

نقد و بررسی رمان «آرتمیس فاؤل و معمای زمان» اثر «آین کالفر»

دوستان و دشمنان مجازی سیاره‌ی زمین

حسن پارسایی

نام کتاب: آرتمیس فاؤل و معمای زمان
نویسنده: آین کالفر
برگردان: شیدا رنجبر
ناشر: افق
نوبت چاپ: اول ۱۳۸۸
شمارگان: ۲۵۰۰ نسخه
تعداد صفحات: ۵۹۲ صفحه
بهاء: ۸ هزار تومان



واقعیت‌های داستانی حتی اگر برگرفته از دنیای واقعی باشند، باز در بطن اثر متمایز و تا حدی متفاوت‌اند. ضمناً نوع ذهنیت‌ها و رویکرد نویسنده هم در پردازش و چگونگی آن‌ها دخیل است. اگر بپذیریم که هیچ دو انسانی و الزاماً هیچ دو نویسنده‌ای دنیا را عیناً مثل هم نمی‌بینند، در آن صورت برداشت دیگری از واقعیت‌های داستانی خواهیم داشت. اگر نویسنده رویکردی عملی تخیلی و فانتزیک هم به این مقوله‌ها داشته باشد، تعریف چنین عناصری و هم‌چنین ژانر و شاکله‌ی ساختاری اثر بسیار متفاوت‌تر خواهد بود. هر داستانی به‌طور هم‌زمان می‌تواند برگرفته از برخی الگوها و کلیشه‌های ذهنی دیگران و یا کاملاً متفاوت، متمایز، غرابت‌زا و بدیع باشد و همه‌ی این‌ها به میزان دانسته‌ها و نگره‌های فلسفی، انسانی، اجتماعی، سیاسی و زیباشناختی نویسنده بستگی دارد. رمان «آرتمیس فاؤل و معمای زمان» اثر «آین کالفر» به دلایلی و با توجه به این پیش‌گفته‌ها، نمونه‌ی قابل‌قیاسی برای بررسی چنین رویکردهایی است.

معمولاً در داستان‌ها و رمان‌های مربوط به جادو و جادوگری، چون علی‌الوجه برای توجیه خود مقوله‌ی «جادو» وجود ندارد، همه چیز بر مبنای تابع‌های ذهنی و اولیه‌ی خود نویسنده شکل می‌گیرد؛ پیش‌فرض‌ها و قراردادهای ذهنی آغازینی که ریشه در مجاز دارند، از طرف نویسنده ارائه می‌شود، مبنی بر این‌که مثلاً فلان کاراکتر داستان، دارای قدرت جادویی است و می‌تواند بر خلاف دیگران، برخی وقایع و رخداد‌های ناشدنی را ممکن و محقق سازد و یا مثلاً به علت ارتباط با جادوگران، از ویژگی معینی برخوردار است. این پیش‌شرط سبب می‌شود که طرح یا پیرنگ رخداد‌های داستان و روند شکل‌گیری همه چیز، از همان ابتدا عمدتاً با تأکید بر چنین تابعی آغاز گردد. این پیرنگ اساساً مکانیزمی تخیلی و فانتزیک دارد و در خدمت غایت‌مندی‌های معینی است که به صورت حقایق ضمنی و بطنی شده در رخدادها و آدم‌های داستان به تدریج شکل می‌گیرند.

در رمان «آرتمیس فاوول و معمای زمان» اثر «آین کالفر» به ارتباط کاراکتر محوری اثر با جن‌ها و دیوهای جادوگر اشاره می‌شود. این واقعیت داستانی مربوط به زمان حدوث حوادث رمان نیست، بلکه یک پیش‌شرط برون‌متنی و آغازین قبل از رمان است و به بازگشت آرتمیس از عالم برزخ- که وضعیتی قراردادی برای شروع رمان محسوب می‌شود- ارتباط پیدا می‌کند:

«باتلر تنها آدمیزادی بود که همه چیز را در مورد ماجراجویی‌های جادویی آرتمیس می‌دانست. در تمام این ماجراجویی‌ها همراهش بود و از این قاره به آن قاره با جن و پری‌ها و آدمیزادها جنگیده بود. ولی آرتمیس بدون او به برزخ رفته بود و وقتی برگشته بود، تغییر کرده بود. قسمتی از رئیس جوانش حالا جادویی بود و با چشم عسلی سروان هالی شورت به زمان خودش برگشته بود. آرتمیس هنگامی که از زمین به برزخ رفته و برگشته بود معلوم نیست چه‌طور توانسته بود چند رشته جادو از جن‌ها که هنگام جاری شدن زمان اتم‌های‌شان با او قاتی شده بودند، بدزدد» (صفحه‌ی ۴۱).

در همان آغاز رمان، مریض شدن مادر «آرتمیس» و بحرانی شدن موقعیت او بلافاصله نشان می‌دهد که نویسنده از قبل ارتباط «آرتمیس» با جن‌ها و دیوهای جادوگر را ترفند اولویت‌داری برای دست‌یابی به شیوه‌ی معالجه‌ی بیماری لاعلاج مادر او در نظر گرفته است. این نظریه که در خود هم جلوه‌ی عینی و عملی پیدا کرده، دلیلی بر اهمیت «تابع‌های ذهنی» اولیه‌ی نویسنده است که حوادث بعدی را یکی پس از دیگری پیش می‌برد.

