

بیایید از پایان آغاز کنیم

میشل انده، نویسنده معروف آلمانی و خالق داستان‌هایی چون مومو، داستان بی‌پایان و جیم دگمه، درس‌خوانی کنگره IBBY می‌گوید: «انگیزه واقعی که مرا به نوشتن وامی‌دارد، لذتی است که من از بازی بی‌قید و بند و آزادانه خیالم می‌برم. با هر کتاب تازه‌ام، روانه سفر ناپیدا مقصدی می‌شوم و وارد ماجرای می‌شوم که موانع و مشکلاتی را پیش می‌آورد که قبلاً هرگز با آن مواجه نشده بودم، ماجرای که موجب کسب تجرب، اندیشه‌ها و نظریاتی می‌شود که قبلاً برایم ناشناخته بود. ماجرای که در پایان از من آدمی می‌سازد متفاوت با آن چه در آغاز بودم.»

سال‌ها بود که تنها داستان جیم دگمه او در بازار کتاب موجود بود. اخیراً چاپ جدید شاهکار هنری او، یعنی داستان بی‌پایان، بهانه‌ای به دست داد برای طرح و بررسی اجمالی این اثر. اگر بخواهیم با نام قصه شروع کنیم، نام آن چیزی نیست جز محتوا، طرح و درونمایه آن؛ داستانی که هرگز تمامی نداشته و نخواهد داشت و فراسوی تمامی داستان‌هاست. علاوه بر این، از آن جا که از دل آن، داستان‌های بسیار دیگری به در خواهد آمد و نویسنده نگارش آن را به بعد محول کرده است، بی‌پایانی داستان، بار دیگر و از سویی دیگر رخ می‌گشاید.

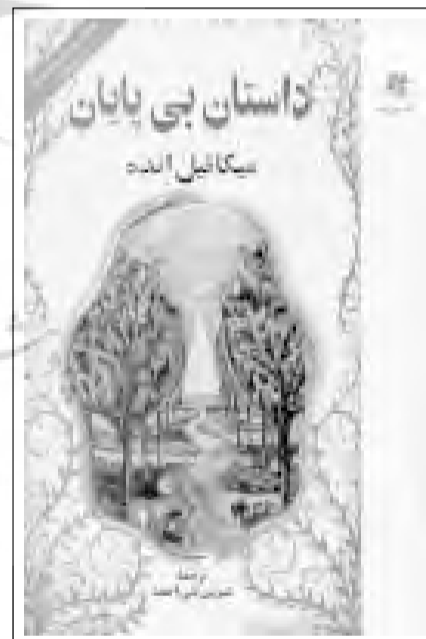
راوی داستان، سوم شخص دانای کل، خود نویسنده است که از گذشته، حال و آینده داستان اطلاع دارد. در این بین، نویسنده گاه مسائل خود را به صیغه اول شخص، با خواننده مطرح می‌کند و آن مربوط به مسائلی است که از آن به فن تعلیق نام می‌بریم. او در جای جای داستان، در مورد نکاتی که نمی‌خواهد به آنها پرداخت، چه آنها که از حوصله خواننده خارج است و چه آنهایی که به عمد نمی‌خواهد برملا شود، جملاتی این گونه می‌نویسد: «این بخش داستان دیگری است که در بعد می‌گوییم» و یا «چون وقت زیادی می‌گیرد، پس نقل آنها را برای فرصت دیگری می‌گذاریم». این حضور نویسنده در مورد دیگری نیز دیده می‌شود و آن، هنگامی است که می‌خواهد معلول‌های داستان خود را بدون علت نگذارد، ولی آن لحظه فرصت مناسبی برای طرح آن علت نیست. در این مورد نیز از فن تعلیق مدد می‌گیرد و برای مثال می‌گوید: «این موضوع دلیلی داشت که ما به زودی آن را خواهیم دانست.»

