

مقایسه‌ی رمان *سلحشوران پارله‌آن* و *هری پاتر* بر اساس رویکرد اسطوره‌ای

زینب شیخ حسینی*

دانشگاه حضرت نرجس (س) رفسنجان

آرزو پوریزدانپناه**

دانشگاه یزد

چکیده

فانتزی گونه‌ای ادبی است که در قرن اخیر، در واکنش به خردگرایی به وجود آمده است و در آن حوادث، شخصیت‌ها و موقعیت‌ها خارج از باور ما ساخته می‌شوند. فانتزی‌ها به خوانندگان خود امکان قیاس بین دنیاهای متفاوت را می‌دهند. این ویژگی فانتزی با توجه به خصوصیات دوره‌ی نوجوانی سبب شده است که این ژانر، مورد اقبال نوجوانان قرار گیرد. در پژوهش حاضر، سعی شده با استفاده از شیوه‌ی تحلیل محتوا، به مقایسه‌ی فانتزی *هری پاتر* اثر جی. کی. رولینگ و *سلحشوران پارله‌آن*^(۱) نوشته‌ی سیدعلی خواسته، براساس رویکرد اسطوره‌ای پردازیم تا به این سؤالات پاسخ دهیم که آیا مفاهیم و موقعیت‌های اسطوره‌ای و جادویی در این دو اثر به روایت داستان انسجام بخشیده است و می‌توان رمان *سلحشوران پارله‌آن* را نمونه‌ی موفق فانتزی ایرانی در مقابل *هری پاتر* شناخت؟ بررسی‌ها نشان می‌دهد روایت اسطوره‌ای در ارتباط با سایر اجزا، به این داستان‌ها انسجام بخشیده است. *سلحشوران پارله‌آن* را می‌توان نمونه‌ی موفق فانتزی ایرانی دانست.

واژه‌های کلیدی: *سلحشوران پارله‌آن*، طرح، فانتزی، *هری پاتر*.

۱. مقدمه

فانتزی گونه‌ای ادبی است که در دوره‌ی معاصر، در واکنش به خردگرایی و منطقی که بر زندگی بشر تسلط داشته است، پیدا شده و از نیمه‌ی دوم قرن بیستم گسترش یافته است. داستان‌های فانتزی دنیایی متفاوت از دنیایی که در آن زندگی می‌کنیم، پیش پای ما می‌گذارند. در دنیای فانتزی، قوانین دیگری حاکم است که گاهی شگفت‌تر و لذت‌بخش‌تر

* استادیار زبان و ادبیات فارسی zsheikhhosseini@gmail.com (نویسنده‌ی مسئول)

** استادیار زبان و ادبیات فارسی pooryazdanpanah@yazd.ac.ir

از قوانین طبیعی است و گاه متنوع‌تر. «فانتزی دگرگونی نمادین واقعیت از منظر چشم یک زیاشناس است که ابعاد جدید و نامنتظری از واقعیت را بیان می‌کند.» (محمدی، ۱۳۷۸: ۱۵۷) این ویژگی فانتزی باتوجه‌به خصوصیات دوره‌ی نوجوانی سبب شده است که این ژانر با اقبال نوجوانان روبه‌رو گردد. نوجوانان از ورود به دنیایی که در آن محدودیت‌های جهان واقعی وجود ندارد، احساس لذت می‌کنند؛ از این‌رو، شاهدیم که پرفروش‌ترین رمان‌های نوجوان در این ژانر نگاشته شده است. هری‌پاتر به‌عنوان یکی از برترین و پرمخاطب‌ترین رمان‌های فانتزی نوجوان در جهان شناخته شده است. این اثر که با استقبال بی‌نظیری در جهان مواجه شده را رولینگ به نگارش درآورده است. جوآن کاتلین رولینگ در ۳۱ ژولای ۱۹۶۶ از پدر و مادری در طبقه‌ی متوسط شهر کوچکی از انگلستان متولد شد. والدین او اغلب برای جوانی و خواهر کوچک‌ترش کتاب می‌خواندند. وی همیشه به خواندن و نوشتن و تخیل خلاق علاقه نشان می‌داد. رولینگ در پنج‌سالگی شروع به نوشتن کرد و داستان‌هایی درباره‌ی خرگوشی نوشت که مبتلا به سرخک شد. (رک، McGreevy, 2004: 35) در سال‌های اخیر، آثار فانتزی متعددی در حوزه‌ی ادبیات نوجوان در ایران نیز تألیف شده است که در مقابل نمونه‌های غیرایرانی به موفقیت چندانی دست نیافته‌اند؛ اما *ساحسوران پارله‌آن* به‌عنوان یکی از فانتزی‌های موفق ایرانی، شناخته شده است.^۱ سیدعلی خواسته با شناخت ویژگی‌ها و محدودیت‌های فانتزی و استفاده‌ی درست و خلاقانه از عناصر داستانی، توانسته اثر مقبولی ارائه دهد. اگرچه در این اثر مشکلات مختلفی نیز دیده می‌شود؛ اما ویژگی‌های آن در خلق داستانی جذاب و گیرا، آن را به یک فانتزی موفق ایرانی تبدیل کرده است. (رک، بیدآبادی مقدم، ۱۳۹۴: ۱۸)

۱.۱. بیان مسئله

بررسی تطبیقی آثار ادبی، روشی میان‌رشته‌ای و کارآمد در مطالعه‌ی آثار ادبی جهان است که بستری مناسب برای ارزیابی مشترکات و شباهت‌های محتوایی دو یا چند اثر از زبان‌ها و فرهنگ‌های گوناگون فراهم می‌آورد. ادبیات تطبیقی دو مکتب بینادین دارد که نحله‌های جدید آن از این دو مکتب متأثر است: ۱. مکتب فرانسوی: بر روابط بین فرهنگ‌های مختلف تأکید می‌ورزد و هرگونه مطالعه‌ی تطبیقی را به روابط تاریخی فرهنگ‌های مدنظر منوط می‌داند؛ ۲. مکتب آمریکایی: ادبیات تطبیقی در این مکتب، با نقد مدرن پیوند خورده است و بر یافتن شواهد تاریخی اصرار نمی‌کند و قبول می‌کند که بعضی اشتراکات بین آثار مختلف ناشی از روح مشترک همه‌ی انسان‌هاست و کار پژوهشگر ادبیات تطبیقی

فقط این نیست که شاهکارهای ادبی ملل مختلف را در فهرست مطالعات خود قرار دهد و آن‌ها را بخواند و تحلیل کند، بلکه وی رخدادهای مهم ادبی را در ارتباط با هم می‌بیند و تلاش می‌کند که جایگاه یک نویسنده را در تاریخ عمومی اندیشه و زیبایی‌شناسی مشخص کند. (رک. انوشیروانی، ۱۳۸۹: ۱۴) با توجه به اینکه قلمرو ادبیات تطبیقی، تأثیرات و شباهت‌ها، مکتب‌های ادبی، انواع ادبی، مضامین و تیپ‌های شخصیتی، مطالعات ترجمه و ارتباط ادبیات با سایر دانش‌های بشری را در برمی‌گیرد (رک. همان، ۱۷-۳۰) و با توجه به اینکه یکی از زمینه‌های جدید ادبیات تطبیقی میزان پذیرش و استقبال از سوی مخاطب است (رک. نظری منظم، ۱۳۸۹: ۲۳۴) در پژوهش حاضر، رمان *سلحشوران پارله آن* را که از نمونه‌های موفق فانتزی حماسی ایرانی است و در زیرنوع فانتزی‌های فراتری قرار دارد، با *هری پاتر* که نمونه‌ی غیرایرانی آن بوده و با استقبال فراوان مخاطبان مواجه شده است، مقایسه کرده‌ایم. از دیگر دلایل انتخاب این دو اثر، مضامین خیر و شر و کسب هویت در این داستان‌هاست؛ علاوه بر این، هر دو اثر در بردارنده‌ی اسطوره‌های مختلف هستند؛ با توجه به اینکه اسطوره، به دلیل شکل روایی‌اش بر فرم و ساختار ظاهری داستان تأثیر می‌گذارد، بر آن شدیم با بررسی اسطوره‌ای این آثار، روایت و ساختار ظاهری آن‌ها را نیز بررسی کنیم تا به این سؤالات پاسخ دهیم که آیا مفاهیم و موقعیت‌های اسطوره‌ای و جادویی در این دو اثر به روایت داستان انسجام بخشیده است؟ و آیا همه‌ی اجزای داستان در ارتباط با ساختار کلی متن هستند؟ طرح این داستان‌ها پیچیده و دشوار است یا طرحی ساده دارند؟ آیا طرح (زمینه، کنش، شخصیت، پدیده‌های جادویی) در رمان *سلحشوران پارله آن* به طرح رمان *هری پاتر* شباهت دارد؟ و می‌توان رمان *سلحشوران پارله آن* را نمونه‌ی موفق فانتزی ایرانی در مقابل *هری پاتر* شناخت؟ پژوهش حاضر از نوع تحقیقات بنیادی است و با استفاده از روش تحلیل محتوا صورت گرفته است.

