

زیگموند فروید؛

نویسندگان آفرینشگر^[۱] و رویاپردازی (۱۹۰۸)^[۲]

مترجم: سروش میدانکی

ما غیر حرفه‌ای‌ها [در امر آفرینش یک داستان] همیشه به شدت کنجکاو بوده‌ایم بدانیم – همچون کاردینال که پرسشی مشابه را از آریوستو پیش کشیده بود^[۳] – که آن موجود شگفت، آن نویسنده‌ی آفرینشگر، مایه‌هایش^۱ را از چه سرچشمه‌هایی فرامی‌کشد و با چه طرزکاری است که موفق می‌شود با آن چنین تاثیری^۲ بر ما بگذارد و هیجاناتی^۳ را در ما برانگیخته کند که چه بسا حتی فکر نمی‌کردیم چنین توانایی در خودمان داشته باشیم. علاقه ما نیز تنها با این حقیقت بیش از پیش می‌شود که اگر از او بپرسیم، خود نویسنده هیچ توضیح روشنگرانه‌ای برای ما ندارد یا هیچ کدام قانع کننده نیست؛ و نیز همچنین دانستن این موضوع که، حتی روشن‌ترین بینش‌ها هم نسبت به عناصر تعیین کننده انتخاب مایه‌های او و نسبت به ماهیت هنر آفریدن یک فرم حاصل از تصویرسازی ذهنی،^[۴] هرگز به ساخته شدن نویسندگانی آفرینشگر، از ما کمکی نخواهد کرد، به هیچ وجه چیزی از این علاقه در ما کم نمی‌کند.

اگر می‌توانستیم حداقل در خودمان یا در افرادی همگون خودمان، کنشی را که به گونه‌ای همانند نوشته‌ی آفرینشگرانه بود، کشف کنیم، آن وقت، بررسی آن به ما این امیدواری را می‌داد که سرآغازی برای توضیح روشنگرانه از کار آفرینشگرانه‌ی نویسندگان به دست بیاوریم؛ و به راستی که تا حدی چشم اندازی از امید به این امکان وجود دارد. گذشته از همه‌ی این‌ها، خود نویسندگان آفرینشگر، دوست دارند تا فاصله‌ی بین نوع خودشان و جریان عمومی و معمول نوع بشر را کاهش دهند؛ آن‌ها بارها و بارها ما را خاطر جمع می‌کنند که هر انسانی در دلش شاعر است و آخرین شاعر، نیست نخواهد شد، مگر با نیست شدن آخرین انسان.

آیا نباید نخستین ردپای این کنش حاصل از تصویرسازی ذهنی [= کنش خیال‌پردازانه] را در همان ابتدای دوران کودکی مشاهده کرد؟ دوست‌داشتنی‌ترین و شورانگیزترین حرفه و سرگرمی کودک، بازی^۵ است. آیا نمی‌توانیم بگوییم که هر کودک در حال بازی، رفتاری همانند نویسنده‌ی آفرینشگر دارد، از این روی که جهانی را برای خودش می‌آفریند، یا به بیان دقیق‌تر، چیزها را در جهانش به شیوه‌ای نو، جوری می‌چیند و بازآرایی می‌کند،

۱. Material

۲. Impression

۳. Emotions

۴. Imaginative

۵. Play

که اسباب خشنودی‌اش شود؟ این اشتباه است که فکر کنیم کودک آن جهان را جدی^۱ نمی‌گیرد؛ بلکه عکس آن، او بازی‌اش را بسیار جدی و مقدار فراوانی از هیجان را برای آن به کار می‌گیرد. نقطه‌ی مقابل و متضاد بازی آن چیزی نیست که جدی [= امر جدی] است بلکه آن چیزی است که واقعی^۲ [= امر واقعی] است. با وجود تمام هیجانی که کودک روی جهان بازی‌اش متمرکز^۳ می‌کند، آن را به خوبی و کامل از واقعیت متمایز می‌کند؛ و او دوست دارد تا ابژه‌ها و وضعیت‌های تصویری‌اش را به چیزهای قابل محسوس و قابل رویت در جهان واقعی پیوند دهد. این پیوند تمام آن چیزی است که «بازی» کودک را از «فانتزی پردازی»^۴ متمایز می‌کند.

نویسنده‌ی آفرینشگر هم مانند کودکی که در حال بازی است عمل می‌کند. او جهانی فانتزی^۵ می‌آفریند که بسیار هم آن را جدی می‌گیرد، به این معنا که، او با مقدار زیادی از هیجان سرمایه گذاری^۵ می‌کند، در حالی که به صراحت آن را از واقعیت جدا می‌کند. زبان، این رابطه‌ی بین بازی کودکان و آفرینش شاعرانه را حفظ کرده است. واژه “Spiel”^۶ (در زبان آلمانی) به آن دسته از نوشته‌های حاصل از ذهنی تصویرساز می‌گویند که نیاز به برقراری پیوند با ابژه‌های محسوس و قابل بازنمایی^۷ را دارند. “Lustspiel”^۸ را به نمایش کمدی و “Trauerspiel”^۹ را به نمایش تراژدی می‌گویند. “Schauspieler”^{۱۰} را برای بازیگران نمایش نیز به کار می‌برند.^{۱۱} همچنین، غیرواقعی بودن جهان حاصل از تصویرسازی ذهنی نویسنده، پیامدهای بسیار مهمی برای تکنیک هنری او دارد. از این جهت که اگر بسیاری از چیزهایی که در [جهان] واقعیت وجود داشتند، نمی‌توانستند مایه‌ی خرسندی و بهره‌مندی را به ارمغان بیاورند، پس حالا در نمایش فانتزی می‌توانند این کار را انجام دهند؛ و بسیاری از شورانگیزگی^{۱۱} ها که عملاً [در جهان واقعی] به خودی خود پریشان کننده هستند، حالا با «نوع چیدمان، ارائه و اجرای اثر»^{۱۲} نویسنده، می‌توانند مایه‌ی لذت برای شنوندگان و بینندگان بشوند.

ملاحظات دیگری برای تعمق در آن‌ها وجود دارد که به همین سبب همچنان به تقابل بین واقعیت و بازی خواهیم پرداخت. هنگامی که کودک بالغ شد و از بازی کردن دست کشید و پس از این که دهه‌ها زحمت کشید تا با جدیتی

۱. Seriously (E) / Ernst (D)

۲. Real (E) / Wirklichkeit (D)

۳. Cathect

۴. Phantasying

۵. Invest

۶. Play; بازی / در اینجا منظور «نمایشنامه» است.

۷. Representation

۸. Comedy: literally, “pleasure play”; نمایش کمدی / نمایش لذت بخش / کمدی

۹. Tragedy: literally, “mourning play”; نمایش تراژدی / نمایش سوزناک / تراژدی

۱۰. Players: literally “show-players”; بازیگران / بازیگران نمایش

۱۱. Excitement

۱۲. Performance

درخور با واقعیت‌های زندگی رو به رو شود، ممکن است روزی خودش را در یک وضعیت ذهنی بیاید که یک بار دیگر تقابل بین بازی و واقعیت را به حالت قبل برگرداند. او به عنوان یک بزرگسال می‌تواند جدیت شدیدی را که هنگام بازی کردن در دوران کودکی‌اش داشت را به یاد بیاورد؛ و می‌تواند به وسیله‌ی هم‌ارزسازی^۱ مشاغل به ظاهر جدی امروزش، با بازی‌های دوران کودکی‌اش، بار بسیار سنگینی را که زندگی بر دوش او تحمیل کرده کنار بگذارد و لذت بالای محصول از شوخ طبعی^۲ را به دست بیاورد.

