

# شزم، شزم آشنای ما

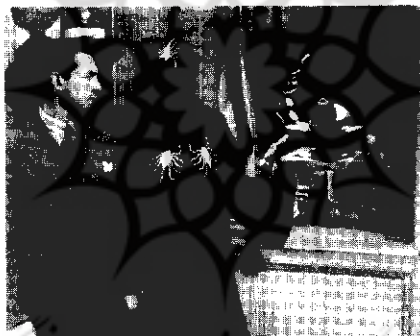
# SHAZAM

■ حمیدرضا صدر

مرگ. ولو آن که اکثر آلات به دست آمده اشیای زینتی بودند، و گردنبندها، انگشترها و لوح‌ها از دلبستگی‌های مادی حرف می‌زدند. محلی که باستان‌شناس‌های ماجراهای کاپیتان مارول در آن به کنکاش مشغول بودند «دره تابوت‌ها» خوانده می‌شد، و ما را در پس خیال‌پردازی به گذشته‌ها می‌برد (عنوان هر یک از اینزودها تلاش می‌کند به تخیل ما چنگ براند). مرد دستار به سر شرقی در اولین نمای فیلم بر سنج غول‌آسایی کوبید تا ترکیب قصه‌های هنر و یک شب را فراموش نکنیم... یکی بود، یکی نبود، در سرزمینی دور دست...»

... اما به نظر می‌رسید در این محل بوده‌ایم و این آدم‌ها را می‌شناسیم. غربی‌ها کراوات بسته‌اند و کلاه به سر دارند. حرکت هندسی سربازان شان با نوای شیپورچی یادآور سواره نظام آمریکاست و با ترفند بومی‌ها که با خم کردن درخت و نشستن روی شاخه‌های آن و رها کردن اش بسان یک کمان به غربی‌های متجاوز حمله می‌کنند، تناسبی ندارد و نمی‌خواهیم داشته باشیم. باستان‌شناسان به تیانچه و گلوله متکی هستند، و بومی‌ها به تیرهای چوبی آتشین. مدرنیسم در برابر سنت ایستاده، و تکنولوژی به مقابله بدویت رفته. فاصله آن‌ها بسیار زیاد است. با این وصف فیلم‌ها به صورت غربی‌ها اصرار دارند که هنوز در آن بدویت چیزی از گذشته به یادگار مانده که قدرت مبارزه با مدرنیسم و تکنولوژی را دارد، فقط باید آن «چیز» موهوم را کشف کرد. بنابراین با نوعی پارانویای غربی برابر شرق هم رویه‌رو هستیم.

الگوی اصلی این فیلم‌ها تجاوز غربی‌ها به حریم خصوصی بومی‌ها است که جرقة اولیه حوادث را می‌زند. مثل ورود یک تنه نوزنس مولایی به سرزمین اعراب در **لورنس عربستان**، یا ایستادن تارزان سفیدپوست در کنار سیاه‌پوستان آفریقا که گوشزد می‌کند روزی روزگاری سپیدها با به این سرزمین گذاشته‌اند و یادگاری جاودانه در آن گذاشتند. طبیعت، و معمولاً طبیعت بکر عنصر آشنای این فیلم‌ها است. «دره تابوت‌ها» در **ماجراهای کاپیتان**



را کشف کنند. نازان‌ها و فاننوم‌ها در راه بودند. بنابراین ایندیانا جونز، شخصیت اول سه‌گانه معروف استیون اسپیلبرگ، در مجموعه‌ای با رجوع مستقیم به سریال‌ها، در کنار مشت زدن و تیانچه کشیدن عنوان «باستان‌شناس» را هم بر سینه داشت و در دانشگاه تدریس می‌کرد! **مهاجمین صندوقچه گمشده**، اولین فیلم از سه‌گانه ایندیانا جونزها، با حضور جونز در معبدی دور دست آغاز می‌شد و با گشوده شدن صندوقچه‌ای که

بیلی با به‌زبان آوردن نام «شزم» بدل به یک ابرانسان می‌شد (کسی که در طول فیلم با عنوان «کاپیتان مارول» از او یاد می‌شد). او ترکیب رویایی جسم قوی و روح پاک بود: غایت آرزوی محال آدمی

هزاران سال باز نشده بود، به پایان می‌رسید. آن‌چه بیش از هر چیزی از جونز در خاطره‌ها می‌ماند، تصویر مرد کلاه‌کابویی بود که از در و دیوار معابد و غارها بالا می‌رفت، و با تیانچه‌اش بومی‌های شمشیر به دست را هلاک می‌کرد.

