

# «غولها هرگز نمی میزند»

نام اثر: غول بزرگ مهربان

• نویسنده: رولد دال

• مترجم: مهناز داودی

• شهره کاندی

غول بزرگ مهربان (The B.F.G) اثری فانتزی با ساختار بلند از رولد دال (Roald Dahl) است که توسط مهناز داودی به فارسی ترجمه شده است. رولد دال نویسنده تابوشکن و بحث‌انگیز انگلیسی در ۱۹۱۶ از پدر و مادری نوآوری در ولز به دنیا آمد و در انگلستان تحصیل کرد. ابتدا برای بزرگسالان قلم زد و داستانهایی به نام «داستان‌های کونا هولناک» برای آنها نگاشت. سپس به نگارش برای کودکان رو آورد و اولین اثر خود را به نام «جیمز و هلوی غول‌پیکر» انتشار داد. پُر جار و جنجال‌ترین اثر او «جادوگرها» است. این اثر در جوامع سنتی و محافظه‌کار از نظر اخلاقی، دشمنانی برای دال از میان گروه‌هایی چون دست‌اندرکاران ادبیات، نظام آموزش و پرورش، کتابداران، فمینیست‌ها و... بوجود آورد. علت این پدیده جز این نیست که لایه‌های ژرف‌ساختی آثار او نادیده گرفته می‌شود، بلکه درک نمی‌گردد و صرفاً به لایه روساخت اثر توجه می‌شود. از این رو هراس‌انگیز بودن و ظاهر تمسخرآمیز آثار دال، زیانمند تلقی شده و مورد نقد قرار گرفته است. در حالی که واقع امر اینگونه نیست.

«رولد دال، نویسنده نهان‌ترین خواست‌های کودکان است. خواست‌هایی که صورتک‌های زندگی روزانه بر آنها سرپوش می‌گذارد و ما حتی اگر کودک باشیم، جرئت نداریم آنها را بیان کنیم.» در «داروی شگفت جورج» او آرزوی نهانی نابودی مادر بزرگ غرغرو را در داروین پنهان می‌کند که در نهایت نیست‌کننده او می‌شود. رولد دال نویسنده ستیز است. نه ستیز خشن و خشک، بلکه ستیز همراه با طنز.<sup>۱</sup>

در واقع با خلق فضاهای خاص خود که روساختی ماجراجویانه، پُر جاذبه، طنزآمیز و جادویی دارد - با بهم ریختن قواعدی که بزرگترها برای کودکان وضع کرده‌اند - سخنی خلاف عادت می‌گوید که با اندکی تعمق در ژرف‌ساختی می‌توان این تابوشکنی را چیزی جز لایه معناشناختی که متضمن مفهومی به نام قصد درمانی است، ندید.

«غول بزرگ مهربان» نیز تمامی ویژگی‌های خاص آثار دال را دارد. این فانتزی از نوع فانتزی‌های «ماجراجویانه - طنز» است. فانتزی ماجراجویانه در کتاب «فانتزی در ادبیات کودکان» اینگونه تعریف می‌شود: «خلق لحظه‌هایی که کودک را به هیجان می‌آورد و از دنیای واقعی با قواعد خشک و سختش رها می‌کند. فانتزی ماجراجویانه بر اساس پیوند کنش‌های توطئه، ترس و کشمکش پیش می‌رود.»<sup>۲</sup>

۱. «فانتزی در ادبیات کودکان» محمد محمدی ص ۱۱۲

۲. «فانتزی در ادبیات کودکان» محمد محمدی ص ۲۰۹

## ● دال نویسنده‌ای

است که با پرداختن

به کنش‌های روانی

انسان تنها،

هواسان و نیازمند

به او کمک می‌کند با

شناخت جهان

جانشین

فانتاستیک در

دنیای واقعی هم

طرقی را برای ادامه

زندگی و ایستادگی

در مقابل مشکلات

پیدا کند؛ چنانکه

روایت این داستان

نیز چون غالب

داستان‌های دال با

شرح موقعیت

کودکی تنها آغاز

می‌گردد.

## ● در واقع این اثر

دال چون خوابی

شیرین است که

غول بزرگ مهربانی

به نام دال آن را در

گوش‌های

مخاطبین خود

می‌دمد.

