

در بین این مفاهیم نقش قابل توجهی را ایفا می کند چرا که اگر موسیقی حضور زیادی داشته باشد، ریتم و آهنگ احساسی خود را به روایت سینمایی تحمیل می کند. و در میان آهنگسازان معاصر، دنی الفمن شاید یکی از شاخص ترین آهنگسازان باشد که از این خصیصه به خوبی در فیلمهایش بهره می جوید و نمونه های موفقی از این نکته را می توان در همکاری طولانی اش با تیم برتون، کارگردان صاحب سبک هالیوودی و در فیلمهایی چون ادوارد دست قیچی، بتمن ۲، بتیل جویس و کابوس پیش از کریسمس شنید. ماهنامه معتبر Filmscore چاپ نیویورک که اختصاص به موسیقی فیلم دارد، مصاحبه مفصلی را با این آهنگساز و هنرمند برجسته انجام داده که جزو ادامه از نظر شما می گذرد. با این امید که بتوانیم مضامین و مقالات بیشتری را پیرامون این هنر مهجور و فراموش شده [البته در کشورمان!] ارائه دهیم:

داگ آدامز: شما سال واقعاً پرکاری را پشت سر گذاشته اید.
 دنی الفمن: همینطور.
 د. آدامز: اگر چند سال پیش از شما سؤال کرده بودم آیا انجام پروژه در یک سال برایتان امکان پذیر است، فکر می کنید چه جوابی داشتید؟

موسیقی هنری است که صدها سال پیش از سینما به وجود آمده، اما موسیقی فیلم با عمری صدساله، به رغم کارکردهای مهمش در پیوند با فیلم، حتی می تواند به عنوان یک هنر مستقل مورد بحث قرار گیرد و این توانایی را داراست که همچون رشته محکمی، ذهن تماشاگر را به تصویر پیوند دهد و او را برای درک بهتر به جهان درون فیلم راهنمایی کند. از روزهای ابتدایی پیدایش صنعت سینما و زمانی که نخستین موسیقی دان ها برای همراهی فیلمهای صامت و پر کردن سکوتی آزاردهنده، بدیهه سازی می کردند، پی بردند که می توان مسیرهای دراماتیکی را با کاربردهای موسیقایی که از این ابزار به عاریه گرفته شده بود، برجسته و نمایان کنند. به این ترتیب موسیقی برای خود هدف تازه ای یافت و از این پس می توانست با انتقال پیامها از راهی به جز کلام یا تصویر در خطابه های سینمایی شرکت کند و در این میان ترکیبهای فراوان بین پرده های صوتی متفاوت موسیقی و تصویر (یا به شیوه ای گسترده تر ترکیب موسیقی و بیان سینمایی) تدابیر دراماتیکی را بوجود می آورد که در موسیقی کنسرتی جای ندارد مانند شفافیت که بیان توانایی به گویی رساندن واضح دیالوگها بدون از دست دادن نیروی دراماتیک است. در این حضور که صیقلی است تا به یک قطعه موسیقی امکان داخل شدن در داستان یا مخفی ماندن را می دهد. (حضور)

مصاحبه با دنی الفمن

آهنگساز فیلم

یک آهنگساز فیلم سعی دارد
 با حفظ الگوی
 شخصی به روح کارگردان نفوذ کند.

نوا

و نما

• مترجم: امیر رضا نوری زاده

د. الفمن: مسلماً جوابم منفی بود. چون من جدا کثرت با دو پروژه برای یک سال موافق هستم و تصور می‌کنم که حجم کاری مناسب برای یک آهنگساز هم همین باشد. اما سال ۹۷ یک استثنا بود.

د. آدامز: بدین ترتیب در سال ۹۷ شما باید قوانین را بین چند پروژه تقسیم می‌کردید؟

دنی الفمن: دقیقاً. چرا که به طور تصادفی کار بروی دو پروژه «صریح» حمله می‌کنم و «مأموریت غیر ممکن» در یک زمان به من محول شد. آن هم در شرایطی که من برای چند فیلم دیگر هم قراردادهایی امضا کرده بودم. و من هم خوب، بجای اینکه ناشکر باشم به خودم گفتم: شاید این چیزی باشد که سرنوشت برایم در نظر گرفته. بعد از همه اینها، فیلم مردان سیاه پوش به من پیشنهاد شد.

د. آدامز: پس کار بروی موسیقی این فیلم هم در سال ۹۷ شروع شد؟

د. الفمن: تقریباً بله، اگر ما «بزرگراه» را هم به حساب بیاوریم، هر چند که ساخت موسیقی آن فیلم از اواخر ژانویه شروع شد و تا آخر مارس به درازا کشید. کار بروی این فیلمها چیزی حدود ۲۵ ماه وقت بود، کاری که من تا قبل از آن هرگز انجام نداده بودم و حتی تا آن موقع همزمان روی دو فیلم کار نکرده بودم.

د. آدامز: پس این موضوع می‌توانست به نوعی خسته کننده هم باشد.

د. الفمن: بله تنوع آن خیلی خسته کننده بود، گرچه من سالها قبل دوست داشتم که در پروژه های مختلف با کارگردانهای متفاوتی همکاری کنم اما در میانه های سال گذشته متوجه شدم که دیگر هرگز دست به چنین تجربه ای نخواهم زد و با تمام اینها اکنون به عنوان یک آهنگساز نیمه وقت احساس رضایت می‌کنم، نه به عنوان آهنگساز تمام وقت.

