

## فانتزی در داستان‌های عامیانه منطقه خور و بیابانک

فاطمه رفعت (نویسنده مسئول): دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی دانشگاه بیرجند

[f.rafat@birjand.ac.ir](mailto:f.rafat@birjand.ac.ir)

طاهره شیخی دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی دانشگاه بیرجند

[t.sheykhi@birjand.ac.ir](mailto:t.sheykhi@birjand.ac.ir)

### چکیده

فانتزی در لغت به معنی وهم و خیال است و در ساختار ادبی گونه‌ای است که از عناصر خیالی و غیر واقعی در آن به عنوان درون‌مایه اصلی استفاده می‌شود. آثاری که از واقعیت به دور است و با پناه بردن به نیروی تخیل، رویا، خواب و خیال سعی دارد، تصویر شگفت‌انگیز و نا آشنا را قانونمند جلوه دهد. خور و بیابانک به عنوان یکی از نواحی سرزمین کهن و متمدن ایران از نظر قصه‌های عامیانه پر بار و غنی است اگر چه نویسندگان و روایت کنندگان این آثار معلوم نیستند، اما بعضی از قصه‌های عامیانه‌ی این منطقه توانسته است با بهره‌مندی از عناصر تخیل حال و هوای گذشته، شیوه زندگی، طرز تفکر و گرایش فکری این دیار را به خوبی نمایان سازد. این پژوهش بر آن است، تا نخست نظری درباره‌ی فانتزی دهد، انواع فانتزی را معرفی کند، سپس با تحلیل قصه‌ی آهو، به استخراج عناصر فانتاستیک و خیال‌پردازانه‌ی آن‌ها پردازد تا حاصل کار را بتوان به همهی داستان‌های خور و بیابانک تعمیم داد.

واژه‌های کلیدی: فانتزی، انواع فانتزی، تخیل، رئالیسم جادویی، قصه‌ی عامیانه.

### مقدمه

خور از توابع استان اصفهان مرکز بخش وسیع خور و بیابانک است که تا پایان عهد قاجاریه این ولایت را جندق و بیابانک می‌نامیدند.

خور مرکز بخش جندق و بیابانک که فرهنگی گرانبار دارد و در گویش آن واژه‌های اوستایی و کهن به فراوانی یافت می‌شود. و مردم جندق را گندشی می‌گویند. نام جندق با بیابانک همراه است. بیابانک روستای (*gemdeshi*) بیاضه است که در فاصله ده فرسنگی جنوب شرقی خور قرار دارد و صورت درست آن (بیاضه) است.

در دوره قاجاریه جندق و بیابانک را قرای سبعة می‌گفتند و بنا به نوشته اعتمادالسلطنه در مرآت البلدان «این قراء عبارت بودند از: فرخی - خور - بیاضه (بیاضه) - اردیب - مهرجان - گرمه - ایراج» (یغمایی، ۱۳۸۵: ۲۰). گویشوران خور، قصه را اوسانگ می‌گویند، همان واژه‌ی اوسان و اوسانه است. در فرهنگ مردم بیابانک زمان قصه گفتن شب و مان قصه گفتن محل دیدارهای شبانه و دیدارهای شبانه آبرون (شب نشینی) و چس‌ریسون (چرخ ريسان) بود. در منطقه‌ی خور و بیابانک ۴۶ قصه‌ی عامیانه جمع آوری شده است که در همهی قصه‌ها به عناصر فانتاستیک دیده می‌شود.

نویسنده سعی دارد در این مقاله انواع فانتزی در قصه‌های عامیانه خور و بیابانک به همراه عناصر فانتاستیک مشخص نماید، این افسانه‌ها هر کدام زبان مستقیم و بی‌واسطه، واقعیت‌های سیر فکری مردمان گذشته را به صورت شفاهی تا زمان ما انتقال داده است و این ادبیات شفاهی و غیر رسمی که در محاورات مردم شکل خود را پیدا کرده است نیازمند است که دوباره بازنگری و بازنویسی شود و جایگاه واقعی خود را در ادبیات پیدا کند.

«سرنوشت فانتزی به عنوان گونه‌ای مدرن در ادبیات کودکان ایران، نمایشی از پیوند تنگاتنگ این گونه ادبی با زمینه اجتماعی آن و نشان‌دهنده رابطه متن و زمینه متنی است. فانتزی در دنیای پیشرفته نشانگر دوره رشد ساختارهای اجتماعی و فرهنگی است» (محمدی، ۱۳۸۴: ۴۹۵).