همراه کردن این هراس و دلهره، ماجراجویی و خشونت با طنز از هولناکی داستان کاسته آن را متعادل می‌کند. در تعریف فانتزی طنز در همان منبع می‌خوانیم که «فانتزی طنز بیشتر روش یا وجه است تا گونه. به همین دلیل هر گونه‌ای در فانتزی می‌تواند طنز هم باشد.»<sup>۳</sup> که این طنز هم در ساختار و هم لحن روایت و ماجراها دیده می‌شود. در داستان می‌خوانیم که:

در یک شب تاریک، «بسی اف جی» سونیا را از پنجره اتاقش می‌دزد و به سرزمین غولها می‌برد. او غول مهربانی است و به عکس دیگر غول‌ها که به آدم‌خواری فکر می‌کنند در فکر مبارزه با آنهاست. غول که به زبان تسلط ندارد و در دیالوگ‌هایش کلمات را اشتباه به کار می‌برد، تنها کاری که دارد صید خواب‌های شیرین و دمیدن آنها به اتاق خواب بیچه‌هاست. سوفیا و غول مهربان که از خورده شدن کودکان و مردم توسط غول‌ها ناراحتند طرحی می‌ریزند تا غول‌ها دستگیر شده و به گوردال عمیقی در شهر لندن ریخته شوند. پس از آن غول مهربان زبان می‌آموزد تا شرح زندگی خود را نوشته، چاپ کند و حاصل کارش کتابی است که اکنون چاپ شده است.

اصلی‌ترین بُن‌مایه این داستان، نبرد بین نیکو و بدی است که با موضوع‌هایی چون مرگ و زندگی (مرگ والدین سوفیا و مهمتر از آن مخلدوش شدن چهره زندگی توسط غول‌ها) شروع شده و به موضوعاتی چون دوستی و عشق به هم‌نوع ختم می‌شود.

و اما کارکردهایی که می‌توان در این فانتزی یافت عبارتند از:

### ۱- کارکرد سرگرمی:

مخاطب با تجربه دو دنیای متفاوت، دنیای انسان‌های واقعی و دنیای غول‌ها به دو صورت الف) از طریق ماجراجویی و ب) از طریق طنز، سرگرم می‌شود. از آن‌جا که تخیل فانتاستیک بعدی بازی‌گونه دارد، این موقعیت‌های بازی‌گونه با دنیای کودکی مخاطب قرابت دارند و همچنین با دخیل شدن کنش کارکردی طنز، جاذبه اثر دوچندان می‌شود. نویسنده با استفاده از عنصر «اغراق و زیاده‌روی» در فضاسازی‌های خود طنز اثر را قوت می‌بخشد. فی‌المثل آنجا که به نشانه‌پردازی فیزیک و ظاهر BFG می‌پردازد می‌توان اغراق او را در شخصیت‌پردازی دید. او در ابتدا BFG را یک موجود سیاه‌رنگ، سیاه و بلند، بینی بلند و خیلی سیاه و خیلی لاغر با همین تأکید و اغراق معرفی می‌کند. سپس در تکمیل معرفی این شخصیت اضافه می‌کند که او یک انسان نبود. قدش چهار برابر بلندتر از قد یک آدم قد بلند بود. سر او از پنجره‌های طبقه دوم خانه‌ها هم بالاتر بود.<sup>۴</sup> و با

۳. «فانتزی در ادبیات کودکان» محمد محمدی ص ۱۷۲

۴. غول بزرگ مهربان ص ۱۳

خصوصیاتی چون - «صورت بزرگ رنگ پریده و چروکیده با گوش‌های فوق‌العاده بزرگ، گوش‌هایی که به بزرگی یک چرخ کامیون که می‌تواند به هر طرف بچرخد، دندان‌هایی مربع شکل که مثل تکه‌های بزرگ نان در دهانش ردیف شده‌اند، دماغی مثل یک چاقو و لباس‌هایی کثیف و بی‌دکمه و بی‌بقه و کوتاه به‌همراه یک شنل - شخصیت خود را می‌سازد.

