

شیوه‌های فانتزی‌سازی و کنشهای کارکردی در مجموعه داستان «سورنا در سرزمین دایناسورها» اثر الهام مزارعی

فرزانه فروزانی

گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه پیام نور، تهران، ایران.

سال نوزدهم، شماره چهارم، تیر ۱۴۰۵، شماره پی در پی ۱۲۲، صص ۲۸۴-۲۶۳
<https://irandoi.ir/doi/10.irandoi.2002/bahareadab.2026.18.8196>

نشریه علمی سبک‌شناسی نظم و نثر فارسی
(بهار ادب سابق)

چکیده:

زمینه و هدف: این پژوهش با هدف بررسی شیوه‌های فانتزی‌سازی و کنشهای کارکردی در مجموعه پنج‌جلدی سورنا در سرزمین دایناسورها اثر الهام مزارعی انجام شده است. اهمیت موضوع در آن است که فانتزی به‌عنوان یکی از ژانرهای کاربردی در ادبیات کودک و نوجوان، نقش مهمی در پاسخگویی به نیازهای ذهنی مخاطبان ایفا میکند.

روش: روش تحقیق مبتنی بر تحلیل کیفی-متنی است. ابتدا مبانی نظری فانتزی و تخیل در ادبیات کودک و نوجوان مرور شده، سپس متن مجموعه مورد مطالعه با رویکرد تحلیلی بررسی گردیده است. تمرکز بر شگردهای فانتزی‌سازی، انواع تخیل و کنشهای کارکردی در روایت بوده است.

یافته‌ها: نتایج نشان میدهد که نویسنده با بهره‌گیری از امکانات فانتزی مانند گریز از زمان و مکان، شخصیت‌پردازی، درونمایه‌سازی، شیوه‌های ورود به جهان فانتزی و انواع تخیل، توانسته است فضایی سرشار از تخیل و غافلگیری خلق کند. نوآوری در زبان و واژه‌سازیهای خلاقانه، استفاده از نمادها و سمبلهای اساطیری و بهره‌گیری از روایت‌های بینامتنی از جمله نقاط قوت این مجموعه است.

نتیجه‌گیری: مجموعه سورنا در سرزمین دایناسورها رمانی در حوزه ادبیات کودک و نوجوان است که علاوه بر بهره‌گیری از شگردهای رایج فانتزی‌سازی، با نوآوریهای زبانی و روایی توانسته رویکردی تازه در شکلگیری فانتزی ارائه دهد و اثری درخور توجه شود.

تاریخ دریافت: ۰۴ اسفند ۱۴۰۴
تاریخ داوری: ۱۰ فروردین ۱۴۰۵
تاریخ اصلاح: ۲۶ فروردین ۱۴۰۵
تاریخ پذیرش: ۰۵ خرداد ۱۴۰۵

کلمات کلیدی:
ادبیات، فانتزی، کودکان و نوجوانان، مزارعی

* نویسنده مسئول:
foroozani1401@pnu.ac.ir
(۹۸ ۲۱+)



ORIGINAL RESEARCH ARTICLE

Fantasy-making methods and functional actions in the story collection "Sorena in the Land of Dinosaurs" by Elham Mazarei

F. Foroozani

Department of Persian Language and Literature, Payame Noor University, Tehran, Iran.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 23 February 2026

Reviewed: 30 March 2026

Revised: 15 April 2026

Accepted: 26 May 2026

KEYWORDS

Literature, Fantasy, Children and Young Adults, Mazar'i

*Corresponding Author

✉ foroozani1401@pnu.ac.ir

☎ (+98)

ABSTRACT

BACKGROUND AND OBJECTIVES: This study aims to examine the techniques of fantasy-making and functional actions in the five-volume series *Sorena dar Sarzamin-e Dinosorha* by *Elham Mazar'i*. The significance of the topic lies in the fact that fantasy, as one of the functional genres in children's and young adult literature, plays an important role in responding to the mental needs of its audience.

METHODOLOGY: The research method is based on qualitative-textual analysis. First, the theoretical foundations of fantasy and imagination in children's and young adult literature are reviewed; then, the text of the selected series is examined analytically. The focus is placed on techniques of fantasy-making, types of imagination, and functional narrative actions.

FINDINGS: The findings indicate that the author, by employing various possibilities of fantasy—such as escape from time and space, characterization, thematic construction, modes of entry into the fantasy world, and different forms of imagination—has succeeded in creating a narrative space rich in imagination and surprise. Innovation in language and creative word-formation, the use of symbols and mythological motifs, and the incorporation of intertextual references are among the strengths of the series.

CONCLUSION: *Sorena dar Sarzamin-e Dinosorha* is a novel within the field of children's and young adult literature that, in addition to utilizing common fantasy-making techniques, introduces a fresh approach to the formation of fantasy through linguistic and narrative innovation, making it a noteworthy work.

<https://irandoi.ir/doi/10.irandoi.2002/bahareadab.2026.18.8196>

NUMBER OF REFERENCES	NUMBER OF TABLES	NUMBER OF FIGURES
 36	 3	 1

مقدمه

ادبیات کودکان و نوجوانان یکی از شاخه‌های ادبی است که پیشینه طولانی ندارد و در حقیقت بعد از جنگ جهانی دوم نظریه‌هایی در این زمینه شکل گرفت و توانست بر سطح شناخت متولیان امر ادبیات در دنیا تاثیر بگذارد و پژوهشگران به شکل دانشی مستقل به آن توجه کردند و همین امر سبب شد که صاحب نظران این گرایش ادبی بر آن باشند که با اینکه ادبیات بزرگسالان به ویژه ادبیات داستانی سیرنژولی را طی میکند، اهمیت و کیفیت در ادبیات کودکان رو به ترقی است. (سینگر، ۲۰۰۱: ۲۳) و نیز «شاید بتوان گفت همین ادبیات کودک و نوجوان امروزی، راه خود را از بین متون سترگ ادبی و میراث چند ساله پیدا کرده است.» (شیری زاده، ۱۴۰۴: ۲) و این مسیر آغاز شده در چند دهه اخیر توانسته است آثار درخوری پدید آورد و به زعم صاحب نظران ادبیات کودک، این شکل ادبی طی دهه‌ها با ارائه داستانهای متنوع برای سنین گوناگون کودکان، شکوفا شده و مورد تحلیل و بررسی قرار گرفته است. (هو، ۲۰۰۰) ادبیات کودکان و نوجوانان به آثاری اطلاق میشود که نویسندگان در آنها از خودجوشی درونی و از نیاز به درمیان گذاشتن تجربه‌ای، برداشتی و حقیقتی باخوانندگان کودک و نوجوان پیروی میکند. پیام چنین اثری سازنده احساس و اندیشه کودک و نوجوان است و باید از زبان و بیانی رسا و گیرا و دلنشین و متناسب برخوردار باشد. (حجازی، ۱۳۸۱: ۱۰)

یکی از شکلهای مطرح شده در ادبیات کودکان و نوجوانان ژانر فانتزی است که در حقیقت ادامه شیوه و اسلوب افسانه نویسی است. (محمدی، ۱۳۷۸: ۱۰۲) «فانتزی از ریشه لاتینی phantasia به معنی اندیشه، آلمان، تصور و خیال نشأت میگیرد که خود از ریشه‌ای یونانی به معنی ظاهر و نمود گرفته شده است و در اصطلاح ادبی به اثری هنری میگویند که بر پایه وهم و خیال، شگفتی و رویدادهای غیر واقعی این جهان پدید آید.» (حامدی کیا، ۱۳۹۶: ۷۴) همچنین «نخستین فانتزیها در غرب در قرن ۱۹ در عصر ویکتوریا خلق شدند. با گذر زمان و فراهم شدن زمینه‌های اجتماعی و فرهنگی در دیگر کشورها همچون آمریکا، ایتالیا، فرانسه، سوئد و آلمان نیز فانتزیهای ارزشمندی به نگارش درآمدند.» (موسوی و جمالی، ۱۳۸۸) از سوی دیگر «در دهه ۱۹۶۰، لین کارتر نویسنده آمریکایی موضوع احیای فانتزی را مطرح کرد و تعریف مختصری برای این نوع ادبی ارائه نمود.» (گرانت، ۲۰۰۰) اما درباره پیشینه فانتزی در ایران چنانچه خواهیم به صورت طبقه‌بندی شده به بحث فانتزی بپردازیم باید بگوییم که فانتزی در شکل کهن و کلاسیک در میان حکایات و قصه‌های ایرانی سابقه طولانی دارد، قصه‌های پریانی و حماسی و قهرمانی، اما آشنایی نویسندگان ایرانی با ژانر فانتزی امروزی از طریق ترجمه آغاز شد. (موسوی و جمالی، ۱۳۸۸) در واقع داستانهای فانتزی در ابتدا به داستانهای علمی - تخیلی گفته میشد که «غافلگیرکننده، جنجال برانگیز، امکان وقوع محال، لذت بخش، خرد گریز و نوگرا در تخیل سازی باشد» (گرانت، ۲۰۰۰) و نیز در تعریف فانتزی آمده است «به طور کلی میتوان گفت فانتزی به آثاری گفته میشود که با جهان واقعی اشیا و اندیشه‌ها رابطه اندک و با دنیای خیالی، پریها، گولها و دیگر پدیده‌های غیر واقعی سرو کار داشته باشد.» (میر صادقی، ۱۳۹۴: ۳۰۷) همچنین گفته‌اند «فانتزی قطب مخالف واقعیت است.» (رابکین، ۱۹۷۶: ۱۵) با توجه به نکات ذکر شده باید گفت در دنیای فانتزی هر ناممکنی ممکن میشود. در حقیقت بسیاری از وقایع توجیه‌ناپذیرند؛ اما کودکان آن را باور دارند و ذهن خود را بدان میسپارند و لذت شگفت‌زدگی و یکه خوردن حاصل وجود فانتزی در ادبیات کودکان است و به واقع وظیفه این امر بر عهد فانتزیهاست. (قزل ایاغ، ۱۳۸۵: ۱۵۷) «داستان فانتزی یک گونه هنری است مانند رئالیسم و کوبیسم و... این گونه ادبی یک صفت است و با داستان های سورئال متفاوت است

داستانهای سورئال، تصویرهایی در خواب، رؤیا و بیداری به نمایش در می‌آورد؛ اما در داستانهای فانتزی از عنصر شگفتی و تخیل به شکل غلو آمیزی استفاده شده است. (حامدی کیا، ۱۳۹۶: ۷۵)

