

رویارویی مستقیم Venom و «آشوب» شاهد مرگ دومی هستیم اما آشوب و ناسامانی و درگیری تنها عوامل همیشه حاضر در سلسله داستان‌های کمیک بوکی هستند و وقتی کاراکتر «آشوب» به دست ونوم کشته می‌شود، برای حیات مجدد و بازگشت به صحنه زندگی در قسمت بعدی این سری داستان‌ها و فیلم‌ها حاضر و آماده و صاحب نفس و حیات است.

■ مثل یک پسر خوانده

کاراکتر موسوم به «آشوب» هر وصف و شکلی که داشته باشد و هر آتیه‌ای را که برای او قائل باشیم، تنها موجودی نیست که «ونوم» در نسخه دوم فیلم «زهر» با وی مواجه است و او باید به تقابل با کارآگاه مولیگان (استیفن گراهام) هم بپنشد و این مولیگان کاراکتری است که در کمیک بوک‌های «Venom» با اسم توکسین شناسایی و معرفی می‌شود. فرق آشکاری که سازندگان قسمت دوم Venom بین مولیگان و کاراکتر توکسین ایجاد کرده‌اند، چشم‌های آبی رنگ مولیگان و برخی تحرکات و کارهای حساب شده اوست که با حرکات به تصویر کشیده توکسین در کمیک بوک‌های ونوم متفاوت است و پرخاشگری‌ها و تندئی‌های توکسین جایی در مرام و رفتار مولیگان ندارد. اگر به همین دفترچه‌ها و کمیک بوک‌ها رجوع کنیم، می‌بینیم که توکسین حالتی مانند یک پسر یا حداقل پسرخوانده را برای کارنچ (Carnage) دارد و تأثیرپذیری او از کاراکتر آشوب را می‌توان به وضوح دید.

■ شکارچی اجیر شده

البته در این کمیک بوک‌ها و داستان‌های مصور و جای گرفته در دل مجله‌های کوچک نیز توکسین نوعی ضد قهرمان است که با اشرار می‌ستیزد و به عنوان مثال زندانیانی را که از یک محبس تحت مراقبت شدید به نام Raft گریخته‌اند، می‌یابد و به زندان باز می‌گرداند. با چنین اوصافی توکسین یک شکارچی اجیر شده و مردی است که برای کسب سود شخصی و البته بهبودی احوالات اجتماعی این آدم‌گاری را دارد که هر چهره ناآرامی را اسیر و روانه زندان کند و می‌تواند به تبع آن دستکاری مناسب برای ونوم باشد. برای مردی که واژه زهر فقط نشانگر قسمتی از وجود دووجهی اوست و شمشیری دولبه نشان می‌دهد که هم می‌تواند جوامع را متزلزل کند و هم عوامل ایجاد ناسامانی را در آن اسیر سازد.

منبع: Newyork Times



به مناسبت اکران موفقیت آمیز نسخه تازه فیلم کمیک بوکی «زهر»

بگذار دنیا ویران شود!

تام هاردی در محاصره گریتمترین هیولاهای قاتل

شود»، هم با توجه به نکات فوق از حالا تأکید کرده که حاضر است در قسمت سوم «Venom» نیز نقش آفرینی کند و با این که تمامی تار و پود دوگانه «زهر» فقط براساس افسانه و باورهای کمیک استرپیی است، اما از حالا خیلی‌ها می‌گویند برخورد کاراکتر اصلی با برخی دشمنان نیرومندش تا چه میزان می‌تواند در نسخه‌های بعدی جذاب‌تر و حاوی نکاتی جالب و نادیده باشد و همه چیز به یک آشوب عظیم ختم شود و کل دنیا به سوی ویرانی سوق یابد.