۲.۱. اهمیت و ضرورت تحقیق

داستان فانتزی مهم‌ترین قالب ادبیات کودک و نوجوان در دوره‌ی معاصر است. از مفیدترین روش‌های تحلیل ادبی، شناسایی و مقایسه‌ی الگوهای ممکن در هر متن است که شامل شخصیت، زمینه، کنش و... می‌گردد.

۳.۱. پیشینه‌ی تحقیق

انگبرستون (۲۰۰۶) در پژوهش خود با مقایسه‌ی دو اثر *هری پاتر* و *شاه آرتور* به وجود

شباهت‌هایی در این دو اثر پی برده است. آرتان (۲۰۱۳) ضمن بررسی زمینه، روایت و... در *هری پاتر*، اثبات کرده است که *هری پاتر* فرافانتزی است. دری و عباسی (۱۳۹۳) ضمن مقایسه‌ی *هری پاتر* و *هنزرویک شب* به وجود شباهت‌هایی در دو اثر اشاره کرده‌اند. بیدآبادی مقدم (۱۳۹۴) عناصر داستان را در *رمان سلحشوران پارله‌آن* مطالعه کرده است. با وجود تحقیقات ذکرشده تاکنون پژوهشی در زمینه‌ی مقایسه‌ی *رمان سلحشوران پارله‌آن* با مجموعه‌ی *هری پاتر* بر اساس رویکرد اسطوره‌ای صورت نگرفته است و جای چنین تحقیقی برای پژوهشگران و علاقه‌مندان ادبیات خالی است.

۲. بحث

فانتزی بخشی از ادبیات است که در آن حوادث و شخصیت‌ها و فضاها، خارج از باور و زمان و مکان فعلی ما هستند. به اعتقاد تالکین ساختار دنیای فانتزی با جهان واقعی ما متفاوت است؛ اما ساکنانش زنان و مردانی مانند خود ما هستند، آن‌گونه که ما زندگی می‌کنیم آنان زندگی می‌کنند. دنیای فانتزی دنیایی است که هر غیرممکنی در آن ممکن می‌شود، به این ترتیب با دنیای فانتزی واقع‌گرایانه برخورد می‌شود؛ چراکه فراتر از جهان واقعی ما را نشان می‌دهد. در جهان فانتزی عناصر غیرواقعی، در دنیای واقعی نفوذ می‌کنند یا اصلاً فراواقعی است که در آن شخصیت‌ها یا عوامل واقعی حضور دارند (رک. تالکین، ۱۳۸۵: ۱۳-۲۳) فانتزی را از جنبه‌های مختلف به انواع مختلفی تقسیم کرده‌اند. یکی از راه‌های طبقه‌بندی فانتزی، تقسیم‌بندی بر اساس وابستگی به جهان تخیل یا واقعیت است و از این منظر به دو دسته‌ی فراتری^۱ و فروتری^۲ تقسیم شده‌اند. در فانتزی‌های فروتری عناصر دنیای تخیلی در جهان واقعی نفوذ می‌کنند. در این نوع از فانتزی، فضای داستان در دنیای واقعی مصداق وجودی ندارد اما امکان وجود آن هم هست. در این گونه «هیچ گزاره‌ای که در تضاد با واقعیت باشد وجود ندارد؛ اما واقعیت وجودی خود داستان نوعی فانتزی است، ناکجاآبادی است که برای ما وجود دارد و نشانه‌های آن را می‌توانیم پیدا کنیم، اما با این حال جغرافیای دقیق آن بیان‌کردنی نیست» (محمدی، ۱۳۷۸: ۱۶۴)؛ اما فانتزی‌های فراتری که از گونه‌های اصلی فانتزی است، معمولاً از جهان فراتری آغاز می‌شوند و کنش‌های این نوع، برخلاف فانتزی فروتری با واقعیت سازگار نیست. در جهان فانتزی‌های فراتری یا فرافانتزی‌ها، شخصیت‌های اصلی داستان به دنبال تحقق یک

¹ high fantasy

² Low fantasy

جستجو هستند. این نوع از فانتزی‌ها شامل داستان‌های ماجراجویانه می‌شود که برای رسیدن به هدف متعالی شکل می‌گیرند. هری پاتر و سلحشوران پارله آن را می‌توان جزء این نوع به حساب آورد. در مطالعات فانتزی (چه فانتزی فراتری و چه فروتری)، اسطوره عنصری مرکزی است. به‌طور معمول در اکثر داستان‌های فراتری مبارزه‌ی بین خیر و شر صورت می‌گیرد که این مبارزه را می‌توان به اساطیر اولیه نسبت داد. یکی از مفیدترین روش‌های تجزیه و تحلیل ادبی، شناسایی و مقایسه‌ی الگوهاست.

۲.۱. نظریه‌های فانتزی

تزو تان تودوروف^۱ (۱۹۳۹-۲۰۱۷) از نخستین کسانی است که سعی کرد، فانتزی را به شکلی روشمند بررسی کند. تودوروف با استفاده از ریخت‌شناسی پراپ و اعمال تغییراتی در آن، فهرست امکانات روایی را گسترش داد، به نحوی که می‌توان آن را از داستان‌های پریان فراتر برد و به تمام متن‌های ادبی از جمله داستان‌های فانتزی بسط داد. (رک. اسکولز، ۱۳۸۳: ۱۶۰) او در کتاب *دستور زبان دکامرون* کوشیده است به الگویی مفید برای انواع روایت دست یابد. تودوروف دو واحد بنیادی را در ساختار روایت از هم متمایز می‌کند؛ یکی گزاره و دیگری مرحله. گزاره‌ها عناصر اصلی نحو هستند و از کنش‌هایی که واحدهای بنیادی روایت هستند، تشکیل شده‌اند. (رک. خدیش، ۱۳۸۷: ۶۲) جوزف کمبل^۲ فیلسوف مشهور آمریکایی (۱۹۰۴-۱۹۸۷)، براساس آرای یونگ درباره‌ی کهن‌الگوی قهرمان، نظریه‌ی تک‌اسطوره‌ای را مطرح کرد. کمبل در نظریه‌ی خود، سیر تحول قهرمان را به سه مرحله‌ی عزیمت، تشریف و بازگشت تقسیم می‌کند. هریک از این مراحل نیز خود به بخش‌هایی تقسیم می‌شوند و به‌طور کلی سفر قهرمان هفده مرحله را در برمی‌گیرد. (رک. کمبل، ۱۳۸۹: ۴۰-۹۳)

ماریا نیکولایوا^۳ (۱۹۵۲) اولین اندیشمند در حوزه‌ی روایت است که درصدد ارائه‌ی نظریه‌ای منطبق با داستان‌های کودکان و نوجوانان برآمد. نیکولایوا در الگوی پیشنهادی‌اش برای تحلیل ابعاد روایت‌مندی داستان‌های کودکان و نوجوانان، در بحث پیرنگ بر پیرنگ باز تأکید دارد. در بحث از شخصیت‌پردازی آنچه برای او اهمیت دارد، شیوه‌ی ارائه‌ی شخصیت است. آنچه او می‌پسندد شخصیت‌پردازی از طریق کنش است. نیکولایوا در

¹ Tzvetan Todorov

² Joseph Campbell

³ Maria Nikolajeva

هنگام بحث از چشم‌انداز بیشترین اهمیت را به صدا می‌دهد؛ زیرا در داستان‌های کودکان و نوجوانان باید صدای کودکان به گوش برسد. (رک. صادقی و ظهیری ناو، ۱۳۹۵: ۷-۹) اسلون^۱ (۱۹۷۲) سعی کرد چارچوبی ساختاری در ادبیات ارائه دهد. به اعتقاد او آیین‌های تشریف از الگوی مرگ و رستاخیز یک خدا/پادشاه پیروی می‌کنند. شخص خدا/پادشاه مبارزه می‌کند و برنده جنگ می‌شود، یک روند پیروزی به ارمغان می‌آورد، در مراسمی برای اطمینان از سرنوشت مردم برای سال آینده، ازدواج مقدس صورت می‌گیرد. درحالی‌که اسلون اصول ساختاری ادبیات را مطالعه می‌کرد، سفورد^۲ (۱۹۸۱) طرح را در کتاب‌های فانتزی معاصر کودک بررسی می‌کرد. او در سال ۱۹۷۵ یک نمودار تجزیه و تحلیل محتوا بر اساس نظریه‌ی فرای ایجاد کرد. وی مبنای مطالعه‌ی خود را چهل کتاب قرار داد و با تجزیه و تحلیل هر کتاب سعی کرد، الگوی فانتزی‌های معاصر را بیابد. طرح سفورد بر ساختار جستجو متمرکز است. هر جستجو و تلاشی از طریق سه مرحله ادامه دارد: هدف از دست داده و هویت از دست رفته؛ جستجو برای شیء و هویت؛ پیدا کردن شیء و هویت. ایوانز^۳ (۲۰۰۳) با بررسی شخصیت‌ها، دریافت که الگوهای موجود در ادبیات می‌توانند با زندگی واقعی مطابقت کنند. الگوهای شخصیت‌های ادبیات شامل دوستان، مرییان، طرفداران، متجاوزان و محافظان است. (رک. Engbretson, 2006:14) الگوی پیشنهادی سفورد همان الگوی پراپ در قصه‌های پریان است که بر پایه‌ی کنش‌ها استوار شده است. در فرافانتزی نیز مضامین و عناصر واقعی داستان‌ها از اسطوره‌ها، حماسه‌ها و افسانه‌ها گرفته شده است و کشمکش اصلی داستان بر محور نبرد خیر و شر بنا نهاده شده است؛ در نتیجه جستجوی قهرمان داستان سفری در جهت خودشناسی و تکامل شخصیت قهرمان داستان است و ساختار اصلی آن مانند قصه‌های پریان است. (رک. صدیقی مقدم، ۱۳۸۸: ۳۶) در تحقیق حاضر با ترکیب الگوی شخصیت ایوانز و الگوی ساختاری اسلون و سفورد، به بررسی کنش‌ها کارکردی و مؤثر در طرح داستان، شخصیت‌ها و فضا بر اساس درون‌مایه‌ی خیر و شر و هویت گم‌شده در این دو رمان خواهیم پرداخت.

