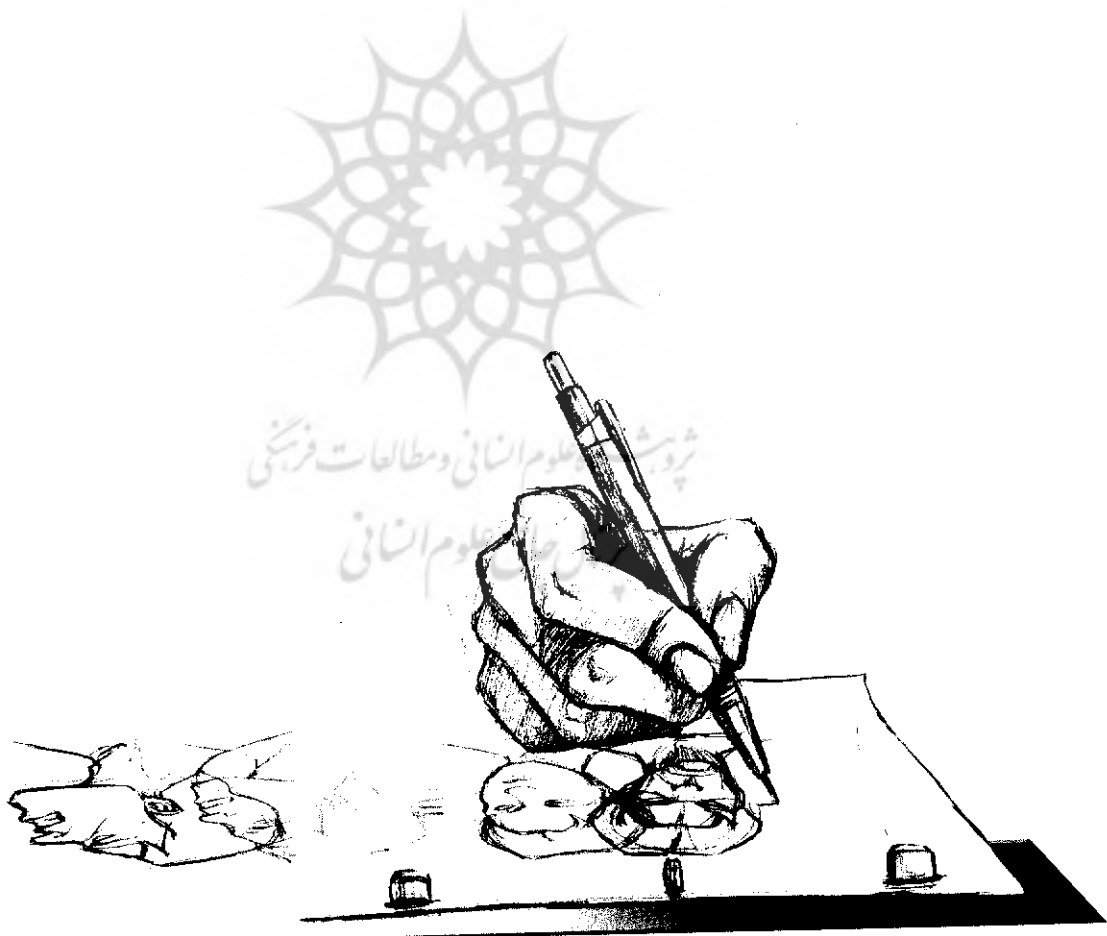


نگاهی به سرزمین های تخیلی در قصه های فانتزی

برگرفته از انیمیشن مگزین
ترجمه: مهیار جعفرزاده



مجموعه داستان‌های «شیر، کمد، جادوگر» است) و گاهی هم هیچ اشاره‌ای به جهان واقعی نمی‌شود و انگار ماجراها در گذشته‌ای دور و افسانه‌ای جریان دارند (مثل سرزمین میانه در **ارباب حلقه‌ها**). جالب اینجاست که هر وقت دنیای واقعی تلخ و غیر قابل تحمل می‌شود، نویسندگان بیشتر به دنیاهای خیالی و داستان‌های فانتزی روی می‌آورند؛ هر دو مجموعه **ارباب حلقه‌ها** و **ماجراهای نارنیا** در دل دوران جنگ جهانی دوم شکل گرفتند و بعد از آن کامل شدند و در هر دو می‌توان اشارات مستقیم و غیر مستقیمی به دوران جنگ و وحشت از سلطه قدرت طلبانی مثل «هیتلر» یافت.

