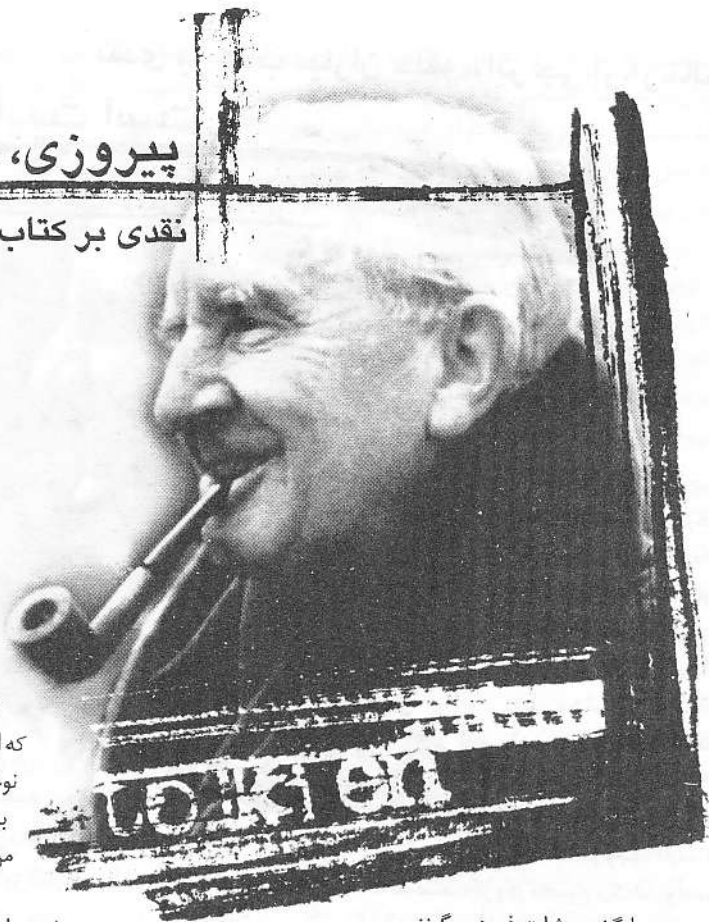


پیروزی، سرانجام پویش‌گری

نقدی بر کتاب «بازگشت شاه» اثر جی. آر. آرتالکین



او شکاف وجود دارد. زندگی، چنان که خود من آن را تجربه می‌کنم، در وهله نخست توالی پیوسته‌ای است از تصمیم میان شق‌های مختلف که برای مقاصد کوتاه‌مدت و بلندمدت اخذ می‌شود؛ کنش‌هایی که من در پیش می‌گیرم، به عبارتی برای من کم‌اهمیت‌تر است از تعارض میان انگیزه‌ها، وسوسه‌ها، تردیدهایی که این کنش‌ها در آن‌ها ریشه دارند. به علاوه تجربه‌ی درونی من از زمان، نوعی حرکت دوری بیرون از من نیست، بلکه نوعی تاریخ برگشت‌ناپذیر از لحظه‌های منحصر به فرد است که با تصمیم خود من ساخته می‌شود.

برای نشان دادن عینی این تجربه، انگاره‌ی طبیعی این است که سفری را با هدفی خاص در نظر بیاوریم، سفری که حوادث و موانع خطیر بر سر راه آن وجود دارد، حوادث و موانعی که مواجه شدن با آن‌ها گاه فقط دشوار و گاه به راستی خطرآفرین است. اما وقتی هم‌وعانم را می‌بینم، چنین انگاره‌ای کاذب به نظر می‌رسد. برای مثال شاهد هستیم فقط کسانی که ثروتمنداند و یا کسانی که به تعطیلات می‌روند، دست به سفر می‌زنند. بیشتر آدم‌ها بیشتر اوقات مجبورند در یک جا مشغول کار باشند.

