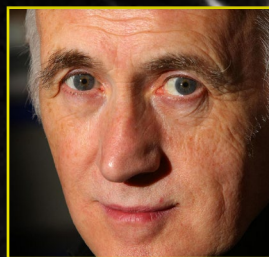


### عروسی به سبک هاییت ها - SHIRE

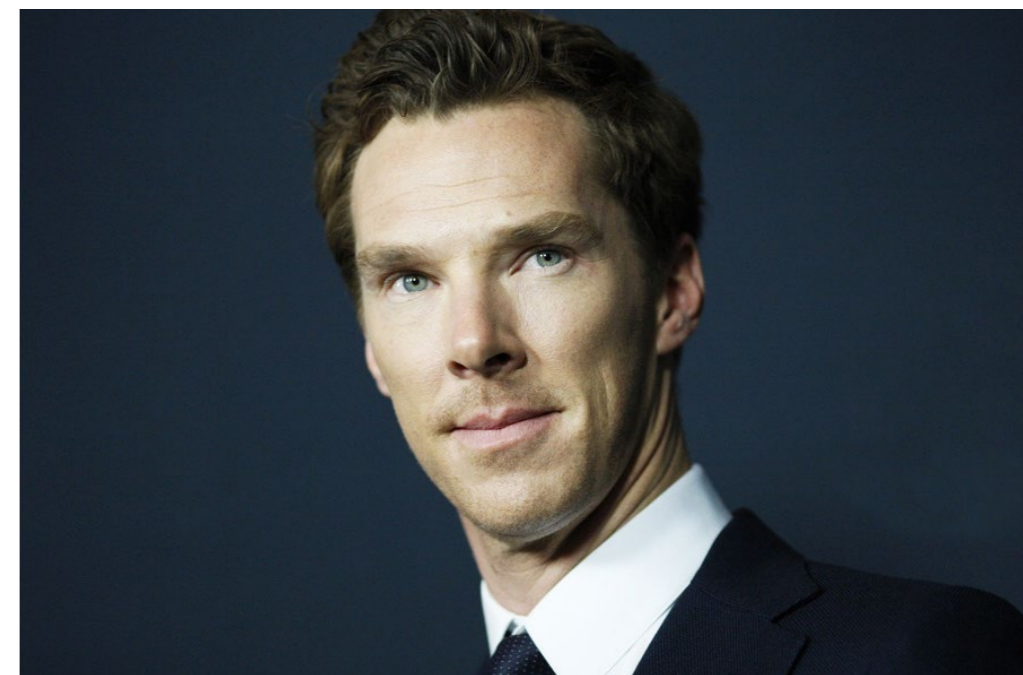
آنالیز و تجزیه و تحلیل آماری نبرد پنج سپاه : کاربر Armando  
آفرینش جهان در اسطوره های روم و یونان باستان ۱: کاربر Capitan  
تالکین؛ از رویا تا واقعیت: کاربر LORD LOSS  
سینمایی سه گانه ی سیلماریلیون: کاربر LEGOLAS  
تری دیری و آتش دزد : کاربر گندالف سپید



هفدهمین ماهنامه آردا منتشر شد

# 17 آردا

ماهنامه آردا



### بندیکت کامبریج جدیدترین هملت صحنه نمایش

بندیکت کامبریج از روز (پنجم آگوست) باید در نمایش «هملت» و در نقش شاهزاده دانمارکی روی صحنه برود. او باید برای این نمایش ۱۴۸۰ خط دیالوگ حفظ کند. اعضای ارکستر هم می‌توانند یک سمفونی کامل را از حفظ بنوازند. در صحنه تئاتری در لندن که شکسپیر هم آن را می‌شناخت و از آن زمان دایر است، بازیگران باید بخش‌های بزرگ نمایشنامه را طی چند روز حفظ می‌کردند. ریچارد بریج بازیگری که احتمالاً شکسپیر «هملت» را برای او نوشته بود، به خاطر اجرای نمایش‌های بزرگش به عنوان بازیگری افسانه‌ای شناخته می‌شد. حالا

۴۱۵ سال بعد، بندیکت کامبریج وقتی نمایش از قبل پیش فروش شده «هملت» را در تئاتر باربیکن لندن آغاز کند، جدیدترین بازیگری خواهد بود که سعی می‌کند از پس این شخصیت برآید. هر بازیگری که نقش هملت را ایفا می‌کند باید حدود ۱۴۸۰ خط را حفظ و هر شب آنها را تکرار کند. این تعداد بسته به نسخه هملتی که استفاده می‌شود متفاوت است. در مقایسه با «هملت»، دیگر تراژدی‌های شکسپیر تقریباً سبک به نظر می‌رسند: «اوتللو» با ۸۹۰ خط، «شاه لیر» با ۷۵۰ خط، «مکبث» هم با ۷۱۰ خط ناقابل... اگر اجرای شخصیت

«هملت» به خاطر گستره احساسی و عقلانی‌اش اوج هنر بازیگر باشد، باید گفت این اجرا هیپوکمپوس - منطقه‌ای از مغز که حافظه کوتاه‌مدت را تبدیل به حافظه طولانی‌مدت می‌کند - را هم فعال می‌کند و آن را به تمرین وا می‌دارد. نمایش «هملت» با بازی بندیکت کامبریج روز پنجم ماه آگوست در تئاتر باربیکن آغاز می‌شود و تا روز سی و یکم ماه اکتبر نیز ادامه دارد. فیلمی از نمایش زنده این تئاتر نیز در سالن‌های سینمای سراسر بریتانیا پخش خواهد شد.

مهسا ق SHIRE - عضو هیئت تحریریه

## آنالیز و تجزیه و تحلیل آماری نبرد پنج سپاه بخش اول

خواننده های کارهای استاد تالکین می دانند که در مورد جزئیات آماری افراد در گیر در جنگها مستقیما اشاره زیادی نکرده است و ایشان از لحاظ تعداد نیروهای درگیر جنگ اطلاعات زیادی نمی دهد. نبرد پنج سپاه را تالکین در کتاب هابیت - فصل ۱۷ به اسم گسستن ابرها توصیف می کند. این نبرد بین چند نیرو و گروه صورت گرفته : الف ها، دورف ها، انسانها، وارگ ها، اورک هاو گروه کوچکی از عقاب ها که آخر از همه به جنگ رسیدند. فصل ۱۴ آتش و آب :

در این فصل در حمله اسماک به مردمان دریاچه اطلاعاتی از این قبیل را به ما می دهد :

"... every warrior was armed, every arrow and dart was ready ..."

«...هر جنگجویی زره پوشیده بود و هر تیری آماده بود...»

"... a hail of dark arrows leaped up and snapped and rattled on his scales and jewels ..."

«...سیلی از تیرهای سیاه به هوا برخاست و با برخورد به فلسها و جواهرات بینشان آنها را به لرزه انداخت...»

"(Bard ... "cheering on the archers"

«...بارد کمانداران را ترغیب کرد(فراخواند)...»

"...there was still a company of archers ..."

«...همچنان یک دسته از کمانداران ، بودند...»

می دانیم مردم دریاچه سپاهانی نظیر کمانداران و گروهها و دسته هایی داشته اند که با توجه به این اطلاعات می توان حدس زد که با وجود حمله اسماک و فرار و کشته شدن بعضی از آنها باز هم عده ای برای جنگ پنج سپاه برای مبارزه دوشادوش الفها و دورف ها باقی ماندند. پس حدودا چند صدتایی را فعلا حدس می زنیم. در همین فصل و پس از مرگ اسماک ، نوشته شده که الف های جنگل برای کمک به انسان ها و مردان آمدند.

"He [the Elvenking] had not boats or rafts enough for his host, and they were forced to go the slower way by foot"

«... او(پادشاه الف ها) قایق یا کلهک کافی برای سپاهش در اختیار نداشت و مجبور شدند پای پیاده راه طولانی تری را بپیمایند...»

واژه (host) در اینجا به معنی دسته ای بزرگتر از افراد است. در فرهنگنامه در توضیح این مورد برای این کلمه آمده که به معنی گروهی جمع آوری شده همانند جمع شدن سپاه روهان در ارباب حلقه ها است و اینکه همانطور که پادشاه الف ها می گوید تا جایی که توانسته اند کمک ها را جمع آوری کرده اند و به کمک انسانها آمده اند مشخص است که میزان کمک ها زیاد بوده پس جمعیت زیادی را میتوان حدس زد.

"...elves are lightfooted, and though they were not in those days much used to the marches and the treacherous land between the Forest and the Lake, their going was swift. Only five days after the death of the dragon they came upon the shores and looked on the ruins of the town"

«...الف ها سبک پا و سریع هستند و اگرچه در آن روزگار زیاد به پیاده روی و رفت و آمد در زمین های غیر قابل اعتماد بین جنگل و دریاچه عادت نداشتند ، خیلی سریع می رفتند. فقط ۵ روز از مرگ اژدها گذشته بود که به دریاچه رسیدند و ویرانه های شهر را دیدند...»

"... all the men of arms who were still able, and the most of the Elvenking's array, got ready to march ..."

«...همه مردان جنگی که هنوز توانی داشتند، و(صفوف)افراد پادشاه الف ها مهیا شدند...»

اینجا مشخص می شود که تعدادشان نسبتا زیاد است و از واژه صفوف برای دسته های بزرگ افراد استفاده می شود که به رهبری شاه الف ها به سمت کوه به راه می افتند.

فصل ۱۵:جمع شدن ابرها:

در اینجا که روآک به تورین می گوید:

"(Roäc to Thorin..." (Already a host of the elves is on the way ...)

«... همین الان سپاهی از الف ها در راه است...»

در این جمله (host) به معنی گروه آمده است. حال نمی دانیم که چرا تالکین از کلمه هاست که به معنی گروه است استفاده کرده ؟ حدس من این است که چون کتاب هابیت را برای بچه ها و کودکان نوشته برای اینکه آنها را نترساند، این واژه را به کار برده و همانند تشریح سپاه روهان و آیزنگارد و هارادریم و موردور در جنگهای ارباب حلقه ها استفاده نکرده است . ادامه مطلب در صفحه ده

Armando

## عروسی به سبک هابیت ها

ویل گرنت ۲۸ ساله و نامزدش امی گندر ۳۳ ساله، به سبک روستای هابیت و با طراحی باغ عروسی و لباس های خود به همان سبک عروسی خود را برگزار نمودند. در این عروسی مردی با لباس گندالف حضور پیدا کرد و حتی یک عقاب آموزش دیده برای ارائه حلقه ها نیز در این عروسی آورده شده بود. مهساق SHIRE - عضو هیئت تحریریه





مدت زیادی از شروع به کار کمپین سرمایه‌گذاری جمعی برای مستند جدید آزاده موسوی و کورش عطایی نمی‌گذرد که بیلی ویچگل طراح مشهور جلوه‌های بصری به عنوان کمک به این پروژه، تصحیح رنگ این مستند را پذیرفته است. بیلی ویچگل طراح جلوه‌های بصری و کالریست (colourist) معروف سینمای هالیوود قبول کرده است کار تصحیح رنگ مستند «در جستجوی فریده» را انجام بدهد. ویچگل سابقه طراحی رنگ فیلم‌های نظیر «ارباب حلقه‌ها: دو برج»، «ارباب حلقه‌ها، بازگشت پادشاه» و «کینگ کونگ» را برعهده داشته است. «در جستجوی فریده» فیلم مستندی بلند، درباره دختری است در آستانه چهل سالگی به نام فریده، که در کودکی توسط زوجی هلندی از ایران به فرزندخواندگی گرفته شده است. او مدتی است علی‌رغم مخالفت والدینش جستجویی را برای یافتن پدر و مادر خونی‌اش آغاز کرده و تصمیم دارد برای اولین بار به زادگاهش ایران سفر کند...

آزاده موسوی و کورش عطایی دو کارگردان مستند نیمه‌بلند «از ایران یک جدایی» برای تولید این فیلم از یک روش جدید برای تامین مالی استفاده کرده‌اند. این روش crowd funding که می‌توان آن را سرمایه‌گذاری جمعی ترجمه کرد، روشی است که در خارج از ایران ناشناخته نیست اما در ایران به تازگی در حال آزمایش است. در این روش مخاطبان در تولید فیلم سرمایه‌گذاری می‌کنند و با کمک خود به ساخت آن یاری می‌رسانند.

منبع خبر : پایگاه هنر و تجربه

امین ظهورتبار - R-FAARAZON - عضو هیئت تحریریه



### روز های شلوغ بلوم

به نقل از سایت بانی فیلم، لگولاس ارباب حلقه‌ها و هابیت، روزهای شلوغی را در پیش رو دارد.

اورلاندو بلوم بازیگر محبوب بریتانیایی روز سیزدهم ماه ژانویه سال ۱۹۷۷ به دنیا آمد. می‌توان با اطمینان گفت شناخته شده‌ترین نقش او «لگولاس سبز برگ» در مجموعه فیلم‌های «ارباب حلقه‌ها» است که او را به شهرت بین‌المللی رساند و باعث نقش‌آفرینی‌اش در دیگر فیلم‌های بزرگ حماسی و ماجراجویانه شد. در کنار نقش لگولاس، از دیگر نقش‌های حماسی او می‌توان به «ویل ترنر» در مجموعه فیلم‌های «دزدان دریایی کارائیب»، «پاریس» در فیلم «تروآ» و «بیلین اهل ایلین» در فیلم جنگ صلیبی «پادشاهی بهشت» اشاره کرد. بلوم با حضور در فیلم‌هایی از جمله «الیزابت-تاون» جایگاه خود را به عنوان یکی از نقش اول‌های هالیوودی محکم‌تر کرد و در فیلم‌هایی از جمله «نیویورک، دوستت دارم» که از مجموعه‌های بازیگران بزرگ استفاده می‌کرد، نیز حضور پیدا کرد. بلوم دستاوردهایی روی صحنه‌های تئاتر وست‌اند لندن و برادوی هم دارد و در نمایش‌های «دوک یورک» و «رومئو و ژولیت» نقش‌آفرینی

کرده است.

بلوم در جدیدترین پروژه خود با فیلم «هابیت: نبرد پنج سپاه» بار دیگر در نقش لگولاس ظاهر شد و به مبارزه با نیروهای اهریمنی سرزمین میانه پرداخت. این فیلم آخرین فیلم از مجموعه فیلم‌های «هابیت» به کارگردانی پیتر جکسون بود و توانست تنها در ایالات متحده به فروشی بیش از ۲۵۵ میلیون دلار در دنیا به فروشی بالغ بر ۹۵۵ میلیون دلار دست یابد.

