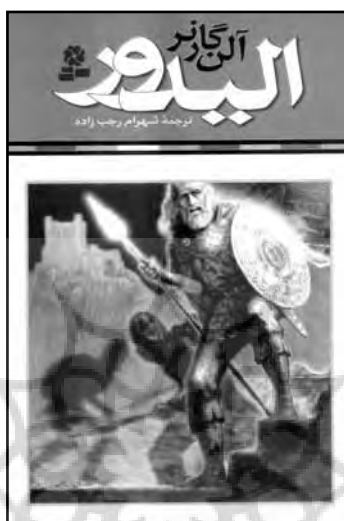


# روایتی دو پاره

## رایکا بامداد



عنوان کتاب: الیدور  
 نویسنده: آلن گارنر  
 مترجم: شهرام رجبزاده  
 تصویرگر: جولک چلر  
 ناشر: قدیانی - کتاب‌های بنفشه  
 نوبت چاپ: اول - ۸۴  
 شمارگان: ۳۳۰۰ نسخه  
 تعداد صفحات: ۲۳۰ صفحه  
 بها: ۱۸۰۰ تومان

است، آخرین کسی است که پا به درون کلیسا می‌گذارد و در فضای غریب و ساکت کلیسا، توسط ویولن زن مرموزی، به دنیایی دیگر وارد می‌شود که گویی رو به نابودی و انحطاط است. آن‌ها، طی رخدادهایی، توسط میلبران که فرماندهای زخمی در الیدور است، متوجه می‌شوند که با حفظ چهار گنج دژهای الیدور، این سرزمین نجات می‌یابد. پس با آن گنج‌ها و توسط همان ویولن زن مرموز که اکنون می‌دانیم میلبران است، دوباره به دنیای خودشان بازمی‌گردند. از این‌جا به بعد که در واقع شروع فصل هفتم است، تا انتهای داستان، مخاطب شاهد مشکلاتی است که قهرمانان داستان برای پنهان کردن و دورنگه داشتن آن گنج‌ها از دست دشمنانی که به دنیای واقعی آن‌ها راه یافته‌اند، متحمل می‌شوند.

ابتدا به این نکته پردازیم که چرا این رمان، دوباره به نظر می‌رسد. در این باره، نکات مختلفی می‌توان برشمرد که از آن جمله، دیالوگ‌های بسیار زیاد فصل‌های ابتدایی کتاب است که بیشتر به چشم می‌آید و در مقایسه با آن، کمبود فضاسازی و پرداخت موقعیت‌های کنشگرانه که میان رولند، خواهر و برادرهایش و رولند و میلبران وجود دارد. در فصول ابتدایی رمان، هر آن چه مخاطب برای درک منطق داستان، کشف راز و رمزهای سرزمین الیدور و کشف ارتباط میان این دو نیاز دارد، از طریق دیالوگ‌ها بیان می‌شود. این گفت‌وگوها، تنها برای رد و بدل شدن اطلاعات در کنار هم چیده شده‌اند، بی‌آن‌که بتوانند مخاطب را تهییج یا وضعیتی خلق کنند که مخاطب جذب این راز و رمزها شود؛ چنان که

«الیدور»، اولین اثر از «آلن گارنر»، نویسنده کم کار انگلیسی است که به فارسی درآمد. این اثر فانتزی، علی‌رغم این که در فضاسازی، خصوصاً از فصل هفتم - فصل اموال عمومی - به بعد، بسیار خوب عمل می‌کند و با غافلگیری‌های غیرعادی‌اش در هر فصل، فضایی غیرعادی می‌سازد و مخاطب را با قهرمانان نوجوان رمان همراه می‌کند، در فضاسازی و پرداخت داستان، دو پاره به نظر می‌رسد. این دو پارگی، نه به لحاظ تعدد موضوع و یا عدم انسجام درونی داستان است، بلکه در ساخت فضای داستان و در گذر متن، از یک اثر نمایشی به یک متن ادبی است. حتی اگر تصادفاً چشم‌مان به مؤخره کتاب که یادداشتی از نویسنده است، نیفتاده باشد و ندانیم که نویسنده، این اثر را ابتدا به عنوان یک نمایش‌نامه رادیویی نوشته و بعد آن را به رمان تبدیل کرده است، باز هنگام خواندن داستان، به راحتی می‌توان متوجه این دوگانگی شد. با این همه، نمی‌توان به سبب این دوگانگی، از محسنات این اثر - از جمله ترجمه دقیق و وفادارانه آن - گذشت.