اهمیت ژانر فانتزی در این است که «فانتزیها به بچه‌ها کمک میکند تا کنجکاویشان را گسترش دهند و مشاهده‌گران زندگی شوند، همچنین حساسیت به قوانین و تنوع در محدوده قوانین را به آنها می‌آموزند و ذهنشان را روی امکانات نو می‌گشایند.» (محمدی، ۱۳۷۸: ۱۳۵) در واقع موضوعی که همه پژوهشگران در آن هم‌نظر هستند این است که پایه و اساس فانتزی و گوهر آن تخیل است؛ البته تخیل ویژه‌ای که از جنبه شکلی با انواع دیگر تخیل تفاوت دارد. فانتزیها از نوع تخیل هدفدار هستند، تخیلی که خود را در ساختار مشخصی ارائه میدهد؛ ترکیبی از تخیل مکالمه‌ای و تخیل تصویری. (همان: ۳-۶) از نظر تاریخی این دیدگاه نیز وجود دارد که «اولین کهن الگوی فانتزی به افسانه گیلگمش میرسد سفر طولانی و پر ماجرای گیلگمش در جستجوی جاودانگی و بی‌مرگی.» (صدیقی، ۱۳۸۵: ۷۸)

در شکلگیری فانتزیها اصل ترس، شگفتی و هیجان، تعلیق نابوری و دگردیسی و اصل رویدادهای غیر منتظره و پایان باز ارکان اصلی هستند. «یک اثر فانتزی زمانی موفق است که مخاطب را کنجکاو و علاقه‌مند کند و شگفتی، اعجاب، ترس و هیجان او را برانگیزاند.» (نعمی و دیگران، ۱۴۰۲) حاصل کلام درباره فانتزی آن است که فانتزی، گونه‌ای از داستانهای مدرن و امروزی است که تمامی عناصر داستان همچون شخصیت‌پردازی، طرح، درونمایه، پیرنگ، فضا سازی و کنشها، عنصر خیال را داراست و به شکلی عناصر غیرواقعی را به داستان وارد میکند و ساختار تخیلی داستان را شکل میدهد و در داستانهای تخیلی نویسنده به شکلی عمل میکند که دنیای خیالی و واقعی را با هم در می‌آمیزد و آن را برای مخاطب خویش باورپذیر می‌سازد. فانتزی «ترکیبی ادبی در ارتباط با چیزهایی است که نه هستند و نه میتوانند باشند.» (نیدلمن، ۱۳۷۹) نکته قابل توجه آنکه اهمیت داستانهای فانتزی در پرورش ناخودآگاه کودک و پروراندن سوژه‌ها برای پیام‌رسانی و پرداخت بهنجار و مفید برای زندگی است. (ابراهیمی لامع، ۱۳۹۱) با توجه به مطالب گفته شده و اهمیت ژانر فانتزی در شکلگیری داستانهای مربوط به کودکان و نوجوانان بر آن شدیم تا به بررسی مجموعه ۵ جلدی «سورنا در سرزمین دایناسورها» اثر «لهم مزارعی» (۱۳۵۸) نویسنده اهل استان فارس بپردازیم؛ نویسنده‌ای که در کارنامه کاری خویش در حوزه ادبیات کودکان جوایز چندی را کسب کرده است و آثارش از بعد روایت‌پردازی و درونمایه، درخور توجه و بررسی است. در این پژوهش شگردها و شیوه‌های این نویسنده در خلق فانتزی و داستان، مورد توجه و بررسی قرار گرفته است.

پیشینه و روش پژوهش

تا کنون در آثار *لهم مزارعی* از جمله مجموعه داستانی «سورنا در سرزمین دایناسورها» هیچ پژوهشی انجام نگرفته است و از این منظر فضایی تازه است. اما در حوزه فانتزی در ارتباط با داستانهای دیگر ادبیات کودکان و نوجوانان مقالاتی نوشته شده است که به موارد زیر میتوان اشاره کرد:

-فانتزی و شیوه‌های فانتزی‌سازی شاهنامه در ادبیات کودکان و نوجوانان، (۱۳۸۹) اثرمه دخت پورخالقی چترودی و مریم جلالی که نویسندگان در آن به چگونگی خلق فضای فانتزی در شاهنامه فرودسی پرداخته‌اند. همچنین مقاله بررسی داستانهای فانتزی دهه هشتاد از منظر روایی ماریا نیکولایوا، (۱۳۹۷) نوشته بیژن ظهیری و همکاران که نویسندگان داستانهای فانتزی دهه هشتاد را از منظر شخصیت، پیرنگ و چشم انداز و زمان بررسی کرده‌اند و نیز شگردهای فانتزی‌سازی در داستانهای «محمد رضا شمس» نوشته رضا صادقی شهپر وزهره بهنام خو، (۱۳۹۷)

(که در آن با بررسی چهار اثر از محمد رضا شمس ، یازده شگرد فانتزی ساز را مورد پژوهش قرار داده‌اند. علاوه بر این مقاله بررسی انواع فانتزی در ادبیات کودکان و نوجوانان دفاع مقدس از منظر عناصر داستان (مطالعه موردی کتاب های ماه پیشونی ، سیندرلا ، ابرو کمونی ، نفرینهای یک کلاغ از پیش مرده ، شکارچی پرندگان و رویای داغ) (۱۳۹۶) نوشته نسرين فقيه ملك مرزبان و همكاران که در آن کتابهای مورد نظر را از منظر زاویه دید ، پیرنگ و شخصیت و نماد مورد بررسی قرار داده‌اند و در آخر فانتزی در هفت روز هفته دارم ، یکی از کودکانهای احمد رضا احمدی (۱۳۹۱) نوشته علی محمدی و علیرضا روزبهانی که در این مقاله کوشش شده است تا با بررسی یکی از کودکانهای احمد رضا احمدی و توجه به زمینه‌های مشترک بین گسترش فانتزی و شعر نو پیوند میان کودکانهای احمد رضا احمدی و شعر نو را آشکار نمایند.

روش پژوهش

روش این پژوهش از نوع کتابخانه‌ای و مبتنی بر گردآوری اطلاعات و دسته‌بندی آن به روش تحلیلی - توصیفی است. نتایج این پژوهش ، با مطالعه و تحلیل مجموعه پنج جلدی «سورنا در سرزمین دایناسورها» به دست آمده است .

هدف و سوالات پژوهش

هدف پژوهش نیز شناخت شگردها و فنون فانتزی‌سازی و چگونگی آفرینش فضای فانتاستیک در داستانهای الهام مزارعی است و پرسشهای تحقیق بر این است که ۱- الهام مزارعی از کدام شیوه‌های فانتزی سازی بهره برده است ؟ ۲- داستانهایش جزء کدام نوع از فانتزی محسوب میشود ؟ ۳- آیا شگرد تازه‌ای برای خلق فانتزی ارائه کرده است یا خیر ؟

چارچوب نظری پژوهش

شیوه‌های ورود به ژانر فانتزی و فانتزی‌سازی

در مسیر آفرینش یک فانتزی اولین گام در داستانهای کودکانه ، ورود به دنیای فانتزی است . « رخ داد در ادبیات محال از همین جا شکل میپذیرد. » (رابکین ، ۱۹۷۶ : ۳۸). در حقیقت « امری که جنبه لذت بخش دیگری از کتابهای کودکان را مینمایاند ، نفی ناممکن است . این کتابها برآنند که ناممکن را منکر شوند. » (نودلמן ، ۱۳۸۷ : ۴۳۰) و این گونه است که فانتزی شکل میگیرد . حال آنکه بر طبق نظر محققین شیوه‌های ورود به عالم فانتزی شامل موارد زیر میباشد :

- ۱- شباهت‌یابی در اشیا و مکانها
- ۲- رویا و خواب
- ۳- همذات‌پنداری
- ۴- گریز ذهنی از زمان و مکان
- ۵- گفتگو با شخصیت‌های غیر انسانی
- ۶- خلق و به کارگیری موجودات عجیب و غریب . (پورخالقی و جلالی ، ۱۳۸۸)

نقش شخصیت و شخصیت‌پردازی در خلق فانتزی

عامل مهم و تاثیرگذار دیگر در فانتزی‌سازی ، شخصیت‌های داستانی هستند که تمام کنشها و واکنشها و خلق وقایع از طریق آنها صورت میگیرد. شخصیت در تعریفی ساده موجودی است که با انتخاب نویسنده پا به صحنه داستان

میگذارد و کنشهای مورد نظر نویسنده را اجرا میکند. محوری است که تمامیت قصه بر آن میچرخد. (براهنی، ۱۳۶۲: ۲۴۲) و نیز «اشخاص ساخته شده‌ای را که در داستان و نمایشنامه ظاهر میشوند، شخصیت مینامند. شخصیت در اثر روایتی یا نمایشی، فردی است که کیفیت روانی و اخلاقی او در عمل او آنچه میگوید و میکند، وجود داشته باشد. خلق چنین شخصیهایی را که برای خواننده در حوزه داستان مثل افراد واقعی جلوه میکنند، شخصیت‌پردازی میخوانند.» (میرصادقی، ۱۳۹۴: ۱۲۲) همچنین شخصیهایی درون رمان برای بسیاری از خواننده‌ها، نیروی اصلی کلیت‌ساز متن به حساب می‌آید، همه چیز در رمان صرفاً برای نمایش شخصیت داستان و تحول اوست. (صادقی و همکاران، ۱۳۹۷)

در اولین نگاه آنچه فانتزی را از انواع دیگر ادبی متمایز میکند، وجود عوامل غیرواقعی و غیرممکن در داستان است و این عوامل نماینده غیر معمول بودن شخصیهایی فانتزی هستند. بنابراین در جهان فانتزی شخصیهایی عجیب و غریب و حتی عناصر طبیعت یا اشیاء سازنده و خالق داستان هستند. (مانلاو، ۱۹۷۶: ۳) نکته قابل توجه در ارتباط با خلق فانتزی در داستانهای امروزی کودک و نوجوان در قیاس با داستانهای سنتی این است که «برخلاف داستانهای سنتی که معمولاً حادثه محور بودند و تاکید اصلی نویسنده در آنها بر وقایع و رویدادها بود، در بیشتر داستانهای مدرن کودک، شخصیتها نقش محوری دارند. در این داستانها نویسنده میکوشد شخصیهایی را بیافریند که عقاید، باورها و ویژگیهای خاصی دارند.» (حسام پور و آرامش فرد، ۱۳۹۱) همچنین این که «شخصیت در فانتزیها حضوری عینی‌تر و ملموس‌تر از افسانه‌های کهن دارد و علت آن در ماهیت دنیای نو است. در افسانه‌ها فقط تپیه‌های کلی ارائه میشوند؛ اما در فانتزیها شخصیتها به ویژه نوع انسانی آن جای تجلی کافی دارند. شخصیتها در فانتزی مانند شخصیتها در افسانه‌های کهن مطلق نیست و برگرفته از اندیشه انسان معاصر است.» (محمدی، ۱۳۷۸: ۲۸۵) حال آنکه شخصیتها در داستانهای فانتزی به سه بخش تقسیم میشوند ۱- واقعی ۲- کهن‌الگویی ۳- ابداعی. (همان: ۲۸۶)