مرز ۴۷۰ میلیون دلار فروش هم فراتر رفته که اگرچه با احتساب هزینه تولید ۱۴۵ میلیون دلاری‌اش و همچنین براساس باورها و توقعات تجاری استودیوهای هالیوودی رقم اندکی است و اصلاً سود به حساب نمی‌آید اما بر مبنای آمار و انگاره‌های عصر کروناپی سینمای جهان دستاورد جالب توجهی است و نشان می‌دهد که اندی سرکیس کارگردان این فیلم و همراهانش هدف‌گیری دقیقی داشته و توانسته‌اند انتظاراتی موجود را برآورده کنند. تام هاردی ایفاگر نقش اصلی «بگذار آشوب

نسخه‌های کاغذی کمیک استرپ‌ها دارد و برای این مهم و پرسابقه تلقی شدن نیازی به همکاری با سایرین و استفاده از شهرت ابرقهرمانان متقدم‌تر ندارد و نه تنها بی‌نیاز از دنیای بسیار شلوغ و الوان و سرشار از اتفاق اونجرز است بلکه به نظایر اسپایدرمن هم

به بهترین‌های آن چهارگانه «اونجرز» و همچنین چند نسخه «آیرون من» و «کاپیتان آمریکا» است، به کار گرفته شده و مأموریت‌های بزرگ و البته خیالی و تبلیغاتی‌ای را در مقابل اشرار جهانی به انجام رسانده‌اند.

■ زندگی در عین مرگ

همه این مسائل و اتفاقات حتمی و رویدادهای احتمالی نباید سبب فراموشی این نکته شود که Venom به رغم تازه وارد بودن در دنیای فیلم‌های کمیک بوکی پیشینه‌ای طولانی در عرصه محصولات انتشاراتی و

و به تصویر کشیدن تلاش مشترک آنها برای محو تنه‌کاران روش و رسمی است که در سال‌های اخیر باب شده و قهرمانان معروف‌تر و متقدم‌تری مانند آیرون من، کاپیتان آمریکا، هالک، ثور و کاپیتان مارول بارها در فیلم‌هایی از این دست

و هاردی شناکردن در جهت خلاف جریان آب و طی مسیر در راه‌های ناهموار و فرو رفتن در قالب آدم‌هایی است که تیرگی از درون‌شان می‌بارد.

آیا برای ساختن این فیلم از بسیاری از پروسه‌های طراحی شده توسط هاردی صرف‌نظر کردید؟ بعضی اصول را تغییر دادم اما نه خیلی‌ها را زیرا هاردی روی آنها کار کرده و به نتایج خوبی هم رسیده بود. تنها تفاوت موجود در میزان استفاده از موشن کیچر بود زیرا بسیاری از اتفاقات فیلم که در ذهن کاراکتر ونوم روی می‌دهد، در دنیای واقعی و به طور فیزیکی حادث نمی‌شود و در نتیجه نیازی به ترسیم و اجرای گسترده نداشت.

■ حتماً حجم توقعات و خواسته‌های تام هاردی از شما بسیار بیش از این بوده است؟

درست می‌گویید او فردی را می‌خواست که کاملاً با آموزه‌های CG و روش تصویربرداری موشن کیچر آشنا باشد و همه چیزها را طراحی و اجرایی کند و دغدغه‌ای از این بابت نداشته باشد. با این حال داستان فیلم و نوع اتفاقات، روش متفاوت و میزان استفاده کمتری از موشن کیچر را ایجاب کرد. تفاوت‌ها بین نوع اقدام و حرکت ونوم با کارفیچ بسیار زیاد است و دومی بسیار چابک‌تر است و به شکلی سریع تغییر حالت و چهره می‌دهد و من این موارد را با کمک موشن کیچر به کاراکتر وودی هارلسون تزریق کردم.

