

# «آردا، حلقه مورگوت»

مقدمه:

برای درک درست از میزان قدرت ملکور و نحوه تاثیرگذاری وی بر آردا، مطالعه تکه‌هایی از بخش اسطوره تغییر یافته<sup>۱</sup> امری الزامی است. این مقاله ترجمه چندین قسمت از بخش پنجم جلد دهم تاریخ سرزمین میانه، حلقه مورگوت<sup>۲</sup>، است که پس از پایان ترجمه‌ها و یادداشت‌ها، با نتیجه‌گیری برای نشان دادن قدرت ملکور به پایان می‌رسد. بخش اعظم توضیحات روشن کننده موضوع در پاورقی هر صفحه قرار دارد که خواندن آن‌ها الزامی است. توضیحات و یادداشت‌های مشخص شده با کروش از مترجم و باقی موارد از تالکین یا پسرش است. قسمت‌هایی که شامل سه نقطه (...) می‌شوند نشانگر نیامدن و ترجمه نشدن آن قسمت‌هایی از متن کتاب بوده که مرتبط با موضوع مقاله نبودند، اما سعی شده تمامی بخش‌ها منطبق بر کتاب نشانه گذاری شود تا خواننده در صورتی که علاقه به مطالعه بیشتر داشته باشد، به راحتی به متن اصلی مراجعه کند.

الوه

Myth Transformed .۱

Morgoth's Ring .۲

Art by rinthcog, DeviantArt

### «اسطوره تغییر یافته»

[یادداشت از کریستوفر تالکین]

در این بخش آخر کتاب چندی از آخرین نوشته‌های پدرم، مختلف در عنوان اما متمرکز در موضوع، در باب درک جدیدی از وقایع و عناصر اصلی افسانه (یا رشته افسانه<sup>۳</sup> همانطور که او می‌گفت) تا با اساسی ترین مفهوم های تغییر یافته همخوانی داشته باشد. برخی از این نوشته‌ها سختی‌های بسیاری در باب روان بودن ایده‌ها، عبارات مبهم و کنایی و سطور ناخوانا دارند؛ اما بزرگ ترین مشکلات این نوشته‌ها نحوه ترتیب دادن آن‌هاست زیرا کمابیش هیچ تاریخ یا نشانه قابل اعتمادی از نگارش این متون وجود ندارد، گرچه اعتقاد من این است که نگارش بیشتر این نوشته‌ها در اواخر دهه ۱۹۵۰ میلادی و در حدود زمانی که «قوانین و رسومات الدار»، «مباحثه فینرود و آندرت» و آخرین ویرایش های «کوئنتا سیلماریلیون»، پس از انتشار ارباب حلقه‌ها بوده است.

...

## VI

این متن که عنوان مورگوت را به ملکور می‌دهد مجموعه‌ای از نوشته‌هایی است که در روزنامه‌ای به تاریخ آوریل ۱۹۵۹ پیدا شده و بر روی برگه‌هایی از کالج مرتون به تاریخ ژوئن ۱۹۵۵، مشابه برگه‌هایی که پیش‌نویس اول مباحثه فینرود و آندرت بر روی آن‌ها نوشته شده بود و همچنین پیش زمینه‌ای برای نوشته فعلی در باب ملکور، نوشته شده بود. لازم به ذکر است نوشته VI با ارجاع به فین رود و آندرت شروع می‌شود که در آن زمان کمابیش شکل نهایی آن وجود داشته است.

### «ملکور مورگوت»

ملکور در ابتدا و شکل اولیه خود بسیار قدرتمندتر بود و تنها ارو [خالق در داستان تالکین] قدرتی بیشتری از او داشت<sup>۴</sup>. قدرت مانوه با وجود اینکه کمتر بود، در پیشرفت، انجام و تکمیل کارها بود.

ملکور را حتی با ادغام توان همه والار نمی‌توان محدود کرد یا به زنجیر کشید. لازم به ذکر است که ملکور در آغاز روزگاران به تنهایی تمامی والار را سرزمین میانه بیرون راند و وادار به عقب نشینی کرد.<sup>۵</sup>

نبردی که با بیدار شدن الف‌ها علیه اوتومنو در گرفت با اکراه والار بود، زیرا والار هیچ امیدی به پیروزی در این نبرد نداشتند و تنها خواستار جلب توجه ملکور برای مدتی بودند تا فرصت این را داشته باشند و بتوانند

۳. Legendarium

۴. نگارنده: براساس سخنان فینرود در مباحثه: «اما قدرتی بالاتر از ملکور غیر از ارو وجود ندارد»

۵. نگارنده: در اصل قلمروهای قدسی پناهگاه والار از شر قدرت عظیم و همه گیر ملکور بوده، در ابتدا والار نه تنها حکمرانان سرزمین میانه نبودند، بلکه به نوعی در حال فرار و مخفی شدن بوده اند.

