Culture and Folk Literature
E-ISSN: 2423-7000
Vol. 12, No.56
May – June 2024
Research Article

The Possessed of Badyan Island as a Climactic Fantasy: A Fantasy Reading of a Novel by Badri Mashhadhi

Fatemeh Talebi[1], Reza Shajari[*2], AmirHossein Madani[3]

Received: 10/09/2023
Accepted: 07/02/2024

* Corresponding Author's E-mail: shajary@kashanu.ac.ir

Abstract

Fantasy is a type of story that has been noticed in the literature of children and teenagers in recent years. *The Possessed of Badyan Island* is a teenage novel and a fantasy story written by Badri Mashhadhi. In the present research, this story has been analyzed in terms of the elements and structure of fantasy and climate literature by analytical-descriptive and library method. In this research, a new definition of the genre of fantasy has been presented under the title of climatic fantasy, and by examining the mentioned novel, it has been shown that the story of *The Possessed of Badyan Island* is a climatic fantasy. Also, by using the climatic fantasy genre, in addition to creating a gothic and scary story with a local atmosphere, the author not only satisfied the need for excitement of teenagers, but also directed the attention of teenagers from similar foreign to local and Iranian examples. It has also used the climate fantasy genre to familiarize the audience with the culture, history, customs,

1. PhD student of Persian language and literature, Kashan University, Kashan, Iran
http://www.orcid.org 0009-0003-4972-3330
2. Associate Professor, Department of Persian Language and Literature, Kashan University, Kashan, Iran.
http://www.orcid.org 0000-0002-3293-2967
3 . Associate Professor, Department of Persian Language and Literature, Kashan University, Kashan, Iran
http://www.orcid.org 0000-0002-2412-8346

© 2024 The Author(s). Published by TMU Press. This open-access article is published under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License which permits Share (copy and redistribute the material in any medium or format) and Adapt (remix, transform, and build upon the material) under the Attribution-NonCommercial terms.

Culture and Folk Literature
E-ISSN: 2423-7000
Vol. 12, No.56
May – June 2024
Research Article

superstitions, etc. of a specific region. Therefore, this story can be considered an example of an Iranian climatic fantasy story.

Keywords: *The Possessed of Badyan Island*; Badri Mashhadhi; climate fantasy; teenage novel; fantasy; fantasy elements and structure; climate literature.

Research Background

Hassan Parsaei (2017) in a note titled "Capturing the mind of the author and his characters; A review of the finality in the book *The possessed of Badyan Island*" introduces this book and criticizes it in terms of plot, narration, fictional language, among other aspects. The current research is different from this note because it examines the elements of fantasy and the role of climatic features in the creation of the fantasy in the book and offers new findings.

Objectives, questions, and hypotheses

Fantasy is a type of story that became popular in Iran after the Islamic Revolution and the holy defense. Therefore, it is necessary to know strong examples of this type of literature that are suitable for Iranian culture.

The possessed of Badyan Island is a teenage novel that has fantasy and climatic elements. Studying the structure and elements of fantasy in this novel and investigating the function of climatic elements in the creating fantasy of this work is one of the main goals of this research.

The theoretical principles of this article will be done according to the book *Fantasy in Children and teenage 's Literature* by Mohammad Hadi Mohammadi, which is one of the most reliable books in the field of fantasy. This research answers two questions:

1. What are the elements of fantasy in this book?
2. What is the function of climatic elements in the fantasy creation of this story?

Culture and Folk Literature
E-ISSN: 2423-7000
Vol. 12, No.56
May – June 2024
Research Article

Main Discussion

Fantasy story is a literary genre that arose along the lines of fairy tales. Fantasy stories can be divided into two categories: general fantasy and new fantasy. General fantasy is a story that uses old elements, ethnic legends in its writing, but this is not the case in new fantasy.

A climatic novel is a novel that remains faithful to the "local and regional quality and geographic coordinates and focuses on a specific environment and territory... In these novels, much attention is paid to local and regional descriptions and characteristics; like how to dress and speak and customs …" (Mirsadeghi, 1998, p. 147)

The book *The Possessed of Badyan Island* is a teenage novel that takes place on an island called Badian. This novel is a free interpretation of Zār ceremony. This ceremony is common in the southern regions of the country.

The indigenous people of the south of the country consider all imaginary creatures such as fairies, jinn and invisible creatures to be wind and air. Winds can penetrate people and hurt them. Those who are captured by these winds and are saved from them are called "Ahl-e-Hava".

In order to get rid of the wind, the affected person must go to "Mama" or "Baba", who relieves the people of the air from pain. The ceremony that is performed to save the people of the air from the winds is called Zār ceremony (Saadi, 1966, pp. 31)

The author in this story has brought this ceremony to the real world with the inspiration of the Zār ceremony of creatures and special customs and has created a fantasy story. This story was examined in terms of fantasy typology, schematology, actology, endinglogy, and different aspects of semiotics such as place pattern, functional signs of character and fantasy creatures and characters.

Culture and Folk Literature
E-ISSN: 2423-7000
Vol. 12, No.56
May – June 2024
Research Article

Also, the novel was examined in terms of climatic characteristics such as the customs and beliefs of the people of that area and the function of these characteristics in creating fantasy.

Conclusion

The Possessed of Badyan Island is a teenage novel inspired by the Zār ceremony in the south of the country. The author has brought the characters of the story according to the people and supernatural creatures of this ceremony.

Because the author used folk beliefs in writing her fantasy story, this story is a general fantasy **.**The story is a gothic fantasy due to the scary atmosphere. In terms of plot, it is based on spells and magic.

Since the story is a novel, it has a long plot and because the main actor has to solve a problem, it has a problematic plot. The most important functional action of the story is magic. The end of the story is definite, happy, rewarding and achieving the desired, return and mission.

The story has an island location pattern. The characters of the story are innovative, archetypal and real. The fantastic atmosphere of the story is based on the climate ritual and the actors of this ceremony are characters in the story. Therefore, it is possible to consider *The Possessed of Badyan Island* as a fantasy and climatic novel.

References

Mashhadi, M. (2021). *The Possessed of Badyan Island*. Scientific and Cultural Publications

Mirsadeghi, J., & Mirsadeghi (Zolqader), M. (1998). *Dictionary of the art of story writing*. Mahnaz Book.

Mohammadi, M. (2019). *Fantasy in children and teenage literature*. The Institute for Research on the History the Children's Literature

Parsai, H. (2017). Capturing the mind of the author and his characters; The study of the finality in the book "The Possessed of Badyan Island". *Children's Book Criticism Quarterly, 18*, 31-44

Saadi, Gh. (1966). *Ahl-e-Hava*. Amir Kabir

دوماهنامهٔ فرهنگ و ادبیات عامه
سال ۱۲، شمـارهٔ ۵۶، خرداد و تیر ۱۴۰۳
مقالهٔ پژوهشی

تسخیرشدگان جزیرهٔ بادیان؛ به‌مثابهٔ یک فانتزی اقلیمی خوانشی فانتزی از رمانی از بدری مشهدی

فاطمه طالبی[۱]، رضا شجری*[۲]، امیرحسین مدنی[۳]

(دریافت: ۱۴۰۲/۰۶/۱۹پذیرش: ۱۴۰۲/۱۱/۱۸)

چکیده

فانتزی یکی از گونه‌های داستان است که در سده‌های اخیر در ادبیات کودک و نوجوان مورد توجه قرار گرفته است. *تسخیرشدگان جزیرهٔ بادیان* رمانی در ردهٔ نوجوان به نویسندگی بدری مشهدی است. در پژوهش حاضر این داستان به روش تحلیلی ـ توصیفی و کتابخانه‌ای، از نظر عناصر و ساختار فانتزی و ادبیات اقلیمی مورد بررسی قرار گرفته است. در این پژوهش تعریف جدیدی از گونهٔ فانتزی، تحت عنوان فانتزی اقلیمی ارائه و با بررسی رمان مذکور نشان

---

۱. دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی دانشگاه کاشان، کاشان، ایران
https://orcid.org 0009-0003-4972-3330
۲. دانشیار گروه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه کاشان، کاشان، ایران (نویسندهٔ مسئول)
*shajary@kashanu.ac.ir
http://www.orcid.org 0000-0002- 3293-2967
۳. دانشیار گروه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه کاشان، کاشان، ایران
http://www.orcid.org 0000-0002-2412-8346

Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY NC) license https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

داده شده است که داستان *تسخیرشدگان جزیرهٔ بادیان* یک فانتزی اقلیمی است. همچنین نویسنده با استفاده از ژانر فانتزی اقلیمی علاوه‌بر آنکه به خلق داستانی گوتیک و ترس‌آور با فضایی بومی اقدام کرده است نه‌تنها نیاز به هیجان‌طلبی نوجوانان را برآورده ساخته، بلکه توجه نوجوان را از نمونه‌های مشابه خارجی به نمونهٔ بومی و ایرانی معطوف کرده است. همچنین از گونهٔ فانتزی اقلیمی برای آشنایی مخاطبان با فرهنگ، تاریخ، آداب و رسوم، خرافات و ... یک منطقهٔ خاص بهره گرفته است. بنابراین این داستان را می‌توان نمونهٔ یک داستان فانتزی اقلیمی ایرانی قلمداد کرد.

واژه‌های کلیدی: تسخیرشدگان جزیرهٔ بادیان، بدری مشهدی، رمان نوجوان، فانتزی، ادبیات اقلیمی، ساختار و عناصر فانتزی، فانتزی اقلیمی.

۱. مقدمه

واژهٔ فانتزی به دو شکل «fantasy» و «phantasy» ضبط شده است. این کلمه از واژهٔ لاتین «phantasia» گرفته شده و ریشه‌ای یونانی دارد. معنی و مفهوم اصلی fantasy، «هوس و نوآوری خیالی (ابداع خیالی)» است و phantasy، به معنای «تخیل و اندیشهٔ خیالی» است (موسوی و همکار، ۱۳۸۸، ص.۶۳؛ محمدی، ۱۳۹۹، ص.۱۱۸).

