



gol.cinema@yahoo.com

## بت من؛ خلق احساس رهایی تا مرز مسخرگی Burton, Beetlejuice, Batman

مجید داودی

تیم برتون Tim Burton از آغاز می‌کوشید با شکل دادن به فضای تیره‌وتار و ملودرام‌های تاریک و با افزودن شوخی‌های بی‌معنی، جذابیت بیشتری به فیلم‌هایش ببخشد.

Batman، یکی از موفق‌ترین فیلم‌های کم‌دی پلیسی - Gothic - Horror در زمره شاخص‌ترین و جاندارترین آثار اوست. برتون تلاش می‌کند، تا در این فیلم مجموعه تاریخی از کاراکتر بت‌من در گذر سالیان و آنچه شخص او را عاشق این شخصیت ساخته است به تماشاچیان ارائه دهد.

بت‌من پیش از آن‌که تمام دست‌افزارهای لازم برای جدال‌های خونین به او اعطا گردد، بازرسی تیرگی بود و در پایان به رزمجوی نبردهایی تبدیل شد که پیش از این هرگز در دل شب‌ها روی نداده بود. برخلاف سوپرمن که در خلال قسمت‌های مختلف همواره به‌خود وفادار باقی‌ماند، بت‌من کمی از شخصیت اصلی که از روی کاراکتر شبح اپرا Phantom of Opera اقتباس شده بود، دور گردید. تیم برتون، برتری‌های او را به عنوان وجوهی که به‌هرحال نسبتی با واقعیت داشته باشند، گسترش داد.

جنبه واقع‌گرایانه شخصیت بت‌من همان است که کارگردان «حساسیت عصر ما» می‌نامد که همان گوش‌به‌زنگی در قلب حوادث و حفظ درستی‌های اصولی در آنهاست. «من درس‌های فراوانی، هنگام کار بر روی تم‌های حادثه‌یابی دارم. تنها راهی که برای سروسامان دادن به صحنه‌های پرگیرودار سراغ دارم، میزان کردن حرکت‌های مسخره‌خشونت طلبانه بت‌من بر شوخی‌های مسخره است. شوخی و مسخره‌بازی خیلی برای من مهم است.»

سازنده این مسخره‌بازی‌ها یعنی تیم برتون در Burbank به‌دنیا آمده است. تیم پیش از آن‌که طراح استودیوهای دیزنی شود، به‌عنوان انیماتور در این کمپانی شروع به کار کرد. پیش از آن در سال ۱۹۷۲، وقتی جوجه ۱۴ ساله تازه سر از تخم‌درآورده‌یی بود، پوست‌های ضداجتماعی طراحی کرد که در ویدیوار ایستگاه‌ها و اسکله‌های Burbank را پوشاند.

برتون به مؤسسه هنرها Cal Arts می‌رود و پس از فارغ‌التحصیل شدن از آن‌جا باور می‌کند که چیزهای فراوانی درباره کارگردانی آموخته: «انیمیشن و ساخت آن برای من آموزش مفیدتری از مدرسه‌های فیلمسازی معمول دربرداشت. می‌توانستی همه‌چیز را خودت تجربه کنی. یکی از نخستین خیال‌پردازی‌های کودکی‌ام این بود که به هیئت یکی از هیولاهای مینیاتورهای توکیویی درآیم، چون نمی‌توانستم گودزیلا بشوم، تصمیم گرفتم یک انیماتور باشم.»

خوشبختانه، دیسنی فهمید که استعداد او نایبست برای جان‌دهی به حیوانات بانمک قرار گیرد و اجازه داد او با دغدغه‌های خودش سرگرم باشد.

کسب پروانه استقلال برای تیم، اجازه ساخت دو فیلم کوتاه را در پی داشت که به‌خوبی نمایشگر علاقه او به حذف معنی برای خلق احساس رهایی تا مرز مسخرگی بود. در یکی از این آثار Frankenweenie، به کمک Vincent، که یکی از پرستشگران پروپاقرص Vincent Price است، سگش را با اتصال به جریان قوی برق به‌هوا پرتاب می‌کند.