نویسندگانی که به این کارکرد فانتزی توجه دارند علاوه بر استفاده از عنصر اغراق و افراط در نشانه‌پردازی و شخصیت‌پردازی، از عنصر دیگری به نام «ناهماهنگی» نیز استفاده می‌برند. که دال از این خصیصه در دیالوگ‌های غول‌ها به خوبی بهره برده به نحوی که مخاطب خود را به خنده وامی‌دارد. دال زبان متفاوتی برای غول‌های خود و علی‌الخصوص BFG برگزیده که از زبان هنجار به دور است. او این انحراف از زبان را در چند مورد به کار می‌برد. فی‌المثل در ادای اشتباه کلمات بی‌اف‌جی خوشمزه را خوشمازه - ناجمه را نوجمه - احماقانه را احمناخه - دقیقه را دکیکه - اعلی حضرت را اعلی خرزت - هلی‌کوپتر را دلی پوپر و موشک را پوشک می‌گوید. علاوه بر آن جمله‌بندی‌های او نیز صحیح نیست و با استعمال اصطلاح، افعال و جملات درهم و برهم، دیالوگ‌ها را به مرز بازی‌های زبانی می‌کشاند. به دری‌وری‌هایی<sup>۶</sup> که غول می‌گوید توجه کنید: «بی‌اف‌جی گفت: چون من خل و چل و مثل یک کله کدو هست. اگر تو به تمام چیزهایی که من گفت، گوش بدهی، تو گوش درد گرفت»<sup>۷</sup> یا بد و بیراه‌هایی که او مرتب بکار می‌برد بچه‌ها را سرشار از شغف و شادی می‌کند. «شما بدبخت و در به در هست»<sup>۸</sup> یا «کله‌تو پر از خرچنگ و قورباغه هست»<sup>۹</sup> یا «مغزتو پر از حشره است»<sup>۱۰</sup> زبان دال ضمن باورپذیر کردن شخصیت‌ها و فضا، طنز و کارکرد سرگرمی را غنا می‌بخشد. یکی از خصائصی که فانتزی را از افسانه کهن متمایز می‌کند علاوه بر شکستن صدای مونولوگ افسانه‌ها، بازی‌های زبانی است و دال در این داستان با تلاش و تغییر و تحریف زبان معیار، اعتبار زبان اثر را دوچندان کرده است. به این مکالمات توجه کنید:

غول ادامه داد: انسان‌ها میلیون‌ها مزه مختلف داشت. برای مثال، انسان‌های ویلز یک مسئله عجیب و غریب داشت.

سوفیا گفت: منظورت نهنگ‌ها هستند؟

غول گفت: مردم ویلز طعم نهنگ را داد.

سوفیا گفت: منظورت ویلز است یا ویلیز؟

بی‌اف‌جی گفت: ویلز، ویلز است. سر به سر من نگذاشت و با کلمات بازی نکرد. من الان یک مثال دیگر برای تو آوردم. مردم جرسی زبانشان بدترین مزه است. انسان‌های جرسی مزه ژاکت و کاموا داد.

سوفیا گفت: ژرسه؟

غول فریاد کشید: باز تو با کلمات بازی کردی؟ این کار را نکن!»<sup>۱۱</sup>

۵. غول بزرگ مهربان ص ۱۶

۶. غول بزرگ مهربان ص ۳۸

۷. غول بزرگ مهربان ص ۱۵۶

۸. غول بزرگ مهربان ص ۶۰

۹. غول بزرگ مهربان ص ۶۲

۱۰. غول بزرگ مهربان ص ۲۶

۱۱. غول بزرگ مهربان ص ۱۰۶

البته ما درخصوص اصل اثر و اینکه مترجم تا چه حد موفق در برگردان این شگردها و بازی‌های زبانی بوده اطلاعی در دست نداریم. اما آنچه مسلم است اینست که نویسنده در نیمه کتاب اعلام می‌کند «حرف زدن بی‌افجی کم‌کم درست شده است»<sup>۱۲</sup> این مطلبی است که در ترجمه نمایانده نشده است و اشتباهات بی‌افجی با یک روند یکسان مطرح می‌شود بدون اینکه تحولی در طرز صحبت او آشکار باشد.

