

فصل هشتم

انواع ادبیات کودکان: داستانهای شگفت‌انگیز و نو و قلمرو جادویی جدید

مقدمه

رسیدن به عصر صنعت چاپ سبب شد که قصه‌ها و افسانه‌هایی که قرن‌ها دهان به دهان نقل شده بود در لابلای صفحات کتابها جای بگیرند و ثبت شوند. محبوبیت این قصه‌ها در میان کودکان که تازه و به برکت تغییر در نگرشهای تربیتی می‌توانستند از مواهب دوران کودکی لذت ببرند سبب شد نویسندگانی قدم به میدان بگذارند و با الهام از کهن‌الگوهای این قصه‌ها، قصه‌های جدیدی را خلق کنند که مثل موجوداتی اساطیری نیمی قصه کهن بودند و نیمه دیگر آنها به مسائل زندگی کودکان در همان عصر و زمانه بر می‌گشت که هانس کریستین اندرسن سلسله جنبان این حرکت تاریخی بود. در این فصل به داستانهای شگفت‌انگیز جدید که شامل قصه‌های جن و پری جدید، فانتزیها و داستانهای تخیلی علمی است می‌پردازیم و جایگاه این آثار را در زندگی کودکان و نوجوانان مورد سنجش قرار می‌دهیم و اشاره مختصری به ضوابط ارزیابی آنها داریم.

تعریف داستان و تفاوت آن با قصه

آنچه امروز کودکان و نوجوانان به عنوان داستان مطالعه می‌کنند از قواعد داستان‌نویسی امروز تبعیت می‌کند؛ لذا ابتدا لازم است به تعریف داستان

پردازیم: «داستان یک سلسله وقایع حقیقی یا غیر حقیقی است که به طور زنده و آمیخته با جزئیات بیان شده باشد به نحوی که متخيله خواننده یا مستمع بتواند آنها را آنآ مجسم کند» (سی بروکس، ۱۳۵۳، ص ۱۲۱). از این تعریف چنین بر می آید که، داستان ساخته و پرداخته ذهن خلاق فردی به نام نویسنده است. گرچه از واقعیت‌های بیرونی برداشتهایی شده است، ولی همه این واقعیتها از صافی ذهن، عواطف و احساسات و پیش‌داشته‌های نویسنده گذشته و از پایگاه و موقعیت اجتماعی او نشأت گرفته است و با کمک ذهن خلاق خواننده و مشارکت اوست که کامل می‌شود. داستانهای کودکان و نوجوانان نیز قائل به این تعریف هستند، خواه داستانها کاملاً تخیلی و فانتزی گونه باشند یا واقعی.

در اینجا لازم است تفاوت داستان و قصه را ذکر کنیم تا مشخص شود نمی‌توان آنچه را امروز برای کودکان خلق می‌شود با ضوابط قصه‌های کهن سنجید. همان‌طور که از قصه‌های کهن هم نمی‌توان انتظار داشت که منطبق بر چهارچوبهای داستان‌نویسی امروز باشند.

قصه محصول ذهنیت جمع است و خالق مشخصی ندارد و با نقل پی در پی، جمع بر روی آن اثر گذاشته‌اند، حال آنکه داستان محصول ذهنیت فرد است و حتی می‌توان از روی سبک و روش آن نویسنده‌اش را باز شناخت.

قصه و داستان هر دو آثار روایی هستند و به نقل رویدادها می‌پردازند، ولی آنچه داستان را از قصه جدا می‌کند روابط علی است که بین رویدادهای مختلف آن برقرار است. حال آنکه قصه بر اساس حوادث پشت سر هم که ممکن است رابطه علت و معلولی هم بر آنها حاکم نباشد شکل می‌گیرد.

شاه مُرد و سپس ملکه هم مرد قصه است. شاه مُرد و سپس ملکه از فرط اندوه مُرد طرح است. ترتیب زبانی حفظ شده است، اما مفهوم علیت بر آن سایه گسترده است مرگ ملکه را در نظر بگیرید. در یک قصه وقتی بشنویم ملکه مُرد می‌گوییم بعد چه پیش آمد؟ در یک طرح وقتی بشنویم ملکه مُرد می‌پرسیم چرا؟ این است فرق اساسی این دو جنبهٔ رمان (ایرانی، ۱۳۶۴، ص ۱۶۴).

انواع ادبیات کودکان: داستانهای شگفت‌انگیز و ... ۱۵۳

تفاوت دیگر در قهرمان و شخصیت است. قصه‌های کهن معمولاً قهرمانانی دارند که از الگوهای مشخصی پیروی می‌کنند و صف بین خوبی و بدی مشخص است، حال آنکه شخصیتها در داستان دارای نوعی فردیت هستند و در اثر تحولاتی که حادث می‌شود تغییر می‌کنند، یعنی سفید سفید یا سیاه سیاه نیستند و سایه‌روشن و خاکستری هستند.

تفاوت دیگر در ساختمان ادبی آنهاست. ساختمان ادبی قصه معمولاً ساده بوده و تنها در آن چهارچوبها بیان می‌شده و جزئیات در آن راهی نداشته و توسط گوینده به آن اضافه می‌شده است. حال آنکه داستان اثری مکتوب است و دست نویسنده باز است تا آن گونه که می‌خواهد به جزئیات پردازد.

زبان قصه‌ها شفاهی بوده و ماهیت گفتاری دارد حال آنکه داستان به زبان ادبی نوشته می‌شود و تمام ملاحظات زیبایی‌شناسی زبان در آن به کار گرفته می‌شود.

یکی دیگر از تفاوتها در زمان و مکان است. قصه‌های سنتی تعلق زمانی و مکانی آشکار ندارند. یکی بود یکی نبود غیر از خدا هیچ‌کس نبود، جنگلی بود، قصری بود، خانه‌ای بود و حال آنکه در داستانهای امروزی حتی از نوع فراواقعی و فانتزی می‌توان نشانه‌های بسیاری دال بر حضور زمان و مکان را در آن مشاهده کرد.

قصه‌های جن و پری جدید

با رواج فرهنگ مکتوب هم قصه‌های قومی قدیمی شفاهی مکتوب شد و هم قصه‌ها بر اساس الگوهای آنها یا با استفاده از عواملی که در این قصه‌ها نقش داشتند خلق شد که اینها در قالبهای نوشتاری ظاهر شدند و از بار ادبی ممتازی برخوردار بودند. این آثار را می‌توان آثار دوره انتقالی به حساب آورد و همان گونه که قبلاً اشاره شد هنوز پیوند خود را با سبک قصه‌گویی قدیمی قطع نکرده پای در راه جدید گذاشته‌اند. از باب مثال می‌توان از پری دریایی اثر هانس کریستین اندرسن نام برد.

