

# بررسی کوچک‌ترین هابیت در سه گانه ارباب حلقه‌ها

شهره حاجی ملا حسین

عمده‌ترین تفاوت فانتزی

ارباب حلقه‌ها، تنوع شخصیت‌های

بی‌شمار آن، در مقایسه با سایر رمان‌های

فانتزی است. علاوه بر این، هر شخصیت، اعم از

اصلی‌ترین قهرمانان از فرودو بگینز، گندلف و آراگورن تا

کوچک‌ترین هابیت قهرمان یا پیبین، همگی دارای ویژگی‌های پیچیده،

گسترده و متفاوت‌اند. بدین دلیل، منتقد ادبی برای بررسی هر قهرمان، قادر به قرار

دادن آن در ژانر فانتزی یا قصه پریان نیست. قهرمانان حماسی ارباب حلقه‌ها، ویژگی‌های شخصیت‌های

فانتزی را نیز دارا هستند و بر عکس شخصیت‌های به ظاهر فانتزی، خصوصیات حماسی و اسطوره‌ای را هم به نمایش

می‌گذارند که در این میان، پرگرین توک یا پیبین، هابیت کوچک و بازی‌گوش و دردسرساز، مستثنی نیست.

برای تشخیص شخصیت پیبین که در پیروزی و نجات فرودو و هم چنین نجات دنیای فانتزی تالکین، نقش عمده‌ای بر

عهده دارد، در نظر گرفتن خصوصیات قهرمان در ژانرهای قصه‌های پریان، فانتزی و حماسی اسطوره‌ای ضروری است.

جان تیمبرمن، در کتاب خود به نام دنیای دیگر، ژانر فانتزی، خاطر نشان می‌کند که فانتزی وسیله‌ای است که به

«خواننده فرصت گم شدن در دنیای دیگر و کشف بینشی عمیق و جدید را می‌دهد. دنیای فانتزی از بستر زمان خارج می‌شود

و خواننده را در دنیای جدید، با خصوصیات جغرافیایی و فیزیکی ویژه‌ای وارد می‌کند.» (ص ۶)

شخصیت‌های فانتزی، یا انسان‌های عادی و معمولی اند یا موجوداتی با خصوصیات مردم عادی. این شخصیت، از

ویژگی‌های کودکانه‌ای، مانند اشتیاق برای کشف اسرار و آنچه از نظر او شگفت‌آور و متحیر کننده می‌آید، برخوردار است.

معصومیت، پاکی، قدرت تخیل، تحیر و تلاش برای آزادی مطلق در دامن طبیعت، از دیگر رفتارهای کودکانه اوست. دنیای

فانتزی، رشد شخصیت قهرمان را از طریق تجربه‌ها و سختی‌های سفر او به دنیاهای دیگر فراهم می‌کند.

تیمبرمن، معتقد است که فانتزی در بعضی موارد، حیوانات یا موجودات اسطوره‌ای را شخصیت اصلی قرار می‌دهد که

مورد تهاجم و تهدید قدرت و تکنولوژی و یا پیشرفت‌های علمی بشر گردیده‌اند. تلاش قهرمان این داستان‌ها، کشمکش

برای رهایی، نجات و بازگشت به زندگی و طبیعت دست نخورده است.

موضوع اصلی داستان‌های فانتزی، مانند قصه‌های پریان و حکایت‌های حماسی اسطوره‌ای، نزاع بین خیر و شر است.

قهرمان فانتزی می‌داند که رب النوع حکایت‌های اسطوره‌ای نیست. او موجودی تنها با وظایفی بیش از توان فردی عادی

است. (ص ۴۴)

حتی موفقیتی که قهرمان در پایان کسب می‌کند، در محدوده ذهن او نمی‌گنجد، اما در این سفر، او هیچ ابزاری غیر از ذکاوت، هوش، و زیرکی ندارد تا، هم بر ترس و لرز خود غلبه کند و هم در فرصت‌های مناسب، با چابکی از چنگال دشمنانش بگریزد. ضعف فیزیکی او کاملاً مشهود است، اما استعداد او در فریب دادن حریف و در دست گرفتن موقعیت به نفع خویش، شایان ذکر است. قهرمان فانتزی به اراده خود پا در مخاطرات می‌گذارد. شخصیت او نمادی برای جامعه او و عملیاتش، نشان دهنده ارزش‌های آن جامعه است. (ص ۷۳)