نقش درونمایه در ژانر فانتزی و فانتزی‌سازی

مبحث دیگر در پردازش فانتزیها درونمایه اثر است که نقش مهمی در خلق فانتزی ایفا میکند. «درونمایه فکر اصلی و مسلط در هر اثری است. خط یا رشته‌ای است که در خلال اثر کشیده میشود و حادثه‌ها و وضعیت و موقعیتهای داستان را به هم پیوند میدهد؛ به بیانی دیگر، درونمایه را به عنوان فکر و اندیشه حاکمی تعریف کرده‌اند که نویسنده در داستان اعمال میکند.» (میرصادقی، ۱۳۹۴: ۲۲۹) نکته قابل ذکر در رابطه با درونمایه در فانتزیها این است که درونمایه در این آثار به ذهنیت نویسنده بستگی دارد. درونمایه‌ها میتواند: کشف و شناسایی عشق، ارتباط با ناشناخته‌ها، ماجراجویی و کشف راز و معما و نیز کمک‌رسانی و یاری و نجات دیگران باشد و نیز خطر کردن و دوری از یاس و ناامیدی. همچنین «درونمایه‌ها گاه محتوای قهرمانی و پهلوانی و تاریخی دارند و گاه با نگاهی عاشقانه و حقیقت‌یاب به امور اجتماعی و روانشناسی میپردازد. گاه برجسته‌سازی درونمایه برپایه انتقادات سیاسی یا اجتماعی استوار است.» (پورخالقی و جلالی، ۱۳۸۸) اما مساله اصلی آن است که در فانتزی، برخلاف داستانهای واقعگرا، درونمایه‌ها معمولاً به سمت امور محال، ناشناخته و نمادین میروند. اهمیت درونمایه داستان تا حدی است که میتوان گفت محتوا بر ساختار غلبه دارد. (سرشار، ۱۳۸۸: ۷۰)

نقش پیرنگ در شکلگیری فانتزی

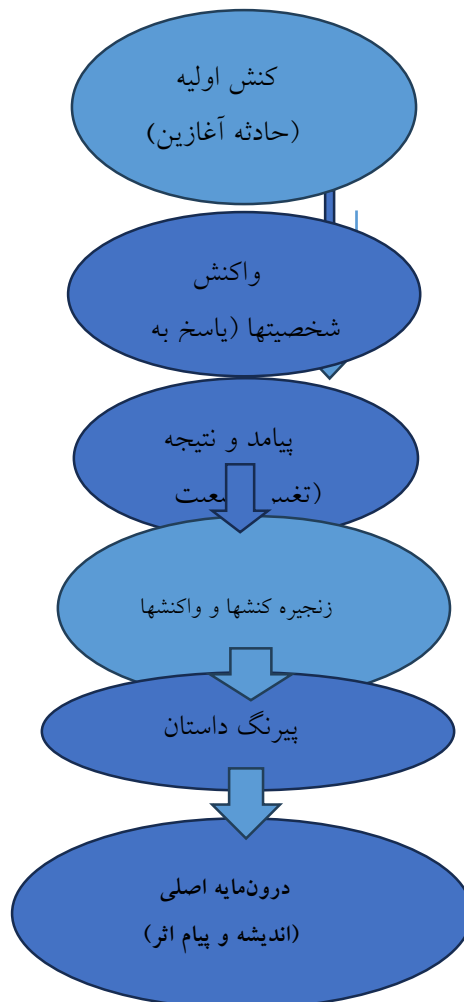
پیرنگ به معنای رابط علی و معلولی حاکم میان وقایع داستان است. یک پیرنگ بر اساس روال طبیعی، گره‌افکنی، کشمکش، تعلیق و نقطه اوج و گره‌گشایی خاص دارد در واقع پیرنگ داستان زمانی خوب است که در آن رویدادی، علت وقوع رویداد بعدی باشد. (مندنی پور، ۱۳۸۳: ۳۸۸) ویژگیهای پیرنگ در فانتزی به شکلهای زیر قابل ذکر است.

- ۱- سفر قهرمان: معمولاً پیرنگ بر پایه سفر یا مأموریت شکل میگیرد؛ قهرمان از جهان واقعی وارد جهان خیالی میشود، با موانع روبه‌رو میگردد و در نهایت به پیروزی یا شناخت تازه میرسد.
- ۲- مرحله‌بندی ماجرا: آغاز (دعوت به سفر)، میانه (مبارزه با دشمنان و حل معماها)، پایان (بازگشت با پیروزی).
- ۳- تعلیق و بحران: هر جلد یا بخش داستان با بحران تازه‌ای همراه است که تعلیق ایجاد میکند و مخاطب را به ادامه خواندن ترغیب مینماید. (محمدی، ۱۳۷۸: ۱۵۶)

کنش‌شناسی و کارکرد آن در پیرنگ فانتزی

هر نوشته و داستان با حادثه و اتفاقی هرچند کوچک آغاز میگردد که به آن کنش گفته میشود و عکس‌العملی که در مواجهه با آن حادثه رخ می‌دهد واکنش نام دارد، این کنش و واکنش به نتیجه‌ای منجر میشود که پیرنگ داستان را شکل میدهد. «نخستین و برجسته‌ترین ویژگی کنشهای فانتاستیک در فراطبیعی بودن یا غیر عادی بودنشان است. در یک فانتزی سه نوع کنش یافت میشود مبنای این طبقه‌بندی، کنشهای انسانی است. هر کنشی که از عهده انسان برآید، کنش طبیعی است و هرکنشی که در توانایی انسان باشد؛ به موجودات دیگر نسبت داده شود، کنش غیرطبیعی است و هر کنشی که فراتر از کنش طبیعی باشد و خارج از توانایی انسان و وقوع آن غیر ممکن باشد کنش فراطبیعی است.» (محمدی، ۱۳۷۸: ۲۲۲) از سویی دیگر باید گفت کنش به عنوان یکی از عناصر اصلی ساختار داستان به تخیل نویسنده جهت و سمت و سو میدهد و وجه شکلگیری تخیل را روشن میسازد. (چالاک و موسوی، ۱۳۹۸) اصولاً کنش‌شناسی فانتزیها زمانی دارای معنا و مفهوم است که کنشهای غیرطبیعی و فراطبیعی در فانتزی شناسایی شود و دقیقاً شگردهای فانتزی‌سازی نویسندگان بر مبنای همین کنشها شکل میگیرد و نمود مییابد و نکته مهم در این است که کنشهای فانتاستیک بر زنجیره‌ای از علت و معلول ها معنا مییابد؛ اگر در افسانه‌های کهن زنجیره علیتی جلوه و معنایی ندارد به عکس در فانتزیها باید هر کنش، کنش پیش از خود را توجیه منطقی کند و آن را برای خواننده باور پذیر سازد. (محمدی، ۱۳۷۸: ۲۲۶) حال آنکه برای کنش ها انواعی نام برده شده است از جمله: کلان کنش، ریز کنش، کنش ژرف ساختی و کنش کارکردی (همان: ۲۲۶-۲۲۷) که از بین آنها کنش کارکردی انواع و کارکردهای گوناگونی در شکلگیری فانتزی دارد. «کنش کارکردی در فانتزیها آن کنشهایی هستند که به طور الگووار در فانتزیها تکرار میشوند و به زبان دیگر در شکلگیری بنمایه فانتزیها نقش اساسی دارند.» (همان: ۲۲۸) این کنشها شامل مواردی همچون: کنش کارکردی جادویی، یاریگری، پیشگویی، معما و راز، مأموریت، تعقیب و گریز، خواب رؤیا، طنز، عاطفی و... میباشد. (همان: ۲۲۹-۲۳۵)

۱- نمودار کنش‌شناسی و کارکرد آن در شکلگیری پیرنگ



کیفیت و الگوهای تخیل در شکلگیری فانتزی

فانتزی دریچه‌ای است به جهانی که قوانین آن با واقعیت تفاوت دارد، جهانی که ورود به آن تنها با نیروی تخیل ممکن می‌شود. در ادبیات فانتزی نویسنده با کنار زدن مرزهای تخیل، امکان تجربه ناشدنی‌ها را برای مخاطب فراهم می‌کند. (شیری‌زاده، ۱۳۹۹: ۳۵) یکی از اساسی‌ترین چیزها در شکلگیری یک اثر فانتاستیک، تخیل نویسنده است که چنانچه ضعیف عمل کند، فانتزی قوی و اثرگذاری شکل نخواهد گرفت. «تخیل الزاما به موضوع فرا واقعیت نمی‌پردازد، یعنی آنچه موجود نیست، بلکه از طبیعت‌ترین پدیده‌ها شروع می‌شود و تا شگفت‌انگیزترین آنها را در بر می‌گیرد. به قول تاکین گفتن آفتاب سبز کافی نیست، باید جهانی ساخت که مشاهده آفتاب سبز تجربه‌ای پر معنا و باورکردنی باشد. از سوی دیگر خیالبافی افسارگسیخته نشانه فقر و ضعف خلاقیت ادبی است.» (محمدی

، ۱۳۷۸ : ۳۰-۳۱) تخیل فانتاستیک در قیاس با تخیل کهن که به شکل الگوهای ایستا در قالب افسانه‌ها تکرار میشود، باز و گسترده است و از دو منبع الگوهای تخیلی کهن و تخیل فردی بهره میبرد بر اساس دسته‌بندی‌های نظری، میتوان پنج گونه اصلی تخیل را در فرآیند فانتزی‌سازی شناسایی کرد (همان : ۳۰-۳۴) که در جدول زیر بدان پرداخته شده است

جدول شماره ۱- کیفیت و الگوهای تخیل

کارکرد در فانتزی‌سازی	تعریف نظری	نوع تخیل
ایجاد جهانهای ناشناخته، سفر در زمان یا مکانهای خیالی؛ گسترش دامنه تخیل نویسنده	بازآفرینی یا تغییر ابعاد زمانی و مکانی در روایت	تخیل زمان و مکان (ابعاد)
پیشبرد پیرنگ از طریق ابزارهای جادویی؛ ایجاد گره‌افکنی و حل بحران	خلق یا استفاده از اشیای خارق‌العاده با قدرتهای ویژه	تخیل شیئی جادویی (تملك)
خلق صحنه‌های پرتحرک و هیجان‌انگیز؛ تقویت کشمکش و ماجراجویی	تخیل مبتنی بر حرکت و کنشهای غیرعادی	تخیل کنشی (حرکت)
خلق موجودات اسطوره‌ای، هیولاها یا شخصیت‌های خیالی؛ تقویت جنبه بصری و نمادین روایت	تخیل در بازنمایی چهره‌ها و صورتهای غیرواقعی	تخیل کنشگری (صورت)
ایجاد واژگان تازه، اصطلاحات خیالی و سبک روایی متفاوت؛ تقویت هویت ادبی اثر	نوآوری در زبان، واژه‌سازی و سبک بیانی	تخیل زبانی