۱- سرزمین میانه MIDDLE EARTH

«جی. آر. آر. تولکین» نویسنده و محقق معروف انگلیسی با سه گانه معروف ارباب حلقه‌ها، این دنیای خیالی را به جهانیان معرفی کرد. بسیاری از منتقدان ادبی معتقدند که سرزمین میانه، بهترین نمونه یک دنیای خیالی است که تولکین، و جب به وجب آن را خیلی واقعی و با جزئیات کامل تشریح کرده و حتی نقشه جغرافیایی آن را هم کشیده است!

راه ورود: متأسفانه هیچ راهی برای رفتن ما به سرزمین میانه وجود ندارد به جز خواندن سه کتاب قطور ارباب حلقه‌ها!

مردم شناسی: در این دنیای خیالی، انسان‌های کنار موجودات تخیلی که اکثر اریشه در اساطیر و افسانه‌های لاتینی دارند، زندگی می‌کنند و حتی پست‌ترین نژاد محسوب می‌شوند (البته تا قبل از جلد آخر کتاب که آراگورن برای آدم‌ها، کسب آبرو می‌کند)!

در قصه‌های فانتزی (تخیلی) معروف، می‌توان مکان‌های خیالی جذاب و به یاد ماندنی یافت مثل مدرسه جادوگری هاگوارتز در **هری پاتر** یا شهر اسباب بازی **پینوکیو** اما گاهی ابعاد و اندازه‌های مکان خیالی، وسعت یک سرزمین را می‌یابند و خالق ماجرا، گوشه و کنار این جهان تخیلی را چنان دقیق و باور نکردنی تصور می‌کند که ما آن قصه را با سرزمینش - یا حتی سرزمین را بیشتر از خود قصه به یاد می‌آوریم. معمولاً در این دنیاها، جادو و نیروهای فوق بشری حاکم است و موجودات عجیب زندگی می‌کنند. گاهی سرزمین خیالی به موازات دنیای واقعی وجود دارد و یک «در» یا «گذرگاه» آن را به جهان ما وصل می‌کند (مثل **کمد جادویی** **پروفسور** که در ورودی سرزمین «نارنیا» در

توی سر و کله هم زدن برای یک حلقه جادویی که قدرت عجیبی به صاحبش می‌دهد سرگرمی دیگر اهالی سرزمین میانه است.

شخصیت‌های ملی - میهنی معروف:

تعدادی از نژادهای مختلف که مأمور رساندن حلقه به شهر «موردور» و نابود کردن آن می‌شوند و به «یاران حلقه» معروفند، شهرت بیشتری دارند. از جمله «لگولاس»، «گیملی»، «سام وایز»، «مری»، «بورومیر» اما شک نکنند که ۴ نفر قهرمانان واقعی این سرزمین هستند! اول «فرودو» هابیت، تنها موجودی است که وسوسه حلقه در او اثر ندارد و مأمور نگهداری حلقه تا دهانه آتشفشان موردور می‌شود، دوم جادوگری به اسم «گندالف» که اصلی‌ترین حامی گروه است، سوم آراگورن که عاقبت، شجاعت نژاد انسان را ثابت می‌کند و به سلطنت می‌رسد و چهارم، «گالم» موجود عجیب و بد ریختی که زمانی هابیت بود، اما عشق به حلقه او را آواره کوه و بیابان کرده و به چنین شکل و قیافه‌ای در آورده است!

شخصیت‌های منفی: سارون، موجود شیطان

صفتی که صاحب اصلی حلقه است و برای پس گرفتن آن و رسیدن به قدرت مجدد و تصرف کل سرزمین میانه از کمک‌های جادوگر خائنی به نام سارومان استفاده می‌کند و لشگری از ارک‌های خونخوار تشکیل می‌دهد. بسیاری سارون و سارومان را تمثیلی از هیتلر و نازی‌ها می‌دانند.

نوع حکومت: هر کدام از نژادها حکومت

خود را دارند که اکثراً پادشاهی است، هرچند آخر سر همه زیر پرچم آراگورن متحد می‌شوند.

مهم‌ترین نژادهای این سرزمین: «هابیت‌ها» (موجودات کوتوله وانذکی تنبل که صلح طلبند) «دورف‌ها» (کوتوله‌های ریشو که عاشق حفر تونل و راه‌های زیرزمینی هستند) «الف‌ها» (موجودات زیبا با موهای بلند روشن و ماهر در تیراندازی)، «ارک‌ها» (هیولای زشت و خونخوار) و البته انسان‌ها هستند که در چند شهر مهم مثل «روهان» و «گاندور» زندگی می‌کنند.

