

اربابان تاریکی



سین. اردستانی

مقایسه‌ای میان عناصر سازنده‌ی آردای تالکین و سرزمین جادوگران رولینگ

هر گونه باز نشر الکترونیک این مطلب در اختیار و مطابق نظر و
رأی مسئولین پایگاه اینترنتی آردا به نشانی www.Arda.ir
است و هر گونه باز نشر چاپی آن، منوط به اجازه‌ی کتبی از
نویسنده خواهد بود.

زمستان ۱۳۹۰

۳.....	مفهوم کلی جادو و ریشه‌ی لغوی آن.....
۵.....	ماهیت جادو در داستان.....
۸.....	مصنوعات جادویی.....
۱۱.....	وردها و نفرین‌ها.....
۱۲.....	خداوندگار تاریکی.....
۱۴.....	مردمان و جادو.....
۱۸.....	موجودات جادویی.....
۱۸.....	اژدها.....
۱۹.....	گرگ‌مرد.....
۱۹.....	ترول.....
۲۰.....	خون‌آشام‌ها.....
۲۱.....	غول‌ها.....
۲۳.....	نتیجه.....
۲۴.....	منابع.....

مفهوم کلی جادو و ریشه‌ی لغوی آن

جادوگری، در معنای کلی به معنی هر گونه عمل عجیب و خارق از شرایط عادی است. جادوی خاص، که در عربی آن را (سحر) و در انگلیسی (Magic) می‌گویند نوعی فن پوشیده و اسرارآمیز است که فرد با استفاده از آن، بر عالم ماده تأثیر می‌گذارد. وقتی این تأثیرگذاری بدون استفاده از ابزار باشد و به واسطه‌ی واژگان ادا شود آن را ورد می‌دانند و اگر برای رسیدن به مقصود، از وسایل یا موادی استفاده شود، لفظ طلسم را برای آن به کار می‌برند.

برخی پنجه‌ی پوشیده را نیز در شمار همین امور می‌آورند که عبارت بودند از کیمیا (علم تبدیل فلزات بی‌بها به طلا)، هیمیا (علم طلسم‌ها)، لیمیا (علم تسخیر)، سیمیا (علم ترکیب اراده و قوای فیزیکی)، ریمیا (علم شعبده).

در فارسی، واژه‌ی جادو، از ریشه‌ی پهلوی (jādug) می‌آید ولی در نوشته‌های کلاسیک فارسی، از جمله، شاهنامه‌ی فردوسی، کلمه‌ی جادو، اسم فاعل است و بر خود فردی که جادو می‌داند دلالت دارد و عمل وی را «جادوی» می‌خواندند. مثلاً در داستان هفت‌خوان رستم چنین می‌بینیم:

تهمتن به یزدان نیایش گرفت / ابر آفرینها فزایش گرفت

که در دشت مازندران یافت خوان / می و جام، با میگسار جوان

ندانست کاو جادوی ریمنست / نهفته به رنگ اندر اهریمنست

یکی طاس می بر کفش برنهاد / ز دادار نیکی دهش کرد یاد

چو آواز داد از خداوند مهر / دگرگونه‌تر گشت جادو به چهر

روانش گمان نیایش نداشت / زبانش توان ستایش نداشت

سیه گشت چون نام یزدان شنید / تهمتن سبک چون درو بنگرید

بینداخت از باد خم کمند / سر جادو آورد ناگه ببند

به هر جهت امروز، کلمه‌ی جادوگر، نقش «جادوی» سابق را گرفته است.

در قرآن، مثلاً در آیه‌ی ۱۱۲، سوره‌ی الاعراف (يَا تُوَكِّلُ بِكُلِّ سَاحِرٍ غَلِيمٍ)، یا آیه ۷۹ یونس (وَقَالَ فِرْعَوْنُ اِئْتُونِي بِكُلِّ سَاحِرٍ غَلِيمٍ)، یا آیه ۶۹ طه (وَالْقِيَامَ فِي يَمِينِكَ تَلْقَفْ مَا صَنَعُوا اِنَّمَا صَنَعُوا كَيْدٌ سَاحِرٍ وَلَا يُفْلِحُ السَّاحِرُ حَيْثُ اَتَى) کلمه‌ی ساحر، از ریشه‌ی سحر آمده که به معنی جادو و فریب است. بنا بر آنچه در کتب تفسیر قرآن آمده، چنین فعلی تنها باعث ایجاد توهم و خیال باطل نزد بیننده می‌شود و تصرفی در صورت و جنس نمی‌کند. آنچه امروز به نام شعبده‌بازی می‌شناسیم مثال خوبی از این دست است و داستان موسی و جادوگران مصر نیز به وضوح بر خیالی بودن مارهایی که جادوگران در نظر آورده بودند تأکید دارد.

در انگلیسی، کلمه‌ی (magic) که در قرن چهاردهم وارد این زبان شد برگرفته از واژه‌ی فارسی (Magus) به معنی امروزی مجوس، موبدان آیین مهر است که از ریشه‌ی (magu) از هندواروپایی (magh) به معنی قدرت داشتن می‌آید. حالت فاعلی مفرد مذکر آن مگوش (maguš) است که در فارسی میانه، به «مغ» تبدیل شد و به معنی روحانی زرتشتی به کار می‌رفت. همین مگوش بود که در عربی شکل مجوس به خود گرفت. احتمال نزدیک به یقین، زاده شدن (magic) انگلیسی از

مگوش فارسی، برخاسته از باوری است که مغان ایران را درگیر افعال پوشیده و توسل ایشان به نیروهای فوق بشری می‌دانست.

بررسی صحت این باور در این مقاله نمی‌گنجد پس به ناچار از آن می‌گذرم و تنها به ذکر این نکته کفایت می‌کنم که آنچه زمانی دخالت نیروهای فوق بشری شمرده می‌شد در واقع ریشه در عدم آگاهی مردم داشت. فی‌المثل، امروز می‌دانیم گیاهی مثل هوم را که دارای خواص جادویی می‌دانستند در اصل، گیاهی با قابلیت ایجاد حالت وهم و خیال بوده و در فرد، حالاتی مانند نئشگی مواد مخدر ایجاد می‌کرد.

ماهیت جادو در داستان

اگرچه جادو در آردا^۱، نقش قابل توجهی بازی می‌کند -نگاه کنید به کمک‌هایی که گندالف^۲ به سپاه روهان^۳ می‌رساند و آسیبی که خیانت سارومان^۴ به بار می‌آورد- ولی بار اصلی داستان بر پایه‌ی جادو نیست. اگر کل مجموعه‌ی دنیای تالکین را در نظر بگیریم هر دو شخصیت منفی اصلی -مورگوت^۵ و دست‌پرورده‌اش، سائورون^۶- جادو می‌دانند و از آن به نفع خویش بهره می‌برند ولی بار اصلی انتقال مفهوم مبارزه‌ی خیر با شر، بر اساس مهارت‌های جادویی نیست. حتی بزرگ‌ترین شخصیت جادویش‌ی داستان -گندالف- هنگامی که نقش یاری‌رسانش به نتیجه می‌رسد آردا را ترک می‌گوید تا این دیار، روند معمول خود را طی کند.

جادویش‌گان آردا انگشت‌شمارند ولی در دنیای هری پاتر^۷، دست کم در دنیای پنهان از چشم ماگل‌ها^۸ همه از استعداد جادوگری برخوردارند و برای به فعل رساندن آن، برای بهره‌بری مطلوب از آن، آموزش می‌بینند. در سرزمین میانه، غیر از ایستاری^۹، الف‌ها و با درجه‌ای کم‌تر از آن‌ها، دورف‌ها نیز حال و هوایی از توانایی‌های جادویی از خود نشان می‌دهند ولی اگر کتاب هابیت را که نثر و نیت نگارش آن اندکی متفاوت از سیلماریلیون و سه‌گانه‌ی ارباب حلقه‌هاست کنار بگذاریم می‌توان گفت که توانایی شفابخشی الفی مانند الوند^{۱۰} بیش از آن که در توانایی‌های جادویی او ریشه داشته باشد از حکمت او نشأت می‌گیرد. در این میان، گالادریل^{۱۱} هم است که سام^{۱۲}، آیینی وی را جلوه‌ای از جادو می‌بیند گرچه خود گالادریل چنین نامی به آن نمی‌دهد.

«گالادریل! رو به سام کرد و پرسید: «تو چطور؟ چون فکر می‌کنم این همان چیزی است که مردم شما به آن می‌گویند جادو؛ هرچند به وضوح نمی‌دانم که منظورشان چیست؛ ظاهراً از همین کلمه برای فریب‌کاری‌های دشمن نیز استفاده می‌کنند. اما این یکی را از اگر مایل باشی می‌توانی جادوی گالادریل بنامی. مگر نگفتی که دوست داری جادوی الفی ببینی؟»^{۱۳}

هابیت‌ها، که نماینده‌ی مردم ناآگاه و ساده -بخوانید خود امروزی ما- هستند به سان هر مردم ساده‌ی دیگری که زیسته‌اند الف‌ها را دارای قدرت جادویی می‌بینند ولی همان طور که اشاره کردم به نظرم توانایی شگفت الف‌ها بیشتر از سر

^۱ Arda

آردا، به گفته‌ی خود تالکین، جهانی صد در صد خیالی نیست ولی به هر حال، در دنیای فیزیکی که ما می‌شناسیم قابل پذیرش نیست در حالی که اولین وجه تفارق این دو مجموعه که بسیاری می‌کشند با یکدیگر مقایسه کنند و نویسنده‌ی متأخر را به کپی برداری از نویسنده‌ی متقدم متهم نمایند در همین نکته نهفته است. دنیای هری پاتر، دنیایی به موازات جهان ماست. وقتی آب و هوای لندن بارانی است، در لیکی کاولدرون (Leaky Cauldron) هم باران می‌بارد. یا مدرسه‌ی درم‌استرنگ (Durmstrang) در مناطق شمالی واقع شده و به طبع، آب و هوای سردی دارد و در نتیجه بخشی از یونیفرم دانش‌آموزان، بالاپوش خز است. (ن.ک. به جام آتش، فصل یازده، وقتی هرمایانی در مورد دیگر مدارس جادوگری و مکان پنهانی آنان توضیح می‌دهد.)

^۲ Gandalf

^۳ Rohan

^۴ Saruman

^۵ Morgoth

^۶ Sauron

^۷ Harry Potter

^۸ muggle

^۹ Istari

^{۱۰} Elrond

^{۱۱} Galadriel

^{۱۲} Sam

^{۱۳} یاران حلقه، آیینی گالادریل، صفحات ۷۰۸ و ۷۰۹.

دانایی و بینش عمیق آنان است تا آن که در جادوگری هم‌پایه‌ی گندالف باشند. رودخانه‌ی نزدیک ایملادریس^۱ تحت فرمان الروند است ولی شکل اسب‌هایی که در آب بودند ساخته‌ی گندالف است نه الروند.^۲ اگر ایملادریس، حال و هوایی جادویی دارد و افراد در آن، زمان را حس نمی‌کنند به واسطه‌ی وجود خود الروند نیست گرچه او الفی دانا و قدرتمند^۳ است. این شگفتی‌ها، نتیجه‌ی حلقه‌ی او، ویلیا^۴ است و گالادریل نیز به همین ترتیب، قدرت‌هایی از خود نشان می‌دهد که شاید در اصل بیرون از دایره‌ی قدرت فرزندان ارو باشد.

به هر جهت، گرچه درون‌مایه‌ی هر دو داستان، مبارزه‌ی میان خیر و شر است، در نوشته‌ی تالکین، دوری از نیروی شر و مظاهر آن به همه توصیه می‌شود زیرا در پشت این نیروی شر، تنها پوچی است.^۵ قدرتی نیست که بتوان آن را در اختیار گرفت و آنان که در خود چنین توانایی واهی می‌بینند در نهایت به سوی نابودی خود گام برمی‌دارند. گندالف برای فرودو^۶ می‌گوید که حلقه‌ی یگانه -مظهر قدرت اهریمنی- در نهایت هر موجود فانی را به دنیای اشباح می‌کشاند و می‌بینیم که بورومیر^۷، که خود یکی از بزرگان آدمیان است، به واسطه‌ی همین خیال باطل خویش کشته می‌شود یا پدرش که در شمار خردمندان است و گندالف او را «پیرمرد مهیب»^۸ توصیف می‌کند به واسطه‌ی هراس همین حلقه، مجنون می‌شود. حتی خود گندالف و الف‌ها نیز از پذیرش حلقه اجتناب می‌کنند زیرا عاقبت کار را می‌دانند.

(فرودو خطاب به گندالف) «ولی من از این چیزهایی که گفتی خیلی کم در خودم سراغ دارم! حکمت و قدرت تو زیاد است. نمی‌خواهی حلقه را خودت برداری؟»

گندالف فریاد زد: «نه!» و از جا جست. «با نیروی آن ممکن است قدرت من خیلی عظیم و مهیب شود. و حلقه ممکن است روی من نیروی عظیم‌تر و مرگبارتری اعمال بکند.» چشمانش برقی زد و چهره‌اش از آتشی درونی گداخت. «وسوسه‌ام نکن! نمی‌خواهم مثل خود فرمانروای تاریکی بشوم. با این حال تأثیر حلقه بر دل من، از راه ترحم است، ترحم بر ضعیفان و میل به قدرت برای خوبی کردن. وسوسه‌ام نکن! جرأت گرفتن آن را ندارم، حتی برای آن که محفوظ نگهش دارم و نگذارم کسی از آن استفاده کند.

^۱ Imladris

^۲ ن.ک. یاران حلقه، ملاقات‌های بسیار؛ مکالمه‌ی گندالف و فرودو: «گندالف جواب داد: «الروند فرمانش را داد. الروند تحت قدرت اوست، و وقتی خیلی نیاز دارد که گذار را ببندد، آب آن‌جا با خشم بالا می‌آید. به محض این که فرمانده اشباح حلقه پایش را توی آب گذاشت، سیل آزاد شد. به قول معروف خودم هم رنگ و لعابی به این سیل اضافه کردم: ممکن است متوجه نشده باشی، ولی بعضی از موج‌ها به شکل اسب‌های سفید عظیم‌الجثه با سوارهای سفید درخشان درآمدند؛ و تعدادی هم سنگ آب سوده‌ی غلتان و خرد کننده در میان آب بود....» صفحه‌ی ۴۴۷

^۳ حتی در کتاب هابیت هم که حال و هوای جادو بیشتر در آن حاکم است در صفحه‌ی ۸۲، اولین توصیفی که از الروند به دستمان می‌دهد چنین است: «خرمند مانند ساحر»!

^۴ vilya

^۵ ن.ک. یاران حلقه، سایه‌ی گذشته، وقتی گندالف، سرنوشت گالم را برای فرودو شرح می‌دهد و می‌گوید که کنجکاوی او کار دستش داد و وقتی که فکر می‌کرد ریشه‌ی همه‌ی چیز را یافته در دام افتاد. زیرا مشخص شد ریشه‌ی همه‌ی چیزهایی که او می‌پنداشت جز سیاهی و پوچی نیست! «معلوم شد که تمام «اسرار بزرگ» زیر کوه‌ها چیزی نیست جز شب خالی...» صفحه‌ی ۱۲۹

^۶ Frodo

^۷ Boromir

^۸ بازگشت شاه، صفحه‌ی ۳۷

وسوسه‌ی استفاده از آن بیشتر از تاب تحمل من است. خیلی زیاد به آن احساس نیاز خواهم کرد. خطرات بزرگی پیش روی من قرار دارد.»^۱

نگاه به جادو در داستان هری پاتر اما از بیخ و بن متفاوت است. نه تنها محور اصلی داستان جادوست بلکه در اختیار داشتن این استعداد، نوعی حس برتری، نوعی حس تبعیض نژادی میان نسل بشر ایجاد کرده است. پرورش این استعداد - حتی گاه در راستای منفی - قابل احترام شمرده می‌شود. به عنوان نمونه، الیوندر^۲ را در نظر بگیرید که در کتاب هفتم، فصل بیست و چهارم، وقتی با هری، از عصای مرگ^۳ حرف می‌زند تصور این که لرد سیاه، چنین سلاحی در اختیار داشته باشد به همان اندازه که برایش هراسناک است جالب توجه نیز جلوه می‌کند. گویی در نظر او و بسیاری از جادوپیشتگان، نفس رشد این استعداد است که اهمیت دارد.^۴

چنین فلسفه و چنین نگاهی، موجبات تبعیض میان خود جادوگران را نیز پدید می‌آورد تا آنجا که برخی، برخی دیگر را به تحقیر ماگل‌زاده^۵ بخوانند و گروهی که خود را اصیل می‌شمارد دیگران را پایین‌تر از خود بشمارد و حتی برای افرادی که از پدر و مادر غیر جادوگر به دنیا آمده‌اند ناسازی نیز به کار ببرند و ایشان را گندزاده^۶ بنامند.

شاید بتوان اشتیاقی را که لرد ولدمور^۷ برای جذب اصیل زادگان دارد با نژادپرستی هیتلر مقایسه کرد. هیچ یک از این دو، از تباری اصیل نبودند ولی چنین وانمود می‌کردند. هر دو، عقده‌ی حقارت خود را با تحقیر شمردن دیگران تسکین می‌دادند و می‌کوشیدند آن‌چه می‌دانستند درون خویش دارند و از آن نفرت داشتند با نابود کردن دیگران از بین ببرند.

چنین نگاهی به دنیا، چنین فرافکنی، چنین فلسفه‌ی حیاتی هرگز از بین نخواهد رفت. در داستان هری پاتر هم، اول شوالیه‌های ولپرگیس^۸ شکل گرفتند و احتمالاً از پیروان سالازار اسلترین بودند، بعدها تغییر نام دادند و با نام مرگ‌خواران^۹، پیرو رهبر جدیدی شدند.^{۱۰}

^۱ یاران حلقه، صفحه‌ی ۱۴۱.

^۲ Ollivander

^۳ death stick

^۴ نیز نگاه کنید به کتاب سنگ جادو، فصل هفدهم و استدلالی که ولدمور در سر کویبرل فرو کرده است: «لرد ولدمور به من ثابت کرد چقدر اشتباه می‌کردم. بد و خوبی در کار نیست. فقط قدرته. قدرت و کسای که ضعیف هستن و دنبالش نمیرن...»

^۵ Muggle born

^۶ Mudblood

^۷ Voldemort

نظر به این که معنی این اسم فراری از مرگ است و حرف (t) آخر پس از (r) در فرانسه تلفظ نمی‌شود شخصاً ثبت ولدمور را برای آن صحیح‌تر می‌دانم.

^۸ Knights of Walpurgis

^۹ Death Eaters

^{۱۰} ر.ک. اخبار بی.بی.سی. پنجشنبه نوزده ژوئن ۲۰۰۳ ساعت ۱۹:۰۵ به وقت گرینویچ ۲۰:۰۵ به وقت محلی. متن مصاحبه‌ی جی.کی. رولینگ: «تاریخ مرگ‌خواران این‌جا هست و نمی‌دونم ممکنه اصلاً بهش احتیاج پیدا کنم یا نه ولی یه نکته‌ای هست - یه زمانی به اون‌ها شوالیه‌های ولپرگیس می‌گفتن...»

مصنوعات جادویی

در دنیای هری پاتر، تنها شیء جادویی که به معنای واقعی کلمه می‌توان به مدد آن جادو کرد، چوب‌دستی جادوگران است.^۱ وسیله‌ای بسیار ارزشمند و پر قدرت که انسان‌ها به دیگر موجودات اجازه‌ی حمل آن را نمی‌دهند. به عنوان نمونه، گریپ‌هوک^۲ گابلین، وقتی با هری صحبت می‌کند از انسان‌ها با عنوان چوب به دست^۳ اسم می‌برد.^۴ ساختن این وسیله‌ی قدرتمند، در دایره‌ی توانایی معدودی از جادوگران است و نویسنده جز توصیف ظاهری چوب‌دستی، در مورد ساخت آن، آگاهی چندانی به خواننده نمی‌دهد. بنا بر آنچه در کتاب آمده می‌دانیم که چوب‌دستی، از دو بخش چوبی، که از چوب درختان تهیه می‌شود، و بخش هسته تشکیل شده است.

ظاهراً جنس چوب آن چندان حائز اهمیت نیست ولی هسته‌ی چوب، که بخشی از بدن اژدها، تک‌شاخ یا ققنوس را در خود دارد بخش اثربخش وسیله‌ی مذکور است. به همین دلیل است که مشترک بودن هسته‌ی چوب‌دستی هری و لرد ولدمور، منشأ ماجراهای بسیار می‌شود. شاید پیوستن جادوگر و چوب جادویش، مثلی قدرتمند از بهم پیوستگی زندگان – انسان، حیوان، گیاه – می‌سازد و به همین سبب چنین جادوی قدرتمندی شکل می‌گیرد.

دیگر مصنوعات جادویی، اشیائی از قبیل پورت‌کی^۵ و آینه یا یادگارهای به جا مانده از مؤسسين هاگوارتس^۶ – فارغ از آن‌که تا چه اندازه قدرت دارند و چطور جادو بر آن‌ها اعمال شده و چه فعل خارق‌العاده‌ای از آن‌ها سر می‌زند – تنها اشیائی هستند که به واسطه‌ی جادو به وضعیت کنونی درآمده‌اند. چوب‌دستی تنها وسیله‌ای است که به مدد آن می‌توان جادو را به نمود رساند و مطابق آنچه مشهورترین سازنده‌ی چوب‌دستی در داستان می‌گوید چوب‌دستی است که جادوگر را انتخاب می‌کند^۷ و جادوگر از چوب می‌آموزد و چوب از جادوگر.^۸

در سرزمین میانه نیز مصنوعات جادویی به دو دسته‌ی کلی تقسیم می‌شوند. دسته‌ی اول، مصنوعات هستند که ظاهری نسبتاً معمولی دارند ولی جادوی قدرتمندی بر آن‌ها اعمال شده و تکرار آن برای انسان‌ها ممکن نیست. اصولاً جادو در این سرزمین، هدیه‌ای خاص است که هر کسی توانایی دست و پنجه نرم کردن با آن را ندارد و احتمال به باد رفتن دل و دین و عقل و هوش به واسطه‌ی آن بسیار است.

مثلاً دنه‌تور^۹، با وجود قدرتمندی و نیت خیر، دست آخر نمی‌تواند مقابل سنگ بینا خود را نگاه دارد و کارش به جنون می‌کشد. قدرت چنین اشیائی جادویی، مانند آینه‌ی گالادریل، تنها بر صاحب آن آشکار است و شاید بنابر آنچه آراگورن در مسیر نشستن بر تخت گوندور انجام می‌دهد بتوان گفت که تنها صاحب بر حق آن وسیله قادر به کنترل آن به میل

^۱ اگرچه الیوندر در فصل بیست و چهار کتاب هفت، وقتی هری در مورد استفاده از چوب‌دستی جادوگران دیگر می‌پرسد چنین می‌گوید: «آه، بله، اگر توانایی جادو داشته باشین می‌تونین با استفاده از هر ابزاری جادو رو منتقل کنین. ولی بهترین نتیجه وقتی به دست می‌یاد که نزدیکی عمیقی بین جادوگر و چوب‌جادو وجود داشته باشه. این ارتباطات پیچیده هستن. جذبه‌ی اولیه... عطش دوجانبه برای کسب تجربه... چوب‌جادو از جادوگر یاد می‌گیره و جادوگر از چوب‌جادو.»

^۲ Griphook

^۳ Wand carrier

^۴ ن.ک. به فصل بیست و چهار کتاب هفت و تلاش هری برای مجاب کردن گابلین گرین‌گاتس برای سرقت از آن.

^۵ Portkey

^۶ Hogwarts

^۷ سنگ جادو، فصل پنج.

^۸ یادگاران مرگ، فصل بیست و چهار.

^۹ Denethor

خود است. چندان که وقتی فرودو از گالادریل در باب خواندن افکار دیگران می پرسد گالادریل می گوید: «آیا گندالف به تو نگفت که حلقه های قدرت را مطابق حد و اندازه ی هر یک از صاحبان آن حلقه ها اعطا می کنند...»^۱

مشابه همین امر در مورد برخی ساختمان ها و بناها، مانند برج اورتانک^۲ صدق می کند. برجی قدیمی و نفوذناپذیر که مردمان نومه نور اوایل کار خویش بنا نهادند و در جریان جنگ، حتی مقابل خشم انت ها نیز ایستادگی کرد. ولی بر اساس ظاهر امر، می توان گفت چنین مصنوعات ی بیشتر به دلیل آن که تکرار ساختمان آن ها برای نسل بشر مقدور نیست یا به بیان دیگر امری خارق العاده محسوب می شوند در نظر مردمان جادویی جلوه می کنند. دیوارهای قابل توجه میناس تریث^۳ یا درهای دورین^۴ هم از دید نگارنده، بیش از آن که شایسته ی اطلاق جادویی باشند شایسته اند که دارای فناوری ناشناخته شمرده شوند.

به هر حال برخی دیگر از مصنوعات جادویی، کاربردهای ساده تر و زمینی تری دارند که طناب و شل و قایق و کمان الفی که به یاران حلقه هدیه می شود.^۵

دسته ی دوم مصنوعات جادویی، ابزارهایی است که به مدد آن ها می توان جادو را در مسیر خاصی جاری ساخت. بارزترین نمونه از این دست، حلقه های قدرت است که شکل اعظم آن، در دست خود سائورون بود. چندان که ذکر شد بنابر گفته ی گالادریل، حلقه را مطابق قدرت و توانایی فرد به او می دهند و هر کسی نمی تواند این بار را به دوش بگیرد. مثلاً حلقه ی آتش ابتدای امر در اختیار کیردان^۶ کشتی ساز بود ولی هنگامی که گندالف برای مواجهه با تهدید سائورون پا به سرزمین میانه نهاد برای کمک به وی، حلقه را به او سپرد. نمونه ی برجسته ی دیگر از چنین ابزاری، عصای جادوگری است که پنج ایستاری در اختیار دارند.

با توجه به آنچه ذکر شد، قابل درک است که عصای ایستاری بر خلاف حلقه های قدرت که ساخته ی این جهان و برگرفته از هنر حلقه سازی الف های اره گیون و سائورون بودند، ابزار قدرتی است که از جانب قدرتی بالاتر^۷ به آن ها اعطا شده و ابزاری ساخته ی این دنیا نیست.

وقتی گندالف، پای برج اورتانک، بر سارومان غلبه می کند چنین می گوید: «چوب دست تو شکسته است.»^۸ و صدایی شبیه شکستن به گوش می رسد و چوب دست سارومان در دستش تکه تکه می شود. عزل سارومان، که یکی از خردمندان و رییس شورای سفید است، تنها به میل گندالف نیست و گویی به مدد همان قدرت یا قدرت هایی انجام می شود که او را

^۱ یاران حلقه، آیینی گالادریل، صفحه ی ۷۱۷

^۲ Orthanc

^۳ Minas Tirith

^۴ Doors of Durin

^۵ شاید پسندیده تر باشد اشاره کنم که خلق مصنوعات شگفت انگیز تنها به الف ها و نومه نور محدود نمی شد و دورف ها نیز در این زمینه دستی داشتند سلاح ها و جواهراتی که می ساختند بی بدیل بود. شاهد برجسته ی چنین ادعایی، نارسیل، شمشیر پرخاطره ی الندیل بود که تل خار دورف ساخت و می گویند که هنگام نبرد، با نوری خیره کننده می درخشید.

^۶ Círdan

^۷ با توجه به مایا بودن ایستاری، می توان این قدرت را ایلوواتار فرض کرد ولی شاید فرض صحیح تر این باشد که آن ها را فرستادگان اربابان غرب بدانیم که برای مقابله با نیرنگ سائورون پا به سرزمین میانه گذاشتند.

^۸ دو برج، صدای سارومان، صفحه ی ۳۶۳.

بازگردانده‌اند تا وظیفه‌اش را به انجام برساند^۱ و به همین نحو، سارومان را که از وظیفه‌اش بازمانده یا به میل خود، به انحراف کشیده شده، برکنار می‌کنند و در نتیجه سارومان «زمین خورد و چهار دست و پا دور شد».^۲

^۱ ن.ک. دو برج، سوار سفید، صفحه‌ی ۱۹۷ «برهنه بازم گردانند- برای زمانی مختصر، تا آن که کارم به انجام برسد.»

^۲ دو برج، صدای سارومان، صفحه‌ی ۳۶۳.

وردها و نفرین‌ها

در زمینه‌ی اوراد و طلسم‌ها و نفرین‌ها، مجموعه‌ی هری پاتر بسیار غنی‌تر است و نویسنده به طور گسترده، به زمینه‌های مختلف آن می‌پردازد. در کتاب، **hex**ها به چشم می‌خورند که برای آسیب‌زدن به کار می‌روند. **jinx** که بیشتر به نوعی چشم‌زخم – اگر بتوان چنین اسمی بر آن نهاد– بر نوعی آسیب درجه‌ی دو دلالت دارد؛ قوی‌تر از این دو در زمینه‌ی صدمه زدن به دیگران (**curse**)ها یا نفرین‌ها هستند که انواع نابخشودنی آن‌ها نیز در کتاب هست و به کاربردن یکی از آن سه نفرین کدایی، می‌تواند موجبات حبس فرد را فراهم آورد. ریشه‌ی بیشتر افسون‌ها و اورادی که در کتاب هست در زبان‌های غیر از انگلیسی یا شکل قدیمی‌تر این زبان است و پرداختن به آن‌ها کتابی جداگانه می‌طلبد. در این فرصت تنها به مرگبارترین و شاید مهم‌ترین نفرینی که در کتاب است اشاره‌ای می‌کنم: آواداکداورا (**Avada Kedavra**).

ترکیب مذکور در اصل، از زبان آرامی می‌آید و معنایی کشنده دارد ولی رد پای این ترکیب را در افسانه‌های یهودی و قباله نیز می‌توان یافت و شگفت این که در نظر پیروان آن، معنا و قدرت شفابخشی دارد! فرضیه‌ی دیگری نیز آن را برگرفته از (**abra**) یا (**abar**) ایزد سلتی به اضافه‌ی (**cad**) به معنی مقدس می‌داند و آن را در پیوند با ایزدی به نام آبراکساس^۱ می‌گیرد. پیروان چنین باورهایی اعتقاد داشتند که اگر این واژگان را به شکل هرم بنویسند و به گردن خود بیاویزند تا نه روز از تب و بیماری در امان خواهند بود!

جای جای کتاب، افسون‌ها (**spell**) خودنمایی می‌کنند و وردها (**incantation**) نیز به چشم می‌خورند ولی با وجود آن که جادو در آردا و در سرزمین میانه وجود دارد و چند بار هم ظاهراً گندالف با همین فن به کمک یارانش می‌آید در این مجموعه تنوع اوراد دنیای هری پاتر به چشم نمی‌آید. شخصاً در تمام مجموعه بیش از سه ورد پیدا نکردم که چنین بودند:

“Naur an edriath amen! Naur dan l ngaurhoth!”

“Annon edhellen, edro hi amen! Fennas nogothrin, lasto beth lammenn!”

“naur an edraith amen!”

و البته هر خواننده‌ی دقیقی می‌داند که این‌ها ریشه در زبان قدیمی الف‌ها دارند و بیشتر از آتش و نور سخن می‌رانند. امری که گندالف، به واسطه‌ی داشتن حلقه‌ی ناریا^۲، حلقه‌ی آتش در آن خبرگی دارد و حتی در میان شایر و مردم دهاتی‌اش نیز به همین دلیل، یعنی به دلیل مهارتش در کار با آتش شهره است و البته کم‌تر کسی از کار و بار حقیقی‌اش چیزی می‌داند!

^۱ Abraxas

^۲ Narya

یا حلقه‌ی سرخ که ابتدا کیردان کشتی‌ساز آن را در اختیار داشت و هنگامی که گندالف پا به سرزمین میانه نهاد، حلقه را به وی سپرد.

خداوندگار تاریکی

جایی که عنوان مقاله‌ی پیش رو، اربابان تاریکی است نپرداختن به دو قطب منفی داستان‌ها دور از انصاف است هرچند که از نظر من نویسنده این دو خداوندگار تاریکی^۱ به هیچ روی با یکدیگر قابل مقایسه نیستند.

لرد ولدمور، هرچند که هم توانایی خارق العاده‌ای در امور جادو داشته باشد انسان است. او با تمایل عجیب نسبت به جاودانگی^۲، قدم در راهی می‌گذارد که در عمل بازگشتی از آن نیست و با ساختن ابزارهای سیاه و جادویی در صدد گریز از مرگ برمی‌آید. فعلی که در نام او نیز جلوه دارد. بدون شک، او جادوگری قدرتمند و سنگدل است که به هیچ بشری علاقه ندارد و همه چیز را در راستای خدمت به خود طلب می‌کند. حتی وقتی در فصول پایانی کتاب، بهترین همراهش، بلاتریکس، به دست مالی ویزلی^۳ از پا درمی‌آید فریاد او، فریاد اندوه نیست، فریاد خشم است زیرا بهترین زیردستش را از دست داده. او قادر نیست کسی را دوست بدارد و درک کند که موجوداتی دیگر نیز می‌توانند جادویی —بخوانید توانایی— بالاتر از او داشته باشند و همین غفلت که ریشه در تفرعن و تکبر وی دارد در نهایت باعث تباهی و مرگ و نابودی‌اش می‌شود.

در دنیای تالکین، دو خداوندگار تاریکی سر برمی‌آورد. مورد اول، دشمنی است بسیار بالاتر از قدرت انسان‌ها و الف‌ها. برای از میان برداشتن او نیرویی هم‌شان خود او لازم است. ملکور، با وجود تمام خباثت‌هایش به واسطه‌ی نیروهای والایتر از آدمیان از آردا بیرون می‌رود و سائورون، خدمتکار نزدیک او راهش را ادامه می‌دهد.

لیکن نکته‌ی قابل تأمل وجه مشترک میان این سه است. گناهی که هر سه‌ی این‌ها را فاسد می‌کند: غرور.

ملکور که در میان آینور، «عظیم‌ترین هبه‌های قدرت و دانش»^۴ را و «سهمی از هبه‌های دیگر برادرانش»^۵ را نیز داشت با علم به آنچه در خود می‌دید و داشته‌هایش را بیش از دیگران پنداشت نوایی مخالف با جمع نواخت و آرامش را از میان می‌برد.

غرور ملکور است که او را بالاتر از دیگران می‌نهد و همین غرور است که به قول معروف بالای جانش می‌شود. امر بر او مشتبّه می‌شود و گمان می‌دارد که ورای تاریکی چیزی هست که از او پنهان داشته‌اند و تنها او با قدرت عظیمش قادر به شکستن قفل این صندوقچه است. غافل از آن‌که پس پشت تاریکی، جز تاریکی هیچ نیست.

^۱ البته گزینش کلمه‌ی تاریکی در مقام برابر (dark) انگلیسی انتخابی شایسته نیست زیرا تنها وجهی از خباثت موجود در این کلمه را که با تاریکی و فقدان نور ارتباط دارد بیان می‌کند ولی از آن‌جا که ادبیات فارسی از دیرباز، چندان علاقه‌ای به داستان پردازی پیرامون موجودات اهریمنی و افعال آن‌ها نداشته واژه‌ی بهتری در دست نیست.

^۲ جاودانگی موهبتی است که تلاش انسان‌های فانی برای رسیدن به آن، نه تنها همواره با شکست مواجه شده بلکه در افسانه‌های بسیار، تلاش برای دست یافتن به آن، موجب سرزدن گناه و در نتیجه سقوط کردن فرد —حتی فردی مقرب— می‌شود.

^۳ Molly Weasley

^۴ سیلماریلیون، صفحه‌ی ۱۰

^۵ پیشین، صفحه‌ی ۱۱

سائورونِ مایا، در اصل بد نبود ولی او هم شیفته‌ی ملکور شد و پنداشت که داشته‌هایش بیش از دیگران است. پس از سقوط اربابش، هنگامی که فرصت بازگشت داشت باز از سر غرور، تاب تحمل خفت بازگشت و طلب بخشش را نمی‌آورد و برای انتقام می‌گریزد و نفرت فرزندان ارو، به ویژه الف‌ها را به دل می‌گیرد.

حتی سارومان، اگرچه در قدرت و پلیدی به پای سائورون نمی‌رسد ولی باز هم سر چشم و هم‌چشمی با خداوندگار تاریکی است که باغ سبز و زیبای آیزنگارد را از میان می‌برد و تبدیل به جایگاه پلیدی می‌کند. او نیز می‌پندارد که در میان خردمندان از همه سر است و بدین سبب شایسته‌ی داشتن حلقه‌ی یگانه.^۱

لرد ولدمور، اگرچه در قالب یک انسان، محدودیت‌هایی دارد از سر غرورش، مرگ را خفتی می‌داند که جادوگر برجسته نباید به آن تن در دهد: «حتماً مادرم جادو بلد نبوده، وگرنه نمی‌مرد.»^۲ او هبه‌ی مرگ را نمی‌پذیرد و آن را خفت و خواری می‌داند. شخصی که از مرگ می‌هراسد هرگز ارباب آن نخواهد شد و غرور ولدمور به وی اجازه نمی‌دهد بپذیرد و همچون فردی برابر با مرگ همراه او برود.

حتی هنگامی که نوجوانی بیش نیست، حتی در دل یتیم‌خانه نیز این حال و هوای غرور و خویش‌بزرگ‌بینی را با خود دارد. وقتی دامبلدور برایش حقیقت وجودش را برای او فاش می‌کند ریدل نوجوان در پاسخ می‌گوید: «می‌دونستم که من فرق دارم...»^۳

او می‌داندست که قدرت دارد و به راحتی و بدون عذاب وجدان از این قدرت برای زیر سلطه گرفتن دیگران استفاده می‌کند. جایگاه دیگران را زیر دست خود می‌پندارد. خواه این دیگران ماگل باشند یا جادوگر، او تنها به اصل و نسب خویش افتخار می‌کند و مثلاً در میان چهار بنیان‌گذار هاگوارتس، جد بزرگ خویش را برتر از دیگران می‌داند!^۴

^۱ گرچه نمی‌توان و نباید دانه‌تور، کارگزار گوندور را در این شمار آورد ولی حتی او نیز به سبب غرور است که به دام سائورون می‌افتد. او بیشتر از دیگران مردم زیر دست خود از خرد بهره برده و همین دارندگی به جای آن که موجب برازندگی‌اش شود موجب بردگی‌اش می‌شود. کار برای دانه‌تور به آن‌جا می‌رسد که گرچه به بند سائورون اسیر نمی‌گردد با این حال، تمام تلاش‌های مردم دیگر را ناچیز می‌بیند و تنها درگیری موجود در سراسر دنیا را درگیری میان خودش و سائورون، میان برج سفید و برج سیاه می‌پندارد.

^۲ پرنس نیمه اصیل، فصل سیزده.

^۳ پیشین.

^۴ ن.ک. تالار اسرار، فصل هفده.

مردمان و جادو

اگر آنچه را که در تعریف کلی جادو آوردم بپذیریم می‌توان گفت الف‌ها نیز سر و کاری با جادو داشتند. لیکن بر خلاف ایستاری، که جادو، پیشه‌اشان بود الف‌ها می‌توانستند به سان نوعی فن آن را بیاموزند و با طبع لطیف خود، در جهت ساخت اشیای تازه یا بهتر کردن محیط زندگی خود از آن بهره بگیرند. اما در هیچ‌کجا، الف‌های دوران سوم را مشغول چنین اموری نمی‌بینیم.

در نامه‌ی شماره‌ی ۱۵۳ تالکین، اشاره‌ی قابل توجهی در مورد الف‌ها و سائورون آمده: «گروه خاصی از الف‌های برین مورد نظر، یا نولدور، همیشه هوادار چیزی بودند که باید بدان «علم و فناوری» گفت. می‌خواستند همان دانشی را داشته باشند که سائورون تمام و کمال داشت. و الف‌های اره‌گیون، اختطارهای گیل‌گالاد و الروند را نادیده گرفتند. دوستی ویژه‌ی الف‌های اره‌گیون با دورف‌های موریبا حکایت از این «اشتیاق» به خصوص در آن‌ها - اگر می‌پسندید بگویم «تمثیل» از علاقه به ابزارآلات و وسایل فنی - دارد.»

می‌دانیم که الف‌های فلزکار، فوت و فن ساخت حلقه را از سائورون فریب‌کار آموختند. فنی که از شدت مرموز بودن در نظر دیگران می‌توان به آن اسم جادو داد ولی آیا بنا بر چنین چهارچوبی می‌توان الف‌ها را جادوگر خواند؟ خود گالادریل، با وجود آن که در قلمرویی اسرارآمیز زندگی می‌کند و آینه‌اش بنا به تعبیر هابیتی رنگ و بوی جادو دارد فن حیرت‌انگیز خود را جادو نمی‌خواند. گویی در نظرش، میان آنچه او می‌کند و آنچه از سائورون برمی‌آید فارغ از مسأله‌ی قدرت، فارغ از شکل و ظاهر تفاوت مهم دیگری هم هست.

کتاب هابیت، تنها مرجعی است در آن مفصل پیرامون الف‌های جنگلی صحبت می‌شود و حتی نویسنده نیز می‌گوید که بهره‌ی ایشان از حکمت کم‌تر از الف‌های دیگر بود گرچه به هر حال «الف بودند و الف باقی ماندند، و الف‌ها مردم خوبی هستند»^۱. ولی کتاب هابیت، به جهت پرداخت، متفاوت از سه‌گانه‌ی ارباب حلقه‌هاست و شاید صحیح‌تر بود که به جهت تناقض‌های عمده‌اش با بقیه‌ی داستان آن را از دایره‌ی کار بیرون می‌گذاشتم. به هر تقدیر، اگر الف‌های جنگلی هم در قیاس با دورف‌ها، جادویی از خود نشان می‌دهند باز هم از جنس و جنمی متفاوت از جادوی ایستاری است.

از سوی دیگر، آدَمیان نیز مانند الف‌ها، با توانایی جادویی به دنیا قدم نگذاشتند ولی در صورت مواجهه با استاد فن، می‌توانستند آن را بیاموزند و چه در راه نیک و چه در راه پلیدی از آن بهره ببرند. نمونه‌ی برجسته‌ی این آموزش، پادشاه جادوپیشه‌ی آنگمار است که از فرط قدرت، شانه به شانه‌ی گندالف می‌زند.^۲

دو مورد قابل توجه دیگر در این زمینه، تام بامبادیل^۳ و بئورن^۴ هستند. تالکین در هابیت به بئورن می‌پردازد و عجیب این که در کتاب‌های بعدی حتی اشاره‌ای گذرا هم به او نیست.

^۱ هابیت، صفحه‌ی ۲۴۵ و البته سام به درستی در کتاب یاران حلقه، صفحه‌ی ۷۰۶ اشاره می‌کند که الف داریم تا الف.

^۲ ن.ک. بازگشت شاه و طعن‌های دهن‌تور به گندالف مبنی بر این که هم‌اورد خود را یافته است.

^۳ Tom Bombadil

^۴ Beorn

بئورن در انگلیسی قدیمی به معنی «جنگجو» است ولی در اصل به معنی خرس است. داستان بئورن و برادرش، ئەاو (Eoh)، پسران هدن (Heden) در افسانه‌های نورسی نیز داستان قابل توجهی است گرچه ربطی به حکایت تالکین ندارد. البته از حیث زبان‌شناسی میان واژه‌ی (Beorn) و کلمه‌ی زنبور در انگلیسی ارتباط وجود دارد و (béo) به معنی زنبور (bee) است.

بثورن با طبیعت در پیوند است. اما بر خلاف هاله‌ی مرموز شخصیت تام بامبادیل، حداقل امروز به لطف توضیح تالکین، اطمینان داریم که بثورن در نظر وی، انسان بود هرچند که توانایی تبدیل شدن و به قول معروف رفتن در پوست خرس را نیز داشت. می‌بینیم که حیوان نگه می‌دارد که خصلتی کاملاً انسانی^۱ است ولی آن‌ها را نمی‌خورد و زنبورداری هم می‌کند. حیوانات خانگی وی، به سان اعضای یک خانواده در خدمت او و در خدمت یکدیگرند و از دورف‌ها پذیرایی می‌کنند.

شاید چون در کتاب‌های بعدی، توانایی تغییر کالبد^۲ کم و بیش از بین رفت، تالکین نیز این شخصیت را وارد ماجراهای بعدی نکرد.^۳ گرچه می‌دانیم که تبار او یعنی بئورنینگ‌ها^۴ هم‌چنان در سرزمین میانه زندگی می‌کنند و مردمی متهورند.

تام بامبادیل که در یاران حلقه با او آشنا می‌شویم، هویتی است که الوند با عنوان بی‌پدر و کهن‌ترین از وی یاد می‌کند و خود تام می‌گوید که رویش اولین علف‌ها را به یادش هست. متأسفانه تالکین هرگز از وجود تام ابهام‌زدایی نکرد و شاید به عمد می‌خواست این شخصیت پس پرده‌ی گمانه‌زنی‌ها بماند. تالکین می‌گوید که تام، ارباب است ولی به شیوه‌ای متفاوت از آنچه ما می‌پنداریم. او نمی‌ترسد و علاقه‌ای به تملک و حکومت ندارد. تنها می‌داند و می‌فهمد که چنین اموری قلمروی کوچک وی را تهدید می‌کنند. به ندرت دست به قضاوت می‌زند و برای اصلاح تلاشی نمی‌کند. حتی نمی‌کوشد بیدمرد پیر را از جا بکند!

شاید بتوان تام را به نوعی، روان طبیعت دانست که چون از وجودش از آرایش‌های دنیای دیدنی و نادیدنی پاک است حلقه روی او تأثیری ندارد. گندالف می‌گوید که حلقه برای تام حائز اهمیت نیست و شاید اگر تمام مردمان آزاده‌ی دنیا از او خواهش می‌کردند، می‌پذیرفت ولی نیاز به این کار را درک نمی‌کرد. «چنین چیزهایی ذهن او را زیاد مشغول نمی‌کند، یا بعید نیست که آن را دور بیاندازد. چنین چیزهایی ذهن او را زیاد مشغول نمی‌کند.»^۵ شاید این بی‌تفاوتی وی به حلقه را نیز بتوان مظه‌ری از طبیعت و ذات متغیر آن دانست که میل و خواست ما، حتی بلا و درد ما نیز تأثیری بر آن ندارد و همواره سرخوش، و ظاهراً بی‌معنا و در حال طامات^۶ بافتن پیش می‌رود. تالکین در تاریخ ۱۶ دسامبر ۱۹۳۷، خطاب به آن‌وین^۷ در مورد ادامه‌ی هابیت می‌نویسد تام را «روان بیلاق (رو به زوال) آکسفورد و برکشایر» می‌داند و به نوعی بر این فرضیه صحه می‌گذارد.

با این حال، از نظر تالکین، فلسفه‌پردازی پیرامون شخصیت تام وجهی ندارد. می‌گوید که تام، تمثیل نیست وگرنه چنین اسمی —تام— به او نمی‌داد. ولی در عین حال، او را نوعی نمونه می‌شمارد. «تجسد خاصی از دانش (حقیقی و) ناب طبیعت: روانی که علم به دیگر امور، تاریخ آن‌ها و ذاتشان را نیز دوست می‌دارد، «چون دیگرانند» و از ذهن محقق، کاملاً

^۱ البته اگر از شته‌داری مورچه‌ها صرف نظر کنیم!

^۲ می‌بینیم که حتی وقتی مایایی مانند گندالف به کالبد پیرمرد درمی‌آید با محدودیت‌ها و اندازه‌ی همو سر می‌کند و توانایی تبدیل شدن و رفتن به قالب دیگری را ندارد.

^۳ گرچه وقتی فاصله‌ی وقایع، و طول عمر عادی آدمیان را در نظر بگیریم غیبت او چندان غیرموجه نیز جلوه نمی‌کند.

^۴ Beornings

^۵ یاران حلقه، صفحه‌ی ۵۲۷

^۶ در حین کار این بیت از حافظ به یادم آمد: ساقی بیا که شد قدح لاله پر ز می طامات تا به چند و خرافات تا به کی

^۷ Unwin

مستقل هستند. روانی است به قدمت ذهن منطقی و در عین حال کاملاً بی تفاوت نسبت به آنچه می توان با جانورشناسی، گیاهشناسی، پرورش احشام یا کشاورزی «انجام داد».^۱

در دنیای هری پاتر، کشمکش اصلی میان دو گروه از آدمیان است و نکته ی ظریف داستان، از دید ما انسان های عادی در همان جایی نهفته است که نخست وزیر انگلستان، خطاب به همتای جادوپیشه ی خود بیان می کند: «ولی محض خاطر خدا، شماها جادوگرین، می تونین جادو کنین، باید بتونین... همه چیز رو ردیف کنین.» و چنین جواب می گیرد: «مشکل اینه که اون طرفی ها هم می تونن جادو کنن جناب نخست وزیر».^۲ نبرد اصلی میان جادوگران است ولی در این میان موجودات دیگری نیز مطرح می شوند و از نبردهای آدمیان آسیب می بینند.

میان این دو دنیای متفاوت، در این مبارزات میان خیر و شر، دو گروه الفها و گابلین ها حداقل از حیث نام با یکدیگر وجه مشترک دارند ولی بر خلاف پندار بعضی از دوستان، این تنها وجه مشترک الفها و گابلین های دو داستان است.

الف در تعریف چنین آمده: «در اساطیر شمال اروپا، موجودات نامریی چون جن و پری که قدرتی گاه نیک و گاه بد بر روی آدمیان اعمال می کردند. الفهای مذکر اغلب بدهیت و شبیه اجنه بودند؛ ولی همسرانشان بر عکس، موجوداتی نیک و خوش صورت بودند. پریان سلتی از همین الفها تشکیل یافته بودند. الفها را نه تنها اسکاندیناوها بلکه ژرمن ها و حتی آنگلوساکسون ها می شناختند و موسوم به آلف، آلفر یا آلب بودند. الفها نماد نیروهای هوا با آتش، خاک و روی هم رفته پدیده های جوی بودند».^۳

الفها که در اصل، تبار افسانه های ژرمنی داشتند نژادی الهی تصور می شدند که قدرت های جادویی دارند می توانند از آن هم به نفع و هم به ضرر بشر بهره ببرند. در افسانه های نورسی، الفها به دو دسته ی الفها نور و الفهای تاریکی تقسیم می شدند و تمیز دادن آنها از ایزدان و دورفها مشکل بود.

در افسانه های جدیدتر، الفها در پیوند با پریان قرار گرفتند و اندام ایشان خردتر تصور شد. اغلب محل زندگی آنها را جنگل ها یا زیر زمین تصور کردند اما در قرن نوزدهم، و با قدرت گرفتن مکتب رماتیسم، الفها تبدیل به زنان و مردانی زیبا شدند که گذر ایام بر چهره اشان تأثیری نداشت. احتمال بسیار زیاد، تالکین نیز تحت تأثیر همین تصویر مردمان زیبارو را خلق کرد.

خود کلمه ی الف به شکل کهن خود (-*albh*) در شاخه ی بدوی هندواروپایی به معنی سفید است و در نوشته ی تالکین نیز، هیچ الفی را سبزه رو نمی بینیم. و می توان گفت که من حیث المجموع، الفهای تالکین بیشتر ریشه در افسانه های اروپا دارند. موجوداتی زیبارو که با طبیعت رابطه ای نزدیک برقرار کرده اند و به نوعی در تعادل با آن هستند.

الف خانگی^۴ اما، بنا به توصیف رولینگ، موجودی است کوتاه قد با چشمان درشت و گوش های نوک تیز مانند گوش های خفاش. تشخیص جنسیت آنها ساده نیست ولی معمولاً جنس مؤنث صدای زیرتری دارد. الفهای خانگی لباس

^۱ نامه ی شماره ی ۱۵۳

^۲ پرنس نیمه ی اصیل، فصل اول

^۳ فرهنگ غرایب، جلد اول

^۴ House-elf

نمی‌پوشند و لباس را مایه‌ی شرمساری می‌دانند ولی برای پوشش خود از پارچه‌ی یکی از وسایل منزل استفاده می‌کنند. مثلاً روبالشی یا حوله یا روقوری می‌پوشند.

آن‌ها در خانواده‌های ثروتمند جادوگر زندگی می‌کنند و خود را متعهد به خانواده و حفظ اسرار ایشان می‌دانند. البته این تعهد، پیمانی صد در صد نیست و چندان که در داستان می‌بینیم دابی^۱ و کریچر به نوعی این تعهد را زیر پا می‌گذارند. الف‌های خانگی را شاید بتوان به نوعی معادل امروزی برده خواند ولی ایده‌ی اصلی کار، ریشه در باوری قدیمی است که طبق آن، موجودی اسرارآمیز، در میانه‌ی شب، هنگامی که تمام اعضای خانواده در خوابند به کارهای منزل رسیدگی می‌کند و مثلاً لباس‌ها را وصله می‌زند. همان‌طور که می‌بینیم، تا کتاب چهارم، خبری از الف‌های خانگی هاگوارتس نیست زیرا الف‌ها نیمه‌شب قلعه را مرتب می‌کنند و چندان که نیک تقریباً سربریده^۲ می‌گوید نشانه‌ی یک الف خوب این است که ندانی حاضر است.^۳ در نقطه‌ی مقابل الف‌ها از حیث به اصطلاح سر به زیر بودن گابلین‌ها^۴ قرار دارند. چندان که در فصل بیست و چهارم جام آتش، هرمایونی در پاسخ طعنه‌ی ران می‌گوید:

«هه هه هه، گابلین‌ها احتیاج به حمایت ندارند. تا حالا گوش نکردی ببینی پروفیسور بینز^۵ در مورد شورش

گابلین‌ها چی میگه؟»

هری و ران، هم‌زمان گفتند: «نه.»

«خب، گابلین‌ها خوب بلدن با جادوگرها معامله کنن.» جری‌ای دیگر آبجوکره‌ای نوشید: «خیلی باهوشند.

مثل الف‌های خونگی نیستن که هیچ موقع از خودشون دفاع نمی‌کنن.»

گابلین‌ها جادوی خاص خود را دارند و شیوه‌ی ساخت ابزار و سلاح خود را به کسی نمی‌آموزند. خواه به سبب بدبینی ذاتی یا در نتیجه‌ی برخورد نابرابر جادوگران با ایشان، چندان رغبتی به روابط دوستانه با انسان‌ها نشان نمی‌دهند.

در اصل، گابلین را در فولکلور غرب، روانی سرگردان می‌دانستند که شیطنت می‌کرد و بدخواه بود. فکر می‌کردند که گابلین‌ها در غارهای زیرزمینی مزین زندگی می‌کنند ولی خود را به اماکن مسکونی می‌رسانند و با برهم کوفتن ظروف شیطنت می‌کنند.

از این حیث، عنصر غارنشین بودن و بدخواهی گابلین‌ها در نوشته‌ی تالکین حفظ شده است ولی گابلین‌های رولینگ، گرچه طرفدار نوع بشر نیستند لزوماً در پی آزار ما نمی‌گردند. البته گابلین‌های رولینگ هم اندکی خون‌خوارند، مثلاً گریپ‌هوک، زمانی که در منزل بیل و فلور اقامت دارد برای استیک گوشت خام دوست دارد و از تصور آزار رساندن به موجودات ضعیف‌تر لذت می‌برد.^۶ ولی در خباثت به هیچ عنوان به پای گابلین‌های تالکین نمی‌رسد.^۷

^۱ Dobby

^۲ Nearly Headless Nick

^۳ جام آتش، فصل دوازده

^۴ goblin

^۵ Professor Binns

^۶ ن.ک. کتاب هفتم، فصل بیست و چهار.

^۷ مدیر ارزشمند آردا، استاد مهدی که اولین خواننده‌ی این مقاله بودند به نکته‌ای اشاره کردند که دلم رضا نداد ناگفته بماند. از نظر ایشان، گابلین‌های رولینگ بیشتر به دورف‌های تالکین شباهت دارند. زیرا بیشتر به زندگی و کار زیر زمین و در غارها و معادن تمایل دارند؛ با فلزات بسیار بهتر از هر نژاد دیگری کار می‌کنند؛ نسبت به دیگر نژادها خوش‌بین نیستند و نسبت به زبان خشن خود تعصب دارند که البته نظرشان چندان پرپی‌راه هم نیست.

موجودات جادویی

در هر دو مجموعه، موجوداتی وجود دارند که در طبقه‌ی جانوران معمول و شناخته شده‌ی دنیا ما قرار می‌گیرند. موجوداتی مانند گرگ و اسب^۱ و مار، پرندگان و ماهی و امثالهم که چون از حیث افسانه‌شناسی تفاوت چندانی با موجودات عادی نشان نمی‌دهند از آن‌ها می‌گذرم.

گذشته از موارد مشترک میان این دو، حیواناتی مختص هر داستان وجود دارد. مثلاً بالروگ که نمی‌توان در دنیای هری پاتر نشانی از آن یافت و در وجه مقابل نمی‌توان در آردا هیپوگریف‌ها و تسترال‌های دنیای رولینگ را دید. ولی موجوداتی نیز هستند که در اصل ریشه در افسانه‌های قدیمی‌تر از این دو دارند و با تفاوت‌هایی در هر دو مجموعه دیده می‌شوند و این بخش در صدد پرداختن به آن‌هاست. در صدر این فهرست اژدهایان قرار دارند و در ادامه، به مبحث گرگ‌مرد یا گرگ‌انسان می‌پردازم. گرگ‌انسان به مدد فیلم‌های متنوع، در شمار عناصر اصلی داستان‌های گونه‌ی هول و هراس درآمده و بررسی ریشه‌ی آن خالی از لطف نیست. دیگر موارد قابل توجه چنین فهرستی، ترول، غول هستند که پس از پرداختن به دو مورد نخست، مفصل به آن‌ها نیز اشاره می‌کنم.

اژدها

واژه‌ی اژدها در انگلیسی، ریشه در *(drakon)* یونانی دارد که به معنی مار عظیم و مراقب است. جانوری که غالباً آن را به شکل مارمولکی عظیم و بالدار تصور می‌کنند که نفسی آتشین دارد. از حیث افسانه‌شناسی، اژدها موجود بسیار قابل توجهی است ولی پرداختن به ویژگی‌های جالب آن در این مقاله نمی‌گنجد.

در مجموعه‌ی هری پاتر از تعداد مشخصی اژدها یاد می‌شود: انواع شناخته شده‌ای مانند فایر بال و غیره که اندکی در ظاهر و جثه با یکدیگر متفاوت هستند. اگر نه، از حیث خلق و خو و توانایی تفاوت حائز اهمیتی با یکدیگر ندارند.^۲ از قرار معلوم همه‌ی اژدهایان پرواز می‌کنند، قابلیت بیرون دادن آتش دارند و کسی نمی‌تواند آن‌ها را اهلی کند. جادوگران به لطف وردها و گابلین‌ها با شرطی کردن اژدهایان، به سختی قادر به کنترل آن‌ها هستند. حتی در ارتش لرد ولدمور هم که انواع موجودات خطرناک، مانند دیوانه‌سازها و غول‌ها به چشم می‌خورند از اژدها خبری نیست.

در ارباب حلقه‌ها، اژدهایان یا آن‌چه به تحقیر کرم‌های مورگوت خوانده می‌شوند به نقل از دانش‌نامه‌ی آردا موجوداتی خزنده و بال‌دار بودند. موجوداتی قدرتمند که توانایی شگفت‌انگیزشان آن‌ها را در زمره‌ی هراسناک‌ترین خدمتکاران خداوندگار تاریکی قرار داده بود. هیچ داستانی از خاستگاه اژدهایان سخن نمی‌گوید.

^۱ البته شاید بتوان برای این قاعده موارد استثنایی هم قایل شد که اسب گندالف از آن جمله است.

^۲ البته چارلی در فصل هفتم کتاب هفتم اشاره می‌کند که جنس ماده‌ی اژدهایان به مراتب ضرورت‌تر هستند!

اولین اژدهایی که دیده شد، گلائرونک، پدر اژدهایان بود که در میانه‌ی دوره‌ی نخست از آنگ‌باند بیرون آمد و قوم و خویش‌های وحشتناک او، تا سه دوره‌ی بعد هم حضور داشتند. او را گلائرونک طلایی نیز می‌خواندند و مرگش به دست تورین تورامبار رقم خورد. گلائرونک بال نداشت و به قول دوستی، شاید این تنها نقطه ضعف او بود.

دیگر اژدهای برجسته‌ی دوران نخست، آنکالاگون سیاه، بزرگ‌ترین اژدهای پرنده بود که در جنگ خشم حضور داشت. ماحصل مرگ او به دست اثارندیل، ویرانی کوهستان تانگورودیم را به دنبال داشت.

تالکین از دو اژدهای دیگر، به نام‌های اسکاتا که سرد-دم بود و اسماک، اژدهای غاصب گنجینه‌ی دورف‌ها هم اسم می‌برد ولی به طور کلی و در مقام مقایسه می‌توان گفت که اسماک و امثالش بسیار هوشمندتر از نوربرتای^۱ هگرید عمل می‌کنند. همگی آن‌ها، توانایی صحبت داشتند و نگاهشان، طلسمی در خود داشت که فرد را گیج و حیران می‌نمود. بخار دهانشان، وحشت کورکننده‌ای به همراه داشت که کسی قادر به تحمل آن نبود و حتی پس از مرگشان نیز، مدت‌ها در محل زندگی‌اشان باقی می‌ماند!

گرگ‌مرد (گرگ‌نسان)

گرگ‌مردان^۲ آردا، خدمتکاران افسون‌شده‌ی ارباب تاریکی هستند: خدمتکاران هراسناکِ مورگوت در شکل گرگ. می‌توان میان آن‌ها و سائورون ارتباط نزدیکی قائل شد زیرا حداقل یک بار، خود سائورون به شکل گرگی بزرگ درمی‌آید. ولی ماهیت آن‌ها با گرگ‌مردان دنیای هری پاتر تفاوت بسیاری دارد. از نظر واژه‌شناسی (werewolf) از دو بخش (were) به معنی انسان و (wolf) به معنی گرگ تشکیل شده و در دنیایی که رولینگ خلق کرده، زندگی سختی پیش روی این انسان‌های بخت‌برگشته است. انسان‌هایی که فارغ از اختیار خویش، با کامل شدن ماه، به موجودی درنده‌خو و خطرناک تبدیل می‌شوند و اگر انسان دیگری را گاز بگیرند او را نیز به نفرین خویش مبتلا می‌سازند. از آن‌جا که نوع بشر، نسبت به آن‌چه نمی‌شناسد ترس دارد و ترس بعضاً مایه‌ی دشمنی می‌شود، گرگ‌مردان قادر به زندگی عادی کنار دیگران نخواهند بود.

در سه‌گانه‌ی ارباب حلقه‌ها تنها یک بار از آن‌ها سخن می‌رود. در کتاب یاران حلقه، فصل ملاقات‌های بسیار، صفحه‌ی ۴۴: «...و وورگ‌ها و گرگ-انسان‌ها؛ آدم‌ها و جنگجو‌ها و پادشاهان هم بودند و هنوز هم هستند که زیر نور خورشید راه می‌روند و با این حال زیر سیطره‌ی او قرار دارند...» در سیلماریلیون اما با عنوان گرگ و گرگ‌خو از آن‌ها یاد شده که شاید گویاتر از گرگ‌مرد باشد زیرا بنا به تعریف، این‌ها بیشتر ارواحی هولناکند که سائورون در بدن گرگ‌ها به بند کشیده است.^۳

ترول

ترول‌ها که در افسانه‌های اسکاندیناوی به کرات به کار می‌روند، نوعی روان تبه‌کارند که سیمایی زشت برای ایشان تصور می‌شود. خود واژه‌ی تروِل، در زبان‌های اسکاندیناوی نوعی پیشوند است که بر قدرت جادویی یا ابزار فوق عادی

^۱ Norberta

^۲ Werewolves

نظر به ریشه‌ی بخش (Were) در این کلمه، شاید ترکیب گرگ با انسان صحیح‌تر باشد تا گرگ با مرد.

^۳ ر.ک. فصل ۱۸، حدیث ویرانی بلریاند و سرنگونی فین‌گولفین، صفحه‌ی ۲۵۳؛ فصل ۱۹، برن و لوتین، صفحات ۳۳۷ و ۲۸۵.

دلالت می‌کند. مثلاً (*trollkonst*) یعنی فن جادو یا (*trollkaring*) زن پیری است که جادو می‌داند. در افسانه‌های متأخر ترول‌ها صاحب گنجینه‌ای نیز بوده‌اند و در کتاب هابیت هم شاهد همین امر هستیم.

ترول‌های تالکین، موجودات اهریمنی هستند که سلانه‌سلانه می‌روند و ملکور، در تقلید از انت‌ها آن‌ها را ساخت. البته در جایی که قدرت خلق کردن و زندگی بخشیدن تنها برای ارو در نظر گرفته می‌شود ملکور قادر به خلق ترول‌ها نبود. یعنی که در تقلید از انت‌ها، موجود یا موجوداتی را به تباهی کشاند و ترول‌ها را در صحنه‌ی بازی آورد. اما این که کدامین موجود قربانی ملکور گشته در جایی به آن اشاره نشده است. به هر حال، این نکته که ترول‌ها باید پیش از تاریکی هوا به غار خود برگردند به همین مسأله اشاره دارد. زیرا ملکور توانایی زندگی بخشی نداشت و ماحصل کار او همیشه نوعی نقص را از خود بروز می‌داد.

ترول‌های دنیای هری پاتر اما موجوداتی خنگ و نادان هستند با جثه‌هایی عظیم و بویی زننده. تنها نوع کوهستانی آن، اندکی هوشمندتر رفتار می‌کند و شاید از همین نوع است که دامبلدور در کتاب سوم برای نگهبانی پرت‌ری بانوی چاق استفاده می‌کند. به هر جهت، ترول‌ها و خویشان غول‌پیکرشان از دو نژاد رودخانه‌ای و جنگلی نقش حائز اهمیتی در داستان ایفا نمی‌کنند.

خون‌آشام‌ها

گرچه مبحث خون‌آشامان در اصل، بخش مهمی از ادبیات هول و هراس را تشکیل می‌دهد و پشتوانه‌ی تاریخی بسیاری خواندنی آن، به کشور اسرارآمیزی در اروپای شرقی بازمی‌گردد، به رغم وجود در هر دو داستان، به شکل گذرایی مطرح شده و چندان ارزش پرداختن ندارد. خود کلمه‌ی (*Vampire*) انگلیسی از زبان مجارستانی و کلمه‌ی (*vampir*) می‌آید که احتمالاً خود ریشه در زبانی دیگر دارد. به عنوان شاهد، می‌دانیم که اعتقاد به روانی که خون آدمیان زنده را می‌مکد و به واسطه‌ی این مایه‌ی حیات‌بخش زنده می‌ماند نزد هندوها نیز بود. داستان‌های مربوط به خون‌آشامان بخشی از ادبیات عامه‌ی بسیاری از کشورها هستند ولی شهرت آن‌ها در مجارستان و شبه‌جزیره‌ی بالکان بیشتر است.

وقتی در سال‌های ۱۷۲۵ و ۱۷۳۲، نبش قبرهای متعدد در سبیری به کشف اجسادى پر از مایع منجر شد اهالی دهکده‌های مجاور ادعا کردند این اجساد دچار آفت خون‌آشامی بوده‌اند و بدین شکل تخیل و سؤال‌های بی‌جواب باعث گرمی بازار داستان‌هایی نظیر رمان معروف برام استوکر^۱، دراکولا (۱۸۹۷) شد.

تالکین آن‌ها را موجودات خفاش‌مانند و بال‌دار تاریکی معرفی می‌کند. موجوداتی مرموز که در خدمت ملکور و سائورون بودند. ولی تنها خون‌آشامی که تالکین به طور مشخص به او اشاره می‌کند، خدمتکار سائورون، تورینگ‌وتیل^۲ است. او، پیغام‌رسان سائورون بود و وی را «زن سایه‌ی پنهانی» می‌خواندند. می‌توانست به شکل خفاشی بزرگ، با پنجه‌های آهنی درآید و لوتین، هنگامی که در جستجوی سیلماریل بود به شکل او وارد آنگ‌باند شد. از طبیعت یا خاستگاه تورینگ‌وتیل اطلاعاتی در دست نیست ولی می‌دانیم که می‌توانست «...در کالبد ماده خفاشی به آنگ‌باند پرواز کند...»^۳ اگر چندان که از

^۱ Bram Stoker

^۲ Thuringwethil

^۳ سیلماریلیون، حدیث برن و لوتین، صفحه‌ی ۲۹۳. عبارت مادر چنین است:

قراین برمی‌آید تورینگ و تیل می‌توانست قالب خود را تغییر دهد احتمالاً باید از نژاد مایا بوده باشد. نیز می‌دانیم که خود سائورون حداقل یک بار به قالب چنین موجوداتی رفته است.

در داستان‌های هری پاتر بیشتر از یکی دو مورد اشاره به خون‌آشامان نیست و بارزترین آن هنگامی است که هری در مهمانی کریسمس پروفیسور اسلاگ‌هورن^۱ یکی از خون‌آشامان به نام سنگوینی^۲ را همراه نویسنده‌ای می‌بیند که قصد نوشتن زندگی‌نامه هری را دارد.

غول‌ها^۳

می‌توان از یک نظر استدلال کرد که وجود غول‌هایی مانند اطلس، ییمر، گولیات یا حتی کیومرث که تقریباً در تمامی افسانه‌های آدمیان دیده می‌شوند، به وجود نژادی اشاره دارند که در قدیم می‌زیست و از حیث جثه درشت‌تر از انسان امروزی بود.^۴ ولی در دنیای افسانه‌ها، نگاه متفاوتی حاکم است. در ادبیات فارسی، غول نوعی دیو زشت است که مردم را در صحراها هلاک می‌کند و به هر شکلی که بخواهد درمی‌آید؛ مردم را در بیابان به نام صدا می‌کند و از راه، گم می‌کند. برخی نام غول ماده را سعله نوشته و فرق‌هایی میان این دو قائل شده‌اند. می‌گویند که سعله یا ساحره‌الجن گاهی با آدمیان پیمان زناشویی می‌بندد. بسیاری هم آن را با دیو و جن یکی دانسته و داستان‌ها و عجایب زیادی درباره‌ی آن نقل کرده‌اند. غول، در شاهنامه، نام زنی جادوپیشه است که اسفندیار در خان چهارم می‌کشد.