سفر به شرق با گشودن تابوت‌های به‌یادگار مانده از روزگاران دور، و لمس اشیای دست‌ساز مدفون در دل غارها، معابد و جاه‌ها دنبال شد. تلاش برای یافتن رازی که شاید به سرچشمه جاودانگی می‌رسید، به رمز فرار از چنگ

سال ۱۹۴۱، سال مهمی بود. سالی که همشهری کین ساخته شد، تلویزیون پا به خانه‌ها گذاشت... و ماجراهای کاپیتان مارول ساخته ریپابلیک ییکچرز خالق بهترین سریال‌های سینمایی بر پرده رفت، مجموعه‌ای دوازده‌اپیزودی که در لحظه کلیدی تمام می‌شد، و ادامه‌اش را در اپیزود بعدی می‌دیدیم. «شزم» بخشی از خاطره‌های معونشدنی مان می‌شد، و الگویی می‌ساخت شیرین، جذاب و پرتب‌وتاب. این سطور در توصیف آن خاطره‌ها و این تب‌وتاب است. روزگاری که عاشق قصه‌ها بودیم و خیال‌پردازی‌ها را دوست داشتیم.

اپیزود یک، نفرین عقرب  
این جاسیم است. شرق راز آلود پر از شگفتی. یک گروه غربی در هیئت باستان‌شناسان مشغول تحقیق و مجادله‌اند. زمین را می‌کاوند و دروازه معابدی که طی قرون متمادی از چشم اغیار دور مانده‌اند را می‌گشایند. باستان‌شناسی زمینه آشنای این فیلم‌ها است. قلمروی و رای علم یا رمزگشایی تاریخی. بهانه سفر به بطن ناشناخته‌ها،

دل سپردن به پرسش‌های بی‌پاسخ برای ایجاد هیجان، که نگاه به شرق با تلقی غربی‌ها را هم عیان می‌کند. کشش اولیه سال‌های آغازین سینما با تب مصر و مصرگرایی شکل گرفت. کمپانی ادیسن در سال ۱۹۰۹ فیلمی با عنوان **راز مصری** ساخت، و شرق و خاورمیانه در هاله‌ای از ابهام تصویر شد که نیاز به رازگشایی داشت. کشف قبرهای دیگری در اهرام مصر در سال ۱۹۲۲ این تب را بالاتر برد. باستان‌شناسان در صف اول ماجراجویان غربی ایستادند و راهی سرزمین‌های دور شدند تا دنیای شگفتی‌ها

مارول کنار کوه بلند آتش فشانی قرار داشت، و غرش کوه از تجاوز سفیدپوست‌ها به حریم بومی‌ها خبر می‌داد. به طبیعتی دارای قدرت‌های ناشناخته که نه فقط بومی‌ها، بلکه همان غریب‌های امروزی و متجدد هم نمی‌خواستند آن‌ها را انکار کنند. این بهانه، رخداد‌های پرشمار قصه را از طبیعت سرزمین‌های دور تا شهر قرن بیستمی لبال از آسمان‌خراش‌ها گسترش می‌داد. از یک سو در دنیای امروزی به سرا می‌بردیم، و از سوی دیگر به دنیای ناشناخته‌ها سفر می‌کردیم. این پاندول توقف‌ناپذیری بود که در هر ایزود ما را از نقطه‌ای به نقطه دیگر می‌برد.

کشف ناشناخته‌ها، گاهی به مدد جلوه‌های ویژه و گاهی بارها کردن عین خیال‌مان پر شور است. اولین جمله فیلم که از زبان بیلی بتسون، قهرمان قصه، در اشاره به غرش کوه آتش‌فشان درمی‌آید: «... اون صدای چیه؟» پرسش ما هم بود. توضیح یکی از افراد گروه مبنی بر این که آن غرش مترادف با اعلان جنگ بومیان است، ترکیب قصه را برای هر تماشاگری روشن می‌کرد.