برخی از کاراکترهای رمان، ترکیبی «انسان- ربات» دارند که نهایتاً نوعی تکنولوژی و فرآورده‌ی صنعتی مدرن متعلق به دنیای مجازی داستان هستند. این کاراکترها گاهی هم، به قهرمانان سریال‌های داستانی «کمیک استریپ» و قهرمانان فانتزیک سینما مثل «بتمن» و... بی‌شباهت نیستند: «هالی فکر کرد وقتش است تا آن‌جا که ممکن است از مثلاً جزیره دور شود. برای همین توی هوا خودش را جمع کرد و چمباتمه زد و بال‌هایش را در هوا پشش جفت کرد و مثل تیر در آسمان صبح رها شد» (صفحه‌ی ۸۶).

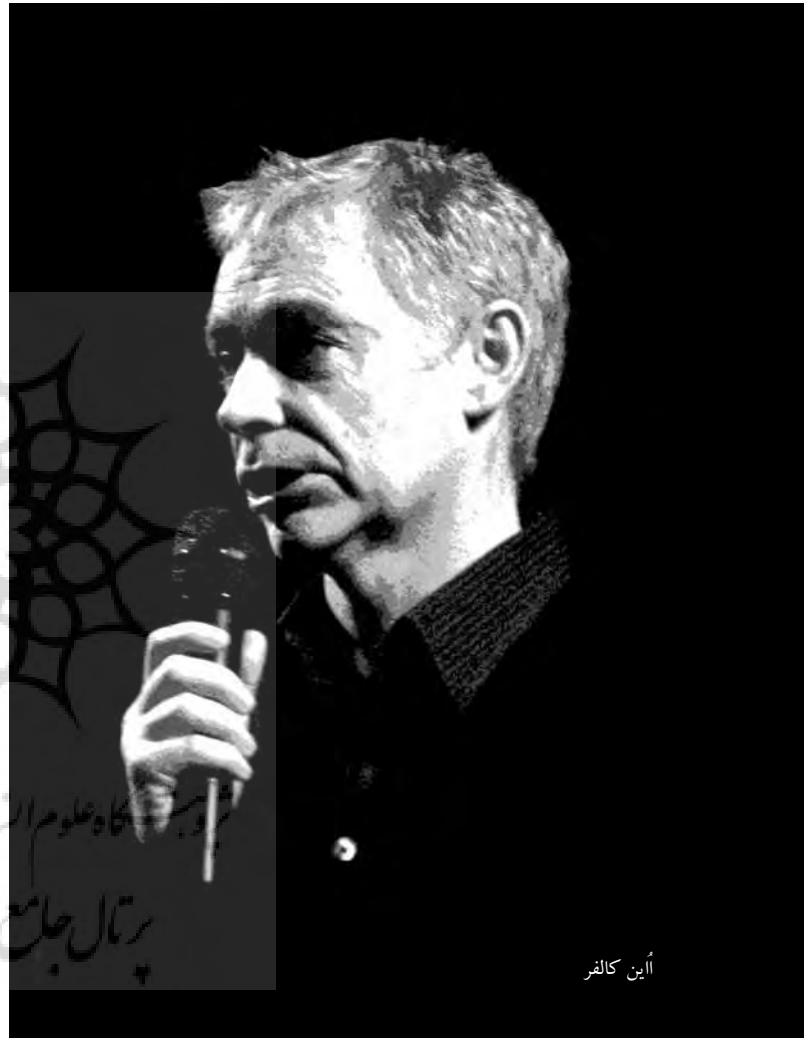
«هالی برای این که هر دوازده موتور بال‌هایش را چند بار روشن و خاموش کند و دستگاه‌هایش را کنترل کند، چندین بار پلک‌هایش را به هم زد و عضلات صورت و دست و پاهایش را حرکت داد. نقابش را بالا زد تا سرفه کند و...» (صفحه‌ی ۸۸).

«آین کالفر»، این طراحی‌ها را با الهام از فن‌آوری‌های تولیدات صنعتی الکترونیکی و مخابراتی جدید انجام داده و سعی کرده به شکلی ترکیبی و با تغییر دادن بعضی فانکشن‌ها، سیگنال‌ها و آیکون‌ها، از همه‌ی آن‌ها به قرینه‌ی «کار دستی»، استفاده‌ای «کار ذهنی» بکند: «آیکون ای‌میلی که روی نقاب هالی چشمک می‌زد، امضای آرتمیس بود. آرتمیس و هالی آیکون ای‌میل‌های‌شان را با رنگ علامت‌گذاری کرده بودند. سبز اجتماعی بود، آبی کاری و قرمز اضطراری، آیکون ای‌میل روی نقاب هالی قرمز روشن بود. هالی به آیکون چشمک زد و پیام کوتاه را باز کرد.

نوشته بود "مادر دارد می‌میرد. خواهش می‌کنم فوری بیا، شماره‌ی یک را بیاور» (صفحه‌ی ۹۱).

عشق به والدین و تلاش برای حفظ آن‌ها اولین علت موجه و وجاهت‌دار رمان برای شکل‌گیری بقیه‌ی الزامات طرح یا پیرنگ اثر به‌شمار می‌رود که با اشاره به موضوع محوری حفظ محیط‌زیست و کره‌ی زمین و موضوعات فرعی مهم دیگر که با تناسب و ارتباطی آشکار در چارچوب همین تم قرار گرفته‌اند، به کلیت رمان انسجام موضوعی و ساختاری قابل قبول و باورپذیری بخشیده است: هیچ حادثه‌ای از پیرنگ اثر بیرون نمی‌زند و هم‌چون نقشی ضروری با شاکله‌ی کلی اثر عجین شده است.