### روایتی دو پاره

داستان از آن‌جا شروع می‌شود که رولند، نیکلس، دیوید و هلن که همگی عضو یک خانواده‌اند، در شهر پرسه می‌زنند و برحسب اتفاق، گذرشان به یک کلیسای متروک می‌افتد. آن‌ها یکی یکی وارد کلیسا می‌شوند و دیگر از آنان خبری نمی‌شود. رولند که قهرمان اصلی داستان



## کلیسا، به طور معمول در ادبیات مسیحی، مکانی برای پناه بردن از گناه و پلیدی است و البته برای در امان قرار گرفتن و نجات پیدا کردن. اما در ژانر فانتزی و به ویژه ژانر ترسناک، کلیسا کارکردی دوگانه دارد

– بهتر است بگوییم نگاهی کامل – به تجربه سرزمین و قاره خودش از جنگ دارد. تصادفی نیست که قهرمانان او در جای جای داستان و در میان پرسه زدن‌هایشان در شهر، از مناطقی می‌گذرند که هنوز آثار جنگ را در خود دارند؛ ساختمان‌هایی که از دوران جنگ باقی مانده‌اند و حالت نیمه مخروبه‌شان – که به قول نویسنده، گویی بین این دنیا و آن دنیا معلق مانده‌اند – بی‌شبهت به دنیای الیدور نیست که آن هم در معرض نابودی است و سایه جنگ و نابودی، می‌رود که این سرزمین را فرا بگیرد: «میلیران بی‌اعتنا به او صبر کرد تا رولند ساکت شود: – و فیلیاس و میوریاس، دژهای غرب و شمال. آن جا در دشت زیرین. او نام قلعه‌ها و جنگل را طوری به زبان می‌آورد که انگار چیزهای با ارزشی بودند، نه سه دندان سیاه و یک لجن‌زار.»

و باز تصادفی نیست که نویسنده، قهرمان‌هایش را به سیاق رمان – های دیگر که در این ژانر جا می‌گیرند، به رویارویی مستقیم با نیروی شری که سرزمین افسانه‌ای را تهدید می‌کند، وانمی‌دارد و تنها مسئولیت این قهرمان‌ها، «حفظ» و «نجات» گنج‌های الیدور است؛ گنج‌هایی که تمام روشنایی و نشانه‌های زندگی شهر الیدور، به بودن آن‌ها وابسته است و این نوجوان‌ها که در دنیای واقعی نماینده نسل پس از جنگ جهانی دوم هستند، مأمور پاس‌داشت و نگهداری از مهم‌ترین میراث شهر افسانه‌ای الیدور می‌شوند. آنان باید نگیهان باشند و نه جنگجو و برای همین است که بیشترین فصل‌های این کتاب، به مسائلی که برای

از فصل هفت به بعد، نیروی خارق‌العاده گنج‌ها و سایه‌هایی که برای پس گرفتن گنج‌ها به دنیای واقعی راه یافته‌اند، در هر فصل این تهییج و غافلگیری را برای مخاطب خلق می‌کنند. نوع فضا سازی اثر نیز در فصول اولیه، بیشتر بر صداهای مهیج تکیه دارد که این تکیه داشتن بر وجه شنیداری داستان، بیشتر به سبب نمایش‌نامه بودن اثر اولیه است. موسیقی و ترانه، در نمایش رادیویی تأثیر مهیج‌تری بر مخاطب خود می‌گذارد. این را هم اضافه کنیم که همه راز و رمزهای الیدور و پیشگویی‌ها به صورت شعر است و این پتانسیل را افزایش می‌دهد: «به محض آن که رولند برای بازگشت گام برداشت، حس کرد که قلعه می‌لرزد و صدا از میان پنجره به سوی او رانده شد. از دوردست می‌آمد، اما چنان واضح بود که توانست تکه‌هایی بریده بریده از جملات را دریابد: این سرزمین تا بی‌کران‌های زمان زیباست... / در زیر گل‌هایی که می‌بارند هم‌چون برف...»

### ضد جنگ

«الیدور»، یک اثر ضدجنگ است. اگرچه ما در این رمان، مستقیماً با دشمنانی که الیدور را تهدید می‌کنند، روبه‌رو نمی‌شویم و یا شاهد جنگ و درگیری میان نیروهای خیر و شر این سرزمین نیستیم، رمان بی‌آن‌که به گفت‌وگوی سراسر و شعارهای ضدجنگ رویبیاورد، جنگ را نگوشت می‌کند. نویسنده برای نزدیک‌تر شدن به مقصودش، نیم‌نگاهی

حفظ و نگهداری این گنج‌ها پیش می‌آید، اختصاص می‌یابد.