الفها را از سرزمین میانه و وقایعش خارج کرده و به والینور ببرند. اما ملکور بخشی از راه «مورگوت شدن» را در پیش گرفته بود، یک ظالم (یا ظلمت مرکزی اراده اش) به علاوه خادمانش<sup>۶</sup>. در نتیجه مجموع اینها قدرت پیشین ملکور را تشکیل می‌داد و اگر والار می‌توانستند وی را به تنهایی پیدا کرده یا موقتاً از خادمانش دور کنند، قدرت ملکور تنها، بسیار قابل مقابله تر و در حد والار [مجموع قدرت های تمام والار] می‌شد. والار متوجه شدند که می‌توانند ذره ذره با خادمان ملکور (ارتش ها، بالروگ ها و...) مقابله کنند و پس از اینکه به اوتومنو رسیدند، متوجه شدند مورگوت دیگر به مانند قبل غیرقابل مبارزه نیست و فاقد قدرت پیشین در رویارویی تن به تن است. مانوه در انتها دوباره با مورگوت روبرو شد، کاری که از هنگام ورود به آردا تکرارش نکرده بود. نتیجه برای هر دو شگفت آور بود، مانوه از یک سمت به کاهش نیروی ملکور در هنگام تنهایی پی برد و از یک سمت ملکور به کمتر شدن قدرتش نسبت به مانوه، و اینکه دیگر نمی‌توانست با نگاهش او را بترساند.<sup>۷</sup>

یا مانوه باید به او بگوید یا خودش متوجه شود (یا هر دو) که چنین اتفاقی افتاده است: او پراکنده<sup>۸</sup> شده است. اما شهوت وی برای داشتن موجودات زیردست و حکومت بر آنها برای ملکور عادت شده بود و حتی اگر این فرآیند برگشت پذیر بود (مگر با توبه و خفت و خواری واقعی) او نمی‌توانست خود را راضی به این کار کند. او به سان بقیه شخصیت‌ها لحظه‌ای به تزلزل افتاد و به توبه بسیار نزدیک شد اما در نهایت توبه نکرد و ضعیف تر شد.

...

او پیشنهاد داد که کمترین والار و در تمامی کارها یاری‌گر والار باشد، و بیش از همه در التیام زخم‌هایی که خود بر دنیا وارد آورده است، بکوشد. این پیشنهاد بود که مانوه را وسوسه کرد، باید نشان داده شود که مانوه هم نقصی ذاتی داشت (نه گناه)<sup>۹</sup>. او مجذوب اصلاح، ترمیم، نظم دوباره و حتی ثابت ماندن وضع فعلی در برابر از دست رفتن قدرت خلق یا حتی ضعیف شدن به خاطر دست و پنجه نرم کردن با مشکلات عظیم شده بود. بخشی از این احساسات ناشی از ترس او از ملکور و بخشی ناشی از علاقه اش به کنترل ملکور بود و به خاطر موارد ذکر شده برخلاف اراده برخی از والار (نظیر تولکاس) نمازهای وی را قبول کرد. ملکور در انتها با تولکاس که زنجیر آنگاینور را در دست داشت راهی والینور شدند و در انجمن، والار تصمیم گرفتند پس از سپری شدن

۶. اولین اشاره به پخش کردن قدرت ابتدایی ملکور در تاریخچه آمان به صورت مقابل آمده است: هنگامی که خبائتش گسترش یافت و شری را که با دروغ در موجودات پلیدش از خود قرار داده بود به همراه قدرتش در آنان پخش کرد و بیش از همیشه بندی خاک شد و علاقه اش به خروج از جایگاه مستحکم تاریکش رخت بست. لفظ «مورگوت» اینجا و چندین بار به صورت یک حالت جسمی برای ملکور (سواى تنها یک نام بودن) در مباحثه فینرود و آندرت نیز استفاده شده است.

۷. نگارنده: اشاره جالبی به میزان بسیار زیاد قدرت اولیه ملکور در برابر مانوه، شاه آردا، و قدرتمندترین والار.