تحلیل شیوه‌های فانتزی‌سازی و کنشهای کارکردی در داستان سورنا در سرزمین دایناسورها

خلاصه مجموعه داستان

مجموعه پنج جلدی «سورنا در سرزمین دایناسورها» اثر الهام مزارعی، در حوزه رمان کودک شکل گرفته است. سورنادر سرزمین دایناسورها در سال ۹۶ توسط نشر پیدایش، منتشر شده است. این کتاب برگزیده لیست کانون پرورش فکری و برنده جایزه لاکپشت پرنده میباشد. جلد اول با نام «داینامیل فوق محرمانه»: سرگذشت پسری به نام سورنا ست که قهرمان بازیهای کامپیوتری است. یک روز ایمیل عجیبی دریافت میکند؛ سورنا باید به سرزمین دایناسورها برود تا از منقرض شدن دایناسورها جلوگیری کند. جلد دوم کتاب با نام «تخم لوچه یخی» است که در اینجا شخصیت دینا جادو با دیدن یک خواب ترسناک به سراغ کتاب پیشگویی دایناسورها می‌رود. دینوداموس بزرگ، پیشگویی عجیبی کرده است؛ ای فرزندانم که در آینده‌ای دور از تخم‌هایتان بیرون می‌آید هشدار! روزی فرا خواهد رسید که تخم‌هایتان از سرما میلرزد، تخم‌های شما در اثر سرما، تخم لوچه میشوند....؟ و ماجراهایی اتفاق می‌افتد وسورنای قهرمان با تدابیر خود دایناسورها را از یخ زدن نجات میدهد. جلد سوم این مجموعه با نام

«تیش تیشا سورهای آتشین» است، دایناسورها که از شکست برفی سورها خوشحال هستند و جشن گرفته‌اند، نمیدانند جشن و پاکوبیشان چه خطر بزرگی برایشان دارد. سورنا خسته از جنگ با برفی‌سورها باید این بار به اعماق زمین برود و راه حل نجات دایناسورها را از دست تیش تیشا سورهای عصبانی پیدا کند. جلد چهارم کتاب «داینایا برکهای جنگولک» نام دارد و ماجرا چنین است که بچه داینایا یکی یکی ناپدید میشوند هیچ‌کس نمیداند چه اتفاقی برای بچه داینایا افتاده است. سورنا این بار برای پیدا کردن بچه داینایا باید به اعماق دریا برود و سرانجام جلد پنجم این کتاب «داینایا خوارهای سیر/سور» نام دارد که دایناسورها برای بیدار کردن چتری داینو از خواب بهاره، تخم خزندگان دریایی را میدزدند و درست وقتی برای دزدیدن آخرین تخمها میخواهند سورنا را به زیر دریا بفرستند داینایا از جلسه انجمن مدرسه غیب میشوند و کسی مدفوع دایناسورها را می‌دزدد. این خبر دایناسورهای جزیره را وحشت زده میکند.

شیوه ورود به جهان فانتزی و فانتزی‌سازی در رمان سورنا در سرزمین دایناسورها

در مجموعه سورنا در سرزمین دایناسورها ورود به دنیای فانتزی هم از طریق گفتگو با شخصیت‌های غیر انسان شکل می‌گیرد و هم با شگرد گریز ذهنی از زمان و مکان، به گونه‌ای که سورنا به عنوان قهرمان انتخاب شده از طریق یک ایمیل یا به گفته نویسنده یک داینامیل و گفتگو با یک موجود غیر انسانی که بعد متوجه میشویم که روح پنجاه هفتم دایناسورها است، به سفر قهرمانی برای نجات دایناسورها از انقراض دعوت میشود: «این یک پیام محرمانه برای سورنای قهرمان می‌باشد. پیام از یک ایمیل عجیب برایم فرستاده شده بود شکل یک دایناسور com@gmail.com» (مزارعی، ۱۳۹۶: ج ۱-۱). حال آنکه از نظر تاریخ زمین‌شناسی میدانیم که دایناسورها موجودات واقعی بر کره خاک بودند که به دلیل تغییرات آب و هوایی میلیون‌ها سال پیش نسلشان منقرض شده است. نویسنده با انتخاب این دوره از تاریخ زمین‌شناسی و وارد کردن سورنا بدان دوره دست به خلق یک امر محال میزند. درحقیقت خلق فانتزی در اینجا ورود قهرمان به دنیایی فراتاریخی است و به نوعی متفاوت از فانتزی‌هایی است که با خلق جهانهای تخیلی ایجاد شده اند. شگرد خروج از دنیای واقعی به دنیای تخیلی در این مجموعه، شگرد جابجایی زمان است و سفر زمان از طریق ورود به لب تاب اتفاق می‌افتد و سورنا هم مکان و هم زمانش تغییر میکند و وارد دنیایی میشود که هیچ شباهتی به دنیای واقعی او ندارد. باید گفت که در شیوه گریز ذهنی از زمان و مکان معمولاً عنصر سفر، نقش بسزایی دارد و قهرمان داستان، سفری را به زمان و مکانی دیگر آغاز میکند.

تحلیل شخصیت‌پردازی در شکلگیری فانتزی در رمان سورنا در سرزمین دایناسورها

الهام مزارعی در این مجموعه، شخصیت‌پردازی را بر پایه عناصر افسانه‌ای، اسطوره‌ای و داستانی سامان داده است. او با خلق شخصیت‌های خیالی همچون سورن داینی و داینایا جادو، در کنار بهره‌گیری از موجودات اسطوره‌ای و عناصر برگرفته از داستان‌های کلاسیک مانند پری دریایی، اژدها و جوجه اردک زشت، توانسته است فضایی چندلایه و فانتزی ایجاد کند. این ترکیب، شخصیتها را از سطح صرفاً تخیلی فراتر برده و آنها را به حاملان معناهای فرهنگی و نمادین بدل کرده است. در این رویکرد، هر شخصیت نه تنها در پیشبرد پیرنگ نقش دارد، بلکه به عنوان نشانه‌ای از پیوند میان سنت‌های داستانی و تخیل مدرن عمل میکند.

جدول شماره ۲- نقش شخصیت پردازی در شکلگیری فانتزی

ویژگی و کارکرد در داستان	نمونه‌ها	نوع شخصیت / عنصر
اسامی خیالی و نوآورانه، ایجاد ارتباط آسان با مخاطب کودک و نوجوان، تقویت فضای فانتزی و خیال انگیز	سورن داینی، داینا جادو، چتری داینو، دانا داینا، شاه داینو، روح جد پنجاه و هفتم، داینوداموس و...	شخصیتهای فانتزی ساخته ذهن نویسنده
بهره‌گیری از عناصر شناخته شده در فرهنگ و اسطوره، بازآفرینی فانتزی، ایجاد پیوند میان واقعیت و خیال.	منشور جادویی، یونوپیکو، پری دریایی، اژدها، مومیایی ماهی، جادوگر ارشد، باغ‌های معلق، غار سیمپالا و...	اشخاص افسانه‌ای و اساطیری و داستانی، مکانهای نمادین
استفاده از فهرست علمی جهانی، ایجاد اعتبار علمی در کنار فضای فانتزی و ترکیب دانش و تخیل	ایکتیوستگا، کریپتوکلیدوس، سرسیوزاروس و...	اسامی علمی و واقعی دایناسورها

این جدول نشان میدهد که نویسنده با سه سطح متفاوت از نام‌گذاری (خیالی، بازآفرینی افسانه‌ای، علمی) توانسته است هویت فانتزی اثر را شکل دهد.

نقش درونمایه در شکلگیری فانتزی در داستان

مزارعی درونمایه‌های فانتزی را به صورت نظام‌مند در پنج محور اصلی پهلوانی و قهرمانی، اجتماعی و روانشناسی و اخلاقی به کار گرفته است. این ساختار نشان میدهد که او با بهره‌گیری از عناصر قهرمانی، اخلاقی، اجتماعی، تاریخی و اکتشافی جهانی چندلایه خلق کرده است که قابلیت تحلیل در چارچوب‌های جامعه‌شناسی ادبیات، روان‌کاوی شخصیت و نشانه‌شناسی فانتزی را دارد. چنین رویکردی، اثر را از سطح داستان کودکانه فراتر برده و آن را در جایگاه ادبیات فانتزی پژوهش‌پذیر قرار میدهد که میتوان به شکل جدول زیر آنرا دسته بندی نمود.

جدول شماره ۳- نقش درونمایه در شکلگیری فانتزی

کارکرد ادبی و پژوهشی	زیرشاخه‌ها و مؤلفه‌ها	محور درونمایه‌ای
تقویت روح ماجراجویی و قهرمانسازی، ایجاد انگیزه در روایت فانتزی	برجسته سازی شجاعت و عدالتخواهی و پایداری	پهلوانی و قهرمانی
بازتاب روابط انسانی و رشد شخصیتی، پیوند میان واقعیت و خیال	عشق، همیاری و تعامل، گذشت و مهربانی، هویت یابی	اجتماعی و روانشناسی
آموزش غیر مستقیم ارزشهای اخلاقی، ایجاد تقابل خیر و شر در ساختار فانتزی	مبارزه با پلیدی، گرایش به خیر و نیکی	اخلاقی
پیوند گذشته و حال، ایجاد عمق فرهنگی در جهان داستان	بازآفرینی اسطوره‌ها و تمدنهای کهن	تاریخی و فراتاریخی
گسترش جهان داستان، تحریک حس کنجکاوی و کشف در مخاطب	ماجراجویی، اکتشاف، شناخت ناشناخته‌ها	کشف سرزمین و کشف موجودات.

در جلد اول داستان، سورنا یک پسر امروزی و درسخوان است که از طریق یک ایمیل یا دینامیل به سرزمین دایناسورها دعوت میشود تا آنها را از انقراض و نابودی نجات دهد و در حقیقت به عنوان یک قهرمان از او یاد میشود. «این یک پیام محرمانه برای سورنای قهرمان می‌باشد. پیام از یک ایمیل عجیب برایم فرستاده شده بود شکل یک دایناسور com@gmail.com» (مزارعی، ۱۳۹۶: ج ۱-۱).

با ورود سورنا به سرزمین دایناسورها ماجراهای گوناگونی آغاز میشود که هر کدام بخشی از درونمایه داستان را متجلی می‌سازد و همگی در خدمت شکلگیری فانتزی عمل میکنند. همچنین یکی از پیچیده‌ترین موضوعهایی که در فانتزیها بدان پرداخته شده است، موضوع هویت‌یابی است، کودکی که در دنیای بیکرانه موجودی خرد و ناشناس است به ناگهان در دنیای فانتاستیک به نجات‌دهنده سرزمین دایناسورها تبدیل میشود و در این سیر، کودک به هویت تازه‌ای از خود میرسد. از منظر درونمایه اخلاقی باید خاطرنشان کرد که «ازدیر باز در فانتزیها، درونمایه‌های اخلاقی به چشم می‌خورد. به همین دلیل در فانتزیها نخستین، پیوند نزدیکی میان خیالپردازی و اهداف اخلاقی برای مخاطبان ایجاد میشود، روشی که تا امروز ادامه دارد.» (زاییس، ۱۳۹۰)

در سراسر مجموعه پنج جلدی سورنا در سرزمین دایناسورها، شاهد جدال دایناسورها به همراهی سورنای قهرمان به عنوان نیروهای خیر، با نیروهای شر هستیم. در جلد دوم برفی‌سورها در هیات نیروهای شرور در صدد نابودی دایناسورها هستند، در جلد سوم تیش‌تیش‌سورهای آتشین قصد سوزاندن و نابودی جزیره دایناسورها را دارند، در جلد چهارم داینابرکهای جنگل، جوجه دایناسورها را می‌دزدند و در جلد پایانی دایناسورهای سیر/سور که نوعی گُل هستند، دایناسورها را همان دایناسورهای ماده هستند را می‌دزدند تا دیگر دایناسوری متولد نشود و در اینجا نیز سورنا با همکاری دیگر شخصیت‌های مثبت علیه آنها بر می‌خیزد و شکستشان میدهد. چهارمین درونمایه، بحث سفر است که در این مجموعه در حقیقت یک سفر فراتاریخی به عصر دایناسورهاست که قدری با دیگر سفرهای خیالی متفاوت است.

