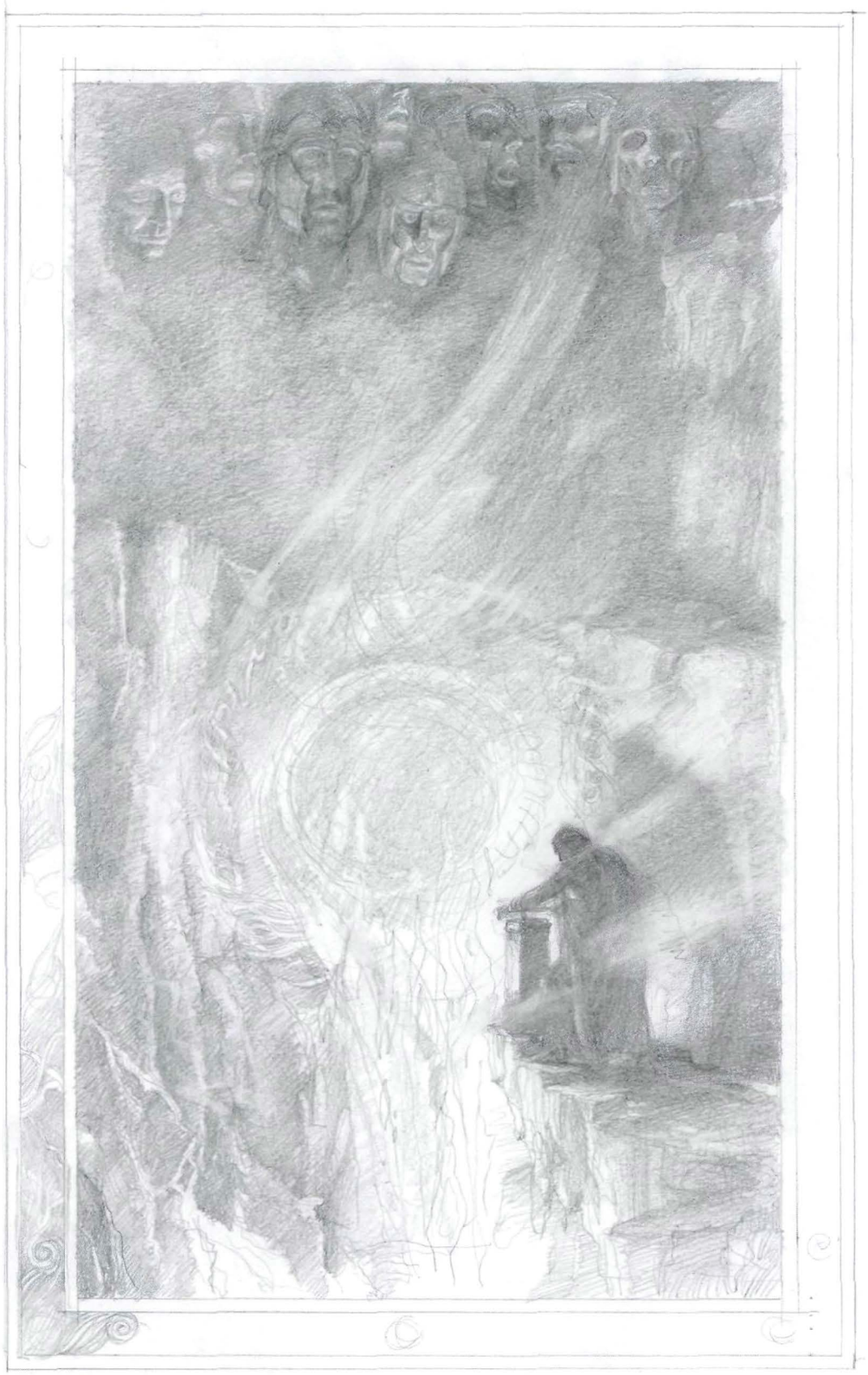
The Lord of the Rings Sketchbook

Alan Lee

Lonely Mountain



طراحی‌های
ارباب حلقه‌ها
اثر
آلن لی

The LORD *of the* RINGS SKETCHBOOK

ALAN LEE

HOUGHTON MIFFLIN COMPANY
BOSTON · NEW YORK · 2005

گروه ترجمه:

بهنام امامی

محمدمهدی مهرنگار

مجید س.

دانیال بهمنش

حمید عظیمی

شاهین حسنی

س. اردستانی

ویراستار:

س. اردستانی

صفحه آرایی:

بگینز

ارائه از وبگاه آردا

www.Arda.ir

فهرست مطالب:

پیشگفتار	۸
مقدمه	۱۰
در باب هابیتها	۱۳
بلندی‌ها و اهالی بری	۳۲
ریوندل	٤٥
موریا	٥٨
لوتلورین	٦٨
سرزمین‌های مرزی	۷۸
روهان	۸٥
فنگورن	۸٦
ادوراس	۹۲
گودی هلم	۱۰۰
جاده‌ای بسوی موردور	۱۰۸
ایتیلین	۱۱۸
میناس تریت	۱۳۲
بسیج نیروها	۱٤٤
فرود آمدن ضربه	۱٥٥
مقبره‌ی کارگزار	۱٥۷
گروند	۱٥۸
کیریت آنگول	۱٦۹
موردور	۱۷۷
بندرگاه های خاکستری	۱۸٥
سپاسگزاری	۱۸۹

پیشگفتار

وقتی من پیتر جکسون[۱] و فرن والش[۲] را در لندن ملاقات کردم، شش ماه قبل از این که فیلمبرداری ارباب حلقه‌ها را در نیوزلند شروع کنند، مرا با نشان دادن چند تصویر شگفت‌انگیز از سرزمین میانه اغوا کردند. به دو دلیل این مهر تأییدی بود بر پیشنهاد احتمال بازی من در نقش گندالف. حیرت من از دیدن طراحی‌های تماشایی مذکور، اولین آشنایی من با حماسه‌ای بود که تا آن زمان نخوانده بودم و متوجه شدم، گرچه اقدام آن دو کیوی[۳] کمیاب بسیار جاه طلبانه بود، اگر طراحی‌ها مشتی از خروار بودند پس کارشان دست‌یافتنی بود. از همان چیزی بودند که اغفال کنند، پس آن هم دست یافتنی بود.

بعدها وقتی در صحنه‌های پیش تولید شده داخل استودیوی استون استریت[۴] در ولینگتون[۵] قدم میزدم، همینطور در لوکیشن‌های هوای باز سرتاسر دو جزیره‌ی اصلی نیوزلند باز هم لذت آن طراحی‌ها نصیبم شد. مانند این بود که داخل کتاب داستان قدم بگذاری. تقریباً کلمه به کلمه، البته چون الهامات مدیر صحنه‌ی فیلم از جانب آلن لی و جان هو[۶] بوده، کسانی که آثارشان کلمات تالکین را همگام با طراحی‌های خود نویسنده به تصویر کشده است.

وقتی خواننده‌ها شخصیت‌های تالکین و محیط اطرافشان را در فیلم شناسایی می‌کنند همان طوری که «دقیقاً تصور کرده بودم» نکته‌ی اصلی را فراموش کرده‌اند. در حقیقت، آنچه آن‌ها از نوشته دریافت کرده‌اند از دریچه‌ی تصویری همگام با کلمات عبور کرده. در کار آلن لی، نشانی از عکاسی نیست. او استاد هنر سنتی طراحی و آبرنگ است، و یادداشت‌هایش در این کتاب به خوبی نشان می‌دهد چگونه ذهنیت این هنرمند با ضرس قاطع به روی کاغذ می‌آید.

چه شگفتنامه‌ی بی‌نظیری در دستانتان است! کتاب طراحی‌های لی همان حس و دیدی را القا می‌کند که آثار بقیه‌ی هنرمندانی که از سفرهای بزرگ به سرزمین‌های بیگانه می‌گویند. اما در نسخه‌ی آلن لی طرح‌های او از سرزمین میانه و ساکنانش بر سفر مقدم است، و سرزمینی که در نیوزلند به کشف آن یاری رساند کمابیش ساخته‌ی دست خودش بود.

اغلب از بازیگران یاران حلقه می‌پرسیدند آیا بازی مقابل فناوری پرده‌ی سبز (یا بعضاً آبی) که با بازی مقابل یک دیوار خالی میسر می‌شود و تصویر بعدتر در آن اجرا می‌شود، دشوار است؟ برای آن دسته از ما که قبلاً روی صحنه در مقابل برج‌های قلعه که از جنس کنف بودند و سنگ‌هایی که درواقع به شکل چوب رنگ شده‌اند کار کرده‌اند، واقع‌گرایی آخرین چیزیست که در مجموعه‌ی تئاتر و فیلم توقع آن می‌رود. با این حال در نیوزلند سرزمین میانه چیزی کم نداشت. بارها برای پذیرایی از عوامل و بازیگران آماده بود و مشتاق. یکی از شادترین روزهای من در بالگرد، بر فراز قله‌های بلند ساوت آیلند گذشت. جایی که خیلی بالاتر از خط برف، جایی که یاران به سمت موریا بالا می‌رفتند.

---

۱. Peter Jackson

۲. Fran Walsh

۳. Kiwi
در اصل نوعی پرنده متعلق به نیوزیلند است و یان مک‌کلن با این لغت، به اصلیت پیتر جکسون و فرن والش کنایه می‌زند. و.

۴. Stone Street

۵. Wellington

۶. John Howe

زیر پای ما در قوس عظیم کوهستان، دشتی قرار داشت که تا قبل از رسیدن عوامل فیلم، تنها چوپانان آنجا را دیده بودند. روی یک برآمدگی تنها، شاید بقایای یکی از تحرکات یخی ماقبل تاریخی در طول دره، همانطور که آلن لی پیشنهاد داده بود ادوراس را بنا کرده بودند. نمی‌بایست جایی را که مسیر خدماتی به سمت تالار طلایی می‌رفت فیلمبرداری کنیم، پس کابل‌ها آنجا می‌خزیدند و سازندگان به خود زحمت دکورسازی نمی‌دادند. در صحنه‌ی فیلم‌برداری هیچ چیز آن‌گونه که به نظر می‌آمد نیست. اکنون مطابق قرارداد، تمام شواهد روهان پاک شده و دشت چوپانان بار دیگر خالی است.

مانند خیلی چیزهای دیگر که در ذهن آلن لی بود ادوراس در سه‌گانه باقی مانده. اما اینجا باز هم چیزهایی هست- دیدی است به درون ذهن هنرمند و نمای نزدیک قلم، مداد و قلموی او هنگام کار. شگفت انگیز است.

Ian McKellen

یان مک کلن

لندن ۲۰۰۵

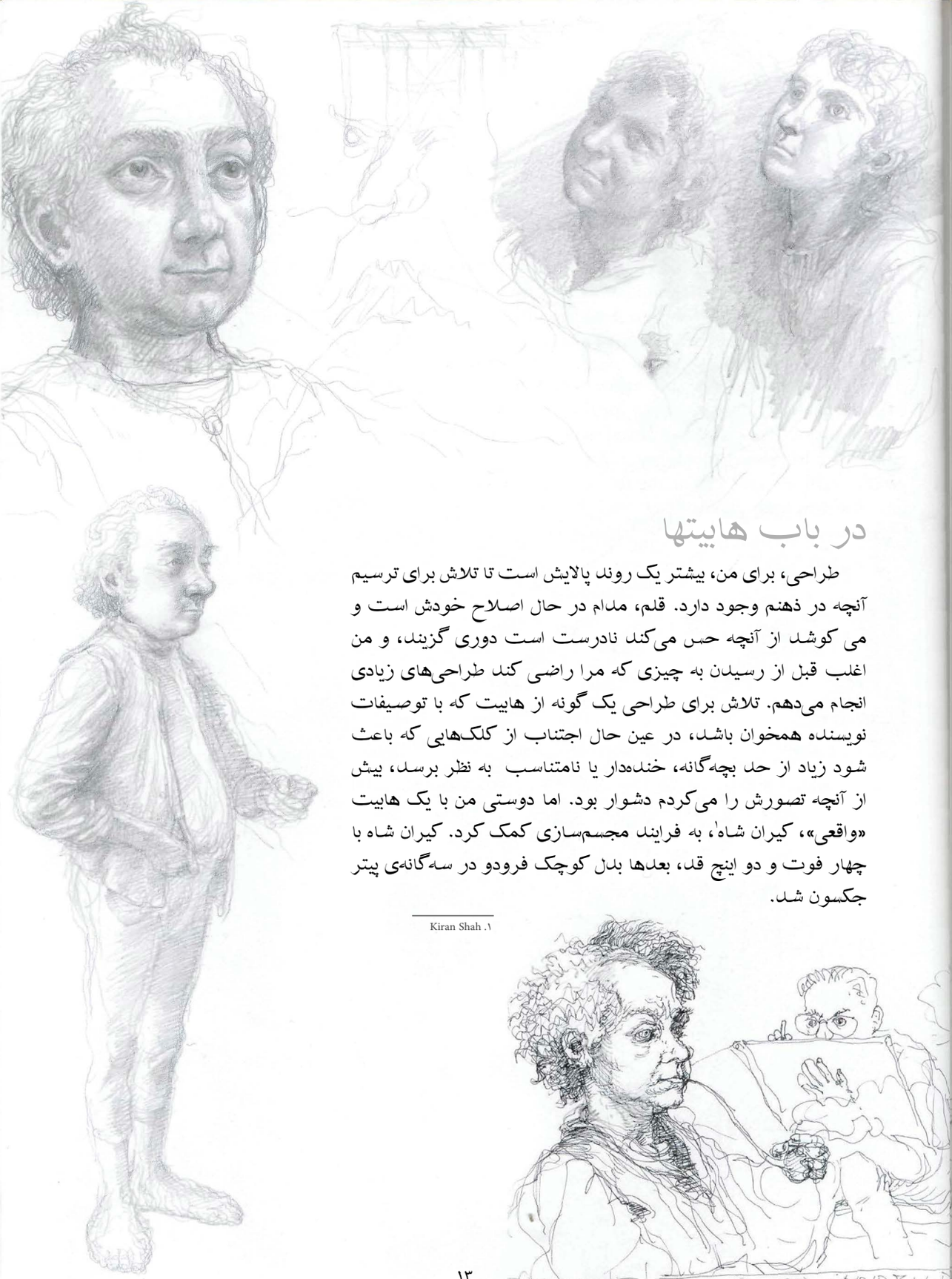
مقدمه

اولین بار ارباب حلقه‌ها را وقتی که هفده سال داشتم و در باغبانی یک قبرستان کار می‌کردم خواندم. هر روز خودم را میان سردابه‌های پوشیده از پیچک و درختستان‌های تاریک گم می‌کردم، و هر شب در کلمات ناشناخته و زیبایی که کتاب‌های جی. آر.آر. تالکین بر روی من گشوده بود غوطه ور می‌شدم. از همان ابتدایی‌ترین لحظه‌ای که با افسانه‌ها و حماسه‌ها درگیر شدم عاشقانه آن‌ها را دوست می‌داشتم. حسش مانند این بود که تمام آن‌چه در آن حکایت‌ها مرا جذب خود می‌کرد ذوب و پالوده شده و در این داستان کاملاً جذاب دمیده شده است. پس این گونه بود که حومه‌ی شهر میدل‌سکس تبدیل به سرزمین میانه شد، و دوستان من تبدیل به تکاور شدند و من به این نتیجه رسیدم که واقعاً ترجیح می‌دهم کتاب‌ها را تصویرسازی کنم تا از قبرها نگه‌داری کنم.

بعد از آن که سه سال گرافیک و تصویرسازی خواندم، و شش سال دیگر را هم با طراحی برای کتب جلد کاغذی امرار معاش کردم، رؤیای من برای تصویرسازی داستان‌ها که بیشتر از همه دوست داشتم شروع به ثمر رسیدن کرد. کتاب‌های قصه‌های پریان و افسانه‌های سلتی و حکایت‌های آرتوری از این دسته بود، و سرانجام خود را در حالی یافتم که داشتم با راینر آنوین[1] و جین جانسون[2] درباره‌ی ایده‌ی یک نسخه‌ی مصور ارباب حلقه‌ها برای یادبود صدمین زادروز نویسنده‌اش صحبت می‌کردم.

از این که به من پیشنهاد تصویرسازی یکی از کتب مورد علاقه‌ام داده شده بود خوشحال بودم، اما بابت مسئولیت قرار دادن طراحی‌های من در میانی متونی که تحسین‌کنندگان بسیاری آن عمیقاً دوست می‌داشتند نیز اندکی ترسیده بودم. کتابی که از قبل هم ثابت کرده بود به تنهایی و بدون هیچ تصویری بسیار خوب عمل می‌کند. گمان می‌کنم بنیاد تالکین از من هم نگران‌تر بود، و از من خواستند قبل از این که اجازه‌ی ادامه‌ی کار را بدهند چند طرح آزمایشی از شخصیت‌ها بزنم.

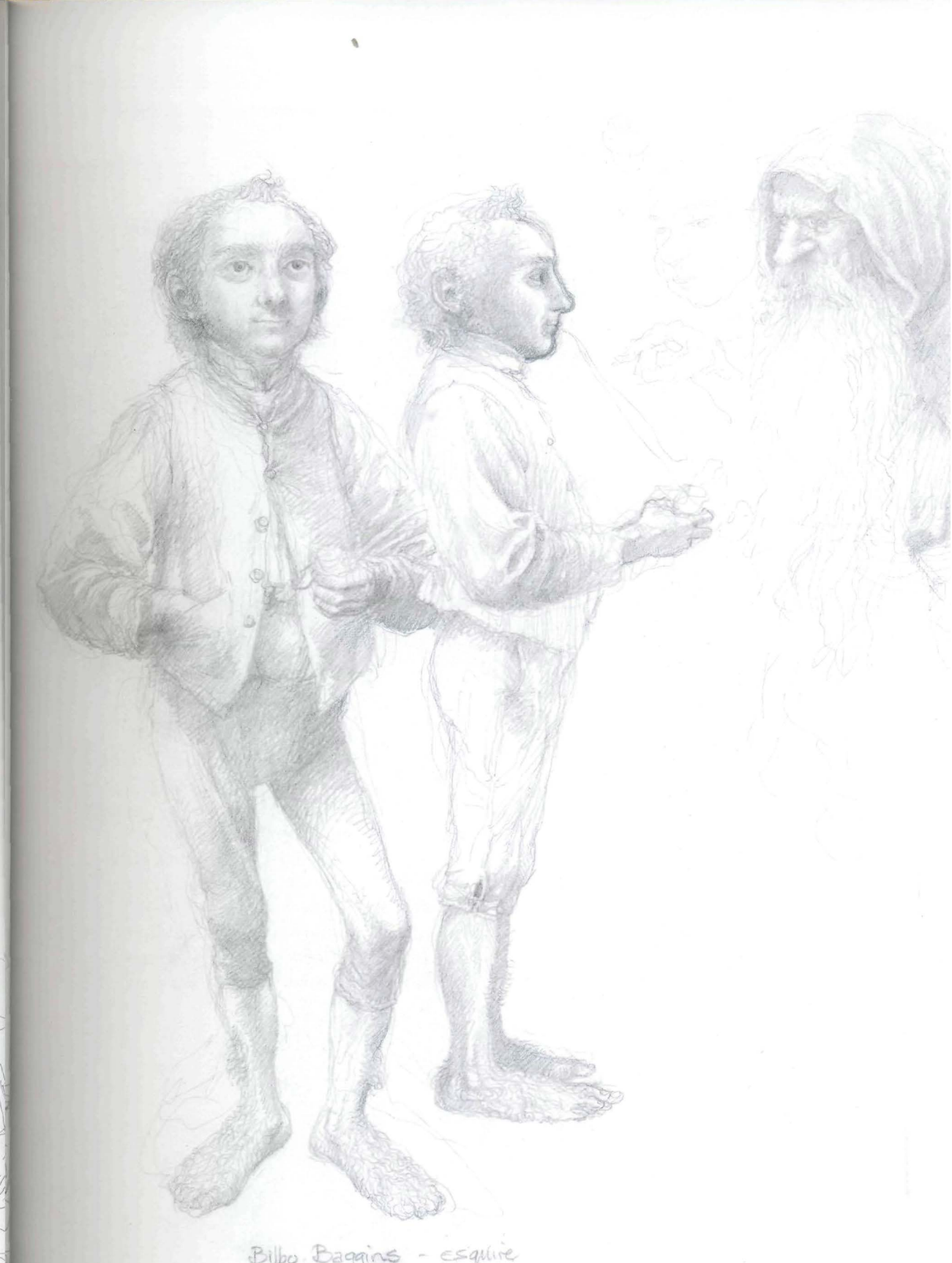
۱. Rayner Unwin
۲. Jane Johnson



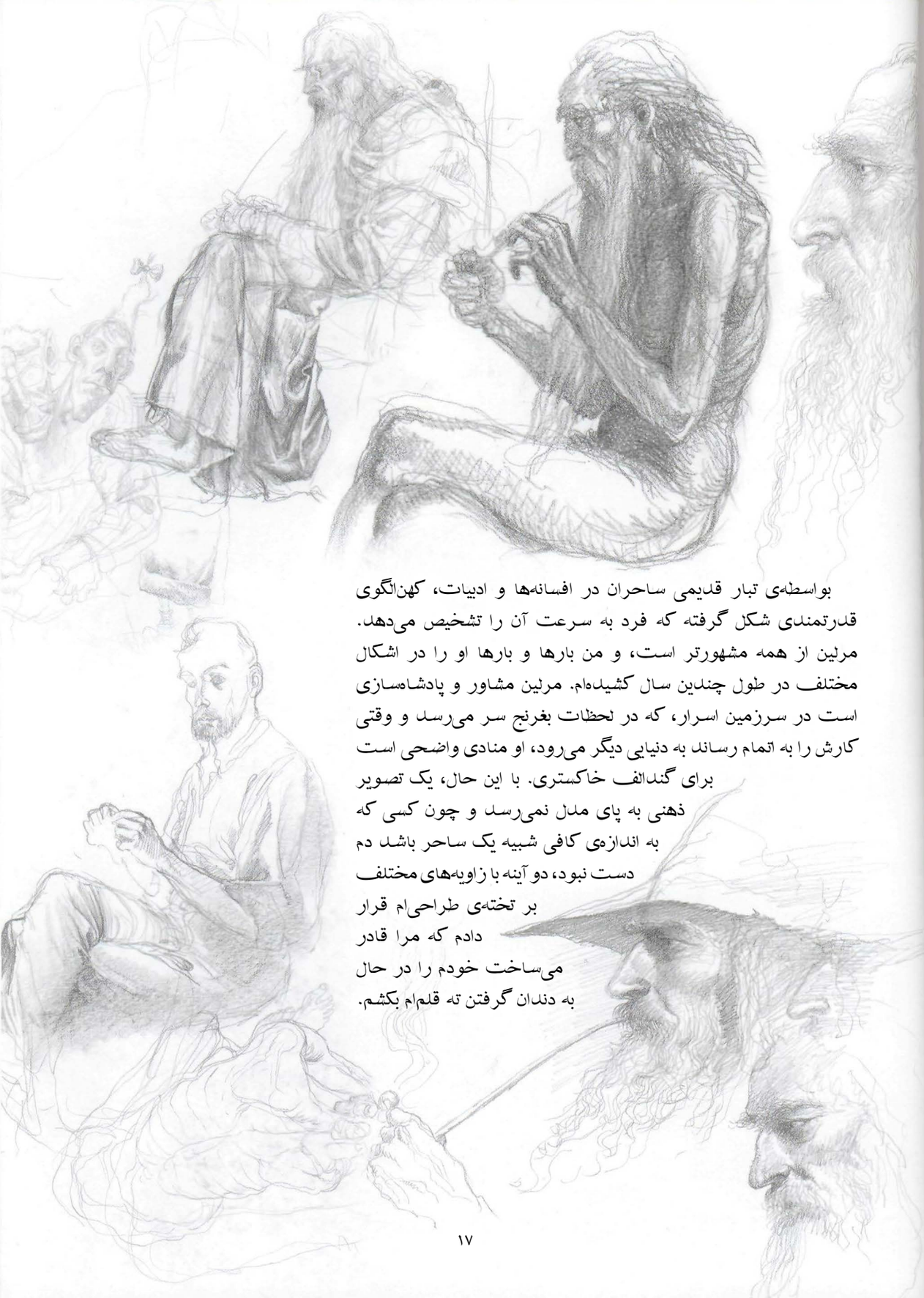
در باب هابیتها

طراحی، برای من، بیشتر یک روند پالایش است تا تلاش برای ترسیم آنچه در ذهنم وجود دارد. قلم، مدام در حال اصلاح خودش است و می کوشد از آنچه حس می‌کند نادرست است دوری گزیند، و من اغلب قبل از رسیدن به چیزی که مرا راضی کند طراحی‌های زیادی انجام می‌دهم. تلاش برای طراحی یک گونه از هابیت که با توصیفات نویسنده همخوان باشد، در عین حال اجتناب از کلک‌هایی که باعث شود زیاد از حد بچه‌گانه، خنده‌دار یا نامتناسب به نظر برسد، بیش از آنچه تصورش را می‌کردم دشوار بود. اما دوستی من با یک هابیت «واقعی»، کیران شاه[1]، به فرایند مجسم‌سازی کمک کرد. کیران شاه با چهار فوت و دو اینچ قد، بعدها بدل کوچک فرودو در سه‌گانه‌ی پیتر جکسون شد.

۱. Kiran Shah

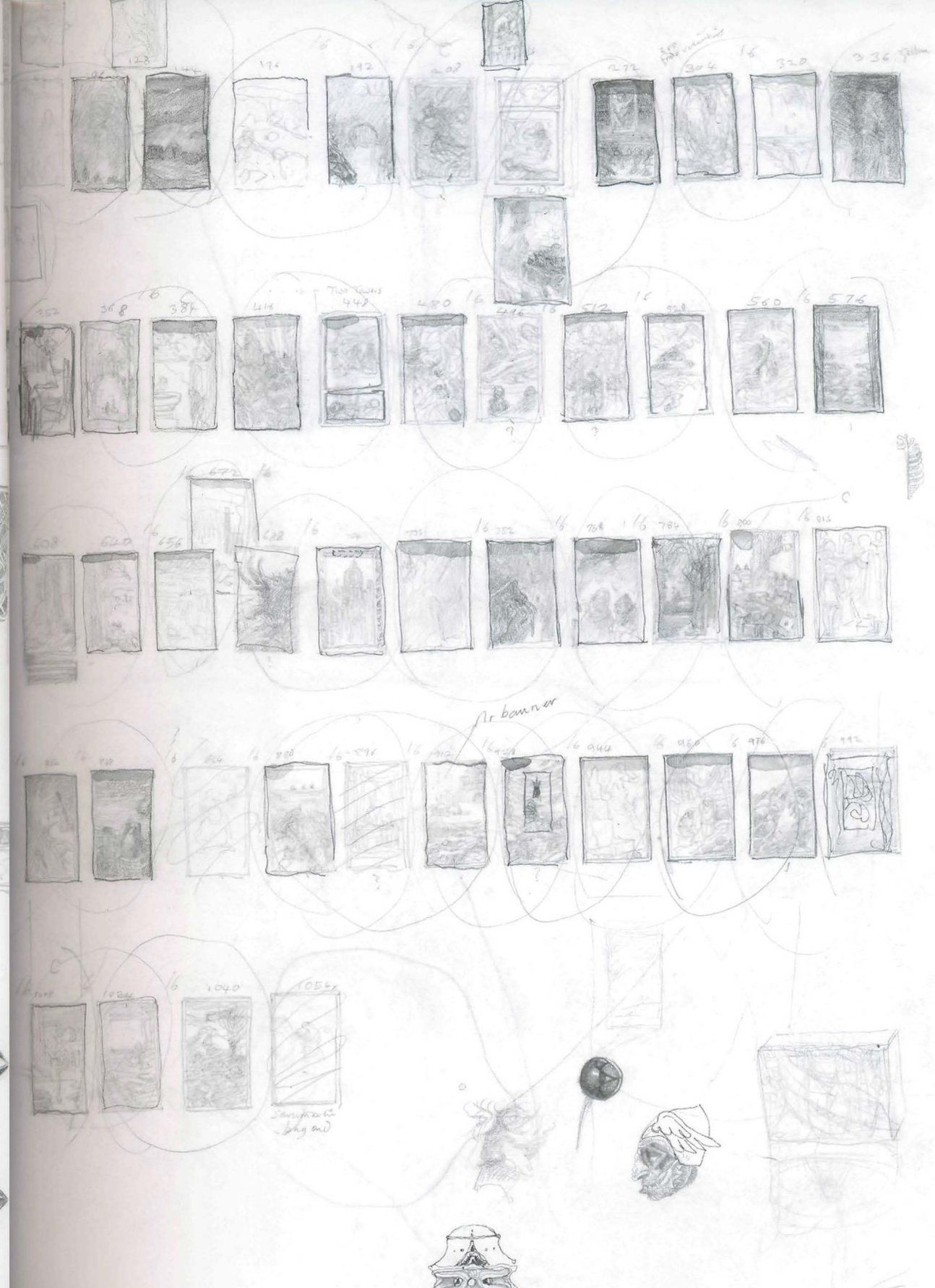


وقتی ما برای اولین بار با فرودو آشنا می‌شویم سی و سه ساله است و تازه «به بلوغ رسیده» اگرچه هفده سال بعد است که ماجراجویی‌اش شروع می‌شود. در طراحی‌های من، او اندکی جوان‌تر به نظر می‌رسید؛ زیرا از سرعت بلوغ هابیت‌ها مطمئن نبودم. بنابراین او را در یک وضعیت جوانی مبهم نگه داشتم، همانند پیری مبهم گندالف. گندالف، به عنوان یک مایا، نامیراست، اما حدود دو هزار سال در بدن کنونی‌اش بوده.