۸. Dispersed

۹. تالکین: تمامی موجودات محدود باید نقطه ضعفی داشته باشند که در رسیدگی در برخی ماجراها نامناسب باشند، این نقاط ضعف از زمره گناهان نیست هنگامی که عامدانه نباشد و موجود تلاش خود را برای بهترین میکند، حتی اگر آن کار چیزی نباشد که باید انجام می‌شد. مانوه نتیجه تصمیمش را خدمت به ارو می‌دید.

۳ دوران بندی بودن در ماندوس برای تفکر بر اعمالش، بازگشت به شکل اولیه (در برابر شکل و جامه پلیدی که داشت) و توبه، درخواست های ملکور را عملی کنند. باقی داستان آزاد شدن ملکور و نشستنش بر پای مانوه را می توان کمابیش بدون تغییر گذاشت.

...

پدر در این بخش پیشنهادات اساسی برای تغییر داستان و روایت اصلی افسانه روایت شده در کوئنتا سیلماریلیون و تاریخچه آمان<sup>۱۰</sup> ارائه داده است. تفاوت های قابل توجه این روایت [نسبت به چیزی که در سیلماریلیون منتشر شده] به شرح روبروست<sup>۱۱</sup>: در ابتدا هیچ نشانی از وانمود کردن به ابراز پشیمانی، و داشتن تفکر نابودی والینور، ملکور (هنگامی که نمی توانست با نگاهش او را بترساند) وجود ندارد، تا هنگامی که او بعدا با مانوه در والینور روبرو شد. در داستان فعلی وی پس از جلو آمدن تولکاس و کشتی گرفتن شکست می خورد و بندی می شود<sup>۱۲</sup> و به والینور و جایگاه مانوه آورده می شود، و بعدا تفکر نابودی والینور را در سر می پروراند. در متن سیلماریلیون ملکور خواهش کمترین مردمان والار بودن، یاری گری والار، و کوشیدن در التیام زخم هایی که خود بر دنیا وارد آورده است، را پس از سپری کردن ۳ دوران اسارتش در ماندوس مطرح می کند به علاوه اشاره ای به تغییر شکل و جامه پلیدی ملکور نمی شود. همچنین در روایت آمده در کتاب سیلماریلیون، عمل مانوه در بخشیدن ملکور، علیرغم شک تولکاس و اولمو به تصمیم مانوه، به سان یک نقطه ضعف یاد نمی شود.<sup>۱۳</sup>



#### ۱۰. The Annals of Aman

۱۱. در دومین بخش کوئنتا سیلماریلیون که روایت بخشش ملکور آمده است در آخرین بازنویسی های پدر تغییراتی وجود داشته مانند اینکه به هیچ وجه پلیدی های ملکور قابل پاکسازی به صورت کامل نمی باشند و او در ابتدا سترگ ترین قدرت ها بوده است، اما باقی روایت تغییری نکرده است [چیزی که کریستوفر در سیلماریلیون آورده است] و با متن آمده در اینجا متفاوت است.

۱۲. برگرفته از عناصر و روایت قدیمی داستان اولیه «بندی شدن ملکو» که در قسمت اول کتاب قصه های گم شده [جلد اول تاریخ سرزمین میانه] آمده است. این تغییرات (ماجرای توبه در اوتومنو به جای والینور) احتمال داشت وارد فصل ۳ سیلماریلیون منتشر شده شود اما تغییرات اعمال شده در آخرین ویرایش های فصل ۶ (که ماجرای بندی شدن ملکور دوباره بررسی می شود) توسط پدر، تغییرات پیشنهادی در مقاله فعلی را وارد نکرده؛ برای اطلاعات بیشتر پاورقی ۱۳ را ببینید.

۱۳. در آخرین بازنویسی های فصل ۶ کوئنتا سیلماریلیون روایت به شکل قسمت اول یادداشت ۱۱ است و همچنین داستان اولیه توبه کردن و کمک را در والینور مطرح می کند و نه اوتومنو. با توجه به متون فعلی و اطمینان داشتن از اینکه آخرین ویرایش های فصل ۶ کوئنتا سیلماریلیون در اواخر دهه ۱۹۵۰ انجام شده است، احتمال دارد این مقاله و تغییرات اعمالی پس از این ویرایش ها نوشته شده و همخوان گرفتن تاریخ روی کاغذی که برای یادداشت استفاده شده (۱۹۵۵) با تاریخ اصلی نوشته شدن این یادداشت ها، نادرست است.

## VII

...

## «یادداشتی بر انگیزه‌ها در سیلماریلیون»

...

## ii

...

