نیمه تاریک بشر

زوریانا کیت

ترجمه: سعید خاموش

از آن‌جا که شخصیت‌های منفی فیلم‌های به یاد ماندنی سینما، وجه تاریک طبیعت ما را به نمایش می‌گذارند جذابیتی خاص برای ما دارند. چه کسی می‌تواند **هانیبال لکتر** در سکوت بره‌ها، **آنی ویلکز** در **Misery**، **تراویس بیکل** در **راننده تاکسی** یا حتی **کایزر شوزه**، در فیلم **مظنونین همیشگی**، که حتی اشارتی به نامش هم عرق سرد بر بدن دیگر شخصیت‌های فیلم می‌نشاند، را فراموش کند؟ اگر چه گاه خاص بودن نام آن‌ها کمک می‌کند، ولی در واقع اعمال خبیثانه این شخصیت‌هاست که در خاطر ما حک شده، و مدت‌ها پس از دیدن فیلم رهایمان نمی‌سازد. به گفته **جان هرتسفلد** (سازنده فیلم **دو روز در دره**): «این گونه شخصیت‌ها می‌توانند بکشند، بزنند، نابود کنند، فریب دهند یا هر کسی را شکنجه دهند؛ ولی فکر می‌کنم که تمامی این اعمال بلاهایی است که خودِ ما در دوره‌هایی از زندگی‌مان دوست داریم سر بعضی از آدم‌ها درآوریم».

این روزها بر خلاف شخصیت‌های جانی و بی‌چهرهٔ فیلمی چون **جمعهٔ سیزدهم**، غالب شخصیت‌های منفی سینمایی فقط کارشان نشستن و تمیز کردن سلاح یا صیقل دادن چاقوهای خود نیست. برخی از آنان جدا از «کار» اصلی‌شان در فیلم، زندگی خود را دارند و با خانواده و دوست و هم‌کار خود محشورند. و بعضی دیگر امید و آرزو، عقاید و نگرش خاص خود را دارند. آن‌ها افرادی جاه‌طلب، هوشمند و پیچیده‌اند. و به خاطر همین پیچیدگی است که تماشای گناه‌کاران سرگرم کننده‌تر است. به گفته **هرتسفلد**: شخصیت **لی وودز** (که توسط جیمز اسپیدر بازی شده) کسی است که از خباثتش لذت می‌بریم. او آدمی است عجیب و غریب، فاسد، فریب‌کار، یعنی از همان‌ها که وقتی عملی خبیثانه انجام می‌دهد بیننده از دیدنش به هیجان می‌آید؛ او «آدم بده»ای نیست که وجه خوب و بدش کاملاً مشخص باشد، شخصیت او لایه‌های مختلفی دارد.

به گفته **هیلری هنکین** (سازندهٔ **رومئو استغاثه می‌کند**): «این گونه افراد علاوه بر آن که تماشاگر را سرگرم می‌کنند یکی دو نگرش رومانتیک هم دارند که مثل فیلسوف بودنشان جزئی از زبان روزمره ما شده است».

ولی چه چیزی باعث شده که امریکا از جانی‌های سینما خوشش بیاید؟ به قول **هنکین**، پاسخ در روح و روان امریکایی‌ها نهفته است: «ما طرد شدگانی قانون‌گریز و انقلابی بودیم و به همین جهت، حال که چنان شخصیت‌هایی به وجود می‌آوریم، از دیدنشان لذت می‌بریم... امریکا همیشه عاشق و شیفتهٔ گنگسترها بوده است؛ آن‌ها به گونه‌ای زندگی کرده‌اند که ما دوست داشتیم زندگی کنیم. این گونه شخصیت‌ها نوعی فقدان مسئولیت‌پذیری شخصی را به نمایش می‌گذارند که به دل می‌نشیند».

کنکاش در ذهن

«مادرم - چه جوری بگم؟ - امروز خودش نیست.»

روانی نوشته جوزف استفانو

سالیان دراز شخصیت‌های منفی در فیلم‌های هالیوودی «آدم بده»هایی بوده‌اند که با لهجهٔ خاصی صحبت می‌کردند و نه حس گذشته رابه ما انتقال می‌دادند و نه آینده را؛ اما فیلم‌نامه‌نویسانی که جهت این مقاله با آن‌ها مصاحبه شده، گامی پیش‌تر می‌روند و زندگی شخصیت‌های منفی خود را برای ما تشریح می‌نمایند و به ما کمک می‌کنند که از چند و چون اعمال خبیثشان سردربیاوریم. در فیلم‌های این فیلم‌نامه‌نویسان - **مخمصه**، **رومئو استغاثه می‌کند**، **Hard 8**، **دو روز در دره** و **آخرین اغوا** - قصهٔ جنایی در مرحلهٔ دوم قرار دارد؛ در واقع آن‌چه که در ذهن شخصیت‌ها می‌گذرد موتور جلوبرنده فیلم را تشکیل می‌دهد.