زمانی که مردم بالغ می‌شوند، زمانی است که از بازی کردن دست می‌کشند؛ و این طور به نظر می‌رسد که از کسب کردن لذت محصول بازی کردن، که زمانی آن را به دست می‌آورده‌اند، منصرف می‌شوند. اما هرکسی که ذهن انسان را درک کرده باشد، می‌داند که برای یک انسان هیچ چیز سخت‌تر از منصرف شدن از کسب لذتی که یک بار قبلاً تجربه کرده نیست. در حقیقت، ما هرگز نمی‌توانیم از [کسب کردن دوباره‌ی لذت] چیزی منصرف بشویم، ما تنها یک چیز را با چیزی دیگر عوض می‌کنیم. آن‌چه که به ظاهر چشم‌پوشی می‌آید، در واقعیت شکل‌گیری ساختاری از یک جایگزینی^۳ و یا جانشینی^۴ است. به همین ترتیب، کودکی که در حال بالغ شدن است، در آن هنگام که بازی کردن را متوقف می‌کند، [و از کسب لذت محصول بازی منصرف می‌شود] از چیزی جز پیوند با ابژه‌های واقعی انصراف نداده است؛ او حالا به جای بازی کردن، فانتزی می‌سازد. او قلعه‌هایی را در هوا و آسمان می‌سازد و چیزی را می‌آفریند که آن را رویاپردازی^۵ می‌نامند.^[۷] معتقدم که بیشتر مردم در زمان‌هایی از زندگی خود، دست به ساختن سازه‌هایی از فانتزی می‌زنند. این حقیقتی است که برای مدت‌های طولانی نادیده گرفته شده و از این رو اهمیت آن به اندازه کافی، قدر دانسته نشده است.

فانتزی‌های دیگر مردم، برخلاف بازی کودکان، کمتر قابل مشاهده است. درست است که کودک به تنهایی با خودش بازی می‌کند، یا ساختاری از یک سیستم روانی نزدیک و بسته با کودکان دیگر به قصد شرکت در یک بازی را تشکیل می‌دهد؛ و حتی با این وجود که ممکن است بازی خودش را مقابل چشمان افراد بالغ و بزرگ‌ترها انجام ندهد، ولی از سوی دیگر، آن را از آن‌ها پنهان هم نمی‌کند. به عکس، بزرگسال، از فانتزی‌هایش شرم‌منده است و آن‌ها را از دیگران پنهان می‌کند. او فانتزی‌هایش را همچون صمیمی‌ترین و خصوصی‌ترین دارایی‌هایش گرامی می‌دارد و به طور کلی او بیشتر ترجیح می‌دهد که بدکرداری‌هایش را اعتراف کند تا این که بخواهد هرچیزی از فانتزی‌هایش بگوید. ممکن است به این دلیل باشد که او باورش این است که تنها شخصی^۶ است که چنین

۱. Equating
۲. Humour
۳. Substitute
۴. Surrogate
۵. Daydream
۶. Person

فانتزی‌هایی می‌سازد و ذهنیتی ندارد از این که آفریده‌هایی از این دست بین دیگر مردمان هم بسیار رایج و گسترده است. این تفاوت رفتار در شخصی که بازی می‌کند و شخصی که فانتزی می‌سازد ناشی از انگیزه‌های^۱ [متفاوت] این دو کنش است که با وجود تفاوت، [این انگیزه‌ها] یاور یکدیگر هستند.

بازی کودک با آرزوها^۲ است که تعیین^۳ می‌شود: در حقیقت با یک آرزوی واحد که به پرورش و تربیت او کمک می‌کند؛ یعنی آرزوی بزرگ شدن و بالغ شدن. او همیشه نوعی «بالغ شدن» را بازی می‌کند و در بازی‌هایش، آن چیزهایی را که درباره‌ی زندگی بزرگترهایش می‌داند تقلید می‌کند. او دلیلی برای پنهان کردن این آرزو ندارد. در مورد بزرگسالان اما قضیه متفاوت است. از یک سو، او می‌داند که از او انتظار می‌رود که دیگر به بازی کردن یا فانتزی‌پردازی ادامه ندهد، بلکه کنشی در جهان واقعی انجام دهد؛ از سوی دیگر، برخی از آرزوهایی که برخاسته از فانتزی‌هایش نیز می‌باشند از نوعی هستند که پنهان کردن آن‌ها ضروری است. بنابراین او از فانتزی‌هایش به عنوان کاری کودکانه، غیرمجاز و ممنوع شرمسار می‌شود.

اما شما خواهید پرسید که اگر مردم این چنین فانتزی‌های خود را به عنوان راز نگه می‌دارند، چگونه است که ما این قدر در مورد آن می‌دانیم؟ خب، گروهی از انسان‌ها هستند که، نه ایزد، در واقع ایزدبانویی موظف شده است، تا تکلیفی مخصوص بر دوش آن‌ها بگذارد که بگویند از چه چیزی رنج می‌برند و چه چیزی موجب شادی و خرسندی آن‌ها می‌شود.^[۸] این‌ها قربانیان بیماری عصبی^۴ هستند که به پزشکی که از آن به وسیله‌ی درمانی ذهنی انتظار بهبودی دارند، ناگزیرند تا در کنار موارد دیگر، از فانتزی‌های خود نیز بگویند. این بهترین منبع برای شناخت و دانش ماست و بدین خاطر دلیل خوبی پیدا کردیم تا این گمان رو داشته باشیم که بیماران ما چیزی به ما نمی‌گویند که ممکن است از مردمان سالم هم نشنیده باشیم.

اکنون اجازه دهید تا کمی به لحاظ کاراکتری با فانتزی‌پردازی آشنا شویم. ممکن است این موضوع را مطرح کنیم که یک شخص شاد و خشنود هیچوقت فانتزی ندارد بلکه فانتزی فقط برای اشخاصی است که [آرزوهایشان] ارضانده^۵ است. نیروهای انگیزشی فانتزی‌ها، آرزوهای ارضانده‌اند و هر یک از فانتزی‌ها، تحقق^۶ یک آرزو است، و نیز تصحیح واقعیتهای نارضایت‌بخش. این آرزوهای برانگیزاننده، با توجه به جنسیت، کاراکتر و شرایط [= اوضاع و احوال] شخصی که فانتزی دارد متفاوت و متغیر است؛ اما به طور طبیعی به دو گروه اصلی تقسیم می‌شوند. آن‌ها یا آرزوهای جاه‌طلبانه‌ای هستند که در جهت ارتقای شخصیت سوژه خدمت می‌کنند و یا آرزوهای اروتیک هستند.

