

خفاش، گربه و پنگوئن

گفتگو با تیم برتون

میشل سیمان

■ در آخرین ملاقاتی که با شما داشتیم به ما گفتید که بتمن، به دلیل مصالحه اجباریتان با استودیو شما را راضی نکرده بود. هنگامی که وارنر پیشنهاد ساختن قسمت دوم آن را به شما داد، عکس العمل شما چه بود؟

■ نخستین بتمن آنچنان موفقیتی در آمریکا به دست آورد که انتظار دیدن قسمت دیگری از آن بسیار زیاد بود. پذیرفتن این امر برایم به منزله آن بود که خود را به عنوان سیبل (هدف) بینگارم، و این بسیار ناراحت کننده بود. اما از همه مشکلات، وفق دادن تمایلم در ساختن یک بتمن جدید و خیلی شخصی تر با نظریه ای بود که مجریان از آن داشتند. مدت‌های مدید معتقد بودم که ایجاد چنین تفاهمی غیر ممکن است، اگر در آن زمان آنچه را که در مورد قسمت دوم بتمن در سر داشتم به آنها اعتراف می کردم آنها وحشت می کردند و پروژه را از من دریغ می داشتند. سرانجام ایده خلق پرسوناژهای جدید تمایلم را برای ساختن چیزی متفاوت باز هم بیشتر تحریک کرد و واقعیت کار کردن با همکاران جدید، و فیلمبرداری در لوس آنجلس به جای لندن نیز تعیین کننده بود. اما قبل از هر چیز، می خواستم که ساخت این فیلم در آرامش عملی شود، بدون عجله و ابهام. برای من، ساختن یک فیلم به مجسمه سازی بسیار نزدیک است. با ایده ای که در سر دارید شروع می کنید، بدون آنکه به درستی بدانید که در کل چه شکلی بر خود خواهد گرفت، و فقط تدریجاً است که این مسأله برایشان روشن می شود. این جنبه از پیشرفت تدریجی کار را دوست دارم.

■ چرا پرسوناژ گت وومن (زن گربه ای) و پنگوئن را انتخاب کردید؟ مسلماً، امکان وجود رقبای دیگری هم برای بتمن قابل تصور بود؟

■ حتماً، اما مضمون حیوانیت نزد این پرسوناژها برایم بسیار جالب بود: خفاش، گربه و پنگوئن. به این ترتیب، وقتی که هر سه نایشان در یک حیوانیت سهیم باشند، پیوندی بین شان ایجاد می شود. این امر، مضامین عدم ادغام و شخصیت دو گانه را هم

تحکیم می کرد که در جهان بتمن بسیار مهم است. همچنین، از خلال آنها می توانستم غریزه حیوانی را مطرح کنم که همیشه مرا به هیجان می آورد.



تیم برتون

■ پرسوناژ پنگوئن، چگونه مهر خود را بر تمامی فیلم زده است؟

■ در جهان بتمن، بر عکس سوپرمن، آنچه که برایم جذابیت دارد این است که همه چیز سیاه یا سفید نیست. مدام در حد نهائی هر دوی آنها قرار داریم و این به نحوی، دقیقاً معرف آن چیزی است که در آمریکا می گذرد. در این چارچوب، شروران، شرارت خیلی کمتری دارند، و این امر برای پرسوناژ بتمن بسیار ناراحت کننده است. پرسوناژی که دیگر به خوبی نمی داند در کجای واقعیه قرار دارد. هنگام تهیه سناریو، پیشروی هر چه بیشتر در این نظریه دو گانه برایم نیروی محرکه ای بود، و در این رابطه پنگوئن تکیه گاه ایده آلی را شکل می داد، خیلی بیشتر از «ژوکو» نخستین فیلم که پرسوناژ متمایزتری بود.

■ پنگوئن، با نیم سرخش به سبک Pickwick، یادآور جهان دیکنزی است که به نظر می رسد برای آغاز فیلم هم به آن فکر کرده

باشید، با کودکی که نیمه شب نوتل به فاضل آب پرتاب می شود...