## ۲- کارکرد روانشناختی:

دال نویسنده‌ای است که با پرداختن به واکنش‌های روانی انسان تنها، هراسان و نیازمند به او کمک می‌کند که با شناخت جهان‌جانشین فانتاستیک در دنیای واقعی هم طُرُقی را برای ادامه زندگی و ایستادگی در مقابل مشکلات پیدا کند. از جمله مفاهیمی که با این کارکرد در آثار دال می‌توان یافت واقعیت بی‌کسی است. روایت این داستان نیز چون غالب داستان‌های دال با شرح موقعیت کودکی تنها آغاز می‌گردد «مرگ سرپرستان خانواده می‌تواند انگیزه‌ای برای ورود به دنیای فانتاستیک باشد. رولد دال از این موضوع چندین بار استفاده کرده است. در «جیمز و هلوی غول‌پیکر» اگر چه شکل جدایی کودک شخصیت اصلی داستان با والدینش فانتاستیک است، باز با جدایی روبرو هستیم... پس از جدایی از والدین و زندگی در کنار عمه‌های بداخلاقش است که جیمز وارد دنیای فانتاستیک می‌شود. در حقیقت انگیزه اصلی نویسنده از خلق دنیایی فانتاستیک همین جدایی است. رولد دال در «جادوگرها» هم باز از همین ترفند استفاده کرده است.<sup>۱۳</sup> ما در «جادوگرها» با پسری تنها که پدر و مادر خود را از دست داده و با مادر بزرگ خود زندگی می‌کند مواجهیم. در «ماتیلدا» نیز دختری که دچار بی‌توجهی عمیقی از جانب والدین است و به معلم خود روی می‌آورد محور داستان است. در این اثر نیز در وضعیت آغازین فضای تنهایی و موقعیت آزاردهنده سوفیا دخترک یتیم در اولین جملات داستان تشریح شده است: «سوفیا نمی‌توانست بخوابد... بقیه بچه‌های پرورشگاه از ساعت‌ها پیش به خواب رفته بودند... بعد از ساعت خاموشی، کسی نباید از رختخواب بیرون می‌آمد. حتی برای رفتن به دستشویی هم اگر کسی رختخوابش را ترک می‌کرد، مجازات می‌شد»<sup>۱۴</sup> و نیز در اواسط داستان موقعیت دل‌آزار سوفیا در دبالوگی بین او و غول به نحو بارزی مطرح می‌شود «سوفیا گفت: من پدر و مادری ندارم. وقتی که من بچه بودم هر دوی آنها مردند... غمگین نباش چون کسی نگران من نیست. آن محلی که تو من را از آنجا برداشتی پرورشگاه دهکده بود. ما همه در آنجا یتیم بودیم... من از آنجا متنفرم. خانم کلانکرس آنجا را اداره می‌کند. اگر او من را در حال قانون‌شکنی ببیند مثلاً اگر ببیند که نیمه شب از رختخواب بیرون آمده‌ام و یا ببیند که لباس‌هایم را تا نکرده‌ام من را تنبیه می‌کنند... او ما را توی یک اتاق به مدت یک شبانه‌روز بدون آب و غذا زندانی می‌کند... آن اتاق بسیار وحشتناک و زجرآور است. چون پُر از موش است... چیزی که من را ناراحت می‌کند این است که من باید تمام عمرم را در آن محیط وحشتناک زندگی کنم. یتیم‌خانه یک محیط کاملاً وحشتناک است»<sup>۱۵</sup>

مشابه بودن فضای تنهایی و فقدان پدر و مادر در این اثر با «جادوگرها» و مشابه بودن وضعیت زیستی - آموزشی سوفیا با ماتیلدا، کاملاً مشهود است، گویی خانم کلانکرس همان خانم ترانچپال مدرسه ماتیلداست و اینها همان بحث ویژگی‌های خاص آثار دال است.

۱۲. فانتری در ادبیات کودکان ص ۳۲۲

۱۳. غول بزرگ مهربان ص ۱۰

۱۴. غول بزرگ مهربان ص ۳۵-۳۶

۱۵. غول بزرگ مهربان ص ۱۳۱

دخترک یتیم در روند داستانی با مغلوب کردن نیروهای شرور، دنیای واقعی دردناک و ناراحت‌کننده پیرامونش را با نیروی تخیل و فانتزی به دنیایی شیرین، آرامش‌بخش و تنش‌زدا تبدیل می‌کند. یعنی کودک خُرد و ناچیز در بستر کنش‌های فانتاستیک ضمن هویت‌یابی و خودشناسی به یک نجات‌دهنده و منجی تبدیل می‌شود، عملی که از آن به ساماندهی روانی کودک نام می‌بریم. «حتی خود سوفیا باور نمی‌کرد. او یک یتیم کوچولو که هیچ ارزشی در این دنیا نداشت، در این لحظه روی لبه پنجره اتاق خواب ملکه انگلستان نشسته بود.»<sup>۱۶</sup>