فانتزی سفر به درون ذهن نیمه‌آگاه است که می‌تواند از راه ادبیات داستانی مخاطب خود را تغییر دهد آثار وهمی ترس‌آور، جادویی و رویایی را می‌شود در فانتزی به صورت قصه‌ای توصیف کرد. در دنیای فانتزی می‌توان به موجوداتی برخورد نمود، که کارهای خارق‌العاده انجام می‌دهند و مانند ما زندگی می‌کنند. «کار ساختار دنیای فانتزی با جهان واقعی ما متفاوت است، اما ساکنانش زنان و مردانی مانند خود ما هستند، آن‌گونه که ما زندگی می‌کنیم آنان زندگی می‌کنند. دنیای فانتزی دنیایی است که هر غیر ممکنی در آن ممکن می‌شود. پس به این ترتیب با دنیای فانتزی واقع‌گرایانه برخورد می‌شود، چرا که فراتر از جهان واقعی ما را نشان می‌دهد. در جهان فانتزی عناصر غیر واقعی در دنیای واقعی نفوذ می‌کند. گاه شخصیت محوری این فانتزی‌ها انسان‌ها گاه حیوانات و گاه موجودات فرا واقعی هستند ولی آنچه شخصیت‌های فانتزی را از قصه کهن جدا می‌کند، تک بعدی نبودن آن‌هاست در فانتزی ما با شخصیت‌های چند بعدی روبرو هستیم که حتی وقتی انسان نیستند، نمادی از انسان و ویژگی‌های گوناگون او هستند» (تالکین، ۱۳۸۵: ۱۳-۲۳). تخیل در ساخت فانتزی نقش دارد. «اما از آن جا که فانتزی خودآگاه آفریده می‌شود، از نوع تخیل روزانه است. اگرچه فانتزی از محتوی رویاها به شکل یادآوری و خاطره، به فراوانی استفاده می‌شود اما تخیل زبان گفتگو با خود در بیداری و خواب است. تخیل با خود به شکل مکالمه ما به شکل دیداری و یا ترکیبی از این دو است. فانتزی هم ترکیبی از تخیل مکالمه‌ای و هم تخیل تصویری است.

تخیل چند ویژگی‌های خاص دارد که عبارتند از: ۱. نیروی خلاق و سازنده دارد. ۲. آرام بخش و تنش زدا است. ۳. دارای نیروی عشق و زندگی است. ۴. نیروی عاطفی یا عاطفه زا و لذت بخش دارد. ۵. با تخیل می‌توان از جبر زمان و مکان گریخت. ۶. نیروی کشف و اختراع دارد. ۷. تخیل، نیروی اندیشه و آرزوهای نیاکان ما را در قالب‌های الگویی کهن در ما زنده می‌کند» (غفاری، ۱۳۷۹: ۸۳-۸۴-۸۵).

قصه‌های جن و پری از قدیم در میان آدمیان رواج داشته است، اما دقیقاً نمی‌توان دانست که این داستان‌های تخیلی از چه زمانی آغاز شده است، آن زمان که انسان‌ها به دور از هیاهوی زندگی ماشینی با صفا و صمیمیت در کنار یکدیگر زندگی می‌کردند و در تلخی‌ها و شیرینی‌های زندگی با هم شریک بودند و به دور از مزاحمت لامپ‌های خیره کننده در کنار چراغ‌های نفتی حلقه‌وار می‌نشستند، با گفتن قصه‌های خیالی که از درونشان سرچشمه می‌گرفت شب را به صبح می‌رساندند، افسانه‌هایی که با کمی دقت و تأمل، هر یک بیانگر حوادث شاد و دردناک آن روزگار بود.

فانتزی زبان هنری است که تک تک اجزای آن در عالم واقعی وجود دارد، وقتی این اجزا در کنار یکدیگر قرار می‌گیرند ما را به دنیای فراتر و شگفت‌انگیزتر و لطیف‌تر وارد می‌کند، دنیایی که نه هست و نه می‌تواند باشد. فانتزی روایتی از دنیای غیرممکن‌هاست برای نمایش و تبیین مفاهیم عالی بشر، به یک معنا، همه ادبیات داستانی

نوعی فانتزی و تخیل است. فانتزی شکلی از اغراق موضوعی است، که به کمک داستان تصویر می‌شود» (بهرز کیا، ۱۳۸۵: ۱۳۸).

بن‌مایه فانتزی نیز، مانند موضوع آن‌ها نامحدود است و اغلب شامل مواردی چون: آدم کوتوله‌ها، بچه‌های عجیب، فانتزی سازگار با نوع درون‌مایه‌ی آن، جدی و یا طنزآمیز است. در فانتزی منطقی ویژه حاکم است، بنابراین هر فانتزی بر پایه‌ی منطق ویژه آن نقد و ارزشیابی می‌شود» (نعمت‌الهی، ۱۳۸۹: ۹۲).

## ۲. ربط و پیوند فانتزی و تخیل

یکی از عوامل مهم در فانتزی تخیل است، زیرا جوهره‌ی اصلی فانتزی تخیل است، تخیل از مرزهای واقعیت فراتر می‌رود و یا این تخیل نتیجه ذهن آدمی است، زیرا او تنها موجودی است که دارای تخیل است. منشا تخیل عواطف، امیدها و ترس‌های آدمی است. هسته‌ی اصلی و مایه‌ی تخیل تصویرهای ذهنی است که در ذهن نمایان می‌گردد تخیل در حوزه‌ی خودآگاه، همان تخیل روزانه و آگاهانه است. تخیل در حوزه‌ی ناخودآگاه، همان تخیل شبانه و رویاهای ما است. از جهاتی دیگر «در کار آفرینش فانتزی، ثبت خود به خود تصویرهای ذهنی منجر به تخیل خلاق نمی‌شود. تخیل خلاق هنگامی شکل می‌گیرد که فعالیت ذهنی در بازسازی، آفرینش، قرینه‌سازی، انتخاب، تغییر، دگر دیسی، حذف و جابه‌جایی این تصویرها در جهت هدفی از پیش تعیین شده انجام شود» (محمدی، ۱۳۷۸: ۶).