اما فیلم‌های در دست اکران او عبارتند از: «در جستجوی آتش» ساخته جو سوآنبرگ

زمان اکران: ۲۱ آگوست ۲۰۱۵  
بلوم در پروژه بعدی خود که به زودی در آمریکا روی پرده می‌رود، با جو سوآنبرگ که هم کارگردان فیلم است و هم در آن نقش‌آفرینی می‌کند همکاری کرده است. این فیلم داستان زن و شوهری را تعریف می‌کند که یک استخوان و یک اسلحه پیدا می‌کنند و این مسئله باعث می‌شود در هفته بعد از آن، هر یک با ماجراجویی‌های متفاوت روبرو شوند. از دیگران بازیگران این فیلم می‌توان به جیک جانسون و سم الیوت اشاره کرد.

«آشکارشده» ساخته مایکل اپتد

زمان اکران: ۲ نوامبر سال ۲۰۱۶  
داستان این فیلم درباره یکی از بازجویان سازمان سی‌آی‌آی است که ناخواسته به داخل نقشه‌ای مکارانه کشیده می‌شود و باید شهر لندن را از خطر یک حمله بیولوژیکی بزرگ نجات دهد. پیتر اوبراین فیلمنامه

این فیلم را نوشته و چهره‌های شناخته‌شده‌ای از جمله مایکل داگلاس، نومی راپا، تونی کولت و جان مالکوویچ در آن نقش‌آفرینی می‌کنند.

«دزدان دریایی کارائیب: مرده‌ها داستانی تعریف نمی‌کنند» ساخته جوآکیم رونینگ و اسپن سندبرگ

زمان اکران: ۷ جولای سال ۲۰۱۷

بلوم يك بار دیگر هم در نقش ویل ترنر در ماجراجویی بعدی «دزدان دریایی کارائیب» دیده خواهد شد. در این فیلم کاپیتان جک اسپارو به دنبال عصای سه‌شاخه پوزایدون، خداوندگار دریاهای یونان باستان خواهد گشت. علاوه بر جانی دپ و بلوم، جفري راش و کایا اسکودلاریو نیز در نقش‌های قبلی خود ظاهر می‌شوند. گلشیفته فراهانی هم در این فیلم حضور دارد.

منبع : سایت بانی فیلم - امین ظهورتبار - R-FAARAZON -

عضو هیئت تحریریه

## تالکین؛از رویا تا واقعیت

**ماهنامه اردا . اردا کوننتا . هفدهمین شماره**



تالکین؛از رویا تا واقعیت

شکی نیست که پروفسور جی.آر.آر. تالکین را می توان از برجسته ترین فانتزی نویسان تمام اعصاروشاپدیدهترین آنهادرنیمه دوم قرن بیستم دانست.
قرنی که قراربود، دوره آرمانی زندگی بشر بر کره خاکی وتحقق عینی اتوپیا شود.

درواقع باآغازاین سده جدید این طورتصومی شد که این رویا می تواند حداقل برای چندین سال رنگ حقیقت به خودبگیردو بشر بتواند دوره ای ازصلح، تعهدمتقابل و به دورازنژادپرستی واختلاف طبقاتی راآغازکند. اماافسوس که مسیرتاریخ همیشه فریبنده است. باآغازجنگ جهانی اول در۱۹۱۴آشکارشدهکه بسیاری ازچیزهاتغییرخواهدکرد. بانخستین شلیک گلوله در ساریوو وترورولیعهداتریش وهمسرش،خشم فروخفته باردیگرسربازکردوهولناک ترین نبردتاریخ تاآن زمان به وقوع پیوست. چهارسال خشونت وخونریزی مداوم برای هیچ، آنهم به دست سربازانی که به آنهاتلقین شده بود برای آخرین نبردنسل بشرو برای«خداوند» می جنگند. درواقع«هردوطرف»همین رامی گفتند! بااین وجودمعلوم شد که این «جنگ بزرگ» تنهامقدمه ای برجنگی بزرگتروبه دنبال آن جنگهایی بی انتهادرکره،ویتنام ،کوبا،امریکای جنوبی وآفریقااست. جنگهایی که یکسرآن مدعیان « آزادی» ودرسوی دیگرمدعیان «عدالت» بودند. دراین شرایط فلسفه ای پوچگرایی وهیچ انگاری ارزشهای اخلاقی وانسانی وبی معنی بودن مفاهیم «نیکی» و «بدی» به سرعت می تاخت! نسل جدیدکه درحال وهوای جنگ سردومتامیلات چپ زاده شده بود،کتب مقدس رابی ارزش می شناخت .حماسه های قدیمی وشخصیتهای آرمانی درادبیات کلاسیک مضحک وبیش ازحددروازدسترس به نظرمی رسیدند.شایدلازم بودتا «انجیل»(۱)جدیدی بیایدوحماسه ای دیگرسروده شود.

۱-شاید همه ی ما فانتزی خوان ها به تحقیق در این نظر موافق باشیم که جهان های فانتزی حتی زمانی که بد است از زندگی روزمره، تکراری و خسته کننده ،متاسفانه «واقعی» ما بهتر است. در این میان نکته ی جالب توجه ،تلاش ما برای پیوند دادن و مشابه سازی جهان های فانتزی ما جهان واقعی و مرتبط ساختن آن ها از طریق سمبل های فرهنگی-اجتماعی است. بسیاری از این تلاش ها در عمل به بیراهه می رود و مخاطبان با سلیقه های مختلف و نظرات مختلف در زمینه سیاست و مذهب و اجتماع آثار را به میل خود تفسیر و تعبیر می کنند. برخی فانتزی نویسان بیش از بقیه در معرض چنین نگاهی هستند.تالکین یکی از آن ها است.

تالکین از سال۱۹۱۷یعنی در بیست و پنج سالگی به تدریج سیلماریلیون را ساخته و پرداخته کرد و به شکل پراکنده به روی

کاغذ آورد.به نظر می رسد وقایعی که در طی سالهای طولانی نگارش سیلماریلیون برای تالکین در جهان واقعی رخ داده است بر این «حماسه ی تاریخ گونه» اثر گذار بوده و شاید به همین طریق بتوان سیلماریلیون را آیینه تمام نمای تفکرات و آرمان های تالکین دانست.سیلماریلیون سرانجام شصت سال بعد و در۱۹۷۷یعنی چهار سال پس از مرگ تالکین به دست پسرش کریستوفر جمع آوری و تکمیل شد و به انتشار رسید.اگر این اثر را به معنای واقعی کلمه «حاصل عمر» تالکین بدانیم به بیراهه نرفته ایم. چنین چیزی در میان فانتزی نویسان کم نظیر است. با این اوصاف عجیب نیست که نوشته های او تبدیل به بزرگترین اثر داستانی نوشته شده توسط یک نفر شود.

اما مسئله مهم تری هم هست و آن حافظه عظیم بشری ما است.آثار تالکین به شکل غیر مستقیم بازتاب دهنده بسیاری از کهن الگو ها و افسانه های ملل اروپا است.الگوهای تالکین طیف وسیعی از سابقه ذهنی کهن ما را، از خدایان یونانی،اساطیر اسکاندیناوی و داستان های فولکلور بریتانیایی در بر می گیرد.موجوداتی که تالکین خالق آن ها بوده، در واقع بازتاب اساطیری از موجوداتی تک بعدی و ساده انگارانه در داستان های عامی مردم خودش بوده است .سرخوشی و طبیعت دوستی الف ها، یا علاقه ی دورف ها به معدن کاوی و فلزات و...را می توان در میان فولکلور های اروپا یافت. باید توجه داشت که تالکین خود زبان شناس برجسته ای نیز بوده است و جالب اینکه تخصص او بیشتر در زمینه ریشه های زبانی و اصطلاحات عامی کهن بوده است.چنان که می بینیم در ساخت زبان سیندایی و کوئنیایی علاقه او به ساختار زبان های ولزی و نورژی موثر بوده است.

۲-بعد میوه به طور مخفیانه کاشته شد و آماندیل آن را تقدیس کرد.و ساقه ای از آن برخواست و در بهار رشد کرد...»(۲)

درخت سپید،عصای پادشاهی آرنور،پلنتاری و...موهبت هایی هستند تقدیس شده برای جایگاه تثبیت شده و «ازلی» پادشاه.آشکار است که تالکین این جایگاه را چیزی فراتر از قدرت سیاسی و نظامی شخص پادشاه.در آثار تالکین شاه به عنوان فردی برگزیده و غیرقابل جایگزین شناخته می شود. با توجه به شرایط خاص آن دوره و لزوم زیر پا گذاشتن برخی ارزش ها در جهت حفظ حکومت و کشور،تالکین در تخیلات خود حاکم آرمانی و در نتیجه جامعه آرمانی را متصور می شود. جایگاه شاه طوری مورد قبول واقع شده است که قدرت شفابخش دستان شاه و همچنین منش بزرگوارانه ی «ذاتی» او کاری می کند که اله سار پس از آنکه خاندانش سالها از تاج و تخت گاندور دور بودند و خود مدت ها در سرگردانی و سفر به عنوان یک تکاور بوده است، بی هیچ مانعی و با استقبال از جانب مردم بتواند در برج سپید تاج گذاری کند!

باوجود این که می توان گفت آثار تالکین نسبتا مردانه و با تاکید بر

تفاوت دو جنس نوشته شده و شخصیت های اثر گذار عموما از مذکرند اما شخصیت های کاریزماتیک و برجسته مونث نیز کم نیستند.عاقله زنان فرزانه در میان انسان ها در دوران اول مورد احترام ویژه تالکین قرار دارند.از این گذشته در داستان های مختلف به زنانی بر می خوریم که در شهامت و جنگاوری چیزی کم از مردان ندارند.می توان نمونه ی بارز را در ارباب حلقه ها و در شخصیت ائووین جست. این دیدگاه آمیخته با ارادت و احترام نسبت به بانوان برگزیده را می توان در ترانه ها و چکامه های السدار نیز جست. به ویژه در خصوص والییر ها یا ایزدبانوان. در واقع تالکین تاکید زیادی بر لزوم تکامل از طریق جنس مخالف دارد.در اینجا بخشی از متن والاکوننتارا نقل می کنیم.

وقتی مانوه آنجا بر تخت خود جلوس می کند و به جلو می نگرد،اگر واردا کنار او باشد مانوه می تواند قدرتمند تر از هر چشم دیگری، دور ترین نقطه را ببیند،از میان مه، از میان تاریکی و از فراز دریا.و اگر مانوه کنار وارد ا باشد واردا می تواند نیرومندتر از هر گوش دیگری صوت صداهایی که از شرق به غرب در کوه ها و تپه ها و از نقاط تاریکی که ملکور روی زمین ساخته،فریاد می کنند بشنود.از میان تمام یکتایان بزرگ این جهان،الف ها بیشترین احترام و عشق و تقدس را برای واردا قائل هستند.الف ها به او البرت می گویند و نام او را از میان سایه های سرزمین میانه صدا می زنند و با طلوع ستارگان در آوازشان بالا می برند و متعالی می سازند(۳)

در میان الدار اما موضوع، جالب تر هم می شود. تالکین در کوئی وین یارنا(۴) یا افسانه برخواستن کوندی به «نخستین» ها اشاره می کند.آن ها که برای رهبری و فرمانروایی زاده شده اند و می توانند از میان دیگر الدار برای خود « گروهی» برگزینند.این موهبت ها همانطور که عطا شده اند بی شک احساس وظیفه و مسئولیت را طلب می کنند و می توانند از یک خاندان برداشته شود.مانند فرزندان فئانور که به سبب نفرین ماندوس پادشاهی نولدور در میان آن ها ادامه نیافت یا شهریاران نومه نور که جز خاندان الندیل، نابود گشتند و فرمانروایی پر شکوهشان فراموش شد. تالکین به این وسیله ضمن تایید حقانیت جایگاه پادشاه در آثارش به شدت با ماکیاولیسم و استبداد مخالف نشان می دهد.آن چنان که دیدیم سارومان که روزگاری قدرت مند ترین ایستاری بود به واسطه ی همین فلسفه تباه شد.انت ها، موجوداتی که او آنها را تنها سوختی برای تجهیز ارتش خوفناکش می دید سرانجام مقرش را در هم شکستند و مردمانی که تحقیر می کرد و آن ها را ناچیز می شمرد سپاهش را نابود کردند؛ روهیریم ها که از ابتدا با اسب زیسته و آن را نماد پادشاهی خود قرار داده بودندو چه بسا همین استفاده از اسب نمادی باشد برای پیوند دادن این قوم با طبیعت. سارومان موجودات جدیدی ساخته و لشکریان بی شمار فراهم آورده بود.اما روهیریم ها دقیقا همانطور برای نبرد آماده شدند که نیاکانشان این کار را می کردندو پیروز شدند!

۳- با وجود پادشاهی های گسترده و قلمرو های پرشکوه در سری آثار تالکین، خود او(به عنوان یک خواننده و نه یک راوی و دانای کل) بیش از همه به شایر و زندگی ساده و بی تکلف هاییتی علاقه نشان می دهد.شاید به همین دلیل است که گفته است: «من از هر نظر(به جز بلندی قد) به هابیت ها شباهت دارم.من هم به باغبانی علاقه دارم و از خوردن غذاهای خوب لذت می برم.» در واقع زندگی هابیت ها بیش از همه یک زندگی «بریتانیایی» است. راحت طلبی و بی خیالی و توجه به مواهب ساده و روزمره زندگی.

صورت مهربان دارند وموقع خنده،خنده شان از ته دل است ،مخصوصا بعد ازشام،که هروقت گیرشان بیاید،دوباردرشب نوش جان می کنند(۵)

می شود گفت بیلبو بگینز خود تالکین است!