گاه راوی داستان را از مسیر عادی حرکت شخصیت‌ها منحرف می‌کند و به جای دیگری می‌برد. مثلاً وقتی در جایی می‌گوید «هم زمان با حرکت اتریو در جای دیگر از دنیای رویاها واقع‌ای روی می‌داد که هیچ کس متوجه آن نبود. واقع‌ای که نه اتریو و آرتاکس و نه حتی کایرون از آن کوچکترین اطلاعی نداشتند» و بعد به شرح واقعه می‌پردازد، از این خصیصه استفاده می‌کند و یا روند عادی طرح داستان را متوقف می‌کند و توضیحاتی از نوع دیگر می‌دهد. مثلاً می‌گوید: «بد نیست در این جا کمی تأمل کنیم و خصوصیات جغرافیایی سرزمین رویاها را توضیح بدهیم.» به هر تقدیر، راوی با وجود این توضیحات کوتاه، همان راوی سنتی داستان‌ها یعنی راوی سوم شخص دانای کل است. درونمایه غالب این اثر، در خصوص مبارزه با حقارت‌های وجود انسانی است که می‌تواند گستره وسیعی چون زشتی، ترس و کم دلی، بی‌ارادگی و... داشته باشد.

درونمایه مطرح دیگر در این داستان، نقش و سهم دنیای رویا و واقع است؛ چیزی که از آن، به اصالت خیال و اصالت واقع نام می‌بریم و نویسنده با تقسیم انسان‌ها به سه دسته: دسته‌ای که هرگز پا به سرزمین رویا نمی‌گذارند و تنها به اصالت واقع معتقدند، دسته‌ای که هرگز از دنیای خیال بیرون نمی‌آیند (معتقدین به اصالت خیال) و دسته‌ای که به قلمرو خیال قدم می‌گذارند و دوباره به جهان واقع بازمی‌گردند. نویسنده، دو گونه افراطی و تفریطی اول و دوم را مردود می‌شمرد و تنها گونه سوم را مطلوب می‌داند و خوشبختی راستین را در گرو توجه به هر دو عرصه می‌داند. در خصوص درونمایه‌های این اثر، شاید از انصاف به دور باشد اگر از درونمایه‌های متنوع و فرعی آن ذکری به میان نیاید؛ مسائلی چون آرزوهای انسان، میل به عشق‌ورزی، اصالت فرد و جمع، دوستی اصیل و مسائل بسیار دیگر.

طرح داستان که ابتدا با دزدیده شدن کتابی و خواندن آن توسط پسرک و درگیری با

شهره کائدی



عنوان کتاب: داستان بی‌پایان

- نویسنده: میشل انده
- مترجم: شیرین بنی‌احمد
- ناشر: نشر چشمه - کتاب و نوشته
- نوبت چاپ: اول - ۱۳۷۹
- شمارگان: ۲۰۰۰ نسخه
- تعداد صفحات: ۵۸۰ صفحه
- بها: ۲۵۰۰ تومان



عناصر داستان آغاز می‌شود، با ورود پسرک به عرصه داستان و کنش‌های او در طول این ماجرا و سرانجام خروجش از داستان و تغییر شرایط نامطلوب قبلی‌اش به شرایط مطلوب، طرح سفر و مکاشفه است که در نوع خود، به شکل بی‌نظیری شروع و دنبال شده است. دنیای وارونه و خلاف قاعده کتاب، از نوشته روی در کتابفروشی که در نوشته‌های کتاب به عکس چاپ شده (چرا که از منظر فردی است که از درون کتابفروشی به آن می‌نگرد)، به خوبی معرفی شده است.