د. آدامز: به نظر می‌رسد که شما مشغولیت نیمه وقت دیگری را هم در نظر دارید؟

د. الفمن: جله همینطور، من قصد دارم تا پایان امسال کمی به فیلمنامه نویسی بپردازم. در حال حاضر این بهترین چیزی است که مرا راضی می‌کند.

د. آدامز: عالی. آیا در بین کارهای سال گذشته تان، کاری بوده که توجه خود شما را جلب کرده باشد؟

د. الفمن: خوب، انتخاب برگزیده ها همواره کار مشکلی است بالاخص زمانی که وقت لازم را برای آنها صرف نکرده باشید. ولی همواره کار بروی فیلمهای تیم [برتون] بیشترین لذت را برای من داشته. اگر بخواهم صریح تر گفته باشم، بدون در نظر گرفتن فاکتورهای مربوط به انتخاب کار



موسیقی در جهان

برگزیده، همکاری با برتون و ساخت موسیقی «مریخ حمله می کند» یک تجربه منحصر به فرد بود. می دانید، زمانی که من موسیقی فیلمهای «تیم» را می سازم، اصلاً حس نمی کنم که در حال انجام کار بخصوصی هستم و به خودم می گویم: «خدایا، قراره بابت این پولی هم به من پرداخت بشه، این که فقط یک تفریحه!» و واقعاً هم همینطور، کار بروی فیلمها او بیشتر تفریح است تا کار.

د. آدامز: این واقعاً جالب می تواند باشد.

د. الفمن: بله، حتی زمانی که حجم کار زیاد است و از لحاظ تکنیکی مدت زمان زیادی را نیز طلب می کند. در واقع این همکاری بسیار شبیه کاری بود که ما در فیلم بتیل جویس انجام دادیم و من احساس کاملاً مشابهی داشتم. درست مثل اینکه گفته باشم «اما باز هم با هم هستیم» و باید هم همینطور باشد. این واقعاً مفرحانه. «حالتی درست مثل کار به روی فیلم بتیل جویس».

د. آدامز: بیشتر کاری که شما در سال گذشته انجام دادید، به نوعی یادآور تم هایی بود که ما قبلاً آشنایی با آن داشتیم. مأموریت غیر ممکن تنظیم جدید ملودیهایی از «شیرین» بود و موسیقی مریخ حمله می کند نیز برداشتی علمی-تخیلی از موسیقی برنارد هرمن در فیلم روزی که زمین ایستاده بود. حالا سؤال من از شما این است: عملکرد شما در قبال ساخت چنین بازسازیهایی از چنین قطعاتی با ساخت نسخه ای کم و بیش اریزینال همچون بتیل جویس چقدر متفاوت است؟

د. الفمن: خوب، قبل از هر چیز شما باید این نکته را در نظر داشته باشید که همه چیز برای من نوعی بازسازی یا شبیه سازی به حساب می آید. البته عنوان کردن عبارت شبیه سازی مناسب تر است به جز فیلم مأموریت غیر ممکن که بازسازی-شبیه سازی بود. دلیل این امر شاید این باشد که من همواره در زمان ساخت موسیقی تنظیم به ذهن ۱۲ سالگی ام رجوع می کنم. همه این کار را انجام می دهند. هر زمان که من به موسیقی یک فیلم گوش می کنم، اگر کمی دقیق شوم، شاید شبیه سازی موسیقی یک فیلم قدیمی تر برایم تداعی شود ولی بی شک ذهنم توجه شبیه سازی کاری از مالر، کورن گلد و یا بارتوک من شود شبیه سازی منظور می شوید؟

د. آدامز: بله، کاملاً.

د. الفمن: بنابراین با توجه به هر برداشتی که شما می خواهید از این مسئله داشته باشید، باید بگویم که هر زمانی که قطعه را می شنوم، با خودم می گویم «اوه، این شبیه سازی قطعه ای از بارتوک است که من خیلی وقت پیش آن را شنیدم» یا «این شبیه سازی قطعه ای است که کارهای ماکس اشتاینر یا کورن گلد را به ذهن من آورد». من خیلی وقت از موسیقی های مشهور سال گذشته که ذهن مرا توجه کار کلاسیک موریس راور کرد. به همین دلیل من همواره در زمان

کار خودم را در پشت میزی همراهِما برنارد هرمن، نینور و تاو پروکوفیف احساس می کنم. اما نکته قابل توجه و غیر عادی درباره کارهای سال گذشته من این بود که موسیقی متن فیلم مأموریت غیر ممکن حول و حوش کارا اکتیری جانانداز دور می زد. و این مسئله ای کاملاً جدید بود با کاری که من تا قبل از این انجام نداده بودم. به بیان دیگر، تمام مکالمات موسیقایی من در فیلمها همواره با ارواح بوده؛ کاراکترهایی که مرده اند! اما کار من برای این فیلم کاملاً متمایز شده بود چون این بار با شخصی سرو و کار داشتم که بسیار فعال و سرزنده بود. از این رو شاید موسیقی این فیلم متفاوت ترین کار در کارنامه هنری من محسوب شود.