ملکور به طور دائمی خود را تجسم بخشید (به شکل مورگوت). او این عمل را از سر کنترل روئا<sup>۱۴</sup>، جسم یا حالت فیزیکی، آردا انجام داد. او سعی کرد که خود را با آن [جسم یا حالت فیزیکی آردا] یکی معرفی کند. گسترده‌تر و دهشتناک‌تر، رویه ای مشابه که سائورون با حلقه‌ها در پیش گرفته بود؛ به همین خاطر خارج از قلمرو قدسی، تمامی مواد تشکیل دهنده آردا کمابیش تکه‌ای از ملکور را در خود داشتند؛ که بر این اساس تمامی چیزهایی که مرتبط با آردا بودند یا جسم خود را از مواد تشکیل دهنده آردا می‌گرفتند، کم یا زیاد، به سمت ملکور گرایش داشتند. هیچ چیزی وجود نداشت که به طور کامل از شر قدرت ملکور در حالت جسمانی رها باشد و این تاثیر بر جسم، در نهایت بر روی روح آنان هم تاثیر می‌گذاشت.<sup>۱۵</sup>

به خاطر این تغییرات، در واقع ملکور بخش اعظمی از قدرت ابتدایی قدسی ذهن و جسمش را از دست داد (یا مبادله کرد، تغییر داد) و در ازایش حکمرانی و کنترلی بسیار عمیق و قدرتمند بر تمامی دنیای فیزیکی را به دست آورد. به همین دلیل برای مقابله با ملکور باید به نیروی فیزیکی روی آورد که نتیجه احتمالی هر رویارویی (پیروزمندانه یا به هر صورت دیگر) مستقیم با ملکور، نابودی عظیم مواد تشکیل دهنده آردا بود. این دلیل اصلی والار برای دوری جستن از نبرد مستقیم با ملکور بود. وظایف و مشکلات مانوه بسیار بیشتر از گندالف بود، قدرت (مشابه اما کمتر) سائورون در یکجا [حلقه یگانه] متمرکز شده بود، اما قدرت عظیم مورگوت به صورت پخش شده بود. تمامی سرزمین میانه، حلقه مورگوت بود؛ گرچه موقتا توجه وی فقط به شمال غرب

۱۴. روئا [Hröa]: این واژه همیشه به معنی جسم فیزیکی افراد/اجزا بوده است اما پدر در این تکه به صورت خاص روئا را به معنی عنصر یا حالت فیزیکی آردا تعریف می‌کند، در صورتی که او برای تعریف چنین چیزی در «قوانین و رسومات الدار» از واژه رون [hron] و بعدا از اورما [orma] استفاده می‌کند؛ حتی واژه استفاده شده در پاورقی «مباحثه فینرود و آندرت» ارما [erma] است.

۱۵. نگارنده: این توضیح بسیار جالبی از تالکین است، اگر مقاله «افسانه‌ی بیدار شدن کونندی - کوئی وی ینیارنا» را مطالعه کرده باشید، در آنجا عبارتی جالب وجود دارد که می‌گوید جسم الف‌ها از روئای آردا شکل گرفت (که برداشت یکسان بودن مرحله برای تشکیل جسم انسان‌ها دور از انتظار نیست) و براساس این توضیح، جسم تمامی چیزهایی که از روئای آردا شکل گرفته، آلوده به ذات مورگوت بوده که این ذات حتی بر روی روح آنان هم تاثیر می‌گذاشته.

آن [بلریند] بود. مگر در یک پیروزی بسیار سریع، نبرد والار علیه ملکور احتمالا تمامی سرزمین میانه را به آشوب و ویرانی کامل می‌کشاند و حتی ممکن بود تمامی آردا به تزلزل افتاده و به طور کامل نابود شود.<sup>۱۶</sup>