## باور و یادآوری

در فصل هفتم، وقتی بچه‌ها با گنج‌ها، پا به دنیای واقعی می‌گذارند، گنج‌ها تبدیل به اشیای به ظاهر بی‌ارزشی می‌شوند؛ شمشیر جادویی به یک شمشیر چوبی، نیزه به میله‌ای فلزی، سنگ به تکه آجری از تاق کلیسا و دیگ به فنجان‌ی ترک خورده.

این را می‌توان اشاره‌ای تلویحی به آن چه از پس جنگ جهانی دوم، برای قهرمان‌ها باقی مانده است، دانست. حال می‌بایست از این گنج‌ها که آخرین امید یک دنیاست، محافظت شود. اما باور داشتن این مسئله که می‌توان میراث‌دار یک سرزمین - خیالی - بود، به اندازه محافظت از خود آن میراث، مهم است. میلبران، آن چه را باعث نجات مقطعی آن سرزمین می‌شود، توانایی رولند عنوان می‌کند. اما این توانایی او در چیست؟

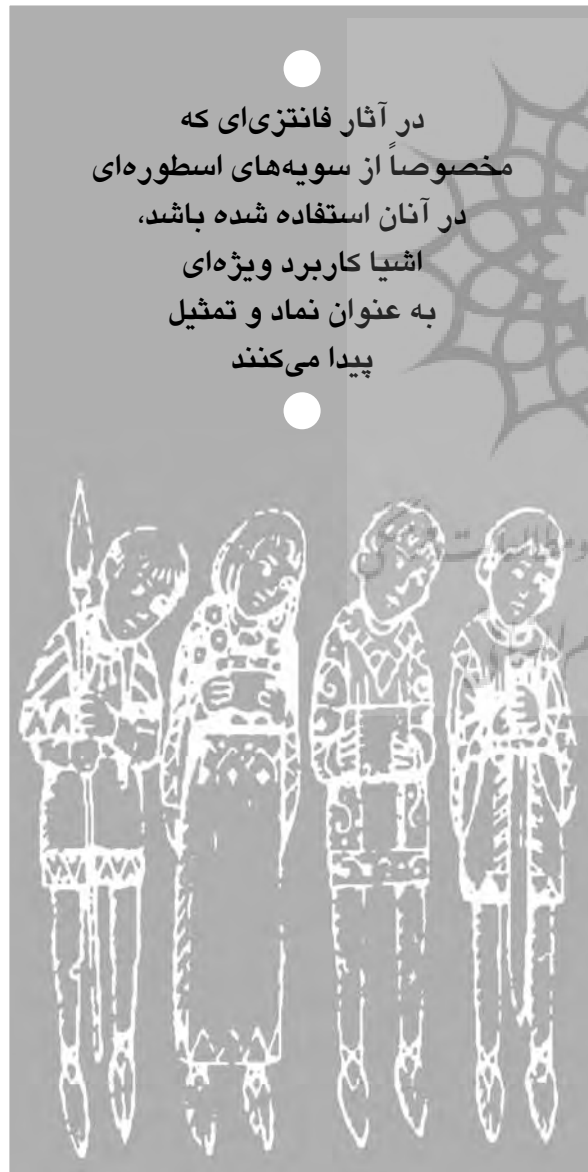
رولند، نه توانایی این را دارد که مثل قهرمان‌های داستان‌های فانتزی - حادثه‌ای که بدون اندکی ترس مقابل هیولاها و نیروهای شر می‌ایستند، یک تنه بایستد و نه قرار است باهوش سرشارش - که البته ندارد - با راه‌های محیرالعقول و ابتکارات فردی‌اش، سرزمین الیدور را نجات بدهد. در واقع تنها نقطه قوت او، باورش است. البته او شاخک - های حسی قوی‌ای هم دارد و رموز و نشانه‌های رخدادها را زودتر درک می‌کند. این که مثل برادرانش به سادگی از آن‌ها عبور نمی‌کند، به باور محکم او برمی‌گردد؛ باور به این که سرزمین الیدور، برای نجات و گریز از تاریکی، به رویاها و تصورات او نیاز دارد. رولند - در فصل میلبران - ، می‌بایست از دری عبور کند که وجود ندارد و پا به مکانی بگذارد که اصلاً نیست و باید باور کند با گذراندن همه این‌ها در ذهنش، می‌تواند از آن‌ها عبور کند. او به همراه میلبران، در شرایط بغرنجی قرار می‌گیرد؛ هر کدام به دنبال از دست رفته‌های خود هستند. رولند برادران و خواهرش را گم کرده است و میلبران سرزمینش را دارد از دست می‌دهد. او می‌بایست با تصور خود به دنبال دری باشد تا بتواند وارد تپه مرموز الیدور شود و اگر او انتخاب شده است که آن جا باشد، برای همین «باور» است.