د. آدامز: آیا حضور این کاراکتر در فیلم بر روند کار شما تأثیر زیادی داشت؟

د. الفمن: نه خیلی زیاد، چرا که من ناچار بودم تا این کار را در شرایطی خاص و در مدت زمانی اندک انجام دهم و در ضمن باید همواره بدین نکته نیز توجه می کردم که یک تم بسیار معروف در ابتدا، میانه و انتهای فیلم [تم فیلم مأموریت غیر ممکن ساخته آدام کلایتون و لوی مولن] وجود دارد و من ناچارم تا موسیقی متن را در کنار آن جای دهم؛ امری که خودبخود حالت رقابتی را بوجود می آورد و من نمی خواستم تا فاصله زیادی بین این دو وجود داشته باشد. بنابراین کار شبیه بازی با یک پازل شده بود و من به خودم می گفتم: «خب من سه بخش را باید در نظر بگیرم آغاز، میانه و انتها و در این بین حدود ۶۲ دقیقه به موسیقی من اختصاص دارد که باید تکه های پازلم را در نقاط مختلف این ۶۲ دقیقه قرار دهم تا بتوانم تمام آن را پوشش داده باشم، البته نه به صورت ممتد بلکه در لحظاتی که قسمت فیلم، پنج ثانیه در قسمت دیگر و به همین ترتیب...»

د. آدامز: در مورد قسمت فیلم، پنج ثانیه در قسمت دیگر و به همین ترتیب... من می بینم که شما در این زمینه کارهای بسیار زیادی انجام داده اید. آیا این کارها برای شما چقدر چالش برانگیز بوده است؟

د. الفمن: بله، چالش برانگیز بود. من می بینم که شما در این زمینه کارهای بسیار زیادی انجام داده اید. آیا این کارها برای شما چقدر چالش برانگیز بوده است؟

د. آدامز: بله، چالش برانگیز بود. من می بینم که شما در این زمینه کارهای بسیار زیادی انجام داده اید. آیا این کارها برای شما چقدر چالش برانگیز بوده است؟

کورن گلد که مدلی خوب برای فیلمهای اکشن و یا کارتونی است، کار را ساده و واضح می کند. شما با مشاهده قهرمان، تم اصلی را تنظیم می کنید و کار را از همان جا آغاز می کنید، هر چند که باید قادر باشید چنین کاری را سریع و شفاف انجام دهید.

د. آدامز: بله، کل ملودی تکرار شونده...

د. الفمن: البته این موضوعی است که نه تنها به ذهن کورن گلد، به عنوان یک مدل تثبیت شده برای این نوع موسیقی، به ذهن همه ما خطور می کند و تنها در این صورت است که موسیقی این گونه فیلمها معنا پیدا می کند. شما به لحظاتی نیاز دارید که بخشی از بزرگراه و اقدامات نامیدانه را در زمره این مقبوله به حساب آورد چرا که در آنها قهرمان پردازی نشده بود. در واقع، مردان سیاه پوش می توانند نزدیکترین نمونه موسیقی به این بحث باشند، هر چند که در آن فیلم نیز من در پی ساخت تم قهرمانانه نبودم و من همواره از چنین چیزی گریزان هستم.

د. آدامز: استفاده از bass نیز به همین دلیل است؟

د. الفمن: بله، دقیقاً. این نزدیکترین بخش موسیقی به

پیش از کریسمس را نیز به آن اضافه کنم. آن فیلم هم همین حالت پازل را برای من ایجاد کرده بود، چون ده آهنگ در فیلم وجود داشت و موسیقی متن فیلم نیز در طول آن به هر یک از این آهنگها منتهی می شد، بنابراین زمانی که آهنگ بعدی آغاز می شد، موسیقی تقریباً محو شده بود. این کار نیز در نوع خود منحصر به فرد بود چون تا قبل از آن من با دو یا حداکثر سه آهنگ در فیلم، کار کرده بودم. بنابراین، بگذارید گفته باشم که برای فیلم مأموریت غیرممکن تمرکز فراوانی نیاز بود. در نقطه مقابل آن، کار برای مریخ حمله می کند! بسیار لذت بخش و روان بود چون به محض مشاهده شتابهای پرند در تیراز اصلی موسیقی مورد نظر در ذهنم به ترم درآمد. بنابراین تم اصلی فیلم با دیدن همان شتاب پرندها در ذهن من در چند دقیقه نخست بوجود آمده بود.

د. آدامز: فکر می کنم که سال ۹۷ از لحاظ رشد موسیقایی، سالی کاملاً موفق برای شما بوده و پیشرفت قابل ملاحظه ای در سبک کار شما حاصل شده باشد. برای مثال، بیش از این به نظر می رسد که تمرکز شما بیشتر بروی ملودی بوده، البته این بدین معنا نیست که در موسیقی فعلی

● موسیقیدانهای دوره سینمای صامت دریافتند که می توان مسیرهای دراماتیکی را با کاربردهای موسیقایی برجسته و نمایان کرد.

آنچه که شما درباره اش صحبت کردید بود؛ بخشی که به حض دیدن قهرمانان فیلم آن را می شنویم. ولی فکر می کنم مریخ حمله می کند! صرفاً یک فیلم قهرمانانه نبود.

د. آدامز: شاید نه.