در یک پادشاهی زیر آب، همسر پادشاه دریا مرده است و مادر پادشاه سرپرستی شش دختر او را به عهده گرفته است. دختر کوچکتر از همه زیباتر است. مادر بزرگ همه داستانهایی را که درباره کشتیها و شهرها می داند برای آنها نقل می کند. روزی شاهزاده خانم کوچولو شاهد غرق کشتی بزرگی است و سبب نجات شاهزاده جوان و زیبارویی می شود و دل به او می بندد. دخترک از حرفهای مادر بزرگش به این نکته پی برد که عشق او به پسر جوان راه به جایی نخواهد برد مگر آنکه او دو پا داشته باشد. او برای یافتن پا به جادوگر روی می آورد. جادوگر در برابر لطفی که به او می کند صدای دخترک را که سحرآمیز است طلب می کند و دخترک می پذیرد. دخترک زبانش بریده می شود و در عوض صاحب دو پا می شود. وقتی به هوش می آید خود را در قصر شاهزاده می بیند، ولی نمی تواند از آنچه در دلش می گذرد با شاهزاده سخن بگوید. شاهزاده می گوید که تنها نجات دهنده خود را دوست دارد و دختر دریا قادر نیست به او بفهماند که خود او، شاهزاده را نجات داده است. در شهری مجاور شاهزاده دختری که او را بیهوش در ساحل پیدا کرده بود می بیند و می فهمد که معبود شاهزاده اوست. دخترک دریا می داند که فردای عروسی شاهزاده با دختر، او می میرد. خواهرهایش برای نجات او با جادوگر معامله می کنند و از او خنجری می گیرند که هرگاه دختر قبل از طلوع آفتاب آن را به قلب شاهزاده فرو کند و خون او را بر پایش بریزد دوباره ماهی شود و نزد خانواده اش بازگردد؛ اما او حاضر به اینکار نمی شود و در آبهای دریا حل می شود.

در این قصه اندرسن با استفاده از الگوهای کهن قصه های سنتی اثر ادبی جدیدی آفریده است که زبان ادبی و زیبای آن اثر وجه تمایز مهم آن با قصه های قومی شفاهی است:

«آن دور دورها، وسط اقیانوس که آب مانند گلبرگهای گل دگمه آبی و مثل شفافترین شیشه ها صاف است، عمق آب آنقدر زیاد است که هیچ لنگری به کف آن نمی رسد» (اندرسن، ۱۳۵۲، ص ۴).

«احساس کرد بدنش در آب دریا حل می شود، اما اضطراب مرگ را احساس نکرد. در اطراف خود آوازهایی را می شنید که حتی با نوای پرندگان قابل مقایسه نبود» (همو، ص ۲۰).

در وجه دیگر پایان خوش در این قصه نیست و پیروزی دختر دریا در فداکاری او برای مردی که دوستش دارد متجلی می‌شود نه در ازدواج با او و این شکستن چرخه‌الگوی مسدود و تکرارشونده قصه‌های جن و پری قدیمی است. در اینجا ما با شخصیت‌پردازی روبه‌رو هستیم. هم شاهزاده و هم دختر دریا تحولی منطقی پیدا می‌کنند و تا حد موجودات واقعی زنده و باورپذیر می‌شوند و فاقد عناصر کلیشه‌ای قهرمانهای قصه‌های جن و پری قدیمی هستند. نکته دیگر آنکه نوعی روابط علی غیر آشکار بر جریان این قصه و رویدادها مشاهده می‌شود. این گونه آثار را می‌توان مقدمه‌ای برای خلق فانتزیهای مستقل از الگوهای قصه‌های عامیانه به شمار آورد.

استفاده از الگوهای قصه کهن در طرح قصه‌های نوی جن و پری هنوز هم ادامه دارد و متوقف نشده است؛ ولی باید در نظر داشت که در خلق قصه‌های نو تنها نمی‌توان به تقلید از این قصه‌ها پرداخت بی‌آنکه به دلایل ماندگار شدن آنها توجه کرد. در واقع آنچه باید مورد عنایت نویسندگان قرار بگیرد دلایل ماندگاری آنهاست نه الگوهایشان؛ چون تقلید هر چند هم که استادانه باشد باز هم تقلیدی بیش نیست. حال آنکه توجه به ارزشهای پایدار این قصه‌ها می‌تواند قصه‌های جدیدی را بیافریند که بتواند در برابر این قصه‌های قدیمی دارای هویتی مستقل شود. این ارزشها عبارتند از اینکه قصه‌های قومی سنتی:

۱. در قالب زمان بدرستی جایگزین شده و مظهری از آرمانها، آرزوها و اندیشه‌های مردم ساده عصر خود بودند.
۲. فکر و فلسفه در راه و روشی مترقی نسبت به زمان خود را القا می‌کردند یعنی فکر و فلسفه‌ای را که اغلب سبب می‌شد ایمان به نیکی و امید به پیروزی در آن قوت بگیرد تبلیغ می‌کردند.
۳. حکمتی قابل تعمیم در زمان خود را در برداشتند.
۴. شخصیتها با همه جنبه‌های اعجاب‌انگیز و مبالغه‌آمیزش در آنچنان رابطه منطقی با یکدیگر و با محیط قرار می‌گرفتند که به آسانی اعتقاد و اعتماد خواننده را به دست می‌آورند.

۵. از پرداختن اصیل و هنرمندانه برخوردار بودند... سنگینی توصیفها و فلسفه‌بافیهای متعدد و مفصل را به دوش نداشتند (میرهادی، ۱۳۶۳، ص ۸۳). باید در نظر داشت کسی که به خود اجازه می‌دهد از این قصه برداشت کند و ادعا می‌کند که نویسنده است باید به اندازه‌ی تمامی مردمی که این قصه را ساخته و روایانی که آنها را پرداخته‌اند از توان و خلاقیت برخوردار باشد تا بتواند قصه‌ای در حد این قصه‌ها و با توجه به آن پنج ویژگی خلق کند. آنان که به خیال خود با اندک مایه‌ای و تنها به قصد سری در سرها درآوردن تور به این اقیانوس پهناور قصه‌های قومی می‌گسترانند باید بدانند که هرگز شاه‌ماهی بزرگی در تور خود نخواهند داشت؛ زیرا این قصه‌ها تقلیدشدنی نیستند و هرگز از راه تقلید صرف آنها نمی‌توان اثر ارزشمندی خلق کرد.

از باب مثال اندرسن در «لباس تازه امپراتور» با وجود توجه به الگوهای قصه‌های قومی اروپا که ماجراهای آن در دربارها می‌گذرد و قهرمانان آن شاهان و شاهزادگان هستند، با خلق کودکی که نماد صداقت و درستی است و شجاعت او در بیان حقیقت که امپراتور لباسی بر تن ندارد به طرح جدیدی با استفاده از کهن‌الگوهای قصه‌های عامیانه رسیده است.

شاید بتوان همان فلسفه قدیمی قصه‌های قومی یعنی امید به برتری نیکی بر بدی را در این قصه نیز مشاهده کرد، اما در شکلی کاملاً تازه و در جایی که قهرمان محوری قصه یک کودک است.