برتون بالاخره اجازه می‌یابد تا منفذی برای نمایش هرج و مرج طلبی‌هایش، در قالب تلاش برای

ساخت فیلمنامه بلندی بانام ماجرای بزرگ پی وی Pee Wee Big Adventure بیاید. Pee Wee Harman، موجودی منزوی و عجیب و غریب با چهره‌پردازی‌یی در قالب پن‌کیک و شخصیتی جاه‌طلب است. او به ماجراجویی دیوانه‌واری دست‌می‌زند که مجالی برای بروز دیدگاه‌های پریچ و تاب و سوررئالیستی‌اش نسبت به‌جهان فرامی‌آورد.

در فیلم Beetlejuice اقبال واقعاً به برتون روی می‌آورد، فیلمی که تخیل بارور او را روی پرده سینماهای جهان منفجر کرده و ۱۰۰ میلیون دلار سود به‌بار می‌آورد. فیلمی با حضور Michael Keaton در قالب نعلشی نامیرا که از دنیای نابه‌سامان ارواح به‌زندگی راحت و شهرستانی یک زن و شوهر پیوند می‌خورد. فیلم با فرم بی‌گناهی کارتونی، که از ریشه‌های شخصیت خود برتون است، گسترش می‌یابد.

کارگردان درباره جذابیت Beetlejuice بسیار فروتن است؛ «می‌گویند که این فیلم‌ها اتفاقی با روش آزمون و خطا به‌وجود می‌آیند اما من اهمیت نمی‌دهم، اگر جالب و سرگرم‌کننده باشند موفق می‌شوند، وگرنه دست‌کم می‌توانم بگویم که یک کاری کردم. برتون هنگام ساختن فیلم بت‌من تنها ۲۰ سال داشت؛ بسیار جوان و بسیار مغرور بود. Mike Canton، رئیس جمهور سرزمین پهناور، سرزمین تولیدات سینمایی Motion Picture Production، وقت زیادی را در مکان فیلمبرداری، یعنی استودیوهای Pine Wood در حوالی لندن گذراند، او عقیده دارد فراگیری و سلطه آثار تولیدی برادران وارنر Warner Bros، به‌خاطر درون‌مایه‌های بدیع آن‌هاست. او بت‌من را دوست‌داشتنی‌ترین اثر حرفه‌یی که در آن دست داشته است می‌داند: «وقتی برای اولین بار، نه سال پیش با برادران وارنر همکاری کردم، داشتند فیلم بت‌من را می‌ساختند.» او اضافه می‌کند: «تیم برتون، کارگردانی را به‌خوبی به شکل حرفه‌یی عملی می‌شناخت، او شوخی‌های متداول را با ظرافت و باریک‌بینی بسیار، در فضایی کهن و مه‌آلود، به‌طنزی وحشتناک و تهوع‌آور می‌کشاند. او تلاش می‌کرد همه جزئیات و لوازم صحنه را مطابق با دکورها و الگوهای گوتیک سروسامان بدهد، برای همین هم هست که حتی وسائل پیشرفته بت‌من از جمله ماشین و یا بال‌هایش، این‌قدر تشخص یافتند، مثل چیزهایی که از میلیون‌ها سال پیش به‌ما



رسیده است.»

به‌هرحال بسیاری از منتقدان و تنوربین‌ها، تیمم برتون را عالی‌رغم شوخی‌ها و خیال‌پردازی‌هایش، سمبل روح گوتیک، روحی هیجان‌آور و وحشت‌آفرین، در دوران پست‌مدرن می‌دانند، این قالب‌بندی بیش از هر جا در دو اثر فرازمانی او، یکی Scissor hand Edward و دیگری

Batman شکل یافته، ساختمان‌ها و فضا سازی اروپایی دوران قرون وسطی، در هر دو فیلم در ساختاری نو، در نظام‌های شهری متداول استحال یافته است. فیلم دیگر او Sleepy Hollow، روراست به روایت افسانه‌یی کهن در یکی از روستاهای قرن هفدهمی روی آورده، گرچه در این فیلم به نمایش کاراکترهایی در لباس و فضای سده‌های گذشته،

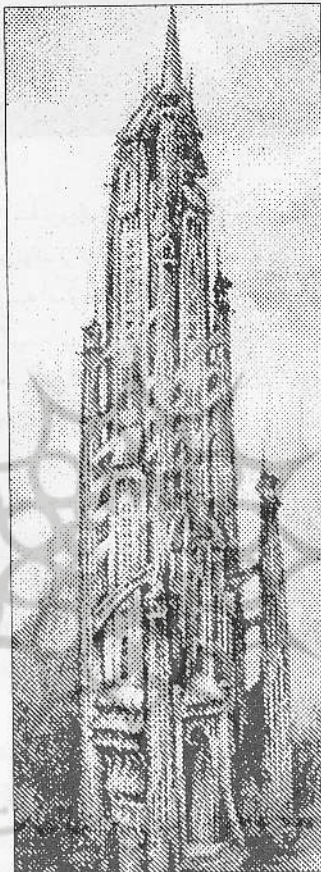
پرداخته شده، جابه‌جا با ساختاری نو در روایتی رمانتیک رودررو می‌گردیم.

