

سیاه مشق اسطوره

○ شهناز صاعلی

کرده، اما سبکسرانه و بذله‌گویانه که کم‌تر مورد قبول بزرگسالان است. اما در ارباب حلقه‌ها، جسارتی که وی در خلق یک جهان و یک ایده به کار می‌برد، این خورشید سبز را باورپذیر می‌سازد.

هابیت و ارباب حلقه‌ها

هابیت و ارباب حلقه‌ها را به گونه‌ای می‌توان یک داستان دانست که دوبار، اولین بار بسیار ساده و دومین بار پیچیده، گفته شده است.

هر دو درون مایه مشترکی دارند: ماجرای یک جست‌وجو یا «طلب» که طی آن، یک هابیت معمولی و حتی ترسو، به قهرمان تبدیل می‌شود. ساختار هر دو یکی است. رفت و برگشت از سفر و سفر جست‌وجوگرانه که در هر دو داستان، در یک چرخه یک ساله روی می‌دهد: هابیت از بهار تا بهار بعدی و ارباب حلقه‌ها از پاییز تا پاییز سال بعد. ساختار وقایع و بخش‌های دو کتاب، بدیل (همانند) هم هستند.

ساختار

ماجرای هر دو داستان، در خانه «بیل بو» (Bilbo) از یک جشن آغاز می‌شود (در هابیت، گندالف جشن غیرمنتظره‌ای در خانه «بیل بو» تدارک می‌بیند و در ارباب حلقه‌ها، جشن تولد بزرگ «بیل بو»).

در هر دو داستان، این گندالف است که سفری را به سوی سرزمین دشمن، برای قهرمان داستان در نظر می‌گیرد و همراهان او را تعیین می‌کند. در هر دو داستان قبل از شروع سفر، گندالف افسانه‌هایی را که درباره دشمن شایع است، نقل می‌کند (در هابیت، درباره اسمگ (Smaug) و گنج او گفته می‌شود و در ارباب حلقه‌ها، درباره ساتورن و حلقه) و غرض از نقل این افسانه‌ها، آگاهی دادن به قهرمان داستان (و در واقع به خواننده)، درباره موضوع سفرشان و کل ماجرای داستان است. در هر دو داستان، این اطلاعات و نقل افسانه‌ها، موجب می‌شود که قهرمان داستان، هابیتی که تاکنون ماجرای در زندگی‌اش رخ نداده است و زندگی هابیتی آرامی را می‌گذراند، عجولانه تصمیمی بگیرد که در طبیعت هابیتی او نیست و شایر را برای سفری پرمخاطره ترک کند.

ماجرای جدا شدن یک برگ از درخت، به وسیله باد شروع شد و آن برگ، خودش یک درخت شد و درخت رشد کرد و شاخه‌های بی‌شمار داد و خیال‌انگیزی، بن ریشه‌ها را در زمین فرو برد. پرندگان عجیب آمدند و روی شاخه‌ها لانه کردند و آن‌گاه در هر طرف درخت، پشت سر آن، در فاصله بین برگ‌ها و شاخه‌های اصلی، کشوری شروع به گسترش کرد و با نگاهی گذرا، می‌شد جنگلی در حال پیشروی را دید و کوه‌هایی که با برف پوشانده شده بود.

جهان داستانی تالکین، با داستان هابیت آغاز می‌شود. تالکین با نوشتن هابیت (تالکین) برگ، اثر نیگل آموخت که چگونه ارباب حلقه‌ها را بنویسید و سرانجام، آن را به پایان برساند. او در داستان هابیت که عمدتاً برای کودکان است، درون مایه داستان ارباب حلقه‌ها را به دست آورد و آموخت چه باید بگوید و این که چگونه داستان پریان، می‌توانست محملی برای درون مایه مورد نظر او باشد.

این درون مایه، وجود او را تسخیر کرد و وی را کاملاً در جهانی فرو برد که می‌باید آن را باورپذیر می‌ساخت. خود تالکین یک سال پس از چاپ هابیت، وقتی شروع به نوشتن اولین جلد ارباب حلقه‌ها کرده بود، به حس لذت‌بخش و در عین حال ناخرسندی خود در هنگام نوشتن هابیت، اشاره می‌کند. و این که آرزو دارد این شکر را در اثر دیگری ادامه دهد او می‌گوید: «این کاری سطحی، نه چندان جدی یا بهتر بگویم صرفاً یک دستمایه خیال‌بافانه بود. هر کس از زبان انسانی، به عنوان وسیله‌ای برای بیان چیزهای باورنکردنی و افسانه‌ای استفاده کند، می‌تواند بگوید «خورشید سبز» آن‌گاه بسیاری می‌توانند آن را تصور یا نقاشی کنند، اما این کافی نیست. هر چند این خورشید سبز، از بسیاری از طرح‌های موجز یا رونوشت‌هایی که درباره زندگی است و جوایز ادبی هم دریافت کرده‌اند، بسیار قانع‌کننده‌تر و مؤثرتر است. باورپذیر ساختن خورشید سبز در این جهان ثانوی که «اعتقادی ثانوی» آن را کنترل می‌کند، نیازمند تلاش و اندیشه‌ای سخته مهارت ویژه و فنی اعجاب‌انگیز است.»^۱

تالکین در هابیت، این خورشید سبز را بیان



- عنوان کتاب: هابیت
- نویسنده: جی. آر. آر. تالکین
- مترجم: شاهده سعیدی
- ناشر: نشر چشمه، کتاب و نوشته
- نوبت چاپ: اول - ۱۳۸۱
- شمارگان: ۱۵۰۰ نسخه
- تعداد صفحات: ۳۷۱ صفحه
- بها: ۲۸۰۰ تومان

هم‌چنین، دخالت‌های مکرر نویسنده که به تقلید از سبک نقالی شفاهی است که در آن، راوی خط روایت داستان را با بذله‌گویی و اظهار نظر شخصی می‌شکند. لحن غیرمعمول سخن او در اولین صفحه، به خصوص و در بیشتر کتاب، عموماً خواننده بزرگسال را می‌آزارد



و توانایی پیوستن و یکی شدن با طبیعت و کنترل آن را به میل و دلخواه خود دارند. تام، درختان جنگل قدیمی را خطاب قرار می‌دهد و آن‌ها را تحت اختیار دارد و بئورن همین کار را با موجودات قلمرو خود انجام می‌دهد و هر دو نیروی‌هایی مستقل محسوب می‌شوند که در خدمت هیچ‌کس جز خودشان نیستند و عمر آن‌ها نامعین است. تام می‌تواند به شکل درختان درآید؛ چنان که بئورن به عنوان یک «پوست عوض‌کن»، می‌تواند پوست عوض کند.

«او پوست عوض می‌کند. به این معنی که پوست خودش را عوض می‌کند. گاهی به خرسی بزرگ و سیاه تبدیل می‌شود و گاهی مردی قوی و موسیاه است با بازوهای ستر و ریشی بلند...»

بعضی می‌گویند که او خرسی از نسل خرس‌های باستانی کوه‌هاست که پیش از ورود غول‌ها در آن‌جا می‌زیستند. بعضی دیگر می‌گویند که او مردی از نسل اولین انسان‌هایی است که پیش از این که اسم‌گ یا اژدهای دیگر به این نقطه از دنیا بیاید و پیش از این که گابلین‌ها از شمال به این تپه‌ها بیایند، این‌جا زندگی می‌کرده‌اند... به هر حال، او در طلسم هیچ کسی نیست؛ جز خودش. او در یک جنگل بلوط زندگی می‌کند و خانه چوبی بزرگی دارد و وقتی به شکل انسان است، گله‌های اسب را نگهداری می‌کند که به اندازه خودش فوق‌العاده‌اند. او آنها را نمی‌خورد و آن‌ها هم او را نمی‌خورند. او کندوهای بسیاری پر از زنبورهای بزرگ وحشی دارد و غذایش بیشتر خامه و عسل است.» (ص ۱۴۸)

قهرمانان در این ملاقات با روح طبیعت، مکر و تزویر جنگل بزرگ و طبیعت را به طور کلی می‌شناسند. تام دربارهٔ مرد درختی پیر و درختان ردهٔ پایین‌تر جنگل قدیمی تعریف می‌کند و بئورن دربارهٔ جنگل ظلمات (Mirkwood) و اسرار سیاه آن می‌گوید. تام و بئورن مسافران را به خانهٔ خود می‌برند و با هم شام می‌خورند.

