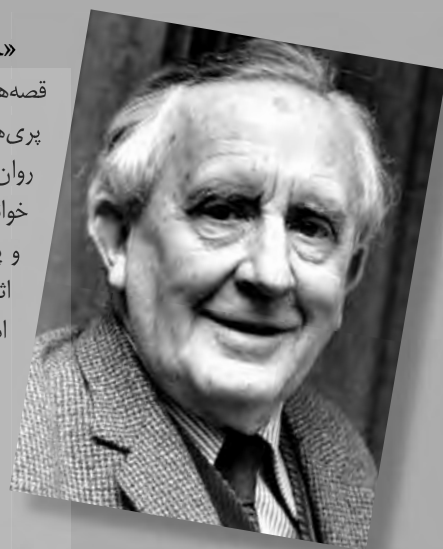


# فانتزی پری وار در سه گانه تالکین

شهره حاجی ملا حسین

«خوانشی بر قصه‌های پری وار»<sup>۱</sup>، مقاله بسیار مهمی از جی. آر. آر تالکین است که درباره دنیای فانتزی، قصه‌ها و داستان‌های پری‌وار نوشته شده. تالکین برای نخستین بار نام فانتزی را در این مقاله به داستان‌های پری‌ها در دنیای مدرن اختصاص می‌دهد. در این مقاله، او تأکید بسیاری بر تعریف جدید فانتزی، تأثیرات روان‌شناختی دنیای فانتزی روی خواننده و هم چنین تأثیر غیر مستقیم نویسنده فانتزی بر روان و ذهن خوانندگان دارد. این تأثیر از طریق چهار فرایند مهم فانتزی که گریز<sup>۲</sup>، خشنودی<sup>۳</sup>، بهبود یا اصلاح دیدگاه<sup>۴</sup> و پایان خوش داستان<sup>۵</sup> نام دارند، صورت می‌گیرد. او بر این باور است که ذهن خواننده به گونه‌ای جذب اثر می‌شود و از آن لذت می‌برد که آن را باور می‌کند و تا آخر داستان، شخصیت‌ها را دنبال می‌کند. بر اساس تعریف تالکین، نویسنده داستان‌های فانتزی، دنیایی فرعی خلق می‌کند که توسط آن خالق فرعی<sup>۶</sup> نام گذاری و دنیای او نیز دنیای فرعی<sup>۷</sup> نامیده می‌شود (ص ۱۰). نویسنده و خواننده فانتزی، وارد دنیایی می‌شوند که قوانین خاص خود را دارد و هر شخصی را برای ورود به آن دعوت می‌کنند. هنر نویسنده فانتزی، به تعویق انداختن ناباوری خواننده تا پایان داستان است. برای انجام این کار، نویسنده فانتزی باید با ابزار جادویی خود، خشنودی و رضایت خواننده را جلب کند. به عقیده تالکین، تمایلات دنیای فانتزی بر مبنای آرزوهای بشر است، نه احتمالات و امکانات خوشبختی. اگر نویسنده با به تصویر



کشیدن آرزوهای گم شده بشر مدرن، او را خشنود سازد، موفق خواهد شد. (ص ۱۳)  
او اذعان دارد که قدرت تحلیل یا توانایی ذهنی، تصویرسازی، درک، دریافت و کنترل تصاویر ساخته شده ذهنی، برای بیان دنیای فانتزی لازم به نظر می‌آیند، اما مهم‌ترین مسئله، واقعی جلوه دادن دنیای فانتزی است که از نظر او هنر نامیده می‌شود. (ص ۱۵) هنر نویسنده در خلق اثر، تلفیق تصاویر ذهنی او با دنیای فرعی خلق شده است، که هم جذاب و هم واقعی به نظر می‌رسد. بنابراین، ایجاد تصاویر تخیلی و ذهنی لازم است، اما کافی نیست.  
او معتقد است که فانتزی شکل متعالی هنر، قدرتمندترین و در عین حال بی‌آلایش‌ترین گونه هنر است. فانتزی، رهایی



نویسنده فانتزی  
یا قصه پریان،  
هم چون کودکی  
است که در تمامی  
اجزای کائنات،  
نوعی هیجان،  
شگفتی، زیبایی،  
تحریر و حتی خرق  
عادت می بیند که  
انسان های دیگر  
این نوع دیدن و  
استنباط کردن را  
از دست داده اند.  
نویسنده فانتزی،  
با انتقال هیجان و  
تعجب خود  
از یک درخت،  
به گونه ای آن را  
ترسیم می کند که  
خواننده از دیدن  
درخت سخنگو  
یا کوه های مه آلود  
که زیبایی توأم با  
ترس دارد،  
سیر نمی گردد.

از تسلط واقعیت های روزمره است. این دنیا مجموعه ای از تصاویر است که نه در زمان حال و نه در دنیای واقعی وجود دارد. (ص ۱۶)

تالکین، داستان هایبیتها را به عنوان هدیه ای برای فرزندان خود آغاز کرد. هواداران بی شمار هایبیتها و جورج آلن و جورج آنوین که ناشر آن بودند، او را ترغیب کردند داستان هایبیتها را ادامه دهد. سه گانه ارباب حلقه ها و سیلماریلیون، دو اثر دیگر تالکین، ارتباط زنجیره ای با هایبیتها دارند.

دنیای فانتزی تالکین، دنیای فرعی شبیه زمین در هزاره های ماقبل است که آردا نامیده می شود. این دنیا به زمانی اشاره دارد که موجودات و مخلوقات غیر از انسان، با شباهت ها و تفاوت های شان به بشر، در این سرزمین زندگی می کردند. دوران نخست آردا، رابطه نزدیک با داستان های اسطوره ای حماسی دارد و دوران دوم شامل قصه پری هایبیتها می شود. تالکین برای جلب توجه و خشنودی خواننده خود، او را با سایر مخلوقات چون هایبیتها که موجوداتی کوتاه قدر از انسان، با خلق و خوبی شاداب، سرحال، با طراوت و جذاب می باشند، غافلگیر می کند. کشف حقایق و ارتباط انسان در ارتباط با مخلوقات که همیشه از دید او پنهان بودند، جذاب است؛ به خصوص این که این موجودات عادت ها و رفتارهایی انسان گونه داشته باشند، همانند انسان تکلم کنند و تمایلات و ترس هایی مشابه او بروز دهند. در زمان هایبیتها، خواننده مدرن، تصاویر جذاب و زیبایی از سرزمین میانه و هایبتون را که در قسمت شمال غربی آن است، کشف می کند. خانه های کوچک هایبیتها با پنجره های گرد، گل ها، باغ ها و باغچه های زیبایی این موجودات و حتی اسم مکان ها، او را به روزگاری می برد که پیوند عمیق انسان با طبیعت و بخش های بکر آن گسسته نشده بود. ابزار دیگر تالکین برای رضایت خاطر خواننده، زبان یا قلم جادویی او است. به اعتقاد او، خواننده به جادوی لغات اعتماد می کند. جادویی که از لغات ساده خورشید، آسمان، سنگ، درخت و دریا ناشی نمی شود، بلکه از شیوه بیان نویسنده یا از هنر او سرچشمه می گیرد. این هنر، همان روشی است که به وسیله آن طبیعت برای نویسنده فانتزی، «معشوق او می گردد نه برده او». (ص ۲۱)

