

# تفاوت شخصیت‌های ساحر و سازنده در فانتزی

شهره حاجی ملاحسین

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی

رساله علمی علوم انسانی

سحر و جادو از گذشته تاکنونی یکی از خصوصیات اصلی ژانر فانتزی بوده است. در فانتزی اسطوره‌ای و حماسی، فرافانتزی، فانتزی و علمی تخیلی همانند فانتزی نوگرا<sup>۱</sup> و پسانوگرا<sup>۲</sup>، شخصیت اصلی همواره با موجودات ماوراء طبیعی و عملیاتی به اسم سحر و جادو، یا همانند سحر و جادو با نقاب‌های علمی سر و کار داشته است. قدر مسلم از اسطوره گرفته تا داستان پری‌وار<sup>۳</sup> و فانتزی، جادوگران به‌طور مستمر نقش‌های منفی و غیر اخلاقی را به عهده داشتند. اما قرن بیستم معرف فانتزی به سبک دیگری است. در فانتزی قرن بیستم شخصیت اصلی می‌تواند از جادو علیه جادو به عنوان ابزار استفاده کند. اما پرسش اصلی این است که آیا او هم خود یک جادوگر است؟ برای پاسخ به این پرسش باید ابتدا تفاوت میان سحر و جادو را روشن ساخت.

پدیده‌ی سحر از دیرباز تا به امروز در دسترس بشر بوده است به نحوی که از آن برای فریب دشمن یا تسخیر موجوداتی مانند جن و پری و یا سایر موجودات استفاده می‌شده است. برای روشن‌تر شدن مطلب به آیه‌ای از قرآن شریف اشاره می‌شود:

«همانا مردانی از نوع بشر که به مردانی از گروه جن پناه می‌بردند به غرور و جهل خود می‌افزودند» (سوره‌ی جن،

آیه‌ی ۵)

قرآن در این سوره به وجود موجودات عرضی مانند جن صحه می‌گذارد، اما می‌فرماید:

«برخی از ایشان مؤمن و بعضی به خداوند کافرند» (سوره ی جن، آیه ۱۰)

با وجود این، مشارکت جن و انس برای پیش‌برد اهداف جهالت و غرور معرفی شده است. علامه طباطبایی در داستان‌های شگفت‌انگیز قرآن می‌فرماید:

«قبل از پیدایش انسان در زمین دو گروه از موجودات عرضی به نام جن و انس زندگی می‌کردند که به جهت خونریزی و فساد بسیار در زمین تعداد بی‌شماری از بین رفتند و انسان جایگزین ایشان شد.»

سخنان این کتاب ما را به یاد سرزمین میانه در فانتزی‌های تالکین<sup>۶</sup> می‌اندازد که پس از جنگ‌های متوالی، آراگورن، نمونه‌ی انسانی، زمانی که ارگ‌ها و الف‌ها متواری شدند به پادشاهی زمین رسید. اما ارتباط جنیان و سحر در این است که بسیاری از ساحران با اسیر کردن جن‌ها کارهایی انجام می‌دادند که به نظر سحر می‌آمد. پیدا کردن اشیاء گم‌شده و یا آینده‌بینی نیازی به سحر و جادو یا تسخیر جن نداشت. این قدرت‌ها توانایی‌های روان انسان است که با تمرین و درایت به بلوغ می‌رسند. اما به‌طور مسلم غیب‌گویی و پیش‌گویی همواره قدرت‌های ماوراء بشر قلمداد شده‌اند.

همان‌گونه که انسان از توانایی‌های خاصی مثل کشف علوم و اختراعات بهره می‌جوید که سایر موجودات شاید از او عقب‌تر باشند، سایر موجودات عرضی هم ویژگی‌های خاص خودشان را دارند که از عهده‌ی انسان به سختی برمی‌آید. قرآن کریم از قول ایشان اشاره می‌کند که جنیان گفته‌اند:

«ما در کمین شنیدن سخنان آسمانی و اسرار وحی می‌نشستیم، اما اینک هر که از اسرار وحی الهی سخنی بخواهد شنید تیر شهاب در کمین‌گاه اوست» (سوره ی جن، آیه ۸)

این آیه دلالت به آن دارد که آن‌ها توانایی بالا رفتن از آسمان‌ها و یا شنیدن اسرار وحی الهی را داشتند که چگونگی آن ملزم خصوصیات خاصی است و در انسان‌ها نادر است.

