

## اینترنت و رسانه‌ها سازندگان آینده سینما

گفت و گو با پاپانیکولاو دی پالما کارگردان

اتفاق آینده در سینمای هالیوود در  
تأثیر متقابل اینترنت و رسانه‌ها رخ  
می‌دهد و اینک پاپان دی پالما  
فیلمساز صاحب سبکی که طی  
چهاردهه فعالیت حرفه‌یی همواره  
الگوی فیلمسازان نسل جوانترش بوده  
بر این تصور است که در آینده شاهد  
چیزهای جالبی خواهیم بود.  
او معتقد است که ژانرهای خلق شده در  
سال‌های طلایی نیمه دوم قرن بیستم  
هالیوود عمرشان به سر رسیده و  
تمامی آن‌چه که از دهه‌های نیمه قرن  
گذشته در خاطرها باقی مانده تنها  
نشانه‌های به انتها رسیدن قرن بیستم  
بوده است.  
دی پالما موفق‌ترین فیلمش را  
ماموریت ناممکن Mission  
Impossible می‌داند و در بخشی از  
گفت‌وگویی که می‌خوانید اثر خلاقه‌اش  
Snake Eyes با شرکت نیکلاس کیج و  
گری سینیس مورد بحث قرار گرفته  
است.

ترجمه نمر ضارمی

چه چیز باعث شد پس از دست برداشتن از شبیه‌سازی فیلم‌های هیچکاک، دوباره به این سبک برگردید؟ چیزی که می‌شود از کار من برداشت کرد این است که هرگز به آن چه دیگران فکر می‌کنند اهمیتی نمی‌دهم. همیشه کاری را کردم که فکر می‌کردم بهترین است و این که دیگران تصور می‌کنند کارهایمان مانند کارهای هیچکاک است به هیچ‌وجه درست نیست. خب،

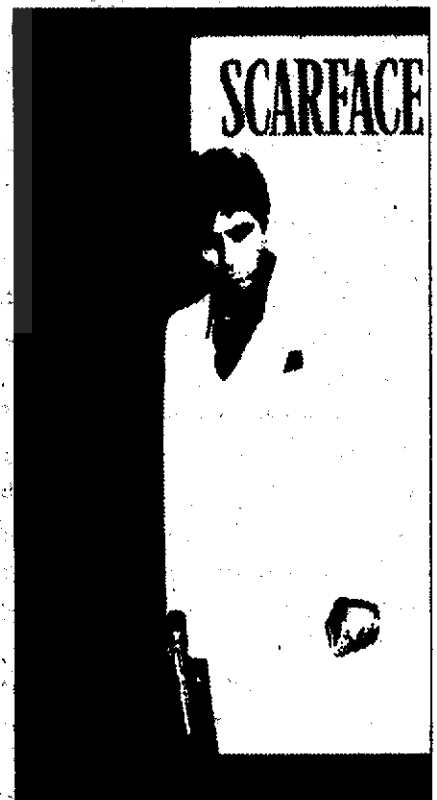
**همیشه در برابر محدودیت‌ها به دنبال پیشروی هستم البته چیزهایی هست که از آن دوری می‌کنم اصولاً از کمکی پرهیز دارم**

موضوعاتی برایم بسیار جذاب بوده و اگر تمایل داشتم فیلمی بسازم که دیگران آن را تأیید نمی‌کردند نظر آن‌ها تأثیری در تصمیم من نداشت. اصلاً تا زمانی که خودم را قادر به ساختن فیلمی می‌دیدم به صحبت‌های دیگران اهمیتی نمی‌دادم. می‌توانید راجع به طراحی یک نقشه بصری از فیلم و به طور خاص امکان پذیر کردن پیچیدگی‌های تصویری و ساختار بازگشت به گذشته صحبت کنید؟

خوشبختانه این همان چیزی بود که ما از ابتدا به آن فکر کرده بودیم. ما با یک ایده بصری قوی در فیلم جلو آمدیم. دیوید (کوپ) می‌خواست فیلمنامه‌یی از منظرهای متعدد و متنوع بنویسد. اما چگونه می‌توان با دیدگاه‌های گوناگون کار کرده؟ ضمناً مشکل بزرگ دیگر مرور یک جنایت در حالتی است که در تمام زمان‌ها در یک مکان واحد قرار گرفته‌ی. از خود می‌پرسی آیا این احساس تکراری بودن ایجاد نمی‌کند؟ آیا فلش‌بک‌ها باعث نمی‌شود داستان از پیش رفتن بماند؟ پس به هر حال من برای پاسخ درست به این پرسش‌ها باید از راه‌های بصری این مشکلات را رفع می‌کردم.

