

در انتظار یک سفر غیرمنتظره!

«جی. آر. آر. تالکین»، شاعر، نویسنده، فیلسوف و استاد زبان‌شناسی تاریخی در دانشگاه آکسفورد بود که بیش‌تر به‌خاطر سه‌گانه‌ی فانتزی «ارباب حلقه‌ها» که برای نوجوانان نوشته‌شده مشهور است.



به بهانه‌ی اکران اولین قسمت از سه‌گانه‌ی **#171&**؛ هابیت» در انتظار، یک سفر غم‌منتزه!

#171&؛ جی. آر. آر. تالکین»، شاعر، نویسنده، فیلسوف و استاد زبان‌شناسی تاریخی در دانشگاه آکسفورد بود که بیش‌تر به‌خاطر سه‌گانه‌ی فانتزی **#171&**؛ «ارباب حلقه‌ها» که برای نوجوانان نوشته‌شده مشهور است. کتاب **#171&**؛ «هابیت» او روایت ماجراهایی است که قبل از کتاب‌های ارباب حلقه‌ها در دنیای انسان‌ها، پریان، هابیت‌ها، الف‌ها، کوتوله‌ها و... در مصاف با **#171&**؛ «حلقه» روی می‌دهد.

از سال 1937 تا امروز 100 میلیون نسخه از این کتاب در سراسر جهان فروخته شده است و بعد از کتاب‌های **#171&**؛ داستان دو شهر» نوشته‌ی **#171&**؛ چارلز دیکنز»، **#171&**؛ «شازده کوچولو» نوشته‌ی **#171&**؛ آنتوان دوسن اگزوپری» و **#171&**؛ «ارباب حلقه‌ها» در مقام چهارمین کتاب پرفروش تاریخ ادبیات داستانی قرار دارد.

هفته‌ی گذشته در هفتاد و پنجمین سالگرد انتشار کتاب هابیت، اولین قسمت از سه‌گانه‌ی سینمایی آن به کارگردانی **#171&**؛ پیتر جکسون» افسانه‌ای، خالق سه‌گانه‌ی مشهور **#171&**؛ «ارباب حلقه‌ها»، **#171&**؛ «استخوان‌های دوست‌داشتنی» و **#171&**؛ «کینگ کونگ» در نیوزلند، محل اصلی فیلم‌برداری تمام فیلم‌های ارباب حلقه‌ها و هابیت، اکران شد و دو قسمت دیگر آن **#171&**؛ «هابیت: ویرانی اسماگ» در سال 2013 و **#171&**؛ «هابیت: آن‌جا و بازگشت دوباره» در سال 2014 اکران خواهند شد. به بهانه‌ی اکران اولین قسمت این سه‌گانه به نام **#171&**؛ «هابیت: یک سفر غم‌منتزه» گفته‌گد، با گادارد، بازیگر، فیلم‌نامه‌نویس، شما آماده کرده‌ام. پیتر جکسون (کارگردان): درست است که هابیت، یک رمان کوتاه است، ولی ما یک نسخه‌ی 125 صفحه‌ای ضمیمه هم داریم که از نوشته‌های چاپ‌شده‌ی تالکین در پایان کتاب **#171&**؛ «بازگشت پادشاه» است. ما از ضمیمه‌ی ارباب حلقه‌ها استفاده کردیم که خیلی مفید بود. چون تالکین، ابتدا هابیت را و بعد ارباب حلقه‌ها را نوشته است. او یک اسطوره‌شناسی منتشر کرد که بین دو کتاب همسان نبود. چون می‌خواست تا جایی که می‌تواند به آن سر و شکل بدهد.