در این اثر دو دنیای مجازی و حقیقی در کنار هم و به‌طور هم‌زمان و حتی در ارتباط با هم وجود دارند و کاراکترهای رمان در هر دو دنیای مورد نظر زندگی می‌کنند. بخش مجازی با حیطه‌ی مجازی‌تری مثل دنیای جن‌ها و پریان نیز



آین کالفر

در آمیخته است:

«یک روز که یک کشتی به نظر پوسیده را تعقیب می‌کردند، کاملاً اتفاقی کشتی زباله‌های اتمی‌اش را روی زیردریایی آن‌ها خالی کرد و مادرش به شدت آسیب دید. آلودگی رادیواکتیو برای جن‌ها و پری‌ها خیلی سمی است و یک هفته پیش‌تر طول نکشید که مادرش مرد.» (صفحه‌ی ۹۲).

«این کالفر» موضوع جادو و جادوگری را که در پس‌زمینه‌اش دنیای جن‌ها و پریان قرار دارد، به عنوان یک دنیای مجازی، ضمیمه‌ی دنیای واقعی می‌کند و برای آن نیز فضاسازی و طراحی خاصی در نظر می‌گیرد که شامل نقشه‌ی جغرافیایی مراکز فعالیت روی زمینی و زیرزمینی جادوگران در مناطق مختلف است: «می‌تونم چند ساعتی مخفی‌ات بکنم. می‌گم داری مراسم تجدید جادوتو انجام می‌دی. اتفاقاً امشب ماه بدره و چند تا منطقه‌ی جادویی نزدیک دوبلین داریم. یه پیام کوتاه برای بخش هشت می‌فرستم» (صفحه‌ی ۹۳).

جادو در رمان «آرتمیس فاول و معمای زمان» کاربری مثبت دارد و در خدمت تشدید و تقویت آرمان‌خواهی‌ها است. در این رمان جادوگران که اعقاب‌شان جن و پری هستند، در قبال بی‌توجهی انسان‌های روی زمین که زمینه‌ی نابودی این سیاره را فراهم کرده‌اند، همواره می‌کوشند که زمین و زمینیان را از نابودی و شر نجات دهند. در نتیجه، جای خیر و شر و زیبایی و زشتی در این اثر به شکل پارادوکسیکالی و نیز با تغییر ماهیتی‌شان عوض شده است. این‌جا جن و پریان جادوگر، خیراندیش و نیکویی طلب‌اند، ولی انسان‌ها خودخواه و نابودگرند. یکی از انسان‌های نابودگر می‌گوید:

«ما عاشق آدم‌ها هستیم و حاضریم هر کاری بکنیم که مطمئن بشیم ما، به عنوان یه نژاد تا اون‌جایی که ممکنه پیش‌تر در قید حیات باشیم. این سیاره منابع زیست‌محیطی محدودی داره و من یکی که می‌گم ما باید اونا رو برای خودمون نگه داریم. چرا باید آدم‌ها گرسنه بمونن در حالی که این حیواناتی احمق دارن روز به روز چاق‌تر می‌شن؟ چرا باید آدم‌ها از سرما یخ بزنن در حالی که حیواناتی پوست‌های گرم و نرمشون راحت بگردن؟» (صفحه‌ی ۳۸۱).

این غایت‌مندی رمان که نوع نگرش انتقادی و آسیب‌شناسانه‌ی نویسنده را به موجودات زنده‌ی کره زمین نشان می‌دهد و براساس نگره‌های زیست‌محیطی شکل گرفته است، در کلیت خود تا حدی مانیفستی داستانی برای «مفید بودن دروغین انسان» هم هست؛ گفت‌وگوی «فلی» جادوگر و «آرتمیس» بیانگر این واقعیت است:

«فلی اول فقط گفت: جادو. بعد مفضل توضیح داد.

– جادو، از زمینه که برانگیخته می‌شد و وقتی زمین دیگه نتونه این همه آلودگی رو حل کنه، قطعاً جادو هم آلوده و متعفن می‌شه. طلسم‌تراپی تقریباً بیست سال پیش برای اولین بار در لینفن چین ظاهر شد. آرتمیس سرش را تکان داد. منطقی بود. لینفن به خاطر میزان بالای آلودگی‌اش شهرت داشت. از آن‌جا که مرکز صنعت زغال‌سنگ چین بود، هوای شهر مملو از آلودگی‌های مختلف بود، از خاکستر گرفته تا مونوکسیدکربن و اکسید نیتروژن و ترکیبات مواد آلی ناپایدار و آرسنیک و سرب» (صفحه‌ی ۱۱۰).

نویسنده با ترکیب دو دنیای واقعی و غیرواقعی یا به عبارتی با هم‌آمیزی حقیقت و مجاز، ترکیبی فانتزیک ارائه می‌دهد که با وجود متمایز و نامتعارف بودن تا حد زیادی طنزآمیز، مفرح و شادی‌بخش است و اغلب لبخند را بر لبان خواننده می‌نشانند. به توصیف او درباره‌ی «دیو شماره یک» که از عالم مجاز وارد دنیای واقعی آدم‌ها می‌شود، توجه کنید:

«وسط راه یک دفعه یادش آمد و با یک طلسم ریخت عوض کن لباس تنش کرد. حالا هر آدم‌زادی که اتفاقی چشمش به راه ماشین‌رو جلو خانه می‌افتاد، پسرچه‌ای را می‌دید که با لباسی بلند و حلقه‌ی گلی که به گردنش آویزان است و سلاله سلاله به طرف در اصلی عمارت می‌آید، شماره یک این لباس را که مال هیپی‌های قرن گذشته بود، در یکی از فیلم‌های آدم‌زاده‌ها دیده و فکر کرده بود با پوشیدن آن ظاهرش تهدیدآمیز نیست» (صفحه‌ی ۱۴۶).