د. الفمن: منظورم این است که تنها قهرمانان این فیلم مریخی ها بودند و در نتیجه تنها کاراکترهایی بودند که باید تم مربوط به خودشان را دارا می بودند و همه چیز به آنها ختم می شد. آنها بیشتر شبیه ضدقهرمانهای کوچک بودند. من سعی کردم تا به تم مربوط به آنها دو جنبه مختلف داده باشم: مارش، چیزی شبیه کارهای پروکونیف روسی که به همراه فرود شتابهای پرند بود و یک تم دیگر به نحو واضحی علمی تخیلی تر به نظر می رسید؛ تمی که شما آن را نسخه ای از روزی که جهان ایستاد می دانستید. بعضی اوقات من کاری را انجام می دهم و پس از اینکه نسخه اصلی را گوش می دهم به خودم می گویم (خدایا من این کار را انجام داده ام؟)

د. آدامز: از زمان کار پروی پروژه رئیس جمهورهای مرده تاکنون به نظر می رسد که شما گرایش بیشتری برای استفاده از سازهای الکترونیک داشته اید. به طور مثال در فیلم

شما توجهی به ملودی نمی شود بلکه اکنون تأکید بیشتر بر بافت کلی موسیقی احساس می شود.

د. الفمن: قسمت اعظم این نکته به خود فیلمها برمی گردد. هر چه فیلم بیشتر کارتونی باشد، تأکید بر ملودیها در شیوه ای بسیار ساده بیشتر خواهد بود. به بیان دیگر، در بتمن (البته نه چیزی که اکنون به آن بدل شده) یا در دیک تریسی، چیزی که بدنبال انجام آن بودیم، کار بروی ژانرهای کلاسیک بود. شما ملودیهای شاخص بسیار ساده ای نیاز دارید که می توانند تنها در چند نت بیان شوند. هدف در فیلم بتمن دارا بودن تم خاصی بود که تنها با دو Bar قابل نواختن باشد. درباره دیک تریسی هم داستان به همین گونه بود و در فضایی تیره تر، مرد تاریکی نیز یک کمیک غم انگیز بود که تم آن می توانست بسیار ساده باشد. واضح است که در فیلمهایی چون سامرزی و یا دادرس کلابورن نیازی نیست که موسیقی چندان ساده باشد و لازم نیست تا تم مربوط به کاراکتر ناگهانی به مدت چهار ثانیه نواخته شود.

بعد به سراغ قسمت بعدی برویم. به همین دلیل فکر می کنم چون اکثر فیلمهایی که در سال گذشته به روی آنها کار کردم، کمتر کارتونی بودند، جریان کمی عوض شده باشد. شیوه

مردان شبیه پوش قطعانی با بانجو وجود داشت که برای نواختن آن از ساز الکترونیکی استفاده شده بود و زنده اجرا نشد. آیا دلیل این امر تنها کارایی مطلوب این سازها است یا دلیل دیگری وجود دارد؟

د. الفمن: خیر چون چیزی وجود ندارد که بتواند صدای پرکاشن واقعی مانند سیمبال‌ها، گانگ‌ها و نیپانی را ایجاد کند. به همین خاطر من اغلب چندین ساز پرکاشن را همراه با ارکستری بزرگ به کار می‌بوم. تنها برخی اوقات احساس می‌کنم که به صدای مصنوعی احتیاج دارم؛ صدایی که در آن لحظه باید از یک سنج بخصوص ایجاد شود و به دست آوردن فرم زنده آن ممکن نیست. بنابراین بعد از ضبط باقی قسمتها، به استودیو کوچک دیگری می‌روم و تمام بخشهایی را که مربوط به نواختن آلات کوچک می‌شود را به تنهایی انجام می‌دهم. هر زمان در فیلم شما صدای آلات کوچک فلزی، گویروها، شیکرها، سیمبال‌ها و ... را می‌شنوید، مطمئن باشید که این بخشها توسط من به موسیقی اصلی فیلم اضافه شده.

د. آدامز: آیا شما ابتدا نمونه سازی هم می‌کنید؟

د. الفمن: آره، بله، دقیقاً. من در سال گذشته تصمیم گرفتم که برای هر فیلم یک فصل نمونه نیز تهیه کنم، بالاخص برای صداهایی که می‌توانستند هسته اصلی موسیقی را تشکیل دهند. در رئیس جمهوری‌ها مرده و مأموریت غیرممکن به دفعات از سازهای کوچک پرکاشن استفاده شده و مشکل است که بتوان را از بخش اصلی تفکیک نمود. بنابراین لازم بود تا نمونه‌های ریتمیک آن خلق شدند و در ابتدا نیز باید تعیین می‌شد که کدام بخش موسیقی فیلم را به جلو می‌برد. این کاری شخصی بود و نمی‌توانست در یک ارکستر زنده بدست آید. زمانی که شما در استودیو بزرگی چون سونی و یا Toded-Ao هستید، خیلی مشکل است که بتوانید هشت نوازنده را به نواختن هشت ساز کوچک وادارید، چرا که نحوه کار باید کاملاً کنترل شده باشد. بنابراین با در نظر گرفتن اینکه من ذاتاً یک نوازنده پرکاشن هستم (چیزی به جز پرکاشن ارکستر)، ترجیح می‌دهم تا این کار توسط خودم انجام شود. از این رو تمام بخشهای سینتی‌سایزر و پرکاشن را خودم شخصاً در موسیقی فیلم می‌نوازم.

د. آدامز: آیا «ادوارد دست قیچی» همچنان یکی از کارهای مورد علاقه شماست؟

د. الفمن: بله. قطعاً.

د. آدامز: در یکی از تیزرهای تبلیغاتی کمپانی نیسان که شما سال گذشته موسیقی آن را تنظیم نموده بودید، ریتمی شبیه موسیقی ادوارد دست قیچی داشت.