مسئله دیگری که در ذیل این کارکرد باید از آن نام برد «هراس‌زدایی» است که دال انجام می‌دهد. دال در این اثر نیز چون جادوگرها به جنگ تاریخی کودکان انگلیسی می‌رود. جامعه انگلیس با باورهای خرافی هراس‌انگیزی می‌زید. حضور باورهای خرافی را در اولین سطور داستان پس از شرح شیئی ساکت و بی‌خوابی سوفیا می‌بینیم: «سوفیا تا آن وقت چنین سکوت سنگینی ندیده بود. او به خودش گفت: شاید این همان چیزی است که بزرگترها آن را ساعات جادویی می‌نامند. یکبار یک نفر به او گفته بود: «ساعات جادویی همان ساعاتی است که همه بچه‌ها و بزرگترها به خواب عمیقی فرو رفته‌اند. در چنین ساعاتی همه موجودات جهان تاریکی از مخفیگاه‌هایشان بیرون می‌آیند و برای خودشان دنیایی دارند»<sup>۱۷</sup> نویسنده همانگونه که در جادوگرها با تبدیل آنها به موش و سپس نابودشان توسط گربه‌ها، بچه‌ها را از شر این موجودات خبیث آزاد می‌کند در این اثر نیز به مبارزه با غول‌های آدم‌خوار رفته و آنها را از صفحه ذهن بچه‌ها پاک می‌کند. به واقع در پس هراس داستان که در فضاهای مشمئزکننده خورده شدن بچه‌ها و عملیات غول‌ها مندرج است او هراس‌شکنی می‌کند و با بازی دادن غول‌ها به تخریب هراس کودکان می‌پردازد.

دال با معرفی غول‌ها بعنوان عناصر شریر داستان و تشریح وضعیت BFG بعنوان یک غول انسان‌دوست و لطیف به نقش دو گانه مردها (شریر - مثبت) اشاره می‌کند و این نیز باز مشابه همان تقسیم‌بندی دو گانه‌ای است که در جادوگرها دال از زن‌ها داشت. زن شریر بعنوان جادوگر و زن مثبت به عنوان حامی و مادر بزرگ. اینبار دال برخلاف اثر ضد فمینیستی قبل، از مردها هم نمی‌گذرد و باستیز این دو چهره و به زبانی درگیری این نیروهای خیر و شر داستان را پیش می‌برد. غول‌های داستان نماد قوایی هستند که کودک را در طول حیات خود آزار می‌دهند و تهدید می‌کنند. غول‌هایی به نام تنهایی و بی‌پناهی. و در مقابل BFG - این امن‌ترین پناهگاه - با آمدنش، مهربانی، کمک و حمایت را برای کودک به ارمغان می‌آورد و روان خُرد شده او را بازسازی می‌کند و او را در مقابل نیروهای مرگ و نیستی که قصد نابودش را دارند حفاظت می‌کند. عاقبت با پیروزی چهره مثبت غول بر چهره‌های منفی و با به انجام رسیدن رسالت مجازات غول‌ها و مغلوب شدن نیروهای اهریمنی، ساماندهی ذهن کودک انجام می‌گیرد.

اینگونه با خیال‌پردازی و قصه‌درمانی، نویسنده عناصر روانشناختی اثر خود را بنا می‌کند. او از عمیق‌ترین نیازها (نیاز به دوستی با دیگران و تنها نبودن)، از تاریکترین هراس‌ها (ترس از غول‌ها و موجودات خیالی) و بلندترین امیدها (نابودی شر) سخن می‌گوید. بدین ترتیب پیوند عنصر بازی و سرگرمی با عنصر روانشناختی این اثر را اثری بی‌بدیل می‌سازد.