در مقابل اما تالکین به شکلی استادانه با تعمق و تحلیل شخصیت گالوم،دو گانگی شخصیتی کسی را که زمانی هابیت بوده نشان می دهد. حلقه ی یگانه در طی سالیان دراز چنان تاثیر پلیدی بر حافظه و مهم تر از آن بر شخصیت گالوم می گذارد که او به تدریج ماهیت اصلی خود را نیز فراموش می کند و تبدیل به هیولایی می شود که جز نیروی حلقه حلقه چیز دیگری را نمی شناسد.نه عشق نه آزادی و نه حتی خودش را .گالوم به آمدن بیلبو و ربوده شدن حلقه سرانجام از غار ۶۰۰ساله تنهایی خود بیرون می آید و بیدار می شود.چیز هایی که مدت ها بود فراموش کرده بود به تدریج به یاد می آورد.حتی برای باز پس گیری هویت خود با هیولای درونش مبارزه می کند.اما در نهایت قدرت حلقه مغلوبش می کند. در واقع حلقه برای بازگشت به نزد صاحب اصلیش از چیزی استفاده می کند که ما بیش از هر چیز از آن وحشت داریم. وجهه ی تاریک شخصیتمان؛ جایی که دلمان نمی خواهد آن را بشناسیم، اما می دانیم همیشه هست و منتظر فرصتی تا بروز کند.اینجاست که به کار عظیم سائرون در ساخت حلقه پی می بریم. به غیر از حلقه ی یگانه حلقه ای هم هست که درون خود ماست.هنر سائرون در جایی است که حلقه خود را به حلقه ما متصل می کند.این چنین است که فاتحان بزرگ همیشه گفته اند:«پیروزی اصلی در تسلط بر اراده ها است.» اراده ها...همان چیزی که از ما صلب می شود تا برما حکمرانی کنند! انسان متجدد امروز چنان در قفس آهنین صنعت و تبلیغات گرفتار شده که دیگر ارزش های بنیادینی چون آزادی را فراموش کرده و ناخودآگاه تن به» اراده ی برتر « داده تا او را هرطور که می خواهد به بازی بگیرد،حال آن که خود را خوشبخت نیز می داند و وسیله بردگی خود را «عزیز» می شمارد،مثل اتفاقی که برای گالوم افتاد. چنان که در کوه هلاکت بار دیگر در عطش حلقه دیوانه وار به فرودو حمله می کند.در نهایت هم آن را تصاحب می کند.اما تنها برای چند ثانیه. در واقع پس از گالوم حلقه دیگری صاحبی نخواهد داشت. او آخرین وارث قدرت حلقه است.حلقه اما به مالک اصلی خود نیز رحم نمی کند و نه تنها جلوی شکستش را نمی گیرد،بلکه هلاک کننده ی او است. در واقع قدرت حلقه چنان سائرون را کور کرده است که همه را چون خودش می پندارد و گمان نمی کند که دشمنانش از راه نابود کردن حلقه وارد شوند.اینجاست که آگاهی و شم شاهانه اله سار بار دیگر نمایان می شود. او دشمنش را به خوبی درک کرده است و از قدرت حلقه نیز آگاه است پس سائرون را فریب می دهد تا به جستجوی حلقه توجهش را به مورانون متمرکز کند حال آن که حلقه در کوه هلاکت و در شرف نابودی است.

نکته پایانی،پایان داستان است. پس از ماجرا های طولانی، نبرد های بسیار، دیدار با شهریاران و شهبانوان و نجات دادن دنیا(!) باز هم به شایر و هابیتون می رسیم. به هر حال با داستانی روبرو هستیم که از یک لانه ی هابیتی(روزی روزگاری در درون یک نقب در زمین...) شروع می شود و در یک لانه هابیتی دیگر(خب.من برگشتم) خاتمه می یابد.

۱-در سالهای پایانی دهه ۱۹۶۰ ارباب حلقه ها برای نیمی از مردم ایلات متحده به راستی به عنوان« کتابی برای زندگی» شناخته می شد.

۲-از متن آکلابت.اشاره به درخت سپید آرمنلوس که بعدها به عنوان نماد امپراتوری آرنور شناخته شد.

۳-از متن سیلماریلیون.والاکوننتا

۴- Cuivienyarna - The Legend of the Awakening of the Quendi

۵-از متن هابیت.یک مهمانی غیر منتظره

**LORD LOSS - ایمان ذاکری**

## آتش آسمانی:آفرینش خدایان و آدمیان زمین و کهن ترین خدایان



روزگارانی دیگر ابز هم فزون از شمار گذشت و ان گاه به یکباره و به گونه ای اسرار آمیز که کس نداند از تاریکی دهشتناک شب و اروس اروس یا همان عشق پدید آمد. و در حقیقت هم این اروس بود که آمیزش یا وحدت آن اجزا را پدید آورد.
وي با سوراخ کردن تاریکی روشنی را بدان آورد و از رهگذر این نفوذ در آن فضای میان تهی نظم به پیدایی آمد.
عناصر سنگین تر اندک اندک فرو نشستند و زمین را تشکیل دادند و اجزای سبک تر بالا آمدند و آسمان را ساختند.
در ژرفای زمین منطقه ای تاریک به نام تارتاروس باقی ماند. لیکن بر بالای زمین یعنی در آسمان ها خورشید و ماه و ستارگان پدید آمدند و بر روی خود زمین خشکی و دریا از هم جدا شدند، رود ها رو به سوی دریا روان گشتند و بر زمین درختان و گیاهان رویدند و تکثیر یافتند.
زمین محل شخصیتی به نام گایا مادر زمین شد و آسمان هم شخصیت اورانوس پدر آسمان را یافت.
از گایا و اورانوس فرزندان بسیاری هستی یافتند که نخستین آفریدگان زنده به شمار می آمدند.

سه تخم نخست هیولاهای وحشتناکی شدند که هر یک پنجاه سر و یکصد دست داشتند.نام این سه کاتوس و گیاس و بریارئوس بود. آنگاه سه موجود غول پیکر و نیرومند آمدند که هرکدام تنها یک چشم در پیشانی داشت این ها را سایکلاپس نامیدند که به معنای چشم چرخی است.

سرانجام گایا و اورانوس دوازده تایتان را بوجود آوردند که بسیار شبیه آدمیان اما بی اندازه بزرگ و قوی تر از آنان بودند.
از جمله این تایتان ها اولکلئانوس و تتوس بودند که سروری دریاها را یافتند هرپرئون و تتا به ترتیب خدایان خورشید و ماه شدند، رئا که بعد ها آمد مادربزرگ شد و سرانجام کرنوس(که رومیان وي را ساتورن مي نامیدند)جوان ترین و قوی ترین همه آنان گردید.

گایا هم تقریباً مانند هر مادري همه ي بچه هایش را هر چقدر هم که زشت بودند دوست داشت ولي اورانوس از فرزندانش و به ویژه از آن شش هیولای بی اندازه زشت نفرت داشت.از این رو سرانجام روزي آنان را دربرگرفت و به مکانی در زیر زمین برد.گایا از این کار او

در آغاز در عصري

فزون از شمار پیشتر تنها

فضایی میان تهی وجود داشت

که تخم و اجزای اولیه تمام چیها به

سان توده ای بی شکل در آن سرگردان بودند.

این فضای میان تهی را خائوس می نامیدند.
دیرزمانی

گذشت تا از این خائوس دو کودک زاده شد، یکی شب و

دیگری اربوس که این هستی دوم ژرفنای تاریک و بی جنبشی است

که مردگان در آن به سر می برند. هم شب و هم اربوس تاریک و خاموش

و بی کرانه بودند.

روزگارانی دیگر ابز هم فزون از شمار گذشت و ان گاه به یکباره و به گونه ای اسرار آمیز

که کس نداند از تاریکی دهشتناک شب و اروس اروس یا همان عشق پدید آمد.

و در حقیقت هم این اروس بود که آمیزش یا وحدت آن اجزا را پدید آورد.
وي با سوراخ کردن تاریکی

روشنی را بدان آورد و از رهگذر این نفوذ در آن فضای میان تهی نظم به پیدایی آمد.
عناصر سنگین تر اندک

اندک فرو نشستند و زمین را تشکیل دادند و اجزای سبک تر بالا آمدند و آسمان را ساختند.
در ژرفای زمین

منطقه ای تاریک به نام تارتاروس باقی ماند. لیکن بر بالای زمین یعنی در آسمان ها خورشید و ماه و ستارگان پدید آمدند

و بر روی خود زمین خشکی و دریا از هم جدا شدند، رود ها رو به سوی دریا روان گشتند و بر زمین درختان و گیاهان رویدند و

تکثیر یافتند.
زمین محل شخصیتی به نام گایا مادر زمین شد و آسمان هم شخصیت اورانوس پدر آسمان را یافت.

از گایا و اورانوس فرزندان بسیاری هستی یافتند که نخستین آفریدگان زنده به شمار می آمدند.

سه تخم نخست هیولاهای وحشتناکی شدند که هر یک پنجاه سر و یکصد دست داشتند.نام این سه کاتوس و گیاس و بریارئوس بود. آنگاه سه موجود غول پیکر و نیرومند آمدند که هرکدام تنها یک چشم در پیشانی داشت این ها را سایکلاپس نامیدند که به معنای چشم چرخی است.

سرانجام گایا و اورانوس دوازده تایتان را بوجود آوردند که بسیار شبیه آدمیان اما بی اندازه بزرگ و قوی تر از آنان بودند.
از جمله این تایتان ها اولکلئانوس و تتوس بودند که سروری دریاها را یافتند هرپرئون و تتا به ترتیب خدایان خورشید و ماه شدند، رئا که بعد ها آمد مادربزرگ شد و سرانجام کرنوس(که رومیان وي را ساتورن مي نامیدند)جوان ترین و قوی ترین همه آنان گردید.

گایا هم تقریباً مانند هر مادري همه ي بچه هایش را هر چقدر هم که زشت بودند دوست داشت ولي اورانوس از فرزندانش و به ویژه از آن شش هیولای بی اندازه زشت نفرت داشت.از این رو سرانجام روزي آنان را دربرگرفت و به مکانی در زیر زمین برد.گایا از این کار او

برآشت و با همدستی کرنوس و دیگر تایتان ها شورشی علیه اورانوس به راه انداخت.در نبردي که از پی آمد، کرنوس پدر را زخم زد و قطره هایی از خون وي فروریخت.از قطره های فروچکیده رد دریا آفرودیت(ونوس رومی)ایزدبانوي عشق زاده شد و از آنها که بر خشکی ریخت دو گونه موجودات ترسناک پدید آمد.یکی گیانت هامخلوقاتي بدوي که پوست جانوران را به تن می کردند و دیگر فوري هایی که موهایی مارگونه داشتند و بعد ها شکنجه گرانی بی رحم شدند که خون مردمان را بر زمین می ریختند.اورانوس خون آلود سرانجام شکست خورد و کرنوس او را در نقطه ای تاریک و ناشناخته از تارتاروس در زیر زمین به بند کشید.

پیکار بر سر جهان:

چون اورانوس از سر راه کنار رفت، کرنوس توانا، فرمانروای آسمان شد و همتای تایتانش یعنی رئا را به همسري گرفت.
آنان شروع به بچه دار شدن کردند اما کرنوس می ترسید مبادا فرزندانش همچون او که بر اورانوس شوریده بود بر وي بشورند از این رو هر بچه ای که به دنیا می آمد کرنوس او را می بلعید و در اعماق پیکر غول آسیای خویش می انباشت.این موضوع پنج بار پایی رخ داد و سرانجام رئا درمانده شد و نومید و سرخورده بخاطر از دست دادن این همه فرزند بر آن شد تا این عمل هولناک شوهر را به پایان برساند.رئا چون ششمین فرزندش یعنی زئوس(ژوپیتر رومی)را به دنیا آورد نوزاد را در غاری در جزیره کرت پنهان کرد. البته او می دانست که کرنوس منتظر به دنیا آمدن کودک است تا او را بلعد ولي این را هم می دانست که او چنان کودن است که به آسانی می توان فریبش داد. پس سنگی را در قنداق پیچید و ان را به کرنوس داد تا به جای زئوس بلعد!

اما رئا با این نیرنگ ندانسته اتفاقاتي را به راه انداخت.نگهداري و مراقبت از زئوس در کرت مقدمات فرود تایتان ها و برآمدن خدایانا المپی را فراهم کرد.زئوس همچنان که بزرگ می شد درباره ي سرنوشت هولناک برادران و خواهرانش که پیش از وي امده بودند چیز هایی می آموخت و در اندیشه ي چاره بود.این خدای جوان به اتفاق مادربزرگش گایا نهانی علیه کرنوس توطئه کردو مقدار زیادی داروي تهوع آور که شاه تایتان ها ساخته بود به کرنوس خورانید.کرنوس بی درنگ شروع به بالا آوردن همه ي آن چیزهایی کرد که بلعیده بود.نخست سنگی آمد که به جای زئوس نهاده بودند و این همان سنگی است که مردمان بعد ها آن را یافتند و در مکانی مقدس از پرستشگاه دلفی در یونان مرکزی قرار دادند.سپس پنج فرزند نخست کرنوس و رئا خارج شدند که اینک همچون زئوس بزرگ و بالغ شده بودند:هستیا(وستای رومی)،دمتر(سرس رومی)،هرا(یونو رومی)هادس(پلوتوي رومی)و پوسایدون(نپتون رومی)

زئوس و پنج برادر و خواهرش بی درنگ متحد شدند و به نرد علیه کرنوس و بسیاری تیاتان ها پرداختند اما با گذشت ده سال از آغاز نبرد بر سر تسخیر جهان هیچ يك از دو طرف بر دیگری غالب نشدو پس از آن بود که یکی از تایتان ها به نام پرومتئوس(پرومته)که نامش به معنای پیش اندیش است به کرنوس توصیه کرد که برادران هیولایش را از تارتاروس رها سازد. پرومتئوس گفت که به همراه مخلوقات صد دست و سایکلاپس ها می توانند بر دشمن چیره شوند ولي کرنوس با نپذیرفتن این توصیه باري دیگر کودنی اش را نشان داد. بنابراین پرومتئوس ناکام همراه با برادرش اپیمتئوس(به معنای پس اندیش یا آنکه دیر به فکر می افتد)کرنوس را رها کرد و به سوی زئوس رفت .پرومتئوس به زئوس هم همان توصیه را کرد که هیولاها را آزاد کند و زئوس که بسیار باهوش تر از کرنوس بود این کار را انجام داد.سایکلاپس ها که نام هایشان تندر و برق و صاعقه بود اینک که پس از زمانی بسیار آزادی خود را می یافتند، چنان شاد شدند که هر يك زئوس را هدیه ای داد که این هدایا به ترتیب تندر و برق و صاعقه بودند.
آنان هادس را شب کلاهی دادند که چون بر سر می گذاشت از دیده ها پنهان می شد و سرآجام پوسایدون را هم نیزه ای سه سر هدیه کردند که نماد وي شد.