از نظر تالکین داستان فانتزی به دنیای غیرواقعی و موجودات ساختهٔ ذهن نویسنده گفته می‌شود که یا در دنیای واقعی و زمان حال یافت نمی‌شوند یا دارای شرایط خرق‌عادت مانند تکلم اشیا و غیره هستند. از نظر او هرگونهٔ ادبی که زمینهٔ تخیلی داشته باشد، فانتزی است (حاجی ملاحسین، ۱۳۸۹، ص.۱۵). فانتزی‌ها در امتداد افسانه‌نویسی‌های دنیای کهن بوده و حماسهٔ *گیلگمش* نخستین نشانه‌های دنیای فانتاستیک را داراست (محمدی، ۱۳۹۹، ص.۶۶).

مطابق این تعریف داستان *تسخیرشدگان جزیرهٔ بادیان فانتزی است*. داستان کتاب مورد بررسی اقتباسی از باورهای سنتی مردمان جنوب کشور است. ماجرا اگرچه در جزیره‌ای خیالی به نام «بادیان» می‌گذرد، اما آداب و رسوم، پوشش، زبان و مشاغل شخصیت‌های آن، نمایندهٔ ادبیات اقلیمی است؛ از این رو کتاب حاضر از جهت بررسی ساختار و عناصر فانتزی و تأثیری که عناصر بومی در فانتزی‌سازی اثر دارند، حائز اهمیت است.

کتاب *تسخیرشدگان جزیرهٔ بادیان*، نوشتهٔ بدری مشهدی در ۹۲ صفحه، از سوی گروه کودک و نوجوان نشر علمی و فرهنگی در سال ۱۳۹۶ به چاپ رسیده است. این کتاب در سال ۱۳۹۵ برندهٔ نخست جایزهٔ «رمان پرندهٔ آبی» شد که به بهترین رمان‌های انتشارنیافته تعلق می‌گیرد. نویسندهٔ کتاب، بدری مشهدی، متولد ۱۳۵۴ و دانش‌آموختهٔ مامایی است که از سال ۱۳۹۰ به نویسندگی روی آورده و علاوه‌بر این کتاب، آثاری چون *راز کلبه چوبی*، *تاراز*، *شهر بدون پلاستیک*، مجموعهٔ چهار جلدی *داستان‌های پویان* (۱۳۹۶) و ... را نوشته است.

پژوهش حاضر بر آن است که ضمن معرفی گونهٔ فانتزی اقلیمی، شاخصه‌های آن را در رمان *تسخیرشدگان جزیرهٔ بادیان* شناسایی کند و کارکردهای فانتزی اقلیمی را در این داستان نشان دهد.

۲. پیشینهٔ پژوهش

حسن پارسایی(۱۳۹۷) طی یادداشتی باعنوان «تسخیرشدن ذهن نویسنده و کاراکترهایش؛ بررسی غایت‌مندی در کتاب تسخیرشدگان جزیرهٔ بادیان» به معرفی و نقد این کتاب از حیث طرح، روایت، زبان داستانی و... پرداخته، اما از ورود به فانتزی و مسائل مربوط به آن اجتناب کرده است.

دربارهٔ آیین زار کتاب‌ها و مقالات متعددی نوشته شده است که از مهم‌ترین آن‌ها می‌توان به کتاب *اهل هوا* از غلامحسین ساعدی (۱۳۴۵) اشاره کرد. این کتاب مهم‌ترین مرجع پژوهشگران محسوب می‌شود و به معرفی آیین زار، انواع بادها، ماما/ باباها و چگونگی مجلس‌بازی و ... پرداخته است. همچنین کتاب *زار، باد و بلوچ* از علی ریاحی (۱۳۵۶) و *اهل زمین، موسیقی و اوهام در جزیرهٔ خارک*، از محسن شریفیان (۱۳۸۱) از دیگر منابع مرجع و مهم دربارهٔ این آیین هستند.

از مهم‌ترین مقالات نوشته‌شده در این زمینه رضا دبیری‌نژاد و سید مجتبی میرمیران (۱۳۹۲) در مقالهٔ «زار از خدایی باستان تا آیینی درمانی در جنوب ایران» به معرفی آیین زار، ریشه‌ها و ارتباط آن با اساطیر، ورود به ایران و روند تغییر این آیین متناسب با فرهنگ کشور پرداخته است. سعید زاویه و مهدی اصل مرز (۱۳۹۲) نیز در مقالهٔ «مطالعهٔ ریشه‌های فرهنگی و روان‌شناختی آیین زار»، سرچشمه‌های تاریخی و روانی آیین زار و روند درمانی آن توسط بابا/ ماماها را بررسی کرده است. حسام‌الدین نقوی (۱۳۹۴) نیز در در مقالهٔ «مؤلفه‌های بینش اسطوره‌ای در مراسم "زار"، نمونهٔ موردی زار در بندرعباس»، این آیین را از جهات مردم‌شناسی، جامعه‌شناسی، معرفت‌شناسی و اسطوره‌شناسی مطالعه کرده است.

سعید زاویه و مهدی اصل مرز (۱۳۸۹)، در مقاله‌ای با نام «مطالعهٔ تطبیقی آیین زار در ایران و سودان»، ضمن اشاره به ریشه‌های مشترک این آیین در برخی مناطق دنیا، به تفاوت‌های برگزاری این آیین در ایران و سودان اشاره می‌کند.

باتوجه به اهمیت موسیقی در مراسم زارگیری، مریم قره‌سو (۱۳۹۷)، در مقالهٔ «شنود موسیقی در آیین زار»، به بررسی جایگاه موسیقی و مؤلفه‌های موسیقی در این مراسم و تأثیر شنیدن آن در روند تجربهٔ وجد و درمان می‌پردازد.

باتوجه‌به منابع معرفی‌شده، تاکنون هیچ پژوهشی برای بررسی فانتزی اقلیمی و مصادیق آن در رمان‌های فارسی ازجمله رمان *تسخیرشدگان جزیرهٔ بادیان* انجام نشده است و از این حیث پژوهش حاضر ضروری به‌نظر می‌رسد.

۳. چارچوب نظری

۳ـ۱.فانتزی

عنصر اصلی در داستان فانتزی، تخیل است که جنس و نوع فانتزی را تعیین می‌کند. نویسندگان با استفاده از عنصر تخیل واقعیت را تغییر داده و دنیاهای تازه‌ای می‌آفرینند یا در دنیای واقعی ماجراهای تخیلی و شگفت‌انگیز خلق می‌کنند. جایگاه تخیل در فانتزی آن‌قدر مهم است که گاهی به داستان‌های فانتزی داستان‌های «وهم و خیال» هم می‌گویند (میرصادقی، ۱۳۹۲، ص. ۱۰۵). به عقیدهٔ لین مفهوم مدرن و غالب فانتزی، نوآوری خیال‌پردازانه و وهم و خیال است (لین، ۱۳۷۹، ص.۹). *فرهنگ وبستر* فانتزی را ادبیات داستانی تخیلی تعریف کرده است که فضای ناآشنایی مثل زمان‌ها و دنیاهای دیگر با شخصیت‌ها یا موجودات غیرطبیعی و فراطبیعی دارد و از این طریق تأثیرگذار است (محمدی، ۱۳۹۹، ص. ۱۱۸). از نظر تالکین داستان فانتزی به دنیای غیرواقعی موجودات ساخته ذهن نویسنده گفته می‌شود که یا در دنیای واقعی و زمان حال یافت نمی‌شود یا دارای شرایط خرق عادت مانند تکلم اشیا و غیره هستند. از نظر او هر گونهٔ ادبی که زمینهٔ تخیلی داشته باشد فانتزی است (حاجی ملاحسین، ۱۳۸۹، ص. ۱۵). میرصادقی و همکار (۱۳۷۷) نیز فانتزی را چنین تعریف می‌کند: «... ادبیات خیال و وهم شامل آن نوع از آثار ادبی است که با جهان واقعی، اشیا و اندیشه‌ها، رابطهٔ اندکی داشته باشد و با دنیای خیالی پری‌ها، دیوها، جن‌ها، غول‌ها، کوتوله‌ها و دیگر پدیده‌های

غیرواقعی سروکار داشته باشد یا دنیایی رؤیاگونه و غیرمنطقی را نشان بدهد» (میرصادقی و همکار، ۱۳۷۷، ص. ۱۰).

همان‌طور که مشاهده می‌شود اگرچه تعاریف متعددی برای فانتزی گفته شده است اما آنچه در میان همهٔ این تعاریف مشترک است عنصر تخیل و رویکرد خیال‌پردازی است که هستهٔ اصلی فانتزی را تشکیل داده و باعث پیدایش گونه‌های متفاوت فانتزی همچون فانتزی‌های روان‌شناسی، گوتیک، اسباب‌بازی‌ها و... می‌شود.