بالابرها Cranes را برای تعمیر و تجهیز برده بودند. آنتون کار ساخت دگورها را با گروهی مرکب از ۱۴ کارگر و طراح داخلی و ۲۰۰ کارگر برای ساخت نماهای بیرونی، در عرض ۵ ماه به پایان رساند. هر بنا، از چهار جهت کامل بود. نمای ساختمان‌ها که با تخته‌سلا ساخته شده بود با داربست حمایت می‌شد، پلاستر یا فایبرگلاس روی آن‌ها را پوشانده بود و در آخر تمامشان رنگ شده بودند. مهم‌ترین این ساختمان‌ها، کلیسای جامع، کلید ترفندهای دراماتیک فیلم بود که آنتون آن را «مشخصه اصلی شهر» می‌دانست.

«این‌جا مسأله، درست کردن کلیسایی بود که از بلندترین آسمان‌خراش‌ها هم بلندتر باشد اما باورپذیر به‌نظر رسد، این بنا باید ارتفاعی بیش از ۳۰۰ متر می‌داشت. در همین اثناء ساختار بعضی از آسمان‌خراش‌های نیویورک سال ۱۹۳۰ را به‌خاطر آوردم، این ساختمان‌ها با استفاده از جذبه جزئیات گوتیکی، نمایی شبیه به‌نمای کلیسا یافته بودند. من شروع به حل کردن معما کردم.»

فورست، در آغاز در طرح‌هایش از Gaudi، معمار شهر اسپانیایی که اغلب او را به‌عنوان معمار کلیسای مخروطی بارسلون می‌شناسند، تأثیر پذیرفت. البته ساختمان‌هایی که در کل فیلم می‌بینیم، هیچ‌یک به‌واقع گوتیک، نورمان یا شاهکارهای کائودی نیستند، بلکه اقتباس‌های مبتکرانه فورست و درخور حال‌وهوای اثر برتون‌اند. قسمت فوقانی کلیسای فیلم، ملهم از ساختمان دژهای ژاپنی است حالتی قلعه‌وار به کلیسا می‌بخشند. «من موفق شدم تصور مطلوب و دلخواه برتون را پدید آورم، پناهگاه خوف و هراس. قلب تلخ شهری که خداوند ۱۰۰ سال پیش آن را رها کرده است.»

طراحی مبالغه‌آمیز که غیرواقع‌نمایی در آن باورپذیر گشته، هیب و هراس کمیک مورد نظر برتون را آشکار می‌سازد. □



به خلق صحنه‌یی استثنایی نمی‌انجامد، چون دارید در خلاء کار می‌کنید، قسمت طاقت‌فرسای کار آن‌جاست که باید نمایی بیافرینی که متفاوت اما باورکردنی باشد.

میدان چشمگیری که بسیاری از ماجراهای اصلی فیلم در آن می‌گذرند در جاده برادو گوتهم سیتی جای دارد. «خیابان اصلی فیلم یک چهارم مایل درازا دارد و این بزرگترین دکوری است که از فیلم کلوپاترا Cleopatra تا به‌امروز - ۱۹۸۹ - ساخته شده است، ساختنش به‌راستی مبارزه و چالش سختی برای من بود. و تن‌آسایی‌ام در استودیوها و لوکیشن‌ها را به‌هم می‌زد، و البته از کمک لوازم استودیویی هم محروم مانده بودیم.»

## طراحی صحنه

بناهای ترسناک و لباس‌های مضحک Scary Buildings and Fun Costumes شهری که داستان Batman در آن رخ می‌دهد، Gotham City، مثل پوزخند Joker، ترسناک است. جوهره فیلم بیش از آن‌که ملهم از تم جنایی کمیک باشد، برمبنای پرواک فغان ناامیدی از دست جوانان ساده‌لوح و آدم‌کش‌های اجیر شده، پروبال گرفته است. ساختمان‌های فیلم، در سایه فضای سوررئالیستی و پیچیده، محیطی هول‌آور پیرامون بتمن و جوکر بنا می‌کنند.