جنگ با کین خواهی هولناکی از سر گرفته شد که هزبود آن را بدین سان توصیف می کند:

در آن روز همه ي آنان از زن و مرد و خدایان تایتانی و آنان که از تبار کرنوس بودند و موجودات عجیب و غریب و نیرومندی که زئوس از ژرفای زمین به روشنی آورده بود و بسیار قوی بودند همگی به نبردي نفرت انگیز پیوستند.آنان با صخره هایی در دستان پرتوانشان به نبرد علیه تایتان ها ایستادند و در همان حال در جبهه ي مقابل تایتان ها دلیرانه صف های خویش را تقویت می کردند.دریای بی کران و خروشي هول انگیز برمی کشید زمین بزرگ پیوسته یم غرید و آسمان پهناور می نالید و می لرزید و کوه بر کشیده المپ چون این نامیرایان بر آن می تاختند از بن می شکافت. لرزش سهمگین گامهباشان صداهای گوش خراش نبرد هولناک و تیر های پرتوانشان تا ژرفای تارتاروس می رسید.

سرانجام پس از سوختن جنگل ها و بخار شدن رود ها زئوس و سپاهش به پیروزي رسیدند، آنان کرنسو و اغلب تایتان های دیگر را به بن تارتاروس افکندند، یعنی جایی که استوکس یا رود سیاه دیار مردگان آن را فراگرفته است و سایکلاپس ها و موجودات صد دست و نیز سگ سه سر ترسناکی به نام سربروس بر آن نگهبانند. اما پرومتئوس و اپیمئوس که زئوس را یاری داده بودند همچنان آزاد ماندند.

آریان عبدی - Capitan - عضو هیئت تحریریه



C.E. High که یک پژوهشگر تالکین‌شناس و معلم تاریخ در تگزاس است، چند وقت پیش مطلبی در مورد ساختن سیلماریلیون به صورت یک پروژه‌ی سه گانه‌ی سینمایی منتشر کرد. اگرچه احتمال محقق شدن این ایده تقریباً صفر است ولی فکر کردن به این که چگونه می‌توان این کتاب را به پرده‌ی سینما آورد جالب است. کدام داستان‌ها بهترین خروجی سینمایی را از نظر محتوا و شخصیت‌ها خواهند داشت؟ چه چیزهایی باید حذف شوند تا خط داستانی فیلم منسجم باشد؟ بیایید ابتدا نگاهی به این مقاله بیاندازیم، سپس نظرات خود را در پاسخ به این سوالات با ما در میان بگذارید!

سیلماریلیون به صورت یک سه گانه‌ی سینمایی

این ایده که آیا پیتر جکسون سیلماریلیون را به فیلم تبدیل خواهد کرد یا نه، از زمانی که او ارباب حلقه‌ها را ساخت و احتمالاً حتی پیش از آن در ذهن طرفداران شکل گرفته بود، بعد از موفقیت ارباب حلقه‌ها سوال این بودکه «چه زمانی هابیت ساخته می‌شود؟». ده سال بعد، با دریافت ۱۷ اسکار و چراغ سبزه‌های لازم ما به دومین سفر سرزمین میانه‌ای رفتیم. اکنون چشم‌ها به دنبال ساخت سیلماریلیون است، اثری که دوران‌های اول و دوم آردا، از بیداری الف‌ها، دورف‌ها و انسان‌ها تا شکل گیری جهانی که ما آن را با هابیت و ارباب حلقه‌ها می‌شناسیم می‌گوید.

اولین پرسشی که باید پاسخ دهیم مربوط به مسائل حقوقی و این است که صاحب سیلماریلیون کیست؟ حقوق این کتاب در حال حاضر در دست بنیاد تالکین است و به نظر نمی‌رسد آن‌ها تمایلی

به فروش شتاب‌زده‌ی حق ساخت سیلماریلیون داشته باشند (کریستوفر تالکین پیشتر گفته بود: «آن‌ها(سازندگان)یک اثر فانتزی-حماسی عظیم را گرفتند و آن را تبدیل به یک فیلم اکشن جوان پسندانه کردند.»). خود جی. آر. آر. تالکین با این که اعتقاد داشت کتاب‌هایش قابلیت تبدیل شدن به فیلم را ندارند اما حقوق هابیت و ارباب حلقه‌ها را فروخت تا با کسب پول حاصل شده بازنشسته شود. حال مالکیت سیلماریلیون، داستان‌های ناتمام نومه‌نور و سرزمین میانه، و دیگر آثاری که پس از مرگ او منتشر شدند در اختیار بنیاد تالکین است، به همین دلیل امکان ساخت فیلم سیلماریلیون در آینده‌ی نزدیک بسیار کم است. سال‌ها تصور می‌شد ارباب حلقه‌ها کتابی فیلم نشدنی باشد، چرا که بسیار طولانی و پیچیده بود، و ابعاد و فانتزی آن عظیم بود، اما حداقل یک روایت اصلی و مرکزی را دنبال می‌کرد. متأسفانه سیلماریلیون دارای روایتی متمرکز نیست. کسانی که این کتاب را خوانده‌اند، می‌دانند که سیلماریلیون بیشتر یک تاریخچه است تا رمان، چرا که دیالوگ‌های آن بسیار کم بوده و شخصیت اصلی ندارد تا داستان را پیش ببرد. مطالب این کتاب پیرامون شخصیت‌های متفاوتی مثل فئانور، برن و لوتین، تورین و ائارندیل در برهه‌های زمانی مختلف تاریخی است که البته تنها به مسائل مشتمل بر داستان‌های مربوط به آن شخصیت‌ها می‌پردازد. پس چگونه می‌توان این کتاب را به فیلم تبدیل کرد؟ من سیلماریلیون را به سه فیلم تقسیم کردم تا بتوان لحظات کلیدی کتاب را به طوری که منطقی به نظر برسند نشان داد. به هر قسمت فیلم نیز نامی دادم در حالی که کل سه گانه همان سیلماریلیون است.

فیلم اول : نبرد گوهرها

روایت اصلی فیلم اول می‌تواند بر اساس شخصیت فئانور و ساخت سیلماریل‌ها باشد. متأسفانه جزئیات زیادی باید کوتاه، ساده یا حذف شوند. در پیش درآمد این فیلم باید از خلقت جهان، والار، بیداری الف‌ها و زندگی در والینور گفت. شخصیت منفی اصلی داستان ملکور است که در کتاب کاراکتری بسیار جالب دارد و می‌بایست در فیلم نیز پرداختی بهتر از سائورون ارباب حلقه‌ها داشته باشد. او والاری است که به دلیل شهوتش نسبت به قدرت به تاریکی می‌گراید. فئانور الفی خلاق، مشتاق و کنجکاو است که سیلماریل‌ها را می‌سازد، گوهرهایی که نور دو درخت والینور -تنها منبع روشنایی تا پیش از خلق خورشید و ماه- را در خود دارند. اولین اتفاق بزرگ می‌تواند حمله‌ی ملکور و عنکبوت غول پیکر، اونگولیانت باشد که روشنایی و زندگی را از درخت‌ها می‌مکد، و سپس پدر فئانور را می‌کشد و سیلماریل‌ها را می‌دزدد. از همین جا جرقه‌ی نبرد گوهرها آغاز می‌شود. فئانور لقب مورگوت را به ملکور می‌دهد و سوگند می‌خورد تا او را تا سرزمین میانه دنبال کند و گوهرها را پس بگیرد.

در پی به دست آوردن کشتی‌های آلکوئالونده، او و پیروانش دست به خویشاوندکشی زده و با ترک والینور موجب نفرین نولدور می‌شوند. فئانور به سرزمین میانه می‌رسد و کشتی‌ها را آتش می‌زند، به همین دلیل برادر ناتنش فینگولفین مجبور می‌شود برای رفتن به سرزمین میانه از یخ‌های آسیاب شمال عبور کند.

مورگوت سپاهش را برای مقابله با فئانور از دژش آنگبان‌د گسیل می‌دهد، و بدین صورت نبرد زیر ستارگان رخ می‌دهد که در آن فئانور با ارباب بالروگ‌ها، گوتموگ مبارزه کرده و کشته می‌شود. مرگ فئانور پایانی غم انگیز و سیاه برای این فیلم است که فرزندان فئانور و باقی نولدور را در وضعیتی که تحت نفرین والار و مبارزه‌ی ابدی با مورگوت قرار دارند باقی می‌گذارد. البته می‌توان سرانجام فیلم اول را با طلوع خورشید و ماه تلطیف کرد.

خلاصه‌ی فیلم اول:

خلقت آردا و درختان، و بندی شدن ملکور

بیداری الف‌ها و سفرشان به آمان

ساختن سیلماریل‌ها

دزدیده شدن سیلماریل‌ها و عهد فئانور

خوشاوندکشی و نفرین نولدور

نبرد زیر ستارگان و کشته شدن فئانور

فیلم دوم - عشق لوتین

این فیلم بر خلاف ارباب حلقه‌ها و هابیت نمی‌تواند دقیقاً ادامه‌ای بر پایان فیلم قبلی باشد. ویژگی جذاب روایت کتاب این است که کاراکترهای اصلی آن الف‌ها هستند بنابراین داستان قرن‌ها به طول می‌انجامد نه ماه‌ها. پس از نبردی پیروزمندانه الف‌ها به مدت ۴۰۰ سال آنگبان‌د را به محاصره در می‌آورند و با یک پیش درآمد مناسب می‌توان از موقعیت نولدور، پادشاهی نارگوتروند، گوندولین و دوریات گفت. بیداری انسان‌ها و دورف‌ها نیز نیاز به توضیح دارد. نبرد شعله‌های ناگهانی و مبارزه‌ی فینگولفین و مورگوت می‌تواند تشابهی هيجان انگیز با نبرد آخرین اتحاد و مبارزه گندالف و بالروگ در ارباب حلقه‌ها داشته باشد. حتی می‌توانیم شکل گیری آنگبان‌د و مقدمه‌ای کوتاه بر حلقه‌ی باراهیر را از زبان فینرود فلاگون‌د داشته باشیم.

داستان برن و لوتین اما هسته‌ی مرکزی فیلم دوم است. ما می‌توانیم با ماجرای باز پس گیری حلقه‌ی پدر برن با او آشنا شویم. سپس رفتنش به جنگ دوریات و دیدارش با لوتین را ببینیم. او لوتین را از پدرش تینگول، شاه دوریات خواستگاری می‌کند، اما تینگول در عوض خواهان سیلماریل‌ها می‌شود، جواهراتی که مورگوت بر روی تاج آهنینش قرار داده است. ما با ماجراهای برن و لوتین و هوآن همراه می‌شویم تا جایی که به آنگبان‌د می‌رسند و سیلماریل را از مورگوت خوابیده می‌دزدند، آنگاه با گرگی بزرگ به نام کارخاروت روبرو می‌شوند. برن تلاش می‌کند تا با سیلماریلی که به دست آورده او را دور کند ولی گرگ غول پیکر دست او را از جا می‌کند و به سبب سوزش مرگبار ناشی از آن گوهر در شکمش پا به فرار می‌گذارد. پس از این ماجرا برن و لوتین به نزد تینگول باز می‌گردند و توضیح می‌دهند که اگرچه سیلماریل را به دست آوردند ولی آن را به همراه ندارند.

بدین جهت در بیشه‌های دوریات به شکار کارخاروت می‌پردازند. در نبردی سخت میان هوآن و کارخاروت، برن کشته می‌شود. لوتین در سوگ مرگ او جان داده و به نزد ماندوس و مانوه (ارباب مرگ و پادشاه والار) می‌رود و از آن‌ها تقاضا می‌کند تا از ارو (ایلوواتار) بخواهند تا زندگی دوباره‌ای به برن عطا کند. این اتفاق می‌تواند پایان فیلم دوم باشد و با اهدای زندگی مجدد به برن پایانی نسبتاً شاد مانند آنچه در فیلم دو برج رخ داد در این فیلم نیز داشته باشیم.

خلاصه‌ی فیلم دوم:

محاصره‌ی آنگبان‌د

تاسیس سه قلمرو مخفی

نبرد شعله‌های ناگهانی و مرگ فینگولفین

داستان برن و لوتین و ماجرای آن‌ها با سیلماریل

مرگ و بازگشت به زندگی برن و لوتین

فیلم سوم - جدایی دنیا

اگر فیلم دوم را ساده‌ترین پرداخت در نظر بگیریم، سومین فیلم قطعاً سخت‌ترین آن‌هاست چرا که همه چیز باید گرد آمده و مشخص شود؛ حتی شاید نیاز به فیلم چهارمی باشد! این قسمت شامل رویدادهای بسیار مهم اما با کمترین ارتباط با یکدیگر است. در فرآیند تطبیق این ارتباطات می‌تواند ساختگی باشد ولی من قصد ندارم این‌جا به این مسائل بپردازم. اینجاست که باید از الگوی پیوند دهنده‌ی فیلم‌های مثل Sin City یا Pulp Fiction بهره برداری کرد.

قسمت پایانی این سه گانه می‌تواند با نبرد اشک‌های بی شمار،

مبارزه‌ی میان الف‌ها، انسان‌ها (ادابین)، دورف‌ها، اورک‌ها، بالروگ‌ها، اژدهاییان و دیگر انسان‌ها (ایستریلینگ‌ها)، اسارتِ هورین و ارائه‌ی توضیحاتی در مورد قلمرو پنهانی گوندولین (احتمالاً با فلش بکی به داستان الف تاریک، ائول) آغاز شود. می‌شود ابتدا بخش مربوط به فرزندان هورین، تراژدی جنگجوی بزرگ تورین را نشان داد که نفرین شده، توسط گلاتورونگ فریب خورده و با خواهر خود ازدواج می‌کند. در نهایت هم پس از مشخص شدن همه چیز با انداختن خود بر روی شمشیرش خودکشی می‌کند. این داستان می‌تواند شامل وقایع سقوط نارگوتروند (که می‌تواند در فیلمی مجزا آورده شود و در این‌جا فقط به آن گریزی داشته باشیم) نیز باشد.

نابودی دوریات و نبرد میان الف‌ها و دورف‌ها هم قابل نمایش است تا تماشاچی سرنخی از اختلافات این دو نژاد داشته باشد.