**تالکین از نویسندگانی است که هر یک از شخصیت‌هایش در مسیر جنگ حلقه، به تکامل فردی می‌رسند. در این میان، پپین، علاوه بر بلوغ فکری و فیزیکی، چراغ روشنی است که با شور و شوق کودکان، روزگار سرد و سخت نبرد علیه تاریکی را برای خواننده و یاران حلقه آسان‌تر می‌کند و تا آخر داستان، علاوه بر قهرمان حماسی و اسطوره‌ای، قهرمان فانتزی و قصه‌های پریان نیز باقی می‌ماند**

پس از کسب پیروزی بر مشکلات، مخاطرات، سختی‌ها و دشمنان، فعل نهایی قهرمان، کنترل قدرتی است که او در پایان کسب می‌کند. او می‌تواند این قدرت را نادیده بگیرد و به زندگی عادی خود بازگردد یا آن را میان اعضای قبیله‌اش به مساوات تقسیم کند. گرچه مابین داستان‌های فانتزی و قصه‌های پریان، شباهت‌های بسیار وجود دارد و شاید بتوان گفت که حکایت فانتزی، گونه جدیدی است که از ریشه‌های قصه پریان آب می‌خورد، تفاوت‌های ظریفی میان این دو ژانر ادبی وجود دارد. ماریا تاتار، در کتاب خود، حقایق مطلق قصه‌های پریان، در داستان‌های برادران گریم، قصه پریان را داستانی درباره بیدار شدن بخت قهرمانی متواضع و مظلوم می‌داند که پس از عبور از دنیای ماورای و غلبه بر مشکلات آن، به شهرت و قدرت می‌رسد.

طرح اصلی داستان، حول وحوش شخصیتی بی‌پناه و بی‌دفاع می‌گردد که درگیر کشمکش با موجودات یا انسان‌های شریر در دنیای ماورای می‌شود، اما عاقبت با تمام ضعف و ناتوانی، قهرمان، بر مخالفانش پیروز می‌گردد. طبق تحقیقات تاتار، در تمام قصه‌های پریان، شخصیتی که کم‌ترین شانس موفقیت در داستان را دارد، در انتهای داستان پیروزمندترین فرد می‌گردد. یکی از بارزترین خصوصیات قهرمان، ترحم و شفقت او به طبیعت و تمامی موجودات و حیوانات محیط اطراف است. دلسوزی و مهربانی او نسبت به سایر موجودات یا هم‌نوعان خود، تنها خصوصیتی است که او را از سایر شخصیت‌ها جدا می‌کند و به همین دلیل، قهرمان مشمول کمک‌های معنوی و ماورایی مخلوقات دیگر، چون فرشته‌ها و پری‌ها یا حتی جادوگرها می‌شود. مهربانی و تواضع قهرمان قصه‌های پریان که خلاف ذکاوت و توانایی‌های جسمی و ذاتی، خصوصیتی اکتسابی‌اند، نمایان‌گر موضوع اصلی قصه‌های پریان است. در این قصه‌ها، ناتوان‌ترین، بی‌استعدادترین، ضعیف‌ترین، کوچکترین و حتی زشت‌ترین موجودات که در پایین‌ترین سطح و طبقه مادی قرار دارند، قادرند قهرمانی بلندپایه و پرافتخار گردند. (ص ۸۸)

در بسیاری از این قصه‌ها، تنها نوع دوستی یک پرنسس، برای حفظ سلطنتش کفایت می‌کند. چنین قهرمانی در هر مرحله‌ای از سفرش، نیاز به خصوصیتی مانند عقل، درایت، شجاعت، صبر، استقامت و توانایی فیزیکی دارد. در رویارویی با هر مشکل و مانعی، موجود یا پاره‌ای از طبیعت به باری او می‌شتابد تا او را به سر منزل مقصود برساند. (ص ۱۲۶)

در انتها، قهرمان به رقبایی برخورد می‌کند که نام، هویت، پادشاهی، سرزمین و حتی کاشانه او را به یغما برده‌اند، اما یک بار دیگر او قدرت درگیری و پیروزی بر علیه دشمنانش را به دست می‌آورد و بر آن‌ها چیره می‌گردد. بر مبنای نظریات تاتار، این قهرمان در پایین‌ترین سطح جامعه متولد می‌شود و حتی اگر در خانواده‌ای اشرافی پرورش یابد، متواضع‌ترین شخصیت جامعه است. (ص ۲۱۰)