«در آن‌جا آن‌ها شامی خوردند که مثل آن را از زمانی که آخرین خانهٔ خودمانی را در غرب ترک کرده و با الوند بدروند گفته بودند، نخورده بودند. نور مشعل‌ها و آتش در پیرامونشان چشمک می‌زد و

در هر دو، مسافران در اولین مرحله، به ریوندل (Rivendell) می‌رسند. در آن‌جا الوند (Elrond) شاه ریوندل. آن‌ها را در مأموریت‌شان کمک می‌کند و سپس برای هراسناک و در عین حال عاقلانه نشان دادن سفر و بالندگی تدریجی شخصیت قهرمان، قهرمان داستان به طرز غیرقابل انتظاری، شمشیری به دست می‌آورد و از آن علیه یکی از دشمنان‌شان استفاده می‌کند (بیل بو به عنکبوت‌های جنگل ظلمت حمله می‌کند و فردو در ارباب حلقه‌ها، به ساکنان گورپشته). با این حمله، هر دو قهرمان تا حدی از پوستهٔ هابیتی خود که ترسو بودند، خارج می‌شوند و کمی شجاعت می‌گیرند.

هر دو با رسیدن به آخرین خانهٔ خودمانی (The Last Homely House) هابیت‌ها استراحت و تجدید قوا می‌کنند و تصمیم می‌گیرند در مرحلهٔ بعد چه کنند و در هر تصمیمی که می‌گیرند، با الوند، رئیس ال‌ها (Elf) مشورت می‌کنند. بلافاصله پس از ترک ریوندل، داستان آکنده از نصایح و پیش‌گویی‌هاست.

در هر دو، هابیت‌ها باید از کوهستان مه‌آلود خیانت‌پیشه بگذرند و مانع پیشروی مسافران شوند و سپس در غاری پناه بگیرند. این مسافران، از سوی ترول‌ها (Trolls) تهدید و برای اولین بار با گولوم (Gollum) روبه‌رو می‌شود. فردو صدای پای او را که به آرامی در مورایا (MORIA) قدم برمی‌دارد، می‌شنود.

هر دو گروه، پس از این به غار زیرزمینی می‌روند و از هم جدا می‌شوند (بیل بو، از گندالف و کوتوله‌ها جدا می‌افتد و در ارباب حلقه‌ها، پس از جنگ گندالف با بالروگ (BALROG) فردو و همراهانش از او جدا می‌افتند). در این‌جا، قهرمان باید بدون کمک جادوگر پیش رود. هر چند جدایی طولانی مدت بیل‌بو از گندالف، در بخش هفتم داستان شروع می‌شود، بیل‌بو با بئورن (Beorn) در اواسط اولین سری ماجراها ملاقات می‌کند. این موضوع، دقیقاً بدیل ملاقات فردو با تام بومبادیل (Tom Bombadil) در ارباب حلقه‌هاست. تام بومبادیل و بئورن، هر دو به گونه‌ای ارواح طبیعت‌اند

شگرد دیگر تالکین

در قصه‌گویی اش را

شاید بتوان خوش‌آهنگی نقالی او

دانست. نثر او تاثیر آوایی

لذت‌بخشی در گوش شنونده دارد

که این تاثیر را با خواندن (دیدن)

نمی‌توان دریافت،

اما گوش شنونده آن‌ها را

درمی‌یابد

روی میز، «شمع بلند ساخته شده از موم کندوها قرار داشت. در تمام مدتی که شام می‌خوردند، بثورن با آن صدای عمیق و پرخروشش، قصه‌هایی از سرزمین‌های وحشی این سوی کوه‌ها می‌گفت: به ویژه از جنگل تاریک و خطرناکی که از شمال به جنوب کشیده شده بود و یک روز با اسب از آن‌جا فاصله داشت و راه‌شان را به سوی شرق سد می‌کرد.» (ص ۱۵۹)

در هر دو کتاب، قهرمان در نقطه اوج سفر، باید از سرزمین نفرین شده‌ای که قلب شیطان را احاطه کرده، عبور کند، به کوهستانی برسد، از آن بالا رود و از طریق شکافی به درون آن وارد شود و از این طریق، نقطه آسیب‌پذیر و نقطه ضعف دفاعی شیطان را کشف می‌کند که در داستان هابیت، سمت بی‌حفاظ اسماک اژدهاست و در داستان ارباب حلقه‌ها، وابستگی ساتورن به حلقه‌ای که در دست فردوست: «بیل‌بو گفت: باید حدس می‌زد. واقعاً در هیچ کجا نمی‌توان نظیر ارباب اسماک نفوذناپذیر را یافت. چقدر عالی است که کسی جلیقه‌ای از الماس ظریف داشته باشد.

اسماک که دوباره از سر حماقت خوشحال شده بود، گفت: بله، واقعاً هم کمیاب است و هم عالی. او نمی‌دانست که هابیت قبلاً در دیدار اولش، پوشش مخصوص زیر بدنش را دیده بود...

بیل‌بو با خودش گفت: احمق پیرا! چرا روی سینه چپش تکه‌ای چنان بزرگ قرار دارد که مثل حلزونی بدون لاک، نُخت است؟» (ص ۲۷۶)

با ادامه جست‌وجو، در هر دو کتاب، قهرمانان، سرزمین میانه را در جنگ بزرگی پاکسازی می‌کنند: جنگ پنج جنگجو در داستان هابیت و جنگ مورانون (Morannon) در ارباب حلقه‌ها. در اوج جنگ، رسیدن گروه بزرگی از عقاب‌ها، نشانه پیروزی گروه قهرمان است و نیز هر دو قهرمان، ناگهان با به دست کردن حلقه ناپدید می‌شوند.

هر دو قهرمان، پس از ناپدید شدن مجروح «بیل‌بو با ضربه‌ای که به سرش می‌خورد و فردو با گاز گولوم (Gollum) بیهوش می‌شوند و هنگامی که به هوش می‌آیند، خبر پیروزی کامل به آن‌ها داده می‌شود. البته لذت و سرور پیروزی، با خبر مرگ شاه که کردار بد قبلی آنان را با منشی قهرمانانه بخشیده بود، کم می‌شود و سرانجام پس از شناخت کامل قهرمانان، هر یک راه سفر بازگشت به خانه را در پیش می‌گیرند. با رسیدن به خانه، هر دو هابیت درمی‌یابند که در غیاب ایشان، خانه موروثی‌شان، از دست‌شان بیرون رفته و برای به دست آوردن دوباره آن باید تقلا کنند. با جهد و تقلا، تقریباً هر دو در خانه ساکن می‌شوند، اما همسایگان، دیگر مانند قبل به آن‌ها اعتماد ندارند. آن‌ها در عوض، با چند تن از

هابیت‌ها، تعداد زیادی از الف‌ها، کوتوله‌ها و گندالف دوستی صمیمانه برقرار می‌کنند و در پایان، هابیت‌ها را ترک می‌کنند تا زندگی طولانی خود را با الف‌ها ادامه دهند. بیل‌بو بازنشسته می‌شود و به ریوندل و فردو به شرق دور می‌رود.

تفاوت هابیت‌ها و ارباب حلقه‌ها

اما آیا داستان ارباب حلقه‌ها، همان داستان هابیت، به صورت گسترده‌تری است؟ دو کتاب پوسته روایتی و ساختار یکسانی دارند، اما از سوی دیگر، تفاوت‌های عمیق و نامحسوسی نیز بین آن دو وجود دارد. تالکین خود در سال ۱۹۳۰ می‌گوید که با نوشتن هابیت، شناخت بیشتری از خودش، قدرت ترسناک تخیل و خودمختاری (Autonomy) به دست آورد.^۲ این تفکر او را می‌توان در ابتدای داستان «برگ، اثر نیگل» مشاهده کرد: برگ درختی می‌شود و درخت کشوری، آکنده از کوهستان‌های اسرارآمیز و عظیم. خود تالکین، در مورد این نظر که این دو داستان مشابه‌اند، چنین می‌گوید: «هنگام بررسی این آثار (آثار دانشمندان فولکلورشناس) شباهت‌هایی به چشم می‌خورد. این امر بسیار مهم است. می‌گویند داستان‌هایی که درون مایه آن‌ها، فولکلور همانندی است یا با ترکیب درون مایه‌های همانندی به وجود آمده‌اند، داستان همانندی هستند.

چنین اظهاراتی شاید برخی مؤلفه‌های حقیقی را بیان کنند، اما این موضوع درباره قصه‌های پریان، هنر و ادبیات صدق نمی‌کند. ظاهر داستان، فضا و جزئیات غیرقابل طبقه‌بندی (طبقه‌بندی در سبکی خاص) و بالاتر از همه، منظور کلی یک داستان، استخوان‌بندی تشریح‌نشده یک طرح را شکل می‌دهند و این‌ها به راستی ارزش و اهمیت دارند.^۳

این دقیقاً وجوه تفاوت هابیت و ارباب حلقه‌هاست. زیرا علی‌رغم شباهت‌های آن دو، هابیت کوتاه‌تر از ارباب حلقه‌هاست و این موضوع، نسبت مستقیم با خواننده‌اش دارد که خواننده هابیت، کوچک‌تر از خواننده ارباب حلقه‌هاست. در هابیت، تالکین با کودکان سخن می‌گوید و با مضمون محدود یا شاید بتوان گفت تک‌بعدی، یعنی رشد بیل‌بو، تولد دوباره بیل‌بو در بگ‌اند (Bag End) و مرد شدن او، سرو کار دارد. آجرهایی که در ساختمان داستان هابیت به کار رفته، بسیار سبک‌ترند و نسبت به مصالح داستان ارباب حلقه‌ها از صلابت کم‌تری برخوردارند. به عنوان مثال در هابیت، دشمنان بیل‌بو، به ترتیب در مقابل او ظاهر می‌شوند و مانند دشمنان فردو در ارباب حلقه‌ها، متحد و یکپارچه نیستند. ترول‌ها، گابلین‌ها (Goblins) اورگ‌ها (Orcs) عنکبوت‌ها و اژدها، هیچ یک از یکدیگر خبر ندارند و هر یک به طور شخصی و فردی عمل می‌کنند.

