیاپی ۷۷)، صص ۱۹۶-۱۸۵، پاییز و زمستان ۱۳۹۶.

شعبانی، رضا؛ روحی، فریبا. «تحلیل نماد و اسطوره در تاریخ». نشریه مسکویه، دوره ۴، شماره ۱، ۱۳۸۸.

مهر محمدی، محمود. «بازشناسی مفهوم و تبیین جایگاه تخیل در برنامه های درسی و آموزش و با تأکید بر دوره ابتدایی». پژوهش نامه مبانی تعلیم و تربیت، شماره ۱ (پیاپی ۱)، صص ۲۰ - ۵، ۱۳۸۹.

نجات، سیده اسماء. «بررسی تأثیر و تفسیر منطق درونی افسانه ها در ادبیات کودک». همایش: گردهمایی انجمن ترویج زبان و ادب فارسی ایران، دوره برگزاری: ۱۰، ۱۳۹۴.

Investigation of the aesthetics of the element of imagination in the characterization of the giant based on 2 fantasy fiction works "Asrar al-Ghulan DVD" "Kind Giant" based on Freud's theory

Nazita Barzegar¹, Shahrokh Hekmat Ph.D^{2*}, Ali Sarvar Yaghoubi Ph.D³

Abstract

In the fiction literature of children and teenagers, the importance of fantasy and the influence of imagination has a special place. Considering the beauty of the components of imagination in creating an effective work, it shows the mental ability and the power of visualization in creating artistic effects that the author uses audience knowledge in the process of imagination to plan challenging and attractive situations through characterizations and The staging deals with it. With identification, the audience, in addition to the pleasure of reading and discovering the truths in the text, unravels the visible and invisible knots of the story and through the imagination, receives the accumulated and learned things from the text of the story, which paves the way for the future path and to his experiences. increases. In processing the imagination in the work of art, writers will be successful if they choose wisely and act purposefully. In this research, the author aims to analyze the aesthetics of imagination components in the characterization of the giant in two novels, The Great Kind Ghul by Roald Dahl and DVD Asrar al-Ghul by Mohammad Reza Marzouqi, in the form of content analysis and based on the psychological theory of imagination and characterization. Freud and with a documentary-library method, investigate and deal with the effect and importance of the role of imagination in the story and it can be concluded that the authors who have paid attention to the aesthetics of the imagination components in their work by increasing the quality of the story, attract the audience. have also been successful.

Key words: components of imagination, characterization of the giant, aesthetics, the great kind giant, Asrar al-Ghulan DVD

1. PhD student in Persian language and literature, Arak Branch, Islamic Azad University, Arak, Iran
Email: barzegr.n2022@gmail.com

2. Associate Professor, Department of Persian Language and Literature, Arak Branch, Islamic Azad University, Arak, Iran (Author)
Email: sh-hekmat@iau.ac.ir

3. Assistant Professor, Department of Persian Language and Literature, Arak Branch, Islamic Azad University, Arak, Iran