۱. Motives
۲. Wishes
۳. Determined
۴. Nervous
۵. Unsatisfied
۶. Fulfilment

در زنان جوان، آرزوهای اروتیک تقریباً به شکلی انحصاری مسلط و غالب است، به این خاطر که به طور معمول، جاه‌طلبی آن‌ها توسط گرایش اروتیک جذب می‌شود. در مردان جوان، آرزوهای خودخواهانه^۱ و آرزوهای جاه‌طلبانه، به وضوح و به اندازه کافی در کنار آرزوهای اروتیک در صحنه حضور دارند. اما ما بر تقابل این دو گرایش تأکید نخواهیم کرد؛ بلکه ترجیحاً، ما بیشتر به این حقیقت که آن‌ها اغلب متحد یکدیگر هستند تکیه خواهیم کرد. همان‌طور که در بسیاری از «قالب‌های تزئینی محراب در کلیساها»^[۹] پرتوی هبه‌کننده در گوشه‌ای از تابلو دیده می‌شود، در بیشتر فانتزی‌های جاه‌طلبانه نیز، ما می‌توانیم در گوشه و کناره‌هایی، حضور بانویی را کشف کنیم که آفریدگار فانتزی، تمام اعمال قهرمانانه‌اش را به خاطر او انجام می‌دهد و تمام دستاوردها و فتوحات خودش را به پای آن می‌ریزد. در این‌جا، همین‌طور که متوجه هستید، انگیزه‌هایی به اندازه کافی و قوی برای پنهان‌کاری وجود دارد؛ یک زن جوان که تحت تربیت و پرورش [برای مودب بودن] بوده است، تنها به او حداقلی از میل^۲ اروتیک اجازه داده شده است، و یک مرد جوان [تحت همان تربیت و پرورش] باید یاد بگیرد تا توجه زیاد به حرمت نفس‌اش^۳ را که ناشی از روزهای نازپروردگی کودکی‌اش می‌باشد، سرکوب^۴ کند، تا با این کار بتواند برای خودش جایی در جامعه‌ای پیدا کند که مملو از افراد دیگری است که به همان اندازه قوی، متقاضی جایگاهی هستند.

ما نباید بپنداریم که محصولات این کنش حاصل از تصویرسازی ذهنی -فانتزی‌های مختلف، ساختن قلعه‌هایی در هوا و آسمان و نیز رویاپردازی‌ها- کلیشه‌ای، بدون ابتکار یا تبدیل‌ناپذیر هستند. بلکه درست به عکس، آن‌ها خود را در نسبت با تاثیرات^۵ ناپایدار سوژه از زندگی سازگار می‌کنند. با هر تغییری در وضعیت فرد، آن‌ها [یعنی فانتزی‌ها] نیز تغییر می‌کنند، و از هر تاثیر کنشی تازه، چیزی را دریافت می‌کنند که می‌توان آن را تاریخچه‌ی ساخت^۶ [آن فانتزی] نامید. رابطه‌ی یک فانتزی با زمان به شکلی کلی بسیار حائز اهمیت است. امکان‌ش هست که بگوییم این رابطه بین سه زمان شناور است. به عبارتی بین سه لحظه‌ی زمانی که ایده‌پردازی ما را درگیر خودش می‌کند. [طرز] کار ذهن با برخی تاثیرپذیری‌های کنونی پیوند می‌خورد، برخی موقعیت‌های تحریک‌کننده در زمان حال حاضر که توانسته است یکی از آرزوهای بزرگ و اصلی سوژه را برانگیزاند. در این‌جا است که [این آرزو] به خاطره‌ای از تجربه‌ای پیشین برمی‌گردد، (معمولاً در دوران ابتدایی کودکی) که در آن‌جا این آرزو تحقق یافته بود؛ و اکنون وضعیتی را در رابطه با آینده می‌آفریند که تحقق آرزو را بازنمایی^۷ می‌کند. به این ترتیب چیزی که می‌آفریند یک رویاپردازی یا فانتزی است که ردپایی را از خاستگاهش که از موقعیتی که آن را تحریک کرده و نیز

۱. Egoistic (E) / eigensüchtigen (D)

۲. Desire

۳. self-regard

۴. Suppress

۵. Impressions

۶. date-mark

۷. Represents

از خاطره‌ای [پیشین] با خود به همراه دارد. بنابراین، گذشته، حال و آینده بر رشته‌ای واحد به هم دوخته شده‌اند، به تعبیری، رشته‌ای از جنس آرزو که از میان آن‌ها می‌گذرد.

یک مثال بسیار معمولی برای شفاف‌تر شدن آن چیزی که گفتم ممکن است به کار بیاید. اجازه بدهید در مورد یک پسر یتیم که فقیر هم هست و حال به او آدرس کارفرمایی را داده‌اند تا شاید بتواند شغلی پیدا کند بگوییم. او در مسیرش تا رسیدن به آن‌جا، ممکن است در رویاپردازی، که توسط وضعیتی مختص به آن برانگیخته شده، زیاده‌روی کند. محتوای فانتزی او احتمالاً چیزی شبیه به این باشد: شغلی به او داده می‌شود، مورد لطف کارفرما قرار می‌گیرد، در آن شغل به جایگاهی می‌رسد که اگر حضور او نباشد دیگر کاری پیش نمی‌رود، با خانواده‌ی کارفرمایش نشست و برخاست می‌کند، با دختر جوان و جذاب آن خانه ازدواج می‌کند و در نتیجه خودش اداره‌ی آن کسب و کار را بر عهده می‌گیرد، ابتدا به عنوان شریک کارفرمایش و سپس به عنوان جانشین او. در این فانتزی، رویاپرداز آن چیزی را که در دوران خوش کودکی خود از آن برخوردار بوده است، دوباره به دست می‌آورد؛ خانه‌ای محافظت‌کننده، والدینی با محبت و نخستین ابژه برای بروز احساساتی^۱ پر از عاطفه^۲. از همین مثال متوجه می‌شوید که چگونه، آرزو با استفاده از موقعیتی در زمان حال، بر مبنای الگویی از گذشته، برای آینده چشم‌اندازی ترسیم می‌کند.

دوباره‌ی فانتزی‌ها موارد فراوانی هست که می‌توان گفت؛ اما من فقط تا جایی که ممکن است و به طور خلاصه به برخی نکات خاص اشاره خواهم کرد. اگر فانتزی‌ها به ورای تجملاتی بودن بروند و بسیار پر قدرت و پر زور بشوند، شرایط برای شروع نورو^۳ یا سایکوز^۴ فراهم می‌شود. فانتزی‌ها، افزون بر این، همچون پیش‌سازِ ذهنی دردسترس برای تشکیل سیمپتوم‌های^۵ مرارت‌باری هستند که بیماران ما از آن‌ها شکایت دارند. در این‌جا یک مسیر فرعی گسترده به آسیب‌شناسی^۶ منشعب می‌شود.