د. الفمن: بله، آن شرایط خاصی بود و من واقعاً احساس جالبی نسبت به آن داشتم چرا که باید در نظر گرفت زمانی که آنها چیزی را بخواهند، براحتمی آن را به کار می‌برند. من در

سال گذشته سه شکایت حقوقی علیه تیزرهای دیگر داشتم ...

د. آدامز: چیزهایی درباره آن شنیده‌ام.

د. الفمن: و در تمام آنها به نتیجه‌ای نرسیدم. پیروزی در چنین پرونده‌های واقعاً مشکل است چرا که استودیو صاحبان اصلی موسیقی هستند و هرگز در چنین پرونده‌هایی دخالت نمی‌کنند. آنها اهمیتی به این موضوع نمی‌دهند که چه شخصی از موسیقی ارکستر فیلم استفاده می‌کند. بنابراین من خیلی زود آموختم که اگر کمپانی به سراغ من آمد و چیزی شبیه کارهای قبلی را درخواست کرد آن را بپذیرم. چون آنها به هر حال آنچه را می‌خواهند، بدست خواهند آورد و کاری هم از دست من ساخته نیست. این عاملی بود که مرا به مشارکت در کارهای تبلیغاتی ترغیب کرد؛ بالاخص تیزری که در آن موسیقی شبیه فیلم ادوارد دست قیچی از من خواسته شد. من به خودم گفتم: اگر این کار را نکنم، بالاخره آن را در این تبلیغ خواهم شنید. به همین خاطر من قسمتی از تم را که نمی‌خواستم در تیزر شنیده شود حفظ کردم و بخش دیگری از آن را در آن به کار بردم. شما می‌دانید که دو تم در ادوارد دست قیچی وجود دارد. یکی از آنها تم افسانه‌ای است.

د. آدامز: آن تم ابتدای فیلم است ...

د. الفمن: بله. تم ابتدایی فیلم. این بخشی بود که من شبیه آن را و یا به عبارتی خیلی شبیه آن را دوباره تهیه کردم. اگر به جز این بود من خودم را مسئول احساس کرده و تا آخر عمر می‌توانستم بیخشم چون شاید نمی‌توانستم تم کر را که برای من هسته اصلی فیلم بود را حفظ کنم و مطمئن شوم که کسی به سراغ آن نخواهد آمد. بنابراین من قسمتی را که شبیه سکانس رقص فیلم بود را دوباره تنظیم کردم. شاید هنوز زود باشد که بتوانم خودم را از انجام چنین کاری راضی نشان دهم. من نامه‌های اعتراض آمیزی را دریافت کردم که مرا به این فکر انداخت که شاید حق با آنهاست و من نباید چنین کاری را انجام می‌دادم.

د. آدامز: البته شما جواب قاطعی برای آنچه که انجام داده‌اید، دارید.

د. الفمن: بله ولی جریان هنوز کمی مبهم است. بعضی اوقات پاسخ به چنین اعتراضاتی واقعاً مشکل است چون مشخص نیست که بهترین کار کدام است و چه چیزی آنچه را که تاکنون انجام داده‌ام حفظ می‌کند؛ انجام چنین کارهای تبلیغاتی یا انجام ندادن آن؟ ولی در حالت کلی این استدلال من برای انجام چنین کاری بود. از سوی دیگر، با این کار می‌توانستم میزان و نوع کپی برداری از این قطعه را کنترل کنم. چرا که قطعات مشابه ادوارد و بتیل جویس را در چندین تیزر تبلیغاتی شنیده بودم؛ تبلیغاتی که در رابطه با آنها تماس با من گرفته نشد.

د. آدامز: در تیزری از موسیقی کابوس پیش از کریسمس نیز استفاده شده بود.

د. الفمن: بله، اطلاع دارم.

د. آدامز: در Pizza Hut یا چیزی شبیه آن.

د. الفمن: بله، موضوع آن را شنیده‌ام، هر چند که آن را ندیده‌ام.

د. آدامز: چنین چیزهایی می‌تواند تأثیر مخربی بر ذهن شما داشته باشد.

د. الفمن: بله ولی کاری از دست من ساخته نیست و درج جریان زمانی است که بینیم یک آهنگساز تجاری این کار را انجام داده. شاید هم من نسبت به تم هایم بیش از اندازه حساس هستم.

د. آدامز: با توجه به این مسائل، شما باید به دنبال کسب نوعی حق مالکیت برای آن باشید، حتی اگر استودیوها به طور رسمی صاحبان آن باشند.

د. الفمن: متوجه هستم ولی خیلی مشکل است. من آرزو داشتم که استودیوها ارزش بیشتری برای این قطعات قائل شوند و محافظت بیشتری از آنها به عمل بیاورند. چون اگر چنین چیزی عملی شود، این نمونه برداریها بلافاصله قطع خواهند شد. به طور مثال چون موزیکونه مدیریت و

من سعی می‌کنم تا فیلم را از دید او مشاهده کنم ولی محصول نهایی از سوی من خواهد بود. بنابراین آهنگسازها با حفظ الگوی شخصی سعی دارند تا به روح کارگردان نفوذ کنند. به بیان دیگر موسیقی من همواره فرم ثابتی دارد ولی ارتباط من با فیلم از طریق کارگردان است که فرم نهایی آنها را تعیین می‌کند. بعضی اوقات این فرم به فرم ایده‌آل نزدیک است و بعضی اوقات نه، چرا که آنها همکاری لازم را با شما ندارند. اما من تصور می‌کنم که هر آهنگسازی این کار را انجام می‌دهد و این موضوع قسمت مهم کار است. شما باید درباره آنچه که احساس خوبی درباره آن دارید، موسیقی خوبی بنویسید. ولی اگر کارگردان آن را نپسندد، دیگر در فیلم جایی نخواهد داشت! بنابراین نوشتن آنچه که مورد نظر کارگردان نیست، کاری عبث و بیهوده خواهد بود و از این رو هر آهنگساز باید هم‌رنگی و هماهنگی با علائق کارگردان را به عنوان مهمترین اصل بپذیرد.