اما این باور، در طول داستان، برای نگهداری از گنج‌ها و همین‌طور زنده نگه داشتن واقعه الیدور، تا هنگامی که فیندهورن - اسب تک شاخ نا آرام - برای نجات الیدور می‌آید، لازم است. پس این ابراز یقین مداوم، وارد مرحله تازه و دیگری می‌شود؛ خواهر و برادرهای رولند، پس از آن که از رخداد‌های الیدور فاصله می‌گیرند، آن را حاصل یک «خواب جمعی» می‌دانند که در یک شب، همگی با هم آن را دیده‌اند و هرچه زمان می‌گذرد، باور آن‌ها بیشتر مشمول زمان می‌شود، تا جایی که دیگر باور ندارند در جایی که گنج‌ها را مدفون کرده‌اند، ممکن است چیزی وجود داشته باشد و سرانجام «آن را محصول خیالات برادرشان می‌دانند. تنها کسی که در این میان، باور را در خودش حفظ می‌کند و برادرها و خواهرش را هم به این امر وامی‌دارد، رولند است. اگرچه در انتهای رمان، نقش کلیدی، به تنها خواهر رولند، یعنی هلن واگذار می‌شود و تنها اوست که طبق پیشگویی، می‌تواند فیندهورن را رام کند تا شیبه اساطیری‌اش، الیدور را نجات دهد، این رولند است که برادران

و حتی خواهرش را وادار به توجه و پذیرش نشانه‌هایی می‌کند که در فصل‌های مختلف، به عنوان پیش‌زمینه‌ای برای وقوع اتفاق اصلی - نوای فیندهورن - رخ می‌دهند.

## تعدد قهرمان‌ها

با این حال، وقتی چهار قهرمان رمان قرار است هر کدام یکی از گنج‌های چهارگانه را به دنیای واقعی بیاورند، این پرسوناژها دارای نقش مساوی و یک پارچه هستند. البته وقتی رولند نقش استثنایی‌تری به خود می‌گیرد یا هلن که تمام‌کننده ماجرا است، نقشش برجسته‌تر می‌شود، دو برادر دیگر خود به خود، به محاق می‌روند یا حداقل در نقشی بازدارنده یا مشکوک به سیر رخدادها، از آن‌ها استفاده می‌شود. این نکته نیز می‌تواند از همان دوپارگی رمان نشأت بگیرد که در واقع می‌توان حدس زد که نویسنده، در دو برهه مختلف، با دو ذهنیت متفاوت، به نوشتن این داستان دست زده است.



در آثار فانتزی‌ای که  
مخصوصاً از سویه‌های اسطوره‌ای  
در آنان استفاده شده باشد،  
اشیا کاربرد ویژه‌ای  
به عنوان نماد و تمثیل  
پیدا می‌کنند



## کاربرد اشیا و مکان - گنج‌ها

در آثار فانتزی‌ای که مخصوصاً از سوبه‌های اسطوره‌ای در آنان استفاده شده باشد، اشیا کاربرد ویژه‌ای - به عنوان نماد و تمثیل - پیدا می‌کنند. حتی گاه بدون در نظر گرفتن کاربرد نمادین و تمثیلی اشیا در آثار مختلف، اشیا بی‌مانند «شمشیر»، «جام» و «انگشتر» و غیره، از چنان بستر نمادینی برخوردارند که حتی در آثار فانتزی، کاربرد ساده آن‌ها نیز بار نمادین داستان را به تنهایی به عهده می‌گیرد. در «الیدور» نیز ما شاهد چنین نکته‌ای هستیم؛ چهار گنج این رمان - شمشیر، نیزه، سنگ و ظرفی که دیگ ترجمه شده است - که محور همه رخدادهای داستان هستند، چنین کاربردی دارند. این گنج‌ها، علی‌رغم این که دارای قدرت بسیاری هستند، چنان که تمام روشنایی الیدور به آن‌ها وابسته است، خاستگاه و توجیه نمادین آن‌ها و چرایی در کنار یکدیگر قرار گرفتن - شان، مشخص نیست. البته، نویسنده می‌کوشد داستان را به گونه‌ای پیش ببرد که اهمیت این