فانتزی

فانتزی در لغت به معنی وهم و خیال است و در ساختار ادبی به ادبیات وهم و خیال (میرصادقی، ۱۳۷۷، ص ۱۰) «یا نوآوری خیال‌پردازانه وهم و خیال معروف است» (لین، ۱۳۷۹، ص ۸)، آثاری که از دنیای واقعی آگاهانه دور می‌شوند تا واقعیتها را در جهان غیر واقعی بازسازی نمایند. در این‌گونه آثار گرچه خوانندگان با عوامل غیرواقعی در رویدادهای شگفت‌آور روبه‌رو هستند که با منطق جهان واقعی

همخوانی اندکی دارد، ولی با «بازتاب حقیقت والاتری روبه‌رو می‌شوند که آن معنویت و انسان‌دوستی است» (همو، ص ۹)؛ «به عبارت دیگر فانتزی دگرگونی نمادین واقعیت از منظر چشم یک زیباشناس است که ابعاد جدید و نامنتظری از واقعیت را بیان می‌کند» (محمدی، ۱۳۷۸، ص ۱۲۳).

بدون هیچ اغراقی می‌توان گفت قالب فانتزی مهمترین قالب ادبیات کودکان امروز جهان است و بیش از ۸۰ درصد از آثاری که بخصوص برای کودکان خلق می‌شود فانتزی است، لذا شناختن ویژگیهای فانتزی برای درک بهتر این مقوله ضروری به نظر می‌رسد. عالم فانتزی عالمی است که هر غیرممکنی در آن ممکن می‌شود. بسیاری از اتفاقات این فانتزیها غیر قابل توضیح هستند، ولی با همه اینها کودکان آنها را باور دارند و خود را به این آثار می‌سپارند.

در اینجا لازم است یادآوری شود که یکی از خصلتهای دوران کودکی شگفت‌زدگی است و یکی از بالاترین لذتها و شادیهای خواندن هم برای کودکان لذت شگفت‌زدگی و حتی یکه‌خوردن است. مضافاً بر اینکه کودکان راههای خاص خود را برای درک واقعتهای زندگی دارند و فانتزیها دقیقاً همین کار را می‌کنند و سعی می‌کنند از منظر دیگری به واقعتهای نزدیک شوند، منظری که برای کودکان ملموستر، کارآتر و لذت بخشتر است. در واقع می‌توان گفت «انسان جهان را به دو نوع در مسیر اهداف و آرزوها و آمالهای خودش تغییر می‌دهد و بازسازی و نوسازی می‌کند. اول به طریق واقعی که تاریخ گواهی می‌دهد و بعد چون واقعیت او را به گوشه‌ای می‌راند و اجازه نمی‌دهد که دنیاهایی آن‌طور که می‌طلبد و دوست دارد بسازد به فانتزیها پناه می‌برد و دنیایی مطابق میلش، اما در محدوده تخیل و رؤیایها می‌سازد» (همو، ص ۱۹).

پاره‌ای تصور می‌کنند که این پناه بردن به فانتزی عامل دورشدن از واقعتهای در کودکان می‌شود غافل از آنکه این دنیای موازی خیالی است که به انسان نیرو می‌دهد تا بتواند معقول و منطقی در دنیای واقعی زندگی کند و با ناملایمات آن کنار بیاید. «گاه یک داستان واقعی ممکن است مطالبش شامل مرور زمان شود و اما یک

فانتزی خوب پابرجا بماند. اندرسن در قصه «بلبل» مستقیماً از مشکل عصر ما صحبت می‌کند که ستایشگر فناوری هستیم و هر آنچه ساده و واقعی است مورد بی‌توجهی قرار می‌دهیم» (هاک، ۱۹۹۷، ص ۳۴۱).

یکی از عوامل مهم در ساختار فانتزی رابطه واقعیت و خیال است. گویی دو دنیا یا به تناوب یا به طور موازی جولانگاه قهرمانها و رویدادها می‌شوند.

در ماجراهای آلیس در سرزمین عجایب اثر لوئیس کارول که یکی از فانتزیهای کلاسیک به شمار می‌آید می‌توان این ارتباط را بخوبی مشاهده کرد. در مدخل داستان، آلیس که با خواهرش در کنار رودخانه نشسته‌اند از کتاب خواندن خواهرکسل می‌شود. نه خواهرش با او سخن می‌گوید و نه کتاب او تصویر دارد. در این لحظات کسالت‌بار یک‌مرتبه خرگوشی که جلیقه‌ای بر تن دارد و ساعتی به جادگمه آن آویزان کرده بسرعت ظاهر می‌شود و با خود زمزمه می‌کند که «دیرش شده است» و به سوراخ خرگوش فرو می‌رود و آلیس به دنبال او روان می‌شود و از اینجا ماجراهای شگفت‌آور آلیس آغاز می‌شود. پیدا کردن کلید طلایی و گشودن در وارد شدن به جهان شگفتیها، نوشیدن از نوشابه‌ای که او را خیلی کوچک می‌کند، غرق شدن در دریای اشک خودش، رویارویی با گرچه خندانی که پس از غیب شدن خنده‌اش باقی می‌ماند، مصاحبت با ملکه قلب که با او به مخالفت بر می‌خیزد و سرانجام مجبور می‌شود برای حفظ جاننش بگریزد و ورود او به ضیافت چای جنون‌آمیز و شخصیت‌های گوناگونی که ظاهر و غایب می‌شوند و گفتگوهای شعرگونه که به شعرهای بدون معنا می‌ماند و در پایان که آلیس در جنگ با ورقهای بازی به خود می‌آید و می‌بیند سر بر زانوی خواهرش دارد و گویی در خواب بوده است و سهیم شدن این خواب شگفت‌انگیز با خواهرش، جریانی است که در آن واقعیت و خیال در کنار هم سیر می‌کنند، کاری که در واقع خود لوئیس کارول با خوانندگانش کرده است.

پاراگراف پایانی کتاب وصف حال فانتزیها و کودکان است:

«اکنون خواهر آلیس برای پایان قصه، تصور می‌کند خواهرش زن بزرگی شده

است و در خلال سالها قلب پاک و مهربان کودکی را همچنان نگاهداشته است. کودکان دیگر را دور خود گرد می‌آورد و با نقل سرگذشت‌های عجیب و حتی شاید همین خواب در سرزمین عجایب چشمان آنها را درخشان و تنگ می‌سازد. چون شریک رنج‌های کودکانه آنان است از شادیهای ناچیز آنها شاد می‌شود و به یاد کودکی خویش و روزهای شاد تابستان می‌افتد» (کارول، ۱۳۵۰، ص ۱۸۶).

فانتزیها از نظر درونمایه، موضوع، طرح و شخصیت‌پردازی، طبقه‌بندیهای متنوعی دارند که پرداختن به آنها از حوصله این بحث بیرون است.^۱ درونمایه این فانتزیها عمدتاً دلمشغولیه‌ها و آرمانهای انسانهای این عصر و زمانه است: تنهایی، خودباختگی، گم کردن هویت، میل به آزادی، دوستی و مرگ و زندگی، محیط زیست، جنگ‌های هسته‌ای و ... معروفترین تقسیمات فانتزیها از نظر درونمایه و محتوا فانتزیهای اسطوره‌ای و پهلوانی، فانتزیهای فلسفی، فانتزیهای تمثیلی و فانتزیهای طنزآمیز و هستند.