مشاهده نمی‌کنم که تصمیمی اتخاذ کنند، فقط کنش است که از آن‌ها سر می‌زند، و اگر من کسی را خوب بشناسم، معمولاً می‌توانم درست حدس بزنم که در شرایط معین چه عملی از او سر خواهد زد. نیز غالباً شاهد هستیم که آدم‌ها غالباً با هم در تعارض و جنگ و دشمنی‌اند، ولی به ندرت و شاید هم هیچ وقت مرز مشخصی در میان نیست که یک طرف آن خیر و طرف دیگر آن شر باشد، هر چند مشاهده می‌کنم که معمولاً هر دو طرف مخاصمه، طرف دیگر را چنین توصیف می‌کنند. در این صورت اگر بخواهم چیزی را که می‌بینم چنان توصیف کنم که انگار یک دوربین عکاسی فاقد عواطف بشری هستم، نه یک داستان پویش‌گرانه، بلکه نوعی گزارش «ناتورالیستی» خلق می‌کند. اما البته این افراط و تفریط هر دو زندگی را تحریف می‌کند. هستند پویش‌گری‌های قرون وسطایی که شباهت به این خردگری اریش اوثریاخ^۳ در کتابش با نام «محاکات»^۴ اند: «جهان شهسواران، نوعی جهان ماجرا است. [این جهان] در عمل نه تنها دارای مجموعه‌ای از ماجراهای لاینقطع است؛ بلکه به بیان دقیق‌تر در آن چیزی یافت نمی‌شود مگر ملزومات ماجرا... جز شاهکارهای سلاح‌ورزی و عشق‌ورزی چیزی در این جهان آراسته به وقوع نمی‌پیوندد - و باز حتا از صحنه غایب باشند؛ بلکه به طور دائمی و پیوسته با

در «بازگشت شاه» فرودو بگینز

پویش‌گری خود را به انجام می‌رساند، حکمرانی سائورون برای همیشه به پایان می‌رسد، دوران سوم خاتمه می‌یابد و تریلوزی جی. آر. آرتالکین با نام «فرمانروای حلقه‌ها» کامل می‌شود. به ندرت به یاد دارم چنین بحث و منازعات سختی درباره‌ی یک کتاب بین من و دیگران در گرفته باشد. انگار هیچ‌کس نظر معتدلی ندارد: یا مثل خود من این کتاب را شاهکاری در ژانر خود می‌یابند، یا نمی‌توانند آن را برتابند، و در میان کسانی که نسبت به این کتاب نظر خصمانه دارند کسانی هم یافت می‌شوند که باید اعتراف کنم برای قضاوت ادبی‌شان ارزش بسیار قایلیم. معدودی از اینان احتمالاً کتاب را در همان سی‌چهار صفحه نخست فصل اول جلد ۱ کنار گذاشته‌اند، صفحاتی که در آن زندگی روزمره‌ی هابیت‌ها توصیف شده است؛ از نظر آنان این نوعی کمدی پیش پا افتاده است، اما کمدی پیش پا افتاده چیزی نیست که در تخصص آقای تالکین باشد. هر چند در غالب موارد مخالفت‌ها بسیار عمیق‌تر است. فقط می‌توانم تصور کنم که برخی از مردم با [ژانر] پویش‌گری قهرمانانه، و دنیا‌های تخیلی از نظر اخلاقی مخالفاند؛ آنان احساس می‌کنند که چنین چیزی نمی‌تواند جز نوعی مطالعه «گریزگرایانه» باشد. از این رو، این که آقای تالکین، استاد فقه‌اللغه زبان انگلیسی دانشگاه آکسفورد باید رنج‌های باورنکردنی بر خود هموار کند تا اثر خود را در ژانری بیافریند که از نظر آنان به شکل از پیش تعریف شده بی‌ارزش است، بسیار بهت‌آور و تکان‌دهنده می‌نماید.

نشان دادن تصویری کامل از واقعیت به این دلیل دشوار است که میان امری که از نظر درونی واقعی است، یعنی تجربه انسان از وجود خویش، و امری که از نظر بیرونی واقعی است، یعنی تجربه‌ی او از زندگی دیگران و جهان پیرامون

شخص شهسوار بی نقص در پیوندند، و بخشی از تعریف و حدود او هستند، از این رو شهسوار نمی‌تواند لحظه‌ای بدون ماجراهای سلاح‌ورزی یا لحظه‌ای گیرودار عاشقانه بماند... فتوحات او شاهکارهای سلاح‌ورزی اند، نه «جنگ»، چون این شاهکارها به صورت تصادفی و بی‌نقشه تحقق می‌یابد و در هیچ الگوی جانبدار سیاسی نمی‌گنجد.»