بعد از نابودی دوریات، داستان تور می‌تواند ما را تا گوندولین، ماجرای سقوط آن و تولد ائارندیل دریانورد بکشاند. پیتر جکسون در فیلم‌های خود اشارات زیادی به گوندولین داشته است. شرح فوق العاده‌ی سقوط گوندولین اولین چیزی بود که تالکین در مورد سرزمین میانه در طول جنگ جهانی اول نوشت. این داستان در کارهای تالکین بسیار شاخص است، به علاوه می‌تواند پیوند خوبی میان شمشیرهای گلامدرینگ، اورکریست و حتی استینگ باشد که در فیلم‌های جکسون به خوبی به آن اشاره شده است.

هسته‌ی مرکزی این فیلم عجیب است چرا که قهرمان داستان، ائارندیل نیم‌الف در میانه‌ی راه متولد می‌شود. بلریاند (منطقه‌ای در سرزمین میانه که همه‌ی وقایع در آن اتفاق می‌افتد) توسط اورک‌ها اشغال شده و مورگوت در حال مستحکم کردن پایه‌های پیروزی قریب الوقوع خود پس از نبرد اشک‌های بی شمار است. این جاست که آخرین تقاضا از والار لزوم پیدا می‌کند؛ بنابراین ائارندیل فانی (پدر الروند نیم‌الف) با سیلماریلی که در اختیار دارد به غرب بادبان می‌کشد تا از والار طلب مداخله کند. پس از موفقیت در انجام ماموریتش آن‌ها را با خود به نبرد خشم می‌آورد، نبردی با ابعاد قاره‌ای که موجب نابودی و به زیر آب رفتن بخش عظیمی از بلریاند می‌شود. این نبرد تصویری رستاخیزی از مبارزه‌ی با شکوه اژدهاییان و والار، الف‌ها و اورک‌ها، انسان‌ها و بالروگ‌ها و کشتی پرنده‌ی ائارندیل را شامل می‌شود. مورگوت در این کشاکش شکست می‌خورد و به خارج از مرزهای آردا، به پوچی تبعید می‌شود.

به برخی از انسان‌ها به خاطر کمک در این نبرد دو هدیه داده می‌شود، عمر طولانی و جزیره‌ی نومه‌نور. در نهایت سیلماریل‌ها از دسترس جهان خارج گردیده و موجب پایانی بر نبرد گوهرها و دوران اول می‌شود. ائارندیل اجازه می‌یابد تا برای همیشه در میان ستارگان بادبان بکشد و نور سیلماریل را در اختیار بگیرد.

این قسمت نسبت به دو فیلم اول داستان خیلی سخت‌تری برای به نمایش درآوردن دارد و بدون اعمال تغییرات و ویرایش‌های جدی، با اطمینان نمی‌توان گفت که می‌شود این کار را به سرانجام رساند یا خیر.

خلاصه‌ی فیلم سوم:

نبرد اشک‌های بی شمار و تسخیر هیت‌لوم توسط ایسترلینگ‌ها

سقوط دوریات و فرار الوینگ با سیلماریل (از آن جایی که سقوط نارگوتروند تنها اشاره باشد و جزئیات کامل در فیلمی دیگر آورده شود) سقوط گوندولین و فرار ائارندیل به جنوب

سفر دریایی ائارندیل به آمان

نبرد خشم و تبعید مورگوت

آیا این سه گانه قیلمی تاریک و یک تراژدی خواهد بود که در آن

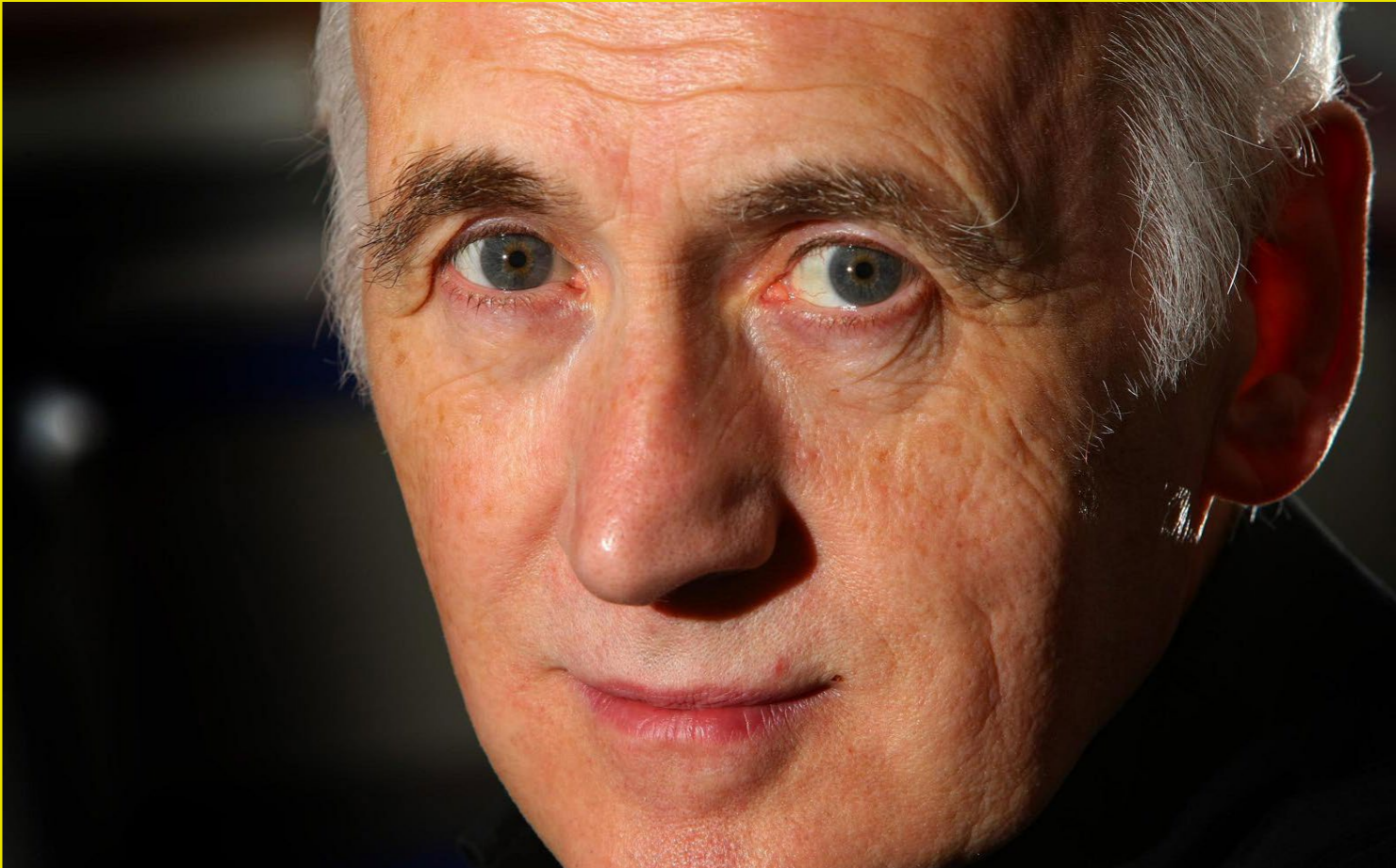
شاهد بزرگ شدن شخصیت‌ها و پایان تلخشان هستیم؟ نمی‌دانم ولی با یک پرداخت خوب و داستان خود تالکین این کار سخت نیست. البته پایان داستان‌ها اغلب با مرگ شخصیت‌های کلیدی و نابودی کامل شهرهای دوست داشتنی همراه نیست. دوران دوم و سقوط نومه‌نور منبع دیگری برای داستان‌های بیشتر است که می‌تواند فیلم‌های مختص به خود را داشته باشد. داستان دورانی تاریک برای سرزمین میانه که با مهاجرت انسان‌های خردمند به نومه‌نور و الف‌ها به والینور همراه است. آن تعداد مردمان باقی مانده نیز در حال سر و کله زدن با ظهور ارباب تاریکی جدیدی به نام سائرون هستند که در ادامه حلقه‌های قدرت را می‌سازد.

اما قضاوت نهایی در مورد این فیلم‌ها چیست؟ نمی‌دانم، زمان مشخص خواهد کرد، ولی مطمئناً برای انجام چنین پروژه‌ی بزرگی به استودیوهای عظیمی مثل استودیوهای مارول نیاز است؛ چرا که باید تواریخ جهانی متفاوت را روایت کرد.

منبع:

www.theonering.net

ایمان.ص - Legolas - عضو هیئت تحریریه



## ویلیام ترنس «تری» دیری و سه گانه آتش دزد

سه روز از آغاز ۱۹۴۶مین سال میلادی نگذشته بود که در ساندرلند انگلستان، تری دیری به دنیای خاکی قدم گذاشت. ویلیام ترنس «تری» دیری (William Terence «Terry» Deary) که اکنون از نویسنده های بازنشسته موفق بریتانیایی است، در کودکی در محله فقیرنشین هندون زندگی می کرد. پدر او قصاب و مادرش مدیر یک فروشگاه لباس بود. تری دیری که از مدرسه اش، مانکوپرموث متنفر بود، از سه سالگی در مغازه پدرش شاگردی می کرد و بیشتر دوران کودکی اش را این گونه سپری نمود. وقتی هجده سالش شد، به عنوان کارآموز برق کار به فعالیت پرداخت.

تری درسال ۱۹۷۲ به عنوان بازیگر تور روستای ولش، درشرکت تئاترپووی مشغول کارشد. پس ازآن، درکالج زادگاه خود درام تدریس کردو در سال ۱۹۷۶ نوشتن مجموعه تاریخ ترسناک را آغاز نمود.

در سال ۲۰۰۰دانشگاه ساندرلند دکترای افتخاری آموزش را به تری داد. قابل ذکر است که تری جایزه‌های زیادی را نیز به خود اختصاص داده است:

از جمله بلوپیتر،جایزه بهترین نویسنده آثارغیرداستانی قرن دربریتانیا.

مجموعه تاریخ ترسناک دیری درمیان کودکان وبزرگسالان مخصوصا در ایران بسیار محبوب و شناخته شده است؛ شاید بتوان گفت دیری محبوبیت خود را با نوشتن این مجموعه به دست آورد.CiTV و CBBC مجموعه هایی تلویزیونی نیز از این اثر ساخته اند که در برخی از قسمت های آن ها، تری را نیز می توان دید که نقش ایفا می کند. جالب است بدانید اخبار بی بی سی، مجموعه تلویزیونی تاریخ ترسناک که شرکت CBBC تولید کرد را جزو بیست برنامه کودک برتر تاریخ اعلام کرد.

در مجموعه رمان های تاریخ ترسناک، وقایع تاریخی ترسناک ولی جالب با زبان طنز روایت می شوند.در جلد اول این مجموعه، «انقلاب های پرهیاهو»، قصه انقلاب های عجیبی بازگو می شوند که در کنار ترسناک بودنشان، خواننده را به خنده وا می دارند. در جلدهای بعدی، حقایق تاریخی مهیج کشورهای فرانسه و آمریکا و بریتانیا و روم و نیز جنگ های جهانی اول و دوم را می توان خواند. در جلد پایانی این مجموعه با عنوان «فرمانروایان فرومایه» خواهیم دانست که چه پادشاهان و امپراتوران و رهبران دیوانه ای در طول تاریخ دست به کارهایی جنون آمیز و حیرت انگیز زده اند؛ با خواندن این کتاب با چنگیز خان مغول که در سال ۱۲۱۸ میلادی به ایران حمله کرد بیشتر آشنا می شویم؛ همچنین می فهمیم کدام پادشاه الاغی را به مقام کاهن اعظم منصوب کرد، کدام فرمانروا با خوردن کله دشمنش پیروزی خود را جشن گرفت و چه کسی بود که به برده اش دستور داد تا ۵۰۰ کیلو گرم تار عنکبوت برایش جمع آوری کند؟! این مجموعه خواندنی به ترجمه مهرداد توپسرکانی توسط نشر افق در ایران موجود است.

علاوه بر تاریخ ترسناک، تری دیری آثار محبوب دیگری همچون مجموعه سه جلدی آتش دزد، شلیک، کوسه‌ها، فاجعه، داستان‌هایاسرارآمیز، ارواح، مامورمخفی، جنایت، خوابفروش، شیطان، مجموعه پرونده های محرمانه و مجموعه ماجراهای مصر باستان برای کودکان و نوجوانان نوشته است که انتشارات افق، پیدایش، قدیانی، قطره و کاروان در ایران این کتاب ها را به چاپ رسانده اند. علاوه بر تاریخ ترسناک، از آثار دیگر دیری برنامه های تلویزیونی بسیاری توسط بی بی سی تولید شده است که از این جمله برنامه های «قصه های پیچیده تری دیری»، «پنج چیز در تاریخ تری دیری»، «شش همسر هنری هشتم»، «ساختمان بریتانیا: دورهام» و «تاریخ جهان به نقل از بی بی سی: نبرد تۆتِن» را می توان نام برد.

درسال ۲۰۱۱، تری دیری پس از ۲۵ سال نویسندگی، خود را بازنشسته کرد. اواکنون درکانتی دورهام دوران هفتادسالگی خود را سپری می کند؛به همراه همسرش جنی،ودخترش سارا. تری دیری به فوتبال علاقه زیادی داردوطرفدار تیم زادگاهش، ساندرلند است. او در مصاحبه ای گفته بود که پس از نویسندگی ممکن است به پیشه سابق خود، یعنی هنرپیشگی بپردازد.

سه گانه آتش دزد

سه گانه آتش دزدِ تری دیری (The Fire Thief)را می توان از محبوب ترین رمان های فانتزی برای نوجوانان دانست.

مجموعه آتش دزد در ایران در سه جلدبه نام های آتش دزد (The Fire Thief)، پرواز آتش دزد (Flight Of The Fire Thief) و آتش دزد تسلیم نمی شود (The Fire Thief Fights Back)توسط آقای حسین ابراهیمی (الوند) و خانم نوشین ابراهیمی ترجمه و توسط نشر افق منتشر شده است. تری دیری در این مجموعه از اساطیر یونان و زبان طنز کمک می گیرد و ماجرای خیالی پرومتئوس را تعریف می کند .