دنیای قصه پریان، جاده ای است که نویسنده و خواننده هر دو از تکنولوژی، کارخانجات، ربات ها، بمب ها، اسلحه ها و تمامی محصولات غیر قابل اجتناب دنیای صنعتی، به روزگاران گذشته و زندگی نخستین آن می گریزند. این روزگار، انسان را به آغوش طبیعت می کشاند و با وجود تسلط یک جانبه خود، آرامش از دست رفته را باز می گرداند. علاوه بر این، نویسنده و خواننده قصه پریان، از مشکلاتی چون فقر، گرسنگی، درد، غم، بی عدالتی و مرگ نیز به دنیای پریان می گریزند.

مسائل نابه هنجار دنیای واقعی، در داستان، در سرنوشت شخصیتها و در موضوع اصلی اثر گنجانده شده است، اما توانایی قهرمانی چون بیلبوگینز نیز افزوده شده تا به تمام مشکلات غلبه کند. دنیای فانتزی به نویسنده و خواننده، امکان برآورده شدن آرزوهای فراموش شده و آزادی نامحدود می دهد؛ آرزوهایی چون ملاقات مخلوقات عجیب که با زبان انسان سخن می گویند، سرزمین های ناشناخته، رویاهای عمیق، پرواز بر پشت پرندگان غول پیکر و سرانجام فرار از مرگ و جاودانه شدن در سرزمین های پریان و دنیاهای ماورای طبیعی. این تمایلات، همگی حصارهای زمان، مکان، فکر و روان او را کنار می زنند و خواننده را در عالم ماورا آزاد می کنند. داستان هایبیتها، با ورود موجودی اسرارآمیز و به ظاهر جادوگری به نام گندلف، با سه کوتوله در شایر، محل زندگی بیلبو آغاز می شود. گندلف، از بیلبو می خواهد برای یافتن گنج های کوتوله ها به کوهستانی برود که تحت تصرف اژدهایی به نام اسماغ درآمده است.

این گنج‌ها، متعلق به پادشاه کوتوله‌هاست. بر اساس تعریف تالکین، قصه پریان<sup>۱</sup>، داستان‌هایی است درباره موجوداتی مانند پری، کوتوله، هابیت و غیره که از سرزمین پری‌ها جدا شده و به سرزمین‌هایی ناشناخته، مانند دنیای انسان‌ها یا سایر موجودات سفر می‌کنند، اما داستان‌های پریان<sup>۲</sup>، درباره انسان‌هایی است که به سرزمین پری‌ها سفر می‌کنند. بنابراین رمان هابیت‌ها، قصه پری‌هاست که در آن بیلبو، از خانه و سرزمین خود عازم سفر مخاطره آمیزی به دنیای کوتوله‌ها، اورک‌ها و اژدها می‌شود.

کوتوله‌ها و جادوگرها از دیرباز در قصه‌های پریان دیده شده‌اند، اما هابیت‌ها با دست و پای بلندتر از کوتوله‌ها و زیرکی، چابکی، زرنگی و ذکاوت بسیار، حاصل تخیل خود تالکین هستند. اگرچه هابیت‌ها جنگجو و مبارزی چون قهرمانان حماسی نیستند، در ساختار قصه‌های پریان، بیلبو نقش عمده‌ای ایفا می‌کند. همانند سایر قهرمانان قصه‌های پریان، بیلبو با بی میلی و شک و تردید سفرش را آغاز می‌کند. گندلف، هم چون پیری فرزانه، او را تشویق به این سفر می‌کند تا به بلوغ فکری وسیع‌تری دست یابد و خود را باور کند.

در کوهستان مه‌آلود، بیلبو که حتی توانایی انسانی مبارز را ندارد، در رویارویی با اورک‌ها از گندلف جدا می‌شود و به غار تاریک و عمیقی پناه می‌برد. در سطحی بالاتر، نویسنده فانتزی از دنیای واقعی و تنگناهای آن به دنیای درون خود و دنیای فرعی قصه پری می‌گریزد و قهرمانی می‌سازد که خود در حال گریز از چنگال ظلم، غارت، بی عدالتی و مرگ است. خواننده نیز که جدا از واقعیت‌های روزمره، در بستر فانتزی دقایقش را سپری می‌کند، با بیلبو بگینز در حال فرار با غار گالم مواجه می‌شود. در این صورت، نویسنده، شخصیت‌های اصلی و خواننده داستان، وضعیت‌های مشابهی را تجربه می‌کنند. دنیای قصه‌های پریان، نه تنها آینه‌ای از دنیای درونی نویسنده است، بلکه رفتاری‌ها و سختی‌های دنیای بیرون او را نیز به نمایش می‌گذارد. این آینه دو طرفه، خود وسیله‌ای است برای کنار آمدن نویسنده فانتزی با دنیای درون و بیرون خود. فرایند دیگری که در قصه پریان صورت می‌گیرد، اصلاح دید یا بهبود دیدگاه شخصیت‌ها درباره خود و دنیای اطرافشان است. این فرایند، از طریق پشت سر گذاشتن سختی‌ها، کشف گم شده‌ها و اسرار، حل معماها، غلبه بر ترس و بالاخره از بین بردن موانع پیشرفت و ترقی قهرمان شکل می‌پذیرد. بیلبو، در غار مخوف گالم که هابیت بیچاره‌ای در سرزمین اورک‌هاست، حلقه‌ای پیدا می‌کند و موقع فرار با خود گالم مواجه می‌شود.

