

# معمارِ سرزمینِ میانه

○ شهناز صاعلی

آموخته‌اند و دو دست ندارند از روی تصادف و دستپاچگی با آن‌ها روبه‌رو شوند، آنان مردمانی کوچک‌اند؛ کوچک‌تر از دورف‌ها (دورف‌ها به موجوداتی خیالی اطلاق می‌شود که در حفره‌ها و غارهای کوهستانی و سطوح زیرین معادن زندگی می‌کنند. قامت آنان حدوداً نیم متر است، گاه ظاهری زیبا دارند، اما معمولاً به شکل پیرمردانی دنیا دیده، با ریش بلند تجسم می‌شوند که در مواردی گوژپشت هستند)، باریک‌تر و لاغرتر از آن‌ها، در حالی که به راستی چندان کوتاه‌تر از آنان نیستند. بلندی قامت‌شان متفاوت است و ممکن است از ۶۰ تا ۱۲۰ سانتی‌متر باشد. اما هابیت‌های شایر که این داستان به آن‌ها می‌پردازد، در روزگاران صلح و رفاه،

تالکین این کتاب را برای نوجوانان نوشت، اما نوجوانان این کتاب را از آن خویش کردند. (دایرةالمعارف بریتانیکا)

تالکین: این اثر نه فقط ثمره الهام و تخیل، بلکه خون و عرق و اشک است.

و خوش کاشت، اقامتگاه مطلوب‌شان است. از ماشین‌های پیچیده‌تر از دم آهنگری و آسیاب آبی و ماشین پارچه‌بافی دستی سر در نمی‌آورند و آن‌ها را دوست ندارند، اما ابزار را ماهرانه به کار می‌گیرند. از همان ابتدا، هنر ناپدید شدن سریع و بی‌سر و صدا را هنگام مواجهه با آدم بزرگ‌ها

- عنوان کتاب: یاران حلقه
- نویسنده: جی. آر. آر. تالکین
- مترجم: رضا علیزاده
- ناشر: روزنه
- شمارگان: ۳۰۰۰ نسخه
- نوبت چاپ: اول - ۱۳۸۱
- تعداد صفحات: ۸۰۰ صفحه
- بهای: ۳۲۰۰ تومان

## درباره هابیت‌ها

«این کتاب به طور عمده، درباره هابیت‌هاست. هابیت‌ها مردمانی آرام و بی‌دردسر، اما بسیار باستانی‌اند. آنان عاشق صلح و آرامش و زمین‌های زراعتی خوب هستند. مناطق روستایی منظم با زمین‌های مزروعی

مردمانی زنده دل بودند. از دیرباز به شیوه خود به زبان آدم سخن می‌گفتند و از همان چیزهایی خوششان یا بدشان می‌آمد که آدمی را از آن چیزها خوش یا بد می‌آید. آن‌ها سال‌های سال با آرامش در سرزمین میانه زیسته‌اند.» (ص ۲۸ و ۲۹)

داستان یاران حلقه، مربوط به «سرزمین شایر» در روزگار «بیل بو» است. صبح یک روز که بیل بو به اتفاق «گندالف» ساحر و سیزده تن «دورف»، برای یافتن گنجینه پادشاهان دورف، به اعماق کوهستان رفته بودند، مورد حمله «اورک‌ها»، دشمنان قدیمی خود قرار گرفتند. «بیل بو» مدتی در غارهای تاریک و عمیق اورک‌ها در زیر کوهستان گم شد و در تاریکی، کورمال کورمال به عبث راه خروجی می‌جست که دستش به حلقه‌ای خورد که بر کف غار افتاده بود. آن را برداشت و در جیبش گذاشت.

در انتهای غار، «گولوم» زندگی می‌کرد؛ موجود کوچک نفرت‌انگیزی با پاهای پهن بزرگ، او حلقه‌ای داشت که هر کس به انگشت می‌کرد، ناپدید می‌شد. از آن جا که او هنگام برخورد با بیل بو، حلقه را به همراه نداشت تا به دست کند و ناپدید شود، با دشمنای «الفی»، بیل بو را تهدید کرد که اگر معمایی از او بپرسد و بیل بو جوابش را ندهد، او را بکشد و بخورد. مسابقه را بیل بو برد، اما از آن جا که قلب گولوم، پس از سالیان سال زیستن در تاریکی، سیاه و درون آن پر از خیانت بود، به آرامی لغزید و به ماوای خود بازگشت تا به سراغ جایی که فکر می‌کرد حلقه آن‌جاست، برود و با به دست کردن حلقه، ناپدید شود و بیل بو را بکشد. در این فرصت، بیل بو هم‌چنان که برای نجات جانش می‌دوید، دست در جیب کرد، حلقه به انگشتش سرید و او ناپدید شد و از دست گولوم گریخت و با ثروتی از گنجینه دورف‌ها، به خانه‌اش در «بگ‌اند» بازگشت.

او در جشن یک صدمین سال تولدش، «فردو»، نوه عموی‌اش را وارث خود اعلام می‌کند و با به دست کردن حلقه ناپدید می‌شود و به خانه خود می‌رود. گندالف ساحر نیز برای دیدن او، به خانه بیل بو می‌رود و از او می‌خواهد حلقه را برای فردو بگذارد: بیل بو ابتدا تحت تأثیر قدرت حلقه، چون حیوانی وحشی، غضبناک شد و خواست به گندالف حمله کند، اما گندالف با تهدید او را آرام کرد. بیل بو پس از آرامش، برای گشت و گذار در سرزمین‌هایی که ندیده بود، عازم سفر شد. گندالف حلقه را به فردو تحویل داد و به او توصیه کرد، از حلقه یا



در ادبیات تخیلی، دنیای پریان، اژدها، جادوگران، جنگل‌های سحر شده، اغلب، خوب تر و بی‌ضررند از دنیایی است که در آن زندگی می‌کنیم با بمب‌ها و سلاح‌های ماشینی آن

خیلی کم استفاده کند و یا اصلاً از آن استفاده نکنند. آن را جای امنی نگه دارد و مخفی کند. سپس از فردو خداحافظی و شایر را ترک می‌کند. پس از مدتی، شایعانی در شایر پخش می‌شود مبنی بر این که وقایع عجیبی در جهان بیرون در حال رخ دادن است. دورف‌ها منبع عمده کسب اخبار هابیت‌ها از نواحی دوردست بودند. فردو معمولاً دورف‌های بیگانه را که از سرزمین‌های دوردست بودند و پناهگاهی در غرب می‌جستند، ملاقات می‌کرد. آنان آشفته بودند و برخی به نجوا، از دشمن و از سرزمین «موردو» سخن می‌گفتند. این موضوع بدشگون و دلهره‌آور بود. «شورای سفید» فقط توانسته بود نیروی شر را از «میرک وود» بیرون براند، اما آن‌ها با توانی استثنایی در دژهای قدیمی موردو، از نو سر برآورده بودند. گفته می‌شد که برج تاریک، از نو بنا شده است. نیروی شر، از فراز آن برج به دوردست‌ها چنگ می‌انداخت و گسترش

می‌یافت و در شرق و در جنوب، جنگ و وحشت فزونی می‌گرفت. اورک‌ها از نو در کوه‌ها تکثیر می‌شدند. «ترول»‌ها با سلاح‌های مهیب همه جا بودند. از وجود موجوداتی هولناک‌تر از اینان نیز زمزمه‌هایی در میان بود.

پس از مدتی، گندالف به شایر باز می‌گردد و به دیدن «فردو» می‌رود و می‌گوید:

«از وقتی بیل بو رفت، عمیقاً نگران توام و نگران همه این‌ها بیت‌های دوست داشتنی و احمق و بی‌دفاع. اگر نیروهای تاریکی بر شایر غالب شود، ضربه فجیعی به دنیا خواهد خورد.»

فردو می‌پرسد: «او چرا باید اسیرمان کند؟ چنین برده‌هایی را می‌خواهند چه کار کنند؟» گندالف پاسخ داد: «او تاکنون وجود هابیت‌ها را کاملاً نادیده گرفته، ولی دیگر امنیت ندارد. هابیت‌های اسیر و بدبخت برای او بیشتر خوشایند هستند تا هابیت‌های خوشبخت و آزاد. پای غرض‌ورزی و انتقام هم در بین است.»

فردو گفت: «انتقام برای چه؟»

گندالف حلقه را در آتش می‌اندازد و پس از سرخ شدن، آن را با انبر بر می‌دارد و بعد در دست می‌گیرد. در گرداگرد حلقه سرد شده، نوشته‌هایی ظاهر می‌شود. گندالف می‌گوید: «حروف الفی باستانی است، ولی زبانش متعلق به «موردو» است. به این معنا که:

حلقه‌ای است از برای حکم‌راندن، حلقه‌ای است برای یافتن

تاریکی به هم پیوستن حلقه‌ای سه برای پادشاهان الف در زیر گنبد

نیلی حلقه‌ای هفت برای فرمان‌روایان دورف در

تلازهای سنگی حلقه‌ای نه برای آدمیان که محکوم به

مرگ‌اند و فانی و یکی از برای فرمان‌روای تاریکی

بر سریر تاریکش در سرزمین موردو و سایه‌های آرمیده‌اش

حلقه‌ای است از برای حکم‌راندن، حلقه‌ای است برای یافتن

حلقه‌ای است از برای آوردن و در تاریکی به هم پیوستن

در سرزمین موردو و سایه‌های آرمیده‌اش» بعد ادامه داد: «این حلقه، حلقه اصلی است؛

همان حلقه‌ای که او با زوال گسترده قدرتش سال‌ها پیش گم کرد. در اشتیاق آن می‌سوزد، اما

دستش نباید به آن برسد. سائورون کتیر، فرمان‌روای تاریکی، دوباره قیام کرد و دژ خود را در سیاه بیشه ترک گفته و به استحکامات باستانی‌اش در برج تاریک مورد بازگشته است. دشمن به سرعت دارد قدرت می‌گیرد. او هنوز یک چیز کم دارد؛ چیزی که به او توانایی و دانش می‌دهد تا همه مقاومت‌ها را خرد کند و آخرین دفاع را در هم شکند و تمام سرزمین‌ها را با تاریکی دوم بیوشاند.»

فردو از شنیدن این سخنان، بسیار ناراحت می‌شود و از گندالف درباره حلقه می‌پرسد. گندالف چگونگی گم شدن حلقه (که در دست سائورون بوده) و یافتن آن به وسیله گولوم و سپس افتادن آن به دست بیل بو را شرح می‌دهد. فردو می‌گوید: «چرا نابودش نکنیم؟ خودت می‌گویی مدت‌ها پیش باید این کار انجام می‌گرفت.»