این‌ها خدمت‌گزاران بی‌نام و نشان دشمن بزرگ و اصلی نیستند که فقط بخواهند گندالف



Bilbo comes to the Huts of the Rafter-elves

جادوگر را از قهرمان و همراهان او دور کنند تا او تنها و بدون یاور بماند (چنان که در ارباب حلقه‌ها با فردو چنین می‌کنند). در داستان هابیت، گندالف جادوگر ارتباط و پیوستگی‌ای با حلقه ندارد، در حالی که ارباب حلقه‌ها، با روایت گندالف از حلقه (یا حلقه‌ها) آغاز می‌شود. بسیاری از مکان‌های جغرافیایی که در داستان ارباب حلقه‌ها کاملاً توصیف شده و نقشه قاره‌ای دارند، در هابیت جزئی، ابتدایی و نامعلوم‌اند. مثلاً خانه بیل‌بو، صرفاً یک تپه است و شایر و جامعه هابیتی، آن را احاطه نکرده است. ریوندل، دره‌ای است که «آخرین خانه خودمانی» در آن قرار دارد و اصلاً قابل مقایسه با ریوندل که در ارباب حلقه‌ها، بسیار باشکوه و متمدن توصیف شده، نیست. به طور کلی از آن جا که جهان بیل‌بو در هابیت جایی به نام سرزمین میانه (Middle - Earth) نیست، نام و نشان خاصی ندارد.

این موضوع درباره شخصیت‌ها و نژادها در دو داستان نیز صادق است. در هابیت احضارکننده ارواح، هنوز ساتورن نیست. گندالف نیز آن گندالف قدرتمند در ارباب حلقه‌ها نیست. جادوگر داستان هابیت، به شدت از وارگ‌ها (Wargs) می‌ترسد و فقط یک بار از هوش خود برای حقه زدن به بئورن استفاده می‌کند تا کوتوله‌ها را در خانه خود راه دهد. حتی ارونند عاقل، در هابیت آن چنان والا مرتبه و شکوهمند نیست. والفاها (Elves) در ریوندل و جنگل ظلمات، آن چنان که در داستان هابیت آوازهای بی‌معنی می‌خوانند و می‌رقصند و... چنین کاری را در ارباب حلقه‌ها دون شان خود می‌دانند. در واقع، این بالا کشیدن شخصیت‌ها و طرح داستان هابیت، در ارباب حلقه‌ها، به سبب این است که داستان هابیت در موقعیت‌های بسیاری، حکایتی نیمه شوخی و نیمه جدی است. تالکین آگاه است و می‌داند که کودکان، از خندیدن به شخصیت‌ها و اعمال آنان در داستان هابیت لذت می‌برند. در حالی که ارباب حلقه‌ها، خیلی به ندرت، لیکندی بر لب خواننده می‌آورد.

اخلاقیات تالکین نیز در هابیت ساده و سراسر است: شجاع باش و به جاهای مخفی و تاریک زندگی وارد شو. شاید در این جاها گنجی پنهان باشد. هابیت در قلب روایت خود، داستانی درباره به دست آوردن و پشت سر گذاشتن سمبل‌های مردانگی است. بیل‌بو، بارها و بارها وارد مکان‌های ممنوع می‌شود که نماد وحشت و قدرت به سختی محافظت شده است. و شیئی با ارزشی را می‌رباید. او کیف ترول (و طلا و شمشیر)، حلقه گولوم و کوتوله‌ها را از سیاهچال عنکبوت‌ها و از زندان شاه الف‌ها می‌دزد؛ و سنگ آرکن (Arkenstone) را که مال تورین بود. از سر تصادف نیست که بیل‌بو را دزد می‌نامند. او در کش رفتن، پنهان شدن، پیدا کردن ورودی‌ها و

خروجی‌های مخفی استاد است. به عبارت دیگر، اخلاقیات هابیت برای هر بزرگسالی کاملاً روشن و آشکار است و این برای کتابی که مخاطب آن کودکان هستند، عیب نیست. آن چه بسیار جلب توجه می‌کند، تقابل آن با ارباب حلقه‌هاست که در مقایسه با هابیت، مفاهیم و معانی، دلالت‌ها و کاربرد بسیار گسترده‌تری یافته و با سرنوشت تمدن‌ها، پرمایه شده و تاریخ طولانی نقل شده در آن، به آن ارزش و اعتبار خاص بخشیده است.

جزئی بودن اخلاقیات هابیت، در مقایسه با ارباب حلقه‌ها، از همان آغاز پیداست. هر دو قهرمان، در فصل دوم کتاب‌ها تصمیم به ترک خانه و شروع جست‌وجو می‌گیرند، اما سرشت دو جست‌وجو و دلایل آغاز سفر آن‌ها، به طور قابل توجهی متفاوت است. بیل‌بو، ابتدا یک لوده است و انگیزه او، انگیزه‌ای مالی (سهمی از گنج اسماگ ازدها) و تصمیم ابتدایی او برای پیوستن به کوتوله‌ها، به علت غرور توکی او (Tookish) است: «هنگامی که آن‌ها می‌خوانند، هابیت احساس کرد که عشق به چیزهای زیبایی که با دست و با زیرکی و یا جادو ساخته می‌شوند، در او جان می‌گیرد؛ عشقی شدید و حسودانه و تمنای دل کوتوله‌ها. آن گاه چیزی که از توک‌ها در او بود، بیدار شد و آرزو کرد که برود و کوه‌های بزرگ را ببیند و صدای درختان کاج و آبشارها را بشنود و غارها را بکاود.» (ص ۲۵)

وقتی گفته می‌شود که شاید او هرگز از مقابله با اسماگ بازنگردد، او فریاد می‌کشد و از حال می‌رود: «ما گرد آمده‌ایم تا درباره نقشه‌ها، روش‌ها، راه‌ها، سیاست و ابزار کارمان صحبت کنیم. به زودی پیش از طلوع آفتاب، سفر طولانی خود را آغاز می‌کنیم؛ سفری که از آن بعضی از ما و شاید همه ما هرگز برنگردیم.» (ص ۲۶)

«بیچاره بیل‌بو، بیش از آن نمی‌توانست تحمل کند. سر عبارت «هرگز برنگردیم»، احساس کرد که جیغی از درونش بالا می‌آید و خیلی زود هم مثل سوت قطاری که از تونلی بیرون می‌آید، ناگهان سرباز کرد... هابیت کوچک بیچاره را دیدید که روی قالی جلو بخاری زانو زده بود و چون لرزانی در حال آب شدن، می‌لرزید. بعد هم تخت روی زمین افتاد.» اما با شنیدن سخن گندالف که: (ص ۲۷)

«کوچولوی عصبی بیچاره، به هیجان‌های غریبی دچار می‌شود، ولی یکی از بهترین‌هاست؛ یکی از بهترین‌ها. در تنگناها مثل ازدهایی درنده خوست.» (ص ۲۷) و سخن گلوین که:

«دزد یک کار خوب می‌خواهد، با کلی هیجان و پاداشی معقول. اگر دوست داشته باشی، به جای دزد، می‌توانی بگویی کارشناس یافتن گنج.» (ص ۲۹) غرور بیل‌بو بالا می‌گیرد: «ناگهان احساس کرد که برای آن که او را

درنده‌خوبیندارند، حاضر است بدون خواب و صبحانه، به راه بیفتد.» (ص ۲۸) «به من بگوید چه کاری می‌خواهید انجام شود و من سعی می‌کنم انجامش دهم؛ حتی اگر لازم باشد، پای پیاده به شرق شرق بروم و در آخرین صحرا، با کرمینه‌های وحشی بجنگم.» و سرانجام، وقتی بیل‌بو، بگاند را برای سفر ترک می‌کند، نه به تصمیم خود بیل‌بو، بلکه بیشتر به سبب تندتند حرف زدن گندالف است:

«گندالف گفت: فقط ده دقیقه مانده، باید بروی. بیل‌بو گفت: ولی... جادوگر گفت: برای آن وقت نداریم. بیل‌بو گفت: اما...»