ارباب حلقه‌ها و هابیت خیلی با هم تفاوت دارند. در ارباب حلقه‌ها برای **#171&**؛ «حلقه» یک اسطوره‌شناسی ترتیب می‌دهد، کاری که هنگام نوشتن هابیت انجام نداده بود. زمانی که داشت ارباب حلقه‌ها را می‌نوشت در مراحل نوشتنش تجدید نظری روی هابیت انجام می‌دهد. بعد از ارباب حلقه‌ها، هابیت را تجدید چاپ می‌کند و همه‌چیز را بیرون می‌کشد و یک ضمیمه به پایان ارباب حلقه‌ها اضافه می‌کند. او تا آن زمان هیچ‌وقت این کار را نکرده بود و تمام مطالب عمده و کلی را در ضمیمه‌ی بازگشت پادشاه به پایان می‌رساند. من توانستم از ایده‌های تالکین در یادداشت‌هایش برای تغییر در هابیت استفاده کنم. ما خوشبختانه به همه‌ی آن یادداشت‌ها دسترسی داشتیم. قرار شد با همین منابعی که در اختیار داریم، یک سه‌گانه برای رمان هابیت بسازیم و از این اتفاق خیلی خوشحالم. همه، اکثر آن‌چه در هابیت قرار داده‌ام، از خمد تالکین، می‌آید.

پیتر جکسون: سؤال خوبی است. خود کتاب در بخش‌هایی دوگانگی دارد. مثلاً در کتاب هابیت، ناگهان **#171&**؛ «گاندولف» تا پایان داستان به شکل مرموزی ناپدید می‌شود و هرگز توضیح داده نمی‌شود که او کجا رفته است. اما بعدها تالکین در همان ضمیمه‌ی کتاب بازگشت پادشاه توضیح می‌دهد که چه اتفاقاتی افتاده و این، ماجرا را مرموزتر و تاریک‌تر از آن چیزی می‌کند که در کتاب هابیت آمده است. اگر بخوایم رو راست باشیم، باید بگویم قصد این بوده که یک سری فیلم با یک لحن مشترک بسازم که دوام داشته باشند و اگر دیوانه‌ای پیدا شد که خواست هر شش‌تای آن‌ها را با هم ببیند، این لحن را حس کند!

در هابیت، بیش‌تر موقعیت‌های کم‌دی و زیبای داستان، از شخصیت‌هایش می‌آید. شما با **#171&**؛ «بیلبو بیگینز» سر و کار دارید که ممکن است، از **#171&**؛ «فردو» به ماجراجویی بی‌میل‌تر باشد. شما با **#171&**؛ «دوارف»‌هایی سر و کار دارید که هر کدام شخصیتی دارند و با یکدیگر رفیق و همراهند. پس در کنار ماجراهای جدی در هابیت، یک عالمه شوخی همراه با رابطه‌های لطیف شخصیت‌ها در دست داده‌ام. فیلم‌ها، هابیت قرار است که در دنیا، نشان بدهند.

ریچارد آرمیتیج (بازیگر نقش تورین): وقتی وارد گروه شدم به همه‌ی بچه‌هایی که در سه‌گانه‌ی ارباب حلقه‌ها کار کرده بودند حسادت می‌کردم. مراحل ساخت هابیت را می‌دیدم. می‌دیدم که بعضی‌ها ستون‌ها را علم می‌کنند و به شیوه‌های مختلفی از جلوه‌های ویژه استفاده می‌کنند. همه‌ی بچه‌ها انرژی‌ای داشتند که من هرگز تجربه‌اش نکرده بودم.

مارتین فریمن (بازیگر نقش بیلبو بیگینز): من هم وقتی وارد کار شدم، واقعاً همه‌چیز برایم قابل توجه و هیجان‌انگیز بود. می‌خواهم اگر اجازه باشد، کمی درباره‌ی فیلم دوم و شهر **#171&**؛ «لیک‌تاون» حرف بزنم.

پیتر جکسون: مراقب باش فیلم را لو ندهی!

مارتین فریم: در کتاب، لیکتاون نام یک منطقه است؛ جایی که می‌فهمیم چه قدر کوچکیم و انسان‌ها چه قدر بزرگ. ما می‌فهمیم «گاندولف» خیلی بزرگ‌تر از ماست. ما عادت کرده بودیم که به حدود 60 سانتی‌متر بالاتر از چشم‌های «ایان مک‌کلن» نگاه کنیم!

بازمه این است که تقریباً همه‌ی ما که نقش‌هاییت‌ها را بازی می‌کردیم به این موضوع کوتاهی قدهایمان عادت کرده بودیم، اما آخرش هم «کی‌ران شاو» بدل من، نتوانست به این موضوع عادت کند!

پیتر جکسون: عادت کرده بودید، البته نه به اندازه‌ی ارباب حلقه‌ها!