■ امن همیشه دیکنز را خیلی دوست داشته ام. ولی آگاهانه به دیکنز استناد نکرده ام، اما حقیقت دارد که با دیدن فیلم، به فکر دیکنز می افتیم. نزد دیکنز، پرسوناژها همیشه در خشندگی والائی دارند و در عین حال از نوعی غرابت برخوردارند که همواره مرا جلب کرده است، اندکی نظیر قصه های پریان که با شیوه لباس پوشیدن شان آنچه را که واقعاً در درون دارند القاء می کنند. این سبک بسیار نمادین است و من آنرا نزد پرسوناژهای بتمن باز می یابم.

■ با مشاهده شهر گاتهم (Gotham) در فیلم بازگشت بتمن به دیدگاه تقریباً اکسپرسیونیستی دیکنزی از شهر مدرن می اندیشیم که در کتابهایی نظیر داستان دو شهر یا Barnaby Rudge ارائه داده است.

■ با نظر من، اکسپرسیونیسم از ذائقه واضح برای اشکال غریب ناشی می شود، بلکه قبل از هر چیز مربوط است به نیاز درونی کردن و سرگرمی که به کودکی باز می گردد: ایده داشتن مکانی برای خود، حتی خطرناک، و اینطور چیزها... اکسپرسیونیسم جزئی سازنده از جهان بتمن است؛ شهری که همیشه در شب نشان داده می شود، گویی که در ذهن کسی مأوا داریم: اکسپرسیونیسم برای من همین است، ایده یک جهان درونی، عرصه ای که میدان برخورد انسان-حیوان است. و این دنیای بتمن است.

■ فقط دو صحنه روز در بازگشت بتمن وجود دارد. احساس می کنیم که فیلم کاملاً در شب جریان دارد.

■ آری، و به چندین دلیل: اولاً، فیلم جدید در فصلی متفاوت از بتمن قبلی واقع می شود، در زمستان، و ایده کاوش عمیقتر در مضامین دوگانگی پرسوناژها و عدم ادغام شان در جهان، با یک محیط شبانه خیلی جور در می آید. عموماً آنچه که در این فیلم بیشتر برایم



بالا: برتون و دنی دوویتو در بازگشت بتمن پایین: جک نیکلسون در بتمن



دنی دو ویتو و دنیای پنگوئن‌اش در بازگشت بتمن

می اندازند و سپس قتل تمام بیگناهان، آیا از شروع کار بر روی سناریو این موضوع در آن مستتر نبوده است؟

۱۱ هرگز به این وضوح نیست ... مسلم است که من ده فرمان را تحسین می کنم، به دفعات مکرر آن را دیده ام، و مطمئناً این فیلم مرا تحت تأثیر قرار داده. مسلماً هنگام کار روی سناریو به موسی فکر کرده ایم، اما نه بیشتر از این: از طرفی، برای اینکه چیزی ناگفته نماند، باید بگویم که شروع فیلم کاملاً در پایان سناریو مشخص شد، بنابراین، از جانب ما قصد آگاهانه ای برای شروع کردن فیلم با تصویر کودکی که به آبش می اندازند وجود نداشته است. پس از تمام شدن فیلم، همه چیز به نحو عجیبی خود به خود جان می گیرد و عنصری که در هنگام نوشتن سناریو نسبتاً بی مفهوم به نظر می رسید در پرده ظاهر شده و در تمامی طول فیلم می درخشد. من در هنگام فیلمبرداری تحلیل نمی کنم. بر عکس، خیلی دوست دارم که پس از فیلمبرداری به این کار بپردازم، و به همین دلیل مشتاق گفتگو با شما در مورد تمامی این مسائل هستم. شما، به نحوی چشمان مرا باز می کنید، و این به همان گونه ای که فیلمها در آمریکا دریافت شده اند، مرا تفسیر می دهد. در آنجا، مثل اینجا اهمیت زیادی به محتوای فیلمها نمی دهند، و این امر عجیب است، زیرا از بعضی جوانب فیلمها وزن سنگینی در زندگی کشور ما دارند: به رئیس جمهور نگاه کنید که در سخنرانیهایش سخنان کلینت ایستودو را نقل می کند، یا جنگ که به عنوان یک نمایش تلویزیونی انتخاب می شود.