پرومتئوس (Prometheus-ایزد آتش) یا به طور مخفف، تئوس (Theus)، یک نیمه ایزد یا تایتان است. اویسرعموی زئوس (Zeús -ایزد ایزدان)، وپدر او یاپتوس و مادر او کلیمنه است. پرومتئوس، به دستور زئوس عهده دار شد تا به انسان پس از آفرینشش همه چیز را هدیه کند مگر آتش را، زیرا زئوس بیم داشت که آتش اگر به دست انسان ها بیفتد، زندگی انسان و ایزدان و تایتان ها را تباه کند. پرومتئوس که به انسان ها علاقه شدید داشت، از فرمان خدای خدایان سرپیچی نمود و برای کمک به انسان، آتش را از ایزدان دزدید و به او داد. زئوس وقتی مطلع گردید، خشمگین شد و پرومتئوس را بر قله قاف در قفقاز زنجیر کرد و به ایزد خشم یا انتقام گیرنده که به شکل عقابی ظاهر می شود، ماموریت داد تا هرروز صبح جگر پرومتئوس را بیرون بکشد و بخورد، ولی پرومتئوس شب دوباره زنده شود. این شکنجه، مجازاتی بود که زئوس به خاطر دزدیدن آتش از ایزدان و دادن آن به انسان ها برای پسرعموی خویش تعیین کرده بود.

تئوس به جلو پرید و گفت: «می توانی جهان را از این هوای آلوده پاک کنی؟ می توانی نگذاری آنان در میان این همه دود زندگی



کنند؟»

ژئوس فرید: «نه! این تقصیر تو بود. همه این ها به خاطر این است که تو آتش را به آنان دادی. انسان ها در استفاده خردمندانه از آتش باید خودشان درس بگیرند.» (کتاب اول، آتش دزد)

مجموعه آتش دزد این گونه آغاز می شود که پس از دویست سال، هرکول، پسر ژئوس، زنجیرهای پرومتئوس را درهم می شکنند و فردا که ایزد خشم به سراغ او می آید، پرومتئوس عقاب را خفه می کند و می گریزد. اما در همان لحظه ژئوس سر می رسد. پرومتئوس از ژئوس درخواست می کند اجازه دهد او به دنبال یک قهرمان انسانی بگردد تا به ایزدان نشان دهد که انسان ها لیاقت استفاده از آتش را دارند و این گونه مورد آموزش ایزدان قرار گیرد. ژئوس قبول می کند ولی می گوید که او سوگند خورده است تا ابد پرومتئوس را در قاف زنجیر کند، اما راهی برای آزاد کردن پسرعموی خود پیدا می کند. ژئوس سنگی را به زنجیر پرومتئوس جوش می دهد و به شکل حلقه در می آورد و آن را به دست پرومتئوس می کند تا به سوگند خود وفادار مانده باشد در حالی که پرومتئوس آزاد است؛ سپس بال های خود را به او می دهد تا بگریزد، اما خاطر نشان می کند که ایزد خشم همچون خود پرومتئوس پس از مرگ دوباره زنده می شود و ژئوس نیز نمی تواند او را از کارش منصرف کند، پس ایزد خشم تا وقتی پرومتئوس را برای همیشه نکشد او را دنبال خواهد کرد؛ همچنین به او می گوید که باید مواظب باشد نمیرد، زیرا با آن که زنده می شود، جرقه سبز رنگی از او رها می شود که جایش را به ایزد خشم نشان می دهد.

- ژئوس هرگز اجازه نخواهد داد. هر جای این دنیا هم که پنهان شوی، پیدایت خواهد کرد.

پرومتئوس شانه هایش را بالا انداخت، زنجیرهای شکسته را به کناری پرت کرد و زیر لب گفت: «شاید اصلا در این دنیا پنهان نشوم.»

(کتاب اول، آتش دزد)

داستان آتش دزد این است؛ گریز پرومتئوس از ایزد خشم و جستجوی او برای یافتن یک قهرمان انسانی تا ایزدان او را ببخشند. در هر جلد، سه داستان روایت می شود؛ داستانی پرومتئوس که به یک زمان خاص در شهر عدن می رود و درحالی که از ایزد خشم مخفی شده است، با خانواده ای آشنا می شود به این امید که بتواند قهرمانی انسانی بیابد اما با مشکلاتی بسیار جدی تر از یافتن قهرمان رو به رو می شود! در کنار آن داستان ایزد خشم که به دنبال پرومتئوس است و هر حيله ای را پیاده می کند تا او را بیابد و بکشد؛ و نیز داستان ژئوس که در آسمان ها وقایع تاریخی یونان باستان را از نظر می گذراند و در آنها دخالت می کند و به پرومتئوس که با کمک حلقه ای که به او داد می تواند پیدایش کند، کمک می کند تا از ایزد خشم بگریزد.

تئوس خشمگین سرش را بالا گرفت و فریاد زد: «شاید من آتش را به انسان ها دادم، اما این همه بدبختی را من به آن ها ندادم!»

(کتاب اول، آتش دزد)

در جلد اول، آتش دزد، پرومتئوس با جیم کوچولو و عمو ادوارد آشنا می شود، دو شیادی که با حقه و فریب دادن ثروتمندان، اموالشان را غارت می کنند. پرومتئوس درگیر ماجراهای این دو شیاد می شود و همزمان که از چنگال تیز ایزد خشم گریزان است، باید از چنگال قانون و عدالت نیز فرار کند.

در جلد دوم، پرواز آتش دزد، پرومتئوس با دختر بچه ای که هلن نام دارد و همراه پدرش نمایش های هیجان انگیز و خطرناک اجرا می کند همراه می شود. در کنار این داستان، داستان جنگ تروا نیز روایت می شود و داستان ایزد خشم که برای به چنگ آوردن تئوس، از نگهبانان جهان زیرین یعنی جهان مردگان کمک می گیرد.

در جلد سوم، آتش دزد تسلیم نمی شود که آخرین جلد این مجموعه است، داستان پرومتئوس و سم، پسر بچه ای را دنبال می کنیم که با مادرش دارویی به ظاهر جادویی اما تقلبی را به مردم ساده لوح می فروشند. در جلد آخر این مجموعه، ایزد خشم برای پیروزی خود به سراغ هیولاهای اساطیری یونان می رود و به آنان وعده می دهد

تا با او همراه شوند.

آهسته گفتم: «فقط یک چیز من و عمو ادوارد را به ادامه وا می دارد.»

- آن چیز چیست؟

گفتم: «امید. امیدی بی انتها.»

(کتاب اول، آتش دزد)

تری دیری در این سه گانه به شیوه ای طنزآمیز و جذاب اساطیر یونان را با خیال خود درمی آمیزد و آثاری به یاد ماندنی می آفریند. پیام او در این مجموعه این است که انسان ها لیاقت استفاده از آتش را ندارند و آلودگی دنیای امروزی شاهدی بر این امر است. او اعتقاد دارد که انسان ها هرگز نمی توانند قهرمانی داشته باشند، مگر این که ایزدان به یاری آنان بیایند و شاهد این امر نیز دزدی و مال دوستی و شکم پرستی و تکبر و خودخواهی و فواصل طبقات اجتماعی است. او صفات پست و رذیلت های اخلاقی انسان ها و شیوه اداره اجتماع را به باد تمسخر و انتقاد می گیرد. دیری همینطور در پایان کتاب به صراحت بیان می کند که سرنوشت همه موجودات حتی ایزدان مرگ است و در این دنیای فانی و کثیف، هیچ دوستی وفادارتر از مرگ وجود ندارد.

«زندگی یک جاده است... یک جاده ملال آور و شلوغ... من به انتهای آن رسیده ام. مرگ مثل دوستی قدیمی در انتهای جاده منتظر است تا مرا در آغوش بگیرد.»

(کتاب سوم، آتش دزد تسلیم نمی شود)

- مرا تهدید نکن. من فرمانروای ایزدان هستم. هیچ کس از من بزرگ تر نیست. من نمی میرم.

ایزد انتقام در حالی که بالش را به جایی که من ایستاده بودم می کشید، کتاب افسانه های یونانی را قاپید و گفت: «آه، ژئوس، تو زنده ای چون این انسان ها به تو اعتقاد دارند. روزی که انسان ها تو را باور نداشته باشند، خواهی مرد.»

(کتاب سوم، آتش دزد تسلیم نمی شود)

تری دیری برخلاف بسیاری از نویسندگان، به طور مستقیم با خوانندگان ارتباط برقرار می کند و در اول هر فصل و نیز در پاورقی ها توام با شوخی، با خواننده خود حرف می زند که این را می توان از نکات مثبت این مجموعه شمرد. همچنین در پایان هر کتاب واژه نامه اساطیری قرار دارد تا نویسندگان با اساطیر یونان که از عنصرهای اصلی داستانش هستند، آشنایی بیشتری پیدا کنند.

من خودم آن جا نبودم اما یکی را دیدم که دقیقا می دانست آن روزگارا چه اتفاقی افتاده است. وقتی می گویم تمام حرف هایش راست است، احتمالا باید به من اطمینان کنی... خوب، در واقع خیلی از حرف هایش راست است. ریزه کاری های دیگر را من سر هم کرده ام تا جاهای خالی را بپوشانم و ماجرا را منطقی نشان بدهم. بله، خودتان خواهید دید که کلی دروغ سر هم می کنم. اما در تمام دنیا، تنها کسانی که می توانید بهشان اعتماد کنید، دروغگوها هستند.

(کتاب دوم، پرواز آتش دزد)

در مصاحبه ای که با دیری شد، در پاسخ این سوال که «وقتی کتابی رامی نویسی، از قبل طرحش را آماده می کنی یا اجازه می دهی داستان تو را خودش ببرد؟»، درباره این سه گانه گفت:

- در مجموعه سه جلدی آتش دزد می دانستم که داستان با فرار پرومتئوس از دردورنج هایش شروع می شود می دانستم که آخر داستان چیست؛ بعد از این شروع کردم به نوشتن داستان. اینکار کمی شبیه نگاه کردن به قلعه کوه از پایین آن است، شمامی دانید باید به آن بالا بروید، اما طرح کلی دارید که می تواند شمارا از جهت های مختلف رد کند. به هر حال شما جهت اصلی، یعنی رفتن به قلعه را برای راهنمایی خودتان در نظر می گیرید و بالاخره به آن انتها هم می رسید.

فانتزی خوان هایی که به اساطیر یونان و داستان های طنز علاقه دارند نباید این مجموعه را از دست بدهند؛ چرا که این مجموعه آمیزه ای از این دو است.

ژئوس آهی کشید و گفت: «روزی آن آدمیان ترحم برانگیز، عذابی برای فرزندانشان اختراع خواهند کرد. اسمش را هم مدرسه خواهند گذاشت. آنان عده زیادی از فرزندانشان

را در اتاقی کوچک می بندند و مجبورشان می کنند حقایق را یاد بگیرند.»

تئوس داد زد: «چه ظالمانه! اگر یاد نگیرند جگرشان را بیرون می کشند؟»

ژئوس فرید: «از آن هم بدتر. به فرزندانشان می گویند که به درد نمی خورند و کاری می کنند که آن ها احساس بیهودگی کنند. آنان را مقصر جلوه می دهند. پس فرزندانشان تمام عمر با سرزنش دوستانشان زندگی خواهند کرد. نام های جدیدی هم رویشان می گذارند.»

- نام؟

- نام هایی مانند خل و چل و گول و کودن و احمق و ابله و کله خراب و بی کله.

(کتاب اول، آتش دزد)

منابع:

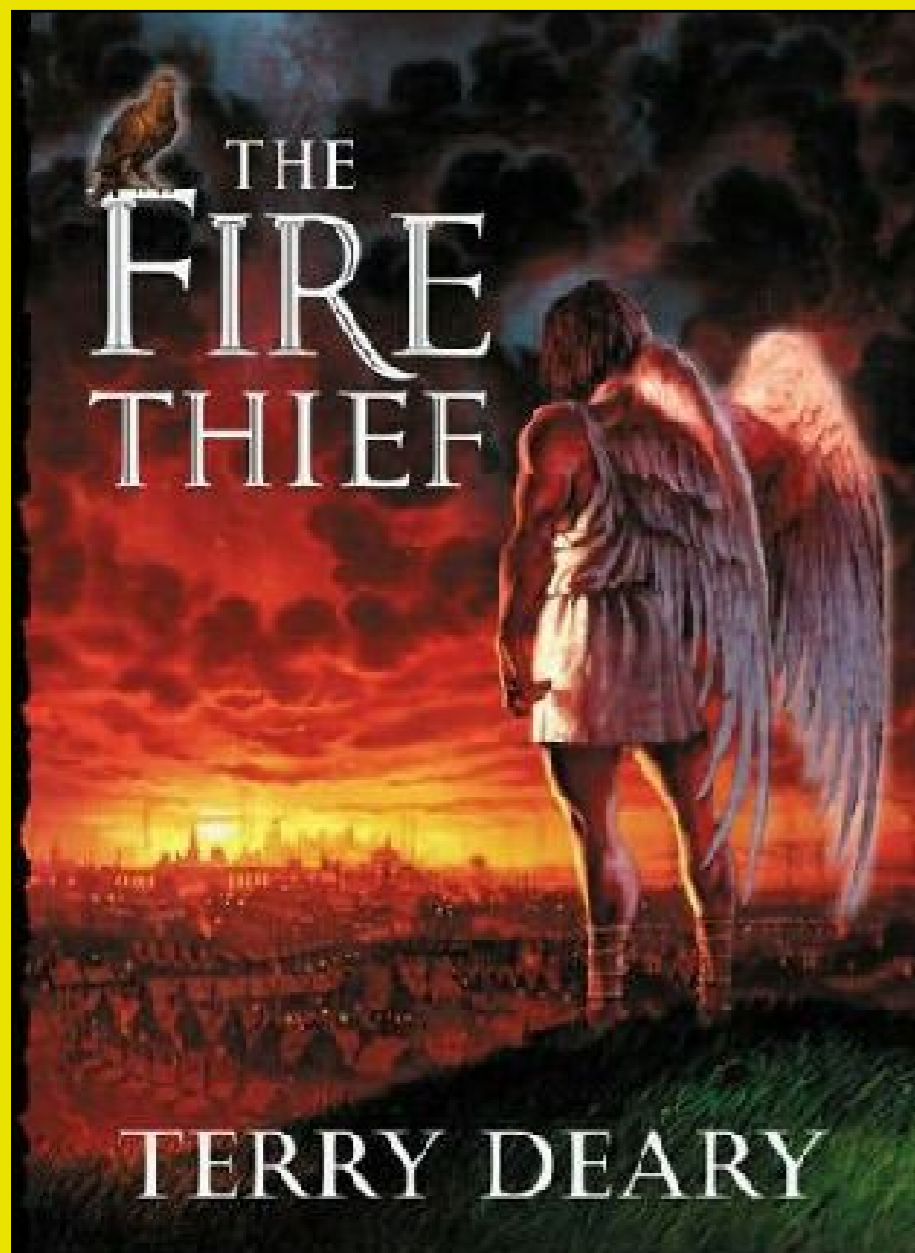
(۱) ویکی پدیا، دانشنامه آزاد؛

(۲) سه گانه آتش دزد، نشر افق، چاپ پنجم، سال ۱۳۹۰؛

(۳) سایت رسمی نشر افق به نشانی: <http://www.ofoqco.com>;

(۴) سایت رسمی تری دیری به نشانی: <http://www.terry-deary.com>.