مارتین فریم: به‌نظر خیلی آسان بود و اصلاً برنامه‌ریزی‌شده، احساس نمی‌شد. خودم غافل‌گیر شدم از این‌که به سرعت به این موضوع عادت کردم؛ کاری که قبلاً تجربه‌اش نکرده بودم. اولین بار زمانی که یک صحنه با گاندولف در یک اتاق متفاوت بازی می‌کردم، با خودم فکر کردم این مسخره است! من تا به حال چنین کاری نکرده‌ام. این‌ها کی هستند؟ چرا با من این‌کار را می‌کنند؟ من چه‌طور به سقف نگاه کنم و دیالوگ‌هایم را بگویم! اما بعد از یک ساعت که کار می‌کردیم می‌گفتم، اوه! چه صحنه‌ی فوق‌العاده‌ای بود. ما آن‌قدر تمرین می‌کردیم که برایمان طبیعی شود. هر فریم کار، مرجعی است، برای این‌که در جاهای مختلف فیلم، طبیعی کار کنید. کاری که اما، غدقانا، تصه، مسخه به‌نظرم آمد، هفته‌ها بعد راحت می‌شود.

ریچارد آرمیتیج: وقتی نوجوان بودم، هاییت را بارها و بارها خواندم. فکر کنم در بزرگ‌سالی این علاقه دوباره برمی‌گردد؛ چون خاصیت این کتاب است. کتاب‌های تالکین برای نوجوانان نوشته شده، اما وقتی که می‌خواهید آن را در یک مقیاس بزرگ به شکل فیلم سینمایی بسازید، باید تمام مخاطب‌ها را در هر سنی در نظر بگیرید. این زیبایی کار تالکین است. او شخصیت‌هایی خطرناک را خلق کرده که در کمال تعجب نقش «پروتاگونیست» اثرش را بازی می‌کنند و خطر ترساندن بچه‌ها را به جان می‌خورد. او خالق اصیل فانتزی است و من فکر می‌کنم شما شخصیت‌ها را با همان وقار قرار می‌دهید تا بخشی از فیلم برای بزرگ‌سالان ساخته شود. این یادآوری جالبی است برای بزرگ‌سالانی که قبلاً کتاب را خوانده‌اند و به همین بهانه دوباره آن را می‌خوانند؛ چون در دلش یک

سادگ، خاص، دارد که خدم من هم خیل، دستش، دارم. پیتر جکسون: تکنولوژی سه‌بعدی؛ واقعیت این است که هر کسی به تماشای فیلم‌های سه‌بعدی نیاز دارد. فیلم‌برداری ما به صورت سه‌بعدی بود. دوربین‌ها و تجهیزات، برای ما آماده بودند. تجهیزات و دوربین‌های سه‌بعدی، واقعاً خوب بودند و کار با آن‌ها واقعاً راحت بود. سریع و راحت می‌شد از آن‌ها استفاده کرد و هیچ‌وقت هم باعث کندی کار ما نمی‌شدند.

48 فریم در ثانیه به دور از اثری تصنعی است؛ چیزی که ما به دیدنش در سینما عادت داریم. ما عادت کرده‌ایم به درک فریم‌ها. ما عادت داریم به یک نمای افقی، که این هم یک سری از فریم‌های ایستا و لرزان در امتداد آن است. این تکنولوژی خیلی برتر از فیلم 67 میلی‌متری «دیوید لین» و یا حتی «2001: A Space Odyssey» ساخته‌ی «استنلی کوبریک» است. آن‌ها از ابزار 67 میلی‌متری استفاده می‌کردند، چون در تصویرهایشان دنبال یک حس پیچیده‌ی ویژه، همراه با وضوح بودند، حتی اگر در 24 فریم، فیلم‌برداری می‌کردند. آن‌ها ریزه‌کاری‌های بسیار خوبی داشتند. حالا شما می‌توانید آن‌ها را با دوربین‌های فیلم‌برداری معمولی «4 کی» در 48 فریم بگیرید.