- برای این یکی هم وقت نداریم! بولوا! اما وقتی فردو در ارباب حلقه‌ها بگاند را ترک می‌کند، با حالی از غم و اندوه و تصمیمی والا، این کار را می‌کند و سرنوشت یک دنیای کامل در دست اوست. فردو، از طریق گندالف، دانسته که اسباب‌بازی جادویی بیل‌بو، در حقیقت یک حلقه از قدرت و منبع نیروی شرارت بار برای کنترل سرزمین میانه است و ساتورن، سازنده آن، مایوسانه در جست‌وجوی آن است. به تبع آن، فردو درمی‌یابد که وجود او یک خطر است؛ خطر برای تمام کسانی که نزدیک او زندگی می‌کنند. او نمی‌تواند مانند بیل‌بو، حلقه را داشته باشد و در شایر بماند، بلکه باید بگاند را ترک کند، همه چیز را رها کند و برود. تالکین در ارباب حلقه‌ها، به گونه‌ای همان داستان را می‌گوید، اما فضا سازی و منظور کلی داستان، کاملاً متفاوت با هابیت است.

روایت

در روایت داستان هابیت، باید قصه‌گوی بزرگسالی را در نظر آورد که در صندلی کنار آتش نشسته و برای کودکانی که حلقه‌وار روبه‌روی او نشسته‌اند، قصه می‌گوید. از همان پاراگراف اول، راوی کودکان را مستقیماً با اول شخص مفرد، مخاطب قرار می‌دهد:

«فکر می‌کنم امروزه توصیف‌هایی درباره هابیت‌ها لازم باشد... قدرت جادویی ندارند، مگر آن روش معمول روزمره‌شان که به آن‌ها کمک می‌کند که هر گاه آدم‌های گنده ابله‌ی مثل من و شما! بی‌هوا سر راه‌شان سبز شویم و صدایی چون فیل درآوریم... حالا دیگر آن قدر درباره آن‌ها می‌دانید که بتوان ادامه داد. همان طور گفتیم...» (ص ۹ و ۸) گاهی از خطاب مستقیم استفاده می‌کند تا خواننده خود را بیشتر در داستان دخالت دهد و تشریک مساعی خواننده (شنونده) را موجب شود: «گندالف آمد. اگر شما یک چهارم آن چه را من درباره او شنیده‌ام، شنیده بودید و در حالی که من هم اندکی از آن چه را شنیدنی است، شنیده‌ام،

آماده شنیدن هرگونه قصه شایان توجهی می‌بودید.» (ص ۱۰)

«خوب بیل‌بو مطمئناً در جایی بود که به آن مکانی تنگ می‌گویند، ولی شما به خاطر داشته باشید که آن‌جا برای او آن قدر تنگ نبود که برای من و شما.» (ص ۹۱)

«من تصور می‌کنم که شما پاسخ را می‌دانید یا در یک چشم به هم زدن آن را پیدا می‌کنید؛ زیرا با خیال راحت در خانه نشسته‌اید و فکر خورده شدن، آزارتان نمی‌دهد.» (ص ۹۹)

گاه اظهارات او به مخاطبان کودک خود، لحن خنده‌دار و دوستانه‌ای می‌گیرد:

«اگر شما (از فاصله‌ای امن) کوتوله را می‌دیدید که مثل آقایان پیری که خل شده باشند و بازی‌های پسر بچه‌ها را بکنند، بالای درخت‌ها نشسته بودند و ریش‌های‌شان از آن بالا آویزان بودند، حساسی می‌خندیدید.» (ص ۱۲۸)

«درست در همین لحظه بود که بیل‌بو، ناگهان نقطه ضعف نقشه‌اش را کشف کرد. احتمالاً شما قبلاً متوجه آن شده‌اید و همان وقت به او خندیده‌اید، ولی من فکر می‌کنم که اگر شما جای او بودید، نصف او هم نمی‌توانستید کاری بکنید. البته، او خودش توی بشکه نبود و حتی اگر می‌خواست که باشد، کسی نبود که او را توی بشکه بگذارد!» (ص ۲۵ - ۲۲۴)

و گاهی حقیقت مهمی را که قبلاً گفته شده و اکنون ممکن است مخاطبانش فراموش کرده باشند، دوباره یادآوری می‌کند:

«آن‌گاه ارباب برای نخستین بار، متعجب و کمی هم هراسان شد و به این فکر افتاد که نکند تورین واقعاً از اعقاب پادشاهان قدیم باشد. او هیچ‌گاه فکر نکرده بود که کوتوله‌ها جرات نزدیک شدن به اسم‌ها را داشته باشند، بلکه معتقد بود آن‌ها شیادهایی هستند که دیر یا زود، هویت‌شان کشف می‌شود و از آن‌جا رانده می‌شوند. او اشتباه می‌کرد. تورین بدون شک، واقعاً نوه پادشاه زیرک بود.» (ص ۲۴۵)

هم‌چنین، دخالت‌های مکرر نویسنده که به تقلید از سبک نقلی شفاهی است که در آن، راوی خط روایت داستان را با بدله‌گویی و اظهار نظر شخصی می‌شکند. لحن غیرمعمول سخن او در اولین صفحه، به‌خصوص و در بیشتر کتاب، عموماً خواننده بزرگسال را می‌آزارد. کاربرد زیاد از حد قیدها، یکی از دلایل این موضوع است:

- دری کاملاً گرد داشت. - تونلی بسیار راحت بدون دود. - میخ‌های بسیار زیاد برای آویختن کت و کلاه. - تونل پیچ می‌خورد و پیچ می‌خورد و جلو می‌رفت. - تپه نامی بود که مردم آن حوالی به آن‌جا می‌گفتند. - مسیری نه کاملاً مستقیم (ص ۷) دخالت راوی:

«او فریاد زد: حالا چه کار کنیم! حالا چه کار کنیم! از دست گابلین‌ها فرار کرده‌ایم تا گیر گرگ‌ها بیفتیم؟ و این تبدیل به ضرب‌المثلی شد. هر چند ما امروز در چنین موقعیت‌های ناچوری به جای آن، می‌گوییم «از چاله به چاه افتادن.» (ص ۱۲۷)

تالکین هم‌چنین، برای استفاده مخاطبانش، در مورد هر گروه یا شخصیت جدید، یک مقدمه یا معرفی‌نامه ارائه می‌دهد؛ خصوصیت‌شان، خوب یا بد بودن‌شان، توصیف خوب و بدی‌هایی که برای شخصیت‌هایش مجاز و جایز است. او با هایت‌ها شروع می‌کند و بعد ترول‌ها، کوتوله‌ها، گابلین‌ها، عقاب‌ها، الف‌ها، اهالی دریاچه چند نمونه از این توصیف‌ها را می‌خوانیم:

«هایت چیست؟ فکر می‌کنم امروزه توصیف‌هایی درباره هایت‌ها لازم باشد؛ زیرا آن‌ها نایاب شده‌اند و از آدم‌بزرگ‌ها، یعنی نامی که به ما داده‌اند، خجالت می‌کشند. آن‌ها آدم‌هایی کوچولو هستند (یا بودند) که تقریباً نصف قد ما را داشتند و از کوتوله‌های ریش‌دار، کوچک‌تر بودند. هایت‌ها ریش ندارند. قدرت جادویی کمی دارند یا اصلاً ندارند... آن‌ها مایلند شکمی گنده داشته باشند. لباس‌هایی به رنگ‌های روشن می‌پوشیدند... کفش به پا نمی‌کنند؛ زیرا کف پای‌شان به طور طبیعی، پوستی چون چرم دارد و موهای پریشتم قهوه‌ای روشن، مثل همان موهایی که روی سرشان می‌روید... خنده‌های عمیق و جانانه سر می‌دهند.»

«آن‌جا سه ترول گنده بودند با اخلاقی نحس که خیلی دوست داشتند برای تنوع، کوتوله‌ای یا حتی تاتویی را کباب کنند یا این که باید اندکی کارسارقانه خوب انجام داد.»

«گذره گام‌های آن‌ها همدیگر را قطع می‌کردند و درهم پیچیده بودند، ولی گابلین‌ها راه‌شان را آن قدر خوب می‌شناختند که شما نزدیک‌ترین پست‌خانه محل زندگی‌تان را می‌شناسید و راه، پایین و پایین‌تر می‌رفت و به طور وحشتناکی دم کرده و خفه بود. گابلین‌ها خیلی خشن بودند و بی‌رحمانه آن‌ها را نیشگون می‌گرفتند و با آن صداهای وحشتناک سردشان می‌خندیدند.» (ص ۷۹)

«گابلین‌ها اسب و تاتو و الاغ (و بسیار چیزهای بدتر را هم) می‌خورند و همیشه هم گرسنه‌اند... از گابلین‌ها بگوییم که بی‌رحم، بدجنس و بدقلب هستند. آن‌ها هیچ چیز زیبایی نمی‌سازند.» (ص ۸۱).