گندالف گفت: «تنها یک راه هست؛ پیدا کردن شکاف‌های هلاکت در دل اورودروین، کوه آتش و انداختن حلقه توی آن. اگر واقعاً بخواهی نابودش کنی، باید کاری کنی که برای همیشه از چنگ دشمن در امان باشد.» سپس اضافه می‌کند که باید

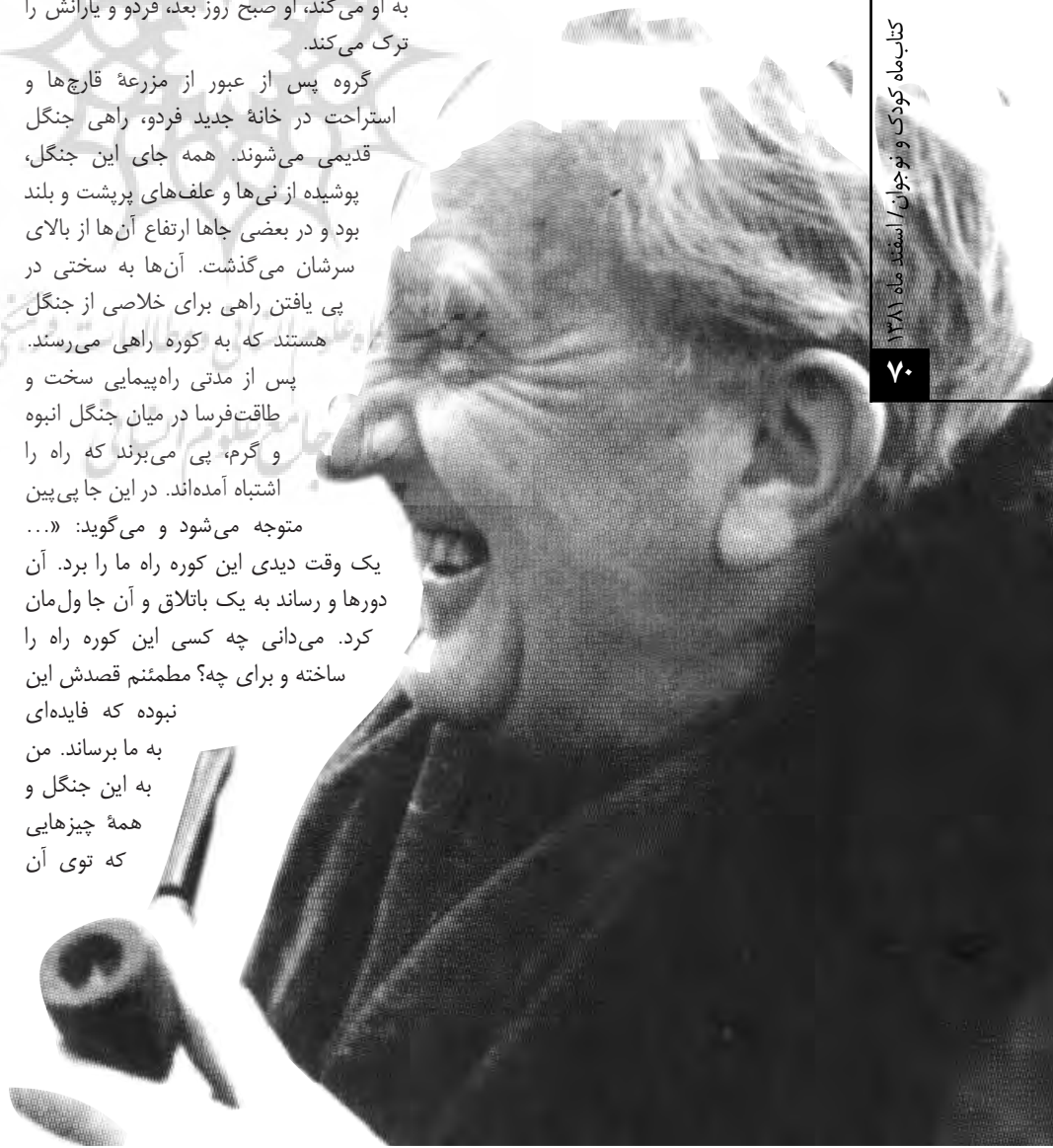
همسفرانی برگزیند و راهی شود. به این ترتیب، فردو به همراه «سام»، باغبان خود و «مری برندی باک»، دوست قدیمی‌اش و هابیت دیگری به نام «پی‌پین» عازم سفر می‌شود.

پس از خروج از شایر، در جاده اسبی سیاه را می‌بیند که مرد بزرگی بر آن سوار است. سوار سیاه، روی زین قوز کرده و خود را در شتل و باشلق بزرگ سیاهی پیچیده بود و فقط رکاب‌های بلند او به چشم می‌خورد. بر چهره‌اش سایه افتاده بود و دیده نمی‌شد. گروه خود را در کنار جاده، زیر انبوه گیاهان پنهان می‌کنند تا سوار رد شود. پس از مدتی راه‌پیمایی، در تنه درختی مأوا می‌کنند، اما دوباره سر و کله اسب سیاه شبح‌وار پیدا می‌شود. البته در این هنگام، گروهی از الف‌ها به ریاست «گیلدور» به آن جا می‌رسند و سوار سیاه، با دیدن آن‌ها، آن جا را ترک می‌کند. هر دوبری که سوار سیاه ظاهر می‌شود، فردو وسوسه می‌شود انگشتش را به دست کند و ناپدید شود تا بدین طریق از خطر نجات یابد (علی‌رغم این که گندالف به او موقتاً سفارش کرده بود که از حلقه استفاده نکند). گیلدور سر صحبت را با فردو باز می‌کند و درباره چیزهای مختلف با او حرف می‌زند و توصیه‌هایی به او می‌کند، او صبح روز بعد، فردو و یارانش را ترک می‌کند.

گروه پس از عبور از مزرعه قارچ‌ها و استراحت در خانه جدید فردو، راهی جنگل قدیمی می‌شوند. همه جای این جنگل، پوشیده از نی‌ها و علف‌های پرپشت و بلند بود و در بعضی جاها ارتفاع آن‌ها از بالای سرشان می‌گذشت. آن‌ها به سختی در پی یافتن راهی برای خلاصی از جنگل هستند که به کوره راهی می‌رسند. پس از مدتی راه‌پیمایی سخت و طاقت‌فرسا در میان جنگل انبوه و گرم، پی می‌برند که راه را اشتباه آمده‌اند. در این جا پی‌پین متوجه می‌شود و می‌گوید: «... یک وقت دیدی این کوره راه ما را برد. آن دورها و رساند به یک باتلاق و آن جا ول‌مان کرد. می‌دانی چه کسی این کوره راه را ساخته و برای چه؟ مطمئنم قصدش این نبوده که فایده‌ای به ما برساند. من به این جنگل و همه چیزهایی که توی آن

است، خیلی بدگمانم.» اما از آن جا که کار دیگری از دست‌شان بر نمی‌آید، راه خود را ادامه دادند. کوره راه این جا و آن جا از روی جویبارهایی می‌گذشت. هابیت‌ها در اثر شدت گرما، دچار خواب‌آلودگی می‌شوند. فردو در میان ریشه درختی تناور، از هوش می‌رود. مری و پی‌پین را درخت بید پیری می‌بلعد و به درون تنه خود می‌کشد. این جا سام به کمک فردو می‌آید و او را از میان ریشه درخت که در آب بود، بیرون می‌کشد. فردو به هوش می‌آید و فریاد کمک خواهی برای نجات دوستان خود سر می‌دهد. در این هنگام، ناگهان از میان جاده و بر فراز نی‌ها، کلاه کهنه فرسوده‌ای با تارک بلند و پر دراز آبی رنگی، جست‌وخیزکنان و رقصان، بر سر مردی نمایان شد که بزرگ‌تر و تنومندتر از هابیت‌ها بود. او تام بامادیل بود. او با گفتن کلماتی، درخت بید پیر را واداشت تا مری و پی‌پین را رها کند. پس از آن، شب را در خانه تام با مبادیل می‌گذرانند. «تام داستان‌های جالبی برای‌شان تعریف کرد. قصه زنبوران عسل و گل‌ها، شش درختان را و موجودات عجیب جنگل را، از چیزهای بد گفت و از چیزهای خوب از چیزهایی که دوستند و از چیزهایی که دشمنند، چیزهایی که بی‌رحمند و چیزهایی که رئوفند و از رازهای پنهانی در زیر بوته‌های جنگل گفت.»

هم‌چنان که گوش می‌دادند، کم‌کم فهمیدند که چیزهای زنده جنگل با آنان متفاوتند و در حقیقت خود را در سرزمینی که زیستگاه جنگلیان بود، بیگانه احساس کردند.» روز بعد، خانه تام را ترک کرده، به سوی بلندهای گورپشته راهی می‌شوند. آن جا فردو اسیر یکی از موجودات گورپشته می‌شود و وقتی در گودالی چشم باز می‌کند، دوستان خود را در کنار خود، از حال رفته می‌بیند. در این هنگام، از گوشه گودال بازوی بلندی کورمال کورمال روی انگشتان او می‌لغزد. فردو می‌ترسد و می‌خواهد با به دست کردن حلقه ناپدید شود و بگریزد، اما به حال مری و سام و پی‌پین تاسف می‌خورد. شجاعت بیدار شده در درون او، اکنون بسیار قوی شده بود. نمی‌توانست رفقایش را ترک کند. نام «تام بامادیل» را صدا می‌زند و ناگهان سر و کله تام در داخل گودال تاریک پیدا می‌شود و آن‌ها را بیرون می‌آورد. آن گاه با اسبچه‌هایی که تام برای‌شان تهیه کرده بود، به میهمانخانه اسبچه راهوار می‌روند. آن جا با استرایدر ملاقات می‌کنند. اهالی میهمانخانه، دور آن‌ها جمع می‌شوند و فردو به همراه پی‌پین و سام، در اثر پرخوری و مستی، ناخواسته ماجراهایی را تعریف می‌کنند که به زیان آن‌ها تمام می‌شود. زیرا جاسوسان خبر آن‌ها را به گوش دشمن







می‌رسانند. در این جا نیز فردو برای خلاصی از دست اهالی مهمانخانه، وسوسه می‌شود و حلقه را به انگشت می‌کند و لحظاتی ناپدید می‌شود. استرایدر، فردو را از خطر جاسوسان آگاه می‌کند و فردو با سر و صدا توجه دیگران را به سوی خود جلب می‌کند. شب هنگام، سواران سیاه موردو، به مهمانخانه حمله می‌کنند، اما با سر و صدا و اعلام خطر اهالی می‌گریزند.