این فیلم‌ها به دنیای ماوراءالطبیعه سنجاق شده‌اند، ولی کماکان معصومیت را طی لحظه‌های بحرانی کارساز می‌دانند (نشانی از قصه‌های پریان برای بچه‌ها، و طرفداران این فیلم‌ها، اگر کودک نباشند، کودک بودن را فراموش نکرده‌اند). بیلی بتسون، قهرمان ساده و در نگاه اول بی‌دست‌وبیای ما به‌شمار می‌رفت. او یگانه عضو گروه باستان‌شناسی بود که از ورود به مقبره «دره تابوت‌ها» ظفره می‌رفت، چراکه اعتقاد داشت نباید راز کسی را فاش کرد که نمی‌خواست رازش فاش شود. به همین دلیل در صف متجاوزین به حریم بومی‌ها قلمداد نشده. در تک‌افتادگی او نکته اساسی تری موج می‌زد. قهرمان قصه ما بر خلاف همراهانش به معنویات بیش از مادیات اهمیت می‌داد. ورود گروه به مقبره قدیمی با تلاش برای دستیابی به قدرت‌های مادی مترادف بود. محور اصلی قصه، مجسمه عفری بود که با ردیف شدن چند لنز روی آن قدرت و پیرانگرا‌نه مهارناپذیری می‌یافت. معمولاً در سریال‌ها چنین عنصری بهانه درگیری‌ها و حوادث بعدی را فراهم می‌آورد. عنصری که آن را در

این دوران «وینی» (Weenie)

می‌خواندند. آلفرد هیچکاک

بعدها از این عنصر با عنوان

«مک‌گافین» در فیلم‌هایش

یاد کرد. «وینی»

ماجراهای کاپیتان

مارول، لنزها

یک مجسمه

عقرب

بود.

فیلم روشن می‌کند که صاحب مجسمه عقرب و لنزها می‌تواند بر دنیا حکم براند (با نمونه متقدم مردان جهان‌خوار جیمز باند روبه‌رو هستیم). شخصیت منفی قصه و توطئه‌پرداز حوادث، اسکوریون (عقرب) نام داشت. مردی پنهان‌شده زیر نقاب و ردای سیاهی که تصویر عقرب روی آن‌ها نقش بسته. او به مدد مردان خبیث‌اش سعی می‌کرد با کشتن اعضای گروه که هر کدام یک

لنز در اختیار دارند، به همه لنزها

دست‌یابد و حاکم مطلق جهان

شود. صحنه تقسیم لنزها

بین افراد گروه تا حدی

نامتعارف بود.

یکی از اعضای گروه به نکوهش «قدرت مطلق» می‌پرداخت و تعریف دموکراسی با تلقی غربی را به رخ می‌کشید (لنزها میان افراد گروه تقسیم می‌شدند تا قدرت در دست یک نفر جای نگیرد). اما از آن‌جا که چهره اسکوریون توطئه‌گر را نمی‌دیدیم، ولی او با انگلیسی شمرده‌ای حرف می‌زد، درمی‌یابیم که شیطان چگونه در دل همان دموکراسی زاد و ولد کرده.

قهرمان ما بیلی بتسون بی‌دست‌وبیا بود و

می‌پرسیدیم او چگونه می‌تواند با

توطئه‌گرانی که همه چیز در اختیار

دارند، بجنگد؟ مهم‌ترین ورق

خیال‌پردازانه قصه در این نقطه





رو می شد. پیر مرد گیس بلند و موسیبد بلندبالایی، از پشت یکی از دیوارهای سنگی مقبره مقابل بیلی ظاهر می شد و با او حرف می زد. او سمت راست قاب ایستاده بود، و بیلی در سمت چپ پایین قاب. نورپردازی صحنه کیفیت فرازمینی به پیر مرد داده بود و گویی موجودی از آسمان‌ها پیش پای بیلی - و ما - ظاهر شده بود. پیر مرد وظیفه پیامبرگونه‌ای به بیلی می داد: حمایت از مردم برابر قدرت مخرب عقرب و لزه‌های ویرانگرش. او به بیلی می گوید می تواند با به‌زبان آوردن نام «شزم» (SHAZAM) بدل به مردی پرزور و رویین تن با قدرت پرواز شود (همه بزرگ‌ترهای دانای جنگ ستاره‌ها، ماتریکس‌ها و ارباب حلقه‌ها مدیون او هستند). توصیف پیر مرد دانا در باب نام «شزم» با اشاره به تکه‌سنگی که شمایلی مذهبی داشت یادآور «ده فرمان» بود. صفت‌های معرفی شده در باب هر یک از حروف، جنبه‌های انسانی را رو می کرد: صفت‌هایی که آرزوی داشتن شان را داریم. روی تکه‌سنگ نوشته بود:

- S (سلیمان): نماینده عقل
- H (هرکول): نماینده توانایی
- A (اطلس): نماینده بردباری
- Z (زئوس): نماینده قدرت
- A (آشیل): نماینده شهامت
- M (مرکوری): نماینده سرعت