«کالفر» به این دنیاها دوگانه یک دنیای مجازی سوم هم می‌افزاید و آن «سفر زمانی» آرتمیس و یاران دیو و جن‌اش است که به گذشته بر می‌گردند و ناظر بر دوران زندگی خود می‌شوند. این سفر به شکل یک واقعیت داستانی و طی چند رفت و برگشت که در قالب فلاش‌بک‌ها و «فلاش‌فوروارد»ها رخ می‌دهد، نشان داده شده است؛ یعنی «آرتمیس» به شکلی ادامه‌دار و زنده این دوره‌های زندگی‌اش را عملاً می‌بیند و حتی گاهی قریبه و همتای خود را سرزنش می‌کند (صفحه‌ی ۲۵۹).

این نگره‌ی «کالفر» نوعی «بازی ذهنی با زمان» و بدل‌سازی ثانویه برای کاراکتر است:

«آرتمیس بزرگ‌تر یک قدم عقب رفت، به‌طور غریزی ترسیده بود. بیش‌تر قسمت‌های مغزش این پیام را به ترس و درد تعبیر کردند. پوستش مضمئن شد و مجبور شد با تمام غرایزش بجنگد تا فرار نکند و پنهان نشود.

آرتمیس بچه دستش را به طرف لمور دراز کرد و کیسه پلاستیکی را جلوی بینی‌اش تکان داد، لمور نرمه



انگشت‌هایش را روی میج آرتمیس گذاشت» (صفحه‌ی ۲۳۱).

ترفندهای جادویی جادوگران رمان گاهی از طریق کلام و به شکل تلقین رخ می‌دهد و در آن‌ها کوشش برای بازیافت نیروهای روحی و روانی و اعتلای انسان برجسته شده و همین به رمان جذابیت عاطفی خاصی بخشیده است: «دست و پاتو جمع کن، مثلاً حرفه‌ای هستی... بدنت داره با ذهنت مقابله می‌کند، بهش توجه نکن» (صفحه‌ی ۲۲۱).

نگرش نویسنده به عناصر و اجزاء ساختاری رمانش استقرایی است. هنگام توصیف به همه‌ی جزئیات نظر دارد و بر آن است با این نگاه و از طریق انعکاس کامل دقیق وضعیت بیرونی و درونی آدم‌ها و نیز تأکید بر ابزار و اشیاء و خصوصیات محیط و مکان‌های گوناگون به خواننده بقبولاند که دنیای مجازی رمانش یک دنیای واقعی است و موجودیت دارد و کثرت و هماهنگی همه‌ی اجزاء و عناصر آن نمی‌تواند صرفاً تخیلی و مجازی تلقی شود. او گاهی برای بخش‌هایی از داستانش نقشه‌ی جغرافیایی و حتی آدرس و نشانه‌هایی در نظر می‌گیرد تا واقعیت‌های داستانی‌اش به مکان، شهر یا کشوری منتسب شود و الزاماً واقعی جلوه نماید. چون موضوعش به همه‌ی دنیا مربوط است، در انتخاب نشانه‌های دنیای وحش نیز دقت دارد. او به این ترتیب، همگانی بودن و همپوشی وجهت‌دار موضوعش را به گونه‌ای استنادی به اثبات می‌رساند: «شیردریایی ژاپنی»، «دلفین رودخانه‌ای یانگدره»، «روباه بالدار گونام» و «ببر بالی» (صفحه‌ی ۳۳۸)، «ببر خزر» (صفحه‌ی ۳۵۴)، «لمور ماداگاسکاری» (صفحه‌ی ۱۱۲)، «بز کوهی کوه‌های پیرنه»، «گرگ هونشوو» و «زرافه‌ی کوگاش» (صفحه‌ی ۳۵۸).

نویسنده با توصیف دقیق و نشان دادن جزئیات، این احساس را که رمان او یک مستند داستانی از دنیای مجازی خود داستان است و شیوه‌ی او هم چیزی نیست جز انعکاس آن چه وجود دارد- به مخاطب منتقل می‌کند:

«درست وقتی که لندور داشت از میان دروازه‌ی فولادی می‌گذشت، آرتمیس دیگر هیچ چین و چروکی در استراتژی‌اش نداشت که بخواهد صافش کند، برای همین دو دقیقه باقی مانده بعد را برای طرح یکی دیگر از رمان‌های عاشقانه‌اش گذاشت که هر از گاهی با نام مستعار ویولت تسیر می‌نوشت. یک نگهبان با قد و قواره‌ای به اندازه‌ی باتلر دروازه را باز کرد و اجازه داد از زیر تاقی قوسی شکل که ارتفاعی چهار متری داشت رد شوند. آرتمیس چشم‌هایش را خوب باز کرده بود و نگهبان‌های مسلح را که در مجتمع ده تجربی گشت می‌زدند و موقعیت ژنراتور و خوابگاه و کارکنان را در ذهنش ثبت کرد» (صفحه‌ی ۳۳۶).