آن چه در اکثر قصه‌های پریان دیده می‌شود، ساده لوحی یک فرد از پایین‌ترین قشر جامعه است. ساده لوحی و حتی



حماقت این قهرمان، مانع ترس و وحشت او در شرایط بحرانی می‌گردد. قهرمان در انتهای داستان، از موجودی بی دست و پا، به فردی ماهر و زرنگ تبدیل می‌شود که علاوه بر دانش، ذکاوت، شجاعت، ثروت، مهربانی و شفقت نخستین خود را حفظ کرده است. غیر از کمک‌های ماورایی که قهرمان از دوستان و موجودات دیگر دریافت می‌کند، خوش شانس او در بحرانی‌ترین شرایط، برای گریز از هیولا یا کشتن آن‌دها، در تمام قصه‌های پریان خودنمایی می‌کند.

نقطه مقابل قصه‌های پریان، قهرمان داستان‌های حماسی است که از اهمیت جهانی برخوردار است. از دیدگاه پ. کر، در کتاب حماسه و رومنس، قهرمان حماسی موجودی با توانایی‌های برتر از بشر است. او شجاع‌تر، قوی‌تر و باهوش‌تر از افراد عادی جامعه است. سوئدن برگ در کتاب تئوری قهرمان در انگلستان، قهرمان داستان‌های حماسی را از زمان ارسطو تا قرن نوزدهم میلادی بررسی و نظریه‌های مشترک منتقدان این دوران را چنین مطرح می‌کند که قهرمان حماسی، شخصیتی با گفتار و کردار

متناسب، اشرافی، برازنده و در عین حال با ثبات دارد. شهرت و اعتبار جهانی، بخشنده‌گی، وفاداری به میهن و مردم، مهارت در جنگجویی، درست‌کرداری، والامنشی و رفتار واقعی و طبیعی قهرمان، از دیگر ویژگی‌های اوست.

او در جست‌وجوی هدفی است که برای جامعه اش ارزش بسیار دارد. قهرمان حماسه، شخصیت برجسته‌ای است که با تمام مقام و منزلت اجتماعی، سخت‌ترین رنج‌ها و شکنجه‌ها را به جان می‌خورد و پرهیزکاری و ثبات شخصیتش را در راستای بشردوستی و نجات یک قوم به نمایش می‌گذارد. قهرمان حماسه نیز به پیروزی و هدف نهایی دست می‌یابد؛ حتی اگر در ازای آن جان خود را از دست بدهد.

بر اساس کتابی از جوزف کمبل، به نام قهرمان هزار و یک‌چهره، حکایت‌های اسطوره‌ای، سفر سه مرحله‌ای عزیمت، آغاز مخاطرات و بازگشت به وطن را با نام «نمیث» نشان می‌دهند که در آن تحت شرایط بحرانی، قهرمان برای نجات قوم خود، به این سفر فراخوانده می‌شود. در طول سفر، او درگیر مخاطراتی می‌شود تا امنیت، آرامش و صلح و صفای از دست رفته را به قبیله‌ای بازگرداند. از نظر کمبل، ترک وطن و تن دادن به مشکلات، نمادی است برای کودکی که می‌خواهد به بلوغ فکری نائل شود و فردیت، هویت و مسئولیت‌پذیری خود را بیابد و بپذیرد. گسترش آگاهی و بیداری قهرمان، کسب تجربه، تحمل سختی‌ها، وفاداری، غلبه بر امیال پلید و کنار گذاشتن ترس در هر مرحله، او را به هدف نزدیک تر می‌کند. اما لازمه قهرمانی او، آمادگی برای قربانی شدن و فداکردن جان خود است که در صورت پذیرش مرگ، قهرمان چرخه مرگ و تولد دوباره را طی می‌کند و به سطح آگاهی برتر از دنیای خود می‌رسد. قهرمان با کشتن غول‌ها و هیولاها به پیروزی می‌رسد.

کمبل معتقد است که غول‌ها و هیولاها و تمامی موانع در سفر قهرمان، نفس تاریک خود او هستند که با پیشرفت معنوی او مخالفت می‌کنند. قهرمان در هویت کهنه و پوسیده خود می‌میرد و در قالب هویت جدید به پا می‌خیزد تا بدعت‌گذار آیین جدید و متعالی گردد.

