

بررسی شخصیت‌های نارنیا*

○ ترجمه: محبوبه نجف‌خانی

دوم، به خانه دانشمند پیری، دیگوری کرک، منتقل می‌شوند. لوسی هنگام بازی، داخل کمد لباس می‌شود و ناگهان خود را در سرزمین نارنیا می‌یابد. در آن سرزمین همیشه زمستان است و هرگز کریسمس نمی‌شود. آقای تامنوس که یک فان است، به قصد تسلیم لوسی به جادوگر سفید اهریمنی، او را به صرف جای به منزلش دعوت می‌کند، اما دلش نمی‌آید به میهمانش خیانت کند. وقتی لوسی دوباره به خانه‌اش برمی‌گردد، درباره نارنیا یا خواهر و برادرانش صحبت می‌کند اما کسی حرفش را باور نمی‌کند. مدتی بعد، ادموند به دنبال لوسی، از طریق همان کمد، وارد سرزمین نارنیا می‌شود. او در آن جا با جادوگر سفید روبه‌رو می‌شود. ملکه با باقلوا از او پذیرایی می‌کند و به او وعده می‌دهد در صورتی که برادر و خواهرانش را نزد جادوگر سفید بیاورد، در عوض او را پادشاه نارنیا می‌کند.

وقتی ادموند با لوسی به خانه بازمی‌گردند، ادموند به دروغ می‌گوید که نارنیا وجود ندارد و آن دو فقط تظاهر کرده‌اند. چند روز بعد، وقتی هر چهار نفر وارد سرزمین نارنیا می‌شوند، حقیقت برملا می‌شود. در ضمن، آنها متوجه می‌شوند که آقای تامنوس، دستگیر و خانه‌اش زیر و رو شده است. آنها به سگ آبی برمی‌خورند. سگ آبی، آنها را به خانه‌اش دعوت می‌کند. خاتم سگ آبی از آنها به خوبی پذیرایی می‌کند. کمی بعد، سگ آبی برای شان از اصلاان، شیر بزرگ، تعریف می‌کند که قرار است روزی به نارنیا بازگردد و نیز از ملکه جادیس، جادوگر سفید که روزی به دست پسران آدم و دختران هوا که بر تخت کایر پار اول جلوس می‌کنند، نابود خواهد شد. در انتایی که سگ آبی ماجرا را تعریف می‌کند، ادموند پنهانی به قصر جادیس می‌رود.

وقتی سگ‌های آبی و بچه‌ها متوجه خیانت ادموند می‌شوند، به جست‌وجوی اصلاان می‌روند. آنها شیی را در حفرة‌ای می‌گذرانند و متوجه می‌شوند که کریسمس از راه رسیده است. باباتول از راه می‌رسد و هدایایی بین آنها تقسیم می‌کند؛ به پتر سیر و شمشیر، به سوزان شیپوری جادویی و به لوسی، شربتی می‌دهد تا بیماران را درمان کند.

جادوگر، برخلاف وعده‌ای که به ادموند داده است، به جای باقلوا، نان بیات و جرعهای آب به او می‌دهد. جادوگر به رئیس پلیس مخفی خود، فنریس الف، دستور قتل سگ‌های آبی و بچه‌ها را می‌دهد. جادوگر با سورتمه‌اش به دنبال رئیس پلیس راهی می‌شود. اما وقتی می‌فهمد که پتر، رئیس پلیس را کشته، در صدق قتل ادموند برمی‌آید. اما ادموند توسط فرستادگان اصلاان آزاد می‌شود. جادوگر به نقل از جادوی کهن، از اصلاان تقاضا می‌کند که خون ادموند خائن ریخته شود. اصلاان با جادوگر مذاکره می‌کند، اما جادوگر بر ادعای خود پای می‌فشارد. در نتیجه، اصلاان می‌پذیرد که به جای ادموند محاکمه شود. پس از شیی تأثرانگیز، اصلاان به طرف میز سنگی می‌رود و سوزان و لوسی نیز او را دنبال می‌کنند، تا این که اصلاان به آن دو می‌گوید که همان جا بمانند و جایی مخفی شوند. آن دو بدون این که دیده شوند، می‌بینند که همراهان ملکه، اصلاان را محکم می‌بندند، به او پوزه بند می‌زنند و پالش را می‌تراشند و او را ریشخند می‌کنند. سپس ملکه جادیس، اصلاان را می‌کشد.

پس از آن که جادوگر و همراهانش از آن جا دور می‌شوند، آن دو دختر دل شکسته، به سراغ جسد اصلاان می‌روند و هنگامی که تصمیم به بازگشت دارند، ناگهان صدای کرکننده شکستن میز سنگی را می‌شنوند. میز سنگی به دو نیم می‌شود. در سینه دم، آن دو متوجه می‌شوند که اصلاان زنده است، اصلاان به نقل از جادوی کهن، می‌گوید که وقتی قربانی داوطلبی که هیچ خیانتی مرتکب نشده، به جای خائن کشته شود، مرگ به صورت برعکس عمل می‌کند.

کلایو استیلز لوییس، معروف به سی. اس. لوییس، نویسنده ماجراهای نارنیا، در سال ۱۸۹۸ میلادی، در پلفاست، مرکز ایرلند شمالی، به دنیا آمد.

«لوییس با آن که بیشتر عمرش مجرد بود و شناخت کمی از کودکان داشت، تنها به دلیل علاقه‌اش به داستان‌های پریان و از آن جا که آنها را بهترین قالب داستانی برای بیان مطالب خود می‌دانست، این داستان‌ها را نوشت. وقتی از لوییس، در مورد چگونگی شکل گرفتن داستان اول سرگذشت نارنیا (شیر، کمد، جادوگر) سؤال شد، او در جواب گفت: «نوشتن هفت کتاب نارنیا و سه کتاب علمی، تخیلی من، با دیدن تصاویری در ذهنم آغاز شد. آنها ابتدا شکل داستانی نداشتند و فقط به صورت تصاویری پراکنده می‌دیدم شان.»

نویسنده، نوشتن داستان‌ها را از سال ۱۹۵۰ آغاز می‌کند. تصاویر یا تصاویر ذهنی بیشتری که لوییس از آنها به عنوان تنها منبع الهام بخش خود یاد می‌کند، کم کم در ذهنش شکل می‌گیرد و در نتیجه، دو داستان بعدی او «شاهزاده کاسپین» و «سفر کشتی سپیده پیم» تا پایان فوریه ۱۹۵۰ تکمیل می‌شود. پیش از پایان همین سال، دو داستان دیگری «صدلی نقره‌ای» و «اسب و سوارش» را می‌نویسد و «خواهر زاده جادوگر» را نیز شروع می‌کند. آخرین داستان این مجموعه که «آخرین نبرد» نام دارد، دو سال بعد نوشته می‌شود. (کتاب آخر، به عنوان بهترین کتاب کودک سال ۱۹۵۶، برنده مدال کارنگی شد.)