هم چنین، پیش از خوانده شدن کتاب توسط پسرک، دنیای وارونه قصه، بار دیگر رخ می‌گشاید و نویسنده تمام حوادث داستان را در قالب یک نتیجه‌گیری ساده اخلاقی، نه در پایان و نتیجه داستان، بلکه در مقدمه آن طرح می‌کند و جالب این که هر کدام از توضیحات او نماینده یکی از شخصیت‌هایی است که در دنباله داستان، تصویر کرده است. او می‌گوید: «هوس و بلندپروازی آدم‌ها به راستی معمایی است و این موضوع در مورد کوچک و بزرگ فرقی نمی‌کند. کسانی که به دام هوس‌های‌شان می‌افتند، نمی‌توانند آن را توجیه کنند و کسانی که چنین چیزهایی را هرگز تجربه نکرده‌اند، قادر به درک آن نیستند. آدم‌هایی وجود دارند که برای رسیدن به قله کوه، زندگی خود را به خطر می‌اندازند. هیچ کس حتی خود آنها به راستی نمی‌دانند برای چه. بعضی‌ها زندگی خود را برای به دست آوردن محبت انسان دیگری که اصلاً به ایشان اهمیت نمی‌دهد، تباه می‌کنند و باز هستند کسانی که خود را نابود می‌کنند، چون در برابر لذتی که از خوردن و نوشیدن می‌برند، مقاومتی ندارند. بعضی حاضرند هست و نیست خود را بدهند تا در مسابقه‌ای برنده شوند و یا همه چیز را در راه اندیشه ثابتی که هرگز تحقق‌پذیر نخواهد بود، از دست بدهند و بعضی‌ها فکر می‌کنند تنها زمانی خوشبخت خواهند بود که در جای دیگری باشند و به این ترتیب تمام عمر، دنیا را زیر پا می‌گذارند. برخی دیگر هم تا قدرتمند نشده‌اند، آرام و قرار ندارند. خلاصه به تعداد انسان‌هایی که در دنیا هست، هوس‌ها و بلند پروازی‌های متفاوت وجود دارد.»

زمان داستان که از ساعت ۹ صبح یکی از روزهای نوامبر شروع می‌شود تا ساعت ۱۲ شب ادامه می‌یابد و جالب این که فصل‌های کتاب، با ساعت کلیسا همخوانی دارد. سپس باستیان، به سرزمین رویا می‌رود و ۹ صبح روز بعد، از آن خارج می‌شود. یکی دیگر از تکنیک‌هایی که نویسنده، بسیار خوب و به جا از آن در طول داستان استفاده می‌کند، تکنیک همانندسازی است. ابتدا وقتی باستیان فهمید آتریو (قهرمان داستان) پدر و مادر خود را از دست داده است، با او همدردی می‌کند و احساس می‌کند شباهت کمی، به او دارد. سپس خود را به جای قهرمان داستان، یعنی آتریو می‌گذارد: «روی خوک پرید، مثل این که بر پشت اسب نشسته باشی. مجسم کرد که آتریوست سوار بر آرتاکس.» وقتی آتریو گرسنه است و گوشت گاو میش می‌خورد، باستیان هم نیمه ساندویچش را می‌خورد. رفتن بچه‌ها از مدرسه و تنهایی باستیان، با تنهایی آتریو همانندسازی می‌شود و یا هنگامی که زهر ایگرامول در بدن آتریوست، باستیان احساس می‌کند حال بدی دارد؛ گویی زهر در بدن خود اوست و یا هنگامی که باستیان در آینه، ظاهر خوشایند خود را می‌بیند، در صحنه بعدی، آتریو در آینه، تصویر باستیان را می‌بیند.

برآیند تمامی این همانندسازی‌ها به درگیری عمیق باستیان و سرانجام حضورش در داستان منجر می‌شود. اگر بخواهیم به ترتیب، مقدماتی را که سبب ورود او به داستان شد، نام بریم، باید به این مراحل اشاره کنیم:

قدم اول: توانایی باستیان در نامگذاری، به دلیل تحلیل قوی او و داستان‌سرا بودنش (حرکت از سمت باستیان).

قدم دوم: فریاد ترس باستیان در حمله ایگرامول که صدای فریادش به داستان نیز راه یافت (دو طرفه بودن حرکت خواننده و انعکاس آن در داستان).

قدم سوم: گذشتن آتریو از دروازه و دیدن قیافه باستیان، به جای تصویر خود در آینه (حرکت و ارتباط از سمت قهرمان داستان آتریو).

قدم چهارم: آرزوی باستیان برای کمک به ملکه بی‌آلایش و آتریو و تصور آمدن فوفور، ازدهای بخت و رفتن توسط او به دنیای رویا (ارتباط از جانب باستیان).