۳ـ۲.ادبیات اقلیمی

ادبیات اقلیمی که پیش‌تر ادبیات ناحیه‌ای یا محلی خوانده می‌شد (میرعابدینی، ۱۳۷۷، ج.۲/ ص.۵۶۱) نوعی از ادبیات است که «خصوصیات جغرافیایی، اقتصادی، فرهنگی و اجتماعی ناحیهٔ خاصی را بیان می‌کند به گونه‌ای که بتوان میان این منطقه با سایر مناطق تفاوتی قائل شد» (جعفری (قنواتی)، ۱۳۸۲، ص.۱۴۰). این ادبیات، از عناصر خاص یک اقلیم بهره می برد که از آن میان می‌توان به موارد زیر اشاره کرد: زبان و گویش محلی خاص یک منطقه؛ باورها و رسوم خاص مردم یک منطقه در حوادث و مناسبت‌های خاص همچون ماه‌گرفتگی، عزا و شادی؛ محل‌های خاصی که حوادث داستان در آن روی می‌دهد؛ صور خیال و تشبیه‌هایی که در یک منطقه خاص استفاده می‌شود؛ و لباس‌های منحصر به یک اقلیم خاص (رحمانیان و همکاران، ۱۳۹۹، ص.۳۲). به عبارت دیگر، رمان بومی رمانی است که بر محیط و قلمرو خاصی متمرکز شده و از خصوصیات آن منطقه ازجمله نحوهٔ لباس پوشیدن، صحبت کردن و آداب‌ورسوم بهره می‌برد (میرصادقی و همکار، ۱۳۷۷، ص.۱۴۷). در همهٔ فرهنگ‌ها و دایره‌المعارف‌ها بر این شاخصه در رمان‌های بومی تأکید شده است (علی‌اکبری و همکاران، ۱۳۹۳، ص.۵۸).

۳ـ۳. فانتزی اقلیمی

هر فانتزی هسته‌ای مرکزی دارد که چارچوب اصلی داستان را شکل می‌دهد و نوع فانتزی را نیز مشخص می‌کند. مثلاً اگر هستهٔ مرکزی داستان، عناصر افسانه‌ای باشد، داستانی پریانی یا تمثیلی یا جانوری خلق می‌شود و اگر از واقعیت بهره ببرد فانتزی واقع‌نما می‌سازد. بر همین اساس، اگر هستهٔ مرکزی فانتزی با وجوه مختلف ادبیات اقلیمی پیوند بخورد می‌توان شاهد گونه‌ای جدید به نام «فانتزی اقلیمی» بود و آن را چنین تعریف کرد: فانتزی اقلیمی گونه‌ای از فانتزی است که هستهٔ مرکزی آن فرهنگ، باورها، عناصر تاریخی و جغرافیایی و یا شخصیت‌های شناخته‌شدهٔ یک اقلیم خاص است. درواقع حضور یک اقلیم با تمام ابعادش در داستان و ترکیب آن با فضایی غیرواقعی باعث ایجاد فانتزی اقلیمی است که از مهم‌ترین شاخصه‌های این نوع از فانتزی می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

ـ بهره‌گیری از موجودات و شخصیت‌های برآمده از تاریخ و باورهای مردم منطقه ای خاص به‌عنوان کنشگران داستان: مثلاً بهره‌گیری از بادها و شخصیت‌پردازی آن به‌عنوان نیروهای شر در داستان.

ـ توجه به اعتقادات اخلاقی و فرهنگ جمعی یک اقلیم خاص برای تعیین و سمت و سوی خیر و شر شخصیت‌ها و حوادث.

ـ بهره‌گیری از شرایط خاص یک اقلیم در خلق دنیاهای غیرواقعی؛ مثل دریا که محل زندگی بادهاست.

ـ استفاده از آداب و رسوم و باورهای خاص یک منطقه به شکل اقتباسی یا اغراق‌شده به‌عنوان قواعد حاکم بر دنیای فراتری و فروتری در داستان.

ـ استفاده از گویش‌های محلی به‌عنوان زبان ویژهٔ شخصیت‌های داستان و استفاده از الفاظ و ساختار آن برای ایجاد تخیل زبانی.

ـ استفاده از ویژگی‌های خُلقی و مردم‌شناسانهٔ ساکنان یک اقلیم خاص به‌صورتی شگفتی‌آفرین در خلق یا پیش‌برد ماجراهای غیرواقعی.

روشن است که به‌دلیل گستردگی حوزهٔ فانتزی و نامحدود بودن مرزهای تخیل در خلق داستان‌های فانتزی ممکن است گاه برخی وجوه فانتزی اقلیمی با دیگر گونه‌ها همچون فانتزی‌های تاریخی، جادوئی و ماورائی هم‌پوشانی‌هایی داشته باشد، اما پیوند وثیق عناصر به‌کار رفته در یک فانتزی با یک اقلیم خاص به گونه‌ای که توجه مخاطب را تنها به آن منطقه جلب کرده و از دیگر بلاد منصرف سازد ممیز آن از دیگر انواع فانتزی است.

۳ـ۴. کارکردها و فواید فانتزی اقلیمی برای کودک و نوجوان

داستان از مهم‌ترین روش‌های آموزش غیرمستقیم کودکان و نوجوانان است. داستان‌های فانتزی به‌صورت عام و فانتزی اقلیمی به‌صورت خاص این امکان را به مخاطب می‌دهد تا با بازآفرینی واقعیت برای خود در بستر داستان و تصور خویش به جای شخصیت‌ها به حل مشکلات و مسائل بپردازد و زندگی را از وجوه مختلف ببیند. روان‌شناسان و متخصصان ادبیات کودک نیز فواید متعددی را برای مطالعهٔ فانتزی به‌صورت عام، در ایام کودکی و نوجوانی برشمرده‌اند، ازجمله تجربهٔ مثبت لذت شگفت‌زدگی و یکه خوردن، رشد جنبه‌های عاطفی و اندیشهٔ کودکان، گسترش تخیل و در سرپروراندن ایده های نو (قزل‌اياغ، ۱۳۸۵، ص. ۱۵؛ آب‌پرور، ۱۳۷۲، ص. ۵۹). در سوی دیگر، داستان های فانتزی منبع مناسبی در کسب دانش و آگاهی در زمینهٔ فرهنگ و تاریخ و بینش روان‌شناسی و جامعه‌شناسی برای کودکان و نوجوانان است (Karlin, 1994, p.58). این مورد به‌صورت خاص در فانتزی‌های اقلیمی بسیار به چشم می‌آید. فانتزی‌هایی که

معمولاً برگرفته از اساطیر و افسانه‌های ملی کشور است هم حس کنجکاوی و خیال پردازی کودکان و نوجوانان را ارضا می‌کند و هم آن‌ها را با پیشینه‌های فرهنگی خود آشنا می‌سازد که نخستین دستاورد آن، ایجاد مقدمات درک هویت ملی است. ضمن اینکه به‌صورت غیرمستقیم منتج به الگوگیری از قهرمانان ملی نیز می‌شود (پورخالقی و جلالی، ۱۳۸۹، ص. ۵۹). همچنین می‌توان به صورت غیرمستقیم پیام‌های دیگری را در چارچوب فرهنگ و باورهای یک جامعه به مخاطب منتقل کرد، ازجمله طرح برخی مسائل اجتماعی و پیامدهای آن‌ها مثل بحران تنهایی، باورهای خرافی و چگونگی گذر از آن و ...؛ آموزش مهارت‌های زندگی مثل مهارت حل مسئله، مهارت دوست‌یابی، خودشناسی، عشق‌ورزی و ...؛ طرح آموزه‌های اخلاقی مثل احترام به بزرگ‌ترها، توجه به امدادهای خداوند، مبارزه با ظلم، فداکاری در راه عدالت و ... (سلطانی، ۱۴۰۰، صص. ۸ـ۲۴).

۳ـ۵. آیین زار

زارگیری آیینی است که علاوه‌بر برخی مناطق جنوبی کشورمان، در برخی از کشورهای حوزهٔ خلیج فارس، کشورهای آفریقایی و حتی در نواحی خاصی از جنوب شرق آسیا رایج است (صبای مقدم، ۱۳۹۰، ص.۷). آنچه مسلم است آنکه زار در شمنیسم سیبری ریشه دارد و بعدها توسط سیاه‌پوستان آفریقایی که به‌عنوان برده به جزیرهٔ خارک آمده بودند وارد ایران شده است (زاویه و همکار، ۱۳۹۲، ص.۱۲۸). برخی چون تقی مدرسی نیز معتقدند که ممکن است این آیین منشأ دوگانهٔ ایرانی و آفریقایی داشته باشد. او برای این مدعا، به واژهٔ زار اشاره می‌کند که امروزه به معنای ضعیف و ناتوان به‌کار می‌رود (بادی، ۱۹۸۹، ص. ۱۳۳).

زارگیری پس از ورود به ایران و درهم‌آمیختگی با فرهنگ ایرانی، دچار تغییر و تحولاتی شد که آن را رنگ و بویی بومی بخشید و به‌عنوان جزئی از فرهنگ و مراسم مردم جنوب کشور درآمد. مردم بومی جنوب کشور، موجودات خیالی چون پری و دیو و موجوداتی که به چشم دیده نمی‌شوند مثل جن را خیال، باد و هوا می‌دانند که می توانند درون آدم‌ها حلول کنند. مسکن این بادها سواحل است (ساعدی، ۱۳۴۵، ص.۳۱) در باور عامهٔ مردم، افرادی که به تسخیر بادهای جادویی و بیماری‌زا درآمده، سپس از گزند آن‌ها رسته و آزاد شده‌اند «اهل هوا» نامیده می‌شوند. ساحل‌نشینان جنوب ایران بر این باورند که اهل هوا در تمام طول عمر، مرکب (فرس) بادهای رام شده و میانجی و وسیلهٔ ارتباطی با آن‌ها هستند (فیرث، ۱۹۶۷، صص.۲۹۷ـ۲۹۸).

بومیان جزیرهٔ خارک بر این باورند که هرگاه باد یا جن وارد کالبد انسان شود، آن شخص از حالت طبیعی خارج و به حالات عجیبی گرفتار می‌شود. چنین فردی، گوشه گیر، کم‌حرف، کم‌اشتها و کم‌خواب می‌شود و دهان او کف می‌کند. همچنین این گونه افراد گرفتار اوهام و خیالات می‌شوند و احساس می‌کنند شخص دیگری نیز در کالبدشان وجود دارد که با آن‌ها و موجودات نامرئی خارج از وجود آن‌ها صحبت می کند و این موضوع بعضاً باعث می‌شود که آن‌ها دست به اعمال و رفتاری بزنند که در اراده‌شان نیست (شریفیان، ۱۳۸۴، ص. ۳۹).