آن‌ها از مهمانخانه می‌روند و پس از چند روز راه‌پیمایی، دوباره مورد حمله سواران سیاه قرار می‌گیرند. وسوسه استفاده از حلقه، باز هم به جان فردو می‌افتد، آن را به دست می‌کند و در این هنگام، اشباحی را می‌بیند که به او هجوم می‌آورند. یکی از اشباح، دشنه سمی را در شانه فردو فرو می‌کند. او به شدت زخمی می‌شود، اما در این حال او نیز با شمشیر خود به شبح ضربه‌ای می‌زند. این درگیری باعث می‌شود که فردو نتواند راه برود. او را سوار اسپچه کرده، به سوی گذار به راه می‌افتند. آن‌ها بسیار خسته‌اند

و کند پیش می‌روند. فردو بی‌قرار است و سرما و رطوبت، زخم او را دردناک‌تر کرده. پس از طی مسیر پرنشیب و فرازی، به گلورفندل، اشراف زاده الف بر می‌خورند که از ریوندل برای کمک به آن‌ها آمده بود. در این جا، باز سواران سیاه به آن‌ها حمله می‌کنند و حلقه را از فردو می‌خواهند. فردو در حال ناتوانی و ضعف، با فریاد آن‌ها را از خود می‌راند و از دادن حلقه خودداری می‌کند و بعد بی‌هوش می‌شود و کتاب اول، با این صحنه به پایان می‌رسد.

کتاب دوم، با صحنه به هوش آمدن فردو در ریوندل آغاز می‌شود. فردو، گندالف را می‌بیند و با او درباره ماجراهای گذشته سخن می‌گوید. بعد مراسم جشن و شادمانی به افتخار آن‌ها برگزار می‌شود. پس از شام «گلوین»، دختر «الروند» فرمان‌روای ریوندل، به نقل مفصل ماجرای پادشاهی دورت‌ها می‌پردازد. فردای آن روز، شورای الروند تشکیل می‌شود تا برای مبارزه با سائورون تدبیری بیندیشند. آن‌ها نیز تصمیم می‌گیرند که حلقه حتماً باید نابود شود و فردو، را تنها شخص مناسب برای حمل آن به کوهستان موردو می‌دانند. الروند در جلسه از سائورون و حلقه‌های قدرت و ساخت آن‌ها در زمان قدیم، در دوران دوم جهان سخن گفت و گندالف از به دنبال گولوم رفتن و اسیر شدن به دست سارومان سفید که بزرگ‌ترین فرد فرقه ساحران بود. سارومان نیز می‌خواهد حلقه را به

## به نظر تالکین، فانتزی موفق به خواننده خود این امکان را می‌دهد که داوطلبانه و موقتاً بی‌اعتقادی خود را نسبت به آن چه می‌خواند، کنار بگذارد و از این رهگذر، دنیای تخیلی را به عنوان امری واقعی بپذیرد

می‌کند. همراهان نه تن می‌شوند؛ نه تن پیاده در برابر نه سوار پلید. آن‌ها به همراه گندالف به راه می‌افتند و بی‌وقفه در تاریکی، به سوی کوه‌ها می‌روند. سپس به یک گودی عمیق رسیدند. ناگهان فوج بزرگی از پرنده‌ها که از لشکر اصلی جدا شده بودند، با پرواز در ارتفاع کم، مستقیم به سوی پشته می‌آید. گروه تمام آن روز در مخفی‌گاه به سر برد. فردای آن روز، به راه ادامه دادند. لابه‌لای صخره‌ها، قله هولناک کاراد، به شکلی نادیدنی در تاریکی سر به فلک کشیده بود. در سمت راست، به یک باره در دره‌ای عمیق و باریک سرازیر شدند، بارش برف شروع شد. آن‌ها در برف سنگین گیر افتادند. فردو دچار خواب‌آلودگی شدید می‌شود و در رویای گرم و مبهم فرو می‌رود. بورومیر او را از روی زمین، از میان آشیانه برفی‌اش بیرون می‌کشد. گندالف آتش روشن می‌کند و سپس راه را به آن‌ها نشان می‌دهد. پس از طی مسافتی سخت و طولانی در تاریکی، وارد غاری می‌شوند که ظاهراً آرامگاه است. مورد حمله اورک قرار می‌گیرند و با راهنمایی گندالف می‌گریزند. هنگام فرار، در مقابل‌شان شکافی سیاه و حفره‌ای عمیق دهان باز می‌کند که فقط می‌شد از روی پل باریکی گذشت و به بیرون رفت. گندالف آن‌ها را از روی پل عبور می‌کند بالروگ، شبح تیره، در حالی که آتش به دنبالش کشیده می‌شد، شتابان به طرف‌شان می‌آید. پل می‌شکند و بالروگ، در

چنگ آورد و بزرگ‌ترین قدرت شود. الروند در پاسخ بورومیر، یکی از جنگاوران خود که خواهان تصاحب حلقه به وسیله الروند و استفاده از قدرت آن بر ضد دشمن است، می‌گوید: «افسوس که نمی‌شود. ما نمی‌توانیم حلقه حاکم را به کار ببریم. این موضوع را خوب می‌دانیم، حلقه متعلق به سائورون است و خود به تنهایی آن را ساخته و سر تا پا اهریمنی است، قدرت آن بیش از آن است که کسی آن را به اراده خود به کار ببرد. جز کسانی که از پیش، نیرویی عظیم در خود سراغ داشته باشند. البته برای چنین کسانی، خطر آن حتی مرگبارتر است. همان اشتیاق به آن، قلب را فاسد می‌کند. سارومان را ببین اگر هر یک از خردمندان به یاری این حلقه و یا به کار بردن هنرهای خود، فرمان‌روای موردو را براندازد، خود بر تخت سائورون خواهد نشست و باز فرمان‌روای تاریکی دیگری سر بر خواهد آورد و این دلیل دیگری است که حلقه باید نابود شود؛ تا زمانی که حلقه در این دنیاست، این خطر نیز خردمندان را تهدید می‌کند. هیچ چیز از همان ابتدا اهریمنی نیست. حتی سائورون نیز چنین نبود. من از گرفتن حلقه برای پنهان کردن آن بیم دارم؛ چه رسد به این که بخواهم آن را به کار ببرم.» ص ۵۳۱

الروند شمشیر کوچکی با غلاف چرمی و کهنه و قدیمی به نام استینگ (Sting)، به فردو می‌دهد و او را به همراه چند تن دیگر راهی

مغاک سقوط می‌کند و گندالف را نیز همراه خود می‌کشاند. گروه خسته و فرسوده و غمگین به «لوبلورتن»، به شهر گالادریلیم‌ها، سکونت‌گاه فرمانروا کلیون و بانو گالادریل می‌رسند. به گرمی از آن‌ها استقبال می‌کنند. بانو گالادریل به فردو می‌گوید: «آمدن تو به این جا برای ما مثل صدای پای تقدیری شوم است. زیرا اگر تو شکست بخوری، آن وقت ما برهنه در مقابل دشمن قرار خواهیم گرفت و باز اگر تو موفق شوی، قدرت ما رو به افول خواهد گذاشت.»

ص ۷۱۵

گالادریل به او می‌گوید: «از وقتی فهمیده‌ای صاحب چه چیز هستی، فقط سه بار حلقه را به انگشت کرده‌ای. سعی نکن این کار را بکنی! تو را نابود می‌کند... پیش از آن که بتوانی از قدرت آن استفاده کنی، لازم است که خیلی قوی‌تر بشوی و اراده‌ات را چنان پرورش بدهی که بر اراده دیگران مسلط شود.»

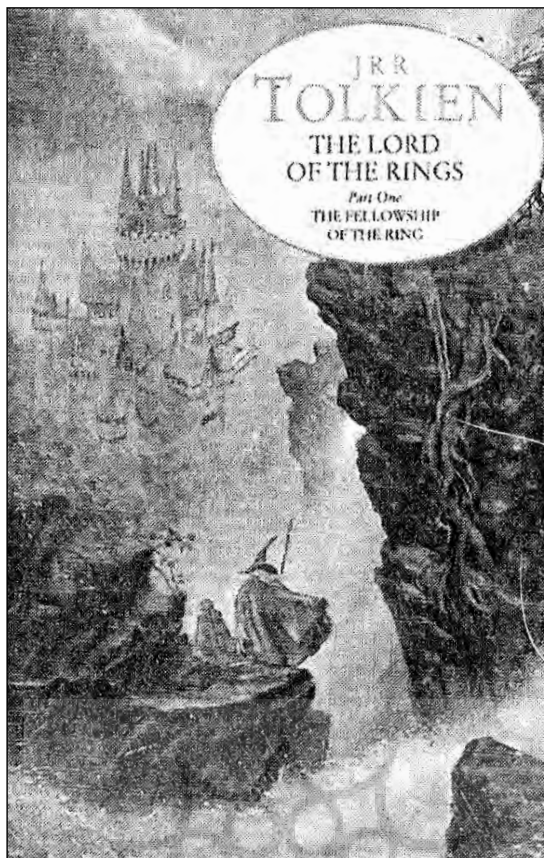
ص ۷۱۷

روز بعد، اعضای گروه به سه دسته تقسیم شدند و حرکت کردند. آراگورن و فردو و سام در یک قایق بودند. بورومیر و مری و پی‌بین در قایق دیگر و قایق سوم، در اختیار گلوس و کیمکی بود. پس از ده روز، به ساحل پارت گالن می‌رسند. قایق‌های خود را به ساحل سرسبز می‌کشند و اتراق می‌کنند. پس از یک شب اقامت، بورومیر به فردو اصرار می‌کند با او به شهر ارمیناس‌تیریت بروند و از او می‌خواهد حلقه را به او بدهد:

«بورومیر گفت: «چرا این قدر نامهربانی؟ من آدم صادقی هستم. نه دزدم و نه راهزن. به حلقه تو احتیاج دارم... حلقه را به من امانت بده!» ص ۷۸۳

سپس با فردو درگیر می‌شود و به زمین می‌خورد. فردو از چنگ او می‌گریزد، بورومیر که تحت تأثیر قدرت جادویی حلقه قرار گرفته بود، به خود می‌آید و به گریه می‌افتد. فردو با به دست کردن حلقه ناپدید می‌شود، اما مناظر مختلفی در جلوی چشم او نمایان می‌شود:

«نخست کم‌تر چیزی می‌توانست ببیند. به نظرش می‌رسید که گویی به دنیایی مه‌آلود قدم گذاشته که در آن فقط سایه‌هایی وجود دارند. حلقه در انگشتش بود. آن‌گاه این جا و آن جا سر کشید و او منظره‌های بسیاری دید... کوه‌های مه‌آلود کوچک و سخت، هم‌چون دندان‌هایی



## از نظر تالکین، نیاز دنیای معاصر به ادبیات تخیلی، دقیقاً در ارتباط با فضای سنگین و طاقة فرسای وضعیت دنیای واقعی است

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی

شکسته به هم می‌خورد. مرغزارهای وسیع روهان را دید و او رتانک و برج ایزنگارد را که مثل سنبله‌ای سیاه سربرافراشته بود. نشانه‌های جنگ را می‌دید، کوه‌های مه‌آلود، مثل لانه مورچه‌ها پر ازدحام می‌نمود. اورک‌ها از هزاران سوراخ بیرون می‌آمدند... سواران روی مرغزارهای روهان به تاخت می‌رفتند گرگ‌ها از ایزنگارد بیرون می‌ریختند... و ناگهان نگاه چشم را احساس کرد؛ چشمی در برج تاریک وجود داشت که هرگز نمی‌آسود...» ص ۷۸۷

### در پایان کتاب دوم، فردو همراه سام، سوار قایق می‌شوند و از رودخانه می‌گذرند. ساختار و اصول زیبایی‌شناختی ارباب حلقه‌ها

تا وقتی که اصول زیباشناسی حاکم بر دنیای داستان تخیلی حاکم و تفاوت آن را با

قوانینی که بر قلمرو دنیای واقعی ملموس و ادبیات واقعگرا حاکم است، نشانسیم، درک و قضاوت درستی از ارباب حلقه‌ها نخواهیم داشت. دنیای فانتزی دنیای آرزوهای به واقعیت درآمده، شرح زیبایی‌های گذشته، احساس و شرارت فاسد یا رستگاری است. نویسنده دنیای تخیلی، نیازمند انضباط شخصی نیرومندی است، اما متضاد با آن چه نویسنده واقع‌گرا دارد.

رئالیسم (به معنای وسیع و کلی آن) ایده‌آل‌های خاص خود را دارد (مانند رئالیسم اجتماعی که در آن، حوادث و شخصیت‌ها در خدمت اهداف ایدئولوژیک هستند). رئالیسم هرچه بیشتر به سوی آرمان‌گرایی پیش برود، به فانتزی نزدیک‌تر می‌شود. ادبیات فانتزی، به نوبه خود بر اساس زیبایی‌شناسی خاصی شکل می‌گیرد.

تالکین، در سخنرانی مهم خود درباره ادبیات تخیلی و نیز اسطوره‌شناسی، مهم‌ترین نظریات بدیع خود را در این باره اظهار داشت. از نظر تالکین، نیاز دنیای معاصر به ادبیات تخیلی، دقیقاً در ارتباط با فضای سنگین و طاقت فرسای وضعیت دنیای واقعی است. دنیای ما انباشته از جنگ، فقر، مسکنت و بیماری است و چون ما ترجیح می‌دهیم در جهان سالم‌تر و آسوده‌تری زندگی کنیم، به ادبیات تخیلی روی می‌آوریم. تالکین این حالت انسان معاصر را برای رفتن به زمان‌ها و مکان‌های بسیار دور و روزگاران پیشین، با حالت یک زندانی مقایسه می‌کند. زندانی در زندان، در فضایی بسیار دل‌تنگ‌کننده و محدود محصور است. او می‌کوشد برای رهایی از این دل‌تنگی و یأس، از زندان بگریزد. چنین فراری مانند گریختن به ادبیات تخیلی است. البته نه چون هوسی کودکانه برای گریختن و رهایی از مسئولیت‌های روزانه زندگی واقعی، بلکه آرزویی است برای یافتن دنیایی غیر از آن چه در آن زندگی می‌کنیم. وقتی آن چه اکنون هست، غیرقابل قبول باشد و آینده‌ای ترس‌آور در پیش رو، مردم طبیعتاً به گذشته روی می‌آورند یا به دیگر جای‌های واقعی یا خیالی برای این که آسایش خیال به دست آورند و الهام بگیرند.

در ادبیات تخیلی، دنیای پریان، اژدها، جادوگران، جنگل‌های سحر شده، اغلب، خوب‌تر و بی‌ضررند از دنیایی است که در آن زندگی می‌کنیم با بمب‌ها و سلاح‌های ماشینی آن. برعکس دنیای واقعی، دنیای فانتزی جایی است

این بوده که بیل بو آن را پیدا کند و نه سازنده‌اش. به همین ترتیب، مقصود این بود که تو صاحبش بشوی.»

یا در شورای الروند، هنگام صحبت دربارهٔ حلقه، الروند به فردو می‌گوید: «مقصود از فراخواندن شما به این جا همین بوده است. گفتم فراخواندن؛ هر چند من شما بیگانگان را از سرزمین‌های دور دست به این جا نخوانده‌ام. شما درست به موقع، انگار از سر تصادف برای ملاقات به این جا آمده‌اید. اما این طور نیست. باور کنید چنین مقدر شده است که ما، کسانی که این جا نشسته‌ایم و نه کسان دیگر، باید راه‌حلی برای مخاطرات جهان بیابیم.» ص ۴۸۱

تالکین هرگز دربارهٔ مبدأ کنترل خدایی، در روایت حلقه‌ها، چیزی نمی‌گوید (مستقیماً). اگرچه از پیوست A در کتاب، می‌توان پی برد که والر (Valar)، پاسدار جهان، وظیفهٔ خدای یکتا را هم عهده‌دار است.

۲) در سرزمین میانه، نتیجهٔ یک عمل، ثمرهٔ انگیزهٔ آن عمل است.

این شاید مهم‌ترین تفاوت بین ساختار اخلاقی دنیای تالکین یا دنیای ما باشد. در دنیای تالکین، پیوستگی نتیجهٔ عمل به نیت (خواست)، چنان با ظرافت و دقت به وسیلهٔ اصول اخلاقی پی‌ریزی شده که معنای تمام عمل‌ها را می‌توان با اصطلاحات جدول ریاضی تطبیق داد و برای مثال، هنگامی که فردو به گندالف می‌گوید:

- «جای تأسف است که بیل بو وقتی فرصت پیدا کرد، آن موجود رذل را با شمشیر نکشت!» منظور او گوگول، یابندهٔ حلقه قبل از بیل بو بود که حلقه او را به موجود رذل و پستی تبدیل کرده بود. بیل بو حلقه را از او ربود و در فرصتی می‌توانست او را بکشد، اما نکشت.

گندالف در پاسخ می‌گوید: «بقیه زندگی بیل بو و ماجرای حلقه‌ها، به طور مثبتی تحت تأثیر آن عمل است: دلسوزی! آری از سر دلسوزی بود که او این کار را نکرد. دلسوزی و مروت (یعنی) وقتی که لازم نیست، ضربه نزن. بیل بو پاداش خودش را هم گرفت. فردو مطمئن شد به خاطر این نیت او، پلیدی نتوانست آسیب چندانی به او بزند. دست آخر هم نتوانست فرار کند؛ چون مالکیتش را بر حلقه بدین‌گونه آغاز کرده بود.»

۳) این که قوانین اخلاقی در دنیای تالکین، هم‌چون نیروی جاذبه، به طور اجتناب‌ناپذیری عمل می‌کند، از مورد شمارهٔ دو آشکار است و این که سحر و جادو در سرزمین میانه واقعیت

سطحی نیز به سرعت می‌تواند دریابد که آیا مواد لازم برای موجه جلوه دادن ادامهٔ داستان وجود دارد یا خیر؟ آن چه برای خوانندهٔ نقاد داستان تخیلی دشوار و مهم‌تر است، کیفیت کنش‌هاست. موفقیت یک داستان تخیلی، در گرو این است که نویسنده تا چه حد توانسته باشد به شیوه‌ای خیال‌پرورانه، هماهنگ و منسجم، محدودیت‌ها و آزادی‌های حاکم بر دنیای فانتزی را در داستان خود به کار گیرد. «قوانین درونی» دنیای دوم، قوانین فیزیکی و متافیزیکی آن است و از آن جا که داستان تخیلی، آفرینش ابتکاری است، قدرت تخیل خالق این دنیای نو، تعیین‌کنندهٔ حدود و ثغور آن است. هر داستان تخیلی را باید بر اساس پیچیدگی‌های داخلی آن داوری کرد. قوانین درونی دنیای میانه، چنین است:

۱- عالم تحت سلطهٔ قدرت و مشیت الهی است.

۲- کارکرد ساختار ارادی یا اخلاقی سرزمین میانه، بر اساس این جدول منطقی است:

$++ = + -$  به عبارتی: کنش خوب همراه نیت خوب، نتیجهٔ خوب می‌دهد.

### دنیای تالکین، پیوستگی نتیجهٔ عمل به نیت (خواست)، چنان با ظرافت و دقت به وسیلهٔ اصول اخلاقی پی‌ریزی شده که معنای تمام عمل‌ها را می‌توان با اصطلاحات جدول ریاضی تطبیق داد

۳- قانون اخلاقی و جادویی، قدرتی معادل قانون فیزیکی دارد.

۴- خواسته‌ها و حالات ذهنی، چه بد و چه خوب، می‌تواند تجسم عینی یابد.

۵ - همهٔ رویدادهای فوق‌العاده، تحقق حقایق حکیمانه است.

این معیارها در عمل، یکدیگر را همپوشانی می‌کنند و گاه شاید حتی در ذیل یکدیگر گنجانده شوند.

