

دزدان دریایی کارائیب: نفرین مروارید سیاه

داستان فیلم اکشن، ماجراجویی و تا حدی کمدی دزدان دریایی کارائیب: نفرین مروارید سیاه مربوط به قرن هفدهم میلادی است.



همشهری آنلاین- مهدی تهرانی: داستان فیلم اکشن، ماجراجویی و تا حدی کمدی دزدان دریایی کارائیب: نفرین مروارید سیاه مربوط به قرن هفدهم میلادی است.

این زمانی است که دزدان دریایی بیش از هر زمانی به انواع مهمات و کشتی های تندرو مجهز شده بودند و در این میان، یک کشتی، معهفت از نقره بود؛ کشتی، مهارد سیاه متعلق به کاستان، دزد دریایی، باهوسا. شروع داستان با نمایش کشتی عظیم HMS آغاز می شود، در حالی که کاپیتان سوآن همراه دخترش الیزابت و کاپیتان نورینگتون عازم بندر رویال هستند. در یکی از روزها الیزابت که روی عرصه کشتی آمده است، پسر بچه ای را می بیند که روی تکه الواری افتاده و در میان امواج دریا گرفتار است. وقتی پسرک نجات داده می شود، اندکی بعد نمای شبخ آلود معروف ترین کشتی دزدان دریایی یعنی همان مروارید سیاه ظاهر می گردد. الیزابت از پسرک (ویل ترنر) مدالی طلایی که معرف دزدان دریایی است می گیرد. به 8 سال، بعد کات می شود.

در این زمان الیزابت 20 ساله شده و ویل ترنر نیز به عنوان جوانی رشید و بالغ در پورت رویال کار می کند. در همین میان، سر و کله کاپیتان جک اسپارو با بازی جانی دپ یکی از معروف ترین دزدان دریایی جوان پیدا می شود که برای دیدن کشتی عظیم HMS مخفیانه به پورت رویال آمده است. آمدن اسپارو به آن بندر مصادف است با جشن و یک میهمانی بزرگ که فرمانده سمآ، به افتخار الیزابت نامیده، ناخواسته او را کاستان، نهنگنه، تکتب داده است. در حین برگزاری میهمانی، الیزابت طی حادثه ای از بلندای صخره ای به درون دریا سقوط می کند و حضور بموقع اسپارو نجات بخش او می شود، اما نورینگتون که هویت اسپارو را می داند، به جای تقدیر زندانی اش می کند. هنوز از زندانی شدن اسپارو مدتی نگذشته است که در یک شب که مهتاب وجود ندارد (نبود مهتاب را به خاطر بسپارید تا به اواسط داستان برسیم آنگاه فلسفه وجودی نور مهتاب را دقیقاً شرح خواهیم داد) کاپیتان باربوسا با کشتی معروف و افراد هولناکش به رویال پورت حمله می کنند. الیزابت دزدیده می شود و از اینجا به بعد دیگر تعقیب و گریزی است که بین دزدان دریایی و اسپارو و ترنر روی می دهد.

کاراکترهای مستقل و قهرمان

در «دزدان دریایی کارائیب» با چند دسته کاراکتر روبه رو هستیم. در واقع، کثرت کاراکترها به گونه ای است که ممکن است در اواسط فیلم نام بعضی از آنها را فراموش کنیم؛ اما اصلی ترین کاراکتر مستقل کاپیتان جک اسپارو (جانی دپ) است. یک دزد دریایی فرمانده که باوجود جوانی و دائم الخمر بودنش کله اش برای این که همیشه یک دزد دریایی معروف باشد، کار می کند. شخصیت دیگ ه، تان است. کودکی که از سوی الیزابت در 12 سالگی از آب گرفته می شود و به نوعی شیفته الیزابت است و شخصیت دیگر همین الیزابت سوآن است، که پدرش فرمانده حکومتی است و کشتی بادپا و عظیم HMS متعلق به اوست. جدای از این سه تن، کاراکترهای فرعی اما مستقل دیگری نیز وجود دارند که عمده آنان از دوستان «جک اسپارو» هستند که در جزیره «تورچوگا» واقع در دریا کائنات سکوت دارند.