گالم او را به حل معمایی دعوت می‌کند که قهرمان قصه پریان جواب آن را می‌داند. در آخر بیلبو با طرح سؤال «من در جیبم چه دارم؟» و با عاجز ماندن گالم از جواب سؤال که حلقه یگانه است، از غار گالم فرار می‌کند. بیلبو به زودی در می‌یابد که با قرار دادن حلقه در دستش ناپدید می‌گردد. سرانجام، بیلبو دوباره به کوتوله‌ها ملحق می‌شود و به آن‌ها در جنگ پنج لشکر با اورک‌ها و نابود کردن اژدها کمک می‌کند تا گنج را بیابند.

بهبود دید، همانند گریز، ابتدا از نویسنده فانتزی آغاز می‌شود. تالکین برای جذب خواننده، بهبود دید را نوعی اصلاح دید انسان از هر آنچه برای او تبدیل به عادت شده و جذبه و تازگی خود را از دست داده، تعریف می‌کند. (ص ۲۶)

به عبارت دیگر، نوع نگرش یک نویسنده فانتزی، با نوع نگرش یک فرد عادی به یک درخت، تفاوت بسیار دارد. نویسنده فانتزی یا قصه پریان، هم چون کودکی است که در تمامی اجزای کائنات، نوعی هیجان، شگفتی، زیبایی، تحیر و حتی خرق عادت می‌بیند که انسان‌های دیگر این نوع دیدن و استنباط کردن را از دست داده‌اند. نویسنده فانتزی، با انتقال هیجان و تعجب خود از یک درخت، به گونه‌ای آن را ترسیم می‌کند که خواننده از دیدن درخت سخنگو یا کوه‌های مه آلود که زیبایی توأم با ترس دارد، سیر نمی‌گردد. نویسنده فانتزی، سطح کدر چیزهای ساده‌ای چون گیاهان و شن‌های ساحل را می‌شوید تا نوعی آشنابایی و جذبه مجدد، برای ارسال حقایق فراموش شده ایجاد کند. او لایه‌های



بیلبو

**نویسنده فانتزی  
با غلبه دادن قهرمان  
ضعیف، کوچک و  
حتی نامرئی،  
بر کشمکش درونی  
خود فائق می‌آید و  
خواننده‌ای را  
که درگیر این  
کشمکش ساخته،  
با پایان خوش  
داستان به آرامش  
و شمع می‌رساند.  
وقتی خواننده  
مجذوب شخصیت  
قصه‌های پریان  
می‌شود، خود  
را به جای او  
جایگزین می‌کند  
و در مکافات‌ها و  
شادی‌هایش  
شریک می‌شود.**



تالکین،

داستان هابیت‌ها را

به عنوان هدیه‌ای

برای فرزندان خود

آغاز کرد.

هواداران

بی شمار هابیت‌ها

و جورج آلن و

جورج آنوین

که ناشر آن بودند،

او را ترغیب کردند

داستان هابیت‌ها را

ادامه دهد.

سه گانه ارباب

حلقه‌ها و

سیلماریلیون،

دو اثر دیگر تالکین،

ارتباط زنجیره‌ای

با هابیت‌ها

دارند.

ضحیم سطح یک مرداب را کنار می‌زند تا ماهی‌های طلایی و قرمز داخل آب را به تصویر بکشد. علاوه بر آن، راه تازه‌ای برای به حرکت در آوردن آب مرداب به زمین‌های دیگر باز می‌کند. ذهن او همانند جویبار زلال و پر خروشی است که از حرکت نمی‌ایستد. با همان جذب‌های که او با حیوانات، درخت و سنگ ایجاد می‌کند، راه خود را برای بازگو کردن حقایق جهانی هموار می‌سازد. تفاوت قصه‌های پری و فانتزی مدرن با کنایه در این است که در کنایه، نویسنده، هدف اساسی و اخلاقی را دنبال می‌کند و آن را در سطح زیرین داستان جاسازی می‌کند، اما در قصه پریان، هزاران تعبیر نهفته از انسان، محیط و روان او خوابیده است که چیرگی ناتوان بر توانمند یکی از آن‌هاست. این غلبه، در فائق آمدن کوتوله‌ها و مغلوب شدن اورک‌ها و اژدها دیده می‌شود. گنج یافت شده کوتوله‌ها که قسمتی از آن به بیلبو تعلق می‌گیرد، پاداشی است که قهرمان در ازای شجاعت در رویارویی با مخاطرات و رنج و تحمل سختی‌ها دریافت می‌کند. گنج بیلبو، آگاهی و تجربه‌های اوست و ناپدید شدن او، شکل دیگری از گریز از انسان‌های اورک صفت به شمار می‌رود. قهرمان تالکین، قدم در سرزمینی می‌گذارد که به طور کامل بی‌شبهت به دنیای واقعی نیست. اورک‌ها، صورت واقعی انسان‌های بد سرشت هستند که در دنیای واقعی، قابل تشخیص نیست. ناپدیدشدن قهرمان می‌تواند نادیده انگاشته شدن او به خاطر ضعف‌هایش نیز باشد. چرا که بیلبو از لحاظ فیزیکی، کوچک و ضعیف‌الجنه است. سخن گفتن با گیاهان بیشه‌زار، صخره‌ها و دریاچه‌ها و زبان مخصوص هرگونه از جانداران که تالکین از آن غافل نبوده است، تخیلات بی‌چون و چرای نویسندگان فانتزی نیست، بلکه واقعیت‌های برتر دنیای حاضر است که علم آیندگان به اثبات آن می‌نشیند. اگر چه قهرمان تالکین نامرئی می‌شود، موجودات دیگری را نیز می‌بیند که در حالت عادی قادر به کشف آن‌ها نیست. بیلبو، تجسمی از تالکین است که در زمان داستان سربازی، از دید دیگران پنهان می‌شود و به ادراک، شناخت و دید برتری دست می‌یابد. این شناخت در حیطه توانایی هر انسانی نهاده شده، اما از آن غافل است.