قدم پنجم: اتفاقی که باستیان تا آن موقع تجربه نکرده بود؛ چرا که تا قبل از آن

می‌توانست تمام چیزهایی را که در داستان بی پایان نقل شده بود، مجسم کند، ولی در خصوص ملکه بی‌آلایش، در ثانیه‌ای چهره او را به عینه دیده بود و حتی نکاتی را که در داستان ذکر آن نیامده بود، مثل کمان بودن ابرویش را (ارتباط دوسویه).

قدم ششم: نامگذاری بر ملکه (فرزند آفتاب). سپس تمنای وصل او و تأیید ملکه با این جمله که او را دیدم او به من نگاه کرد (ارتباط دو سویه).

قدم هفتم: وقتی پیرمرد کوه‌های رونده، داستان باستیان را می‌نویسد و آن را می‌خواند، صدایش به گوش باستیان می‌رسد و پس از بارها تکرار و تکرار خواندن، باستیان به داستان راه می‌یابد (ارتباط دو سویه).

درباره این هفت قدم، در جای دیگر سخن خواهیم گفت.

مطلبی که ذکر آن بسیار حائز اهمیت است نقش اسطوره در این سطور است. نویسنده با آگاهی تمام، اسطوره‌های ملل مختلف را وام گرفته و آنها را با تخیلات خود آمیخته و دنیای رازگونه‌ای پروراند است که با گفتن این جمله در متن داستانش که یک داستان می‌تواند تازه باشد و با این حال، از زمان‌های دیرین سخن بگوید، به این عمل خود صحنه می‌گذارد.

او با مدد گرفتن از اسطوره، برخورد و تقابل دو نوع تفکر، یعنی تفکر انسان جوامع باستانی، شرقی و معتقد به اسطوره را با انسان جوامع نوین مطرح کرده است و این گونه نتیجه می‌گیرد که انسان امروز باید درباره نظام‌های ارزشی آنان کندوکاو کند، با آن ارتباط بگیرد و این ارتباط را حفظ کند. مدد گرفتن انده، از اسطوره، شاید این نکته را آشکار کند که اگر فرهنگ غرب به گفت و گو با سایر فرهنگ‌ها رغبت نشان ندهد و یا از آن چشم‌پوشی کند، در معرض خطر سقوط است و غرب ناگزیر به چنین برخورد و مقابله‌ای با ارزش‌های فرهنگی سایرین است.

انده، طرح طیفی از فرهنگ‌های متفاوت، از باستانی تا هندی و از یونانی تا مصری را نه تنها برای انسان عصر ما دهشتناک، پوچ و اهریمنی نمی‌داند، بلکه سودمند و ضروری نیز قلمداد می‌کند و این، وابستگی دو دنیا به هم و شکوفا کردن یکدیگر است. چه که تلاشی که برای کشف رمز و معانی اسطوره‌ها و نمادها صورت می‌گیرد سبب غنی شدن خودآگاهی فرد می‌گردد و هر انسان نوعی، چون باستیان، خود را بهتر درک می‌کند، حال نمونه‌هایی از بهره‌گیری انده از فرهنگ‌های دیگر را مثال می‌آوریم:

نویسنده با آگاهی تمام، اسطوره‌های ملل مختلف را وام گرفته و آنها را با تخیلات خود آمیخته و دنیای رازگونه‌ای پرورانده است که با گفتن این جمله در متن داستانش که یک داستان می‌تواند تازه باشد و با این حال، از زمان‌های دیرین سخن بگوید، به این عمل خود صحنه می‌گذارد

یکی از ایزدان است که در روز رستاخیز، به کار حساب و میزان گماشته شده است و بندگان را راه فرمانبرداری می‌آموزد. هنگامی که از پاک شدن خاطرات باستیان سخن می‌گوید، باز فرهنگ هند را یادآور می‌شود که معتقدند دانشی که به رستگاری می‌انجامد، برپایه حافظه استوار است. پیروان بودا می‌توانستند تولدها را به یاد آورند. کریشنا خود تمامی هستی‌های گذشته را می‌شناخت و معتقد بودند شناخت نصیب کسی است که بتواند آغاز را به یاد آورد؛ چیزی که باستیان از یاد برده بود و باید آن را بازمی‌یافت تا بتواند به اصلش رجوع کند.