\* \* \*

۱۶. غول بزرگ مهربان ص ۹

۱۷. فانتزی در ادبیات کودکان ص ۱۲۲

در یک نگرش ساختاری به متن فانتزی می‌توان این ویژگی‌های ساختار روایتی را از آن اقتباس کرد:

## ۱- تخیل زمان - مکان:

مکان یا بستر و زمینه داستان در دنیای واقعی یعنی انگلستان و به نحو اخص لندن است. وقایع آغازکننده داستان (یعنی موقعیت سوفیا) و وقایع مربوط به گردهمایی داستان (سفر به لندن و ملاقات با ملکه) همه در محیطی واقعی صورت می‌گیرد. نویسنده به دقت هاید پارک، مجسمه اسب و اسب‌سوار آن، موقعیت قصر ملکه، باغ پستی آن و سرایان محافظ قصر را شرح می‌دهد. سرزمین غول‌ها نیز که در آن همه جا زرد و صاف و رنگ پریده است با صخره‌های بزرگ آبی و درختان مرده و خشک جایی در همین زمین واقعی خودمان است و نویسنده مکان و دنیایی متفاوت برای غول‌های خود نساخته است. این امر در مورد زمان داستان هم صدق می‌کند. به عبارتی دیگر وقایع فانتاستیک داستان در قطع پیوند با زمان و مکان واقعی نیست. با اینکه در نیمی از داستان عناصر کاملاً واقعی حضور دارند و در نیمی دیگر (سرزمین غول‌ها) عناصر فانتاستیک حاضرند، هیچ جدایی زمانی - مکانی بین این دو بخش نیست. و هر دو بخش می‌توانند در تعامل با یکدیگر باشند. چنانچه غول‌ها شب‌ها به سرزمین‌های واقعی سفر می‌کنند و انسان‌های واقعی نیز چون سوفیا و بعد مأموران دستگیری غول‌ها به سرزمین غول‌ها راه می‌یابند. در بعضی از داستان‌های فانتزی دو زمان واقعی و تخیلی و همچنین دو مکان واقعی و تخیلی وجود دارد (همانند داستان بی‌پایان) که زمان واقعی به نسبت زمان فانتاستیک بسیار فشرده و کوتاه است. اما در این داستان ما جدایی بین دنیای خیالی و واقعی نمی‌بینیم و اینهم یکی دیگر از ویژگی‌های خاص آثار دال است. غول‌ها در واقع وجود دارند و متعلق به دنیایی دیگر نیستند؛ جنایات آنها و مجازات آنها در عالم واقع صورت می‌گیرد. در فانتزی‌هایی با طرح سفر برگشتی، شخصیت محوری به دنیای فانتزی می‌رود و سپس از دنیای خیال خارج می‌شود یا با یک رفت و برگشت مداوم مواجهیم. اما در اینجا گرچه سوفیا به یک سفر می‌رود - سفر به سرزمین غول‌ها - اما سفر او در بعد جغرافیایی است یعنی در اینجا بستر و زمان واقعی و تخیلی به هم گره خورده‌اند و تفکیکی بین این دو نیست. نه شکست زمانی در کار است یا کند شدن آن و نه تغییر دنیایی.

## ۲- تخیل جادو:

«دو عنصر اساسی فانتزی، که بیش‌ترین بار را در ادبیات فانتاستیک دارد، جادو و غیرممکن و یا غیرقابل توضیح است.»<sup>۱۸</sup> کنش‌های جادویی و فراطبیعی به دو نحو در فانتزی‌ها مشهودند (الف) از طریق الگوهای تخیلی کهن و (ب) از طریق الگوهای تخیلی نو. در الگوهای قدیم از نیروهای سستی جادویی و موجودات اسطوره‌ای استفاده می‌شد. اما در الگوهای نو، کارکرد جادو محدود است و نویسنده نمی‌تواند تمام روابط علی خود را براساس آن پایه‌ریزی کند. کنش‌های کارکردی جادویی را در این داستان می‌توان در جادوی غول‌ها و همچنین در صید خواب توسط BFG، ساخت خواب و دیدن خواب به اتاق خواب بچه‌ها و... دید. در حالی که در کنش‌های سستی ما استفاده از معجون یا داروی جادویی یا ابزارهای جادویی ویژه را داشتیم؛ در کارکردی نو، نویسنده به جای معجون از عنصری واقعی چون خواب استفاده می‌کند و به طریقی جادویی آن را صید می‌کند و بسراغ بچه‌ها می‌فرستد. این عنصر جادویی به سراغ سه تیپ در طول داستان می‌رود: بچه‌ها - غول گوش‌خوار و ملکه.