پیرنگ در شکلگیری فانتزی

پیرنگ به معنای رابط علی و معلولی حاکم میان وقایع داستان است. یک پیرنگ بر اساس روال طبیعی، گره‌افکنی، کشمکش، تعلیق و نقطه اوج و گره‌گشایی خاص دارد در واقع پیرنگ داستان زمانی خوب است که در آن رویدادی، علت وقوع رویداد بعدی باشد. (مندنی پور، ۱۳۸۳: ۳۸۸) از جنبه طرح‌شناسی، داستان دارای دو زمان واقعی و تخیلی است؛ هنگامی که سورنا در خانه است، زمان واقعی جریان دارد و هنگامی که وارد سفر تخیلی میگردد، زمان تخیلی جایگزین آن میشود. زمان تخیلی اگر چه طول یک سفر طولانی را در بر میگیرد اما در قیاس با زمان واقعی فقط ۵ روز طول کشیده است. (مزارعی، ۱۳۹۶: ج ۵-۱۰۵). پیرنگ این داستان در خلق این فانتزی نقشی اصلی دارد؛ چراکه سیر روایتها در هر کدام از جلد‌های کتاب با یک گره‌افکنی فانتزی و عجیب شکل میگیرد و تمام شخصیت‌های داستان برای گره‌گشایی به تکاپو برمی‌خیزند. در جلد دوم کتاب گره‌افکنی داستان از طریق خواب و رویا شکل میگیرد و شخصیت دینا جادو با دیدن یک خواب متوجه فاجعه‌ای که همان حمله برفی‌سورهاست میشود. (همان: ج ۲-۷) در جلد سوم این مجموعه گره‌افکنی داستان از راه کتاب پیشگویی دینود/موس رخ میدهد که جادو دینا آن را در اختیار دارد. (همان: ج ۳-۸) در ساختارهای بلند فانتزی، اساسی‌ترین پرسش در شناخت طرح، رابطه بین تخیل و واقعیت است که خود را در رابطه بین دو جهان فراتری و فروتری نشان میدهد که الگوهای متفاوتی دارد. (محمدی، ۱۳۷۸: ۱۹۷) بر طبق آنچه که در کتاب «فانتزی در ادبیات کودکان» آمده است الگوهای طرح این دو جهان ۴ شکل گوناگون دارد که چنین به نظر میرسد مزارعی در طرح داستان

خود دو الگو را در هم آمیخته است البته به شکلی نوین؛ یکی از الگوها این است که دنیای فروتری را با دنیای فراتری به طور مجزا موجود دارد؛ اما رابطی بین این دو دنیا وجود دارد که از دنیای فروتری به دنیای فراتری می‌رود و تا پایان روایت رفت و آمد بین این دو دنیا وجود دارد؛ مانند وجود یک کمد. شکل دیگر الگو دنیای فروتری در آغاز روایت ظاهر می‌شود، سپس با پدیدار شدن عنصر فانتاستیک کنشگر اصلی وارد دنیای فراتری می‌شود و تا پایان داستان ارتباط با دنیای فروتری قطع می‌گردد. در پایان روایت دوباره کنشگر اصلی به دنیای فروتری باز می‌گردد. (همان: ۱۹۹) نکته قابل توجه این است که در این داستان یک الگوی بینابین این دو، شکل گرفته است، سورنا هیچ برگشتی به دنیای فروتری ندارد، اما از طریق یک سری پیام و کامنت به شکل وبلاگ‌نویسی با کودکان همتای خویش ارتباط می‌گیرد و رآوی داستان خویش برای آنهاست و نویسنده بدین شکل تعلیق و هیجان داستان خویش را افزایش داده است و در کل مجموعه این ارتباط وجود دارد. (مزارعی: ۱۳۹۶: ج ۲-۵۰)

کنش‌شناسی داستان سورنا در سرزمین دایناسورها

مزارعی در روایت خود، کنش را به عنوان نیروی محرک داستان به کار می‌گیرد؛ هر حادثه کوچک یا بزرگ، آغازگر زنجیره‌ای از واکنش‌هاست که در نهایت به شکلگیری پیرنگ منجر می‌شود. در این مجموعه، کنش کارکردی بیش از سایر انواع کنش برجسته است؛ زیرا نویسنده با بهره‌گیری از الگوهای تکرارشونده فانتزی، مانند ورود قهرمان به سرزمین ناشناخته، مواجهه با موجودات اسطوره‌ای و تلاش برای کشف رازها، ساختار روایی را سامان می‌دهد. این کنشها نه تنها حرکت داستان را پیش می‌برند، بلکه به عنوان عناصر بنیادین در شکلگیری بن‌مایه فانتزی عمل می‌کنند. به بیان دیگر، کنش کارکردی در این اثر همان الگوهای آشنا و تکرارشونده‌ای است که در فانتزی کودک و نوجوان دیده می‌شود: ماجراجویی، نجات، مبارزه با یأس و کشف ناشناخته‌ها. مزارعی با استفاده از کنشهای کارکردی تخیل خود را جهت داده و دنیای فانتزی داستان را ساخته است.

الف-کنش کارکردی جادویی

در این داستان از همان ابتدای رمان در جلد اول یک داینامیل فوق محرمانه سورنا را برای نجات دایناسورها از انقراض فرا می‌خواند و از همان ابتدا یادآور می‌شود که تو به سرزمین جادویی دعوت شده ای. پس گزاره‌های آغازین، جادویی و غیر طبیعی بودن این سفر ماجراجویی و کنشهای پیش رو را گوشزد می‌کند. (مزارعی، ۱۳۹۶: ج ۱-۴) از سوی دیگر بعد از ورود سورنا به سرزمین دایناسورها، یکی از شخصیت‌های اصلی *داینا جادونام* دارد که یک دایناسور ماده جادوگر است که ابزار و وسایل جادوگران و همچنین یک کتاب پیشگویی که متعلق به *داینوداموس* است را دارد. فضای فانتزی با نام *داینوداموس* بیشتر می‌شود چون نامش به شکلی یادآور نام شخصیتی در دنیای واقعی انسانها با نام *نوسترداموس* ستاره‌شناس و پزشک فرانسوی قرن ۱۶ است که به پیشگویی معروف است، نویسنده برای برقراری تعادل و تراز کردن ماجرا در کنار *داینا جادو*، شخصیت *دانا داینا* را قرار می‌دهد که نماینده تفکر و عقلانیت است و او هم یک دایناسور ماده است. در جلد دوم کتاب، *داینا جادو* یک منشور جادویی کریستال دارد که از درونش میتوان وقایع آینده را پیش بینی کرد و *داینا جادو* با گفتن یک ورد، قدرت استفاده از آن را پیدا می‌کند. (همان: ج ۲-۳۶-۳۷) منشور جادویی ما را به یاد جام جهان نما در اساطیر ایرانی می‌اندازد که در دست کیخسرو پادشاه ایران است و میتوان احوال جهان را در آن نگریست. (دهخدا، ۱۳۸۵: ۲۰۵۶) در جلد سوم علاوه بر *داینا جادو* شخصیت دیگری به نام *جادوگر/رشد* نیز حضور دارد که گویا فقط در مواقع ضروری برای تشکیل جلسه فکر/سوری حضور مییابد. (همان: ج ۳-۶۹-۷۰)

ب- کنش کارکردی یاریگری

در این مجموعه چندین شخصیت خاص وجود دارند که از کنش یاریگری بهره میگیرند و در مواقع ضروری به یاری قهرمان داستان میشتابند؛ اولین آن روح جد ۵۷/م است که به نوعی آغازگر داستان است و هر کجا سورنا به بن‌بست می‌خورد از او طلب یاری میکند. (همان: ج ۱- ۳۲) علاوه بر روح ۵۷/م در جلد ۴ و ۵ یونوپینوکیو که عروسکی چوبی است و پریهای دریایی نیز به یاری سورنا می‌آیند.

پ- کنش کارکردی پیشگویی

این کنش کارکردی در این مجموعه چندین بار اتفاق می‌افتد؛ در جلد دوم با نام «خم/لوجه‌های یخی» این پیشگویی از طریق خواب و رویا رخ میدهد که دینا جادو با دیدن خوابی که نشان از سرمای سخت دارد بدان پی میبرد. (همان: ج ۲- ۷) در جلد سوم با نام «تیش تیشاسورها/آتشین» از طریق کتاب پیشگویی دینو/موس اتفاق پیش‌بینی میشود. (همان: ج ۳- ۹)

ت- کنش کارکردی تولید و استفاده از معجون یا داروی جادویی

در کل مجموعه داستان دینا جادو همواره در حال استفاده از معجونهای گوناگون یا ساخت آنهاست و هر جا لازم باشد از آنها استفاده میکند (همان: ج ۱- ۳۵) و یا در جلد دوم سورنا نقل م‌کند «به طرف طبقه‌های سنگی دویدم که پر بود از قوطیهای سنگی: معجون بخور و پانشوا- معجون شفابخش شب ادراری دایناسورها- معجون به هوش آوردن دایناسورهای غش کرده...» (همان: جلد ۲- ۱۸) نام معجونها طنز خاصی را به فضای داستان اضافه می‌کند که البته این طنز در سراسر داستان در برخی وقایع جاری است که با کار کودک و نوجوان همخوانی دارد و میتواند به نوعی کنش کارکردی طنز باشد.

ث- کنش کارکردی استفاده از ابزار جادویی

در سیر داستان ابزارهایی وجود دارند که کارکردی جادویی دارند؛ به طور مثال منشور جادویی، چوبهای جادویی، چنگال نقره‌ای روح ۵۷/م و یکی از نمودهای دیگر ابزار جادویی در جلد چهارم است که یک گوی جادویی است و دینا جادو از آن استفاده میکند. (همان: ج ۴- ۱۰۵- ۱۰۶)

ج- کنش کارکردی معما و راز و کشف راز

اکثر وقایع مرتبط با شکلگیری حوادث مهم در این مجموعه به نوعی بایک معما و راز سرو کار دارد و به نوعی در آغاز کار سورنا و دیگر شخصیتها باید راه حل این معما و مشکل را پیدا کنند. در جلد چهارم داستان این‌گونه آغاز میشود «نیست! نیست! نیست! این صدای یک کامپتوزاروس... نه یک براکتلاکلوپان... نه یک گوانلانگ... نه، نه، نه، نه! این صدای تمام دایناسورهای ماده بود که جیغ میکشیدند و توی جزیره میدویدند.» (همان: ج ۲- ۷۹) که خبر از معمای گم شدن جوجه دایناسورها دارد.