مناطق دیدنی و آثار ملی: می‌توانید از

دهکده‌های سبز و خرم هابیت‌ها دیدن کنید و در جشن‌ها و پایکوبی‌های شان شرکت کنید یا درختان زنده و متحرک جنگل فنگورن را ببینید و یا سری به برج تاریک سارومان و کاخ «گاندور» بزنید. شهر «موردور»، محل زندگی سارون بدجنس، از دیگر مناطق توریستی جذاب سرزمین سایه هاست، اما توصیه می‌کنم برای سفر به آن، کفش‌های کوهنوردی و کوله پشتی مجهزی همراهتان باشد چون بخش عمده راه، از وسط کوه و صخره می‌گذرد. البته می‌توانید از «گالم» به عنوان راهنما استفاده کنید چرا که آشنایی کاملی با منطقه دارد و شما را به جاهای دیدنی شیبه غار «علیصدر» خودمان برده و با عنکبوت غول‌آسایی به اسم «شیلاب» آشنا می‌کند که از دیدنی‌های سرزمین میانه محسوب می‌شود و شما هم از خوردنی‌های او محسوب خواهید شد!

آداب، علایق و رسوم: علاقه اصلی نژادهای

مختلف این سرزمین، جنگیدن برای کسب قدرت و به قولی رقابت با بقیه نژادهاست! البته بعداً نژادهای مختلف دست به دست هم می‌دهند تا علیه سارون و سارومان قدرت طلب بجنگند.

۲- ناریا NARNIA

یا قصر ملکه «جادیس» و یا تخت‌های سلطنتی «کایر پاراول» دیدن کنید. قبل از نابودی ملکه، قصر پر از مجسمه‌های سنگی زیبایی بود که متأسفانه همه زنده شدند و به شکل اول خود درآمدند و از دیدنی‌های قصر کم کردند!

آداب و علائق و رسوم: بزرگ‌ترین تفریح اهالی ناریا، برپایی جشن و خوردن است! ظاهراً خود «لوئیس» آدم شکمویی بوده، چون توصیفات اشتها برانگیز و دقیقی از غذاها و نوشیدنی‌های ناریا و صحنه‌های خوردن و آشامیدن می‌دهد. جادوگر سفید هم «ادموند» را با شیرینی خوش طعمی به اسم «راحت الحلقوم» فریب می‌دهد!

شخصیت‌های ملی - میهنی معروف: ظاهراً چهار بچه «ادموند»، «لوسی»، «پیتر» و «سوزان» قهرمانان ناریا هستند که شخصیت‌های فرعی مثل آقا و خانم سنگ آبی یا تومنوس همراهی‌شان می‌کنند، اما قهرمان اصلی «اصلان» است! یک شیر با ابهت که برای نجات «ناریا» از چنگ جادوگر وارد ماجرا می‌شود و خیلی سریع خواننده را شیفته خودش می‌کند.

شخصیت‌های منفی: جادوگر سفید یا همان ملکه جادیس و دارودسته اش که یک کوتوله و یک گرگ (رییس جاسوس‌ها) هستند. ظاهراً ملکه علاقه فراوانی به برف بازی دارد، چرا که زمستان را تنها فصل سال ناریا کرده و مخالف جشن و خوردن است که همین نشان می‌دهد چقدر موجود بدی است و ناریاهای خوشگذران و شکمو از دستش در عذابند!

نوع حکومت: پادشاهی است. طبق روایات دو پسر آدم و دو دختر حوا باید بر تخت سلطنت کایر پاراول جلوس کنند تا شاهان و ملکه‌های ناریا بشوند اما جادوگر جادیس، باین قضیه مخالف است.

همان وقت که تولکین در ذهنش مشغول ساختن کوچه پس کوچه‌های «سرزمین میانه» بود، دوست صمیمی و همکار او در آکسفورد یعنی «سی. اس. لوئیس» «ناریا» را خلق کرد و هفت کتاب بر اساس این سرزمین خیالی نوشت. هر چند شهرت این هفت کتاب هرگز به پای سه کتاب تولکین نرسید، اما ناریا نمونه برجسته دیگری از خلق دنیای خیالی با جزئیات دقیق محسوب می‌شود. لوئیس هم مثل تولکین برای سرزمین خیالی اش نقشه جغرافیایی ترسیم کرده و اگر زمانی گذرتان به آنجا افتاد، در کوره راه هایش گم نخواهید شد!

راه ورودی: تنها راه ورودی که تا به حال برای فرزندان آدم شناخته شده، کمد بزرگ خانه پروفیسور پیری در یک دهکده انگلیسی است. مسیر برگشت هم همان در کمد است و شما می‌توانید ده، پانزده سال در ناریا بمانید و دیرتان نشود، چون وقتی بیرون بیایید، فقط یکی دو ساعت (به زمان ما) گذشته است!