داستان‌های نارنیا ملو از آموزش و ارزش‌های اخلاقی است؛ آن هم از نوعی که با هر گونه اعتقاداتی سازگار است. ارزش‌های اخلاقی از لایه‌های نوشته‌ها برداشت می‌شوند. اخلاقیات مطرح شده در کتاب‌های لوییس، بسیار عمیق است و به لمس لایه‌هایی از شعور و معرفت انسان‌ها نائل می‌شود که نویسندگان بزرگسال هم به ندرت به آن پرداخته‌اند. یکی از نمونه‌های بسیار عالی این نوع اخلاقیات، در سفر کشتی سپیده پیم، در فصل پنجم این کتاب دیده می‌شود.^۱

ماجراهای نارنیا، در سال ۱۳۷۹، در هفت جلد از سوی نشر کیمیا منتشر شد: «شیر، کمد، جادوگر»، «شاهزاده کاسپین، اسب و سوارش»، کشتی سپیده پیم، صدلی نقره‌ای، خواهرزاده جادوگر، و آخرین نبرد». لویی را به عنوان پخواننده‌ترین نویسنده زمان خودش می‌شناسند و این مجموعه هنوز پس از ۵۰ سال، هر سال تجدید چاپ می‌شود. چهار جلد این مجموعه، قبلاً توسط همین مترجمان و مترجمان دیگری در دو سه سال اخیر ترجمه و چاپ شده بود (دو جلد شیر، کمد، جادوگر و شاهزاده کاسپین، توسط همین مترجمان و خواهرزاده جادوگر و اسب و سوارش، توسط دو مترجم دیگر).

در این هفت جلد، شخصیت‌های گوناگونی وارد داستان می‌شوند، اما چهار خواهر و برادر تقریباً شخصیت‌های ثابت برخی از داستان‌های این مجموعه هستند که در این مقاله، به ذکر خلاصه و تحلیل چهار داستانی که این چهار تن به صورت گروهی و یا انفرادی در آنها نقش داشته‌اند، پرداخته و سپس شخصیت‌پردازی این چهار تن مطرح می‌شود. البته در متن انگلیسی مقاله، خلاصه سه داستان دیگر و قهرمانان آنها نیز ذکر شده است، اما به علت طولانی بودن مطالب، فقط به ترجمه این چهار خلاصه و شخصیت‌پردازی این چهار تن پرداخته شده است.

شیر، کمد، جادوگر (۱۹۵۰)

اولین جلد از «رمان‌های پیوسته نارنیا» ترکیبی است از عناصر افسانه پریان، فانتزی قهرمانی، قصه‌های حیوانات سخن‌گو و تمثیلی به قصد تصویر کردن شمای رستگاری از طریق مرگ و رستاخیز مسیح. چهار خواهر و برادر به نام‌های پتر، سوزان، ادموند و لوسی، در طول جنگ جهانی

سپس اصلاصن به قصر جادوگر می‌رود و آقای تامنوس و دیگران را که ملکه به سنگ تبدیل کرده، زنده می‌کند و آنها را برای نبرد آماده می‌سازد. اصلاصن در جنگ، جادیس را می‌کشد و پیترو، سوزان، ادموند و لوسی به دستور اصلاصن تاجگذاری می‌کنند و حاکمان نارتیا می‌شوند.

سال‌ها بعد، بچه‌ها هنگامی که سر در پی گوزن سفیدی گذاشته‌اند تا آن را شکار کنند، میان جنگل، کمند لباس را می‌بینند و از طریق آن به دنیای خودشان بازمی‌گردند و متوجه می‌شوند که در دنیای خودشان، زمان فقط لحظه‌ای گذشته است. گرچه آنها در نارتیا به بلوغ رسیده بودند، اما زمانی که به خانه برمی‌گردند، دوباره کودک می‌شوند.

شاهزاده کاسپین: بازگشت به نارتیا (۱۹۵۱)

شاهزاده کاسپین که اولین داستان از رمان‌های سه گانه‌ای است که بر حول محور شخصیت کاسپین دور می‌زند، داستانی تمثیلی نیست، اما در این داستان، درونمایه ایمان یا اعتقاد که در کتاب قبلی از آن سخن رفته است، بسط می‌یابد.

پیترو، سوزان، ادموند و لوسی، یک سال پس از اولین ماجرای‌شان در نارتیا، با جادو دوباره به آن سرزمین باز می‌گردند. از زمان فرمانروایی آنها در نارتیا، هزار سال گذشته است. پس از آن که آنها ترامپکین، کوتوله سرخ را از اعدام نجات می‌دهند، او برای بچه‌ها درباره میرزا، حاکم تلماریایی نارتیا صحبت می‌کند و به آنها می‌گوید که میرزا، داستان‌هایی را که درباره نارتیای کهن و حکومت پیترو، سوزان، ادموند و لوسی بر سرزمین نارتیا بر سر زبان‌هاست، باور ندارد و انکار می‌کند. ترامپکین تعریف می‌کند که میرزا، تصمیم گرفت پس از این که همسرش پسری به دنیا آورد، شاهزاده کاسپین، برادرزاده و وارث تاج و تخت را به قتل برساند. معلم سرخانه نیمه کوتوله کاسپین، دکتر کورنلیوس، به شاهزاده کمک می‌کند تا بگریزد.

شاهزاده هنگام فرار، از اسب می‌افتد و گورکنی سخنگو، به نام ترافل هانتر و دو کوتوله، به نام‌های ترامپکین و نیکابریک او را نجات می‌دهند. ترافل هانتر، به همراه تعدادی جانور سخنگو، به خدمت کاسپین درمی‌آیند. وقتی دکتر کورنلیوس، به کاسپین می‌پیوندد، شاهزاده را وامی‌دارد تا افرادی را به طرف میز سنگی، جایگاه اصلاصن، به حرکت درآورد، وقتی کاسپین در جنگ با میرزا شکست می‌خورد، ترامپکین را به کایرباراول می‌فرستد تا شیپور جادویی متعلق به سوزان را به صدا درآورد؛ به این امید که حاکمان قدیمی را به نارتیا بازگرداند.

پس از این که ترامپکین، از هویت بچه‌ها آگاه می‌شود، آنها به راه می‌افتند تا به کاسپین بپیوندند. در طول راه، لوسی اصلاصن را می‌بیند که آنها را به سوی صخره‌ای هدایت می‌کند، اما دیگران اصلاصن را نمی‌بینند و در نتیجه، پیترو، سایرین را به جهت مخالف می‌برد. در آن جا، آن‌ها مورد حمله واقع می‌شوند و عقب‌نشینی می‌کنند. سپس اصلاصن، به طور خصوصی، به لوسی می‌گوید که او باید به دنبالش برود؛ حتی اگر مجبور شود به تنهایی بیاید. کم‌کم دیگران اصلاصن را می‌بینند اما ترامپکین زمانی که اصلاصن او را تکان می‌دهد پی به حضورش می‌برد. وقتی مسافرت آنها به پایان می‌رسد، اصلاصن سه پسر را به جایگاه خود می‌فرستد. آنها مخفیانه می‌شوند که نیکابریک می‌خواهد به کاسپین پیشنهاد کند که از جادوی سیاه استفاده کنند و جادوگر سفید را به کمک بطلبند. نیکابریک و همراهانش، گفتار و انسان‌گرگ‌نما، در نزاعی کوتاه کشته می‌شوند.