هم چنین، بهره‌ای که از فرهنگ مسیحی می‌گیرد؛ به این معنا که از محل دانایی، تحت عنوان صومعه راهبانی سخن می‌گوید که ساکنان آن‌جا ردای قهوه‌ای خشنی به تن دارند، خوراک ناچیز می‌خورند، بر تخت‌های چوبی ساده با پتوهای پشمی می‌خوابند و سرانجام از سه عنصر اصلی آن یعنی مادر آگاهی (جغد)، پدر بینایی (عقاب) و پسر دانایی (روبا) سخن می‌گوید که با هم اختلاف نظر می‌یابند و سال‌ها بعد صومعه‌های جداگانه‌ای می‌سازند، علم جدل و کلام بین متفکرین آن دیانت را که سبب ایجاد فرق مختلف مسیحی گشته طرح می‌کند.

در این جا بد نیست در خصوص چند نماد نیز صحبت کنیم. ابتدا نماد زن که به ترتیب با افرادی که باستیان، ولو برای مدتی کوتاه، به آنان علاقه‌ای پیدا می‌کند، مطرح می‌شود. اول مادر او که پس از مرگش، رابطه باستیان و پدر دگرگون می‌شود. دوم کریستا، کسی که باستیان او را دوست دارد و برایش قصه می‌گوید و او نیز به باستیان احترام می‌گذارد. سوم ملکه بی‌آلایش که بیماری او باستیان را به یاد خاطره عمل مادرش در بیمارستان می‌اندازد و چهارم آکزایید، جادوگری که برای مدتی با توطئه و فریب، ذهن باستیان را اسیر خود کرد و پنجم، با نو آیوولا، زن سیب مانند خانه دگرگونه که باستیان را پسرک زیبای من خطاب می‌کرد و با لبخند، نوازش و توجه مادرانه‌اش، احساس کودکی باستیان را در وجودش زنده کرد.

دوم نماد پرواز، صعود و عروج که همواره به گسستن از وضعیتی اشاره دارد که قفل شده است. گسستن از سطحی که امکان گذر از یک شیوه بودن به شیوه‌ای دیگر را فراهم می‌سازد و آزادی و حرکت را ممکن می‌گرداند؛ آزادی تغییر وضعیت را و معمولاً در آیین‌ها و اسطوره‌ها به صورت پلکان و نردبان و هم چنین پرند تشریح می‌شود. در این داستان، حرکت از دایره بخت و بالا رفتن ملکه از نردبان الفبایی، این نمادگذر از وضعیتی نامطلوب به مطلوب را می‌نمایاند.

نمادهای دیگری چون نماد مرکز (برج عاج)، نماد آینه و... نیز موجود است که از شرح آن صرف‌نظر می‌شود.

در پایان، باید گفت میشل آنده، با علم به این که تقلید از زندگی‌های الگویی، تنها توسط تعلیم و تربیت مدرسه‌ای ارتقا نمی‌یابد، انسان نو را در معرض تاثیر اسطوره‌هایی هر چند پراکنده، اما پرتوان قرار داده تا الگوهای بسیاری برای تقلید در اختیارش گذارد. سفری که در آغاز، قهرمان اسطوره‌ای سپری کرد، سفری است که راه را به خواننده نشان می‌دهد و سرمشق او می‌شود. به این ترتیب، اقدام به این سفر به مثابه تکرار حماسه‌ای اسطوره‌ای است که در زمان حال، از ذهن می‌گذرد و می‌تواند داستانی بی‌پایان باشد؛ داستانی که نویسنده خود درباره آن این گونه اظهار نظر می‌کند: «وقتی که داشتم داستان بی‌پایان را می‌نوشتم و همراه با قهرمان کوچکم «باستین»، به سفری دراز در «فانتاستیکا» پرداخته بودم، خودم کوچک‌ترین تصویری نداشتم که از کجا و چگونه می‌توانم دری پیدا کنم که به ما امکان دهد «فانتاستیکا» را ترک کنیم و دوباره به هستی و زندگی معمولی خود بازگردیم. من مجبور بودم که در رویدادهای بی‌دری، همراه باستین باشم و گاه از یافتن دری یا کلیدی، گشایشی به کلی ناامید می‌شدم. اما کراراً به خود می‌گفتم که فانتاستیکا یک دام نیست و اطمینان داشتم که در لحظه مناسب، راه حل پیدا خواهد شد و همین موجب می‌شد که صادقانه به شیوه‌هایی که خود اندیشیده بودم، به بازی ادامه دهم. گاه گاه تردید آزارم می‌داد و دلگرمی و مقاومت را سست می‌کرد. اگر چه ممکن است اغراق آمیز به نظر برسد، من در این داستان دقیقاً به خاطر زندگی‌ام می‌جنگیدم و هرکس که این نوع از روند خلاقیت را بشناسد، می‌فهمد که اعتراف من چه معنایی می‌دهد...»