نگرش متناقض و نامتعارف نویسنده به روایت یک داستان مجازی و غیرواقعی و نیز تلاش هم‌زمان او برای واقعی جلوه دادن آن در همان دنیای مجازی داستان، جزء ویژگی‌های اثر محسوب می‌شود و رمان را برای خواننده باورپذیر و انکارنشدنی جلوه می‌دهد.

وقتی قرار است داستانی تخیلی و شگفتی‌زا باشد این الزام پیش می‌آید که همه‌ی اجزاء و عناصرش چنین ویژگی‌هایی داشته باشند و موضوع منحصر به کاراکترها یا کلیت داستان نیست. نمی‌توان پذیرفت که کاراکترها تخیلی پردازش شوند، ولی فضای اثر رئالیستی باشد، در چنین شرایطی ژانر و شالوده‌ی آن از هم می‌پاشد و دوگانگی یا چندگانگی پیش می‌آید. «این کالفر» با آگاهی از این موضوع، عناصر و اجزاء مدرن و امروزی را وارد داستان غیرواقعی خود می‌کند، و هم‌زمان همه را از ذهن مخیل‌اش عبور می‌دهد و به آن‌ها وجوهی تخیلی و فانتزی می‌بخشد.

نویسنده در ارتباط با عناصر تخیلی داستان نیز دارای همین رویکرد است. او می‌کوشد چنین موجوداتی را از قالب‌های مرسوم و کلیشه‌شده‌ی داستان‌های دیگر مصون بدارد و خودش با ترفندهای نو و جذاب آن‌ها را خلاقانه بیافریند. او هم‌ارز با خصوصیات کلی موجودات داستانی، به داشته‌های فردی و جزئی آن‌ها نیز توجه می‌کند و همین‌ها رمان را آکنده از زیبایی و شگفتی نموده است:

«موهای دورف‌ها در واقع مثل آنتن‌هایی هستند که دورف‌ها از آن برای پیدا کردن مسیرشان در تونل‌های تاریک استفاده می‌کنند، گرچه این نژاد مبتکر با توجه به قابلیت انعطاف‌پذیری‌شان از آن‌ها به عنوان کلید هم استفاده می‌کند. شکی نیست که چندکاره‌های مناسب‌تر بود، ولی آرتمیس نمی‌توانست ریسک کند و آن را از زیر دستگاه‌های امنیتی بگذراند. دستمال نمدار می‌توانست موها را تا وقتی لازم‌شان داشتند مرطوب و انعطاف‌پذیر نگه دارد. آرتمیس اولین مو را در آورد، نم سرش را پاک کرد و توی قفل قفس کرد و نگهش داشت تا شکل دندانه‌ها را به خودش بگیرد. به محض این‌که احساس کرد مو سفت شد کلید را چرخاند و در باز شد» (صفحه‌های ۴۰۱ و ۴۰۲).

این شگفتی‌ها را در نوع خاصیت مواد خنثی‌کننده‌ی جادو نیز می‌بینیم که نمونه‌ای از قراردادهای ذهنی طنزآمیز و شوخ‌طبعانه‌ی نویسنده است، با این تفاوت که به‌طور هم‌زمان یک انگیزه‌ی جدی داستانی در پس‌زمینه‌ی خود دارد و به جای وحشت‌آفرینی، فضای رمان را به گستره‌ای آزمایشگاهی برای شناخت خواص و کاربردهای مواد، اشیاء، ابزار، مکان‌ها، دستگاه‌ها، آدم‌ها، جن و پری‌ها و دیوها و حیوانات و جانوران و حتی خود مقوله‌ی جادو و جادوگری و عناصر و مواد خنثی‌کننده‌ی آن‌ها در حوزه‌ی آزمایشگاهی بزرگ و بی‌کران دنیای عینی و ذهنی تبدیل کرده است، تا با شوخ‌طبعی، شگفتی‌های دیگری به غراب‌های داستان بیفزاید؛ موقعیت طنزآمیز و داستانی زیر که نمونه‌ای از توانمندی ذهن فانتزیک و طنزآمیز «کالفر» است، خلق شگفتی‌های تازه از موضوعات و عناصر ساده را به گونه‌ای هنرمندانه و باورپذیر آشکار می‌سازد؛ در این موقعیت؛ «هالی» جادوگر که «آرتمیس» و انسان را دوست دارد به گونه‌ای ساده، طنزآمیز و شگفت‌انگیز دچار دردسر می‌شود، زیرا نویسنده، مقوله‌ی مجازی جادو را عنصری مادی می‌پندارد که در بدن موجودات جریان دارد و قابل خنثی شدن هم هست:

«هالی هر طور شده بود سرش را بالا آورد و چشم‌هایش را درست وقتی پاک کرد که دید در چوبی را روی بشکه گذاشتند و جلو نور سفید را گرفتند. با تأسف گفت کاش کلاخود داشتیم، کاهش لاقل کلاخود داشتیم. بعد در محکم شد. چربی از راه یقه کم‌کم وارد لباس سرهمی‌اش و در تمام منافذ صورت و سوراخ‌های گوشش نفوذ کرد. طلسمی که توی چربی‌ها بود مثل ماری موزی پیچید و جلو جادویش را گرفت» (صفحه‌های ۴۹۶ و ۴۹۷).