بنابراین ساحران و یا جادوگران که از این موجودات استفاده می‌کردند، به دلیل دانش ناچیزی که از پدیده‌ها و یا گذشته و آینده‌ی روزگار کسب می‌کردند، به خود غره می‌شدند. جهل ایشان به خاطر آن بوده است که نمی‌دانستند از عالم غیب تنها کسانی که از اسماء اعظم خداوند مطلع هستند و از طریق وحی الهی به علم لدنی دست یافته‌اند باخبر بوده‌اند، مانند پیامبران و خاصان خداوند. آن‌چه روان انسان در حالت خلصه و یا موج آلفا از آینده نشان می‌دهد، تنها قسمتی از آینده است نه تمام آن. از طرفی دیگر، آینده نیز طبق مشیت الهی متغیر است. بنابراین موجودات عرضی هم از تغییر آن بی‌خبرند. وقتی مردم از پیامبران روزگار خود می‌پرسیدند که قیامت یا پایان دنیا کی واقع می‌شود، در پاسخ به آن‌ها می‌گفتند تنها خداوند آن را می‌داند.

از طرفی دیگر، عده‌ای از مردم نادان با یادگیری سحر از هاروت و ماروت به این وسیله به گونه‌ای از دانش بسنده کردند و آن را بسط دادند. تفاوت سحر و واقعیت در این است که واقعیت قابل دیدن و لمس کردن با حواس پنج‌گانه است و آن‌چه واقع می‌شود صحت دارد. اما سحر تنها قابل دیدن است و بیشتر به وهم و خیال و خواب می‌ماند. سحر واقعیت ندارد، سحر همانند گونه‌ای از شعبده است که با ترفندهای خاص مخاطب را می‌فریبد.

در کتاب‌های آسمانی داستان حضرت موسی(ع) و ساحران فرعون بارها تکرار شده است. در قرآن نیز در سوره‌های هفت، ده، بیست و هشت، بیست و شش و سی و هشت با ذکر کلمه‌های سحر و ساحر، ماجرای حضرت موسی(ع) تذکر داده شده است. تکرار این ماجرا آن هم با نثرهای متفاوت خود از اسرار قرآن است. اما خداوند به رسولش یادآوری می‌کند آن‌چه ساحران فرعون با طناب‌ها و رسن‌های‌شان ایجاد می‌کنند، تنها فریب است، اما آن‌چه تو به امر ما با عصای خود می‌افکنی اژدهایی مهیب است که یک‌جا بساط سحر آن‌ها را می‌بلعد. خداوند به موسی نه معجزه با توانایی مافوق بشر هدیه می‌کند که همگی واقعی هستند، حتی امروز هم بشر به آن حد از علم نرسیده که به چگونگی و ماهیت معجزه پی ببرد چه برسد به انجام آن.

جادو در ارتباط با سحر مرحله‌ی قوی‌تر و مؤثرتری است. اگر سحر را به فیلم تشبیه کنیم، جادو را باید به کابوسی تشبیه کرد که تأثیر وخیم‌تر یا فجیع‌تری بر انسان می‌گذارد. جادوگر علم بیشتری در این زمینه کسب می‌کند تا در امور حیات مداخله کند. جادوگر گاهی علیه طبیعت و سرنوشت انسان اقدام می‌کند.

سحر ابزاری برای فریب و چشم‌پندگی است، اما جادو تأثیر عناصر گوناگون و نیروهای منفی است که با هم در جهت تخریب عمل می‌کنند. در تمامی داستان‌های پری‌وار، جادوگران سیاه‌پوش، پلید و دشمنان واقعی قهرمانان و یا کودکان هستند. علت این که آن‌ها همیشه با آینه کار می‌کنند و یا در قصه‌ها با دست‌های خود بر گرد یک دیگ بزرگ و یا کره‌ای شبیه زمین می‌گردند، این است که انسان می‌تواند از دو طرف چشم و سرانگشتان، انرژی‌های مثبت و منفی خود را به اشیاء، جانوران، گل‌ها، سنگ‌ها و یا حتی بیماران منتقل کند. علت این که جادوگران همیشه با کلمات عجیب با آینه صحبت می‌کنند یا هرز می‌گویند، این است که آینه منعکس‌کننده‌ی تمام انرژی است و کلمات، اعداد، حروف ابجد هر کدام حاوی انرژی و نوری هستند که در انسان‌ها یا حتی اشیاء بی‌جان تأثیر می‌گذارند. البته تأثیر آن‌ها به سرعت قابل رؤیت نیست ولی