برای رهایی از باد، فرد مبتلا باید مدتی به معالجه بپردازد، ولی اگر بهبود نیافت، نزد بابا یا ماما برود که افراد بدجان را از شکنجه و درد می‌رهانند. زار از خطرناک‌ترین و شایع‌ترین بادهاست. هنگامی‌که بابا/ ماما زار احتمال می‌دهد که شخص گرفتار زار شده است، نخست بدن او را می‌شوید. سپس او را هفت روز در حجاب و دور از چشم دیگران نگه می‌دارد. برای این منظور اغلب مریض را در یک کپر خالی کنار دریا و دور از چشم دیگران نگه می

دارد و هر شب بابا یا ماما زار معجون یا دوای مخصوص زاران را به تن وی می‌مالد (افشار، ۱۳۷۸، ص. ۳۱۸). همچنین ماما/بابا زار برای بیرون کردن باد از بدن شخص مبتلا، مجلس بازی ترتیب می‌دهد. مجلس بازی در سواحل همیشه در فضای باز اجرا می‌شود، بدین ترتیب که تمام اهل هوا به‌صورت دایره جمع می‌شوند، حلقه می‌زنند و شخص مبتلا را در وسط حلقه می‌نشانند (ریاحی، ۱۳۵۶، ص. ۵۵).

یکی دیگر از پدیده‌های مراسم آیینی زار، غریب‌گویی است؛ یعنی سخن گفتن نامفهوم یا به زبانی غیر از زبان بومی فرد که شبیه به تسخیرشدگی القایی است، یعنی سخن گفتن با زبانی که خود گوینده هم نمی‌فهمد و معمولاً به یاد نمی‌آورد چه گفته است (نقوی، ۱۳۹۲، ص. ۱۶۰).

یکی دیگر از روش‌های بابا/ماما زارها برای مداوای اهل هوا آن است که شخص مبتلا را می‌خوابانند؛ انگشتان شست پاهایش را با موی بز به هم می‌بندند؛ مقداری سیفه (روغن ماهی) هم زیر دماغ مبتلای زار کشیده ... بابا با خیزران جن را تهدید می کند که از بدن وی خارج شود ... (ساعدی، ۱۳۴۵، ص.۴۳).

در داستان تسخیرشدگان جزیرهٔ بادیان نیز از این آیین‌ها و مراسم بهرهٔ زیادی برده شده است. این بهره‌گیری به‌صورت مستقیم، غیرمستقیم یا با دخل و تصرفاتی از جانب نویسنده همراه است که به داستان خود رنگ بومی می‌بخشد؛ مصادیق این آیین را می‌توان به صورت‌های زیر در داستان مشاهده کرد:

«شوکا .... انگشت‌های شست پایش را با یک دسته موی نازک به هم بست. یک انگشت روغن از کاسهٔ گلی برداشت و مالید زیر دماغش ...» (مشهدی، ۱۴۰۰، ص.۱۴).

«دریابیگ گفت: فرداشب باید مجلس بگیریم شوکا! بفرست دنبال دهلزن. باید تا صبح لب دریا دهل بکوبیم و بخونیم، بلکم نفسش ببره و دست از سر دخترا ور داره» (همان، صص.۴۰ـ۴۱).

۴. بحث و بررسی

۴ـ۱. خلاصهٔ داستان

تیوا دختر نوجوانی است که با شوکا، مادربزرگ زارگیرش زندگی می‌کند. روزی دختری عجیب وارد جزیره می‌شود که مانند تیوا لکهٔ ماه‌گرفتگی سیاهی زیر چانه دارد. جاشوها به گمان اینکه دخترک گرفتار زار شده است او را نزد شوکا می‌آورند. شوکا مخفیانه در سرداب به معالجه‌اش می‌پردازد، اما تیوا پنهانی آن‌ها را می‌بیند و گرفتار طارنوش، همان بادی می‌شود که دخترک را تسخیر کرده است و شروع به آزارشان می کند. تیوا در وسایل شوکا کتابی پیدا می‌کند که نحوهٔ معالجه‌اش در آن است. شوکا به همراه اهل جزیره می‌خواهند طبق آیینی محلی، مجلس بگیرند و آن‌ها را معالجه کنند، اما تیوا و دخترک به همراه نویان که او هم گرفتار باد است، از مراسم فرار می‌کنند و راهی سفری می‌شوند که در کتاب نوشته است. طبق کتاب آن‌ها باید فرشتهٔ باد را ببینند تا او طلسم طارنوش را باطل کند و آن‌ها آزاد شوند. این طلسم تنها توسط آدمیزادی باطل می‌شود که انگشت ماه بر بدن دارد. آن‌ها به جزیره‌ای می‌رسند که محل زندگی بادران است. او به تیوا نحوهٔ باطل شدن طلسم را می‌گوید و به این صورت هر سه نفر از دست بادهای مزاحم نجات می‌یابند و به جزیره برمی‌گردند.

۴ـ۲. گونه‌شناسی فانتزی تسخیرشدگان جزیرهٔ بادیان

فانتزی گونه‌های مختلفی دارد. از نظر گونه‌شناسی، یک داستان می‌تواند ذیل چند نوع قرار گرفته و ترکیبی از آن‌ها باشد؛ امری که درمورد رمان تسخیرشدگان جزیرهٔ بادیان نیز صدق می‌کند. یکی از این گونه‌ها، «داستان فانتاستیک ـ واقع‌نما یا فروتری» است. جهان فروتری رونوشتی از جهان واقعی است و اغلب ابعاد داستان نیز با واقعیت‌های عینی سازگار است اما کلیت داستان نشان‌دهندهٔ فانتاستیک بودن آن است. به عبارت دیگر، شاهد جهانی سازگار با واقعیت هستیم که مصداق وجودی ندارد (محمدی، ۱۳۹۹، ص.۱۶۱). داستان در جزیرهٔ خیالی بادیان می‌گذرد اگرچه تا صفحهٔ ۹۱ کتاب نامش ذکر نمی‌شود؛ همجواری این جزیره با دریا، وجود جاشوان و ماهیگیرانی که به دریا رفت‌وآمد کرده و آواز می‌خوانند، تأکید بر شرایط آب و هوایی متغیر دریا و ... مناطق جنوبی کشور را به ذهن متبادر می‌سازد، اما حضور عناصر و اتفاقات عجیب و فانتزی در این زمینه که البته آن‌ها هم برگرفته از فرهنگ مردمان جنوب است داستان را فانتاستیک می‌سازد.

تسخیرشدگان جزیرهٔ بادیان را به اعتباری دیگر می‌توان از گونهٔ «فانتزی جست‌وجو» به‌شمار آورد. در این نوع فانتزی «شخصیت اصلی داستان، برای مأموریتی اعزام می‌شود که عمدتاً این مأموریت را دیگران بر عهدهٔ او می‌گذارند» (همان، ص.۱۶۱). در این داستان «باطل کردن طلسم طارنوش» مأموریتی است که برعهدهٔ تیوا گذاشته می‌شود. درواقع تیوا به‌صورت غیرعامدانه و تصادفی وارد این مأموریت می‌شود:

> [گفت]: «...طارنوش فقط دنبال باطل کردن طلسمشه... طارنوش این رو می دونست، به خاطر همین هم اومد سراغ من، ولی خبر نداشت که این کار فقط از دست یه آدم برمیاد، فقط از دست تو!... (مشهدی، ۱۴۰۰، صص. ۷۴-۷۵).

از گونه‌های دیگری که این رمان را می‌توان از جملهٔ آن به‌شمار آورد، «فانتزی گوتیک» یا «فانتزی هراس و اشباح» است که در آن سعی می‌شود مخاطب به هراس بیفتد. و

در این راه از عواملی چون سحر و جادو، رمز و معما، وحشت، همهمه‌های گنگ و... استفاده می‌شود (محمدی، ۱۳۹۹، ص.۱۷۲). اولین نشانهٔ برون‌متنی که تصوری از فضای داستان به ما می‌دهد عنوان داستان است که نخستین ذهنیت مخاطب را می‌سازد.. آنچه از عنوان «تسخیرشدگان جزیرهٔ بادیان» برمی‌آید داستانی وهم‌انگیز، دلهره‌آور و ترسناک است. علاوه‌بر عنوان کتاب، پی‌رنگ داستان که براساس یک باور هراسناک شکل گرفته، فضاسازی‌های ترس‌آور و وحشت‌انگیز و نیز حضور شخصیت‌های رعب‌آور چون طارنوش و دخترک موسپید و سیاهی‌های ساکن درخت کُنار همه در ساخته شدن یک داستان گوتیک فانتزی نقشی فعال دارند:

> شوکا ... سر گرد شاخ را دوباره گذاشت روی شانه‌اش و از سر نازک‌تر شروع کرد به مکیدن. قیافهٔ شوکا وحشی شده بود ... خون‌ها را تف می‌کرد توی کاسهٔ آبی رنگی که گذاشته بود روی زانویش ... بوی خون پیچید لای بوی زهم ماهی و نم توی سرداب ... (مشهدی، ۱۴۰۰، ص.۱۴).

۴ـ۳. طرح‌شناسی رمان و شگردهای آن

داستان مورد بررسی از آن حیث که رمان است، طرحی بلند دارد. در داستان‌های فانتاستیک دنیاهای فراتری و فروتری می‌توانند نسبت‌های گوناگونی با یکدیگر برقرار کنند. در این داستان تیوا به‌عنوان کنشگر اصلی، ابتدا در دنیای فروتری است؛ پس از آن طی سفری به جزیرهٔ محل زندگی «بادران» قدم می‌گذارد که معادل دنیای فراتری است و پس از انجام مأموریتش دوباره به دنیای فروتری باز می‌گردد. اما از زاویه‌ای دیگر، طرح این داستان، طرحی معضل‌دار است؛ به این معنا که در آن، معضل و موضوعی اتفاق می‌افتد و تا حل آن، طرح داستان ادامه می‌یابد (همان، ص.۲۱۳).