«موجودی کوچک و حقه‌باز. نمی‌دانم که او از کجا آمده است یا چه بود یا که بوده است. او گالوم بود، سراپا تیره، همچون تیرگی، مگر دو چشم گرد و بزرگ پریده رنگ در چهره‌اش... او گوشت قرمز هم دوست داشت.» (ص ۹۳)

با چنین مقدمات و معرفی‌هایی مخاطب کودک دیگر می‌داند از چه کسانی خوشش بیاید و چه کسانی

را دوست نداشته باشد. کل داستان چارچوب اخلاقی مناسبی را برای قضاوت فراهم می‌آورد.

تالکین در ارباب حلقه‌ها، از اظهارات مستقیم اجتناب می‌کند و در عوض، برای شرح موقعیت سحرآمیز و والایی که به وسیله موزیک خارق‌العاده فوق بشری پدید آمده، وارد ذهن فردو می‌شود.

بدله‌گویی طنزآمیز در توصیف شخصیت‌ها

تالکین در هایت، با بدله‌گویی و لحن طنزآمیز خود، از قدرت سحرآمیز و یا وجه ترسناک شخصیت‌ها کاسته است. در داستان هایت، در آغاز سفر که بیل‌بو و همراهانش از گندالف جدا می‌شوند، بدون شام و با لباس‌های خیس، غرولند کنار آماده خواب می‌شوند که متوجه نوری می‌شوند. بیل‌بو را می‌فرستند تا ببینند آن نور چیست:

«آن‌جا ترول‌ها بودند. قوی و نیرومند، بزرگ موجوداتی آدم‌خوار که از یک غارت برمی‌گشتند. اما چه ترول‌هایی!» (ص ۴۹)

تالکین عملاً قدرت ترول‌ها را تضعیف می‌کند و از ما می‌خواهد در عین حال که به خود می‌لرزیم، بخندیم و این کار، مناسب ذهن مخاطبان کودکش است.

حال اگر اولین برخورد بیل‌بو با ترول‌ها، با اولین برخورد فردو در جاده با سواران سپاه‌پوش مقایسه شود (در ارباب حلقه‌ها) می‌بینیم که این دخالت بدله‌گویانه نویسنده وجود ندارد و شیطان به صورت اصل طبیعی و اسطوره‌ای خود، آهسته آهسته جریان پیدا می‌کند. فردو که از ترس آن‌ها کنار جاده پنهان شده، سایه آن‌ها را می‌بیند.

آوردن لفظ سایه، نه تنها فاقد جنبه طنزآمیز است بلکه حتی نشان‌دهنده قدرت کلام است. روبه‌رویی قهرمان با قدرت‌های پلید، طنزآمیز نیست، بلکه کاملاً غیرمترقبه است که اصلاً قدرت دفاع در برابر آن را ندارد. (در حالی که بیل‌بو، کیف ترول را سرقت می‌کند).

در هایت، شیطان به همان نسبت که تضعیف می‌شود، خوب نیز هست. وقتی بیل‌بو به ریوندل می‌رسد، با شیاطین اسرارآمیز و برجسته روبه‌رو نمی‌شود، بلکه به مردمان کوتوله شاد و وراچی برمی‌خورد که مشتاق بدله‌گویی و مسخره‌بازی هستند و فاقد همه چیزاند، الا قدرت سرگرم کردن. دره‌هایت، یازده نفر شعر بی‌معنی، سرخوشانه و دلنشینی را ترنم می‌کنند:

«راه‌تان به کدام سوست؟

کارتان از چه روست؟

پای تاتوتان خسته است

راه رفتن بسته است.

دارا دادا! هه‌هه! هه‌هه!

این‌جا ته دره!

آه چه را می‌جوئید

این پایین چه می‌گویید؟
غذاها را ببویید
نان و کوفته خوشمزه است
داده، دارادادا
هوای دره تازه است
هاها! هاهاهاها! (ص ۶۵)

«الف‌های» ارباب حلقه‌ها نیز گونه دیگری از کل موجودات هستند. آن‌ها نیز ابتدا آواز می‌خوانند که اگر چه زیباست، عمیق تر شده و زیر بار آندوه کهنه سالیان غم‌انگیز است. برای تالکین، الف‌ها در هابیت، شخصیت‌های تخیلی مقدماتی هستند و فاقد بار عقلانی و تعهد خاصی که در ارباب حلقه‌ها بیان شده است تا کارکرد غنی و ممتاز فانتزی را مورد علاقه قرار دهد و آشکار سازد.

واضح‌ترین بیان روایی تالکین درباره موضوع مذکور، دخالت خود نویسنده، پس از پایان شعر بی‌معنی الف‌هاست که می‌گوید «تمام آن مسخره‌بازی و کاملاً پوچ است.»

پس از ترک ریوندل، مسافران هر دو کتاب، باید به سمت شرق پیش بروند. در بالای کوهستان مه‌آلود، دوباره آن‌ها با موجودات شرور مواجه می‌شوند، اما در هابیت شرارت آن‌ها با طنز تضعیف شده است.

«از گالبلین‌ها بگویم که بی‌رحم و بدجنس و بدقلب هستند.» (ص ۸۱)
تالکین از شرارت آن‌ها می‌گوید، اما پس از اظهار مستقیم شرارت آن‌ها، با ارایه آواز تاپ تاپ مضحک آن‌ها، شرارت‌شان لوس می‌شود:

بسته شو! تق! شکاف تیره!
بگیر و ببند! نیشگون و گیره!
هاها پسر جان، پایین و پایین
پیش به سوی شهر گالبلین
ترق و تروق! بشکن و له کن!
؟؟؟؟ تیشه! چکش و زنگ!
بکوب پسر جان!

بدون شک آن‌ها اصلاً ترسناک نیستند و تالکین نیز قصد هراسناک نشان دادن آن‌ها را ندارد. سائورن مانند گلولوم، شخصیتی با عمری طولانی، چیزی را که ارزش آن بی‌نهایت است، از دست داده و تمام زندگی‌اش را صرف بازگرداندن آن می‌کند.

زبان در بخش اول هابیت، لحن طنزآمیزی دارد، اما بخش دوم، به طور فزاینده‌ای لحن پیچیده‌ای می‌گیرد. مثلاً در فصل اول، هنگامی که کوتوله‌ها برای سفر در خانه بیل‌بو گرد آمده‌اند تورین با طنز پرحرفی می‌کند. در حالی که او در پایان داستان، می‌آموزد (با بهتر بگویم تورین رشد می‌کند) و با لحنی غرورآمیز، آمیخته با شرافتی آندوهیار، سخن می‌گوید:

«او گفت: چون سنگ آرکن پدر من، به تنهایی

بیش از یک رودخانه طلا می‌ارزد و برای من ورای قیمتش ارزش دارد. از تمام گنج این یکی را از آن خود می‌دانم و از هر که آن را پیدا کند و برای خودش نگه دارد، انتقام خواهم گرفت.» (ص ۳۲۵)

او گفت: بدرود سارق خوب! اکنون من به انتظار می‌روم تا به انتظار روزی که دنیا دوباره نو شود، در کنار پدرانم بنشینم. از آن‌جا که اکنون تمام زر و سیمم را به جا می‌گذارم و به جایی می‌روم که آن‌ها ارزشی ندارند، دلم می‌خواهد با دوستی از تو جدا شوم.» (ص ۳۵۱)

و این به واقع، دگرگونی قبلی تورین است و نه فقط دگرگونی گفتاری او، و این تحول در نثر تالکین، حرکت بیل‌بو به سمت جایگاه قهرمانی و عمیق شدن شخصیت تورین، همه در پایان داستان، سرآغاز نوشتن ارباب حلقه‌هاست.

خوش‌آهنگی نقالی

شگرد دیگر تالکین در قصه‌گویی‌اش را شاید بتوان خوش‌آهنگی نقالی او دانست. نثر او تأثیر آوایی لذت‌بخشی در گوش شنونده دارد که این تأثیر را با خواندن (دیدن) نمی‌توان دریافت، اما گوش شنونده آن‌ها را درمی‌یابد. به عنوان مثال، صدای زنگ در خانه بیل‌بو چنین است: دنیگ، دنگ، لینگ، دنگ. پیپ کشیدن گندالف، صدای پوپ می‌دهد. آتش انفجار او، صدای پووف می‌دهد. بومبور با صدای پلپ از روی درخت و بیل‌بو با صدای اسپلش (Splash) توی آب می‌افتد. و یا آوازی که گالبلین‌ها در زیرزمین می‌خوانند که قبلاً ذکر کردیم.

آوازی که الف‌ها می‌خوانند نیز چنین تأثیرات آوایی دارد. تالکین می‌داند که کودکان تا سن معینی، داستان‌هایی با تأثیرات آوایی را بسیار دوست دارند.