■ خیلی‌ها می‌گویند تام هاردی بیش از حد دمدی مزاج است. آیا این تعبیر درستی است؟

کافی است محیط کار آرام و

■ یک همکاری اجتناب‌ناپذیر

در نسخه دوم «زهر» تام هاردی در نقش «ادی پراگ» یا همان کاراکتر زهر، مردی است که از هیچ عرصه‌ای نمی‌هراسد اما واقعیت ماجرا این است که او حتی لحظه‌ای هم آسایش ندارد و هنوز از یک رویارویی رهایی نیافته، در انتظار دوشل بعدی است. شایعات و واقعیات درباره هرچیز مرتبط با «Venom» حتی در فیلم‌های مرتبط با سایر کاراکترهای کمیک بوکی آن قدر زیاد شده‌اند که انگار از در و دیوار بالا می‌روند و یکی از آنها این است که در اولین نسخه سینمایی از روی داستان کمیک بوکی «موربیوس» که قرار است در ژانویه ۲۰۲۲ (دی ماه ۱۴۰۰) به نمایش درآید، ونوم برای دقایقی در کنار موربیوس (با بازی جارد لتو) مشاهده شود و پایه همکاری‌ای بین آنها گذاشته شود که شاید در قسمت‌های بعدی Venom و Morbius یکی از راه‌های اصلی برای سرکوب اشرار باشد. در همین راستا گفته می‌شود که ونوم سری به پروژه «کری‌ون شکارچی» هم زده که نخستین نسخه سینمایی از روی داستان‌های کمیک استرپیی «کری‌ون» است و البته اکران آن زودتر از تابستان ۲۰۲۳ (۱۴۰۲) نخواهد بود. آگاهان می‌گویند ترکیب کاراکتر ادی براک با کری‌ون که ایفای نقش او با زرون تیلور جانسون است، چنان به درستی و دقت صورت گرفته که امکان ندارد سازندگان کری‌ون به استمرار و تجدید این همکاری طی قسمت‌های بعدی این فیلم نیندیشند.

■ به رسم و سیاق داستان‌های ترکیبی

البته چه موربیوس و چه کری‌ون براساس اتفاقات قصه‌هایشان بارها با ونوم جنگیده و با سلاح‌های لیزری و گاهی هم به مدد سلاح‌های سنتی و کهن به جان یکدیگر افتاده‌اند و اگر همه این موارد نزدیک به یقین را هم فقط یک احتمال برشمریم، باید توضیح بدهیم که شکی وجود ندارد کاراکترهای ونوم، کری‌ون و موربیوس به‌عنوان تازه‌وارد‌های عرصه اقتباس‌های سینمایی از روی کمیک‌بوک‌ها، آینده‌ای کم و بیش مشترک دارند و امکان ندارد که برای پرورش و اعتلای هرچه بیشتر آنها نوعی همکاری و تلاش واحد بین آنان به مرحله طراحی و اجرا درنیاید. این را هم به ملاحظات موجود بیفزایید که ساختن فیلم‌های ترکیبی و دربردارنده چندین و چند قهرمان کمیک استرپیی

اندی سرکیس کارگردان «زهر ۲» از این سری فیلم‌ها و تمهیدات آن می‌گوید

تیرگی از درون ما می‌بارد

دست ساخت است و بنابراین باید پرسید خواب تازه‌ای در این ارتباط دیده‌اید یا ندان طمع‌تان را نسبت به این فیلم کلا کشیده‌اید؟

این فیلم در مراحل «پیش تدارکات» قرار دارد و هنوز برخی عوامل ساخت آن نامعلوم‌اند اما از حضورم در سه فیلم از آن فرانچایز پنجاه و اندی ساله و از فرو رفتن در قالب سزار و به‌صورت یک موجود موشن کیچری در نسخه‌های مؤخر بسیار راضی‌ام و اگر متن قصه خوب باشد و در صحبت‌هایمان به توافق برسیم، خوشنود و مفتخر خواهم شد که در نسخه تازه آن نیز حاضر باشم.

■ در نسخه جدید «بت من» نیز حاضرید و چه چیزی جالب‌تر از اینکه در نقش افرد یعنی مباشر معروف و ماندگار «مرد خفاشی» ظاهر می‌شوید

سازندگان این فیلم به ما تأکید کرده‌اند که درباره فیلم چیز زیادی را به رسانه‌ها لو ندهیم و در نتیجه فقط تأکید می‌کنم که تجدید همکاری با بت من ریزو کارگردان نسخه تازه بت‌من برای من بسیار شیرین بود و خوشحال شدم که با دان لمون یکی از متخصصان جلوه‌های ویژه سری فیلم‌های «سپاره میمون‌ها» نیز از نو در این فیلم بت منی کار کردم. دوران خوبی را گذراندم و مطمئن باشید که پس از اکران فیلم در پی تأخیرهای کروناپی اثری را پیش رو نخواهید دید که از بهترین کارهای کمیک بوکی خواهد بود و مت ریزو هر چه داشته، روی آن گذاشته است.