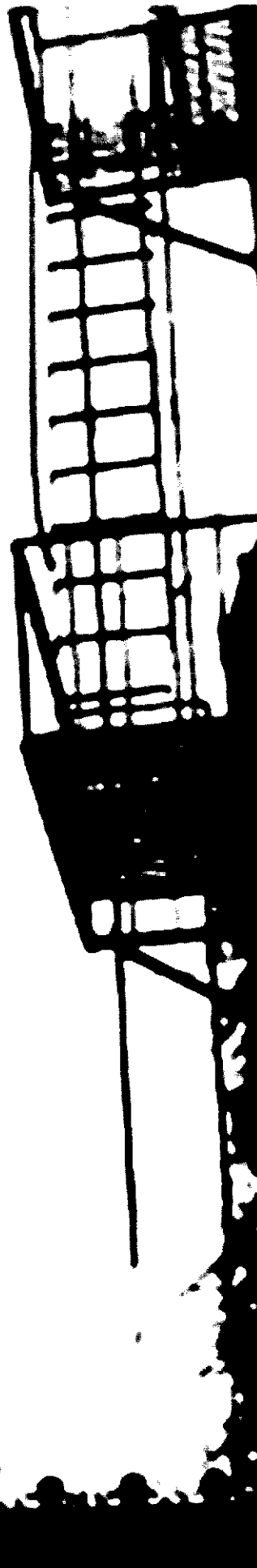
بیلی با به‌زبان آوردن نام «شزم» بدل به یک ابرنسان می شد (کسی که در طول فیلم با عنوان «کاپیتان مارول» از او یاد می شد). او ترکیب رؤیایی جسم قوی و روح پاک بود: غایت آرزوی محال آدمی.

نمایش اولین پرواز کاپیتان مارول بین دو صخره، یادآور پرنده‌ای آزاد و رها بود. سایه متحرک و موازی بی نقص او روی زمین، طی حرکتش، خاطر نشان می کرد که جلوه‌های ویژه اثر چه کیفیت بالایی دارند. هوارد و نشودور لا یدکر، مدیران بخش جلوه‌های ویژه استودیوی ریپابلیک پیکچرز در این دوران، ذوق و قریحه فراوان شان را به رغم بودجه اندک در مقایسه با استودیوهای بزرگ این عصر، به نمایش می گذاشتند. موسیقی ویلیام لاوا و مارت کلیمن با این جلوه‌ها و همین‌طور حرکات بدل کاران اصلی این مجموعه، شامل تام استیل، دیوید شارپ و یاکیما کنات هماهنگی فراوانی داشتند، و برخلاف بسیاری از سریال‌ها - که طی دوازده اپیزود نمی توانند از تکرار پرهیز کنند - ملال آور نمی شدند.

اپیزود دو: گیوتین

کاپیتان مارول سرعت گلوله را داشت. قوی‌تر از هر ماشینی بود. می توانست با یک جهش بر بام دنیا بایستد. گلوله‌ای بر تنش کارگر نبود. اما نمی توانیم نهرسیم چرا به کسی دن نمی دهد؟ چرا توانایی تشکیل خانواده‌ای را ندارد؟... در کنار همه این‌ها آیا تنهایی، ملال آور نیست؟ ولو آن که قوی‌ترین مرد دنیا باشید.

در اپیزود اول با بتی موطلائی، منشی گروه آشنا شدیم. ترکیب نام بیلی و بتی خوش آهنگ بود، ولی بیلی کوچک‌اندام و خجالتی با صدای دورگه‌اش اخته‌وارتر از آن بود که زوج زنی باشد، خصوصاً آن‌که وایتی، پسرک موطلائی دیگری ضلع سوم را در این مرآده می ساخت. نقش بتی - زن - در قصه عمدتاً به بیهوش شدن، به دام افتادن و ایجاد دردسر، محدود شده. او در بسیاری از اپیزودها در موقعیت خطرناکی فرار می گرفت و بیلی/مارول در آخرین لحظه وارد می شد و او را نجات می داد. به همین دلیل شخصیت نازل زن در اکثر فیلم‌های اکشن و حادثه‌ای مورد انتقاد فمینیست‌ها قرار می گیرد، و آن‌ها زن را در این آثار حقیر و کوچک می خوانند: اما این ویژگی هم بر تافته از منطق دنیای پسر «بچه‌ای» تماشاگران سریال بود. در دنیای پسر بچه‌ها جایی برای روابط نزدیک زن و مرد، ابراز عشق و تشکیل خانواده وجود ندارد. حادثه و هیجان، فقط همین. اما در مرآده بیلی و بتی، و اهمیتی که بیلی همیشه و همه‌جا به جان بتی به‌دام‌افتاده می داد، کشش مستقیماً ابراز نشده بیلی جوان را می دیدیم. چنان‌که اولین حرکت جدی کاپیتان مارول، نجات جان بتی و وایتی پس از سقوط اتومبیل شان از روی پل منفجر شده توسط بومی‌ها درون رودخانه عمیق بود. بیلی در هیبت مارول، جان بتی را نجات می داد، و پس از بدل شدن به بیلی کوچک‌اندام از ت