هستند داستان‌های پرهیجان پلیسی که در آن‌ها احساس یگانگی قهرمان و ضدقهرمان یا سیاست‌های معاصر به طرز اسف‌انگیز مشهود است. از سوی دیگر رمان‌هایی ناتوازیستی هم وجود دارند که شخصیت‌های این رمان‌ها فقط عروسک‌های خیمه‌شب‌بازی تقدیر هستند، یا بهتر است بگوییم عروسک‌های خیمه‌شب‌بازی مؤلف، مؤلفی که از یک زاویه آزاد اسرارآمیز شاهد به کار افتادن این تقدیر است.

اگر آقای تالکین بیش‌تر از نویسندگان پیش از خود در این ژانر، در استفاده از ویژگی‌های سفر قهرمانانه، شیء شگفت، تعارض میان خیر و شر موفق بوده، که به اعتقاد من چنین است، و در عین حال حس واقعیت‌طلبی تاریخی و اجتماعی ما را نیز خرسند نگاه داشته، باید بتوان نشان داد که او چگونه به این موفقیت دست یافته. برای شروع تا آن‌جا که می‌دانم هیچ نویسنده‌ای پیش از او یک دنیای تخیلی و یک تاریخ تصنعی را این چنین با جزئیات نیافریده. هنگامی که خواننده، تریلوژی و از جمله ضمایم آن را به پایان می‌رساند، همان قدر درباره سرزمین میانه تالکین، چشم‌انداز آن، جانوران و گیاهانش، مردمش، السنه آن مردم، تاریخ آنان، رسومات فرهنگی‌شان چیز می‌داند که در بیرون از حوزه خاص زندگی خود با جهان واقعی آشناس.

جهان آقای تالکین ممکن است شباهتی به دنیای ماندداشته باشد: از جمله در جهان او موجوداتی به نام الف حضور دارند، موجوداتی که با خیر و شر آشنا هستند، اما سقوط نکرده‌اند، و هر چند از نظر جسمانی تباهی ناپذیر نیستند، به مرگ طبیعی نمی‌میرند، این دنیا را سائورون نامی تهدید می‌کند که مظهر شر مطلق است، و موجوداتی همچون شلوب، عنکیوت اهریمنی، یا اورک‌هایی که چنان به فساد کشانده شده‌اند که امیدی به رستگاری آنان نیست. اما این دنیا، دنیایی است با نظم و قاعده معقول و نه دلخواهی؛ و میل خواننده به پذیرفتنی بودن امور هیچ‌گاه نقض نمی‌شود.

حتا حلقه یگانه، حرابه مادی و نفسانی تمام عباری که بایست هر که را که خواستار استفاده از آن است به تباهی بکشاند، نوعی پیش‌گزاره پذیرفتنی تمام و کمال است که در نتیجه، اقتضای مصلحت‌آمیز نبود کردن آن انگیزه‌ای می‌شود تا پویش‌گری فرودو به طور منطقی از پی قرار گیرد.

نشان دادن تعارض میان خیر و شر به مثابه جنگی که جانب خیر مآلاً در آن به پیروزی می‌رسد، کاری ظریف است. تجربه تاریخی به ما می‌گوید که قدرت مادی، و تا اندازه زیادی قدرت روحی - روانی از لحاظ اخلاقی بی‌طرف، و به طرز مؤثر واقعی است:

در جنگ طرف قوی‌تر پیروز است، می‌خواهد عادلانه باشد، یا ناعادلانه، در عین حال بیش‌تر ما اعتقاد داریم که جوهر خیر عشق و آزادی است، چندان که خیر نمی‌تواند خود را بی جبر و زور تحمیل کند، مگر آن که از خیر بودن دست بشوید.