توصیف‌های خلاقانه‌ی نویسنده، شوخ‌طبعی او را هم به اثبات می‌رساند و نشان می‌دهد که او چگونه از وضعیت هولناک و خطرناک، موقعیتی طنزآمیز و داستانی می‌آفریند: «هر جا که جادو می‌خواست زخم‌هایش را شفا بدهد مارهای طلسم همان‌جا جمع می‌شدند و جرقه‌ها را قورت می‌دادند» (صفحه‌ی ۴۹۷). در جاهایی از رمان «جادوی خوب» به عنوان نیرویی متعارض و متقابل در برابر «جادوی بد»، کاربری عملی تخیلی پیدا کرده است، زیرا نویسنده نگرش استقرایی به چنین مقوله‌ای دارد و در نتیجه، رویکرد کلی‌نگر قصه‌ها و داستان‌های قدیمی، در این اثر غایب است؛ این خصوصیت سبب شده تا مکانیزم استقرایی، چگونگی تأثیرات جادویی و قابلیت جبرانی و نیز خاصیت ترمیمی آن، روی اعضا و جوارح بدن نشان داده شود و جادوگری جریانی الکترونیکی، الکتریکی و مکانیکی به نظر آید و ضمناً نوعی «جراحی ذهنی روی اندام‌ها» جلوه کند:

«جرقه‌های جادو از نوک انگشت هالی جاری شدند و آرتمیس را مثل پیل‌های در بر گرفتند. آرتمیس مثل نوزادی که توی پتویش پیچیده باشند، احساس آسایش و آرامش کرد. تمام دردهایش از بین رفتند و دو سر ترقوه شکسته‌اش ابتدا کنار هم قرار گرفت و بعد به هم جوش خورد و محکم شد» (صفحه‌ی ۵۶۴).

رمان «آرتمیس فالو و معمای زمان» هم عملی تخیلی است و از داده‌ها و داشته‌های قصه‌ها و داستان‌های کهن و

آرکئیک^۱ صرفاً تخیلی و فانتزیک وام می‌گیرد. نویسنده موفق می‌شود هر دو ژانر را با هم ترکیب و همه را حول ژانر «علمی تخیلی فانتزیک» شکل‌دهی نماید. او اجزاء و عناصر متنوع و مدرنی را وارد زمینه تخیلی رمان می‌کند تا مظاهر تعقل و تخیل را با هم بیامزد و نهایتاً از ویژگی‌های علمی که همان حس‌آمیزی مبنی بر مشاهده و تجربه‌ی آزمون‌های ذهنی و داستانی است، برخوردار کند. عناصر و اجزاء کاربردی و کارکردی این رمان، متنوع و زیاد هستند. در این رابطه می‌توان به داده‌های زیر اشاره نمود که نشانگر ارتقاء خلاقیت و نوآوری در حوزه‌ی رمان نوجوان است: «فایل صوتی» (صفحه‌ی ۵۵)، «ردیاب‌های پرتویی» (صفحه‌ی ۶۹)، «اسلحه نوترونی» (صفحه‌ی ۴۶)، «مبدل‌های جستجوگر» (صفحه‌ی ۱۸۹)، «اسکنر انگشت‌نگار» (صفحه‌ی ۱۹۵)، «تف شبرنگ» (صفحه‌ی ۲۰۷)، «تونل زمان» (صفحه‌ی ۲۴۰)، «نیمه‌شفاف شدن کاراکترها» (صفحه‌ی ۱۹۷)، «قفل‌های بیولوژیکی» (صفحه‌ی ۲۷۵)، «مینی‌کویر» (صفحه‌ی ۲۷۶)، «زبان جنی و حتی ارائه‌ی واژه‌های از آن» (صفحه‌ی ۲۸۷)، «سیگار قارچ» (صفحه‌ی ۲۹۹)، «دکمه انفجاری» (صفحه‌ی ۳۲۶)، «اسکنر مادون قرمز» (صفحه‌ی ۳۲۲)، «باران الماس» (صفحه‌ی ۴۲۷)، «کواگو- نصف اسب و نصف گورخر» (صفحه‌ی ۴۵۲)، «شاتل لیزردار» (صفحه‌ی ۵۸۳)، «نشانگر لیزری ارتقاء یافته» (صفحه‌ی ۵۶۰)، «جادوی جنی» (صفحه‌ی ۵۰۴)، «تصویرگر حرارتی» (صفحه‌ی ۵۴۰) و... تشبیه‌ها و ترکیب‌های زیبا که فن‌آوری ذهنی و تخیلی نویسنده را به اوج می‌رساند:

«هالی تصمیم گرفت بحث را خاتمه بدهد، برای همین با کنترل از راه دور، دریچه‌ی خروج را باز کرد و گیره‌های اتصال را رها کرد. داد زد: "کمربندها رو ببندین، آقایون!" و شاتل کوچک را یک دفعه با شیبی تند در چاهک گول‌آسا انداخت، مثل دانه فندقی که توی دهان اسب آبی گرسنه‌ای بیندازند» (صفحه‌ی ۲۸۸).