۲.۲. کنش‌های داستان

کنش‌ها نقش گسترده‌ای در ساخت متن دارند. در تحلیل کنش‌های داستانی، لازم است هر کنش واحد را در ارتباط با کل کنش‌ها و کل ساختار داستان در نظر گرفت؛

¹ Sloan

² Safford

³ Evans

سپس به ارتباط بین کنش‌ها پرداخت. در چنین وضعیتی است که می‌توانیم ارزیابی درستی از کل داستان داشته باشیم. این شیوه از تحلیل، هم ما را با ماهیت داستان آشنا می‌کند و هم از کلی‌بافی دور می‌کند. (رک. محمدی، ۱۳۷۸: ۵۰) کنش‌های یک فانتزی برخی از این کنش‌ها در پیشبرد روایت نقش مهمی دارند و «به‌طور الگووار در فانتزی‌ها تکرار می‌شوند و به زبان دیگر این نوع کنش‌ها در شکل‌گیری بن‌مایه‌ی فانتزی‌ها نقش اساسی دارند.» (محمدی، ۱۳۷۴: ۲۲۸) این نوع کنش‌ها انواع مختلفی دارند؛ مانند کنش‌های جادویی، دگردیسی فیزیکی و روانی، علت و سبب، تصادف، شرط، پرسش از خود یا دیگران، یاریگری، پیشگویی، طلسم‌شدن و طلسم‌شکستن، تولید و استفاده از معجون و یا داروی جادویی، استفاده از ابزار جادویی ویژه، معما و کشف راز، بازی جادویی، پرسش اساطیری، دگردیسی جادویی، گذار و آزمون، مأموریت، راهنمایی، نهی، گم‌شدن، فرار و تعقیب‌وگریز، دروغ و فریب، تلافی‌جویی و آزار، طنز، رؤیا، غیب‌شدن، استفاده از ابزارهای تکنیکی، کشمکش، اختراع و اکتشاف، عاطفی، خوردن معجون دگرگون‌کننده، غذای شگفت، تصویر شگفت، کیفر و مجازات و... باتوجه‌به اینکه کنش‌های کارکردی، به‌صورت الگووار در داستان‌ها تکرار می‌شوند؛ این کنش‌ها در هری پاتر و سلحشوران پارله آن نیز تکرار شده‌اند که در این قسمت به بررسی شباهت‌ها و تفاوت‌های آن‌ها و تأثیری که بر روایت داستان گذاشته‌اند، خواهیم پرداخت.

۲.۲.۱. کنش جادویی

در داستان رولینگ، اعمال جادویی با استفاده از عصای هر جادوگر صورت می‌گیرد و معمولاً برای انجام عمل مدنظر وردی بر زبان جاری می‌کنند. «هری چوب‌دستی‌اش را به سمت جام گرفت و نعره زد «برس به‌دست» جام در هوا به پرواز درآمد.» (رولینگ، ۱۳۷۹ب: ۷۶۸) به این طریق، جام پیشگویی را از ولد دور نگه می‌دارد. جام پیشگویی می‌شکند و این امر باعث پی‌بردن وزارت سحر و جادو به بازگشت ولد مورث شده، اعضای محفل ققنوس به کمک هری آمده و ولد مورث را شکست می‌دهند و به این صورت کنش جادویی روایت داستان را به سمت نبرد خدا/پادشاه (تلاش برای کسب هویت) \rightarrow پیروزی (کسب هویت) یاری می‌کند. ایجاد سپر مدافع که به‌منزله‌ی محافظ جادویی است، از دیگر کنش‌های جادویی در هری پاتر است. در جلد سوم هری می‌فهمد که سیریوس بلک قاتل پدر و مادر او نیست و با ایجاد سپر مدافع به زنده نگه‌داشتن او کمک می‌کند. استفاده از این کنش روایت داستان را به سمت رشد شخصیت قهرمان و کسب هویت

گمشده سوق می‌دهد. در رمان *سلحشوران پارله‌آن* زمانی که هویت میرتان مشخص می‌شود و سلحشوران او را محاصره می‌کنند، میرتان «با سرعتی غیرمنتظره روی زمین خم شد و مشتی خاک برداشت و به سمت داریک پرتاب کرد و با عصایش به آن اشاره کرد و فریاد زد «اینسه، نامینه!» با گفتن این کلمات، دانه‌های خاک همین‌طور که بر سر داریک می‌ریختند، تبدیل به بارانی از آتش شد و بدنش را در بر گرفتند.» (خواستہ، ۱۳۹۲: ۱۹۲) با استفاده از این کنش روایت داستان به سمت نبرد کشیده می‌شود. فریاد همان‌گونه که پارسیتاد از او خواسته به میان درخت می‌رود، اما از شدت ترس از تاریکی فکر فرار می‌کند، میرتان داخل جنگل به او نزدیک می‌شود، در نهایت پارسامین با اخگر خود به نبرد با او پرداخته، با کمک دوستانش او را می‌کشند. پارسامین از او علت فرار را می‌پرسد و با گفتگوی فریاد با پارسامین برای غلبه بر ترس، روایت داستان به سمت رشد نوجوان و تلاش برای کسب هویت کشانده می‌شود.

۲.۲.۲. طلسم

طلسم، ساختن صورتی از آدمیان، حیوانات، اشیا و فلزات است که برای رهایی از شرّ دیوان به کار می‌رود؛ چنان‌که در اساطیر بین‌النهرین مردوخ در نبرد با تیامت تعویذهایی میان دو لب داشت و بر این تعویذها نقش دیوی را حک می‌کردند که رهایی از او را می‌طلبیدند. (رک. بهار، ۱۳۶۲: ۳۶) اعتقاد به استفاده از طلسم در تمام ملل دیده می‌شده است و برخی ریشه‌ی آن را عربی و برخی یونانی دانسته‌اند. (رک. دهخدا، ۱۳۸۵: ذیل واژه طلسم) در ایران باستان در برابر زیان‌هایی که اهریمن‌ها و شیاطین به محصولات وارد می‌کردند، از طلسم استفاده می‌شد. (رک. عزیزی‌فر، ۱۳۹۲: ۸۸)

در داستان‌های *هری‌پاتر و سلحشوران پارله‌آن*، طلسم از کنش‌های اصلی و کارکردی متن است. در *سلحشوران پارله‌آن* نگهبانان تاریکی، غار را طلسم کرده و برای ورود به آن باید طلسم را از بین ببرند. در *هری‌پاتر* نیز برای سنگ کیمیا طلسم‌هایی به کار برده شده که برای رسیدن به آن باید این طلسم‌ها شکسته شود. یکی از این طلسم‌ها، مهره‌های طلسم‌شده‌ی شطرنج هستند که به صورت سنگ درآمده‌اند. رون به این نتیجه می‌رسد که برای عبور از طلسم باید با مهره‌های طلسم‌شده بازی کنند. هنگام بازی رون می‌فهمد که برای پیروزی باید وزیر سفید، او را بزند تا هری بتواند شاه آن‌ها را مات کند. رون با وجود نهی دوستانش، این فداکاری را انجام می‌دهد. (رولینگ، ۱۳۷۹ الف: ۳۲۰) همچنین پارسیتاد با کمک جادوگران پیچک سرخ به طلسم ترس‌ربا دست یافته بود. هرکس این

طلسم را همراه داشت، از هیچ چیز نمی‌ترسید؛ اما اگر این طلسم می‌شکست، تمام ترس‌هایی که به خودش جذب کرده بود، به صاحبش بازمی‌گرداند و باعث مرگ او نیز می‌شد. (خواستنه، ۱۳۹۲: ۴۴۹) شکستن طلسم در هر دو داستان به نجات دیگران منجر شده است و گامی در جهت رشد فاعل آن به شمار می‌رود. طلسم‌هایی که رولینگ در اثر خود به کار برده نسبت به طلسم‌های سلحشوران متنوع و جزئی‌تر است و بعضی از آن‌ها حاصل خلاقیت او هستند؛ مثل طلسم فرمان‌بر، مشنگ‌دورکن، طلسم تهیه‌ی غذا، طلسم زبان‌بند، افسون دلسردی و ...