سپس پیترو، میرزا را به نبردی تن به تن دعوت می‌کند. میرزا بر اثر توطئه‌ای به دست لرد گلوزل کشته می‌شود. در نبرد بعدی، ارتش میرزا شکست می‌خورد. در این اثنا، اصلاصن رهبری گروهی را که شامل پاکوس و درختان جنیده است، به عهده می‌گیرد. هنگامی که کاسپین تاج‌گذاری می‌کند، اصلاصن آستانه دری می‌سازد. از میان این آستانه تلماریایی‌ها که اصلیت‌شان از همان دنیای بچه‌هاست، به جزیره دوری برمی‌گردند.

پس از آن که اصلاصن، به پیترو و سوزان می‌گوید که آن دو دیگر برای آمدن به سرزمین نارتیا، زیادی بزرگ هستند، آنها از میان همان آستانه، به سکوی ایستگاه قطار که ماجرای‌شان از آن جا شروع شده بود، بازمی‌گردند.

سفر کشتی سپیده پیم (۱۹۵۲)

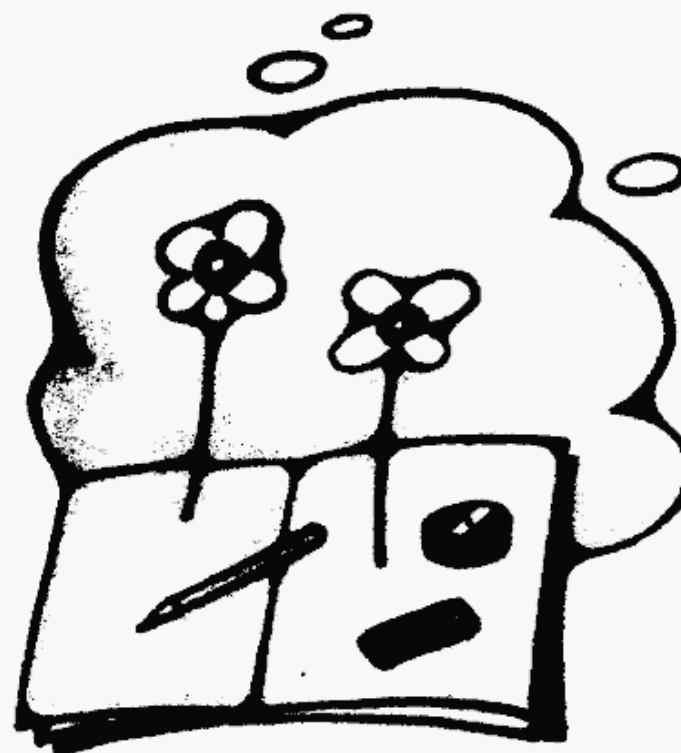
دومین مرحله از رمان‌های سه گانه‌ای که بر حول محور شخصیت کاسپین دور می‌زند، سفر به پایان جهان است که نمایانگر سفری درونی است به سوی بینشی عارفانه.

قرار است ادموند و لوسی پونسی، تعطیلات را نزد عمه آلبرتا، شوهر عمه‌شان هارولد و پسرعمه نفرت‌انگیزشان، اوستاش کلارنس، به سر برند. بچه‌ها از طریق تابلوی نقاشی روی دیوار اتاق، به طرف کشتی شاه کاسپین، سپیده پیم، کشیده می‌شوند. هدف کاسپین از این سفر، پی بردن به سرنوشت سه زن از اصیل زادگانی است که جلای وطن کرده‌اند تا کاسپین را ببینند، اما هرگز بازنگشته‌اند. ریپی جیب، موش، در جست‌وجوی «انتهای شرق جهان» است که در شعری به او وعده داده شده است. اوستاش مدام گله و شکایت می‌کند و با آویزان کردن ریپی جیب از دمش، او را اذیت می‌کند و فقط زمانی عذرخواهی می‌کند که موش او را دعوت به دوتل می‌کند. در جزیره‌های لون، یک تاجر برده کاسپین، ریپی جیب و بچه‌ها را اسیر می‌کند. لرد برن، یکی از آن هفت اصیل زاده، بدون این که متوجه هویت کاسپین شود، او را می‌خرد. او پس از پی بردن به هویت کاسپین، در برانزای حاکم فاسد آن جا، گومپاس، به او کمک می‌کند.

پس از آن که کشتی سپیده پیم سفرش را از سر می‌گیرد، ریپی جیب، اوستاش را هنگام دزدی آب چیره بندی شده دستگیر می‌کند. وقتی کشتی به خشکی می‌رسد، اوستاش با دلخوری، تنها به راه می‌افتد. در طول راه با اژدهای نیمه جانی مواجه می‌شود. پس از مرگ اژدها، اوستاش، روی گنج او به خواب می‌رود و وقتی از خواب بیدار می‌شود، می‌فهمد که به اژدها تبدیل شده است.

این تغییر جسمانی، آغاز یک دگرگونی شخصیتی است: اوستاش برای اولین بار در عمرش، احساس تنهایی می‌کند و اخلاقش بهتر می‌شود. او با پرواز بر فراز جزیره، به خدمه کشتی کمک می‌کند تا آذوقه پیدا کنند. سرانجام اصلاصن با کندن پوست اژدها از پدین او و فرو بردنش در آب چشمه‌ای زلال، او را به شکل سابق درمی‌آورد. آنها با پیدا کردن بازوبندی که متعلق به یکی دیگر از آن هفت اصیل‌زاده گمشده بود و به دور بازوی اژدها بسته شده بود، پی می‌برند که او یا تبدیل به اژدها شده و یا به وسیله اژدها کشته شده است. از این رو، بدون این که به گنج اژدها دست بزنند، جزیره را ترک می‌کنند.

در بین راه، با افعی عظیم‌الجثه دریایی روبه‌رو می‌شوند. گروه کاسپین، پس از قرار از دست افعی، به جزیره‌ای می‌رسند که حوضچه‌ای همه چیز را به مجسمه طلایی تبدیل می‌کند. کاسپین، ادموند را تهدید می‌کند که بر حرص و طمعش برای ثروتمند



شدن غلبه کند. در حین درگیری آن دو، اصلاص ظاهر می‌شود و نارضایتی خود را ابراز می‌دارد.

کاسپین و همراهانش، از جزیره که آن را آب مرگ نام نهاده‌اند، فرار می‌کنند. وقتی به جزیره کوریاکین جادوگر می‌رسند، ساکنین نامریی آن جا گروه کاسپین را که در جزیره پیاده شده‌اند، تهدید می‌کنند.

بعداً لوسی موافقت می‌کند که طلسمی را بخواند که این طلسم، نژاد کوتوله‌های احمق یک پا را که دافل پاد نامیده می‌شوند، مرثی کند. ماجرای بعدی از نظر روان‌شناسی، نمادین است. کشتی وارد ابر تاریکی می‌شود و ماجراجویان لرد رهوب، یکی دیگر از اصیل زادگان گمشده را می‌یابند که قصد دارد از آن جزیره که در آن جا، خواب‌های بد حقیقت پیدا می‌کنند، فرار کند. کشتی سپیده پیمبا با راهنمایی اصلاص که به صورت یوغ در آسمان ظاهر شده، این مکان ناامیدی را ترک می‌کند و دوباره وارد روشنایی می‌شود.