همچنین شگردهای برآمده از بن‌مایه‌های داستان‌های فانتزی، متفاوت است. بن‌مایه یا موتیف عبارت است از درون‌مایه، اندیشه، عمل، موضوع، وضعیت، فضا یا عبارتی که در اثر ادبی تکرار می‌شود (میرصادقی، ۱۳۷۷، ص.۴۷). یکی از این شگردهای فانتزی «طلسم و جادو» است که شخصیت‌ها را گرفتار کرده یا شکست می‌دهد (محمدی، ۱۳۹۹، ص.۲۱۰ـ۲۱۱). همانطور که پیش از این گفته شد؛ داستان، براساس برداشتی آزاد از آیین زارگیری نوشته شده است. در این داستان طارنوش گرفتار طلسم و نفرین فرشتهٔ باد شده است و بخش اعظمی از داستان به تلاش‌های نویان، دخترک و تیوا برای باطل کردن طلسم می‌گذرد و مراحل آن توضیح داده می‌شود. بنابراین داستان طرح معضل‌دار دارد وشگرد طلسم و جادو بر این داستان کاملاً قابل تطبیق است.

۴ـ۴. کنش‌شناسی

کنش‌ها یا عمل داستانی رشته‌ای از حوادث و موقعیت‌هاست که به موضوع ادبیات، اعم از شعر و نثر، شکل می‌دهد و پی‌رنگ را به‌وجود می‌آورد (میرصادقی و همکار، ۱۳۷۷، ص.۲۰۳). کنش‌ها در فانتزی‌ها همچون طرح‌واره‌هایی ثابت تکرار می‌شوند و در شکل گیری بن‌مایه‌ها نقشی اساسی دارند. از مهم‌ترین کنش‌ها، کنش‌های کارکردی جادویی است. یکی از هدف‌های ژرفساختی از طرح جادو در فانتزی، بیان واکنش‌های انسان در شرایط متفاوت است (محمدی، ۱۳۹۹، ص.۲۲۸).

از ابتدای گرفتاری تیوا به دست طارنوش، او ترس شدیدی را تجربه می‌کند:

> حالا هم نوبت من بود که تنها کنج سرداب گیرم انداخته بود. راهی نداشتم جز اینکه شروع کنم به کوبیدن در سرداب و جیغ کشیدن ... ولی نباید به روی خودم می‌آوردم هر چقدر بیشتر می‌ترسیدم بیشتر اذیتم می‌کرد ... (مشهدی، ۱۴۰۰، صص.۲۸-۲۹).

طبق راهنمایی بادران، تیوا باید برای نجات خود، بر ترسش غلبه کند، مثلاً از هفت ردیف پله در یک سرداب تاریک پایین برود و کیسه‌ای عود هندی با خود بیاورد. هفت در ادبیات عددی خاص و به‌صورت نمادین از مراحل طی طریق محسوب می‌شود. هفت عدد کمال، امنیت، ایمنی، آرامش، نور است. هفت عدد مادر کبیر است و تقدس آن بیش از هر عدد دیگری است. نخستین عددی است که هم جنبهٔ مادی و هم جنبهٔ معنوی دارد (نورآقایی، ۱۳۹۰، صص. ۱۵ـ۷۶). این حرکت ظاهری قهرمان که باید به تنهایی انجام شود در ژرف‌ساخت داستان غلبهٔ راوی بر همهٔ ترس‌هایش است که دقیقاً کارکرد روان‌شناختی داستان را می‌سازد:

> باید می‌رفتم توی سرداب کاروانسرا و کیسهٔ عود هندی را پیدا می‌کردم، خودم تنها! بادران می‌خواست همهٔ ترس‌هایم را فراموش کنم. می‌خواست باور کنم که تنهایی می‌توانم. از پله‌های مارپیچ توی حیاط رفتم پایین. هفت ردیف پله، می ترسیدم اما باید هی به خودم می‌گفتم نه ترسی نیست، ترسی نیست ... (همان، ص.۹۰).

۴ـ۴. پایان‌شناسی داستان

معمولاً پس از گره‌گشایی صحنهٔ کوتاهی وجود دارد که پایان داستان است. قوی‌ترین پایان‌ها پایانی است که ذهن مخاطب را مشغول کشف پیام نهفته در داستان کند (مستور، ۱۳۹۱، ص.۲۵). در داستان‌های فانتزی نیز، حلقهٔ تخیل در پایان داستان بسته می‌شود و تعادل ثانویه برقرار می‌گردد. پایان هر داستان فانتاستیک می‌تواند در چند دسته مختلف طبقه‌بندی شود؛ مثلاً این داستان، به‌صورت هم‌زمان، پایانی قطعی، شاد، پاداش و رسیدن به خواسته، برگشتی و مأموریتی دارد.

رسیده بودیم به جزیرهٔ بادیان، انگار جزیره‌مان کنار کاروانسرای سنگی بود، به چشم به هم‌زدنی رسیده بودیم. برگشتم پشت سرم، فقط دریا بود و دریا، تپه‌ای که کاروانسرای قدیمی روی آن بود را نمی‌دیدم (مشهدی، ۱۴۰۰، صص. ۹۱-۹۲).

در پایان داستان، حلقهٔ تخیل بسته می‌شود و دنیای فراتری ناپدید می‌گردد؛ یعنی یک فرجام قطعی یافته اما رویارویی و غلبه بر ترس از پیام‌های مهم داستان‌اند که مخاطب کودک و نوجوان هم‌چنان به آن‌ها می‌اندیشد.

۴ـ۵. نشانه‌شناسی

۴ـ۵ـ۱. الگوهای مکان

مکان از مهم‌ترین عناصر جهان فانتزی است. براساس تکرار مکان در فانتزی‌ها، الگوهایی برای آن شناسایی شده است. یکی از مهم‌ترین نشانه‌های کارکردی ـ مکانی در داستان مورد بحث، نشانهٔ کارکردی ـ مکانی جزیره است. محل زندگی بادران، کاروان‌سرایی سنگی است که در جزیره‌ای واقع در بیکران دریا قرار دارد و جهان فراتری و فانتاستیک داستان به‌حساب می‌آید. این جزیره پس از باطل شدن طلسم ناپدید می‌شود. «نمی‌دانستم کجا هستیم ... با جزیرهٔ خودمان خیلی فرق داشت. نه کشتی‌ای روی آب بود و نه جهازی کنار ساحل. همه جا سوت و کور!» (مشهدی، ۱۴۰۰، ص.۷۹).

۴ـ۵ـ۲. نشانه‌های کارکردی شخصیت

یکی از مهم‌ترین تفاوت‌های داستان‌های فانتزی و افسانه‌های کهن توجه به جزئیات است. درحالی‌که در افسانه‌ها همه چیز به‌صورتی کلی بیان می‌شود؛ در فانتزی‌ها به جزئیات توجه می‌شود و موجودات چهره‌ای واقعی به خود می‌گیرند. از این حیث

شخصیت‌پردازی داستان‌های فانتزی دقیق‌تر از افسانه‌هاست. نویسندگان فانتزی می توانند برای نشانه‌پردازی شخصیت‌ها، هم به الگوهای کهن وفادار بمانند و هم از تخیل فردی خود پیروی کنند (همان، صص. ۲۷۴ـ۲۷۵).

- **نشانه‌های کودک/ نوجوان شخصیت اصلی فانتزی (کودک/ نوجوان شگفت):** در این داستان، تیوا به‌عنوان نوجوانی که شخصیت اصلی داستان است، به‌سبب داشتن نشانه‌ای خاص، نوجوان شگفت داستان است.

> رفتم جلوی آینه. سرم را دادم عقب و خیره شدم به لکهٔ سیاه زیر چانه‌ام .... [شوکا] گفته بود: «زن حامله که نگاش بیفته به قرص کامل ماه و انگشتشو بذاره روی شکمش، جای انگشتش سیاه می‌شه و می‌افته رو تن بچه!» (مشهدی، ۱۴۰۰، ص.۱۳).

- **نشانه‌های آدم‌های شگفت:** در این داستان، شوکا، نویان و دخترک مو سپید از شخصیت‌های انسانی شگفت داستان هستند. نکتهٔ مهم آنکه مشهدی در پردازش شخصیت آنان به نکاتی توجه کرده است که در فانتزی‌سازی و ایجاد فضای رعب و وحشت داستان نقشی کارکردی دارند. به همین منظور در ادامه به ژرف‌ساخت این شخصیت‌ها اشاره خواهد شد.

شوکا: باتوجه به نقش مراسم زارگیری در شکل‌گیری داستان، حضور بابا/ماماها، در این میان حیاتی است، زیرا آنان با مهارتشان، فرد بدجان‌شده را نجات می‌دهند. آنان بیمار را با خوراندن داروها و معجون‌هایی که درست کرده‌اند، اوراد و دعاهایی که بر بیمار خوانده می‌شود و نیز آیین‌های تشرف و تغییر نقش استاد و مرید یا شاگرد او ـ بیمار ـ انجام می‌دهند. این آیین‌ها به بابا/ ماما امکان می‌دهد تا نوع زاری که بیمار را

گرفتار نموده است، شناسایی و سپس به درون بیمار نفوذ کند. ارواح شریر را از بدن وی خارج سازد و او را با موفقیت درمان کند (نقوی، ۱۳۹۴، ص. ۱۵۴).

شوکای داستان درواقع از روی بابا/ماماها شخصیت‌پردازی شده است:

«هربار یکی از اهل جزیره گرفتار بادهای سیاه می‌شد ... می‌آوردش توی سرداب تا شوکا علاجش کند ...» (مشهدی، ۱۴۰۰، ص.۱۵).

