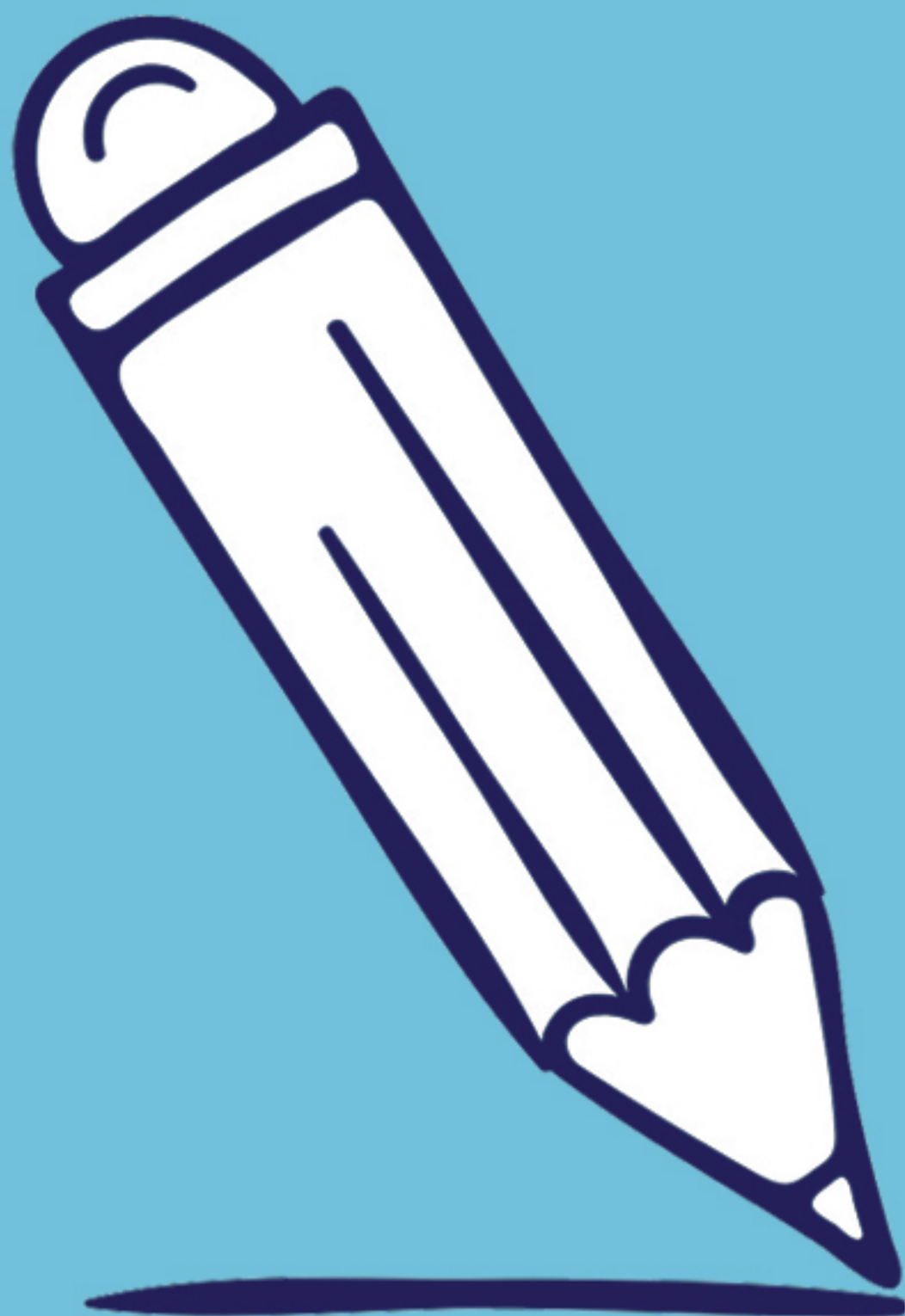




نقد + کتاب

فانتزی بازی ۴

یادداشتی از امیر محمد بهامیر
پژوهشگر

فانتزی، یعنی سفر به یه دنیای عجیب که هیچ شباهتی به دنیای واقعی ما نداره؛ دنیایی که توش جادو، موجودات غریب، سرزمین‌های ناشناخته و ماجراجویی‌های غیرممکن کاملاً عادیه. نویسنده فانتزی مثل معمار یه جهان تازه می‌سازه یا همین دنیای ما رو با چیزای عجیب قاطی می‌کنه. وقتی سراغ فانتزی می‌ری باید آماده باشی هر چیزی امکان‌پذیره؛ از پرواز روی اژدها گرفته تا حرف زدن با پرنده‌ها یا رفتن به یه دنیای دیگه از دل یه کمد قدیمی.