اینک مثال‌هایی از نحوهٔ کارکرد این معیارها در متن:

۱) شاید واضح‌ترین نمونه از کارکرد مشیت الهی در سرزمین میانه، اشارهٔ گندالف به چگونگی پیدا شدن حلقه باشد. او به فردو می‌گوید:

«از این آشکارتر نمی‌توانم بگویم که مقصود

که در آن خیر و شر کاملاً از هم تمایز یافته‌اند (و بنابراین در مرحلهٔ بعد، اجتناب‌ناپذیرند)؛ جایی که نظام رفتاری بر شناختی فطری تکیه دارد و در پایان، با انکار بدی‌ها و ردایل، به فضایل و خصلت‌های نیک پاداش داده می‌شود. در دنیای فانتزی، خطر شاید همیشه وجود داشته باشد، اما همواره می‌توان، ولو به سختی و دشواری، آن را با قلبی پاک، خالص و مصمم و شمشیری محکم نابود کرد. به نظر تالکین، فانتزی موفق به خوانندهٔ خود این امکان را می‌دهد که داوطلبانه و موقتاً بی‌اعتقادی خود را نسبت به آن چه می‌خواند، کنار بگذارد و از این رهگذر، دنیای تخیلی را به عنوان امری واقعی بپذیرد. تالکین معتقد است که قاعدهٔ مهم در آفرینش دنیای تخیلی، این است که نویسنده، از همان عناصر دنیای واقعی که کاملاً آشنا هستند، بهره گیرد و سپس آن‌ها را با قوانین خاص خود (نویسنده) و نظام طبیعت هماهنگ و موافق سازد. چنین دنیایی حواس یا احساسات را بی‌معنی و بی‌ارزش و احمقانه جلوه نمی‌دهد؛ اگرچه ممکن است تصورات آشکار غیرممکنی چون غول‌های یک چشم یا کوتوله‌های نامریی را رواج دهد. چنین جهانی، حتی در پوچی و بی‌معنایی نیز عقلانی و همساز و منسجم است.

هرگاه دنیای تخیلی، در هماهنگی با دنیای واقعی باشد (البته با گوناگونی‌ها و اختلافات آن)، قصه‌گو یا سازندهٔ اسطوره، کم از یک خالق ثانی نیست. او «سرزمین هیچ‌وقت و هرگز» را کشف می‌کند که در یک زمان، هم مشابه و هم غیرمشابه با جهان ماست. تالکین لقب خالق ثانی را شایسته کسی می‌داند که بازگویی و نقل قصه‌های قدیمی یا تاریخی فراموش شده را پیشه خویش ساخته است. بنابراین، خالق ثانی کسی نیست جز نویسندهٔ خلاق که کاشف قسم‌خورده و جدی دنیای دیگری جدای از دنیای ماست.

دنیای فانتزی، قوانین خاص خود را دارد که بر اساس جهان‌بینی نویسندهٔ فانتزی، به عنوان یک خالق ثانی، آفریده شده است. این قوانین، خواننده را از دنیای اول خارج و وارد دنیای دوم می‌کند و از آن جا که شخصیت‌های دنیای فانتزی، اکثراً در نقش قهرمان یا تبهکار، مردان عاقل یا احمق عمل می‌کنند، ارزش یک کار فانتزی متکی بر واکنش‌های متحمل نیست (چنین اعمال متحملی در دنیای فانتزی امری کاملاً عادی تلقی می‌شود)، بلکه مبتنی بر غنا و کیفیت کنش‌هاست. داوری دربارهٔ غنا یا کثرت کنش‌ها کار مشکلی نیست؛ حتی یک خوانندهٔ



دارد، از خود حلقه کاملاً مشهود است. این که یک حلقه، موجب نامرئی شدن گردد، چه مفهوم اخلاقی و فیزیکی دارد؟ دنیایی که در آن چنین حادثه‌ای رخ می‌دهد، مجموعه قوانین گسترده و متفاوتی از آن چه در دنیای ماست، خواهد داشت که طراحی و ساختن دنیایی بر اساس این قوانین، تخیلی بسیار والا می‌خواهد. چنان که تالکین گفته است: «جعل کردن یک خورشید سبز آسان است. مشکل آن جاست که بکشیم دنیایی بسازیم که در آن، خورشید سبز قابل باور و ملموس باشد. ابتدا در مورد معنای ضمنی و اخلاقی برخورداری از قدرت نامرئی شدن بیندیشید، آن گاه شروع به ساختن دنیایی دوم خویشتن خود کنید.»

۴) حالات ذهنی و آرزوها می‌تواند تأثیر مادی داشته باشد و بر دیگران، حتی در فواصل دور تأثیر بگذارد. این موضوع، از قدرت بی‌کران وحشت و دامنه آن که به وسیله تزگول به وجود می‌آید، دریافت می‌شود. تزگول، نه حلقه را در اختیار خود دارد. آراگون می‌گوید: «قدرت آن‌ها در وحشت است. فقط کافی است یکی از آنان به پرواز درآید و تمام آن چه در زیر قرار دارد، از ترس تحلیل می‌رود و اراده و خواست خود را از دست می‌دهد.»

۵) در دنیای تخیلی اسطوره‌ای، علاوه بر آن که حوادث و صحنه‌های مربوط به منطقه یا مکانی که داستان در آن رخ می‌دهد و نیز حوادث و صحنه‌هایی که خارج از آن مکان رخ می‌دهد، بیان می‌شود، بلکه در آن رویدادها و ماجراهایی وجود دارد که می‌توان آن‌ها را به «مقولات رویدادی» تعبیر کرد. هر جا

قهرمانی هست، حتماً هیولایی پست و رذل نیز وجود دارد. جریان امور به طریق دیگری پیش نمی‌رود. چنین چیزی در سرزمین میانه نیز وجود دارد. مطابق الهیات یا «گیتی‌شناسی فانتزی» در سرزمین میانه، تنها رویدادهایی صورت واقیعت می‌یابند که بازآفرینی یک «صورت ازلی (مثالی) باشند؛ «مقولات ازلی تجربیات و آرزوهای بشری.» این مقولات در سرزمین میانه، به واقعیتی تبدیل می‌شود که چون ورد زبان مردم است. به عبارت دیگر، آن چه در ادبیات رمانس، به عنوان اصول قراردادی این نوع ادبیات شناخته شده (یعنی جنگ قهرمانان با هیولاها)، در نظر ساکنان سرزمین میانه، هم‌چون الگوهای ازلی است که صورت واقیعت می‌یابد و ضرب‌المثل‌های آن‌ها



آن چه در ادبیات رمانس، به عنوان اصول قراردادی این نوع ادبیات شناخته شده (یعنی جنگ قهرمانان با هیولاها)، در نظر ساکنان سرزمین میانه، هم‌چون الگوهای ازلی است که صورت واقیعت می‌یابد و ضرب‌المثل‌های آن‌ها نشان‌دهنده این دیدگاه است.

نشان‌دهنده این دیدگاه است. نتودن می‌گوید: «پلیدی، بارها پلیدی را نابود کرده است (خود موجب نابودی خود می‌شود). حوادث کتاب اول و در نتیجه مابقی داستان، از ترحم و دلسوزی بیل بو در حفظ زندگی گولوم سرچشمه می‌گیرد. کاری که از طریق آن، امکان تصاحب و نگهداری حلقه را برای فردو فراهم می‌آورد. این شبیه همان کاری است که در اواخر داستان، با مآل‌اندیشی گندالف رحیم، کاملاً مطابقت می‌کند و جور در می‌آورد (گندالف بعدها در پی گولوم می‌رود تا داستان واقعی مربوط به یافتن حلقه را از او بشنود. آن جا گندالف نیز علی‌رغم رذالت گولوم، دلش به حال او می‌سوزد و او را رها می‌کند تا نزد دشمن، یعنی سائورون برود). اظهارات گندالف

(و شاید تالکین) درباره پیدا کردن حلقه در اوایل داستان و این که سفر بیل بو و یافتن حلقه از روی تصادف و اتفاق نبوده و مقصود این بوده که حلقه به دست فردو برسد و اشاره او به این که در پس این ماجرا، معنایی بزرگ‌تر نهفته است، نشان دهنده این است که تقدیر و مشیت الهی، پایه و اساس روایت است. واکنش فردو به چالش‌ها و درگیری‌ها، به خواست و اراده‌اش و شجاعت او در مواجهه با حوادث برمی‌گردد که از لحظات تعیین‌کننده و شکل‌دهنده رمان است. بذرهایی که شکل‌دهنده کنش‌های کتاب اول و دوم است و به دلیل شجاعت و تواضع فردوی هابیت، به وجود نیرویی اخلاقی در پشت ماجراهای دو کتاب تصریح دارد. به عبارت دیگر، در این جا دو قانون اول عمل می‌کنند.

#### کتاب اول: بلوغ قهرمان

هر دو کتاب، ابتدا با رشته‌ای از حوادث و ماجراهای کوچک آغاز و به ماجراها و حوادث اصلی یا اوج‌گیرنده که نقطه کمال و ختم داستان است، منتهی می‌شود.

در کتاب اول، شش مورد از این حوادث خرد یا مقدماتی وجود دارد که هر کدام از آن‌ها تهدید و خطری مهم برای حلقه و حامل حلقه است و در هر حادثه، فردو با تجلی مشیت الهی یا عمل یک نیرو و یا یاری‌گر خارجی نجات می‌یابد. در جریان حوادث مقدماتی در جاده شهر حرکت از شایر به سوی ریوندل، فردو مورد آزمایش قرار می‌گیرد و قوی و مقاوم‌تر می‌شود. او

ابتدا زخمی و نخستین قطرات خون جاری می‌شود. او به تدریج می‌آموزد که در واقع، شجاعت حامل حلقه بودن را دارد. در دو حادثه اول، چنان صبر و تحمل و هوشیاری را می‌آموزد که قوت قلب و اراده و خواست او تا حدی مسبب نتایج خوب حادثه بعدی است. هدف، بعدی این حوادث یا ماجراهای مقدماتی، این است تا به فردو مهلت دهد به قدر کافی و مناسب در هیأت قهرمانی، روی پاهای خویش بایستد و به اندازه کافی درباره خود و دنیا بیاموزد تا تصمیم حیاتی و سرنوشت‌ساز را در شورای الرونند، برای بردن حلقه به کوه دووم بگیرد. او هنگام سفر از خانه به سوی ریوندل، بدون کمک گندالف، اتکالی به نفس را می‌آموزد. نگاهی به شش حادثه مقدماتی مربوط به فردو، نشان خواهد داد که او

به تدریج و به آرامی، اما محکم و استوار، به هیأت قهرمان ارتقا می‌یابد.