■ منتقدین آمریکایی که در مورد بازگشت

پرشانم نکرد. در واقع، در این فیلم عملاً ماجرائی وجود ندارد. روش من، تمرکز بر روی پرسوناژها بوده، و دان نیز برایم کمک بزرگی بود، زیرا سبک نوشتنش را دوست دارم و برایش ارزش قائلم. کمک دان برایم تعیین کننده بود، زیرا من فقط با اشخاصی می توانم کار کنم که با آنها راحت باشم. ابتداء روی فیلمنامه نویس نخستین فیلم حساب می کردم، اما بزودی متوجه شدم که نیازمند دیدگاهی نو هستم تا بار دیگر به این جهان جلب شوم. دان انرژی تازه ای به من داد، به ویژه با شیوه توصیفش از پرسوناژهای زنانه. او کت وومن را واقعاً به درستی درک کرد، و این به من نیرو بخشید. من، دان را از طریق تهیه کننده ام، خانم دنیس ری نووی ملاقات کردم که در ساخت فیلم *fatat Games* (Heathers) اثر مایکل لمان با او کار کرده بوده

■ با هم چگونه کار کردید؟

□ نمی دانم آیا این خصوصیت از سابقه مجری بودن ناشی می شود یا نه؟ اما، دوتایی خیلی صحبت کرده ایم. در ژانر فیلمهایی که من می سازم، هیچ پایه ژانلیستی وجود ندارد که روی آن تکیه کنیم، و در صورت لزوم همه چیز باید از نو خلق شود، امری که ابتدا از طریق گفتگوهای پایان ناپذیر صورت می پذیرد. به علاوه، زمانی که تمرینات را با بازیگران که لباسهایشان را پوشیده اند آغاز می کنید، همیشه با آنچه که در هنگام نوشتن تصور می کردید متفاوت است، و باز هم باید تغییراتی ایجاد کرد. به این دلایل، مجبور بودم که قبل از تهیه فیلم، دان را منظمأ ملاقات کنم.

■ استاد به مرسی، با کودکی که به آب

جالب است، پویائی پرسوناژهاست تا خود داستان.

■ پنگوئن تا حدودی نسخه «منفی» ادوارد دست قیچی است.

۱۱ هرگز متوجه نمی شوید که تصویر چه زمانی شما را ترک می کند، این خیلی عجیب است. این حقیقت دارد که سمبل هایی در این فیلم وجود دارد که قبلاً در فیلم ادوارد دست قیچی از آنها استفاده کرده ام، اما چارچوب متفاوت بوده است. آیا این تصاویر در یک یا در ده فیلم دیگر ظاهر خواهند شد؟ نمی دانم، نمی توانم به این سؤال پاسخ دهم، و به همین دلیل است که خود را مؤلف فیلمها محسوب نمی دارم، زیرا واقعاً بر روی آنچه که انجام می دهم رجعت ندارم. مسلماً از نظر من چشمها و دستهای اشخاص روشنگر وجود واقعی شان است، و از طرفی، اینها اولین چیزهایی هستند که در اشخاص توجهم را به خود جلب می کنند. این نکته در فیلمهای من مشخص است، به ویژه در فیلم ادوارد و هر دو بتمن، و نیز همراه با مضمون ماسک که برایم بسیار اهمیت دارد.

■ در بازگشت بتمن، بتمن تقریباً یک شخصیت ثانوی است.

□ هنگام تهیه نخستین فیلم و در مرحله تدارک فیلم دوم، این سرزنش به من شده است، هر بار که به خود می گفتم: «باید اهمیت بیشتری به بتمن بدهم، بیشتر نشانش بدهم، یا متن بیشتری به او اختصاص دهم»، پرسوناژ از نظر من قدرت خود را از دست می داد و به این دلیل وادار به رها کردنش در تاریکی می شدم، چیزی که نهایتاً به طبیعتش نزدیکتر است. از نظر من، این فیلم بر روی چندین پرسوناژ متمرکز شده و اتفاقاً یکی از آنها هم بتمن است.