۲.۲.۳. تغییر شکل

دگردیسی فیزیکی یا روانی یکی از کنش‌های کارکردی است که ریشه در بن‌مایه‌ی افسانه‌های کهن دارد و صورت‌های مختلفی مانند تغییر در اندازه و شکل اندام‌ها، تبدیل از مجسمه به آدم یا از آدم به مجسمه و تبدیل از جانور و برعکس دارد. (رک. محمّدی، ۱۳۷۸: ۲۳۹) این کنش در داستان‌های عامیانه‌ی ایرانی مثل هزارویک شب تکرار شده است و در رمان سلحشوران نیز نمایان شده است. تغییر شکل کنشی به‌منظور فریب شخصیت‌های داستان است. در واقع این کنش برای گم‌شدن هویت به‌یاری نویسنده آمده است. آماکو با استفاده از این کنش است که قادر می‌گردد، فرتانا را بدزدد و از شهری به شهر دیگر منتقل کند. (رک. خواسته، ۱۳۹۲: ۲۳)

در مجموعه‌ی هری پاتر نیز تغییر شکل، از درس‌هایی است که پروفسور مک‌گونگال در مدرسه‌ی جادوگران آموزش می‌دهد. هری و دوستانش در قسمت‌های مختلف داستان با استفاده از تغییر شکل خود را مخفی کردند. موی شخصی را که می‌خواستند به شکل او دربیابند در معجون مرکب ریخته تغییر شکل دادند و به وزارت سحر و جادو وارد شدند تا شمشیر را پیدا کنند. استفاده از این کنش تلاشی برای دست‌یابی به هدف مدنظر است. استفاده از طلسم گوش‌درازکن از دیگر ابزارهای تغییر شکل به صورت تغییر اندازه‌ی اجزای بدن است.

یکی دیگر از کنش‌های جادویی که در هر دو داستان به چشم می‌خورد، تغییر حافظه است که می‌توان آن را شکل دیگری از دگردیسی دانست. پارسیتاد در سلحشوران پارله آن به فریاد می‌گوید: زمانی که به سنگ سخن‌گو دست یابد به‌خاطر قدرتی که به او منتقل می‌شود، توانایی تغییر حافظه‌ی او را دارد تا همه‌چیز را از یاد ببرد. (رک. خواسته، ۱۳۹۲: ۴۲۴) این کنش در سلحشوران به اجرا در نمی‌آید و فقط حرف آن زده می‌شود؛ در نتیجه

تأثیری بر داستان ندارد. در داستان هری پاتر نیز وزارت سحر و جادو شغلی ایجاد می‌کند که هرگاه یکی از مشنگ‌ها (انسان‌های غیرجادوگر) اعمال جادویی آن‌ها را دید، حافظه‌ی او کاملاً پاک شود و همه‌چیز را از یاد ببرد. کراچ با استفاده از افسون فراموشی حافظه‌ی برتا جورکینز را پاک می‌کند تا متوجه فرار او از زندان نشوند و از پسرش محافظت کند. پسرش به شکل مودی باباقوری به مدرسه‌ی هاگوارتز رفته و لدمورث را در کشتن هری یاری می‌کند. (رک. رولینگ، ۱۳۷۹: ۷۸۵)

۲.۲.۴. گذر از آزمون

نگهبان‌های تاریکی چون علاقه داشتند که صاحب برده‌های جدید شوند، راهی مخفی برای ورود به سرزمین تاریکی ایجاد کرده و جلوی دروازه دو نگهبان قرار داده بودند؛ یکی برای جادوگرها و یکی برای آدم‌های عادی. این نگهبانان به هرکسی اجازه‌ی ورود نمی‌دادند و فقط کسی برده‌ی آنان می‌شد که از جانش گذشته باشد. گروه پارسامین با فداکاری دارد، از این آزمون عبور کرده وارد سرزمین تاریکی می‌شوند. (رک. خواسته، ۱۳۹۲: ۳۹۲) پذیرش این فداکاری از جانب دارد سبب می‌شود جان همه‌ی آن‌ها نجات یابد، چون این مرحله فقط آزمونی بود برای کسانی که از خود گذشته‌اند. دارد با انجام این کنش رشد یافته سبب رسیدن گروه به مقصد می‌شود. در هری پاتر نیز آزمون به صورت مسابقه‌ای طراحی شده است که در مدرسه‌ی هاگوارتز برگزار می‌شود و سه مرحله دارد: هری در مرحله‌ی اول به رقیب خود، سدریک که از مدرسه‌ی هاگوارتز است، کمک می‌کند تا به موفقیت دست یابد. در مرحله‌ی دوم علاوه بر نجات رون که وظیفه‌اش بود، خواهر فلور، یکی دیگر از رقیبان، را نیز نجات می‌دهد؛ اما در آزمون برنده نمی‌شود ولی داوران به علت فداکاری و رشد شخصیتی او امتیاز لازم را به وی می‌دهند. در مرحله‌ی سوم سدریک را پیروز می‌داند و جام آتش را از آن او می‌داند، اما سدریک در اثر نقشه‌ی لدمورث می‌میرد و هری در پایان جنازه‌ی او را به سختی باز می‌گرداند. (رولینگ، ۱۳۷۹: ۷۶۵)

۲.۲.۵. استفاده از معجون

در مجموعه‌ی هری پاتر از معجون‌های مختلف مثل معجون حقیقت‌یاب، معجون مرگب و... استفاده می‌شود و حتی یادگیری ساخت معجون‌های جادویی تحت عنوان واحد درسی ارائه شده است. در رمان *سلحشوران* نیز پارسیتاد پس از اینکه هری را مسموم می‌کند و توانایی او را که ابزاری برای رسیدن به خواهر (هویت) است، می‌گیرد و دوباره با استفاده از یک معجون و دارو توانایی او را به وی باز می‌گرداند تا از طریق او به آماکو دست یابد.

۲.۲.۶. دروغ و فریب

فریب کنشی است که در هر دو داستان تکرار شده است. پارسیتاد با خواب دروغینی که تعریف می‌کند پارسامین و گروه وی را روانه‌ی آبگیر می‌کند و به این صورت، آن‌ها را فریب می‌دهد تا با فرتیاد تنها باشد و نقشه‌ی خود را مبنی بر به‌دست‌آوردن سنگ سخن‌گو اجرا کند. این کنش در داستان رولینگ نیز تکرار شده است. ولد مورث با برقراری ارتباط ذهنی با هری، او را فریب می‌دهد. او در ذهن هری تصاویری از شکنجه‌شدن سیریوس بلک ایجاد می‌کند تا او را به وزارتخانه بکشاند و به محتوای پیشگویی دست یابد. فریب در هر دو داستان وسیله‌ای است برای ازبین‌رفتن هویت قهرمان داستان و سوق‌دادن روایت به سمت نبرد و درگیری (تلاش).

بازی جادویی، استفاده از ابزار جادویی ویژه، غیب‌شدن، مأموریت، غذای شگفت، تصویر شگفت، پیشگویی، معما و کشف راز از کنش‌های کارکردی هستند که رولینگ در اثر خود به‌کار برده و در رمان سلحشوران یافت نمی‌شود. کنش‌های هری پاتر وابسته به الگوهای تخیلی نو است ولی کنش‌های سلحشوران پارله آن وابسته به الگوهای تخیلی کهن و اسطوره‌های ایرانی است که در اثر رولینگ نمونه‌ی آن‌ها یافت نمی‌شود، از جمله: **قربانی**: قبیله‌ی آذرخش که در کوهستان‌های آذرخش زندگی می‌کردند، اهریمن‌هایی بودند که با سنت قربانی به عمر طولانی دست می‌یافتند. (رک. خواسته، ۱۳۹۲: ۲۸۳) این موضوع یادآور اسطوره‌ی قربانی در ایران است. اگرچه اهریمن موفق به اجرای این کنش نمی‌شود و گروه پارسامین فرار می‌کنند و در روایت داستان تأثیر چندانی ندارد؛ اما خواسته با ذکر این کنش‌های ساده و فرعی سعی کرده اسطوره‌های ایرانی را به نمایش بگذارد.