در خط روایت داستان، در صحنه‌ها و حوادث توصیف شده، همه جا بیل‌بو حضور دارد، اما در فصل ۱۴ که درباره حوادث اتفاق افتاده در شهر دریاچه اسگورات است، بیل‌بو حضور ندارد. در این جا تالکین، بیل‌بو و همراهانش را در فصل قبل رها می‌کند و به روایت کارهای اسماک اژدها در شهر دریاچه می‌پردازد: «حالا اگر شما هم مثل کوتوله‌ها می‌خواهید خبری از اسماک بشنوید، باید به دو روز پیش برگردید؛ به آن شبی که او در را خرد کرد و با خشم به پرواز درآمد.» (ص ۲۲۹)

بدین شیوه، او روایت خطی و زمانی مستقیم داستان را می‌شکند و مخاطبان خود را به عقب می‌برد.

درون ماهیه

دو کتاب هابیت و ارباب حلقه‌ها، در عین این که از ساختار قدیمی جست‌وجو (طلب) و یک طرح مرکزی، یعنی بلوغ قهرمانی ضعیف و ناکار آمد برخوردارند. در عین حال، تفاوت مهمی دارند. در هابیت، قهرمان در جست‌وجوی به دست آوردن چیزی است و در ارباب حلقه‌ها، جست‌وجو برای رها شدن و کنار نهادن آن چیز. کتاب هابیت، از ابتدا تا قبل از پایان کتاب، ماجرای همین طلب آوردن است. البته در پایان کتاب، این درون ماهیه دست کشیدن و به عبارتی طرد کردن، به صورتی کم‌رنگ طرح



در واقع، این بالا کشیدن شخصیت‌ها و طرح داستان هابیت، در ارباب حلقه‌ها، به سبب این است که داستان هابیت در موقعیت‌های بسیاری، حکایتی نیمه شوخی و نیمه جدی است. تالکین آگاه است و می‌داند که کودکان، از خندیدن به شخصیت‌ها و اعمال آنان در داستان هابیت لذت می‌برند

اخلاقیات تالکین نیز در هابیت ساده و سراسر است: شجاع باش و به جاهای مخفی و تاریک زندگی وارد شو

خود را شناخته و شرمندۀ عمل خود شده است: «آن‌گاه بیل‌بو برگشت، با یک دست لباس پیچیده در پتو، تنها نشست و چه باور کنید و چه نه، آن قدر گریه کرد تا چشم‌هایش سرخ شد و صدایش خش برداشت.

سرانجام با خود گفت: تو احمقی بگینز و آن کاری که با آن سنگ کردی، واقعاً کثافت کاری بود (بیل‌بو سنگ آرکن را که ثروت موروثی تورین بود، یافت و پنهان کرد) و با آن همه کوششی که کردی تا صلح و آرامش را بحری، عاقبت جنگ درگرفت، ولی من تصور می‌کنم که نمی‌شود تقصیر را به گردن تو انداخت.» (ص ۳۵۲)

بیل‌بو، سنگ آرکن را به پادشاه الف‌ها می‌دهد و تالکین، قدرت روحی طرد و انکار را بیان می‌کند: «بیل‌بو با صدای جرجر مانند گفت: حالا پیشکشی برای شما دارم. آن‌ها گفتند: بگو.

او گفت: باید ببیند! این است! و سنگ آرکن را بیرون آورد و پوشش را برداشت.» (ص ۳۳۰)
«او به پشت بیل‌بو زد و گفت: آفرین آقای بگینز! همیشه تو بیش از آن ارزش داری که آدم انتظارش را دارد.» او گندالف بود.» (ص ۳۳۱)
(گندالف در ارباب حلقه‌ها نیز چنین سخنی را به فردو می‌گوید.)

می‌شود تا درون مایه اصلی ارباب حلقه‌ها گردد. در پایان هابیت، آن‌جا که تورین، پیش از مرگ می‌گوید:

«او گفت: بدرد سارق خوب! اکنون من به تارهای انتظار می‌روم تا به انتظار روزی که دنیا دوباره نو شود، در کنار پدرانم بنشینم. از آن‌جا که اکنون تمام زر و سیم را به جا می‌گذارم و به جایی می‌روم که آن‌ها ارزشی ندارند، دلم می‌خواهد با دوستی از تو جدا شوم و حرف‌هایی را کنار دروازه زدم و کارهایی را که کردم، پس بگیرم.» (ص ۳۵۱)

درون مایه قدرت (که در تقابل با طرد و دست کشیدن است)، در فصول اول هابیت برجسته است. از لودگی کاسب کارانه بیل‌بو گرفته تا وقتی او به تاثیر حلقه پی می‌برد. قبل از کشف حلقه، ابتدا مضمون قدرت به طور حاشیه‌ای در ارتباط با گابلین‌ها، بعد پادشاه الف‌ها، بعد گالوم و دست آخر تورین، مطرح می‌شود. تالکین در این موارد، به بررسی عاقبت اعمال حریصانه، منفعت‌طلبانه و اخلاق تحکم‌آمیز و شاید مستبدانه رهبر می‌پردازد. دست آخر، صحنه طرد و انکار (قدرت یا اسباب قدرت) قرار دارد که در این صحنه، سبک نثری تالکین نیز تغییر می‌کند و سخن بیل‌بو، در عین ظرافت کامل، نشان‌دهندۀ شخصیت و سرشت عمل اوست. او جدی و متکبر است، اما این دقیقاً به این علت است که او شخصیت

داستان هابیت، داستان تولد دوباره و بلوغ یا مرد شدن بیل‌بو است. او در سوراخی درون زمین زندگی می‌کند. طبیعتاً صاحب چنین خانه‌ای، زندگی مرفه و کاملاً راحتی دارد و حالت جنین ماندگی را می‌گذراند: «این هابیت، هیچ‌گاه ماجرابی نداشت، هیچ‌گاه کار غیر منتظره‌ای نمی‌کرد... همیشه می‌توانستی بگویی که یک بگینز در برابر هر پرسش چه می‌گوید. بدون آن که زحمت پرسیدن را به خود بدهی و البته، این داستان درباره چگونگی وارد شدن بگینز در ماجرابی است.» (ص ۸)

اما قبل از این که بیل‌بو بتواند این ماجراها را داشته باشد، باید از این سوراخ راحت هابیتی بیرون آید و به عبارتی، متولد شود؛ همان‌گونه که کودکی لخت و عریان متولد می‌شود: «بیل‌بو تا آخرین روزهای عمرش، هرگز به خاطر نمی‌آورد که چطور خود را بدون کلاه، چوب‌دستی یا یک شاهی پولی، یا هر چیز دیگری که معمولاً با خود برمی‌داشت، بیرون از خانه یافت. صبحانه دومش را نیمه تمام و کاملاً درهم و کثیف رها کرد، کلیدهایش را در دست گندالف گذاشت و تا آن‌جا که پاهای پرمویش باری می‌کرد، به سرعت از جاده پایین رفته، از آسیاب بزرگ گذشته، از آب رد شد و تا یکی دو کیلومتر، به همین ترتیب پیش رفت. وقتی درست با زنگ ساعت یازده، به آبکنار رسید، نفس نفس می‌زد و آن وقت فهمید که دستمال هم در جیبش ندارد!» (ص ۴۳)

او اکنون چون کودکی عریان و تازه متولد شده، آماده سفر به سوی مخفیگاه اژدهاست. او قبل از روبه‌رو شدن با اژدها، باید مراحل بلوغ را بگذراند تا بتواند با او مقابله کند و اولین ماجرای مقدماتی برای او، در جاده پیش می‌آید (مانند فردو در ارباب حلقه‌ها که اولین ماجرای مقدماتی، در جاده برایش رخ می‌دهد). در جاده او با همراهان خود زیر باران سرد، نوری می‌بیند و به طرف آن می‌رود تا شاید جایی گرم و غذا بیابد. اما با ترول‌ها روبه‌رو می‌شود؛ موجوداتی آدم‌خوار که از یک هجوم غارتگرانه باز می‌گردند. بیل‌بو جیب یکی از آن‌ها را می‌زند: «اما از آن‌جا که کیف ترول‌ها جادویی است، به محض این که از جیب ویلیام بیرون آمد، جیب زد: اهِ، تو دیگه کی هستی؟» (ص ۵۱)

این جا بیل‌بو، در پاسخ به سؤال تو کی هستی، با شک و تردید می‌گوید: «گفت: بیل‌بو بگینز، یک ها. هابیت.» (ص ۵۱)

این اولین موقعیتی است که بیل‌بو در آن، تا حدی به هویت خود پی می‌برد. در مرحله بعد، در غاری (که کلید در ورودی آن را بیل‌بو از ترول‌ها دزدیده) بیل‌بو شمشیر کوچکی برمی‌دارد. کوتوله‌ها نیز قبل از این که بتوانند همراهان شایسته‌ای برای بیل‌بو باشند، چنین حالت تولد دوباره‌ای را از سر می‌گذرانند. آن‌ها همگی به وسیله ترول‌ها در