در سه‌گانه ارباب حلقه‌ها، پرگرین توک که او را پپین می‌نامند، کوچک‌ترین هایت از لحاظ سن و قد است که همراه فرودو، سم و مری عازم کوه نابودی در سرزمین مردور می‌شود. اکثر منتقدان پپین را نادیده گرفته‌اند، در صورتی که او نقش مهمی در داستان ایفا می‌کند و عامل موثری در پیروزی یاران حلقه است. رفتار گندلف، جادوگر پیر با او مانند رفتار یک مربی با دانش‌آموز در درس ساز یا یک پدر با پسر مشکل‌ساز خود است. پپین جوان‌ترین هایت است که هنوز به سن بلوغ در جامعه هایت‌ها نرسیده است. در ژانر فانتزی، او کودکی است که مدام جوک می‌سازد و در شرایط بگرنج، خواننده را می‌خنداند. یک کودک قهرمان، دشمنانش را با حقه و کلک دست می‌اندازد و گاهی خواننده را نیز غافلگیر می‌کند. در گونه قصه‌های پریان، او کم‌اهمیت‌ترین هایت و بی‌ارزش‌ترین عضو یاران حلقه است. در حالی که در طول سفر، پپین به تکامل شخصیتی، رشد فیزیکی، معنوی و



«پیین» در سه گانه «ارباب حلقه‌ها»

مقام والای اجتماعی دست می‌یابد که برای خواننده و خود او غیر قابل پیش‌بینی است. وقتی داستان عزیمت فرودو به گوش پسرعمویش مری می‌رسد، اشتیاق پیین برای سفر به دوردست‌ها، کشف ناشناخته‌ها و شگفتی‌ها و کنجکاوی او برای حل معماها و دیدن چیزهای عجیب و حتی خطرناک، بیشتر از حدی است که دوستانش او را از همراهی با خود بازدارند. در بدترین شرایط که فرودو از سواران سیاه می‌گریزد، پیین با بی‌خیالی به دنبال رختخواب راحت، پنج وعده غذا در روز، حمام گرم، مهمانی، جشن، آواز، بگو بخند و گردش است. هر چه فرودو تلاش می‌کند تا هابیت‌ها را از این سفر باز دارد، بی‌فایده است. اگر مری و سم تا حدی از خطر مرگ، اسارت به دست اورک‌ها و شکنجه و تبعید مطلع هستند، پیین قادر به درک این مسائل نیست یا درک او از این مطالب کاملاً متفاوت است. او می‌خواهد به هر قیمتی به همراه خانواده، دوستانش و بزرگ‌ترها باشد. اگر چه دوران کودکی او در جنگ حلقه سپری می‌شود، شادی‌ها، بازی‌ها و تمام لذت‌های کودکی خود از زندگی را به همراه می‌آورد. شاید این سؤال مطرح شود که چرا تالکین، او را هم وارد

فضای تیره نبردهای حلقه می‌کند. بهترین جواب برای این سؤال، شخصیت بی‌خیال، خونسرد و بازی‌گوش اوست که تیرگی صحنه را روشن می‌کند؟ از دیدگاه یک کودک، جنگ، یک بازی در فضای گسترده تر و مرگ، یک تجربه دیگر از زندگی است. خلاف بزرگ‌ترها که کوچک‌ترین مشکلات را دشوار و ناهنجار می‌کنند، کودک، مشکلات وخیم را کوچک و ساده می‌انگارد. رفتارهای هابیت کوچک نیز مشابه این جهان بینی است که به او فرصت تجربه و پیروزی را می‌دهد.