جهان فانتزی یا جهان واقعی است که در آن عناصر غیر واقعی نفوذ کرده‌اند و یا اصلاً جهانی فراواقعی است که در آن شخصیتها یا عوامل واقعی حضور دارند و تمام ماجراها و شخصیتها در آن جهان حضور دارند. گاه شخصیت محوری این فانتزیها انسانها هستند، گاه حیوانات و گاه موجودات فراواقعی، ولی آنچه شخصیتهای فانتزیها را از قصه‌های کهن متمایز می‌کند تک‌بعدی نبودن آنهاست. در فانتزی ما با شخصیت‌های چند بُعدی روبه‌رو هستیم که حتی وقتی انسان هم نیستند نمادی هستند از انسان و ویژگیهای گوناگون او.

فانتزیها فقط به قصد سرگرم کردن خلق نمی‌شوند بلکه در عین داشتن جاذبه‌های شگفت‌انگیزی که می‌تواند عامل سرگرمی باشد از جنبه‌های تربیتی و اخلاقی، روانشناختی و شناخت‌شناسی و زیبایی‌شناختی هم می‌توانند مورد تجزیه و تحلیل قرار بگیرند.

۱. رجوع شود به کتاب فانتزی در ادبیات کودکان.

«فانتزیها به بچه‌ها کمک می‌کنند تا کنجکاویشان را گسترش دهند، مشاهده‌گران زندگی شوند حساسیت به قوانین و تنوع در محدوده قوانین را به آنها می‌آموزند و ذهنشان را روی امکانات نو می‌گشایند فانتزیها به کودکان کمک می‌کنند که تخیلشان را گسترش دهند و یا آن را بهبود بخشند» (محمدی، ۱۳۷۸، ص ۱۳۵-۱۳۶).

بر اساس آنچه گفته شد می‌توان چنین نتیجه گرفت که فانتزیهای خوب با خلق فضاهای شگفت‌انگیز هم کودکان و نوجوانان را سرگرم می‌کنند و هم از آنچه زندگی آنها را می‌سازد و یا تخریب می‌کند خواه در روابط اجتماعی و اقتصادی باشد و خواه مسائل روانشناختی و درونی با آنها سخن می‌گویند به آنها بینش کافی برای رویارویی با شرایط استثنایی را انتقال می‌دهند و افق دید آنها را گسترش می‌دهند و ذره‌ای هم آنها را در معرض خطر بیگانگی با حقایق زندگی قرار نمی‌دهند. در ارزیابی فانتزیها نخست باید در نظر داشت که فانتزیها داستان هستند، لذا از آنها انتظار می‌رود که ویژگیهای داستان خوب را داشته باشند: «طرح کامل، شخصیت‌پردازی باورپذیر، درونمایه ارزشمند و سبک مناسب» (همو، ص ۳۴۶). در رابطه با فانتزی نکته دیگری هم می‌تواند ملاک قرار بگیرد که آیا نویسنده در خلق فضای فانتزی موفق بوده و خواننده را قانع می‌کند یا خیر؟

یکی از این شگردها که قبلاً توضیح داده شد خلق فضایی واقعی و وارد شدن تدریجی به فضای فانتزی است که در اغلب فانتزیهای کلاسیک نظیر آلیس در سرزمین عجایب، پینوکیو و جادوگر شهر اوز و شازده کوچولو می‌توان آن را مشاهده کرد. یکی دیگر از ترفندها، پرداختن به جزئیات است که گرچه در فضای فانتزی صورت می‌گیرد، ولی استفاده از این جزئیات خواننده را قانع می‌کند؛ مثلاً در باد در میان شاخه‌های بید که یک فانتزی حیوانی است پرداختن به جزئیات فعالیت‌هایی که خاص جامعه انسانی است مثل خانه‌تکانی بهاری، رنگ کردن دیوارهای خانه توسط موش کور (گراهام، ۱۳۷۸، ص ۱۱) نشستن موش آبی در صندلی راحتی در اتاق نشیمن و چرت زدن او (همو، ص ۵۲) و سایر صحنه‌پردازیها سبب باورپذیری

حوادث و رویدادها و شخصیتها می‌شود.

گاه به کار بردن زبان می‌تواند فضای فانتزی را باورپذیر کند. مثل داستان بی‌پایان و چگونگی ظاهرشدن حروف و کلمه‌ها بر کاسه لاک‌پشت یا بافته‌شدن عبارت‌ها توسط شارلوت عنکبوت در کارتنک شارلوت یا شعرهایی که در آلیس در سرزمین عجایب در رقص میگوها خوانده می‌شود.

«یک ماهی به یک حلزون گفت: آیا میل دارید اندکی تندتر بروید درست پشت سر شما، کوسه‌ماهی روی دم من راه می‌رود. ببینید با چه طرزی میگوها و لاک‌پشته‌ها پیش می‌آیند؟ روی شن‌ها چشم براهند، میل دارند برقصند» (کارول، ۱۳۵۰، ص ۱۴۸).

یکی دیگر از نکات مهم در ارزیابی فانتزی، تداوم جریان داستانی است. هر فانتزی باید دارای یک چهارچوب منطقی باشد و انسجام درونی در جهانی که نویسنده آن را به وجود آورده وجود داشته باشد.... قوانین حاکم بر فانتزی گرچه عجیبند، ولی باید اطاعت شوند (هاک، ۱۹۹۷، ص ۳۴۷). در واقع شگفت‌انگیزبودن ماجراها و شخصیتها و روی هم رفته فضای فانتزی نویسنده را آزاد نمی‌گذارد تا پارا از دایره منطق داستانی بیرون بگذارد و به دلخواه خود عمل کند، بلکه بسیار حائز اهمیت است که خود از منطقی که در داستان آفریده تبعیت کند. یکی از آفتهای فانتزیها آشفتگی در تخیل و در هم ریختن منطق درونی داستان است.

آنگاه که نویسنده «خود را به قلمرو تخیل مقید می‌کند باید بداند که سلطان این سرزمین نیست بلکه موضوع آن است. شخصیتها باید به طور قابل قبولی در صحنه ظاهر شوند و نویسنده باید همراه با منطق درونی حرکت کند. رویدادها باید زمینه منطقی وقوع داشته باشند و جزئیات باید جهت حفظ تداوم مورد ارزیابی قرار بگیرد» (لوید، ۱۹۷۳، ص ۲۴۳).

طرح داستان، استخوان‌بندی و چهارچوب اصلی یک داستان را تشکیل می‌دهد. بنایی که بر طرحی متزلزل ساخته می‌شود ماندگار نخواهد بود. در مورد فانتزی استحکام طرح بتنهایی کافی نیست، بلکه خلاق و شگفت‌آور بودن آن

نیز اهمیت دارد.