بواسطه‌ی تبار قدیمی ساحران در افسانه‌ها و ادبیات، کهن‌الگوی قدرتمندی شکل گرفته که فرد به سرعت آن را تشخیص می‌دهد. مرلین از همه مشهورتر است، و من بارها و بارها او را در اشکال مختلف در طول چندین سال کشیده‌ام. مرلین مشاور و پادشاه‌سازی است در سرزمین اسرار، که در لحظات بغرنج سر می‌رسد و وقتی کارش را به اتمام رساند به دنیایی دیگر می‌رود، او منادی واضحی است برای گندالف خاکستری. با این حال، یک تصویر ذهنی به پای مدل نمی‌رسد و چون کسی که به اندازه‌ی کافی شبیه یک ساحر باشد دم دست نبود، دو آینه با زاویه‌های مختلف بر تخته‌ی طراحی‌ام قرار دادم که مرا قادر می‌ساخت خودم را در حال به دندان گرفتن ته قلم‌ام بکشم.

یکی از اولین کارهایی که هنگام شروع تصویرسازی کتاب انجام می‌دهم ایجاد طرح‌صفحه است، تا دیدی کلی نسبت به کاری که می‌خواهم انجام بدهم پیدا کنم. بنابراین می‌توانم قبل از اینکه وارد جزئیات تک تک تصاویر بشوم درباره‌ی شکل و پویایی کل مسأله فکر کنم. این طرح اولیه که سعی می‌کنم آن را در یک برگ کاغذ یا یک صفحه از دفتر طراحی جا بدهم، شامل تصاویر کوچک و تقریبی است، که در طول انجام کار دچار تغییر و جابجایی می‌شوند. برای کنترل‌پذیر شدن یک پروژه، داشتن یک شمای بصری از نتیجه نهایی، هر چند هم که ناپخته باشد موثر است. لیست کردن به درد من نمی‌خورد. اگر بخواهم برای کاری مثل جمع آوری وسایل برای یک سفر برنامه ریزی کنم، قبل از اینکه شروع به جمع‌آوری خود وسایل بکنم، یک چمدان باز، به همراه تصاویر کوچکی از تمام چیزهایی که نیاز دارم در کنار آن می‌کشم.

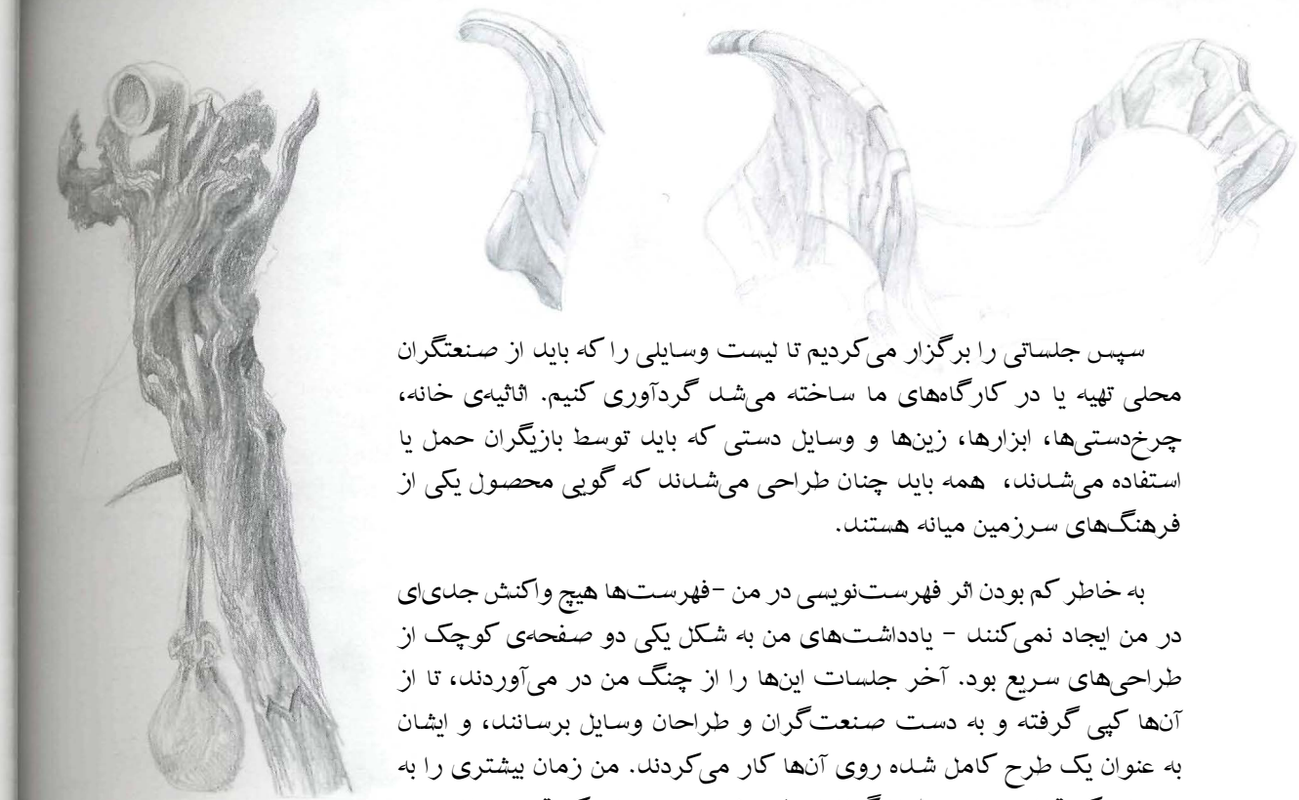


یکی از این سفرها، در سال ۱۹۹۸، مرا به نیوزیلند برد. جایی که به همراه همکارم جان هو، برای کمک به طراحی تصوری در سه‌گانه‌ی ارباب حلقه‌های پیتر جکسون دعوت شده بودیم. همان طور که شش ماه کار تخمینی اولیه شش سال طول کشید، من نیز خودم را به طور کامل غرق در تمام جنبه های طراحی برای فیلم دیدم، و مجبور به فکر کردن به جزئیات قسمت هایی از سرزمین میانه شدم که تا آن زمان هرگز تصور نمی‌کردم. تکنیک‌هایی در آبرنگ برای جزئیات پیشنهادی بوجود آوردم، اما تمام چیزها در سرزمین میانه‌ی ما می‌بایست ساخته می‌شد، حکاکی می‌شد، ظریف‌کاری و رنگ می‌شد و هیچ گاه مطمئن نبودیم که لنز دوربین تا چه حد به سطوح و وسایل صحنه ساخته شده در بخش هنر و کارگاه وتا[1] نزدیک می‌شود. این لزوماً به این معنا نبود که باید جزئیات طراحی ها بیشتر شود، بلکه فقط تعداد بیشتری از آن‌ها لازم بود.

۱. Weta

قبل از اینکه روی تک‌تک ساختمان‌ها تمرکز کنیم با نماهای عریض از هر قسمت از سرزمین میانه شروع می‌کردیم. سپس در مورد فضای استودیو تصمیم گرفته می‌شد. برای هابیتون[1] می‌بایست تجهیزات خاکبرداری تهیه می‌شد. طراحی نماها، باغ‌ها، حصارها، صندوق‌های پست و دستگیره‌های در، به ترتیب زمانی که کار ساخت آن‌ها قرار بود شروع شود انجام می‌شد. برای کامل کردن طراحی‌ها زمان نبود؛ وقتی به نقطه‌ای می‌رسیدند که برای شروع کار ساخت کافی بود، آنها را به پیتر نشان داده می‌دادیم و کپی آنها پخش می‌شد.

۱. Hobbiton



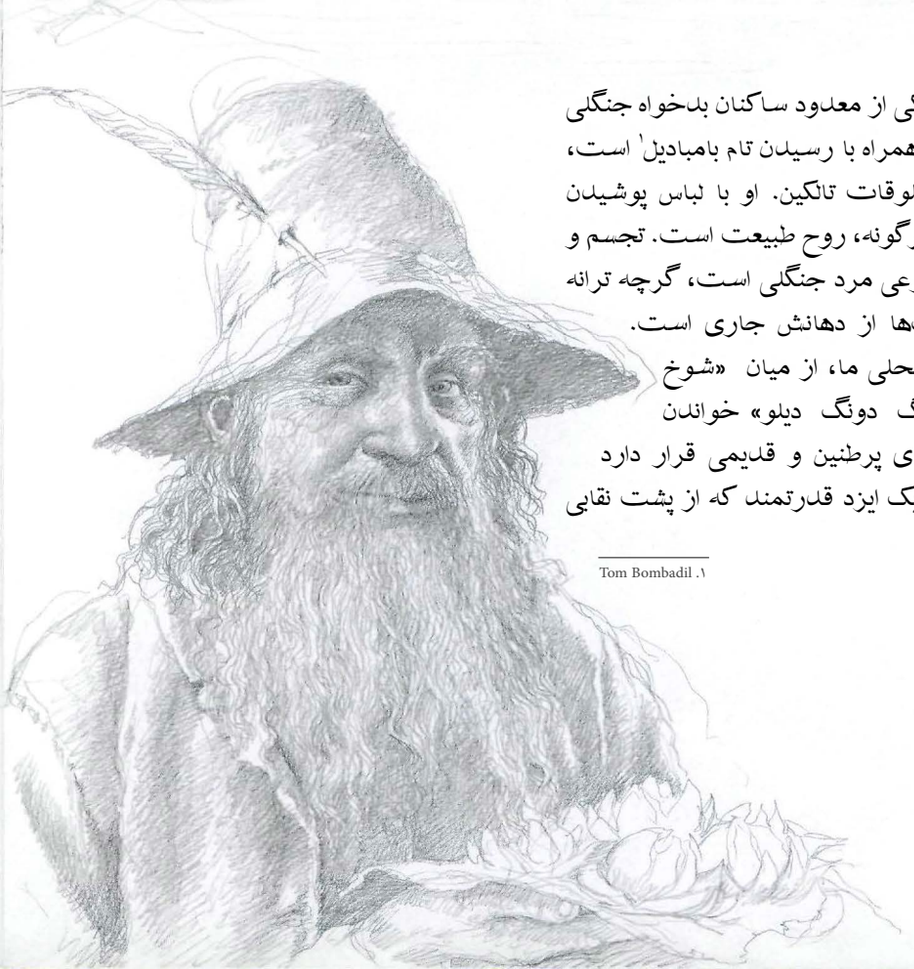
سپس جلساتی را برگزار می‌کردیم تا لیست وسایلی را که باید از صنعتگران محلی تهیه یا در کارگاه‌های ما ساخته می‌شد گردآوری کنیم. اثاثیه‌ی خانه، چرخ‌دستی‌ها، ابزارها، زین‌ها و وسایل دستی که باید توسط بازیگران حمل یا استفاده می‌شدند، همه باید چنان طراحی می‌شدند که گویی محصول یکی از فرهنگ‌های سرزمین میانه هستند.

به خاطر کم بودن اثر فهرست‌نویسی در من –فهرست‌ها هیچ واکنش جدی‌ای در من ایجاد نمی‌کنند – یادداشت‌های من به شکل یکی دو صفحه‌ی کوچک از طراحی‌های سریع بود. آخر جلسات این‌ها را از چنگ من در می‌آوردند، تا از آن‌ها کپی گرفته و به دست صنعت‌گران و طراحان وسایل برسانند، و ایشان به عنوان یک طرح کامل شده روی آن‌ها کار می‌کردند. من زمان بیشتری را به وسایلی که قرار بود توسط بازیگران استفاده شود یا وسایلی که قسمتی از روند داستان بودند اختصاص می‌دادم، و این‌ها معمولاً آن قدر دقیق کشیده شده بودند که مستقیم به دست کسی که قرار بود آن را بسازد می‌رسید.

نمایش دادن درخت‌ها و سایر جانداران به صورت یک برنامه و طرح کار مشکلی است، این‌ها باید به صورت ماکت‌هایی از پلاستیک حجاری می‌شدند. یا باید طرح‌ها را به بخش شگفت‌انگیز گیاهان، تحت نظارت برایان ماسی[۱]، داده می‌شدند. کسی که قادر است آن‌ها را به شکل جنگلی شگفت‌انگیز در اندازه‌ی کامل به همراه خزه‌ها، برگ‌های معلق در هوا و عنکبوت‌ها تولید کند.

۱. Brian Massey

جنگل قدیمی مرز طبیعی شایر و مرز دانش هابیت‌ها از جهان است. در پس آن شگفتی‌ها و خطرات ناشناخته قرار دارد و درونش قدرت‌هایی ناشناخته که افراد ناآگاه را فریب می‌دهند و به دام می‌اندازند. من داستان‌های جنگل‌ها طبیعی را دوست دارم. نیز طریقی که خواندن آن، تجربیات خود ما در جنگل را تحت تأثیر قرار می‌دهد، یا از آن تأثیر می‌پذیرد. مخصوصاً آن‌هایی را که از کودکی به خاطر می‌آوریم، زمانی که درخت‌ها واقعاً غول‌آسا بودند. در انگلستان جنگل‌های قدیمی تنها در صورت حاشیه‌ای بودن زنده می‌مانند. اگر بسیار سنگلاخ یا بسیار پر آب باشند و نامناسب برای زراعت. این زمین ناهموار، با گودال‌ها و کناره‌هایش در جاهایی که ریشه‌ها نمایان است، با درختان افتاده که به رویش ادامه می‌دهند، به این حس که در حال سرگردانی در یک مارپیچ زنده هستیم می‌افزاید.



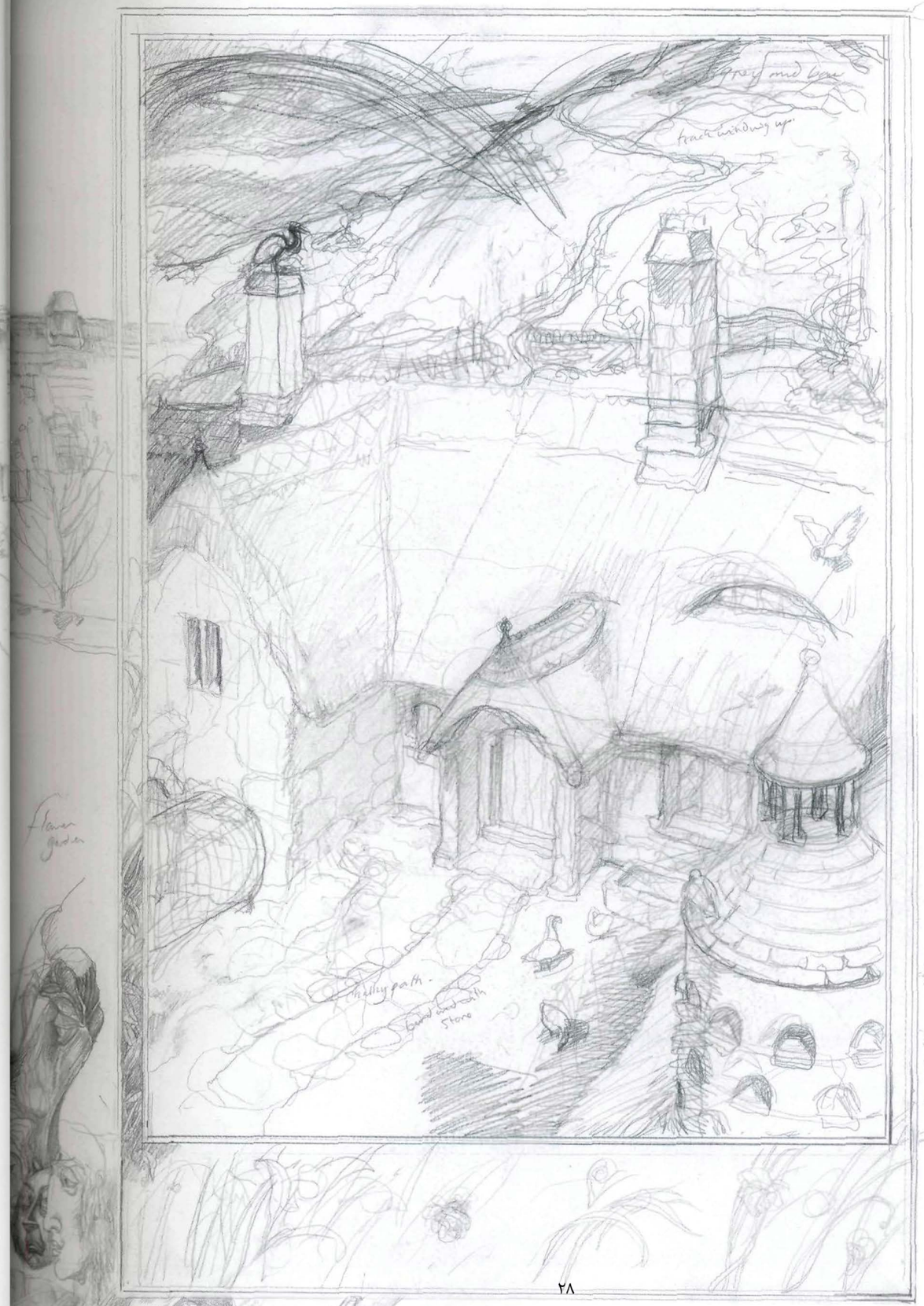
اولین رویارویی ما با یکی از معدود ساکنان بدخواه جنگلی وحشی - بید مرد پیر - همراه با رسیدن تام بامبادیل[1] است، یکی از عجیب ترین مخلوقات تالکین. او با لباس پوشیدن عجیب و سخن گفتن شعرگونه، روح طبیعت است. تجسم و ارباب سرزمین است. نوعی مرد جنگلی است، گرچه ترانه و اشعارش به جای برگ‌ها از دهانش جاری است. مانند بسیاری از اشعار محلی ما، از میان «شوخ و شنگ من» و «رینگ دونگ دیلو» خواندن وی، پژواکی از داستان‌های پرطنین و قدیمی قرار دارد تصویری مانند صورت یک ایزد قدرتمند که از پشت نقابی درختی سرک بکشد.

---

۱. Tom Bombadil

وقتی درباره تام بامبادیل فکر می‌کنم به یاد برخی خوانندگان پیر محلی خودمان می‌افتم، بنابراین او و گلدبری[1] را در یک خانه بزرگ دِوِن‌شایری[2] قرار دادم. این یک خانه تکی نیست؛ از چندین خانه تشکیل شده که من آن‌ها را به صورت مجزا کشیده بودم.

۱. Goldberry
۲. Devonshire



بلندی‌ها و اهالی بری

من در منطقه‌ای غنی از گورپشته‌های پیش‌تاریخی، حلقه‌های سنگی و سنگ‌افراشت[1] زندگی می‌کنم. بنابراین تصاویری که وقت خواندن بخش‌های شبح گورپشته در ذهنم زنده می‌شوند با قدرت، خاطرات دارتمور[2] را برایم تداعی می‌کنند. گاه، وقتی در آن زمین‌های بایر قدم می‌زدم مه ناگهانی کاملاً مرا گیج کرده. چکاوک‌ها و تپه‌های پوشیده از خلنگ ناپدید می‌شوند و حوضچه‌های باطلاقی و اشباح غریب جایشان را می‌گیرد. وقتی دنیا را لفافی از بخار می‌پوشاند و زمینی که بر آن ایستاده‌ای مثل تخت‌آبی سبز رنگ می‌لرزد احاطه‌ی انسان بر واقعیت بسیار اندک است.

از میان ویرانه‌های نوسنگی، من آن‌ها را که بهتر از همه به جا مانده و بیش از همه تأثیربرانگیز هستند بر جزیره‌ی ارکنی[3] دیده‌ام. درست در دماغه‌ی شمالی اسکاتلند قرار دارد. مائز هو که پنج هزار سال قدمت دارد مقبره‌ای زیبایی است که به شکل تالار ساخته شده. در حماسه‌ی ارک‌نیین‌گا[4] ذکر شده که چطور گروهی از وایکینگ‌ها سعی کردند کنترل جزایر را به دست گیرد و مجبور شدند شبی، در کولاک آن‌جا پناه بگیرند و این که چطور دو نفرشان دیوانه شدند. باقی وایکینگ‌ها آن قدر ماندند که در دیوارهای سنگی نوشته‌هایی حک کنند بدین ترتیب آن‌ها ساکنان دائمی محل مذکور نبودند.

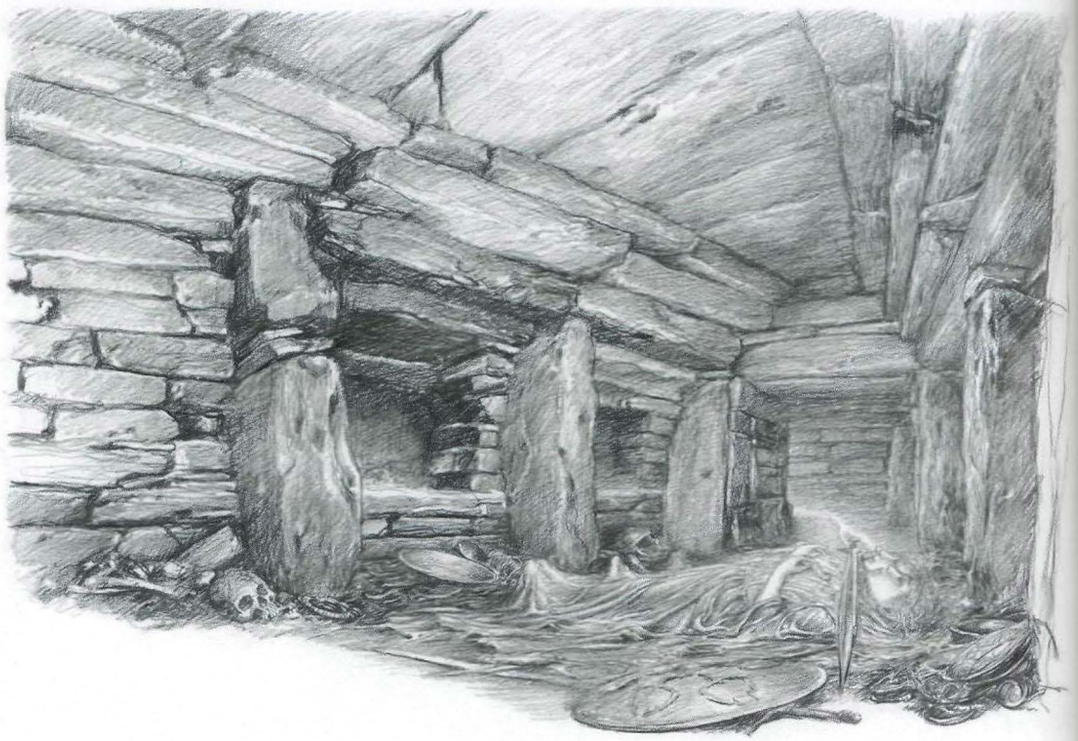
---

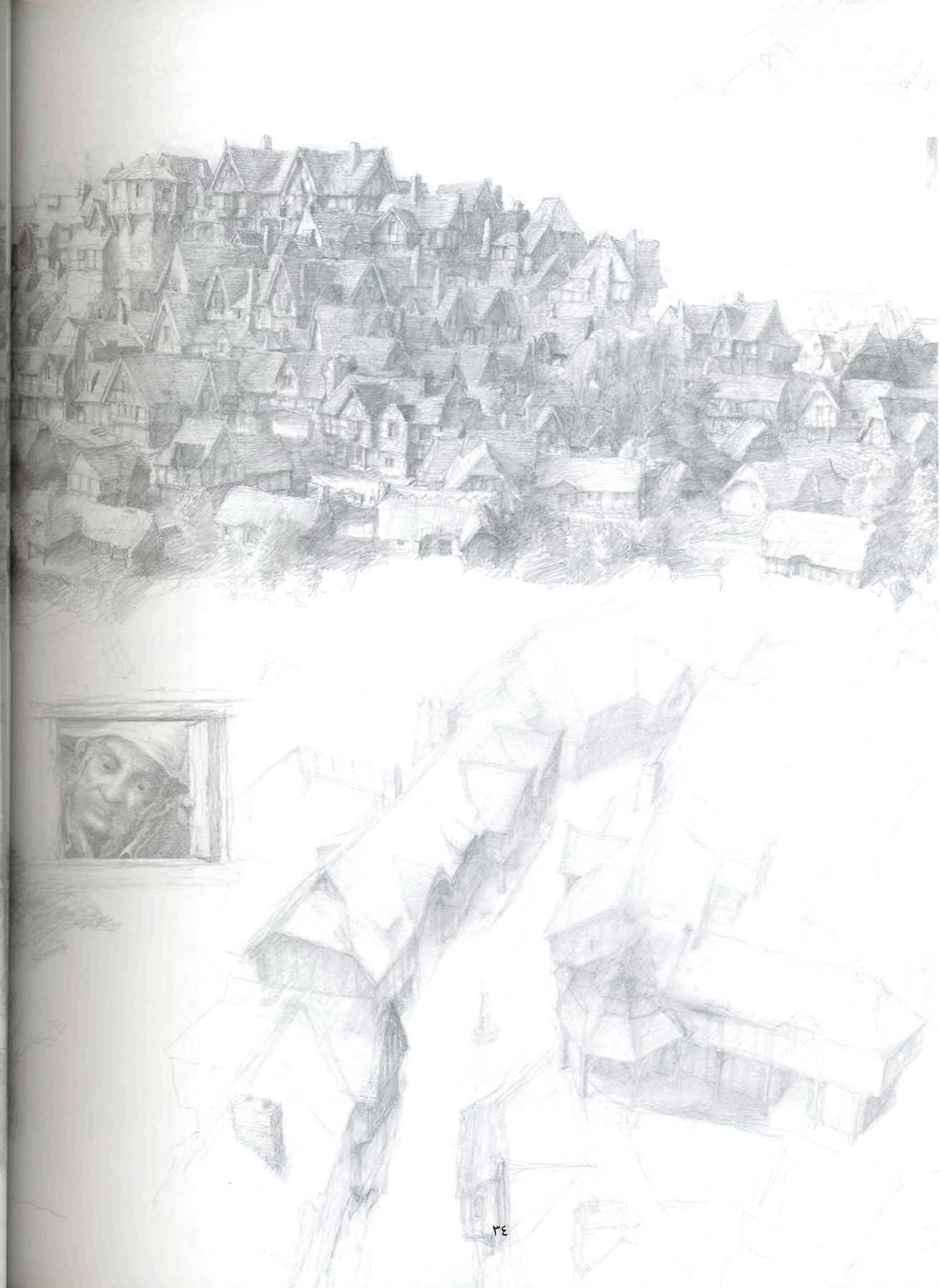
۱. menhir
سَنگ‌آفراشْت‌ها سنگ‌های بسیار بزرگ و درازی هستند که در روزگار باستان به‌طور عمودی در دل خاک فروبرده شده‌اند به شیوه‌ای که بخش اعظم آن‌ها از زمین بیرون است. سنگ‌افراشت‌ها در دوره‌های مختلف پیش از تاریخ ساخته و افراشته شده‌اند، و بخشی از یک فرهنگ بزرگتر خرسنگی به‌شمار می‌آیند که در مناطق گوناگون جهان شکوفا شد. (ویکی پدیا)

۲. Dartmoor

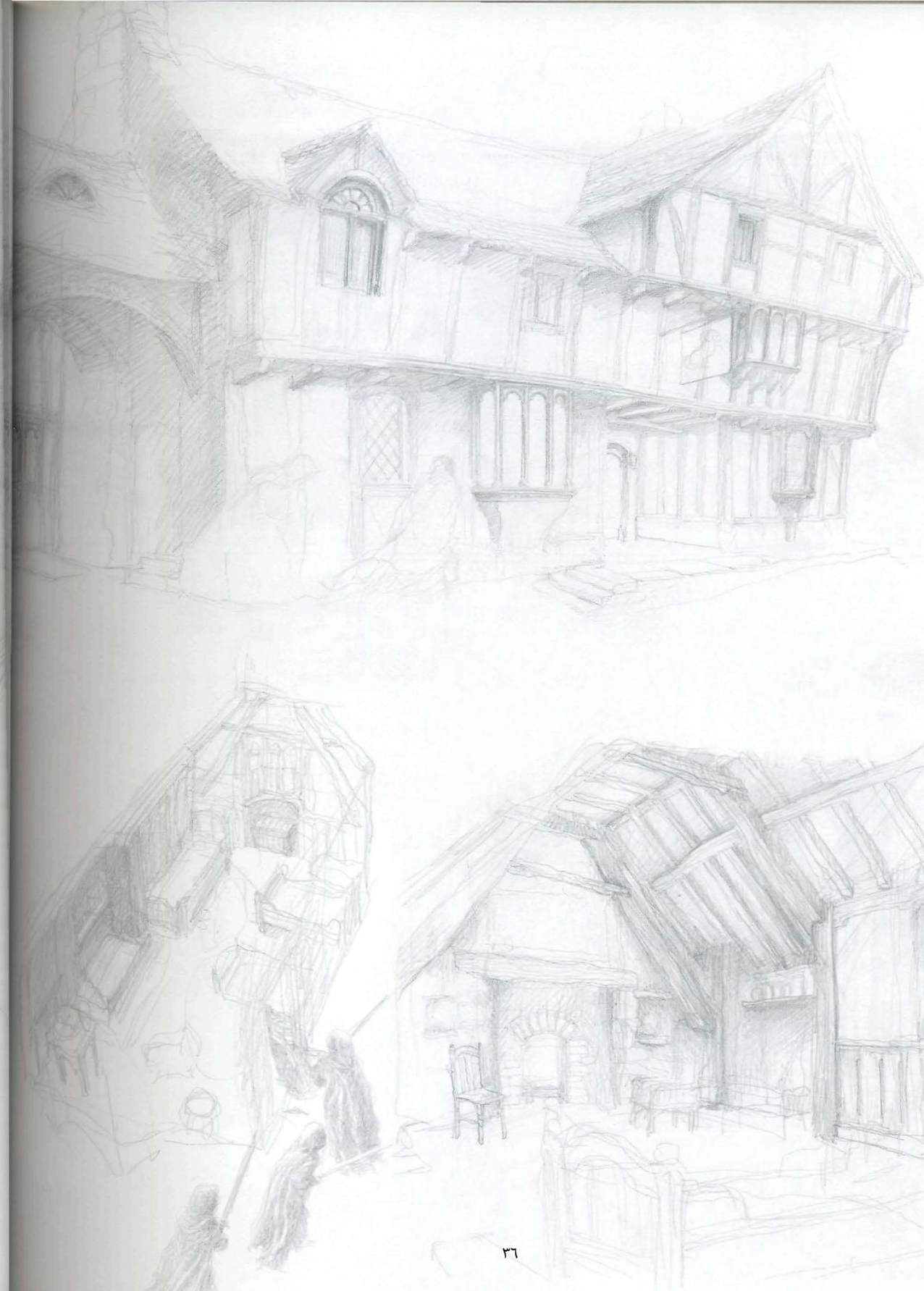
۳. Orkney

۴. Orkneyinga





گرچه بری خوش‌منظره است حال و هوایی اندکی بیگانه و خطرناک هم دارد. مخلوطی از هابیت‌ها، دورف‌ها و آدمیان آن‌جا زندگی می‌کنند و شخصیت‌هایی مشکوک، شخصیت‌هایی گذرا در خیابان‌ها و مهمان‌خانه‌هایش دارد. نوعی کیفیت غرب وحشی در سالن، در قلب تاریک شهر هست که صحنه‌ی بازی است برای نمایش‌های ناگهانی و ملاقات‌هایی که زندگی را دگرگون می‌کند. بری ما در اردوگاه نظامی ساخته شد که با ماشین، چند دقیقه‌ای از استودیو فاصله داشت. خانه‌های پر پیچ و تاب که تنها نیمی از آنها با چوب پوشیده شده بود روی ساختمان‌هایی بنا شد که پیشتر موجود بود. می‌شد از خیابان‌های گلی، بااستفاده از درگاهی متعلق به قرون وسطی گام بیرون بگذاری و به دفاتر و سربازخانه‌ها وارد بشوی.