مردم شناسی: ساکنین ناریا، حیوانات سخنگویی هستند که در کنار موجودات اساطیری مثل فون (خدای جنگل‌ها و کشتزارها در اساطیر روم) و سنتور (موجودی افسانه‌ای که سری شبیه انسان و بدنی اسب مانند داشت) زندگی می‌کنند. پیشنهاد می‌شود در صورت سفر به ناریا، شب را در غار آقای تومنوس بگذرانید، چون بسیار میهمان نواز است، هر چند فردا صبح شما را کت بسته تحویل جادوگر سفید خواهد داد!

مناطق دیدنی و آثار ملی: وقتی همه جا پر از حیوانات سخنگو و موجودات اساطیری باشد و شما باز هم دنبال جای دیدنی بگردید، حتماً جای تعجب دارد! به هر حال می‌توانید از غار تومنوس و

مخفیگاه پسر بچه‌های گمشده دیدن کنید یا اگر «کاپیتان هوک» رییس دزدان دریایی اجازه داد سری به عرشه کشتی او بزنید، یک تمساح غول آسا هم در آنجا وجود دارد.

آداب و علائق و رسوم: جمع شدن دور آتش و شنیدن قصه‌های «وندی» دختر بچه دوازده ساله و بازی کردن، فعالیت‌های اصلی پسر بچه‌های گمشده است؛ به علاوه یک نبرد دایم با کاپیتان هوک که خیلی از پیتربن بدش می‌آید چون او دستش را قطع کرده و به تمساح داده است.

شخصیت‌های ملی - میهنی معروف: خود پیتربن بزرگ ترین قهرمان ملی نورلند است؛ کودکی که هیچ وقت بزرگ نمی‌شود و خوشی‌های کودکان را با بدبختی‌ها و مسئولیت‌های آدم بزرگ‌ها عوض نمی‌کند. پیتربن قدرت پرواز دارد و سایه اش از او جدا می‌شود، یک پری کوچولو به اسم تینکربل هم دستیار اوست.

شخصیت‌های منفی: کاپیتان هوک و گروه دزدان دریایی، انگار کاپیتان هوک (که به جای دست بریده اش یک قلاب کار گذاشته) به کودکی همیشگی پیتربن و گروهش حسادت می‌کند. غیر از پیتربن، تمساحی که دستش را همراه با یک ساعت شماطه دار قورت داده دشمن اصلی کاپیتان است و تیک تاک ساعت که از شکم تمساح شنیده می‌شود انگار او را یاد گذشت زمان و پیری می‌اندازد.

نوع حکومت: واقعا شهری که بچه هایش هیچ وقت بزرگ نمی‌شوند و سرخوش و راحتند حکومت می‌خواهد؟! تنها مشکل، کاپیتان هوک است.

۳- ناکجا آباد یا نورلند NEVERLAND

ناکجا آباد یا نورلند یکی از قدیمی ترین و اولین سرزمین‌های فانتزی قرن بیستم محسوب می‌شود، (امسال صدساله شد) «جی. ام. بری»، نویسنده و روزنامه نگار معروف، داستان «پیتربن» را با الهام از قصه‌هایی که برای پنج فرزند کوچک دوست مرحومش تعریف می‌کرد نوشت و اولین بار به صورت نمایشنامه در سال ۱۹۰۴ روی صحنه برد. پیتربن داستان پسر بچه‌ای است که دوست ندارد و نمی‌خواهد بزرگ شود برای همین در سرزمین جادویی به اسم نورلند (ناکجا آباد) زندگی می‌کند. ناکجا آباد جنگل‌های در هم پیچیده و دریا‌هایی دارد که پر از تمساح و دزدان دریای هستند.

راه ورودی: باید شب‌ها روی تراس خانه، چشم به آسمان بدوزید و دعا کنید بلکه پیتربن، پروازکنان به سراغتان بیاید و از گرد جادویی اش روی سرتان بپاشد تا بتوانید مثل او پرواز کنید، بقیه راه را خودش نشان تان خواهد داد. راه برگشت هم همان است.

مردم شناسی: ساکنان نورلند یک گروه پسر بچه به سرکردگی پیتربن هستند که با عنوان «پسر بچه‌های گمشده» معروفند و در یک مخفیگاه جنگلی زندگی می‌کنند یک قبيله سرخ پوست و یک سری پری کوچک با بال‌های سنجاقکی هم در آن اطراف هستند. دزدان دریایی، ساکنان دیگر این سرزمین هستند که مدام دنبال مخفیگاه پسر بچه‌های گمشده می‌گردند.