در جزیره بعدی، کاسپین لرد رویلیان، آرگوز و ماورامورن را می‌یابد که در سر میز اصلاص به خواب عمیقی فرو رفته‌اند. گروه کاسپین با حضور یافتن راماندو که ستاره بازنشسته‌ای است که به صورت پیرمردی تغییر شکل داده و دخترش، شام می‌خورند. در آن جزیره، کاسپین با جا گذاشتن یکی از خدمه‌اش، پیترکیم شکاک که در لحظه آخر، عقیده‌اش را تغییر داده است و به جست‌وجوی پایان جهان نمی‌رود، به طرف دریای نقره‌ای به سفر ادامه می‌دهد تا افسونی را که اصیل زادگان را به خواب فرو برده، باطل کند. اصلاص در پایان جهان، کاسپین بی‌میل را متقاعد می‌سازد تا به نارتیا بازگردد. ربیبی جیب، با رفتن به آن سوی موج که هم چون دیواری به نظر می‌آید، جست‌وجوش را تکمیل می‌کند و به سرزمین اصلاص وارد می‌شود. ادموند، لوسی و اوستاش نیز کشتی را ترک می‌کنند. آنها اصلاص را که ابتدا به شکل بره و سپس به شکل شیر درمی‌آید، ملاقات می‌کنند. اصلاص پس از این که به لوسی و ادموند می‌گوید که آنها هرگز به نارتیا باز نخواهند گشت، آنها را به دنیای خودشان بازمی‌گرداند.

آخرین نبرد (۵۶)

کتاب «آخرین نبرد» بیش از سایر کتاب‌های لوییس، بر اصول الهیات منطبق است. این داستان از میان سایر داستان‌های سرگذشت نارتیا، بهترین و اعجاب برانگیزترین آنهاست و اوج کمال موفقیت در خلق نارتیا به شمار می‌آید. تمام مسائلی که در شش کتاب قبلی عنوان شده، در آخرین داستان معنا و مفهوم می‌یابد. به قول لوییس: «از کل نمایش چیزی درک نمی‌کنید، مگر این که تا آخر به تماشا بنشینید.» در آخرین نبرد، به هر چیزی که طی شش داستان قبلی علاقه‌مند شده‌ایم، جز به جز از ما گرفته می‌شود. همان‌گونه که در کتاب آمده، «همه دنیاها روزی به پایان می‌رسند، به جز کشور خود اصلاص.»

کسانی که به آیین مسیحیان ارتدکس آشنا هستند، به اهداف آموزنده داستان‌های لوییس واقفند. او با ابداع این دنیا قصد به تصویر کشیدن تعالیمی از مسیحیت را دارد که از همان ابتدا آموزش داده شده، اما به مرور و روز به روز، بر اثر بی‌توجهی به کلی فراموش شده است.»

آخرین جلد از این رمان تاریخی، به طور نمادین، نمایانگر معادشناسی مسیحیت است؛ یعنی بررسی چیزهای نهایی. درونمایه تغییر ظاهر، عمده‌ترین مضمون درباره ایمان و داوری نهایی است.

شیفت میمون سخنگو، با مجبور کردن پازل، الاغ، به تغییر ظاهر و درآوردن خود به شکل اصلاص، به ساکنان نارتیا می‌گوید که اصلاص از آنها می‌خواهد که برای کالورمنی‌ها، سکنه دیگر نارتیا، کار کنند.

تیریان، شاه نارتیا، درباره بازگشت اصلاص مطالبی می‌شنود. روین ویت، سنتور پیشگو، به او اخطار می‌کند که ستاره‌ها اغتشاش و ناآرامی نشان می‌دهند و این که او باید محتاطانه عمل کند. اما تیریان نستجیده و شتابزده رفتار می‌کند. او و جوئل، تک شاخ، دو کالورمنی را که برخی از اسب‌های سخنگو را شلاق می‌زنند، می‌کشند. تیریان دستگیر و به درختی بسته می‌شود. او هفت دوست نارتیا را در ذهن خود مجسم می‌کند. دو تن از این هفت تن، اوستاش و جیل بل (قهرمان دختر در صندلی نقره‌ای، یکی دیگر از ماجراجویان نارتیا) ظاهر می‌شوند و او را آزاد می‌کنند. این سه تن خود را به شکل کالورمنی‌ها درمی‌آوردند و با سرعت به طرف اصطبل، جایگاه اصلاص دروغی،

می‌روند. تیریان، جوئل اسیر را آزاد می‌کند و جیل پازل، الاغ را از آن جا می‌برد. تیریان و همراهانش به برخی از سربازان کالورمنی که کوتوله‌ها را به اسارت می‌برند، حمله می‌کنند. گریف، رهبر کوتوله‌ها، با اعلام این که کوتوله‌ها دیگر گول دیگران را نخواهند خورد، از پیوستن به تیریان و همراهانش امتناع می‌ورزد.

تنها یکی از کوتوله‌ها به نام پوگین، به تیریان می‌پیوندد. مدتی نمی‌گذرد که گروه تیریان، تاش، خدای کالورمنی‌ها را می‌بینند که با عجله به طرف اصطبل می‌دود. با پی بردن به این حقیقت که کالورمنی‌ها کاپرپاراول را اشغال کرده و رون ویت را به قتل رسانده‌اند، تیریان نیز با عجله به اصطبل می‌رود. در آن جا شیفت، ریشدارکان و جینجر گربه را می‌بیند که مشغول توطئه هستند.

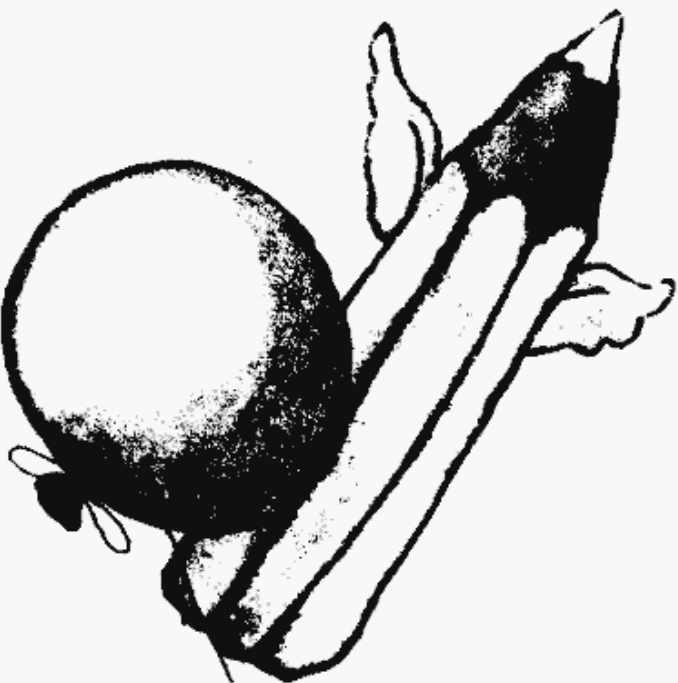
شیفت اعلام می‌کند که تاش و اصلاص یکی هستند و از همه دعوت می‌کند که وارد اصطبل شوند و تاش را ملاقات کنند. جینجر داوطلب می‌شود توی اصطبل می‌رود، اما با وحشت از آن جا بیرون می‌دود و فرار می‌کند.