گندالف سپید - امیر محمد میلانی



## ارباب حلقه ها : نبرد در شمال



در سال ۲۰۱۱ کمپانی Warner Brothers ، بازی ارباب حلقه ها: نبرد در شمال را که توسط کمپانی Snowblind Studios ساخته شده بود، به بازار عرضه کرد. این بازی یکی از بازی های شکل گرفته براساس دنیای تالکین و در سبک (role playing game) RPG بود.

داستان این بازی در زمان حوادث حلقه و خیزش ارباب تاریکی ،سائورون اتفاق می افتد. سه مبارز از سه نژاد در سرزمین میانی، ارادان، یک دونه داین جویای نام، آندریل بانویی از تبار الف ها و جنگجوی دورف، فارین، قهرمانان این بازی هستند که کشمکش آنها با یکی از خدمتگزاران سائورون به نام اگانداور (Agandaûr) و ماجراهایی که در حین تعقیب توسط این سه مبارز روی می دهد ، داستان این بازی رو شکل می دهد .

بازی شامل چندین مرحله مختلف است:

مراحل اصلی: (Mirkwood, Carn Dûm , Úrgost Lair ,Nordinbad ,Mount Gundabad Ettenmoors ,Fornost,Barrow-downs)

توقف گاه های موقت: (Nordinbad, Rivendell ,Bree ,Sarn Ford)

و همچنین چند (challenge mission Osgiliath ,challenge mission Lorien Challenge Mission)

مراحل اصلی مراحل روبرو شدن با طرف شر و توقف گاه ها، مکانی برای دیدار با شخصیت های مثبت بازی و گرفتن راهنمایی و اطلاعات از آنها، تعمیر لوازم و تسلیحات همراه به وسیله آهنگران و در نهایت اعزام از آن توقف گاه موقت به مرحله بعد است. ماموریت های چالشی هم مرحله ای صرفا برای مبارزه فکسب تجربه یا ارتقای سطح بازی کننده است و به پیشبرد داستان بازی کمکی نمی کند.

نکات مثبت و منفی بازی :

شاید یکی از جنبه های مثبت بازی ،داستان مستقل بازی باشد ، داستانی که مستقل و البته همسو و مکمل با حوادث حلقه است .این بازی به خوبی خیلی از سرزمین ها و مکان های مختلف سرزمین میانی رو توصیف و در مورد آن اطلاعاتی به مخاطب می دهد و این امر به خصوص برای کسانی که با سرزمین میانی آشنایی چندانی نداشتند و بعدا سه گانه هابیت را دیدند مفید بود .

در کنار این طراحی مکان و صحنه ها و همچنین طراحی لباس قهرمانان بازی زنده و جذاب و نزدیک به دنیای تالکین است .البته در مورد چهره پردازی شاید به جز ۳ قهرمان اصلی که چهره پردازی خوبی دارند، در مورد خیلی از شخصیت های بازی مثل گندالف، لرد الروند یا آراگورن این امر بسیار سردستی و خام انجام شده و با توجه به داشتن منابع مختلف می شد در این زمینه بهتر عمل کرد. همچنین بازی از نظر سطح گرافیک خوب و بهتر از مثلا بازی ارباب حلقه ها: پیروزی است .

همچنین طراحی رزم و حوادثی که برای قهرمانان داستان رخ می دهد تا حدودی قابل قبول است ولی نبرد در شمال چیزی فراتر از بازی هایی که قبلا دیدیم ندارد و می توانیم بگوییم همان تیپ شخصیت های تکراری بازی ها با میزان متوسطی از هیجان وجود دارد . اگر میشد گاه به مانند بازی ارباب حلقه ها : پیروزی در جلد قهرمان معروف سرزمین میانه (مثل گندالف، آراگورن یا راداگاست) فرو رفت میشد هیجانی آنی و جذابی دوجندان به مخاطب داد ولی این امر در بازی اتفاق نمی افتد و تقریبا ریتم بازی یکنواخت و گاه ملال آور است و بازی حرکات کومبوی پیچیده و جذاب یا حادثه ی خیلی خاصی ندارد . ۳مجموع حرکت خاص قهرمانان که مبتنی بر کشتار طرف شر، گرفتن امتیاز و سطح ارتقای قهرمان بازی است شاید خیلی دیر در بازی اتفاق می افتد و در مراحل سخت بازی باعث می شود بازی گره بخورد، کافی است که این گره ها با مرگ یکی از قهرمان ، ناگزیر بودن دیگر دو قهرمان به احیا او و افزایش شدت حملات طرف شر همراه شود تا مرگ سه قهرمان داستان را به همراه داشته باشد، اتفاقی که به کرات رخ می دهد و باعث لطمه به ضربه هنگ بازی و در نتیجه بی حوصلگی و رها کردن بازی از جانب مخاطب می شود. شاید راه گریز از این مشکل جنگ و گریز در مواجهه با شخصیت های قدرتمند شر داستان باشد ،البته گاهی در مرحله ای مثل نوردین باد که برای محافظت از نوردین باد به رودرویی مستقیم یا حمله به ترول ها نیاز است ،این حربه کارگر نمی افتد.

در کنار این شاید لذت بازی ( البته به جز تازگی اولین دور بازی) در دوره های بعدی بازی و اتمام دوباره آن باشد که میل به تکرار بازی هم شاید بخاطر نداشتن حرکات پیچیده و زیبا ، داستانی یکنواخت شاید کم باشد .

از نقاط ضعف عمده بازی نبودن یک موسیقی قوی

و در حال و هوای سرزمین میانی است .موسیقی این بازی فاقد حس تاثیر گذاری بر مخاطب است و این خود از هیجان و عطش برای ادامه بازی می کاهد، وجود موسیقی زیبا و پرشور هاوارد شور می توانست این خلاء را برطرف کند.

در نهایت مجموعه عوامل فوق سبب شد که ارباب حلقه ها :جنگ در شمال تبدیل به بازی ای به یاد ماندنی و خاص برای طرفداران فانتزی و دنیای تالکین شود ،هرچند که یک بار تجربه آن مسلما برای خیلی از طرفداران لذت بخش بوده ست.

امین ظهور تبار - R-FAARAZON - عضو هیئت تحریره



## قسمت دوم تجزیه و تحلیل اماری نبرد پنج سپاه

“There came a night when suddenly there were many lights as of fires and”
torches away south in Dale before them”

«.....یک شب ناگهان آن دور دورها در جنوب ،طرف دیل چشمشان به روشنایی آتش و مشعل افتاد...»

“They have come!” said Balin. ‘And their camp is very great”

«... و بالین صدایشان زد : آمدند ! و اردوگاه شان خیلی بزرگ است...»

بازهم از واژه(many) در متن تالکین استفاده شده که به معنی زیاد و بزرگ استفاده شده که باتوجه به نقل قول های قبلی معلوم شد که تعداد زیادی آنجا بوده اند.

فصل ۱۶ : دزد شب رو:

از این فصل میتوان یک مدرک اماری گرفت که به بیان سپاه ها می پردازد.

“ravens brought news that Dáin and more than five hundred dwarves, ... hurrying from the Iron Hills, were now within about two days’ march of Dale ...”

«...کلاغها خبرهایی از داین و دورفهای کوههای آهنین آوردند که داین با متجاوز از ۵۰۰ دورف دیگر شتابان از تپه های آهن در راه است و فاصله آنها از دیل بیش از دو روز پیاده روی نیست .....»

بیشتر خواننده های کتاب این تصور را دارند که ۵۰۰ دورف بوده اند که این عدد مشخص و قطعی نیست زیرا که در نقل قول بالا تالکین می گوید بیشتراز ۵۰۰ که اگر به ۶۰۰ میرسید می گفت ۶۰۰ نه ۵۰۰ پس میتوان حدس زد که داین و گروهش و تورین و یارانش روی هم رفته ۵۵۰تا ۶۰۰ نفر بوده اند که در نبرد ۵ سپاه حضور داشته اند.

فصل ۱۷: گسستن ابرها:

در این فصل هم توضیحاتی پیرامون نحوه انجام نبرد به ما می دهد که به آن می پردازیم:

“About midday the banners of the Forest and the Lake were seen to be”

born forth again. A company of twenty was approaching

«...حوالی ظهر بود که بیرق های جنگل و دریاچه را دیدند که یکبار دیگر جلو می آمد. گروهی متشکل از بیست نفر نزدیک می شدند.....»

“ (Bard...’ we will depart, and the elf-host will go back to the Forest.”

(to Thorin

بارد به تورین: «...آنوقت از اینجا میرویم وسپاه الف ها بر می گردد به جنگل...»

در متن اصلی تالکین، کلماتی نظیر company و hostاستفاده شده که برای نشان دادن غیر مستقیم تعداد زیادی از این افراد است. در نقل قول بالا از بارد کلمه company برای گروه ۲۰نفریشان آورده شده اما در نقل قولهای آینده می بینیم که این کلمه در وصف میزان بزرگتری از افراد نیز استفاده شده .

“Bard, of course, refused to allow the dwarves to go straight on to the”
Mountain ... if once the fortress was manned with so large and warlike a company”

«...البته بارد اجازه نداد که دورف ها مستقیم به طرف کوه بروند .....وقتی سپاهی این قدر بزرگ و جنگجو داخل دژ مستقر شد.....»

در این نقل تالکین نشان می دهد که از واژه سپاه در جمله برای دورفها که چندصد نفر بودند استفاده کرده است پس این واژه هم برای گروههای بزرگتر نیز استفاده شده.و توصیفش از گروه دورفها که به تورین رسیدند و چندصد نفر بودند company است پس برای الف ها که host استفاده کرده

است چه نظری داشته؟ آیا host از توصیف company بزرگتر است؟ در این قسمت ما میبینیم که گروه الفها و انسانها میتوانند که کوه را محاصره کنند به عنوانsiege.(هر چند نمیتوانند کوه را دورتا دور محاصره کنند. اما برای اربور مستقیما و رودرو کافی بوده )
“They [the Dwarves and Dáin] would stand a siege for weeks”

«...می شد هفته ها محاصره را تاب آورد ...»

پس طبق نقل قول بالا مشخص است که اگر الف ها و مردمان دریاچه میخواستند پس میتوانستند آنجا را برای هفته ها در محاصره خود بگیرند.

“Also they would be able to reopen and guard some other gate, so that”
the besiegers would have to encircle the whole mountain; and for that they had not sufficient numbers”

«...از طرفی دیگر ممکن بود که دروازه های دیگر را هم از نو باز کنند و برای آنها محافظ بگذارند ، که در این صورت محاصره کننده ها مجبور بودند دور تمام کوه حلقه بزنند و برای این کار افراد کافی در اختیار نداشتند ...» در ادامه در مورد مشکل نیروهای دورف ، پادشاه الف ها توضیح می دهد که توان مقابله با ارتش الف را ندارند:

“Our advantage in numbers will be enough if in the end it must come”
to unhappy blows”

«...اگر کارمان از بخت بد آخر سر به زدوخورد بکشد برتری ما از نظر تعداد نفرات کافی است...»

در این جدای از اینکه ارتش الف منظم هستند ، دارای برتری نسبت به دورفها هم هستند. اما هنوز از تعداد دقیق آنها خبری نداده است. حال برای لحظه ای اجازه دهید تا از الف ها و دورف ها و مردان دریاچه گذر کنیم و به گابلین ها (اورک ها) و وارگ هایی که آنها را همراهی میکردند پردازیم:

آنگونه که توصیف میشود:

Behold! The bats are above this [Bolg’s] army like a sea of locusts.”

“They ride upon wolves and Wargs are in their train”

«... گاندالف پیاپی فریاد بلند بر می آورد که: دست نگه دارید! ...خفاشها مثل دریای ملخ بالای سرش هستند. سوار بر گرگ می آیند و وارگ ها در رکابشان هستند...»

در نگاه اول ممکن است اینطور به نظر برسد که که ارتش وارگ ها و گابلین ها از سه ارتش دورف ها و انسانها و الف ها کمتر به نظر برسد. از نقل قولهای قبلی دریافتیم که دورف ها چند صد نفر و انسانها هم همینطور و الف ها از آنها بیشتر بودند. اما در ادامه می بینیم که ارتش شر بیشتر از اونها و از هزاران نفر بیشترند.

in all the mountains there was a forging and an arming. Then they...”

“marched and gathered by hill and valley ... a vast host was assembled”

«...در تمام کوهها ساختن تسلیحات و تجهیزشدن ادامه داشت.آنوقت راه افتادند و از تپه ها و دره ها جمع شدند...»

پس معلوم است که تعدادشان به هزاران نفر میرسیده که اینطور فضاهایی را پر میکرده اند.در این نقل در کتاب اصلی تالکین از واژه host به عنوان گروهها دوباره استفاده شده پس اشاره به هزاران گابلین دارد اما مشخص است که هزاران گابلین در نبرد پنج سپاه حضور دارند پس در ادامه نقل قولها جزئیاتی را می بینیم که این واژه با تعریفی که از تعداد الف ها شده متفاوت است و بیشتر است. در ادامه می خوانیم:

“the Mountain’s feet black with a hurrying multitude ...”

«.....دامنه کوه را دیدند که از انبوه سپاهی که شتابان می آمد به سپاهی میزد.....»

تالکین برای نشان دادن اوج داستان کتاب هابیت در این نبرد سعی در توصیف حماسی و افراطی آن کرده:

“It was a terrible battle”

«.....نبرد هولناکی بود...»

همچنین تالکین به کنکاش و بررسی بیشتر درمورد خصوصیات استراتژیک و تاکتیکی نبرد می پردازد.

As soon as the host of their (the Elves) enemies was dense in the valley, they sent against it a shower of arrows ...”

“a thousand of their spearmen leapt down and charged”

«.....تا ازدحام سپاه دشمن دره را پر کرد باران تیر الف ها باریدن گرفت .....هزار نیزه دار پایین پریدند و حمله را شروع کردند.....»