«آنچه فانتزی خوب را از ادبیات خوب دیگر متمایز می‌کند نه تنها چهارچوب یا نگاه آن به زندگی، بلکه هسته درونی و جان کلام آن است. نویسنده فانتزی به ماورای واقعگرایی سفر می‌کند تا نشان دهد که ما فقط در دنیایی در حواس مشهود زندگی نمی‌کنیم [بلکه] ما در جهانی درونی از فکر و روح نیز زندگی می‌کنیم که در آن تخیل خلاق برای بسط و دریافت مداوم در حال مبارزه و کشمکش است» (لین، ۱۳۷۹، ص ۱۲).

لازم است یادآوری شود که امروزه در جهان، آثار فانتزی دائماً در حال ورود به عرصه‌های نو است و نویسندگان بزرگی به این نوع از ادبیات روی آورده‌اند که می‌توان از سرآمدن آنها: موریس سنداک (امریکایی)، رول دال (انگلیسی)، میشل انده (آلمانی)، استرید لیندگرن (سوئدی)، کریسینه نو ستلینگر (اتریشی)، پاتریشیا راتیسون (استرالیایی) را نام برد. در ایران احمد رضا احمدی از اولین نویسندگانی است که قالب فانتزی را برای آثار خود برگزید و بیش از ۲۵ سال است که در این حوزه آثار ارزشمندی را به وجود آورده است. من حرفی دارم که بچه‌ها، من خرگوش سفیدم را در بهار یافتم، نوشتم باران باران بارید و از آثار ارزشمند اوست. از نسل جوان فانتزی‌نویسان باید از محمد محمدی نام برد با آثاری چون: امپراطور سیب‌زمینی چهارم، عینکی برای اژدها و فانتزی شلغم و عقل و محمدرضا یوسفی با: دختران خورشیدی و یک تکه از آسمان.

داستانهای تخیلی- علمی

«داستانهایی هستند که بر اساس نوآوریهای علمی و فنی یا شبه علمی و فنی فرضیه خود را بنا می‌نهند» (لاکنز، ۱۹۹۹، ص ۲۳). بعضی از متخصصان ادبیات کودکان این داستانها را زیرمجموعه فانتزیها به شمار می‌آورند، منتهی فانتزیهایی آینده‌نگر که با استفاده از یافته‌های علمی ماجراهایشان شکل می‌گیرد. تردیدی نیست که بسیاری از فانتزیهای جدید با بهره‌گیری از دستاوردهای علمی درونمایه و طرح

خود را پیش می‌برند، ولی به گفتهٔ هاکر «فانتزی حتی اگر فانتزی علمی هم باشد دنیایی را معرفی می‌کند که نه هرگز بوده و نه امکان دارد وجود داشته باشد، حال آنکه داستانهای تخیلی-علمی از دنیایی سخن می‌گویند که براساس آنچه ما امروز از علوم می‌دانیم ممکن است روزی در آینده وجود داشته باشد» (هاک، ۱۹۹۷، ص ۷۳). داستانهای علمی-تخیلی ژول ورن شاهدهایی هستند بر این مدعا؛ زیرا در زمان نوشته شدن، انسان تصویری از رفتن به زیر اقیانوسها یا سفر به کرات دیگر نداشت، ولی پس از آن کشفیات علمی در کمتر از صد سال همه آنها را واقعیت بخشید، به طوری که امروز نوجوانان با خواندن آنها بر ذهن خلاق سازنده آنها آفرین می‌گویند، زیرا دیگر نه به اعماق دریا رفتن غیر ممکن است نه سفر به فضا.

پاره‌ای از کارشناسان تفاوت فانتزی و داستان تخیلی-علمی را هدف آن می‌دانند و می‌گویند: «هدف منحصر به فرد داستانهای علمی-تخیلی پیشنهاد فرضیه‌ای است دربارهٔ آینده انسان و کائنات» (انگدال، ۱۹۷۱، ص ۴۵۰).

موضوع بیشتر داستانهای تخیلی-علمی امروز، ترسیم جهانی است که سریعاً در حال دگرگونی است و دست ساختهای بشر با سرعتی باور نکردنی زندگی، آمال و آرزوها، عواطف و احساسها و اندیشه او را دگرگون می‌کنند. دگرگونی‌ای که با سرعت دگرگونی در مقوله‌های علمی و فناوری پیش نمی‌رود و انسان را دچار نوعی سرگشتگی کرده است.

فصل فتح کرات دیگر، مورد حمله قرار گرفتن از طرف ساکنان ناشناخته کرات دیگر گذشته است و دیگر «جنگ ستارگان» به اندازهٔ سلطهٔ فناوری انسانها را نمی‌ترساند و به فکر فرو نمی‌برد. درونمایه داستانهای تخیلی-علمی از تنوع بسیار برخوردار است. جابجا شدن در زمان سفر به کرات دیگر، مورد تهاجم نیروهای فضایی قرار گرفتن، طغیان عناصر و پدیده‌ها و گیاهان و جانوران در اثر آزمایشهای گوناگون زیست محیطی، و ماشینها و رایانه‌های دست‌ساز بشر که بر او مسلط می‌شوند و زندگی او را تحت سلطه در می‌آورند. این داستانها «بر فرضیات و نظریات علمی متکی است و سعی می‌شود در آن ماجراها و حوادث از نظر علمی

موجه جلوه داده شود» (میرصادقی، ۱۳۷۷، ص ۹۹).

این نوع از ادبیات داستانی بیشتر از آنچه بر محور شخصیت شکل بگیرد بر پایه حوادث غیر مترقبه بنا می شود و عمدتاً به درگیری بین جوامع انسانی با جوامعی بیگانه که معمولاً به صورت مهاجم از کرات دیگر آمده اند یا در روی زمین و به دلایل گوناگون معمولاً شبه علمی، دارای ارزشهای متفاوتی شده اند صورت می گیرد. از داستانهای کلاسیک تخیلی-علمی ژول ورن و دی اچ ولز خالق «ماشین زمان» و «جنگ دنیاها» که بگذریم، شاهد گسترش روزافزون داستانهای تخیلی-علمی هستیم که عرصه های نویی را به خود اختصاص می دهند، دنیای رباتها و سلطه ماشین بر انسان و جهان رایانه ها پاره ای از این عرصه های جدید به شمار می آید. ژان کریستوفر نویسنده انگلیسی در سه گانه خود کوههای سفید، شهر طلا و سرب و برگه آتش به بهترین شکلی نمونه این درگیرها را نشان می دهد. در کوههای سفید جامعه ای ترسیم می شود که در اثر جنگ بین کرات به جامعه بدوی تبدیل شده که سه پایه هایی که از فضا آمده اند بر آن حکم می رانند. آنها بر سر همه نوجوانانی، که به چهارده سالگی می رسند کلاhek فلزی می گذارند و از آن پس آنها به صورت برده در می آیند. «ویل» قهرمان داستان که به چهارده سالگی خود نزدیک می شود از ولگردی می شنود که در کوههای سفید مردمانی که تن به بردگی نداده اند برای خود جامعه ای آزاد تشکیل داده اند. لذا او به همراه نوجوانی همسن خود به کوههای سفید می گریزد. در شهر طلا و سرب ویل با شرکت در یک مسابقه ورزشی و قهرمان شدن افتخار خدمتگزاری سه پایه ها را پیدا می کند و به شهر آنها وارد می شود تا با زندگی آنها و نقطه ضعفهایشان آشنا شود.