البته هنرپیشه‌ها به فضاهای داخلی قدم می‌گذاشتند. فضاهایی که استودیو ساخته شده بود. ما همیشه باید مقیاس کار را در ذهن می‌داشتیم: هابیت‌ها باید در صحنه‌ای فیلم‌برداری می‌شدند که وسایلی بزرگ داشته باشد و همه چیز هماهنگ باشد و اضافه هم داشته باشیم. در حالی که دیگران به محیطی با اندازه‌ی معمولی نیاز داشتند. یعنی که بیشتر فضای ما جز آن‌هایی که مثل بگ‌اند بودند باید در دو حالت ساخته می‌شدند و در هر دو حالت هم در همه چیز جز اندازه‌ها یکسان باشند. باید هر دو مقیاس را در یک استودیوی کوچک و شلوغ جا می‌دادیم. روش‌های هوشمندانه و بسیار فنی برای حفظ چنین حالتی در کار بود و این روش‌ها را با دقت بسیار به کار می‌گرفتند تا آن که پیتر متوجه شد وقتی بیننده به وجود هنرپیشه‌های یک متری عادت کند می‌توان با تکنیک‌های ساده‌ای مثل تردستی و گرفتن دوربین با دست و یا زانو زدن هنرپیشه‌ها به بسیاری از همین اهداف رسید.

برای ویرانه‌های ودرتاپ دو صحنه داشتیم و هر دو در مقیاس انسانی ساخته شده بود و یکی عناصر عظیم داشت. مجسمه‌ی افتاده‌ای که وقتی شاه جادوپیشه دنبال فرودوست فرودو زیر آن پنهان می‌شود. ظاهر نهایی اشباح که بسیار نمایشی و تأثیرگذار بود ترکیبی بود از صناعت حرفه‌ای افراد وتا در ساخت سلاح و زره همراه با طراحی‌های اصلی جان هو[1] و طراحی لباس مشعشع نگیلا دیکسن[2]. هر کدام از اشباح را با حدود ۴۵ متر پارچه‌ی زیبا ولی محزون پوشانده بودند. پارچه را تکه پاره کرده و چنان طراحی کرده بودند که در باد پیچ و تاب بخورد. تنها کمک من به این صحنه‌ها، طراحی مکان و لباس همراه با گرنت میجر بود. این‌ها در برداشت‌های اولیه بودند.

۱. John Howe
۲. Ngila Dickson

صحنه‌ی درگیری ودرتاپ اولین روز حضور ویگو مورتن‌سن[1] به عنوان آراگورن بود و گمانم می‌کنم جزئیات را بیش از حد تنظیم کرده بودم. کپه‌های خزه را از میان آجرهای خیابانی برداشته بودم که بین تخته‌سنگ‌های ساختگی خیابان خودمان بود. چمن خشکیده را ساقه به ساقه در جاهایی کاشته بودم که فکر می‌کردم دوربین ممکن است به آن‌ها نزدیک شود. این یکی صحنه‌هایی بود که تحت عنوان «آنی» ساخته می‌شد. یعنی باید در هر لحظه که اراده می‌شد قابل استفاده باشد ولی ممکن بود تا چند هفته به همان شکل بماند و کار فیلم‌برداری انجام نشود. من و گرنت هر روز به صحنه نگاه می‌کردیم و جزئیاتی را می‌دیدیم که می‌شد بهترشان کرد و چون بخش فضای سبز همیشه و به طور ثابت ده صحنه‌ی عظیم دیگر هم در حال کار داشت معمولاً خودمان کارها را انجام می‌دادیم. کمکی دیگری که توانستم ارائه کنم طراحی تاج‌هایی بود که نزگول بر سر داشتند. وقتی که از دید فرودو آن‌ها را در دنیای اشباح می‌بینیم. طراحی این صفحه پیش از طراحان ریچارد تیلر در وتا، یعنی مخصوصاً جیمی بزواریک[2] و مایک اسکوییت[3] انجام شده بود و چند مدل برای صورت‌های مصنوعی داشتیم که هنرپیشه‌های بسیار قدبلندی باید به صورت می‌گذاشتند. نتیجه‌ی نهایی چنان خیره‌کننده بود که اگر بیشتر اجزای تحریف‌شده و پوست جسدوارشان پنهان می‌شد جای افسوس داشت. به همین دلیل طراحی‌های سبک‌تری زدم که تونی دراوبریج[4] و کریس استریتر[5] در کارگاه اثاثیه‌ی صحنه‌ی بخش هنر ساختند.

۱. Viggo Mortensen
۲. Jamie Beswarick
۳. Mike Asquith
۴. Tony Drawbridge
۵. Chris Streeter

در کتاب، ده روز طول می‌کشد تا مسیر دشوار میان ودرتاپ و جنگل طی شود. همان جنگلی که در آن بیل‌بو بگینز و همراهان دورف‌اش به زحمت از تبدیل شدن به خوراک ترول‌ها گریختند. برای حفظ کردن و فشار دراماتیک فیلم، زمان باید فشرده می‌شد. ولی سراسر کار، سعی می‌کردیم جزئیات و ارجاعات تصویری به آن وجوهی از داستان اضافه کنیم از جریان اصلی روایت جدا نبود و با این وجود، درک ما را از داستان و گستره و تاریخ سرزمین میانه بالاتر می‌برد. بنابراین بسیار عالی بود که پیتر می‌خواست ترول‌های سنگی را به عنوان بخشی از پس‌زمینه در سکانس‌های پس از زخم خوردن فرودو در ودرتاپ داشته باشد حتی با وجود آن که در گفتگوها هیچ ارجاعی به آن داستان نبود. به شکل عادی، به عنوان بخشی از صحنه وظیفه‌ی بخش هنر بود که ترول‌ها را بسازد ولی طراحان وتا، به مدیریت بن ووتن مشتاق بودند ماکت بسازنند و اندام عظیم و بدقواره‌اشان در نهایت توسط گروه سازندگان مینیاتورها کار شد.

همکاری بسیاری میان بخش‌های مختلف برقرار بود. همگی به شدت در تمام مدت تولید کار می‌کردند. بخش هنر، شامل ۴۰۰ نجار، بنا، سازنده‌ی ماکت، مجسمه‌ساز، افراد سبزپوش و نقاش می‌شد. بخش «اسفنج و چرخ»[۱] ۳۵۰ صحنه برای فیلم‌برداری ساخت و احتمالاً حدود ۵۰ تای دیگری در هر سه فیلم مشترک بودند. افزون بر اسب‌سوارها، نساج‌ها، یک نفر خطاط و شمار بسیاری اهل صنعت، ساخت برخی اشیا خاص مانند وسایل شیشه‌ای الفی و سفال‌های هابیتی نیز به آن‌ها واگذار شد.

کارگاه وتا بیش از ۲۰۰ نفر را برای ساخت مینیاتورها، سلاح و زره، اندام‌های مصنوعی و طراحی موجودات و دیگر جلوه‌ها استخدام کرده بود. در حالی که وتا دیجیتال همین شمار را در اتاق‌های تاریک پنهان کرده بود تا آخرین جلوه‌های ویژه را سر هم کنند. جز این‌ها، خدمه‌ی فیلم مینیاتورها، بخش لباس، آرایش، بدل‌کاری، هنرپیشه‌ها و گروه مسئول تربیت و رسیدگی به اسب‌ها هم بود. به این‌ها، مسئولین نور، پنج خدمه‌ی جداگانه‌ی فیلم، صدا، ادیت، موسیقی، مدیران تولید و مکان‌یابی، تدارک و هنرپیشه‌ها را اضافه کنید و حدود ۲۰۰۰ نفر خواهند شد که به یک نتیجه‌ی نهایی دل‌بسته‌اند: ساخت نسخه‌ای شگفت‌انگیز از یک نوشته، از کتابی که نویسندگانی فوق‌العاده دارد. کار هر فرد را روی صحنه می‌بینید یا می‌شنوید یا اخلاق کاری و توانشان را حس می‌کنید. و این که چه شمار عظیمی از لحظات کار شده. همراه با اشتباهات لپی و جنگ اعصاب که به کیمیای فیلم تبدیل شده و هنر و کار کارگردان به تجربه‌ای شگفت‌انگیز تبدیل شده که در اصل، خود هنر داستان‌گویی است.

۱. در متن اصلی عبارت «rack and foam» آمده بود که یکی از بخش‌های ماکت‌سازی است ولی متأسفانه جستجوی برای یافتن برابری مناسب برای آن به نتیجه نرسید. و.

و در ورای این تلاش جمعی و آنی، حمایتی عظیم‌تر در جامعه و کشور بود. انگار نوعی اراده‌ی جمعی برای کمک به ساخت این فیلم‌ها در کار بود. بنابراین دولت، مقامات محلی، مردم مائوری[۱] و ارتش نیوزیلند همگی بسیار مشتاق بودند تا کار را برای ما ساده‌تر کنند.

خروج، هنگامی که اشباح در حال تعقیب هستند.

۱. Maori Iwi

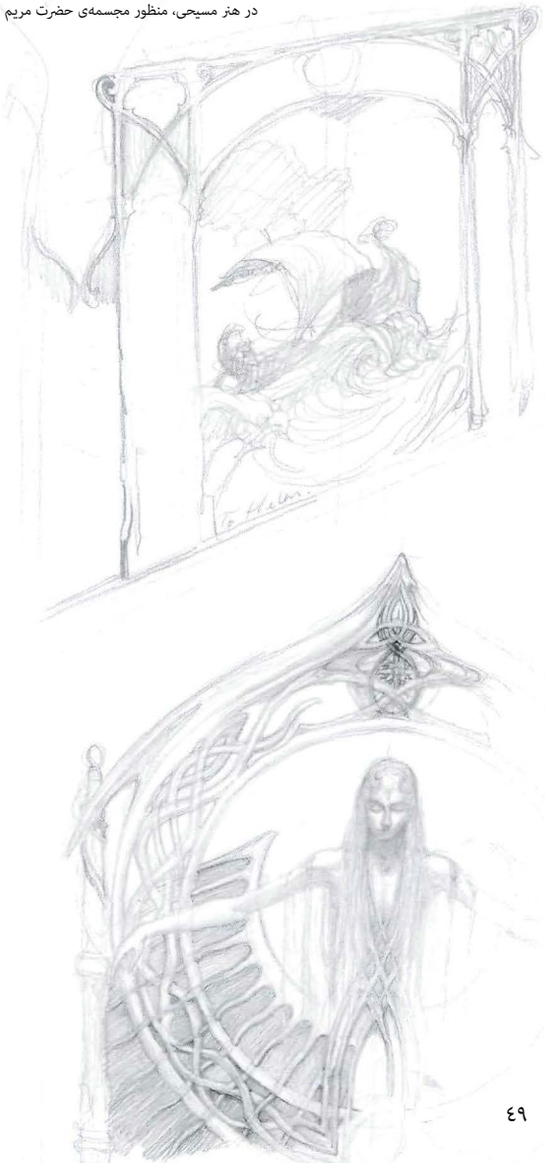
نقشه‌های تالکین و توصیفات او از سرزمین میانه کمک ذی قیمتی به هنرمندانی بود که علاوه بر خوانندگان عادی، به شمار پیروان او پیوسته بودند. نوعی توافق جمعی ناگفته برقرار است و می‌گوید که عوارض زمین و رنگ‌های چشم‌گیر، سردی سنگ یا شادابی جنگل در ذهن می‌ماند و جزئیات ظریف‌تر مات می‌شوند. من در کتاب تصاویر می‌خواستم که تصویر ذهنی خواننده تقویت شده و پیرایش شود نه آن که تصاویری کاملاً جدید ارائه شوند. و به همین دلیل متن را به دقت دنبال کردم تا بتوان حرکات قهرمان‌ها را در سطح نقاشی و تا دوردست پی گرفت. رضایت شخصی من از فرایند یافتن ترکیب اولیه حاصل می‌شود. و بعد حال و هوا را با امواج آب‌رنگ می‌سازم تا جایی که احساسی که کلمات زنده کرده بودند و احساسی که تصاویر زنده می‌کنند در یکدیگر محو شوند. اگر مسائل ابتدایی هماهنگ شود، بعد نوبت به جزئیات می‌رسد و معمولاً در این مرحله بیشترین خلاقیت‌ها رخ می‌دهد و کمتر مورد سوال واقع می‌شود و بیشتر هم قانع کننده است.

به دلیل ذات فیلم، شکل صحنه، میل دوربین به حرکت و اکتشاف و زمانی که در این محیط گذرانده بودیم پیتر از ما خواست مینیاتور کاملاً پرکاری برای ریوندل بسازیم. وقتی که طرح کلی و اصلی معماری مورد رضایتش واقع شد مسأله‌ی ساختن نسخه‌ی متعدد از جزئیات الفی در میان بود. نسخه‌هایی که اغلب به شکل الگو بودند و می‌شد آن‌ها اسکن کرد و چند روز بعد به شکل پلاستیک برش خورده با لیزر برگرداند. مدتی بعد، آن هنر زیبایی‌شناسی الف را می‌شد بدون فکر زیاد و به محض اراده کردن در میان طراحی قبور دورف‌های و کاخ‌های گوندور در دست داشت. جان کلام، می‌شد آن را تحت عنوان هنر نو تعریف کرد. با تمام آن شکوفایی قرن نوزدهمی و ویرایش‌های فراوان به شکل نوعی شانگری-لای[1] اسکاندیناوی درآمده بود.

۱. shangri-la
بهشت در افسانه‌های اسکاندیناوی. و.

ریوندل تنها «آخرین منزل راحت» نبود. بلکه پناهگاهی الفی بود و مکانی بود که در آن، یادگاران دوران شکوه سرزمین میانه را در امان نگه می‌داشتند. برای جای که تکه‌های شکسته‌ی نارسیل به نمایش گذاشته شده مجسمه‌ای مانند پیه‌تا[1] طراحی کرده بودم ولی در متن ارباب حلقه‌ها اشاره‌ای به چند فرشینه یا نقاشی دیواری هم آمده. طرح‌هایی که می‌تواند به بیننده کمک کند و میان وقایع درآمد فیلم و صحنه‌ی فعلی پل بزند. طرح هفت نقاشی که وقایع مهم را در تاریخ الف‌ها نشان می‌داد کشیدم و خودم دو مورد را رنگ آمیزی کردم. عقب‌نشینی نولدور از اره‌گیون و مواجهه‌ی ایزیلدور با سائورون.

۱. Pieta
در هنر مسیحی، منظور مجسمه‌ی حضرت مریم است. و.



از این‌ها بالاتر، ریوندل مکانی است که قهرمان‌های داستان جمع می‌شوند، موارد حساس مورد بحث قرار می‌گیرد، یاران حلقه که می‌شوند و فرودو نقشی خود را علاوه بر خطراتی که با آن‌ها مواجه خواهد شد می‌پذیرد. و شخصیت اساسی دیگری نیز برای اولین بار ظاهر می‌شود: گالم. گو این که تنها به شکل گزارشی نگران‌کننده از یکی از الف‌های جنگلی باشد که وی را اسیر کرده و سپس از دست داده‌اند.

من به کرات از ترکیب دو صحنه، یا دو وجه مختلف یک ایده استفاده می‌کنم و یک تصویر می‌سازم. در این حالت، به نظر مناسب می‌رسید که با توجه به این که در آن لحظه در مورد گالم صحبت می‌کنند او باید بیشتر صحنه‌ی بالایی نقاشی را اشغال کند. پس نوعی حباب «اندیشه»ی تصویری، به شکل تحت اللفظی بالای سرشان بود و باقیمانده‌ی پرنده‌ای را تازه گرفته بود می‌خورد.

یکی از مهم‌ترین نقش‌ها در فیلم توسط خود کوه‌های پرشکوه، رودها، دره‌ها و جنگل‌های نیوزیلند ایفا می‌شد. توصیف تالکین از مناظر سرزمین میانه برای من یکی از زیباترین و قدرتمندترین عناصر الهام‌بخش در نوشته‌ی اوست و بدین شکل، انتخاب لوکیشن یکی از حیاتی‌ترین وجوه فرایند فیلم‌سازی شد. در بسیاری موارد منافع عملی برداشت نزدیک یا برداشت استودیویی عامل مسلطی بود ولی بخش عظیمی از هر سه فیلم در مناظر واقعی گرفته شد. این‌ها صحنه‌هایی هستند مقیاس و درام و زیبایی دنیای خیالی را که قهرمان در آن حرکت می‌کند مشخص می‌کنند. پیتر میل داشت به بسیاری از این مناظر دست‌نخورده حال و هوای تاریخی اضافه کند بنابراین بخش هنر، طاق‌های شکسته‌ی قدیم می‌ساخت که با کامیون به همین منظور حمل می‌شد یا وتا با اضافه کردن دیجیتالی مدل‌های ویرانه به صحنه‌هایی که با بالگرد فیلم‌برداری شده بود تأثیر دراماتیک آن را بیشتر می‌کرد.

در عین حال بسیار مهم بود صحنه‌های دیجیتالی که بخشی از برداشت‌های متعدد بودند به همان دنیا تعلق داشته باشند. یعنی چون صرفاً هر چیزی ممکن است به دامن خیال نیفتیم. کوهستانی مات و ساخته شده توسط رایانه باید همان قدر واقعی باشد که کوه واقعی هست. بنابراین جمع کردن عکس مناظر هم در جریان فیلم‌برداری و هم در مرحله‌ی پس از تولید به الویت تبدیل شد. واحد خاصی بر پا شد تا موارد لازم را تهیه کند. عموماً به شکل «کاشی»هایی از جنس عکس بود. یک دورنمای کامل گاه ۳۶۰ درجه می‌شد و هزاران عکس حلقه‌ی اطلاعاتی آن را شکل می‌داد. این‌ها به بالاترین میزان در صحنه‌های ریوندل، ایزن‌گارد و موردور به کار رفتند. علاوه بر آن، خود واحدهای فیلم معمولاً از لوکیشن‌ها عکس می‌گیرند تا برای صحنه‌هایی که ممکن است بعداً داخل صحنه‌های بعدی شوند مورد استفاده قرار گیرند. مثل هر آن که آسمان هنگام طلوع زیبا باشد یا هر آبشاری که پیدا کنند.

توانستم در تجربه‌ی هیجان‌انگیز اکتشاف در هر مکانی که برای فیلم‌برداری می‌رفتیم شریک باشم و همین طور بسیار نزدیک‌تر از دیگران ولی آن قدر کامل نبود که در آن صحنه‌های نفس‌گیر مورد استفاده قرار گیرد. دوره‌ی ابتدایی گشتن به دنبال لوکیشن‌ها یک جور الهام‌بخشی بود که چون برمی‌گشتیم و روند ساخت و ساز و فیلم‌برداری را تماشا می‌کردیم اغلب تکرار می‌شد. طی مرحله‌ی پس از تولید بعضی از این اماکن را دوباره دیدیم و گاه همراه یک دسته نقاش می‌شدیم که از کار مات کردن، از پشت رایانه‌هاشان برمی‌گشتند و در نور خورشیدی که به آن عادت نداشتند تند تند پلک می‌زدند.

بیش از همه سفری به خاطرم هست در جریان مرحله‌ی پس از تولید فیلم بازگشت شاه داشتیم. کرگ پاتن[1] که عکاس فوق‌العاده‌ای اهل نیوزیلند است همراه با من و لیبی هیزل[2] که سفر را هماهنگ کرده بود دو روز فوق العاده را در بالگرد الفی اسپیت گذراندیم و عکس‌هایی گرفتیم که بعدها برای ساخت دشت‌های پله‌نور، کوهستان سفید، دون‌هارو و چند محل دیگر به کار رفت. سلسله مناظر کوهستانی دوردست را کشف کردیم و موارد لازم را برای مات‌سازی که نقاش‌ها و سازنده‌ها لازم داشتند جمع کردیم. در این مرحله، دیگر جلوه‌های ویژه را نمی‌کشیدم و پس‌زمینه را نیز طراحی نمی‌کردم. به عوض، با استفاده از فتوشاپ عکس و فیلم‌هایی را که گرفته بودند جاگذاری می‌کردم.

۱. Craig Potton
۲. Libby Hazell

بخش مینیاتور ریچارد تایلر، به مدیریت جان بستر[1] و مری مک‌لاک‌لان[2]، هشتاد شهر و ساختمان و محیط پر صناعت و زیبا در مقیاس‌های مختلف ساخت. مدل‌های معماری نیاز به طراحی بسیار داشت ولی آن را که بیشتر زیستی و الی بودند معمولاً می‌شد با سرعت بیشتر از دفتر طراحی به ماکت رساند و در نهایت به کار تمام شده. صحنه‌های گذرگاه کارادراس به مینیاتوری نیاز داشت که قندیل و بهمن داشته باشد و یاران حلقه به شکل دیجیتال به آن اضافه می‌شد، دماغه‌ی کوهی در دور دست با رنگ‌های مات و بی‌جلا و بارش دیجیتال برف هم. برداشت‌های عریض توفان کات می‌خورد و با برداشت‌های نزدیک‌تری که در یکی از استودیوها گرفته شده بود در هم می‌آمیخت.

واحد مینیاتور فیلم به مدیریت الکس فانک[3]، فیلم طولانی را در مدتی طولانی گرفت و نتایج شگفت‌انگیز آن مبنای بخش اعظم کار ما با فیلم شد. در بسیاری از فیلم‌ها گرفتن نمای گسترده، دورنمای سی.جی. یا مات به شکل ناگهانی گل می‌کنند تا بیننده را تحت تأثیر قرار دهند. دیدگاه پیتر این بود نسبت به مینیاتور و جلوه‌های ویژه‌ی فیلم همان قدر توجه نشان دهد که به بازی زنده. بنابراین دوربین به شکل طبیعی و عادی از روی یکی روی دیگری می‌رود و داستان به جای قطع شدن به جلو حرکت می‌کند.

مینیاتورهایی که پل ون اُمن[4] و گروهش به زیبایی کامل کرده و برای دوربین آراسته بودند گاه زمانی طولانی پیش از فیلم‌برداری یا حتی پیش از آن که روی صفحه‌ی روایت داستان بیایند ساخته می‌شدند و برداشت‌ها و مراحل اغلب در نتیجه‌ی طراحی و ساخت آن‌ها شکل می‌گرفت و نیز توجه دقیقی که پیتر طی فرایند مذکور داشت. ظاهر فیزیکی آن مینیاتورها همان اندازه که یک موقعیت خاص یا صحنه‌های آماده می‌تواند الهام‌بخش زاویه‌ی خاصی برای دوربین باشد تأثیرگذار بود. به همین دلیل مینیاتورهای مذکور معمولاً کامل بودند و چنان ساخته می‌شدند که بتوان از زاویه‌ای فیلم گرفت.