نمی‌توانم از رابطه‌ی فانتزی‌ها با رویاها [در خواب] رد بشوم. رویاهای ما در شب چیزی جز فانتزی‌هایی شبیه به این‌ها نیست، به طوری که می‌توانیم طرز کارشان را در تفسیر رویاها^۷ ببینیم. زبان، در حکمت بی‌رقبیش و در گذشته‌های دور تصمیم گرفت به پرسشی درباره‌ی ذات اصلی رویاها، با دادن اسم «رویاها روزانه»^۸ به

۱. Feelings

۲. Affect

۳. Neurosis

۴. Psychosis

۵. Symptoms

۶. Pathology

۷. Cf. Freud, *The Interpretation of Dreams* (1900 a).

۸. Day-dreams (E) / Tag-träume (D)

آفریده‌های در هوا و آسمان فانتزی، جواب بدهد. با وجود این نکته، اگر معمولاً معنای رویاهایمان برای ما مبهم باقی می‌ماند، دلیل پیرامونی این شرایط این است که در شب نیز آرزوهایی در ما برانگیخته می‌شود که از آن‌ها شرمسار می‌شویم؛ [برای شرمسار نشدن] ما باید این‌ها [آرزوها] را از خودمان پنهان کنیم و در نتیجه آن‌ها به ناهشیار^۱ تحمیل شده^۲ و واپس زده^۳ می‌شوند. این نوع آرزوهای واپس زده شده و مشتقات آن‌ها، تنها اجازه دارند که به فرمی بسیار درهم ریخته و تحریف شده امکان ابراز^۴ پیدا کنند. هنگامی که کوشش علمی موفق شد این عامل تحریف رویا^۵ را نشان دهد، دیگر تشخیص این که رویاهای شبانه [یا همان رویاهای در خواب] به همان روشی که رویاهای روز، [رویاپردازی‌ها] شکلی از تحقق آرزوها هستند، دشوار نبود. همان فانتزی‌هایی که همه ما خیلی خوب می‌شناسیم.

بحث و صحبت درباره‌ی فانتزی‌ها تا همین جا کافی است. حالا نوبت نویسنده‌ی آفرینشگر است. آیا واقعا امکان تلاشی برای مقایسه‌ی نویسنده‌ایی خیال‌پرداز را با «رویاپرداز در روز روشن» و همچنین آفریده‌های نویسنده را با [محتویات] رویاپردازی داریم؟ در اینجا باید با ایجاد یک تمایز اولیه شروع کنیم. باید نویسندگانی را که همچون حماسه‌سرایان و تراژدی‌نویسان باستانی، سرچشمه‌هایشان از جای دیگری می‌جوشد و دست‌مایه‌های از پیش آماده دارند را از نویسندگانی که به نظر می‌رسد سرچشمه‌هایشان از درون خودشان می‌جوشد، جدا کنیم.^[۱۰] ما به نوع دوم خواهیم پرداخت و در جهت اهداف مقایسه‌مان، نویسندگانی را که توسط منتقدان، بسیار معتبر نیز شناخته می‌شوند، انتخاب نخواهیم کرد، بلکه رمان‌نویسان کم مدعی رمنس‌ها و داستان‌های کوتاه را برمی‌گزینیم که با این حال، گسترده‌ترین و مشتاق‌ترین دایره‌ی خوانندگان را از هر دو جنس زن و مرد دارند. یک ویژگی مهم‌تر از همه در مورد آفرینش‌های این داستان‌نویسان وجود دارد که نمی‌تواند به چشم ما نیاید: هر کدام از آن‌ها یک قهرمانی دارند که در مرکز توجه است و به وسیله‌ی آن، نویسنده تلاش می‌کند که «همراهی و علاقه‌مندی»^۶ ما را به هر طریق ممکن جلب کند؛^[۱۱] و به نظر می‌رسد او قهرمان را تحت حفاظت یک مشیت الهی مخصوص قرار می‌دهد. اگر فصلی از داستان را، در حالی که قهرمان بی‌هوش و در حال خونریزی از جراحتهای شدید است، به پایان ببرم، مطمئن هستم که در شروع فصل بعدی او را در حالی می‌بینم که به دقت از او پرستاری می‌شود و در مسیر بهبودی است؛ و اگر جلد اول کتاب با غرق شدن کشتی قهرمان در توفان دریا تمام بشود، تردیدی ندارم که، در سرآغاز جلد دوم، درباره‌ی نجات معجزه‌آسای او خواهیم خواند، نجاتی که بدون آن داستان نمی‌توانست گسترش و ادامه یابد. احساس اطمینان و امنیت [از سرنوشت قهرمان] که با آن قهرمان را در طول داستان از طریق

۱. Unconscious

۲. Pushed

۳. Repressed

۴. Expression

۵. Dream distortion

۶. Sympathy (E) / Sympathie (D)

ماجراجویی‌های خطرناکش دنبال می‌کنم، مثل همان احساس [امنیتی] است که با آن، یک قهرمان در زندگی واقعی خودش را در آب پرتاپ می‌کند تا غریقی را نجات دهد یا در جنگ و در یک حمله‌ی ناگهانی دشمن به یک پایگاه خودی، برای دفاع، خودش را در معرض آتش دشمن قرار می‌دهد. این همان احساس قهرمانانه‌ی راستین است که یکی از بهترین نویسندگان ما در عبارتی بی‌نظیر این چنین بیان کرده: «هیچ چیزی نمی‌تواند بر من حادث بشود.»^[۱۲] هرچند، این طور به نظر می‌رسد که از طریق این افشاگری کاراکترگونه‌ی جنبه‌ی آسیب‌ناپذیری، ما می‌توانیم به شکلی دسترس‌پذیر، جناب ایگوی او را بشناسیم! مشابه قهرمان هر رویاپردازی و هر داستانی.^[۱۳]

دیگر ویژگی‌های تیپیکال این داستان‌های خودمحورانه^۱ نیز به همین نکته [شباهت قهرمان در داستان‌ها با قهرمان در رویاپردازی‌ها] اشاره دارد. خیلی سخت می‌توان این حقیقت را که همه‌ی زن‌ها در رمان همواره عاشق دیوانه‌وار قهرمان می‌شوند، به عنوان تجسمی از امر واقعی دید، اما به عنوان بخشی اصلی و ضروری یک رویاپردازی به راحتی قابل درک است. حقیقت دیگر در این مورد است که بقیه‌ی کاراکترهای داستان، با صراحت کامل، به خوب و بد تقسیم می‌شوند، این خلاف آن چیزی است که در زندگی واقعی باید به دقت مشاهده کرد؛ یعنی تنوع کاراکترهای انسانی. «خوب‌ها» آن‌هایی هستند که یاوران‌اند، در حالی که «بدها» آن‌هایی هستند که دشمنان و حریفان ایگویی هستند که قهرمان داستان شده است.