برای **مایکل مان** (سازندهٔ فیلم‌هایی چون **مخمصه**، **دزد**، **شکارچی انسان**) پرداخت شخصیت‌های پیچیده، جذاب‌ترین و مهم‌ترین بخش فرایند قصه‌پردازی است: «چرا که چنین شخصیتی در حاشیه و بیرون از ساختارهای ارزشی‌ما زندگی می‌کند؛ وقتی که شما اصطکاکی میان او و اجتماع به وجود می‌آورید جرقه‌ای به وجود می‌آید و شما در آن صورت است که می‌توانید یک درگیری ناممعمول پدید آورید». پرداخت چنین شخصیتی ابزار خارق‌العاده‌ای برای روایت کردن یک داستان نامتعارف است؛ غالب «تبهکاران» **مان**، ریشه در واقعیت ملموس دارند. چنین پرداختی مقادیر زیادی تحقیق و پژوهش می‌طلبد و خوش دارد که به معنای واقعی کلمه، خود را در دنیایی که درباره‌اش می‌نویسد غوطه‌ور سازد - سرکردن با جانیان یا با مأمورانی که با چنین موجوداتی سر و کار دارند، از جمله فرایندهای کاری او را تشکیل می‌دهد.

شخصیت‌های او غالباً ملغمه‌ایی از شخصیت‌های مختلف است. به عنوان مثال شخصیت **نیل مکولی** در فیلم **مخمصه** بر اساس شخصیت فردی با نام واقعی **نیل مکولی** نوشته شد که در زد و خوردی، توسط یکی از دوستان پلیس **مان**، در سال ۱۹۶۳ در شیکاگو به قتل رسید: این اتفاق هنگامی افتاد که این دو نفر یک‌دیگر را در قهوه‌خانه‌ای ملاقات نمودند و حس کردند که یکی از آن‌ها احتمالاً دیگری را خواهد کشت.

مان معتقد است که شناخت ویژگی‌های فردی یک آدم برای ساختن و پرداختن شخصیت منفی اهمیت زیادی دارد: «باید دانست که دوران بچگی و مدرسه‌اش چگونه گذشته است؟ چه نوع رابطه‌ای با خانواده خود داشته است؟ آدم منظمی بوده یا شلخته؟ نظام ارزشی او از چه قرار است؟ جامعه خود را چگونه

می‌بیند؟ تمامی این چیزها به علاوهٔ وجود آدمی که از خون و گوشت ساخته شده چیزی است که دست آخر، یک موجود انسانی تمام عیار و پیچیده را می‌سازد. این هدف من است. دلم می‌خواهد یک انسان پیچیدهٔ سه بعدی بسازم. معتقدم که تمامی شخصیت‌ها وقتی جان می‌گیرند که به همان پیچیدگی خود ما باشند. منظورم این است که پر از تناقض باشند؛ چرا که همگی ما موجوداتی پر از تضاد و تناقض‌ایم».

مثلاً شخصیت **نیل مکولی** در فیلم **مخمصه** به عدم وابستگی اعتقاد دارد: بخشی از اعتقادات او این‌است که هم چون مردی نامرئی زندگی کند. می‌خواهد در کاری که انجام می‌دهد خطر را به حداقل برساند. به همین خاطر است که او کت و شلوارهای خاکستری و پیراهن سفید می‌پوشد - دلش نمی‌خواهد ظاهرش توی چشم بزند؛ که به یاد بیننده بماند. او خود مردی «خاکستری» است؛ آدمی درمیان آدم‌های دیگر که به قهوه‌خانه‌های تاریک و غم گرفته رفت و آمد دارد. همه چیز نامرئی و معمولی به نظر می‌رسد.در عین حالی که **مک‌کولی** به اعمال جنایت‌کارانه خود ادامه می‌دهد کم‌تر نیز خطر می‌کند؛ هر چه دستمزد را بالاتر می‌برد بخت تاب آوردن و ماندنش نیز بیش‌تر می‌شود.