چ- کنش کارکردی ماموریت

در این نوع کنشگری قهرمان اصلی داستان به ماموریتی فرا خوانده میشود، به سرزمین مورد نظر سفر میکند و پس از انجام ماموریت خود دوباره به زادگاه خویش باز میگردد. این داستان فانتزی به طور کل بر محور ماموریت برای نجات دایناسورها از انتقراض و نابودی شکل گرفته است و در آغاز جلد اول و پایان جلد پنجم این مساله عنوان میشود.

ح- کنش کارکردی فرار و تعقیب و گریز

جلد چهارم و پنجم این مجموعه، براساس کنش کارکردی فرار و تعقیب و گریز شکل گرفته است. در جلد چهارم با ناپدید شدن جوجه دایناسورها به شکلی معماگون، سورنا و دیگران در پی راه چاره میگردند (همان: ج ۴-۷۳) و نیز در جلد پنجم سورنا دوباره ناگزیر میشود این بار برای یافتن دایناسورها که توسط خزندگان دریایی ربوده شده‌اند به اعماق دریا برود و در آنجا نیز ماجراهای تعقیب و گریز را از سر بگذراند. (همان: ج ۵-۴۲) و یا «یکهو از دور سرسیوا! سرسیوا! سرسیوا!... دادادم: زود باش! دقایم شو! دخنزندگان دریایی! اشتاکنان رفته پشت صخره، پریها هم به سرعت پشت سرم شنا کردند. آرام گفتم: هیس!» (همان: ۶۲)

خ- کنش کارکردی خواب و رؤیا

یکی از کارکردهای اساسی، در داستانهای فانتزی خواب و رؤیا است، چراکه خواب به عنوان چیزی که راه به ناخودآگاهی دارد میتواند کارکردی متفاوت و شگفت داشته باشد. «از نظر فروید همه رؤیاها با معنی و بیان کننده تلقی شده و ابزار یا تظاهری از احساسات مهم درونی انسان به شمار میروند» (فروید، ۱۳۷۸: ۳۶) در این داستان بخشی از کنش داستان برعهده خوابهاست به عنوان مثال در جلد دوم، یک ابر خواب بزرگ که وسط یک شب گرم تابستان بالای سر دینا جادو ظاهر میشود، توی ابر خواب گلوله‌های سفید را میبیند که از آسمان روی سر جزیره میریزد که مقدمه و پیشگویی و گره افکنی داستان برای حمله برفی‌سورهاست (مزارعی، ۱۳۹۶: ج ۲-۷)

د- کنش کارکردی طنز

در ماجراهای سورنا در سرزمین دایناسورها در کنار فضای جدی و گاه همراه با ترس و هیجان، موقعیتهایی نیز پیش می‌آید که طنزآمیز و کمیک است و میتواند برای مخاطب نوجوان جذاب و دلچسب باشد. از آنجا که سورنا متعلق به دنیای انسانهای امروزی است و دایناسورها متعلق به دنیای دیگر، گاه رویارویی اندیشه‌ها، اعمال و احساساتشان سبب شکلگیری فضای طنزگون میشود. در جلد اول آنجا که سورنا درباره انواع گریه آدمها و مفهوم هریک برای دایناسورها سخن میگوید فضایی طنز ایجاد میشود (همان: ج ۱-۱۷) و نیز در جلد دوم نام معجونهای موجود در خانه دینا جادو شکلی خنده دارو طنز دارد؛ معجون بخور و پانشو، معجون شفابخش شب ادراری دایناسورها و... (همان: ج ۲-۱۸) و یا ذهنخوانی دینا جادو از توی سوراخهای دماغ موجودات خنده دار و کمیک است. (همان، ج ۲-۵۰)

ذ- کنش کارکردی استفاده از ابزارهای تکنیکی

در این داستان به دو مورد استفاده از ابزارهای تکنیکی اشاره میشود؛ یک مورد تبلت سنگی دانا/دینا که شکلی متناقض ایجاد کرده است و به گفته خودش از فرادایناسورها کش رفته است و نیز ساخت دایناروبات برای نابود کردن داینایرک جنگل که در جلد چهارم به ماجرای آن پرداخته شده است.

ر- کنش کارکردی عاطفی

در این مجموعه داستان، بیشترین کنشهای عاطفی از جمله گریستن و عشق و محبت در جلد یک مجموعه نمود دارد و آن ماجرای عشق شاه دینو که یک دایناسور گوشتخوار است به دوشیزه دینا که یک دایناسور علفخوار میباشد، است که فضایی پر رنگ از فانتزی و البته طنز ایجاد کرده است. توصیف حالات عاشقانه یک دایناسور خشن و ترسناک که البته سورنا مامور میشود برای ایجاد اتحاد و همدلی میان دایناسورها و نجات آنها از انقراض، دایناسورها را بدین وصال عاشقانه متقاعد سازد. (مزارعی، ۱۳۹۶: ج ۱-۴۴-۴۶)

کیفیت و الگوهای تخیل در شکلگیری فانتزی داستان سورنا در سرزمین دایناسورها

تخیل زمانی و مکانی در داستان سورنا در سرزمین دایناسورها

تخیل مکانی تخیل بستر و زمینه است و تخیل زمانی تخیل گذار (همان: ۴۰) در این مجموعه تخیل مکانی در دو بعد زمین و زیر زمین شکل میگیرد و نویسنده در جلد اول، سرزمین شگفت‌انگیز دایناسورها را با جزییات تفسیر میکند. تخیل مکانی جلد سوم به زیر زمین میرسد و وقایع موجوداتی روایت میشود که به دلیل فرار از سرمای ناشی از فاصله گرفتن خورشید از زمین، به زیر زمین، نقل مکان کرده‌اند. در جلد چهارم و پنج وقایع در اعماق دریا میگذرد و ما با فضایی فانتزی و شگفت‌انگیز از موجودات دریایی و موجودات افسانه‌ای و نمادها و نیز تصاویری اسطوره‌ای و همچنین موجوداتی ساخته و پرداخته ذهن نویسنده روبرو هستیم. مانند توصیف غارهای هفتگانه، توصیف ستونهای فرشته آنها که به اساطیر اشاره دارد و یا کشتی دزدهای دریایی و گنج معروفشان که این بار به جای گنج واقعی یک داروی نابود کننده برای نابودی دایناسورها درونش است و باز ساختاری فانتاستیک دارد.

تخیل شی جادویی در مجموعه سورنا در سرزمین دایناسورها

در این مجموعه داستان ما با انواعی از اشیای جادویی روبرو هستیم که برخی ریشه در واقعیات و برخی ساخته ذهن و تخیل نویسنده است از جمله، عصای جادویی، گوی جادویی، صفحه احضار روح جادوگر ارشد که بیشتر از واقعیات جادوگری گرفته شده است و ابزارهایی مانند منشور جادویی، شیپور جادویی و...

تخیل کنشی در مجموعه سورنا در سرزمین دایناسورها

کنش به عنوان یکی از عناصر اصلی ساختار داستانی به تخیل نویسنده جهت میدهند و بار آن را به خود منتقل میکند. میتوان گفت تخیل کنشی تخیل حرکت است و نفس وجودی این تخیل را همین حرکت میسازد. (محمدی، ۱۳۷۸: ۳۴) در این مجموعه داستانی کنشهای بسیاری صورت میگیرد که در بخش کنشهای کارکردی به شکل مبسوط بدان پرداخته‌ایم.

تخیل کنشگری در مجموعه سورنا در سرزمین دایناسورها

تخیل کنشگری یا تخیل شخصیتها که بعد دیگر تصویرهای تخیلی داستانهای فانتزی را میسازد، تخیل صورت است که تخیل ترکیب اجزا و اشکال موجود برای رسیدن به شکلی تازه است. (همان: ۳۵) به طور مثال اژدها که یکی از کنشگران افسانه‌ها است که از ترکیب شکلهایی چون مار و الگو برداری از فسیل دایناسورها خلق شده است. در این مجموعه در جلد پنج ما اژدهایی با ساختار خاص با سه سر را مشاهده می‌کنیم. (مزارعی، ۱۳۹۶: ج ۵-۸۲) که باید گفت این اژدها دارای یک بعد اساطیری نیز هست؛ چرا که شبیه اژدهایی است که در کتاب اوستا از آن یاد شده است (بهار، ۱۳۹۱: ۱۹۰).

تخیل زبانی در مجموعه سورنا در سرزمین دایناسورها

تخیل زبانی یا تخیل اندیشه یکی دیگر از انواع تخیل است که در شکلگیری داستانهای فانتزی نمود و بروز دارد. «تخیل زبانی یعنی آفرینش زبان نو، انحراف از زبان هنجار و بازی با زبان هنجار» (محمدی، ۱۳۷۸: ۴۳) نکته حائز اهمیت این است که «زبان یکی از راههایی است که فانتزی نویسان میتوانند از طریق آن شخصیت هایشان را باور پذیر سازند و از سوی دیگر بدانها تشخص بخشند؛ برای نمونه تالکین در ارباب حلقه‌ها برای گروههای متفاوت شخصیتها، زبان ویژه‌ای خلق کرده است. «نورتون، ۱۳۸۴: ۳۰۱) تخیل زبانی به نوآوری در زبان، واژه‌سازی و بازی با زبان هنجار اشاره دارد. مزارعی در این اثر با خلق زبانهای تازه، واژه‌های خاص، پسوندها و پیشوندهای نو، یا حتی زبانهای خیالی، فضای فانتزی را شکل بخشیده است. این تخیل شامل مواردی همچون ۱- آفرینش اسامی

خاص برای شخصیتها و موجودات، واژه‌سازی با الهام از زبان اصلی، ۲- خلق واحدهای جدید برای زمان و مکان، ۳- استفاده از اصوات و آواها برای بیان حالات و حرکات، ۴- زبانهای غیرواقعی و فانتزی برای گروه‌های خاص شخصیتها، ۵- استفاده از زبان فاخر و ادبی برای موجودات اسطوره‌ای یا فراطبیعی .

سورنا در این داستان به زبان رایج و معمول انسانها سخن میگوید و از زاویه اول شخص روایتهای داستان را نقل میکند؛ اما با توجه به زمان و مکان داستان که دنیای دایناسورهاست، نویسنده یک زبان متفاوت در داستان ایجاد کرده است که در شکلگیری فانتزی نقش اساسی دارد که شامل موارد زیر است.

الف- استفاده از اسامی خاص که ساخته ذهن نویسنده است: به طور مثال داینا، داینو، داینی که هر کدام برای یک جنس خاص از دایناسورها به کار میرود؛ داینا مونث، داینو دایناسور مذکر و داینی برای افراد کودک مثل سورن داینی، چتری داینو، شاه داینو و...