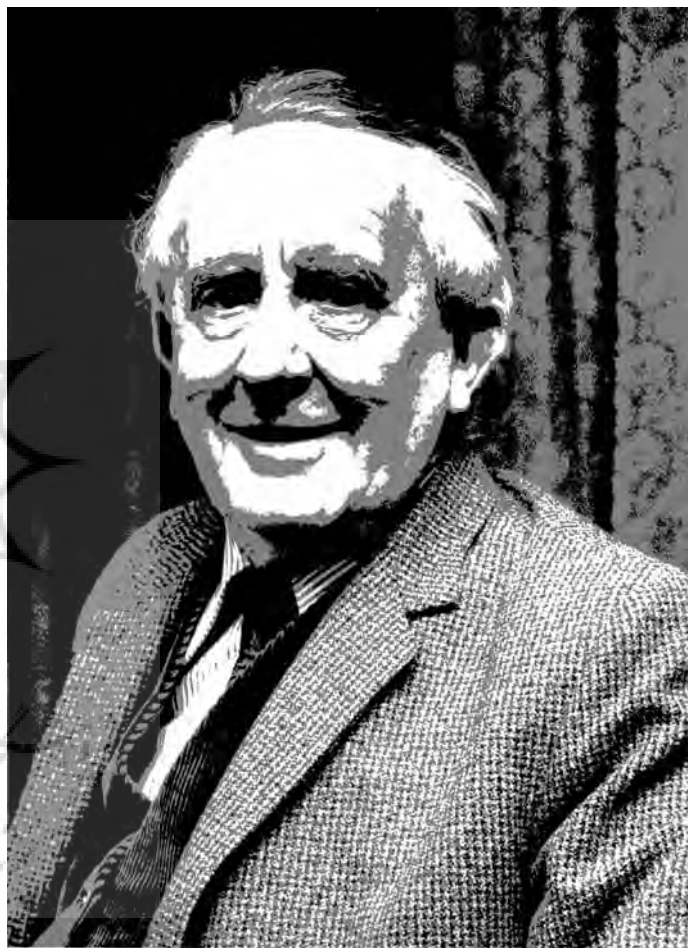
در کریک هالو، وقتی هابیت‌ها قبل از سفر حمام می‌کنند، آن چنان صدای آواز پیین بلند می‌شود که به نظر می‌رسد او برای سفر کاملاً تفریحی حمام می‌کند. پس از ترک ناحیه هابیتون، تازه پیین متوجه می‌شود که آن‌ها در سفر هستند. در آن موقع ترجیح می‌دهد در رختخواب گرم و نرم خود خوابیده باشد. همانند یک کودک نمی‌تواند تا دیر وقت بیدار بماند و سرپا به خواب می‌رود. هر آن چه می‌خواهد، می‌طلبد و بیشتر از دیگران غذا می‌خورد و استراحت می‌کند. او از سفر تفریحی لذت می‌برد و تصورش بر این است که این سفر هم مانند دیگر سفرها هیجان آور و دلپذیر است، اما واقعیت امر در این است که او به دلیل سن و تجربه کم، از عمق مصیبت و نتایج آن آگاه نیست. پیین کم‌تر از دیگران می‌ترسد، چرا که به اندازه آن‌ها خطرهای بی‌شمار این سفر را تشخیص نمی‌دهد و حتی زمانی که با هیولاها مواجه می‌شود، آن‌ها را گونه‌ای دیگر از موجودات می‌بیند تا دشمن هابیت‌خوار. وقتی فرودو و سم از ترس سواران سیاه، در گاری کشاورز مگات به خود می‌لرزند، پیین با خیال راحت چرت می‌زند. او خطرها را هم به چشم سرگرمی می‌بیند و هرگز فکر نمی‌کند که این سفر ممکن است برگشت‌ناپذیر باشد. گرچه فضای داستان از غرب به شرق رو به تاریکی و تیرگی می‌رود، شخصیت شوخ طبع و کودکانه پیین، نوعی توازن و در عین حال دلگرمی برای همراهان و خواننده پدید می‌آورد. وقتی ریش درخت‌های نیمه انسان و نیمه درخت، مشغول نبودن تشکیلات سارومان هستند، پیین و مری با غذاهای ایزنگارد جشن می‌گیرند. پیین، هابیتی سرشار از زندگی، انرژی، نشاط، تحرک و زنده دلی است که همانند کودکان یک باره از اوج غم و ناراحتی که در اطرافش می‌بیند با مسئله ساده‌ای مثل نان و پنیر به اوج شادی می‌رسد و این تغییر حالت، خود شرایط دشوار سفر را برای همراهانش آسان‌تر می‌کند.