تضاد وقتی رخ می‌دهد که **مک کولی** عاشق **ادی** می‌شود، یعنی به عبارت دیگر به اعتقاد و طرز فکر همیشگی خود پشت پا می‌زند. فکر می‌کند که اگر این دختر او را همراهی نکند هدف او یعنی برداشتن آن پول و فرار کردن بی‌معنا است. احساسات از او آدمی متفاوت می‌سازد و همین است که در نهایت سقوط او را باعث می‌شود. نقص **مک کولی** - یعنی دل به احساسات خود سپردن - این آدم خبیث را در حد من و شما پایین می‌آورد. همگی ما در گذشته‌ای دور یا نزدیک اسیر احساسات خود شده‌ایم و بدین جهت است که با او هم‌ذات پنداری می‌کنیم. و به رغم آن که او یک «تبهکار» به تمام معناست، ما دلمان می‌خواهد که او موفق شود - یعنی هم پول را به دست بیاورد و هم دختر را...

در فیلم **دو روز در دره** ساخته **هرتسفلد** هم، **لی‌وودز** یک قاتل مزدور است؛ او عاشق زنی می‌شود که همکار اوست و از این فکر که احتمال دارد این زن به او خیانت کرده باشد رنج می‌برد. در این جا با مردی رو به رو هستیم که کاملاً بر کار خود تسلط دارد، اما نمی‌تواند رفتار زن همراه خود را کنترل نماید. بنابراین سعی می‌کند در واقع دق دلِ خود را سر دیگران درآورد. حسادت وجود او را فراگرفته است یعنی حسی که در وجود همگی ما است و حسی است کاملاً انسانی.

به اعتقاد **هنکین** ویژگی‌های انسانی شخصیت‌های منفی کمک می‌کند که هاله‌ای رمانتیک گرد آن‌ها را بگیرد: «جنایت‌کاری که مثل من و شماست - مشکلاتش همان مشکلاتی است که من و شما داریم، با زن و بچه‌های خود مسئله دارد - گفتم: آدمی مثل من و شما - همین‌ها رمانتیکش می‌کند. فکر نمی‌کنم که جنایت‌کاران به «مسئولیت شخصی» یا مسائل اخلاقی به گونه‌ای که برای «شهروندان معقول» مطرح است،نگاه کنند.

ولی این‌ها همه باعث نمی‌شود که از جذابیت آن‌ها کاسته شود.

آن‌ها هم انسان هستند

«عزیزم، دلت برام تنگ شده بود؟»

-رومئو استغاثه می‌کند،نوشتهٔ هیلاری هنکین

به خاطر همین احساسات انسانی است که رفته رفته دگرگونی‌هایی در شخصیت و انگیزه‌های این آدم‌های منفی به وجود می‌آید. حتی امکان دارد به اوجی برسند که معمولاً قهرمانان فیلم‌های معروف سینمایی بدان دست می‌یابند. اما در این بحبوحه آن چه برای ما جذاب است **فرایند قصه‌پردازی** است. به قول **هرتسفلد**: بیننده در سالن سینما نمی‌نشیند و پس از دیدن یکی دو صحنه نمی‌گوید: «دستم آمد، می‌دونم چه جور آدمی است، حالا می‌تونم به دستشویی برم یا ۲۰ دقیقه‌ای اطراف سینما گشتی بزنم، برگردم و باز هم چیزی رو از دست نداده‌ام».

شخصیت‌های منفی به تدریج روحیات واقعی خود را با واکنشی که نسبت به موقعیت‌های مختلف و آدم‌های پیرامونشان نشان می‌دهند رو می‌کنند.

استیو بارنچیک نویسنده **آخرین اغوا**، درباره شخصیت **بریجیت گریگوری** می‌گوید:«من فکر می‌کنم قاتلی در وجود این زن نهفته بوده است. این خانم برایش مسئله نیست که آدم‌های دیگر از عواقب کارهای او وحشت کنند. ولی ما تا وقتی که او شوهرش را به قتل نرسانده نمی‌توانیم باور کنیم که او تا کجا می‌تواند پیش رود.»

با این وجود بیننده باز هم با او هم‌ذات‌پنداری می‌کند؛ چرا که او چیزی بیش از یک «قاتل زنجیره‌ای» معمولی است. او عاشق پول است؛ حال می‌خواهد برای خرید یک ماشین خوشگل یا برای

دوران بازنشستگی باشد.... تقریباً هیچ کس را پیدا نمی‌کنید که از پول بدش بیاید.