دل می‌خندید و شادی کودکی‌اش را بروز می‌داد. در شادی‌اش نشانی از حیای نوجوانی از یک سو، و مردانگی گم‌شده از سوی دیگر را می‌دیدیم. کاپیتان مارول نهایت آرزوی نوجوانانی بود که در خواب و خیال، جان محبوبی را نجات می‌دادند که توانایی ابراز عشق به او را نداشتند. آن بود حدیث تغییر فیزیکی بیلی کوچک‌اندام و قد کوتاه به کاپیتان مارول غول‌پیکر و قدبلند. فرانک کاگلان جونیور نقش بیلی بتسون را مثل تن تن - که هرگز زنی کنارش قرار نگرفت - بازی می‌کرد. فرمانبر بود و پشتکار داشت و بیش از هر چیزی به صفای دلش تکیه می‌کرد. تام تیلور نقش کاپیتان مارول را با الگوی ساده‌ای پی می‌گرفت. صورتش در اکثر لحظات بی‌حالت بود - تا اندام پنهان شده‌اش زیر آن لباس چسبان، بیش‌تر جلب نظر کند. برخلاف بیلی کم حرف بود و نقش مرد اکشن را به عهده داشت. به همین دلیل برخلاف بت من و اسپایدرمن که زیر یک نقاب می‌روند و با پنهان کردن چهره‌شان طی قهرمان‌بازی‌ها هویت خویش را پنهان می‌کنند، صریح‌تر آرزوهای بچگی را به رخ می‌کشید. اما همه آن‌ها در یک نکته مشترک هستند: به اطرافیان‌شان در باب هویت خودشان سهل و آسان دروغ می‌گویند، و بیلی ساده‌ما هم آسان دروغ می‌گفت.

بنابر این وقتی بیلی از طریق رادیو با مردم حرف می‌زند، همه حقایق را بر زبان نمی‌آورد. افراد گروه در آمریکا به سر می‌برند، ولی خطر اسکورپیون همه را تهدید می‌کرد. او به آمریکا هم نفوذ کرده و بالقوه می‌توانست هر کسی باشد، وقتی در تیتراژ فیلم هم نام «اسکورپیون» بین بازیگران

می‌آمد تا او را شخصیت واقعی قلمداد کنیم. سرپال سال ۱۹۴۱ ساخته شد. همان سالی که ژاپنی‌ها به پرل هاربر حمله کردند و آمریکا مستقیماً درگیر جنگ شد. مایه ترس از خارجی‌ها، بیگانه‌ها، و خودفروخته‌ها در قصه موج می‌زد، و بسیاری از آدم‌بدها چشم‌بادامی بودند و از آسیای جنوب شرقی می‌آمدند. صحنه گلوله‌باران کردن کاپیتان مارول، این بار در شهر توسط گنگسترهای اسکورپیون، خاطر نشان می‌کرد که خطر او جهان را تهدید می‌کند.

#### اپیزود سه: بمب ساعتی

کاپیتان مارول در انتهای اپیزود قبلی با جریان الکتروسیسته بیهوش شده بود، و زیر یک کیوتین قرار داشت، مادر ابتدای این اپیزود دریاقتیم کیوتین آهین نیز به جسم پولادی او کارساز نیست، که فرمول «راه حل متفاوتی برای کشتن شخصیت‌ها پیدا کن» در فیلم‌های حادثه‌ای را به رخ

می‌کشید. در ماجراهای کاپیتان مارول سیاهه‌ای از انواع تلاش برای کشتن را دوره کردیم (در آب، آسمان، انفجار، شمشیر، گلوله، کیوتین، بمب، سقوط از بلندی، تصادف با اتومبیل) و در می‌یافتیم چرا گرت فرو به برای کشتن جیمز باند در **گلد فینگر** گزینه به‌دو نیم کردن او زیر دستگاه غول‌آسای نیتری را برگزید. ما نمی‌خواهیم بپذیریم قهرمان ما به صورت عادی مثلاً در رختخواب یا طی یک حادثه اتومبیل جان بدهد.