بیلبو بگینز که موجود کوچکی در مقایسه با اورک‌هاست، خود نیز رشادت‌های قهرمانانه‌اش را در مواجهه با اورک‌ها باور ندارد. او به سطح آگاهی وسیع‌تری در کشمکش با گاللم، اژدها، اورک‌ها و یا سایر خطرات می‌رسد و سرانجام به بلوغ فکری و تجارب زیاد دست می‌یابد. نویسنده فانتزی با غلبه دادن قهرمان ضعیف، کوچک و حتی نامرئی، بر کشمکش درونی خود فائق می‌آید و خواننده‌ای را که درگیر این کشمکش ساخته، با پایان خوش داستان به آرامش و شفق می‌رساند. وقتی خواننده مجذوب شخصیت قصه‌های پریان می‌شود، خود را به جای او جایگزین می‌کند و در مکافات‌ها و شادی‌هایش شریک می‌شود. پایان خوش سرنوشت بیلبو، امیدواری، روحیه و توان مقاومت او را در مشکلات روزمره بیشتر می‌سازد.

در پایان، بر مبنای نظریه تالکین، تمامی قصه‌ها و داستان‌های پریان با پایانی خوش به اتمام می‌رسد! پیروزی قهرمان در انتهای داستان، با مصیبت‌های ناشی از غم و شکست شخصیت‌ها مغایرت ندارد، بلکه سرنوشت خوش شخصیت اصلی قصه‌ها، غلبه نهایی و جهانی عوامل انسانی بر پلیدی‌ها یا پیروزی خیر بر شر است.

## تحلیل روان‌شناسی شخصیت آراگون در سه‌گانه ارباب حلقه‌ها

کارل گاستاو یونگ، در کتاب انگاره‌ها و ضمیر ناخودآگاه جمعی<sup>۱</sup>، با کمک

انگاره‌های اسطوره‌ای به تحلیل و تعبیر تئوری‌های روان‌شناسی می‌پردازد.

او به عنوان یک روان‌شناس، نوع خاصی از سفرهای مخاطره آمیز و بلوغ حاصل از تجارب را برای قهرمان ژانرهای حماسی و فانتزی به ترسیم می‌کشد. او ابتدا شخصیت‌های انگاره‌ای داستان را به ناخودآگاه جمعی روان نویسنده متصل می‌کند که در آن تمامی عقاید، افکار، منابع و موضوع‌های مربوط به گذشته بشر و حقایق جهانی، سیال است. این انگاره‌ها در قصه‌های پریان، داستان‌های فانتزی، در اشکال مختلف هنر و رویاهای شخصی دیده می‌شوند که خود را در قالب شخصیت‌های داستانی، گونه‌های حیوانات، مردان سلحشور، درختان، هیولاها، پری‌ها و حتی تصاویر دایره‌ای، مربعی، اعداد و یا طرح‌های جذاب و پیچیده به نمایش می‌گذارند. یونگ روان انسان را به سه قسمت خودآگاه، ناخودآگاه شخصی<sup>۱۱</sup> و ناخودآگاه جمعی<sup>۱۲</sup> تقسیم می‌کند. در این راستا، یونگ خودآگاه برتر را قسمتی از ناخودآگاه و یا ماورای ناخودآگاه می‌داند.

سفر قهرمان در ژانر فانتزی، عزیمت نویسنده به ناخودآگاه شخصی و ناخودآگاه جمعی است که می‌توان تأثیر آن را در شخصیت‌های انگاره‌ای داستان و حرکت آن‌ها از دنیای خود به دنیاهای متافیزیکی و ماورای طبیعی مشاهده کرد.

قهرمانان فانتزی، بازتابی از شخصیت نویسنده، تمایلات، آرزوها، باورها، ترس‌ها، کاستی‌ها، تضادها و چالش‌های درونی او هستند. در ازای عدم تعادل و تقارن روانی دنیای درون نویسنده او به خلق داستان، ساختار، شخصیت پردازی، سفرهای ماورای طبیعی و موجودات انگاره‌ای دنیاهای نامحدود و مهیج و حتی تصاویری از بهشت‌های سرزمین‌های ایده آل می‌پردازد و سرانجام، نهایت طغیان و عدم تعادل روانی به تعادل و آشتی بین ضمیرهای خودآگاه و ناخودآگاه درمی‌آیند و حس تمامیت، تعادل، تقارن روانی و یگانگی شخصیتی در او پدیدار می‌شود. این اتحاد، سلامتی و یکی شدن بخش‌های روان در هر یک از قهرمانان داستان‌های پریان، اسطوره‌ای و حتی تعداد کثیری از قهرمانان حماسی تبلور می‌یابد.

از دیدگاه یونگ، در مرکز ضمیر خودآگاه، انگاره‌ای به نام خود<sup>۱۳</sup> قرار دارد که نماد قهرمان است. سفر قهرمان، سیری به ناخودآگاه شخصی و ناخودآگاه جمعی است. در اثر تأثیر متقابل با انگاره‌های دیگری از قبیل مادینه روان<sup>۱۴</sup>، پیرمرد فرزانه<sup>۱۵</sup>، ناخودآگاه شخصی و خویش<sup>۱۶</sup>، قهرمان از راهنمایی، قدرت و الهامات آن‌ها برخوردار می‌شود تا به اتحاد و آشتی بین بخش‌های متفاوت روان برسد و حس یکی شدن، یگانگی و سلامت روان را بیابد. بین انگاره‌های ضمیر ناخودآگاه، انگاره خویش، مابین خود و ضمیر ناخودآگاه شخصی و در عین حال در مرکز کل روان قرار دارد. وقتی نویسنده در ضمیر ناخودآگاه قدم می‌گذارد، دنیای فانتزی یا افسانه پریان را خلق می‌کند که قهرمانش مانند خود او عازم سفری هولناک به دنیای ماورای طبیعی است. قهرمان در برخورد با انگاره خویش، ترغیب می‌شود که به سرزمین‌های ناشناخته‌ای پا بگذارد که نماد ضمیر ناخودآگاه شخصی و جمعی خود اوست. این سفر بر اساس عقاید یونگ، سفر به سوی شناسایی و پیروی از دستورات انگاره خویش است. زمانی که انگاره خود، از ضمیر خودآگاه به خویش می‌رسد و طبق دستورات خویش، به سمت ضمیر ناخودآگاه شخصی یا بخش تاریک و سرکوب شده روان می‌رسد، آن را می‌پذیرد و قدرتش را کنترل می‌کند. در نتیجه اتحاد بین قهرمان و سایه‌های روانش، او به وحدت روانی دست می‌یابد و به حس تمامیت می‌رسد. سایه روان یا ضمیر ناخودآگاه شخصی قهرمان، در شکل‌های میدلی مانند اژدها، هیولا، گول، دشمن ملی و قبیله‌ای یا موجودی طرد شده از جامعه ظاهر می‌شود که معمولاً هم‌جنس، هم‌سن و هم اندازه و رتبه خود قهرمان است. انگاره خویش، به صورت پیرمردی خردمند، شفادهنده، میانجی‌گر، مشاور و انسجام دهنده میان قهرمان و ضمیر ناخودآگاه شخصی او ظهور می‌کند. وقتی ضمیر ناخودآگاه شخصی، به وسیله قهرمان سرکوب نمی‌شود و او آن را به عنوان نیمه‌ای از وجود خود می‌پذیرد، به نوعی همستگی و انسجام یکپارچه بین خود و بخش‌های رها شده‌اش می‌رسد. در غیر این صورت، قهرمان ممکن است به نوعی یک جانبه‌گرایی برسد که در آن یا قهرمان ضمیر ناخودآگاه شخصی را خفه می‌کند یا ناخودآگاه شخصی به سمت او طغیان می‌کند و به این شکل، تقارن و تعادل بخش‌های روان را از هم می‌پاشد. عملکرد برتر<sup>۱۷</sup> در روان، مرحله‌ای