## ۳. انواع فانتزی

محمدی، حاجی نصرالله، ورزی فانتزی را بر اساس طرح، لحن، درون‌مایه، شخصیت و نقش شخصیت‌ها در گروه‌ها و به انواع مختلف تقسیم کردند:

۱.۳. فانتزی جانوری: در این داستان‌ها عموماً راوی نویسنده است. شخصیت اصلی در این آثار جانوران هستند که نویسنده، با مشاهده زندگی و نیازهای کودکان و بر اساس تخیل جان پندار کودک، به گسترش داستان می‌پردازد. «در این آثار جنسیت نیز طرح نمی‌شود و به سادگی دختر و پسر کوچولو می‌تواند با شخصیت داستان یعنی خرگوش کوچولو خرس کوچولو، قورباغه کوچولو هم ذات‌پنداری و احساس مشابه را تجربه کند» (حاجی نصرالله، ۱۳۸۳: ۷۶).

۲.۳. فانتزی با عناصر داستان‌های کهن (جادویی - پریان): «فانتزی پریان، ریشه در افسانه‌ها و داستان‌های کهن دارد. در مجموعه مورد بررسی، راویان با استفاده از شخصیت‌ها، کنش‌ها و اشیای برگرفته از داستان‌های کهن که با تخیل فردی راوی در هم آمیخته شده است، دنیای تخیلی داستان را طرح ریزی کرده اند» (همان: ۸۱) برای نمونه مجموعه‌ی «جادوگران» با ترجمه‌ی هاله خوانساری را می‌توان نام برد.

۳.۳. فانتزی اسباب‌بازی: در این گونه از داستان‌های فانتزی اسباب‌بازی‌ها به موجوداتی جاندار تبدیل می‌شوند و نقش اصلی را در داستان بر عهده دارند. «به عنوان نمونه از آدم برفی مهربان یاد کرد» (همان: ۷۸).

۴.۳. فانتزی گیاهی: در این نوع فانتزی، شخصیت اصلی داستان گیاه است. «نمونه خوب این فانتزی درخت افرا» ترجمه‌ی سید مهدی شجاعی است. در این داستان روایتگر آن، اول شخص یعنی درخت افرا شخصیت اصلی داستان است» (همان: ۷۸).

۵.۳. فانتزی حماسی یا اسطوره‌ای: از حماسه‌ها و اسطوره‌های موجود استفاده می‌کند یا با سبک و طریقه‌ی نثر مشابهی آن، داستان جدیدی را تعریف می‌کند «از شناخته شده‌ترین نمونه‌ی فانتزی حماسی می‌توان داستان‌های برادران شیردل را نام برد» (محمدی، ۱۳۷۸: ۱۶۸).

۶,۳. فانتزی تمثیلی: فانتزی تمثیلی چون جنبه رمزگرایی دارد، پس ارتباط گسترده‌ای با فانتزی دارد به ویژه تخیل آن که بیشتر از نوع تخیل هستی‌شناسانه است. به طور اساسی باید گفت که « رمزگرایی و نمادها جز اساسی هر فانتزی اصیل است، اما هیچ‌گونه فرمول قاطعی برای اندازه‌ی استفاده از رمزها و نمادها در فانتزی وجود ندارد. شازده کوچولو از برجسته‌ترین فانتزی‌های تمثیلی است» (همان: ۱۶۶).

۷,۳. فانتزی آینده‌نگر: « در این نوع فانتزی، نویسنده به تصویرسازی آنچه ممکن است در آینده رخ دهد می‌پردازد. نمونه‌ی این فانتزی دریاچه‌ی آخر دنیا با ترجمه‌ی پروین جلوه نژاد می‌توان نام برد» (حاجی نصرالله، ۱۳۸۳: ۸۸).

۸,۳. فانتزی خواب و رویا: فانتزی خواب و رویا به طور مشخص آن گروه از فانتزی‌هایی است جهان فراتر یا موقعیت فانتاستیک در چارچوب خواب بیان و توجیه می‌شود، مانند پایان داستان «آلیس در سرزمین عجایب» است هر آنچه در روایت وجود دارد در پایان داستان، در دنیای خواب به وقوع پیوسته است» (محمدی، ۱۳۷۸: ۱۸۰).

۹,۳. فانتزی آگاهی‌گر: فانتزی آگاهی‌گر یا هشدار دهنده از گونه‌ی فانتزی‌هایی است که مشکلات جوامع بشری را در قالبی فانتاستیک ارائه می‌کند. « قصه‌ی باران مرگ» قصه‌ی فانتاستیک هشدارگر است» (همان: ۱۸۰).  
۱۰,۳. فانتزی سفر در زمان یا مکان: این گونه از فانتزی انسان را به برگشت به گذشته و یا رفتن به آینده نشان می‌دهد «فانتزی سفر زمان، یعنی گسست در زمان حال، حرکت شخصیت به زمان گذشته و آینده و یا شکل‌های متفاوتی از این سه محور زمان باغ نیمه شب نوم نمونه‌ای از فانتزی‌های زمان است» (محمدی، ۱۳۷۸: ۱۸۲) در فانتزی سفر در مکان که در مکان سفر می‌کند. نمونه‌ای از این فانتزی می‌توان، از مجموعه خانه‌ی درختی سحرآمیز نام برد.