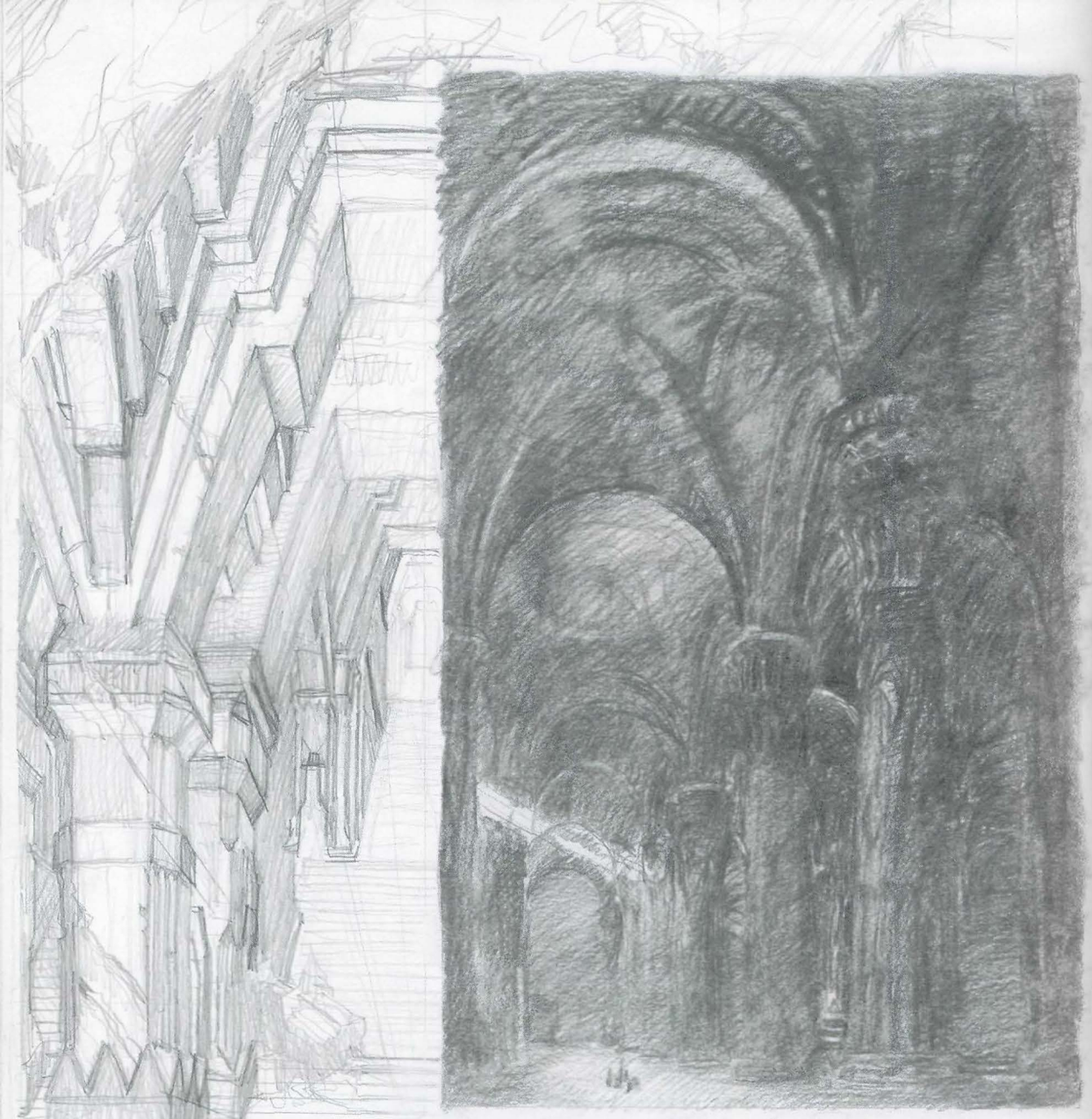
در مراحل اولیه‌ی پیش‌تولید، وقتی که من، جان، گرنت و دان در ویتا با ریچارد مستقر بودیم در مورد مینیاتورهای مورد نیاز مسأله‌ی فوری پیش آمد. کارهای بسیاری برای انجام بود و با توجه به این واقعیت که کارهای زیادی در صحنه و لوکیشن به آن‌ها بستگی داشت طراحی مینیاتورها در حفظ ظاهر فیلم گام اول بود. در حالی که معمولاً کار برعکس است و این‌ها به مرحله‌ی پس از تولید تعلق دارند. بنابراین در حالی که جان علاوه بر اسلحه‌سازی و ارباب وحوش بودن در نقش خود به عنوان معمار سائورن فرو رفته بود من کار روی گودی هلم، ریوندل و موریا را شروع کردم.

۱. John Baster
۲. Mary MacLachlan
۳. Alex Funke
۴. Paul Van Ommen

موریا

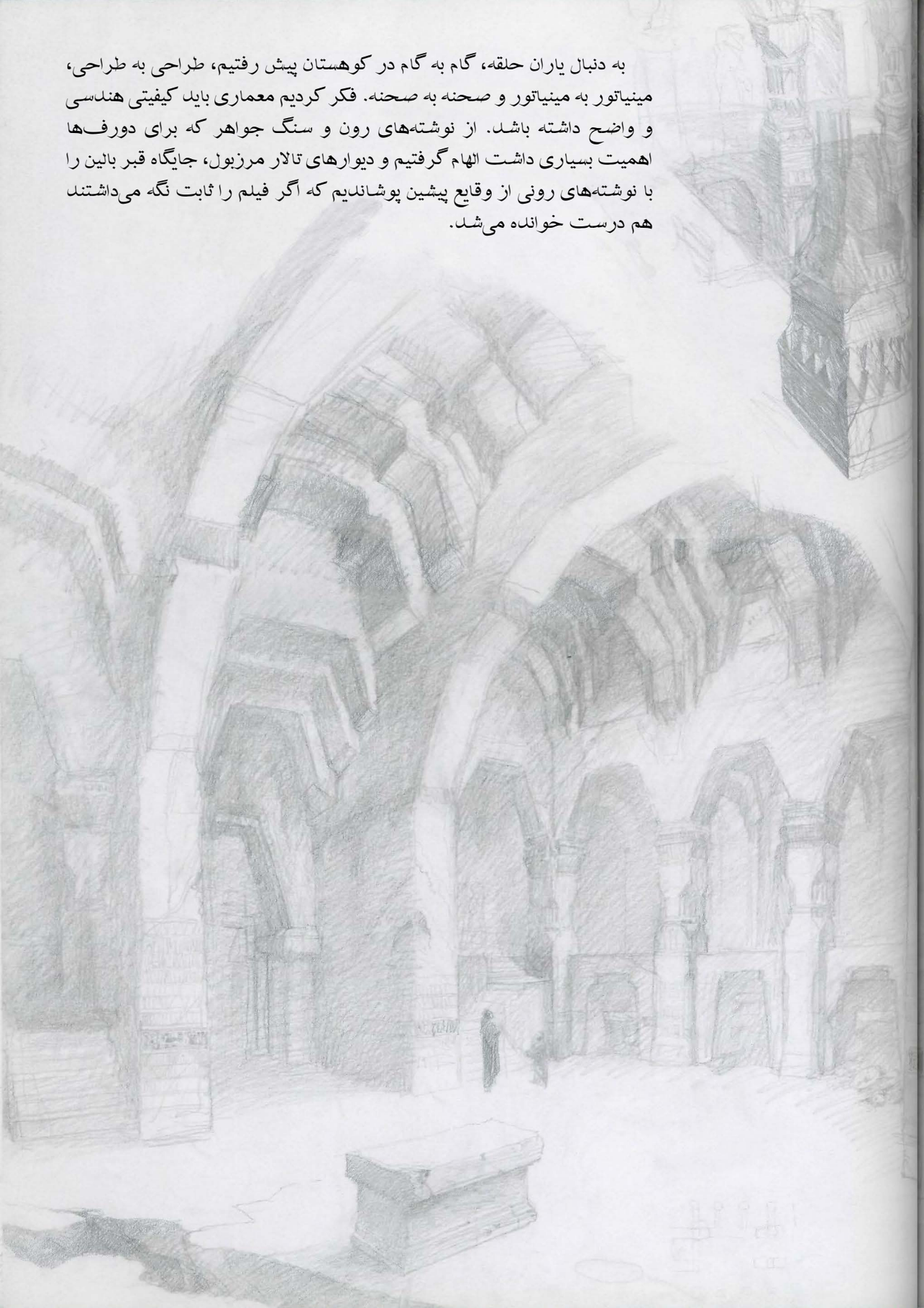
دورف‌های کتاب هابیت پیش‌گونه‌هایی هستند که طرحی کلی دارند. مثلاً نامشان از اشعار قدیمی نورسی می‌آید و اعمالشان از داستان‌های پریان. ولی وقتی دوباره در ارباب حلقه‌ها ظاهر می‌شوند تاریخ پیچیده و قابل احترامی دارند و موریا، خانه‌ی اجدادی‌شان، تمدنی از دست رفته است. اولین بار که کتاب را می‌خواندم تمام این بخش به نظرم بسیار ترسناک آمد. به یاد تجربه‌ای افتادم که در سنین پایین در خانه‌ای جن‌زده در بازار مکاره داشتم. در تاریکی محض و گسترده‌ای خیالی، در تالارهای پرپژواک و پر از اشباح و ژرفای تند، این همه در ابعاد یک آلونک متصور شده بود.

حتی یک لحظه هم تصور نمی‌کردم دورف‌ها ممکن است در محیطی کوچک زندگی کنند. علاقه‌ی آن‌ها به تصنع، به تصورات و حرکت‌های عظیم می‌گفت که می‌خواهند همه چیز را در ابعاد عظیم و افسانه‌ای بسازنند. علاوه بر این یک کوه تمام عیار را در اختیار داشتند تا با آن بازی کنند.



تصاویری که عناصر بزرگ معماری در خود دارند برای بدنه‌ی کار، به طراحی بسیار دقیقی مرایا نیاز دارند. وقتی این مرحله انجام شد می‌توانم نسبت به کار و آب‌رنگ نهایی نگاه آسوده‌تری داشته باشم. چون می‌دانم که بنیاد قدرتمندی در پی آن قرار گرفته. وقتی به شدت میل داری که با آب‌رنگ بازی کنی فرایند مذکور قدری دل‌سرد کننده است ولی من خاطره‌ی محکمی از پیرمرد فضل‌فروشی که در مدرسه طراحی فنی یاد می‌داد به خاطرم هست که کاملاً نسبت به تلاش من بی‌تفاوت بود. فکر می‌کنم هنوز می‌کوشم به او چیزی را ثابت کنم.

به دنبال یاران حلقه، گام به گام در کوهستان پیش رفتیم، طراحی به طراحی، مینیاتور به مینیاتور و صحنه به صحنه. فکر کردیم معماری باید کیفیتی هندسی و واضح داشته باشد. از نوشته‌های رون و سنگ جواهر که برای دورف‌ها اهمیت بسیاری داشت الهام گرفتیم و دیوارهای تالار مرزبول، جایگاه قبر بالین را با نوشته‌های رونی از وقایع پیشین پوشاندیم که اگر فیلم را ثابت نگه می‌داشتند هم درست خوانده می‌شد.



جان طراحیها و نقاشیهای زیادی از بالروگ انجام داده بود، و اینها پایه‌ی طراحی‌های بعدی و برخی مجسمه‌های فوق‌العاده‌ی بن ووتن[1] بود. بعد از سقوط دراماتیک به اعماق کوهستان، فکر کردیم که باید گندالف و دشمن آتشینش را بیشتر دنبال کنیم: تا بالای پلکان بی‌پایان، و تبدیل شدن بالروگ به موجودی از لجن. من چند طراحی زدم و مری مک‌لاکان چند ماکت از شکل جدید بالروگ ساخت. کارهای زیادی توسط طراحان موجودات وتا انجام شد تا شکل بالروگ لجن‌آلود را بسازند، اما فکر می‌کنم که پیتر تصمیم گرفت که با دنبال کردن آنها از نزدیک، ریسک می‌کنیم و به آستانه‌ی تحمل مخاطبان نزدیک می‌شویم.

۱. Ben Wooten

فرار و خروج از موریا به طور شگفت انگیزی در فیلم بازسازی شد. با تحرکی زیاد، و اینها با چشم‌انداز فوق‌العاده زیبای کوه اوون[1] تقویت شد. در یکی از اولین سفرهای اکتشافی‌مان به آنجا سفر کردیم، دنبال یک غار یا فرو رفتگی در دامنه‌ی کوه می‌گشتیم که بتوانیم در پشتی دورف‌ها را به شکل مناسبی بسازیم. گرچه چیزی را که می‌خواستیم پیدا نکردیم، پیتر از حس آن مکان خوشش آمد و تصمیم گرفت که دروازه به صورت دیجیتالی ساخته شود. برای گرفتن تصویر وسیع از منطقه از هلیکوپتر استفاده شد، بعد فیلم‌ها را اسکن کردند و به دپارتمان دوربین دیجیتال وتا فرستادند. ابعاد و پرسپکتیو دامنه‌ی کوه در کامپیوتر و نرم‌افزار مایا ساخته و با اصل آن تطبیق شد و سپس جزئیات بیشتری به آن اضافه شد، طاق دروازه، پله‌ها و پل. بافت‌ها از صخره‌های فیلمبرداری شده گرفته شد و روی نمونه دیجیتالی آن قرار گرفت تا همه چیز با هم تطابق داشته باشد. در این کار موفق بودیم. قسمتی از موفقیت به خاطر توانایی مدل‌سازان و ترکیب‌کننده‌ها بود، اما بخش اعظم آن به این دلیل بود که چشم‌ها، به خاطر از دست دادن گندالف چنان اشکبارند که صخره‌ها به سختی دیده می‌شوند چه رسد به محل اتصال آن‌ها.

وقتی در دامنه‌ی کوه بودیم ابرها نزدیک شدند، و هلیکوپتر مجبور بود برای مدتی ما را ترک کند. اما برای تنها ماندن جای زیبایی بود، و توقفی خوشایند در برنامه‌ی زمانی پر تنش ما.

---

۱. Owen

لوتلورين

فکر نمی‌کنم تا به حال تصویری دیده باشم که دقیقاً مطابق نوشته های تالکین در مورد لوتلوترین باشد، حتی تصاویر خودم. این کار صرفاً تبدیل توصیف به تصویر نیست، زیرا قدرت این تصاویر به اندازه تصویری نیست که با خواندن متن در ذهن ایجاد می‌شود. فکر می‌کنم این احساس ناشی از یک مسأله‌ی کهن باشد. ارتباط با جنگل که مدت‌ها پیش در پیشرفت‌های بشر قطع شد؛ بهشتی گم شده که بخشی از وجود ما هنوز آرزومند آن است.

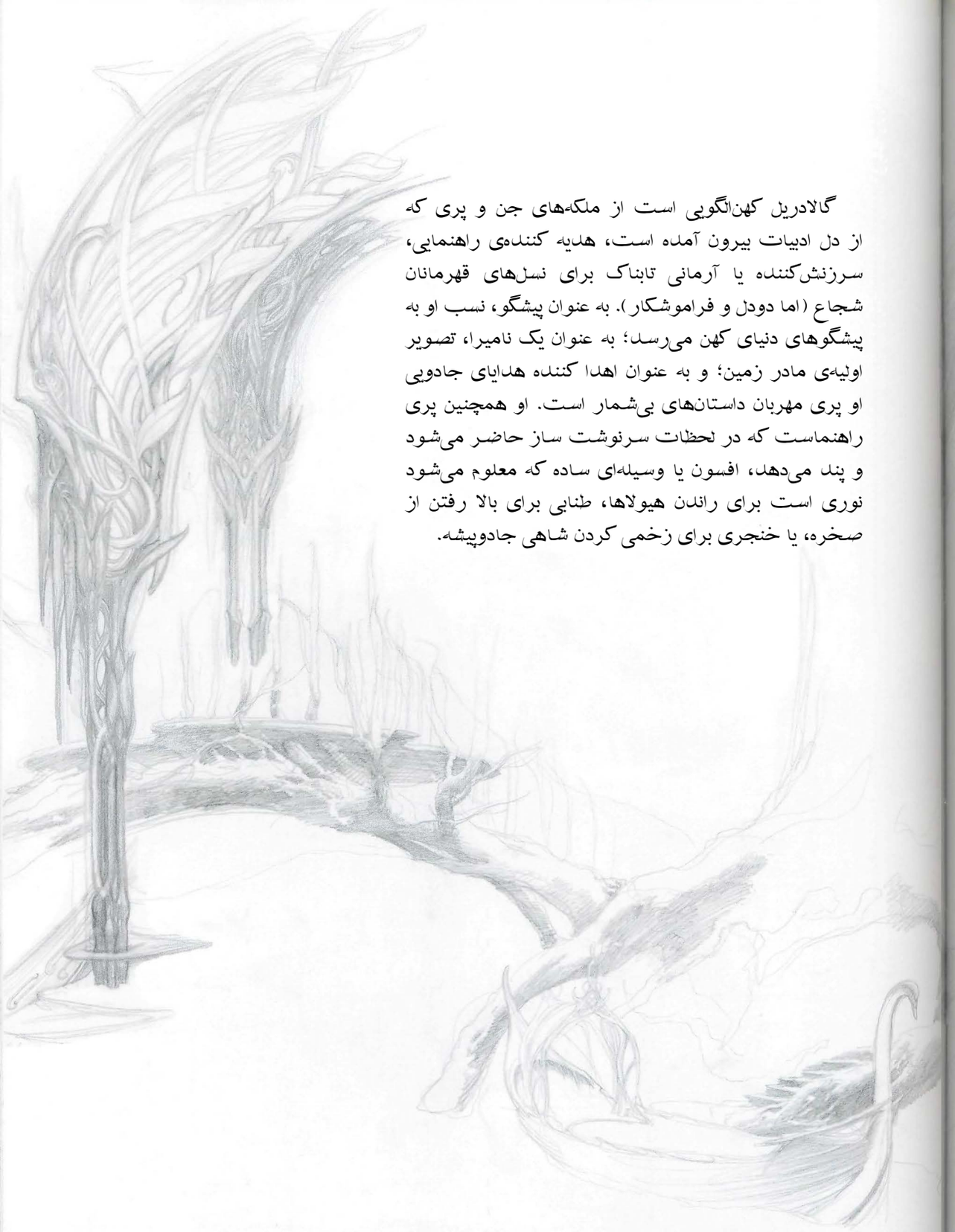
این قضیه در تمام نوشته‌های تالکین در مورد طبیعت مصداق دارد، اما به نظر می‌رسد در قسمت‌هایی که به جنگل و درختان می‌پردازد قدرت بیشتری داشته باشد. بویژه لوتلورین، نه تنها قلب قلمروهای باقی مانده الف‌ها، بلکه تقریباً روح سرزمین میانه می‌شود.

این زیبایی باید در تمام جنبه‌های طراحی ادامه پیدا می‌کرد: در وسایل، لباس‌ها، جواهرات، مو و آرایش. فرن والش و فیلیپا بوینز[1]، به همراه پیتر، توجه ویژه‌ای داشتند تا اطمینان حاصل کنند تمام چیزهای مربوط به الف‌ها آن زیبایی آسمانی را داشته باشد.

زیبایی باید قدرت را نیز در بر می‌گرفت. الف‌های تالکین روح نیستند؛ بیشتر نشأت گرفته از فرهنگ سلتی هستند که در آن طبیعت ماورایی ایشان با ضرورت گاه و بی‌گاه برای مبارزه با مهاجمان فانی و هیولاها در هم آمیخته شده. گرچه زره و اسلحه ها ابزار بودند، اما شکی نیست که الف‌ها هنگام به کار بردن شمشیر حداقل همان اندازه زیبا باشند که روی تخت لمیده و منظومه‌ی لیتیان را از بر می‌خوانند.

۱. Philippa Boyens

حس تطبیق با طبیعت که در ریوندل شاهد آن بودیم در لوتلورین بیشتر به چشم می‌خورد، و خانه‌های روی درختان مانند گل‌های روی ساقه در توازن و وقار قرار دارند، ریشه‌های درختان غول‌آسا سازه‌های سنگی کهن را در بر می‌گیرند و عرصه‌ای می‌سازند؛ دایره‌ای جادویی، که در آن فرودو و سم و همچنین گالادریل نگاهی اجمالی به آینده می‌اندازند. آینه‌ی گالادریل، درختستانی که در آن قرار دارد، و کاراس گالادون حلقه‌های قدرت هستند، حافظ حقیقتی کهن هستند و ساطع کننده‌ی امواج حکمت به جهان بیرون.



گالادریل کهن‌الگویی است از ملکه‌های جن و پری که از دل ادبیات بیرون آمده است، هدیه کننده‌ی راهنمایی، سرزنش‌کننده یا آرمانی تابناک برای نسل‌های قهرمانان شجاع (اما دودل و فراموشکار). به عنوان پیشگو، نسب او به پیشگوهای دنیای کهن می‌رسد؛ به عنوان یک نامیرا، تصویر اولیه‌ی مادر زمین؛ و به عنوان اهدا کننده هدایای جادویی او پری مهربان داستان‌های بی‌شمار است. او همچنین پری راهنماست که در لحظات سرنوشت ساز حاضر می‌شود و پند می‌دهد، افسون یا وسیله‌ای ساده که معلوم می‌شود نوری است برای راندن هیولاها، طنابی برای بالا رفتن از صخره، یا خنجری برای زخمی کردن شاهی جادوپیشه.

سرزمین‌های مرزی

مجسمه‌های شگفت‌آوری‌که منتهی‌الیه‌ی شمالی قسمت قلمروی باستانی گوندور را معین می‌کرد، یعنی آرگونات، از صخره‌های تراشیده شده بود که بالای آندوین قد کشیده‌اند. فکر کردیم که قسمت‌های بالایی مجسمه‌ها احتمالاً روی بدنه سنگی اضافه شده‌اند. نمونه کوچک زیبایی از آنها در وتا ساخته شد، که قسمت‌های اصلی دره را نیز شامل می‌شد، و با صحنه‌های فیلم آن محل ترکیب شد.

در کل فیلم، از مقدار زیادی سنگ ساختگی استفاده شد که از سنگ‌ها و صخره‌های ساحل ولینگتون مدل‌برداری شده بودند. ظاهراً در هر مقیاسی جواب‌گو بودند چه هنگامی که پای درختان کوچک باشند یا در نمای نزدیک، پای هابیت‌ها را در بربگیرند.

در این مرحله باید طراحی تاج پادشاهان کهن را انجام می‌دادیم. زیرا این طراحی‌ها باید در ظاهر زره‌باستانی، در مجسمه‌های بسیار، در ویژگی‌های معماری میناس تریت و نیز تاجی که آرگورن در مراسم تاجگذاری استفاده می‌کرد بازتاب پیدا می‌کرد.

در آمون هن ویرانه‌های باستانی بیشتری قرار داشت، جایگاه نظاره‌ی شاهان کهن نومه نور آن‌جا بود. گرچه متن به خود جایگاه، محیط اطراف آن، و پله‌های شکسته‌ی منتهی به آن اشاره می‌کند، فکر کردیم شاید همین امر، بهانه‌ای باشد برای قرار دادن جزئیات بیشتر. به عنوان مکانی مهم، شاید ساختمان‌های دیگری اطرافش جمع شده باشند، همانند دلفی -جایگاه مشاهده‌ای دیگر- و چون در قلمرو مردمی حماسه‌ساز بودیم، پس باید مدارکی از آن موجود باشد. وقتی برای اولین بار به محل رفتیم، من طراحی کوچکی در دفتر طراحی جیبی خودم که همیشه همراه دارم انجام دادم. طرحی از بورومیر و جنازه‌ی مهاجمان زیر نظر سرد سردیسی که به پهلو افتاده و تنه‌ی درختی فرو افتاده روی آن قرار دارد. فکر کردم می‌تواند پس زمینه‌ی مناسبی برای آن لحظات دراماتیک و مهیج باشد، و یا حتی برای صحنه‌های بدل‌کاری مناسب باشد. زیرا کارگردانان همیشه دنبال مکان‌هایی می‌گردند که افراد بتوانند از روی آن به پایین پرت شوند. اما پیتر استفاده بهتری از آن داشت. شاهدی ناراحت و ساکت مقابل تسلیم شدن بورومیر در برابر وسوسه حلقه و تلاش برای گرفتن حلقه از فرودو.

در رابطه با بدل‌کاری، جایگاه نظاره برای من نیز صحنه‌ی سقوط بود. سم گنت مجسمه‌ساز را دنبال می‌کردم. یکی از قهرمانان ستایش نشده در این امر خطیر، که مجسمه‌های سنگی، و سطوح صخره ها را می‌تراشید و جلوه های معماری را در تمام سرزمین میانه‌ی ما می‌ساخت. می‌خواستیم به جزئیات جایگاه نگاهی بیاندازیم که یکی از قسمت‌های پلی‌استر زیر من شکست. افتادم و مچ دستم شکست. اولین سوالی که بر زبان هر شخص جاری می‌شد این بود که «کدام دست؟» اما چند ساعت بعد من پشت میزم بودم، در حالی که بازوی چپم در گچ بود و دست راستم با شتاب در حال کشیدن بود، تا وقت از دست رفته را جبران کند.

Sam Genet .۱

سراسر ساخت فیلم و دوره‌ای که منجر به آن می‌شد چنان گرفتار کارهایی بودیم که بلافاصله با آنها مواجه می‌شدیم و قضاوت پیرامون این که یاران حلقه چطور از آب در خواهد آمد آسان نبود. می‌دانستیم بازیگران، فیلم‌نامه و کارگردانی عالی را در اختیار داریم و این که همه با نهایت ظرفیتمان کار کرده بودیم، اما ایامی نیز بود که ظاهراً تمام مواد لازم سر جای خود بودند و صرفاً از جادو خبری نبود. در کمال آسودگی و خوشی همه، پیتر، با چیزی که ماوراء انتظار ما بود از اتاق تدوین بیرون آمد. فیلمی که همان قدر سیال و ژرف بود تماشایی و مهیج هم بود و آنچه یک فیلم «فانتزی» می‌توانست ارائه دهد از نو تعریف شده بود. موسیقی و صدا، جلوه‌های ویژه و صحنه‌هایی که ما برای مدت زمان طولانی بر روی آنها کار کرده بودیم حالا در جای مناسب خودشان بودند و داستانی فوق‌العاده را تقویت می‌کردند. گرچه دیدن شخصیت‌ها که بسیار روشن به زندگی آورده شده بودند به من بزرگترین لذت را می‌داد.

تلاش کرده‌ام به فیلمی فکر کنم که به عنوان یک پیش رو در این زمینه دیده شده باشد، مدلی که با آن مقایسه شود اما اصلاً نمونه‌ای در کار نیست. چیزی که برای من وجود دارد، خاطره است. یادی است از احساسی که برخی فیلم‌هایی که در کودکی دیده‌ام، کتاب‌هایی که خوانده‌ام یا گونه‌هایی که اولین بار با آنها مواجه شده‌ام می‌آید. هیجانی است در امعا و احشای بدن هنگامی که داستانی جدید-دنیایی جدید- باز می‌شود و می‌دانی که در دستان یک استاد قصه‌گو هستی.

روهان

وقتی خودمان را در حال تعقیب رد هابیت‌های اسیر در امتداد گستره وسیع دشت‌های روهان یافتیم ظاهراً وارد دنیایی بزرگ‌تر و شاید بالغ‌تر شدیم. موجودات افسانه‌ای هنوز در بیشه‌ها و کوه‌های ناهموار ساکن هستند ولی ما حالا در سرزمینی تحت سلطه‌ی مردمی به شدت جنگجو هستیم، روهیریم. در دنیایی که فجایع انسانی و تأثیرات شایعه‌ی آن جنگ‌های طولانی بیشتر آشکار بود.

مسئولیت خلق سلاح و زره برای سواران و برای نژادی از دشمنان درخور آنها، با شور و شوق توسط طراحان ریچارد در وتا گرفته شد. رسیدن به ظاهری قدرتمند و نمادین برای یوروک‌های، نتیجه‌ی نهایی دوره‌ای طولانی از توسعه و طراحی بود که در آن تلاش‌های زیاد {کتاب داستان} من خیلی زود پشت سر گذاشته شد.

فنگورن

من عاشق طراحی درختان و جنگل‌ها هستم. شبیه طراحی مردمی است با ظرفیتی بی پایان در انبساط و پیچ و تاب. تاریخشان در هر زخم و پیچ و تابی ضبط شده و سال‌ها حالتشان را حفظ خواهند کرد! با صرف ساعت‌های طولانی طراحی در جنگلی واقعی، می‌دانستم که ساختن جنگل به من فرصتی برای طراحی و رسم با آزادی می‌دهد. آزادی بودم تا ظرافت داشته باشد. تا جایی که من در یادم هست درخت‌ها هم آناتومی دارند.