تبدیل خون به زنجیر: نبرد پردین و اژدها، حکایتی است از نبرد پردین و اژدها که در نتیجه‌ی آن پردین کشته می‌شود؛ اما خونش هدر نمی‌رود. خون او به زنجیری تبدیل می‌شود که پردین در آخرین لحظات زندگی خود با آن اژدها را اسیر می‌کند و برای خاموش شدن آتش اژدها، آن را داخل رودخانه می‌اندازد. این کنش یادآور اسطوره‌ی سیاوش است. در پایان داستان نیز پارسامین به فرتیاد می‌گوید که خون آن‌ها نیز مانند خون پردین هدر نرفته است و خونی که روی آبگیر نقش بسته است، موجودات اهریمنی این سرزمین را در زیر آبگیر اسیر کرده است. (همان: ۴۶۰) نویسنده در داستان با ذکر حکایت‌ها، اسطوره‌های ایرانی را به مخاطب نوجوان منتقل کرده است. ذکر این اسطوره یادآور حیات مجدد خدا/پادشاه در اسطوره‌ی رستاخیز است؛ همچنین استفاده از

نیروهای غیرعادی غیر از جادو از دیگر کنش‌های مطرح‌شده در رمان خواسته است که از اعتقادات نویسنده سرچشمه می‌گیرد و در سیر روایت تأثیری ندارد. دارد به فریاد می‌گوید که استفاده‌ی غیرعادی فرمانروا از گرز، جادو نیست بلکه نیرویی غیرعادی است. بعد حکایت درختی را تعریف می‌کند که در حال افتادن روی یک بچه بوده، خدمتگزار عبادتگاه شهر به آن درخت می‌گوید بایست و درخت می‌ایستد تا او بچه را نجات دهد. (همان: ۳۲۳)

باتوجه به کنش‌های کارکردی دو اثر براساس الگوی اسلون و سفورد، الگوی این دو داستان به صورت زیر است:

الگوی اسطوره‌ای اسلون: تولد خدا/پادشاه که نبرد که پیروزی و ازدواج مقدس الگوی سفورد در فانتزی: ازدست دادن هویت که تلاش برای کسب هویت که کسب هویت الگوی هری پاتر:

ج ۱: ازدست دادن والدین که رفتن به هاگوارتز و مبارزه با ولدمورث از طریق کویپرل که نابودکردن سنگ جادو و رشد شخصیت هری.

ج ۲: بازشدن تالار اسرار از طریق دفترچه خاطرات جینی و متهم شدن هری که نبرد با تام ریدل که نابودی دفترچه خاطرات و نجات جینی.

ج ۳: بادکردن عمه و تعقیب هری توسط سیریوس که تلاش برای شناسایی قاتل والدین که شناخت پتی گرو به عنوان قاتل و نجات سیریوس.

ج ۴: انداختن نام هری در جام مسابقه برای کشتن او و متهم شدن هری که شرکت در مسابقه و جنگ با ولدمورث که بازگرداندن جنازه‌ی سدربیک و نجات هری.

ج ۵: فریب خوردن از ولدمورث و آمدن به وزارتخانه که گرفتن جام پیشگویی از ولدمورث و نبرد که کشته شدن سیریوس و پذیرش خطا.

ج ۶: علاقه مندی به جینی و دوست بودن جینی با دیگری که همراهی با دامبلدور در پیدا کردن جاودانه‌سازها که مرگ دامبلدور و جدایی از هاگوارتز و نجات دادلی.

ج ۷: معرفی شدن هری به عنوان قاتل دامبلدور که جستجوی جاودانه‌سازها و نبرد با ولدمورث که از بین بردن ولدمورث. ازدواج هری با جین.

رمان سلحشوران پارله آن: نبودن پدر از کودکی و ربوده شدن فرتانا که جستجو برای پیدا کردن فرتانا با استفاده از توانایی فرتیاد که نجات فرتانا و پدر.

۳.۲. شخصیت‌ها

شخصیت‌ها در نمایش‌های فانتزی ممکن است قدرت جادویی یا فراطبیعی داشته باشند و در زمان و مکانی فراتر از دنیای ما ساخته شوند. گاه شخصیت محوری این فانتزی‌ها انسان‌ها، گاه حیوانات و گاه موجودات فراواقعی هستند. جهان خیالی که فانتزی خلق می‌کند، باید به گونه‌ای منسجم و ملموس باشد که حس باور شخصیت‌ها را در مخاطب ایجاد کند. شخصیت در فانتزی به سه گونه‌ی واقعی، کهن‌الگویی و ابداعی است. (رک. محمدی، ۱۳۷۸: ۲۸۵)

۳.۲.۱. شخصیت‌های واقعی

شخصیت‌های واقعی در این دو داستان همان شخصیت‌های ایوانز هستند.

۳.۲.۱.۱. قهرمان

در اثر رولینگ، هری قهرمان نوجوان و شجاعی است که با ماجراجویی‌های خود به کشف حقایقی درباره‌ی ولدمورث و زندگی خود دست می‌یابد. او با استفاده از طلسم باستانی مادرش محافظت می‌شود و چوب‌دستی او که همتای چوب‌دستی ولدمورث است، در این مسیر به او کمک زیادی می‌کند. در مجموعه‌ی هری پاتر نیز مثل اکثر داستان‌های فرافانتزی، قهرمان، کودکی یتیم است که از ابتدا دنبال ماجراجویی بوده تا بالاخره پایان داستان کاری مفید انجام می‌دهد و با گذراندن مراحل مختلف به بلوغ فکری و شخصیتی نیز دست می‌یابد و با کشتن ولدمورث به عنوان قاتل والدینش، هویت خود را بازیابی و در نهایت با جینی ازدواج می‌کند. ولی فریاد یتیم نیست و در میان اعضای خانواده‌ی خود زندگی می‌کند؛ البته پدر وی به خاطر مبارزه با اهریمن، همیشه در رکاب پارسامین است و کمتر در خانه حضور دارد و او باید بیشتر مسئولیت‌های پدر را برعهده بگیرد. در این مجموعه قهرمان نوجوان، از ابتدای داستان نقش فعالی ایفا نمی‌کند. جستجو برای پیدا کردن آماکو و مبارزه با اهریمن‌ها نیز برعهده‌ی پارسامین و گروهش است. از فریاد فقط به منزله‌ی ردگیر استفاده می‌شود و در واقع بیشتر از خود فریاد، توانایی‌اش مورد توجه است؛ به طوری که در چند جای داستان نیز به این مسئله اشاره می‌شود. پدر فریاد هنگامی که پارسامین با درخواست فریاد برای همراهی در سفر موافقت می‌کند، بیان می‌کند که او یک پسر بچه‌ی بی تجربه است که نمی‌تواند سختی‌های چنین راهی را تجربه کند. در پایان داستان نیز پارسیتاد، پارسامین و گروهش را به آبگیر نگهبان‌های تاریکی می‌فرستد. آن‌ها فریاد را که در اثر مسمومیت توانایی‌اش را از دست داده با خود نمی‌برند

و از پارسیتاد که زخمی است، می‌خواهند کنار فرتیاد بماند و مواظب او باشد. پس از اینکه پارسیتاد، برای رسیدن به سنگ سخن‌گو، توانایی فرتیاد را به او باز می‌گرداند، فرتیاد می‌فهمد باید طلسم ترس‌ربای پارسیتاد را بشکند و به این صورت او را می‌کشد. سپس با ردگیری فکر، جای پدر و دوستانش را پیدا می‌کند، از روهینا برای کمک به آن‌ها امداد می‌جوید و بعضی از آن‌ها را نجات می‌دهد. در این مرحله قهرمان به شناخت خود دست یافته، نقشی فعال می‌یابد و به شهر می‌رود و نوشتن می‌آموزد تا داستان خود را بنویسد. با نوشتن آن به آرامش رسیده، ترس او از دیدن هیولا در خواب کمتر می‌شود.

۲.۱.۳.۲. ضدقهرمان (دشمن)

در مجموعه‌ی هری پاتر، ولدمورث همان نیروی شر است که سودای دست‌یابی به قدرت و عمر جاودانه را دارد و برای رسیدن به این هدف، وزارتخانه و مدرسه‌ی هاگوارتز را در اختیار خود می‌گیرد و در جامعه‌ی جادوگری، اختناق شدیدی به وجود می‌آورد. او هری را تحت تعقیب قرار می‌دهد و برای اینکه افکار مردم را در خصوص برگزیده‌بودن هری تغییر دهد، هری را به‌عنوان قاتل دامبلدور معرفی می‌کند. در داستان *سلحشوران پارله‌آن* اگرچه هدف پارسامین و یارانش، مبارزه با اهریمن‌ها و جادوگران است؛ اما شریک اصلی برادرش، پارسیتاد است که برای دست‌یابی به قدرت سنگ سخن‌گو و جاودانگی، از جادوگران کمک می‌گیرد و در طول مسیر چند بار سعی می‌کند پارسامین را بکشد. در این داستان پارسیتاد در جایگاه ضدقهرمان به هدف خود حتی به مدت کوتاه نیز دست نمی‌یابد و مثل ولدمورث کشته می‌شود.