د. آدامز: شما همچنین از محدود آهنگسازی هستید که علاقه‌ای به تنظیم موسیقی برای صحنه‌های دیالوگ ندارند. آیا متقاعد کردن کارگردانها برای این منظور مشکلاتی را برای

● د. الفمن: چیزی وجود ندارد که بتواند صدای پرکاشن واقعی را ایجاد کند... تنها برخی اوقات احساس می‌کنم به صدای مصنوعی احتیاج دارم.

شما ایجاد کرده است؟

د. الفمن: خب، اغلب جریان به صورت دیگری است و سعی می‌کنم تا کارگردان را از داشتن موسیقی در بعضی صحنه‌ها منصرف کنم.

د. آدامز: در صحنه‌های دیالوگ یا به طور کلی؟

د. الفمن: فکر می‌کنم که اکثر فیلمها بیش از حد از موسیقی استفاده می‌کنند و امروزه در ۹۰-۸۰ درصد فیلمهای هالیوود بیش از حد موسیقی استفاده می‌شود. مواقعی پیش می‌آید که در پاسخ درخواست کارگردان برای حضور موسیقی در صحنه‌ای پیشنهاد می‌دهم: من خلاف این را پیشنهاد می‌کنم. اما اگر آنها پافشاری کنند و بگویند: نه، من فکر می‌کنم که ما حتماً به موسیقی احتیاج داریم، خب، من نهایت سعی خودم را برای تنظیم یک کار مطلوب انجام می‌دهم. بنابراین خیلی کم پیش آمده که من در مورد لزوم یا عدم لزوم وجود موسیقی، به خصوص در یک صحنه دیالوگ صحبتی داشته باشم. در برخی صحنه‌ها و موقعیتها، چهارچوب کار مشخص است. حادثه‌ای اکشن و یا برافت و خیز در جریان است و دیالوگ قابل ملاحظه‌ای نیز

امتیاز تمامی کارهایش را در اختیار دارد، شما هرگز موسیقی فیلمهایی چون خوب، بد، زشت و یا سینما پارادیزو را در یک تیزر تبلیغاتی نخواهید شنید، گر چه تمام مسئولان کمپانی‌ها علاقمند به استفاده از آن باشند. اگر آنها قصد شبیه‌سازی داشته باشند باید با او تماس بگیرند، رضایت او را جلب کنند و مبلغی را نیز به او بپردازند، چرا که او صاحب امتیاز آن است. حال اگر استودیوها نیز چنین حمایتی را از موسیقی خود به عمل بیاورند، این روند عمومیت خواهد یافت. اما اکنون، بدلیل عدم اهمیت استودیوها، آنها بسیار آزاد عمل کرده و هر تم موردعلاقه‌ای را به تبع مدل و فضای تیزرشان به کار خواهند برد.

د. آدامز: شما قبلاً عنوان کرده‌اید که راهیابی به ذهن کارگردانی که با او همکاری می‌کنید برای شما اهمیت ویژه‌ای دارد، چون در این صورت می‌توانید پروژه مربوطه را از طریق چشمان او مشاهده کنید. با در نظر گرفتن این نکته، هویت ذهنیت مستقل شما چگونه خواهد بود؟

د. الفمن: خب، برای هری کسی در کار حد و مرزهایی وجود دارد که نمی‌تواند از آنها تجاوز کند. درست است که

در صحنه شنیده نمی شود به همین خاطر موسیقی در اینجا باید حضور داشته باشد. اما صحنه های دیگری نیز وجود دارند که موضوع به این وضوح در آنجا مشخص نمی شود.

بعضی اوقات به این نتیجه می رسیم که: خوب، من موسیقی برای آن تنظیم می کنم. ولی اگر به کار نیامد، احساسات من خدشه دار نشده، فقط ببینیم کل جریان به چه صورت خواهد بود. اکثر اوقات موسیقی بروی صحنه ماندگار می شود و بعضی اوقات، مواقعی پیش می آید که آرزو می کردم این طور نبود! فقط به این دلیل که احساس می کنم اگر موسیقی کمتری در این صحنه وجود داشت، بیشتر تأثیر گذار بود.