کاراکترهای مستقل شیطان صفت

اصلی ترین آنها کاپیتان باربوسا با بازی **جفری راش** است. او که مخوف ترین دزد دریایی تاریخ است، با فرماندهی کشتی دزد دریایی مروارید سیاه بر آنها حکومت می کند. افراد او نیز مانند آن دو دزد دریایی کله شق که یکی چاق است و دیگری لاغر، یعنی پینتل با بازی لی آرنبرگ و راجتی با بازی مکنزی کروک جزو کاراکترهای مستقل اما فرعی به حساب می آیند. جدای از دزدان دریایی، کاراکتر کاپیتان نورینگتون با بازی جک داونپورت و حتی کاراکتر متزلزل و بی هویت فرمانده ویتربی سوآن با بازی، حاناتان، بس، که در حقیقت بد، الیزابت است، حه شخصیت هاء، فع، ضدقمار، به حساب می آیند.

جایگاه عناصر زمان و مکان در دزدان دریایی کارائیب

زیرساخت منظم، اما سرشار از لایه های دراماتیک و همچنین وجود انگاره های معناشناختی موجود در کاراکترها، در بستری در روند شکل گیری و پیشبرد داستان قرار می گیرند که هویت پذیری داستان و اجزا و عناصر سازنده اش بدون به کارگیری بجا و منطقی از عناصر زمان و مکان، میسر جلوه نمی کند. زمان در این فیلم در مقاطع مختلف در دستان شخصیت های اصلی قرار می گیرد و عقب و جلو کشانیدن آن، باعث تفوق دسته هایی بر گروهی دیگر می شود، ضمن این که سوسپانسی های لازمه، در حین درگیری ها به سبب کش آمدن همین زمان بر جذابیت روایت افزوده اند. در فیلم، زمان حتی به حربه ای برای شناسایی ه، حه سشت تندبا، می شود.

در ابتدای نوشتار اشاره کردم که نور مهتاب را به خاطر بسپارید. در واقع، زمانی که نور مهتاب به دسته کاپیتان باربوسا بتابد، آن وقت است که شناسایی هویت دسته کاپیتان باربوسا برملا می شود. به عبارت دیگر، زمان همه را به بازی می گیرد تا وقت موعود برسد و آن هنگام، لحظه ای است که در پورت رویال و یا در تورچوگا که آسمان همواره پوشیده از ابر است، این ابرها

کنار بروند و نور مهتاب بر زمین بتابد. با تابیدن همین نور بر باربوسا و ملوانان تحت امر اوست که درمی یابیم کشتی مروارید سیاه افاد متعلقه، به آن، ظاهر و هیبت انسان، ندانند، بلکه آنها در حقیقت نه زنده هستند و نه مده. آنهایی که در کشتی مروارید سیاه روزگار می گذرانند، نه می توانند بمیرند و نه این که زندگی عادی داشته باشند و این مهم، به سبب نفرین ابدی است که گریبانگیر آنها شده است. مکان نیز در هویت یابی و یا حتی شاید جامعه شناختی افراد حاضر در فیلم دخالت تام دارد. با مشخص شدن هویت اصلی دزدان دریایی تحت امر باربوسا مکانی که آنها به عنوان ماوای اصلی دگر نهانند، مه تانند این جامعه شیطانی، بسشت به تماشاگ بشناسد.

وقتی باربوسا به پورت رویال حمله می کند، ضمن غارت شهر، الیزابت سو آن را نیز گروگان می گیرد. او ابتدا با نشان دادن مدال دزد دریایی (در ابتدای این نوشتار روایت صحنه ای را مرور کنید که الیزابت مدال ویل را برمی دارد) ثابت می کند که به هر حال به آن جامعه تعلقه دارد؛ اما بعدها با نوسا قصد دارد فک شیطانی اش را عمل کند.

باربوسا می خواهد خود و افرادش از این دوزخ خلاصی یابند. او قصد دارد این نفرین هولناک مبنی بر نه مرده و نه زنده بودن را با ریختن خون سالم الیزابت در مکانی که نفرین بر آنها غلبه کرده، یعنی در غار آیزلا دی موئرتا باطل کند. از این رو مکان در دزدان دریایی، کائنات نقش، اساس، انا، مه کند.

هنگامی که ویل ترنر و جک اسپارو موفق می شوند به تعقیب باربوسا بپردازند، ما با مکانهای متعدد دیگری نیز سر و کار پیدا می کنیم که مهمترین آنها تورچوگاست. این جزیره پاتوق اصلی جک اسپارو است. اسپارو با رسیدن به تورچوگا تمام افراد و خدمه تحت امرش را سوار کشتی می کند و این بار مجهز به سمت آیزلا دی موئرتا حرکت می کند. در اینجا تورچوگا مکانی است که نبودش باعث از میان رفتن همان کاراکترهای مستقل قهرمان می شد؛ روندی که موجب می گردید نفرین مروارید سیاه شکسته شده و با نوسا حاکم مطلقه، دباها باشد.

آیزلا دی موئرتا، نفرین مروارید سیاه

به هر روی، وقت رویارویی فراهم می گردد و مکان جنگ همان غار آیزلا دی موئرتا است. این غار دارای کریدورها و دالان ها و مرداب ها و صخره هایی است که همگی از جواهر و طلا انباشته و یا تزیین شده اند. باربوسا از آنجا که هیچ وقت نور مهتاب به داخل این غار با آن همه راهرو و دالان نمی تابد، این مکان را به محل مناسبی برای تجدید قوا و نیروبخشی افرادش تبدیل کرده بود. آنها با همد به این غار، دیدن و لمس کردن، استشمام به، طلا و حواهر به نه، تغذیه جسم و روح، انجام می دادند. سرانجام با افتادن مدال طلایی الیزابت به داخل مرداب، شکستن نفرین این گونه عملی می شود که دیگر تیر و خنجر و شمشیر بر دزدان دریایی کارگر می شود. در حین مبارزه جک با باربوسا نه زخم شمشیر بر او اثر می کند و نه شلیک گلوله زخمی به او می زند؛ ما با افتادن مدال، در مداب ناگاه تمام این زخمها و نوسا را فاما، گنده او به هلاکت می رسد.

در اینجا یک (Crosscutting تدوین موازی) بسیار منحصر به فرد و همچنین استفاده از عناصر زمان و مکان برای تعلیق و سوسپانس بیشتر به وجود می آید. هنگامی که ویل، جک و الیزابت در غار آیزلا دی موئرتا مشغول مبارزه با باربوسا و تعدادی از افراد او بودند، همزمان، ندها، تحت امر نوسا به کشتی H.M.S فرمانده سمان، حمله کرده بودند.

نکته ای که بیش از گذشته و حملات مشابه قبلی در این رخداد کنونی حائز اهمیت است. تابیدن نور مهتاب است. وقتی خدمه کشتی مروارید سیاه یعنی آنها که نه مرده اند و نه زنده، با شکل و شمایل اسکلک گونه وارد کشتی H.M.S می شوند، همان ابتدا بسا، از سبازان فرمانده سمان، ه کاستان، نه بنگته، قالب تم، می کنند.

جالب آن که هیچ اسکلکی یا به عبارت بهتر هیچ دزد دریایی از پای در نمی آید، چون همچنانکه قبلا اشاره کردم، آنها نه می توانند بمیرند و نه این که زنده باشند، اما هنگامی که از سوی الیزابت نفرین باطل می شود، یکباره ظاهر اسکلک گونه دزدان دریایی، گوشت و پوست بر خود می گیرد و آنچه به آنها زخم وارد شده بود، سبب مرگ و هلاکتشان می شود. این تدوین موازی که رخدادهای داخل غار آیزلا دی موئرتا و اتفاقات درون کشتی H.M.S را تواما به تصویر می کشید، به تعبیری زیباترین و مهمترین سکانس این فیلم به حساب می آید.