۱۱,۳. فانتزی کارآگاهی: همان داستان‌های کارآگاهی است، اما با این تفاوت که در این داستان‌ها کودکان نقش کارآگاه یا کمک کارآگاه را برعهده می‌گیرند. «فضایی هم که در آن رخدادها جنایی و پلیسی اتفاق می‌افتد، گاهی واقعی یا خیالی است. در این زمینه در ایران چند نویسنده مثل «نقی سلیمانی» یا کارآگاه بچه‌ها «جعفر ابراهیمی» با جمعه و کارآگاهان نمونه‌هایی از فانتزی کارآگاهی را منتشر کرده‌اند» (محمدی، ۱۳۷۸: ۱۸۵).

۱۲,۳. فانتزی علمی تخیلی: « فانتزی علمی تخیلی زیرگونه‌ی فانتزی است کارپژوهشی بر روی این‌گونه فانتاستیک، عمدتاً طور مجزا صورت گرفته است و می‌گیرد، داستان‌های علمی - تخیلی به طور مشخص ترکیبی از یافته‌های علمی و تخیلی فانتاستیک است. می‌توان یکی از مشهورترین آثار این فانتزی را جنگ ستارگان» نام برد (همان: ۱۸۴).

۱۳,۳. فانتزی تاریخی اسطوره‌ای: « فانتزی تاریخی خود به چند گونه تقسیم می‌شود در نوع اول نویسنده بدون دست بردن در تاریخ، فرض را بر وجود جادو و ماوراءالطبیعه می‌گذارد و داستان را بر پایه‌ی این بنا می‌کند. مانند آن که نویسنده‌ای وجود جادوگران را در دوران تفتیش عقاید یا در زمان ژاندارک فرض نماید. در نوع دو موجود این عوامل باعث دگرگونی تاریخ و در واقع به وجود آمدن یک دگر جهان می‌شود. نویسنده می‌تواند دگر جهانی با مشابتهای اجتماعی نسبت به یکی از دوران‌های تاریخی ما در نظر گیرد و آن داستان را نقل نماید. جالب است که نمونه‌هایی از هر دو نوع فانتزی تاریخی را می‌توان در داستان‌های هزار و یک شب یافت» (ورزی، ۱۳۸۴: ۶۴).

۱۴,۳. فانتزی آدمک‌ها: «به آدمک و توله‌هایی اختصاص دارد که در جهان فروتری نقش فانتزی را برعهده دارند. فانتزی قرض بگیران نمونه‌ی شناخته شده‌ای از این گونه فانتزی است» (محمدی، ۱۳۷۸: ۱۷۸).

۱۵,۳. فانتزی شمشیر و جادوگری: «فانتزی شمشیر و جادوگری ماجرای جادویی یا فانتزی است که بر اساس ماجراهای جادویی و نبردهایی که عمدتاً به شکل نبردهای کهن که در آن استفاده از ابزارهای این گونه فانتزی نیز از زیر گونه‌های فانتزی فراتری. جنگ یک شی مثل شمشیر و سپر و اسب است، شکل می‌گیرد این گونه فانتزی نیز از زیر گونه‌های فانتزی فراتری محسوب می‌شود. مجموعه‌ی تارت یا بدون در نظر گرفتن تفسیرهای تمثیلی بر آن، یکی از نمونه‌های ممتاز از این گونه فانتزی است» (همان: ۱۷۴).

۱۶,۳. فانتزی نوجوان: «طرح این نوع داستان در مورد نوجوانان است که از نمونه‌های مشهور آن می‌توان کتاب‌های هری پاتر، جادوگر شهر آژ، نارنیا را نام برد» (همان: ۱۷۹).

۱۷,۳. فانتزی عاشقانه: طرح این نوع داستان در روابط عاشقانه قهرمانان می‌گردد و عناصر فانتزی را شکل می‌دهند. فانتزی عاشقانه می‌تواند جزئی از هر کدام از زیر سبک‌های فانتزی باشد» (همان: ۱۸۲).

۱۸,۳. فانتزی اهریمنی: «فانتزی اهریمنی زیرسبکی است با عناصر ترس، اما در دنیایی به وقوع می‌پیوندد که زمان و مکان شبه فانتزی حماسی اسطوره‌ای و شمشیر و جادو شباهت دارد. فانتزی اهریمنی با جرأت‌تر نی- باشد که وحشی‌گری در آن از جایگاه خاصی برخوردار است ترس به صورت ماوراءالطبیعه به تصویر کشیده می‌شود و لزوماً در دنیای مخصوص خودش اتفاق نمی‌افتد» (همان: ۱۷۴).

می‌توان قصه‌های خور و بیابانک را به هفت عنوان فانتزی تقسیم کرد که عبارتند از: فانتزی جادویی، فانتزی اساطیری عاشقانه، فانتزی مسخ و تبدیل انسان به حیوان و برعکس آن، فانتزی جن و انسان رویا اندیش و یا فانتزی با عناصر قصه‌های کهن، فانتزی جانوری تمثیلی. پس فانتزی‌های شاخص در قصه‌های عامیانه خور و بیابانک را می‌توان این گونه تعریف نمود:

#### ۴. انواع فانتزی در قصه‌های خور و بیابانک

با بررسی شماری از قصه‌های عامیانه شهرستان خور و بیابانک دانسته شد که در قصه‌های این شهرستان، رگه‌های فانتزی دیده می‌شود.