کیسه‌ای زندانی شده و آماده پخته شدن اند:

«و بدین ترتیب، جنگ پایان یافت. حالا همه در کیسه ترو تمیز بسته، حسابی توی هچل افتاده بودند و سه ترول خشمگین، کنارشان نشستند و درباره این که آیا آن‌ها را آرام‌آرام کباب کنند، یا خوب ریزشان کنند و بجوشانند، یا فقط یکی یکی روی آن‌ها بنشینند. تا تبدیل به لرزانک‌شان کنند، بحث می‌کردند.» (ص ۵۵)

البته بیل‌بو و گندالف جادوگر، آن‌ها را نجات می‌دهند و اکنون آن‌ها آماده پشت سر گذراندن ماجراها هستند. حالا قهرمان باید وارد مکانی تاریک و ممنوع شود که معمولاً از طریق یک غار است که شخصیت قدرتمند ترسناکی از آن محافظت می‌کند. ترتیب حوادث، با وارد شدن به غار ترول‌ها پیش می‌رود، اما در غار بسته است:

«رد آن را تا بالای تپه گرفتند تا این که به در سنگی بزرگی که پشت بوته‌ها پنهان بود و به غاری منتهی می‌شد، رسیدند. ولی نمی‌توانستند آن را باز کنند، حتی وقتی همه با هم آن را هل دادند و گندالف انواع جادوها را رویش امتحان کرد.» (ص ۵۸)

اما فقط بیل‌بوست که می‌تواند در آن را باز کند؛ زیرا قبلاً کلید در را از ترول‌ها دزدیده است: «بیل‌بو گفت: وقتی ترول‌ها با هم می‌جنگیدند، این را روی زمین پیدا کردم. کلیدی بزرگ را که بدون شک، ویلیام آن را خیلی کوچک و سری فرض کرده بود، به سوی آن‌ها دراز کرد.» (ص ۵۸)

و در غار ترول‌ها.

«بیل‌بو چاقویی با غلاف چرمی را که برای ترول‌ها فقط یک چاقوی کوچولوی جیبی می‌شد، ولی برای یک هایت شمشیر کوتاه خوبی بود...» (ص ۵۹)

بخش‌های دیگر کتاب نیز به همین منوال تأویل‌پذیر است. قهرمان وارد غار ترول‌ها، زیر کوهستان مه‌آلود می‌شود و بعد به تونل فراموش شده گولوم می‌رود و حلقه را می‌یابد:

«راه درازی را خزید تا این که دستش به چیزی خورد که مثل حلقه کوچکی از فلز سرد بود و روی کف تونل افتاده بود. این نقطه عطفی در شخصیت حرفه‌ای او بود، ولی خودش نمی‌دانست.»

سپس به زندان الف‌ها، کوهستان پرت (تنها)، غار تورین و سرانجام به خانه خودش می‌رسد و در این راه، شمشیر کوچکش، حلقه، کوتوله‌های زندانی، سیاهچال عنکبوت‌ها و فنجان اسماک ازدها و سنگ آرکن را به دست می‌آورد.

در جوامع ابتدایی، آداب و تشریفات خاصی برای پیوستن نوجوان به جامعه مردان وجود دارد. آتش و دیگر نمادهای هشیاری و بیداری، نقش مهمی در آیین تشریف ایفا می‌کنند. بیداری کشیدن در شب، تحمل ترس، گرسنگی و درد، مؤلفه‌های اصلی آداب تشریف محسوب می‌شوند.

در این داستان، اولین ماجرای بیل‌بو، پس از ترک هایت‌ها مواجهه او با ترول‌ها، یکی از آداب تشریف است. در تاریکی، گرسنه به سمت آتشی مرموز رفتن، مجروح شدن، بیداری کشیدن در طول شب، یافتن شمشیر، اولین مقدمات برای رویارویی با ازدهاست و جنگ با ازدها، نقطه اوج هدف قهرمان اسطوره‌ای و رسیدن او به بلوغ است. پس از ترک خانه الرون، بیل‌بو و همراهانش بایستی به سمت غرب، به میان کوه‌های مه‌آلود بروند و مأمونی برای دور ماندن از طوفان بیایند. بنابراین، وارد غار متروکی می‌شوند و بیل‌بو که پس از مدتی طولانی، پس از دیگران به خواب می‌رود، با کلبوس ترسناکی از خواب بیدار می‌شود و درمی‌یابد رویایش صادق بوده است:

«در همان موقع، ناگهان با تکانی وحشتناک از خواب بیدار شده و دریافت که بخشی از رویایش درست بوده است: شکافی در پشت غار، دهان گشوده و به گذرگاهی وسیع تبدیل شده بود.» (ص ۷۸)

سپس گابلین‌ها، بیل‌بو و کوتوله‌ها را می‌گیرند و بدین ترتیب بیل‌بو وارد تونلی می‌شود که نیروهای وحشت، مراقب آنند:

«گابلین‌ها دست‌های آن‌ها را با زنجیر، پشت سرشان بسته و همه را در یک خط که بیل‌بوی بیچاره، در انتهای آن بود، به هم متصل کرده بودند و می‌کشیدند.

آن‌جا در میان سایه‌ها، روی سنگ بزرگ و تختی، گابلین وحشتناکی که کله‌ای بزرگ داشت، نشسته بود و گابلین‌های مسلح به تیر و شمشیرهای خمیده، دورش را گرفته بودند.» آن‌ها را نزد رئیس گابلین‌ها می‌برند. اما گندالف آن‌ها را نجات می‌دهد و رئیس گابلین‌ها را می‌کشد و در حال فرار، دورین (یکی از کوتوله‌ها) که بیل‌بو را روی پشت خود حمل می‌کرد، ناگهان در تاریکی، از پشت سر گرفتار می‌شود. بیل‌بو می‌افتد. سرش به سنگ می‌خورد، بیهوش می‌شود و وقتی به هوش می‌آید، متوجه می‌شود که گم‌شده و تنه‌است. می‌ترسد و نمی‌داند چه بکند.

حالت او در این مکان تاریک و سرد و مرطوب و عمیق کوهستان مه‌آلود، به طور سمبلیک، هم‌چون وضعیت آغازین اوست. اما این‌جا دیگر مرد خردمند (گندالف) نیست تا او را نجات دهد (به عبارتی بیرون بکشد). حالا او کمی رشد کرده، شمشیر کوچکش را با خود دارد و حلقه را نیز یافته است (اگر چه هنوز نمی‌داند چگونه از آن استفاده کند).

از این رو، به خود واگذار شده است. در این حالت، دچار واپسروی (Regression) می‌شود. [واپسروی، اصطلاحی روان‌کاوانه است و برای اشاره به وضعیتی به کار می‌رود که خود (Ego) با حوزه‌ای از روان که تحت سیطره اصل واقعیت قرار دارد و مظهر خرد و مال‌اندیشی است و تحریرات

غریزی را مهار می‌کند، قادر نیست تکانه‌های نیروی شهوی را بر مبنای آنچه فروید، اصل واقعیت می‌نامد، مهار کند و لذا فرد، رفتار و طرز فکر کودکانه‌ای پیش می‌گیرد که متعلق به مراحل قبلی رشد روانی اوست. [به نقل از روان‌کاوی فرهنگ عامه، بری ریچاردز، ترجمه حسین پاینده]

«دیگر پیش نرفت، بلکه روی زمین سرد نشست و برای مدتی طولانی، خود را به بدبختی کامل سپرد. خودش را در آشپزخانه خانه‌اش، در حال سرخ کردن گوشت و تخم‌مرغ مجسم کرد - زیرا درون بدنش احساس می‌کرد که وقت غذا خوردن است - ولی این باعث می‌شد که بیشتر احساس بدبختی کند.

نمی‌توانست فکر کند که چه باید می‌کرد. یا چه اتفاقی افتاده بود. یا این که چرا جا مانده بود..

پس از مدتی، کورمال پیشش را جست، نشکسته بود و این هم برای خود چیزی بود. بعد کیسه‌اش را گشت؛ قدری توتون در آن بود و این هم چیزی دیگر بود. بعد به دنبال کبریت گشت و پیدایش نکرد و امیدهایش به کلی از هم پاشید.» (ص ۹۰-۸۹)

اما چیز دیگری یافت که بسیار باارزش‌تر بود و هرگز آن را در سوراخ خود «بگاند» نمی‌یافت. او اکنون در عمق زمین بود؛ مکانی که قهرمان باید برای جست‌وجوی گنج و استفاده از شمشیرش، به آن‌جا می‌رفت. او قبلاً گنج را یافته بود. اگر چه خود نمی‌دانست کجا، در میان جیبش بود و چه جایی بهتر از جیب:

«هنگام ضربه زدن به جیب‌هایش، دستش به قبضه شمشیر کوچکش می‌خورد. خنجر کوچکی که از غار ترول‌ها به دست آورده و کاملاً فراموش کرده بود... تا حدی راحت شد.» (ص ۹۰)

این‌جا، حالت واپسروی خود را فراموش می‌کند و آماده پیشروی می‌شود؛ آماده رویارویی با گولوم که آمادگی کامل برای رویارویی با اسماک ازدها را به او می‌دهد. و در این هر دو مقابله، حادثه همراه با معما و چیستان بازی و با قصر در رفتن بیل‌بو از تونل پرخطر نگهبان شرور گنج، پایان می‌پذیرد.