به طور کامل آگاهیم که بسیاری از نوشته‌هایی که محصول تصویرسازی ذهنی است از الگوی رویاهای ساده،^[۱۴] بسیار دور شده‌اند؛ ولی با این حال، هنوز نمی‌توانم تردیدم را نسبت به این موضوع سرکوب کنم که حتی با وجود بیشترین دور شدن از آن الگو، باز میتوان به وسیله‌ی مجموعه‌ای پیوسته از موارد گذار،^۲ پیوندی [میان نوشته‌های حاصل از تصویرسازی ذهنی با رویاپردازی] برقرار کرد. برای من جالب توجه است که در بسیاری از رمان‌هایی که موسوم به «روان‌شناختی» هستند، تنها یک شخص، باز هم یک قهرمان، به شکلی درونی توصیف می‌شود. گویی داستان‌نویس در درون ذهن قهرمان می‌نشیند [و او را توصیف می‌کند] و به باقی کاراکترها از بیرون نگاه می‌کند. رمان روان‌شناختی، به شکلی عمومی‌اش، بدون شک ماهیت خاص خودش را مدیون تمایل نویسنده‌ی مدرن به دوباره‌ساختن^۳ ایگوی خود، توسط خودمشاهده‌گری، به بسیاری از دیگر ایگوها [در کاراکترهای داستانش]^[۱۵] است و نتیجه‌ی آن، شخصیت‌پردازی جریان‌های متعارض^۴ زندگی ذهنی خود در چندین قهرمان [در داستان‌پردازی‌های گوناگون] است. به نظر می‌رسد، برخی از رمان‌ها که ممکن است با عنوان «خارج از عرف» شناخته‌شود، در جایگاهی کاملاً متضاد با رویاپردازی ایستاده‌اند. در این رمان‌ها شخصی که به عنوان قهرمان معرفی می‌شود، تنها

۱. egocentric (E) / Egozentrischen (D)

۲. transitional (E) / Übergängen (D)

۳. Split up

۴. Conflicting

در بخشی بسیار کوچک، ایفاگر کنشی است. او کنش‌ها و رنج‌های دیگر مردمان را که مقابل دیدگانش در جریان است، همچون تماشاگری می‌بیند. بسیاری از کارهای آخر «زولا»^۱ به این دسته تعلق دارند. اما باید به این نکته اشاره کنم که تحلیل روانشناختی افرادی که نویسنده‌ی آفرینشگر نیستند و از برخی جهات از به اصطلاح هنجار، دور هستند، تنوع گوناگونی از رویاپردازی را به ما نشان داده است که در آن، ایگو، خودش را در نقش یک تماشاگر بسنده می‌کند.

اگر مقایسه ما بین نویسنده‌ایی خیال‌پرداز با رویاپرداز، و مقایسه ما بین آفرینش شاعرانه با [محتویات] رویاپردازی، از ارزشی برخوردار باشد، بیش از هر چیز، باید به طریقی سودمندی خودش را نشان دهد. اجازه بدهید، برای نمونه، سعی کنیم تزی را که پیش‌تر درباره‌ی رابطه بین فانتزی و سه دوره زمانی و آرزویی که از میان آن‌ها همچون رشته‌ای می‌گذرد را لحاظ کردیم، حال در مورد آثار این داستان‌نویسان به کار ببریم؛ و به کمک آن اتصال‌هایی که بین زندگی نویسنده و آثارش وجود دارد را بررسی کنیم. معمولاً کسی نمی‌داند که چه انتظاراتی را در برخورد با این مساله باید در نظر گرفت؛ و اغلب درباره‌ی این اتصال بسیار ساده‌اندیشی شده است. در پرتو بینشی که از فانتزی‌ها به دست آورده‌ایم، باید انتظار حالت‌های پیش‌رو را داشته باشیم: تجربه‌ای قوی در زمان حال، خاطره‌ای از تجربه‌ای پیشین (معمولاً متعلق به دوران کودکی) را در نویسنده‌ی آفرینشگر بیدار می‌کند، که اکنون آرزویی که از آن سرچشمه می‌گیرد، تحقق خودش را در اثر آفرینشگرانه پیدا می‌کند. خود این اثر [ساخته‌ی نویسنده] عناصر موقعیت تحریک‌کننده‌ی اخیر و همچنین خاطره‌ای قدیمی را به نمایش می‌گذارد.

از پیچیدگی این فرمول نگران نباشید. گمان می‌کنم که در حقیقت ثابت خواهد کرد که این الگوی بسیار خردی است. با این وجود، ممکن است شامل اولین رویکرد به حالت درست امور باشد؛ و بر اساس برخی آزمایشاتی که انجام داده‌ام، مایل هستم به این فکر کنم که این نوع نگاه به نوشته‌های آفرینشگرانه، ممکن است بی‌ثمر نباشد. فراموش نکنید تأکیدی که بر خاطرات دوران کودکی در زندگی نویسنده می‌شود - تأکیدی که شاید گیج‌کننده به نظر برسد - در نهایت از این فرض ناشی می‌شود که یک نوشته‌ی آفرینشگرانه، در امتداد یک رویاپردازی است و جایگزینی برای چیزی است که سابقاً، بازی دوران کودکی بود.

با این حال، ما نباید از رجوع به آن دسته از آثاری که آن‌ها را، محصول تصویرسازی ذهنی، اما نه به عنوان آفرینش‌هایی اصیل، بلکه به عنوان بازآفرینی مایه‌های آشنا، مانوس و از پیش آماده می‌شناسیم، غفلت کنیم. حتی در این جا هم، نویسنده مقدار مشخصی از استقلال را حفظ می‌کند، که می‌توان آن را در انتخاب مایه‌ها [به صلاح‌دیدش] و تغییردادن آن‌ها، که اغلب بسیار وسیع است، مشاهده کرد. این مایه‌های از پیش آماده‌ای که در دسترس هستند، از گنجینه‌ی محبوب اسطوره‌ها، افسانه‌ها و قصه‌های پریان گرفته شده است. مطالعه‌ی این چنین

ساخت‌دهی‌های^۱ روانشناسی عامیانه^۲ هنوز تا کامل شدن فاصله‌ی زیادی دارد، اما، برای مثال، بسیار محتمل است که اسطوره‌ها، بقایای تحریف‌شده از فانتزی‌های آرزومندانه‌ی تمامی ملت‌ها باشند؛ روایه‌های سکولار دوران جوانی بشریت.

به گمانم خواهید گفت که گرچه نویسنده‌ی آفرینشگر را در ابتدای عنوان مقاله‌ام قرار داده‌ام، اما در مورد آن بسیار کمتر از فانتزی‌ها با شما سخن گفتم. از این موضوع آگاه هستم و باید سعی کنم با توجه به حالت موجود دانش‌مان، آن را توجیه کنم. همه‌ی کاری که توانستم انجام دهم، مطرح کردن ترغیب‌ها و پیشنهادهایی است که از بررسی فانتزی‌ها شروع می‌شود و به مساله‌ی انتخاب نویسنده از مایه‌های ادبی خود، منتهی می‌شود. اما این که نویسنده‌ی آفرینشگر از چه طریقی است که به تاثیرات هیجانی در ما دست پیدا می‌کند و آن‌ها را توسط آفرینش‌هایش برانگیخته می‌کند، مساله‌ی دیگری است که ما هنوز به آن نپرداخته‌ایم. ولی حداقل مایل هستم به این نکته که بحث ما در مورد فانتزی‌ها، شروع و به مسائل تاثیرات شاعرانه منتهی شد، اشاره کنم.