به هر جهت علم هم از این راز پرده برمی‌دارد.

اگر انسان بر کاسه‌ای از آب کلمات زیبا و کاملاً مثبت بگوید آن آب دوام و پایداری بیشتری خواهد داشت. قرن بیستم خود ناظر احیاء انرژی از فرد سالم به فرد بیمار است که احیاءکننده را هیبلر<sup>۵</sup> یا شفادهنده می‌نامند. آیا شفادهنده نمی‌تواند گونه‌ای از قهرمانان فانتزی باشد؟! گاهی از اجتماع نیروهای منفی مانند چشم‌زخم، فردی بیمار می‌شود. در کشور چین از گذشته تاکنون برای دفع چشم‌زخم از آینه در منازل استفاده می‌کردند. در کشور ایران از دانه‌های اسپند (یا رنگ آبی) استفاده می‌شد. دود ناشی از اسپند محیط را ضد عفونی می‌کرد. هم‌چنین اشعه‌های ناشی از امواج منفی در محیط را پراکنده می‌ساخت. آن‌چه در جادو نمایان‌تر است، گاهی تغییر حالت و نه تبدیل است. وقتی فردی بیمار می‌شود، از توانایی به ضعف تغییر حالت می‌یابد. اما وقتی با جادو قورباغه‌ای به یک شاهزاده تبدیل می‌شود، گونه‌ای به گونه‌ای مبدل می‌گردد. تبدیل در فانتزی همان تغییر حالت اغراق‌شده‌ی جادوگری است در دنیای واقعی. تبدیل تنها به خواست خداوند صورت می‌گیرد و تداومی پایدار دارد. تبدیل مُردگان به زندگان، عصا به اژدها، مجسمه‌ی چوبی به پرنده‌ی واقعی و سایر شگفتی‌ها از کتاب‌های اسطوره‌ای و داستان‌های آسمانی آغاز و به فانتزی‌ها و داستان‌های پری‌وار راه می‌یابند و شخصیت‌هایی مانند ساحر و سازنده<sup>۶</sup> پدید می‌آورند که در دوگانه‌ی خیر و شر به تقابل و تأثیر در یکدیگر می‌پردازند.

جادوگر سیاه یا جادوگری سیاه دارای درجات معینی در فانتزی هستند که جادوگری را همانند یک علم در دستگاه‌های بشری به جهت منافع مادی و شخصی و یا قدرت‌طلبی می‌آموزند. اما سازنده یا جادوگر سفید نیروی خود را از علم یا تحصیلات آکادمیک در جایی مانند مدرسه‌ی هری پاتر<sup>۷</sup> نمی‌آموزد. بلکه به صورت خدادادی و مادرزادی دارای پتانسیل و قابلیت‌های ویژه‌ای است که از بدو کودکی می‌تواند با نیروی شر مقابله کند. در داستان‌های پری‌وار، معصومیت، پاک‌ی، بشردوستی، ترحم به موجودات و خلوص قهرمان او را لایق برخورداری از سیستم‌های ماورایی و مافوق بشری می‌کند. در این داستان‌ها طبیعت نیز به یاری او می‌شتابد. در فانتزی، شخصیت سازنده، خود مدافع همه‌ی موجودات بی‌دفاع است حتی هری پاتر که گونه‌ی ترکیبی فانتزی و داستان پری‌وار است، به صورت مادرزاد جادو می‌داند و در طول داستان با اهریمن به نزاع برمی‌خیزد و جادوی هری پاتر همان نیروی ذاتی او است. این نیرو با جادویی که دوستانش در مدرسه یاد می‌گیرند، متفاوت و از گونه‌ای دیگر است.