به خاطر اشتباهاتی که منجر به نتایج وخیمی می‌شود، پیین توسط گندلف یک هابیت احمق نامیده می‌شود. در مهمان‌سرای پرنسینگ پانی، وقتی آراگورن به فرودو اخطار می‌دهد که مراقب پیین باشد، تازه فرودو متوجه می‌شود که پیین تمام مهمانی تولد بیلبوگینز و ناپدید شدن ناگهانی آن را برای افراد غریبه در کافه تعریف کرده است. فرودو نیز به جای اصلاح امر، مانند بیلبو، اشتباهی حلقه را به دست می‌کند و ناپدید می‌شود و سلسله مکافات‌های بعدی پدید می‌آید. در غار خزد دووم، کنجکاوی پیین به موضوعات و مکان‌های ناشناخته و عکس‌العمل‌های سریع و بدون فکر، او را وادار می‌کند تا سنگ بزرگی به درون چاه که نظرش را جلب کرده بود، بیندازد و

در واقع با این عمل، اورکها را از جایگاه یاران حلقه مطلع کند. نتیجه نا امید کننده عمل او، حمله اورکها، حمله باروگ و پرت شدن گندلف به اعماق بی پایان خزد دووم است. اشتباه بعدی، زمانی است که یاران حلقه پس از شکست سارومان، سنگ جهان نمای اورتنگ را به دست می آورند و راهی گندر می شوند، اما مجدداً کنجکاوای غیر قابل کنترل پیپین و هیجان او برای کشف این سنگ، او را وادار به نگاه کردن به درون سنگ می کند. پیپین، مستقیماً به چشم سایرون که درون سنگ نمایان است، خیره می شود و محصور قدرت پلید او می گردد. نتیجه این اشتباه، بی هوشی، بی حسی و نوعی فلج شدن ناشی از قدرت سنگ است. گرچه گندلف با قدرت جادویی خود، دوباره او را به خود می آورد و از چنگ سایرون نجات می دهد، این اشتباه او را از یاران حلقه و هابیتها برای مدتی جدا می کند. پیپین به قدری مشکل ساز برای خودش و دیگران است که فکر می کند تنها بار اضافی برای یاران حلقه است. او خودش را باور ندارد. او می داند که نه جادوگر است، نه پری جادوانه، نه کوتوله جنگجوست و نه انسان سلحشور مانند برومیر. او تنها کوچکترین هابیتی است در منطقه ناشناخته از دنیا که ضعیفترین موجودات در آن زندگی می کنند. او نه توانایی فرودو را دارد، نه طرحریزی مری و نه شجاعت و جسارت سم گمچی. تنها چیزی که او را در این سفر ننگه می دارد، وابستگی و وفاداری او به هابیتها، یاران حلقه، نجات سایر موجودات و هیجان او برای سفر است. رفتار پیپین مانند کودکی است که به آتش دست می زند و خود را می سوزاند. تازه بعد از ماجرای سنگ اورتنگ، گندلف او را به میناس تریت می برد و کاملاً مراقب او می شود. پیپین هم از این فرصت، نهایت استفاده را می برد و تحت آموزش گندلف قرار می گیرد. پیپین یک خطاکار یا هابیت بی عقل نیست. او کودکی است که دوران نخستین زندگی را می گذراند. او تشنه تجربه و آموختن است. کنجکاوای او نیز ناشی از ذکاوت سرشار اوست که به دنبال چون و چرای مطالب می گردد. به همین جهت، زودتر از سن بلوغ هابیتها بالغ می شود. او می خواهد رفتارهای خانواده یا دوستانش را تقلید کند یا حداقل مطلوب یاران حلقه باشد. او می خواهد هم مفید باشد و تحسین شود، هم از ماجراجویی لذت ببرد.