در کتاب اول، تهدید اصلی از سواران سیاه است که با ترساندن فردو، او را وادار می‌کنند حلقه را به انگشت کند تا از این طریق، وارد قلمرو قدرت آن‌ها، یعنی ساتورون کبیر شود: «چشمانش را بست و زمانی با خود کشمکش کرد، اما مقاومت تحمل‌ناپذیر شد و سرانجام، آهسته زنجیر را بیرون کشید و حلقه را به انگشت سیبایه دست چپ فرو برد. اگرچه همان چیزهای دیگر هم چون پیش تیره و تاریک باقی ماندند، اشباح بی‌درنگ به طرزی دهشت‌بار واضح شدند. می‌توانست درون پوشش‌های سیاه‌شان را ببیند. پنج شیخ بلند قامت آن‌جا بودند دو تن لبه دره ایستادند و پیش آمدند. روی چهره‌های سفیدشان، نگاه تیز و عاری از ترجم شعله می‌کشید.» ص ۲۹۶

در اولین حادثه مقدماتی، سوار سیاه‌پوش از بو کشیدن ترس فردو، آهسته و بی‌سر و صدا به فردو که در کنار جاده مخفی شده، نزدیک می‌شود. در واقع، تنها حس سوار سیاه‌پوش، حس بویایی اوست. این جا تالکین، احتمالاً نظر به عقیده هراکلیتس، فیلسوف یونان قدیم دارد که ارواح در عالم ارواح، به شکل بخارات هستند و یکدیگر را با بو و رایحه هم می‌شناسند:

«مری پرسید: سوارها می‌توانند ببینند؟ منظوم این است که آن‌ها ظاهراً بیشتر دماغ‌شان را به کار گرفته‌اند تا چشم‌شان را و حتی توی نور روز، بیشتر بوی ما را تعقیب کرده‌اند.» ص ۳۸۴

اشباح فقط در صورتی دیده می‌شوند و در صورتی می‌توانند صاحب حلقه را ببیند که او حلقه را به دست کند و فردو در اولین حادثه، تقریباً حلقه را به انگشت می‌کند:

«سایه سیاه درست نزدیک نقطه‌ای ایستاد که آنان کوره‌راه را ترک کرده بودند و کمی این پا و آن پا کرد. فردو گمان کرد که صدای بو کشیدن را می‌شنود. سایه به طرف زمین خم شد و شروع کرد که افتان و خیزان به طرف او برود. یک بار دیگر میل به این که حلقه را به دست کند، بر فردو چیره شد، اما این بار شدیدتر بود. چنان شدید که بیش از آن که بفهمد چه می‌کند، دستش شروع به گشتن جیبش کرد.» (ص ۱۷۳)

و اگر سروکله گروهی از الف‌ها پیدا نشده بود، او این کار را به تمامی انجام داده بود. اما درست در همان لحظه، صدایی به گوش رسید که انگار آمیزه‌ای بود از ترانه و خنده. صداهایی واضح که در هوای روشن از نور ستارگان اوج

می‌گرفت و پایین می‌آمد. سایه سیاه کمر راست کرد و عقب نشست. خود را از اسب شیخ وارث بالا کشید و ظاهراً در تاریکی طرف دیگر کوره راه ناپدید شد. فردو نفس راحتی کشید.» ص ۱۷۳

در اولین حادثه، فردو باید به وسیله مشیت الهی نجات یابد. زیرا او در شرف آموختن اولین درس است؛ چیزی که الوند، به بهترین وجه آن را بیان می‌کند: «هیچ چیز از دست‌تان بر نمی‌آید جز مقاومت؛ چه امید داشته باشید یا نداشته باشید.» ص ۴۸۰

در اولین حادثه مقدماتی، هم فردو و هم سام، اولین قدم‌های آغازین خود را در جهت آمادگی برای کاوشی بزرگ بر می‌دارند. هنگامی که سوار سیاه با پیدا شدن الف‌ها ناپدید می‌شود، هابیت‌ها گردهم می‌آیند تا به اتفاق الف‌ها، شام صرف کنند. هنگام گفت‌وگوی سرشام، فردو از طریق گیلدور، رئیس الف‌ها می‌فهمد که چه کار عاقلانه‌ای کرده که شایر را به موقع ترک گفته است: «هیچ وحشتی نباید مانع از ادامه سفرت بشود؛ چون به نظرم می‌رسد که درست به موقع راه افتادی. اگر واقعاً به موقع رسیده باشی، حالا باید عجله کنی، نه جایی بمانی و نه برگردی؛ چون شایر دیگر برای تو

### شخصیت تام، همان طور که تجسم و مظهر بی‌طرفی اخلاقی یا ابهام طبیعت است، ایده‌الی برای آشنا کردن فردو، به خباثت و بدخواهی ضمنی

سرزمین میانه است

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی  
رتال جامع علوم انسانی

امن نیست.» ص ۱۸۲

در این گفت‌وگو فردو برای اولین بار با خود رک و راست می‌شود که آن چه او به عنوان حامل حلقه نیاز دارد، آن چه او در اولین حادثه، فاقد آن بوده و آن چه باید در مقابله با حوادث بعدی بیاموزد، شجاعت است:

«فردو پرسید: ولی آیا من شهامتش را پیدا می‌کنم؟ این چیزی است که بیشتر به آن احتیاج دارم. گیلدور گفت: شهامت در غیر متحمل‌ترین جاها پیدا می‌شود. امیدوار باش.»

سام نیز پس از اولین حادثه، به طور بارزی رشد می‌کند و کمکی که به فردو در دومین حادثه مقدماتی می‌کند، دلیل آشکاری برای این رشد است. بزرگ‌ترین آرزوی او دیدن -

الف‌هاست و با دیدن آن‌ها، عاقبت احساس خود را چنین بیان می‌کند:

«اگر عجیب نباشد، می‌گویم آن‌ها بالاتر از دوست داشتن و دوست نداشتن من هستند. اصلاً مهم نیست که من درباره آن‌ها چه فکر می‌کنم. آن‌ها کاملاً با آن چیزی که انتظار داشتیم، فرق دارند؛ به قول معروف این قدر پیرو این قدر جوان، این قدر شاد و این قدر غمگین!»

فردو تا اندازه‌ای بهت زده به سام نگاه کرد. گویی انتظار داشت تا حدی نشان ظاهری تعبیر عجیبی را که در او به وقوع پیوسته بود، به چشم ببیند. صدایش هیچ شباهتی به صدای سام گمگی آشنای خودش نداشت.» ص ۱۶۰-۱۸۱

اولین نشانه بیرونی (قابل رویت) رشد سام، در حادثه دوم ظاهر می‌شود؛ وقتی او فرودی سحر شده و خواب آلود را از چنگ «بید مرد پیر» نجات می‌دهد. این جا نیز چون حادثه اول، فردو برای دفاع از خود ناتوان است و به کمک فوری سام بالغ شده و تام‌بامبایل نیاز دارد. هابیت‌ها که بسیار ترسیده‌اند، برای گریز از دست سواران سیاه، از راهی میان بر به جنگل قدیمی می‌روند و به مسیری هدایت می‌شوند که با نیت بدخواهانه در «بید مرد پیر» برای آن‌ها انتخاب شده است: «پی‌پین گفت: از کجا معلوم!

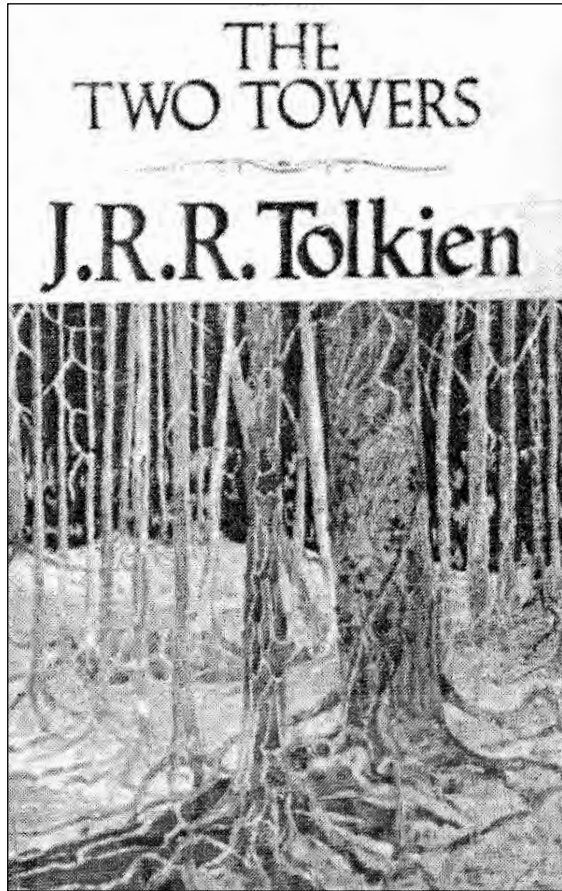
یکه‌و دیدی این کوره راه ما را برد آن دورها و رساند به یک باتلاق و آن جا ول‌مان کرد. می‌دانی چه کسی این کوره را ساخته و برای چه؟ مطمئنم که قصدش این نبوده که فایده‌ای به ما برساند. من به این جنگل و همه چیزهایی که توی آن است، خیلی بدگمانم و کم‌کم دارم داستان‌هایی را که درباره آن می‌گویند، باور کنم.» ص ۲۴۶

«ناگهان خود فردو احساس کرد که خواب بر او مستولی می‌شود. سرش گیج رفت، اکنون هیچ صدایی در هوا شنیده نمی‌شد... پلک‌های سنگینش را باز کرد و دید که بیدینی غول‌آسا و سالخورده، روی او خم شده است... نیمه بیدار، افتان و خیزان به طرف جناح مشرف به رودخانه درختان پیش رفت که در آن جا ریشه‌های پیچ خورده بزرگ‌شان، هم‌چون ماران چنبره‌زن برای نوشیدن آب، به داخل رودخانه فرو رفته بود... همان‌جا پشت به درخت، ناگهان به خواب رفت. سام نشست و سرش را خاراند و دهانش را هم‌چون غاری برای دهن دره گشود. نگران بود. با خود نجوا کرد، من از این درخت‌های بزرگ گنده خوشم نمی‌آید. اصلاً به آن‌ها اعتماد ندارم. به کناره رودخانه شتافت. فردو نزدیک ساحل داخل آب بود...