قدرت هری نه با تجربه و نه با دانش جادو قابل دسترسی است. در گونه‌ی فرافانتزی قدرت‌های ماوراءالطبیعه و جادویی هستند که روند داستان را شامل می‌شوند. به‌طور کلی این داستان‌ها درباره‌ی جادو و تأثیر آن روی انسان است. این پدیده در فانتزی برای انسان اسرارآمیز است، اما به گفته‌ی جان تیمرن<sup>۸</sup> در کتاب «دیگر دنیا»<sup>۹</sup> با یک سری مراسم، آیین و آداب مشخص می‌تواند در اختیار انسان قرار گیرد. او مدعی است که جادوگری فانتزی دارای مراتب طبقاتی است. به گفته‌ی او معمولی‌ترین و پایین‌ترین سطح جادوگری به ساحره<sup>۱۰</sup> اختصاص دارد که قدرت این زن تنها به یک سری دعا و هرز مخصوص و ترکیباتی مثل جوشانده‌ها محدود می‌شود که در گیاهان، گل‌ها و درخت‌های خاصی وجود دارند. اقتدار ساحره‌ی زن نیز تنها در قلمرو روستاها و مناطق کوچک به چشم می‌خورد. دعا و جوشانده او می‌تواند درمان‌کننده یا مخرب باشد. نامادری سفیدپرفی و یا جادوگر در زیبایی خفته، از این قبیل ساحره هستند. حسد، قدرت‌طلبی و کسب زیبایی عوامل اصلی هستند که این ساحره‌ها تبدیل به موجودات زشت و شنیع می‌شوند و هر چه برای کسب جوانی و زیبایی از سحر بیشتر استفاده می‌کنند، سیاه‌تر و منفورتر می‌گردند. دومین مقام این نردبان ساحر<sup>۱۱</sup> مرد است. اگر ساحره‌ی زن می‌توانست با سحر خود گره در کارها ایجاد کند و مانع پیشرفت و ترقی قهرمانان باشد، دیگر قدرت باز کردن آن گره را نداشت. اما ساحر مرد که از تجربه و علم بیشتری برخوردار است، می‌تواند تمامی این گره‌های بسته را باز کند. در سه‌گانه‌ی «ارباب حلقه‌ها»<sup>۱۲</sup> اثر تالکین، تام بامادیل<sup>۱۳</sup> به عنوان یک ساحر قدرتمند عمل می‌کند. وقتی مری و پیپین به علت خامی و بی‌تجربگی توسط ریشه‌های درخت بید پیر گرفتار شده‌اند، با ریشه‌ها گره می‌خورند و به زمین کشیده می‌شوند و یا وقتی با نیروی مرگ‌آفرین گورپشته‌ها به عمق تاریکی زمین می‌روند، تام با هرز مخصوص خود آن‌ها را نجات می‌دهد و بیرون می‌کشد. در عالم فانتزی جادوگر<sup>۱۴</sup> مقام برتری نسبت به ساحر مرد دارد. جادوگر قادر است جادوی گسترده‌تری نسبت به ساحر ایجاد کند.

در داستان پری‌وار یا فانتزی، جادوگران قدرت جابه‌جایی اشیاء، نامرئی شدن، بودن هم‌زمان در چند مکان یا شبیه‌سازی خود و دیگران و تبدیل موجودات از گونه‌ای به گونه‌ی دیگر را دارند. کلاغ کوچک قصه‌های سندباد، دختر زیبایی است که توسط جادو به کلاغ سخن‌گو تبدیل شده است. در داستان سیندرلا، موش‌ها با قدرت جادوی یک پری به انسان، و کدو به یک کالسکه تبدیل می‌شوند. قابل ذکر است که پری‌ها موجودات عرضی هستند که نباید با فرشتگان ملکوتی اشتباه گرفته شوند. جنس پری‌ها هر چه باشد با گونه‌ی فرشتگان که از نور آفریده شده‌اند و توانایی صعود و نزول در آسمان و زمین را دارند، متفاوت است. پری مانند جن صاحب زندگی مادی و اختیار است، اما فرشته فرمانبردار عالم ملکوت است. هر چند در عالم غیر فانتزی یعنی عالم واقعی هیچ جادوگری توانایی چنین تبدیلی را ندارد. همان‌گونه که ذکر شد، مسخ شدن انسان به حیوان یا برعکس، تنها در حیطه‌ی قدرت پروردگار است. آن‌چه هم در کتاب‌های آسمانی بیان گردیده به خواست و قدرت



او در اختیار مرسلین و پیامبران قرار گرفته است.