مناطق دیدنی و آثار ملی: می‌توانید از

۴- سرزمین عجایب WONDERLAND

این سرزمین خیالی تفاوت عمده‌ای با موارد قبلی دارد چون نه در گذشته است و نه کاملاً به موازات دنیای ما بلکه در رویای دختر کوچکی به نام «آلیس» ساخته می‌شود! سال ۱۸۶۲ «لویس کارول» برای این که دختر کوچکی به نام «آلیس ریدل» و دو دوست او را سرگرم کند قصه‌ای به هم بافت و خود آلیس را قهرمان اصلی آن کرد و الهام بخش خیلی از فانتزی‌های بعد از خودش شد. باین که سرزمین عجایب در خواب خیال آلیس می‌گذرد و مکان‌های شگفت‌انگیزش نه باراه و جاده معمولی که با منطق خواب به هم وصل یا حتی تبدیل می‌شوند (مثل استخراج شک آلیس که تبدیل به دریا می‌شود و او خودش را شناکنان به ساحل می‌رساند) نویسنده چنان با دقت جزییات و گوشه کنار و موجودات سرزمین عجایب را توصیف کرده که ما وجودش را باور می‌کنیم و آن را کنار سایر سرزمین‌های خیالی به رسمیت می‌شناسیم!

راه ورودی: باید بخواهید و منتظر شوید تا خرگوش سفید ساعت به دستی دوان دوان از جلویتان بگذرد، تعقیبش کنید به یک سوراخ خرگوش می‌رسید، بپرید آن تو و نترسید! به دنیای عجایب پا خواهید گذاشت! برای برگشت هم یک ساعت شماطه دار کوک شده کافی است که سروقت بیدارتان کند.

مردم شناسی: سرزمین عجایب پر از حیوانات سخنگو و موجودات عجیب و شخصیت‌های خل و چل است!

مناطق دیدنی و آثار ملی: می‌توانید نزد کرم ابریشم بزرگی که روی قارچ نشسته و قلیان

می‌کشد بروید و از او یک تکه قارچ جادویی بگیرید که گردنتان را دراز یا قدتان را کوتاه می‌کند! یا از قصر ملکه یا بازی چوگان سلطنتی دیدن کنید و یا با کلاهدوز و موش و خرگوش جای بخورید و چرند بگویید یا به تماشای گربه خندان‌ی بروید که کم کم غیب می‌شود و فقط دهن خندان گشادش باقی می‌ماند یا مادر زشت و کودک وحشتناکش را ببینید که از بس گریه می‌کند تبدیل به خوک می‌شود یا ...

آداب و علائق و رسوم: بزرگ‌ترین رسم یا سرگرمی ساکنین سرزمین عجایب، خواندن اشعار بی سر و ته و چرت و پرت گفتن است! که البته طبیعی است، همه ما توی خواب صحنه‌های بی ربط می‌بینیم و با قیافه حق به جانب حرف‌های بی ربط تر می‌زنیم! علاقه دیگر، یک جور بازی چوگان سلطنتی است که در زمینی بسیار ناهموار انجام می‌شود، به جای توپ باید جوجه تیغی‌های زنده‌ای را که مدام از حالت گلوله خارج می‌شوند و می‌خزند با چماقی که در واقع یک فلامینگوی زنده است، بزیند.

شخصیت‌های ملی - میهنی معروف: تک تک افراد این دنیای دیوانه دیوانه جالب توجه و قهرمان هستند اما تصویر کرم ابریشم قلیان به دست و گربه خندان بیشتر از بقیه در ذهن می‌ماند.

نوع حکومت: سلطنتی - هر دمبیلی! سرزمین عجایب یک شاه و ملکه دل و ارتشی دارد که همه ورق بازی هستند، ملکه هم مدام دستور قطع کله‌این و آن را می‌دهد اما معمولاً یادش می‌رود و به خیر می‌گذرد!

اگر دستتان به کمد جادویی نمی‌رسد یا
خرگوش سفیدی نمی‌بینید و پیتربن به تراس
خانه تان نیامده ناامید نشوید، هنوز هم بهترین
راه ورود به این سرزمین‌های خیالی جذاب، باز
کردن صفحات کتاب‌ها و خواندن شان است،
امیدواریم یک روز، نویسنده‌های ما هم راهی
به سمت یک دنیای خیالی تازه برای کودکان ما
باز کنند!

منبع:

www.iran-newspaper.com





پرویشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی