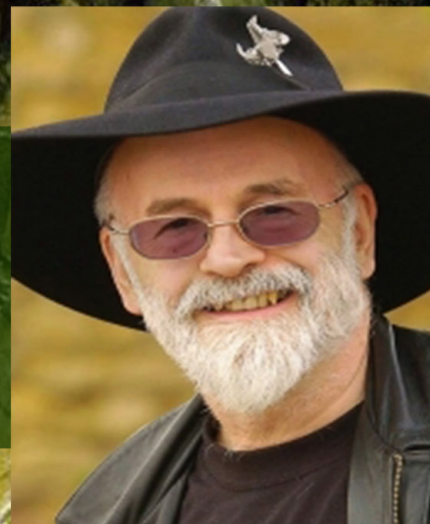


آردا کوئنتا

شماره ۱۵ خرداد ۱۳۹۴

بررسی زندگی تری پرچت
داستانهای ناتمام
مرثیه مرگ ثئودرد



بررسی انیمیشن قلعه متحرک هاول
اخبار آردایی
آیا می دانستید؟

جاده ای بی انتها!

کوله ات را بر دوش خود میگذاری و آماده قدم برداشتن برجاده میشوی! ذوق و شوقی درونت زبانه میکشد، ذوقی که تو را برای ادامه دادن ترغیب می کند. خود می دانی امروز روز توست. روزی که در آن نامت حک می شود و بهترینها و جدیدترینها را تجربه میکنی. شاید دوستی جدید، شاید دیدار دوستان قدیمی، شاید دیدار دوستانی آشنا اما دور از تو. من آن روز آنجا بودم در زمان محو شده بودم از شگفتی به وجد آمده بودم و تمامی اینها یعنی من هنوز قدرت خلق تخیل را دارم، یعنی من هنوز عاقل نگشته ام.

و تو مطمئنا می دانی من چه می گویم؟!!

همکاران این شماره

اعضای هیئت تحریریه

معصومه .ش

حمید عظیمی

امین ظهورتبار

مهسا.ق

مسعود رضائی

حسام سعد

شاهین حسنی

کاورپست

و

صفحه آرا

معصومه .ش

باتشکر از کاربر Legolas

داستانهای ناتمام

معرفی مجلات تالکینی

Disc World بررسی زندگی و آثار خالق

باکاربران

بررسی انیمیشن قلعه متحرک هاول

تدفین ثودرد

اخبارآردایی

آیا می دانستید!؟

اینفوگرافی ارباب حلقه ها...

۶

۸

۱۰

۱۴

۱۶

۲۰

۲۲

۲۶

۲۸

داستانهای ناتمام

«داستان های ناتمام» نام مجموعه ای از داستان های تکمیل نشده است که اجل به «جی، آر، آر، تالکین» مهلت نداد پایانشان را مشخص سازد و سرانجامشان نامشخص ماند، این کتاب حاوی اطلاعات بسیار و اشاره های امیدوار کننده اما ناتمامی درباره تاریخ «سرزمین میانه» است، هم در لابلای داستانها و هم در مقالات و شرح های جذاب آن که به دست «کریستوفر تالکین» پسر تالکین نوشته شده است، داستان های ناتمام سرانجام پس از مرگ تالکین در سال ۱۹۸۰ توسط پسرش به چاپ رسید، این کتاب شامل چهار بخش اصلی است که هر کدام از آن ها چند داستان را در بردارد که دنباله هر کدام از آن ها انبوهی از یادداشت های تکمیلی نویسنده آمده است که خیلی نقاط تاریک را روشن می سازد اما به اقرار خود کریستوفر به دلیل پراکندگی ها متعدد در دست نوشته ها مقداری از خلا های داستان همچنان باقی می ماند و کریستوفر صرفا به گمانه زنی بسنده می کند، بخش اول کتاب به «دوران اول» اختصاص دارد، دو داستان در این بخش آمده است، «تور و آمدن او به گوندولین» و «نارن ای هین هورین»، داستان دوم تحت عنوان «فرزندان هورین» در مجلدی جدا به صورت اثری مستقل در سال ۲۰۰۷ به چاپ رسید، داستان اول به زندگی «تور» فرزند «هور» می پردازد، از کودکی

او که در میان شرقی ها گذشت تا تقدیر بلندش که از جانب «اولمو» خداوندگار آب ها به سوی شهر پنهان «گوندولین» روان می شود تا شاه «تورگون» را انداز کند، او آنجا شیفته «ایدریل» دختر تورگون می شود و برق دو درخت را در چشمان دختر می بیند، عشق آن ها فراتر از نام و نژاد آن ها می رود و با یکدیگر پیوند زناشویی می بندند، این ازدواج «مایگلین» خواهر زاده پادشاه را خوش نمی آید و به دنبال تنفرش از تور و از آن طرف پیشروی ها و پیروزی های متعدد «مورگوت»، شهر پنهان گوندولین به سمت تقدیر خود گام بر میدارد و ماجراهای اندوه باری را تجربه می کند، از بین این تاریکی هاست که نوری می درخشد و آن تواناترین دریانورد ترانه ها از مهلکه نجات پیدا میکند، داستان تور و آمدن او به گوندولین به فارسی ترجمه و در ایران در ضمیمه کتاب فرزندان هورین توسط نشر روزنه به چاپ رسیده است، ترجمه این بخش را رضا علیزاده مترجم آثار تالکین در ایران انجام داده است، بخش دوم این بخش، روایتگر دوران دوم سرزمین میانه است، و شامل داستان هایی از جمله «وصف جزیره نومه نور»، داستان «آلداریون و ارندیس»، «دودمان الروس: شاهان

نومه نور» و «سرگذشت گالادریل و کله بورن و در باب آمروت شاه لورین» است، تمام این داستان ها وقایع دوران دوم و بیشتر حول «نومه نور» است، جزیره ای که به شاهان آدمیان اعطا می شود تا در آن سکونت کنند، آلداریون و ارندیس داستان عشقی است که تبدیل به نفرت می گردد، و پس از آن وقایع مربوط به هر کدام از شاهان بررسی می شود، سرگذشت گالادریل و کله بورن و در باب آمروت شاه لورین تنها داستان در سرزمین میانه است که در این کتاب آمده است، این بخش نیز همانند بخش اول در مجلدی جدا و برای اولین بار در ایران با ترجمه رضا علیزاده مترجم آثار تالکین در ایران توسط نشر روزنه و تحت عنوان «قصه های ناتمام، نومه نور و سرزمین میانه دوران دوم» در سال ۱۳۹۲ به چاپ رسید، بخش سوم در این بخش داستان هایی از دوران سوم که غالبا با جنگ حلقه رابطه دارد می خوانیم، داستان هایی همچون «مصیبت دشت های گلادن»، «گیریون و ائورل و دوستی گوندور و روهان»، داستان «پویش اره بور»، «شکار حلقه» و «جنگ های گدار آیزن»، در داستان اول از افسانه مرگ «ایسیلدور» می خوانیم، داستانی که روایتگر حمله اورک ها به ایسیلدور در «دشت های گلادن» است که طی آن ایسیلدور کشته می شود و حلقه در «آندوین» بزرگ غرق می شود و مدتی طولانی در آنجا پنهان می ماند، سپس از اتحاد «گیریون» و «ائورل» و شکل گیری قلمرو «روهان» و روابط دوستانه آن ها با «گوندور» می خوانیم چیزی که چکیده ای از آن در ضمائم ارباب حلقه ها منتشر شده است، داستان «پویش اره بور» که در دهه ۱۹۵۰ توسط تالکین برای اولین بار به رشته تحریر در آمد قرار بود ابتدا بخشی از کتاب ارباب حلقه ها باشد اما تالکین نظر خود را تغییر داد و صرفا بخش کوتاهی از آن را در ضمائم آورد، دو نسخه متفاوت از داستان موجود است یکی از زبان «فرودو بگینز» است و دیگری که گمان می رود اصل تر باشد روایت «گندالف سپید» است از سفرشان به «اره بور» که برای فرودو بگینز در «میناس تی ریت» پس از تاج گذاری شاه «اله سار» توضیح می دهد، در فصل «شکار حلقه» با جزئیات بیشتری از «شورای الروند» و نیز سرنوشت «گولوم» پس از زندانی شدن در «موردور» آشنا می شویم،

و در آخرین بخش تحت عنوان «جنگ های گدر آیزن» با مقطعی از داستان نبرد حلقه آشنا می شویم که کمتر به آن پرداخته شده است، این داستان روایتگر کشته شدن «تئودرد» پسر شاه «تئودن» طی جنگ هایی است که در سواحل رود آیزن قبل از رسیدن گندالف و آراگورن و لگولاس و گیملی به «ادوراس» رخ داد، نبردی که راه را برای تجاوز به «شاخ آواز» هموار کرد، بخش چهارم سه فصل «دروادان»، «ایستاری» و «پلانتیری» محتوای این بخش را تشکیل می دهند، در فصل اول تاریخ نژاد درووادان در دوران اول در «بلریاند» بعنوان عضوی از قوم «هالادین» می آید، طی دوران دوم بخشی در نومه نور ساکن می شوند و بخشی به «آندراست» در غرب گوندور می آیند و نیز در دوران سوم به «روهیریم ها» در نبرد «پله نور» کمک کرده و آن ها را از مسیری امن تر و سریع تر راهنمایی کردند، در ارباب حلقه ها این ماجرا آمده است، در قسمت «ایستاری» با ۵ جادوگری آشنا می شویم که به سرزمین میانه فرستاده شدند، و در قسمت آخر هر آنچه لازم است درباره سنگ های «پلانتیر» بدانیم آمده است، از مشخصات و تعداد آن ها تا نحوه استفاده و بسیاری اطلاعات دیگر.

گردآوری شده توسط مسعود رضایی

منبع: <http://lordabolfazl.lxb.ir/post/76>

TOLKIEN Unfinished Tales



تئاتر، موسیقی و ... را به بوته نقد می برند.
- اشعار تالکینی و فانتزی و داستان های فانتزی نیز از بخش های دیگر این مجله هستند. در این بخش تنها به داستانهای مستقل فانتزی پرداخته می شود.

در این مجله آثار هنرمندان تالکینی سرشناسی همچون تد نسیمیت و جف مورای نیز منتشر می شوند.
مجله دیگری که توسط Tolkien Society منتشر میشود، دوماه نامه Amon Hen است که از سال نوامبر ۱۹۷۲ تا کنون ۲۵۲ شماره از آن منتشر شده، این مجله که نسبت به مالورن عمومی تر است در کنار نقد ها، مقالات و آثار هنرمندان تالکینی، اخبار مربوط به تالکین و گزارش نشست های تالکینی را نیز پوشش می دهد. در ابتدا این مجله با نام Henneth Annûn منتشر میشد که بعدها به Amon Hen تغییر کرد.

مجلات دیگری نیز توسط این انجمن منتشر شده اند که همگی یا دیگر فعالیتی ندارند یا در یکی از دو مجله مالورن و آمون هن ادغام شده اند، که از بین آنها میتوان Anduril، Quettar و Mathom را نام برد.
مقاله ای از حسام سعد

Issue 54 • Spring 2013
Mallorn
The Journal of the Tolkien Society



دنای تالکین آنقدر گسترده و پر از جزئیات است که جا برای تحلیل ها و مقالات و بحث های مختلف زیادی دارد و چه جایی بهتر از یک مجله برای منتشر کردن مقالات و مطرح کردن بحث ها با طرفداران تالکین. تقریباً از همان اوایل انتشار کتابهای تالکین طرفدارهای زیادی شروع به تشکیل دادن گروه های طرفداری و منتشر کردن مجله با محوریت آثار تالکین کردند. یکی از آن گروه های طرفداری با سابقه Tolkien Society هست که در سال ۱۹۶۹ توسط Vera Chapman در انگلستان تاسیس شد. این انجمن مجلات بسیار زیادی را منتشر کرده است که تعدادی از آنها در این شماره معرفی میکنیم:

در دسامبر ۱۹۶۹ اولین نشریه این انجمن با نام Belladonna's Broadsheet منتشر شد که در واقع یک برگه A4 بیشتر نبود و صرفاً جهت اطلاع رسانی آغاز به کار Tolkien Society چاپ شده بوده، شاید لازم باشه توضیح بدم که بلادونا توک اسم تالکینی بوده که خانم Chapman برای خودش انتخاب کرده بود. شماره دوم Belladonna's Broadsheet در مارس ۱۹۷۰ منتشر شد

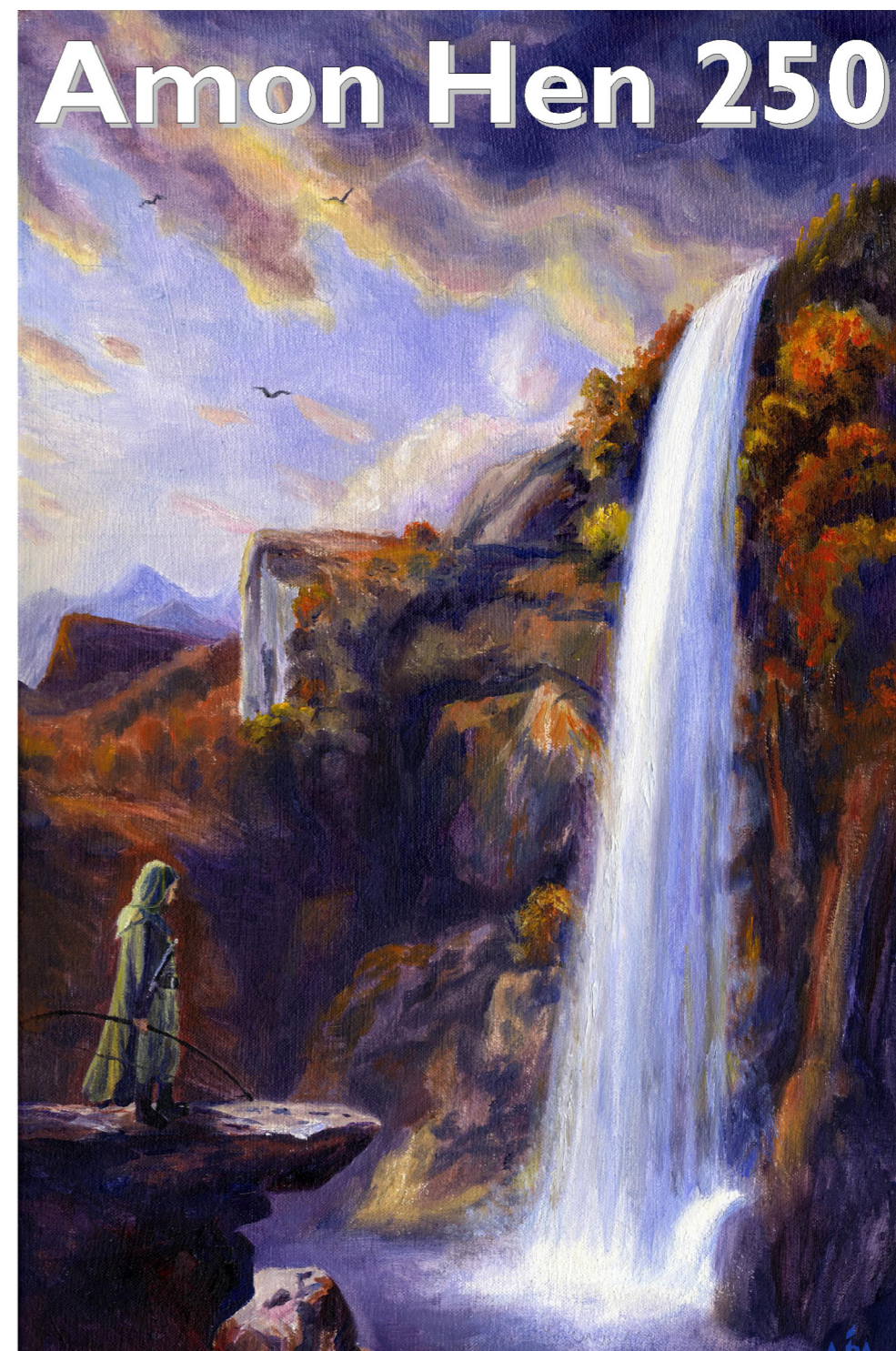
که بنا بر پیشنهاد جوی هیل، چپمن نامه ای حاوی یک نسخه از مجله برای تالکین ارسال می کند. شماره سوم نیز در ژوئن همان سال منتشر می شود و خانم چپمن اعلام می کنند که این نسخه آخرین شماره Belladonna's Broadsheet است و پس از آن نشریه Mallorn به جای آن منتشر خواهد شد.

دو فصل نامه مالورن (Mallorn)، که در ابتدا به صورت سالنامه منتشر میشد، کار خود را از اکتبر ۱۹۷۰ آغاز نمود و تا کنون ۵۵ شماره از آن منتشر شده است. این مجله شامل بخش های مختلفی است که تعدادی از آنها را با هم بررسی می کنیم:

- سخن سردبیر آن شماره در خصوص مطالب مجله است و ذر کنار آن به پاسخ دادن به نامه های ارسال شده به مجله نیز پرداخته می شود. نکته جالب اینجاست که این مجله تا کنون قریب به ۲۰ سردبیر عوض کرده.

- تفاسیر و شرح هایی که بر وجوه مختلف داستان های تالکین نوشته می شوند، بخش اصلی این مجله را تشکیل می دهند که مقاله هایی از تالکین شناس های بزرگی چون کریستوفر تالکین، تام شیپی و دیگران در این بخش منتشر شده اند.

- نقد ها نیز یکی از قسمت های اصلی نشریه مالورن هستند و در آن منتقدان آشنا به دنای تالکین هر تولید تالکینی از جمله کتاب، فیلم،





بررسی زندگی و آثار خالق Disc World

تری پراچت در سال ۱۹۴۸ در بیکنزفیلد، از توابع باکینگهام شایر متولد گردید. پس از فارغ التحصیلی، به شغل خبرنگاری مشغول شد و در سال ۱۹۷۱ اولین رمان خود "مردمان فرش نشین" را به چاپ رساند.

در سال ۱۹۸۷ به طور جدی به حرفه نویسندگی روی آورد و به طور متوسط در سال ۲ رمان منتشر کرد.

تری زندگی خود را در "نوشتن، راه رفتن، رایانه، زندگی" خلاصه می کرد. او همیشه کلاه بزرگ و سیاه رنگی بر سر داشت. تری یکی از پشتیبانان ممتاز اومانیتس های بریتانیا بود.

او در اوج سالهای فعالیت خود بیش از سالی سه عنوان کتاب نوشت، نگاه طنز آلود و غریب او به دنیا شهرتی جهانی برایش به ارمغان آورد.

او در سال ۱۹۹۸ به خاطر خدمتش به ادبیات انگلیسی موفق به دریافت نشان سلطنتی بریتانیا شد.

در سال ۱۹۹۹ از دانشگاه وارویک، در سال ۲۰۰۱ از دانشگاه پورتسموث، در سال ۲۰۰۳ از دانشگاه بث و در سال ۲۰۰۴ از دانشگاه بریستول موفق به دریافت دکترای افتخاری ادبیات گردید.

در سال ۲۰۰۳ آماري منتشر شد که طبق آن رمانهای جلد کاغذی او پس از آثار بزرگانی چون جیمز پترسون، الکساندر مک کال اسمیت، جان گریشان و تالکین با ۲/۱ درصد پنجم شد. در همین سال باز آماري منتشر شد که طبق آن رمانهای جلد سخت پراچت پس از آثار رولینگ ۶ درصدی، ۴/۳ درصد سهم بازار را در اختیار داشتند.

در سال ۲۰۰۷ مبتلا به آلزایمر شد.

در سال ۲۰۰۹ از الیزابت دوم ملکه بریتانیا نشان شوالیه گرفت. و لقب "سر" دریافت کرد.

رمان مائوریس شگفت انگیز و جونده های تحصیل کرده اش برای دو سال پیاپی برنده مدال برتر رمان کودکان کارنگی شد. صفحه جهان ()

معروفترین اثر تری پراچت، صفحه جهان یا نام دارد. دنیای گرد یا نام دنیای خیالی آفریده ی تری پراچت است. پراچت بیش از ۴۰ کتاب درباره ی جهان صفحه نوشته که همه ی آنها پر از شخصیت های بسیار زیادی است.

در مجموعه کتابهای دنیای گرد. دنیای مسطحی به نام صفحه جهان وجود دارد که بر پشت چهار فیل غول پیکر به نامهای بریلیا، توبول، تی فون کبیر و ژراکین است که آنها هم بر پشت لاک پستی غول آسا به نام آتوین کبیر قرار دارند.

در داستان می خوانیم مردمان فرضیه ی لاک پشت را تا زمانی که امپراتور کرول با جرثقیل افرادی را از لبه ی جهان به پایین نفرستاد تا دریابند دنیا بر روی چیست باور نداشتند. بزرگترین ترس مردمان جهان گرد این است که روزی آتوین کبیر هوس جفت گیری به سرش بزنند.

جادو در رمانهای " اثر تری پراچت به گونه ای کاملا متفاوت استفاده شده است. به عبارتی جادو نیروی اصلی در اثر است و مانند نیروهای اصلی و عادی از قبیل جاذبه و الکترو مغناطیس در دنیای ما

عمل می کند. " عرصه جادویی " داستان به طور کلی خرق واقعیت است که به یک سیاره صاف اجازه می دهد تا سوار بر پشت لاک پشت باشد. بر روی این سیاره مسطح به نام جادو به بخشهای عنصری خود تقسیم می شود.

همانطور که انرژی و نیروهای دیگر در فیزیک کوانتوم به همین صورت در می آیند. جادو از واحد های پایه ای به نام تشکیل شده که این نیز از اجزایی به نام " ها (به معنای چیرک) تشکیل شده اند: بالا، پایین، کنار، جاذبه جنسی و نفع.

جادوگران در صحنه این داستان کم هستند و اغلب این توانایی ذاتی است (به

دیوید لانگ فورد در کتابی تحت عنوان امتحانات دانشگاه ندیده مجموعه سولاتی را از صفحه جهان گرد آورده و به چاپ رسانده است. تا سال ۲۰۰۱ تمام روجدهای آثار پراچت را جاش کیربای طراحی می نمود، اما پس از مرگش در سال ۲۰۰۱ طراحی آثار پراچت به پائول کیربای داده شد.

مرگ:

تری پراچت در سن ۶۶ سالگی در سال ۲۰۱۵ در خانه اش درگذشت. فوت پراچت آنقدر بزرگ بود که دیوید کمرون نخست وزیر بریتانیا نسبت به مرگ این نویسنده واکنش نشان داد و در توئیتر خود نوشت:

(کتابهای او تخیل میلیون ها نفر را مشتعل کرد و او بی واهمه برای آگاهی بخشی در زمینه زوال ذهن فعالیت کرد.)

اندرو براون نویسنده شناخته شده انگلیسی که از دوستان پراچت بود. بعد از فوت این نویسنده گفت که " بدون پراچت جهان جذابیت کمتری دارد. " تنها باید یکی از علاقمندان آثار پراچت باشید تا معنای این جمله را بفهمید. این نویسنده که شانه به شانه جی. کی. رولینگ در بریتانیا می فروخت از جمله معدود نویسندگانی بود که در عصر ابزارهای مالتی مدیا هنوز علاقمندان سنتی خود را حفظ کرده بود.

مقاله ای از مهسا ق.

ها افسونگرند. انسانها را جادو میکنند. الف ها ترسناک اند. انسان را دچار وحشت میکنند.)

دیگر آثار تری پراچت:

پروملیاد:

. راننده کامیون ها ۱۹۸۸

. گداها ۱۹۹۰

. مدال های افتخار ۱۹۹۰

سه گانه جانی ماکس ول:

. فقط تو می توانی بشریت را نجات دهی ۱۹۹۲

. جانی و مردگان ۱۹۹۳

. جانی و بمب ۱۹۹۶

. مردمان فرش نشین ۱۹۷۱

. طرف تاریک خورسید ۱۹۷۶

. استراتا ۱۹۸۱

. گربه خالص ۱۹۸۹

. فال نیک ۱۹۹۰

آثار منتقد آثار او همگی در کتابی تحت عنوان " تری پراچت: گناهکار ادبیات " به گردآوری اندرو م. باتلر، ادوارد جیمز و فرح مندلسون جمع آوری و در سال ۲۰۰۰ در انتشارات بنیاد علمی- تخیلی به چاپ رسیده که شامل انتقادات خطرناکی بر گونه ادبی خاص داستان هایش است.

استثنا اینکه، هشت پسر باید جادوگر شود، حتی اگر آن پسر، دختر باشد. به نوعی آموزش نیاز دارد. در این داستان جادوگران باید آنطور که انسانها روی زمین از سلاح های هسته ای استفاده می کنند. اگر این نیرو را داشته باشی عیبی ندارد. اما اگر در حال استفاده از آن تو را ببینند. آن موقع است که به دردرس می افتی.

اثرات جانبی دیگر جادوی عبارتند از:

. تضعیف نیروهای طبیعی از قبیل مغناطیس

. کم شدن سرعت نور هنگام عبور از یک میدان قوی جادویی به میزان ۱ میلیونم

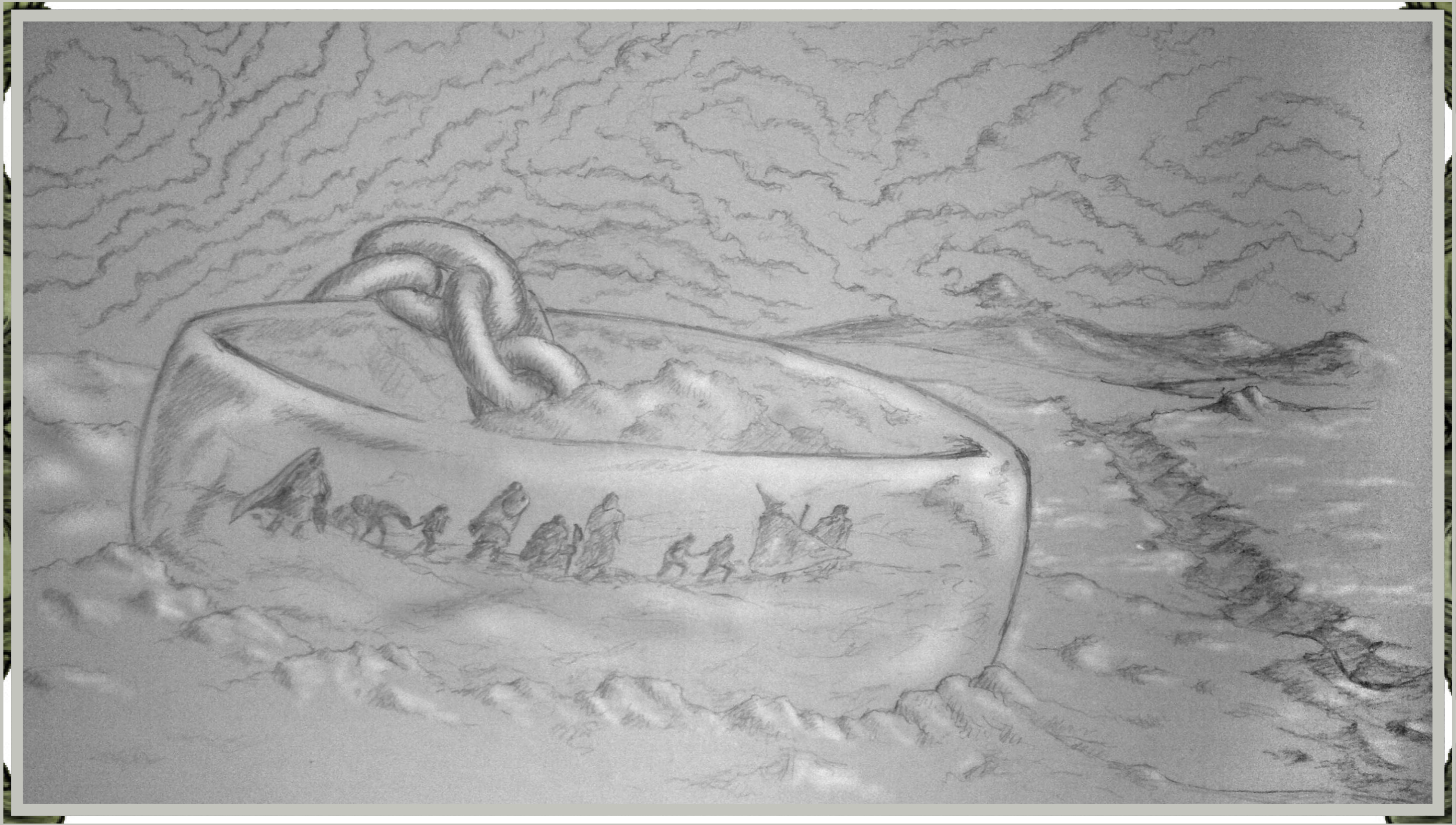
. اثر تقویت شده عقیده انسان بر روی واقعیت. بر روی تعداد کافی از افراد تاثیر می گذارند تا به یک خدا عقیده پیدا کنند. و چنین خدایی در پیش چشمان خودتان ظاهر می شود.

. این منجر به پدید آمدن قانونی به نام قانون علیت داستانی می شود - چیزها فقط به خاطر داستان اتفاق می افتند. ازدها ها آتش از دهان خود بیرون می دهند. نه به خاطر که ششهایی از جنس آزیست دارد. بلکه چون این کاری است که آنها انجام می دهند.

الف ها در صفحه جهان

در صفحه جهان تری پراچت الف ها موجوداتی غول پیکر که به اسطوره های قدیمی مربوط می شوند. الف های این داستان همه بدون احساس اند و در خون شون ترکیبات مس وجود دارد. پراچت در داستان دیگر خود به اسم "شاهزادگان و ملکه ها" الف ها را این طور توصیف میکند: (الف ها شگفت انگیزند. آنها شگفتی را بر می انگیزند. الف ها حیرت آورند. انسان را حیرت زده میکنن. الف ها خارق العاده اند. آن ها باعث خیال پردازی می شوند. الف





بررسی انیمیشن قلعه متحرک هاوول

ما زنده به آنیم که آرام نگیریم موجیم که آسودگی ما عدم ماست

(کلیم کاشانی)

زندگی دریایی از تلاطم و مجموعه ای فرصت ها و حسرت ها و انسان ها، موجوداتی ناگزیر در میان گذشته و آینده، با دغدغه و ترس از فردا و حسرت گذشته با خمیره ای از جاه طلب و عشق و آرزو. براستی معنای زندگی چیست؟ تنها بودن و یا مقصد و یا طی طریق به سمت هدف هستی بخش؟
خلاصه فیلم:

سوفی دختری ساده و معمولی که از طریق فروختن کلاه در مغازه ای در کنار خط راه آهن گذران زندگی میکند، به طور اتفاقی توسط جادوگری به نام هاوول از ماجرای نجات می یابد. اما با این حسادت جادوگری دیگر به نام ویست که دوست دار و طالب هاوول است برانگیخته می شود و او، سوفی را با تبدیل به پیرزنی فرتوت می کند، سوفی که دیگر نمی تواند با ظاهر کنونی به کارش ادامه دهد، تصمیم به دیدار با هاوول در قلعه متحرک می کند ولی در می یابد که هاوول جادوگری فراری است و زندگی او در گریز دائمی از ملکه جادوگر ها و جادوگر ویست و همراه با دیوی به نام کالسیفر و شاگرد جادوگری به نام مارکل می گذرد. سوفی تصمیم به انگیزش هاوول برای فرار نکردن و ماندن و مبارزه برای چیزی که عاشق آن است، دارد و این خود ماجراهایی به دنبال دارد

در شماره های قبلی ماهنامه، مقاله ای از مصحف این سطور در باب دنیای میازاکی و کارهای او به طبع رسید. برای آشنایی بیشتر با دنیای او تصمیم به معرفی بعضی از کارهای این هنرمند توانا گرفتم و اولین کاری که تصمیم به معرفی اش دارم، قلعه متحرک هاوول محصول سال ۲۰۰۴ و نامزد جایزه اسکار برای بهترین انیمیشن سال است.

هایائو میازاکی نامی درخور در دنیای انیمیشن است، کسی که ترکیب ایده های بلندپروازانه و انسان دوستانه با انیمیشن و دنیای فانتزی به الگویی موفق برای سینماگران تبدیل شده است. میازاکی در سال ۲۰۰۲ با ساخت سفر چیپرو (شهر اشباح) به موفقیت همه جانبه رسید. گیشه ای پررونق، تحسین منتقدین و فتح اسکار. به تعبیر دوستی او بعد از این موفقیت ها تصمیم به، به تصویر کشیدن بلندپروازانه رویایش گرفت، رویاهایی که با افکار زیبای او مثل انسان دوستی، مذمت جنگ، دوستی و بازگشت به طبیعت و مثبت و شاد اندیشی همراه بود. برای این کار او شروع به ساخت اقتباسی از داستان قلعه متحرک هاوول اثر دایانا واین جونز کرد.

قالب کلی داستان مثل اکثر کارهای میازاکی است یعنی نشان دادن زندگی معمولی یک فرد، مواجهه او با حادثه ای ناگوار، به دست آوردن امید و حس مبارزه در نهایت مبارزه برای رهایی و بازگشت به خویش. اگر دقت کنیم مثلا در پورکو روسو او خلبانی است که با طلسمی تبدیل به خوک شده یا در شهر اشباح، چیپرو دختری است که پدر و مادرش در حین اسباب کشی و سفر، سر از جایی در می آورند که استراحتگاه موجودات خیالی و دیوان هست و بعد از تبدیل شدن پدر و مادر او به خوک او برای بازگرداندن آنها به قالب انسانی می ایستد و مبارزه می کند و یا در شاهزاده خانم مونونوکه، شاهزاده آشییتاکا پس از کشتن رب النوعی مهیب، گرفتار طلسمی مرگبار می شود و برای رهایی از آن ناچار به سفر و پیدا کردن منشا طلسم می شود. در قلعه متحرک هاوول هم قالب داستان در این حدود است. ولی چیزی که کارهای میازاکی را متفاوت می کند دقت روی جزئیات و ثبت تصویری غیر تکراری و کم نظیر است. در همان ابتدای فیلم که هاوول، سوفی را از دست دو سرباز مزاحم نجات می دهد و او را مجبور به گام نهادن و والس در آسمان می کند و شاید از همین جا بلند پروازی میازاکی مشخص می شود. او به قرن نوزدهم و به فضایی تقریباً شبیه به آژانس فرانسه و نبردهای فرساینده فرانسه و پروس می رود، نبردهایی که باعث تضعیف دو ملت و در نهایت سقوط ناپلئون سوم شد و شاید کم کم، باعث پایان یافتن عصر طلایی ادبیات در فرانسه در قرن نوزدهم شد. بهانه جنگ چه بود؟ مفری برای فرار لویی ناپلئون از مشکلات اقتصادی داخلی و همچنین پیشرفت پروس فن سالار به دست نخست وزیرش بیسمارک. در قلعه متحرک هاوول هم عامل جنگ مشخص نیست ولی یکی از نمادهای جنگ در فیلم پیشرفت هواپیما و کشتی های جنگنده است هر چند این ماشین ها تنها برای کشتار انسان ها و وحیم تر کردن اوضاع جنگ موثرند و نه توقف آن. میازاکی از همان ابتدا مخالفت خود را با این جنون که نابودگر طبیعت و تمدن است اعلام می کند و شادی و نشاط را به عنوان راه حل و نزدیک کننده انسان ها به هم معرفی می کند. همچنان که که هاوول سوفی را دوست دارد، سوفی ای که چندان زیبا نیست ولی دلی روشن و پر از مهر دارد. ولی ماجرا با طلسم جادوگر ویست (تباهی = waste = رنگی دیگر به خود می گیرد. جادوگری حریص و جاه طلب که دل در گروه هاوول و قصد تصاحب او را دارد، بعد از فرار هاوول از دست او، ویست از سر حسادت سوفی را تبدیل



به پیرزنی عجوزه با قامتی خمیده می کند. در اینجا میازاکی خیلی هوشمندانه عمل می کند، انیمیشن با توجه به مخاطب هدفش یعنی اکثراً کودک و نوجوان ها نیاز به ریتمی سریع برای بازگو کردن ماجرا دارد. به این خاطر زندگی گذشته سوفی خیلی خلاصه می شود یعنی به لتی خواهر او صرفاً در حد یک فروشنده نانواپی و شیرینی فروشی و مارتا دیگر خواهر خیلی کمتر اشاره می شود و از استفاده و جستجویی که آنها در دنیای جادو داشتند سخنی به میان نمی آید. سوفی بعد از طلسم توسط جادوگر ویست تصمیم به چاره جویی از طریق هاوول می کند و البته در این راه با مترسکی به نام کله شلغمی همراه می شود. مترسکی که گویا اسیر طلسمی شده و میازاکی خیلی هوشمندانه پیام های خود را از این طریق بازگو می کند چنان چه این مترسک متحرک را مهربان و همیشه عصای دست سوفی می بینیم و نباید صرفاً بر ظاهر امر تکیه کرد. سوفی به قلعه متحرک هاوول می رسد ولی این قلعه و ماشین متحرک خانه رویاهای او نیست! بلکه مخروبه ای که مامن جادوگری همیشه گریزان و دیوی خوش قلب که نقش مباشر هاوول و گرداننده قلعه را پیدا کرده و مارکل (در کتاب مایکل) کودکی که دستیار هاوول است، شده است.

سوفی به خاطر نوع طلسم نمی تواند این جزئیات طلسم را بازگو کند به جای آن تصمیم به بهتر کردن اوضاع قلعه می کند ابتدا قلعه مخروبه را مرتب و بعد از آن تصمیم به برانگیختن هاوول برمقابله با عاملی می کند که باعث فراری شدن او شده: یکی جادوگر ویست و دیگری ملکه جادوگر ها، هاوول قبلاً شاگرد او بوده و حالا که ملکه جادوگران را برای شرکت در جنگ فراخوان کرده، هاوول امتناع می کند و از قدرتش فقط برای چیزهایی استفاده میکند که مورد علاقه شخصی اوست، ولی ملکه به این امر راضی نیست و جادوگران را اجبار می کند که یا فرمانبردار او باشند یا قدرت آنها را می گیرد.



هم چنانکه قدرت جادوگر ویست به خاطر حریص بودن گرفته شده و او به شکل واقعی اش که عجوزه ای است در می آید. جدای از این ها، هاول، سوفی را به عنوان مادرش و برای عذرخواهی از حضور به نزد ملکه سالیمان می فرستد ولی با رو شدن دست هاول او برای نجات سوفی با ملکه روبرو می شود و از حيله او فرار می کند. شاید در اینجا یکی از ضعف های این کار نمایان می شود: عملاً در دنیای میازاکی شخصیت های منفی مطلق خیلی کمی وجود دارند و این بد بودن آنها به خاطر دوری آنها از فطرت خود است و وقتی این عامل درونی مثل حرص و طمع از آنها گرفته شود، آنها به سوی روشنی راه می پویند همچنانکه جادوگر ویست پس از گرفته شدن قدرتش تبدیل به شخصیتی خنثی و بعد از فداکاری او و تقدیم قلب هاول به سوفی تبدیل به شخصیتی مثبت و البته با حفظ بعضی شیطنت های گذشته (مثل اغواگری!) می شود ولی شاید سرپرستی سوفی از ویست و سگ ملکه سالیمان که جاسوس اوست و حتی کله شلغمی و اعتماد به آنها مقداری ساده انگارانه و غیر قابل پذیرش باشد.

بعد از این ماجرا هاول تصمیم به تقابل با ملکه و مبارزه با جادوگران تحت فرمان او می گیرد، ولی او که برای به دست آوردن قدرت قلب خود را به کالسیر داده، با این مبارزات هرچه بیشتری از انسان بودن خود دور و نزدیک به موجودی دیوانه می شود، این ماجرا با جستجوی سوفی در گذشته هاول رقم می خورد، جستجویی که در نهایت به آشکار شدن این راز می شود و در نهایت این عشق که پیروز است و عشق شکننده ی هر طلسم و مانعی است.

قلعه متحرک هاول تابلو خوش آب و رنگ و دلپذیری از هنر میازاکی است. قالبی در خور و البته ساده و همراهی با اندیشه های انسان دوستانه میازاکی کاری دیدنی می آفریند. میازاکی می آموزد که سه بعدی بودن شرط خوب بودن یک انیمیشن نیست هم چنانکه که کارهای او دوبعدی ولی غنی و پراز جزئیات است. قلعه متحرک اولین کار دو بعدی میازاکی بود که با جلوه های ویژه کامپیوتری همراه شد و این هم به خیال انگیز تر بودن کمک کرده است و وقتی قالب زیبا باشد محتوا و لایه های زیرین کار بیشتر به چشم می آید: میازاکی می آموزد که برای خوش بخت بودن نیازی نیست لزوماً زیبا یا دارای زندگی پر زرق و برقی بود بلکه طینت پاک و دلی مهربان و شاد و پر امید لازم است و این احساس ماست که دنیای مارا می سازد همچنانکه هاول برای خودراهی به ۴ دنیای موازی در قلعه درست کرده که فاصله او با آن دنیاها در قلعه و دستگیره هایی با رنگ های متفاوت است: رنگ آبی نشان دهنده لنگرگاه، رنگ قرمز شهر پادشاهی، رنگ سبز موقعیت کنونی قلعه و رنگ سیاه جهان رویایی و باغی که هاول ساخته است و رنگی از گذشته و شاید این رنگ ها نمادی از واقعیت بیرون باشد.

و سوفی، سوفی نماد دلی مهربان و پر امید است می توان اشاره های زیبای میازاکی در طول کار را با تغییر ظاهر و سن و سال سوفی همراه با التهابات درون و برافروختن احساس او دانست، امید باعث جوانی و ناامیدی و خشم دوباره او را تبدیل به همان عجوزه طلسم شده می کند. در کنار این یک بوسه طلسم کله شلغمی را می شکند یا اینکه سوفی عاشق شخصیت و وقار هاول شده و نه چهره یا قدرت او و وقتی هاول باغ رویایی و زیبا که خانه کودکی اش در آنجاست به سوفی نشان و تقدیم می کند سوفی دل نگران شده و تنها خواستار خود هاول و عشق اوست.

سوفی: هاول چه اتفاقی داره میفته، بگو حتی اگه یه دیوهم باشی برام اهمیتی نداره.

و وقتی این تصویر زیباتر می شود که این عشق با عشق به طبیعت و مذمت جنگ همراه می شود. در میان این باغ سرو کله یکی از کشتی های پرنده ملکه سالیمان پیدا می شود.

هاول: اون دیگه تو باغ من چیکار میکنه؟ سوفی: به ناو جنگیه! هاول: انگار داره میره که شهرهای بیشتری رو آتیش بزنه! سوفی: از نیروهای دشمنه یا خودی؟

هاول: هیچ فرقی نمی



کنه.

میازاکی که سالهایی از کودکی اش در طی جنگ جهانی دوم سپری شده به خوبی طعم تلخ جنگ و نابودی انسان ها را چشیده، او هم چون آکیرو کوروساوا یا ماساشی کوبایاشی نماینده تفکری صلح طلب و جهان وطن است و فیلم های او بر گیرنده عشق او به طبیعت و فطرت پاک آدمی و ارزش های والای انسانی اوست. در نهایت کم لطفی است اگر اشاره به موسیقی پر امید و دل انگیز این انیمیشن که پرداخته دست جوهیسایشی است، اشاره نکنیم. موسیقی ای که با خلق مایه ای شبیه شاهکارهای قرن نوزدهم آلمان و اتریش باعث کامل شدن این پازل چشم نواز می شود.

مقاله امین ظهور تبار



تدفین ثودرد

ثودرد تنها پسر شاه ثودن اهل روهان و جانشین وی بود که هنگامی که شاه در طلسم سارومان سپید بود به دست اوروک های آیزنگارد و هنگام دفاع از مرزهای روهان در جوار آیزنگارد، از پای درآمد. در مراسم تدفین وی بانو ائوین برای پسر دایی خود، مرثیه ای می خواند که ما به طور کامل آن را برای شما نقل کرده ایم. زبان این سروده روهیریک یا انگلیسی کهن می باشد. لازم به یادآوری است که این مرثیه فقط در نسخه های طولانی شده فیلم ارباب حلقه ها (دو برج) به نمایش درآمده و صرفاً زائیده عوامل فیلم می باشد.

کنون ثودرد عزیز در تاریکی می آرمد،
وفادارترین جنگاوران.

آوای چنگ نه سلحشور را بیدار خواهد کرد،
نه آن مرد را که جام شرابی زرین در دست دارد،
نه نیک شاهین را که در تالار در تب و تاب است،
نه آن توسن را که در حیاط پای می کوبد.
مرگی اهریمنی مبارز نجیب را تازانده است
ترانه ای خواهد سرود خنیاگران اندوه زده را
در تالار زرین که او دیگر،
نزد فرمانروای عزیزترینش و محبوب ترین خویشانش نیست.

گردآوری شده توسط مسعود رضایی



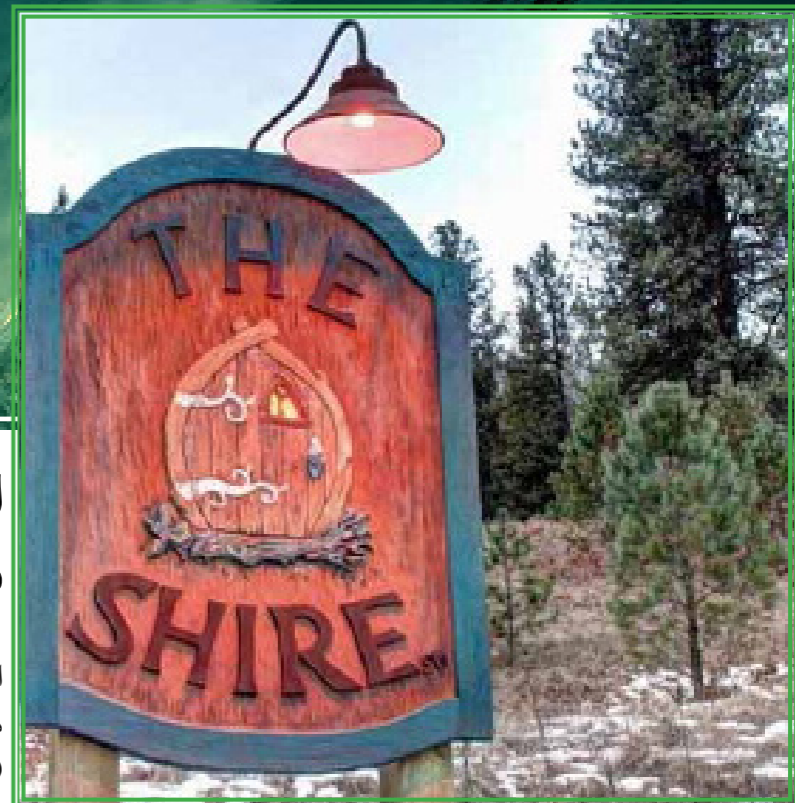
اخبار آرچایوی

نیکلاس کیچ و الیجا وود در «اعتماد» همبازی شدند

نیکلاس کیچ بازیگر ۵۱ ساله سینما در فیلم تازه خود «اعتماد» با الیجا وود هم بازی شده است. کل صحنه های «اعتماد» در شهر لاس وگاس فیلم برداری می شود. شرکت مستقل فیلم سازی سابان فیلمز تهیه کننده فیلم است. تیم دونفره بنجامین و الکس برور امر کارگردانی این درام دلهره آور را به عهده دارند. این دو برادر فیلم ساز این فیلم را براساس فیلمنامه ای از براکستن پاپ و مولی هاسل کارگردانی می کنند.

آن ها این فیلم نامه را بازنویسی کرده اند و می گویند در این دوباره نویسی، بر وجه اجتماعی آن افزوده شده است. فیلم نامه اصلی، بیشتر حال و هوایی دلهره آور داشت.

در قصه فیلم، کیچ و وود در نقش دو پلیس باج گیر ظاهر می شوند، که در گشت زنی های خود به دنبال طعمه هایی برای اخاذی و باج گیری هستند. زمانی که آن ها به طور اتفاقی یک پناهگاه پنهان سازمانی



اقامت در هتل های زیرزمینی با الهام از فیلم "هابیت"

احتمالا تمام طرفداران ارباب حلقه ها و هابیت نتوانند از همه جذابیت های گردشگری مربوط به این فیلم ها در نقاط مختلف از جمله نیوزیلند (محل اصلی فیلم برداری فیلم ها) دیدن کنند، اما در روستایی دور افتاده در ایالت مونتانا این امکان فراهم شده است.

این روستا در ۱۶۰ کیلومتری جنوب مرز آمریکا و کانادا در ایالت مونتانا قرار گرفته و دارای چندین خانه رویایی زیرزمینی است که اقامت در آن شبی ۳۰۰ دلار هزینه دارد.

این مهمانخانه ها که با الهام از فیلم "هابیت" ساخته شده اند، شامل خانه های کوچک با مبلمان چوبی، شومینه و اجاق، درهایی گرد و رویایی، اتاقهایی دنج است که در زیرزمین قرار گرفته اند. در آنجا امکان استفاده از تلفن همراه نیست و خواندن کتاب از سرگرمی های اقامتگاهی است که با آرامشی وصف ناپذیر به دلیل دوری از زندگی روزمره کنونی آمیخته با تکنولوژی، همراه شده است. حداکثر اقامت در خانه ها دو شب که بدون همراهی بچه ها و حیوانات خانگی است. صاحبان این اقامتگاه برای ساخت آن ۴۰۰ هزار دلار هزینه کرده اند.



ضدجاسوسی را پیدا می کنند، زندگی آنها وارد مرحله تازه ای شده و دردسرهايشان هم شروع می شود. آن ها که در ابتدا فکر می کنند طعمه خوبی برای اخاذی پیدا کرده اند، به زودی تلاش سختی را برای فرار و ادامه حیات آغاز می کنند. اما این فرار، شروع مشکلات و دردسرهايشان است.

سازندگان فیلم می گویند قصد دارند فساد موجود در بین برخی از اعضای اداره پلیس فدرال را در فیلم خود به نمایش بگذارند، اما تاکید می کنند فیلم نامه فیلم، براساس ماجراهای واقعی نوشته نشده است.



«ویگو مورتسن» از «هشت منفور» جا ماند

ویگو مورتسن چهره مشهور مجموعه فیلم‌های «ارباب حلقه‌ها» برای دومین بار از حضور در فیلمی از کوئنتین تارانتینو جا ماند. ویگو مورتسن آشکار کرد که چند ماه پیش در حال مذاکره برای نقش آفرینی در فیلم وسترن جدید کوئنتین تارانتینو که همه انتظارش را می‌کشند بوده است اما او به خاطر تداخل برنامه‌های کاری نتوانست در «هشت منفور» بازی کند.

ستاره مجموعه فیلم‌های «ارباب حلقه‌ها» در مصاحبه‌ای با گرنٹ لند گفت سال گذشته با تارانتینو ملاقات کرده و برای حضور در فیلمش امتحان هم داده بود اما آن موقع گرفتار پروژه‌های خصوصی از جمله «که خود مسئولیت تهیه کنندگی را هم بر عهده داشت و دور از انسان‌ها بوده است».

مورتسن گفت: آره ما با هم ملاقات کردیم... تارانتینو می‌خواست تا پایان سال فیلمبرداری و تمرین را آغاز کند و برنامه کاری من با آن جور در نمی‌آمد. این تنها دلیلی بود که وارد این پروژه نشدم. اگر می‌شد، فکر می‌کنم کار کردن با تارانتینو خیلی خیلی جالب می‌شد. به نظرم او خیلی باهوش و بازمزه است. ای کاش «هشت منفور» برایم عملی می‌شد،

اما همین است - یا تا پایان با یک فیلم همراه هستی یا نه.

مورتسن همچنین در این مصاحبه اعلام کرد که پیش از این برای حضور در فیلم کلاسیک سال ۱۹۹۲ تارانتینو یعنی «سگ‌های انباری» نیز تست بازیگری داده بود و می‌خواست نقش یکی از افرادی که در آن دزدی شکست خورده حضور داشتند بازی کند. در «هشت منفور» میان بیچر، ساموئل ال. جکسون، کرت راسل، جنیفر جیسون لی، والتون گاگینز، تیم راث، مایکل مدسن و بروس درن جلوی دوربین رفته‌اند. تایید شده که چنینگ تیتوم هم نقشی در این فیلم دارد. بیشتر بازیگران این فیلم پیش از این نیز با تارانتینو همکاری داشته‌اند، اما برای لی، بیچر و تیتوم این اولین باری خواهد بود که در یکی از پروژه‌های تارانتینو شرکت می‌کنند.

داستان این فیلم ۶ تا دوازده سال بعد از جنگ داخلی آمریکا در ایالت برفی وایومینگ اتفاق می‌افتد. جان روت (راسل) شکارچی خلافکاران و فراری دستگیر شده‌اش دیزی دومرگ (لی) به سمت شهر رد راک می‌روند که روت در آنجا لقب دار زنده را به خود اختصاص داده و می‌خواهد دومرگ را به دست عدالت بسپرد. میان راه آن‌ها با دو غریبه آشنا می‌شوند: سرگرد مارکیس وارن (جکسون) سرباز سابق سیاه‌پوست که تبدیل به شکارچی خلافکاران معروف شده و کریس منیکس (گاگینز) جنوبی مرتدی که ادعا می‌کند کلاتر جدید شهر است. این چهار نفر که در توفان شدید راه خود را گم می‌کنند، تصمیم می‌گیرند در مغازه کوچک مینی پناه بگیرند. چهار چهره ناآشنا یعنی باب (بیچر)، ازوالدو موبری (راث)، جو گیج (مدسن) و ژنرال سنفورد اسمیتز (درن) به آن‌ها خوش آمد می‌گویند.

تارانتینو فیلمنامه «هشت منفور» را نوشته و خود آن را کارگردانی خواهد کرد. این فیلم که در تلوراید فیلمبرداری می‌شود توسط ریچارد گلدستین، استیسی شر و شنون مک‌اینتاش تهیه شده است. هاروی واینستین، باب واینستین و مک براون از تهیه‌کنندگان اجرایی آن هستند.