■ چگونه دانیل واترز را برای نوشتن سناریو

انتخاب کردید؟
می دانید، آنقدر که در آمریکا به خاطر ندانم کاری در تعریف یک داستان به شیوه سنتی سرزنشتم کردند، اما این امر لحظه ای هم



میشل فایفر و مایکل کیتون

خلق شد که مجموعه را به راه انداخت.

■ با دیدن فیلم، به همشهری کین فکر کردم که در آن نیز اسنادهای زیادی به دیکنز یافت می‌شود. قصص بروس و بین که کاملاً یادآور «زن‌دو» و «لز» است، با این شومسینه عظیم...

□ بله، یادم می‌آید که این فیلم را خیلی وقت پیش دیده‌ام، اما آگاهانه از آن الهام نگرفته‌ام. در مورد دنیای بروس و بین، آنچه که برایم اهمیت داشت انتقال احساس تنهایی بود، زیرا مردی است که تنها، در جهانی وسیع و تاریک زندگی می‌کند. صحنه‌های فیلمبرداری این بار بسیار وسیعتر و همچنین بسیار خالی‌تر بودند، در آنجا خود را بسیار تنها احساس می‌کردیم، و این اهمیت داشت زیرا تحول پرسوناژ را منعکس می‌کرد، همواره بیشتر فرو رفته در خود. من این احساس را می‌شناسم، غالباً با آمدن به اروپا آن را آزموده‌ام، در جایی که اطفاها تا به این حد بزرگند: در اطاق عظیم خود در هتل به سر می‌برید و خود را عجیب تنها احساس می‌کنید، مثل اینکه گم شده‌اید.

■ جزئیاتی به فیلم اضافه کرده‌اید که یکنواختی زندگی بروس و بین را تشدید می‌کند. در فیلم اول، فقط یک لباس بتمن در زیر زمین بتمن وجود دارد، اما در این فیلم ده لباس موجود است و این، به نحوی، باز هم غم‌انگیزتر است. پوشیدن لباس بتمن به کاری یکنواخت و مبتذل برای او تبدیل می‌شود.

□ کاملاً، این منعکس‌کننده ابهام درون اوست. قفسه لباس او اندکی نظیر قفسه لباس الویس است.

■ مکانهایی که اشخاص در آن زندگی

است، زیرا کسانی که فیلمهای مرا می‌بینند به خود می‌گویند: «غیر واقعی است، شبیه کارتون است»، حال آنکه برای من بسیار ملموس است، خودم را کاملاً در آن باز می‌یابم.

■ آیا آنتون فرست روی فیلم کار کرده است؟

□ آخیر، اندکی راجع به فیلم با هم صحبت کرده بودیم. اما هنگام مرگش، او در اختیار استودیوی دیگری بود.

■ بنابراین، مفهوم Plaza، ملهم از مرکز راکفلر و تجسم بخش معماری فاشیستی از بروکس ناشی می‌شود؟

□ قطعاً. مسأله دکور نکته بسیار ظریفی برایم بود و از صورت نمایی آن خوشنودم. منظره نخستین بتمن احتمالاً تنها چیزی بود که در موردش انضاق نظر وجود داشت، اما نمی‌توانستم بار دیگر از همان دکور استفاده کنم، در این مورد هم دیدگاهی نو می‌خواستم، یک انرژی جدید. از آنجا که به Bo به عنوان یک هنرمند احترام می‌گذارم، برایم غیر ممکن بود که به او بگویم: «ببین، همان دکور را برایم بساز...». ما در مورد فیلم اول زیاد با هم صحبت نکردیم و در عین حال می‌دانستم که نمی‌توانیم زیاد از آن دور شویم. لازم بود که حد وسطی بیابیم، امری که Bo از عهدهٔ انجامش برآمد و از این بابت بسیار خوشنودم.

■ چگونه قریحهٔ بصری‌تان را تجدید کردید؟

□ سناریونی وجود داشت و من مایل بودم که دکور منعکس‌کنندهٔ واقعیت پرسوناژها باشد؛ این نخستین نکته بود. سپس، به خود گفتم: «صورت دیگری از گانه‌سینی را نشان دهیم، زمستان است، نونل است، نور متفاوت است...» با اینهمه، به نیویورک نگاه کنید، در زمستان به هیچ وجه همان شهری نیست که در تابستان. همانطور که متوجه شدید، از مرکز راکفلر و معماری فاشیستی نیز الهام گرفته‌ایم، و اندک اندک در بین این عناصر مختلف نیرویی

بتمن نوشته‌اند، به آنچه که از نظر من یکی از جالبترین جنبه‌های فیلم است نپرداخته‌اند، یعنی به سرزنش غیر مستقیم جامعهٔ آمریکایی. من به خصوص به اپیزود مربوط به سازماندهندهٔ مبارزهٔ انتخاباتی فکر می‌کنم که بنگوئن تحقیر شده آن را ضایع می‌کند.

□ آری، این یک جوان جمهوریبخواه تازه نفس و تیز است! دان و من از تدارک این نوع صحنه‌ها بسیار لذت می‌بردیم. جنبهٔ فوق‌العادهٔ فیلمهای بتمن در آن است که زمینهٔ ایده‌آلی برای پرداختن به همه نوع مضمون را ارائه می‌دهد: سیاست، روابط زن-مرد، روابط کارفرما-کارمند، حیوانیت، عدم ادغام، ماسکها. جامعهٔ آمریکایی پر است از پرسوناژهایی نظیر بنگوئن یا بتمن، اما باید بتوان آنها را نشانه‌یابی کرد. به آنچه که هم اکنون می‌گذرد توجه کنید، کاندیدای ریاست جمهوری مان متعلق به جهان سیاست نیست: این دقیقاً مورد بنگوئن است! همینطور بتمن، او در این فیلم قدرت کمتری دارد، اما از نظر من، هنوز هم کاملاً معرف آمریکایی امروزی است که ضمن پیشروی در ابهام کامل، خواستار نیکی است. این مورد بسیاری از افراد کشور ماست، به ویژه در سیاست: هیچکس نمی‌داند که آیا مقاصدشان خیر است یا شر.

■ رابطهٔ جنسی نیز در فیلم جدید بسیار صریح است.

□ کت وومن (زن گربه‌ای) احتمالاً نخستین پرسوناژ زنانه است که از آن کاملاً رضایت دارم. قسمت اعظم این امر مربوط می‌شود به بازی میشل فایفر که واقعاً مرا متعجب ساخت. نمی‌دانم چه کسی دیگری می‌توانست آنچه را که او در این فیلم انجام داد، انجام دهد. ■ جنبهٔ مبهم کت وومن و توحش اوست که بتمن را به خود جلب می‌کند.

□ دقیقاً، همینطور است. به همین شکل است که من روابط مرد-زن را درک می‌کنم. احساس جلب شدن به کسی اما ناتوان در شروع رابطه، این به من خیلی نزدیک است. جالب



مایکل کیتون، دنی دوویتو و میشل فایفر در بازگشت بتمن

واقعاً ریاکاری است، آنها پشت فرزندانشان پنهان می شوند، همانطور که با عذری از خود حمایت می کنیم، زیرا این نوع اشخاص در تمام طول هفته بیش از سه دقیقه وقت صرف کودکانشان نمی کنند. این رفتار بسیار فاسدی است. نمی دانم در کشور شما هم همینطور است یا نه؟ اما در امریکا دقیقاً به این شکل است، و همین مرا متفر می سازد.

■ آیا برای این فیلیلم طراحی کرده اید؟ طراحی لباسها؟

۱۱ فقط چند طرح ابتدائی، به بیشتر از آن نیاز نداشتم، زیرا «بو» و باب رینگوود مدیر لباس، به خوبی مرا می شناختند و هر دو می دانستند که من چه می خواهم. مثلاً برای کت وومن، ایده لباس چرمی را داشتم که برای خود تهیه می کند. از نظر من هیچ چیز در لباس بی مفهوم نیست، همه چیزش سمبول است.

■ ایده بازگرداندن «سلینا» به زندگی توسط گربه ها فوق العاده است. آیا او، نظیر ماجرای بیتل جوس (Beetle Juice) به روح تبدیل شده؟ هرگز این را نخواهیم فهمید.