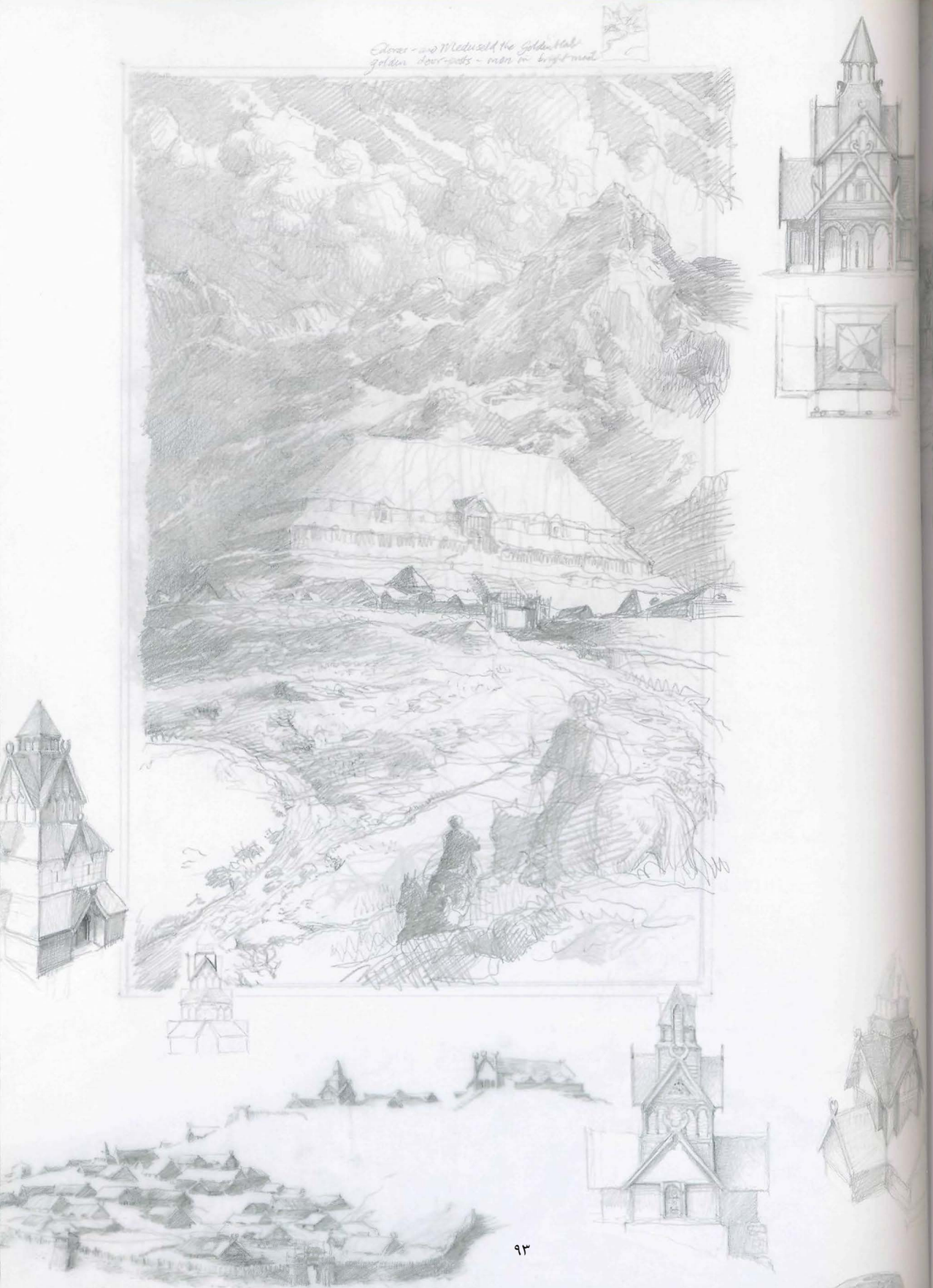
نیروهای متناقضی را که بر رشد درخت اثر می‌گذارند -جاذبه، باد، و نیاز به نور- می‌توان در شکنج شاخه‌ها و شکل تنه خواند. مثل پوست؛ پوست درخت فقط تا اندازه‌ای ساختار زیرین را پنهان می‌کند و در درختان پیر پوست به تناوب پوسیده و شکسته شده. رسم درختان بیشتر کرداری درونی است تا تحلیلی و به نظر می‌رسد من حالا از زمانی که نهالی بیش نبودم کمی راحت‌تر این موضوع را تشخیص می‌دهم.

در جوامع پگان، عقیده‌ای متداول بود مبنی بر این که درختان حامل روح هستند و می‌توانند کسانی را که بدون رعایت قوانین صحیح به آن‌ها حمله کنند مجازات کنند، و انت‌ها و هورن‌های فنگورن نمونه‌ی کاملی از این دست هستند. چوب ریش به عنوان یک شخصیت، مخلوقی اصیل و شگفت‌انگیز است اما دودمان او به روز ازل می‌رسد. قدیمی‌ترین داستانی که می‌شناسیم. حماسه‌ی گیل‌گمش که از نبردی بین قهرمان (از شهر یورک) و هومبَبَه، نگهبان جنگل‌های سدر می‌گوید. در کمال وحشت خدایان هومبه کشته شد و درختان سرو از بین رفتند. درست همان طور که بیشه‌های مقدس شمال اروپا توسط مجاهدین صلیبی نابود شدند. جنگل هنوز توانایی برانگیختن ترس، احترام و احساسی را در ما دارد مبنی بر این که میان موجوداتی با شعور هستیم و اثر تالکین یادآوری موثر و شاعرانه از این است.

ادوراس

مطمئنم وقتی تالکین مدوسلد را توصیف می‌کرد به هروت، «سنتوری شاخک‌دار» تالار ضیافت هروثگار، شاه گیت‌ها در منظومه‌ی انگلو-ساکسنی بئوولف، نیز فکر می‌کرد. برای کتابی در گذشته، به اسم کسلز چنین نقاشی انجام داده بودم که همان کار تبدیل به نقطه‌ی شروعی برای طراحی تالار زرین شد. تالار چوبی بود ولی من می‌خواستم با مقدار زیادی طلا و آهن‌آلات تقویت و تزئین شود و نشان دهد که اهمیت اسب در فرهنگ روهان در جزئیات ساختمان منعکس شده است.

محلی عالی برای ادوراس در دره‌ای در جزیره‌ی جنوبی پیدا کردیم. فکر می‌کنم تا جایی که امکان داشت نزدیک به توصیف تالکین بود. تالار، اصطبل‌ها و دروازه‌ی اصلی را با تعداد کمی ساختمان دیگر اطرافشان روی زمینی صخره‌ای و ناهموار در محاصره کوهستانی باشکوه ساختیم. برای برداشت‌های بزرگ‌تر به بقیه‌ی شهر نیاز داشتیم و ساختمان‌های اضافی برای مطابقت با نمونه‌ی واقعی به صورت دیجیتالی نقاشی و نورپردازی و ساخته شدند.

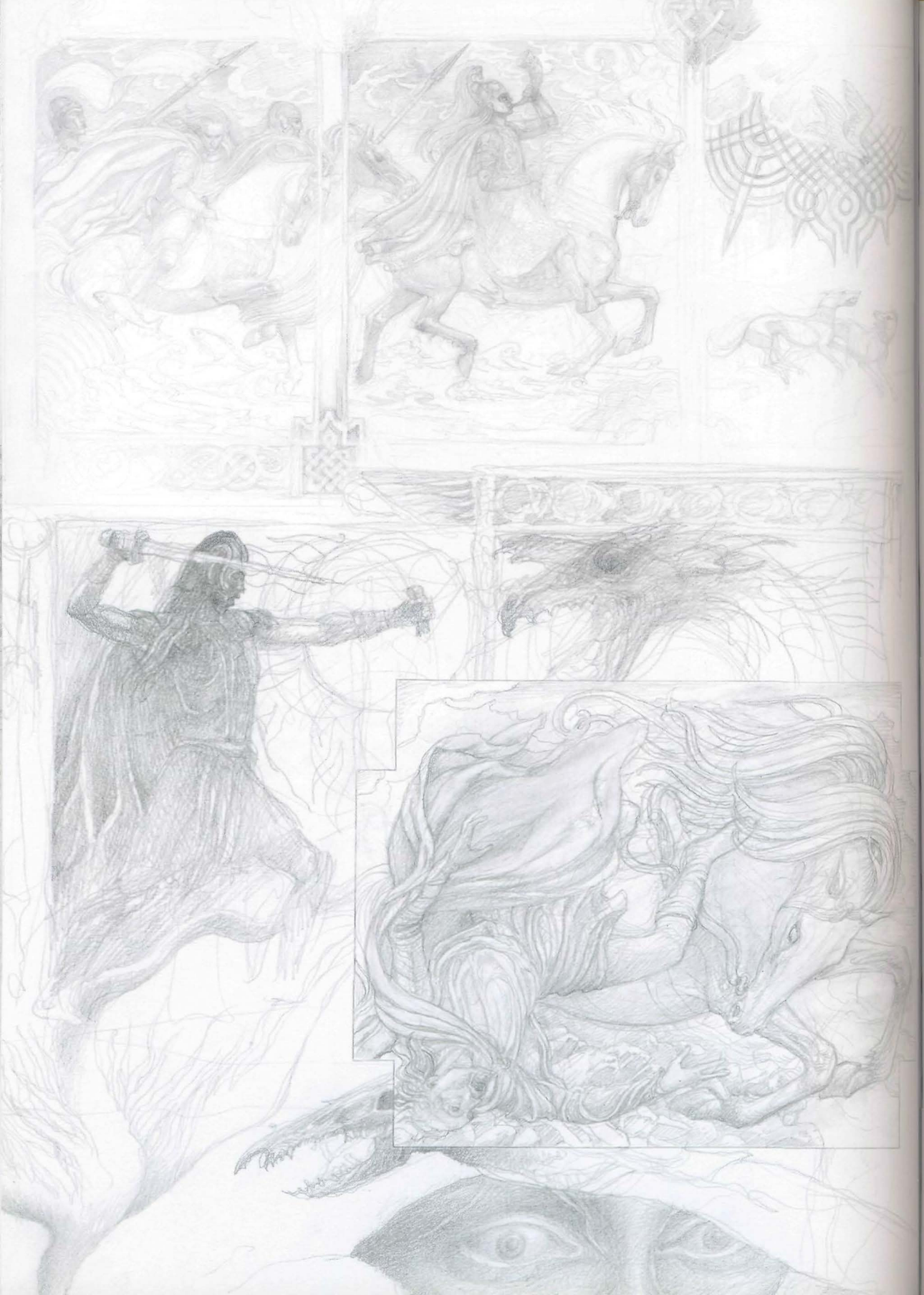


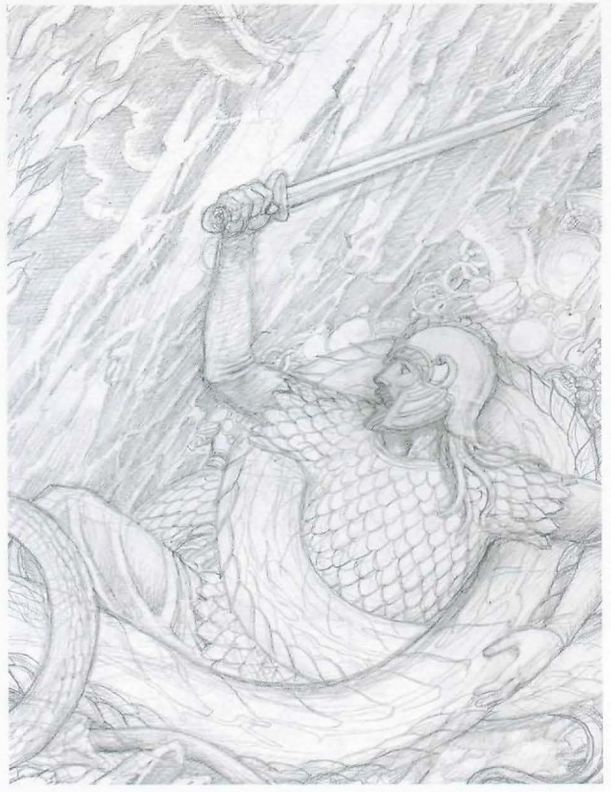
در شکوه و جلال قدیمی تالار زرین، چون نیروهای تباهی و فساد بیرون می‌روند نمایشی ابدی اجرا می‌شود و شاه سلامتی‌اش را به دست می‌آورد. در داستان بهبود تئودن؛ طنین داستان جستجوی جام مقدس شاه فیشر[1] وجود دارد. کسی که زخم‌هایش تنها با پاسخ‌های راستین می‌توانست شفا یابد؛ با پرسش‌های جوینده‌ی حقیقت. با بهبود شاه سرزمین لم یزرعی که او بر آن حکومت می‌کرد دوباره حاصلخیز می‌شود و رعایا امیدی تازه می‌گیرند.

مواجهه‌ی گندالف و گماشته‌ی ساروومان، گریمای مارزبان نیز طنین‌هایی قدرتمند را منتقل می‌کند. مشاوری مداخله‌گر که از پشت تخت شاهی اعمال قدرت می‌کند و کشمکش صداقت و مکر بر سر روح یک ملت، بخشی از الگویی هستند که همه‌ی ما می‌شناسیم یا شاید فقط این طور است چون من این مطلب را وسط یک مبارزه انتخاباتی می‌نویسم.

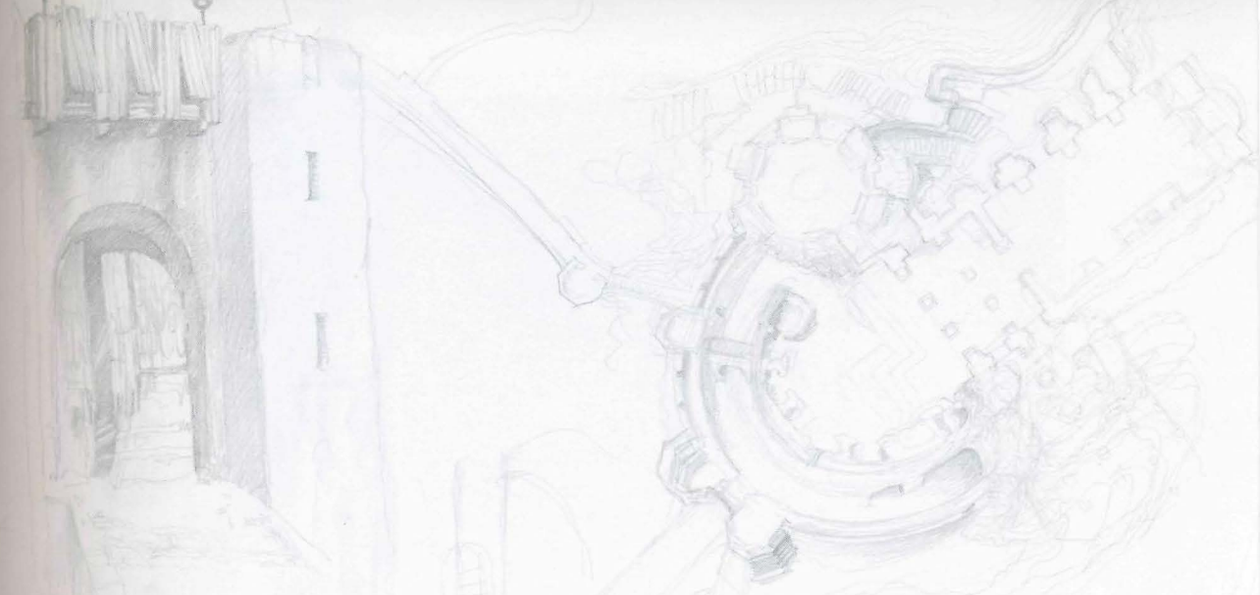
۱. Fisher King
شاهی زخمی که جام مقدس را داشت که باید سؤالی خاص از او می‌پرسیدند: «قربان، چه شما را آزرده؟» وقتی پرسیوال نتوانست این سؤال را بپرسد جام از وی دریغ شد و جستجو به دنبال جام مقدس آغاز گردید. و.

همانند انگلو-ساکسون‌ها، افسانه‌های روهان شامل ارجاعاتی به اژدهایان، گرازهای بزرگ و دیگر هیولاهای غیر عادی است. این افسانه‌ها با گستره‌ی عظیم در شکل‌های تزئینی مدولسد و ساختمان‌های مجاور استفاده شده است. البته اسب برجسته‌تر است -مخصوصاً در اصطبل‌ها- اما موجودات زیاد دیگری هم هستند که گرداگرد ستون‌ها و درگاه‌ها و روی فلزکاری‌های ظریف، پیچ و تاب می‌خورند و خود ساختمان را به شاهدی از فرهنگی غنی و باستانی تبدیل می‌کنند.





تصاویر اثورل جد تئودن در حال تاختن فلاروف، که شدوفکس از تبار اوست، بر پرده‌ای بافته شده که بطور برجسته در توصیفات تالکین از تالار زرین آمده است. هشت پرده‌ی دیگر نیز ساختیم، برخی مزین بود با وقایعی که در ضمیمه‌ی ارباب حلقه‌ها گفته شده مانند کشته شدن اسکاتای ثعبان، و داستان مرگ پدر اثورل در حالی که تلاش می‌کرد اسبی وحشی را رام کند، و برخی ارجاعات به شخصیت‌ها و افسانه‌های چنان مغشوش که ضبط نشده‌اند. از نتیجه‌ی پایانی همه اینها کاملاً راضی بودم جز پرده‌ی اصلی و گرچه سراسر شب را در تلاش بازسازی برای استفاده در مجموعه‌ی روز بعد کار کردم با زرق و برق الباقی تالار طلایی و یا توصیفات مهیج تالکین برابر نبود. نمی‌دانستیم چه مقدار از هر پرده دیده خواهد شد اما از ترس اینکه دوربین روی همین پرده بماند پرده‌ی مذکور را در انبار رها کردیم تا فراموش شود.



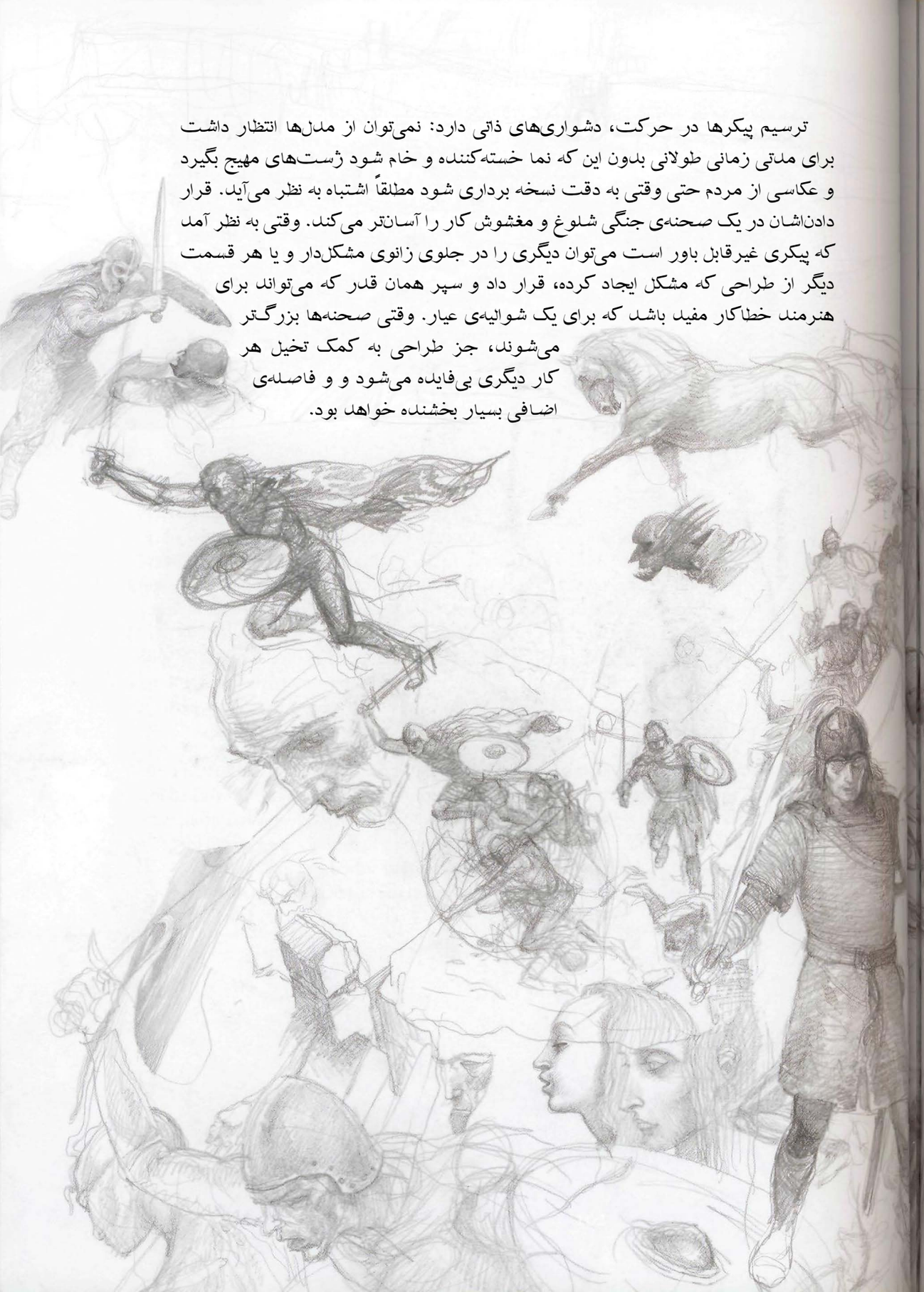
گودی هلم

اولین روزم در نیوزلند در ژوئیه‌ی ۱۹۹۸ شروع به کار بر روی طرح‌هایی برای گودی هلم کردم. پیتر می‌دانست که گودی هلم قرار است نقش مهمی را در فیلم بازی کند و می‌خواست قادر به برنامه‌ریزی برای نبرد و ساختش باشد. هر روز کمی به پایان طراحی و درک حوزه‌ای که در آن، مینیاتور[1] نه تنها تبدیل به ابزار طراحی بلکه به کمکی برای سازماندهی کارکرد داستان می‌شد، نزدیک‌تر می‌شدم. من خاطراتی پررنگ از کودکی و زمانی که صرف ساختن استحکامات از مقوا و قلعه‌های شنی در ساحل -همراه با داستان‌های حماسی در ذهنم- می‌کردم دارم و خیلی زود متوجه شدم که علاقه‌ی شدید پیتر به مینیاتورها، ریشه‌ی مشابهی دارد: ما عرصه‌هایی خلق می‌کردیم که در آن‌ها خود را سرگرم کنیم.

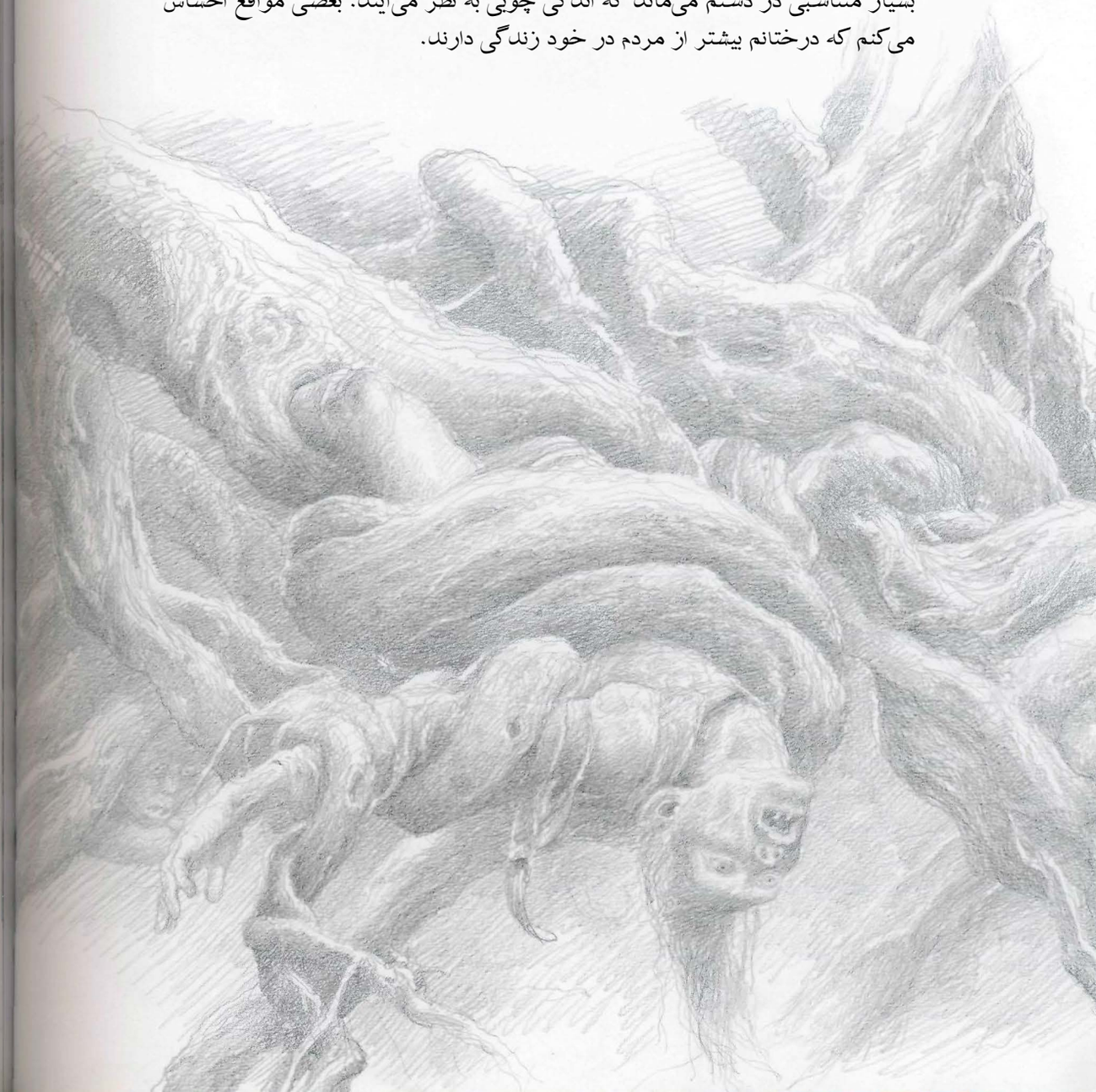
در عرض چند هفته کار با گرانت و ریچارد، طراحی را سازماندهی کرده بودیم و کار بر روی ماکتِ مینیاتور آغاز شده بود. از گل برای شکل دادن گودی استفاده کردیم زیرا گل ماده‌ای بسیار زنده و انعطاف‌پذیر است گرچه خیلی زود بعد از این‌که آن را گوشه‌ای هُل بدهید و فراموشش کنید، محکوم به درهم شکستن خواهد بود. ولی توانستیم ماکت‌ها را اسکن کرده و بزرگ کنیم و مینیاتور مقیاس یک سی و پنجم را پیش از آن که قلعه‌های شنی به نسیان بروند آغاز کنیم.

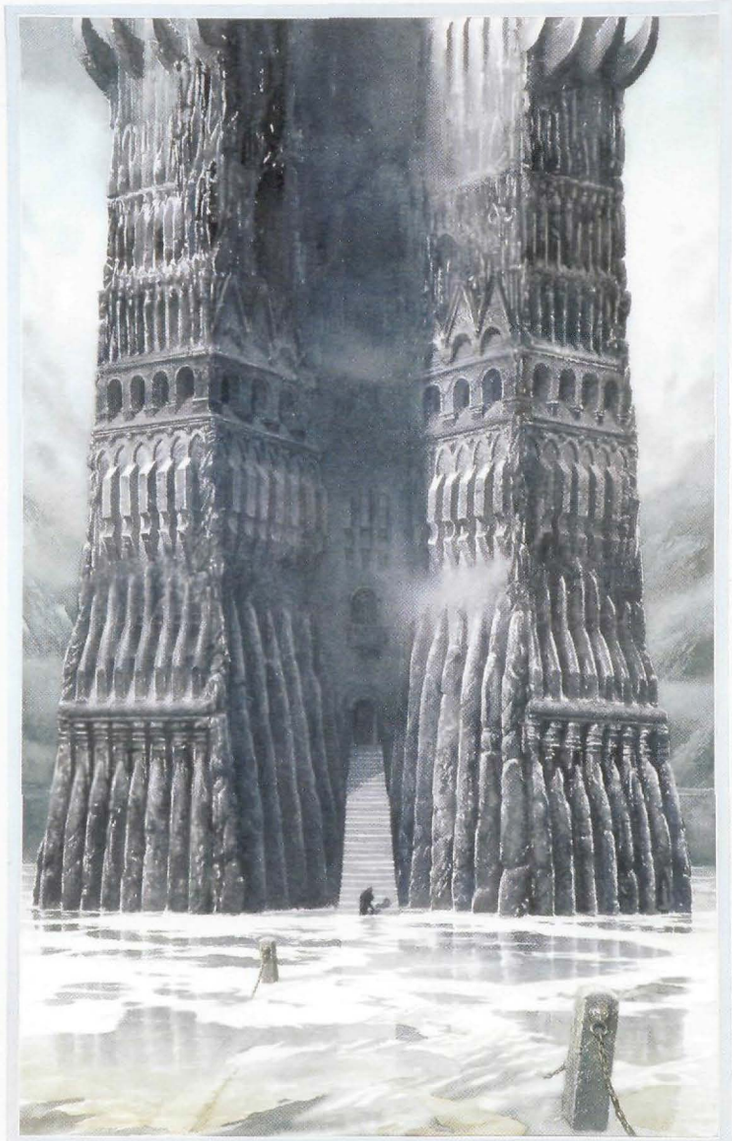
۱. منظور مدل کوچکی است از نمونه‌ی اصلی و ارتباطی با هنر نگارگری ایرانی که به اشتباه مینیاتور می‌خوانند ندارد. و.