پارک ارباب حلقه‌ها در اسپانیا

پس از به اتمام رسیدن سه گانه «هابیت»، میشد ساخت یک تم پارک از روی کتاب‌های وی را پیش بینی کرد.

خبر ساخته شدن یک تم پارک بر اساس سرزمین میانه کتاب‌های جی آر آر تالکین، اصلاً عجیب نبود. چیزی که ما را سورپرایز می‌کرد این بود که چرا این قدر دیر انجام شد؟ بعد از ساخته شدن پارک هری پاتر و حالا پارک‌هایی بر اساس «آواتار» و دنیای «ترون» هم در حال ساخت است اما خبری از پارک ارباب حلقه‌ها و هابیت نبود، تا این که بالاخره خبر رسید که در اسپانیا پارکی بر اساس سرزمین میانه در حال احداث است که نامش هم به صورت خیلی ساده «شایر» می‌باشد. این پارک در جنوب ساحل مدیترانه و در شهر رینکون دلا ویکتوریا ساخته می‌شود. قرار است یک دریاچه مصنوعی برای این مجموعه ساخته و بقیه پارک حول آن بنا شود.

پیش بینی می‌شود با کمک دولت اسپانیا بودجه‌ای معادل ۱.۷ میلیون یورو برای ساخت مجموعه شایر فراهم گردد. اگرچه این مبلغ برای ساخت یک تم پارک اصلاً بالا نیست اما دو هتل محلی رینکانسل و الیمار هم از این پروژه حمایت می‌کنند. آنها قرار است اتاق‌هایی را با دکور سرزمین میانه طراحی کنند تا

مجموعه شایر از هر لحاظ خاص شود. قرار است این پارک در دو بخش ساخته شود: «پارکو اوربانو» برای آن دسته از بازدیدکنندگانی که توانایی پیاده روی زیاد را ندارند و «زونا دی اوتورا» برای بازدید عادی.



آیا می دانستید؟!

ملون

“انین دورین آران موریایا: پدو ملون آمینو.”

“دروازه های دورین، فرمانروای موریایا: بگو ”دوست“ و وارد شو.“
متن دروازه غربی موریایا و ترجمه گندالف (یاران حلقه -II سفری در تاریکی)

واژه الفی برای ”دوست“، رمز عبور جادویی خازاد-دوم شهر دورفهای. وقتی یاران حلقه به دروازه غربی رسیدند گندالف آنرا اشتباها “سخن دوست بگو و وارد شو“ ترجمه کرد و نتوانست به سرعت کلمه عبور را پیدا کند و کلمات مختلفی را امتحان کرد از جمله:

“آنون اده لن، ادرو هی آمین! فناس نوگو تریم، لاستوبت لامین!“
کریستوفر تالکین در جلد ششم تاریخ سرزمین میانه آنها را به این صورت ترجمه کرده: ”دروازه الفی، برای ما باز شو! دروازه دورفها، به کلام من گوش کن!“ اما بعد از تلاش زیاد و امتحان کردن کلمات زیاد (حتی کلمه امری ”ادرو“ به معنای باز شو!) گندالف متوجه شد که متن را اشتباه ترجمه کرده و خود متن شامل کلمه عبور، ”دوست“، هست. با فریاد زدن واژه الفی ”ملون!“ در واژه باز شد و گندالف و یاران حلقه وارد آن شدند. اما بلافاصله دروازه توسط نگهبان دریاچه نابود شد. بدین ترتیب گندالف آخرین کسی بود که بارمز عبور ملون وارد تالارهای کهن خازاد-دوم شد.

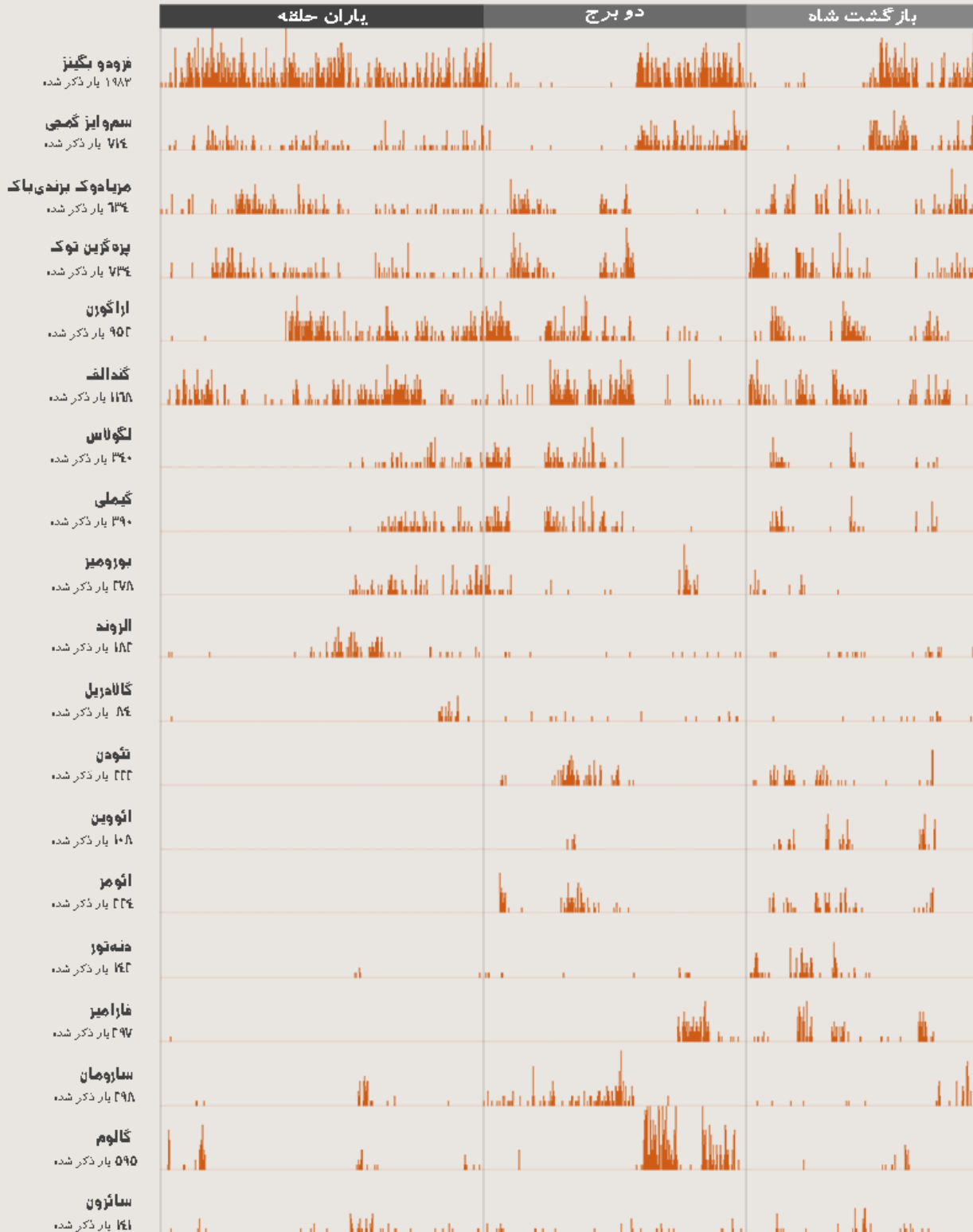




شخصیت‌های ذکر شده در ارباب حلقه‌ها



این نمودار میزان حضور شخصیت‌های مهم در ارباب حلقه‌ها به همراه ضمائم را نشان می‌دهد. از تفاع نوارهای نمودار نشان می‌دهد نام هر شخصیت چند بار و در کجا نام‌ها شده است.



دیگر شخصیت‌های مکمل اعضای یاران حلقه

بسیاری از شخصیت‌ها با نام‌های متعددی در کتاب‌ها آمده‌اند. مثلاً، گندالف گامی اوقات با نام میتراندیر شناخته می‌شود. بر این اساس، تعداد دفعات نام‌های ذکر شده مجموع همه‌ی نام‌های مختلف یک شخصیت است.