در دنیای فانتزی آنچه به مقابله‌ی نیروی شر می‌ایستد، مقام و نیرویی بالاتر از جادوگر است که جان تیمرمن آن را سازنده می‌نامد. گندلف در داستان‌های تالکین بیشتر یک سازنده است تا یک جادوگر. او می‌تواند نورهای گلوله‌مانندی را از قعر تاریکی بیرون بکشد. او می‌تواند از این نیرو در جهت خیر یا شر استفاده کند و در این راه انتخابی آزادانه دارد. او را در ابتدا جادوگر خاکستری می‌نامند که صدراعظمش سارومان سفید است. در سرزمین میانه، سایرین عظیم‌ترین نیروی جادو را در اختیار دارد که به او میج<sup>۵</sup> می‌گویند. این واژه به معنای دانشمند مجوس یا دانشمند جادوگر است که ریشه در ادبیات فارسی دارد. اصل کلمه همان مغ است.

فرانتس کومن<sup>۱۶</sup> در کتاب «اسرار آیین میترا»<sup>۱۷</sup> مدعی است که در روزگار اردشیر هخامنشی بسیاری از موبدان گماشته شاهی، مغ نامیده می‌شوند. مغ‌ها جایگاهی برتر از روحانیون محلی داشتند و از امتیازهایی برخوردار بودند که می‌توانستند قدرت و نفوذ روحانیون و مغ‌های محلی را محدود کنند. پس از

آیین میتراپی، در آیین اهورامزداپی نیز یک مغ از مقام و مرتبه‌ی عرفانی و روحانی برخوردار بود و در این باب سیر و سلوک می‌کرد. از آن‌جا که فانتزی از دروازه‌های داستان‌های پری‌وار می‌گذرد و داستان‌های پری‌وار و اسطوره‌ها از سرچشمه‌های مشرق‌زمین سیراب می‌گردند، میج و مجوس هم از دریای شرق به ساحل فانتزی می‌رسد.

حتی کلمه میک<sup>۱۸</sup> که به معنی سازنده است، هم بی‌شباهت به کلمات فارسی می‌کرد یا می‌کند با لهجه‌های افغانی و تاجیک نیستند که به معنای انجام دادن و ساختن می‌باشند. پس از داستان‌های تالکین، چهره‌ی میک<sup>۱۹</sup> یا سازنده به گونه‌ی جدی‌تری به عنوان شخصیت اصلی وارد عالم فانتزی می‌شود که تنها در جهت پیشبرد اهداف خیر به‌پا می‌خیزد. وقتی در کتاب اول، یاران حلقه، هشت قهرمان هنگام عبور از کوه جادو شده‌ی کاراده‌راس با برف و کولاک غیر طبیعی‌اش از گندلف استمداد می‌خواهند، او آتشی می‌سازد که بی‌شباهت به معجزه نیست. بر این اساس گندلف در فانتزی به عالم برتر متصل است و وجودی ماورایی دارد.