از ادراک جدید خود یا قهرمان از نیمه تاریک خود است که در آن به هویت جدیدی از پیوند خود و ناخودآگاه شخصی می‌رسد. در نتیجه عملکرد صحیح این هدف، قهرمان به تعادل روان و حس یکپارچگی و کمال دست می‌یابد که آن را فرایند یگانگی شخصیت<sup>۱۸</sup> می‌نامند.

در سه گانه ارباب حلقه‌ها، آراگورن، پسر آراتورن، پادشاه گنדר است که پس از کشته شدن پدرش توسط اورک‌ها، تحت حمایت ارباب خردمند پریان، الروند پرورش می‌یابد. او که قهرمان تراز اول تالکین است، از نظر روان‌شناسی یونگ، نمایانگر خود است. در مسیر سفر به خویش‌شناسی<sup>۱۹</sup>، گندلف، جادوگر سرزمین میانه و الروند، هر دو، هم نقش انگاره‌های پیر فرزانه و هم نقش مهم خویش را برای او ارائه می‌کنند.

سرزمین میانه، دارای بخش‌های تاریک شرقی با موجودات مخوفی از قبیل اورک‌ها، یورک‌ها، ترول‌ها، انسان‌های نیمه گرگ، گابلین‌ها، خفاش‌های پرنده به نام نازگول و چشم‌آتشین سایرون است. تمامی این سرزمین با کوه‌ها، دشت‌ها، سیاه چال‌ها و مرداب‌هایش تحت قلمرو سایرون، جادوگر اعظم سرزمین میانه است. سفر به شرق سرزمین میانه، برای هر یک از یاران حلقه، سفر به ضمیر ناخودآگاه شخصی و جمعی است. تاریکی، وحشت، غبار و مردگی طبیعت، همگی ناشی از بخش‌های تیره روان است. نه تنها سرزمین‌ها و اجزای طبیعت در تاریکی غوطه‌ورند، بلکه شخصیت‌های آن نیز محصول ناخودآگاه شخصی و جمعی است. در این میان، سایرون ارباب تاریکی نیز گونه قدرتمند ناخودآگاه شخصی برای تمام یاران حلقه از گندلف تا پیپین، هابیت کوچک است. قبل از سفر فرادو به سمت کوه نابودی، آراگورن در سنین جوانی عاشق آرون، پری زاده زیبایی ریوندل می‌شود. آرون، دختر الروند و نوه ملکه پریان، گلدریل است که پس از سال‌ها اقامت در لوترویلین، به نزد پدرش باز می‌گردد. او که نشانه ستاره شب پریان نامیده می‌شود، با ازدواج با آراگورن توافق می‌کند و عهد می‌بندد که تا بستر مرگ نزد او باقی بماند. الروند که می‌داند آراگورن انسانی فانی است و دیر یا زود دستخوش مرگ می‌گردد، از پذیرش این ازدواج با دخترش که هم‌چون پریان دیگر عمر جاودانه دارد، امتناع می‌کند.

از طرف دیگر، الروند همانند یک انگاره خویش، داستان اجداد و سرزمین واقعی آراگورن را بازگو می‌کند و به او دستور می‌دهد به میهن، مردم و پادشاهی از دست رفته پدرش بازگردد. گنדר، در سرزمین پدری آراگورن، در جنوب و مرز میان شرق و غرب قرار گرفته که نیمه شرقی آن دست اورک‌ها اشغال شده و نیمه غربی به وسیله استوارد دتتور رهبری می‌شود. الروند و گندلف، آراگورن را برای سفر به بخش‌های ضمیر ناخودآگاه شخصی و جمعی ترغیب می‌کنند تا به فرایند یگانگی شخصیت و شناسایی خویش برسند.

انگاره پیرمرد فرزانه، در این مسیر راه را به قهرمان یا انگاره خود نشان می‌دهد و دانش و تجربه اش را در اختیار او قرار می‌دهد. گندلف

که هم پیر و هم خویش مرکزی و مشترک تمام موجودات سرزمین میانه است، پس از الروند، تمام بخش‌های سرزمین میانه را به او می‌آموزد و با کمک او نقطه ضعف سایرون را که حلقه یگانه است، پیدا می‌کند. الروند، سفر آراگورن را به ناخودآگاه سازمان دهی می‌کند تا او پادشاهی، کشور، نام، تاریخ، هویت و اجداد گم شده‌اش را دوباره بازیابد.