۲.۱.۳.۳. گمشده

گمشده در داستان‌های نوجوان همان هویت شخصی است که نوجوان در این مرحله آن را از دست می‌دهد. پدر و مادر هری که تا یازده‌سالگی آن‌ها را نمی‌شناسد، گمشده‌ی هری هستند. با آغاز دوره‌ی نوجوانی که هاگرید برای بردن او به هاگوارتز می‌آید، متوجه می‌شود پدر و مادرش جادوگر بوده‌اند و به دست ولدمورث کشته شده‌اند. او طی داستان، درباره‌ی والدین خود و اهدافش که همان هویت او هستند به شناخت بیشتری دست می‌یابد. در داستان *سلحشوران پارله‌آن*، فرتانا، خواهر فرتیاد را که به دست آماکو دزدیده می‌شود، می‌توان همان هویت از دست‌رفته‌ی فرتیاد دانست. فرتیاد که مسئولیت آوردن فرتانا را از خانه‌ی خاله‌اش دارد، می‌خواهد و زمانی که بیدار می‌شود، متوجه می‌شود غروب شده و هنوز فرتانا به خانه برنگشته است. فرتیاد از پارسامین می‌خواهد همراه گروه به جستجوی فرتانا بپردازد.

۲.۳.۱.۴. یاریگران

یاریگران در هر دو داستان، مربی و دوستان هستند که به دو گروه خیر و شر تقسیم می‌شوند. در ابتدای داستان خواسته، فریاد دو دوست نوجوان دارد که فقط در ابتدای داستان از آن‌ها نام برده می‌شود و برخلاف انتظار خواننده از زمانی که جستجوی فریاد برای پیدا کردن فراتا نا آغاز می‌شود از داستان حذف شده، در پیشبرد روایت نقشی ایفا نمی‌کنند. در مسیر جستجو، یاریگران فریاد، گروه بزرگسال هستند که بیشتر نقش مربی را برای او ایفا می‌کنند. در پایان داستان پارسامین و دوتن از یارانش می‌میرند؛ اما در داستان هری، رون و هرمیون دو دوست نوجوان هری هستند که همیشه به او کمک می‌کنند تا به هدف خود برسد و دامبلدور، به‌عنوان مربی و محافظ، از کودکی او را حمایت می‌کند. اسنیپ نیز یکی از شخصیت‌های یاریگر هری است که نقش یاریگری او تا پایان داستان مخفی می‌ماند. هر دو یاریگر بزرگسال هری می‌میرند و هری با کمک دوستان نوجوان خود، ولدمورث را نابود می‌کند؛ علاوه‌براین، در گروه مقابل آن‌ها نیز یاریگرانی وجود دارد. دیوانه‌سازها یاریگران اصلی ولدمورث هستند که لشکریان او را تشکیل می‌دهند. در سلحشوران پارله آن نیز آماکو از جادوگران پیچک سرخ است که پارسیتاد برای دست‌یابی به سنگ سخن‌گو، از او استفاده می‌کند و زمانی که به او نیازی ندارد، وی را می‌کشد.

۲.۳.۲. شخصیت‌های کهن‌الگویی

شخصیت‌های کهن‌الگویی که در ناخودآگاه جمعی همه‌ی ملت‌ها وجود داشته در آثار ادبی نمایان می‌شوند، در هر دو اثر دیده می‌شوند که بیشتر، نقش یاریگر قهرمان یا ضدقهرمان دارند و نویسنده را نیز در روایت داستان یاری می‌کنند.

۲.۳.۲.۱. سگ سه‌سر

در اسطوره‌ی یونان، یک سگ سه‌سر وجود دارد که از دنیای زیرزمین محافظت می‌کند. هنگامی که اورفیوس به دنیای زیرزمین می‌رود، او با نواختن موسیقی، سگ را ساکت می‌کند تا بخواهد. (Kilsgard, 2010: 3) در داستان هری پاتر، با سگ سه‌سری مواجه می‌شویم که در تالار ممنوعه است و محافظ سنگ کیمیاست. «سه سر، سه جفت چشم خشمگین و سه پوزه داشت که سمت آن‌ها را بو می‌کشید.» (رولینگ، ۱۳۷۹ الف: ۶۸) هیولای سه‌چشم نیز در سلحشوران یادآور اسطوره‌ی ضحاک است. «دو چشم پیرمرد هم به‌صورت مورب تو صورتش جای گرفته بودند و از همه عجیب‌تر چشم سوم و بزرگی بود که در مرکز پیشانی‌اش قرار داشت.» (خواسته، ۱۳۹۲: ۲۷۷)

۲. ۲. ۳. ۲. اهریمن / غول

«دیو از موتیف‌های اصلی داستان‌های ایرانی و غربی است و کسانی که کاری را خلاف نظر افراد باتجربه انجام می‌دهند، گرفتار مصیبت دیو و غول می‌شوند.» (احمدسلطانی، ۱۳۸۳: ۳۸) در مجموعه‌ی *هری پاتر*، غول غارنشین سه‌ونیم‌متری وارد مدرسه می‌شود. هری و رون برای نجات هرمیون اقدام کرده، غول را بیهوش می‌کنند. (رک. رولینگ، ۱۳۷۹ الف: ۸۳) وجود اهریمن‌ها در *سرتاسر رمان سلحشوران پارله‌آن* به چشم می‌خورد و فریاد یکی از آن‌ها را مشاهده می‌کند که «چهره‌ای مانند گراز، بدنی به سرخی خون، چنگال‌های خمیده و پاهایی که به سم‌هایی نوک‌تیز ختم می‌شدند.» (خواسته، ۱۳۹۲: ۱۹۶)

۲. ۳. ۲. ۳. شخصیت‌های ابداعی

بعضی از شخصیت‌های رمان *سلحشوران پارله‌آن* ساخته‌ی ذهن نویسنده یا برگرفته از اساطیر ایرانی هستند؛ از جمله:

سایه‌گیر: موجوداتی بودند که جادوگران زمان قدیم به‌عنوان نگهبان‌های همیشه هوشیار، از جهانی دیگر به این جهان آورده‌اند. آن‌ها موجوداتی بدون شکل بودند که در سایه‌ی ساختمان‌هایی که در آن احضار شده بودند، ساکن می‌شدند. این موجودات مدت‌ها منتظر می‌ماندند تا سایه‌ی موجود زنده‌ای بر سایه‌ای که در آن پنهان شده بودند، بیفتد و در یک چشم‌برهم‌زدن، نیروی حیات آن موجود را از طریق سایه‌اش بیرون بکشند. (همان: ۱۲۸)

نسناس: موجوداتی اهریمنی که نصف بدنشان شبیه آدمی و نصف دیگرش مثل مار بوده، می‌توانند به زبان آدم‌ها حرف بزنند و برای همین وقت شکار، گوشه‌ای پنهان می‌شوند و با صدایشان آدم‌ها را فریب می‌دهند. (همان: ۳۱۷) در داستان رولینگ نیز این شخصیت‌ها به شکل سانتورها، جن‌های خاکی و... به چشم می‌خورند.

۳. فضا (زمینه)

زمینه «روشنگر ابعاد زمانی و مکانی شخصیت است.» (براهنی، ۱۳۶۲: ۳۰۳) در فرافانتزی زمینه اهمیت زیادی دارد؛ زیرا احساس تعجب و کنجکاوی را در خواننده افزایش می‌دهد و هرچه زمینه‌ای که انتخاب می‌کنیم برای مخاطب آشنا تر باشد، میزان باورپذیری آن بیشتر است و بر خواننده تأثیر بیشتری می‌گذارد. نویسنده یا نباید وارد عالم خیال و فانتزی شود یا باید «چنان جهانی بیافریند که خواننده باور کند که انسان می‌تواند به آن پای بگذارد.» (نورتون، ۱۳۸۲: ۳۲۴)

مجموعه‌ی هری پاتر از دو دنیای واقعی و تخیلی تشکیل شده است. دنیای واقعی آن لندن است و خانه‌ی عمو ورنون که هری تا یازده سالگی در آنجا زندگی می‌کند در حالی که هیچ چیز درباره‌ی مرگ پدر و مادر خود نمی‌داند و در زیرزمین با بدترین شرایط به سر می‌برد. در تولد یازده سالگی اش برای اولین بار تولد او از طرف هاگوارتز مهم شمرده می‌شود. و به هاگوارتز دعوت می‌شود. مدرسه‌ی هاگوارتز همان دنیای ثانویه‌ای است که هری در آن آموزش داده شده و پدر و مادرش را می‌شناسد. در آغاز روایت، هری پاتر در خانه‌ی عمو ورنون است. در ادامه‌ی خط داستانی، به مدرسه‌ی هاگوارتز رفته، در پایان خط روایت به خانه‌ی عمو ورنون بازمی‌گردد. «این حرکت، همانا حرکت از خودآگاه به ناخودآگاه و از ناخودآگاه به خودآگاه است تا سرانجام در پایان بلوغ، تعاملی میان آن دو ایجاد شود.» (حاجی نصرالله، ۱۳۸۳: ۹۸) و هری به رشد لازم دست یابد. رمان سلحشوران نیز از دو دنیای واقعی و جادویی تشکیل شده است. روستای همزان که فرتیاد در آن به دنیا آمده و زندگی می‌کند و سرزمین نگهبان‌های تاریکی که رفت‌وآمد هیچ انسانی به آن صورت نمی‌گیرد، مگر کسانی که نگهبانان تاریکی آن‌ها را انتخاب کنند. فرتیاد هویت خود را با گم‌شدن خواهرش در همزان از دست می‌دهد؛ زیرا او به خاطر ترس از تاریکی قبل از اینکه برای آوردن فرتانا، به خانه‌ی خاله‌اش برود، برای خرید روغن چراغ اقدام می‌کند و فرتانا به خاطر دیرکردن او حرکت می‌کند و آماکو او را می‌زددد. سرانجام فرتیاد هویت از دست‌رفته‌ی خود را در سرزمین تاریکی به دست می‌آورد و جان پدر و خواهرش را نجات می‌دهد. و باز به همزان برمی‌گردد.