۴,۴. فانتزی اساطیری: فانتزی است که فرض را بر وجود ماوراءالطبیعه می‌گذارد و قصه را بر پایه‌ی این فرض بنا می‌کند. مانند قصه‌ی پادشاه نیمه کو- (طباطبایی، ۱۳۷۸: ۱۰۹).

۲,۴. فانتزی جادویی: جادو، محور اینگونه فانتزی است. این نوع فانتزی بر اساس ماجراهایی جادویی شکل می‌گیرد. مانند قصه پادشاه ارس (همان: ۱۱۵) گنجشکک (همان: ۶۷).

۳,۴. فانتزی اساطیری جادویی: فانتزی است که موجودات ماوراءالطبیعی و جادویی در آن‌ها نقش اساسی دارند. مانند قصه کره‌ی مادیون دیو و پسر پادشاه (همان: ۹۳).

۴,۴. فانتزی اساطیری عاشقانه: طرح این نوع قصه دور روابط عاشقانه قهرمان می‌گردد و موجودات ماوراءالطبیعه در آن آشکار هستند. مانند قصه‌ی دختر تنبل (همان: ۱۲۱).

۵,۴. فانتزی مسخ و تبدیل انسان به حیوان و برعکس آن: گونه‌ای است که بر اثر جادو انسان به حیوان به انسانی، بنا بر موقعیت و فضای داستان تبدیل می‌شود. مانند قصه‌ی آهو (همان: ۳۵).

۶,۴. فانتزی جن و انسان رویا اندیش یا فانتزی با عناصر قصه‌های کهن: در این نوع با پرداختن به شخصیت اجنه و پری و کنش‌های فراطبیعی در قصه فضای فراتری و فانتاستیک به وجود می‌آورد. مانند قصه‌ی نمکو، قاش مهره (همان: ۱۲۵).

۷,۴. فانتزی جانور تمثیلی: شخصیت اصلی در این فانتزی‌ها اصولاً جانوران هستند که راوی با مشاهده‌ی زندگی و نیازهای کودکان و بر اساس تخیل جان پندار کودک به گسترش قصه می‌پردازد و بر دو نوع است یا

جانورانه محض که جانوران کارهای اساسی انجام می‌دهند یا نه تنها بر اساس سخنگویی جانوران، بلکه بر اساس تمثیل‌هایی از رابطه‌ی انسانی که به وجه اجتماعی توجه دارد شکل می‌گیرد. مانند قصه‌ی نیم نخدو، خاله سوسکو، گنجشکک (همان: ۴۵).

در اینجا برای نمونه به تحلیل یک قصه از قصه‌های مردم خور و بیابانک پرداخته می‌شود. در زیر خلاصه‌ی قصه آورده می‌شود تا ذهن مخاطب با فضای قصه و سیر روایت آشنا گردد و بعد به تحلیل مختصر قصه می‌پردازد. در قسمت تحلیل با مقدمه‌ای آغاز می‌شود که در آن دلایل فانتزی بودن قصه را شرح می‌دهد و سپس عناصر فانتزی‌ساز قصه در سه بخش تحت عنوان کنش‌ها، شخصیت‌ها و فضای فانتاستیک تحلیل می‌کند.

##### ۵. خلاصه‌ی داستان آهو

یکی بود یکی نبود غیر از خدا هیچکی نبود. کشاورزی بود که دو بچه داشت یکی دختر و یکی پسر بود. زندگی بسیار خوبی داشتند. از قضا مادر آن‌ها بیمار شد و مرد. شوهرش به خاطر مشغله‌ی کاری مجبور شد زن بگیرد. و زنی که انتخاب کرد بسیار بدجنس بود و بچه‌ها را اذیت می‌کرد.