به یاد آورید که گفتم، چگونه رویاپرداز، با دقت فانتزی‌هایش را از بقیه‌ی مردم پنهان می‌کند، زیرا که احساس می‌کند دلایلی برای شرمندگی شدن از آن [فانتزی‌ها] دارد. اکنون باید اضافه کنم که حتی اگر او، آن‌ها را با ما در میان بگذارد، نمی‌تواند با افشاگری‌هایش، لذتی را در ما ایجاد کند. هنگامی که این چنین از این فانتزی‌ها مطلع می‌شویم، ما را منزجر یا دست‌کم دل‌سرد می‌کنند. اما هنگامی که یک نویسنده‌ی آفرینشگر، نمایشنامه‌اش را برای ما اجرا می‌کند یا از آن چیزی که مایل هستیم به عنوان رویاپردازی‌های شخصی‌اش در نظر بگیریم، به ما می‌گوید، لذت فراوانی را تجربه می‌کنیم، که این احتمالاً برخاسته از هم‌آمیزی سرچشمه‌های جوشان‌اش نیز می‌باشد. این که نویسنده چگونه این کار را انجام می‌دهد، درونی‌ترین راز اوست؛ هنر شاعری^۳ اصیل، در تکنیک غلبه بر احساس انزجار در ما [به عنوان مخاطب] نهفته است که بدون شک به موانعی که بین هر ایگوی منفرد و دیگران پدیدار می‌شود، متصل است. می‌توانیم دو مورد از متدهای استفاده شده توسط این تکنیک را حدس بزنیم. نویسنده، شدت زمختی کاراکتر رویاپردازی خودخواهانه خود را، با جایگزین کردن [آن کاراکتر] و نیز با پوشاندن جامه‌ای مبدل، می‌کاهد و آن را نرم‌تر و شیرین‌تر می‌کند؛ و او توسط لذت حاصل از فرمی خالص - یعنی زیبایی‌شناسی^۴ - که آن را در ارائه‌ی فانتزی‌هایش به ما پیش می‌دارد، ما را تطمیع می‌کند. ما لذت حاصل از چنین چیزی را، یک پاداش تشویقی یا لذت هم‌آغوشی^۵ می‌نامیم،^[۱۶] که پیشکشی به ماست تا بتوانیم امکان رهاسازی لذتی بیشتر که سرچشمه‌هایش در اعماق روان ما جاری است را داشته باشیم. به نظرم، تمامی لذت زیباشناسانه‌ای که یک

۱. Constructions

۲. Folk psychology

۳. Ars poetica

۴. Aesthetic

۵. fore-pleasure; پیش‌لذت

نویسنده‌ی آفرینشگر به ما پیشکش می‌کند، کاراکتری از این نوع لذت هم‌آغوشی را دارد و خوشایندیِ بالفعل ما از یک اثرِ حاصل از تصویرسازی ذهنی، از آزادسازی تنش‌ها در ذهن ماست که حاصل می‌شود. حتی ممکن است اندکی از این تاثیر به این دلیل باشد که نویسنده از آن پس ما را قادر می‌سازد تا از رویاپردازی‌هایمان بدون شرمساری یا ملامت خود،^۱ خشنود بشویم. این ما را به آستانه‌ی پرسش‌های جدید، جالب و پیچیده می‌رساند؛ ولی خب در این لحظه، لااقل موقت، بحث ما به پایان می‌رسد.

توضیحات مترجم:

- [۱] در این جا لازم دانستم تا درباره‌ی دلایل انتخاب واژه‌ی «آفرینش» و نه «خلاق» در ترجمه‌ی این مقاله، به نکاتی اشاره کنم:
- عنوان اصلی این مقاله به آلمانی "Der Dichter und das Phantasieren" می‌باشد.
 - «هانا سیگل» در کتاب خود با عنوان "Dream, phantasy, and art" نسبت به ترجمه‌ی انگلیسی «جیمز استریچی» ابراز نارضایتی می‌کند. او از عنوان قبلی با نام "The poet and his relation to daydreaming" یا به عبارتی «شاعر و رابطه‌اش با رویاپردازی» یاد می‌کند. در این حال او بهترین معادل انگلیسی برای "Der Dichter" را، "The maker" می‌داند؛ سازنده.
 - جناب فروید در سرآغاز این مقاله ابراز می‌کند که نمی‌داند نویسنده، مایه‌های داستان‌هایش را از کجا می‌آورد و با چه چیزی این داستان‌ها را پدید می‌آورد.
 - در زبان فارسی، خصلت پدیدآوردن چیزی را که قبلاً نبوده و نمی‌دانیم - دست کم در ابتدا- از چه سرچشمه‌ای، مایه‌های خودش را گرفته است، لایق واژه‌ی «آفرینش» می‌دانیم؛ درحالی که «خلاق» پدیدآوردن چیزی از چیزی دیگر است که از مایه‌های آن مطلع هستیم.
 - اما نکته‌ی دیگر برای انتخاب «آفرینش» و نه «خلق»، کاربرد امروزی آن در زمینه‌ی هنر است؛ «نویسندگان خلاق»، «نمایش خلاق» و واژگانی از این دست، متأسفانه در این عصر به شکل تقلیل‌گرای آن به کار می‌رود. به طوری که هر فردی که حتی اندکی از دانش در زمینه هنرهای دراماتیک برخوردار نیست، اقدام به برگزاری کلاس‌های آموزشی با عناوینی این چنینی می‌کند و به شکلی دیگر، بخشی از این کلاس‌ها به کار با کودکان اختصاص دارد به طوری که در این روزگار حتی کتاب‌هایی با این عناوین برای آموزش به کودکان تالیف می‌شود، گویی هر فردی می‌تواند دست به خلق و آموزش نحوه‌ی خلق کردن بزند؛ و به گمانم انتخاب «نویسندگان خلاق» در این زمانه، با توجه به موضوعات مطرح شده در این مقاله، می‌تواند کمی گمراه کننده باشد.
 - از سوی دیگر، در دنیای حرفه‌ای هنری امروز، مشخصاً در هنرهای دراماتیک، هنگامی که از "Created by" استفاده می‌کنیم، از اثری سخن می‌گوییم که آفریدگاری در راس خود دارد که آن جهان هنری متعلق و آفریده‌ی اوست و سپس او می‌تواند «خالقینی» را اعم از نویسنده، کارگردان، طراح صحنه و غیره، برای گسترده کردن و جهت بخشیدن بهتر به هدفی که دارد، به کار بگیرد. در این نمونه مشاهده می‌کنید که چطور می‌تواند بین نویسنده‌ای «آفرینشگر» با نویسنده‌ای «خلاق» تفاوت وجود داشته باشد.
 - دلایل دیگری نیز برای انتخاب این عنوان دارم که به جهت پرهیز از زیاده‌گویی، از ذکر آن‌ها خودداری می‌کنم.