فضای این داستان‌ها اغلب در دنیایی خیالی که با دنیای ما هیچ ارتباطی ندارد یا در دنیایی ثانویه که موازی با ماست، تنظیم شده است و به پیشبرد روایت در هر دو داستان کمک کرده است؛ اما تفاوت‌هایی نیز با هم دارند که داستان‌ها را از هم متمایز می‌سازد. گاهی نویسنده، داستان را در فضایی آشنا و با شخصیت‌هایی معمولی آغاز می‌کند و با عبور از دنیای واقعی به دنیای خیالی قدم می‌گذارد. برخی نویسندگان نیز از اول وارد دنیای خیالی شده‌اند. به اعتقاد نیکی گمبل دنیای موجود در فرافانتزی را می‌توان به سه زیرنوع تقسیم کرد: اول «جهانی کاملاً ساخته‌ی تخیل، بدون رابطه با دنیای ما، مثل ارباب حلقه‌ها. چون این دنیاها ساختگی هستند، نویسنده توضیحاتی ارائه می‌دهد تا تصویر روشنی از این دنیاها برای خواننده ایجاد کند و این دنیاها باورپذیر باشند. اگرچه دنیای داستانی کاملاً تخیلی است، اما بر اساس ویژگی‌های دنیای واقعی شکل گرفته است.

دومین زیرنوع شامل دنیایی ثانویه است که ورود به آن فقط می‌تواند از طریق یک درگاه باشد درحالی‌که دنیای اولیه بر اساس جهان واقعی است؛ برای نمونه، آلیس در سرزمین عجایب. سومین زیرنوع وقتی است که دو دنیای دیگر با یکدیگر یک مانع/مرز فیزیکی دارند که آن‌ها را جدا می‌کند؛ برای نمونه، اسرار نیکلاس فلامل جاودان. در این زیرگونه‌ی سوم درگاه‌ها وجود دارند، اما وجود آن‌ها برای رسیدن به دنیای دیگر ضروری نیست و در بسیاری از مواقع ورود به این دنیا با راه‌رفتن صورت می‌گیرد. هنگامی‌که جهان اصلی با جهان موازی هماهنگ است، زندگی مردم در دنیای غیرداستانی بدون دانش نسبت به دنیای موازی است و فقط یک مقدار انتخاب شده‌ای از این افراد «عادی» در مورد جهان داستانی آگاه هستند. (به نقل از کمبل، 2013: 3-4)

آرتان معتقد است که تصمیم‌گیری درباره‌ی هری پاتر، برخلاف خیلی از فانتزی‌ها، سخت است؛ زیرا رولینگ زمینه‌ی فرافانتزی خود را گسترش داده از هر سه زیرگونه استفاده کرده است (همان: ۷)؛ اما به نظر می‌رسد هری پاتر در زیرگونه‌ی اول قرار نمی‌گیرد زیرا داستان رولینگ، از دو دنیای اولیه و خیالی تشکیل شده است و حتی هاگرید نیز هنگامی‌که برای بردن هری می‌آید، هری را از وجود دنیای دیگری که غیر از دنیای مشنگ‌هاست، آگاه می‌کند. «درباره‌ی دنیای خودمون چی می‌دونی؟ دنیای خودت... دنیای من... دنیای مامان و بابات» (رولینگ، ۱۳۷۹ الف: ۶۱) گرچه جادوگران در جهان اولیه نیز رفت‌وآمد دارند اما کسی آن‌ها را نمی‌شناسد و برای ورود به دنیای جادویی باید از درگاه عبور کنند. سکوی نه‌وسه‌چهارم درگاهی است که دانش‌آموزان از طریق آن و با قطار سریع‌السیر به مدرسه‌ی هاگوارتز منتقل می‌شوند. دانش‌آموزان در کنار این سکو غیب شده، در پایان سال تحصیلی به جهان مشنگ‌ها (غیرجادویی) بازمی‌گردند؛ از این جهت می‌توان گفت هری پاتر در زیرگونه‌ی دوم قرار می‌گیرد؛ زیرا در زیرگونه‌ی سوم وجود درگاه‌ها ضروری نیست و بدون وجود آن‌ها و با راه‌رفتن نیز می‌توان به آنجا رسید که در مجموعه‌ی هری پاتر رسیدن به دنیای جادویی و مدرسه‌ی هاگوارتز از طریق راه‌رفتن صورت نمی‌گیرد و دانش‌آموزان با سوار قطار شدن تا پایان سال تحصیلی غیب می‌شوند. «برای خواهرم هم یه دونه از همین نامه‌ها فرستادن و اونم به همون مدرسه رفت. بعد هم غیبش زد.» (همان، ج ۱: ۶۵) در پاتیل درزدار هاگرید و هری به دیوار ضربه زده، درگاهی در مقابل آن‌ها ظاهر می‌شود که از این مسیر به کوچه‌ی دیاگون منتقل می‌شوند. رولینگ برای اینکه این فضا را باورپذیر کند، دنیایی می‌سازد که خواننده با آن آشناست.

در آنجا فروشگاه‌هایی وجود دارند که ابزار جادویی می‌فروشند، گرینگوتز بانک جادوگراهاست که اجنه کارگزاران آن هستند. رولینگ حتی از واحد پول جادوگران با عنوان نات و گالیون نام می‌برد. کتاب‌فروشی یکی دیگر از مکان‌های جادویی در کوچه‌ی دیاگون است که کتاب‌های طلسم و جادو می‌فروشد. (رک. همان، ۸۴-۸۹) فضایی که رولینگ برای دنیای تخیلی خود انتخاب می‌کند، مربوط به قرون وسطی است. در جهان جادوگری، هیچ‌یک از ابزارهای تکنولوژی مانند کامپیوتر، تلفن، پست و... وجود ندارد؛ حتی دانش‌آموزان در هاگوارتز، از قلم پر و پوست استفاده می‌کنند (رک. همان، ج ۲: ۱۵۲)؛ اما جهان اصلی رولینگ براساس دنیای معاصر ساخته شده است.

در سلحشوران پارله آن بین دنیای جادویی و دنیای اولیه، مرزی فیزیکی وجود دارد و از این منظر در زیرنوع سوم قرار می‌گیرد. دروازه مانعی است که سلحشوران پارله آن با گذر از آزمون، از آن عبور کرده، وارد سرزمین نگهبان‌های تاریکی می‌شوند. سرزمینی که پای کوه آراژین واقع شده است و ساکنان آن، منبع قدرت خود را اهریمن و تاریکی می‌دانند و آن را می‌پرستند. از زمان حمله‌ی مانیک‌ها، به‌جز افرادی که نگهبانان تاریکی برای بردگی خود انتخاب می‌کردند، کسی نمی‌توانست به سرزمین آن‌ها وارد شود؛ به همین دلیل دنیای آن‌ها به‌جز برای تعداد محدودی ناشناخته بود. کوهستان آذرخش، از دیگر مکان‌های جادویی است که برای رسیدن به آن نیازی به وجود درگاه نیست و یکی از ساکنان دهکده جنگجویان پارله آن را به آنجا می‌برد. ساکنان دهکده هیولاهایی هستند که تغییر شکل می‌دهند و فقط در شب به‌صورت واقعی خود ظاهر می‌شوند و از مردم عادی کسی آن‌ها را نمی‌شناسد. بعد از اینکه پارسامین و یارانش هیولاها را شناختند، دیدان می‌گوید که باید محل زندگی خود را تغییر دهند چون وقتی انسان‌ها از محل زندگی آن‌ها باخبر شوند، برای دیدن آن‌ها به آنجا هجوم می‌آورند. (رک. خواسته، ۱۳۹۲: ۲۹۳) سفر به این مکان‌ها از طریق راه‌رفتن صورت گرفته است.