نفر بعدی، است، سرباز کالورمنی است. او نیز توی اصطبل می‌رود، اما جسدش به بیرون پرتاب می‌شود.

وقتی ریشدارکان را مجبور می‌کند که وارد اصطبل شوند تا او آن جا را به عنوان هدیه‌ای به تاش، آتش یزند، تیریان شیفت را توی اصطبل می‌اندازد و سپس حمله می‌کند.

هنگام نبرد، گریف و کوتوله‌هایش به هر دو جناح حمله‌ور می‌شوند. تیریان که می‌بیند نبرد را می‌بازد، ریشدار را با خود توی اصطبل می‌کشد.

توی اصطبل، ناگهان هفت دوست نارتیا، دیگوری کرک، پولی پلامر (دو تن از قهرمانان رمان خواهر زاده جادوگر) استاش، جیل، پیتر، ادموند و لوسی (سوزان، دیگر دوست نارتیا محسوب نمی‌شود؛ زیرا او نارتیا را رد کرده و آن را خیال‌پردازی‌های دوران کودکی نامیده)، ظاهر می‌شوند. آنها به تاش که ریشدار را در چنگ خود گرفته، دستور می‌دهند تا از آن جا بیرون بروند. تیریان نیز متوجه می‌شود که دیگر توی اصطبل نیست، اما نمی‌تواند کوتوله‌ها را متقاعد سازد که از زندان ذهن تاریک‌شان که آن‌ها را احاطه کرده، بیرون بیایند. حتی اصلاص نیز نمی‌تواند کوتوله‌ها را وادارد تا حقیقت را ببینند. پس از آن، اصلاص «پدر زمان» را که شیپور می‌نوازد، بیدار می‌کند تا جهان نارتیا را به پایان ببرد.



همه برای داوری به طرف در اصطبل می‌روند. سرانجام پیترو در را با کلید طلایی قفل می‌کند و گروه به طرف دنیای آن سوی در به راه می‌افتد و شخصیت‌های دیگر تاریخ نارئیا را ملاقات می‌کنند.

گفت‌وگوهای بعدی آشکار می‌سازد که پونسی‌ها و دوستان‌شان، در حادثه برخورد قطار در دنیای خودشان کشته شده‌اند و از آن به بعد برای همیشه با اصلان زندگی خواهند کرد.

تحلیل سرگذشت نارئیا

ماجرای نارئیا، شمایی از رستگاری مسیحیت را به تصویر می‌کشد و به خصلت‌هایی چون ایمان، شور و حال می‌بخشد. اما لویس اصرار می‌ورزید که نوشته‌هایش «حکایات مفروض»^۲ است و نه «تمثیل»^۳

از نظر لویس، تمثیل، تجسم اندیشه‌هاست و لذا بر شخصیت‌های غیر واقعی تکیه می‌زند، در حالی که «حکایات مفروض» واقعیات ممنوی را به زمینه‌ای منتقل می‌کند که در آن شخصیت‌ها واقعی هستند و اعمال‌شان مسیر منطقی را طی می‌کند. این شخصیت‌ها از انجیل، افسانه پریان، فولکلور، قهرمانان یونانی و اسطوره‌ها و نیز داستان‌های خانوادگی «ای-نسیبت» الهام گرفته شده‌اند.

عناصر داستان‌های عامیانه و انجیلی در تصویر اصلان، شیر طلایی و بزرگی که پادشاه جانوران و پسر امپراتور ماورا دریاهاست، تجلی می‌یابند. بی‌تردید، اصلان، تمثالی نمادین از مسیح است که در آیه ۵:۵ شیر یهودا لقب گرفته است. نام اصلان (که ظاهراً از کلمه ترکی، به معنی شیر گرفته شده) نیروهای نیکی را سرشار از شادی و نیروهای پلیدی را لبریز از وحشت می‌کند. کسانی که با او رو در رو می‌شوند، نمی‌توانند مستقیماً به چشمانش بنگرند و صلابت و ابهت او در آنان وحشت ایجاد می‌کند تا این که او با صدای گرفته و بمش آنها را آرام سازد. همان طور که سگ آبی اشاره می‌کند، اصلان کاملاً بی‌خطر نیست، اما موجود خوبی است. او با وجود پنجه‌های قوی‌اش، می‌تواند هم چون بچه گریه‌ای، کودکان را نوازش کند. از یال‌های اصلان بوی تند متصاعد می‌شود.

وقایع اصلی داستان اصلان در شیر، کمک جادوگر، به تصلیب و مصیبت و آرام حضرت مسیح می‌ماند. اصلان نیز هم‌چون مسیح غمگین می‌شود و با یارانش شام آخر را برگزار می‌کند. پس از آن، به تنهایی، به جنگل می‌رود و درست هم‌چون مسیح بر سر راه به کالواری، تلوتلو می‌خورد. بر سر میز سنگی موهایی او را می‌تراشند و هم‌چون بچه گریه‌ای به ریشخندش می‌گیرند. تحقیر اصلان، یادآور عریان کردن مسیح و تمسخر او به عنوان شاه یهود است. حتی ریشخند جادوگر سفید که باید او را مأیوس و محو کند، آوای دردناک مسیح را در سوره ماتیو ۲۷:۴۶ به یاد می‌آورد: خداوند! خداوند! چرا مرا تنها رها کردی؟

البته، شباهت اصلی در آن بخشی بیشتر می‌شود که اصلان، چون مسیح، از جادوی کهن آگاه است؛ جادویی که باعث می‌شود مرگ برعکس عمل کند. شکسته شدن میز سنگی نیز نماد آن است که اصلان، چون مسیح، قانون قدیمی را می‌شکند و قانون تازه‌ای به وجود می‌آورد. سفر اصلان به قلعه جادوگر سفید، شبیه نجات رستگاران از جهنم، هیوط مسیح به دنیای زیرین برای نجات ارواح نیکان است.

پس از آن اصلان با دمیدن نفسش بر کسانی که به مجسمه سنگی تبدیل شده‌اند، به آنها حیاتی دوباره می‌بخشد، عملی که نمایانگر ظهور روح القدس است. سرانجام اصلان، به طور مرموزی ضیافتی ترتیب می‌دهد؛ واقعه‌ای که یادآور اعلام مسیح از توده مردم با نان و ماهی است.

در دو کتاب آخری ماجراهای نارئیا، وقایعی همسان کارهای اصلان، به ترتیب در کتاب سفر پیدایش و مکاشفه توصیف شده است. در «خواهر زاده جادوگر» او با آوازش، به گیاهان و جانوران حیات می‌بخشد. سپس با ملکه جادیس، به مقابله برمی‌خیزد؛ به طوری که سخنانش دنیای جادوگر را نابود می‌سازد. اصلان با اعطای قدرت سخن گفتن به حیوانات، انتصاب قرانک و هلن به فرمانروایی نارئیا، دادن فرصتی دوباره به دیگوری، برای تغییر روش خود در زندگی و نیز حمایت از نارئیا، در مقابل جادوگر، مهربانی‌اش را نشان می‌دهد.