د. آدامز: یک صحنه دیالوگ طولانی در فیلم مأموریت غیرممکن وجود دارد اما شما در این صحنه از افکت های زهی بسیار مؤثری استفاده کرده اید که در عین حال مانع توجه ما به دیالوگها نمی شود، انجام این کار چگونه امکان پذیر بود؟

د. الفمن: خوب، این کار واقعاً مشکل بود چون برایان [دپالما] اصرار به حضور موسیقی برای این قسمت داشت. این دیگر به این فرم نبود که حالا ببینیم چی می شود بلکه شبیه این بود که: «من موسیقی را می خواهم که مرموز بودن کارا کتر نام کروزر را هر چه بیشتر نمایان کند و تماشاگر را به این نتیجه برساند که او دارد به حالت تهوع می افتد یا چیزی شبیه این به همین دلیل من سعی کردم تا بافتی تهوع آور را برای این موسیقی تنظیم کنم، موسیقی که با گذشت زمان بلندتر و بزرگتر می شد تا بتواند آشفته شدن او را به مرور در حین این دیالوگ به خوبی به تماشاگر انتقال دهد. بنابراین این صحنه با این دقت فراوان، همانگونه که می خواستم، از کار درآمد. چرا که من و برایان بروی هر زاویه این صحنه با دقت نظر خاصی کار کرده بودیم.

د. آدامز: بسیاری از کارهای شما بلافاصله به سراخ «احساس» می روند؛ امری که شاید محتوای داستان دلیل اصلی آن باشد. و دقیقاً به همین خاطر است که تصور می کنم موسیقی شما در فیلمهای تیم برتون از بیشترین نمود برخوردارند: تم های زیرین که حتی گاهی از داستان جاری فیلم تأثیر گذارترند...

د. الفمن: بله، در فیلمهای تیم مهمترین بخش موسیقی فیلم است. در هر فیلم غیرعادی، یافتن مناسب تفاوت خاصی را ایجاد کند. در فیلمهای تیم، بیش از دیگر کارگردانها، اگر شما tone را از دست بدهید، فیلم را از دست داده اید. شما ناچار به بکارگیری Tone مناسب هستید چون برخی از صحنه ها سرد و خالی از احساس هستند اگر بخواهم کارگردانی با احساسهای مشابه را مثال زده باشم باید به فیلمهای لینچ و برخی از فیلمهای دیوید کراننبرگر اشاره کنم. توجه به شما این امکان را می دهد که فضای فیلم را حس کنید. چون... نمی دانم چطور برایتان توضیح بدهم، مثلاً اگر tone نامناسبی شنیده شود در یک صحنه

ثابت شما می گویند «چرا اینها اینجوری بازی می کنن» ولی اگر tone مناسب باشد، شما خواهید گفت: خوب باشد، حال ببینیم چرا این طور میشه».

د. آدامز: بنابراین، اکثر اوقات صراحت موسیقی بیش از آنچه که در فیلم رخ می دهد، می تواند باشد...

د. الفمن: بله، به بیان دیگر برخی اوقات با خلق حس از اوهام در یک صحنه توسط موسیقی، شما خواهید گفت «خوب، مثل اینکه آنها درباره چیز واقعاً جدی مشغول صحبت هستند». ولی به هر حال این امری خیالی است چون موسیقی آن را به من می گویند: «فیلم مردن برای...» تا حد زیادی چنین حکایتی داشت بدون موسیقی بیان مقصود اصلی تان بسیار مشکل بود و تماشاگران مرد بودند که آیا می توانند به برخی صحنه های آن بختند یا خیر. هدف اصلی در آن فیلم خلق tone تیره و هم انگیز بوسيله موسیقی بود که البته در برخی اوقات می توانست امکان کمیک بودن صحنه را نیز ایجاد کند. فیلم درباره یک قاتل بود ولی لحن و طنزی نیز درباره برخی از حرکات و اعمال او وجود داشت. بنابراین یافتن tone مناسب برای بیان واضح این مسئله بسیار اهمیت داشت. حتی شبیه اینکه آیا من دارم فیلم تریلر می بینم یا اینکه موضوع چیز دیگری است؟

د. آدامز: اگر شما می توانستید موسیقی ارکستری را بدون لزوم استفاده در فیلم بنویسید، نتیجه کار تا چه حد جذاب می شد؟ و آیا صرف موسیقی بدون کار است که برای شما جذابیت دارد؟

د. الفمن: خوب باید بگویم که شاید کارهایی انجام می دادم ولی این موسیقی فیلم است که برایم جذابیت دارد. من با فیلم بزرگ شده ام و تجربه موسیقایی من از طریق فیلم بود، نه از طریق موسیقی کلاسیک و تصور می کنم که این یکی از مهمترین دلایلی است که مرا به این نوع فعالیت موسیقایی وامی دارد. همه درک من از موسیقی ارکستری از طریق فیلم است، نه از طریق موسیقی کلاسیک. هر چند که هیچگاه نتوانستم تفاوتی را بین این دو قائل شوم. الهام گیری از برنارد هرمن و یا واگنر تفاوتی نمی کند، چرا که هر دو آنها آهنگساز و هر دو نابغه اند. پس چه فرقی می کند که شوستاکوویچ در نظر قرار گیرد یا فرانز واکسمن؟ اکثر اوقات کارهایی که من در زمینه موسیقی فیلم انجام می دهم. از طریق ذهنیت من از موسیقی فیلم فیلتر شده اند و نه از طریق موسیقی کلاسیک؛ هر چند که من برخی اوقات منبع اصلی را تشخیص نمی دهم. پس از فیلم بنمن، من نامه ها و نقدهایی را پیرامون شباهت آن با کارهای واگنر دریافت کردم. من هرگز کارهای واگنر را گوش نکرده ام اما گمان می کنم که از طریق موسیقی فیلمهای دهه ۳۰، ۴۰ و ۵۰ با واگنر ارتباط داشته ام. این نشان می دهد که موسیقی ارکستری و موسیقی فیلم همواره ارتباط تنگاتنگی با هم داشته اند. اما با همه اینها من اصرار فراوانی بر نوشتن یک

سقفونی ندارم.