در جغرافیای مکان‌های ذهنی رمان که برای جای‌دهی و هویت‌بخشی به عناصر و موضوعات داستانی به کار گرفته شده‌ی کشورهای زیادی از جمله آلمان، ایرلند، استرالیا، روسیه، مراکش، آفریقای جنوبی و... نقش دارند و این ثابت می‌کند نویسنده در اثرش، بخش بزرگی از دنیا را در رابطه با آدم‌ها و موضوعات رمان به قیاس درآورده است. رگه‌های طنز که ناشی از شوخ‌طبعی و شوخ‌نگاری طنزآمیز و فانتزیک نویسنده است در سراسر رمان به چشم می‌خورد. ضمناً «این کالفر»، مقوله‌ی جادو را تا حدی علمی و قاعده‌مند جلوه می‌دهد، طوری که هر گونه ناواردی و عدم مهارت در اجرای آن، نتایج متناقض فاجعه‌بار یا کمیک به بار می‌آورد:

«جادو نیرویی وحشی بود و باید کنترل می‌شد. اگر آرتمیس می‌گذاشت افکارش از این شاخه به آن شاخه بپرند، جادو هم با افکارش از این شاخه به آن شاخه می‌پرید و وقتی چشم‌هایش را باز می‌کرد می‌دید مادرش هنوز مریض است، ولی موهایش رنگ دیگری شده‌اند» (صفحه‌ی ۴۸)

در رمان «آرتمیس فاول و معمای زمان» اثر «این کالفر» گرچه رخداد‌های رمان در کل روندی پیش‌رونده و اساساً خطی دارند؛ ولی بر جابه‌جایی عامدانه و شکست زمان و با محوریت رفت و برگشت‌های ذهنی شکل‌دهی شده‌اند، این سبب شده است که همواره با دو روند خطی متناقض و هم‌زمان روبه‌رو شویم که یکی رو به جلو و به سوی پایان اثر و دیگری به عقب و به آغاز و حتی به ماقبل شروع حوادث رمان سمت‌وسو پیدا کرده است و هر دو در حقیقت مکمل هم هستند و به شکل دوسویه‌ای به همدیگر غایت‌مندی و الزام می‌بخشند. ضمناً ارتباط عاطفی و ذهنی خواننده را از سطح به ژرفای اثر می‌برند و نهایتاً شاکله‌ی کلی رمان، غایت‌مندانه‌تر و هنرمندانه‌تر می‌شود. اگر این ترفند ساختاری را با خود موضوع محوری اثر که تأکید زیاد و تأمل‌آمیزی بر حفظ محیط زیست و موجودات کُره‌ی زمین دارد به قیاس درآوریم، به تناسب و هماهنگی موضوع و ساختار پی می‌بریم، چرا که هر دو، وجوهی اندیشه‌ورزانه دارند.

رویکرد «ماتریکسی»، نویسنده که مبتنی بر شکل‌دهی معین کاراکترها، فضا، رخدادها و انتقال وجود مضاعف آن‌ها از زمان حال به گذشته و متعاقباً برگرداندن‌شان به زمان حال است و نیز ارائه‌ی چشم‌اندازهای معین از رخداد‌های متفاوت در محدوده‌های گوناگون جغرافیایی زمین و حتی زیر زمین و اعماق اقیانوس‌ها و جای‌دهی همه‌ی این‌ها در یک فضای علمی تخیلی الکترونیکی، اینترنتی و ماهواره‌ای و سپس ارتباط این دنیای تخیلی با قلمرو جن‌ها، دیوها و پریان به خلق یک اثر خاص و نامتعارف منجر شده که پُر از شکست زمان و رفت و برگشت‌های مکرر به گذشته و زمان حال است و این رخدادها را تأویل‌پذیر کرده و ذهن مخاطب را هم به مابه‌ازاهای مشابهت‌دار ارجاع می‌دهد. در دنیای مجازی رمان، برای واقعیت‌ها و عارضه‌مندی دنیای مدرن و واقعی قرینه‌سازی شده و برخی مقیاس‌های زمانی نیز بزرگ‌نمایی شده‌اند:

«فلی کارهای زیادی در این سه سال کرده بود، ولی برای هالی چند ساعت بیش‌تر نگذشته بود، درست است که سنش بالا نرفته بود، ولی احساس می‌کرد این سال‌ها را از او در دیده‌اند. روان‌شناس پلیس زیر زمین به هالی گفته بود مبتلا به افسردگی ناشی از سفر انتقال به زمان گذشته شده است و برایش تزیق‌هایی تجویز کرده بود که سر حال بیاید» (صفحه‌ی ۶۲).

رویگرد فانتزیک به دنیای داستان وجود موجودات پُر غرابت، عظیم‌الجثه و ترسناک یا کمیک را اقتضا می‌کند. این موجودات در اصل ابزار و عناصری داستانی‌اند که از لحاظ کاربری در طرح و نیز از نظر پدیدارشناسی بر میزان مهارت و توانمندی بصری و ذهنی نویسنده دلالت دارند. در حقیقت نقاشی‌ها و مجسمه‌هایی تخیلی محسوب می‌شوند که او به عنوان یک انیماتور متن‌نگار در بطن اثرش و بعد از نقش‌دهی‌شان نهایتاً به آن‌ها حرکت و زندگی می‌بخشد. این موجودات نیابتی که توسط ذهن نویسنده داخل متن می‌شوند، هر کدام برای به اثبات رساندن بخشی از ترکیب کلی داستان و «حقیقت‌بخشی» و باورپذیر شدن کلیت موضوع، کاربری پیدا می‌کنند و هر چه شگفت‌انگیزتر باشند رمان بدیع‌تر و از لحاظ طراحی و خلاقیت‌های ذهنی در مرتبت بالاتری قرار می‌گیرد.