در داستان آخرین نبرد، وقتی اصلان به دنیای نارئیا خاتمه می‌دهد و در مورد همه

داوری می‌کند، صحنه‌هایی از کتاب مکاشفه، شبیه سازی می‌شود. اصلان نمی‌تواند کسانی را که منکر ایمان و رستگاری می‌شوند، نجات دهد. بنابراین، در خواهر زاده جادوگر، اندرو را که عاجز از شنیدن صدای شیر است، می‌ترساند و در آخرین نبرد، نمی‌تواند کوتوله‌هایی را که منکر وجود او هستند، رستگار کند. اما او «امت» را که به «ناش» اعتقاد دارد، رستگار می‌کند؛ زیرا تمام اعمال نیک به خاطر اصلان صورت می‌گیرد.

در کتاب‌های دیگر، استعاره‌های تداعی کننده و تشبیهات انجیلی، الهویت اصلان را محرز می‌کنند.

در داستان «سفر کشتی سپیده پیم» هر بار که اصلان به صورت تصویری رویاگونه و یا به شکل یوغی صلیب وار ظاهر می‌شود، نوری او را دربر می‌گیرد و به نوعی او را غسل می‌دهد. زمانی که اصلان به صورت بره‌ای درخشان، تمثال قراردادی مسیح، بر مسافران ظاهر می‌شود، دعوتش از بچه‌ها برای صبحانه‌ای مشتمل بر ماهی، به تجدید دعوت مسیح از پیتر اشاره دارد (جان ۲۱:۱۲). به همین نحو، در رمان صندلی نقره‌ای، صحنه‌ای که در آن اصلان، جیل را مجبور می‌کند تا نزدیکش برود و از آب رودخانه بنوشد، به سوره جان ۷:۳۷ اشاره دارد تا نشان دهد که جیل محتاج آن است تا به ایمانش جانی تازه ببخشد. اصلان، هم چنین، به طور نمادین، قدرت خون مسیح را به تصویر می‌کشد؛ زمانی که قطره‌های خون پنجه‌هایش، جسد کاسپین را شست و شو می‌دهد و او را زنده و دوباره جوان می‌کند. پس از آن، وقتی اصلان به مجلس آزمایش برمی‌گردد و با نشان دادن پشتش به قلدرها آنها را می‌ترساند، توجه خود را به این جهان معطوف می‌سازد (خروج ۳۳:۲۳). در کشتی سپیده پیم، اصلان وعده می‌دهد که با مرتبط کردن جهان کودکان به جهان خود، مرگ را خنثی کند و خود را پل ساز می‌نامد؛ لقبی که در قرون وسطی، برای مسیح به کار می‌رفت.

در رمان «اسب و سوارش»، وقتی از اصلان می‌پرسند که او کیست؟ سه بار می‌گوید: «من خودم هستم». پاسخ او به خروج ۳:۱۴ اشاره دارد که در آن، خداوند به موسی پاسخ می‌دهد «من هستم»، در حالی که این واگویی، حکایت از تثلیث مسیحیت دارد.

برخی از منتقدان، بر این عقیده‌اند که اصلان با اصلاح و کيفر و مجازات بدکاران، نه تنها ربوبیت عهد عتیق را در خاطره‌ها زنده نمی‌سازد، بلکه او حتی فاقد شفقت و



فروتنی مسیح است.

به هر حال، اصلان با ادموند اوستاش، ربیبی چپه امت و حتی راباداش همدردی می‌کند. به علاوه، در سراسر این کتاب‌ها، اصلان در نقش یاریگر و حامی ظاهر می‌شود. او وقتی به جای ادموند روی میز سنگی قرار می‌گیرد، در واقع به یاری‌اش می‌شتابد. او با پاره کردن پوسته آژدهایی که به دور بدن اوستاش بوده، نماد گناه، او را دوباره به صورت عادی باز می‌گرداند.

او، هم‌چنین، چندین بار سرنشینان کشتی سپیده پیمایا را نجات می‌دهد، برای مثال، وقتی که برای راهنمایی سرنشینان کشتی و خروج آنها از ابر، ظاهر می‌شود، شکل صلیب را به خود می‌گیرد.

او لوسی را از شر وسوسه‌های کتاب جادو می‌رهاند. در اسب و سوارش، اصلان شاستا را راهنمایی و حمایت می‌کند و تعلیم می‌دهد. او به صورت دو شیر ظاهر می‌شود و بدین ترتیب اسب‌های شاستا و آرویس را به سوی یکدیگر می‌کشاند و آنها را متحد می‌کند. در قبرستان، او به شکل گربه ظاهر می‌گردد و از شاستا حمایت می‌کند و مونس تنهایی‌اش می‌شود.

بعداً او به آرویس چنگ می‌زند تا کمکش کند که نسبت به احساسات دیگران حساس باشد.

قهرمانان جوان کتاب، ظاهراً از داستان‌های خانوادگی «ای- نسبیت» الهام گرفته شده‌اند. به هر ترتیب، وقتی این پسران آدم و دختران حوا، در کتاب آنها را این گونه می‌نامند، شخصیت‌های فرافانتزی می‌شوند، گونه‌ای که عناصرش برگرفته از قصه‌های بریان، رومانس‌های قرون وسطایی و حماسه است، در طول سفرشان، به هویتی دست می‌یابند که در جهان روزمره آشکار نبوده است.

در آخرین نبرد، هفت دوست نارنیا (به استثنای سوزان پونس) دور هم جمع می‌شوند و به استمدادخواهی تیریان پاسخ می‌دهند. این هفت نفر در جهان خودشان، در حادثه قطار کشته می‌شوند.

شخصیت پردازی

پیتر پونس: ۴

پیتر پونس سیزده ساله که برای اولین بار در کتاب کشتی سپیده پیمایا، به نام فامیل او اشاره می‌شود، در دو جلد اول از او شخصیت مهم‌تری ارائه می‌شود. گرچه او ابتدا داستان لوسی را باور نمی‌کند، پسری است مهربان و حمایت‌گر و از ادموند که لوسی را دست می‌انازد، انتقاد می‌کند. زمانی که پیتر، قدم به سرزمین نارنیا می‌گذارد، قهرمانی سلحشور می‌شود. او با عذرخواهی از لوسی، تواضع و صداقت خود را نشان می‌دهد و همراه لوسی به میهمانی تامنوس می‌رود. زمانی که پیتر، شبی را در حفرة‌ای می‌گذراند و روز کریسمس بیرون می‌آید، در واقع، مرگ و تولد دوباره نمادینی را تجربه می‌کند. وقتی بابائونفل به او سپر و شمشیر، ابزار بزرگسالانه و نه اسباب‌بازی‌های کودکان، می‌دهد، ماهیت قهرمانی او را تصدیق می‌کند. پیتر پس از ملاقات اصلان، شایستگی اخلاقی و شجاعتش را به اثبات می‌رساند و نیز با اقرار به این که عصبانیتش باعث شده تا ادموند به خیانت روی آورد، مسئولیت خلاف کاری ادموند را متوجه خود می‌کند. او بعداً «فتریس الف» را می‌کشد و به مقام قهرمانی نائل می‌شود و لقب «سر پیتر فتریس بین» («ولف بین» در چاپ‌های انگلیسی) می‌گیرد.