علاقه به داستان‌های غیرعادی

این علاقه آدم‌ها به داستان‌های غیرعادی و پر از خیال، مسئله تازه‌ای نیست. از خیلی وقت پیش، مردم دنیا علاقه

زیادی به افسانه و اسطوره‌ها داشتن. یونانی‌ها خدایانی برای خودشون تصور می‌کردن که با آدم‌ها می‌جنگیدن یا عاشقشون می‌شدن. هندی‌ها داستان‌های طولانی و پر از قهرمان داشتن. ما ایرانی‌ها هم شاهنامه رو داریم؛ کتابی که یکی از پرشکوه‌ترین کتاب‌های فانتزی دنیاست. توی شاهنامه رستم با دیو سفید می‌جنگه، ضحاک روی دوش‌هاش مار داره که خون جوون‌ها رو می‌خورن یا اسفندیار با چشمان طلسم‌شده‌اش به میدان می‌اد. این‌ها عناصر فانتزی هستن؛ جادو، موجودات افسانه‌ای، قهرمان‌هایی که کارهای غیرممکن می‌کنن؛ یعنی قبل از اینکه تالکین «اریاب حلقه‌ها» رو بنویسه،

ما کلی داستان فانتزی ایرانی داشتیم!

دنیای فانتزی: کمی دور، کمی نزدیک

یه نکته مهم توی فانتزی، جهان‌سازی. نویسنده باید همه‌چیز رو خودش طراحی کنه؛ از قانون‌های دنیا گرفته تا موجودات و تاریخچه اون سرزمین. تالکین برای سرزمین میانه، زبان و نقشه اختراع کرد. رولینگ، هاگوارتز و دنیای جادوگرها رو طوری ساخت که انگار واقعاً وجود دارن. همین دقت به جزئیاته که باعث می‌شه ما با اینکه می‌دونیم داستان تخیلیه، بازم باورش کنیم.

فانتزی هم شکل‌های مختلف داره: «فانتزی حماسی» که همه‌چیز توی یه دنیای دیگه اتفاق می‌افته، «فانتزی

شهری» که جادو وسط زندگی روزمره‌ست، «فانتزی تاریک» که حال‌وهوای ترسناک دارد و «فانتزی اسطوره‌ای» که مستقیم از افسانه‌ها الهام می‌گیرد، مثل شاهنامه.

چرا فانتزی را دوست داریم؟

چون به ما اجازه می‌دهد از محدودیت‌های واقعی فرار کنیم. توی فانتزی می‌تونی تو زمان سفر کنی، تغییر شکل بدی یا بایه موجود خیالی دوست بشی؛ البته فانتزی فقط سرگرمی نیست، کلی پیام قشنگ هم دارد.

اما ایران هم فقط به شاهنامه محدود نمی‌شه. قصه‌های محلی و افسانه‌های عامیانه هم پر از پری‌ها، دیوها و موجودات جادویی. نویسندگهای امروزی هم

وارد دنیای فانتزی شدن؛ مثلاً مصطفی اوصانلوی تو کتاب «طلسم لوناری» رفته سراغ قهرمان داستان، امیر. اون یه کودکیِ کاره که پدرش دیگه توانایی کمک بهش رو نداره، اما درست با شروع جنگ، امیر کارهایی می‌کنه که باعث می‌شه بهش لقب «امیر جادوگرکش» بدن.

یا تو کتاب «گذرگاه آرادامین»، محمدعلی عدیلی درباره یه پسر نوجوان که به‌طور غیرمنتظره وارد یه دنیای دیگه می‌شه، حرف می‌زنه. این نوجوان اون‌جا باید تلاش کنه تا به دنیای خودش برگرده، اما کم‌کم می‌فهمه که این دنیای فانتزی، دنیای اصلی اوست و حتی او پادشاه اون‌جاست.

حمیدرضا شاه‌آبادی هم کتاب «دروازه مردگان» رو در حال وهوای گونه فانتزی نوشته. این کتاب یه داستان فانتزی و کمی ترسناکه که تو دوران قاجار اتفاق میفته. شخصیت اصلی، یه پسر نوجوان به اسم مجید، با پیدا کردن دست‌نوشته‌های یه کتابدار قدیمی وارد دنیای عجیب و مرموزی می‌شه. تو این دنیا یه قبرستان عمودی وجود داره و مجید با مردگان و ماجراهای عجیب روبه‌رو می‌شه. داستان ترکیبیه از تاریخ، جادو و کمی وحشت و برای هر نوجوانی که دنبال ماجرای هیجان‌انگیز و خیال‌انگیزیه، خیلی جذابه.

در پایان باید بگیم که واقعیت اینه، فانتزی فقط
قصه‌های خیالی برای وقت‌گذرونی نیست؛ یه جور
تمرین ذهنیه برای اینکه بفهمیم حتی توی سخت‌ترین
شرایط هم می‌شه شجاع، امیدوار و خلاق بود.
از «شاهنامه فردوسی» و افسانه‌های محلی خودمون
تا کتاب‌های فانتزی مشهور دنیا، همه‌شون یه چیز
مشترک دارن: اینکه خیال‌پردازی هیچ مرزی نداره.