گنج‌ها، تنها در قدرت مرموزشان باشد، نه در توجیه خاستگاه نمادین آن‌ها، در اغلب فصل‌های کتاب، شاهد به رخ کشیده شدن این موضوع هستیم و تنها بر اهمیت قدرت این گنج‌ها تأکید می‌شود. اما این نکته هنوز باقی می‌ماند که باور این قدرت مرموز باشد، نه در توجیه خاستگاه نمادین آن‌ها، در اغلب فصل‌های کتاب، شاهد به رخ کشیده شدن این موضوع هستیم و تنها بر اهمیت قدرت این گنج‌ها تأکید می‌شود. اما این نکته هنوز باقی می‌ماند که باور این قدرت مرموز، بستگی زیادی به باور خود اشیا دارد.

تعداد این گنج‌ها نیز مسئله‌ای دیگر است. در واقع، تعداد این گنج‌ها مطابق با تعداد شخصیت‌های رمان تعیین شده است که البته ارتباط مستقیمی هم به چهار دژ سرزمین الیدور دارد، اما این تعدد گنج‌ها به تعدد شخصیت‌ها بدل شده است - یا برعکس - که این مسئله چنان که بیشتر گفتیم، هم باعث به محاق رفتن دو نفر از قهرمان‌های داستان شده است و هم جایگاه و توجیه دو گنج - دیگ و سنگ -، عجیب و مبهم می‌نماید.

## کاربرد اشیا و مکان - کلیسا

کلیسا، به طور معمول در ادبیات مسیحی، مکانی برای پناه بردن از گناه و پلیدی است و البته برای در امان قرار گرفتن و نجات پیدا کردن. اما در ژانر فانتزی و به ویژه ژانر ترسناک، کلیسا کارکردی دوگانه دارد. در این گونه از داستان‌ها، به خصوص در ژانری که حضور شیاطین و اجنه

مطرح است، همان قدر که کلیسای فعال، نماد امنیت و صلح و آرامش است، کلیسای متروک مأمونی برای لانه کردن شیاطین و انجام اعمال کفرآلود محسوب می‌شود. این تلقی را در بیشتر آثار ترسناک، به خوبی می‌توانیم ببینیم. در واقع کلیسای متروک، راهی به جهان و مخفیگاه مخوف شیطان و جن دارد که تمثیلی از بی‌ایمانی و آسیب‌پذیری فرد بی‌ایمان است. البته نویسنده به سهم خود، از این نکته به شکل دیگری استفاده کرده است. او نه تنها کلیسای متروک را به مثابه دروازه‌ای رو به جهانی دیگر - دنیای اساطیری الیدور - قلمداد کرده، بلکه «متروک» بودن را نوعی برزخ توصیف می‌کند که مرزی میان بودن و نبودن است. گویی این ساختمان نه برای دنیای واقعی - شهر منچستر - معنا و واقعیتی دارد و نه در سرزمین افسانه‌ای الیدور.

این ساختمان متروک، دروازه‌ای میان دنیای واقعی و خیال است که حتی از پشت سر دیده نمی‌شود. بیهوده نیست که وقتی قهرمان‌ها از سرزمین الیدور بازمی‌گردند، کلیسا برای همیشه پشت سرشان فرومی‌ریزد؛ گویی مسئولیتی را که به عنوان درگاه ورودی به دنیای افسانه داشته، به اتمام رسانده است و دیگر دلیلی برای حضورش در برزخ بودن و نبودن نیست؛ همان طور که در انتهای داستان نیز بعد از نوای فیندهورن، سرزمین الیدور در یک ساختمان نیمه مخروبه تجلی پیدا می‌کند تا قهرمان‌ها بتوانند گنج‌ها را به دژها برگردانند و آن سرزمین را از نیستی ابدی نجات دهند. این برزخ، هویت جمعی بشری است که یا رو به ویرانی می‌رود یا با پاسداری از گنج‌های آن، دوباره ساخته می‌شود.