نشانه‌هایی که برای شوکا ذکر می‌شود نیز، مؤید همین نکته است و اگرچه در داستان از بابا/ماما نامی نیست، اما شخصیت شوکا در این کتاب شباهت زیادی با این افراد دارد:

«شوکا بی‌خیال سروصداهای بیرون، سرش را کرده بود توی صندوقچه و لای سنگ‌ها و طلسم‌هایش دنبال چیزی می‌گشت ...» (همان، ص.۶).

دخترک: دخترک موسپید در آغاز داستان این چنین معرفی می‌شود:

> دختر با چشم‌های سبز و براقش خیره شد به‌صورتم. موهای سرش یک‌دست سفید بود! ... دختر وسط حیاط چهار دست‌وپا شد. سرش را می‌کوبید روی زمین، بلند می‌کرد و شروع می‌کرد به تاب دادن توی هوا ... (همان، صص. ۶-۷).

هویت دختر تا یک‌سوم پایانی داستان پنهان است، تا جایی‌که می‌گوید: «من همزاد توام تیوا ...» (همان، ص.۷۳). مشهدی این شخصیت را برگرفته از همزاد که موجودی وهمی در باور مردمان هرمزگان است، ساخته است:

> همزاد در فرهنگ مردم هرمزگان جن‌زادی است که هم‌زمان با فرد متولد و گاه موجب آزار همزاد انسان خویش می‌شود و گاه او را به سعادت و ثروت می‌رساند و در بسیاری از قصه‌های شفاهی قهرمان قصه با همزادهای خویش رابطه‌ای دوستانه دارد ... (سعیدی، ۱۳۹۷، صص ۱۰۰-۱۰۱).

البته اعتقاد به همزاد در اعتقادات سایر ملل جهان نیز دیده می‌شود و بهره‌گیری از آن در ساخت شخصیتی فانتزی، بسیار هوشمندانه است.

نویان: نویان شخصیتی است که پیش از تیوا و دخترک، دچار بادها شده است:

«... چشم‌هایش سرخ بود، موهای بلند و ژولیده‌اش را داد پشت گوش‌هایش...: «من دیوونه نیستم. فقط باد افتاده توی کله‌ام...» (مشهدی، ۱۴۰۰، صص.۲۱ـ۲۲).

نویان اهل هواست، اهل هوا ویژگی‌هایی دارند، ازجمله پوشیدن لباس سفید (ساعدی، ۱۳۵۵، ص.۳۶): «... نویان هم لباس سفید پوشیده بود ...» (مشهدی، ۱۴۰۰، ص.۵۴).

- موجودات شگفت

طارنوش: بادها به انواع گوناگونی تقسیم می‌شوند؛ زارها، بادها، جن‌ها، دیوها و مشایخ. بادها مسلمان و کاف هستند (ریاحی، ۱۳۵۶، ص.۳) و هریک ویژگی‌های خاصی دارند؛ بعضی‌ها سیاه و بعضی سرخند، برخی مسلمان و برخی کافرند و به این ترتیب فرد بدجان‌شده‌شان را نیز به نحوی خاص اسیر خود می‌سازند؛ «بابازارها و مامازارها میان باد سیاه که سبب جنون می‌شود و باد سرخ که می‌توان آن را درمان کرد تمایز قائل هستند. درمورد باد سیاه که شخص به تسخیر جن و شیاطین درمی‌آید و مجنون یا دیوانه شمرده می‌شود باید برای معالجه جن را از تن او خارج کرد» (احمد الشاهی، ۱۳۸۷). ویژگی‌های شخصیت طارنوش نیز برگرفته از همین بادها و جن است. چنانکه نام او از «طارنوش» پدر جنیان گرفته شده است. (میرخواند، ۱۳۳۸، ص.۲۰). این باد، تیوا و دخترک را گرفتار می‌سازد و در نقش ضدقهرمان، این چنین توصیف می‌شود:

سایهٔ سیاهی که بالای سر دختر نشسته بود جنبید. داشت جان می‌گرفت. شد شکل هیکلی باریک و دراز. سرش کوچک بود و دست و پاهایش بلند ... از پشت

سیاهی تنش سفیدی دیوار پیدا بود. صدای زمختی از گلویش بیرون آمد ... یک دستش از بازو نیمه بود. کاسهٔ خون را یک نفس تا ته سر کشید ... (همان، صص. ۱۵-۱۶).

بادران: بادران که مصدر مرخم است و به‌منظور روان‌کنندهٔ بادهاست، شخصیت فانتاستیک مثبتی است که درنهایت روشنی و نور توصیف می‌شود:

«... یک نفر روی موج‌ها ایستاده بود. مرد قد بلندی با پوست روشن و موهایی تا روی شانه. کفش‌های بزرگ چوبی‌اش روی آب نگهش داشته بود ....» (مشهدی، ۱۴۰۰، ص.۴۹).

نویسنده همهٔ شخصیت‌های منفی را سیاه و رعب‌انگیز توصیف می‌کند، اما بادران را درنهایت آرامش به‌تصویر می‌کشد. با بررسی ژرف‌ساخت این شخصیت می‌توان چنین گفت که گویی نویسنده به روایات مربوط به فرشتهٔ موکل بادها نظر داشته است: «... حضرت میکائیل و فرشتگان در اختیار او وظیفهٔ روزی‌رسانی و تدبیر باد و باران و ... را عهده‌دار هستند» (مجلسی، ۱۳۶۱، ج ۵۶/ ص.۲۵۸).

سیاهی‌های درخت کُنار: سیاهی‌های ساکن در درخت کُنار، از دیگر شخصیت‌هایی اند که اگرچه کنش فعال در داستان ندارند، اما ویژگی‌هایشان در ایجاد وحشت کارکرد دارد:

«وقتی برگ‌های درخت کنار تکان می‌خورد انگار توده‌های سیاه کوچکی می‌پریدند روی شاخه‌ها ...» (مشهدی، ۱۴۰۰، ص.۶۱).

در بررسی ژرف‌ساخت این شخصیت به‌نظر می‌رسد که از بادجن‌ها الهام گرفته شده است:

بادجن‌ها ... موذی، خطرناک و اغلب کافر هستند ... محل اصلی و پناهگاه این اجنه، بیشتر زیر درختان «لور» یا «لیل» است که در تمام جنوب به‌طور پراکنده پیدا

می‌شود ... و به‌سبب اینکه درخت لور کمینگاه اجنه است، جنوبی‌ها هیچ‌وقت از زیر این درخت رد نمی‌شوند (ساعدی، ۱۳۵۵، ص.۱۲۱).

کار ارزشمند نویسنده در ساخت شخصیت‌ها آن است که در پرداختشان به باورهای مردم نظر داشته است و ژرف‌ساخت عمیقی برای شخصیت‌های خود قرار داده است. استفادهٔ نویسنده از باورهای مردم جنوب و شخصیت‌بخشی به موجوداتی که بخشی از این باورها هستند؛ در راستای این هدف است که نویسنده، نوجوانان را با این باورها و موجودات آشنا کند و داستانی ترسناک بیافریند که فضایی کاملاً بومی و ایرانی دارد تا به این وسیله مخاطبش را با فرهنگ و تاریخ کشور خویش آشنا سازد.

۴ـ۵ـ۳. شخصیت‌ها و موجودات فانتزی

شخصیت‌ها در فانتزی به اعتبارهای مختلف، تقسیم می‌شوند. این شخصیت‌ها یا انسانند یا غیرانسان. شخصیت‌های انسانی عموماً صاحب و سازندهٔ دنیای واقعی‌اند. گاه آنها به دنیای فراتری می‌روند و گاه شخصیت‌های غیرانسانی به دنیای فروتری می‌آیند (محمدی، ۱۳۹۹، صص. ۲۸۵ـ۲۸۶). در داستان اغلب این نسبت برقرار می‌شود؛ تیوا برقرارکنندهٔ آرامش در دنیای فروتری است؛ او برای برقراری این آرامش به جهان فراتری یعنی جزیرهٔ محل زندگی بادران می‌رود و با باطل کردن طلسم، موجودات جهان فراتری را بیرون می‌راند و جزیره به آرامش می‌رسد.

همچنین شخصیت‌ها به‌لحاظ ساخت، به سه دسته تقسیم می‌شوند: واقعی، کهن الگویی و ابداعی. در این داستان هر سه نوع شخصیت وجود دارد؛ شوکا، تیوا، نویان، جاشوان و مردم جزیره همگی شخصیت‌های واقعی هستند و در عالم خارج حضور دارند. به جز تیوا و در درجه‌ای پایین‌تر نویان، دیگر شخصیت‌ها اگرچه از اتفاقات غیرواقعی داستان تأثیر می‌پذیرند، اما کنشگران اصلی داستان به حساب نمی‌آیند. درواقع

آن‌ها جزو «شخصیت‌های بزرگ‌سال» (همان، ص.۲۹۰) در فانتزی هستند که «نقش مؤثری» در داستان ندارند، بلکه نیروی مخالف کنشگران اصلی به حساب می‌آیند. تیوا و نویان، در بخش‌های پایانی داستان، برای رهایی از شر طارنوش، مجلس بازی را رها می‌کنند تا مطابق با کتابی که در وسایل شوکا پیدا کرده‌اند به هدف خود برسند. آن‌ها به سفری دریایی می‌روند و هنگام بازگشت از این سفر، تیوا، ساکنان جزیره را می‌بیند که درمانده از مجلس بازی و راهکارهایی که سال‌های دراز برای تسخیر بادها استفاده می کردند به پختن آش نذری مشغولند:

> آش نذری می‌پختند، لابد نذر برگشتن ما، هربار کسی از دریا بر نمی‌گشت همین بود، جمع می‌شدند لب دریا و نذری می‌پختند و دهل می‌کوبیدند تا برگردد. شوکا اینقدرها هم که فکر می‌کردم از همه چیز خبر نداشت.، وقتی چاره‌ای نداشت می‌شد عین بقیهٔ زن های جزیره. آش می‌پخت و می‌نشست کنار ساحل (مشهدی، ۱۴۰۰، ص. ۸۸).