انسجام روان و فرایند یگانگی شخصیت در آراگورن، به پیداشدن جاده ای بستگی دارد که منتهی به ضمیر ناخودآگاه اجداد او می‌شود. اتحاد با ضمیر ناخودآگاه شخصی اجدادش، به او قدرت و سلطنت بر باد رفته را باز می‌گرداند. آراگورن، نه تنها اشتباه ایزیلدور، جد خود را که شیفته حلقه یگانه می‌شود، جبران می‌کند. بلکه آن چه را توسط اجدادش در دوران دوم سرزمین میانه ناتمام مانده است، به اتمام می‌رساند. کارل یونگ، در کتاب خود تأکید می‌کند که «حتی انسان متمدن به طور کامل آزاد از تاریکی‌های روزگار نخستین نیست». (ص ۲۸۱)

اتحاد مابین ضمیر خودآگاه و ناخودآگاه، به معنی سرسپردگی به ضمیر ناخودآگاه نیست. در حالی که ایزیلدور، سلحشور بزرگ گوندور و پسر شاه اندیل، نتوانست ضمیر ناخودآگاه شخصی خود را که مردمی عهد شکن بودند و به جای خدمت به



او، سوگند خود را شکستند و با سایرون نجنگیدند، تحت کنترل خود در آورد، آراگورن قادر است آن‌ها را مطیع خود گرداند و پیشنهاد اتحاد برای جنگ با سایرون را مطرح کند. مردمان عهدشکن، پس از مرگ به مردگان نفرین شده ارواح مغرب تبدیل شدند. آراگورن برای یافتن خویش، باید تمام اسرار پیشینیانش را پیدا کند و سرزمین‌های اشغالی آن‌ها را در جنگ با سایرون پس بگیرد. گندلف در این میان، بیش از پنجاه سال او را تعلیم می‌دهد تا موفق شود. برای منهدم کردن حلقه یگانه، گندلف از او می‌خواهد ابتدا گالم را پیدا کند. گالم، حلقه را پس از ایزیلدور صاحب گشته، اما پیدا کردن بیلبو بگینز در داستان هابیت‌ها و دزدیدن حلقه از گالم، هشت سال طول می‌کشد. بعد از این که گندلف تشخیص می‌دهد حلقه یگانه، همان حلقه اهریمنی سایرون است، وظیفه حفاظت از حلقه و فرادو را که عازم کوه نابودی برای از بین بردن حلقه است، به آراگورن می‌سپارد. اما سفر اصلی آراگورن زمانی شروع می‌شود که شمشیر ترمیم شده ایزیلدور را از طریق سنگ اورتنگ به چشم سایرون نشان می‌دهد، او را به جنگ فرا می‌خواند و عازم سفرش به سرزمین مردگان می‌شود. آراگورن با این کار، توجه سایرون را به سمت خودش جلب می‌کند تا از فرادو و کوه نابودی غافل گردد و او را که با او بفرستد.

در دوران دوم سرزمین میانه، تعدادی از مردمان پاک طینت نومه نور که مخالف سایرون هستند، به ازگیلیات یا برج ستارگان عزیمت می‌کنند. آن‌ها در قسمت شرقی این سرزمین، میناس ایتیل یا برج طلوع ماه را می‌سازند و در غرب آن میناس آنور یا برج افول خورشید را بنا می‌کنند. درخت سپید که دانه‌هایش توسط ایزیلدور از آب‌های عمیق غرب ارسا آورده شده، در دربار شاه اندیل می‌روید. بر مبنای کتاب سلماریلیون که آغاز پیدایش سرزمین میانه تا دوران سوم را ترسیم می‌کند، در دوران دوم، وقتی سایرون به به ازگیلیات حمله می‌کند، شاه اندیل، با همدستی گیل گلاذ که ارباب پریان در منطقه نولدوراست، سایرون را شکست می‌دهد. اما در این جنگ، آناریون پسر کوچکش، گیل گلاذ و خودش کشته می‌شوند. ایزیلدور پسر دیگرش مجذوب حلقه سایرون می‌شود و آن را از انگشتش بیرون می‌کشد، اما خودش هم روی شمشیر آندوریل می‌افتد. شمشیر نشان‌دار نومه نوری‌ها می‌شکند، ایزیلدور به رودخانه می‌افتد و حلقه در رودخانه گم می‌شود. گرچه بدن سایرون از بین می‌رود، روح پلیدش باقی می‌ماند. میناس ایتیل به اشغال او را که در می‌آید و ازگیلیات به گنדר تغییر نام می‌یابد.

شمشیر شکسته شده ایزیلدور، جد آراگورن، نشان‌دهنده روان از هم گسیخته اوست، اما آراگورن با کمک پریان دوباره شمشیر را ترمیم می‌کند و انسجام قبل را به دست می‌آورد.

شمشیر اصلاح شده گنדר، فرایندشناسی خویش و حس یگانگی و تمامیت را خاطر نشان می‌کند. این شمشیر دو لبه طلا و نقره دارد. نقره مربوط به ضمیر ناخودآگاه و طلا نشان‌دهنده ضمیر خودآگاه است و اتحاد دولبه، بیانگر وحدت روان.

علاوه بر این، ازگیلیات که گنדר امروزی است نیز روان منفک شده اجداد آراگورن و مردمش است که اتحاد شرقی و غربی خود را از دست داده. میناس ایتیل اشغالی، هم اکنون میناس مورگول یا برج طلوع ماه است که در تاریکی و ضمیر ناخودآگاه به سر می‌برد. میناس آنور یا برج افول خورشید نیز در خطر سقوط به

ضمیر ناخودآگاه و نابودی است. این شهر هم‌اکنون میناس تیریت است که مورد هجوم نازگول‌ها و سایرون قرار دارد. آرون و مادر بزرگش گلدریل، انگاره مادینه روان و انگاره مادر را نشان می‌دهند که در رویارویی با انگاره خود یا آراگورن، قدرت و الهامات خود را به او منتقل می‌کنند. مادینه روان در شکل‌های مثبت، به صورت فرشته نورانی ظاهر می‌شود که راه را به سمت انگاره خویش و انسجام روان، به قهرمان نشان می‌دهد.

علاوه بر گندلف و الروند که دو شخصیت برجسته تالکین هستند و برای آراگورن هر دو انگاره‌های خویش و پیر فرزانه، است، سرزمین گنדר که محل تلاقی شرق و غرب سرزمین میانه است و در مرز مابین ضمیر خودآگاه و ناخودآگاه قرار دارد نیز برای او نقش انگاره خویش را دارد. برای آراگورن رسیدن به خویش، رسیدن به گنדר، سرزمین و پادشاهی اجداد اوست. در این مسیر، گلدریل، ملکه پریان، علاوه بر گوهر سبز که درون گل سینه‌ای به شکل عقاب است، برای آراگورن مردان شجاع پریان را می‌فرستد تا در سفرش به سرزمین مردگان همراه او باشند. گوهر سبز یا سنگ پریان، همان آراگورن است. رنگ سبز نماد شکوفایی، امید و رشد است. رشد روان و شخصیت نیز نماد حس اعلائی یگانگی و تمامیت روانی است. گل سینه، نقره‌ای به شکل عقاب است. پرنده خود نماد الوهیت است و نور نقره‌ای، همان نور مهتابی است که از ستارگان پدید می‌آید.