قهرمان کوچک قصه های پریان، هر بار که به مخصصه های می افتد گندلف، فرودو، مری و سایر اعضای گروه به یاری اش می شتابند. در مسیر میناس تریت، گندلف، تاریخ قهرمانان، پادشاهان، جادوگران و سنگ های اورتنگ را برای او تعریف می کند. گندلف با در اختیار گذاشتن خرد و درایت برتر خود، پیپین را متقاعد می کند که بتواند عکس العمل های بدون فکر، غریزی و دردسر ساز خود را کنترل کند. وقتی در میناس تریت، پیپین به نگرهبانی برج مراقبت منصوب می شود و رفتار و گفتار فرهیخته و موقری با استواردگوندن نشان می دهد، خواننده باور نمی کند این همان پیپین است که در ابتدای داستان، بانترقه های گندلف، جشن تولد بیلبو بگینز را به انفجار و آتش تبدیل می کند. علی رغم اشتباهات بسیار، پیپین قادر است اورکها را فریب دهد و زیر لگد و مشت آن ها زنده بماند. وقتی با مری اسیر اورکها می شود، سنجاق لباسش را میان راه می اندازد تا آراگون آن ها را ردیابی کند. وقتی اورک مرده ای در کنارش قرار می گیرد، با خنجر دست هایش را باز می کند تا در موقعیت مناسب فرار کند. سرانجام اورکها را با تظاهر به این که جای حلقه یگانه را می داند، فریب می دهد. سردار اورکها آن ها را به گوشه ای می برد تا حلقه را بیابد. در نتیجه، نزاع سختی میان دو گروه اورکها در می گیرد و باقی مانده لشکر توسط ائومر کشته می شوند. پیپین با زیرکی و ذکاوت، مری را هم نجات می دهد تا به جنگل فنگورن بگریزند. جنگلی که هیچ موجودی حتی پری های ریوندل جرأت وارد شدن در آن را ندارند. او همانند قهرمان حماسی و اسطوره ای، رنجها و مشقت های سفر را تحمل می کند و در هر مرحله، آگاهی و تجربه بیشتری می یابد. توانایی ها و کفایت های او به تدریج شکوفا می شود. او در عبور از رودخانه لوتلورین، تنها فردی است که با قدرت و تسلط کامل، به سادگی از روی طناب به آن طرف رودخانه می پرد. در جنگل فنگورن، آن ها نسبت به جنگل و درختانش علاقه و محبت نشان می دهند و همین مسئله، توجه ریش درخت را جلب می کند. عکس العمل پیپین با ریش درخت، مانند کودکی است که در برخورد اولیه با یک غریبه یا حیوان عظیم الجثه، به جای ترس، به طور ذاتی و غریزی، خوبی و بدی درونی آن موجود را تشخیص می دهد. او گرچه متحیر می شود، نمی ترسد و به ریش درخت می گوید: «ببخشید، شما کی هستید؟ یا چی هستید؟»

او به راحتی با ریش درخت ارتباط می گیرد و او را مجذوب خود می کند. این همان رابطه فراموش شده انسان با طبیعت و ناشناخته های آن است که کودک از آن پرده بر می دارد. اگر پیپین و مری، ریش درختها را علیه سارومان و جنگ با



اورک‌ها تحریک نمی‌کردند، معلوم نبود چه بلایی به سر یاران حلقه می‌آمد. پیبین از چشمه سار فنگورن آبی می‌آشامد که باعث بلندی قد او می‌شود. در سفر بازگشت، پیبین کوچک، از همه هابیت‌ها بلندتر است. رشد فیزیکی او، خود نمادی از کسب آگاهی زودرس و بیش از حد است. مری و پیبین، هر دو از خانواده‌های برجسته هابیتون هستند، اما رفتار آن‌ها مانند عادی‌ترین فرد یک جامعه است. آن‌ها هیچ کدام آرزوی قهرمان شدن ندارند. آن‌ها با میل خود به این سفر کشانده شده‌اند و مجبورند از خانواده، دوستان، مردم و سرزمین خود دفاع کنند. پیبین، مهارت جنگی ندارد و ترجیح می‌دهد بیشتر از میدان جنگ بگریزد تا با اورک‌ها رو در رو شود. با وجود این، پیبین در جنگ پلنور شرکت می‌کند و قادر است با قطع کردن بازوی یک اورک عظیم‌الجثه، گندلف را از مرگ نجات دهد.

گرچه او پیروزی و نجات خود را مدیون چابکی و فرزی و خوش شانس می‌داند، به تدریج از کودکی بی‌دست و پا به قهرمانی شجاع تبدیل می‌شود. تمییز وضعیت و خصوصیات پیبین، او را از کودکی که مرتب نیازمند حمایت دیگران است، به یک جنگجوی ماهر تبدیل می‌کند که دوستان و مردمش را تحت حمایت قرار می‌دهد.