[۲] این مقاله، به صورت کامل و از «نسخه‌ی معیار» به سرویراستاری «جیمز استریچی» ترجمه شده است:

Freud, S. (1908) *Creative writers and day-dreaming, Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud* (SE) 9. (London: Hogarth Press; New York: Norton, 1981).

و در مواردی جهت رفع تردیدهایی، به نسخه اصلی (زبان آلمانی) مراجعه شده است:

Freud, S. (2009) *Der Dichter und das Phantasieren*. Project Gutenberg library eBooks.
<https://www.gutenberg.org>.

[۳] «لودوویکو آریوستو» (۱۴۷۴ - ۱۵۳۳ میلادی) شاعر، و نمایش‌نامه‌نویس اهل ایتالیا بود که در سال ۱۵۰۳ میلادی به ناچار و برای تامین هزینه‌های زندگی، به خدمت کاردینال «ایپولیو دآسته» درآمد. مدتی بعد، آریوستو، هنگامی که قسمتی دست‌نویس از

منظومه‌ی خودش را، یعنی «اورلاندوی خشمگین» که امروزه به عنوان یکی از شاهکارهای او و از برزگترین منظومه‌های دوران رنسانس می‌شناسیم، به ایپولیتو نشان داد، در جوابش چنین چیزی را شنید: «جناب لودوویکو، این همه داستان را از کجا پیدا کردید؟»

[۴] در نسخه‌ی آلمانی: "der poetischen Gestaltungskunst" یا به عبارتی «هنر طراحی شاعرانه». در این ترجمه، مقصود از "creating imaginative" آفریدن نوعی طراحی هنری و شاعرانه از هنرمندی است که با «تصویرسازی ذهنی» یا به عبارتی «خیال‌پردازی» دست به آفرینش می‌زند و اثر او یک اثر حاصل از تصویرسازی ذهنی و یا اثر خیال‌پردازانه می‌باشد.

[۵] "واژه‌ی آلمانی (Phantassie) به معنای خیال (imagination) است و نه قوه‌ی تخیل (Einbildungskraft) که در سنت فلسفی آلمان واژه‌ی مانوس است. فانتزی، نمایشی خیالی است که شخص (subject) بازیگر اصلی آن است و نمودی است از برآورده‌شدن آرزوهای (عمدتاً ناهشیاری) که به سبب فرآیندهای دفاعی تغییرشکل یافته‌اند. فانتزی اقسامی دارد: فانتزی‌های هشیار یا رویاپردازی و خیالبافی (daydream) و فانتزی‌های ناهشیار و فانتزی‌های نوعی یا نخستین یا نمونه‌ای (urphantasien). روان‌کاوان کلاسیکی فانتزی را باز نمود یا همبسته روانی سائق‌ها [drive] می‌دانند. ایشان برای تمایزگذاشتن میان فانتزی ناهشیار و هشیار، اولی را به شکل phantasy ضبط می‌کنند و دومی را به شکل "fantasy" (علیرضا طهماسب و مجتبی جعفری، ۱۳۹۹)

[۶] واژه‌های "Spiel", "Lustspiel", "Trauerspiel", "Schauspieler" همگی یک اشتراک دارند و آن خود "Spiel" است. به عبارتی، از واژه‌ی "Spiel" در آلمانی و از واژه‌ی "play" در انگلیسی، برای اشاره به «بازی کردن» و همچنین برای متن نمایشی و یا ترکیب آن‌ها با واژه‌های دیگر برای انواع نمایش و نیز نمایشگر یا بازی‌گر، استفاده می‌شود. در زبان فارسی هم این رابطه از دیرباز حفظ شده است: «بازی» مترادف با نمایش به مفهوم وسیع آن است. «بازیگر» و یا «بازیچه» به عنوان نمایشگر و اجراگر است. «بازی در آوردن» به معنای نمایش دادن و تقلید واقع‌ای را نشان دادن است؛ و انواع نمایش همچون: «بقال بازی»، «پرده بازی»، «خیمه‌شب بازی»، «کچلک بازی»، «لال بازی»، «لعبت بازی» و غیره. "ریشه‌ی واژه‌ی «بازی»، «باز» و یا «واز» در زبان فارسی از واژه‌ی «وَزْکِزایی» و یا «وَزْکِزایی» می‌آید که به معنی حرکت کردن و پیش بردن است." (ابراهیم گله‌دارزاده، ۱۴۰۰)

[۷] همچون شخصی که بر اساس تاثیر موقعیتی تحریک‌کننده در وضعیت فعلی خودش، در خیالات خود و در آسمان‌ها سیر می‌کند و خودش را در موقعیت‌های گوناگون تصور می‌کند. تصوراتی که می‌تواند در لحظه‌ای دیگر با قدم نهادن به جهان واقعیت، پوچ شود.

[۸] اشاره به نمایشنامه‌ی «تورکوآتو تاسو» اثر «گوته» که در صحنه‌ی آخر، قهرمان این اثر (که خود شاعر است) چنین می‌گوید: «و اگر بشر در عذاب خودش ساکت است، خداوند به من اجازه داد تا بگویم چه رنجی می‌کشم.»

[۹] Altarpiece؛ اثر هنری است که برای قراردادن در پشت محراب کلیسا ساخته می‌شود. این آثار در ابتدا به صورت‌های کنده‌کاری بر روی چوب و بعدها بیشتر به شکل نقاشی درآمد. نقاشان، در ترسیم این تابلوها اغلب موضوعاتی مذهبی (زندگی حضرت مسیح و حضرت مریم) را دست‌مایه اصلی خود قرار می‌دادند. آن‌ها در برخی از این آثار، رسم «چهره‌سازی هبه‌کنندگان» که از هنر مصر باستان نشأت می‌گیرد را رعایت کرده‌اند. در ادامه به تعدادی از آن‌ها اشاره خواهیم کرد:

- مازاتچو؛ ثالث مقدس با مریم عذرا، یوحنا قدیس و هبه‌کنندگان؛ حدود سال‌های ۱۴۲۵ - ۱۴۲۸ میلادی؛ نقاشی دیواری ۶۶۷×۳۱۷ سانتی‌متر؛ کلیسای سانتا ماریا نوولا، فلورانس.

- هبه‌کنندگان در این اثر در شمایل تاجری سال‌خورده و همسرش که در بیرون رواق به حالتی زانو زده‌اند، قابل مشاهده می‌باشند.