در این اپیزود مایه «گناهکار میان ما است، ولی کی هست؟» در قصه رکن اساسی یافته، و تا انتها ادامه می‌یابد. کارلایل، یکی از اعضای گروه و صاحب یکی از لیزرها پیش از مرگ به بیلی می‌گفت «فکر می‌کنم بدون اسکورپیون کیه...» ولی پیش از تمام شدن جمله‌اش جان می‌داد. این پرسش تا انتهای مجموعه به قوت خویش باقی می‌ماند. و از فرمول‌های فیلم‌های پلیسی و جنایی، شامل برزبان آوردن جمله‌های دوپهلوی توسط همه شخصیت‌ها و نگاه‌های مرموز، بهره فراوانی می‌برد. بنابر این نقش بیلی به عنوان جوان خوش فکر و اهل استنتاج برجسته شده، و ما صرفاً دنبال صحنه‌های اکشن و درگیری نبودیم و قصه را هم دنبال می‌کردیم.

توفیق مجموعه از ترکیب صحنه‌های حادثه‌ای با جنبه‌های پلیسی برمی‌خاست. ماجراهای کاپیتان مارول الگوی نجات در آخرین لحظه آثار دیوید وارک گریفیث را تمام و کمال مراعات می‌کرد. دو یا سه حادثه موازی با هم جریان می‌یافتند، و در آن‌ها چند عنصر کلیدی خودنمایی می‌کرد. حوادث و عناصر در یک لحظه تلاقی می‌کردند و نقطه اوج اثر را رقم می‌زدند. مثل دو مورد زیر در این اپیزود:

بتی را با اتومبیلش ربودند. او پشت فرمان اتومبیلش در یک کامیون قرار داشت و به دلیل استنشاق گاز بیهوش‌کننده از حال رفته بود و کامیون بدون راننده در جاده پریپیچ و خم لب پر نگاه جلو می‌رفت و هر لحظه امکان سقوطش بیش‌تر می‌شد. تدوین این فصل مبتنی بر حرکت کامیون در سرازیری، پرواز کاپیتان مارول، و تصویر ثابت بتی پشت فرمان بود.

این الگو در فصل نهایی در قالب تلاش وایتی برای خبر دادن به بیلی که هواپیما کوچکی را در آسمان به پرواز درآورده بود، تکرار شد. وایتی سعی می‌کرد به بیلی خبر دهد بمب ساعتی درون هواپیما کار گذاشته‌اند که سر ساعت هشت منفجر می‌شود. تدوین سریعی می‌دیدیم از نمای صورت هیجان‌زده وایتی که پشت میکروفون فریاد می‌زد به بیلی خونسرد و بی‌خیال پشت فرمان هواپیما که صدای او را نمی‌شنید، و سپس به تصویر ساعت که عقربه‌هایش خبر از انفجار قریب‌الوقوع می‌دادند قطع می‌شد... بمب منفجر می‌شد.

#### اپیزود چهار: مرگ فرمان می‌راند

این اپیزود یکی از ترندهای نامتعارف این سریال‌ها را عیان می‌کند، یعنی تغییر تدوین در لحظات اوج اثر. اگر در صحنه آخر اپیزود قبلی، بیلی هرگز هشدار وایتی در باب وجود بمب در هواپیما را نشنید و هواپیما منفجر شد، در ابتدای این اپیزود با تدوینی دیگر در می‌یافتیم بیلی در آخرین لحظه‌ها، هشدار وایتی را شنیده و لحظه‌ای پیش از انفجار هواپیما، با به‌زبان آوردن نام «شرم» بدل به کاپیتان مارول شده و از مرگ‌رهایی یافته‌ا در ترکیب دو انفجار - بدل شدن بیلی کوچک‌اندام به مارول قوی‌پنجه، و از بین رفتن هواپیما



- نکته‌ای کلیدی وجود داشت: فرار از مرگ با بی‌اعتنایی به قواعد فیزیکی.