۱۱ و همین او برایم جالب است. آیا او مرده؟ آیا زنده است؟ نمی دانم و اهمیت هم نمی دهم. احاطه یافتن بر کسی برایم مشکل است، و اما احاطه بر یک زن، این سختترین

است. از نظر من، این پرسوناژ، باز هم بیشتر از بتمن خود را مخفی می دارد. منظره پودر زده او را احتمالاً از یک فیلم دراکولا که باید قبلاً دیده باشم الهام گرفته ام.

■ از طرفی، پتگوئن به او می گوید: «شما یک هیولای بسیار محترم هستید، آنچه که من هنوز نیستم!».

۱۱ دقیقاً! من دلباخته این پرسوناژ هستم که قبل از شکنجه منشی اش حرفهای قشنگ می زند. در این خصوص، یکی از صحنه های مورد علاقه من، صحنه ای است که او سلینا را از پنجره به بیرون پرت می کند: این نشان دهنده روابط کارفرما-کارمند است که قبلاً از آن صحبت کردم. و در کشور ما، با وجود تمامی داستانهای اخیر در خصوص آزار جنسی، انعکاس کاملاً ویژه ای می یابد.

■ شرک در عین حال می خواهد که پدر دلسوزی باشد؛ او در صدد حمایت از پسرش برمی آید.

۱۱ این خصوصیتی است که نزد بسیاری از کاسبکاران مشاهده می شود، به خصوص در هالیوود. با آنکه می دانید که آنها حاضرند تا خنجر به پشت هر کسی فرو کنند، اما زمانی که با ایشان صحبت می کنید، از چه چیز حرف می زنند؟ از دلباختگی خود به فرزندانشان!

می کنند همگی بسیار مجزا هستند: منزل بروس وین، آسمان خراش Shreck و دخمه پتگوئن.

۱۱ در این ژانر فیلم، محیط بسیار مهم است، نظیر اپرا که در آن دکور مغلوب کننده است. غالباً به من می گویند که دکورهایم فوق العاده اند، در حالی که از نظر من یک دکور خوب، فی نفسه وجود ندارد. آنچه که ذهن مرا به خود مشغول می دارد، جایگزین کردن پرسوناژهایم در محیطی است که با آنها مطابقت داشته باشد. من یک فیلم می سازم نه یک برنامه رادیویی.

■ ماکس شرک به یک مارکی قرن هجده می ماند، با کلاه گیس پودر زده اش چرا این ظاهر را به او داده اید.

۱۱ ماکس شرک تا حدودی زنجیره گمشده بین دراکولا و کاسبکاران است. در این داستان از انسانها- حیوانها که در تاریکی زندگی می کنند و ماسک بر چهره دارند، ایده مردی که در معرض روشنائی کامل قرار داده شود را دوست می داشتم، این پرسوناژ القاء کننده احترام است در حالی که می تواند از همه بدتر باشد. من کریستوفر والکن را دوست دارم، با نگاه کردن به او می توانم به آنچه که او فکر می کند دقیقاً واقف شوم، و معذالک او هیچ چیز را آشکار نمی سازد. این واقعاً با شکوه

چیزی است که وجود دارد. پس چرا امتحان کنیم؟

■ هر دو فیلم بتمن بسیار تاریک هستند، با فاصله زیاد از Kitsch سریال تلویزیونی که بتمن همیشه همراه با رابین نشان داده می‌شد احساس می‌کنم که اگر رابین را وارد صحنه کرده بودند، پرسوناژ او این فضای سنگینی را که در صدد برقراری‌اش پیرامون بتمن برآمده‌اید، از بین می‌برد.

۱. مسأله نشان دادن رابین هم در فیلم اول و هم در فیلم دوم مطرح بود. اما نهایتاً از آن چشم پوشی کردم، زیرا نظر به عقیده ابراز شده نسبت به ثانوی بودن پرسوناژ بتمن، وارد کردن رابین نمی‌توانست اوضاع را بهبود بخشد. به علاوه، از نظر من، پرسوناژ بتمن یک مرد تنهاست که برای حفظ روانشناسی‌اش باید تنها بماند. نمی‌توانید همینطوری شخص دیگری را در جهان او مستقر سازید، این یک تغییر اساسی خواهد بود که او را عمیقاً دگرگون می‌کند. نه، رابین ایده خوبی نخواهد بود.