د. آدامز: شما گفتید که با موسیقی واگنر از طریق شنیدن موسیقی فیلم آشنا شده‌اید. آیا تصور می‌کنید روزی برسد که ما موسیقی فیلم را مستقل از کارهای موسیقی ارکستری داشته باشیم، موسیقی که متکی به خود باشد؟

د. الفمن: بله ولی موسیقی فیلم همواره سعی داشته تا متکی به خود باشد. عملکرد آهنگسازان کلاسیکی که ما درباره آنها صحبت می‌کنیم نیز چیزی شبیه به همین بوده. آیا شما فکر نمی‌کنید که آهنگسازان اواخر قرن ۱۹ و قرن ۲۰ نیز به گونه‌ای از آهنگسازان پیش از خود الهام می‌گرفته‌اند؟

د. آدامز: اما عده‌ای از آهنگسازان نیمه دوم قرن حاضر هستند که سعی دارند تا از این قالب خارج شوند. با توجه به این آیا این امکان وجود نخواهد داشت که موسیقی فیلم امری کاملاً تجربی گردد؟

د. الفمن: امید دارم و خیلی مایلیم تا چنین امری در سیرری درست رخ دهد. بدست آوردن فیلم برای تحقیق این

هکس آن صورت می‌گیرد.

د. آدامز: بدین ترتیب این روند تحت تأثیر عوامل دیگر قرار خواهد گرفت؟

د. الفمن: بله ولی می‌تواند این گونه نباشد، چون می‌بینم که موسیقی فیلم و دست اندرکاران قصد دارند تا بدل به یک ماشین خودگردان شوند و اگر خواسته باشیم به مهمترین تحول ده ساله نوشته در روند موسیقی فیلم اشاره کنیم، چیزی به جز رویکرد به خودگردانی نخواهد بود؛ رویکرد به فرمی که در آن کمتر از قوانین دست و پا گیر صحبتی به میان می‌آید. اما متأسفانه چنین تلاشی تاکنون ثمری نداشته و من باید به این نکته اشاره کنم که در دهه‌های گذشته (دهه ۳۰ تا ۶۰) آنها برنارد هرمن را برای تنظیم کاری مشابه فرانتز واکسمن و میکلموش روزا را برای ساخت موسیقی شبیه کارهای آلفرد نیومن استخدام نمی‌کردند، چون شیوه کار آنها در درجه نخست اهمیت قرار داشت. اما اکنون موسیقی سفارشی بیش از هر چیز به کار برده می‌شود؛

● د. الفمن: من با فیلم بزرگ شده‌ام و تجربه موسیقایی من از طریق فیلم بود و نه از طریق موسیقی کلاسیک... الهام گرفتن از برنارد هرمن یا واگنر تفاوتی نمی‌کند.

مانند اینکه شما آهنگسازی را در اختیار بگیرید و نت به نت او را کنترل کنید. این داستانی است که برای همه از جری گلداسمیت و جان ویلیامز تا انیو موریکونه و تام نیومن، در جریان است. در چنین قالبی کار شما نیز بالطبع نت به نت از دیگران گرفته برداری می‌شود؛ این تم از این آهنگساز، آن تم از آن آهنگساز. در نتیجه هیچ حد و مرزی برای هیچکس وجود نخواهد داشت و ارزیغال بودن واژه‌ای است که به تدریج با این سیاست موسیقی درخواستی از سوی کمپانی‌های هالیوودی منسوخ خواهد شد.

د. آدامز: چیزی درست برخلاف بخش مستقل؟

د. الفمن: دقیقاً. من تصور می‌کنم که در فیلمهای مستقل کم هزینه آزادی عمل به مراتب بیشتر است اما در آنجا نیز متأسفانه شما به آن اندازه بوجه در اختیار ندارید که ارکستر موردنظرتان را برای نواختن سازهای مختلف در اختیار داشته باشید. اما این آزادی نکته‌ای به مراتب با ارزش تر است.

مسئله مشکل است چون برای این کار شما به فیلم‌های خاص نیاز پیدا می‌کنید. ولی با این وجود، خیلی مایلم تا بیش از آنچه که هست، تجربی تر عمل کنم.

د. آدامز: در این صورت چه می‌کردید؟

د. الفمن: خوب، چه کسی می‌داند، هر کاری. اما همانطور که گفتم مشکل ترین بخش دارا بودن فیلمی است که بتوان کاری تجربی که براساس هیچ فرم آشنایی نوشته نشده و هرگز توجه شما را به فضایی به جز فضای فیلم جلب نمی‌کند، را تنظیم نمود. فکر می‌کنم که زیبایی نوشتن یک قطعه یا سقفونی نیز از همین مسئله ناشی می‌شود. ولی زمانی که شما موسیقی فیلم را تنظیم می‌کنید، باید خودتان را با تصاویر تطبیق دهید. شما هرگز نمی‌توانید کل جریان را نفی کنید و بگویید: «خوب، من می‌خواهم کاری را که دوست دارم انجام دهم و کار من هم با آنچه که در فیلم رخ می‌دهد، ارتباطی ندارد». بنابراین این سؤال شما جالب و به نوعی دوپهلوی است. چرا که از یک طرف من دوست دارم که چنین اتفاقی رخ دهد و از طرف دیگر می‌بینم که عملاً