در برگه آتش به کمک یافتن نقطه ضعف آنها، با کمک مردمان آزاد سه پایه ها را شکست می دهد و همه مردم آزاد می شوند تا جامعه خود را از نو بسازند.

در این سه کتاب ژان کریستوفر با گسترش تخیل کودکان به آنها فرصت می دهد تا توانایی تصور و تجسم و گمانه زنی خود را به کار اندازند، و رای زندگی امروز را ببینند با ویل همراه شوند و تجربه های ارزنده ای به دست آورند و در پایان

راه، با کوله باری از یافته‌ها به زندگی عادی خود بازگردند. آنچه امروز مورد علاقه نویسندگان آثار تخیلی-علمی است «عواقب پیچیده جسمی و روانی سلطه تکنولوژی بر زندگی آینده نوع بشر است» (هاک، ۱۹۹۷، ص ۳۷۴).

لوئیس لوری در اثر درخشان خود «بخشنده» بخوبی به ترسیم این آینده و ترسها و نگرانیهای بشر موفق شده است. جامعه‌ای ترسیم می‌شود که همه چیز در آن در حد مطلوب است. نه از گرسنگی خبری هست، نه از تبعیض، نه از فقر، نه از جنگ و نه از آلودگی محیط زیست. ظاهراً شرایط مطلوبی که همه جوامع بشری در آرزوی رسیدن به آن هستند. جامعه بر اساس نظم و در نهایت صلح و عدالت اداره می‌شود. همه شهروندان با رسیدن به دوازده سالگی توسط شورایی برای کار آینده خود انتخاب می‌شوند. جونز در این مراسم با کمال تعجب پی می‌برد که او را برای شغل «دریافت کننده» انتخاب کرده‌اند، کسی که باید خاطره‌های جامعه را نگه دارد تا زمان مناسب از آنها استفاده شود، در واقع نوعی بانکداری خاطره. او مجبور می‌شود به مدت یک سال از «دریافت کننده» قبلی که حالا «بخشنده» است خاطره‌ها را دریافت کند و در اینجاست که با همه شادیها و رنجهایی که زندگی بشر را می‌سازد آشنا می‌شود و حس می‌کند که بهایی که مردمان جامعه‌اش برای این زندگی داده‌اند چقدر سنگین است و تصمیم می‌گیرد کاری بکند. به کمک بخشنده تصمیم به فرار به جامعه آزاد می‌گیرد و بچه ضعیفی را که قرار بوده به حکم جامعه نابود شود با خود همراه می‌کند و با تحمل مشقات و خطرهای بسیار به جهان آزاد می‌گریزند. لوری در یک داستان شگفت‌آور به نوجوان می‌فهماند که هیچ چیز به اندازه حق انتخاب داشتن برای انسان مهم نیست.

در یک جمع‌بندی نهایی می‌توان چنین نتیجه گرفت که داستانهای تخیلی-علمی سبب دامن زدن به تخیل کودکان و نوجوانان می‌شود و چشم‌انداز جدیدی را پیش روی آنها می‌گشاید و این باور را به آنها می‌بخشد که تا چه حد رفتارهای آنها بر همه ارکان حیات، از محیط زیست گرفته تا عرصه‌های سیاست و آینده اجتماعی بشر تأثیرگذار است.

لازم است ذکر شود که برخلاف داستانهای شگفت‌انگیز جدید و فانتزیهای تنها با اتکا بر ذهن خلاق پدیدآورندگان شکل می‌گیرند، داستانهای تخیلی-علمی در جامعه‌ای که بر آن نوعی تفکر علمی حاکم نیست و حوزه‌های علوم پیشرفت نکرده‌اند شکل نمی‌گیرد؛ لذا تقریباً بدون استثنا کلیه آثار تخیلی-علمی محصول جوامع از نظر علمی پیشرفته هستند. نباید فراموش کرد که عرصه داستانهای تخیلی-علمی فقط خاص کودکان و نوجوانان نیست و بزرگسالان نیز از این گونه ادبی بسیار لذت می‌برند که می‌توان به آثاری چون اودیسه ۲۰۰۱ اثر آرتورسی کلارک و فارنهایت ۴۵۱ اثر ری برادبری اشاره کرد.

جایگاه داستانهای شگفت‌انگیز و نو در زندگی کودکان و نوجوانان

همان‌طور که قبلاً اشاره شد کودکان با سهیم شدن در قصه‌های قومی و سنتی به کاوش درباره گذشته تاریخی و فرهنگی خود می‌پردازند و زندگی گذشتگان خود را مورد کنکاش قرار می‌دهند و به نوعی شناخت فرهنگی دست پیدا می‌کنند و همه این مطالعه‌ها و جستجوها سفری اسطوره‌وار است به گذشته؛ ولی کودکان محصول زمانه خویش هستند و لازم است همین مرور افسانه‌ای را بر زندگی امروز خود نیز داشته باشند. از طرف دیگر کودکان و نوجوانان رویکردی آینده‌نگر دارند و دوست دارند بدانند جهانی که به میراث برده‌اند چه آینده‌ای دارد. لذا پهنه داستانهای شگفت‌انگیز نو، فانتزیها و داستانهای تخیلی-علمی این امکان را به کودک می‌دهد تا به مدد تخیل خود شرایط زیستی، فکری و احساسی و عاطفی خود را تبیین کند و دورنمایی از آینده را برای خود ترسیم کند.

علاوه بر ارزشهای شناختی، عنصر تخیل در این گونه‌های ادبی بسیار غنی و متعالی است؛ زیرا همچون تخیل قصه‌های کهن و شفاهی تخیلی عام و جمعی نیست که در مداری بسته و به صورت کلیشه‌ای عرضه شود. هر نویسنده‌ای با اتکا به شناخت و دانش خود و پشتوانه ادبی، علمی و فرهنگی و اجتماعی‌اش پنجره‌ای را به روی مسائل زندگی انسان امروز به روی کودک می‌گشاید و تجربه تخیلی این

رویدادها خود می‌تواند تجربه ارزشمندی برای کودک در رویارویی با مشکلات زندگی‌اش به شمار آید. اصولاً می‌توان میدان تخیل در داستانهای شگفت‌انگیز نو را «میدانی باز» دانست (محمدی، ۱۳۷۶، ص ۵۷). بدون شخصیت‌های کلیشه‌ای و حوادث قابل پیش‌بینی این گونه ادبی به هیچ وجه خود را درگیر نیازهای اولیه انسان نمی‌کند و مسائل مطرح شده در آن از مسائل مربوط به خور و خواب و تولید مثل و آرزوی برقراری نوعی عدالت بدوی فاصله بسیار دارد. در واقع «هر موضوعی می‌تواند دستمایه تخیل افسانه‌های نو قرار گیرد» (همو، ص ۵۷).