«این کالفر» در رمان «آرتمیس فاوول و معمای رمان» بی‌آن‌که ارتباط برخی موجودات خیالی و فانتزیک دنیای مجازی داستان‌ش را با واقعیت‌های دنیای مدرن قطع نماید، آن‌ها را با رعایت همه‌ی الزامات تخیلی و فانتزیک‌شان به گونه‌ای بی‌بدیل و غرابت‌زا می‌آفریند؛ «کالفر» هم‌زمان به مسائل پیرامونی و زیست‌محیطی هم اشاره دارد و با زمینه‌سازی مستندگونه‌ای موجودات تخیلی رمان را باورپذیر می‌کند. او از این طریق آن‌ها را به صورت واقعیت‌های داستانی درمی‌آورد و از لحاظ زیبایی‌شناختی به آن‌ها و جاهت حقیقی قابل توجهی می‌بخشد:

«کراکن‌ها را چنین جاهایی می‌شود پیدا کرد که مثل انگل‌هایی غول‌آسا کف دریا چسبیده‌اند و با آبشش‌های‌شان فضولات و زباله‌های شهرها را می‌مکنند و با تخمیر در معده‌های بزرگ‌شان به گاز متان تبدیل می‌کنند. اگرچه زباله‌های آدمیزادها باعث نجات‌شان می‌شود، ولی مایه بدبختی‌شان هم هست، چرا که میزان رو به افزایش سموم موجود در آن‌ها باعث نازایی و عقیم شدن‌شان می‌شود، به طوری که این روزها حدود شش تا از این موجودات قدیمی در اقیانوس‌ها باقی مانده‌اند» (صفحه‌ی ۶۶).

رمان از حرکت، تجربه‌ی ذهنی و در نتیجه حس‌آمیزی زیاد برخوردار است و موقعیت‌های متنوع آن زمینه را برای دیدن موجودات و اشیاء و اتفاقات عجیب و نیز رنگ‌های گوناگون و ترکیبی و نیز استشمام بوهای مطبوع و نامطبوع و ضمناً احساس لمس اشیاء، مواد و حتی موجودات و هم‌زمان شنیدن اصوات موسیقایی یا ناهنجار و هراس‌انگیز و گاه مضحک و خنده‌دار فراهم می‌کند، یعنی کاملاً همه‌ی حس‌های مخاطب را همانند کاراکترهای رمان تحریک می‌کند و به کار می‌گیرد. همین حس‌آمیزی و تشدید حواس، زمینه را برای هر چه تخیلی‌تر شدن عناصر و رخدادهای داستانی و نیز تعمیق وجوه عاطفی و اندیشه‌ورزانه‌ی آن‌ها فراهم نموده است.

گاهی حوادث رمان از لحاظ تخیلی به رخدادهای رمان و فیلم «آریاب حلقه‌ها» شباهت پیدا می‌کنند که خود نویسنده هم به آن اقرار می‌کند (صفحه‌ی ۸۶). گاهی هم وقایع علمی تخیلی و نیز شیوه‌های مبارزه و تعقیب و گریزها و استفاده از وسایل نقلیه‌ی هوایی و آبی و زمینی، بخش‌های محدودی از آن را- مخصوصاً در پایان رمان- به حوادث و شاکله‌ی فیلم‌های جیمز باند نزدیک می‌کند که اتفاقاً خود نویسنده این را هم می‌پذیرد؛ چون چنین شباهتی توسط او احساس می‌شود (صفحه‌ی ۳۵۹).

رمان در پایان به تقابل قهرمان و ضد قهرمان می‌انجامد و پس از جدال‌های پی‌درپی و ارائه‌ی ترفندهایی که هر بار لیاقت و اقتدار نسبی یکی را بر دیگری به اثبات می‌رساند، به شکل دوسویه‌ای ادامه می‌یابد و البته غایت‌مندی‌ها و اهداف اولیه‌ی رمان که این اثر برای تحقق آن‌ها شکل می‌گیرد، همگی محقق می‌شوند، ولی پیروزی نهایی بر ضد قهرمان به تعویق می‌افتد.

از آنجایی که طرح یا پیرنگ رمان ساده و موضوع اصلی هم مبتنی بر تلاش «آرتمیس» برای نجات مادر و پدرش محدودیتی آشکار دارد، طولانی بودن بیش از حد رمان (۵۸۸ صفحه) موجه به نظر نمی‌رسد و کثرت رخدادهای فرعی و نیز تأکید زیاد روی آن‌ها به رغم جذابیت و گیرایی‌شان بیش از ظرفیت الزامی موضوع است.

رمان با آن‌که طولانی است از لحاظ شخصیت‌پردازی ضعیف است، زیرا اکثر پرسوناژها لابه‌لای حوادث متعدد و گوناگون مخفی و کمرنگ شده‌اند و برجستگی رخدادها و مخصوصاً زبان طنزآمیز اثر از بی‌واسطگی واقعیت‌های داستانی کاسته و کاراکترها را زیر لفت و لعاب کنایه و تلویح و اغراق پوشانده است.

در بسیاری از موقعیت‌ها کاراکترمحوری اثر «آرتمیس» اساساً از لحاظ رفتاری «نوجوان» نیست، بلکه یک «جوان» توانمند و باهوش به نظر می‌رسد. با وجود این همان‌طور که قبلاً اشاره شد طرح و پیرنگ اثر گرچه ساده است، ولی انسجام دارد و حوادث و آدم‌ها و مکان‌ها در آن توجیه‌پذیر و باورپذیر شده‌اند و کلیت اثر از لحاظ حس‌آمیزی قابل تعقیق است. ضمناً خلاقیت‌های ذهنی و تخیلی نویسنده جزو برجستگی‌ها و ویژگی‌های رمان محسوب می‌شوند.

پی‌نوشت: