

برگ برنده‌ی لردهای سیاه

این مقاله را مونت آو سائرون در بهمن ماه ۱۳۹۱ نگاشته است.



بهره برداری از مقاله منوط به اجازه از وبگاه Arda.ir می‌باشد.

فهرست مطالب:

۳	کلامی در رابطه با داستان رولینگ و تالکین
۴	مقدمه
۵	حلقه‌ی قدرت - برگ برنده‌ی لرد سائورون - جی.آر.آر.تالکین
۷	جان پیچ - برگ برنده‌ی لرد ولدمورت - جی.کی. رولینگ
۹	نتیجه

به نام خداوند

کلامی در رابطه با داستان رولینگ و تالکین:

جدا از طبیعت گرایی لفظی که در پردازش‌های تالکین در خلق رشته‌ی افسانه‌اش نقش بسزایی داشته، رشته‌ی افسانه‌ی او در این مکتب جایی ندارد. در واقع مکتب طبیعت گرایی نقطه‌ی مقابل اکثر داشته‌های این رشته‌ی افسانه است. (به علت واقع بودن رشته‌ی افسانه‌ی تالکین در گونه‌ی ادبی فانتزی!) و محدود کردن رشته‌ی افسانه تالکین به علت گستردگی‌ها و متعدد بودن محتوا درون مایه‌ی آن در کتب مختلف، قضاوت صحیحی نخواهد بود اما با مطالعه‌ی آن می‌توان دریافت که قسمت عمده‌ی رشته‌ی افسانه به مکتب کلاسیسیسم دامن خورده و مکتب حاکم همین است. تالکین دنیایی را با قلم توانمند خود به وجود آورده که هیچ اتصال یا شباهت بنیادی با دنیای ما ندارد و بیشتر تخیل ذهنی تالکین را روایت می‌کند که با گریز از انتقادات اجتماعی - سیاسی یعنی روال پردازش رمانس‌های ایرانی در اوایل مشروطه و قبل از روی آوردن به شیوه نگارش داستان نویسی غربی، به کتابت روایات خود در دنیای آردا می‌پردازد.

شباهت رشته‌ی افسانه‌ی تالکین نه بیشتر به سبک داستان نویسی غربی که به رنج طبقات محروم و مسائل اجتماعی پرداخته بلکه بیشتر شبیه روایات داستانی کلاسیک ایرانی هست. روایاتی که به ظاهر هدفی جز سرگرم کردن خوانندگان و شنوندگان خود نداشتند اما در واقع ستایش خوبی‌ها، جوانمردی‌ها و خصایل نیک وجود آدمیت را گویا بودند.

دنیای تالکین را به این علت در ادبیات فانتزی به شمار می‌آوریم که در آن اشکال طبیعی کائنات عمدتاً زیر پا گذاشته شده است و جادو به عنوان یکی از عناصر اولیه آن، ابر شخصیت‌هایی را خلق کرده که دارای نیروهای برتری مانند نامیرایی بوده‌اند.

داستان رولینگ نیز به این گونه در زمره روایات فانتزی جای می‌گیرد و از لحاظ زمینه‌های یاد شده هم کیش رشته‌ی افسانه‌ی تالکین هست. اما طبیعت گرایی لفظی زیاد در داستان رولینگ جای ندارد. رولینگ نویسنده‌ای بود که از تکنولوژی جادویی و معاش شهری گرایی بر اساس زمان حاضر در دنیای حقیقی استفاده کرد. مانند اتومبیل پرنده ویزلی‌ها، قطار کینگزکراس، زرق و برق بازی‌های کوئیدیدج و حواشی آن، حمل و نقل سریع با استفاده از پودر فلو، باجه‌ی تلفن برای ورود به دنیای جادوگران و نمونه‌های کلی مانند خانه‌های جادوگران و لباس و خوراک آنان که دلیل این موضوع را می‌توان با هم دوره بودن و مکمل بودن دنیای جادوگران با دنیای ماگل‌ها یعنی دنیای حقیقی ما در اثر او دریافت و رولینگ چندان به شرایط جغرافیایی داستان خود نپرداخت و توصیفات وسیعی را در این زمینه به تحریر درنیاورد. مکتب ادبی داستان رولینگ ممکن است به کلاسیسیسم دامن بخورد اما اگر این موضوع از دیدگاه صاحب نظران تایید گردد می‌توان آن را در یک مکتب خاص جای داد زیرا داستان رولینگ بر خلاف رشته‌ی افسانه‌ی تالکین در معرض تزلزل‌های موضعی قرار نمی‌گیرد. یک رنگ می‌ماند و یک هدف را دنبال می‌کند به عبارت دیگر یا آرمان‌ها اصلی در کل روایت تغییر نمی‌کند و آن هدف جای خود را به اهداف دیگری برای شکل‌گیری کنش‌ها یا گره افکنی‌های مختلف در طول داستان نمی‌دهد. هری پاتر از سال اول ورود به مدرسه‌ی هاگوارتس در پی جدل با لرد سیاه بوده و شخصیت اصلی این صور خیال یک فرد مطلق باقی مانده. داستان فانتزی رولینگ داستان زندگی پسری به نام هری پاتر است که دیر زمانی پدر و مادر او قربانی اهداف پلید لرد تاریکی به نام ولدمورت گشته‌اند و هری پاتر که خود گوشه‌ای از روح ولدمورت را داراست برای آموزش به مدرسه‌ی علوم و فنون جادوگری می‌رود و در گذر صفحات متعددی برای رویارویی با لرد سیاه آماده گشته و در پایان، وجود او را از دنیای جادوگری زمان خود پاک می‌گرداند. رمان هری پاتر نوشته شده‌ی به قلم توانمند جی.کی. رولینگ در قرن بیست و یکم پر فروش‌ترین کتاب فانتزی معرفی شد.

اصولا خوانندگان، شنوندگان و بینندگان به استواری و پایدار ماندن شخصیت‌های سازنده علاقمندند. به حقیقت یک لرد سیاه در غالب شخصیت منفی روایات، یک شخصیت سازنده خواهد بود و انسان عمدتا میلی به این موضوع ندارد که لرد سیاه که عامل تمام کنش‌هایی است که بین یک فرقه‌ی پاک و دیگر فرقه‌ی ناپاک در می‌گیرد با کوچک‌ترین ترفندها یا جنگاوری‌های سطحی از میدان به در شود.

بدین ترتیب خواننده یا شنونده یا بیننده چه اقرار کند چه نکند علاقمند به ادامه‌ی فعالیت‌های لرد سیاه در روایات فانتزی هست و بدون فعالیت این عناصر، داستان به حالت یک نواخت یا راکد باقی می‌ماند و این موضوع عمدتا کنش لازم را برای خوانندگان ایجاد نمی‌کند پس نویسنده سعی بر آن دارد که بارها لرد سیاه خود را به صحنه‌ی رخ دادها بکشانند. باید دقت داشته باشیم که این نوع استواری شخصیت‌های منفی سازنده در گونه‌های ادبی تفاوت‌های شاخصی دارند. منظورم شخص مطلق لرد سیاه نیست. لرد سیاه بزرگ‌ترین و اصلی‌ترین عناصر داستانی منفی در روایات فانتزی به شمار می‌آید. استواری شخصیت‌های منفی یا مثبت سازنده در گونه‌های ادبی متفاوت با یکدیگر فرق دارند. به عنوان مثال در ادبیات اقلیمی که نویسنده‌ی رئالیست از داشته‌های مردم عادی می‌نویسند، پایداری با طرز جانپیچ معنا پیدا نمی‌کند. در اینجا ما اشتباهات یا اختلالات یا نجات بخشی‌هایی را بر اساس سرشت تعیین شده مردم یا قسمت داریم. به عنوان مثال شخصی که به شدت زخم خورده به طور معجزه آسا درمان می‌شود یا به همین علت توسط یک پزشک معالجه می‌گردد. یا اینکه مثلا قاتل در کشتن فرد ناکام مانده اما خود این را نمی‌داند و نویسنده نیز از همین دید ذهن خواننده را کنترل می‌کند که بعدها مشخص می‌شود آن شخص نمرده گویا ضربه‌ی دشنه به قلب اصابت نکرده به عنوان مثال.

اما در ادبیات فانتزی چون جادو یکی از عناصر اولیه‌ی رمان هست. استواری و پایداری حیات شخصیت سازنده نیز عمدتا در همین سیر جریان دارد.

در واقع ابزاری که موجب زنده ماندن شخص می‌گردد یک برگ برنده محسوب می‌شود که در این مقاله برگ‌های برنده‌ی لردهای سیاه در داستان رولینگ و تالکین مورد بررسی قرار می‌گیرد. برای نابودی لردهای سیاهی که خود باعث استواری خود شدند، باید ابزار استواری یا به اصطلاح برگ برنده‌ی او نابود گردد.

| حلقه‌ی قدرت – برگ برنده‌ی لرد سائورون – جی . آر. آر. تالکین |

عملکرد جی.آر.آر. تالکین برای ادامه‌ی فعالیت لرد سیاه خود در دوران سوم که سه‌گانه‌ی ارباب حلقه‌ها آن را روایت می‌کند نشأت گرفته از قدرتی بود که تمامی والار از سفر پیدایش در ماهیت خود داشتند. قدرت بود که باعث استواری لرد سیاه سائورون گشت. لرد تاریکی که از بعد آبنولنداله پا بر سرزمین میانه نهاد و تا اوایل دوران چهارم به بعد آن چنان ضعیف و ناتوان گشت که دیگر وجود او احساس نشد.

برگ برنده‌ای که عامل نابودی سائورون گشت حلقه‌ای بود فریبنده، زاییده‌ای از آتش قهر کوه نابودی که بخش اعظمی از قدرت سائورون را در بر گرفته بود و شرایط بعد از نابودی نومه نور به گونه‌ای سامان یافت که برای اینکه سائورون برای همیشه به ارواح سرگردان بپیوندد، حلقه‌ی قدرت او باید نابود می‌گشت.

۱- سائورون جزو مایار بود از دسته آینوری که از جهان ایلوواتار به سرزمین میانه فرود آمدند و سائورون نامیرا بود. او توسط مورگوت به فساد کشیده شد و در زمانی والار سرگرم برانداختن مورگوت بودند برای به خدمت گرفتن مردمان سرزمین میانه نقشه‌هایی را در سر پروراند، او آدمیان را مستعد بندگی یافت اما دیر زمانی می‌خواست که الف‌ها را به بردگی درآورد. پس هدف سائورون از ایجاد حلقه‌ی قدرت فرار از مرگ نبود زیرا نامیراست قصد او تسلط بر سرزمین میانه و به خدمت گرفتن ساکنان آن بود. سائورون حلقه‌ی یگانه را ساخت تا بر دیگر حلقه‌ها حکمرانی کند و قدرت این حلقه‌ها به حلقه‌ی یگانه وابسته بود تا یکسر مطیع آن باشند و تا زمانی پایدار مانند که حلقه‌ی یگانه پایدار است.

۲- سائورون زمانی که عزم نابودی نومه نور می‌کند حلقه‌ی قدرت را در موردور می‌گذارد اما زمانی که نومه نور به زوال کشیده می‌شود سائورون را نیز همراه خود به اعماق دریا فرو می‌برد و سائورون کالبد جسمی خود را از دست می‌دهد اما روح او به موردور برگشته و حلقه را در دست می‌کند. او مقدار زیادی از قدرت خود را در نبرد نومه نور از دست داده اما می‌تواند با قدرت باقیمانده و قدرتی که از پیش در حلقه نهاده‌ی کرده بود باز هم می‌توانست هدف نهایی خود را تحقق بخشد و زمانی که حلقه در دوران سوم نابود می‌شود. روح او آن چنان ضعیف شد که دیگر قدرت بر انجام هیچ کاری را نداشت و برای همیشه به دسته ارواح سرگردان پیوست. پس سائورون قدرت خود را در حلقه نهاده‌ی کرد نه روح خود را.

۳- سائورون در زمانی که نوزده حلقه در اختیار صاحبانش قرار داشت، حلقه‌ی قدرت را در اورودروین ساخت. در جنهم سوزان و شعله‌ی غضب کوه نابودی. همان جایی که حلقه‌ی یگانه زوال می‌پذیرد و نه با قدرتی که از آن بزرگان و موجودات آردا است و نه با شیوه یا طلسمی هر چند قدرتمند و زیرکانه.

۴- حلقه‌ی قدرت چون حد و حدود استفاده کنندگان از آن را مشخص می‌کند، استفاده‌ی آن توسط دیگران تأثیرات جسمی و روانی بر وی می‌نهد. که نمونه آن در گولوم و فرودو کاملاً مشهود است. حلقه‌ی قدرت ارباب جز سائورون نداشت و او قدرتی که در آن نهاده‌ی شده توسط دیگران قابل استفاده نبود

۵- حلقه‌ی یگانه قوای جاذبه بر دیگر نژادها داشت. نوعی وسوسه از قدرت آن که در حیث ماهیت حلقه نهاده شده بود. اگر حلقه‌ی قدرت شخصی را جذب می‌کرد دیگر هرگز راهایش نمی‌کرد. به توسط افراد به دام او گرفتار شده بودند: «عزیز من» خطاب می‌شد.

حلقه‌ی قدرت سائورون دارای قوای مجذوب کننده بود تا بتواند از طریق افراد اراده‌ی دهشتناکش را اعمال کند و همینطور در دوران سوم توسط افراد پیدا شود که این موضوع محقق شد و چون حلقه جز به اربابی مانند سائورون جواب نمی‌دهد و هیچ آتشی جز آتش کوه نابودی آن را هلاک نمی‌کرد این قوای جاذبه برای او یک نقطه‌ی مثبت به شمار می‌رفت. این جاذبه از برای این بود که در صورت گم گشتن آن، توسط افراد پیدا شود و دوباره نزد اربابش برگردد

۶- بر اساس همین تمایز، حلقه از خود در برابر نابودی دفاع می‌کرد. شخصی که حلقه را در اختیار می‌گرفت گرفتار طلسمش می‌شد که البته مقدار این نیرو بر نژادها متفاوت است. زمانی که حلقه شخص را مجذوب می‌کرد و آنان را وامی‌داشت تا دوستش بدارند، شخص از او حتی در برابر همه چیز دفاع می‌کرد. حتی اگر عزم داشت که آن را نابود کند در لحظه‌ی بزنگاه حلقه اغوای پشیمانی بر او وارد می‌کرد.

۷- حلقه‌ی یگانه ابزار خیانتگری بود که این امر بسیار به هدفی که داشت نزدیک بود، حلقه‌ی یگانه وسیله‌ای بود برای فریب نخست زادگان که از تصور او قدرت بیشتری داشتند. وسیله‌ای بود برای فریب نه پادشاه انسان که آنان را به اشباحی سرگردان درآورد و خادم خود نمود. وسیله‌ای بود برای فساد و فریب هفت دورف و طوایف آنان.

| جان پیچ - برگ برنده‌ی لرد و لدمورت - جی.کی. رولینگ |

باقی ماندن و استواری شخصیت لرد و لدمورت بیشتر به انسان و گناه یا شقاوت یا حقارت‌های وجود انسانی دامن می‌خورد. الگوی رولینگ از استوار کردن لرد سیاه خود در داستان‌های هری پاتر بسیار ستودنیست و چون ارتباط تنگاتنگی با لوح وجود آدمیت و روح او و گوهر وجودی او دارد بیشتر با خواننده ارتباط برقرار می‌کند. شیوه و روشی که لرد و لدمورت از آن برای بقای خودآگاه استفاده کرد جانپیچ نامیده شد.

جان پیچ؟



رولینگ صریحا گفت: جانپیچه وجودی است که شخص بخشی از روحش را در آن پنهان می‌کند و اگر حمله‌ای به او شود و جانش را از دست بدهد، قسمتی از روح محفوظ می‌ماند. آن قسمت که در شی پنهان شده به زندگی ادامه می‌دهد و شخص نمی‌میرد. با وجود جانپیچه امکان مجدد آفرینش شخص در کالبد جسمی و پیوند کامل روح وجود خواهد داشت؛ و ایجاد آن به برپایی قتل وابسته است و قتل است که می‌تواند روح شخص را از هم بدرد و قسمتی از روح پاره شود که به اولین وجودی که بر سر راهش قرار گیرد فرو می‌رود و جانپیچ به وجود می‌آید. به هر گونه‌ای نابودی جانپیچ ها میسر نیست. جانپیچ ها روش خاصی برای انحطاط دارند که آن روش توسط سازنده‌ی آن شکل می‌گیرد.

۱- قصد لرد و لدمورت از ایجاد جانپیچ ها فرار از مرگ بود چون انسان بود و میرا گرچه و لدمورت هدفی را در زندگی دنبال می‌کرد و آن تسخیر دنیای جادوگران بود اما هدف او از ایجاد هفت جانپیچه ی خود تنها فرار از مرگ بود چه در اثر وقوع طلسم چه در اثر زمان تدریجی.

۲- و لدمورت روح خود را به هفت قسمت تقسیم کرد و آن را در این اشیاء پنهان نمود: انگشتر مادرش، دفتر خاطرات تام رایدل، قاب آویز، جام، ناگینی، هری پاتر، نیم تاج و خود او که جزو هفت جانپیچ به شمار نمی‌آید اما دارای قسمتی از روح است. زمانی که جانپیچ از بین برود، سازنده‌ی آن نیز کاملاً نیست می‌گردد. اما چون لرد و لدمورت روح خود را در هفت جانپیچه فرو برده بود با از بین رفتن تعدادی از آن‌ها نابود نمی‌شد بلکه ضعیف تر می‌گردید بعد از مرگ ناگینی و لدمورت فانی شد و با هری دوئل کرد و مرد

۳- برای نابود کردن جانپیچ های و لدمورت نکته‌ای کاملاً مشخص است که در آن محدودیت وجود داشت اما دامنه‌ی این محدودیت بر خلاف حلقه‌ی قدرت، یک شیوه را در بر نمی‌گیرد. هرمانینی در شبی به طور خفا به اتاق ران رفت و در مورد نابودی جانپیچ ها با هری

پاتر صحبت کرد. هرمانی می‌گوید: چندین راه وجود دارد. اما اشاره‌ای به آنها نمی‌کند و ما تنها در خلال داستان است که در میابیم آتش و زهر باسیلیسک توانایی نابود کردن جان پیچ‌ها را دارند به همین علت است که اکثر جانپچ‌ها توسط نیش باسیلیسک از بین رفتند و زمانی که نیش در دسترس نبود با شمشیر گریفندور نابود شدند زیرا در سال دوم هری پاتر زمانی که او در حالی که شمشیر گریفندور در دستانش بود با باسیلیسک می‌جنگید در آن لحظه مقداری از زهر باسیلیسک روی تیغه‌ی شمشیر ریخت و شمشیر توانایی نابود کردن جانپچ‌ها را پیدا کرد؛ و همین‌طور نیم تاج که توسط آتش اهریمنی نابود گشت.

۵- جانپچ‌های ولدمورت مجذوب کننده‌ی دیگر جادوگران نبودند و بر عکس مورد پرهیز و اجتناب نیز بودند امری که برای جانپچ‌های ولدمورت نقطه‌ی مثبت محسوب می‌شود زیرا ولدمورت سعی داشت جانپچ‌ها را مخفی کند که جادوگران برای نابودی آنها وارد عمل نشوند

۶- در رابطه با این موضوع نظر درستی وجود ندارد. جانپچ‌های ولدمورت قوای جاذبه ساطع نمی‌کردند اما در لحظه‌ی بزنگاه مانند حلقه دارای قدرت دفاع از خود بودند. این موضوع در رابطه با برخی جانپچ‌های ولدمورت صدق می‌کند برای مثال نابودی قاب آویز که جانپچ به شکل هری و ران بدل شد و دفتر خاطرات تام رایدل که دامبلدور را وسوسه کرد.

۷- خیانتگری جز رسالت‌های جان پیچ‌های ولدمورت به شمار نمی‌رفت. رسالت جانپچ‌های ولدمورت بر آن بود که در مکان‌های دور از دسترس و خارج از ذهن مخفی شوند تا جاودانگی ولدمورت مهیا گردد. فقط برای بقای او.

از مقایسه‌ی شیوه‌ی استواری لردهای سیاه در دو دنیای تالکین و رولینگ در می‌یابیم که شباهت‌ها و تفاوت‌هایی بین آن‌ها در می‌گیرد.

حلقه‌ی سائورون و جانپیچ‌های تفاوت‌های بسیاری با هم دارند که می‌توان این تفاوت‌ها را در هدف، ماهیت، فلسفه، قدرت‌هایی نظیر اغواگری، دفاع، ریشه‌یابی کرد. اما شباهت محدود این برگ‌های برنده اینست که برای نابودی و رهایی از چنگال ظلم و ستم این افراد باید این برگ‌های برنده نابود شوند همین‌طور اینکه قهرمان‌هایی مطلق در جریان داستان وجود خواهند داشت که درصدد نابود کردن برگ‌های برنده بر می‌آیند و دیگر شباهتی که به احتمال بسیار بالا به صورت ناخودآگاه، اثر رولینگ را در این زمینه به اثر تالکین نزدیک کرده چند نمونه‌ی جزئی ست، روش نابودی جانپیچ‌هاست که دارای محدودیت هستند: شعله‌ی گداخته‌ی کوه هلاکت و چند شیوه‌ی محدود برای نابود کردن جانپیچ‌ها و دیگر خاصیت دفاع در چند نمونه جان پیچ‌های ولدمورت دیده شد.

در کل ما در زمینه‌ی برگ برنده در دنیای تالکین بی‌نهایت طلبی لرد سیاه را داریم و این بی‌نهایت طلبی باعث شرایطی شد که در آن، رهایی مردم آزاد سرزمین میانه از چنگال سائورون مستلزم نابودی حلقه‌ی یگانه باشد. اما ما در داستان رولینگ همین قضیه را جاودانگی معنا می‌کنیم البته کوچک شمردن بی‌نهایت طلبی لرد سیاه ولدمورت در این زمینه دور از انصاف است. اما هدف اصلی او برای ساخت جانپیچ‌ها این موضوع نبوده ولدمورت سعی کرد از مرگ فرار کند زیرا به عنوان یک انسان دیر یا زود تسلیم کهنسالی یا نفرین‌های مرگبار قرار می‌گرفت. بی‌نهایت طلبی را می‌توان به عنوان یک زیر هدف یا هدف فرعی برای ساخت جان پیچ‌های او دانست. اما سائورون نگرانی یا دغدغه‌ای راجع به جاودانگی خود نداشت زیرا نامیرا بود و نکته‌ی مهم اینکه مقوله‌ی نامیرایی به سبب جاودانگی روح در ولدمورت و سائورون متفاوت است. ولدمورت نیز انسان بود و روح جاودانه داشت.

نکته‌ی روشن اینست که اگر ولدمورت دست به جانپیچ سازی نمی‌زد روح او برای همیشه دنیای جادوگران را ترک می‌کرد یا اگر ترک نمی‌کرد نمی‌توانست از خود بر دنیای جادوگری تاثیر بگذارد به عبارت دیگر دست او از دنیای جادوگران کوتاه می‌شد چیزی که در مورد والار صدق نمی‌کند. والار و آینور بدون کالبد جسمانی توانایی تاثیر گذاری بر دنیای ماده و جسمانی را داشتند در صورتی که ولدمورت مانند تمام انسان‌های عادی هر چند در دنیای جادوگری، زمانی که بمیرد نمی‌تواند بر دنیای خود تاثیر بگذارد و جان پیچ باعث شد بتواند تا زمان پایداری جان پیچ‌ها، جاودانه بماند و اگر جسم او از دست برود روح او همچنان در این دنیا بماند تا بتوان جسم او را دوباره ساخت و اگر جانپیچ نابود گردد دیگر هیچ راه بازگشتی برای او نخواهد بود.

پایان.

WINING CARDS FOR THE DARK LORDS

M.SASANI