کنشگری شخصیت‌های کودک و نوجوان در مقابل بزرگ‌سالانی که اغلب نیروی مخالف محسوب می‌شوند در این داستان، نشان از سر برآوردن نسلی است که نگاه‌ها و روش‌های منحصربه‌فرد خود را برای حل مشکلاتش دارد، در مقابل خرافاتی که مانع پیشرفت جامعه است می‌ایستد و با اجرای راهکارهای خود به هویت مستقلی مقابل بزرگ‌سالان دست می‌یابد و این از کارکردهای داستان فانتزی اقلیمی است.

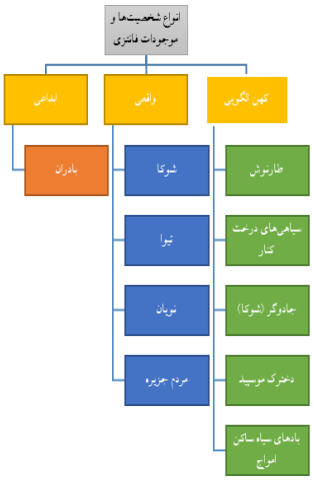
از سویی طبق تقسیم‌بندی‌ها تیوا و نویان شخصیت‌های واقعی نوجوان داستانند که درگیر دنیای فراتری شده و پیش‌برد داستان بر عهدهٔ آن‌هاست، چراکه مخاطب غالب داستان‌های فانتزی، کودکان و نوجوانان هستند. نویان در این میان به‌عنوان متحد و آگاهیگر نیز در داستان نقش‌آفرینی می‌کند و تیوا با مشورت نویان (و ملیقاست) که می

تواند طلسم را باطل کندِ این مسئله نیز از کارکردهای فانتزی است که به مخاطب نشان می‌دهد بهره‌گیری از خرد جمعی می‌تواند در حل مشکلات کارگشا باشد.

دستهٔ دیگر شخصیت‌ها را می‌توان، از نوع شخصیت‌های کهن‌الگویی دانست. این دسته از شخصیت‌ها، عمدتاً «شخصیت‌ها و موجودات اساطیری» (محمدی، ۱۳۹۹، ص.۳۰۴) بوده و به دنیای کهن و باورهای فولکلور و قدیمی مردم متعلق‌اند و البته در ساخته‌شدنشان، تخیل فردی هم دخالت دارد؛ طارنوش، دخترک موسپید، سیاهی‌های درخت کُنار و بادهای سیاه ساکن امواج از این دسته هستند.

دخترک موسپید را می‌توان به‌عنوان شخصیت کودک نامتعارف هم در داستان معرفی کرد. از دیگر شخصیت‌های کلیدی در داستان‌های فانتزی، جادوگران هستند که از جنبهٔ رفتارشناسی، رفتاری متفاوت و عجیب دارند. در فانتزی‌ها جادوگران یا به‌شکل سنتی که شبیه حضورشان در افسانه‌های کهن است حضور دارند یا به شکلی نو و ابداعی حاضر می‌شوند (همان، صص.۲۹۵ـ ۲۹۸). در این داستان شخصیت شوکا برگرفته از شخصیت سنتی جادوگران است.

از شخصیت‌های ابداعی می‌توان به بادران اشاره کرد که «شخصیتی ذهنی» است. این دسته از شخصیت‌ها وجود و مادیتشان را تنها از توصیف می‌گیرند و غیر از ذهن نویسنده و دنیای داستان، هیچ مابه‌ازای مادی دیگری ندارند و صرفاً خیالی‌اند (همان، ص.۳۰۸). با توجه به نمودار زیر، می‌توان نشان داد که نویسنده در خلق این اثر بیش از همه به خلق شخصیت‌های کهن‌الگویی با تخیل فردی خود پرداخته است که این مسئله، نشان از برجستگی ویژگی دنیای فانتزی در داستان است.



نمودار ۱: شخصیت‌ها و موجودات فانتزی

Chart1: of fantasy characters and creatures

۵. نتیجه

هستهٔ اصلی داستان فانتزی که آن را از سایر گونه‌های مشابه جدا می‌کند، تخیل است که در شکل‌ها و قلمروهای گوناگون ظهور یافته است و گونه‌های مختلف فانتزی را شکل می‌دهد. یکی از این قلمروها که کم‌تر مورد توجه قرار گرفته، عناصر اقلیمی است. هنگامی که عناصر ادبیات اقلیمی در ساخت دنیای فانتزی داستان کارکرد می یابند، به‌طوری که هریک از این عناصر ذهن مخاطب را به سمت یک منطقهٔ خاص رهنمون شود و حذف آن‌ها به اصل داستان ضربه بزند، با گونه‌ای جدید از فانتزی مواجه خواهیم بود که می‌توان آن را فانتزی اقلیمی نامید. طبق این تعریف می‌توان داستان *تسخیرشدگان جزیرهٔ بادیان* را یک فانتزی اقلیمی دانست، زیرا هستهٔ اصلی تخیل در آن بر محور مراسم زارگیری که از آیین‌های مرسوم در جنوب کشور است شکل گرفته و شخصیت‌های واقعی و فراواقعی آیین زار، ژرف‌ساخت شخصیت‌های داستان را می‌سازند؛ همچنین باورها، فرهنگ، محیط جغرافیائی خاص جنوب و... که

همگی از ویژگی‌های اقلیمی است در ساخت دنیای فراتری و فروتری داستان و قواعد حاکم بر این دنیاها و شکل‌گیری شخصیت‌ها نقشی اساسی دارد.

از نظر ساختار و عناصر فانتزی، به‌علت تصویر فضایی رعب‌آور در بخش‌های مختلف داستان، می‌توان این رمان را از گونهٔ فانتزی گوتیک به‌شمار آورد. همچنین گونه‌های فانتزی جست‌وجو و دنیای فروتری بر این داستان قابل انطباق است. این رمان از حیث شگردهای طرح‌شناسی، مبتنی بر شگرد طلسم و جادو است. این داستان، از آن جهت که رمان بوده و کنشگر اصلی آن باید مشکلی را حل کند دارای طرحی بلند و معضل‌دار است. مهم‌ترین کنش کارکردی داستان جادوست. پایان داستان از نوع قطعی، شاد، پاداش و رسیدن به خواسته، بازگشتی و مأموریتی است. داستان از نظر الگوهای مکان، الگوی مکانی جزیره را دارد. شخصیت‌های داستان، ابداعی، کهن‌الگویی و واقعی هستند؛ شوکا، تیوا و نویان و... شخصیت‌های واقعی‌اند. شوکا، طارنوش و دخترک موسپید، شخصیتی کهن الگویی و بادران شخصیتی ابداعی است.

خلق داستان در گونهٔ فانتزی اقلیمی همچون هر گونهٔ دیگر اهدافی را دنبال می‌کند که از مهم‌ترین آن‌ها که در این رمان مورد توجه بوده و می‌توان گفت به‌صورت نسبی محقق شده است می‌توان به این موارد اشاره کرد: نخست خلق داستانی رعب‌آور و ترسناک که مورد علاقهٔ نوجوانان است و هیجان‌طلبی نوجوانان را ارضا می‌کند و با بهره‌گیری از فضایی بومی برای خلق این داستان‌ها می‌توان توجه نوجوانان را از نمونه های مشابه خارجی به نمونه‌های موفق داخلی معطوف ساخت و از آنجا که داستان‌های فانتزی به‌طور عام و فانتزی اقلیمی و گونهٔ گوتیک و وحشت به‌طور خاص بستری ویژه را برای آموزش غیرمستقیم فراهم می‌سازند، می‌توان با انتخاب فضای اقلیمی کودک و نوجوان را با تاریخ، فرهنگ، باورها، آداب‌ورسوم و ... یک کشور و مناطق مختلف آن

آشنا کرد. از دیگر کارکردهای آموزشی ـ تربیتی و روان‌شناسانهٔ این داستان می‌توان به گذر از خرافاتی که باعث عدم پیشرفت می‌شود، دستیابی به راه‌حل‌های نو و هویتی مستقل و جدید در برابر نسل گذشته اشاره کرد و این داستان را از نمونه‌های موفق داستان اقلیمی ایرانی به‌شمار آورد.

منابع

آب‌پرور، م. (۱۳۷۲). پیرامون فانتزی و مختصات آن. *کلمه*، *۹ و ۱۰*، ۵۸–۶۵.

الشاهی، ا. (۱۳۸۷). زار در میان شایقیهٔ شمال سودان. مهرداد وحدتی، سایت *انسان‌شناسی و فرهنگ*، دی و بهمن ۱۳۸۷. <http://anthropology.ir>

پارسایی، ح. (۱۳۹۷). تسخیر شدن ذهن نویسنده و کاراکترهایش؛ بررسی غایت‌مندی در کتاب تسخیرشدگان جزیرهٔ بادیان. *نقد کتاب کودک و نوجوان*، *۱۸*، ۳۱–۴۴.

پورخالقی چترودی، م.، و جلالی، م. (۱۳۸۹). فانتزی و شیوه‌های فانتزی‌سازی شاهنامه در ادبیات کودک. *مطالعات ادبیات کودک*، *۱*(۱)، ۵۵–۷۴.

جعفری (قنواتی)، م. (۱۳۸۲). در قلمرو ادبیات اقلیمی. *کتاب ماه ادبیات و فلسفه*، *۶۵ و ۶۶*، ۱۴۰–۱۴۵.