ورا غول خوانند شاه‌ها به نام به روز جوانی مشو پیش دام

در عبری، غول به معنی مودار است و در نتیجه گاه آن را به بُز ترجمه کرده‌اند. در ترجمه‌ی یونانی کتاب مقدس، غول همان برابر دیو است که منظور از آن، ارواح پلید باشد. در زبان انگلیسی اما، کلمه‌ی (Giant) از سال ۱۲۹۷ باب شد و برای اشاره به موجودی عظیم و قدرتمند به کار می‌رفت. خود این کلمه ریشه در افسانه‌های یونانی و کلمه‌ی (γίγαντες) دارد. در بسیاری از افسانه‌های هندواروپایی، غول‌ها نماد از موجودات ابتدایی هستند که در فرضیه‌های آفرینش این افسانه‌ها، با آشوب و طبیعت وحشی در ارتباط بودند.

غول‌ها موجودات شرور هر دو داستان هستند که با وجود انسان‌واره بودن اندامشان از نظر هوشی شباهتی به خویشاوندان خرد اندام خود ندارند. در دنیای هری پاتر، غول‌ها به قول رویوس هگرید: «...واسه با هم زندگی کردن ساخته نشدن، غولا رو می‌گم... نمی‌تونن جلوی خودشونو بگیرن، تو چن هفته دخل همو میارن.»^۵ گرچه می‌تواند با یکدیگر ارتباط برقرار کنند و برخی از آن‌ها انگلیسی نیز می‌دانند ولی ذات آن‌ها وحشی است و به جادو و جادوگری اعتمادند. اما گویی داستانی که رولینگ روایت می‌کند داستان موارد استثنا باشد هگرید، که خود از طرف مادر، غول است موفق می‌شود برادر ناتنی‌اش را همراه خود کند.

تالکین اما اشاره‌ای گذرا به غول‌ها دارد و گویا جثه‌ی عظیمشان باعث اهمیت دادن نویسنده نشده و به خود زحمت روشن کردن پیشینه و نژاد آن‌ها را نداده است. تنها جایی که به وجود آن‌ها اشاره می‌شود در کتاب هابیت و سفر بیل‌بو در

^۱ Slughorn

^۲ Sanguini

^۳ Giant

^۴ اگر از موزه‌ی نظامی تهران، واقع در مجموعه‌ی کاخ‌موزه‌ی سعدآباد بازدید کنید کوچک‌تر شدن اندام انسان امروزی را به چشم خواهید دید.

^۵ محفل ققنوس، فصل بیست.

سال ۲۹۴۱ دوره‌ی سوم، در کوهستان مه‌آلود است. قطعاً غول‌ها پیش از این تاریخ نیز وجود داشته‌اند ولی این که در جریان مبارزات چه بر سر آن‌ها آمد مشخص نیست. می‌دانیم که ترول‌ها در لشگر سائورون بودند ولی حتی اشاره‌ای هم که در کتاب کامل تاریخ میانه به وجود آن‌ها در شمار افراد سائورون آمده چنان مبهم است که شاید بتوان آن را در شمار شایعات هابیتی گرفت! «...دوباره گابلین‌ها تکثیر می‌شدند و از نو سر و کله‌اشان پیدا شده بود. ترول‌های تازه‌ای بیرون آمده بودند، بدخواه‌تر؛ حرف از غول‌ها بود، مردم بزرگی که بسیار بزرگ‌تر و قوی‌تر از آدمیان بزرگ معمولی؟^۱ بودند. و اشاره‌های مبهمی به موجودات و اشیائی وحشتناک‌تر از گابلین‌ها و ترول‌ها و غول‌ها بود. حتی الف‌ها هم ناپدید می‌شدند یا آرام‌آرام به غرب می‌رفتند.»^۱ اگر هابیت‌ها، نژاد کوچک‌تر انسان‌ها هستند چرا غول‌ها نژاد بزرگ‌تر انسان‌ها نباشند؟

به هر جهت، این گذر سرسری و عجیب از سوی تالکین چنان است که برخی پیشنهاد کرده‌اند شاید غول‌ها اصلاً وجود نداشته‌اند و آنچه بیل‌بو و همراهانش تجربه کرده‌اند تنها توهم ایشان بوده است ولی با توجه به رفتار شخصیت‌ها پذیرش چنین امری برای بنده مشکل است.^۲

^۱ ن.ک. تاریخ سرزمین میانه، جلد ششم، بازگشت سایه، فصل پانزدهم، تاریخ باستان.

^۲ ن.ک. هابیت، صفحه‌ی ۱۴۵ جایی که گندالف در مورد گابلین‌های کوهستان می‌گوید: «باید بگردم ببینم می‌توانم یک غول نسبتاً آبرومند پیدا کنم که در آنجا را دوباره تخته کند، وگرنه همین زودی‌هاست که عبور و مرور از بالای کوهستان به کلی تعطیل بشود.»

نتیجه

در مجموع، به رغم شباهت‌های ظاهری، با وجود موجودات مشترک و حتی درون‌مایه‌ی یکسان، می‌توان دید که این دو عالم، از حیث ساختار و پرداخت با یکدیگر تفاوت دارند و مقایسه‌ی آن‌ها با یکدیگر راه به جایی نمی‌برد. هر دو نویسنده بی‌شک تحت تأثیر افسانه‌های قدیمی پیرامون خود بوده‌اند ولی تالکین، شاید به سبب مطالعه‌ی بیشتر در زمینه‌ی زبان‌شناسی و شناخت بهترش از تاریخ، بیشتر به عناصر افسانه‌ای وفادار بوده است. البته صرف چنین وفاداری به معنی زیر سؤال بردن خلاقیت و نوآوری رولینگ نیست. شخص من، به عنوان کسی که هر دو اثر را می‌پسندد عقیده دارم مقایسه‌ی این دو شایسته نیست.

هر دو نویسنده در قالب کاری خود، در زیر شاخه‌ی ادبیات خیالی (فانتزی) قرار می‌گیرند ولی همان وفاداری تالکین که پیشتر ذکر کردم باعث می‌شود بعضی از خوانندگان فارسی زبان، ارباب حلقه‌ها را بیشتر در حلقه‌ی ادبیات خیالی بدانند.^۱ در حالی که مجموعه‌ی هری پاتر، شاید بیشتر به لطف فیلم‌های پر سر و صدایش، و احتمالاً بیشتر به دلیل مکان وقوع داستان، این هاله‌ی خیال را شکسته و گویی بیشتر قابل باور نشان می‌دهد. در داستان‌های هری پاتر، فارغ از عظمت جادو و فارغ از توانمندی طرف شر، باز هم رقبای درگیر انسان هستند و کم و بیش با همان دغدغه‌هایی درگیرند که ما نیز می‌شناسیم. در آردا ولی، الف‌هایی هستند با توانایی‌های فیزیکی متفاوت از ما و ذاتی چنان مأنوس با طبیعت که برای انسان ماشین‌زده‌ی امروز چندان قابل درک نیست. دورف‌هایی هستند با قامتی متفاوت از ما و علاقه‌ای نسبت به صنعت‌گری که انسان راحت‌طلب، انسانی که به انجام شدن کارهایش توسط ماشین خو کرده، نمی‌تواند درک کند که «...یک تکه کوچک از صخره را مثلاً در طی یک روز کامل پراضطراب...»^۲ جدا کنند! این‌ها تفاوت‌هایی است که اگر صادقانه به گوهر وجود خودمان مراجعه کنیم ردپای آن‌ها را به وضوح در خود خواهیم دید. چه نویسنده‌ی اثر از جنس خود ماست و هر قدر که نژادهای غریب وارد داستانش کند، باز هم نمی‌تواند دغدغه‌های انسانی به آن‌ها ندهد. حتی خصلت‌های پلیدی هم که در طرف تاریکی هست در سایه‌ی انسان نیز هست و هیچ آدمی نمی‌تواند وجود این‌ها را در خود زیر سؤال ببرد یا منکرشان شود.

هم‌ذات‌پنداری با شخصیت‌های داستان هری پاتر، در لایه‌ی رویی ساده است ولی برانگیختن همین حس در خواننده، هنگامی که با تکاوری از تبار شاهان مواجه می‌شود پس چند لایه‌ی دیگر پنهان است و خواننده‌ی آگاه‌تر است که می‌تواند دریابد «...خوبی و بدی از سال پیش جای خود را با هم عوض نکرده‌اند، همین طور هم بدی و خوبی در بین الف‌ها و دورف‌ها یک چیز و در بین آدم‌ها چیزی دیگر نیست. وظیفه‌ی آدم این است که آن را تمیز دهد، همان‌قدر در طلایشه، که در خانه‌ی خودش».^۳

^۱ و بالطبع بیشتر نسبت به آن رو ترش کنند!

^۲ دو برج؛ جاده‌ی ایزنگارد، صفحه‌ی ۲۹۱

^۳ دو برج؛ سواران روهان، صفحه‌ی ۶۴

منابع

مجموعه‌ی شش جلدی چاپ انتشارات روزنه، شامل سه‌گانه‌ی ارباب حلقه‌ها، هابیت، فرزندان هورین و سیلماریلیون. مجموعه‌ی دوازده جلدی تاریخ کامل سرزمین میانه، کریستوفر تالکین.

مجموعه‌ی نامه‌های جی.آر.آر. تالکین، ویرایش هامفری کارپنتر، با همراهی کریستوفر تالکین، {انتشارات} جرج الن و

آنوین

مجموعه‌ی هفت جلدی هری پاتر، نوشته‌ی جی.کی. رولینگ، متن انگلیسی چاپ شده برای ایالات متحده‌ی امریکا

توسط Random House Inc.

فرهنگ اساطیر و داستان‌واره‌ها در ادبیات فارسی، دکتر محمد جعفر یاحقی، فرهنگ معاصر

فرهنگ جادویی هری پاتر، سمیه گنجی، انتشارات زهره

فرهنگ غریب، سودابه فضائلی، نشر افکار

پایگاه آردا به نشانی www.Arda.ir