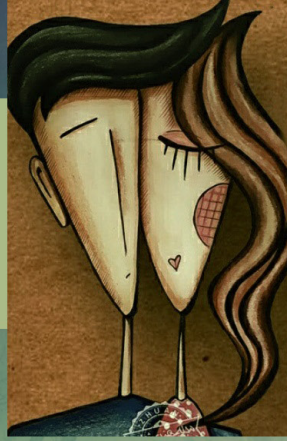


منظومه لیتیان

از جلد سوم تاریخ سرزمین میانه



به همراه

اخبار آردایی
ارباب بازی هما
الفها در گذر زمان
گاه شمار ارباب حلقه هما

آردا گونستا

شماره ۱۴
اردیبهشت ۱۳۹۴
جمله اینترنتی وبگاه آردا



معرفی مجموعه فیلم

بیگانه

ALIE N E I T A



گرگنمای بی نام


داستان طرفداری / قسمت آخر

تریپتون آردایی

فنگورن / Tom Bombadil

بررسی میزان وفاداری فیلم هابیت: نبرد پنج سپاه





چشمهایش را بخوان !
با چشمهایش تو را زیر نظر گرفته، تو گاهی جهت دیدتو عوض میکنی تا به افکارت سرو سامانی بدهی، گاهی از نگاه کردن به چشمهانش خودداری میکنی تا بتونی افکارتو قایم کنی، گاهی از نگاه کردن به چشمهایش سیر میشوی دلت میخواد یه قایق برداری و راهی دریای چشمهانش بشی، گاهی اشک تو چشمهانش جمع میشه تو به این فکر میکنی چی اذیتش کرده؟ چی مثل یه زخم بر روحش باقی مانده و خواهد ماند؟، گاهی از چشمهایش علم و حکمت میبارد و تو را وادار به پرسش میکند میخواهی بدونی!، گاهی چشمهایش مهربان است آنقدر که از بوسیدن یا لمسش نمیتوانی خودداری کنی!
به چشمهایم بنگر و عمق وجودم را جستجو کن!

همکاران این شماره

اعضای هیئت تحریریه

معصومه .ش

حمید عظیمی

امین ظهورتبار

مهسا.ق

مسعود رضائی

حسام سعد

شاهین حسنی

کاورپست

کاربرالوه

صفحه آرا

معصومه .ش

با تشکر از

کاربر Capitan

گرگ نمای بی نام

ارباب بازی ها

اخبار آردایی

منظومه لیتیان

سری فیلمهای بیگانه

هابیت نبرد پنج سپاه

تریون آردایی

گذر الفها در زمان

۶

۱۲

۱۶

۲۰

۲۴

۲۸

۳۰

۳۲

مرگ رامین، شوک بزرگ

مرگ رامین شوک بزرگی بود. چه برای شرلی ولف ویل، چه برای آکسفورد، چه برای دایانا و چه برای ما. تشییع جنازه اش کوتاه اما غم انگیز با حضور چند تن از مقامات آکسفورد برگزار شد. در تشییع جنازه از همه بیشتر دایانا گریه می کرد و از آن روز به بعد هم در خانه و اتاقش خودش را حبس کرد چون خودش را مقصر مرگ رامین می دانست، زیرا رامین برای کمک به او کشته شده بود. من هم در این شرایط نمی دانم با بهت و حزن ناشی از مرگ رامین چه کار کنم، تازه علاوه بر آن نگرانی برای دایانا هم هست! نگرانم بلایی سر خودش بیآورد. درست است که دایانا عاقل تر از بقیه دخترها و همچنین عاقل تر از آنی بود که دست به کارهای احمقانه بزند اما مرگ رامین آنقدر وحشتناک بود که یک مرد آلمانی همچون مرا چنین زمین گیر کند، چه برسد به دایانا!

در خانه روی یک مبل جلوی تلویزیون خاموش نشسته ام. نمی دانم چه کار کنم، مرگ رامین بدجوری زمین گیرم کرده است. اگر بگویم او بهترین دوست تمام عمرم بود مبالغه نکرده ام. رامین برای من یک همراه همیشگی بود. حسابی بهت زده ام در این مدتی که از مرگ رامین گذشته، تقریباً به هر چیزی که به ذهنتان برسد فکر کرده ام! حتی به اینکه چرا زنده ام! به راستی مرگ رامین تقصیر کیست؟ شاید نتوان تقصیر را کاملاً گردن یک نفر انداخت، اما آیا این انصاف است که دایانا خود را مقصر بداند درحالیکه کسی که بیشترین تقصیر را در مرگ رامین داشت اینجا روی مبل بنشیند؟! اگر من با مک کانل دعوا نمی کردم ما هیچوقت به روستا اعزام نمی شدیم. هر چند اعزام به روستا



غیرقانونی بود
دارد، اما چه
و در اینجا پدینگتون رئیس آکسفورد هم تقصیر قابل توجهی کسی بود که او را مجبور به انجام چنین کاری کرد؟ شاید بتوان گفت که دعوا را انگلیسی ها شروع کردند اما اولاً فقط آنها نبودند که نژادپرست بودند و دوماً من هم بدم نمی آمد آنگلا ساکسون ها را گوشمالی بدهم. شاید این آن حیوان نبود که رامین را کشت، عقاید نئونازیستی من بود.

همچنان که غرق در افکار خودم هستم آرماخ با یک سینی از پشت سر می رسد، سینی را روی میز کنارم میگذارد و می گوید "گفتم یه صبحونه ی مختصر درست

کنم" جوابش
هائیم حلقه زده نمی
توانم چیزی بگویم.
را نمی دهم، فقط به جلو خیره می شوم، اشک در چشم

سپس در حالیکه آرماخ تصمیم به ترک سالن می کند من
به سختی با وجود بغضی که گلویم را می فشارد می گویم "آرماخ
رایمن چرا مرد؟"

"گاهی سرنوشت تلخ تر از اون چیزیه که بشه باورش کرد"

"نه! فکر نمی کنی اون به خاطر کارای من سلاخی شد نه به خاطر سرنوشت؟"

"شما مقصر نیستین"

"پس کی مقصره؟"

"هیچکس."

پوزخندی می زنم و می گویم "نه اینطور نیست. حال دایانا چگونه؟ می ترسم بلایی سر خودش بیاره" سپس می آید و کنار من می نشیند دایانا عاقل تر از این حرفاست فقط به زمان نیاز داره تا فراموش کنه. ببینید رامین مرده اما هنوز شما دو تا نمردید. هنوز امید باقیه هنوز زندگی جریان داره تا کی میخواید اینطور زانوی غم بغل بگیرید؟ رامین همیشه در یاد و خاطر ما زنده است شما می تونید با یاد اون زندگی کنید اما زندگی کنید! هر چه زودتر با هم ازدواج کنید بهتره" سری تکان می دهم پوزخندی می زنم و درحالیکه اشک در چشمانم حلقه زده می گویم "مگه چند روز گذشته؟"

"چهارده روز"

"چهارده روز؟! اصلاً متوجهش نشدم"

"دایانا هم همینطور"

سپس لحظه ای سکوت اتاق را فرا گرفت، آرماخ همچنان با همان قیافه صبور به من نگاه می کند حتماً خیال می کند من دارم به حرف های او درباره ی دایانا فکر می کنم، اما فکر من جای دیگری است! پس می گویم "من نمیتونم ساکت باشم و هیچ کاری نکنم"

"یعنی چی؟"

"یعنی می خوام برگردم!"

در این لحظه بود که آرماخ دیگر تاب نیاورد. بلند شد و با قیافه ای رنجیده مرا نگریست. بعد از قدری درنگ بالاخره می پرسد "دیوانه شدی؟! من هم بدون اینکه حالت به خاطر این برآشفتن تغییر کند می گویم" من تمام عمرم رو دیوانه بودم" سپس بلند می شوم و به سمت طبقه بالا و اتاق خودم می روم که آرماخ می گوید "پس من چاره ی دیگه ای ندارم" بدون اینکه برگردم و او را نگاه کنم به او می گویم "میخوای ترکم کنی؟" سپس چند قدم به سمت من برمی دارد و می گوید "مطمئن باشید این کارو نمی کنم مگر اینکه رفتن من به شما کمک بکنه" اشک در چشمانم حلقه زده بالاخره می گویم "کمک بکنه که چی بشه؟"

"شاید اینطوری به فکر فرو رفتید تا این ماجراجویی پرخطر رو همینجا تموم کنید و با دایانا ازدواج کنید و زندگی تون رو تشکیل بدید" و بعد از لحظه ای سکوت می گوید "این همیشه آرزوی من بوده"

"من دیگه نمیتونم صبر کنم. رامین مرده، آرماخ می فهمی؟ مرده؟ معلوم نیست اونجا چی بود من باید به خاطر رامین هم که شده، این کارو انجام بدم. بعد از اینکه این قضایا تموم شد، تو هم میتونی به آرزوت برسی!"

"هر دوی ما رامین رو دوست داشتیم و برامون مهم بود. اما شما هم برای من مهم اید. از کجا معلوم که سرنوشت رامین در انتظار شما یا حتی دایانا نباشه؟ چرا اینقدر باعجله و تو حالت عصبانیت تصمیم می گیری؟"

سپس لحظه ای درنگ می کنم برمی گردم و به او نگاه می کنم و می گویم "آره آرماخ. تو همیشه برای من جای پدرم بودی اما من هیچوقت برای تو جای پسر ت نبودم. من لیاقت داشتن تورو ندارم" سپس با بغضی در گلو سرم را پایین می اندازم و می گویم "برو."

آرماخ ابروهایش را بالا می اندازد دوباره همان قیافه مهربانش را می گیرد و می گوید "نه مانوئل هیچوقت اینطور نبوده. تو همیشه جای پسر نداشته ام رو برام پر کردی. فقط خودت نمی تونی بفهمی چطوری!" و بعد جعبه ی کوچکی را بر روی میز کنار صبحانه می گذارد و به سمت در خانه می رود. در را باز می کنم که می گویم "اون چیه؟" آهی می کشد و با اندوه جواب می دهد "حلقه ی ازدواج مادرت. آرزو داشت پسرش اینو دست عروسش کنه. آرزویی که از مادرت به من ارث رسید. و انگار من هم اونو به گور می برم" و سپس سرش را تکان می دهد، در را می بندد و بیرون می رود.

درخواست کمک از مک کانل

بالاخره بعد از چهارده روز به دانشگاه رفتم. هنوز هم باورم نمی شود که رامین مرده است. هیچکس باورش نمی شود. تمام آکسفورد در شوک فرو رفته. در سالن غذاخوری هستیم. هر وقت در اینجا راه می روم یاد رامین می افتم. چه دورانی با هم داشتیم! در همین غذاخوری چه کل کل هایی با انگلیسی ها داشتیم! باورم نمی شود که تمام آن خاطرات به تاریخ پیوند خورده.

به سمت مک کانل می روم تا از او بخواهم که با من به روستا بیاید. تا با هم فرجام این ماجرا را بیاییم. او طبق معمول کنار رندی و رالی نشسته، اما غرور همیشگی را ندارد. واضح است که او هم از مرگ رامین شوکه شده است. می گویم "مک کانل" به همراه رندی و رالی بلند می شود و به من می نگرند پس ادامه می دهم "من می خوام دوباره به روستا برگردم. اودمم ازت بخوام باهام بیای"

"دیوانه شدی؟! سپس صدایش را پایین می آورد" ماموریت و تحقیق تموم شده، رامین مرده اونوقت تو میخوای برگردی؟!"

"ما که نمیدونیم اون چی بود. ممکنه یه جنگ افزار پیشرفته بوده باشه که ازش سواستفاده شده، ممکنه یه انسان روانی بوده باشه یا حتی ممکنه یه گونه جهش یافته بوده باشه که در این صورت با تکثیرش ممکنه بشریت تو خطر باشه" سپس شانه ای بالا می اندازم و می گویم "برام مهم نیست اگه نیای خودم تنها میرم، من از قبال خودم احساس مسئولیت میکنم برای بشریت و برای رامین"

"بین مانوئل فقط تو نبودی که از مرگ رامین ناراحت و شوکه شدی اون دوست همه ی ما بود"

این را که گفت دیگر طاقت نیاوردم پس صدایم را بالا برده و با خشم فریاد می زنم "دوست؟! رامین دوست شما بود؟! مک کانل رویش را پایین می اندازد و در این لحظه من با عصبانیت زیر چانه اش را می گیرم و می گویم "به من نگاه کن. به من نگاه کن عوضی. رامین دوست شما بود؟ من تنها چیزی که از شما در قبال رامین یادمه توهین و تحقیر به خاطر ایرانی بودنش بود" سپس دستم را بالا می برم و در سالن غذاخوری فریاد می زنم "با همه تونم. رامین بیچاره از شما لعنتی ها جز بدی چیزی ندید، اونوقت شما اونو دوست خودتون میدونید؟ روزایی رو به یاد ندارید که وقتی از کنارش رد می شدید به کنارتون تف می انداختید؟ یا روزایی که ما دو نفر باید مقابل چند نفر از شما چه تو دادگاه یا چه تو یه دعوی احمقانه و مسخره می ایستادیم؟" و بعد دست هایم را مشت کرده با تمام وجود فریاد می زنم "حالا که مرده بگید ببینم چطور شما اونو دوست خودتون می دونید؟"

همه ساکت شده اند، همه ترسیده اند، مک کانل هم فقط سرش را به نشانه ی شرمساری پایین انداخته، اما این شرمساری رامین را بر نمی گرداند. چند لحظه سکوت و البته تفکر، حکم فرما می شود چشمان من قرمز شده و با چشمانی گشاده نفس نفس می زنم، تا به حال اینقدر عصبانی نبوده ام. دیوانه می شوم وقتی به ظلم هایی که این جماعت در حق رامین مرتکب شده اند فکر می کنم. بالاخره مک کانل به حرف می آید "بین مانوئل ما مقصریم. همه مون. قبول، ولی وقتی خود لرد پدینگتون هم بیخیال شده، تو هم بیخیال شو!"

این را که می گوید دوباره عصبانی می شوم پس فریاد می زنم "گور بابای پدینگتون" همه از این حرف من شوکه می شوند "گور بابای آکسفورد و پدینگتون و تمام رئیس های قبلی" کسی جرئت ندارد به من نزدیک شود و من هم واضح است که دیگر از اخراج نمی ترسم.

بالاخره مک کانل کمی جلو می آید تا جلوی اینطور حرف زدن مرا بگیرد که دست راستم را بالا می آورم و می گویم "هیسسسسسس! هیچی"

نگوا! خودت هم می دونی که پدینگتون تو ماجرای مرگ رامین خیلی مقصر بود. اون بود که ما رو اعزام کرد"

"اما همونطوری که می دونی اون مجبور بود مارو بفرسته بقیه به حاضر بودن بمیرن اما به اونجا نرن"

"آره! حالا میفهمم که هر خرافه ای بر پایه ی یک حقیقته! اما به ما چه؟"

"خوب اون که نمیدونست رامین قراره بمیره!"

"به درک که نمیدونست. میدونی همیشه فکر می کردم ما آلمانی ها از شما انگلیسی بیشتر جرئت داریم اما می فهمم که اشتباه می کردم. تف به شرافت من. تو خودت هم میدونی اون لعنتی کارش غیرقانونی بود، حالا هر سگ و گربه ای حاضر نباشه به هر دلیلی اونجا بره اون نباید دانشجو ها رو تو به همچین شرایطی اعزام کنه. تو هم مثل من می دونستی که کارش غیرقانونیه، اما دم برنیاوردی چرا؟ چون از اخراج می ترسیدی درست عین من لعنتی." سپس در حالیکه نفس نفس زنان سرم را تکان می دهم دستی بر سرم می کشم و می گویم "آره مک کانل تو هم مقصری، عین من" و سپس دستم را به سمت بقیه می گیرم و فریاد می زنم "و شما به پدینگتون بگید که از شکایت می کنم باید تاوان عملش رو بده"

کسی چیزی نمی گوید. کسی چیزی برای گفتن ندارد! مک کانل هم همچنان سرش را به نشانه ی شرمساری و پشیمانی پایین انداخته. من می دانم که او چه آدم مودی است! اما مطمئنم این بار نقش بازی نمی کند. مطمئنم این بار را واقعا پشیمان است. حتی اگر بخواهد هم این بار دیگر نمی تواند نقش بازی کند. بالاخره مک کانل به حرف می آید "آره من مقصرم. اصلا نباید از اول به رامین گیر می دادم تا به همچین روزی ازم بازخواست بشه. اما، اما مانوئل باور کن دیگه کاری از دست ما برنماید. قضیه رو تموم شده نگاه کن، همونطوری که تموم شده. ما اصلا نمیدونیم اونجا چی هست. آگه هم بخوایم بفهمیم ممکنه مثل رامین کشته بشیم. من مثل بقیه انگلیسی ها خرافاتی نیستم ولی واقعا تو چه توجیحی برای چیزی که دیدی داری؟ ولش کن میدونم واسه رامین ناراحتی ولی الان داغی و تصمیمی که داری می گیری درست نیست. بین میدونم احساس گناه داری، اما همونطوری که دیدی آگه به اونجا بریم هیچ شانس نداریم"

"تو فکر می کنی من میتونم با این احساس گناه زندگی کنم؟ آگه تو میتونی من نمیتونم" سپس لحظه ای درنگ کرده می گویم "بخت با آدمای شجاع یاره آفتاب مک کانل" و دستم را به سمتش دراز می کنم تا برای آخرین بار مثل یک مرد با او دست بدهم. واضح است این حرکت من بیشتر از احترام به خاطر تحقیر اوست، چون دقیقا همان جمله ای را که در شرلی ولف ویل به من گفت را به او پس دادم. بالاخره او هم با شرمساری تمام با من دست می دهد. و من بلافاصله بعد از دست دادن با او از محل دور می شوم. چند قدمی دور می شوم که دوباره مک کانل با صدای ضعیفی می گوید "مانوئل! بدون اینکه برگردم می ایستم و می گویم "بله" آهی می کشد و جواب می دهد "موفق باشی". این را که می گوید احساس غریبی به من دست می دهد. هر چند بدون اینکه برگردم و او را نگاه کنم به نشانه ی تشکر با حالتی غرور آمیز سرم را تکان می دهم اما در این لحظه احساسی مخلوط از دل رحمی پشیمانی و دوستی دارم نه فقط برای همین آرزوی موفقیتهش، دیگر عقاید نئونازیستی در نظر من رنگی ندارد. درست است که این همه در سالن غذاخوری از تقصیر همگان گفتم اما بزرگترین تقصیر را از نظر خودم من با این عقاید نازیسمی و نژادپرستانه داشتم. این همه سال خودم و دیگران را با این عقاید آزار دادم. همچنان که غرق در افکار خودم هستم کسی را در کنار خود می بینم. دایانا! چهارده روز است که او را ندیده ام و چون در فکر خودم فرو رفته بودم نمیدانم چطور سر و کله اش پیدا شد! تا دهانم را باز می کنم تا با او چیزی بگویم انگشش را بر دهانم می گذارد و می گوید "هیسهسهسس! منم باهات میام. رامین برای نجات من کشته شد و حالا دینی بهش دارم که باید ادا کنم". آنقدر محکم حرف زد که به خود اجازه ندادم با او مخالفت کنم! هر دو به روستا می رویم حلقه ی ازدواج

با دایانا به روستا می رسم. در نزدیکی روستا در مسیر جنگلی توقف می کنیم. تقریباً نزدیک غروب است. من دستش را می گیرم و به او نگاه می کنم. از ماه زیباتر است. با موهایی به رنگ آفتاب پشیمانی به رنگ آسمان و صورتی زیبا تر از قرص ماه. خوب براندازش می کنم، شلووار جین به همراه پیراهنی سفید پوشیده مثل همیشه مرتب و منظم. همان چیزی که یک آلمانی دوست دارد!

همچنان که به او نگر بسته ام و او هم همچنین با حالتی توانمان از لبخند و غم به او می گویم "میدونی دایانا، نمی خوام بعدا حسرت حرفایی رو بخورم که باید بهت میزدم اما نزدم"

"میدونم همه اش رو میدونم"

"میدونی که از دنیا برام بیشتر ارزش داری؟"

لبخندی میزند و می گوید "میدونم تو هم همینطور"

"میدونی که یک لحظه زندگی بدون تو رو نمی خوام؟"

"میدونم منم همینطور"

"میدونی که... لحظه ای درنگ می کنم و پایین را نگاه می کنم آب دهانم را قورت می دهم که او لبخند نمکینی می زند و می گوید "میدونم با تمام وجود عاشقمی، منم همینطور" سپس من هم برای لحظه ای هم که شده می خندم.

و برای چند لحظه فقط به هم خیره می شویم. شاید برای چند دقیقه! بالاخره در حالیکه غرق تماشای همدیگر هستیم صدایی را می شنویم رومیان را به طرف روستا می کنیم. صدا به نظر می رسد که از خانه ی استیون وودن باشد. لعنتی! هیچوقت به او اعتماد نداشته ام و تقریباً مطمئنم که در این ماجرا نقشی دارد. از کجا؟ نمی دانم. پس به سمت خانه ی وودن حرکت می کنیم، الان شرلی ولف ویل حسابی خلوت است. اما چیزی که بیشتر توجهمان را جلب می کند این است که در خانه ی وودن کاملا باز است. دفعه ی قبلی هم که به اینجا آمدیم در خانه باز بود اما فقط قفل در باز بود اما الان به طرز عجیبی در خانه کاملا باز است.

همچنان به پیش میرویم که باران سر می گیرد. نمی دانم این باران لعنتی چرا هر موقع به شرلی ولف ویل می آیم سر می گیرد! دفعه ی قبلی هم که به اینجا آمدیم باران آمد و من هم از باران های انگلستان متنفرم. الان هم حس خیلی بدی دارم. ولی به هر حال وقتی در خانه اینگونه باز است معلوم است که ظن ما برانگیخته می شود. به علاوه من همیشه احساسی داشته ام که این وودن مکار نقشی در این ماجراها دارد. الان هم

و قتش است که بفهمم ظن من درست بوده یا نه. با دایانا تصمیم گرفته ایم که دو روز و دو شب اینجا بمانیم و به جست و جو بپردازیم اگر نتیجه ای دستگیرمان نشد برمیگردیم و واضح است که ازدواج می کنیم. در ضمن به خاطر اتفاق آن شب الان روستا پر از نگهبان است پس خطر آچنانی نمی تواند ما را تهدید کند. یک کار مهم دیگر هم که برای بزرگش در نظر دارم این است که آرامخ را به خانه برگردانم تا با من و دایانا زندگی کند. یک زندگی پر از عشق و محبت که یاد رامین و پدر و مادرم همیشه در آن جریان دارد.

به خانه ی استیون وودن ناشری که قرار بود روزی کتاب گرنمای بی نام پدرم را چاپ کند می رسم. از بدو ورود احساس وحشتی غریب در خود احساس می کنم که سعی نمی کنم آن را بروز دهم. استرسی که درونم وجود دارد را نمی توانم توصیف کنم و وحشتم را نمی توانم باور کنم. آمده ام که میچ وودن را بگیرم اما خودم هم نمی دانم برای چه چیزی. معلوم نیست او اصلا چه کاره است! من که به افسانه های خرافی این مردم اعتقادی ندارم اما نمی دانم این قضیه را چطور هضم کنم یا اصلا این قضیه قرار است به کجا برسد. حتی دیگر به دلیل آمدنم به اینجا هم شک کرده ام. انگار از ترس عقلم را از دست داده ام. به دایانا نگاهی می اندازم او نیز ترسیده است. من چند سال است که او را می شناسم و نمی تواند ترسش را از من مخفی کند. هر چقدر سعی می کند ظاهر آرام خود را حفظ کند نمی تواند بالاخره با صدایی لرزان می گوید "چیکار کنیم؟" من هم سعی می کنم خون سردی ام را حفظ کنم پس می گویم "میریم تو"

وارد خانه می شویم آرام آرام قدم برمی داریم. خانه به نظر همان خانه است. همان سوراخ ها درون دیوار همان میز چوبی بزرگ همان اصطبل بدون حیوان و در یک کلام همان خانه. لحظه به لحظه به وحشتمان اضافه می شود. پدر و مادرم، رامین، همه یکی یکی جلوی چشمانم می آیند. چشمانم را می بندم و سعی می کنم خودم را آرام کنم که ناگهان صدای جیغ دایانا را می شنوم.

به طرز عجیبی شوکه می شوم بر می گردم دایانا را می بینم که از ترس گریه می کند کمی جلوتر از او جلوی دیوار را نگاه می کنم. خدای من! رالف به طرز وحشیانه ای کشته شده، اما دریدگی هایی شبیه آنچه در بقیه دیده می شد در او دیده نمی شود، پس معلوم است چیز یا درست تر بگویم کس دیگری او را کشته اما چیزی که در این جسد نمایان است مسلوب شدنش به دیوار است. رالف به طرز وحشیانه ای به سبک اعدام های قرون وسطی به دیوار مسلوب شده اما خون سر و صورتش هنوز خشک نشده پس معلوم است که تازه مرده. دستم را روی شانه ی دایانا می گذارم و سعی می کنم او را آرام کنم می گویم "چیزی نیست فقط نگاهش نکن" به سمت جسد رالف می روم تفنگی که بر کمر دارد را برمی دارم. درونش گلوله ی نقره است کاری ندارم که چیست فقط مهم است که تفنگ پری برای دفاع از خودم دارم. با خود می گویم "باید کار وودن لعنتی باشه" به جلو می روم دایانا همچنان که گریه می کند دستش را به طرفم می آورد و می گوید "نه" اما من حواسم هست. آنقدر جلو می روم تا پام دوباره بر همان نقطه ای قرار بگیرد که دفعه ی قبل قرار گرفت و تیری به سمت پرتاب شد. به محض اینکه صدای تپه به گوشم خورد، بدون اینکه بالا را نگاه کنم جا خالی دادم و تیر خطا رفت. دست دایانا را می گیرم و صبر می کنم تا آرام شود سپس با هم به سمت در پیش می رویم میز را رد می کنیم و در را باز کرده به سمت طبقه ی اول می رویم اما یک چیز دیگر هم علاوه بر جسد رالف درون اصطبل عجیب بود و آن هم نبودن سگ نگهبان بود. به هر حال با قضایای پیش آمده تقریباً مطمئن شده ام که وودن در این ماجراها نقشی دارد.

بالاخره به طبقه ی اول می رسم و وودن را ببینیم که روی یک مبل به حالت شاهانه ای نشسته. پایش را روی پای دیگرش انداخته و سگش هم کنارش نشسته و او نوازشش می کند. با همان هیبتی که دفعه ی قبلی دیدیمش. ما را که می بیند جانمی خورد اما می گوید "آآ مانوئل، فکر نمی کردم دیگه بعد از مرگ دوستت به شرلی ولف ویل برگردی. امشب هم نباید اینجا می آمدی"

من هم در حالیکه (نمی دانم از روی ترس یا خستگی دویدن) نفس نفس می زنم، با سوطن می پرسم "رالف مرده، چرا؟ کار تو بوده؟" وودن در کمال خون سردی شانه ای بالا می اندازد و می گوید "خوب جز این نمی تونه باشه. رالف دیگه زیادی تو کارای من دخالت می کرد" سپس با دست اشاره می کند "بیا اینجا می خوام یه رازی رو بهت بگم"

چند قدمی با بی اعتمادی برمی دارم که بلند می شود و به پنجره ای که در کنارش است نگاهی می اندازد به طرف آن می رود و پرده ی قرمز روی آن را کنار می زند. سپس در حالیکه هنوز به پنجره (یا چیزی که آن بیرون پشت پنجره قرار دارد) خیره شده می گوید "به زودی ماه تو آسمون میاد" حرف هایش شک برانگیز و رعب آور است "بین مانوئل میتونی قدرتش رو حس کنی؟! سپس چشم هایش را می بندد و با لیخند نفس عمیقی می کشد. سگ وودن هم به زیر سایه ی مپلی پناه می گیرد گویی اتفاقی در شرف روی دادن است.

بالاخره از او می پرسم "اینجا چه خبره؟"

بدون اینکه چشمش را باز کند و رویش را برگرداند می گوید "نمی دونم افسانه شرلی حقیقت داره یا نه فقط می دونم تو جوونی توسط یه موجود گزیده شدم و بعد از اون هر شب ماه کامل این اتفاق برام میفته." سپس چشمانش را باز کرده رویش را به من می کند "من که متوجه قضیه شده بودم خودم رو تمام شب ماه کامل توی یه قفس میزاشتم. درواقع رالف برام اینکارو می کرد. تا اینکه کتاب نیمه تموم پدر تو رو خوندم. میدونی توی تمام این سال ها در مورد گرنماها تحقیقاتی داشتم اما به هر چی برمی خوندم افسانه بود و اصلا شبیه واقعیتی که خودم شاهدش بودم نبود تا اینکه کتاب پدر تو رو خوندم به طرز عجیبی دیدم که تمام توصیفاتش با واقعیت سازگاره. تنها کتابی که با واقعیت همخوانی داشت. پس دعوتش کردم و نصف زندگی رو بابت چاپ کتابش بهش پیشنهاد دادم. میدونی فکر می کردم اون واقعیت رو راجع به گرنماها میدونه و درمانش رو بلده اما وقتی فهمیدم که اونم افسانه ای بیشتر خلق نکرده و هیچی از واقعیت نمیدونه دیوونه شدم و شب ماه کامل دعوتش کردم به خونه ام. مادرت هم باهاش آمد و خودت میدونی بعدش چی شد، بعد از دریدن پدر و مادرت به این نتیجه رسیدیم که تمام این سال ها اشتباه می کردم باید حیوان رو آزاد گذاشت تا هر کاری دوست داره بکنه." سپس پوزخندی می زند و می گوید "میدونی، همه ی ما قسمتی از وجود اون حیوان رو در وجود خودمون داریم. شاید آگه یک شب کاملا خواسته اش رو ارضا کنه، شب های دیگه از مقاصد پلیدش توی وجود ما خبری نباشه" نمی دانم چطور حرف هایش را هضم کنم. سپس می بینم که نور مهتاب از پنجره به داخل می آید و وودن دوباره سرش را به طرف پنجره چرخانده چشمانش را می بندد و می گوید "بیا مانوئل قدرتش رو احساس کن" بلافاصله به سمتش می دویم تا از معرض نور ماه دورش نکه دارم محکم به او برخورد می کنم و تا می توانم او را هل می دهم تا اینکه او بالاخره می تواند تعادلش را حفظ کند و مرا به سمتی پرت می کند. به یک

پیانو می خورم یادم نیم آید این پیانو را درخانه ی او دیده باشم اما الان وقت فکر کردن به این چیز ها نیست پس بلند می شوم و گارد مبارزه می گیرم، او هم همینطور مبارزه ای در شرف وقوع است.

می خواهم به دایانا اشاره کنم که فرار کند و یا برود کمکم بیاورد، اما او خیلی بهت زده شده و تا می خواهم دستم را بلند کنم. وودن مشتی به سمت روانه می دارد، با چالاکی جا خالی می دهم و سعی می کنم با رقص پا خودم را به پشت او برسانم تا از برخورد نور ماه با او جلوگیری کنم.موفق می شوم و حالا من در آن طرفی هستم که نور ماه قرار دارد و او کنار پیانو است.

وودن با دست راست مشتی به سمت من پرتاب می کند سرم را پایین می آورم و از مشتش جاخالی می دهم در همین زمان است که گارد او باز شده و من از فرصت استفاده می کنم و با ضربات سنگین پی در پی مشت های رگباری به شکم او می زنم، حسابی دردش آمده از درد به خود می پیچد خم می شود و در بهترین زمان ممکن یه مشت آپرکات با دست راست به زیر چانه ی او می زنم آنقدر محکم که هم وودن به طرفی پرتاب می شود هم دست خورم حسابی در می گیرد. وودن دوباره بلند می شود.گارد مبارزه می گیرد و به پیش می آید این بار من اشتباه می کنم و اول به او حمله می کنم. مشتی را که با دستم چپم روانه داشته ام جاخالی می دهد و با مشت چپش به صورتم ضربه می زند، سپس درحالیکه گاردم باز شده به زیر شانه ام می زند و مرا بلند کرده به زمین می زند.نمی دانم چطور می تواند آنقدر خوب مبارزه کند! همچنان که بر روی زمین هستم با لگد به زانویش می زنم و وقتی از درد خم می شود مشت محکم و سنگینی به صورتمش می زنم. به راحتی می توانم بینم که چند دندانش خرد شده به بیرون می ریزد. دوباره بلند می شویم اما تا می آیم آماده ی مبارزه شوم می بینم که به هنگام مبارزه وودن به نور مهتاب نزدیک شده و حالا مهتاب به او می تابد. نمی توانم منظره ای را که در مقابل خود می بینم باور کنم.وودن در حال تغییر حالت است!

دهانش را باز می کند.صدای خرخر عجیبی از دهانش بیرون می آید با تهدید ما را نگاه می کند.چشمانش زرد می شوند و طرز اعجاب آوری بزرگ.موهای صورتمش همینطور بلند و پرپشت می شوند با نگاهی دقیق تر می توان متوجه شد موهای تمام قسمت های بدنش همینطورمی شود.لحظه به لحظه بر حجم عضلاتش افزوده می شود و به خاطر همین لباسش در چند نقطه از جمله کتف کمر سینه ها و ساق ها پاره می شود.پاهایش به شکل پاهای گرگ درآمده و در دستانش چنگال هایی هولناک پدید آمده. گوش هایش دراز شده و همچنین پوزه اش هم دراز می شود و حین بلند شدن خون از آن بیرون می زند.دندان های نیشش بزرگ و تیز تر می شود و به غیر از دو سه دندانی که بر اثر مشت من خرد شد بقیه هم درحال رشد هستند.در یک کلام بعد از چند لحظه وحشتناک ترین موجودی را که در تمام عمرم ندیده ام به چشم می بینم.این همان گرگنمای بی نام پدرم است. دایانا جغ می کشد و من شوکه می شوم.بالاخره برترسم فائق آمده وقتی "گرگنما" در زیر نور مهتاب زوزه ای سر می دهد و سپس دندان هایش را با غرشی مهیب نشانمان می دهد به دایانا اشاره می کنم و با تمام وجود فریاد می زنم"بدوووووو...فرار کن" دایانا نسبت به من به در نزدیک تر است و به همین دلیل زودتر از من فرار می کند.من هم به دنبال او می روم.در حین فرار نمی توانم صورتمش را ببینم اما می توانم حین فرار صدای هق هفشش را بشونم که از روی ترس، گریه می کند و می دود. هر چقدر هم که عاشق فیلم های ترسناک باشد نمی تواند صحنه ای را که با چشمان خویش دیده باور کند.

بالاخره از پلکان پایین می رویم.گرگنما آشکارا از ما سریع تر می دود و واضح است که دویدن با چهار پا آسان تر و سریع تر از دوپاست.حتی گاهی به خاطر سریع بودنش به در و دیوار اصابت کرد. به هر حال به زیرزمین(اصطبل)می رسیم و در را پشت سرمان می بندیم. تبری را بر کناری میابم.عجیب است که تابحال آن را ندیده ام!به هر حال آن را پشت قفل در می گذارم تا در محکم تر شود.دایانا برمی گردد و وقتی قیافه اش را می بینم از قبل وحشت زده تر می شوم.اشک رد چشمانش یخ زده، رنگ صورتمش به مانند پیراهنش سفید شده طوری که مرز بین گردن و پیراهنش درست نمی توان تشخیص داد. دندان هایش را به هم می ساید و صورتمش خیس از اشک است. درحالیکه مشغول تماشای صورت وحشت زده ی دایانا هستم ناگهان صدایی را از پشت سرم می شنوم.حیوان پشت در است و سخت برآن می گوید.هنگامی که دایانا هم این صدا را می شنود، دوباره از روی ترس گریه اش می گیرد دستم را بر بازوانش می گذارم اشک هایش را پاک می کنم و می گویم "چیزی نیست"اما مگر می شود چیزی نباشد؟!خودم هم از روی ترس عضلات شکمم منقبض شده و نزدیک است بالا بیاورم. گرگنما یا بهتر بگویم وودن گرگنما به زودی در را می شکند و واضح است که ما نمی توانیم از دست او بگریزیم پس فکری به سرم می زند.

دوباره پشت دستم را بر گونه ی خیس دایانا می گذارم و به او می گویم "هیسسس! فقط گوش کن.ما نمیتویم با هم از دست این حیوون فرار کنیم با سرعتی که تو هم ازش دیدی مطمئنا بهمون میرسه پس ازت میخوام تو مدتی که دارم جلوش رو میگیرم فرار کنی" و بعد دستم را برمیدارم و می گویم"فرار کن بدو"اما همانطور که انتظارش می رود با گریه می گوید"نه من تو رو تنها نمیزارم" و هر کاری می کنم نمی رود. بالاخره به او می گویم"پس برو کمکم بیار وقتو تلف نکن برو به نگهبان ها خبر بده"بالاخره قبول می کند پس با دست اشک روی گونه اش را پاک می کند بر گریه اش مسلط می شود و درحالیکه بر من خیره شده می گوید"باشه" و بعد دوباره حالت وحشت زده ای به خود می گیرد و می گوید"فقط طاقت بیار عزیزم فقط طاقت بیار" و بعد درحالیکه هنوز صدای هق هق اش را می شونم به بیرون می دود تا کمکم بیاورد من هم که می بینم به زودی در خواهد شکست تبر را از پشت در برمی دارم و فاصله ی بین پلکان و میز چوبی بزرگی که درمقابل آن قرار دارد را می پرم و در حالیکه بر روی میز می ایستم آماده ی مقابله با گرگنما می شوم.

بالاخره گرگنما درب چوبی را می شکند و با جستی به طرف من می آید من هم تبر را در هوا تاب می دهم و آن را محکم بر بدن گرگنما فرود می آورم.اما سرعت و سنگینی گرگنما آنقدر زیاد است که با هم به پشت میز چوبی سقوط می کنیم. وقتی بلند می شوم نمی توانم تبر را پیدا کنم فقط می توانم بینم که تبر بر بدن گرگنما زخم زده اما این موجود انگار دردی را احساس نمی کند!همچنان که بلند می شود غرش های مهیبی سر می دهد و به طرز وحشیانه ای دستش را بالا و پایین برده دندان هایش را نشان می دهد.باورم نمی شود که این موجود تا چند لحظه ی پیش همان وودن بود.هیکلی نزدیک به دوبرابر او دارد. من باید اعتما د به نفسم را برای مبارزه با دست خالی حفظ کنم پس پوزخندی می زنم دوری به دور گرگنما می زنم و در حالیکه گارد مبارزه گرفته ام می گویم"بیا سگ کثافت بیا"و گرگنما به سمت من می آید. دستش را به سمتم می آورد جاخالی می دهم و سپس موقعیت زدن مشت برانم پیش می آید.پس مشتم را به سمت صورتمش روانه میدارم.چپ و راست،چپ و راست،چپ و راست،آپر کات و می بینم که گرگنما نقش زمین شده. کمی به خودم امیدوار می شوم اما صحنه ای را می بینم که تمام امیدم را بریاد می دهد.وقتی گرگنما بلند می شود از زور عصبانیت با یک دست میز چوبی بزرگ و سنگین را به سمتی پرتاب می کند. بدون شک اگر تمام گروه شش نفره ی ما(من، رامین، دایانا،مک کانل، رندی و رالی) با هم اقدام می کردیم شاید می توانستیم این میز را بلند کنیم اما این موجود توانست با یک دست آن را پرتاب کند! تصور این که اگر این دست بر یکی از اعضای بدنم بخورد چه می شود دیوانه ام می کند اما الان وقت فکر کردن نیست وقت تمرکز بر روی مبارزه است.

ناگهان چیزی به ذهنم می رسد. باورم نمی شود که تفنگ رالف را تا الان بر کمرم داشته ام و از آن استفاده نکرده ام.نمی دانم از روی چه، شاید ترس شاید هیجان و شاید هم اضطراب به هر حال فراموش کرده ام که آن را همراه خود دارم.یک تفنگ با گلوله های نفره. پس دست بر کمرم می برم و آن را برمیدارم و به سمت گرگنما می گیرم اما کمی دیر این کار را کرده ام و تا می آیم آن را شلیک کنم گرگنما آن را از درون دست من میزند و به سمتی پرتاب می کند .به من حمله می کند با دست چپ مشتی به سمتش پرتاب می کنم اما او محکم با چنگالش به دست چپم ضربه می زند و مرا به طرفی پرت می کند. حواسم به هیچ چیز نیست جز اینکه به طرفی پرتاب شده ام که تفنگ پرتاب شده.تا می آیم آن را بردارد گرگنما بر روی من می افتد.از

درد فریاد می کشم.بسیار سنگین و بزرگ است.دستم را به سمت تفنگ دراز می کنم که دندان های تیزش را در کتفم فرو می کند، فریادی می کشم می خواهم با دست راستم تفنگ را بردارم و با دست چپم گرگنما را کنار بزنم اما دست چپم را احساس نمی کنم انگار بر روی بدنم نیست.گرگنما همچنان پشتم را با دندان هایش می درد که بالاخره تفنگ را برمیدارم اما نمی توانم آن را به سمت گرگنما بگیرم.حیوان آنقدر سنگین است که حتی نمی توانم گردنم را بچرخانم و بینم بر سر دست چپم چه بلایی آمده چه برسد به اینکه تفنگ را به سمتش بگیرم.

بالاخره تصمیم می گیرم. گرگنما به زودی مرا خواهد کشت و به دنبال دایانا خواهد رفت.او هم احتمالا جان سالم به در نخواهد برد.تنها جایی که می توانم تفنگ را به سمت بالا بگیرم زیر شکم خودم است پس درحالیکه همچنان چهره ام بر اثر درد درهم کشیده است و فریاد می زنم به سختی نفس عمیقی می کشم تفنگ را به زیر شکمم می گذارم و ماشه را می کشم.

گرگنما زوزه ای خفه و ضعیف می کشد و برروی من می افتد.سنگینی اش دوبرابر می شود اما دیگر مهم نیست خود من هم تا چند دقیقه ی دیگر خواهم مرد. درحالیکه با صورتم برزمین چسبیده فکر می کنم به اتفاق هایی که افتاد. رامین مرد،آرامخ رفت و من هم دارم می میرم، آن هم فقط به خاطر عقاید نئونازیستی لعنتی ام. اگر آن دعوا شکل نمی گرفت هیچکدام از این اتفاقات نمی افتاد.من مسبب تمام این اتفاقات هستم و حالا دارم تاوانش را می دهم.

دیگر نایی ندارم پشتم توسط دندان های گرگنما دریده شده، به شکمم تیری وارد آمده و دست چپم از بازو قطع شده. به سختی جلو را نگاه می کنم در دوردست مشعل هایی را می بینم.دایانا کمک آورده اما دیگر دیر شده. دوباره صورتم را بر زمین می گذارم که چیزی را می بینم که آغشته به خون است و گویی از من افتاده. حلقه ی ازدواج مادرم.همان که همیشه آرزو داشت من آن را به دست عروشم کنم، همان که آراماخ قبل از رفتنش به من داد.حلقه را با خود داشتم اما هنوز آن را به دایانا نداده ام و دیگر هم فرصت این کار را نخواهم داشت. فن فیکشن از کاربر capitan



ارباب بازی‌ها

داستانهای تالکین همیشه مورد علاقه بازیسازان بوده و تعداد بازی‌هایی که براساس رشته افسانه‌ها ساخته شده‌اند به طرز جالب توجهی زیاد است و این تازه بدون در نظر گرفتن mod ها و Custom map های تالکینی است که طرفداران برای بازی‌های مختلف ساخته‌اند. اما از بین این همه بازی فقط تعداد انگشت شماری از این بازی‌ها توانستند جای خود را در دل طرفداران باز کنند و ماندگار شوند. یکی از این عناوین سری درخشان «ارباب حلقه: نبرد برای سرزمین میانه» است که پس از گذشت سالها همچنان جزو محبوب‌ترین ویدیو گیم‌ها در بین طرفداران است. ماهم برای شماره اول ارباب بازی‌ها به سراغ معرفی این مجموعه بازی‌های دوست‌داشتنی رفتیم.

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth

این بازی در سال ۲۰۰۴، یک سال پس از انتشار قسمت سوم سه‌گانه پیتر جکسون، توسط EA Los Angeles، که پیشتر عناوینی از سری بازی‌های Medal of Honor و Command and Conquer را ارائه کرده بود، ساخته شد. سبک این بازی، که تنها برای پلتفرم PC، عرضه شد استراتژی همزمان (real-time strategy) است و در ساخت آن از موتور SAGE استفاده شده است که پیشتر نیز برای ساخت دیگر عنوان استراتژی محبوب EA یعنی C&C: Generals استفاده شده بود. آنجلس الکترونیک آرتز از آن بهره برده بود.

در ارباب حلقه‌ها: نبرد برای سرزمین میانه از موسیقی‌های ساخته شده توسط هاوارد شور برای سه‌گانه ارباب حلقه استفاده شده، اما اشتراکات فیلم‌ها و بازی به همینجا خلاصه نمیشود بلکه در این بازی صحنه‌هایی از فیلم نیز وجود دارد و از صدای چند تن از بازیگران نیز برای شخصیت‌های بازی استفاده شده که عبارتند از: اندی سرکیس در نقش گولوم، کریستوفر لی در نقش سارومان، ایان مک کلن در نقش گندالف و جان ریس دیویس در نقش گیملی و چوب ریش.

نبرد برای سرزمین میانه نه تنها به سرعت در بین هواداران محبوب شد بلکه از منتقدان هم نمرات بسیار خوبی گرفت و برنده جایزه‌های متعددی شد که از جمله آنها میتوان جایزه بهترین بازی استراتژی از نگاه منتقدان در نمایشگاه E3 سال ۲۰۰۴ نام برد.

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II

نسخه دوم نبرد برای سرزمین دو سال بعد از نسخه اول در سال ۲۰۰۶ توسط همان شرکت سازنده شماره اول این سری ارائه شد. با توجه به استقبال که از این مجموعه شده بود EA اینبار علاوه بر نسخه PC، نسخه Xbox ۳۶۰ این بازی را نیز عرضه کرد. تغییراتی در گیم پلی بازی نسبت به شماره قبل صورت گرفته بود که مهمترین آنها عبارت بودند از: اضافه شدن بخشی به نام جنگ حلقه که برخی از ویژگی‌های بازی‌های استراتژی نوبتی (Turn-based strategy) را وارد ای عنوان کرد، گروه‌های روهان و گوندور که در نسخه قبلی به صورت جداگانه وجود داشتند با هم ادغام شدند و سه گروه جدید گابلین‌ها، دورف‌ها و الفها نیز به بازی اضافه شدند که با دو گروه ایزنگارد و موردور که در شماره اول نیز حضور داشتند مجموع گروه قابل بازی را به شش گروه می‌رسانند.

گرافیک نبرد برای سرزمین میانه ۲ توجه بسیاری از بازی‌کننده و منتقدین را به خود جلب کرد؛ گرچه این بازی با همان موتور نسخه اول ساخته شده بود ولی با استفاده از توانایی‌های DirectX ۹ گرافیک بازی ارتقا چشمگیری یافت.

از دیگر جذابیت‌های این بازی میتوان به صدایشکلی هوگو ویوینگ در نقش الوند اشاره کرد.

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II: The Rise of the Witch-king

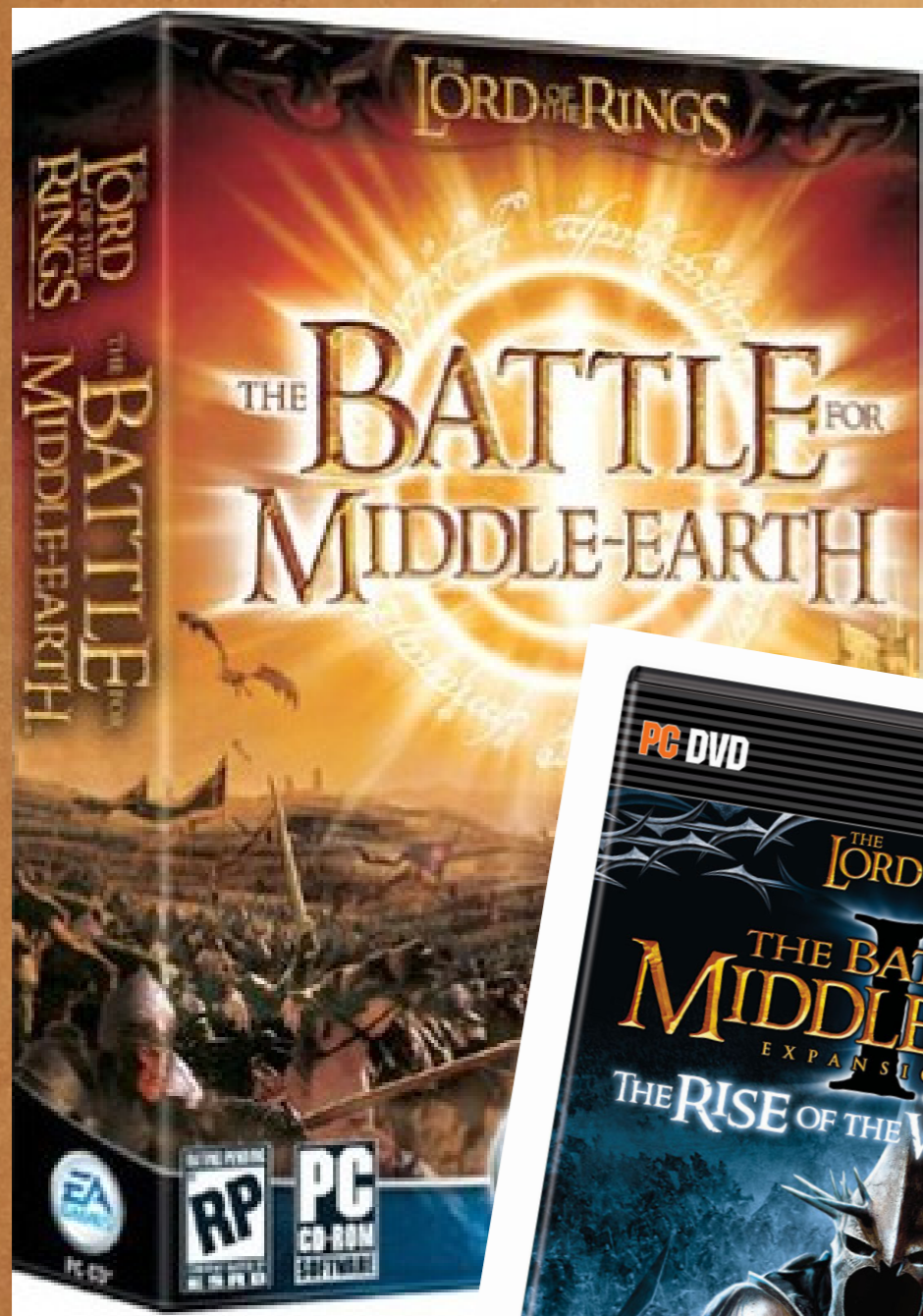
این بسته الحاقی که برای نبرد برای سرزمین میانه ۲ عرضه شد بیشتر بر مناقشات بین آرنور و آنگمار متمرکز است و بیشتر از دو عنوان قبلی این سری به نوشته‌های تالکین وفادار است.

در کنار اضافه شدن گروه آنگمار، به شش گروه قبلی بازی نیز واحدهای جدیدی اضافه شده است و اصلاحاتی هم در بخش the war of the ring mode انجام گرفته است.

با اینکه EA پس از سال ۲۰۱۱ سرورهای آنلاین این بازی را قطع کرد اما هنوز طرفداران از طریق سرورهای دیگری، مانند Game Ranger، به آنلاین بازی کردن این بازی‌ها مشغول‌اند.

وبگاه آردا نیز مسابقاتی را به صورت دوره‌ای برگزار میکند که تاکنون دو دوره از این مسابقات برگزار شده. اگر علاقه مند به شرکت در این مسابقات هستید تایپیک سری مسابقات استراتژیک ارباب حلقه‌ها را دنبال کنید.

مقاله ای از حسام سعد





۷ بازی برتر بر اساس داستانهای جاودانه تالکین معرفی شدند

تا به امروز بازی های زیادی براساس قصه های تالکین و در بستر دنیای استثنایی آنها ساخته شده اند که هر کدام جذابیت خود را برای طرفداران از هر گوشه دنیا داشتند. به تازگی، ۷ بازی از برترین بازی های اقتباس شده از داستانهای تالکین معرفی شدند.

۱- اولین اما به یاد ماندنی (۱۹۸۲)
The Hobbit

۲- حلقه کند پیش می رود (۱۹۹۰)
The Lord of the Rings Volumes

۳- دلیران روهان (۱۹۹۱)
Riders of Rohan

۴- بهترین نبرد نهایی (۲۰۰۳)
LOR: The Return of The King

۵- بازی نبردهای بزرگ (۲۰۰۴)
The Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth

۶- نبردهای شمال (۲۰۰۶)
LOR: The Battle for Middle Earth II

۷- سرزمین میانه برای همیشه (۲۰۰۷)
The Lord of the Rings Online



لباسهای موشن کپچر جدیدترین دروغ سنج ها

دروغ سنج های بسیاری در سازمان های امنیتی وجود دارند اما تقریباً همه ی آنها تنها در ۶۰ درصد مواقع درست عمل می کنند و از این بابت، نمی توان خیلی روی آنها حساب باز کرد. حال دانشمندان متوجه شده اند که لباس های موشن کپچر می توانند دروغ سنج های بهتری باشند.

موشن کپچر، فناوری است که از طریق آن می توان حرکت انسان را شبیه سازی کرد تا در بازی های ویدیویی یا انیمیشن ها از آن بهره برد. در این فناوری حسگرهای بسیاری روی بدن انسان نصب می شود تا حرکت بخش های مختلف بدن از دست و پا گرفته تا صورت، بطور کامل ثبت و ذخیره شوند.

دانشمندان دانشگاه کمبریج موفق شده اند از طریق لباس های موشن کپچر، راست و دروغ را تشخیص دهند. آنها ۹۰ داوطلب را مورد آزمایش قرار دادند. الگوریتم آنها می تواند از هر چهار دروغ، سه تا را تشخیص دهد که به مراتب دقیق تر از دروغ سنج های فعلی عمل می کند.

دانشمندان به این نتیجه رسیده اند که افراد دروغگو بی قرار می شوند. آنها براساس الگوریتم های مختلف موفق شده اند تا الگوی حرکت اعضای بدن افراد دروغگو را بیابند. از جایی که لباس های مخصوص موشن کپچر قادرند حرکات بدن انسان را با دقت بالایی ضبط کنند، این لباس ها می توانند برای مطابقت الگوهای یافته شده مورد استفاده قرار گیرند. به این ترتیب احتمالاً در آینده ی نزدیک پلیس برای تشخیص راست و دروغ بودن گفته های متهم، لباس موشن کپچر بر تن وی خواهد کرد.

The Return of the King



Battle for Middle-Earth
THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

256 Pixels

Vista Ready

PNG ICO

Vista Ready

PNG ICO

محقق دانشگاه بریستول آب و هوای جهان داستانی تالکین در «ارباب حلقه ها» را تعیین کرد

محققی در دانشگاه بریستول با استفاده از ابر کامپیوتر قدرتمندش، آب و هوای جهان داستانی «زمین میانه» را تعیین کرد. دکتر دن لانت متخصص تغییرات گذشته آب و هوایی با استفاده از نقشه‌های مشهور تالکین و اسکن آنها در ابر کامپیوتر دانشگاه آب و هوای «زمین میانه» را تعیین کرد. وی می‌گوید: برای داشتن مدلی برای کار پیش از هر چیز لازم است نقشه مکانی را که مورد نظر است، داشته باشید و بدانید کوه‌های بلند در چه نقاطی واقع شده‌اند. با تعیین نقشه، این کامپیوتر که متعلق به مرکز تحقیقات دانشگاه است می‌تواند آب و هوای این منطقه را تعیین کند. بر مبنای تحقیقات لانت، آب و هوای اطراف مونت دوم (جایی که فرودو باید حلقه شیطانی را نابود کند تا قدرت آن از بین برود) شبیه لس آنجلس گرم است و خاکسترهای آتشفشانی تأثیری مشابه مه موجود در فضای لس آنجلس دارد. در حالی که آب و هوای «شایر» جایی که فرودو و بیلبو بگینز همسایه صلح‌دوستش زندگی می‌کنند، بسیار شبیه لینکلن شایر یا لایستر شایر در بریتانیاست.

او با این مطالعات، دریافت که آب و هوای شایر شبیه دوندین در نیوزیلند نیز هست و به همین دلیل معتقد است پتر جکسون کارگردان سه گانه «ارباب حلقه‌ها» مکان نادرستی را برای فیلمبرداری انتخاب کرده‌است. وی می‌گوید: آنها با فیلمبرداری در جزایر شمالی نیوزیلند کار نادرستی انجام دادند و باید مکانی در جزایر جنوبی را برای این کار انتخاب می‌کردند. این محقق می‌گوید که از هواداران کتاب‌های جی.آر.آر.تالکین است و هم در کودکی و هم در بزرگسالی چندین بار آنها را خوانده‌است.

طراحی خانه‌های هابیتی برای گرینلند

راب سویر طراح هلندی که پیش از این، نمونه‌هایی از زیستگاه‌های کوچک را ارائه کرده بود، این بار زیستگاه‌های قابل حملی با عنوان خانه‌های هابیتی را برای استفاده در جزیره گرینلند دانمارک واقع در اقیانوس منجمد شمالی ارائه کرده‌است. منظور از خانه‌های هابیتی زیستگاه‌های کوچکی است که در آنها امکانات ساده همچون پنجره، محل خواب و یا بخشی برای پختن غذا فراهم شده‌است. اصطلاح هابیت، نخستین بار در فیلم ارباب حلقه‌ها به کار برده شد. ۶۰ هزار نفر سکنه بومی و مهاجر دانمارکی در جزیره گرینلند زندگی می‌کنند، این در حالی است که به جز چند نقطه محدود، سایر مناطق این جزیره یخ زده و به طور کلی عاری از سکنه‌است. زیستگاه‌های معرفی شده از سوی راب سویر در برابر سرما عایق و شرایط فعالیت‌هایی همچون غذا پختن و خوابیدن در آن‌ها فراهم شده‌است. این زیستگاه‌ها تا ۶ نفر ظرفیت دارد و قابل حمل توسط خودروهایی مخصوص برف یا حتی سگ‌های سورتمه کش است. ساخت این زیستگاه‌ها می‌تواند خبر خوشی برای اهالی این منطقه از زمین که ساعت‌های زیادی را برای شکار در برف و یخ سپری می‌کنند، باشد. به رغم این که هنوز به درستی وضعیت پایداری این زیستگاه‌ها در توفان‌ها و بادهای شدید مناطق قطبی مشخص نشده‌است.



گردآوری شده توسط مهسا.ق



دانگورتین، که تمامی راه ها به آن مرده بود
 با تپه هایی از سایه، سرد و محزون:
 در ظلمات افزون تار-نا-فونین
 و رای بیشه های مهر گیاه
 آنجا که خورشید بیمار و کم نور بود ماه.
 و سرزمین های ناشناخته در جنوب
 به غرب اقیانوس باستانی در خروش
 ناپیموده و بی ساحل، پهناور و وحشی
 و روی هم انباشته در شرق، تپه های نیلی،
 و خاموش، در آغوش مه بودند همان
 کوهستانهای آن سوی جهان

اینگونه تینگول در اعماق تالارهایش
 در منگروت هزار حفره و بلندی هایش
 حکمرانی بود بر تخت نشسته
 بر او فانیان را راهی نگذشته
 بود شهبانویی نامیرا در کنار او
 ملیان زیبا، که گرداگرد قلمروی
 بافت جادویی نادیده بسان حصار
 و افسون ها نهاد بر درخت و خار
 شمشیرش تیز و و تاج اش بود بلند
 حاکم راش و بلوط و نارون.
 آنگاه که برگ ها دراز و جوان بودند سبزه
 ها
 آنگاه که سهره و طرچه می خواندند ترانه ها
 آنجا به زیر ساقه های درختان و خورشید
 به میان سایه و نور می رقصید
 بانوی الف لوتین زیبا
 بر روی دره ها و چمنزارها

از لوتین محبوب

دگر باره نیست گامی چنین سبک روان،
 به زیر آفتاب بر روی زمین سبز.
 دگر بانویی نخواهد زیست چنین زیبا،
 از سحر تا شام، از آفتاب به دریا

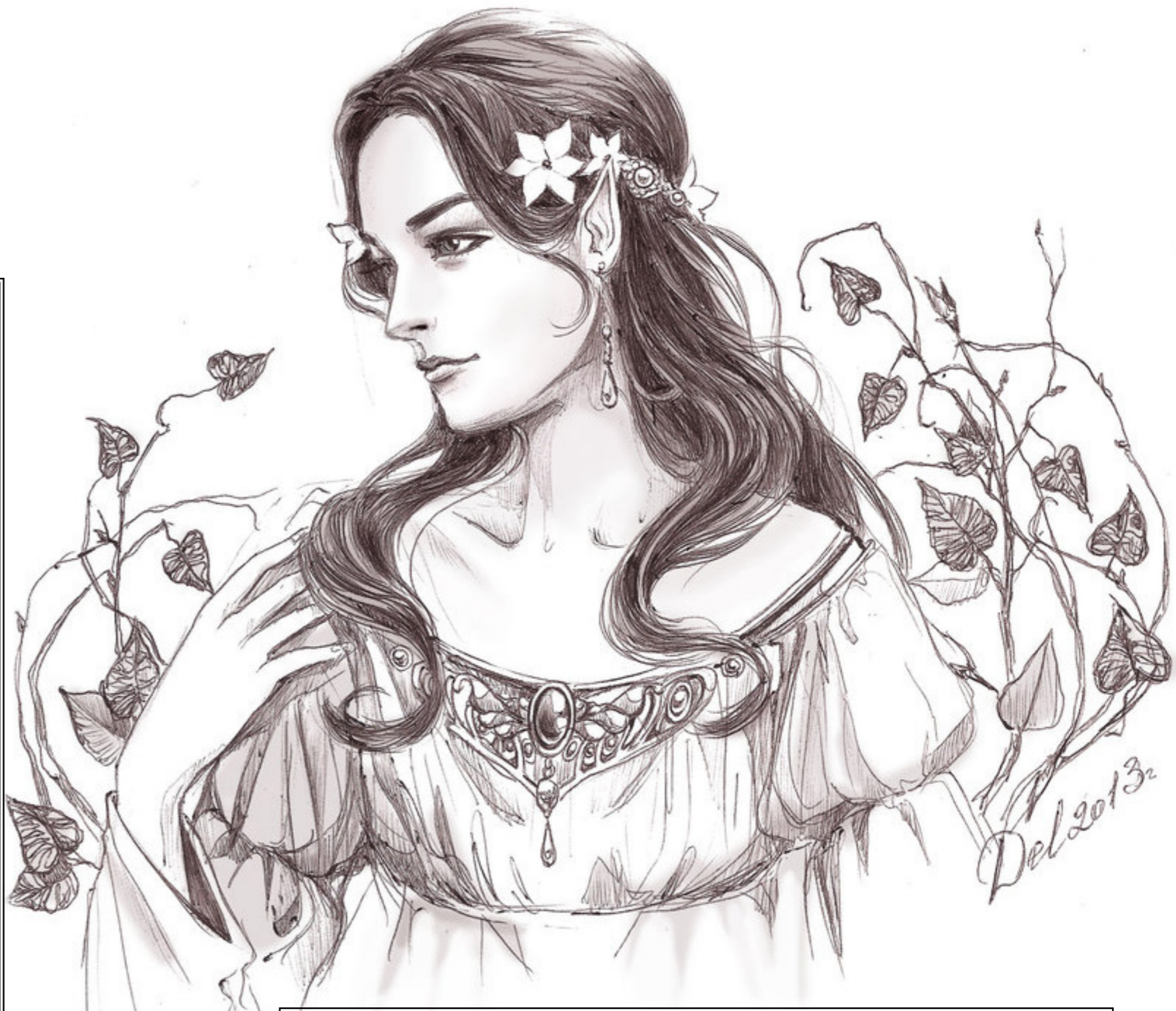
به سان آبی آسمان تن پوش او
 چشمانش به مانند غروب، خاکستری
 موهایش اما، به سیاهی شبه
 و بر شغل او زنبق های طلایی

قدم هایش سبک بسان پرنده در باد
 خنده هایش به شادمانی بهار
 ز عطر خوش چمنزار های شکوفان
 ز پرتو نور بر برگ های درختان
 ز آن بید باریک و ساقه نی کمان
 و صدای آب ...

بیش از تمامی این ها بود زیبایی اش
 و پرسعادت بود شکوه و جلال اش.

منزلگه او قلمرویی افسون گشته
 آن دم که بود هنوز تحت سلطه الف ها
 بیشه های درهم تنیده دوریات.
 و نبود مقدور یافتن راهی به درون اش
 بر ناخواندگان، و کس را نبود شهامت
 گذرش
 و آرامش برگ های سماع را برهم زدنش.

در شمال سرزمینی از هراس، گسترده بود



لیلیان (یا رستن از بند) منظومه ای هفت هزار بیتی و سروده ی خود تالکین در باب عشق برن و لوتین و وقایع پس از آن است. داستان درباره ی دیدار انسانی فانی به نام برن پسر بارهیر با لوتین نامیرا و زیبا روی، دخت تینگول، شاه سینداها در سرزمین میانه است، از دل بستن آن ها به یکدیگر و شیربهای گراف پدر برای پیوند پسر با دختر: سیلماریلی از تاج آهنین مورگوت از دوزخ آهنین او تومنو. پویش نومیدانه برن برای بازپس گرفتن سیلماریل و عزیمت وی از دوریات، مساعدت های فیروود فلاگوند و اسارت آن ها به دست ساتورون و سررسیدن لوتین برای کمک به آنان و نهایتاً ورود به او تومنو. آن ها موفق به بازپس گیری سیلماریل می شوند اما برن کشته می شود و لوتین نیز می میرد اما به سبب عشق عظیم میان آن دو به یکدیگر، دوباره و برای مدتی چند به سرزمین میانه باز می گردند. این سروده با توصیف زیبایی لوتین و قدرت پدرش آغاز می شود. متأسفانه تالکین هیچ گاه فرصت نکرد که منظومه را تا به انتها تکمیل کند. ما در این شماره بخشی از آن را برای شما نقل می کنیم.

از تینگول در دوریات

فرمانروایی بود در روز گاران باستان
پیش از آنکه گام نهند بر زمین آدمیان

قدرتش نهان در سایه های غارها
و دستش بر فراز سبزه ها و دشت ها
ردایش سبز و تاجش از برگ ها
در سپرش انعکاس نور ستاره ها
نیزه هایی نقره ای سهمگین و طویل
پیش از ساخت ماه یا تدارک خورشید

در روزهای بعد که باز گشتند دوباره
از والینور به سرزمین میانه
گروه های الف ها در اقتدار
و سوزاندند برج ها*، پرچم ها در اهتزاز
آنگاه که فرمانروایان الدامار آمدند
به زیر آسمان قدرتمندانه نبرد کردند
هنوز کرناهای نقره ایش می دمیدند آن دوران
آن زمان که ماه نو بود و خورشید جوان

دورتر در بلریاند

سرزمین حفاظت شده دوریات
شاه تینگول حکم می راند بر قلمرویی پنهان
در تالارهایی سنگی با ستون های فراوان
آنجا زمرد و مروارید و عقیق رنگ باخته
و فلزی همچون فلس ماهی پرداخته
شمشیر و تبرزین، سپر و زره
و نیزه هایی درخشان ساخته و انباشته
تمامی این ها از آن او بود، و حقیرشان می داشت
چه ، عزیزتر از تمامی در تالارها داشت
کسی که در آدمیان هست زیباترین
دختری از آن او، لوتین

از دایرون خنیاگر تینگول

آنگاه که آسمان پاک و ستاره ها پرنور می
گشت

دایرون با دستان ظریف اش آغاز می ساخت
آن دم که روشنایی روز اندر شب جاری می
گشت

آهنگی لرزان، خوش می نواخت
با فلوت های نقره ای ، باریک و بی خش
برای لوتین محبوب اش

آنجا سعادت بود و آواها شفاف
شامگاه در صلح و پرنور بود سحرگاه
آنجا کم تالو بود جواهر، و نقره رنگ باخته
و طلای زرین بر انگستان سپید درخشانده
و الانور و نیفردیل

هنوز می شکفتند میان سبزه ها جاوید
آن دم که سالیان بی پایان سرزمین-الفی
می گذشت تا دورها بر فراز بلریاند،
تا روزی که حوادث شوم برآمدند
که هنوز چنگ های الفی از آن می نوازند...

سری فیلمهای بیگانه

ترکیب کامل، خلوصشو تحسین میکنم. یک بازمانده، فاش شده از وجدان، غم و توهمات از اخلاق!

در سال ۱۹۷۹ و بعد از توفیق فوق العاده جنگ های ستاره ای: امید نو (۱۹۷۷)، راه برای ساخت انواع فیلم های علمی تخیلی با درجات مختلفی از اکشن باز شد. در این میان ریدلی اسکات دست به ساخت تجربه ای جالب و نوزد. ترکیبی از موضوعی علمی تخیلی که در فضایی آکنده از وحشت و تعلیق می گذشت.

سفینه نوسترومو به همراه کادر فعال آن عازم ماموریتی بودند. در این سفر گروه با پیامی از جانب سیاره ای ناشناخته روبرو می شوند و به منظور کشف منبع این پیام، عازم محل پیام می شوند، محلی که در آن سفینه ای قدیمی و از کار افتاده از تمدنی کهن و دیرپا وجود دارد. در هنگام بازرسی یکی از اعضای گروه به نام کین توسط جانوری حشره شبیه هشت

پا مورد حمله قرار می گیرد. البته بعد از فریز کین به همراه جانور، این جانور از بین رفته و همگی عازم برگشت به خانه می شوند. در هنگام غذا خوردن ناگهان کین احساس دل درد می کند و بقیه گروه

پا مورد حمله قرار می گیرد. البته بعد از فریز کین به همراه جانور، این جانور از بین رفته و همگی عازم برگشت به خانه می شوند. در هنگام غذا خوردن ناگهان کین احساس دل درد می کند و بقیه گروه



مورد تحسین منتقدین واقع شد.

در سال ۱۹۸۶ ساخت دنباله ی این فیلم را به کارگردانی پرانرژی و جوان به نام جیمز کامرون سپردند که ساخت قسمت اول ترمیناتور را در کارنامه داشت. کامرون در این قسمت بسیار هوشمندانه عمل کرد و فضایی جدید خلق کرد. چون در قسمت اول به فضای کلی و معرفی مخلوق بیگانه به اندازه کافی پرداخته شده بود، پس کامرون به ترسیم داستانی جدید و شخصیت هایی جدید پرداخت. گروهی رزمی که برای نابودی بیگانه هایی که از هجوم بیگانه بر مردمان ساکن سیاره به وجود آمده بودند به همراه الن ریپلی بازمانده از قسمت اول، عازم این سیاره بودند.

اگر در قسمت اول فضا مبهم بود و بیگانه حضوری در سایه داشت، در اینجا بیگانه ها جلوه ای عینی و آشکار داشتند، بخاطر

، چرایی سقوط انسان ها، و چرا باید دست به ساخت گونه ای از حیات زد که در عین کامل بودن ویرانگر باشد؟ چه انگیزه ای از ساخت بیگانه وجود داشته است؟ سفینه متعلق به کدام نژاد بود؟ و در نهایت اینکه چگونه آن سفینه مهیب به همراه هدایتگرش نابود شد؟ در قسمت دوم پیام فیلم بیشتر به سمت فساد سیستم و نبودن وجدان و بازیچه بودن جان انسان ها رفت. سیاره که سیاره ای خطرناک و مامن بیگانه بود در اثر کوشش انسان ها تبدیل به سیاره ای مسکونی برای سکونت گروهی از انسان ها شد بدون اینکه به خطر بالقوه ای که از جانب بیگانه وجود داشت توجه شود. وقتی زندگی تمام انسان های ساکن

در سیاره بر باد رفت و همه تبدیل به میزبانی برای موجود بیگانه شدند، ریپلی که در مورد حوادث قسمت اول مقصر و از شغلش معلق شد، به عنوان مشاور گروه ضربت بازگردانده شد؛ گروهی که شاید با خطرات ماموریت آشنا نبود. بعد از قتل عده ای از گروه و هجوم بیگانه ها به گروه، ریپلی دوباره دست به کار شد و به هدایت گروه پرداخت و موفق شدند که سفینه ای را آماده کنند و به همراه دوتن باقیمانده از گروه پس از نابودی سیاره و بیگانه ها ویخ زدن دوباره در فضا به امید یافته شدن توسط انسان ها معلق شد.

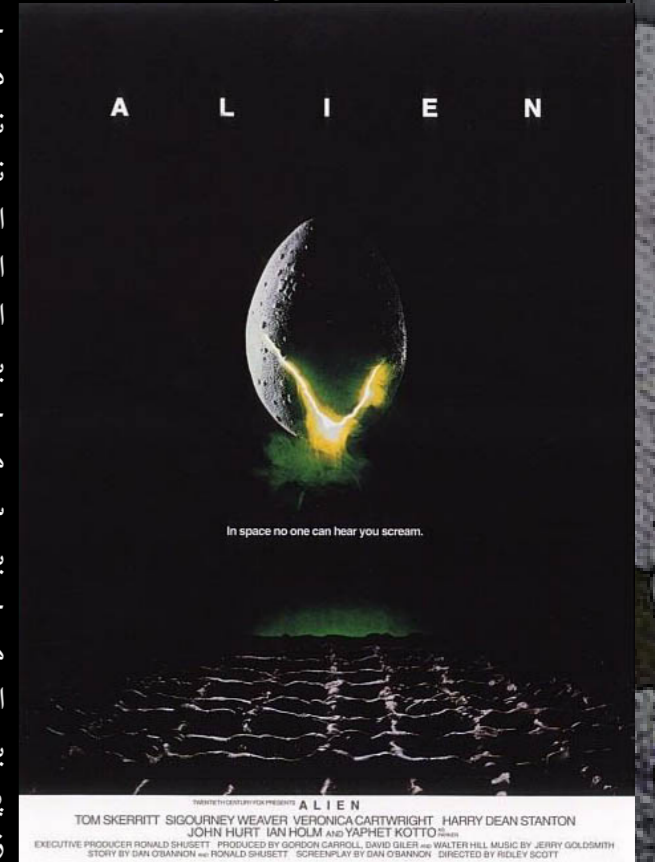
در قسمت اول رباتی به نام اش درست به مانند کاراکتر هال در ۲۰۰۱ - اودیسه فضایی، بادستوری که داشت عملاً باعث کشته شدن اعضای سفینه نوسترومو شد و به جای آن در قسمت دوم کامرون از رباتی به نام بیشاپ استفاده کرد که

برخلاف ربات قبلی مطیع و قابل اعتماد بود. در کنار این در قسمت دوم کاراکتری به نام نیوت وجود داشت. اگر ریپلی پس از حوادث ناگوار قسمت اول، بعد ۵۷ سال معلق بودن در فضا و زمان همه چیزش را از دست داد، حتی دختر کوچولوش که عازم برگشت به خانه برای گرفتن جشن تولد او بود، و آگاه شد که او دو سال پیش در سن ۶۶ سالگی در گذشته است! در اینجا نیوت تقریباً جایگزین دختر از دست رفته او شد، نیوتی که وحشت زده و ناامید، در عین حال دختر بچه ای بود که زمان زیادی بدون غذا و سلاح از چنگ بیگانه ها گریخته بود و به نوعی نماد غریزه میل به زندگی و بقا در انسان ها بود. او باعث غلبه ریپلی بر ترسش و بازیافتن اعتماد و تبدیل شدن او به ماشین کشتار بیگانه ها شد.

مجموعه بیگانه، تجربه ای موفق برای شناسایی استعدادهای جوان و آینده دار به سینما بود. همچنانکه ریدلی اسکات بعد از قسمت اول با کارهای ماندگار و دلپذیر به عنوان جادوگر تصویر شناخته شد، جیمز کامرون هم با کارهای موفق تجاری مثل ترمیناتور: روز داوری و تایتانیک به همراه دشت ۱۱ اسکار به خاطر تایتانیک به عنوان کارگردانی صاحب سبک شناخته شد. در ادامه این روند ساخت قسمت سوم به دیوید فینچر سپرده شد، کارگردانی موفق در ساخت کلیپ های پرزرق و برق. فینچز هوشمندانه از تبدیل بیگانه به مجموعه ای بی محتوا، تکراری و کش دار جلوگیری کرد. او در قسمت سوم فضای روایتی را تغییر داد. اگر از قسمت دوم آلن ریپلی، فرمانده هیکس مجروح و نیوت زنده ماندند و فریز شدند، در این قسمت از همان ابتدا معلوم شد که در مرحله فریز و انجماد هیکس و نیوت مرده اند (به دلیلی ناشناخته کشته شده اند).

قسمت اول بنا بر مواجهه، قسمت دوم

بازیابی اعتماد به نفس و شجاعت برخوردار با بیگانه بود ولی قسمت سوم آکنده از فضای یاس و ناامیدی بود. در اینجا ریپلی در سیاره ای فرود می آید: مرکز گناهکاران و به نوعی اردوگاهی برای کار اجباری، ولی او درک می کند که سرنوشت او جز تباهی نیست، به



عین حال پایانی آبرومند برای مجموعه بود ولی داستان شیرین دنباله سازی و عطش موفقیت، سازندگان را مجاب به ساختن قسمت جدید کرد و این امر به ژان پیر ژونه (کارگردان آملی پولن) سپرده شد.

قسمت چهارم سعی در ارائه چهره ای جدید از بیگانه داشت. خلق دوباره ریپلی و نزدیک بودن روبات فیلم به نوع بشر و بالاخره تکامل و ارتقا احساسات در مخلوق بیگانه، از جمله تمهیدات ژونه برای ارائه کاری خوب و متفاوت بود. ولی مشکل اینجا بود که جدای از این تمهیدات، فیلم از هر نظر متوسط و دارای روایتی سطحی، کلیشه ای، خطی و بی اوج و فرود بود. در این حالت لایه های زیرین و ایده های ژونه موفق نبود چون لایه اول روایتی تاثیر گذار نبود که بیننده را وادار به تفکر و کشف پیام های سازنده در لایه های زیرین کند. حتی سیگورنی ویور که در قسمت های قبلی به

خصوص دو قسمت اول قلدر و سرحال بود در این قسمت حضوری تکراری و شاید زیادی و بی تاثیر داشت.

بعد از این شخصیت بیگانه در اثر سینمایی بیگانه علیه غارتگر به کار گرفته شد که فیلمی قابل اعتنا نبود. شاید با افول فیلم به فیلم بیگانه بعد از قسمت دوم، نیاز به بازپرداخت و بازآفرینی داستان احساس میشود. بدین منظور ریدلی اسکات رسال ۲۰۱۲ به سراغ ایده ای جذاب رفت: پیش در آمد مجموعه بیگانه و زمینه های خلق بیگانه. این قسمت در ابتدا بهشت نام داشت و بعد پرومتهوس نام گرفت، پرومتهوس کسی بود که آتش را از جانب خدایان به میان انسان ها آورد،

خدایان نیز برای مجازات، او را در کوه های قفقاز زندانی کرده و عقابی را مامور برای خوردن هرروزه جگر او کردند که در پایان هر روز، دوباره در بدن پرومتهوس (پرومته) وجود می آمد و روز از نو و شکنجه از نو! این اشاره ای جالب به موضوع بلندپروازانه پرومتهوس بود. ایده ای که نوید بازگشت، بخصوص به دو قسمت نخست را می داد. در این قسمت فیلم با خلق انسان ها توسط انسان های کهن یا به تعبیر برخی کاراکترهای فیلم مهندسین آغاز میشد. انسان هایی با تمدن پیشرفته و دیرپا که به نوعی واسط بین انسان ها و خدا بودند (و شاید هم نبودند!)، به خاطر همین برای خلق انسان یکی از آنها با خوردن اسیدی مولکولی (درست به مانند فداکاری پرومتهوس) پیکرکش متلاشی و در رودخانه ای می افتد و باعث خلق نوع بشر می شود. در اینجا تیم نویسندگان خلق انسان را چیزی بین حکایت های کهن از خلق انسان و الگوی داروینی خلقت در نظر گرفتند. سالها بعد و در انتهای قرن ۲۱ دانشمندان سنگ نوشته ای پیدا میکنند که مکان یا یکی از سیاره های مامن انسان های کهن را نشان می داد. به خاطر همین گروهی عازم آن سیاره می شوند تا به حیات کهن و شاید راز جاودانگی انسان دست پیدا کنند ولی چیزی که با آن مواجه می شوند به مانند قسمت اول سیاره ای پر از سفینه هایی حاوی تخم مخلوق بیگانه است و دوباره مجموعه ای از کشتارها و بازخلق بیگانه همراه با عناد و دشمنی انسان های کهن؛ برخلاف اینکه از آنها انتظار دوستی نوع بشر می رفت.

از ابتدا این فیلم با ابهام و مجموعه ای از سوالات شروع می شود و با مجموعه ای سوالات و ابهام دوباره به پایین می رسد. براستی دلیل خلق انسان ها چه بود؟ میل انسان های کهن به جاودانگی، اطاعت از فرمان نیرویی بالاتر، خلق انسان ها

بخاطر تکنولوژی پیشرفته و جاه طلبی، و یا خلق انسان ها بخاطر استفاده از آنها به عنوان موجودات آزمایشگاهی؟ در ادامه نیز دلیل دشمنی آنها و قصد آنها برای نابودی نوع بشر چه بود؟ همین سوالات می تواند دلیلی برای ساخت دنباله ای بر این مجموعه باشد. دنباله ای که می تواند به اندازه پرومتهوس جذاب باشد. از ابتدا قرار بود که این قسمت با بودجه ای بالغ بر ۲۵۰ میلیون دلار ساخته شود ولی در نهایت بودجه ای ۱۲۰ میلیون دلاری برای آن در نظر گرفته شد و با همین بودجه هم پرومتهوس جلوه های ویژه ای دلپذیر و چشم نواز داشت. خیلی از ایده هایی که شاید در زمان ساخت قسمت اول بخاطر جلوه های ویژه یا تکنولوژی پایین امکان پیاده کردنش نبود، در اینجا به کار گرفته شد.

با این قسمت دوباره ریدلی اسکات خود را به عنوان جادوگر تصویر به رخ کشید. به تصویر کشیدن سفینه موجودات کهن، کهکشانشان راه شیری فرضی در دست انسان های کهن یا معبدی پر از تخم بیگانه، عالی طراحی و به تصویر کشیده شده بود. همچنین بازی های هنرمندان فیلم هم خوب و قابل قبول بود هرچند که غیبت سیگورنی ویور در نقش آلن ریپلی که طبیعتا در این

قسمت وجود نداشت به چشم می آمد ولی اسکات این کاراکتر را به نوعی بین دو کاراکتر زن فیلم تقسیم کرده بود و صد البته هیچ کدام نتوانستند کاریزمای خاص آلن ریپلی را داشته باشند. یکی از مشکلات پرومتهوس هم همین است. نه شخصیت چشمگیری دارد و نه اوج و فرود آنچنانی و نو، پایان فیلم تا حدودی مشخص است. در کنار این به نوعی مجموعه ای بیگانه از نظر شخصیت پردازی یک طرفه است یعنی فقط شخصیت پردازی در قطب انسانی وجود دارد در مقابل دست سازندگان برای مانور روی کاراکتر بیگانه بسته است. یعنی هرچقدر که نویسندگان سعی کنند، باز بیگانه صرفا در حد ماشین کشتار و تا حدودی غیر هوشمند باقی می ماند و همین اندک هوش هم به مانند کاراکتر غارتگر صرفا صرف کشتار می شود!

در قسمت چهارم ژونه سعی در نشان دادن احساسات انسانی و حتی پشیمانی در مخلوق بیگانه داشت، احساس پشیمانی ای که منجر به کشتن مادر بیگانه (بیگانه ملکه) توسط او و حتی گفتن جمله ای متاسفم به آلن ریپلی قبل از مرگ شد. ولی بخاطر ساختار سطحی و متزلزل قسمت چهارم این تفاوت هم به چشم نیامد.

شنیده ها حاکی از این است که نیل بلوم کمپ سعی در احیای کاراکتر آلن ریپلی و تلاش برای ساخت قسمتی جدید دارد. بلوم کمپی که تجربه موفق ساخت منطقه ۹ را در کارنامه دارد، حال باید دید آیا او می تواند تجربه ای جدید برای هواداران این مجموعه فیلم به ارمغان آورد یا نه؟

نوشته امین ظهور تبار



میزان وفاداری هابیت: نبرد پنج سپاه به کتاب آن

هابیت: نبرد پنج سپاه، قسمت پایانی تریلوژی هابیت، بر پرده سینماها نشست و پرونده این پروژه سینمایی هم بالاخره بسته شد. صحبت و بحث در مورد نبرد پنج سپاه فراوان است. در ابتدا در مورد اقتباس این اثر یک و ویژگی تریلوژی هابیت را با برادر بزرگترش، ارباب حلقه ها مقایسه کنیم: ارباب حلقه ها از نظر ریتم روایتی یکدست و متوازن بود حال اینکه هابیت از این نظر نامتوازن است به همین خاطر نمیتوان برای هر سه قسمت هابیت نسخه ای واحد پیچید. هدفی که پیتر جکسون برای خلق پروژه سینمایی هابیت داشت با اهداف تالکین برای خلق رمان هابیت متفاوت بود، تالکین فانتزی ای کودکانه، موجز و شاد آفرید بطوری که این رمان، اطلاعات لازم را با سریع ترین و جذاب ترین سرعت در اختیار مخاطب – عمدتا کودک یا نوجوان – خود قرار می داد، بدون اینکه دچار پرگویی یا نقص در روایت بخاطر اطلاعات اندک شود. البته اطلاق فانتزی کودکانه یا بچه گانه به کتاب هابیت یک نقص نیست، خیل عظیمی از رمان های جاودان دنیای ادبیات، مخاطبی کودکک یا نوجوان دارند مثل شازده کوچولوی آنتوان دو سنت اگروپری یا بیست هزار فرسنگ زیر دریا و جزیره اسرار آمیز ژول ورن.

پیتر جکسون یکبار در تولید ارباب حلقه ها دست به ریسکی بزرگ زد و تا حدودی فضای شاد رمان را به فضایی تاریک و مبتنی بر تعلیق فرو برد مثل فصل مهاجرت فرودو از شایر که عمدتا شاد بود ولی در نسخه سینمایی بسیار کوبنده و پر از حس تعلیق بود .هوش سرشار پیترجکسون برای تحلیل عناصر سازنده رمان و ساخت فیلمی بر شالوده این عناصر منجر به کاری موفق شد، کاری هم که به لطف سائورون، سارومان و شاه جادوپیشه آنگمار و اسمیگل دارای عناصر شر کاریزماتیک و درخشان، و همچنین از طرفی بار طنز آن بر عهده ی مری و پپین و گاهی گیملی و گندالف بود، و این عناصر بطور مکمل و هم افزا در روایت نقش داشتند. این چنین که: روایت کامل، پر از جزئیات و در عین حال موجز بود. یعنی علی رغم دادن اطلاعات فراوان به مخاطب هیچ گاه خسته کننده و ملال آور نبود و دچار پرگویی نمیشد.

وفاداری به یک رمان به معنای کپی نعل به نعل بودن نیست. پیترجکسون در ارباب حلقه ها توانست روح کلی رمان را به اثر سینمایی انتقال دهد، البته تغییراتی در سیر روایت و شخصیت ها وجود داشت و خیلی از این تغییرات به نظرم حتی مثبت و کارا و تنها تعداد اندکی از آنها برای فیلم مخرب بود. ولی در هابیت اصولا قضیه متفاوت است. هابیت یک فانتزی کودکانه مبتنی بر ماجراجویی و دارای روایتی جاده ای بود حال اینکه پیترجکسون قصد داشت که یک حماسه کامل و پرشور خلق کند. این یک ریسک بزرگ و تلاش پیترجکسون برای تحقق این امر، تحسین بر انگیز بود. ولی اگر واقع گرا باشیم رمان هابیت در قواره های ارباب حلقه ها نبود و مسلما فاقد عناصرو پیرنگ لازم برای خلق یک حماسه بود .

سه گانه هابیت در قسمت اول و تقریبا در دو سوم قسمت دوم فاقد قطب منفی اصلی یعنی اسماگ بود و فقط از او توصیفی میشد و بس! پیترجکسون برای پوشاندن این خلا آزوگ را به کار اضافه کرد، آزوگی که قبل از شروع ماجراهای سفر گروه در آزانول بیزار توسط تورین سپربلوط کشته شد ولی در اینجا مرگ او به پایان سه گانه و نبرد پنج سپاه منتقل شد؛ جدای از این پیترجکسون بولگ را نیز حفظ کرد و با افزودن او و متعاقبش لگولاس و تائوریل و ایجاد یک ماجرای عشقی و کشمکش لگولاس و تائوریل و کیلی بر علیه بولگ به پیرنگ قسمت سوم افزود .

در کنار این سائورونی که فقط ذکری کوتاه از آن در کتاب – آن هم به اسم نکرومانسر– می آید، در اینجا در پس تمام ماجراها قرار دارد؛ سائورونی که آزوگ و بولگ و اسماگ و اورک ها و وارگ ها، همه فرمانده و سپاهی لشکر اویند و به سان رمان ارباب حلقه ها و با همان قدرت و وحشت آفرینی، و البته در خفا در فکر تصاحب سرزمین میانه است. این تمهیدات پیترجکسون در قسمت اول خوب و کارا است و در قسمت دوم باعث روایتی قدرتمند و یکدست می شود. ولی در قسمت سوم متاسفانه اینطور نیست و تعدد زیاد شخصیت ها و ماجراها، و شاید تدوین ضعیف فیلم، عملا باعث خلق فیلمی شده که در لحظاتی درخشان و نزدیک به منبع اصلی، و در لحظاتی دیگر از نفس افتاده دارای شخصیت های زیادی و بدون کارکرد است. اگر دقت کنیم در جاهایی که پیترجکسون از منبع اصلی استفاده کرده و فقط کمی به جزئیات اضافه کرده لحظات خوبی را شاهد هستیم ولی جاهایی که بدون استفاده از کتاب هابیت و براساس منابع دیگر تالکین یا ذهن خود پیترجکسون خلق شده، شاهد کارااکتרהایی متعدد و بدون کارکرد هستیم .

رمان هابیت دو ماجرا دارد: یکی ماجرای گنجینه اجدادی اره بور و جدال گروه هابیت ها با اسماگ و حوادث متعاقب آن، و دیگری قضایای دول گولدور. اولی که کتاب را در برگرفته و دومی فقط در چند خط خلاصه شده! در صورتی که سه گانه هابیت این چنین نیست و ماجرا از سفری ماجراجویانه شروع می شود، ولی در انتها به قضیه ای ختم می شود که طراحی آن بر عهده سائورون و تهدیدی برای کل سرزمین میانه است. پیترجکسون دو راه در پیش رو داشت: یا اینکه کل قضایای دول گولدور را حذف کند، که

این باعث افت روایت و حذف بسیاری از شخصیت های

دوست داشتنی مثل سائورون، سارومان ،الروند و

غیره میشد، یا بطور همزمان با ماجراهای گروه با

آن نیز پردازد؛ و به نظرم در دو قسمت موفق بود

ولی در قسمت سوم متاسفانه اینطور نبود. اغراق

پیترجکسون برای بزرگنمایی طرف شر و تهدید سرزمین میانه به نظرم در قسمت سوم تو ذوق مخاطب میزد. چنانکه حتی حمله اسماگ به اسگاروت در مقابل این تهدید چندان عظیم به نظر نمی رسد. هرچند که حمله و مرگ اسماگ خوب و پرهیجان از آب در آمده است؛ ولی شاید وجود شخصیت های دست و پاگیری مثل آلفرد از همان ابتدا به ریتم روایتی و پرهیجان فیلم لطمه وارد کرده است. آلفردی که اگر از این سه گانه حذف میشد هیچ لطمه ای به کار وارد نمیشد. متاسفانه در قسمت سوم به دفعات شاهد زیادی بودن افراد در ماجراها و کارا نبودن دیالوگ ها و نقش آنها هستیم. مثلا حضور تراندویل و تائوریل که در قسمت دوم جذاب و حتی درخشان بود که شاید بخاطر تدوینی اشتباه در قسمت سوم گنگ و بی تاثیر است. مثلا لگولاس در قسمت از مرگ مادرش و تراندویل از علاقه مادرش به او می گوید. بدیهی است که هرمداری به فرزند خود علاقه مند است و نیازی به یادآوری تراندویل نبود، و ما در نمی یاییم که این ذکر کردن مادر لگولاس چه ربطی به نبرد پنج سپاه دارد؟

در کنار این تغییراتِ شخصیتی زیادِ تراندویل مثل عزم او برای نابودی، یا تورین و سپس متحد او شدن، یا اینکه او تائوریل رو عاشق نمی داند و سپس بدون نقطه ی عطف خاصی در ماجرا (چون مرگ کیلی و فیلی که چندان موفق نبود!) از عشق واقعی تائوریل می گوید. تائوریل هم سرنوشتی به سان تراندویل دارد: اگر او در قسمت دوم شخصیتی موثر و پررنگ کننده پیرنگ ماجرا بود، در قسمت سوم نقشی دست و پاگیر و یا حداقل بدون کارکرد دارد. از همه بدتر کاراکتر لگولاس که صرفا نقشی در حد ماشین کشتار دارد. می توان او را با لگولاس ارباب حلقه ها مقایسه کرد که خردمند و با تدبیر بود، ولی در هابیت تدبیر لگولاس را می توان در کشتار و شکار اورک ها مشاهده کرد! حتی اشاره ی پایانی فیلم به آراگورن هم زیادی است. در کنار این مثلا خیلی بهتر میشد از شخصیت بئورن و حضورش استفاده کرد.

در صورتی که حضور او و عقاب ها برای خالی نبودن عریضه و بدون تاثیر گذاری آنچنانی

است. البته در مقابل شخصیت هایی مثل تورین سپربلوط، بیلبو بگینز، دوالین و بالین در

سه گانه ی هابیت بسیار خوب طراحی شده بودند. فقط ای کاش پیترجکسون برای

اقتباس بعدی خود از سرزمین میانه تطابق شخصیت های فیلم با کتاب و چیزی که

مدنظر تالکین بود، را هم در نظر بگیرد.

همچنین ای کاش به ماجرای برگشت بیلبو و نزدیکی این ماجرا به کتاب

پرداخته میشد. پایان فیلم و بازگشت به شایر درفیلم خیلی خلاصه و سرهم

بندی کار شده است و خیلی از جزئیات مثل به خاک سپاری تورین یا واپسین

برخورد بیلبو با تراندویل در آن به چشم نمیخورد.

البته باید از نقاط قوت نبرد در پای اره بور هم گفت: مثل یک تورین خیره

سر درست به مانند کتاب و جزئیات کشمکش او با سپاهیان الف و انسان و

سررسیدن داین که خوب به تصویر کشیده است. همچنین بسط ماجرای نبرد

پنج سپاه که ایده های پیترجکسون از نظر پیرنگ خوب بود و متاسفانه ضعف

فنی باعث شد که این نبرد ها، تبدیل به نبردهایی ماندگار مثل هلمز دیپ یا

محاصره میناس تیریت و نبرد دشت پله نور نشوند.

طرف دیگر ماجرا، ماجراهای دول گول دور است

و حضور اعضای شورا برای به دام انداختن و

شکست نکرومانسر. این قسمت شاید از

نظر جلوه های ویژه بسیار خیره

کننده و از نظر نبرد جذاب و

دل انگیز باشد. ولی شاید

مثال خوبی برای دوری

سه گانه هابیت از

روح رمان هابیت

است. در اینجا

جکسون اشتباه

خود در مورد

مفاهیمی مثل مایا

تکرار می کند. در

قسمت اول که شاهد

کشته شدن و دفن ویچ

کینگ و در قسمت دوم رودروی گندالف با سائورون و شکست او(در صورتی که بنا بر قاعده ی دنیای تالکین اصولا گندالف نباید وارد نبرد مستقیم با سائورون میشد)، بودیم. در قسمت سوم این اشتباهات با شکست سائورون به همراه نه پادشاه و شوت زدن آنها توسط گالادریل هستیم. گالادریلی که صرفا یک الف هست و قابل مقایسه با شاید والاترین مایا یعنی سائورون و قدرت او نیست. در قسمت دوم هم شاهد فریاد زدن آزوگ بر سر سائورون و استتناق از او بودیم! از طرفی پیترجکسون در مورد تاریکی در هابیت از همان آغاز دچار اغراق می شود، او اره بور را بزرگترین امپراطوری سرزمین میانه و سائورون را واجد همان قدرتی که در ارباب حلقه ها بود به تصویر می کشد که این خیلی منطقی نیست. همچنین تعداد سپاهیان تحت فرماندهی آزوگ در نبرد اره بور را در نظر بگیریم چیزی است نزدیک به تعداد سپاهیان سائورون در محاصره میناس تیریت!

رمان هابیت به عنوان کاری با مخاطب نوجوان در خیلی از لحظات اتفاقات و حوادث در آن نقشی پیش برنده دارند. این می تواند برای رمان قابل قبول داشته باشد ولی شاید منطبق روایت فیلم را زیر سوال ببرد. برای همین پیترجکسون در خیلی از حوادث زمینه چینی کرد و آنها را بسط داد و منطقی کرد ولی شاید در قسمت سوم در این بسطِ کم زیاده روی کرده است. در کتاب شاید نبرد پنج سپاه، داستان تاآستانه خلق فاجعه ای پیش می رود ولی پیدایش سپاهیان اورک کار را به سرانجام خوبی می رساند. در فیلم هم پیترجکسون علی رغم بسط و خلق پس زمینه ی منطقی در روایت، از همان ابتدا دچار اغراق می شود و در نبرد پنج سپاه این اغراق به بیش ترین حد می رسد. یعنی نبرد پنج سپاه تبدیل به نبردی می شود که سرنوشت سرزمین میانه به آن وابسته است .

در کل ریتم روایتی سه گانه هابیت تا حدودی مغشوش بود: قسمت اول (سفری

غیر منتظره) نزدیک به منبع اصلی از نظر حوادث، ولی فاقد سیر پرهیجان

روایتی کتاب و دارای پیرنگ ضعیفی بود، در قسمت دوم (برهوت

اسماگ) پیتر جکسون از نظر فنی بخصوص در فیلمنامه و تدوین موفق بود، ولی فیلم خیلی از کتاب فاصله گرفت به طوری که خیلی یادآور کتاب نبود، در قسمت سوم فرصتی عالی در اختیار پیترجکسون بود

که بتواند پیرنگ غنی قسمت سوم (حمله اسماگ، حوادث دول

گولدور و نبرد پنج سپاه) را با پوشش ضعف های فنی و ارائه ی

کاری شبیه به برهوت اسماگ همراه کند و باعث خلق شاهکاری

ماندگار شود، شاهکاری که قضاوت کلی در مورد سه گانه هابیت

خیلی وابسته به او بود ، ولی متاسفانه قسمت سوم دوباره

ضربه خورد هرچند که خیلی لحظات از

نظر ظاهر شبیه به کتاب بود ولی بخاطر گاها

سطحی و تاثیر گذار نبودن حوادث فاقد روح

کلی حاکم بر کتاب هابیت بود.

که پیترجکسون اگر دوباره دست

به اقتباسی جدید از کارهای

تالکین بزند، با در نظر گرفتن

همه عوامل از جمله وفاداری

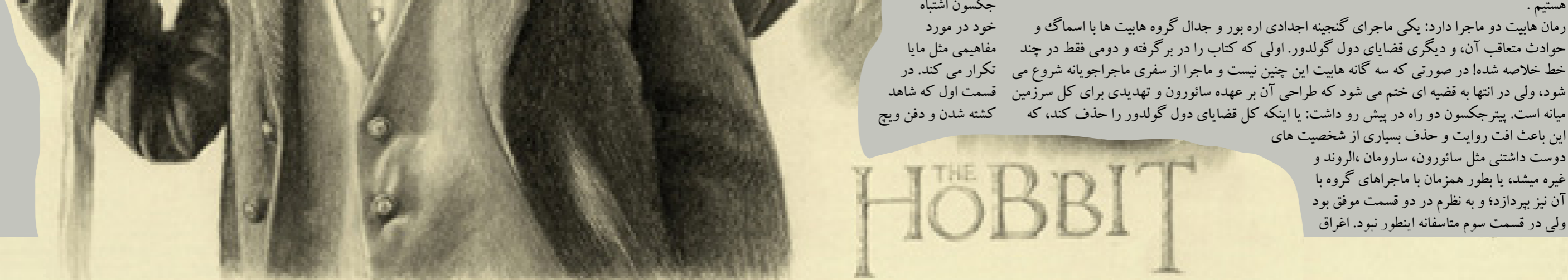
به منبع اصلی و داشتن روح

آثار تالکین بتواند شاهکاری

همسنگ ارباب حلقه ها

بیافریند.

مقاله ای از امین ظهور تبار



تریون آردایی

به ادامه مصاحبه مون با دوستان عزیز فنگورن و تام بامادیل میرسیم با ما همراه باشید :

مجتبی شاگردی داشتی درگیر زندگی شخصیش بشی و بخوای تو زمینه ای کمکش کنی؟! چرا کمک کردی یا نه؟!

راستش آره. سال گذشته یه شاگرد داشتم به شکل عجیبی تو کلاس مشکل داشت و هیچ کاری انجام نمیداد. بعد از یک ماه و نیم کش و قوس متوجه شدم که پدر و مادرش از هم جدا شدن و هر کدوم بصورت جداگانه مجددا ازدواج کردن و عملا هیچ کدوم حضانت بچه رو در اختیار نداشتند. پسرک با مادر بزرگش زندگی میکرد. راستش با توجه به تعداد انش آموزان و حجم کاری نتونستم خیلی کمک خاصی کنم. فقط سعی کردم یه نگاه متفاوت تر بهش داشته باشم و به محیط کلاس علاقه مندش کنم. همین

بریم سراغ علاقه ی خاص پسرها! سربازی! D سربازی رفتین؟ نظرتون راجع به این عمل بسیار مهم چیه؟!

فنگورن: من نرفتم، اما تصمیم دارم برم، جام زهریست که باید نوشید! تام: قاعدتا من باید معاف باشم. اما به لطف بخشنامه های جدید باید دوره آموزشی رو بگذرونم

خب بریم سراغ تالکین!

خب عزیزان کدوم آثار استاد و مطالعه کردید؟!

تام: هابیت. ارباب حلقه ها (البته جلد سومش رو تا نصف خوندم) و یک سوم سیل

فنگورن: من همه آثار ترجمه شده رو مطالعه کردم.

شخصیت مورد علاقه هر کدومتون کیه؟! کدوم حدیث سیل رو ترجیح میدید

فنگورن: اکثر شخصیت های کتاب های تالکین نازنین اند، اما ارادت من به این شخصیت ها بیش از بقیه است: بانو گالادریل، شاه شهید فین گون و تئودن. قطعا حدیث نبرد اشک های بیشمار.

تام: شاید خیلی کلیشه ای به نظر بیاد اگه بگم محبوبترین شخصیتیم تام بامادیله. ولی به واقع تام بامادیل شخصیتیه که همیشه دوستش داشتم. اما در کنار تام، به باشکوه ترین بانوی دوران، گالادریل هم ارادت خاصی دارم. قطعا نیه نا هم تو لیست حضور خواهد داشت.

اسم حدیثش رو یادم نیست. اما تا اونجایی که خوندم بخش پیدایش دو درخت رو خیلی دوست داشتم.

تا حالا نشستین دور همی لوترو بینین؟ یکی از خاطرات این دور همیها رو برامون تعریف کنید!

تام: نه راستش به من حتی فرصت دیدن لوتر در جمع خانواده داده نشد. یکی از بزرگترین حسرت های دوران نوجوونیم دیدن ارباب حلقه ها بود. هر بار که تلویزیون پخش میکرد خانواده ما تصمیم به دیدن سریال هایی میگرفتن که همزمان پخش میشد

فنگورن: با بچه های آردا نه اما من زمانی که تو خوابگاه زندگی میکردم فیلم رو دست جمعی دیدم، تعدادمون هم زیاد بود و حدود ده نفری بودیم موقع دیدن سه گانه ارباب حلقه ها. اما بهترین خاطره ام زمانی رقم خورد که رفتم خونه دوستانم تا شب رو باهاشون بگذرونم، و اونها با یه برنامه از پیش تعیین شده تالکینی سورپرایزم کردن. آهنگ به سوی غرب رو زنده اجرا کردن و چندین مجسمه از شخصیت های ارباب حلقه ها بهم هدیه دادن، بعد به اتفاق هم یاران حلقه رو دیدیم.

خب از اونجایی که من خیلی کنجکاوم: D شما از طریق آردا نشستهای دور همی ای داشتید جالب ترین خاطره تونو بهمون هدیه بدید؟! آردا چقدر وارد زندگیتون شده؟! او به هر کدومتون چی هدیه داده که بعد سالها بازم یکی از کاربران فعالش هستید؟!

فنگورن: جالب ترین خاطره ای که به یاد دارم به زمانی برمیگرده که برای اولین بار بچه های آردا رو در نمایشگاه کتاب دیدم، همه سعی میکردیم هویت خودمون رو از دیگری پنهان کنیم اما دمپایی های لای انگشتی من که به خاطر گرمای هوا پوشیده بودم خیلی ساده هویتم رو به دیگران لو میداد. خب آردا جزئی از زندگی شخص من شده، بهترین دوستانم در اون حضور دارن و زمان زیادی از فراغتم رو درش میگذرونم. هدیه آردا به من دوستان خوب و خاطره ها و بحث های خوشه .

تام: فکر میکنم جالب ترین خاطره همونی بود که فنگورن ذکر کرد. اما دیداری که بیشتر از همه دیدارهای آردایی بهم خوش گذشت دیداری بود که همراه با فنگورن، بگینز و Lady Eowyn ترتیب دادیم. فکر میکنم به اندازه چند روز خندیدیم.

فک میکنم بزرگترین هدیه آردا دوستانی بوده که قبلش نداشتم و الان دارم.

هر کدومتون اگر جای فرودو بودید چیکار میکردید؟

فنگورن: راستش من خیلی آدم ماجراجویی نیستم و احتمالا هرگز سفر رو شروع نمیکردم، اما اگه شروع هم میکردم بعد اون زخم و خاطره هولناک که یادگار و درز تاپ بود، وقتی وارد ریوندل میشدم دیگه ازش خارج نمیشدم (البته اگه میتونستم جدایی از حلقه رو تاب بیارم، چون باور دارم یکی از علت هایی که باعث شد فرودو ماموریت رو قبول کنه این بود که نمیتونست دوری حلقه رو تاب بیاره).

تام: راستش من قبلا بارها به این سوال فکر کردم. اما همیشه بین دو جواب مردد میمونم.

1. زیر بار مسئولیت این سفر نمیرفتم و صد البته تا آخر عمر حسرتش رو به دوش میکشیدم.

2. سفر رو آغاز میکردم ولی به محض اینکه چشمم به دره ی ریوندل می افتاد

دست از ادامه سفر برمیداشتم.

هر کدومتون در یک جمله نظرتون رو راجع به واژه های زیر بگید!

تام

خدا: ترجیح میدم به وجودش فکر کنم تا به نبودش. هر چند تاریخ به نبودش شهادت میده...

طبیعت: برنده نهایی در جدال با انسان

دوست: همراهی که نگه داشتنش از ساختنش سخت تره

موسیقی: معجزه ی بشری!

ازدواج: میترسم تنها دلیلم ترس از تنهایی باشه...

پول: کاش بیشتر داشتم!

لبخند: کلید خیلی از قفل های زندگی

فنگورن

خدا: امکانی که به نظر میرسه سکوت اختیار کرده .

طبیعت: وجودی ظریف و قدرتمند، هنرمندی راسخ و گاهی خشن.

دوست: از منابع خرسندی و رضایت متقابل.

موسیقی: کلید باغ خیال .

ازدواج: قرارداد و چهارچوبی منعطف که میتونه قفس باشه یا سقفی ایمن.

پول: کاتالیزور انجام شدن کارها .

لبخند: هدیه ای که به راحتی از ارزشش نمی افته .

هر کدومتون یه جمله به آردایی ها هدیه بدید!

فنگورن

در لحظه زندگی کنید و شرور نباشید!

تام

من یه شعر از گوته مینویسم. شعری که این روزها ذهنم رو درگیر کرده.

بر فراز همه ی قلل آرامش است

بر تارک درختان

دشوار

دم نسیمی را حس میکنی

مزغان در بیشه خاموشی گرفته اند

صبر کن، بزودی

تو نیز می آرامی...

ممنون از اینکه وقتتونو به آردا کوئنتا دادید برای هر دو تون بهترینها رو آرزو مندم

تام

و ممنون از شما که به ما این فرصتو دادید

فنگورن

ممنون از این که دعوتمون کردید!

در گذر زمان

الفها

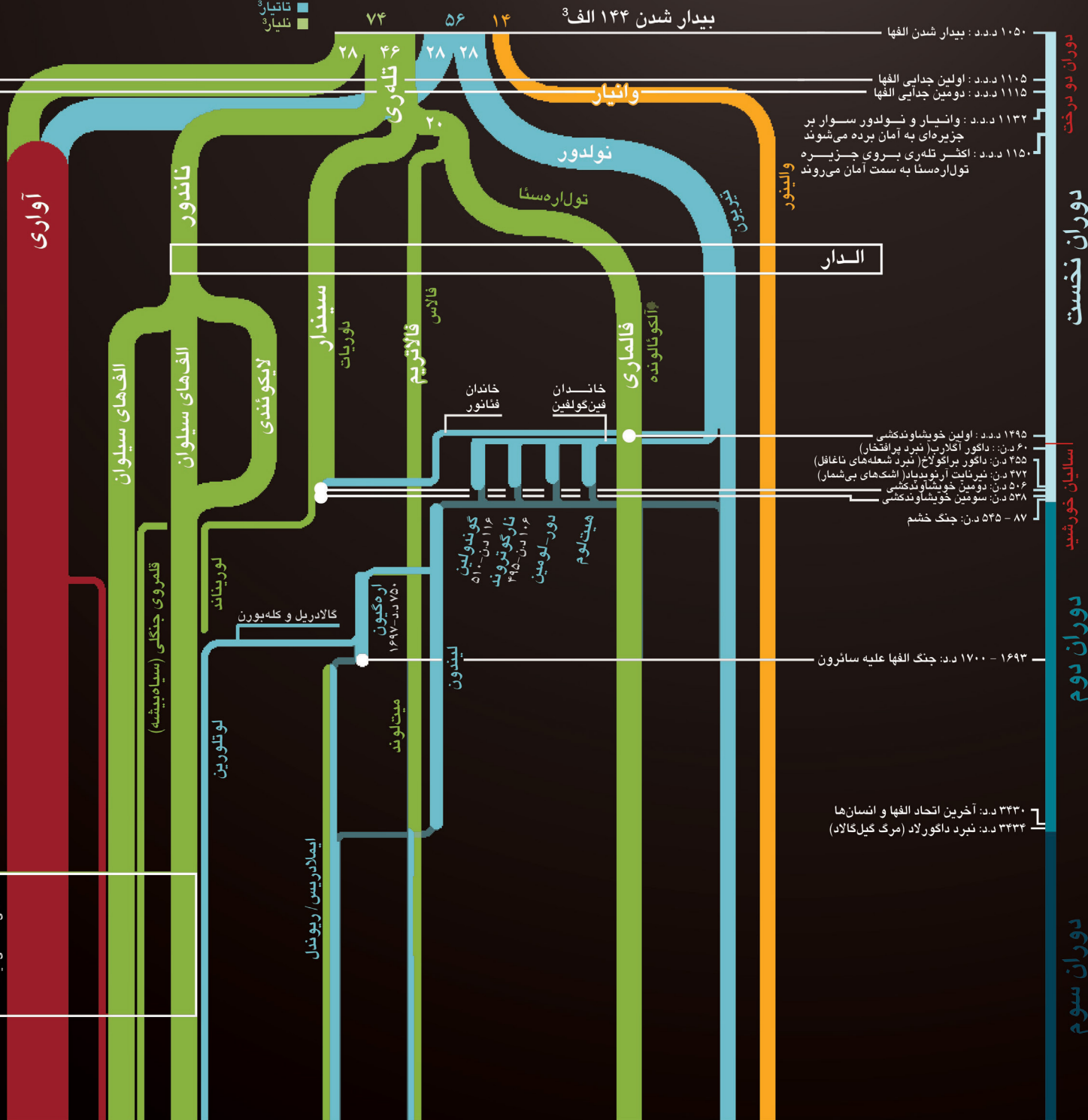
by LOTRPROJECT.COM | EMIL JOHANSSON
برگردان به فارسی وبگاه آردا | مجله آردا کوئنتا

این کوششی در جهت نمایان کردن روابط و خویشاوندی‌های مابین دسته‌های مختلف الفها است. تنها در ابتدا ضخامت خطوط نشان دهنده نسبت حقیقی جمعیت دسته‌هاست و در انتها، تنها به نشان دادن روابط بین آنها بسنده می‌کند.

کوئندی

مینبار³
تاتیبار³
تلیبار³

بیدار شدن ۱۴۴ الف³



منابع

1. The Annals of Aman: J.R.R. Tolkien (1993), Christopher Tolkien (ed.), ed. *Morgoth's Ring*.
2. The Grey Annals: J.R.R. Tolkien (1994), Christopher Tolkien (ed.), ed. *The War of the Jewels*.
3. Appendix to "Quendi and Eldar": J.R.R. Tolkien (1994), Christopher Tolkien (ed.), ed. *The War of the Jewels*.
4. The tale of Years of the First Age: J.R.R. Tolkien (1994), Christopher Tolkien (ed.), ed. *The War of the Jewels*.
5. Appendix B: J.R.R. Tolkien (2004,1955), *The Lord of the Rings*.

پی‌نوشت

در بخش آغازین دوران نخست، پیش از برآمدن خورشید، تاریخ‌ها براساس دستگاه گاهشماری دودرخت ارائه شده است؛ که در آن هر سال والینوری برابر ۹۸۵۲ سال خورشیدی است.