پس از نابودی حلقه یگانه، هابیت‌ها، متوجه اشغال شایر توسط سارومان می‌شوند. برای بیرون انداختن سارومان، پیبین به تنهایی به منطقه توک باروک می‌رود تا سپاهی بر علیه اشغالگران فراهم آورد. او که تا دیروز در رکاب گندلف و آراگورن بود، اینک دوشادوش مری، قهرمانانه به جنگ بای و اتر می‌رود تا با دشمنان خود بجنگد. در عین حال، طبیعت و خوی صلح‌طلب و شوخ خود را حفظ می‌کند. در تمامی قصه‌های پریان، اثر برادران گریم، تنها دو قهرمان هستند که موفق به کشتن اژدها می‌شوند. اما قهرمان فانتزی تالکین با حفظ ویژگی‌های قصه‌های پریان و فانتزی به دنیای حماسه و اسطوره می‌پرد و شخصیت پیچیده‌تری ارائه می‌دهد.

با نگاهی عمیق‌تر، معلوم می‌شود که او هم مانند قهرمانان اسطوره‌ای و حماسی، به دلیل تهدید قدرت اهریمنی سایرون، از وطنش عازم سفر می‌شود و با کسب پیروزی و انهدام دشمن، با دانش، آگاهی، تجربه و قدرت به سرزمین خود باز می‌گردد و تمامی مهارت‌های خود را برای نجات شایر به کار می‌برد.

در راستای جنگ پلنور، او فارامیر، پسر استوارد گوندور را از خطر حریق و مرگ حتمی نجات می‌دهد. تا لحظه آخر، پیبین به فرود و دوستانش وفادار می‌ماند. وقتی در ریوندل، ارباب پری‌ها، یاران حلقه را انتخاب می‌کند، پیبین را نادیده می‌گیرد و همین امر سبب اعتراض پیبین می‌شود. او فریاد می‌زند که هیچ کس قادر نیست پایان کار را پیش بینی کند.

پس از آزادی شایر، قهرمان کوچک، قادر است قدرت خود را کنترل کند و به خوی دوستانه و صمیمی و شوخ طبع و هابیت گونه خود باز گردد. او به همراه مری، توسط درخت بید پیر، بلعیده می‌شود و به وسیله گورپشته به گوری تاریک، سرد و مخوف کشیده می‌شود. اما هر بار تام بامبایل، آن‌ها را به دنیای زنده‌ها باز می‌گرداند. در تمامی این مخاطرات، پیبین، چرخه مرگ و حیات دوباره را طی می‌کند و در هر مرحله، به بیداری، آگاهی و خردی برتر دسترسی می‌یابد. حتی سنگ اورتنگ نیز او را به قلمرو مرگ می‌کشاند، اما پیبین با هدایت گندلف، از چنگ نیستی و نابودی می‌گریزد و تسلیم اژدهای بازدارنده نمی‌شود. از نظر اسطوره‌شناسی، نیروی پلشت سایرون که از طریق سنگ اورتنگ، پیبین را بیهوش می‌کند، نیروی نفس خود اوست که به هر طریقی مانع رشد و شکوفایی پیبین می‌گردد. هابیت کوچک، تحت تأثیر متقابل قهرمانان حماسی مانند آراگورن، برومیر و گندلف به فرماندهی جوان و لایق تبدیل می‌شود. علاوه بر فرماندهی بخش‌هایی از هابیتون، پیبین پس از تاج‌گذاری آراگورن، به عنوان مشاور خصوصی شاه انتخاب می‌شود و تا لحظه مرگ در کنار آراگورن باقی می‌ماند. تالکین از نویسندگانی است که هر یک از شخصیت‌هایش در مسیر جنگ حلقه، به تکامل فردی می‌رسند. در این میان، پیبین، علاوه بر بلوغ فکری و فیزیکی، چراغ روشنی است که با شور و شوق کودکانه، روزگار سرد و سخت نبرد علیه تاریکی را برای خواننده و یاران حلقه آسان‌تر می‌کند و تا آخر داستان، علاوه بر قهرمان حماسی و اسطوره‌ای، قهرمان فانتزی و قصه‌های پریان نیز باقی می‌ماند.

### پی‌نوشت:

- 1 Timmerman, John H. Other Worlds: The Fantasy Genre. Ohio: Bowling Green University Popular Press, 1990.
- 2 Tatar, Maria M. The Hard Facts of the Grimms' Fairy Tales. Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1987.
- 3 Ker, W.P. Epic and Romance Essays on Medieval Literature. New York: Dover Publications, 1957.
- 4 Swedenberg JR. H. T. The Theory of the Epic in England. California: University of California Press, 1944.
- 5 Campbell, Joseph. The Hero with a Thousand Faces. Princeton: Princeton University Press, 1949.
- 6 Monomyth