ب- استفاده از پسوند سور یا پیشوند سور برای برخی از اسمها: این اسامی با نام دایناسور و اسم سورنا همخوانی دارد و فضای فانتزی را قوت میبخشد مانند: برفی سور، ساحلاسور، افسانه سور، جنگاسور، فکراسور، جزغاله سور، سورا کشیدن و....

پ- استفاده از واژه‌هایی با مشابهت‌سازی از واژه‌های زبان اصلی و انسانی: مانند تخم لوچه که بر وزن آلوچه ساخته شده است اما از نوع یخ زده اش؛ یا واژه داینامیل به جای ایمیل که طبق نظر نویسنده از مخلوط دایناسور و ایمیل ساخته شده است. (مزارعی، ۱۳۹۶: ج ۱-۳) یا تیش تیش فشان برای آتشفشان یا تیش تیشاسور برای دایناسور آتشین که از برساخته‌های نویسنده است، همچنین ساختن واژه‌هایی به تقلید از نام قصه‌های دیگر مثل هفت غار بیلی بیلی پوت پوت که ما را به یاد شهر فانتزی لیلی پوت در فانتزی سفرهای گالیور میاندازد و یا شخصیت عروسکی یونو پیوکیو بر وزن پینوکیو که همان عروسک معروف داستان پینوکیو ساخته کارلو کلودی است.

ت- خلق واژه‌های جدید برای واحدهای اندازه‌گیری زمان و مکان:

نویسنده برای مقیاسهای اندازه‌گیری زمان و مکان نیز واژه‌هایی خلق کرده و به نوعی باز از اسم دایناسور در خلق آن بهره برده مانند: «دوقلوها گفتند: شاه داینو الان دقیقاً بیست و دو دایدو و هار دایدا ودوازده دایدی است که اینطوری شده است. با تعجب پرسیدم اینها که گفتید یعنی چه؟ دایناسورها زدند زیر خنده... دانا داینا گفت: خب دایدو، دایدا و دایدی واحدهای اندازه‌گیری زمان هستند. (همان: ج ۱-۱۶) و یا در جلد دوم برای بیان یک شبانه روز از اصطلاح تیش خورشیدی استفاده میشود.

ث- استفاده از اصوات و آواها برای بیان حالات ظاهری و درونی اشخاص:

نویسنده برای ایجاد فانتزی از اصوات و آواهای متنوع برای افراد و اشخاص و حتی اشیا بهره‌گیری کرده است. به طور مثال «پولوک! پولوک! پولوک! این صدای آه کشیدن و افتادن قطره‌های اشک شاده داینو روی کف سنگی غار بود.» (همان: ج ۱-۱۶) یا صدای افتادن و کنش و حرکت شخصیتها که با آواهای زبانی نشان داده میشود. «گامپ! گرومپ! تق! توق شپلق! پرتاب شدم روی جنگلی از برگهای بزرگ سرخس» (همان: ج ۱-۲۰)

ج- خلق زبانهای غیر واقعی و فانتزی:

شکل دیگری از زبان در این مجموعه در جلد چهارم دیده میشود که سورنا با لباس ماهیها به درون دریا میرود و در آنجا به زبان خاص ماهیها یا به تعبیر سورنا زبان دریایی سخن میگوید و گفتگوها بدان شکل البته با تفسیر

راوی صورت می‌گیرد. «پولوپ! پالاپ! پیلوپ! پالپ! این تمام صدایی بود که از دهان من خارج شد، انگار داشتم به زبان دریایی حرف می‌زدم.» (همان: ج ۴-۶۵)

ح- بهره‌گیری از زبان فاخر و خاص:

در نهایت استفاده از زبان ادبی و خاص برای پریان دریایی در جلد پنجم که باز در راستای شکلگیری فانتزی وارد عمل میشوند و چون پری دریایی و نماد زیبایی و دلربایی و طنازی است، نویسنده از این شکل زبان که به نوعی آهنگین نیز هست بهره میبرد. «پرسید: تو کیستی در خانه من؟ ای موجهای خروشان برسید به داد این پری نقره پوشان!..... پری نقره‌ای یک هو دستش را در هوا تکان داد. گفت: بایستید موجها! نیست دشمن ما این بینوا!» (همان: ج ۵-۴۵)

۶-۷- پایان‌شناسی در مجموعه سورنا در سرزمین دایناسورها

در ارتباط با پایان گرفتن یک داستان فانتزی نمونه‌های گوناگونی ذکر شده است اما در حقیقت «پایان فانتزی در یک کلام بسته شدن یک حلقه تخیلی است.» (محمدی، ۱۳۷۸: ۲۵۰) از میان نمونه‌های گوناگونی که برای پایان‌بندی داستانهای فانتزی نقل شده است از جمله: پایان غیرمنتظره، پایان غم‌انگیز، پایان شاد، پایان پاداش و رسیدن به خواسته، پایان برگشتی، پایان ماموریتی، پایان کیفی (همان: ۲۵۱) میتوان گفت پایان بندی این مجموعه هم به شکل برگشتی و هم ماموریتی است، در انتهای داستان سورنا با گفتن «من مامانم را می‌خواهم» ذهن مخاطب و نیز شخصیت‌های درون داستان را برای بازگشت خود به دنیای فروتری آماده میکند. (همان: ج ۵-۱۰۵)

نتیجه‌گیری:

مجموعه سورنا در سرزمین دایناسورها رمانی پنج جلدی نوشته الهام مزارعی در حوزه ادبیات نوجوان محسوب میشود که به شیوه فانتزی به رشته نگارش در آمده است. بررسی مجموعه سورنا در سرزمین دایناسورها نشان میدهد که //الهام مزارعی با بهره‌گیری از طیفی گسترده از شگردهای فانتزی‌سازی، توانسته است جهانی روایی خلق کند که هم با معیارهای ادبیات نوجوان سازگار است و هم از منظر تخیل‌ورزی، ظرفیتهای تازه‌ای را پیش روی مخاطب میگذارد. نویسنده با تکیه بر عناصر بنیادین داستان، از جمله شخصیت‌پردازی پویا، پیرنگ‌خطی اما پیش‌برنده، درونمایه‌های چندلایه، و کنشهای متنوع، توانسته است ساختاری منسجم و در عین حال خیال‌انگیز پدید آورد.

گریز ذهنی از زمان و مکان و گفت‌وگو با موجودات غیرانسانی، مسیر ورود خواننده به جهان فانتزی را هموار کرده و به اثر هویتی مستقل بخشیده است. از نظر گونه‌شناسی، این مجموعه در زمره فانتزی جانوری قرار میگیرد؛ زیرا شخصیت‌های انسانی و جانوری در کنار یکدیگر حضور دارند و درونمایه غالب آن بر محور دوستی و همراهی شکل گرفته است. افزون بر این، ساختار روایی اثر ویژگیهای فانتزی جستجو را نیز دارد؛ چرا که قهرمان داستان برای انجام مأموریتی مشخص، نجات دایناسورها از انقراض، به سفری ماجراجویانه فرستاده میشود. این ترکیب ژانری، اثر را از نمونه‌های مشابه متمایز میسازد. در پاسخ به پرسش مربوط به نوآوری، یافته‌های پژوهش نشان میدهد که یکی از برجسته‌ترین دستاوردهای مزارعی، کاربرد خلاقانه و فانتزی زبان است. نویسنده با خلق اصطلاحات ویژه، آواها و ساخت‌های زبانی خاص برای دایناسورها، نه تنها فضای فانتزی را تقویت کرده، بلکه شیوه‌ای تازه در بازنمایی جهان غیرانسانی ارائه داده است. این نوآوری زبانی، که در ادبیات نوجوان کمتر دیده میشود، یکی از مهمترین دستاوردهای پژوهش حاضر به شمار می‌آید. در مجموع، میتوان گفت سورنا در سرزمین دایناسورها اثری است که

ضمن بهره‌گیری از اصول رایج فانتزی‌سازی، مانند ترس، هیجان، تعلیق، دگردیسی و رویدادهای غیرمنتظره، با نوآوری‌های زبانی و روایی، رویکردی تازه در خلق فانتزی ارائه می‌دهد و از این رو جایگاهی قابل توجه در ادبیات نوجوان پیدا میکند. این پژوهش نشان می‌دهد که مزارعی توانسته است با ترکیب عناصر کلاسیک فانتزی و شگردهای نو، الگویی متفاوت و قابل مطالعه برای فانتزی‌نویسی در ادبیات کودک و نوجوان عرضه کند.

تشکر و قدردانی

نویسنده بر خود لازم میدانند مراتب تشکر خود را از مسئولین فرهیخته نشریه وزین سبک‌شناسی نظم و نشر فارسی (بهار ادب) بویژه استاد اندیشمند و متواضع جناب دکتر امید مجد اعلام نمایند.

تعارض منافع

نویسنده این مقاله گواهی مینماید که این اثر در هیچ نشریه داخلی و خارجی به چاپ نرسیده و حاصل فعالیتهای پژوهشی تمامی نویسنده است و ایشان نسبت به انتشار آن آگاهی و رضایت دارد. این تحقیق طبق کلیه قوانین و مقررات اخلاقی اجرا شده و هیچ تخلف و تقلبی صورت نگرفته است. مسئولیت گزارش تعارض احتمالی منافع و حامیان مالی پژوهش بعهده نویسنده مسئول است و ایشان مسئولیت کلیه موارد ذکر شده را بر عهده میگیرند.

REFERENCES

- Ebrahimi Lame', M. (2012). The function of fantasy stories in children's literature. Ketab-e Mah-e Koodak va Nojavān, 177, 53–58.
- Bahar, M. (2012). A research on Iranian mythology. Tehran: Aghah Publishing.
- Baraheni, R. (1983). Qesse-nevisi [Story writing]. Tehran: Nashr-e No.
- Pourkhaleqi Chatroudi, M., & Jalali, M. (2010). Fantasy and methods of creating fantasy in the Shahnameh for children and young adults. Studies in Children's Literature, 1, 55–73.
- Chalak, S., & Mousavi, F. (2019). Manifestations of fantasy in folk tales (with emphasis on Iranian tales). Seventh National Conference on Literary Text Studies, 1–13.
- Hamed-Kia, Y. (2017). The alphabet of fantasy stories: From familiarity to authorship. Qom: Melorin.
- Hejazi, B. (2002). Characteristics and aspects of children's and young adult literature. Tehran: Roshangaran.
- Hessampour, S., & Arameshfar, S. (2012). A look at narrativity in Ahmad Akbarpour's "The Magic Whistle" based on Maria Nikolajeva's theory. Journal of Children's Literature Studies, 3(1), 19–46.
- Ho, I. (2000). Children's literature in adult education. literature in education, 35(4), 259 – 271.
- Dehkhoda, A. A. (2006). Loghatnameh [Dictionary] (S. J. Shahidi, Ed.). Tehran: University of Tehran.
- Rabkin, E. (1976). The fantastic in literature. Princeton: Princeton UP.
- Singer, I. B. (1994). The present state of English children's literature. Milton Keynes: Open University.
- Zipes, J. (2008). The genealogy of fantasy: Essays on enduring fairy tales (M. Malekyari, Trans.). Ketab-e Mah-e Koodak va Nojavān, 132, 30–34.
- Sadeqi, O., et al. (2018). An analysis of fantasy stories of the 1380s based on Maria Nikolajeva's narrative theory. Journal of Persian Stylistics, 11(3), 183–203.