گره اساسی این بود که شخصیت‌های داستان باید به محلی که از آن جا شروع کرده بودند باز گردانده می‌شدند، به این ترتیب دید متفاوتی به جریان ایجاد می‌شد و شخصیت‌ها امکان می‌یافتند مرحله به مرحله اطلاعاتی را کسب کنند که قبلاً نداشتند. این یک چالش فیزیکی بود و به علاوه این که تمام مدت در یک فضای بسته و محدود کار می‌کردیم و چالش بزرگمان این بود که آیا می‌توانیم فیلمی بسازیم که گریزی از این فضاها محدود باشد؟ این ایده در فیلم طناب هیچکاک هم وجود داشت که در قیدوبند زیبایی شناسانه‌ی محدود می‌شوی یا مانند فیلم پنجره عقبی Rear Window که نمی‌توانی دوربین را به بیرون از اتاق حرکت دهی. چگونه این کار انجام شدنی است؟ این تو را مجبور می‌کند تا با انواع راه‌حل‌ها روبه‌رو شوی و در چنان فضای بصری‌یی قرار بگیری که هرگز در گذشته آن را تجربه نکرده‌ی.

اجزای استاندارد نمای آغازین تا چه حد مشکل بوده؟ اساساً باید فضای مورد نظر این کار را بهایی. حرکت صحنه با یک مصاحبه تلویزیونی که از صفحه مانیتور پخش می‌شود شروع شده و از روی صفحه مانیتور باید شخصیت فیلم را که در طبقه بالاست دنبال کنی. شخصیت فیلم فرد مقابلش را می‌بیند و او را تا پایین پلکان برقی تعقیب می‌کند و با او گلاویز می‌شود. بعد باید جریان جرمه ۱۰۰ دلاری لسنی رو وارد ماجرا کنی. من فکر می‌کنم ما این کار را در سه مقطع انجام دادیم. در این جا باید چارچوب از اتفاقات قبلی پاک شود تا از یک مقطع به مقطع دیگر رسید. در این حالت



جریان به نظر یکپارچه خواهد آمد. در یک مقطع آن‌ها را در پایین پله‌ها قرار می‌دهی و بعد کارهایی ست که باید در گود مورد نظر ادامه یابد. ما در واقع ۲ بار از گود Arena استفاده کردیم. بار اول دورگود حرکت انجام می‌شود و بار دیگر با گری Gary دور صحنه چرخیده می‌شود. سپس باید آن‌ها را بنشانی تا در یک نما به اطرافشان نظری انداخته شود. این نما باید از لحاظ سمعی و بصری بسیار جذاب باشد. در این حالت تماشاگران چیزهایی از دعوا و مراقبه می‌شنوند ولی هیچ چیز نمی‌بینند. انگار اصلاً دعوایی در کار نیست. بعد آن‌ها متحرک خواهند شد که از اتفاقات باخبر شوند، سپس صحنه‌یی است که طرف دعوا داستان خود را تعریف می‌کند. آیا دعوایی را که صدایش شنیده شده خواهیم دید؟ با اتمام دعوا زن قرمز پوش ظاهر می‌شود و اینک او دیگر کیست؟ ولی من شما را با خود به درون کلیت فیلم می‌کشانم؟

آیا تصور می‌کردید که نمای اول باید تا انتها ادامه یابد یا این که این موضوع از متن خود فیلم‌نامه در آمد؟ به این ترتیب که بیان کلی را در ابتدا نهاده بودیم و من در حال کلنجار رفتن با ایده‌یی بودم که از لحاظ بصری کارم را متفاوت با فلش‌بک‌های مرسوم جلوه دهد. برایم موضوع این گونه رخ داد که روی یک نمای ثابت دوربین کار کنم و آن را کاملاً روی شخصیت فیلم متمرکز کنم. تا دنیای او، همسرش و تمام ماجراها مثل حرکت سریع یک قطار باری برای بهنندگان غیرقابل درک شود. به نظر من فیلم‌ها تا حدود زیادی غیرقابل باورند به طوری که عکاسی شده با شیب بدان معنا که می‌خواهی بگویی اطفال من روز این جا بیرون باوریده این‌ها غیرقابل قبولند. متأسفانه ایده‌های تصویری تا حد زیادی دارای زوالند و حواشی هستند. در نتیجه من عقیده دارم باید به تماشاگران شمه‌یی نشان دهی و سپس آن‌ها را مجبور به بازگشت به عقب کنی.

یکی از بزرگترین مشکلات در رابطه با فیلم‌های پلیسی این است که اطلاعات مرحله به مرحله از مکانی به مکان دیگر کسب می‌شود. این موضوع در زمان جوابگوست ولی در فیلم تا حدی خسته‌کننده است. ولی نه در این فیلم.

چون ما آن را چهره‌ی ساختیم که مکانی که به آن در فیلم بازگشت می‌شود همان جایی نیست که در گذشته شاهد آن بودید. فضا مقاری متفاوت به نظر می‌رسد چون هر صحنه‌یی کاملاً تغییر یافته قرار می‌گیرد و این بدان دلیل است که از ابتدای فیلم مقداری نشانه وجود دارد که باعث می‌شود بیننده خودش با آن‌ها به حل معمای مورد نظر بپردازد. آیا با این نظر موافقتی که آثارتان به دو بخش تقسیم می‌شود: اول بخش کارهای شخصی و سردی برای این

دی — الما مانند Blow Out, Sister Obsession, Dressed to Kill  
Mission: Impossible Corlito's way  
The Untouchable و Scar Face

من فکر می‌کنم مثل نویسنده‌ی هستم که با دو نام نویسندگی می‌کند، از ساختن فیلم‌هایی تحت عنوان برای دی‌پالما خسته شده‌ام. انگار از وسواس‌های شخصی خودت، خیانت‌ها، نگاه‌های شهوانی جنسیت‌های پیچ در پیچ که همیشه در فیلم‌هایت ظاهر می‌شود خسته شوی. بنابراین بیرون آمدن از این حیطه

**بزرگترین مشکل در ساخت فیلم‌های پلیسی کسب اطلاعات مرحله به مرحله از مکانی به مکان دیگر است، این موضوع در مان جوانگوست اما در فیلم خسته کننده است**



با توسل به پرداختن به فیلم‌های گنگستری پور توریکن و کوبایی برایم خوشحال کننده خواهد بود. تا حدی این موضوع باعث راحتی خیال است. این بدان معنی نیست که نتوانی دوباره به خصوصیت‌های دنیایی خودت بازگردی. تنها یک نوع فراغ بال فکری است تا بتوانم از آن چه در ذهنم می‌گذرد مطلع شوم.

آیا این موضوع شما را بر آن داشت تا بین این دو راهی بپایید؟

بله، این حالت را داشت، وقتی به فیلم‌های گنگستری فکر می‌کنم به دنبال داشتن نماهای طولانی متحرک در انتهای کریدورها نیستم.

آیا استفاده از شیوه‌های نوین تصویرگری برای تازگی بخشیدن به سبک فیلمسازیشان تاکنون باعث خسارتی شده است؟

نه، تا به حال پیش نیامد، همیشه در برابر محدودیت‌ها به دنبال پیشروی هستم. البته چیزهایی هست که من دارم از آن‌ها دوری می‌کنم، اصولاً از کم‌دی پرهیز می‌کنم.

چرا کم‌دی نه؟

چون فکر می‌کنم نوعی احساسات دهه ۶۰ در من وجود دارد. نمی‌توان با نوع خاصی از کم‌دی تلویزیونی برابری کرد و این تا حدی سلطه بر فرم کم‌دی را نشان می‌دهد. وقتی تمام آن نویسندگان عالی و کم‌دین‌های حرفه‌یی تلویزیون را در اختیار داشته باشی دیگر ساختن کم‌دی در فیلم‌ها کار مشکلی خواهد بود. در تلویزیون آن‌ها می‌ایستند و با نیرنگ‌های خنده‌آورشان در برنامه‌های زنده و در برابر بینندگان کم‌دی را بی‌ارزش می‌کنند. واقعاً کارگردانی کردن کم‌دی درون استودیوی ضبط و داشتن حس اجرای کم‌دی مشکل است، در نتیجه من از این کار پرهیز می‌کنم.