### ۳- تخیل شخصیت‌ها:

شخصیت‌ها دو گونه‌اند یا واقعی‌اند و یا کهن‌الگویی. خود شخصیت‌های واقعی به دو دسته کودک و بزرگسال تقسیم می‌شوند. در مورد شخصیت کودک باید گفت محور فانتزی را کودکان می‌سازند (چه از لحاظ شخصیت اصلی - چه از نظر مخاطب و چه در مورد درونمایه داستان). کودک فانتزی درگیر موقعیت‌های فانتاستیک نقش کلیدی را در شروع داستان دارد و با اثر بر مخاطب نیز این مسئله تکرار می‌شود.

و اما شخصیت بزرگسال: به دو گونه دال به بزرگسالان در این اثر و دیگر آثارش نگاه می‌کند. یک نوع در نقش منفی و نوعی دیگر در نقشی مثبت. از طرفی بزرگسال ستیزی او را در این دیالوگ BFG می‌توان دید: «انسان بزرگ‌ها خیلی خوب و مهربان نیست... همه آنها کلک هست»<sup>۱۹</sup> و از طرفی دیگر بزرگسالانی که در نقش مثبت هستند، بعنوان نیروهای یاریگر قلمداد می‌شوند از جمله ملکه انگلیس که در مجازات غول‌ها به کمک قهرمانان داستان می‌آید.

شخصیت‌های کهن‌الگویی داستان، غولها (Giants) می‌باشند. غول‌ها که موجوداتی افسانه‌ای با اندازه‌هایی بزرگ، احمق و دشمن انسان‌ها معرفی شده‌اند، در این اثر حضوری ابداعی دارند. بخصوص در مورد غول است‌نای داستان یعنی BFG. به واقع دال تخیل فردی خود را با این کهن‌الگوها ترکیب کرده و مدع نوع تازه‌ای شده است. مهربانی غول نسبت به انسانها و میل به آموختن در او یعنی دو صفتی که با قالب کهن غول (حماقت و آدم‌خواری) مغایر است، امری است که از آن به معکوس‌سازی هویت نام می‌بریم. به عبارت دیگر این شگرد دال است که با آشنایی‌زدایی در خصوص کهن‌الگوی غول، ایجاد شگفتی می‌کند.

### ۴- ساختار روایت حلقوی:

خواننده در طول ۱۷۱ صفحه کتاب در حال خواندن داستانی است که نویسنده در صفحه آخر تصمیم می‌گیرد آن را بنویسد. در این پایان غافلگیرکننده است که با خواندن آخرین پاراگراف تازه می‌فهمیم تکلیف جزئیات کتاب از همان زمان نگارش اولین سطرهایش روشن بوده و ضمن اینکه این شگردی بسیار شیرین است و حالت یک سورپریز را دارد یک نوآوری اسلوبی نیز قلمداد می‌شود. BFG به نام نویسنده می‌گوید: «او شبانه‌روز کار کرد تا بالاخره توانست کتابش را کامل کند... این کار (چاپ و انتشار کتاب) انجام شد. اما چون بی‌اف‌جی اهل نظاهر نبود، اسم خودش را روی کتاب گذاشت و به جای آن اسم یک نفر دیگر را گذاشت. ممکن است شما پرسید: پس کتابی که بی‌اف‌جی نوشته است، کجاست؟ کتابی که در دست دارید، همان کتابی است که بی‌اف‌جی نوشته است و شما اکنون خواندن آن را به پایان رساندید»<sup>۲۰</sup> با اینکه طرح داستان با رابطه علت و معلولی خطر است اما ساختار روایت با این مؤخره چرخشی می‌گردد.

\* \* \*

در ادامه به چند نکته جزئی نیز باید اشاره کرد. اول اینکه طرح داستان دال ضمن اینکه گرانیگاه ماجراجویی دارد گرانیگاه معنایی مهمی دارد که عبارت است از معارضه خیر و شر و غلبه خیر بر شر. اما موضوعات و معناهای فرعی بسیاری نیز در لایه‌لای داستان به چشم می‌خورد که از آن جمله هستی‌شناسی عرفانی است که غول مهربان با آن دمخور است. او نماد رازها و صحبت‌های دنیا را