■ با اینهمه، آلفرد، رئیس تشریفات، با او زندگی می‌کند.

۱۱. بله، اما شبیه به خاطره‌ای که یادآور

گذشته تشریفاتی و مقررانی خانواده وین است. آلفرد از ابتدا در آنجا بوده است، و این هیچ ربطی به آن ندارد که پسری بخواند در مدت کمی در خانه او زندگی کند. تصور کنید، بروس وین که با یک مرد دیگر زندگی کند. سوالاتی برایمان مطرح می‌شود... در سریال تلویزیونی، در بند روانشناسی پرسوناژها نبوده‌اند، آنها Kitsch می‌خواستند اند و clinquant، و تماشای آن به نحوی سرگرم کننده بوده است، من خودم آن را خیلی دوست داشتم. اما، لحن فیلمهای من متفاوت است.

■ در بازگشت بتمن نشان دادید که قادر به جذب کامل ما در داستان فیلم هستید، ضمن وارد کردن عناصر فاصله ساز. خصوصاً، به صحنه‌ای فکر می‌کنم که گت وومن می‌گوید: «پایان خوشی نیست».

۱۲. روی صحنه فیلمبرداری، تئاتری بودن آنچه که فیلمبرداری می‌کردم برایم تکان دهنده بود. یک جنبه «پرائی» در این داستان وجود داشت، و دان واترز می‌توانست برای نوشتن دیالوگ‌هایی که نظیر چشمک زدن به دوربین بود، به اندازه کافی عقب نشیند. این چیزی است که در سبک نوشتنش دوست می‌دارم: اجازه

تفسیرهای مرموز را در مورد اکشن به خود می‌دهد، ضمن مطلع بودن از چگونگی پرده برداری از ماهیت عمیق پرسوناژها...

■ با دانی الفمن، آهنگساز فیلمم، که موسیقی تمامی فیلمهای شما را ساخته است چگونه کار می‌کنید؟

۱۳. موسیقی او یک عنصر اساسی در فیلمهای من است. او همیشه توانسته لحن درست را پیدا کند، تعادل ایده آل بین عظمت، غم یا طنز، و این دقیقاً همان چیزی است که من می‌خواهم. زیرا من موسیقی‌بدان نیستم و با علاقه فوق العاده‌ای که به موسیقی دارم، قادر به ساختن آن نیستم. هنگامی که با دانی کار می‌کنم، به خانه‌اش می‌روم، با سازهایش ور می‌رویم و صحبت می‌کنیم. آنگاه، در اولین فرصت، او نخستین مونتاز را می‌بیند و بلافاصله مشغول کار می‌شود. او نیز به اندازه کافی مرا می‌شناسد که بدانند چه می‌خواهم. اگر از او خواسته‌ام که موسیقی فیلمهایم را بسازد به این دلیل است که خیلی قبل از فیلمسازی، او را در حال اجرا، همراه با گروه موسیقی راک، دیده بودم، و از برنامه‌هایش آنچنان حالت تئاتری استنتاج می‌شد که به خود گفتم که او همکاری ایده آل برای داستانهای خواهد بود که می‌خواهم تعریف کنم.

■ آیا پروژه‌هایی دارید؟
۱۴. در سان فرانسیسکو روی پروژه نقاشی متحرکی کار می‌کنم که کاملاً در ذهن طرح‌ریزی‌اش کرده‌ام: کابوس قبل از کریسمس این پروژه مدت یکسال مرا مشغول خواهد کرد، اما من خودم آن را نخواهم ساخت، بلکه هنری سلیک این کار را خواهد کرد. دانی الفمن موسیقی آن را خواهد ساخت. در حال حاضر، خود را در پایان یک دوره احساس می‌کنم و نمی‌دانم به چه چیز روی خواهم آورد. ■



کریستوفر والکن و دنی دویتو در بازگشت بتمن