روزها گذشت و کشاورز دید که هر روز وضعش بدتر می‌شود موضوع را با زنش مطرح کرد. همسرش به او گفت شاید کا را جادو کرده باشند. باید نزد رمال برویم تا جادویمان را باطل کند. زن بدجنس قبل از اینکه شوهرش نزد رمال برود، به رمال پول داد و گفت وقتی شوهرم نزد تو آمد به او بگو برای اینکه کارت روبه راه شود باید بچه‌هایت را بکشی و سر آن‌ها را چال کنی. رمال همین کار را انجام داد. بچه‌ها پشت در بودند و این حرف‌ها را شنیدند و خیلی ترسیدند و از ترس فرار کردند و به صحرا رفتند. آفتاب غروب به کنار چشمه‌ی آبی رسیدند، وقتی که خواستند از آب چشمه بخورند؛ دختر یادش آمد که مادرش گفته هر که از آب این چشمه بخورد به آهو تبدیل می‌شود. آن‌ها آب را نخوردند و حرکت کردند. در راه پسر یادش آمد گیوه‌هاش را از کنار چشمه بر نداشته؛ برگشت که گیوه‌هایش را بردارد چشمش به آب زلال و شفاف افتاد حرف‌های خواهرش را از یاد برد و تا می‌توانست از آب چشمه خورد و در این لحظه پسر به شکل آهوئی درآمد یک خیلی قشنگ. هوا در حال تاریک شدن بود که به برکه‌ی آبی رسیدند. دختر گفت بهتر است، که شب را اینجا بمانیم. من روی درخت می‌خوابم و تو در اطراف برکه علف بخور. صبح پسر پادشاه سوار بر اسب از کنار برکه رد می‌شد ناگهان دختری زیبا را بالای درخت دید و عاشق دختر شد. و به او التماس کرد که با او ازدواج کند ولی دختر قبول نکرد. پسر پادشاه به زن جادوگر شهرشان متوسل شد، پیرزن قول داد که دختر را برایش بیاورد و دختر با یک شرط زن پسر پادشاه شد؛ شرطش این بود که همیشه آهو که برادرش بود همیشه همراهش باشد. پسر قبول کرد و آن‌ها خوشبخت در کنار یکدیگر زندگی می‌کردند، تا اینکه پیرزن مکار و جادوگر به او حسادت ورزید. یک روز در غیاب پسر پادشاه گفت: می‌خواهم تو را بشویم و او را روی در چاهی نشانم و آب بر روی سرش می‌ریخت تا اینکه در چاه باز شد و دختر در چاه افتاد. وقتی پسر پادشاه آمد پیرزن جادوگر خودش را به شکل زن او درآورد، ولی چروک دستانش را نتوانست از بین ببرد. شوهرش گفت چرا دستانت این‌گونه شده است؟ پیرزن جواب داد از دوری تو. پسر پادشاه گفت دیگر هر وقت خواستم جایی بروم تو را با خودم می‌برم. بنابراین خود را به جای پسر پادشاه قالب کرد. پیرزن مکار می‌خواست هر جور شده آهو را بکشد، بنابراین خودش را به مریضی زد و به حکیم رشوه داد که پیش پسر پادشاه بگوید که جگر آهو برایش خوب است. به این ترتیب حکیم نیز جگر آهو را برایش تجویز کرد. چند نفر رفتند و آهو را آوردند که او را بکشند و تنور را روشن کردند که بعد از کشتن آهو جگر را برایش کباب کنند. همین که خواستند آهو را بکشند گفت من تشنه‌م.

باید به حیوانی که می‌خواهند او را بکشند؛ آب بدهند. آهو آمد لب چاه و شروع کرد با خواهرش حرف بزند. خواهرش از ته چاه گفت الهی قصاب بمیره الهی کاردشون بشکنه. در همین لحظه قصاب افتاد و مرد و کاردش شکست. تنور هم خراب شد. دوباره یک قصاب آوردند آهو دوباره حرف‌های قبلی را تکرار کرد و رفت سر چاه و شروع کرد به درد دل کردن با خواهرش پسر پادشاه که بالای سر آهو ایستاده بود، حرف‌های او را گوش می‌کرد، صدای زنش را شناخت و زن را از چاه بیرون آورد و دستور داد که پیرزن جادوگر را بکشند.

#### ۱.۵. تحلیل مختصر قصه:

با نگاهی به قصه‌ی آهو، در می‌یابیم که وجود عواملی از قبیل پیرزن جادوگر، انسانی که به آهو تبدیل می‌شود، سخن گفتن آهو مردن قصاب هنگام کشتن آهو یا یک دعا، تبدیل شدن پیرزن به یک دختر جوان از عواملی است که این قصه را از جهان فروتری یا واقعی یا فانتاستیک بالا می‌کشد و به فانتزی بودن این قصه کمک می‌کند.

#### ۲.۵. عناصر فانتزی ساز در قصه‌ی آهو:

در زیر به عناصر فانتزی‌ساز که عبارتند از: کنش‌ها، شخصیت‌ها و فضای قصه پرداخته می‌شود.  
الف) کنش‌ها:

در آغاز این قسمت ابتدا به معرفی کنش‌ها پرداخته می‌شود: «برجسته‌ترین ویژگی کنش‌های فانتاستیک در فرا طبیعی بودن و یا غیر عادی بودنشان است. در یک فانتزی، سه گونه کنش یافت می‌شود. هر کنشی که از عهده‌ی انسان برمی‌آید «کنش طبیعی» است هر کنشی که در توانایی انسان باشد، اما به دیگر موجودات نسبت داده شود «کنش غیر طبیعی» هر کنشی که فراتر از کنش‌های طبیعی و خارج از توانایی انسان و وقوع آن غیر ممکن باشد «کنش فرا طبیعی» است (محمدی، ۱۳۷۸: ۲۲۱).

در این قصه از هر سه نوع کنش یعنی کنش طبیعی، کنش غیر طبیعی و کنش فرا طبیعی بهره برده شده است. نزد رمال رفتن مرد برای بهبود کار و بار، روی درخت خوابیدن دختر، فرار کردن بچه‌ها، وجود پیرزن مکار، افتادن زن پسر پادشاه در چاه، کنش طبیعی است. چون این رفتارها از عهده‌ی انسان بر می‌آید. حرف زدن آهو، به عنوان خبر رسان یک کنش غیر طبیعی محسوب می‌شود چون این کنش‌ها در توان انسان است اما به دیگر موجودات نسبت داده شده است.