چشم‌انداز مهیب شهر، با هاله‌یی از رویاهای تب‌آلود، آفریده طراح تولید Anton Furst است، کارگردان تیم برتون، فورست را «روحی حساس و طراحی بالاستعداد» توصیف می‌کند. چنان‌که آنتون می‌گوید، او و تیم، برای به‌دست آوردن حسی تونال در فیلم، تلاش می‌کردند پیوندهای تمامی دنیای بتمن را با سرچشمه‌های شوم‌اش همچنان برقرار نگه دارند. ترفندهای آنان به آفرینش فضای عجیب و غریب و ازلی ابدی، اما آشنا برای تماشاچیان، انجامید: «تاکنون، چنین شهری به‌وسیله طراحان آفریده نشده بود، ما احساس کردیم، به‌کارگیری مجموعه‌یی از سبک‌های معماری که به ما برای خلق صحنه‌هایی در بی‌زمانی یاری می‌رسانند ایده خوبی است. اما مسأله این است که تلاش طاقت‌فرسا، لزوماً



## شخصیت پردازی تیم برتون The Joker



قانون زیر پای سردسته تبهکاران خرد می‌شد، او از لذت شروع به عرق ریختن می‌کند. عرقی که گریم برافش را روان می‌کند هرکس نگاه می‌کند می‌تواند رنگ پریدگی بدتر از وحشت گورستان را روی پوست او ببیند. جوکر، حتی در تنهایی‌اش عاشق این است که وحشت بی‌رحمی‌اش را بیرواراند، و راهروی زیرزمین‌ها و تونل‌هایش با عکس سربازان مرده‌یی که تحت تأثیر تجربه اشتقاقی ضداعصاب پوزخند وحشت، بر چهره داشتند، زینت یافته بود.

پرونده رسمی امنیتی جوکر نشان می‌دهد که وقتی ۱۵ ساله بوده با اسلحه‌یی مرگبار تهدید به مرگ شده است. آزمایش‌های روان‌شناسان از IQ بالا و مزاج بی‌ثبات او حکایت می‌کرده. از سوی دیگر با Vicki آشنا می‌شویم که در موزه Flugelheim به‌عکس‌ها چشم دوخته (او فقط عکس‌های مناطق جنگی و نماهای وحشتناک را دوست دارد) و می‌خواهد ثابت کند که «خشونت، خودش یک فرم هنری است».

نااستواری و بدخواهی جوکر او را کمی مضحک می‌کند. او هیچ‌گاه به‌اندازه وقتی که در معرض خطر قرار می‌گیرد سرگرم نمی‌شود. دویستمین سالگرد برپایی Gotham City فرصتی برای خودنمایی در اختیار او می‌گذارد. او نقشه کشیده با بخش‌گاز مرگ‌آور، دریایی جشن شرکت جوید و با لذت وافر سر Batman جیغ می‌کشد: «من می‌خواهم به جشن بروم! باید بیایی و ببینی اما می‌خواهم پیش از این که برسی هزار نفر را خفه کنم.» در آخر فیلم، دیسکو دارد با صدای بلندگوهای جوکر که به شوریدگی‌اش دامن می‌زنند می‌ترکد. او دارد دورویی‌های مردم شهر را به آنان یادآوری می‌کند. تنها اشاره واقعی جوکر دربرگیرنده لاف پنهانی از دردهای زندگی‌اش است که در برخوردهای پیشین‌اش همراه Bruce و Vicki تجربه کرده است.

«من به‌ظاهر خندان به‌نظر می‌رسم، خنده تنها، سطحی و بی‌دوام است، اگر شما واقعاً می‌توانستید درون مرا ببینید، می‌فهمیدید من درخودم گریه می‌کنم، شما هم ممکن بود برای گریه کردن به من پیوندید.» □

به آینه نزدیک صفحه تلویزیون خیره شده‌اند گویا او نمی‌تواند از تحسین خودش دست بکشد. پیش از آن‌که آپارتمان را ترک کند، دستی به موهای آراسته‌اش می‌کشد و لباس خوش‌بوخت‌اش را مرتب می‌کند. خودپسندی و ناامنی پایه‌ی ناپیر جابه‌جا می‌شوند.