منبع: Premier



تفاوت موضوع و نوع نگرش دو فیلم چیزی بود که ما را به سوی این تغییر سوق داد. برای فیلم دوم به موسیقی متنی نیاز داشتیم که غنی‌تر و بسیط‌تر و با یک ارکستراسیون بزرگ باشد و در عین توصیف حوادث در برخی سکانس‌ها، بار رمانتیک هم داشته باشد. در بررسی‌های اولیه‌مان روی موسیقی فیلمی مثل «ماغه وحشت» و شیوه‌های برنارد هرنمی که در دهه‌های ۱۹۴۰ و ۱۹۵۰ بسیار باب و محبوب بود، به اجماع رسیده بودیم اما بعداً به این نتیجه رسیدیم که آن را مدرن‌تر سازیم و از ریتم‌های دو دهه ۱۹۸۰ و ۱۹۹۰ مثل سه گانه «پلیس بورلی هیلز» هم تأسی کنیم. با این اوصاف و جمع‌بندی مارکو بلترامی بهتر از سایرین می‌توانست نیازهای ما را تأمین کند.

■ نسخه تازه‌ای از فیلم کلاسیک و علمی-تخیلی «سپاره میمون‌ها» در

روی شانه تصویربرداری می‌شد و در نتیجه با هر فیلمبردار نسل امروزی و جوان‌تر هم می‌شد آن فیلم را گرفت. فیلم دوم ملزومات دیگری می‌خواست و مثلاً ترسیم کاراکتر

کارنچ در آن بسیار وسیع و پررنگ صورت می‌پذیرد. به طور کلی نقش و سهم رنگ در شکل‌گیری قسمت دوم زهر به غایت زیاد است و فردی را می‌خواست که مثل ریچاردسون هم روش‌های سنتی و معمولی فیلمبرداری را بداند و هم با پیشرفت و ادوات روز آشنا باشد.

■ موسیقی‌سازان هر دو قسمت «ونوم» آدم‌های برجسته‌ای هستند و در نتیجه باید پرسید چه چیزی سبب شد لودویگ گورانسون را که سراینده موسیقی متن فیلم نخست بود، کنار بگذارید و به سراغ مارکو بلترامی برای فیلم دوم بروید؟

براساس تسلط افراد روی وظایف‌شان باشد و در این شرایط هرکسی آرامش خواهد داشت. هاردی هم اگر آرام باشد، بیلان کاری فوق‌العاده‌ای خواهد داشت.

■ تام هاردی با آن مشکلات فیزیکی بزرگش فقط دو ماه وقت برای رساندن بدنش به آمادگی لازم داشت. آیا این مسأله دردسری برای شما در سکانس‌های سخت اکشن فیلم ایجاد نکرد؟

هاردی در ماه‌های قبل از شروع فیلمبرداری یکی، دو عمل جراحی را روی زانوهایش انجام داده و طبعاً تدارکات سخت و تمرینات زیادی را پشت سر گذاشته بود تا زخم‌هایش ترمیم و مهیای کار شود. با این حال در کنارش قرار گرفتیم تا در این پروسه تنها نماند. فراموش نکنیم که آمادگی روحی یک بازیگر هم در این گونه موارد اهمیت زیادی دارد که تام از این بابت مشکلی نداشت.

■ رابرت ریچاردسون فیلمبردار «زهر ۲» ظاهر اولین فیلم کمیک بوکی‌اش را تجربه می‌کرد. اوضاع برای او چگونه گذشت؟

از تجدید همکاری با او بسیار خوشحال شدم. ما قبلاً روی فیلم کم هزینه «نقش یکش» که کارگردانی آن نیز با من بود، به همکاری پرداخته بودیم و از آنجا که قسمت دوم «زهر» برخلاف بخش نخست آن تصاویر سنتی‌تری می‌خواست، به ریچاردسون روی آوردیم که تصویربردار کلاسیک‌تری است. فیلم نخست «زهر» یک فیلم غیرسنتی، بسیار تیره و خاکستری و به شیوه مونوگرم بود و شماری قابل توجه از صحنه‌های آن با دوربین‌های مستقر