۱۹. غول بزرگ مهربان ص ۱۷۰-۱۷۱

۲۰. غول بزرگ مهربان ص ۷۳

خوب می‌شنود، صدای قدم‌های یک کفش‌دوز را که روی برگ‌ها قدم برمی‌دارد، صدای مورچه‌ها، صدای موسیقی که از ستاره‌های آسمان می‌آید، صدای تپش قلب انسان‌ها، صدای درختان و گیاهان همه و همه را می‌شنود. او می‌گوید: «مثلاً اگر من ساقه‌گلی را بیچید تا بشکند، گل فریاد کشید و من صدای فریاد او را به خوبی شنیدم»<sup>۲۱</sup> و ادامه می‌دهد: «اگر من با یک تیر به تنه یک درخت بزرگ ضربه زد، من یک صدای وحشتناک که از قلب درخت و از درون آن بیرون آمد شنیدم» سرفیا پرسید: «چه نوع صدایی؟» بی‌اف جی گفت: «یک صدای ناله آرام، شبیه به صدای پیرمردی که دارد می‌میرد... درختان رشد کرد، مثل من و تو، آنها زنده هست. همین‌طور گیاهان زنده هست.»<sup>۲۲</sup> در ادامه او از زنده بودن باد شمال نیز سخن می‌گوید. این جاندارپنداری غول کاملاً مطابق با خصوصیت ذهنی کودکان است.

از جمله مضمون‌های فرعی دیگری که در رابطه با مضمون اصلی نیز هست مسئله بسیار مهمی است که غول به آن اینگونه اشاره می‌کند: «غول‌ها هم یکدیگر را نخورد. غول‌ها همدیگر را نکشت. غول‌ها خیلی دوست‌داشتنی نیست. اما یکدیگر را نکشت. حتی تماس‌ها هم یکدیگر را نکشت... انسان‌ها تنها حیواناتی هست که هم‌نوع خودشان را کشت... انسان‌ها در تمام وقت بلا به سر هم آورد. آنها با تنگ به هم حمله کرد. با هواپیماها بالا رفت و بر سر یکدیگر بمب ریخت. انسان‌ها همیشه انسان‌های دیگر را کشت.» و بعد در جواب سرفیا که گفت: انسان‌ها هیچ ضرری به غول‌ها نزده‌اند پس نباید غول‌ها آنها را بخورند، او می‌گوید: «این همان چیزی هست که گوسفند کوچونو گفت. او گفت من هرگز به انسان‌ها ضرری نزده، اما چرا آنها من را خورد؟»

بی‌اف جی ابتدا چون یک عضو جنبش سبزها از جدایی انسان از طبیعت با نشان دادن عدم توانایی او در شنیدن صدای گیاهان و حیوانات و سایر اجزای کیهان سخن می‌گوید - سخنی که خود نوعی هشدار است - و سپس به عملکرد انسان با ممنوع‌انگاش معترض می‌شود و آن را تخطئه می‌کند. او چون یک فیلسوف هستی‌شناس بحث فلسفی خوبی با سرفیا راه می‌اندازد تا او را به فکر وادارد.

نکته آخری که باید به آن اشاره کرد، در خصوص ترجمه اثر است. ترجمه نام اصلی اثر "The B.F.G" است و برگردان آن به «غول بزرگ مهربان» یا وجودی که از لحاظ معادل صحیح است اما اشکالی که ایجاد نموده است اینست که مترجم با اعتراف قبیل از موعد خود از تملیق داستان کاسته است. از آن بدتر کاری است که او در «یادداشت مترجم» نموده، او با شرح وقایع داستان تمام فضاهای مخوف، وحشت‌آور و دلهره‌آمیز ابتدایی داستان دال را خنثی نموده و از هیجان و تملیق داستان به نحو چشمگیری کاسته است. فرض موقعیت هراسناک سرفیا در هنگام دزدیده شدن توسط یک غول با دانستن مهربانی غول کاملاً خنثی می‌شود و این لطمه‌ای است که مترجم به ساختار داستان وارد آورده است.

\* \* \*

در پایان باید گفت: در واقع این اثر دال چون خوابی شیرین است که غول بزرگ مهربانی به نام دال آن را در گوش‌های مخاطبین خود می‌دمد. رولد دال می‌گوید «من یک غول دمنده خوابا هست. وقتی که تمام غول‌های دیگر مشغول شکم‌چرانی هست و انسان‌ها را قورت داد. من به نقاط دور رفت تا توی اتاق خواب بچه‌ها، خواب بدم؛ خواب‌های زیبا، خواب‌های تشنگ و طلائی، خوابی که بچه‌ها را غرق در رؤیای شیرین کرد.»

۲۱. غول بزرگ مهربان ص ۷۳

۲۲. غول بزرگ مهربان ص ۳۹