ترسیم پیکرها در حرکت، دشواری‌های ذاتی دارد: نمی‌توان از مدل‌ها انتظار داشت برای مدتی زمانی طولانی بدون این که نما خسته‌کننده و خام شود ژست‌های مهیج بگیرد و عکاسی از مردم حتی وقتی به دقت نسخه برداری شود مطلقاً اشتباه به نظر می‌آید. قرار دادن‌اشان در یک صحنه‌ی جنگی شلوغ و مغشوش کار را آسان‌تر می‌کند. وقتی به نظر آمد که پیکری غیرقابل باور است می‌توان دیگری را در جلوی زانوی مشکل‌دار و یا هر قسمت دیگر از طراحی که مشکل ایجاد کرده، قرار داد و سپر همان قدر که می‌تواند برای هنرمند خطاکار مفید باشد که برای یک شوالیه‌ی عیار. وقتی صحنه‌ها بزرگ‌تر می‌شوند، جز طراحی به کمک تخیل هر کار دیگری بی‌فایده می‌شود و و فاصله‌ی اضافی بسیار بخشنده خواهد بود.



یک طراحی مانند شکل رو به رو، بدون هر گونه کار مقدماتی و بدون مراجعه به مدل‌ها یا عکس‌ها تمام شده می‌تواند به قدر کافی مناسب باشد تا وقتی که شروع کنید به تبدیلش به نقاشی. با برداشتن هر قدم به سوی تمثالی از واقعیت، تمام معایب کوچک طراحی ناگهان آشکار می‌شوند و هر آنچه ممکن بود در طراحی زیبا به نظر برسد ناشایست به نظر می‌آید. بعد از آن که یک طراحی به چنین مرحله‌ای می‌رسد تا جایی که می‌توانم تصحیحش می‌کنم. معمولاً روی کاغذ رسم کار می‌کنم و طرح‌های بیشتری از هر پیکره‌ی منفرد می‌زنم. چنین کاری ممکن است به سادگی منجر به فداشدن سرزندگی برخی شخصیت‌های نقاشی منجر شود و در نهایت، پیکره‌های بسیار متناسبی در دستم می‌ماند که اندکی چوبی به نظر می‌آیند. بعضی مواقع احساس می‌کنم که درختانم بیشتر از مردم در خود زندگی دارند.





حمله‌ی چوب‌ریش و ارتش انت‌ها و هورن‌ها به ایزنگارد یکی از سخت‌ترین سلسله جلوه‌های دو برج در زمان پس از تولید بود. یک مسأله این سؤال بود که چطور ایده‌ی منحرف کردن رودخانه توسط انت‌ها طوری که سیل ایزنگارد را بگیرد در روشی ساده و هیجان انگیز گفته شود. مونتاژ عکس‌ها جوری که انت‌ها را درگیر اشکال مختلف مهندسی شهری بنماید کاری زمخت و خام‌دستانه بود. پس این که اجازه دهیم سدی را که در مکانی مناسب قرار گرفته نابود کنند به نظر راه حلی زیبا میرسید که از حیث بصری هم رضایت‌بخش بود.

سرزمین‌های سرد و سخت
می‌گزند دستانمان را
میجوند پاهایمان را
سنگ‌ها و صخره‌ها
هستند همچون استخوان‌های پیر
همگی عاری از گوشت

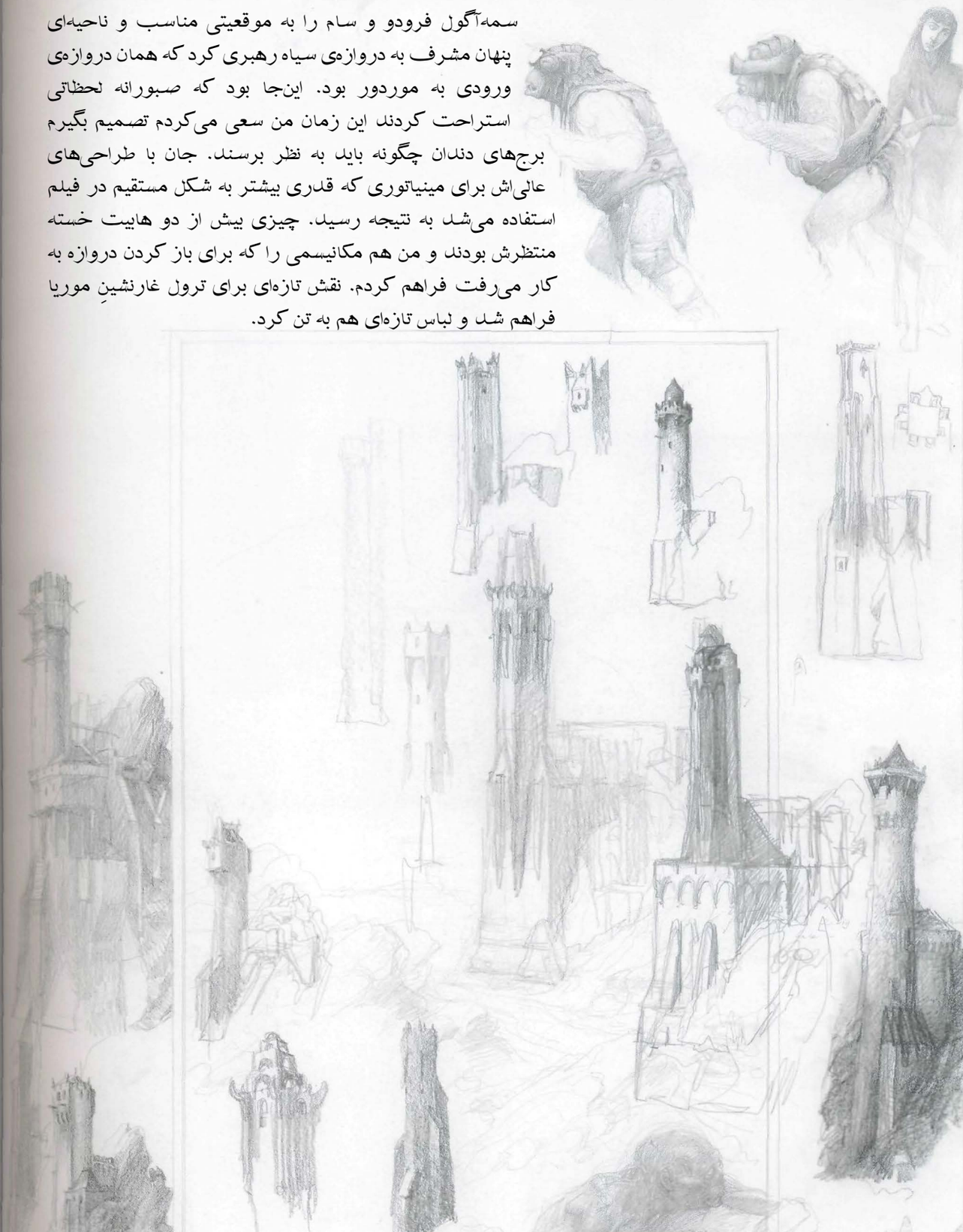
جاده‌ای بسوی موردور

گالوم تقریباً؛ به طور تحت الفظی؛ در میان کهن‌الگوها، سایه است. قسمتی از خودمان که بیش از همه انکار می‌کنیم و یا از آن می ترسیم؛ موجودی است که از ژرفای روان ما بیرون خزیده و پیروی ماست مرتب یادآوری می‌کند ممکن به چه موجودی تبدیل شویم. اندی سرکیس و تمام افراد دیگری که درگیر خلق این چنین شخصیت پیچیده‌ای بودند و می‌بایست آن را به شخصیتی انیمیشنی و ساخته‌ی رایانه تبدیل می‌کردند با رغبت چالش را پذیرفتند.

لجن‌زارها، باطلاق‌ها و مردابها با قدرت در میراث ما از افسانه‌ها و رسوم اجدادی نمایانند به این سبب که زمانی بخش وسیعی از اروپا را پوشانده بودند و مانند جنگل‌ها پناهگاهی برای یاغیان و افرادی بودند که در حاشیه‌ی اجتماع زندگی می‌کردند. این‌ها نوعی استحکامات طبیعی تشکیل می‌دادند که در پناه آن، گروه کوچکی از شورشیان با دانش محلی می‌توانستند نیروی تعقیب‌کننده‌ی بزرگتری را عاجز کرده و به مبارزه بطلبند. این‌ها، قربان‌گاه نیز بودند و اجسادی برخی از قربانیان که حفظ شده بسیار فصیح سخن می‌گویند. گرچه شاهدانی خاموشند از زمانی که در آن زیسته‌اند و به فرجامی غم‌انگیز رسیده‌اند.

زنده بدون جان
به سردی مرگ
بی تشنگی، بی نوشیدن
ملبس به جوشن، بی‌صدا

سمه‌آگول فرودو و سام را به موقعیتی مناسب و ناحیه‌ای پنهان مشرف به دروازه‌ی سیاه رهبری کرد که همان دروازه‌ی ورودی به موردور بود. این‌جا بود که صبورانه لحظاتی استراحت کردند این زمان من سعی می‌کردم تصمیم بگیرم برج‌های دندان چگونه باید به نظر برسند. جان با طراحی‌های عالی‌اش برای مینیاتوری که قدری بیشتر به شکل مستقیم در فیلم استفاده می‌شد به نتیجه رسید. چیزی بیش از دو هایبت خسته منتظرش بودند و من هم مکانیسمی را که برای باز کردن دروازه به کار می‌رفت فراهم کردم. نقش تازه‌ای برای ترول غارنشینِ موریا فراهم شد و لباس تازه‌ای هم به تن کرد.



به این نتیجه رسیدم که وقتی روی نقاشی کار می‌کنم این‌ها می‌توانند تصویر جلد خوبی برای نسخه‌ی جشن صد ساله باشد. برخی از شخصیت‌های اصلی را در نقطه‌ای حیاتی از داستان نشان می‌داد و بلافاصله قابل تشخیص بود. حقیقت این که کتاب و نگارنده‌اش بسیار مشهورند به این معنی بود که نیاز چندانی به خلق تصاویر گویا نیست و می‌توان صفحه‌آرایی را نیز تا حدی محدود کرد.

ایتیلین

مثل موش خاکستری،
به بزرگی خونه،
مثل ماره دماغم،
زمین می‌لرزه زیر پام،
راه که میرم وسط علف،
درخت می‌ترکه وقتی رد میشم.

شعر سام واقعاً معما نیست، چون آشکار می‌سازد که موضوع «پیل» است اما بسیار وام‌دار سنت معماسازی است که در فرهنگ عامه و دست نویس‌های انگلیسی قدیم کتاب اگزتر[1] حفظ شده است. تانکین آشکارا این مطالب را دوست داشت و از آن هم به عنوان بخشی از پی‌رنگ و هم یک وسیله‌ی تفریحی استفاده می‌کرد. این مشق شاد و زنده از حیث استعاری می‌تواند تبعات ژرفی داشته باشد. مثل بیل‌بو که درگیر بازی معما با گالوم به این موضوع پی برد. گمان می‌کنم با توجه به ارزشی که سنت رامش‌گری در زمان‌های گذشته داشته، معماها هم شاید معنایی مذهبی داشته‌اند و زمینه‌ی آموزشی برای سرایندگان اشعار حماسی پدید می‌آورده.

---

۱. Exeter
بزرگ‌ترین مجموعه شعر انگلیسی کهن. و.

به هر حال من هم یکی نوشته‌ام:

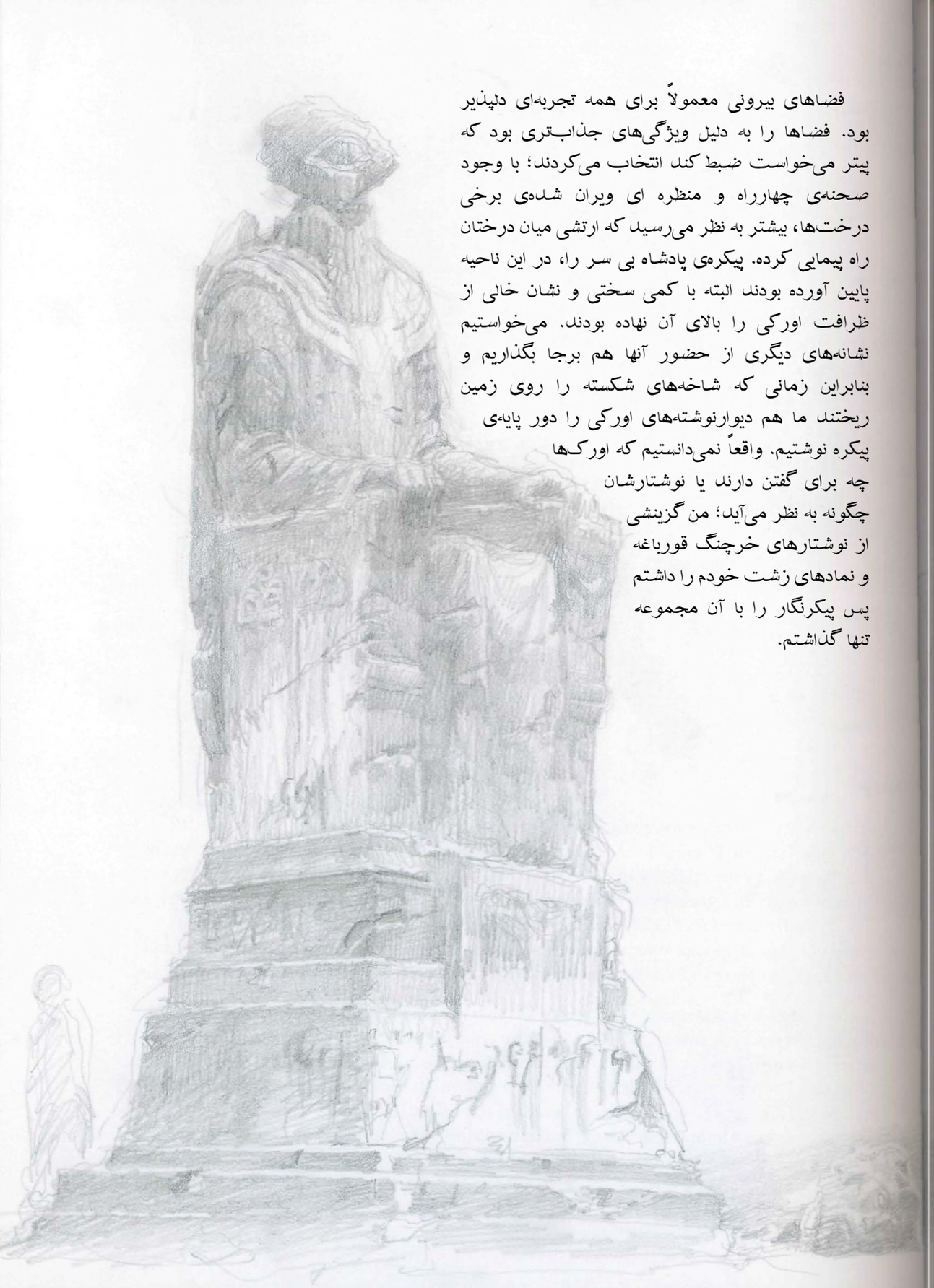
از زمین، از دل تابوت بیرون آمده،
زیر قیمت مرا فروختند،
با تیغ تیز زخم زدند و بر علفزاری پهن کشیدند
انداخته پشت ارابه‌رانی که رنگش پریده بود،
کاش شاهد جرمی باقی مانده باشد.
حالا کوچک شده‌ام،
زندگی‌ام را وارونه سیر کرده‌ام،
مرگم آهسته بود و
لقاح دیگری.
من چه باشم؟

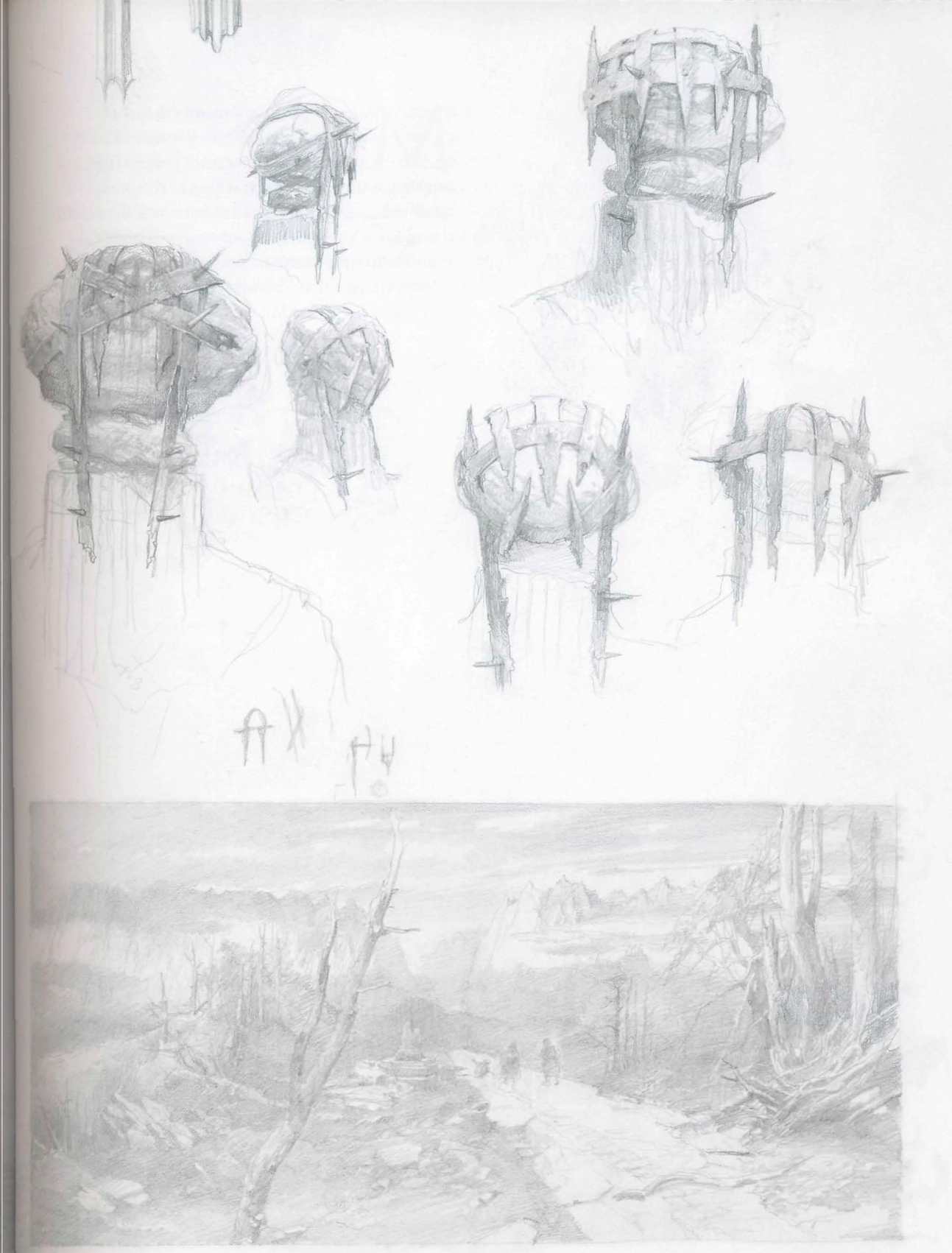
هر بار که سرتاسر شب کار می‌کنم تا برنامه به موقع برسد قسم می خورم که آخرین بار باشد. معمولاً کاملاً نتیجه‌ی عکس می‌دهد و روز بعد خود را در حالی میابم که ذهنم مغشوش است سعی می‌کنم اشتباه‌های کاری را تصحیح کنم که ساعت چهار صبح انجام شده، در حالی که خواب شبانه بسیار مفیدتر می‌بود. دریافته‌ام در حالی که شتاب تولید فیلم بیشتر و بیشتر گیج‌کننده می‌شود این نشانه (که امیدوار بودم در انگلستان جا گذاشته باشم) دوباره از نو ظاهر می‌شود. شب‌های بسیاری بود که من و میجر گرانت[1] پا به پای شیفت شب می‌ماندیم و سعی می‌کردیم صحنه را برای گروهی که ساعت شش صبح می‌رسند آماده کنیم.

آب‌گیر ممنوعه یکی از آن بخش‌های دشواری بود که نمی‌شد پیش‌سازی کرد و به ناچار در وضعیت خاصی با عجله بسیار ساخته شد. واقعیت این که آب‌گیر، آبشاری داشت که با بخشی از غار فارامیر مشترک بود و این همه در یکی از استودیوهای کوچک‌تر فشرده شده بود مشکلات را با هم ترکیب می‌کرد. فکر کردم استفاده‌ی خوب و به صرفه‌ای از فضا کرده‌ایم و همه چیز عالی شده اگر مجبور نبودیم که در این فضا، هنرپیشه‌ها، عوامل فیلم و تمام وسایلشان را هم جا بدهیم. گفتنش قدری باعث شرمندگی است ولی خیلی بامزه است که آن روزها را تصور کنی و همه‌ی آن‌ها را ببینی که مثل پیکسی‌های غار سانتا روی هر سنگی که بوده نشسته‌اند.

۱. Major Grant

فضاهای بیرونی معمولاً برای همه تجربه‌ای دلپذیر بود. فضاها را به دلیل ویژگی‌های جذاب‌تری بود که پیتر می‌خواست ضبط کند انتخاب می‌کردند؛ با وجود صحنه‌ی چهارراه و منظره ای ویران شده‌ی برخی درخت‌ها، بیشتر به نظر می‌رسید که ارتشی میان درختان راه پیمایی کرده. پیکره‌ی پادشاه بی سر را، در این ناحیه پایین آورده بودند البته با کمی سختی و نشان خالی از ظرافت اورکی را بالای آن نهاده بودند. می‌خواستیم نشانه‌های دیگری از حضور آنها هم برجا بگذاریم و بنابراین زمانی که شاخه‌های شکسته را روی زمین ریختند ما هم دیوارنوشته‌های اورکی را دور پایه‌ی پیکره نوشتیم. واقعاً نمی‌دانستیم که اورک‌ها چه برای گفتن دارند یا نوشتارشان چگونه به نظر می‌آید؛ من گزینشی از نوشتارهای خرچنگ قورباغه و نمادهای زشت خودم را داشتم پس پیکرنگار را با آن مجموعه تنها گذاشتم.





میناس مورگول، خواهرخواندەی فاسد و ناپاک میناس تریت، که با نور وهم‌آور مردار می‌درخشید و با بخاری گندناک متعفن بود یکی از بزرگ‌ترین دژهای شبح‌زده دنیای ادبی است. مکانی است حاکی از خلقتی شگفت‌انگیز و هولناک و معارفه‌ای تأثیرگذار در توالی تجربیات ترسناکی که به انتظار قهرمان‌های داستان است هنگامی که وارد موردور می‌شوند.

نومه‌نوری‌ها همه‌ی استحکامات گرداگرد موردور را ساخته بودند تا سائرون محصور بماند اما وقتی قدرت او بازگشت، استحکامات مذکور را با نیروهای خود تصرف کرد و برای اورک‌هایش دوباره ساخت. حجاری ویرانی از نیزه‌های فلزی زنگار گرفته بر تارکش نشست و آلونک‌های زمختی در حیاط آن سر بر آورد. من صحنه‌ی کوچکی را طراحی کردم تا نگاه اجمالی به شاه جادوپیشه داشته باشیم که برای جنگ آماده می‌شود اما اگر می‌توانستیم اندکی بیشتر آن‌چه را که پشت آن دیوارهای درخشان پنهان بود ببینیم. میناس مورگول، با بخاری مسموم کننده و اشباح حلقه‌ی دیوسیرت نمی‌توانست جایگاهی دلخواه برای نگهبانی اورک‌های سرباز و پیاده باشد.

و اورک‌ها در همسایگی با موجودی جهنمی، یعنی شی‌لاب بودند. متوجه شدم توضیحات تالکین از فشرده شدن بطن متورم او میان شکاف صخره در آن بخش کتاب بسیار به یاد ماندنی و تهوع‌آور است. پیتر از فرایند طراحی برای خلق چنین موجودی استفاده کرد تا مثل فن جن‌گیری، خاطرات دوران کودکی‌اش را از ملاقات‌هایی در تونل پر از تار عنکبوت زیر خانه بیرون بکشد. من مشکلی با زندگی کنار عنکبوت‌ها ندارم. به نظرم آرام‌تر از حشرات پَردار هستند ولی وقتی دیدم ریچارد تیلور[1] پای پرجزئیات و پنج فوتی شی‌لاب را تکان می‌دهد من هم به اندازه‌ی فرودو یکه خوردم.

۱. Richard Taylor

پاسگاه اورک‌ها در کیریت اونگول، گورباگ و شاگرات و نیروهای پرخاشگر آن‌ها، بینشی در مورد مسیر زندگی بیشتر افراد سائرون می‌دهد که کاملاً ناخوشایند و بی‌مزد است. اغلب فکر می‌کنم اگر داستان جنگ حلقه از دیدگاه سربازان اورک گفته می‌شد، چشم‌انداز جالبی را عرضه می‌داشت.

اورک‌ها و یورک - های احتمالاً توسط ملکور و سائرون، با به دام انداختن الف‌ها و شکنجه و جادو کردن آن‌ها پدیدار گشتند، اما مطمئن نیستم می‌توانستند تولید مثل کنند. تالکین از عبارت «کرمینه‌زادگان» استفاده کرده که احتمالاً اشاره به مخلوق افسانه‌ای اسکاندیناوی، یعنی یمیر دارد. یمیر، غولی بود که گوشت و استخوانش، زمین و کوهستان سنگی را شکل داد. انگار که ترول‌ها، الف‌های تاریک و دیگر مخلوقات زیرزمینی از جسدش به وجود آمده باشند. زندگی حقیرانه‌ای است اما باید برخی ویژگی‌هاشان هم بهبود یافته باشد. احتمالاً به اشیائی که می‌درخشند علاقه پیدا می‌کنند یا هر از گاه نیشی از افسوس به حال خود، به سراغشان می‌آید.

میناس تریت

ماندگاه باستانی پادشاهان گوندور به زیبایی در کتاب تجسم شده و ساخت ظرفیتی مشابه برای فیلم «بازگشت پادشاه» چالشی هیجان‌انگیز بود. در فیلم، صحنه‌های مختلفی می‌بینیم و این اشتغال فکری بزرگی برای همه ما که بر روی آن کار می کردیم بود. روشی که من برای طرح‌ها به کار بستم این بود که دنبال گندالف و پی‌پین از دروازه‌ی بزرگ به میدان شهر وارد شویم. در پی آن‌ها، از خیابان‌ها بپیچیم و به سمت ارگ برویم که هفتصد پا بالاتر از شهر بود. این فرصتی برای من بود تا سفری خیالی از گذر آنان از میان شهر و شکل معماری متبلور شده در مسیر را برای خود تجسم کنم.

کنار نقاشی‌ها، روی ماکت پلاستی‌سین میناس تریت کار می‌کردم تا پیتر ببینید و تفسیری کلی از شکل آن برایش آشکار گردد. سپس سراغ ماکت بزرگ‌تری رفتیم. جان بستر[1] و مری مک‌لاکلان[2] مدل‌ساز بدنه‌ی کار را ساختند و بعد تیم بزرگ‌تری روی مینیاتور نهایی کار کردند. آن قدر بنا و ساختمان در این کار و ازگیلیات زیاد بود که تعداد زیادی از سازه‌های ساختمانی مانند ستون، طاق، پنجره و دیوارها را پیش‌تر ساخته بودیم. بدین ترتیب هر یک از مدل سازان می‌توانستند ساختمان‌های مختلفی را که برای مقصودی متفاوت بود بسازند و در حین حال، پیوستگی کار حفظ می‌شد.

تمامی بناهای اصلی -دروازه‌ها، ارگ، شفاخانه‌ها، قرارگاه سربازان و هرچیزی که برای ساخت یک صحنه نیاز داشتیم- با دقت طراحی شد و تعدادی از آنها در مقیاسی بزرگ ساخته شد تا دقت بیشتری داشته باشیم اما مقیاس ۱/۷۲ مینیاتور تمام شهر چنان به زیبایی تمام شد که دوربین می‌توانست با داشتن کمترین فاصله، کمتر از هر آنچه برای دیگران قابل تصور بود به شهر نزدیک شود.

۱. John Baster
۲. Mary MacLachlan

بخش هنر، یک ماکت بزرگ میناس تریت را ساخت و دروازه‌های اول و دوم در آن ترکیب شده بودند. شبکه‌ای بود از خیابان‌ها و کوچه‌ها و بخشی از دیوار. تصویر این صفحه، برای برخی صحنه‌های اضافی در بازگشت پادشاه است. مانند صحنه‌ای که میان گندالف و پی‌پین می‌گذرد در حالی که برای بدترین لحظه آماده می‌شوند و ترول‌ها در حال خُرد کردن دروازه‌ها هستند. هدف از این مجموعه‌ها، فراهم شدن چندین انتخاب برای پیتر و اندرو لزنی[1] بود. و نیز این که احساسی خاص را زنده کند. همان احساسی که هنگام نخستین عبور از میان یک شهر قدیمی ایتالیایی به فرد دست می‌دهد. کوچه پس‌کوچه‌های خیره‌کننده، پله‌ها و طاق‌نماهایی که در جهات مختلف پیش می‌روند.

۱. Andrew Lesnie

ما تعداد زیادی سنگ زینتی حکاکی شده، فواره و اندرونی ساختیم و توجه ویژه‌ای به مجسمه‌ها و پیکره‌هایی کردیم که در اکثر خیابان‌ها دیده می‌شد و نیز به تندیس‌های پادشاهان گوندور که در یک سمت تالار دنه‌تور ایستاده بودند. تیم پیکره‌تراش‌ها -بریجیت ووست[۱]، هیتر کیلگور[۲]، ناتالی استنی‌فورث[۳]، کیرک نیکولز[۴]، پل دین[۵]، گری هانت[۶]، ناتان هال[۷] و ویرجینیا لی[۸] - علاوه بر تیم خلاق و خستگی‌ناپذیر سام جنت و را وینسنت، تعداد زیادی آثار فوق العاده ساختند. هر از گاه، اگر به خاطر تکه‌های پلی‌استر که در تمام جهات به پرواز در می‌آمدند و با آن باد بی‌رحم ولینگتونی روی هم پشته می‌شدند نبود کارگاه به چیزی شباهت پیدا می‌کرد که می‌توان در ایتالیای زمان رنسانس دید.

۱. Brigitte Wuest
۲. Heather Kilgour
۳. Natalie Staniforth
۴. Kirk Nicholls
۵. Paul Dean
۶. Gary Hunt
۷. Nathan Hall
۸. Virginia Lee

اتاق اورنگ، جایی که دنه‌تور یکه و تنها نشسته بود و تکه‌های شکسته‌ی شاخ برومیر را در دست داشت، آخرین بخش تکمیل شده در ماراتون تصویر برداری ما بود. فضای انبارِ ساحل ویلنگتون را در با حاشیه‌ی جنگل فنگورن مشترک بود. کاترین لیم[1]، نگارگرِ ارشد این بخش برای خلق ویژگی کلاسیک بی‌پایان، بیش از هر کسی روی دیوارها، ستون‌ها و زمینی که باید جلای سردی مثل مرمر می‌داشت کار کرد. این آخرین شب زنده داری من هم بود. روی مجسمه‌ها بیشتر پتینه زدم و معلق در سبدی آلبالویی، جلای طلایی به سقف زدم. چیزی که اگر در سلولوید[2] نمانده باشد در خاطرم تأثیرگذار شده است. در نهایت سقف موزائیکی خودم را گرفتم اما سه سال بعد، وقتی که مجموعه‌ی اضافی رایانه‌ای برای برداشت‌های عریض را طراحی می‌کردم فتوشاپ راه بسیار ساده‌تر برای انجامش بود.

۱. Cathryn Lim

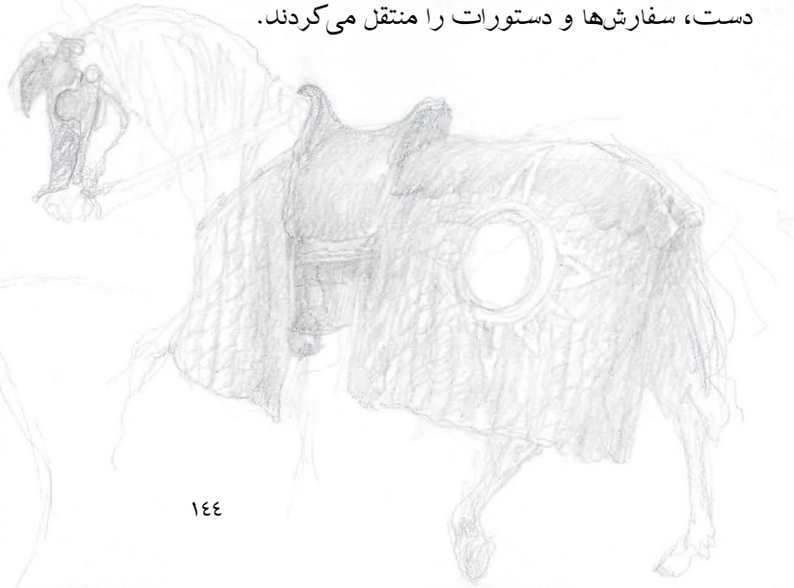
۲. Celluloid
نوعی پلاستیک شفاف و اشتعال‌پذیر که پیش‌تر در صنعت فیلم‌سازی به کار می‌رفت. و.

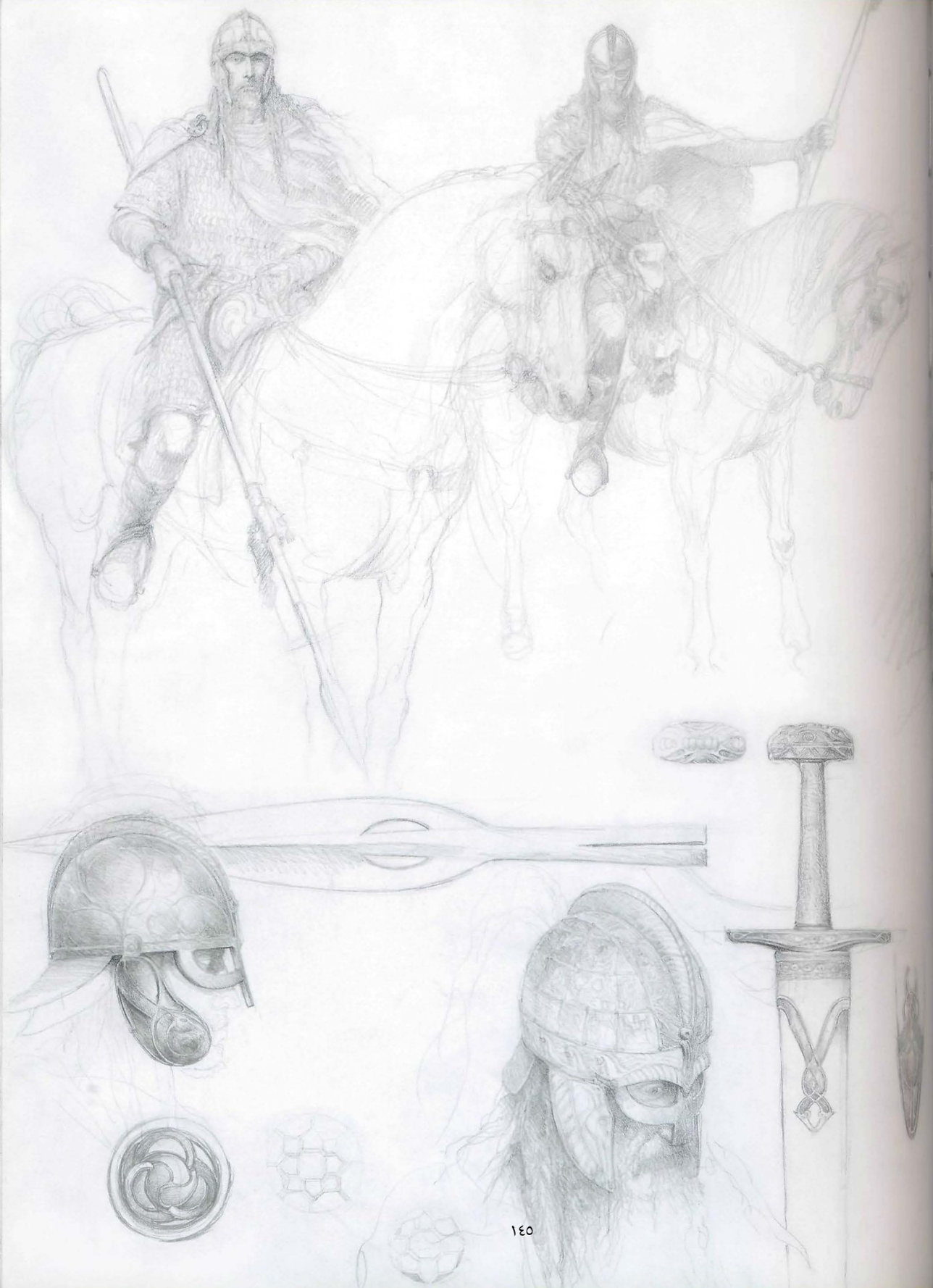
زمان مصور کردن نسخه صد ساله، به محدودیت تکنیکی خوردم. کاغذ طراحی که رویش نقاشی شده بود تنها می‌توانست در حد مشخصی که در حدود یک کاغذ متن بود به چاپ برسد. از آن‌جا که می‌خواستم هر نقاشی به طور مستقیم با نوشتار آن که در صفحه‌ی رو به رویش قرار داشت در ارتباط باشد اجازه دادم این معیار مطلق در انتخاب طراحی‌ها دیکته شود. به نظر من رنج آور است به تصویری بپردازیم که پنج صفحه جلوتر در موردش خوانده‌ایم. از بعضی جهات کار را برایم ساده‌تر کرد. نیاز نبود تصمیم بگیرم کدام پنجاه دقیقه‌ی کتاب بهترین بوده‌اند و متن غنی بود. هر صفحه، نکات جالبی رخ می‌داد و برای کشیدن، دچار سردرگمی نمی‌شدم.

با این حال می‌توانست اندکی ناکامی هم داشته باشد. این که نکته‌ای در متن، نکته‌ای که دوست داشتید نقاشی کنید از دست برود. امیر دول آمروت شخصیتی بود که من تنها یک بار قبل‌تر آن را بر روی پنل چوبی که در اتاق پی‌پین در میناس تریت آویخته شده بود نقاشی کردم. امیر، سر صحنه‌ای می‌رسید که سواران سلحشور و بیرق‌های مطلا مشایعت می‌شد. تنها چند صفحه بعد، در صفحه‌ای که تصویر مقابل برایش درنظر گرفته شده بود. چندان با فولونگِ فربه، فرمانروای لوسارناخ فاصله نداشت. کسی که هرگز فکر نمی‌کردم او را بکشم.

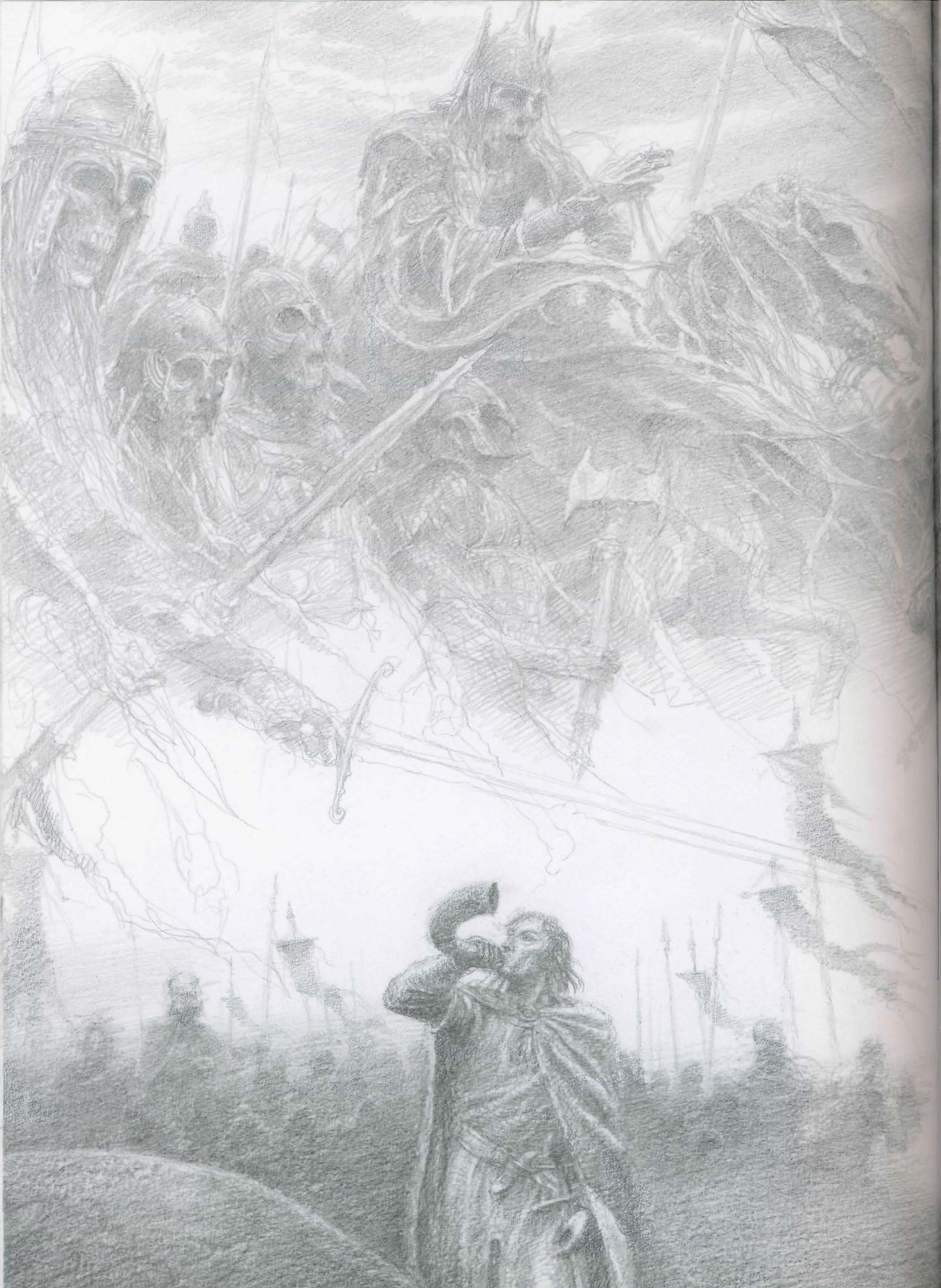
بسیج نیروها

روهیریم در دون هارو گرد می‌آیند تا برای راندن به سمت گوندور و دفاع از آن آماده شوند. برای فیلم‌برداری از این صحنه، یعنی لشگری که اضافه می‌شود تقریباً هر کسی که می‌توانست اسبش را خودش بیاورد مقدمش گرامی بود. لوکیشن دورافتاده‌ای در جزیره‌ی جنوبی بود و همه جمع شدند. ترابری مربوط به ضبط این «روزهای بزرگ» کمی شبیه آماده کردن یک لشگر با تسلیحات، جنگ افزار و سایر ساز و کار لازمه، سازماندهی مقادیر زیادی غذا و نوشیدنی و صف‌آرایی در دشت بود. پیتر یا هر کس دیگری که کارگردان مجموعه بود، مثل جان ماهافی بر کل عملکرد نظارت داشت و دستیار کارگردان‌ها بلندگو به دست، سفارش‌ها و دستورات را منتقل می‌کردند.





سربازان مستقر شده قرار بود بعداً طی یک ذخیره‌ی وسیع دیجیتالی اضافه شوند، رده‌بندی شده بر اساس میزان جزئیات‌شان، طوری که قهرمانان در جلو و آنهایی از درجه‌ی پایینی از کیفیت برخوردار بودند در فواصل دورتر باشند. یک نمای عریض مانند آنچه در پایین است، در یک صحنه‌ی کوچک در ولینگتون مقابل پرده‌ی آبی و چند واگن فیلمبرداری شد، که بنا بود با یک نقاشی ظریف و یک شات عکاسی پس‌زمینه که توسط بالگرد از یک منطقه‌ی دوردست در ارتفاعات جنوبی آلپ گرفته شده بود گسترش یابد. خیمه‌های دیجیتالی، اردوگاه‌ها، اسب‌ها، و سواران وقتی اضافه می‌شدند که بقیه‌ی چیزها سرجاشان قرار گرفته بودند.



ارتشی از مردگان از اعماق وتا دیجیتال فراخوانده شد. من اندکی روی ظاهر آنها کار کردم. همینطور طراحی پس‌زمینه و ظریف‌کاری‌ها برای برداشت‌ها. در این مرحله، من مشغول فعالیت در بخش جلوه‌های ویژه به همراه جرمی برنت و گاس هانتر بودم. ما در حال تهیه‌ی کارهای هنری بودیم - غالباً در فتوشاپ- برای صحنه‌هایی با جلوه‌های ویژه تا موقعی که پیتر دارد فیلم را تدوین می‌کند، دم دستش باشد. هر چند روز یکبار ما داخل این اتاق تدوین دور هم جمع می‌شدیم و او از چیزهای جدید حرف می‌زد، پس ما باید فریم‌هایی با فرمت *JPEG* را از ویرایش استخراج و وارد کار می‌کردیم.

ترکیب‌های مختلط - با فیگورهای فراوان- را خیلی سخت می‌شد سازماندهی کرد مخصوصاً اگر حس کنید قبل از اینکه سراغ آبرنگ بروید به یک طراحی کاملاً حل شده نیاز دارید. پیش از رسیدن به کار اصلی چندتایی طرح زدم. تلاش‌هایی که به شکل تزایدی پریشان بودند. ابتدا اورک را کاملاً پایین نقاشی می‌کردم و سپس یکی پشت سرش، مشغول کار با روش خودم ورود به هیاهو و بالای کاغذ جنگ می‌شدم. جز طراحی خام چیزی برای راهنمایی نبود. وقتی که به نیمه‌ی راه رسیدم یک تکه کاغذ ترسیم گذاشتم بالا و بقیه‌ی فیگورها را کشیدم این بار با دقت بیشتر و با ایده‌ای روشن از آنچه می‌خواستم انجام دهم.

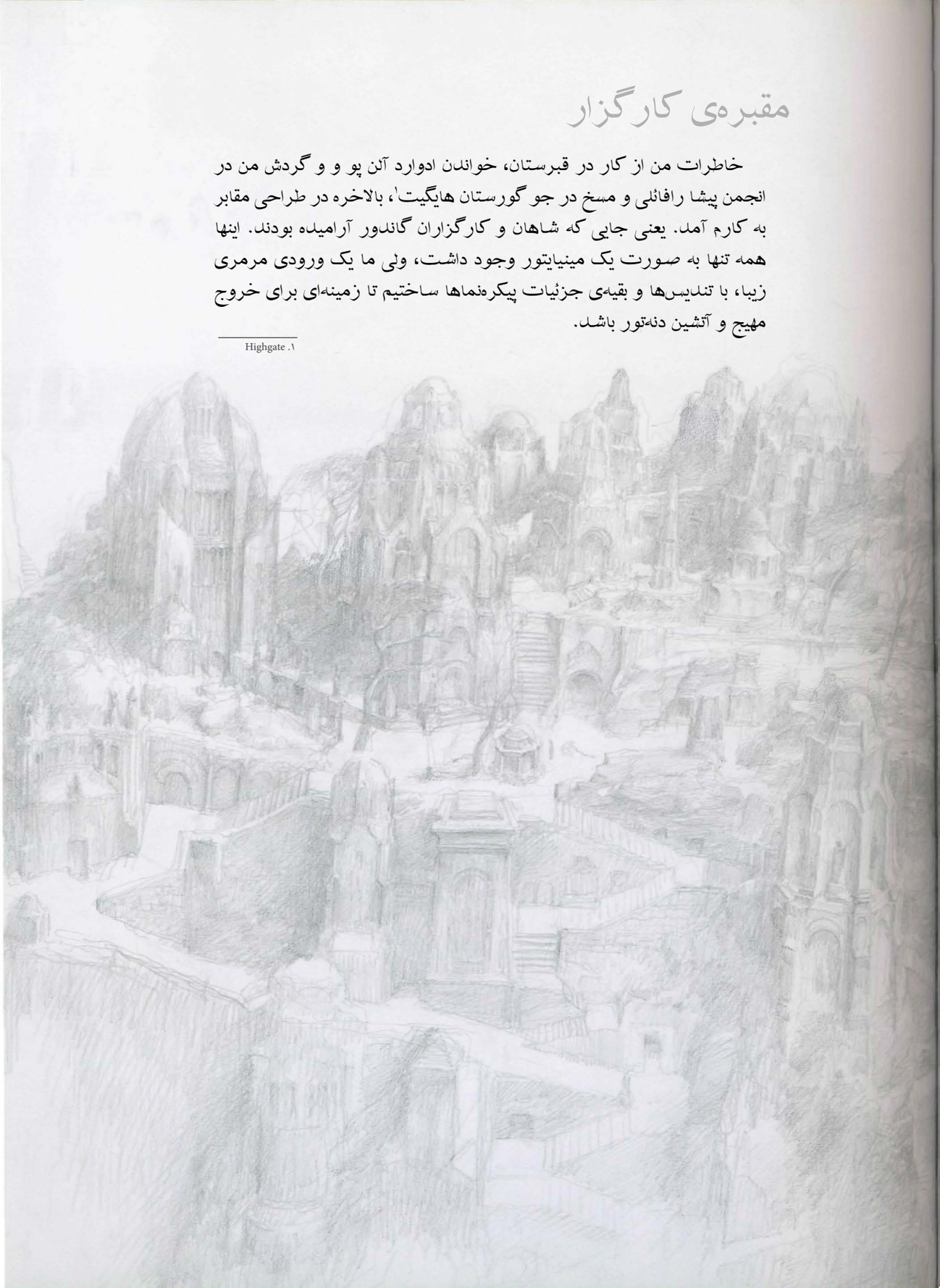
فرود آمدن ضربه

گرچه نبرد دشت‌های پله‌نور اوج داستان نیست، یک نقطه‌ی انحرافی را ارائه می‌کند. هنگامی که ارتش سائرون و اراده‌اش پایداری می‌کنند. شاه جادوپیشه، نایب او، حمله‌ای را از میناس مورگول سازمان می‌دهد و سریعاً بر ازگیلیات فاتح می‌شود، شهر مخروبه‌ای که در وسط منطقه‌ی جنگ قرار دارد.

مقبره‌ی کارگزار

خاطرات من از کار در قبرستان، خواندن ادوارد آلن پو و و گردش من در انجمن پیشا رافائلی و مسخ در جو گورستان هایگیت[1]، بالاخره در طراحی مقابر به کارم آمد. یعنی جایی که شاهان و کارگزاران گاندور آرامیده بودند. اینها همه تنها به صورت یک مینیاتور وجود داشت، ولی ما یک ورودی مرمری زیبا، با تندیس‌ها و بقیه‌ی جزئیات پیکره‌نماها ساختیم تا زمینه‌ای برای خروج مهیج و آتشین دنه‌تور باشد.

۱. Highgate



گروند

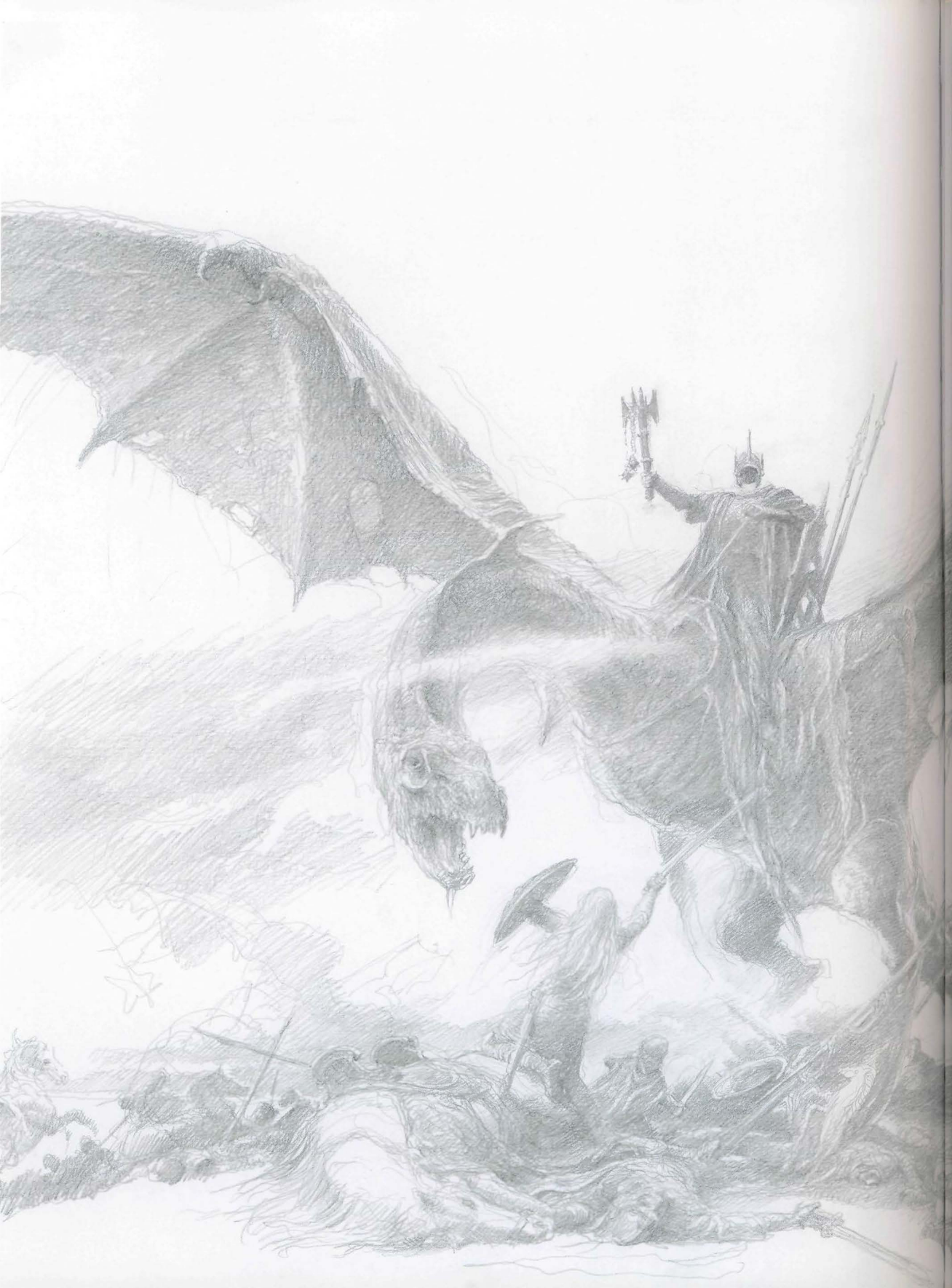
وقتی ترولها و «چهارپایان عظیم الجثه» گروند را از وسط میدان نبرد می‌کشند و در مقابل دروازه‌ی عظیم و زیبای میناس تریت به نوسان در می‌آورند، آرواره‌های درنده‌خو و آتشین‌اش پیکره‌های برنزی محافظان قدیمی شهر، رهبران جنگ را نیز از هم می‌شکافد. هر نوسان تلاشی است برای از بین بردن فرهنگ گاندوری‌ها و رسیدن به آخرین حفاظ استحکاماتش.

گروند تحت عنوان یک ماکت کوچک در وتا طراحی و ساخته شد، گرچه حتی در یک چهارم مقیاس اصلی‌اش، جلوه‌ای با هیبت داشت، و نشان می‌داد که قادر است ویرانی بزرگی را رقم بزند.

گروند بر اساس پتکی که مورگوت در نبردهایش علیه نولدور استفاده می‌کرد نامگذاری شد. پتک مذکور را به عنوان پتک جهان زیرین می‌شناختند و زخم‌های عمیقی بر چهره‌ی زمین باقی گذاشته بود و صدایش مانند طوفان بود. آن را با هیبت گرگی درنده‌خو ساخته بودند، و این کارخاروت، گرگی را که از استحکامات مورگوت نگهبانی می‌داد به خاطر می‌آورد. همانند فرنیر که در خلال راگناروک، آخرین نبرد بین خدایان و غول‌ها در افسانه‌های نورسی آزاد خواهد شد.

داستان نبردهای عظیم که در هر کدام موجودات فراواقعی یا هیولاوار در مقابل یکدیگر و در کنار قوای انسانی صف‌آرایی می‌کنند، در بسیاری از فرهنگ‌ها و ادبیات افسانه‌ای ظاهر می‌شود، از نبرد درختان سلت‌ها گرفته تا ماهابراتا. آنها از نیروی اصیل و بلایای طبیعی ریشه می‌گیرند، اما احتمالاً در اصل نسخه‌ی آمیخته با افسانه‌ی خاطرات نبردها و کشمکش‌های بین دو قبیله یا قوم است، که در آنها از سلاح‌های نو استفاده شده، یا ایزدی نیرومند توسط طرف مقابل فراخوانده شده، و تأثیری فراموش‌ناشدنی بر آنان که در این زد و خورد بیشترین زخم را برداشته بودند گذاشته است.

هرموقع فرصتی پیدا می‌کنم که به مشاهده‌ی اسب‌هایی بپردازم که به کاری جز خوردن علف مشغول بودند، با یک دوربین یا یک دفتر طراحی جلو می‌آیم و تلاشی مادام العمر را برای فهمیدن و تحلیل نحوه‌ی تغییر فرم و مکانیزم بی‌نقصشان ادامه می‌دهم. من از لحاظ کتب منبع چیزی کم ندارم، اما یک کپی برداری ساده به کار من نمی‌آید. من مشتاقانه از آناتومی‌های حکاکی شده‌ی جورج استاب کپی‌برداری‌هایی کرده بودم، و عکس های ادوارد مویبریج از اسب های در حرکت را به طور دقیق بررسی کرده بودم، اما می پذیرم که من همیشه قبل از اینکه طرحی خوب در آورم چند طرح بد میزنم.