اد هریس در نقش آراگورن



این نور، همان نوری است که البریت الهه پریان، به وسیله آن و به دستور خدای یکتای عالم، پریان را از آن آفریده است. آراگورن، گوهر سبز است که درون گل سینه نقره‌ای به شکل پرنده است. آراگورن در دامن پریان بزرگ می‌شود و تا آخر عمر تحت حفاظت آنان و وفاداری آرون قرار می‌گیرد. آراگورن گوهر سبزی است که ارباب پریان، او را استیل می‌نامد و استیل به زبان پریان، به معنی امید است. در تمامی سرزمین‌های میانه، او زندگی، آزادی، حاصل خیزی و خوشبختی از دست رفته را باز می‌گرداند. آرون و گلدریل، او را تشویق می‌کنند تا مسیر خود به سوی شناسایی خویش را دنبال کند. سفر آراگورن به دنیای زیرزمین و به سمت سنگ اِرخ و فراخواندن مردگان، همگی نماد سفر او به ضمیر ناخودآگاه و ملاقاتش با ضمیر ناخودآگاه شخصی است.

آراگورن با اقتدار و توانایی کافی، ارواح مردگان را تحت اختیار خود در می‌آورد و پس از کنترل آن‌ها و سازش با آن‌ها، از قدرت شان بر علیه سایرون استفاده می‌کند. قهرمان، دشمن درون را به زمین می‌زند، اما به جای کشتن او از نیرویش برای شکست دشمنی عظیم‌تر، حسن استفاده را می‌برد. در این بین، قسمتی از ضمیر ناخودآگاه شخصی او تحت سلطه او درآمده و برای به کنترل درآوردن سایرون و سایر بخش‌ها با او متحد می‌شود. این اتحاد، لشگری مخوف و عظیم از ارواح و پریان و انسان‌ها پدید می‌آورد که ارتش‌های سایرون توان ایستادگی در مقابل آن‌ها را ندارند. نه تنها مردگان او را به وحشت نمی‌آورند بلکه او خود ارواح را به وحشت می‌اندازد. اما آن‌ها را آزار نمی‌دهد و از سرزمین خودشان نمی‌راند. کنار سنگ اِرخ از آن‌ها می‌خواهد به عهده‌ی که با ایزیلدور بسته‌اند، وفا کنند و از نفرین خلاص شوند. قهرمانان و همراهان آراگورن که شامل گیملی، لگولاس، پسران اِرون و مردان نومه نور می‌شوند، همگی می‌کوشند بر ترس خود از ارواح غلبه کنند و ارواح نیز برای غلبه بر هراس خود از آراگورن می‌کوشند. اورک‌ها از مقابله با ارواح می‌گریزند و آراگورن ارواح را در ازای کمک به او رها می‌سازد و بار دیگر سرداران بر علیه سایرون متحد می‌شوند. وقتی ائومر، سردار ادواریس، در گوندور توسط اورک‌ها محاصره می‌شود، با ناامیدی لشکر دیگری را می‌بیند که از سمت دریاهای غرب به سوی میدان جنگ می‌شتابد. آراگورن با پرچم نشاندار الندیل ظاهر می‌شود و تاریکی شب رخت بر می‌بندد. هدیه آرون به آراگورن، پرچم بافته شده الندیل شاه گنדר است که در آن درخت سپید با هفت ستاره و تاج رفیعی که از طلا و نقره ساخته شده است، می‌درخشند.

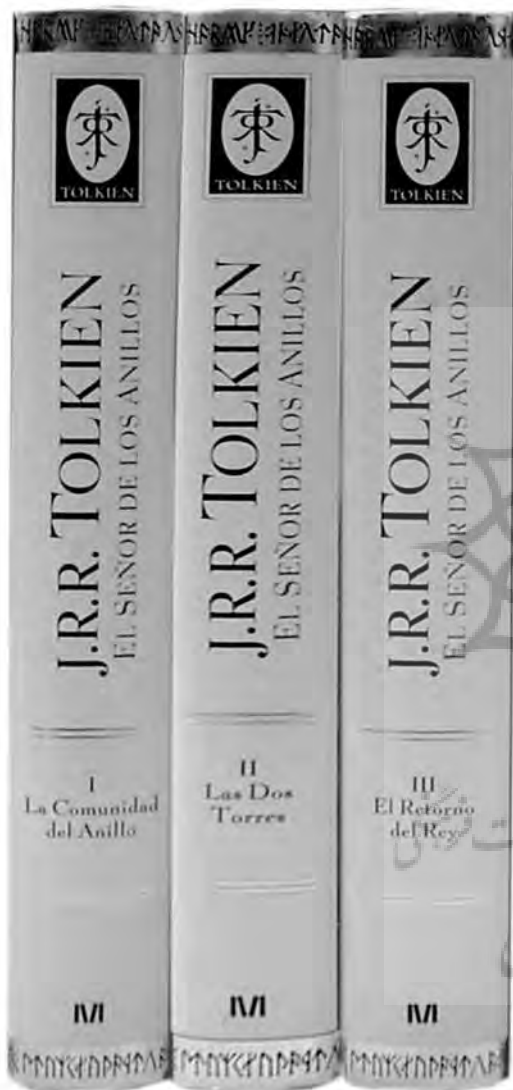
بر اساس کتاب فیلیپ و بلرایت، استعاره و واقعیت، رنگ سفید نماد نور، پاکی و جاودانگی است. این درخت سفید که به وسیله ایزیلدور از سرزمین بهشت به گنדר آورده شده، نماد رشد و تسلسل نسل‌هاست.

یونگ در کتاب انگاره‌ها، مکان ضمیر خودآگاه برتر را در همان ضمیر ناخودآگاه می‌داند. بهشت موعود از دیدگاه او، آن سوی مرزهای ضمیر ناخودآگاه است. قهرمان یا خود برای رسیدن به آن، باید از سرزمین تاریک مرگ یا ضمیر ناخودآگاه بگذرد تا به خودآگاه برتر دست یابد. او می‌گوید خود از ناخودآگاه به خودآگاه متولد می‌شود و پس از مرگ، دوباره به تاریکی و ناخودآگاه بازمی‌گردد. از نظر او، ضمیر ناخودآگاه، پل یا همان تونل تاریک میان ضمیر خودآگاه و خودآگاه برتر است.