- یان وان آیک؛ محراب کلیسای گان (به شکل باز و بسته)؛ ۱۴۳۲ میلادی؛ رنگ روغن بر روی تخته؛ ابعاد هر تخته ۱۴/۵۱×۲۶/۱۴ سانتی‌متر؛ کلیسای جامع سن باون، گان.
- "این قاب تزئینی عظیم در سه لته تشکیل شده است که منظره‌های زیادی از این شهر را منعکس می‌کند. لته‌ی بزرگ در وسط قرار دارد و دو لته‌ی کوچک‌تر هر کدام نصف لته‌ی وسطی است که در طرفین آن لولاشده‌اند و وقتی بسته می‌شوند به صورت تصویری مجزا درمی‌آیند. در این اثر نیز هبه‌کننده متدینی را که به همراه همسرش در حال نیایش هستند، در گوشه‌ی تابلو می‌توان دید." (ارنست گامبریچ، ۱۹۵۰ میلادی)
- تیسین؛ مریم مقدس با قدیسان و اعضای خانواده‌ی پزارو؛ سال‌های ۱۵۱۹ – ۱۵۲۶ میلادی؛ رنگ روغن بر روی بوم؛ ۴۷۸×۲۶۶ سانتی‌متر؛ کلیسای سانتاماریای فراری، ونیز.
- "این تابلوی موقوفه به عنوان به عنوان نشانه‌ای از شکرگزاری به مریم مقدس برای پیروزی بر ترک‌ها، به وسیله‌ی یک اشرافی ونیزی به نام یاکوپو پزارو هبه شده است، و تیسین او را در حال زانو زدن در مقابل مریم عذار تصویر کرده است." (ارنست گامبریچ، ۱۹۵۰ میلادی)
- هانس هولباین پسر؛ مریم عذرا و کودک در میان خانواده شهردار بازل؛ سال ۱۵۲۸ میلادی؛ رنگ روغن بر روی چوب؛ ۱۰۲×۱۴۶/۵ سانتی‌متر؛ موزه‌ی کاخ، شهر دارمشتات (آلمان).

[۱۰] استفاده کردن و اقتباس از ایده‌های از قبل آماده که در اسطوره‌ها، افسانه‌ها، قصه‌های پریان و مواردی از این دست موجود است.

[۱۱] واژه‌ی "sympathy" به معنای ایجاد «علاقه‌مندی» در مخاطب نسبت به کاراکتر اصلی داستان برای «همراهی» کردن آن می‌باشد. "همذات‌پنداری (identification) پیوند عاطفی بین تماشاگر و شخصیتی نمایشی، به نحوی که تماشاگر، خودش را جای شخصیت می‌گذارد و عواطف و احساسات او را تجربه می‌کند. سطح اول همذات‌پنداری در داستان، «علاقه‌مندی (sympathy)، سطح دوم همدلی (empathy) و سومین و آخرین سطح که از همه قوی‌تر است، در صورتی حاصل می‌شود که قهرمان علاوه بر کشمکش و مبارزه با موانع بیرونی برای رسیدن به هدف، کشمکش درونی هم داشته باشد. وقتی قهرمان بر سر دوراهی قرار می‌گیرد و با عواطفی مثل تردید و پشیمانی دست به گریبان است، عمیق‌ترین نوع همذات‌پنداری اتفاق می‌افتد. در این مرحله اصطلاحاً «بخش آسیب‌پذیر شخصیت» و «چهره‌ی انسانی وی به تمامی آشکار می‌شود." (محمد گذرآبادی، ۱۳۹۳)

یکی از پیچیده‌ترین همذات‌پنداری‌ها، همذات‌پنداری با ضدقهرمان (antihero) و نه حریف (antagonistes) است. ضدقهرمان یعنی قهرمانی که مشکلات، معایب و مساله‌های اخلاقی و روانی مهم و بسیاری دارد که قابل تایید نیست ولی کنش‌های ناشی از این نقص‌ها برای مخاطب قابل درک است.

[۱۲] Ludwig Anzengruber (1839 – 1889); لودویگ آنتسنگروبر.

[۱۳] مستحضر هستید که تاریخ ارائه‌ی این مقاله قبل از طرح «نظریه ساختاری» است. "در آثار فروید، مفهوم «ایگو» - das Ich - در دوره‌های متفاوت معانی گوناگونی به خود می‌گیرد. در آغاز، ایگو به کلیت شخصیت اشاره دارد. فروید ایگو را کانون هشیاری می‌داند." (ژان میشل کینودو، ۲۰۱۸ میلادی)

[۱۴] The model of the "naïve" daydream; رویاپردازی‌های ساده‌لوحانه، کم اهمیت و گذرا که به‌زودی پوچ می‌شوند. در دنیای هنر، «هنر نائیف» یا «هنر بدوی» به دسته‌ای از آثار اطلاق می‌شود که در آن شخص هنرمند به صورت خودجوش و خودآموخته دست به آفرینش می‌زند و نه بر اساس آموزه‌های حرفه‌ای و آکادمیک.

[۱۵] یک پاره قهرمان که به شکلی درونی توصیف و شخصیت‌پردازی می‌شود و پاره‌ی دیگر، باقی شخصیت‌ها.

[۱۶] "فروید، لذت زیبایی‌شناسانه را با لذت یک هم‌آغوشی (پیش‌لذت)، قبل از شروع سکس مقایسه می‌کند." (هانا سیگل، ۱۹۹۱ میلادی)

فهرست منابع «توضیحات مترجم»:

بیضایی، بهرام (۱۳۹۲). نمایش در ایران. تهران: روشنگران و مطالعات زنان.
تروبی، جان (۱۳۹۲). *آنا تومی داستان: ۲۲ گام تا استاد شدن در داستان‌گویی*. ترجمه‌ی محمد گذرآبادی. تهران: ساقی
کینودو، ژان میشل (۱۴۰۰). *آثار و اندیشه‌های زیگموند فروید*. ترجمه‌ی علیرضا طهماسب و مجتبی جعفری. تهران: فرهنگ نشر نو
و آسیم.
گاردنر، هلن (۱۳۹۵). *هنر در گذر زمان*. ترجمه‌ی محمدتقی فرامرزی. تهران: نگاه
گامبریچ، ارنست (۱۳۸۰). *تاریخ هنر*. ترجمه‌ی علی رامین. تهران: نشر نی.
گذرآبادی، محمد (۱۳۹۳). *فرهنگ فیلم‌نامه: واژگان و اصطلاحات تخصصی برای فیلم‌نامه‌نویسان*. تهران: بنیاد سینمایی فارابی
گله‌دارزاده، ابراهیم (۱۴۰۱، ۱۷ آبان). کار بازیگر وزیدن است. برگرفته از تلویزیون تئاتر ایران:
کار-بازیگر-وزیدن-است/ tv.theater.ir/theater/
لیر، جانانان (۱۳۹۹). *فروید (ویراست دوم)*. ترجمه‌ی مجتبی جعفری و علیرضا طهماسب (۱۳۹۹) تهران: فرهنگ نشر نو و آسیم.

Segal, Hanna (2005). *Dream, Phantasy and Art*. Taylor & Francis e-Library:
<https://www.taylorfrancis.com>

بهار ۱۴۰۲
ایران، تهران
+989203229363
meydanaky@gmail.com