سام از جلیقه‌اش به او چنگ انداخت و از زیر ریشه بیرونش کشید. ص ۲۴۸-۲۴۹  
 فردو از طریق تجربیات سخت و دشوار، باید بیاموزد؛ چنان‌که بعدها در شورا بیان کرد: راهی که آسان‌ترین راه به نظر می‌رسد... باید از آن اجتناب کرد... اکنون ما باید سخت‌ترین مسیر را انتخاب کنیم... راهی پیش‌بینی نشده. هدایت شدن به جنگل در واقع، نشانه‌ای از بی‌هدفی خود هابیت‌ها در یافتن مسیرشان است. آن‌ها باید بیاموزند، اگر کسی کاری برای خودش انجام ندهد، سائورون یا کسانی چون او بدخواهانه و با سوءنیت، به جای او تصمیم می‌گیرند. آن‌ها به کنار «بید مردپیِر» کشانده می‌شوند. بید مرد پیِر، مری و پی‌بین را می‌بلعد و در تنه خود زندانی می‌کند. فردو به رودخانه می‌افتد. سام فردو را نجات می‌دهد، اما برای آن دو کاری نمی‌تواند انجام دهد. در این جا فردو پس از هوش آمدن، به سمت جاده می‌رود و فریاد کمک خواهی سر می‌دهد. فردو و سام فریاد زدند: کمک!» ص ۲۵۴

تام بامبایدیل فوراً برای نجات مری و پی‌بین می‌آید و از بید مرد پیِر می‌خواهد آن‌ها را رها کند. اما عجیب این جاست که تام به دلیل شنیدن فریاد کمک فردو به آن جا نیامده بود. او از یک مأموریت باز می‌گشت. رسیدن او کاری خدایی و ضروری بود؛ زیرا در این جا هابیت‌ها تازه به مرحله‌ای از رشد رسیده بودند تا بتوانند به یکدیگر کمک کنند و دستورات تام بامبایدیل برای ادامه راه، برای‌شان حیاتی بود. تحت تعلیم تام بامبایدیل، فردو درس دیگری می‌آموزد که هرگز به تنهایی و بدون کمک دیگران، نمی‌توانست یاد بگیرد و آن درس حفاظت از شایر بود (با حفاظت از دوستانش). و نیز او به معنای ضمنی خیانت و بدخواهی در جهان پی برد. فردو چنان که پیش از این از گیلدرو، رئیس الف‌ها، چیزهای ضروری هوشیارکننده‌ای یاد گرفته بود. مبنی بر این که حتی شایر نیز از تهاجم و تعدی زیردستان و خادمان سائورون محفوظ نخواهد ماند، اکنون نیز از تام می‌آموزد که حتی در قلمرو طبیعت (که در شایر طبیعت پربار و مطیع بود) نیز چیزهای پلید و چیزهای نیک، چیزهای دوستانه و چیزهای دشمنانه، چیزهای سنگدل و بی‌رحم و چیزهای مهربان و دوست‌داشتنی یافت می‌شود و این که راز و رمزهایی زیربوته‌های



در هر دو کتاب، حامل حلقه و همراهان او، از یک اقامتگاه سفر خود را آغاز و در میان حوادث پرمخاطره، به سوی پناهگاه مرکزی الف‌ها پیش می‌روند (از شایر به ریوندل، از ریوندل به لوربن هر دو کتاب در ساختار خود، هم چون صحنه‌ها و رویدادها، متناظر و همانند هستند

تمشک و خاربن‌ها وجود دارد: «آن‌جا را بی‌دلیل جنگل قدیمی نمی‌گفتند. بازمانده‌ای بود از بیسه‌های فراموش شده پهناور... سالیان بیرون از حد و شمار، دل آنان را با غرور و حکمت ریشه‌دار و هم‌چنین خیانت آکنده بود.» ص ۲۷۴  
 اما آن چه از شناخت و دریافت فردو. نسبت به دورنگی و دوگانگی طبیعت، برتر و مهم‌تر است، معرفت او به ضعف بنیادی پلیدی است. حلقه، تام با مبادیل را نامرئی نمی‌کند و این از قدرت او در برابر قدرت حلقه نشان دارد؛ یعنی سائورون: «تام انتهای انگشت کوچک خود را توی حلقه فرو برد و آن را در نور شمع بالا گرفت. هابیت‌ها هیچ چیز عجیبی در این کار ندیدند. آن گاه نفس‌شان بند آمد. هیچ نشانی از

ناپدید شدن تام نبود!» ص ۲۸  
 تام مبادیل، استاد و پیر فردو در دومین حادثه، برداشت تالکین از «تمثال نژاده» نورتراپ فرای، به نام «گولوکس» است؛ یک شخصیت رمانس که می‌تواند کسانی را که بر ضد اخلاق قهرمانی و رشادت، مبارزه و شرارت می‌کنند، اغفال کند و از چنگ آن‌ها بگریزد. یکی از ارواح طبیعت که نشانگر بی‌طرفی اخلاقی طبیعت میانجی این جهان و دنیای اسرار است. بی‌طرفی تام، با اظهارات گندالف ثابت می‌شود. وقتی لرونند، از گندالف درباره دعوت تام بامبایدیل به شورا می‌پرسد، گندالف می‌گوید: «احتمالاً نمی‌آید... حلقه توانایی اعمال قدرت روی او ندارد. او ارباب خویش است، ولی نمی‌تواند خود حلقه را تغییر دهد یا مانع از تأثیر قدرت آن بر دیگران شود و اکنون او به محدوده سرزمین کوچکی که خود مرزهایش را تعیین کرده، عقب‌نشسته است.» ص ۵۲۷

شخصیت تام، همان طور که تجسم و مظهر بی‌طرفی اخلاقی یا ابهام طبیعت است، ایده‌الی برای آشنا کردن فردو، به خیانت و بدخواهی ضمنی سرزمین میانه است. حامل حلقه باید بیاموزد که از پس هر دو چهره غیرانسانی دنیای تالکین برآید و حادثه بید مرد پیِر، درس خوبی به او می‌دهد. هنگام پیش آمدن حادثه سوم، او به طرز قابل توجهی رشد کرده است و برای اولین بار، شجاعت تازه تحریک شده خود را بروز می‌دهد؛ زمانی که با شمشیر به یکی از موجودات گورپشته حمله می‌کند تا دوستانش را نجات دهد. حادثه گورپشته، آن چه را که فردو، بیش از همه بدان نیاز دارد تا جست‌وجوی خود را پایان برد. فرامی‌خواند؛ شجاعت هابیتی او را: «بذر شجاعت در دل چاق‌ترین و ترسوترین هابیت‌ها پنهان است (اغلب خیلی عمیق) و منتظر خطر و استیصال نهایی است تا شکوفا شود.» ص ۲۹۳  
 او در مواجهه با موجودات گورپشته، آموخت که در یک زمان می‌تواند. هم خشمگین و هم ترسان باشد. هر جنگجویی باید در وجود خویش، به چنین اکتشافی دست زند.

دست آخر، عشق به دوستان می‌تواند ترس را براند و شجاعت را برانگیزد. در داخل دخمه تاریک، هنگامی که فردو بیدار و هشیار می‌شود و پی می‌برد که همراهان او در خطر جدا شدن

سر از بدنشان قرار دارند، ابتدا می‌اندیشد حلقه را به دست کند و بگیرد:

«فکر فرار دیوانه‌وار به سرش زد - اما شجاعت بیدار شده در درون او، اکنون بسیار قوی بود. به همین سادگی نمی‌توانست رفقایش را ترک کند.» ص ۲۹۴

او به دست خزنه، با شمشیر حمله می‌کند و توصیه تام‌بامادیل را برای کمک‌خواهی به یاد می‌آورد: بامادیل طبق عهده‌ی که کرده بود، برای کمک فوراً ظاهر می‌شود:

«به شمشیر کوتاهی که در کنارش افتاده بود، چنگ انداخت و زانو زد و... با تمام نیرویی که داشت، شمشیر را روی دست خزنه نزدیک می‌چوید آورد... با صدای درممانده و ضعیف شروع کرد: آی! تام‌بامادیل؟» ص ۲۹۵

حادثه چهارم، در مهمانخانه اسبچه راهوار رخ می‌دهد. در این جا فردو که عناصری از شخصیت‌های خود را حفظ کرده، برای جلوگیری از پرحرفی پی‌پین در حال مستی که ممکن بود حرفی از حلقه بزند و گروه در خطر بیفتد، وارد معرکه می‌شود. خود پرحرفی می‌کند و اجازه می‌دهد حلقه به انگشتش بلغزد و ناپدید شود. تنها پیدا شدن خدایی استرایدر، او را از عواقب بعدی نجات می‌دهد. به دست

کردن حلقه، موجب می‌شود اشباح جای آن‌ها را بفهمند و نیمه شب، به مهمانخانه حمله کنند. در حادثه پنجم در «وادرتاپ»، بلوغ تدریجی فردو به یک نسبت، هم‌احمقانه و هم دلاورانه است. احمقانه از این جهت که به سبب ترس از سواران سیاه می‌خواهد حلقه را به دست کرده، ناپدید شود و دلاورانه، زیرا دست آخر با نعره «به تام‌البرت گیلوتو نیل!» با دشمنه، ضربه‌ای به پای دشمن وارد می‌آورد: «سخت از حماقتش پشیمان بود و خود را به سبب سستی

اراده ملامت می‌کرد؛ زیرا اکنون پی برده بود که با در انگشت کردن حلقه، نه از خواست خود، بلکه از میل و فرمان دشمنانش اطاعت کرده.» ص ۴۰۳

کنش فردو در این لحظه حساس، برای مدتی سوار سیاه را برای حمله به او گیج و آشفته می‌کند و بعداً این دست تقدیر است که او را یاری می‌دهد؛ چنان که گندالف نیز بعدها می‌گوید:

«بله، بخت یا سرنوشت کمکت کرد؛ اگر شجاعت را به حساب نیاوریم. فقط شانه زخم برداشت، قلبت سالم ماند و این که تا لحظه آخر مقاومت کردی.» ص ۴۴۳

سرانجام در ششمین حادثه در برو آیین، علی‌رغم زخم عمیقی که در حادثه پنجم

برداشته، هنگامی که با حمله سواران سیاه، از دوستانش جدا می‌افتد، شمشیر در دست، سواران سیاه را به جنگ فرا می‌خواند و از به دست کردن حلقه، خودداری می‌کند:

«تعقیب‌کننده‌ها با فاصله نزدیکی در پشت سر بودند... به او فرمان می‌دادند که بی‌درنگ متوقف شود... فردو با تلاش بسیار، روی اسب صاف نشست و شمشیرش را تاب داد. فریاد زد: برگردید! برگردید به سرزمین مورد و دیگر تعقیب نکنید!

دشمنان با قهقهه‌ای بی‌رحمانه و دلهره‌آور به او خندیدند و فریاد زدند: برگرد! برگرد! تو را به موردو می‌بریم!

نجواکنان گفت: برگردید! با صدایی مرگبار فریاد زدند: حلقه! حلقه! فردو با آخرین تلاش گفت: به یاری البریت و لوتین زیبا، نه دست‌تان به حلقه می‌رسد و نه به من! و شمشیرش را بالا آورد.»

**کتاب دوم: حامل حلقه**  
همان‌گونه که قبلاً بیان شد، دنیای ثانویه تخیلی، جهان هماهنگی و ارتباط است. کنش‌های قهرمانان، بیشتر به شکلی همانند و مطابق با قوانین محدود و دقیق دنیای خلق شده

اگر فرض تالکین را که زبان، پیش‌زمینه‌ای

برای اسطوره‌شناسی است، بپذیریم،

می‌توان نوشتن ارباب حلقه‌ها را به عنوان

سهم شخصی او برای درک رابطه بین

زبان و اسطوره‌شناسی

پروفسور تالکین کردنی و مطالعات فرانسوی

رتال جامع علوم انسانی

رخ می‌دهد و در قالب روایی متناظر، ارائه و توصیف می‌شود.