این خارق‌العاده است. وقتی بر می‌گردیم به سال 1998 و فیلم‌برداری ارباب حلقه‌ها، من سعی داشتم، آن را 65 میلی‌متری فیلم‌برداری کنم. من فکر می‌کردم، ارباب حلقه‌ها باید در این فرمت فیلم‌برداری شود، اما دوربین‌های آن فرمت، خیلی سنگین و بزرگ بودند. کار کردن با آن‌ها، خیلی مشکل بود. بخش منفی‌اش هم این بود که باید آن‌ها را برای مراحل ظهور، از محل فیلم‌برداری در نیوزلند به آمریکا می‌فرستادیم. برای همین نمی‌توانستیم «راش»‌ها را ببینیم. باید آن‌ها را به آمریکا می‌فرستادیم و بر می‌گرداندیم و این‌ها همه غیر ممکن بود. این عاقبت فیلم‌برداری 65 میلی‌متری من بود.

ایان مک‌کلن (بازیگر نقش گاندولف خاکستری): این عجیب است که بیش‌تر مخاطب‌های امروزان، ارباب حلقه‌ها را در سینما ندیده‌اند. ما کودکان و نوجوان‌های زیادی داریم که بی‌وقفه ارباب حلقه‌ها را در خانه‌شان نگاه می‌کنند، نه در سینما. حالا چه به سرشان آمده که خانواده‌هایشان را می‌برند سینما که فیلم سه‌بعدی ببینند؟ جذابیت سینمای سه‌بعدی آن‌ها را به سینما می‌کشد، در شرایطی که ممکن است حتی اولین بارشان باشد که به سینما می‌روند!

پیتر جکسون: البته این امیدوارکننده است که به خاطر تماشای فیلم‌های سه‌بعدی، بیش‌تر به سینما بروند و فیلم ببینند. لاقلاً کمی آن‌ها را از آی‌پدها و لپ‌تاپ‌هایشان دور می‌کند!

ایان مک‌کلن: فکر کنم بیش‌تر مردم می‌گویند: «ما به فیلم سه‌بعدی احتیاج نداریم. ما سال‌هاست که به دوبعدی عادت کرده‌ایم.» اما سه‌بعدی یک زندگی است. ما در سه‌بعدی زندگی کنیم. نکته‌ی درخشان کار سه‌بعدی پیتر جکسون این است که هیچ‌وقت از شما جدا نمی‌شود. شما وارد آن می‌شوید. شما وارد یک جهان تازه می‌شوید. به اطرافتان نگاه می‌کنید، در عمقش فرو می‌روید تا زمانی که راهی برای بیرون آمدن از آن پیدا کنید. این تأثیر سه‌بعدی است. کودکان و نوجوان برای تماشای فیلم‌های سه‌بعدی به سینما می‌روند تا به هیجان بیایند.

پیتر جکسون: ولی جالب است بدانید که 48 فریم در ثانیه از سه‌بعدی هم بهتر است! الآن چرایش را برایتان توضیح می‌دهم. سه‌بعدی، به تک فریم‌ها اهمیت می‌دهد، چون شما با هر دو چشمتان، آن تصویرها را دریافت می‌کنید و فریم‌های هر دو دوربینی را که فیلم‌برداری کرده‌اند می‌بینید. اما وقتی که به سمت 48 فریم می‌روید، دیگر به چشم‌هایتان فشار نمی‌آید. چیزهایی که الآن از آن‌ها تصویرها را دریافت می‌کنیم، پروژکتورهای لیزری هستند که در افق قرار دارند. شاید سال آینده، زمانی برسد که سطوح نور سه‌بعدی، دو تا سه برابر سطوح نوری موجود حالا افزایش پیدا کنند. در نهایت سینما مکانی با عظمت و خارق‌العاده می‌شود.

هفتاد سال است که استاندارد فیلم‌ها 24 فریم در ثانیه است. حالا وقتش رسیده که یک پیشرفت جدی در صنعت سینما اتفاق بیفتد تا دیگر شاهد صحنه‌های منقطع در فیلم‌ها نباشیم. این پیشرفت مثل عبور سینما از فیلم‌های سیاه و سفید یا صامت است و می‌تواند