بقیه‌ی جانوران هم در نوع خود چالش‌انگیز بودند: بوی یک موجود شرور چیزیست که به سختی می‌توان در یک طرح نشانش داد و در عین حال تنها چیزیست که نویسنده بیش از هر مورد دیگری آن را توصیف می‌کند. هر حیوان واقعی، از دایناسور گرفته تا موش زمستان خواب، یک ساختار آناتومیک دارد که از الگویی پایه‌ای پیروی می‌کند. وقتی باشد معمولاً می‌توان دید که از کجا ناشی شده‌اند. این فرمول را می‌توان در قالب هر مخلوقی که می‌خواهیم تجسمش کنیم بسط داد.

موجودات سنگی، که به واسطه‌ی خباثت می‌جنبند بر دروازه‌ی کیریت آنگول نگهبانی می‌دهند. پاسبانان مانعی نامرئی ساخته بودند و برای هشدار جیغی هراس‌آور سر می‌دادند. تالکین پیکره‌ها را دقیقاً توصیف کرد، و در بیشتر فرایند طراحی برای فیلم، می‌کوشیدیم سریع‌ترین شناسایی را القا کنیم. تا ما و بیننده دقیقاً بفهمیم کجاییم و حس کنیم این اماکن چیزی است بیش از یک بنای خیالی. اگر مردم بتوانند بگویند «من هم دقیقاً همین طور تصورش کرده بودم.» آن موقع است که نمای مشترک بیشتر واقعی خواهد شد.

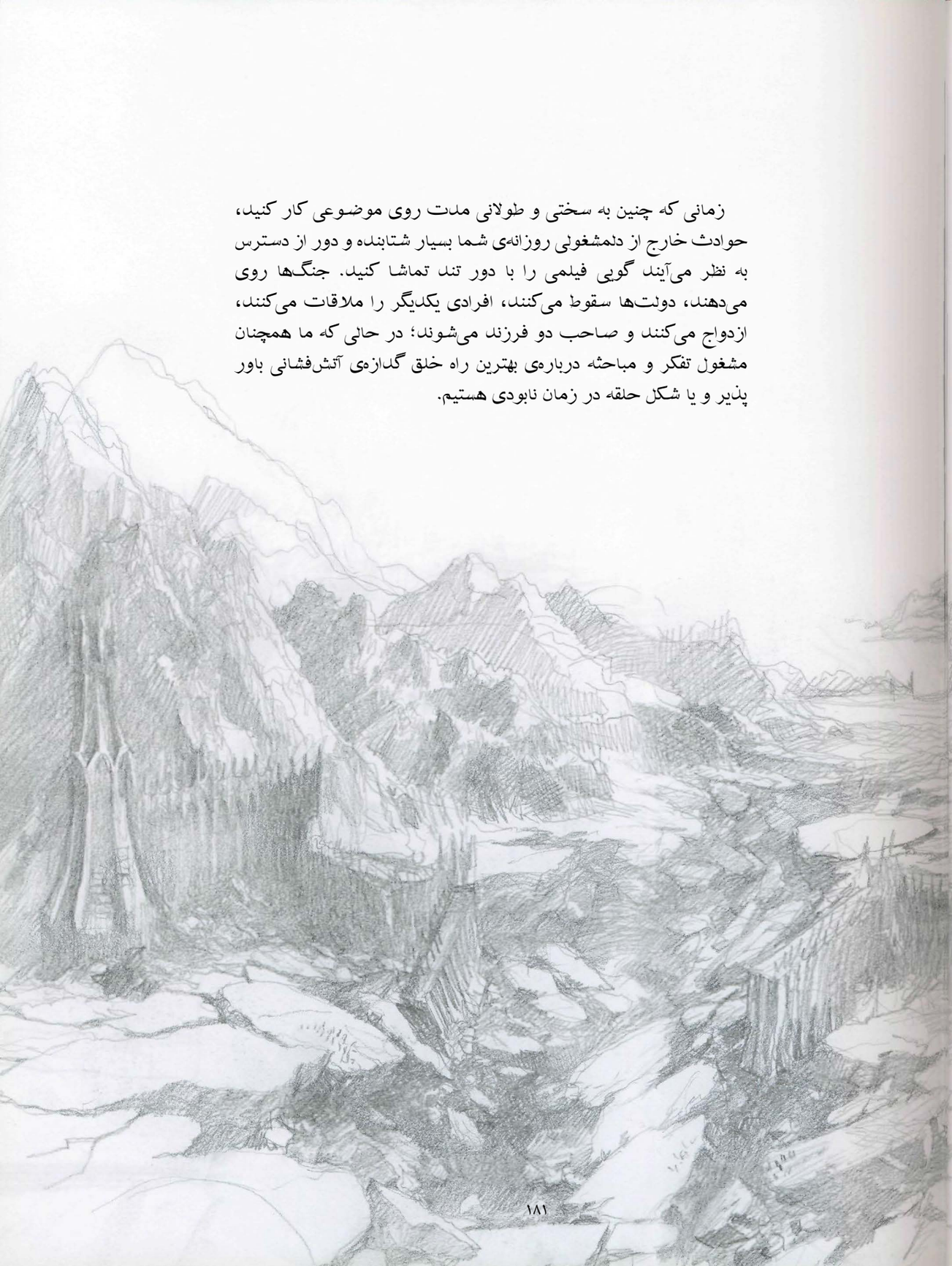
ما اغلب فقط چند ساعتی -یا فقط چند دقیقه- بین تکمیل صحنه و لباس پوشیدن و مستقر شدن برای اولین برداشت، وقت داشتیم و این فرصتی کوتاه به ما می‌داد تا از آن صحنه به شکل یک محیط کامل لذت ببریم. هرچند وقتی است که صحنه روشن شده و در زیباترین حالت باشد و بعد به جولانگاه بازیگران و عوامل فیلم تبدیل می‌شود. اگر من آنجا باشم، ایستاده در سایه و در حال تماشا، به این خاطر است که منتظر فرصتی هستیم تا به پیتر چند طراحی جدید نشان دهیم؛ وگرنه ما گرفتارتر از آنیم و می‌کوشیم کار به موقع برسد و برای سازه‌ی پلی‌استر و گچی بعدی آماده باشیم.

ایجاد یک دید طراحی درست و آزادانه می‌تواند آن را به کاری تبدیل کند که در ظاهر ساده می‌نماید و میزان عظیم کارهای افراد مختلف را که درگیر آن بوده اند پنهان کند. کیریت آنگول یکی از لذت‌بخش‌ترین و شگفت‌انگیزترین صحنه‌هایی بود که می‌شد رویش کار کرد و بعد به دیدارش رفت. مثل پازل سه بعدی یا محوطه‌ی سیرک با شگفتی‌های مختلف در هر گوشه؛ یک زمینِ بازی برای شان و الیجا و بدل‌کارهای فوق‌العاده‌ی مرد و زن.

این یک جوخه‌ی آتش اورکی نیست؛ تنها تلاش من برای دسته‌بندی طراحی یک کماندار کوچک است در حالی که رفیق بزرگ‌تر و پیچیده‌تر او در سمت راست دارد نگاهش می‌کند. همچنین نمایشی است از جلوه‌هایی از یک فکر نامنظم که بیش از در میان اورک‌ها وقت گذرانده.

موردور

گرچه اینجا،در پایان سفر،
غرق در تاریکی خفته‌ام؛
قدرتمندتر از تمام برج‌ها و مرتفع‌تر،
از دامنه‌ی تمام کوه‌ها،
فراتر از تمام سایه‌ها خورشید برخیزد،
و ستارگان تا ابد سکنی گزیده‌اند.
نخواهم گفت که کار به انجام رسیده؛
و هرگز ستارگان را وداع نخواهم گفت.

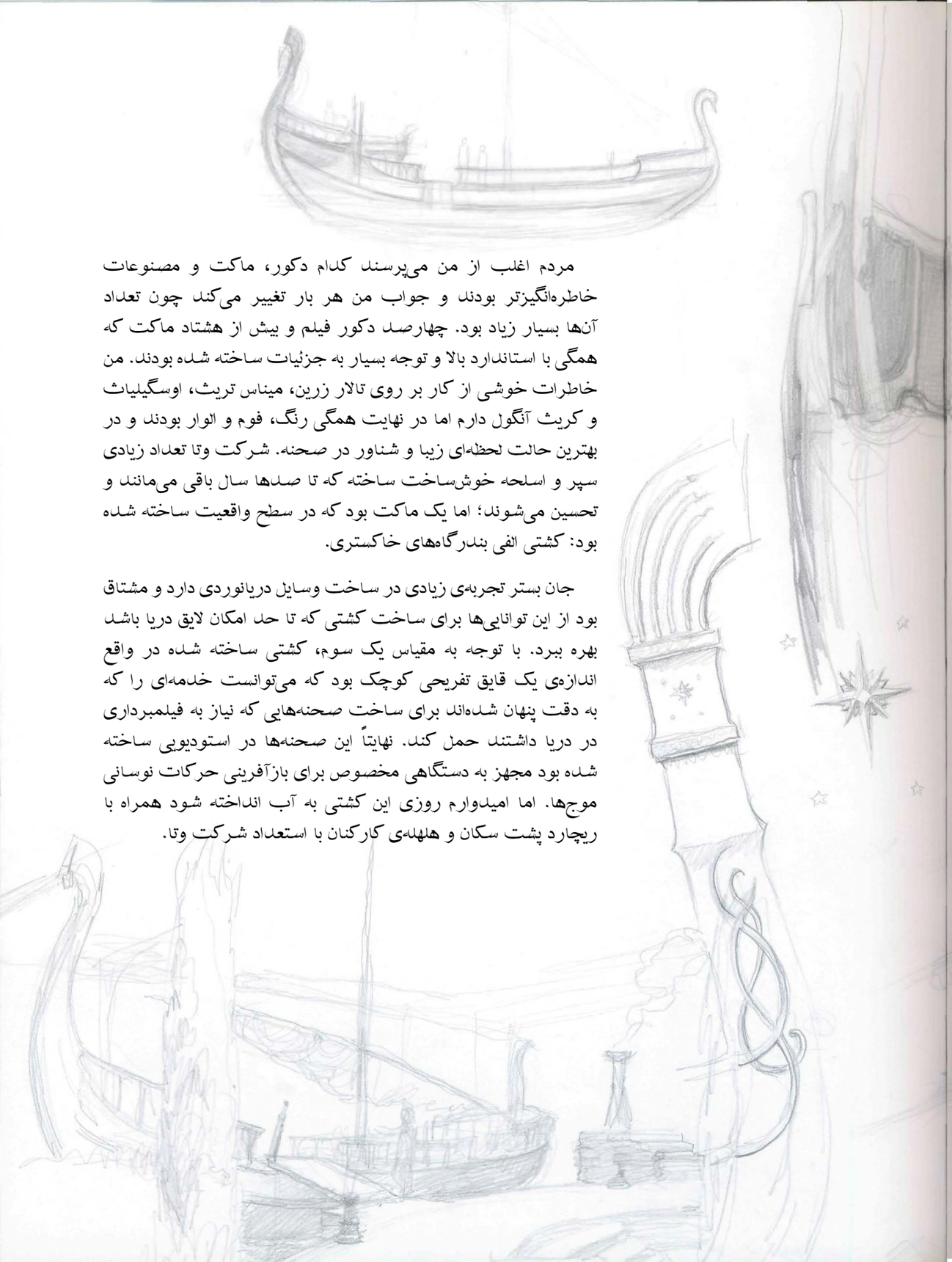


زمانی که چنین به سختی و طولانی مدت روی موضوعی کار کنید، حوادث خارج از دلمشغولی روزانه‌ی شما بسیار شتابنده و دور از دسترس به نظر می‌آیند گویی فیلمی را با دور تند تماشا کنید. جنگ‌ها روی می‌دهند، دولت‌ها سقوط می‌کنند، افرادی یکدیگر را ملاقات می‌کنند، ازدواج می‌کنند و صاحب دو فرزند می‌شوند؛ در حالی که ما همچنان مشغول تفکر و مباحثه درباره‌ی بهترین راه خلق گدازه‌ی آتش‌فشانی باور پذیر و یا شکل حلقه در زمان نابودی هستیم.

گالوم و حلقه در شکاف کوه هلاکت افتاده‌اند، باراد-دور سقوط کرده و نیروهای سائورون رو به هزیمت و نابودی گذاشته‌اند. زمان اندیشه‌ی بازگشت به خانه رسیده بود. بالغ بر شش سال بود که در نیوزیلند مشغول کار بر روی سه‌گانه و نسخه‌ی افزونه‌ی آن برای دی.وی.دی. بودم. تجربه‌ای روح‌بخش و در عین حال گاهی خسته‌کننده و سرنوشت‌ساز بود اما نیاز داشتم تا به استودیوی خودم بازگردم و فرا رسیدن بهار را در شایر خودم نظاره کنم.

من و هانا بیانکینی، که مسئول اداره‌ی بخش جلوه‌های ویژه در سه سال گذشته بود در شمار آخرین کسانی بودیم که دفاتر تولید را ترک کردیم. هانا مشغول طبقه‌بندی و فهرست کردن مجموعه‌ی عظیم کارهایی بود که انجام داده بودیم و این سبب می‌شد توجه و تمرکز من در جهت درستی حفظ شود. من هنوز مشغول کار بر روی بسته‌های دی.وی.دی بودم در حالی که پیتر و ریچارد به دنبال تعریف پروژه‌ی جدیدشان بودند و بخش‌های مختلف یک به یک خالی می‌شد. بسیار پیش از این با بازیگران که کار فوق‌العاده‌ای در جان‌بخشی به شخصیت‌ها انجام داده بودند، وداع کرده بودیم و استودیوهایی که این فیلم‌های استثنایی در آن‌ها ساخته شده بودند در سکوت آماده طوفان کاری بعدی بودند.

بندرگاه های خاکستری



مردم اغلب از من می‌پرسند کدام دکور، ماکت و مصنوعات خاطره‌انگیزتر بودند و جواب من هر بار تغییر می‌کند چون تعداد آن‌ها بسیار زیاد بود. چهارصد دکور فیلم و بیش از هشتاد ماکت که همگی با استاندارد بالا و توجه بسیار به جزئیات ساخته شده بودند. من خاطرات خوشی از کار بر روی تالار زرین، میناس تریث، اوسگیلیاث و کریث آنگول دارم اما در نهایت همگی رنگ، فوم و الوار بودند و در بهترین حالت لحظه‌ای زیبا و شناور در صحنه. شرکت وتا تعداد زیادی سپر و اسلحه خوش‌ساخت ساخته که تا صدها سال باقی می‌مانند و تحسین می‌شوند؛ اما یک ماکت بود که در سطح واقعیت ساخته شده بود: کشتی الفی بندرگاه‌های خاکستری.

جان بستر تجربه‌ی زیادی در ساخت وسایل دریانوردی دارد و مشتاق بود از این توانایی‌ها برای ساخت کشتی که تا حد امکان لایق دریا باشد بهره ببرد. با توجه به مقیاس یک سوم، کشتی ساخته شده در واقع اندازه‌ی یک قایق تفریحی کوچک بود که می‌توانست خدمه‌ای را که به دقت پنهان شده‌اند برای ساخت صحنه‌هایی که نیاز به فیلمبرداری در دریا داشتند حمل کند. نهایتاً این صحنه‌ها در استودیویی ساخته شده بود مجهز به دستگاهی مخصوص برای بازآفرینی حرکات نوسانی موج‌ها. اما امیدوارم روزی این کشتی به آب انداخته شود همراه با ریچارد پشت سکان و هلهله‌ی کارکنان با استعداد شرکت وتا.

سپاسگزاری

در کنار یاران افسانه‌ای، گروه دیگری از دوستان نیز تشکیل شده بود و سفر حماسی دیگری آغاز شده بود. شاید به نظر برسد داستانی که تعریف می کردیم با داستانی که تجربه می‌کردیم دو جریان موازی بودند اما تمام کسانی که تجربه‌ی کار روی فیلم‌ها را در آن سال‌ها داشتند، از آن به عنوان یک سفر و نقطه‌ی عطف زندگی خود یاد می‌کردند. برای بسیاری از ما (مثلاً سه چهارم بخش هنری) این اولین تجربه کار در تولید یک فیلم بود و صرفاً به خاطر زرق و برق دنیای فیلم دور هم جمع نشده بودیم (هر چند زرق و برق چندانی در انبارها و کارخانه‌های حومه‌ی ولینگتون که به مرکز فعالیت‌های فیلم‌سازی تبدیل شده بودند وجود نداشت)، بلکه عشق به داستانی که تعریف می‌کردیم و هیجان کاری تقریباً محال، یعنی تبدیل آن داستان به فیلم، ما را آن جا کشانده بود. البته تعداد قابل توجهی از افراد بسیار باتجربه و خونسردتر در میان عوامل حضور داشتند. گرانت میجر، طراح تولید، و دن و کریس هانا همیشه مرا با آرامششان در تکمیل کارهای بزرگ در ضرب الاجل‌های نزدیک شگفت‌زده می‌کردند و رهبری تهیه کننده‌مان، بری آزبورن به همه‌ی ما اعتماد به نفس می‌داد. ریچارد تیلر سرآمد مردم ماجراجو و بی‌باک نیوزیلند بود و همیشه راه کارهای مبتکرانه و خلاقانه‌ای برای حل مشکلات فیلم‌سازی ارائه می‌داد. و پیتر جکسون؟ خوب، او از نه سالگی مشغول فیلم ساختن است.

به هر حال باور دارم اکثر ما حتی تعدادی از افرادی که به آن‌ها اشاره کردم در ابتدا توانایی دستیابی به آنچه راکه انجام دادیم نداشتند. می‌بایست این توانایی را سریع کسب می‌کردیم، بر محدودیت‌هایمان غلبه می‌کردیم تا بتوانیم همپای برنامه پیش برویم.

محدویت‌های خودم را این گونه می‌توان توضیح داد: فقدان اراده برای تبدیل رؤیا به انگیزه و سپس به واقعیت و ترجیح تحقق یک تلنگر اولیه به جای جستجوی گستره وسیعی از ایده‌ها. هر دو عیب، در جو خلاقانه‌ای که اطراف پیتر و ریچارد، زمانی که با تمام قوا در وتا کار می‌کردند، موج‌می زد؛ از بین رفت. و با حضور جان هو این کوره با حرارت بیشتری می‌سوخت، حتی با این که او گاهی روی هر چیزی که اندکی نادرست بود یک سطل آب یخ می‌ریخت. در طول این شش سال با بررسی تمام مفاهیم سرزمین میانه بیش از ۲۵۰۰ طراحی و صدها قطعه‌ی دیجیتال برای جلوه‌های ویژه انجام دادم، ولی آنچه بیشتر از همه از آن لذت بردم کاری بود که تا به حال به ندرت انجام داده بودم: طراحی تیتراژ فیلم و بسته بندی دی‌وی‌دی‌ها و کار با تعدادی از مواد خام فیلم‌سازی مثل پلاستیسین[1] و پلی استایرن در نیوزیلند. کار گاهی خسته‌کننده و اغلب خنده‌دار ولی همیشه هیجان‌انگیز بود. من آن را فرصتی خوشایند برای نه تنها مصور سازی یکی از بهترین کتاب‌ها بلکه کار بر روی سه تا از بهترین فیلم‌هایی که تا به حال ساخته شده‌اند، تعبیر می کنم.

۱. plasticine
ماده‌ای مومی شکل که جهت مدل‌سازی به کار می‌رود و سفت نمی‌شود. نمونه‌های آشنای آن خمیربازی بچه‌هاست. و.

اگر درباره‌ی دورنمای اقتباس سینمایی ارباب حلقه‌ها تردیدی داشتم، این شک‌ها با دیدن خیل خوانندگان مشتاق جدید کتاب از بین رفت. علی رغم آنکه در چند سال گذشته بیش از حد درگیر داستان بودم؛ ولی همچنان متن برای من محرک، زیبا و هیجان‌انگیز است. یقین دارم که همچنان الهام‌بخش من خواهد بود و چیزهایی برای لذت بردن در آن خواهم یافت.

مایلم از جین جانسون، دیوید براون و کریس اسمیت از شرکت هارپر کالینز به خاطر دوستی، مشورت‌های خردمندانه و حمایت‌هایشان در طول این سال‌ها؛ از بنیاد تالکین به خاطر اجازه مصورسازی کتاب‌ها؛ گری دی-الیسون و ترنس کَون برای طراحی و تولید این کتاب و یان مک کلن به خاطر مقدمه‌اش - و تمام بازیگران به خاطر تمام توانایی‌ها و تعهدی که برای به تصویر کشیدن شخصیت‌های داستان به خرج دادند- تشکر کنم.

همچنین می‌خواهم از هانا بیان‌کینی، جکی آلن، ماریون دیوی، روکسان گاجادار و برنا توند که تمام تلاششان را برای نظم بخشیدن به کارهای من در شش سال گذشته انجام دادند؛ از همکاران سخاوتمند، با استعداد و خوش مشربم: گرانت میجر، دن هنا، کریس هنا، جان هو، نیک ویر، تانی چپمن، جرمی بنت، گاس هانتر، پل لاساین، گارت جنسن، آدام الیس، دانیل ریو، ریچارد تیلور، تانیا راجر و طراحان شرکت وتا : دانیل فالکونر، بن ووتن، وارن مای، ساشا لیز، جیمی بس وریک، کریستین ریورز، شون بولتون، مایکل آسکیت، بیل هانت، بن هاکر، جینو آکیودو، جان باستر و مری مک لاکلان؛ مجسمه‌سازان بخش هنری: بریجیت ووست، ناتالی استانیفورت، هیتر کیلگور، کرک نیکولاس، گری هانت و اندرو مویس که کار با آن ها بسیار لذت بخش بود؛ دخترم ویرجینیا؛ سام گرانت و را وینسنت که فوق العاده با استعداد و با انرژی بودند؛ طراحان : هلن استریونز، تیم پریست، فیلیپ توماس، کیت ترستون و کلارک گرگوری؛ سرپرستان تیم ساخت و ساز: اد مالهالند، نورم ویلرتون و مارک هفرمن؛ سازندگان دکور: کری دان و کاترین لیم و باغبان سرزمین میانه برایان مسی؛ تشکر کنم.

مایلم اشاره‌ای داشته باشم به واحد ماکت فیلم: آلکس فانک، متی والش، پل ون اومن، بلیندالی هوپ، چاک شومان، سایمون گرین وی و بروس مک نات که در این شش سال تقریباً بی‌وقفه مشغول فیلمبرداری بودند؛ طراح لباس انگیلا دیکسون و جواهر ساز جاسمین واتسون؛ اندرو لسنی، جان ماهافی، آلن گیلفورد، سایمون ربی، ریچارد بلاک و آلون بولینگر به خاطر فیلمبرداری نهایی از دکور و کارولین کانینگام، لیز تان و مارک اشتون به خاطر آموزش های مهربانانه در مورد آداب ساخت دکور.

همچنین سپاس از راهنمایان صبور من در قلمروی دیجیتال: جو لتری، جیم رایگل، دین رایت، لبی هزل و آرون کوآن؛ نقاشان کف پوش‌ها : مکس دنیسون، راجر کوپلیان، یانیک دوسولت، دیلان کول، کارن دی یانگ و ران براون؛ تیم تدوین : جیمی سلکریک، جنی ویال، جو پریست، آنی کالینز و پیتر اسکارت و تمامی کسانی که بعد از فیلمبرداری به سختی کار کردند.

می‌توانم همچنان به چند صد نام دیگر اشاره کنم ولی دوست ندارم برای تشکر از پیتر جکسون، فرن والش و فیلیپا بوینز - که درکشان از متن و امکانات سینما باعث شد فیلم ادیبانه، انگیزاننده و به طرز خاصی جذاب باشد- برای دعوتشان از من برای پیوستن به ماجرا؛ بری آزبورن، ریک پوراس، النا آزورا، جینی آبری، متیو دروایتزک و تانیا بوشانان برای تحقق این که من بلیط نیوزیلند را داشته باشم باشم؛ نیولاین سینما برای پرداخت پول بلیط و همکاران نسخه طولانی شده فیلم: سوزی لی، جو یاماموتو، مایکل پلرین، مایکل مولوپهیل، مایک مورفی، کاساندرا بونر، ژان پل لئونارد و لورا ابل در کنار لورن ریچی، مارک اوردسکی و ارین اودنل جا کم بیاورم.

و از شما خوانندگان عزیز ...

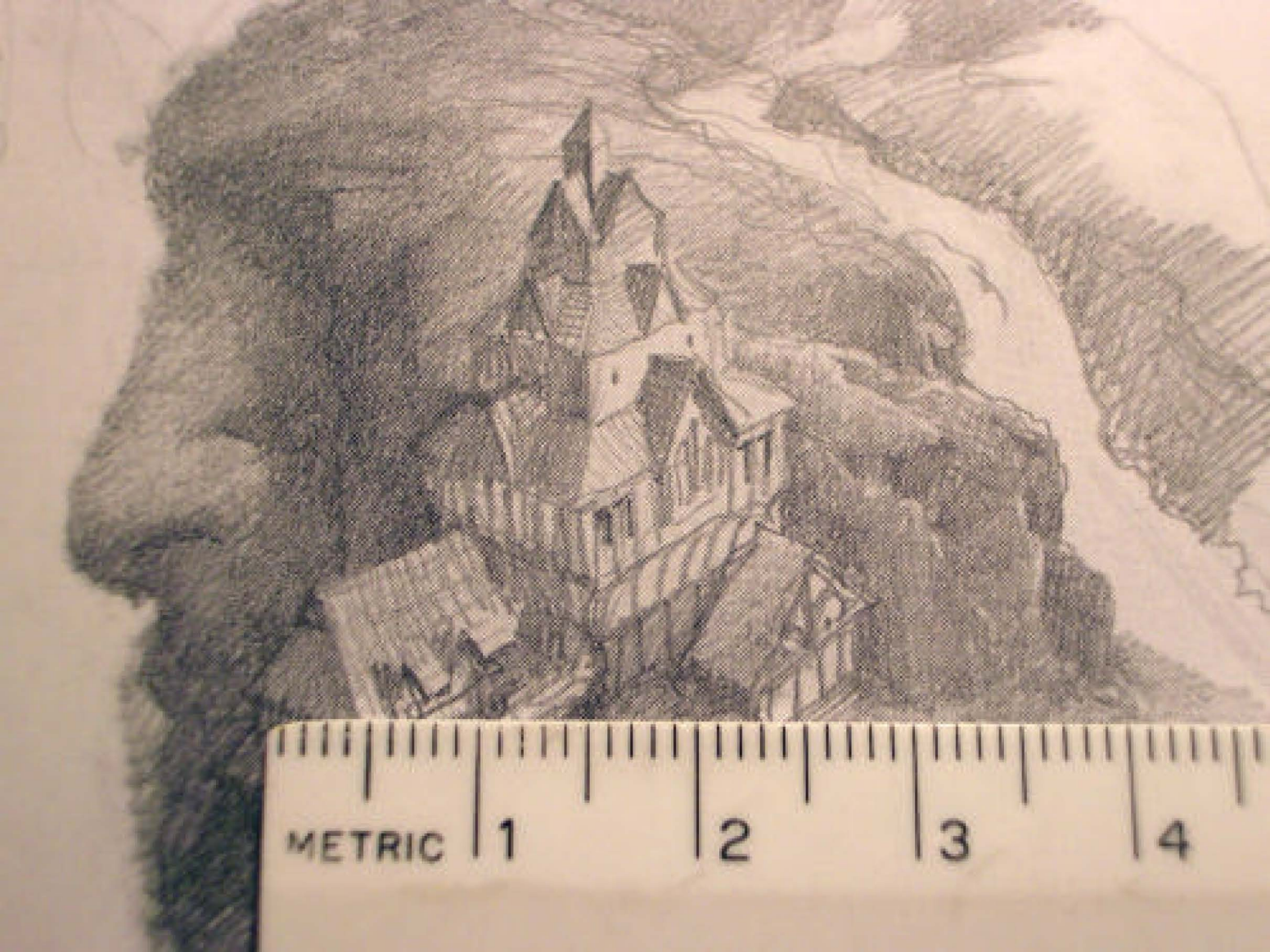
"Alan Lee's artwork has a beauty and lyricism about it. His art captured what I hoped to capture with the films."

— PETER JACKSON

6-89736

ISBN 0-618-64014-2

TOLKIEN®


METRIC
1
2
3
4