وقتی آراگورن از جاده مردگان با شمشیر تعمیر شده الندیل باز می‌گردد، اتحاد دیرینه میناس آنور و میناس ایتیل را دوباره برقرار می‌کند. او شرق و غرب گنדר را که نشان دهنده ضمیر خودآگاه و ناخودآگاه است، به هم می‌پیوندد و به دسترسی کامل خویش که همان گنדר است، می‌رسد. تاج پادشاهی او نیز که از دو جنس طلا و نقره ساخته شده، تعیین کننده همان اتحاد ضمیر خودآگاه و ناخودآگاه است. چرا که از نظر یونگ «طلا نماد نور خورشید و دنیای

خودآگاه است و نقره اشاره به ناخودآگاه دارد». (ص ۲۹۹) از طرفی دیگر، انسان‌های سرزمین میانه از نور طلایی خورشید و پری‌ها از نور نقره‌ای ستارگان ساخته شده‌اند. پادشاهی آراگورن در مرکز سرزمین میانه، در مرکز دنیای آردا، دستاورد همیاری انسان‌ها و پریان است.

آراگورن همانند بسیاری از قهرمانان تالکین، به شناسایی خویش و حس تمامیت و تقارن و تعادل روان می‌رسد. اما تفاوت او با سایر قهرمانان، دگرگونی انگاره خود به مرحله انگاره خویش است. او که زمانی در مرکز خودآگاه، بخش‌های غربی زمین و باران حلقه قرار داشت، هم اینک در مرکز زمین و روان و مرز میان خودآگاه و ناخودآگاه، شرق و غرب قرار دارد. قدرت شفادهی او یکی از مشخصات متافیزیکی انگاره خویش است و گیاه اطلس او، وسیله معجزه آسایی برای آشتی دادن ضمیر خودآگاه و





ناخودآگاه سایر قهرمانان است. پس از شکست سایرون در جنگ‌های پلنور، وظیفه او فراخواندن اییوان، مری و فارامیر از قلمرو مرگ است. هیچ منتقدی به قدرت ماوراء طبیعی و شفادهی آراگورن که از خصوصیات بارز انگاره خویش است، اشاره نکرده. در این عمل، او که از سرزمین مردگان یا ناخودآگاه شخصی بازگشته است، برای شفادهی یارانش، عازم سفری دیگر به روان آن‌ها می‌شود و هریک را در عالم مرگ، به دنیای باقی فرا می‌خواند. تالکین می‌گوید:

«آراگورن کنار فارامیر زانو زده بود و دستش را روی پیشانی او گذاشته بود. آن‌ها که نظاره‌گر او بودند، می‌دانستند که او در حال کشمکش عظیمی است که از آن بی‌خبر بودند. رنگ آراگورن به کبودی می‌گرایید و ضعف وجودش را فرا می‌گرفت. هربار که او فارامیر را صدا می‌زد، تکانی می‌خورد. انگار که آراگورن از ناظران جدا شده است و در دره تاریکی، گم شده‌اش را صدا می‌زند.» (ص ۷۸)

پس از انهدام حلقه یگانه و شکست نهایی سایرون، آراگورن جوانه‌های واقعی درخت سپید را که نشان آن در پرچمش بود، پیدا می‌کند و در روز نجات گندر، اول ماه می به تاج‌گذاری می‌رسد. او هنگام تولد دوباره زمین، به پیروزی می‌رسد و در تابستان، فصل به ثمر رسیدن زمین با آرون آندمیل، بانوی پریان ازدواج می‌کند. گندلف، هنگام عزیمت از زمین و بازگشت به بهشت، او را جانشین و خویش مرکزی و مشترک سرزمین‌های میانه معرفی می‌کند و تمامی مسئولیت زمین را در دوران چهارم، به انسان و فرزندانش می‌سپارد.

از دیدگاه یونگ، نقش اساسی انگاره خویش، علاوه بر مرکزیت در روان، میانجی‌گری بین خودآگاه و ناخودآگاه، شفادهی، به تقارن رساندن روان و تجسم نیروی خداوند در روان انسان است که، هم در مرکز روان قرار دارد و هم در تمامی ابعاد روان متصرف است. گندلف، قهرمان متافیزیکی، تمامی خصوصیات و توانایی‌ها و وظایف خود را به آراگورن می‌سپارد و زمین را ترک می‌کند. آراگورن که زمانی تحت حمایت گندلف و ارباب پریان، به سوی گندور رهبری می‌شد، هم اینک رهبر، حمایت‌کننده، مدافع، شجاع‌دل و پادشاه بخش‌های زمین است. شمشیر آندوریل که شمشیر نشانه دار الندیل، جد اوست، شمشیر اکسکالیبر را به خاطر می‌آورد که تنها شایسته شاه آرتور بود. قدرت شفادهی او، مسیح را به یاد می‌آورد که لازاروس را از مرگ فرا می‌خواند. داستان کودکی او، حکایت‌های قهرمانان کلاسیکی مانند کوروش و زیگفرید را به یاد می‌آورد که یتیم بودند و دور از وطن به رشد رسیدند و سرانجام مرگ پدر او به وسیله سایرون، داستان ضحاک را تکرار می‌کند که آبتین، پدر فریدون را به قتل می‌رساند. سایرون نیز تحت کنترل او در می‌آید و سرزمین میانه با تمام قهرمانان ریز و درشتش به آرامش می‌رسد. وقتی داستان به اتمام می‌رسد، موجودات متافیزیکی و پریان زمین را به سمت خودآگاه برتر یا بهشت ترک می‌کنند. کوتوله‌ها و هابیت‌ها هم به دنیاهای پنهان از چشم انسان در ناخودآگاه جمعی می‌روند و تنها انسان قهرمان را که نشان دهنده خود تالکین است، به مقام خویش، اتحاد با مادینه روان و یگانگی و سلامت روان می‌رسانند.

1 J.R.R. Tolkien, "On Fairy Stories," The Tolkien Reader (New York: Ballantine, 1966), p.16.

2 Escape

3 Satisfaction

4 Recovery

5 Eucatastrophe

6 Sub-creator

7 Sub-creation

8 Fairytale

9 Fairy story

10 Jung, Carl G. The Archetype and the Collective Unconscious. Princeton: Ballinger, 1981.

11 Personal Unconscious / Shadow

12 Collective Unconscious

13 Ego

14 Anima

15 Wise old man

16 Self

17 Transcendent Function

18 Individuation Process

19 Self-realization