از جهت دیگر مطالعه این گونه آثار و سهیم شدن در رویدادهای استثنایی آن و همذات‌پنداری با شخصیت‌های محوری برای کودک فرصت نوعی تخلیه روانی را فراهم می‌کند و از تنش‌های بسیاری که زیستن در جهان امروز با همه بایدها و نبایدها و التزامهایش برای او به وجود آورد می‌کاهد و به او نوعی آرامش و امید را هدیه می‌کند. امید به اینکه هیچ مشکلی نیست که بشر نتواند راه‌حلی برای آن بیابد.

ضوابط ارزیابی داستانهای شگفت‌انگیز و نو

مثل هر اثر ادبی دیگری از این گونه نیز انتظار می‌رود که از درونمایه‌ای قوی و قدرتمند برخوردار باشد، مضافاً اینکه چون عرصه خیالپردازی است انتظار می‌رود درونمایه نو و اعجاب‌انگیز نیز باشد. استفاده از الگوهای کهن که قابل پیش‌بینی و تکرار شونده است نمی‌تواند دیگر دستمایه محکمی برای ورود به عرصه این گونه ادبی باشد. تنها در صورتی این گره‌بردارها می‌تواند دستمایه قرار بگیرد که نویسنده از منظری خلاق به آنها پردازد. این داستانها مسلماً باید از طرح محکمی برخوردار باشند. استحکام طرح در باورپذیر کردن آن بسیار مؤثر است. پاتریشیا رایتسون نویسنده بزرگ استرالیایی و برنده جایزه هانس کریستین آندرسن می‌گوید: این گونه ادبی «داستان هستند و هیچ داستانی کارش این نیست که با عجز از خواننده بخواهد که ناباوری را کنار بگذارد، بلکه وظیفه اصلی آن است که بر روی باور خواننده کار کند» (نورتون، ۱۹۹۹، ص ۳۵۳).

نویسنده یا نباید خطر کند و به خلق جهانی ناشناخته بپردازد و با هرگاه این توان و شهامت را در خود یافت، باید آنچنان جهانی بیافریند که به گفته یکی از کارشناسان «خواننده باور کند که انسان می‌تواند به آن پا بگذارد. همه چیز از قانون جاذبه گرفته تا جو و مسائل زیست‌محیطی و اشکال گوناگون حیات باید جزئی از آن جهان باشد اگر که قرار باشد واقعی بنماید. در غیر این صورت یک روز یک کودک باهوش خواهد گفت «کشک» یا چیزی کمی غیرمؤدبانه‌تر از این، یا کتاب را کنار می‌گذارد. کودکان ممکن است به خاطر محدودیتی که در یادگیری دارند گول بخورند، ولی احمق نیستند و جزئیات را به خاطر دارند» (هاک، ۱۹۹۷، ص ۳۷۳).

نکته دیگر پیروی از منطق درونی داستان تخیلی است. تخیل لجام‌گسیخته نویسنده که از هیچ نوع نظم و منطقی پیروی نمی‌کند ضعف در ساختار داستان تخیلی به شمار می‌آید؛ مثلاً در چارلی و آسانسور جادویی اثر رول دال عده‌ای که قرار است به فضا پرتاب شوند ولی سوار بر موشک هم نیستند به وسیله آسانسور به فضا می‌روند. در اینجا دیگر از نویسنده پذیرفتنی نیست که آنها را سوار بر یک قاشق چایخوری به فضا بفرستد. انتخاب آسانسور برای این نقل و انتقال با منطق درونی افسانه می‌خواند. آسانسور وسیله‌ای برای حمل و نقل بخصوص عمودی است. انسانها در موقع عادی با آن بالا و پایین می‌روند. حال اگر یک بار این وسیله سقف را بشکافد و راه خود را تا فضا ادامه بدهد در منطق افسانه می‌نشیند. این وسیله خیلی از ساختار واقعی خود و نقشی که در زندگی انسانها داشته دور نشده پس ابعاد تخیلی کارکرد آن باورپذیر می‌شود، ولی کارکرد قاشق چایخوری چیز دیگری است و در ساختار افسانه‌ای تنها با روان‌پریشی می‌توان آن را باور داشت. باید در نظر داشت که نقش اشیاء و عوامل در داستانهای شگفت‌انگیز نو و فانتزیها یا آنچه در قصه‌های شگفت‌انگیز کهن بوده است متفاوت است؛ زیرا منطق حاکم بر آنها با منطق داستانهای نو تفاوت دارد.

نکته دیگر باورپذیری شخصیتهاست. شخصیتها گاه به صورت نمادین مورد استفاده قرار می‌گیرند، ولی باید در نظر داشت که «نمودهای سمبلیک یک اثر در

ذات خود ربط معقول با واقعیات دارند؛ زیرا اندیشه، پندار و گمان، خیال و تصور در هر وجه خود در هر مکتبی جز با زتاب عینی و مادی زندگانی نیست؛ بنابراین هنرمند سمبولیست نشانه‌های خود را ناگزیر از عصاره واقعیت به چنگ می‌آورد (دولت آبادی، ۱۳۵۷، ص ۴۴). چگونه می‌توان دریا را نماد خست دانست و چنین استدلال کرد که چون آب بسیاری را در خود ذخیره کرده است پس خست است. دریا وقتی دریاست که آب عظیمی مجتمع شده باشد پس ذخیره عظیم آب، دریاست. وانگهی بخشندگی دیگر او در عالم واقع امکان بخار شدنش در برابر نور خورشید و به صورت نزولات به زمین آمدن است. ما چگونه باور داریم کودکی که با ایستادن در کنار دریا پیام وسعت و بی‌کرانگی، یا عمق را دریافت می‌دارد خست آن را باور کند. این نماد در ذات خود با واقعیت بیرونی منطبق نیست.

دیگر، عنصر زیان و بیان است. توصیفها، با به خدمت گرفتن واژگانی که بار جادویی یا خیالپردازانه قوی دارند، رمزگونه کردن آن و ترفندهای دیگری که بنابر مقتضیات داستان، نویسنده از آن استفاده می‌کند عامل قوی در خلق فضای شگفت‌انگیز به شمار می‌آید. در این میان انتخاب زاویه دید درست و متناسب نیز ارزش به شمار می‌آید. می‌توان داستانهایی را تصور کرد که با تغییر در زاویه دیدشان همه داستان دگرگون می‌شود و چه بسا داستان دیگری از آب در می‌آید. آیا اگر شازده کوچولو به جای آنکه از زاویه دید خلبان نوشته شود از زاویه دید شازده کوچولو نوشته می‌شد همین گونه بود که ما آن را می‌خوانیم؟

انتخاب اینکه چه کسی مناسبترین فرد برای نقل رویدادهاست می‌تواند در ساختار داستان مؤثر واقع شود. تصویر بر خلاف قصه‌های کهن جزء جدایی‌ناپذیر این آثار تخیلی است که علاوه بر کیفیت هنری باید همانند متن سرشار از عناصر تخیلی باشد که کودک با سیر در آنها به ابعاد تازه‌تری از آنچه متن مطرح می‌کند دست یابد.