در ادامه می بینیم نحوه تعریف تالکین بدین گونه است که :

“A thousand of their spearmen”

«.....هزار نفر از نیزه داران آنها...»

“a portion of the army’s spearmen”

«...نیزه داران، بخشی از ارتش ...»

به عقیده من، ارتش الف ها در آن زمان حداقل به دو قسمت نیزه داران و کمانداران تقسیم شده اند. کمانداران برای تضعیف حمله دشمن و نیزه داران برای دفاع در مقابل حملات نزدیک دشمن.از این دو عبارت این نیز مشخص می شود که از ارتش الف ها نخست هزار نفر از آنان درگیر مبارزه مستقیم با گابلین ها میشوند.همچنین لازم است اشاره کنیم به نقش مهم عقابها و تاثیر زیاد آنها در نبرد. در نظر اول اینطور برداشت میشود که آنها با گروه و ارتشی برگ آمده اند و تعدادشان زیاد درصورتی که در ادامه درمی یابیم که اینگونه نیست.

The eagles were coming down the wind, line after line, in such a host as must have gathered from all the eyries of the North.....”

«.....عقاب ها صف به صف باچنان خیل عظیمی سوار بر باد می آمدند که این تعداد را فقط از تمام آشیانه های شمال میشد یکجا جمع کرد.....»

عباراتی مانند Line after line و host و all the eyries اینگونه نشان میدهند که گروه بزرگی بوده اند اما اینگونه نیست.

فصل ۱۸: ماجرای بازگشت

در آخرین فصل هابیت اشاره بیشتری به بئورن و ارتش عقابها شده است.

“... they [Eagles] gathered in great numbers ...”

«.... آنها(عقاب ها)فوج فوج ..... یکجا جمع شدند.....»

و تالکین می نویسد:

“But even with the Eagles they were still outnumbered”

«....ولی حتی با وجود عقابها هم تعدادشان کم بود...»

اما با وجود کمتر بودن جمعیت سپاه الف ها و دورف ها و عقاب ها و انسان ها اما با این اوصاف تاثیر گذارتر بوده اند چراکه در نبرد نهایتا پیروز می شوند. ضمنا می بینیم که گابلین ها تماما در نبرد نماندند و قسمت بزرگی از آنان از نبرد گریختند و پا به فرار گذاشته اند و در طی نقل قول بعدی می توان فهمید که در حین عقب نشینی و فرار کشته شده اند.

در ادامه تالکین توضیح می دهد که:

“Songs have said that three parts of the goblin warriors of the North perished on the day”

«.....ترانه ها میگویند که سه حصه از گابلین ها ی جنگی شمال آن روز هلاک شدند ... ..»

همچنین میگوید:

“The elf-host was on the march ... sadly lessened”

«.....سپاه الف ها در حال پیشروی بودند.....اما متاسفانه تعدادشان کم شده بود.....»

با وجود کم شدن ارتش الف ها بازهم تالکین از آنها به عنوان host یا گروه بزرگ نام می برد.که نشان می دهد که همانطور که قبلا گفت پیش از آغاز نبرد گروهی بزرگ بودند(هزاران نفر) در پایان مبارزه هم نشان می دهد باوجود کشته شدن الف های بسیاری اما باز هم تعدادشان زیاد بوده است اما دلیل این که می گوید تعدادشان کم بود، این است که آنها را از نظر تعداد با ارتش بزرگ گابلینها مقایسه کرده نه از نظر کارایی و تاثیر آنها درجنگ . چون الف ها هم از نظر تجربه مبارزات و هم نظم و هماهنگی و پیوستگی و یکپارچگی بر هر ارتشی در آن زمان برتری داشتند.

اما حال سایر منابع:

حال به سراغ کتاب تاریخ هابیت نوشته John D Rateliffe می رویم.

رتلیف در جلد اول کتاب فصل ششم تحت عنوان عقاب ها و وارگ ها اینگونه می نویسد:  
 "Given Tolkien's continued interest in the eagles, it is odd that in the Battle of the Five Armies the wargs and goblins each count as a 'people' for purposes of the tally yet the eagles do not. Perhaps there are simply too few eagles present to be described as an 'army' (as seems to be the case with Beorn ..."

"...در گفته های تالکین در توصیف عقاب ها به طور عجیبی گابلین ها و وارگ ها را در نبرد ۵ سپاه همانند انسان ها و الف ها در قالب ارتش آورده و جزء ۵ سپاه آورده اما در مورد عقابها و بئورن اینطور نیست. شاید به خاطر این است که تعدادشان کم بوده...»  
 در این جا در مورد تعداد این ارتش ها در قالب پاراگراف کوچکی از کتاب اطلس سرزمین میانه اثر Karen Wynne Fonstadt می پردازیم. او می نویسد:

داین به همراه خود ۵۰۰ دورف را آورده بود. پادشاه الف ها ارتشی متشکل از حداقل ۱۰۰۰ انیزه دار و کماندار را فرماندهی میکرد. در این حین افراد باره متشکل بودند از حدودا ۲۰۰ نفر (باتوجه به مقیاس شهر دریاچه میتوان حدس زد اما این دقیق نیست). که در مقایسه با گروه دشمنانشان کم بودند.

حال در مورد اظهار نظر در مورد گابلین ها و قدرت ارتش های آنها لازم است تا نگاهی به پیشینه تاریخی آنها در کوههای خاکستری و مه آلود و به طور کلی در حکومت آنها در شمال و نبردهای آنها در مقاطع زمانی گذشته بندها. البته با فرض این مساله که گابلین های کتاب هابیت تالکین در واقع اورک هایی هستند که در دیگر کتابهای تالکین آمده است.

تا قبل از این نبرد ۵ سپاه آخرین نبرد بین اورک ها و دورف ها در شمال و نبرد آزانول بیزار نام داشت (Azanulbizar) که در سال ۲۷۹۹ در دوران سوم به وقوع پیوست. همانطور که میخوانیم در کتاب ارباب حلقه ها قسمت بازگشت پادشاه ضمیمه A در مورد خاندان دورین :

"When all was ready they [the Dwarves] assailed and sacked one by one all the strongholds of the Orcs that they could from Gundabad to the Gladden ...وقتی آنها(دورف ها) آماده شدند به تمام پناهگاه ها و قلعه های اورک های گونداباد تا گلادن حمله ور شدند و آنها را پراکنده کردند...»  
 "At last all the Orcs that fled before them were gathered in Moria, and the Dwarf-host in pursuit came to Azanulbizar"

"...سرانجام قبل از اینکه اورک ها فرار کنند دورف ها در موریا جمع شده و گروه آنها به تعقیب اورک ها پرداختند و به آزانول بیزار آمدند...»

همچنین در مورد اورک ها می خوانیم:

"... the Orcs ... outnumbered their enemies ..."

"...اورک ها تعدادشان نسبت به دشمنانشان کم بود...»

"he [Azog] saw that all his host ... was in a rout, and the Dwarves went this way and ..."

"...او (آزوغ) دید که گروهش تارو مار شدند و دورفها دارند به آن طرف می آیند و هر کدام از اورک ها که میتوانست از دست آنان(دورف ها) به سمت جنوب فرار می کرد...»  
 همچنین در داستان سال ها ضمیمه B قسمت ۲۸۰۰-۶۴ از این کتاب می خوانیم:

اورک های شمال برای روهان مشکل ساز بودند. پادشاه والدا بدست آنان کشته شد درحالی که تنها چند سال از نابودیشان در آزانول بیزار گذشته بود اما شاید آنهايي بوده اند که از آن جنگ جان سالم بدر برده اند و فرار کرده اند و این لزوماً نباید نشانه تجدید قوای آنها بوده باشد...»

"This might suggest that there were still a few orcs around, but probably too few to pose any serious threat to Khazad-dûm"

این نشان می دهد هنوز تعدادی از اورکها در کوههای خاکستری و..که از جنگ Azanulbizar وجود داشتند اما آنها تهدیدی جدی قلمداد نمی شدند. همینطور آنها مزاحمت هایی برای دورف های کوههای مه آلود ایجاد می کردند اما دورف ها آنها را

تهدیدی جدی برای خازاد-دوم (Khazad-dûm) نمی دانستند.

سالها بعد از نبرد ۵ سپاه تالکین در کتاب ارباب حلقه ها می نویسد که اورک ها موریا را از دست دورف ها می گیرند و بالین در آن نبرد کشته می شود. پس چه رابطه ای بین جنگ دورفها با اورک ها در شمال در چندین سال قبل تر از نبرد ۵ سپاه و تصرف موریا در جنوب در سالهای پس از نبرد ۵ سپاه وجود دارد؟ با فرض اینکه اورک های جنوب از کوههای مه آلود جنوب و موریا و دولگولدور شاید آمده باشند و اورک های شمال از کوههای گونداباد پس چگونه این امکان پذیر است که سالها پیش از نبرد اره بور اورکهایی که هم در شمال و هم در جنوب و موریا از دورف ها شکستهای سنگینی خورده باشند، بتوانند چنین ارتش بزرگی برای نبرد اره بور و ۵ سپاه آماده کرده باشند؟

اگر به تاریخچه اورک ها و اینکه پس از این جنگها چه چیزی رخ داده است نگاهی بیاندازیم ما می توانیم جواب این سوال را دریابیم که آیا اورک ها قادر هستند که در یک بازه زمانی کوتاه بتوانند تجدید قوا کنند و سپاهی بزرگ آماده سازند؟

حال من به قصه های ناتمام و ماموریت بازپس گیری اربور اشاره ای می کنم:

در صورتی که در اینجا هم بحثی از تعداد نیست اما ما می توانیم به هدف اصلی خود یعنی فهمیدن چگونگی تجدید قوای اورک ها اطلاعاتی بگیریم آنگاه با توجه به بازه زمانی نبرد Azanulbizar و نبرد ۵ سپاه در هابیت تالکین ، بتوانیم نظری در مورد تعداد اورک(گابلین) های حاضر در نبرد را حدس بزنیم. می توان اینگونه جمع بندی کرد که اورکها در نبرد Azanulbizar به کلی نابود شدند و کوههای مه آلود را از شرشان پاک شد. اما پس از ۱۴۲ سال توانستند نیروهایشان را جمع کنند و به سمت اربور حرکت کنند و در آنجا بجنگند. همینطور باتوجه به هابیت یک سوم از اورک ها در نبرد جان بدر برده بودند و فرار کرده بودند در راه برگشت به شمال کشته شدند و نابود شدند و پس از سالها باری دیگر شمال از شر آنها رهایی یافت. در ظرف مدت ۴۸ سال بالین به موریا برگشت و در سال ۲۹۸۹ آنجا مرد که در آن سال ها تعداد اورک ها افزایش پیدا کرده بود و یاران حلقه توسط آنها مورد حمله قرار گرفتند. به همین ترتیب نتیجه می گیریم که نبرد Azanulbizar در سال ۲۷۹۹ اتفاق افتاده و نبرد ۵ سپاه در سال ۲۹۴۱ در دوران سوم اتفاق افتاد پس فاصله زمانی این دو جنگ ۱۴۲ سال بوده (باتوجه به ضمیمه B قصه های سال ها ( 'The Tale of Years', exactly) Appenidx B; ۱۴۲ years later.

در اینجا لازم است که از زبان Karen Wynne Fonstadt نویسنده کتاب اطلس میانه نقل قولی بشنویم:

"...سرانجام پس از کلی تفکر و رایزنی و مشورت من به قطع به این نتیجه رسیدم که ارتش گابلین های حاضر در نبرد به عدد ۳۰۰۰۰ نزدیک بوده که ممکن است تناسبی با ارتش الف ها و دورف ها و مردمان دریاچه نداشته باشد. پس چگونه چنین ارتش بزرگی در مقابل سپاهی به این کوچکی شکست خورده اند؟...»

هرچند که از جغرافیای کوه تنها و اره بور و نقاط استراتژیکی آن نشان می دهد که گروهی ۳۰۰۰ نفره متشکل از الف های منظم و قوی و دورف های پا آهنین و انسانها و عقاب ها و بئورن قدرتمند می توانند گرداگرد این کوه با سپاه ناخوانده گابلین که به آنها حمله کرده بتوانند مقابله کنند و آنها را به عقب برانند. پس در نهایت آماری حدسی که نزدیک به واقعیت داستان است را اعلام می کنم البته هیچکدام از این دو نویسنده توضیحی در مورد اینکه چگونه آماری از وارگ ها توانستند بدست بیاورند را ارائه ندادند، اما گویا حدسیاتی با توجه به تعداد گابلین های پیاده با وارگ ها زده باشند که من شخصا از آنها اطلاعی ندارم.(واحد ها به عدد یا نفر هستند).

قبل از جنگ ۵ سپاه:

الف ها: ۲۰۰۰، دورف ها: ۵۵۰، انسان ها: ۳۰۰، عقاب ها و بئورن: ۵۰

گابلین ها: ۳۰۰۰، وارگ ها: ۳۰۰۰

پس از اتمام نبرد ۵ سپاه:

الف ها: ۹۰۰، دورف ها: ۳۵۰، انسان ها: ۱۰۰، عقاب ها و بئورن: ۴۰

گابلین ها: ۰، وارگ ها: ۰

منابع:

۱) The Hobbit

۲) The Lord of the Rings: The Return of the King – Appendices A and B

۳) Unfinished Tales – The Quest of Erebor

۴) by John D Rateliffe (۱) The History of the Hobbit' (Volume

۵) The Atlas of Middle Earth by Karen Wynne Fonstadt

۶) <http://www.councilofelrond.com>

Armando



Capitan - آریان عبدی

عضو هیئت تحریریه

The witch-king of Angmar



Do you not know death when you see it oldman?

This is my hour!

Capitan  
Aryan



Narsil Sword from The Lord of the Rings

## همکاران این شماره

ایمان ذاکری - LORD LOSS  
کندالف سپید - امیر محمد  
Armando

Yavanna Kementári  
Captain - م . سپهر  
Eomer - عبدالله کیوانلو

## اعضای هیئت تحریریه

حمیدعظیمی - hamidstormcrow  
امین ظهور نیار - R-FAARAZON  
مسعود رضایی قنبرزهی - رضائی.استل  
معصومه.ش - vana  
شاهین حسینی - Aslan  
مهسا ق - SHIRE  
حسام سعد - agarwaen  
ایمان.ص - Legolas  
آریان عدی - Capitan  
Théoden

“

I would rather spend one life-time with you than face all the ages of this world alone

Arwen