ناپیر در مشاجره‌یی خیابانی با Eckhard، پلیسی که چهره‌پردازی عجیب ناپیر، شکاش را برانگیخته، گیر می‌افتد، به پلیس می‌گوید، فقط حاضر است به گریسوم جواب بدهد، نه به دیوانه‌ها و Eckhard به او می‌گوید: «بسه دیگه جک، تو یک کلاهبردار درجه یکی و گریسوم هم این را می‌داند.» ناپیر با بی‌رحمی غریزی‌اش، دست‌هایش را پشت گردن Eckhard قلاب می‌کند و کلاهش را به دیوار می‌کوبد. حادثه ناپیر به او چهره‌یی جدید می‌بخشد و او را به جوکر تبدیل می‌کند. کاراکتری که نیروی شهوانی‌اش فوق‌العاده زیاد است و با شلیک کردن و کشتن گریسوم ثابت می‌کند می‌تواند به‌همان اندازه جانی باشد. Goons، افراد دسته جوکراند، موجوداتی استثنایی که در جنایت‌هایش با او هم‌مدست‌اند. اگر قرار بود مرد را از روی لباس‌هایش بشناسند، آن وقت تنها یک الهه می‌دانست لباس‌گون‌ها از چه قماش‌ی است و می‌توانست شمایل آن‌ها را توصیف کند. به‌نظر می‌رسد کمی اغتشاش سبز در این‌جا و یک تکه ارغوانی در آن‌جا، به اندازه بول و قدرت برای جوکر جالب باشد. به‌هرحال او و افرادی می‌توانند، نیات پلیدشان را زیر تکه‌پاره‌های اجق و جق مخفی کنند اما جوکر نمی‌تواند برای همیشه صورت سفید شده‌اش را زیر گریم درخشان، پنهان نگه دارد. وقتی

تیم برتون در فیلم خود Joker را در مقابل Batman به‌جنگ و ستیز واداشته است. و به‌درستی، جک‌نیکلسون Jack Nicholson را برای ایفای نقش انتخاب کرده است. تولیدکننده فیلم Jon Peters، برای متقاعد کردن نیکلسون بپذیرفتن نقش با او کلنجار بسیار رفت. همه عوامل سینمای امریکا می‌دانستند: «جک یک جوکر در وجودش دارد.» تولیدکننده اضافه کرد که «قیافه جک، به فرم کاراکتر فیلم برتون می‌خورد و خود برتون گفت: «در جک نیکلسون خود کاراکتر است بروبرگرد هم ندارد. یک راست برویم سر صحنه».

تهیه‌کننده و برنامه‌ریز Chris Kenny می‌گوید که اول فیلمبرداری، کمی برای تطبیق دادن نیکلسون با دیگران وقت صرف کردیم اما همه می‌دانستند که وقت‌مان را بیهوده صرف نمی‌کنیم؛ لحظه موعود می‌آید و چراغ‌ها روشن می‌شوند. علیرغم برنامه‌ریزی که کار طاقت‌فرسا را مقرر کرده، نیکلسون سرحال و سنگول وارد کادر می‌شود، او رهبری را به‌دست گرفته است و به دیگران کمک می‌کند. «Kim Basinger به Batman، Joker و Vicki Vale به‌عنوان سه شیخ خویشاوند و با آب‌وناب بیشتر، سه‌ذات غریب که از یک جای زمین سردرآوردند، یاد می‌کند. مطمئناً در جوکر نشانه‌هایی از غریب به‌چشم می‌آید، چنان‌که جک نیکلسون (هویت جوکر پیش از دگرگونی مهیب‌اش) در آغاز متکبر، بدخواه و بسیار بیهوده به‌نظر می‌رسد.

اولین دیدار ما با او از طریق نمای نزدیکی از دست‌های کشیده، لاغر و سفیداش صورت می‌گیرد، که به‌تصور اولیه ما از یک آدمکش خونریز پیوند می‌خورد. نخوت لجوجانه و لباس‌های عجیب‌وغریبش فقط برای این است که فراموش کند دیگر یک نوجوان هوسباز نیست.

وقتی در آپارتمان دوست دختر Grissom که گویا با او سروسری دارد، لم داده، بی‌قیانده لنگ‌های درازش را روی عکس معشوق می‌گذارد، گویی دخترک برای او بازچه‌یی بیش نیست و کاملاً به هرچه او می‌گوید بی‌اعتناست. چشمان‌اش مستقیماً