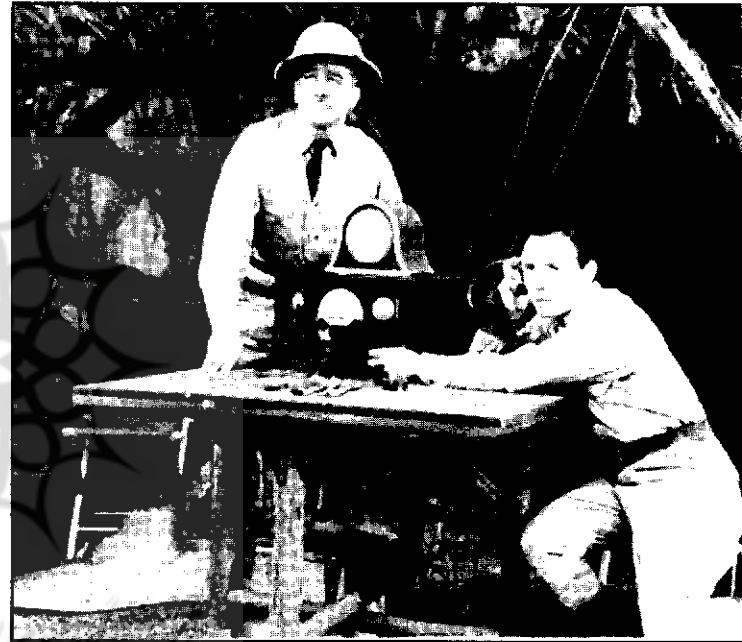
این ایزود اهمیت معماری و فضاهای شهری در سریال‌ها را عیان می‌کرد. تصویر حرکت ابرقهرمان‌های خیالی مثل سوپرمن، بت‌من و اسپایدرمن در بستر آسمانخراش‌ها تکه‌آشنای این قصه‌ها بود. آن‌ها محصول تفکر شهری و شهرنشینی بودند. و ترکیب هندسی ساختمان‌ها، خیابان‌ها و فضاهای داخلی نقش تعیین‌کننده‌ای در زیبایی‌شناسی اثر بازی می‌کرد. بالا رفتن و پایین آمدن شخصیت با اتومبیل از پارکینگ‌های چندطبقه چندبار در این ایزود تکرار می‌شد. یکبار توسط مردان اسکورپیون رو به بالا، یکبار برای دستگیری بتی که با آسانسور از جنگ آن‌ها گریخته، و سپس در صحنه‌هایی که بتی پشت فرمان بیهوش شده و اتومبیل بدون راننده مسیر بیخ‌دریج پارکینگ را می‌پیمود تا از

و در مسیر موازی، اکشن بی‌بانه و قصه‌پردازی را دنبال می‌کردیم.

فیلم برای حفظ جذابیت به تنوع مکانی متوسل می‌شد. بیلی از فضای شهری به فضای باز در کنار کوه بلندی می‌آمد و در قالب کاپیتان مارول رودروی اسکورپیون قرار می‌گرفت. اسکورپیون پشت میزی می‌نشست و حرف می‌زد، و وقتی مارول نقابش را کنار می‌زد، با بلندگویی کوچکی مواجه می‌شد و درمی‌یافت همه‌چیز صحنه‌سازی شده تا او در دل این غار تودرتو گم شود. اسکورپیون به مدد مجسمه‌عقرب مواد مذابی ایجاد کرده و این مواد به سوی مارول هجوم می‌آوردند. در این جا مایه‌های اسطوره‌ای قدرت او به آزمون کشیده می‌شدند. پرتری جسمی مارول بر آدم‌ها را پذیرفته بودیم، او باید بانیره‌های بزرگ‌تری بجنکد. جلوه‌های ویژه این فصل - حرکت

مرگبارش نهفته بود.

نکته‌ی شاخص این ایزود، زد و خورد های طولانی در لانگ‌شات‌ها بود. ترکیبی که تپانچه و گلوله را نادیده گرفته و افراد را بدون اسلحه گرم مقابل هم قرار می‌داد. آدم‌ها مشت می‌خورند، شیرجه می‌روند، به زمین می‌افتند و میز و صندلی به سرهم می‌کوبند، و همه این‌ها با حرکات طبیعی رقم می‌خورد، و به همین دلیل هم در مقایسه با فیلم‌های امروزی، بدوی به نظر می‌رسند. حالا چویون فت و ژانگ زینی در **ببر خیزان**، **اژدهای پنهان** مثل پروانه‌ها روی شاخه‌های درخت حرکت کرده و شمشیر می‌زنند، و حرکات کبانو ریوز در **ماتریکس** ها به مدد جلوه‌های ویژه مرز حرکات انسانی را پشت سر می‌گذارد. اما در مقایسه آن صحنه‌های ساده و این صحنه‌های محسورکننده درمی‌یابیم سینمای حادثه و اکشن چه فرایند طولانی را در



زمینه‌های فنی طی کرده، و از آن مهم‌تر، سادگی هنوز هم طعم شیرینی دارد.