در هر دو حادثه، بیل‌بو در زیرزمین، با نگهبان وحشت، معما بازی می‌کند، با شناخت نقطه ضعف او، بر او پیروز می‌شود گولوم نمی‌تواند حدس بزند در جیب بیل‌بو چیست و اسماک نمی‌دانست بیل‌بو پوشش مخصوص زیر بدنش را دزدیده است. (ص ۹۷)

آن‌گاه بیل‌بو نامرئی می‌شود و با دقت می‌گریزد. البته در این میان، چیزهایی را از دست می‌دهد (تکمه‌هایش، موهای سر و پایش). در اولین حادثه، بیل‌بو نابالغ و ترسو است، اما در هنگام مقابله با ازدها، بالغ و شجاع شده. وقتی بیل‌بو و کوتوله‌ها، به کوهستان پرت می‌رسند. بیل‌بو روحیه بهتری دارد و درحقیقت، او رهبر گروه است.

تالکین در ارباب حلقه‌ها، به گونه‌ای همان و داستان را می‌گوید، اما فضا سازی و منظور کلی داستان، کاملاً متفاوت با هابیت است

دو کتاب هابیت و ارباب حلقه‌ها،

در عین این که از ساختار قدیمی جست‌وجو (طلب)

و یک طرح مرکزی، یعنی بلوغ قهرمانی ضعیف و ناکارآمد برخوردارند.

در عین حال، تفاوت مهمی دارند. در هابیت،

قهرمان در جست‌وجوی به دست آوردن چیزی است و

در ارباب حلقه‌ها، جست‌وجو برای رها شدن و

کنار نهادن آن چیز

ترسیم شده گولوم نیز پیچیده و دشوار است. در تعدادی از صفحات نیز این وجه دوگانه را در اشارات معنی‌داری که تالکین درباره زندگی مدرن مطرح می‌کند، می‌توان دید. مثلاً او این دیدگاه را به سخره می‌گیرد که در جامعه هابیتی (بشری)، هر کسی که به مسافرت رود، پس از بازگشت در مقابل او قرار می‌گیرند، اموال او را در غیابش تصاحب می‌کنند و بازگشت او را از سفر مورد سرزنش قرار می‌دهند. مانند بیل‌بو که مورد سرزنش و حتی دشمنی همسایگان قرار می‌گیرد و او را دیوانه می‌پندارند (این امر، به خصوص در مناطق روستایی، بسیار رایج است).

او هم‌چنین، عقلانیت صرف را نسبت به تخیل به سخره می‌گیرد. در فصلی که به اهالی «شهر دریاچه» مربوط است. وقتی پیرمردهای شهر دریاچه تعریف می‌کند که در دوران جوانی، اژدها را در حال پرواز در آسمان دیده‌اند، تعدادی از جوانان شهر، به آن‌ها می‌خندند و این در حالی است که اسماگ اژدها، چندین مایل آن طرف‌تر، در سمت شمال، در حال نعره کشیدن است.

تالکین هم‌چنین، اغلب با خصومت درباره زندگی ماشینی معاصر سخن می‌گوید:

«از گابلین‌ها بگویم که بی‌رحم و بدجنس و بدقلب‌اند. آن‌ها هیچ چیز زیبایی نمی‌سازند، ولی بعضی چیزها را بسیار ماهرانه می‌سازند. بهتر از هر کوتوله ماهری، تونل و معدن حفر می‌کنند. البته وقتی به خودشان زحمت بدهند؛ زیرا معمولاً کثیف و نامرتبند. چکش، تبر، شمشیر، خنجر، کلنگه این و وسایل شکنجه را هم خیلی خوب می‌سازند یا بقیه را وادار می‌کنند که مطابق طرح‌شان آن‌ها را بسازند؛ یعنی اسیرها و برده‌هایی که مجبورند تا وقتی از کمبود نور و هوا بمیرند، برای آنها کار کنند. احتمالاً کم نیست که بعضی ماشین‌هایی که از آن موقع دنیا را آشفته کرده است، اختراع آن‌ها باشد، به خصوص وسایل استادانه‌ای که برای کشتار جمعی عده زیادی از مردم است. چرخ و موتور و انفجار، همیشه مایه شادی آن‌ها بوده است. هم‌چنین، کار نکردن با دست‌های‌شان تا جایی که ممکن است.» (ص ۸)

پی‌نوشت:

1. Tolkien's World. Radel Helms. 1974. P. 29.
2. همان P. 32.
3. همان P. 33.
4. Joesph Campell: with a Thousand Faces (pantheon York 1987) PP. 245-46 The Hero Books, New

دانه، خودآگاهی او را وسعت می‌بخشد و بدان وسیله، پاک، متحول و آزاد می‌شود... کار نهایی، بازگشت است. اگر قهرمان مورد ستایش قدرت‌ها قرار گیرد، تحت حمایت آن‌ها پیش می‌رود (به عنوان قاصد) و اگر مورد تأیید آن‌ها قرار نگیرد، می‌گریزد و تعقیب می‌شود. در بازگشت، قدرت‌های متعالی بایستی پشت سر بمانند؛ قهرمان در قلمرو وحشت، دوباره ظهور می‌کند (زاده می‌شود).

(بازگشت، رستگاری). موهبتی که او با خود می‌آورد، موجب احیای جهان می‌شود.»^۴ تالکین، این موضوع را در خلق هابیت به کار گرفته است. کشف او نه در درون مایه قهرمانی او که موضوعی قدیمی است، بلکه به تصویر کشیدن امکان بالقوه تخیل اسطوره‌ای است که می‌تواند چیزهایی درباره خردمان و جهان، برای‌مان آشکار سازد؛ چیزهایی که شاید به طریق دیگری نتوان عمیقاً آن‌ها را شناخت.

وجه دوگانه کتاب

در داستان هابیت، علی‌رغم وجه غالب مخاطبان کودک در آن، قسمت‌هایی وجود دارد که بیشتر وجه بزرگسالانه دارد و از حد درک و فهم کودکان فراتر است. مثلاً در بخش‌های آخرین داستان که قدرت‌ها بر سر تصاحب گنجینه و سنگ آرکن، با یکدیگر در تقابل قرار می‌گیرند و یا معما بازی بیل‌بو با گولوم و اسماگ، شاید برای کودکان ابتدا ظاهری سرگرم‌کننده و شیرین داشته باشد، اما معنای پنهان آن برای ایشان درنیافتنی است. شخصیت

«پس عجیب است که بگویم روحیه آقای بگینز از همه بهتر بود.» (ص ۲۵۰).

«همیشه این من بیچاره‌ام که باید آن‌ها را از گرفتاری نجات بدهم.» (ص ۲۵۵)

داستان تالکین، داستانی درباره وارد شدن به جهان ضرورت‌های قهرمانی و نزول پیوسته در عمق تاریکی، برای تجربه کردن اجزای وجودی تاریک خود و جهان و غالب شدن بر آن‌هاست تا بدین طریق، آن‌ها را طبق الگوی قهرمانی شکل دهد. این الگو، به زبان دیگر، صورت‌های ازلی است که جوزف کمپل، آن را چنین توضیح می‌دهد:

«حرکت قهرمان اسطوره‌ای از کلیه معمولی یا قصر خود، تا آستانه ماجرا، با انواع وسوسه شدن‌ها، در توفان و باد ره سپردن یا دیگر مراحل همراه است. آن‌جا در آستانه ماجرا، سایه‌ای حضور دارد که راه ورودی را محافظت می‌کند. قهرمان شاید بتواند این قدرت را از پای درآورد یا رضایت او را جلب کند تا زنده وارد قلمرو فرمانروای تاریکی شود (جنگ برادری، جنگ با اژدها...). در غیر این صورت، باید به وسیله دشمن هلاک شود و بمیرد.

قبل از رسیدن به قلمرو دشمن. قهرمان از میان غراب بسیاری که تعدادی از آن‌ها نیروهای آگاهی‌بخش و برخی تهدیدکننده‌اند، می‌گذرد (آزمایش‌ها). برخی از آن‌ها کمک‌های جادویی به او می‌کنند. وقتی به نقطه اوج چرخه اسطوره‌ای می‌رسد، آزمایش سخت را از سر می‌گذراند و پاداش خود را می‌گیرد.

این پاداش، گونه‌های متفاوتی دارد و فی حد