در داستان سیلماریلیون او به عنوان یک ایستاری در زبان تالکین یا فرشته به زمین می‌آید که قدرت سایرون را خنثی کند. نیروی گندلف مانند هری پاتر ذاتی و درونی است که با جادو و پیشه‌ی جادوگران متفاوت است. وقتی گندلف به زمین می‌رسد، کلبدی انسانی و اختیار آزادی مانند انسان‌ها کسب می‌کند. او هم می‌تواند در معرض آزمون‌های سخت و دشوار قرار بگیرد و یکی از دو قطب مثبت یا منفی را انتخاب کند، اما با از بین بردن بالراگ که قسمتی از تاریکی‌های زمینی خود اوست، گندلف به جادوگر سفیدی برتر از استادش تبدیل می‌شود و یک سازنده در مقابل میج می‌شود. سایرون در سرزمین میانه اقتدار وسیعی دارد، چرا که با هفت سنگ اورتنگ به دانش عمیقی از کل زمین و اسرار و اماکن آن پی برده است و با قدرت و قوانین سرکوب‌کننده خود می‌تواند بر تمامی نیروی جادویی چیره شود. شخصیت سازنده تالکین با درایت فانتزی‌وار سایرون را فریب می‌دهد و به میدان مبارزه می‌کشاند. در حالی که فرادو و هابیت‌ها را از راه مخفی به دره‌ی نابودی می‌فرستند و حلقه‌ی قدرت سایرون را که نماد سلطنت اوست، به اعماق نیستی می‌کشند. از طرفی دیگر طبق گفته‌ی جان تیمرمن، سی. اس. لوییس معتقد است که تنها یک انسان فنا شده به جادو پناه می‌برد و تنها به جهت

نادرست از جادو سوءاستفاده می‌کند. به عبارتی دیگر، جادو در دست‌های بشر تنها برای اهداف پلید استفاده شده است. بنابراین، این فرضیه بیشتر مخرب است تا سازنده. اسلان در نارنیا اثر لوییس، گونه‌ی دیگری از یک سازنده است که جادوگر از آن متنفر است. حلقه‌ی جادویی تالکین تنها می‌تواند توسط موجودی متکامل حمل شود، اما در دست یک موجود پلید به سرانجام شومی برسد.

به عقیده‌ی لوییس، نیروی مثبت یا خیر یک شخصیت سازنده به‌طور قطعی نیاز به مداخله‌ی سحر و جادو ندارد. در حالی که جادوگری ساخته قدرت‌های ماوراء بشر است که برای ارضای خودخواهی‌ها به کار می‌رود. تفاوت میج و سازنده در این است که میج قدرت جادویی را برای کسب قدرت مطلق، ثروت، اقتدار و خودمحوری بی‌قید و شرط می‌خواهد، اما سازنده، نیروی ذاتی و مثبت خود را در جهت رفاه، آسایش و خیرخواهی دیگران به کار می‌گیرد.

گندلف، ملکه‌ی پریان و فرادو بگینز هر یک می‌توانند با کسب قدرت حلقه، جایگاه سایرون را بگیرند و بر زمین حکومت کنند. اما ایشان همگی از این امتحان سربلند می‌شوند. وقتی قدرت به ابزار حکمرانی تبدیل می‌شود، تعادل و آرامش دنیای فانتزی به هم می‌ریزد و جامعه از نظم و ثبات به توده‌ی بی‌شکل و وضعیتی که در آن تصادف حکمفرماست می‌رسد. جنجال و در هم‌ریختگی به علت تجمع قدرت در یک بخش می‌باشد. قهرمان گونه‌ی فانتزی با تقسیم قدرت، گنج، ثروت، شانس و هر گونه مزایا با دیگر اعضای گونه‌ی خود است که قهرمان یا سازنده می‌ماند.

#### پی‌نوشت:

- 1- Modern Fantasy
  - 2- Post Modern Fantasy
  - 3- Fairytale
  - 4 - Tolkien
  - 5- Healer
  - 6- Maker
  - 7- Harry Potter
  - 8- Timmerman, John H. Other Worlds: The Fantasy Genre. Ohio: Bowling Green University Popular Press, 1990.
  - 9- The other world
  - 10- Witch
  - 11- Conjuror
  - 12- Tolkien. J.R.R. Lord of the Rings: London: Allen and Unwin, 1955.
  - 13- Tom Bombadil
  - 14- Wizard
  - 15- Mage
  - 16- Komen
  - 17- Cumont, Franz. The Mysteries of Mithra. Trans. Thumas J. MC Cormacle. NewYork Dover Publications, 1963.
  - 18- Maker
- \* Morrow, Jeffrey L., J.R.R. Tolkien and C.S.Lewis in Light of Hans urs von Balthasar. Essays on Values in Literature Journals, Vo1.56, 2004.



شورشیگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی  
پرتال جامع علوم انسانی