تبدیل شدن یک انسان به آه، تبدیل شدن زن پیر به یک زن جوان، از کنش‌های فرا طبیعی است چون خارج از توانایی انسان است و در دنیای واقعی چنین رابطه‌ای صورت نمی‌گیرد.  
ب) شخصیت‌ها:

انواع شخصیت‌ها در فانتزی عبارتند از: «شخصیت‌های انسانی صاحب و سازنده‌ی جهان واقعی که ماهیت انسانی دارند و شخصیت‌های غیر انسانی از قلمروی جهان فراتری می‌آیند که دارای ماهیت غیر انسانی هستند. گاهی شخصیت‌های انسانی از جهان واقعی به جهان فراتری می‌روند و گاه شخصیت‌های غیر انسانی از جهان فراتری به جهان واقعی می‌آیند که مورد آخر، فانتزی‌هایی است که فقط در جهان فراتری می‌گذرد و فاقد شخصیت‌های انسانی است» (همان: ۱۳۷۸: ۲۸۵).

شخصیت‌های اصلی این قصه هم انسانی و هم غیر انسانی هستند و از عنصرهای مهم قصه محسوب می‌شود و وجود این شخصیت‌های متفاوت باعث جذابیت قصه شده است که راوی برای باز پروراندن این قصه از

شخصیت‌های انسانی مانند دختر و پسر پادشاه، شخصیت‌های نیم انسان و نیم جادو مانند زن جادوگر، شخصیت‌های غیر انسانی جانوری مانند آهو.

ج) فضا:

فضایی که در این قصه توصیف می‌گردد فضای کاملاً واقعی است که در دنیای فروتر رخ می‌دهد و با پرداختن به کنش‌های فرا طبیعی و حضور شخصیت‌های غیر انسانی فراطبیعی (فضا را به سوی جهان فراتری) فضای فانتاستیک که در دنیای فروتر رخ می‌دهد و راوری با خلاقیت خود این دو فضا را در هم تنیده، و قصه را در دل آن جای داده است.

جهانی که قصه‌ی آهو را توصیف کرده است از فضای واقعی آغاز شده و با کاربرد شخصیت‌ها و کنش‌های فراطبیعی توانسته است پس از سیر در فضای فراتری و فانتاستیک مجدد به فضای واقعی بازگردد و قصه را در آن فضا خاتمه دهد.

از این قصه در می‌یابیم که آهویی که قادر به سخن گفتن نیست، چگونه حرف می‌زند و چگونه پسر پادشاه با قدرتی که دارد چگونه بدخواه مسیر عشقش را سرکوب می‌کند، اعمال و رخداد و رفتارهایی که در قصه‌های واقعی موجود نیست در این قصه چگونه باور پذیر شده است. در این روایت، هر کنشی، کنش پیش از خود و بعد از خود را توجیه منطقی می‌کند، به این دلیل است که باور کردن آن ممکن می‌شود و پل ارتباطی دنیای فروتر و فراتر می‌گردد. کنش‌هایی که در این قصه بیشتر موجود است از نوع کنش‌هایی کارکردی جادویی است چون این کنش در شکل‌گیری بنمایه‌ی قصه نقش اساسی دارد. شخصیت‌هایی که در قصه حضور داشتند تلفیقی از شخصیت‌های دنیای کهن و برگرفته از اندیشه آدمی در جهان حاضر است در این قصه از گونه‌های فانتزی جانوری، جادویی، سفر، عاشقانه استفاده شده است که فانتزی جادویی در آن پر رنگ‌تر است و تخیل سازنده در این قصه از نوع تخیل شی جادویی و تخیل کنشی است.

ذهن راوی قصه مفهوم‌ها و پدیده‌ها را با نیروی تخیل کنار هم می‌گذارد و بین آن‌ها رابطه برقرار می‌کند تا با بیان قصه خود با کمک تخیل و جادو تصویری را خلق کند و بتواند با طرح کردن گونه‌های فانتزی در قصه حیرت و شگفتی خواننده و شنونده را بیشتر کند.

نتیجه‌گیری

الف) اغلب قصه‌های منطقه‌ی خور و بیابانک از منظر فانتزی قابل طبقه‌بندی به گروه‌ها و دسته‌بندی‌هایی می‌باشد مانند، فانتزی جانوری به خصوص فانتزی جانوری تمثیلی، با پند و اندرز همراه است، یعنی حکایت‌های حیوانات شامل: موضوعات متنوع اخلاقی و تعلیمی هستند که راوی به اقتضای قصه از حیوانات استفاده می‌کند. البته در حکایت‌های این منطقه می‌توان فانتزی از نوع گیاهی و سفر را دید. قابل ذکر است در روایت‌های منطقه‌ی خور و بیابانک اغلب قهرمان قصه، برای رسیدن به آرزوها و هدف خود دست به کارهای خارق‌العاده می‌زند که از نوع فانتزی قهرمانی است. فانتزی دیگری که در این روایت‌ها بسیار کاربرد دارد، فانتزی جادویی است؛ جادو با به کارگیری نیروی تخیل به یاری انسان می‌شتابد تا بر خواسته‌هایش که در عالم واقع حصولشان ناممکن است دست یابد که به چنین قصه‌ای فانتزی جادویی می‌گویند و در قصه‌های این شهرستان نقش گسترده‌ای دارد. نوع دیگر فانتزی که در حکایت‌های خور و بیابانک بسیار نمایان است