به هر حال، بزرگ‌ترین عمل پیتر، پس از کشته شدن اصلان، رهبری ارتش است و نیز مبارزه‌ای تن به تن با ملکه جادیس. وقتی با لقب پادشاه نارنیا، تاج بر سر می‌گذارد، جنگجوی بزرگی می‌شود، جنگجوی بلند قد که «شاه پیتر عالیجاه» لقب می‌گیرد.

در شاهزاده کاسپین، پیتر دوباره در نقش قهرمان ظاهر می‌شود. او به نیکابریک و دار و دسته‌اش حمله می‌برد و با میراز، به جنگی تن به تن می‌پردازد. به هر حال، مهم‌ترین نقش او ایجاد تنش فزاینده بین منطق و ایمان است. پیتر مایل است منطقی عمل کند. برای مثال، او پی می‌برد که آنها در ویرانه‌های کهن کایر پاراول هستند و آن جا که اصلان دری می‌گشاید تا به تلماریایی‌های ترسان، قوت قلب بدهد که عبور از آن خطری ندارد، او باید بچه‌ها را از میان در به وطن‌شان برگرداند.

به هر حال، عقلانیت پیتر جنبه‌ای منفی دارد. ناکامی او برای دیدن اصلان، عدم

ایمان او را آشکار می‌سازد. به جای پذیرش حرف لوسی که اصلان می‌خواهد آن‌ها به سمت بالای جاده بروند، پیتر گروه را به سمت پایین هدایت می‌کند که از نظر نمادی، مسیر معنوی منفی‌ای است. با تمام اینها، پیتر بار دیگر ایمانش را باز می‌باید و اصلان را می‌بیند.

سوزان پونس: ۵

سرنوشت سوزان دوازده ساله، نشان دهنده این حقیقت است که تمام کسانی که احضار می‌شوند، رستگاری نمی‌یابند. ابتدا نقطه ضعف سوزان، بیشتر از سایرین نیست. رفتارش پخته‌تر از سنش است، اما با این حال، خودپسند یا ریاکار نیست، بلکه دختری معقول است و رفتاری مادرانه دارد.

برای مثال، او به سایرین پیشنهاد می‌کند که در اولین سفرشان به نارنیا، برای حفاظت در مقابل سرما پالتو پوست بپوشند و نیز در شاهزاده کاسپین، وقتی بچه‌ها در طول ساحل، با پاهای برهنه به راه می‌افتند تا منطقه را شناسایی کنند، او به آنها پیشنهاد می‌کند که کفش‌های‌شان را همراه خود ببرند. لیکن کمتر پیش می‌آید که وقتی کارها خوب پیش نمی‌رود، به دیگران بگوید: من که بهتان گفته بودم.

در ضمن، او دختری ترسو است و این خصلت او به ویژه هنگام ملاقات با اصلان و زمانی که میز سنگی ترک برمی‌دارد، به خوبی آشکار است. ترس‌های سوزان، نتایج معنوی به دنبال دارد. پس از آن که او در شاهزاده کاسپین، اصلان را می‌بیند، اقرار می‌کند که در «اعماق درونش» باور داشته که اصلان حضور دارد، اما در ظاهر باور نداشته؛ زیرا که از جنگل می‌ترسیده و لذا وقتی بچه‌ها با اصلان ملاقات می‌کنند، او خود را از توأمبکین، آدم بی‌اعتقاد دیگر، کنار می‌کشد. اصلان با دمیدن نقشش بر سوزان، یعنی نماد روح که وارد بدن او می‌شود، او را شجاع‌تر می‌کند.

اما سوزان، دختر صادقی باقی نمی‌ماند؛ زیرا که دختری کم‌مایه و سطحی است. در نارنیا، او «ملکه سوزان دل رحیم» لقب می‌گیرد؛ زنی بلندبالا و زیبا با موهای بلند و مشکی. او خواستگاران متعددی پیدا می‌کند. اما شیفته راباداش خوش قیافه، مؤدب اما شرور می‌شود. پیش داورهای سی. اس. لوییس، به طور آشکار نقش سوزان را در نبرد علیه اهریمن محلود می‌سازد. نویسنده با بیان نفرتش از فکر نبرد زنان در جنگ علیه ملکه جادیس، فقط اجازه می‌دهد سوزان در شیپورش بدمد و پیتر را از خطر حضور



فهریس الف آگاه گرداند. گرچه تیراندازی درجه یک است، وقتی نارنجایی‌ها با رابادش نبرد می‌کنند، او حضور ندارد.

سفر کشتی سپیده پیما خاطرنشان می‌سازد که او در دنیای خودش، در مدرسه، کم‌کاری می‌کند و دیگر دوست نارنیا نیست. در آخرین نبرد برای داوری حضور ندارد، اما رمان کورسوی آمیدی می‌دهد که ممکن است او روزی اصلاح شود.

ادموند پونسی: ۶

در جلد اول، ادموند پونسی ده ساله، از «خان یهودا مانند» به «پادشاه ادموند عادل» تبدیل می‌شود.

ادموند ابتدا، عکس لوسی عمل می‌کند. در حالی که لوسی عاقلانه در کمند لباس را باز می‌گذارد، ادموند ابلهانه در را می‌بندد. در حالی که لوسی در مورد رفتن به نارنیا صادق است، ادموند دروغ می‌گوید. در حالی که لوسی مظهر ایمان است، ادموند تردید و دودلی ایجاد می‌کند. برای مثال، او متذکر می‌گردد که بچه‌ها نمی‌دانند که آیا سگ‌های آبی دوست هستند یا دشمن و تقاضای دلیل و مدرک می‌کند. برخلاف لوسی، ادموند بدخواه و کینه‌توز است. او سوگند یاد می‌کند که پرخاشگری پیترا را تلافی کند. وقتی جادوگر سفید به او باقلوا می‌دهد، ادموند در مقابل شیطان به زانو درمی‌آید. باقلوا سمبل گناه است؛ زیرا شیرین است، شکم پرکن نیست و می‌تواند مرگبار باشد. ادموند با خوردن باقلوا، انحراف معنوی‌اش را آشکار می‌سازد: با شنیدن نام اصلان به وحشت می‌افتد و احساسش را که می‌گوید جادوگر همان شیطان است، نادیده می‌گیرد و با کشیدن سیبیلی برای شیر سنگی، توی حیاط قصر ملکه جادیس، اصلان را به تمسخر می‌گیرد. وقتی ملکه، چند تن از طرفداران کریسمس را به سنگ تبدیل می‌کند، شخصیت ادموند تغییر می‌یابد. او برای آنها متأثر می‌شود و دیگر چون سابق، خودخواه نیست و بیشتر احساس همدردی می‌کند. پس از نجاتش از دست ملکه جادیس، او به سبب خیانتی که مرتکب شده، عذرخواهی می‌کند و با این کار، نشان می‌دهد که گناهکاران نیز می‌توانند تغییر رویه دهند. او سپس با شکستن عصای جادوگر، فهم و شعور و شجاعتش را نشان می‌دهد و ارزش خود را در نبرد به اثبات می‌رساند.