برعکس، وقتی که با به آخر رسیدن پنجاه سالگی‌ام موفق‌ترین فیلم دوران حرفه‌ی‌ام Mission: Impossible را می‌سازم احساس قدرتی درونی می‌کنم. بهتر است این نتیجه در آخر حاصل شود تا در ابتدا. من پر از ایده‌های نو هستم حتی بیشتر از آن حد

که بتوانم آن‌ها را به اجرا برسانم. دیشب تا ساعت ۳:۳۰ صبح بیدار بودم و روی فیلمنامه زندگی هالارد هیوز کار می‌کردم. این علاوه بر فیلمنامه‌ی است که من و دیوید می‌نویسیم و دو ایده دیگری هم که ذهنم را مغشوش کرده‌اند. گاه احساس می‌کنم به اندازه کالی فرصت در اختیار ندارم به همین دلیل است که در مورد هر چیز بسیار کم‌طقت هستم، به علاوه این که دو فرزند دارم و اساساً زندگی من بین آن دو و فیلم ساختن تقسیم شده است.

لنث جلوه‌های ویژه و تغییرات اخیر در صنعت فیلمسازی را چگونه دیده‌اید. آیا کارتان را مشکل‌تر

کرده یا آسان‌تر؟

من فکر می‌کنم چیز جدیدی در حال رخ دادن است. واقعاً عقیده دارم عصر فیلمسازی سنتی به پایان خود رسیده و کارهای بزرگی را پشت سر داریم. اطمینان دارم این صنعت در دهه چهل، پنجاه و شصت به اوج خود رسیده که اساساً به دلیل آشفتنگی، جنگ و تمام چیزهای دیگر بوده است. اروپایی‌ها به هالیوود هجوم آوردند و ژانری را خلق کردند که عمرش به سر رسیده و دیگر هرگز تکرار نخواهد شد. فکر می‌کنم اتفاق بعدی توسط اینترنت و رسانه‌ها متأثر از هم رخ بدهد. اکنون با دسترسی به تمام وسایل تکنولوژی ویدئویی در خانه از جمله دوربین فیلمبرداری شخصی و ابزار ادیت فیلم می‌توان به سادگی نوشتن یک رمان، فیلم ساخت، می‌توان با گروهی از دوستان فیلمی ارزان قیمت ساخت و در اینترنت به نشانی‌های دلخواه فرستاد و ناگهان دارای میلیون‌ها بیننده شد. من فکر می‌کنم در آینده شاهد چیزهای جالبی خواهیم بود.

آیا این مفهوم حقیقت دارد که هنر فیلمسازی مربوط به گذشته است؟

فکر می‌کنم به شکل کنونی‌اش تمام شده باشد. خیلی‌ها ممکن است از این موضوع شکایت داشته باشند اما این موضوع واقعیت دارد.

چه چیزی را آفت این شیوه هنری معرفی می‌کنید؟

احساس می‌کنم این موضوع به آن چه در تاریخ اتفاق افتاده بسیار مربوط است. اکنون چه اتفاقی در حال رخ دادن است؟ هیچ ایده هشتاد را به خاطر داری؟ چیزی از آن دوران به یاد می‌آوری؟ با روزنامه‌نگاری صحبت می‌کردم او پرسید: دهه شصت را به یاد می‌آوری، گفت: من دهه ۶۰ را کاملاً به یاد دارم. اتفاقات مهمی در دهه ۶۰ رخ داد. اما دهه هفتاد؟ دیسکو؟ چه چیز برای به یاد ماندن از آن باقی مانده؟ دهه هشتاد چه چیز را به یاد می‌آورد؟ دهه نود؟ اشتیاق داشتن بسیار خوب است اما به هر حال همه این‌ها نشانه‌هایی بود از به انتها رسیدن قرن.

پس اگر معتقدید ما به یک مرحله جدید قدم گذاشته‌ایم چه چیز شما را مشتاق نگه داشته است؟

چون آدمی هستم که به سرهم کردن کامپیوترها عادت دارم درست بر لبه برشی از رویدادهای در شرف وقوع این انقلاب نوین قرار گرفته‌ام. من دائماً به این نوع چیزها چشم می‌دوزم و هر لحظه که پیشرفتی حاصل می‌شود جذب آن می‌شوم. این وضعیت فرزند صنعت سینما هم راه افق می‌افتد. هر بار چیزی جدید رخ می‌دهد، هر دقیقه تکنولوژی نویی یا به عرصه وجود می‌گذارد ما شاهد فرم‌های جدید داستانی هستیم که دائماً در حال پیشرفت هستند و با آن در حرکتیم. دوی... چندر همچنان انگیز است.