حاجی ملاحسینی، ش. (۱۳۸۹)، فانتزی‌های نو. *کتاب ماه کودک و نوجوان*، *۱۵۸*، ۵۱–۵۷.

دبیری‌نژاد، ر.، و میرمیران، م. (۱۳۹۲). زار از خدایی باستان تا آیینی درمانی در جنوب ایران. *پژوهشنامهٔ فرهنگی هرمزگان*، *۶ و ۷*، ۱۳۱ـ۱۴۲.

ریاحی، ع. (۱۳۵۶). *زار و باد و بلوچ*. تهران: طهوری.

زاویه، س.، و اصل‌مرز، م. (۱۳۹۲). مطالعهٔ ریشه‌های فرهنگی و روان‌شناختی آیین زار. *پژوهش‌های انسان‌شناسی ایران*، *۱*(۳)، ۱۲۷–۱۴۶.

زاویه، س.، و اصل‌مرز، م. (۱۳۸۹). مطالعهٔ تطبیقی آیین زار در ایران و سودان. *هنرهای زیبا ـ هنرهای نمایشی و موسیقی*، ۴۲، ۱۷ـ۲۶.

سعیدی، س.، و مدرسی، م. (۱۳۹۷). بررسی موجودات وهمی در فرهنگ مردم هرمزگان. *فرهنگ مردم ایران*، ۵۳ و ۵۴، ۹۳-۱۱۴.

ساعدی، غ. (۱۳۴۵). *اهل هوا*. تهران: امیرکبیر.

سلطانی، ف. (۱۴۰۰). بررسی کارکرد تعلیمی فانتزی در داستان‌های کودکان و نوجوانان. *پژوهشنامهٔ ادبیات تعلیمی*، ۴۹، ۱-۲۸.

شریفیان، م.(۱۳۸۱). *اهل زمین، موسیقی و اوهام در جزیرهٔ خارک*. تهران: مرکز نشر و تحقیقات قلم آشنا.

صبای مقدم، م. (۱۳۹۰). *زار در ایران و کشورهای دیگر*. تهران: نغمهٔ زندگی.

علی‌اکبری، ن.، شهبازی، ع.، باوان‌پوری، م. (۱۳۹۳). بررسی ادبیات بومی در رمان سال‌های ابری علی‌اشرف درویشیان. *مطالعات داستانی*، ۱(۳)، ۵۴ـ ۷۱.

قره‌سو، م. (۱۳۹۷). شنود موسیقی در آیین زار. *هنرهای زیبا ـ هنرهای نمایشی و موسیقی*، ۲ (۲۴)، ۶۷ ـ۷۶.

قزل‌اياغ، ث. (۱۳۸۵). *ادبیات کودک و نوجوان و ترویج خواندن*. تهران: سمت.

لین، ر. (۱۳۷۹). فانتزی، فرار از واقعیت یا رتقای واقعیت؟. ترجمهٔ ح. ابراهیمی (الوند). *پژوهشنامهٔ ادبیات کودک و نوجوان*، ۲۳، ۷ـ۳۱.

مستور، م. (۱۳۹۱). *مبانی داستان کوتاه*. تهران: نشر مرکز.

مشهدی، ب. (۱۴۰۰). *تسخیرشدگان جزیرهٔ بادیان*. تهران: پرندهٔ آبی گروه کودک و نوجوان انتشارات علمی و فرهنگی.

میرصادقی، ج.، و میرصادقی (ذوالقدر)، م. (۱۳۷۷). *واژه‌نامهٔ هنر داستان‌نویسی*. تهران: کتاب مهناز.

میرصادقی، ج. (۱۳۹۲). *داستان‌های خیالی (علمی، خیال و وهم، فانتزی)*. تهران: سخن.

میرعابدینی، ح. (۱۳۷۷). *صد سال داستان‌نویسی*. ج ۲. تهران: چشمه.

موسوی، م.، و جمالی، ع. (۱۳۸۸)، فانتزی؛ چیستی و تاریخچهٔ آن در ادبیات جهان و ایران. *ادب فارسی*، ۲، ۶۱ـ۷۴.

محمدی، م. (۱۳۹۹). *فانتزی در ادبیات کودک و نوجوان*. تهران: مؤسسهٔ پژوهش تاریخ ادبیات کودکان.

میرخواند، م. (۱۳۳۸). *تاریخ روضه‌الصفا*. تهران: پیروزی.

مجلسی، م. (۱۳۶۱). *بحار الانوار*. ج ۵۶. بیروت: دار إحیاء التراث العربی.

نورآقایی، آ. (۱۳۹۰). *عدد، نماد، اسطوره*. تهران: افکار.

نقوی، ح. (۱۳۹۴). مؤلفه‌های بینش اسطوره‌ای در مراسم «زار» نمونهٔ موردی زار در بندرعباس. *پژوهشنامهٔ فرهنگی هرمزگان، ۶ و۷*، ۱۴۳ـ۱۶۶.

References

Abparvar, M. (1993). About fantasy and its coordinates. *Kalema Magazine, 9-10*, 58-65.

Ali Akbari, N., Shahbazi, A., & Bavan Pouri, M. (2014). Studying the local literature in cloudy years novel by Ali Ashraf Darvishian. *Fiction Studies, 3*(1), 71-54.

Al-Shahi, A. (2008). Z□r among the Shayeghieh of North Sudan. *Anthropology and Culture, 6.* Retrieved from http://anthropology.ir.

Boddy, J. (1989). *Womb and alien sprits: women, men and the Zar cult in Northern Sudan*. Madison.

Debirinjad, R., & Mirmiran, M. (2012). Zar from an ancient deity to a therapeutic ritual in the south of Iran. *Hormozgan Cultural Research Journal, 6-7*, 131-142.

Firth, R., (1967). *Tikopia ritual and belief*. London.

Gharesu, M. (2017). Listening to music in Z□r Ceremony. *Fine Arts - Performing Arts and Music*, *2*(24), 67-76.

Grant, J. (2000). Generic fantasy and loss of subversion. *Extarapolation, 41*(1), 21-28.

Haji Molla Hosseini, Sh**.** (2010)**.** New fantasies. *The Book of the Month for Children and Teenagers, 158*, 51-57.

Jafari (Qanvati), M. (2003). In the realm of climate literature. *The book of the Month of Literature and Philosophy, 66-67*, 140-145.

Karlin, A. (1994), Picture story books Touse in the secondary classroom. *Journal of Reading, 38*, 158 -160.

Lin, R. (2000). Fantasy, an escape from reality or an escape from reality? (translated into Farsi by Hossein Ebrahimi (Alvand)). *Children's and Adolescent Literature Research Journal, 23*, 7-31.

Majlesi, M. (1982). *Bihar al-Anwar, volume 56*. Dar Ihya al-Torath al-Arabi.

Mashhadi, M. (2021). *The possessed of Badyan Island*. Blue Bird, Child and Adolescent Group, Scientific and Cultural Publications.

Mastoor, M. (2012). *Principles of short story*. Markaz.

Mir Abedini, H. (1998). *One hundred years of story writing, volume 2*. Cheshme.

Mirkhwand, M. (1959). *History of Rouza al-Safa*. Victory.

Mirsadeghi, J. (2012). *Imaginary stories (scientific, imaginary, fantasy)*. Sokhn.

Mirsadeghi, J., & Mirsadeghi (Zolqader), M. (1998*). Dictionary of the art of story writing*. Mahnaz Book.

Mohammadi, M., (2019). *Fantasy in children and teenage literature*. The Institute for Research on the History the Children's Literature.

Mousavi, M., & Jamali, A. (2008). Fantasy; what it is and its history in world and Iranian literature. *Persian Literature, 2,* 47-61.

Naqavi, H. (2014). The components of the insight of myths in the "Zar" ceremony, a case study of Zar in Bandar Abbas. *Hormozgan Cultural Research Journal, 6-7*, 143-166.

Nooraghai, A. (2018). *Number, symbol, myth*. Afkar.

Parsai, H. (2017). Capturing the mind of the author and his characters; The study of the finality in the book "The possessed of Badyan Island". *Children's Book Criticism Quarterly, 18,* 31-44.

Pourkhalghi Chatroudi, M., & Jalali, M. (2010). Fantasy and fantasizing methods of Shahnameh in children's literature. *Journal of Children's Literature Studies, 1*(1), 55-74.

Qezel Ilagh, Th. (2006). *Children's and adolescent literature and reading promotion*. Samt.

Riahi, A. (1977)**.** *Zar and bad and Baloch*. Tahuri.

Saadi, Gh. (1966). *Ahl-e-Hava*. Amir Kabir.

Sabai Moghadam, M. (2017). *Zar in Iran and other countries*. Song of Life

Sabai Moghadam, M. (2017). *Zār in Iran and other countries*. Song of Life.

Sadeghi Shahpar, R., & Behnamkho, Z. (2017). The techniques of creating fantasy in the stories of Mohammad Reza Shams. *Persian Language and Literature Research, 49*, 123-152.

Saeedi, S., & Modarressi, M. (2017). Investigating imaginary creatures in Hormozgan people's culture. *Iranian People's Culture Quarterly*, *53-54*, 93-114.

Sharifian, M. (2002). *People of the earth, music and illusions in Khark Island*. Qalam Ashna Publishing and Research Center.

Soltani, F. (2021). Investigating the educational function of fantasy in children's and teenagers' stories. *Research Journal of Educational Literature, 49*, 1-28.

Zavieh, S., & Aslemarz, M. (1389). A comparative study of Z□r ceremony in Iran and Sudan. *Fine Arts - Performing Arts and Music, 42*, 17-26.

Zavieh, S., & Aslemarz, M. (2013). Studying the cultural and psychological roots of Z□r Ceremony. *Iranian Journal of Anthropological Research, 1*(3), 127-146.