- Sarshar, M. R. (2009). *The alphabet of story writing*. Tehran: Payam-e Azadi.
- Sedighi, A. A. (2006). *Fantasy in the Shahnameh*. Tehran: Tarfand Publishing.
- Singer, C. W. (2001). *The present state of English children's literature*. Melton Keynes: Open University.
- Shirizadeh, N. (2020). *The Iranian fantasy alphabet: Localizing fantastic elements of classical Persian literature in children's and young adult literature*. Tehran: Negar-Taban.
- Shirizadeh, N. (2025). *Fantasy in Iranian folk tales: Forgotten capacities in children's and young adult literature*. Tehran: Nish.
- Fromm, E. (1999). *The forgotten language* (E. Amanat, Trans.). Tehran: Firoozeh Publishing.
- Ghazal Ayagh, S. (2007). *Children's and young adult literature and reading promotion*. Tehran: SAMT.
- Grant, J. (2000). Generic fantasy and the loss of subversion. *Extrapolation*, 41(1), 21-28.
- Mandanipour, S. (2004). *The spirits of Scheherazade: Structures, techniques, and forms of modern fiction*. Tehran: Qoqnoos.
- Mazar'i, E. (2017). *Sorena in the Land of Dinosaurs 1: The top-secret dynamite*. Tehran: Peydayesh.
- Mazar'i, E. (2017). *Sorena in the Land of Dinosaurs 2: The eggs of the icy Luches*. Tehran: Peydayesh.
- Mazar'i, E. (2017). *Sorena in the Land of Dinosaurs 3: The fiery Tish-Tishasaurs*. Tehran: Peydayesh.
- Mazar'i, E. (2017). *Sorena in the Land of Dinosaurs 4: The mischievous Dinabarks*. Tehran: Peydayesh.
- Mazar'i, E. (2017). *Sorena in the Land of Dinosaurs 5: The Sirasaur devourers*. Tehran: Peydayesh.
- MirSadeghi, J. (2015). *Elements of fiction*. Tehran: Sokhan .
- Mohammadi, M. (1999). *Fantasy in children's literature*. Tehran: Rozegar .
- Mousavi, M., & Jamali, A. (2009). Fantasy: Its nature and history in Iranian and world literature. *Persian Literature Journal*, 2, 61-74.
- Manlove, C. (1976). *Modern fantasy: Five studies*. Cambridge: Cambridge UP.
- Na'ami, H., et al. (2023). A comparative reading of fantasy elements in the novels "Arz-e Zikola" and "Showman". *Journal of Comparative Literature Studies*, 13(2), 141-162.
- Needleman Line, R. (2000). Fantasy: Escape from reality or elevation of reality (H. Ebrahimi Alvand, Trans.). *Research Journal of Children's and Young Adult Books*, 6(23), 7-31.
- Nikolajeva, M. (1999). *Beyond the grammar of story* (M. Khosronezhad, Trans.). Tehran: Institute for the Intellectual Development of Children and Young Adults.
- Nodelman, P. (1999). *Pleasure and genre: Reflections on children's fiction* (M. Khosronezhad, Trans.). Tehran: Institute for the Intellectual Development of Children and Young Adults.

فهرست منابع فارسی

- ابراهیمی لامع، مهدی. (۱۳۹۱). کارکرد داستانهای فانتزی در ادبیات کودکان. کتاب ماه کودک و نوجوان. ش ۱۷۷، ۵۳-۵۸.
- براهنی، رضا. (۱۳۶۲). قصه نویسی. تهران: نشر نو.
- پورخالقی چترودی، مهدخت؛ جلالی، مریم. (۱۳۸۹). فانتزی و شیوه‌های فانتزی‌سازی شاهنامه در ادبیات کودک و نوجوان. مطالعات ادبیات کودک دوره اول. بهار و تابستان. شماره ۱-۵۵-۷۳.
- بهار، مهرداد. (۱۳۹۱). پژوهشی در اساطیر ایران. تهران، نشر آگه.
- چالاک، سارا؛ موسوی، فاطمه. (۱۳۹۸). جلوه‌های فانتزی در قصه‌های عامیانه (با تاکید بر قصه‌های ایرانی) هفتمین همایش ملی متن پژوهی ادبی، ۱-۱۳.
- حامدی کیا، یوسف. (۱۳۹۶). الفبای داستانهای فانتزی از آشنایی تا نویسندگی. قم: ملورین.
- حجازی، بنفشه. (۱۳۸۱). ویژگیها و جنبه‌های ادبیات کودکان و نوجوانان. تهران: روشنگران.
- حسام پور، سعید؛ آرامش فر، شیدا. (۱۳۹۱). نگاهی به روایت‌مندی در داستان سه سوت جادویی احمد اکبر پوربر پایه نظریه‌ماریا نیکولایووا نشریه مطالعات ادبیات کودک. سال سوم. بهار و تابستان شماره ۱ (پیاپی ۵)-۴۶-۱۹.
- دهخدا، علی اکبر. (۱۳۸۵). لغتنامه. زیر نظر سید جعفر شهیدی. تهران: دانشگاه تهران.
- زایپس، جک. (۱۳۸۷). تبارشناسی فانتزی، جستار در پریانه‌های ماندگار. ترجمه مسعود ملک یاری. کتاب ماه کودک و نوجوان. (۱۳۲)، ۳۰-۳۴.
- سرشار، محمدرضا. (۱۳۸۸). الفبای قصه‌نویسی. تهران: پیام آزادی.
- شیری زاده، ناصر. (۱۴۰۴). فانتزی در افسانه‌های عامیانه ایرانی: ظرفیتهای فراموش شده در ادبیات کودک و نوجوان. تهران: نیش.
- (۱۳۹۹) الفبای فانتزی ایرانی، بومی‌سازی عناصر فانتاستیک ادبیات کهن فارسی در ادبیات کودک و نوجوان. تهران: نگارتابان.
- صادقی، عمران و همکاران. (۱۳۹۷). «بررسی داستانهای فانتزی دهه هشتاد از منظر نظریه‌روایی ماریا نیکولایووا». فصلنامه تخصصی سبک‌شناسی نظم و نثر فارسی (بهارادب). سال یازدهم-شماره ۳-پیاپی ۴۱-۱۸۳-۲۰۳.
- صدیقی، علی اصغر. (۱۳۸۵). فانتزی در شاهنامه. تهران: نشر ترفند.
- فرور، اریک. (۱۳۷۸). زبان از یاد رفته. ترجمه ابراهیم امانت. تهران: نشر فیروزه.
- قزل ایاغ، ثریا. (۱۳۸۶). ادبیات کودکان و نوجوانان و ترویج خواندن. تهران: سمت.
- محمدی، محمد. (۱۳۷۸). فانتزی در ادبیات کودکان. تهران: نشر روزگار.
- مزارعی، الهام. (۱۳۹۶). سورنا در سرزمین دایناسورها ۱. داینامیل فوق محرمانه، تهران: نشر پیدایش.
- مزارعی، الهام. (۱۳۹۶). سورنا در سرزمین دایناسورها ۲. تخم لوجه‌های یخی. تهران: نشر پیدایش.
- مزارعی، الهام. (۱۳۹۶). سورنا در سرزمین دایناسورها ۳. تیش تیشاسورهای آتشین. تهران: نشر پیدایش.
- مزارعی، الهام. (۱۳۹۶). سورنا در سرزمین دایناسورها ۴. داینابرک‌های جنگولک. تهران: نشر پیدایش.
- مزارعی، الهام. (۱۳۹۶). سورنا در سرزمین دایناسورها ۵. دایناخورهای سیراسور. تهران: نشر پیدایش.
- مندنی پور، شهریار. (۱۳۸۳). ارواح شهرزاد، سازه‌ها، شگردها و فرمهای داستان نو، تهران، نشر ققنوس.

- میرصادقی، جمال. (۱۳۹۴). عناصر داستان. تهران: نشر سخن.
- موسوی، مصطفی؛ جمالی، عاطفه. (۱۳۸۸). فانتزی، چیستی و تاریخچه آن در ادبیات ایران و جهان. نشریه ادب فارسی. دانشکده ادبیات و علوم انسانی. دانشگاه تهران. (۲)، ۶۱-۷۴.
- نعامی، هادی و دیگران. (۱۴۰۲). خوانش تطبیقی مولفه‌های فانتزی در رمانهای ارض زیکولا از عمروعبدالحمید و شوومان از نازنین جودت. کاوشنامه ادبیات تطبیقی. دوره ۱۳. ش ۲. ۱۴۱-۱۶۲.
- نودلن، پری (۱۳۷۸). لذت و گونه ادبی. ژرف اندیشی‌هایی درباره ادبیات داستانی کودکان. مجموعه مقالات دیگر خوانیهای ناگزیر. ترجمه مرتضی خسرونیژاد. تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- نورتون، دانا، نورتون، ساندرا. (۱۳۸۲). شناخت ادبیات کودکان: گونه‌ها و کاربردها از روزن چشم کودک. ترجمه سیدمحمد هادی محمدی و همکاران. تهران: نشر قلمرو.
- نیدلن لین، راث. (۱۳۷۹). فانتزی فرار از واقعیت یا ارتقای واقعیت. ترجمه حسین ابراهیمی (الوند). پژوهشنامه کتاب کودک و نوجوان. ۶ (۲۳) ۷-۳۱.
- نیکولایوا، ماریا. (۱۳۷۸). فراسوی دستور داستان. مجموعه مقالات دیگر خوانیهای ناگزیر. ترجمه مرتضی خسرو نیژاد. تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- Grant, J. (2000). Generic fantasy and the loss of subversion. *Extrapolation*, 41(1), 21-28.
- Ho, I. (2000) childrens literature in adult education. *literature in education*, 35(4), 259 – 271.
- Manlove, C. (1976). *Modern fantasy: Five studies*. Cambridge: Cambridge UP.
- Rabkin, E. (1976). *the fantastic in literature*. Princeton: Princeton UP.
- Singer, I. B. (1994) *the present state of English childrens literature* Milton Keynes: Open University.
- Singer, C. W. (2001). *The present state of English childrens literature*. Melton Keynes: Open University.

معرفی نویسنده

فرزانه فروزانی: استادیار گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه پیام نور، تهران، ایران.

(Email: foroozani1401@pnu.ac.ir)

(ORCID: 0009-0001-2177-5054)

COPYRIGHTS

© 2021 The author(s). This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, as long as the original authors and source are cited.

Introducing the author

Farzaneh Foroozani: Assistant Professor, Department of Persian Language and Literature, Payame Noor University, Tehran, Iran

(Email: foroozani1401@pnu.ac.ir)

(ORCID: 0009-0001-2177-5054)