ممکن است به سادگی بگوییم وظیفه رب النوعان باستانی حکومت بر آردا و شکل دادن به آن برای زندگی بدون آسیب برای فرزندان ایلوواتار بوده است، اما دشواری وظیفه والار از آنجا نشئت می‌گیرد که آزادی آردا تنها از راه نبرد فیزیکی ممکن بود اما نتیجه چنین نبردی، ویرانی غیرقابل بازگشت آردا می‌بود. علاوه بر این شکست دادن کامل و نهایی سائورون (به عنوان قدرتی که شر را هدایت می‌کرد)<sup>۱۷</sup> تنها با نابودی حلقه یگانه ممکن بود؛ چنین رفتاری برای شکست دادن کامل و نهایی ملکور ممکن نبود چرا که برای رسیدن به این نتیجه، تجزیه تک تک عناصر تشکیل دهنده آردا نیاز بود. برای مثال قدرت سائورون در عنصر طلا نبود، بلکه قدرتش در تکه‌ای محدود و مشخص شده با شکل ثابت حلقه، ساخته شده از طلا بود، اما قدرت ملکور در عنصر طلا (سوی اینکه در چه حالتی و در کجا این طلا وجود داشته باشد) جریان داشت و با وجود اینکه او خالق عنصر طلا نبود که به طور کامل قدرتش را بر طلا اعمال کند، این عنصر خالی از تکه‌ای از ملکور نبود. (این ذات مورگوت در عناصر بود که پیش زمینه امکان وجود و اجرای جادوی پلید سائورون در این مورد خاص، حلقه یگانه ساخته شده از طلا، را در پی داشت).

کاملا محتمل است که برخی عناصر مورد توجه ویژه ملکور بوده است (اصولا، مگر در گذشته ای بسیار دور، به خاطر نقشه‌هایش). مثلا تمامی طلاهای سرزمین میانه کمابیش گرایش به سوی پلیدی یا آفرینش پلیدی دارند، اما از آن سو نقره چنین خاصیتی ندارد؛ آب تقریبا به طور کامل خالی از قدرت مورگوت به نظر می‌رسد، اما این به این معنا نیست که یک دریا، رودخانه، چشمه یا حتی تجسمات آب<sup>۱۸</sup> نمی‌توانند مسموم یا ملوث شوند، همانطور که همه چیز می‌تواند مسموم یا ملوث شود.



۱۶. **نگارنده:** با درک این بخش از توضیحات تالکین، چرایی زیر آب رفتن بلریند (جایی که میزان تمرکز قدرت ملکور بسیار زیاد بود) پس از نبرد خشم برای ما روشن خواهد شد و حتی فاجعه به زیر آب رفتن بلریند را می‌توان به عنوان آخرین عمل ملکور پیش از بندی شدن در نظر گرفت، به عنوان ضربه و انتقام آخر پیش از اینکه بندی و محدود شود.

۱۷. **نگارنده:** تالکین کلماتش را به زیبایی در این جمله استفاده کرده است، سائورون خالق شر نیست، تنها شری که در آردا وجود دارد را هدایت می‌کند، برخلاف ملکور که خود خالق شر بود و اراده اش را می‌توانست بر هر چیزی که آلوده کرده بود یا ذاتش در آن بود اعمال کند.

۱۸. **نگارنده:** اشاره به اوسه که مدتی در خدمت ملکور دست به آشوب و ویرانی می‌زد، یا هر مینوی که در آب قدرت داشت.

از نظر نگارنده با مطالعه مطالب بالا می‌توان به مفهوم مناسبی از میزان قدرت ملکور رسید، قدرتی که در ابتدا آنچنان عظیم است که مانوه را می‌ترساند و بعدها در تمام تار و پود آردا رخنه می‌کند و باعث می‌شود تمامی موجودات وابسته به عناصر آردا، گرایشی به سمت ملکور پیدا کنند که این نتیجه‌گیری با خطی از آخرین کلمات «کوئنتا سیلماریلیون» همخوانی کامل دارد:

«اما دروغ‌هایی که ملکور توانا و نفرین شده، مورگوت بائوگلیر، نیروی دهشت و کین در دل الفها و آدمیان نشانده است، بذری است که نمی‌میرد و نابود نمی‌شود؛ و پیوسته و از نو جوانه می‌زند، و ثمره پلیدش تا روز بازپسین به بار می‌نشیند.» - سیلماریلیون، حدیث سفر ائارندیل و جنگ خشم، ترجمه رضا علیزاده

همانطور که سائورون با حلقه قدرت، اراده‌اش را اعمال می‌کرد، ملکور، با سرزمین میانه اراده‌اش را بر ساکنین این دنیای مادی و در راستای نقشه‌هایش به همراه خادمین بیشماری که داشت، اعمال می‌کرد و به راستی شاه جهان و ارباب تقدیر آردا، القابی شایسته برای اوست.

پلیدی همیشه در آردا وجود خواهد داشت و با زندانی کردن ملکور یا نابودی خطر خادمانش (سائورون) نمی‌توان آردا را ترمیم کرد و آردا همیشه گزند دیده باقی خواهد ماند، تا روز بازپسین، نابودی کامل عناصر آردا و خلق دنیایی جدید با موسیقی دوم آینور.