در جلدهای بعدی، ادموند به صورت پسر جدی، مهم و بیش از هر چیز عادل ترسیم می‌شود. در شاهزاده کاسپین، گرچه او خود اصلان را نمی‌بیند، با حمایت دلاورانه از لوسی، مظهر ایمان و فرمانبرداری است. ادموند که از خیانت خود آگاه است، مدام همدردی نشان می‌دهد.

در اسب و پسرک، دیگران بحث می‌کنند که راباداش باید مجازات شود، اما او مدافع نوع دوستی مسیحی است. علاوه بر این، در سفر کشتی سپیده پیما، او به اوستاش که از پوسته اژدها خارج شده تسلی می‌دهد و به او می‌گوید که چه گونه خود او نیز خائن بوده و به دست اصلان نجات یافته است. ادموند در طی سفرش، خصلت‌های دیگری را نیز آشکار می‌سازد. با گفتن به کاسپین که شاه نمی‌تواند مردمش را تنها رها کند و به آخر دنیا برود، بزرگ‌منشی‌اش را نشان می‌دهد.

ادموند که خواننده داستان‌های پلیسی است، استدلال می‌کند که لرد رستمیار، توی حوضچه شیرجه زده و به طلا تبدیل شده است و به این ترتیب، نشان می‌دهد که پسر منطقی است. وقتی ادموند از دختر «راماندو» می‌پرسد که چگونه بداند که آن دختر دوست آنها است، اجازه می‌دهد که شک‌گرایی‌اش دوباره ظاهر شود. سرانجام وقتی اصلان برای ادموند و لوسی معمایی مطرح می‌کند که نام او را در دنیای خودشان پیدا کنند، کنجکاوی ادموند برانگیخته می‌شود. او که نگاهی به سرزمین اصلان انداخته، مظهر آدم بصیر و دور اندیشی است که باید در دنیای عادی، مفهوم معنوی را کشف کند.

لوسی پونسی: ۷

لوسی پونسی، دخترک هست ساله ترسو، اولین نفری است که از طریق کمند لباس، به سرزمین نارنیا راه می‌یابد. در آن سرزمین او بزرگ می‌شود و به ملکه لوسی موطلائی شاد و شجاع تبدیل می‌شود. کشف سرزمین نارنیا توسط لوسی، به طور نمادین، حاکی از این حقیقت است که او کوچک‌ترین و بی‌گناه‌ترین بچه است و در نتیجه، پذیرای بینش معنوی است که ورود به سرزمین نارنیا نمایانگر آن است. هماهنگ با این بینش، لوسی اولین کسی است که متوجه می‌شود ادموند، از خانه سگ‌های آبی ناپدید شده و یا موش‌ها طنابی را که اصلان با آن بسته شده می‌چوند.

در شاهزاده کاسپین، فقط لوسی اصلان را می‌بیند که با انگشت به سوی آنها اشاره می‌کند تا دنبالش بروند. بینش او، هم‌چنین، او را مورد آزمون قرار می‌دهد؛ زیرا دلیلی ندارد به صرف این که با دیگران همراه شود، درباره تجاربش دروغ بگوید.

گرچه در جلد دوم، او از نظر روحی چنان قوی نیست که دیگران را ترک گوید، اما پس از اظهار ندامت، با فرو کردن چهره‌اش در یال‌های اصلان، نیرو می‌گیرد. شجاعت بعدی او نمایانگر ایمان اوست، او اعلام می‌دارد که دنبال اصلان خواهد رفت، گرچه تنها می‌رود، اما الهام بخش دیگران هم می‌شود تا دنبالش بروند.

در سراسر کتاب، لوسی بخشنده و مهربان است. او با بخشودن پیترا و آقای تامنوس، ایده‌آل مسیحیت را به نمایش می‌گذارد. لوسی از نبرد رو در رو علیه جادیس منع می‌شود، اما برای درمان ادموند، از شرتی که باباتوئل به او داده، استفاده می‌کند. او فقط نگران برادرش است، اما وقتی اصلان یادآور می‌شود که اگر او کمک نکند، دیگران خواهند مرد، حس همدردی‌اش برانگیخته می‌شود.

در سفر کشتی سپیده پیما، چه قبل و چه بعد از این که اوستاش به اژدها تبدیل می‌شود، نیازی نیست که کسی لوسی را به پرستاری و همدلی با او تشویق کند. هم‌چنین، لوسی نسبت به «دافل پاد»‌ها احساس همدردی می‌کند و با شهامت می‌پذیرد که افسون نامرئی شدن را باطل کند و آنها را مرئی سازد و در ضمن، آنها را متقاعد می‌کند که زشت نیستند و به این ترتیب اعتماد به نفس‌شان را به آنها برمی‌گرداند. در اسب و پسرک، لوسی پیشنهاد می‌کند که به راباداش فرصت دوباره‌ای داده شود و وقتی راباداش، از روی حماقت، این پیشنهاد را رد می‌کند، لوسی بر او دل می‌سوزاند. در آخرین نبرد، لوسی از اصلان می‌خواهد که برای کوتوله‌های ناباور کاری کند. در کشتی سپیده پیما، لوسی با کمک به دافل پادها بزرگ‌ترین محاکمه‌اش را از سر می‌گذارند. صعودش به اتاق، در حالی که کتابی در دست دارد، ورودش به ناخودآگاهی است. در آن جا خطاهایش، هم‌چون حسادت به زیبایی سوزان، او را در معرض آزمون قرار می‌دهد. با کمک اصلان، او بر کبر و غرورش غلبه می‌کند و برای زیباتر شدن، افسونی از بر نمی‌کند. او افسونی را به زبان می‌آورد که به او بینشی بدهد تا از حرف‌هایی که دوستانش پشت سرش می‌زنند، آگاه شود. اما همین امر، سبب می‌شود تا در مورد دوستانش به اشتباه قضاوت کند و بنا به گفته اصلان، دوستی بسیار بالارزشی را از دست بدهد.

با این حال، لوسی از نظر روحی و معنوی، چنان تازه‌ای می‌یابد و دوباره انسانی با ایمان می‌شود. وقتی کشتی سپیده پیما وارد توده‌ای ابر سیاه می‌شود، سمبل ناامیدی، لوسی دعا می‌کند تا اصلان به کمک‌شان بیاید و دعایش مستجاب می‌شود. یوغی که کشتی را هدایت می‌کند، در صدای اصلان، تنها به او می‌گوید که شهامت داشته باشد.

*

ماجراهای نارنیا

نویسنده: سی. اس. لوئیس.

مترجمان: امید اقتداری / منوچهر کریمزاده

ناشر: گیمیا (وابسته به انتشارات هرمس)، ۱۳۷۹.

منابع:

۱. هوپر، والتر. بهشت و آخرت در آثار «لوئیس». ترجمه پرناز نیری، پژوهشنامه ش ۲۰، سال ۵، بهار ۷۹.
- ۲- Characters in Children Literature, Raymond E. Jones. Gale, ۱۹۹۷.

پاورقی:

۱. هوپر، والتر، بهشت و آخرت در آثار «لوئیس»، ترجمه پرناز نیری، پژوهشنامه ش ۲۰، سال ۱۳۷۹، ص ۱۲۸.
- ۲- Supposals
- ۳- Allegory.
- ۴- Peter Pevensi.
- ۵- Susan Pevensi.
- ۶- Edmond pevensi.
- ۷- Lucy Pevensi.