فانتزی فقط زندگی در دنیای حواس و شهود نیست، گاهی سفر به درون و دنیای افکار را نیز در برمی‌گیرد. در رمان خواسته، فرتیاد برای استفاده از توانایی خاص خود، باید به دنیایی سفر کند که خود آن را جهان افکار نامیده است و سفر به آن را توصیف می‌کند: «دنیای واقعی محو و شبح‌وار در پایین دیده می‌شد. انگار از درون آب یا مه غلیظ و خاکستری به آن نگاه می‌کردم. پیش می‌رفتم و مواظب بودم به هیچ‌کدام از ریسمان‌ها بیش از حد نزدیک نشوم؛ چون اصلاً دوست نداشتم گرفتار افکار ماری بشوم.» (همان: ۱۰۱)

در این اثر نیز فضای داستان در فضایی شبیه ایران باستان شکل گرفته است و از تکنولوژی نوین استفاده نشده است. سرزمین پارله‌آن گاه از جنگل‌هایی پوشیده شده که اهریمن خود را به شکل درخت درآورده است؛ گاه کوهستان‌هایی که سایه‌های آن به دستور هیولاهای به حرکت درمی‌آیند و گاه غارهایی وحشتناک که موجوداتی آتشین که شبیه روح هستند و از جسم عبور می‌کنند، در آن نهفته‌اند. گاهی نیز در این سرزمین با صحراهایی مواجه می‌شویم که در ریگزارهایش نسناس‌ها مخفی شده‌اند. در رمان هری پاتر، گریز از مکانی به مکان دیگر با استفاده از پودر پرواز، پرواز با شیء یا جاروی پرنده و... صورت می‌گیرد که این موضوع در اثر خواسته مشاهده نمی‌شود و وسیله‌ی حمل و نقل همان اسب است.

زمان یکی دیگر از ارکان زمینه‌ی داستان است که در فانتزی اهمیت فراوانی دارد و خارج شدن از زمان عادی بر اعجاب فانتزی می‌افزاید. در مجموعه‌ی هری پاتر گریز در زمان به شکل سفر هری و هرمیون به گذشته برای نجات سیریوس، صورت می‌گیرد. در *سلحشوران پارله‌آن*، استفاده از زمان جادویی به صورت دیگر نمایان شده است. آماکو که از جادوگران فرقه‌ی پیچک سرخ است، با استفاده از جادو سرعت حرکت خود را بیش از چیزی که سلحشوران انتظار دارند، افزایش می‌دهد و به این طریق زمان را درمی‌نوردد (رک. همان، ۱۰۴)

۴. نتیجه‌گیری

در دو داستان بررسی شده تأثیر اسطوره را بر ساختار روایی عین شده با بن‌مایه، فضا و شخصیت‌های داستان می‌توان مشاهده نمود. به نظر می‌رسد ساختار داستان‌ها در ارتباط با اجزای آن‌ها از انسجام لازم برخوردار است. ساختار کلی دو داستان براساس رویکرد اسطوره‌ای از یک الگو پیروی می‌کند و شخصیت‌ها و فضای داستان و درون‌مایه‌ی از دست دادن هویت و نبرد خیر و شر نیز به انسجام روایت هر دو داستان کمک می‌کند؛ با این تفاوت که دوستان قهرمان سلحشوران، در پیشبرد روایت نقش خاصی ندارند که شاید بتوان این را وضعی در این رمان برشمرد. جلد ششم داستان هری نیز بیشتر به آشکار شدن رازهای زندگی ولد‌مورث پرداخته است که زاید به نظر می‌رسند و ساختار روایت را ضعیف می‌کند. طرح داستان‌ها ساده است و از پیچیدگی خاصی ندارد. آنچه باعث تمایز داستان‌ها از یکدیگر می‌شود، حوادث و کنش‌های فرعی و ساده‌ای است که هر نویسنده در اثر خود به کار برده است. استفاده از این حوادث و کنش‌های فرعی و بعضی فضا‌سازی‌ها در داستان *سلحشوران پارله‌آن* کمک کرده است تا این داستان علاوه بر اینکه در مقابل نمونه‌های غربی، موفق عمل

کند، نمونه‌ای از فانتزی بومی ایرانی نیز باشد. می‌توان گفت که اگر مانند هری پاتر مجموعه‌ای چند جلدی بود، با استقبال بیشتری مواجه می‌شد.

یادداشت

(۱). رمان سلحشوران پارله آن، در هشتمین جشنواره‌ی ادبیات کودک، به‌عنوان رمان برتر نوجوان شناخته شده است.

منابع

- احمدسلطانی، منیره. (۱۳۸۳). «تأثیر روابط بین‌فرهنگی در عناصر ادبی، زیبایی‌شناسی و فرم ادبیات کودک و نوجوان». *پژوهشنامه‌ی ادبیات کودک و نوجوان*، سال ۱۰، شماره‌ی ۳۸، صص ۶۰-۶۴.
- اسکولز، رابرت. (۱۳۸۳). *درآمدی بر ساختارگرایی در ادبیات*. ترجمه‌ی فرزانه طاهری، تهران: آگاه.
- انوشیروانی، علیرضا. (۱۳۸۹). «ضرورت ادبیات تطبیقی در ایران». *ادبیات تطبیقی (ویژه‌نامه نامه فرهنگستان)*. شماره‌ی ۱، صص ۶-۳۸.
- براهنی، رضا. (۱۳۶۲). *قصه‌نویسی*. تهران: نشر نو.
- بهار، مهرداد. (۱۳۶۲). *پژوهشی در اساطیر ایران*. پاره‌ی نخست، تهران: توس.
- بیدآبادی مقدم، شهروز. (۱۳۹۴). «هفت سلحشور و من؛ نگاهی به سلحشوران پارله آن». *تقد کتاب کودک و نوجوان*، سال ۲، شماره‌ی ۵، صص ۱۷-۳۲.
- تالکین، جی. آر. آر. (۱۳۸۵). «فانتزی و کودکان». ترجمه‌ی غلام‌رضا صراف، کتاب ماه کودک و نوجوان، سال ۲، شماره‌ی ۱۰۴-۱۰۶، صص ۱۲۶-۱۳۷.
- حاجی نصرالله، شکوه. (۱۳۸۳). «سحر هری پاتر در سینما رنگ باخته است». *پژوهش نامه‌ی ادبیات کودک و نوجوان*، سال ۹، شماره‌ی ۳۶، صص ۹۲-۱۰۳.
- خدیش، پگاه. (۱۳۸۷). *ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی*. تهران: علمی و فرهنگی.
- خواستنه، سیدعلی. (۱۳۹۲). *سلحشوران پارله آن*. تهران: افق.
- دهخدا، علی اکبر. (۱۳۸۵). *لغت‌نامه‌ی فرهنگ متوسط دهخدا*. تهران: دانشگاه تهران.
- دری، نجمه و عباسی، سیدمهدی. (۱۳۹۳). «مقایسه‌ی تطبیقی عناصر جادویی هزار و یک شب و داستان‌های هری پاتر». *نشریه‌ی ادبیات تطبیقی*، سال ۶، شماره‌ی ۱۱، صص ۱۴۱-۱۶۰.

رولینگ، جی. کی. (۱۳۷۹). الف. هری پاتر و سنگ جادو. ترجمه‌ی سعید کبریایی، تهران: کتاب‌سرای اندیشه.

_____ (۱۳۷۹). ب. هری پاتر و حفره‌ی اسرارآمیز. ترجمه‌ی ویدا اسلامی، تهران: کتاب‌سرای تندیس.

_____ (۱۳۷۹). د. هری پاتر و جام آتش. ترجمه‌ی ویدا اسلامی، تهران: کتاب‌سرای تندیس.

صادقی، عمران و ظهیری ناو، بیژن. (۱۳۹۵). «بررسی روایت‌های پسامدرن در داستان‌نویسی برای کودکان و نوجوانان». *نقد و نظریه‌ی ادبی*، سال ۱، شماره‌ی ۲، صص ۷۹-۱۰۴.

صدیقی مقدم، فرحناز. (۱۳۸۸). «فرافانتزی و فانتزی نو». *کتاب ماه کودک و نوجوان*، سال ۲، شماره‌ی ۴۰، صص ۳۹-۳۵.

عزیزی‌فر، امیرعباس. (۱۳۹۲). «بررسی طلسم و طلسم‌گشایی در قصه‌های عامیانه فارسی». *متن‌شناسی ادب فارسی*، دوره‌ی جدید، شماره‌ی ۱، صص ۸۱-۱۰۰.

کمبل، جوزف. (۱۳۸۹). *قهرمان هزارچهره*. ترجمه‌ی شادی خسروپناه، مشهد: گل آفتاب. محمدی، محمد. (۱۳۷۸). *فانتزی در ادبیات کودکان*. تهران: روزگار.

محمدی، محمدهادی. (۱۳۷۴). *روش‌شناسی نقد ادبیات کودکان*. تهران: سروش. نورتون، دونا؛ ساندر نورتون. (۱۳۸۲). *شناخت ادبیات کودکان*. ترجمه‌ی منصوره راعی، تهران: قلمرو.

نظری منظم، هادی. (۱۳۸۹). «ادبیات تطبیقی: تعریف و زمینه‌های پژوهش». *ادبیات تطبیقی کرمان*، سال ۱، شماره‌ی ۲، صص ۲۲۱-۲۳۷.

Artan, Niklas. (2013). *Harry potter as high fantasy*. Karstads universitet.

Engbretson, Diane. L. (2006). *Harry potter: A comparison of the characters, Themes, setting and plot with the Arthurian Legend*, University of Northern Iowa

Kilsgård, Christel Rumander. (2010). *Mythological References in Harry Potter and the Philosopher's Stone*. Education Kristianstad University.

McGreevy, Ann Loftus. (2004). "under her spell: an analysis of the creativity of J.K. Rowling", *Gifted Education International*, Voll9, pp 34-40.