میشل آنده، با علم به این که تقلید از زندگی‌های الگویی، تنها توسط تعلیم و تربیت مدرسه‌ای ارتقا نمی‌یابد، انسان نو را در معرض تاثیر اسطوره‌هایی هر چند پراکنده، اما پرتوان قرار داده تا الگوهای بسیاری برای تقلید در اختیارش گذارد

اشاره به فرهنگ سرخپوستان: حلقه‌های دودی را که از پیپ کشیدن صاحب کتابفروشی به هوا بلند می‌شود، به حلقه‌های دودی که سرخ پوست‌ها برای خبررسانی به یکدیگر از آن استفاده می‌کردند، تشبیه می‌کند و یا در مورد باستیان، می‌گوید مثل سرخ‌پوست‌ها پتوها را روی شانه‌هایشان انداخت. از طرفی، شخصیت آتریو که موهایش چون مردم علفی یا سبزپوستان دیگر مانند موهای سرخ پوستان، بلند و بافته شده است و شنلی چون آنها به دوش دارد، از این دست است. سبزپوستانی که زندگی بخور و نمیری دارند و از نیروی طاقت فرسای بهره برده‌اند و بچه‌هایشان را شجاع و بیباک تربیت می‌کنند و چون سرخ‌پوستان به گاو میش علاقه‌مندند و به آن احترام می‌گذارند و تنها کسی که حق کشتن گاو میش را دارد که خود از کشته شدن توسط آن باکی نداشته باشد و نماد دیدن گاو میش در خواب که از تقدس فرد که خواب می‌بیند، نشان دارد همه و همه بازسازی فرهنگ سرخ‌پوستی است. از طرفی، آیین شکار که در جوامع بسیار، از جمله جوامع سرخ‌پوستی، محترم است و به معنای گذر از مرحله کودکی به بلوغ است، با مراسم شکار آتریو نمایانده می‌شود؛ جوان ده ساله‌ای که اگر گاو میش بزرگ را کشته بود، روز بعد یک شکارچی محسوب می‌شد و چون این گونه نشده بود، باید یک سال دیگر صبر می‌کرد.

مثال دیگر، دو مار سیاه و سفیدی است که محافظین چشمه زندگی قلمداد می‌شدند و هریک دم دیگری را در دهان داشت و تنها مانع خرابی چشمه زندگی محبوس نگهداشتن متقابلشان بود که این تقابل سفید و سیاه در جای جای کتاب مساله فلسفه یانگ و یین چینی‌هاست.

نقش عدد هفت در این داستان: آتریو هفت شبانه روز در سرزمین سروش جنوبی می‌ماند، باستیان طی هفت مرحله به دنیای رویا می‌آید ملکه بی‌آلایش هفت نوع قدرت دارد و... همه وام گرفته از فرهنگ شرقی است که هم از هفت قدم اولیه بودا نشان دارد و هم از هفت وادی سلوک و عرفان اسلامی. یا وقتی از رقصندهایی می‌گوید که با قمه و زنجیر خود را می‌زنند و مراسمی رقص گونه و همراه با گریه و زاری برگزار می‌کنند، مراسم عزاداری شیعیان تداعی می‌شود.

زمانی که از سروش سخن می‌گوید و نیاز به آمدن یک نفر از دنیای واقع را پیش می‌کشد، چرا که سروش دم فرو بسته، به فرهنگ زرتشتی اشاره دارد. در این آیین، سروش