برای مثال، پذیرفتن نبردهایی که در مکاشفات و بهشت گمشده به وقوع می‌پیوندد، به دلیل تلفیق دو تلقی ناسازگار از الوهیت، خدای عشق که آفریننده موجودات آزاد است، موجوداتی که می‌توانند از عشق او روی برتابند، و خدای قدرت مطلق که هیچ کس را یاری ایستادن در مقابل او نیست، دشوار است. آقای تالکین نویسنده‌ای به عظمت میلتون نیست، اما در جایی که میلتون ناکام

مانده، او از عهده کار برآمده و همان طور که خوانندگان مجلدات قبل به یاد می‌آورند، اوضاع و احوال جنگ حلقه به قرار زیر است: تقدیر یا مشیت حلقه را در دست کسانی قرار داده است که نمایندگان خیر هستند، یعنی الرون، گندالف، آراگورن. اینان با استفاده از حلقه می‌توانند سائورون، یعنی مظهر شر، را نابود کنند، اما به این بها که جانشین او شوند، اگر سائورون حلقه را باز پس گیرد، پیروزی او آبی و کامل خواهد بود، اما حتا بدون این نیز قدرت او عظیم‌تر از آن است که دشمنانش توان مصاف دادن با او را داشته باشند، پس اگر فرودو در نابود کردن حلقه موفق نشود، سائورون پیروز میدان خواهد بود.

یعنی موازنه قوا از هر حیث به نفع شر است، جز نیروی تخیل، که او را در مقام نازل تری قرار می‌دهد. خیر می‌تواند با نیروی خیال، احتمال تبدیل شدن خود را به شر مد نظر قرار دهد. و از این رو است امتناع گندالف و آراگوان از به کار بردن حلقه. اما شر نمی‌تواند هیچ انگیزه‌ای را مگر شهوت برای استیلا در خیال مجسم کند و هراسان است، چنان که وقتی پی می‌برد که دشمنانش حلقه را به دست آورده‌اند، تصور این که اینان برای نابودی حلقه بکوشند، به مغزش خطور نمی‌کند، و چشمش متوجه گوندور می‌شود و از موردور و کوه هلاکت غافل می‌ماند.

به علاوه قدرت پرستی او، چنان که باید، با خشم و نوعی شهوت برای قضاوت تکمیل می‌شود: وقتی سائورون پی می‌برد که سارومان قصد داشته است که حلقه را به نفع خود بنزدد، خشم، هوش و حواس او را به خود مشغول می‌کند و به مدت دو روز سرنوشت‌ساز نسبت به گزارش جاسوسان پلکان کیریت آنگول بی‌اعتنا باقی می‌ماند، و وقتی پی‌بین از سر بلاهت در پلان تیر اورتاتک می‌نگرد، سائورون می‌تواند از طریق او همه چیز را درباره مأموریت بداند. اما میل او برای به اسارت در آوردن پی‌بین و بیرون کشیدن حقیقت از او با استفاده از شکنجه، باعث می‌شود که این فرصت گران‌بهارا از دست بدهد.

حماسه‌ای با عباد و اندازه «فرمانروای حلقه‌ها» قدرت نویسندگی بسیار فوق‌العاده‌ای را طلب می‌کند و هر چه داستان پیش‌تر می‌رود، این قدرت فزونی می‌گیرد - نبردها بایستی چشمگیرتر، موقعیت‌ها بحرانی‌تر، ماجراها مهیج‌تر باشند. اما فقط می‌توانم بگویم که آقای تالکین توانایی خود را از هر لحاظ به اثبات رسانده است. خوانندگان می‌توانند از طریق ضمایم نگاه اجمالی و سوسه‌انگیزی به دوران نخست و دوم داشته باشند. چنان که برمی‌آید افسانه‌های این روزگار از هم‌اکنون تألیف شده است^۵ و من امیدوارم ناشران پس از انتشار نسخه جلد شومیز «فرمانروای حلقه‌ها» گروه کثیر و رو به تزاید هواخواهان او را زیاد چشم‌انتظار نگذارند. ♦

۱- پویش‌گری را در برابر Quest به کار برده‌ام که عبارت است از جستجو و سفر قهرمانانه در پی مُراد و مطلب. از این نظر شاید بتوان مثلاً برخی از داستان‌های شاهنامه را نیز نمونه‌ای از ژانر پویش‌گری دانست.

۲.

۲- Malory

۳- Erich Auerbach

۴- Mimesis

۵- ظاهر منظور اودن سیلماریلیون است که ۳۱ سال پس از این مقاله (که تاریخ تألیف آن ۱۹۵۶ است) و ۴ سال پس از مرگ تالکین به همت پسر او کریستوفر تالکین منتشر شد. م.