**ایزود هفت: اهداف انسانی**

**ایزود هشت: بومرنگ**

بخش اعظم این دو ایزود به تعقیب و گریز با اتومبیل اختصاص داشت. عنصری که نقش کلیدی در سینمای حادثه داشته و هنوز هم دارد. چیزی بیش از وسیله تردد برای انتقال از یک نقطه به نقطه دیگر. اتومبیل یعنی جوهره زندگی قرن بیستمی، اتومبیل یعنی ترکیب غایی انسان و ماشین، اتومبیل یعنی نماد حرکت تمام‌نشدنی، اتومبیل یعنی واسطه ایجاد هیجان.

محدودیت‌های مالی و فنی سریال‌ها، آن‌ها را در صحنه‌های حرکت اتومبیل به استفاده از ترند «بک‌پروچکشن» سوق می‌داد. بنابراین با چند «بک‌پروچکشن» اصلی در فیلم روبه‌رو بودیم: بتی در حال رانندگی بود که یکی از افراد اسکورپیون از صندوق عقب خارج شد و با شلیک گلوله‌ای یکی از چرخ‌های عقب اتومبیل را هدف قرار داد، و در صحنه‌های بعد یکی از گنگسترها کنار رکاب اتومبیل بتی نشسته بود و پس از حرکت اتومبیل در راه باز کرده و با اسلحه او را تسلیم خود

توده‌های مذاب - تماشایی بود و قواره فیلم‌های از زمان قیمت را پشت سر می‌گذاشت. حالا برای اولین بار با چهره نگران کاپیتان مارول روبه‌رو می‌شدیم، و شخصیت بینی بتسون را پشت این صورت سنگی و همیشه آرام می‌دیدیم.

**ایزود شش: لتر مرگ**

ایزود با این جمله اسکورپیون «این پایان کار کاپیتان مارول است» شروع می‌شود. در نیمه راه سریال، اسکورپیون را هم مثل مارول شخصیت فرازمینی تصور می‌کردیم. او

ساختمان بیرون بزند. در این صحنه‌ها جزئیات مسیر، شیب‌ها، ستون‌ها و سقف‌ها را با دقت بسیار می‌دیدیم. همه این‌ها فرزندان تمدن آهن و گنج و سیمان بودند، و این عناصر برای آن‌ها ترکیب مرگ‌زایی می‌یافت، فقط باید با آن‌ها کنار می‌آمدند.

**ایزود پنج: عقرب می‌تازد**

تعلیق قصه تشدید می‌شد. بینی یکی از افراد اسکورپیون را، که فقط صدای او را می‌شناخت، به دام می‌انداخت و او

**کاپیتان مارول سرعت گلوله را داشت. قوی‌تر از هر ماشینی بود. می‌توانست با یک جهش بر بام دنیا بایستد. گلوله‌ای بر تنش کارگر نبود. اما نمی‌توانیم نپرسیم چرا به کسی دل نمی‌دهد؟... در کنار همه این‌ها آیا تنهایی، ملال‌آور نیست؟ ولو آن‌که قوی‌ترین مرد دنیا باشید**

هم موجود دست‌نیافتنی به‌شمار می‌رفت. چهره‌اش را ندیده بودیم، ولی همه‌جا بود و دسترسی به او محال به نظر می‌رسید. اگر مارول محصول وجه مثبت خیال‌پردازی ما به‌شمار می‌رفت، اسکورپیون سوی تیره آن بود. او جوهره ترس ما از نیروهای سیاه و مخرب به‌شمار می‌رفت: چیزی که در تصویر عقرب و دست و پاهای زشت و نیش

راه جلسه‌ای می‌آورد که همه حضور داشتند و او امیدوار بود که آن مرد صدای اسکورپیون را تشخیص دهد. چرخش دوربین روی چهره‌ها، که همه بالقوه مردور و خبیث به‌نظر می‌رسند، به علاوه بازی با صدای آن‌ها جذاب بود. اما می‌دانستیم باید برای شناسایی اسکورپیون نا حلقه آخر صبر کنیم، بیلی مثل یک کارآگاه زنده استنتاج می‌کرد