خلاصه فصل

اشتیاق کودکان به شنیدن قصه‌های کهن در عصری که کودکان از نظر تربیتی در مرکز

توجه قرار گرفتند سبب خلق داستانهای شگفت‌انگیز و قصه‌های جن و پری نو، فانتزیها و داستانهای تخیلی علمی شد که هر یک از نظر درونمایه و به کارگیری عنصر خیال و طرح، اندک تفاوتی با هم دارند؛ ولی همه آنها داستان هستند و از ضوابط داستان‌نویسی امروز پیروی می‌کنند.

قصه‌های جن و پری نو محصول دوره انتقال هستند و در عین حال که ارتباط خود را با قصه‌های شفاهی کهن قطع نکرده‌اند گوشه چشمی به زمانه خود نیز دارند، مثل بسیاری از آثار هانس کریستین آندرسن. خلق فانتزیها مقدمه‌ای است برای استقلال آثار شگفت‌انگیز جدید با نمونه‌های کهن خود. فانتزیها از تنوع موضوعی بسیاری برخوردارند و به نوعی بازسازی واقعیت در دنیای خیال به شمار می‌آیند و سبب پرورش تخیل کودکان و گسترده کردن چشم‌انداز آنها نسبت به زندگی می‌شوند.

داستانهای تخیلی-علمی رویکردی آینده‌نگر دارند و بر پایه کشفیات علمی شکل می‌گیرند و گروهی از متخصصان آنها را زیرمجموعه فانتزیها به شمار می‌آورند. مهمترین کارکرد این آثار فراهم کردن بستر مناسبی است برای کودکان و نوجوانان تا زندگی خود را در فراگردی کاملاً تخیلی در حال و آینده تصور کنند. این گونه آثار علاوه بر پرورش تخیل کودکان، افق فکری آنها را گسترده‌تر می‌کند و برای آنها زمینه نوعی تخلیه روانی را فراهم می‌آورد و به آنها آرامش و امید می‌بخشد. در ارزیابی این آثار باید مثل هر داستان خوب به درونمایه، طرح، شخصیت‌پردازی و زبان و بیان توجه کرد. همراه شدن تصویر با این آثار ضرورت ارزیابی هنری را نیز به وجود می‌آورد.

فعالتهای پیشنهادی

۱. بررسی قصه‌های پری دریایی، جوجه اردک زشت و لباس تازه امپراطور اثر هانس کریستین آندرسن و تلاش برای یافتن عوامل و ساختارهای قصه‌های کهن در این آثار.

۲. انتخاب یک فانتزی و به بحث گذاشتن عوامل تشکیل‌دهنده آن در کلاس و به طور دسته جمعی.

۳. مقایسه یک فانتزی مثل: مومو (میشل انده)، لاک پشت جادویی (رول دال)، جانی که وحشی‌ها هستند (موريس سنداک)، پینوکیو (کارلو کلودی)، امپراطور سیب زمینی چهارم (محمد محمدی)، من خرگوش سفیدم را در بهار یافتم (احمد رضا احمدی)، دختران خورشیدی (محمد رضا یوسفی) با یک داستان تخیلی-علمی نظیر: بیست هزار فرسنگ زیر دریاها (ژول ورن)، ماشین زمان (دی‌اچ ولز)، کوههای سفید، شهر طلا و سرب، برکه آتش، بخشنده و با یک قصه کهن شگفت‌انگیز.

۴. انتخاب یک داستان فانتزی یا تخیلی-علمی برای یک دانش‌آموز دوره راهنمایی و ارائه دلایل انتخاب با توجه به ضوابط ارزیابی.

کتابنامه

- اندرسن، هانس کریستین؛ دخترک زیبا؛ کانون پرورش فکری، ۱۳۵۲.
- ایرانی، ناصر؛ داستان تعاریف/بزارها و عناصر؛ تهران: کانون پرورش فکری، ۱۳۶۴.
- دولت آبادی، محمود؛ ناگزیری و گزینش هنرمند؛ تهران: شباهنگ، ۱۳۵۷.
- سنت‌اگزوپری، انتوان؛ شازده کوچولو؛ ترجمه محمد قاضی، تهران: امیرکبیر.
- سی بروکس، پی‌وآرن آربی؛ اصول فکری نگارش؛ ترجمه و نگارش کیومرث سلمانی، تهران: ۱۳۵۳.
- کارول، لوئیس؛ آلیس در سرزمین عجایب؛ ترجمه حسن هنرمندی، تهران: زوار، ۱۳۵۰.
- کلودی، کارلو؛ پینوکیو؛ ترجمه اصغر رستگار، تهران: دفتر نشر فرهنگ اسلامی، ۱۳۷۳.
- گراهام، کنت؛ باد در میان شاخه‌های بید؛ ترجمه شاهده سعیدی، تهران: ونوشه نشر چشمه، ۱۳۷۸.
- لوری، لوئیس؛ بخشنده؛ تهران: نشر چشمه، ۱۳۷۹.
- لین، راث نیدلمن؛ «فانتزی فرار از واقعیت»، پژوهشنامه ادبیات کودک و نوجوان؛ ترجمه ابراهیمی (الوند)، ش ۲۲، ۱۳۷۹، ص ۷-۲۷.

- محمدی، محمد؛ امیراطور سیب زمینی چهارم؛ تهران: نشر قطره، ۱۳۷۰.
- محمدی، محمد؛ محمد هادی؛ «تطبیق کیفیت تخیل در افسانه‌های کهن و نو»، پژوهشنامه ادبیات کودک و نوجوان، پاییز ۷۶، ص ۵۷.
- _____؛ فانتزی در ادبیات کودکان؛ تهران: نشر روزگار، ۱۳۷۸.
- میرصادقی، جمال؛ واژه‌نامه هنر داستان‌نویسی؛ تهران: کتاب مهناز، ۱۳۷۷.
- میرهادی، توران؛ «استفاده از طرح‌های قصه‌های عامیانه در افسانه‌های نو»، سی و نه مقاله درباره ادبیات کودکان؛ تهران: شورای کتاب کودک، ۱۳۶۳.
- یوسفی، محمدرضا؛ دختران خورشیدی؛ تهران: نشر پیدایش، ۱۳۷۸.
- Engdahl, Sylvia; "The Changing Role of Science Fiction in Children's Literature", *Hornbook Magazine*; 47 (October 1971).
- Huck, Charlotte; *Children's Literature in the Elementary School*; 6th ed., McGraw-Hill, 1997.
- Loyd Alexander; "The Flat-Head Mouse", *Children and Literature*; Glenview, Ill: Scott Foresman and Company, 1973.
- Lukens, Rebeca; *A Critical Handbook of Children's Literature*; New York: Longman, 1999.