این موضوع در کتاب دوم، واضح‌تر نمود می‌یابد. روایت کاملاً تکراری و یا نسخه بدل کتاب اولی است؛ همان‌چنان که کتاب اول بیانگر ماجراهای مقدماتی چهار هابیت است؛ کتاب دوم، ماجراهای همانندی را مربوط «به نه راه رو» ارایه می‌دهد.

در هر دو کتاب، حامل حلقه و همراهان او، از یک اقامتگاه سفر خود را آغاز و در میان حوادث پرمخاطره، به سوی پناهگاه مرکزی الف‌ها پیش می‌روند (از شایر به ریوندل، از ریوندل به لوربن).

هر دو کتاب در ساختار خود، هم‌چون

صحنه‌ها و رویدادها، متناظر و همانند هستند و هر دو از یک روز جشن آغاز می‌شوند (جشن تولد بیل بو - جشن ریوندل). فصل دوم هر دو کتاب، با صحنه‌های طولانی آگاهی‌های اولیه و آشنایی‌دهنده شروع می‌شود (سایه گذشته در کتاب اول که در آن گندالف، هر آن چه را درباره حلقه و یابنده آن می‌داند، برای فردو شرح می‌دهد و در کتاب دوم در شورای الروند، داستان کامل حلقه از زبان الروند تعریف می‌شود). در هر دو کتاب، پس از روایت داستان حلقه، حلقه نشان داده می‌شود (در کتاب اول، گندالف با انداختن حلقه در آتش، آن را امتحان می‌کند. به علاوه، نوشته‌های درون حلقه آشکار می‌شود، در کتاب دوم، فردو حلقه را به شورای الروند نشان می‌دهد). هم‌چنین در هر دو کتاب، هنگامی که

فردو تصمیم سرنوشت‌ساز خود را برای بردن حلقه می‌گیرد، در این هر دو نقطه فردو می‌فهمد که مقدر بوده او حامل حلقه باشد [اظهارات گندالف در کتاب اول و الروند در کتاب دوم] و در خاتمه هر دو کتاب، همراهان حلقه انتخاب می‌شوند (مری - پی‌پین و سام در کتاب اول و نه همراه در کتاب دوم). در نیمه دوم هر کتاب، ماجراهایی رخ می‌دهد که به جدایی همسفران در کنار رودخانه می‌انجامد. دو سری از حادثه‌های کنار جاده نیز تا درجه بسیار قابل‌توجهی متناظر هستند. تعقیب و آمدن سواران سیاه در کتاب اول، قابل مقایسه با مورد تعقیب قرار گرفتن گروه به وسیله فوج بزرگی از کلاغ‌های سیاه، در کتاب دوم است. حادثه در جنگل قدیمی که در آن، هابیت‌ها به شر نهفته در درون طبیعت پی بردند (تجسم آن بید مرد پیر بود)، با حادثه‌ای در کتاب دوم مطابقت می‌کند که در آن، گروه می‌کوشد از کوهستان کارادهراس بگذرد و طی آن، دوباره بدخواهی کوهستان (که هم‌چون جنگلی قدیمی و بیدمردپیر، متحد سائورون نیست)، جان حامل حلقه را به خطر می‌اندازد و مانند جنگل قدیمی، کوهستان نیز آن‌ها را به جهت و مسیر انحرافی دیگری می‌فرستد. در این جا نیز فردو، هم‌چنان که جنگل قدیمی، دچار حالت خواب‌آلودگی می‌شود و نیز همان‌گونه که با به خواب رفتن فردو در جنگل قدیمی، این سام است که او را از میان ریشه درخت بید بیرون می‌کشد، این جا نیز سام او را از میان بازوی نگهبان آب (در کتاب دوم) نجات می‌دهد:

«از میان آب، بازوی بلند پریچ و خمی بیرون خزیده بود؛ به رنگ سبز روشن، درخشنده خیس بود - چنگ انتهایی بازو، پای فردو را

کتاب‌ماه کودک و نوجوان / اسفند ماه ۱۳۸۱





گرفته بود و او را به طرف آب می کشید. سام زانو زده بود و داشت با یک دشنه به آن ضربه می زد - بازو، فردورا رها کرد و سام او را کنار کشید.» ص ۶۰۸-۶۰۹

صحنه حادثه گورپشته در کتاب اول، به شیوه بسیار مهمی با گذرگاه موریاء، در کتاب دوم منطبق است. در هر دو گزارش، فردو شجاعت فراوانی از خود نشان می دهد، در کتاب اول، در دخمه گورپشته، او با شمشیر به دست موجود گورپشته ضربه می زند و در کتاب دوم، با شمشیر پای موجود کربه را زخمی می کند. در دو حالت نیز فردو، دچار احساس خشم و ترس همزمان است:

«فردو، ناگهان در کمال تعجب احساس کرد که خشمی سوزان در دلش شعله می کشد. فریاد زده به نام شایر! و از جا جست و خودش را به کنار بورومیر رساند و خم شد دشنه استینگ را در آن پای کربه فرو برد.» ص ۶۳۸

در هر دو حادثه، فردو در زیرزمین به دام افتاده و وحشت زده است و در هر دو صحنه، او با شجاعت خود و کنش سریع، روشنایی را نجات می دهد و روشنایی، جای تاریکی را می گیرد.

صحنه «وادرناپ» در کتاب اول که در آن فردو، هراسان با به دست کردن حلقه، از اسیر شدن نجات می یابد، کاملاً با به دست کردن حلقه در «آمون هن» در کتاب دوم منطبق است؛ وقتی فردو دوباره حلقه را به دست کرده تا از دست بورومیر که در اثر قدرت جاذبه حلقه تغییر شخصیت داده بود، بگریزد. و در این حالت، چیزی نمانده بود که به دلیل به دست کردن حلقه و قرار گرفتن در عالم اشباح، سائورون دست او را بگیرد.

و سرانجام، حادثه‌ای که فردو در «برآتین» دچار آن می شود و طی آن، اراده و شجاعت او آخرین آزمایش را تحمل می کند، کاملاً مشابه تصمیم شجاعانه او در ساحل «آن دواین» در کتاب دوم، برای ادامه سفر به تنهایی است.

### اسطوره‌شناسی تالکین

در فرهنگ قدیم، اسطوره با آفرینش دیدگاه‌های ارجاعی قابل قبول و بازگویی امیدها و آرزوها و نیز با قهرمان پروری، با زمان کنونی پیوند و ارتباط ایجاد می کرد. در غرب، نقش اسطوره‌شناسی را عمدتاً نهاد دینی برعهده داشت، مذهب، خدا و قهرمان و امید و آرزو را در خلال سال‌های بسیار، برای بشر فراهم می کرد، اما ظهور و پیدایش جامعه صنعتی مدرن، با مسایل و دیدگاه‌های خاص خود، به طرز

تالکین به طرز فوق العاده و استثنایی، طرز تلقی و برداشت خود را از مضامین مذهبی در ارباب حلقه‌ها گنجانده است، شاید تالکین با نوشتن ارباب حلقه‌ها، می خواسته تمام نیروی خود را برای یک تجربه زبانی اسطوره‌وار، به کار گیرد و نیز به عنوان یک خالق ثانی، جهانی کامل و بی نقصی بنا سازد که، مقوله اسطوره‌شناسی را که او سال‌های بسیاری روی آن کار کرده بود، دربرگیرد

خود را برای یک تجربه زبانی اسطوره‌وار، به کار گیرد و نیز به عنوان یک خالق ثانی، جهانی کامل و بی نقصی بنا سازد که، مقوله اسطوره‌شناسی را که او سال‌های بسیاری روی آن کار کرده بود، دربرگیرد. تالکین خود می گوید:

«خلاصیت زبانی یک اصل است. این داستان‌ها هستند که جهانی برای زبان فراهم می آورند و داستان در پی آن می آید.»

و نیز می گوید:

«موضوع این است که قبل از آن که داستان خواننده را به خود مشغول کند، اسطوره‌ای که من آفریده‌ام، به او منتقل شود و آن را بفهمد و درک کند.» اگر فرض تالکین را که زبان، پیش‌زمینه‌ای برای اسطوره‌شناسی است، بپذیریم، می توان نوشتن ارباب حلقه‌ها را به عنوان سهم شخصی او برای درک رابطه بین زبان و اسطوره‌شناسی تلقی کرد.

### منابع:

- ۱- تالکین، جی. آر. ارباب حلقه‌ها، ترجمه رضا علیزاده، نشر روزنه
- ۲- Tolkien's World by: Randel Helms.
- ۳- Tolkien, Apchitect of middle earth by: Danniell Grotta
- ۴- J. R. R. Tolkien by: Michael Coren.

ویرانگر، تیشه به ریشه آن زد. البته، آن چه اکنون بشر هنوز بدان نیاز دارد، اسطوره، خدایی باورکردنی و ریشه‌های پذیرفتنی در گذشته است. تالکین، با نوشتن ارباب حلقه‌ها، می کوشد اسطوره‌های قدیمی را امروزی و باورپذیر کند و دلیل موفقیت او، شاید نه فقط مهارت خاص او در بیان اسطوره‌شناسی، بلکه در نیاز و احتیاج مبرم جامعه کنونی به اسطوره‌های جدید باشد.

پسر تالکین، میشل می گوید: «از نظر من این پذیرش عام و جذب تعداد بی شماری از مردم به نوشته پدرم، امری عجیب و شگفت آور نیست؛ زیرا نبوغ او به خواست و سرشت طبیعی مردم، در هر دوره‌ای که از زشتی‌ها خسته و ملول گشته، پاسخ داده است. گسترش سریع ارزش‌های پست، فیلسوفان خوش‌ظاهر و غلط‌انداز که در عوض حس زیبایی، رمزآمیزی، هیجان و ماجراجویی قهرمان پرستی و لذت و تفریح، جایگزین‌های ملال آور و بی‌روحی برای بشر فراهم ساخته‌اند، موجب پژمردگی و مرگ روح بشری شده است.»

تالکین به طرز فوق العاده و استثنایی، طرز تلقی و برداشت خود را از مضامین مذهبی در ارباب حلقه‌ها گنجانده است، شاید تالکین با نوشتن ارباب حلقه‌ها، می خواسته تمام نیروی