فلم‌ها را در نمازگاه واقع، نشان، بدهد. اندی سارکیس (بازیگر نقش گالوم و دستیار دوم کارگردان): من از زمان ارباب حلقه‌ها، تصمیم داشتم کارگردانی کنم و یک فیلم کوتاه هم ساختم. بعد هم رفتم سراغ کارگردانی بازی‌های ویدیویی. پیترا از کارم باخبر بود و من هم که دوست داشتم در کنار او باشم. همه‌چیز در لحظه‌ی آخر اتفاق افتاد. اول فکر می‌کردم فقط دو هفته قرار است برای بازی در نقش «گالوم» به نیوزیلند بیایم. اما بعد یک تلفن شگفت‌انگیز داشتم و فرصتی شگفت‌انگیزتر! پیترا از من خواست که بروم و دستیار دومش بشوم. فکر کنم این حقیقت دارد که بگویم کار من هیچ شباهتی به دستیار دوم‌های دیگر ندارد. کار من آن قدر متنوع و جذاب بود که برای یک دستیار دوم کارگردان یک اتفاق فوق‌العاده بود. به‌طور معمول وقتی شما صحنه‌های نبرد را فیلم‌برداری می‌کنید، همه‌چیز از نماهای تکمیل‌نشده یا «اینسرت»های تکمیل‌نشده تشکیل شده، اما در این صحنه‌ها یک درام عالی با بازیگرانی بزرگ هم وجود دارند. همه‌ی کارهای این فیلم، یک مسیر بی‌نظیر برای یادگیری بود. پیترا هر روز و هر کاری را که می‌کردم، می‌توانست ببیند. ما با هم

طرح‌هایمان، با هم‌اقدام، ماه‌ها، دنباله‌دار، پیدا می‌کردیم. ایان مک‌کلن: فکر کنم من و پیترا به این نتیجه رسیدیم که گاندولف کتاب هابیت، برعکس ارباب حلقه‌ها اصلاً گاندولف سفید نیست و ترجیح دادیم گاندولف خاکستری باشد. گاندولف سفید رسالت مهمی داشت و باید انجامش می‌داد، اما گاندولف خاکستری زمانی را برای خودش در نظر گرفته است. او چپ‌چشم را می‌کشد، نوشیدنی‌اش را می‌نوشد و کمی هم شوخی می‌کند. نکته این‌جاست که بیننده‌ها انتظار ندارند یک گاندولف متفاوت ببینند. درست است که گاندولف این‌جا 60 سال جوان‌تر است، اما وقتی کسی 7000 سالش باشد، 60 سال که به چشم نمی‌آید!

همه‌ی بچه‌های پشت دوربین، همان‌ها هستند؛ همه‌ی سرگروه‌ها همان‌هایی هستند که من سر ارباب حلقه‌ها از آن‌ها جدا شده بودم. ه حالا گذشته‌ام با دهستان، قدیم‌ام با ناگان، خمت تازه، فیلم هستم. ایان مک‌کلن: خیلی خوب بود که به «هابیتون» می‌رفتم و از «بیلیو» می‌خواستم که با ما همسفر شود؛ آن هم در یک سفر غیرمنتظره!

پی‌نوشت:

1. در شیوه‌ی نمایش ارسطویی، کشمکش که یکی از اصول ساختار درام است، بر اساس تقابل پروتاگونیست (قهرمان) و آنتاگونیست (ضد قهرمان) یا همان شخصیت منفی ساخته می‌شود.

2. فیلم‌ها با کنار هر قرار گرفتن هزارها عکس ساخته می‌شوند که هر کدامشان یک فریم هستند. در فیلم‌های سینمایی معمولی هر 24 فریم تصویر، یک ثانیه از فیلم می‌شود. در این تکنولوژی جدید، فریم‌های هر ثانیه دوبرابر شده تا تصویرهایی بی‌نهایت واقعی نمایش داده شوند.

3. اینسرت یا نمای لایه، نمایی درشت از جزئیات اجسام است که موقعیت خاصی در روند قصه دارد؛ مثل شمشیر، رکاب و... فیلم‌شناخت:

هابیت: سفر غیرمنتظره (2012)

کارگردان: پیترا جکسون

بازیگران: ایان مک‌کلن (گاندولف خاکستری)، مارتین فریمن (بیلیو بگینز)، ریچارد آرمیتیج (تورین)، اندی سارکیس (گالوم) و... خلاصه‌ی داستان: «بیلیو بگینز»، یک هابیت کنجکاو، سفر غیرمنتظره‌ای را همراه با گروهی از «دورف»ها آغاز می‌کند

و...