ب) در قصه‌های عامیانه‌ی خور و بیابانک عناصر فانتزی سازی که از آن دریافت می‌شود عبارتند از: کنش‌ها، شخصیت‌ها و فضاها فانتاستیک است. اغلب این قصه‌ها با کنش‌های طبیعی آغاز می‌شوند و با همین کنش‌ها



به پایان می‌رسند، کنش‌های فراطبیعی و غیرطبیعی غالباً در درون متن قصه رشد می‌کنند. شخصیت‌هایی که در روایت‌ها معرفی می‌شوند دارای ماهیت انسانی هستند و یا دارای ماهیت غیرانسانی. فضایی که با آن قصه را توصیف می‌کنند فضای واقعی و آمیخته با فضای فراتر می‌باشد. در روایت‌های خور و بیابانک شخصیت‌های غیر واقعی بر پایه‌ی تخیل راوی یافت می‌شوند که جنبه‌ی ابداعی دارند و همین موضوع اهمیت قصه را بیشتر می‌کند. یکی از کلیدهای فانتزی قصه‌های خور و بیابانک شخصیت‌های جادویی آن است که توانسته است در قصه‌های این استان ریشه بدواند و با دنیای فانتاستیک ارتباط برقرار کند.

پ) تخیلی که در قصه‌های این شهرستان نهفته است بیشتر از نوع تخیل جادویی و کنشی است. در قصه‌های خور و بیابانک تخیل جادویی از اعتقادات و تفکرات کهن برخاسته است. تخیل در روایت‌های این استان با نیاز اولیه‌ی ادبی پیوند خورده است و مسائل روزمره‌ی زندگی باعث تخیل در قصه‌های این استان شده است. در این حکایت‌ها وقتی از دیو صحبت به میان می‌آید ریشه در تفکرات کهن راوی دارد که برخاسته از تخیلات محض دیو و پری و غول اوست و نمود خود را در قصه‌های خور و بیابانک پررنگ می‌کند. جادو با به کار گیری تخیل در این حکایت‌ها به یاری راویان روایت‌های این شهرستان می‌آید که نقش گسترده‌ای در قصه‌های خور و بیابانک دارد.

ت) با توجه به مطالب گفته شده باید دانست، که شگردهای موجود در روایت‌های عامیانه خور و بیابانک برای پیوند دنیای واقعی با دنیای فانتاستیک همان کاربرد انواع فانتزی و ارتباط آن‌ها با هم است که در این قصه‌ها دیده می‌شود در روایت‌های خور و بیابانک با کاربرد فانتزی جادویی، اساطیری، جانوری، تمثیلی و عاشقانه می‌توان پیوندی بین دنیای واقعی با دنیای فانتاستیک برقرار کرد، به این ترتیب فهمیده می‌شود غنای قصه‌های عامیانه هر منطقه در واقع بازتاب رشد و فرهنگ آن جامعه است که امروزه برای شناخت خلق و خو، طرز تفکر و شیوه‌ی زندگی و ارزش‌های سنتی و رسیدن به آرزوهای نهفته و زمینه‌های فرهنگی و اجتماعی می‌توان از حکایت‌ها به عنوان ارکان مهم پژوهشی استفاده کرد، زیرا این قصه‌ها علاوه بر هدف ایجاد سرگرمی و تفریح و نشاط و شادی باعث پند و اندرز دادن به شنوندگان و مخاطبین خود می‌باشد.

## منابع

۱. بهروز کیا، کمان؛ «فانتزی، ادبیات دوران جدید» کتاب ماه کودک و نوجوان، شماره ۱۰، صص ۸-۹
۲. تالکین، جی، آر، آر؛ «فانتزی و کودکان»؛ ترجمه غلامرضا صراف؛ کتاب ماه کودک و نوجوان، خرداد و تیر ۱۳۸۵، شماره ۱۰۶-۱۰۴، صص ۱۲۶-۱۳۷
۳. حاجی نصرالله، شکوه؛ «انواع فانتزی در کتاب‌های داستان ترجمه سال ۱۳۸۲»، پژوهش‌نامه ادبیات کودک و نوجوان ۱۳۸۳، شماره ۳۹، صص ۷۳-۸۸
۴. غفاری، سعید؛ گامی در ادبیات کودکان و نوجوانان، تهران: دبیزش، ۱۳۷۹.
۵. محمدی، محمد؛ «فانتزی در ادبیات کودکان»، تهران: روزگار، ۱۳۷۸.
۶. محمدی، محمد و زهره قایینی؛ تاریخ ادبیات کودکان ایران، ادبیات کودکان در روزگار نو ۱۳۰۰-۱۳۴۰، تهران: چیستا، ۱۳۸۴.
۷. نعمت‌اللهی، فرامرز؛ ادبیات کودک و نوجوان، شناسایی، ارزشیابی، ارزش‌گذاری، تهران: مدرسه، ۱۳۸۵.
۸. ورزی، کاترینا؛ «درآمدی بر فانتزی»، روشنان، ۱۳۸۴، دفتر دوم بهار.
۹. یغمایی، حکمت؛ بر ساحل کویر نمک، تهران: توس، ۱۳۷۰.