بارانچیک در موقع نوشتن سناریو ابعادی کاملاً انسانی و معمولی به شخصیت خود داده، به طوری که خود او معتقد است که کند و کاو زیادتر و خلق گذشته‌ای برای **بریجیت** چندان ضرورتی نداشته است:« فکر نمی‌کنم امیال او آن‌چنان عجیب و غریب باشد که نیازی به توضیح داشته باشد. ما در حال تماشای کسی هستیم که همان امیالی را تجربه می‌کند که خود ما می‌کنیم؛ تفاوت این‌جا است که او حاضر است برای جامهٔ عمل پوشاندن به آن امیال گامی پیش‌تر بگذارد. منظورم این است که همهٔ ما کم و بیش آدم‌های معمولی هستیم.بعضی از ما واکنش‌های ضعیفی از خود نشان می‌دهیم، بعضی‌هامان معتدل و برخی افراطی عمل می‌کنیم. فکر می‌کنم تماشاچی در این جا متوجه می‌شود با کسی رو به رو است که واکنشی افراطی از خود نشان می‌دهد. اگر قدری جربزه می‌داشتیم بعضی از ما نیز همان راه را انتخاب می‌کردیم که او می‌کند. چنین چیزی از ما آدم‌های بهتری نمی‌سازد ولی لااقل می‌توانیم بفهمیم که وجود او و واکنش‌هایش از چه و از کجا سرچشمه می‌گیرد.»

هنکین شخصیت منفی فیلم **رومئو استفائه می‌کند** را بیش‌تر نمادین می‌بیند تا واقعی: « واقعاً مسئله من این نیست که وقتی این‌جور آدم‌ها از خواب بیدار می‌شوند چه حسی دارند، چه می‌خورند یا چگونه رفتاری دارند؛ مهم برای من نگرش آن‌هاست؛ مسئله‌ام این نیست که چه کار می‌کنند. این که نمایانگر چه چیزی هستند برایم اهمیت دارد».

به نظر **مایکل مان** کشش تماشاچی به آدم‌های منفی یک فیلم، علتی آشکار دارد: «این مسئله به همان مقولهٔ **بهشت گمشده** برمی‌گردد. جذاب‌ترین شخصیت بهشت گمشده چه کسی است؟ شیطان! او شخصیت جذابی دارد. جذابیت شیطان به چشم خداوند بیش از فرشته‌های دیگر است: در آثار **میلتون** جذابیت شخصیت شیطان، تناقضاتی در خواننده به وجود می‌آورد و پنجره‌ای برای درک نیمهٔ تاریک بشر در مقابل او می‌گشاید. آدم و حوا تا قبل از آن که شیطان وارد دنیای‌شان شود، زندگی بی‌حادثه‌ای را پشت سر می‌گذاشتند. **میلتون** در عین حالی که قصه شیطان را برای ما بازگو می‌کند، توضیحاتی نیز در حاشیه برای بازشناخت افکار و احساسات بشری که منجر به هبوط گردید ارائه می‌دهد. آدم و حوا نیز مانند خواننده به طرف شخصیت شیطان جذب می‌شوند. شیطان که نماد غایی خباثت است بیش از شخصیت‌های دیگر ملموس و بشری به نظر می‌رسد.

همان پارادکس عیناً در مورد علت کشش و علاقه ما به شخصیت‌های منفی سینمایی صادق است؛ با وجود خطاهایی که از این افراد سر می‌زند، هر چه پیچیده‌تر می‌شوند، جذابیتشان نیز برای ما بیش‌تر می‌شود. به گفته **مان** در زندگی روزمره معمولاً با چنین آدم‌هایی رو به رو نمی‌شویم قضایا پیچیده‌تر از این‌هااست. به خصوص اگر فیلم پیشینه‌ای از شخصیت داستان و توضیحی در مورد چرایی اعمال او در مقابل ما بگذارد. به عنوان مثال،اگر در طی فیلم به ما توضیح داده شود که یکی از شخصیت‌های منحوس داستان، کودکیِ سختی داشته، درک ما از آن شخصیت وجه متناقضی به خود می‌گیرد. می‌فهمیم که این آدم حساسیت‌های خود را دارد، حساسیت‌هایی که به دوران کودکیِ دشوار و مشقت‌بارش برمی‌گردد.

● اسکات فرانک: «جالب‌ترین قصه‌ها از پیرنگ‌هایی سرچشمه می‌گیرد که شخصیت‌های پیچیده داشته باشند.»

● مایکل مان: دلم می‌خواهد یک انسان پیچیدهٔ سه بعدی بسازم. معتقدم که تمامی شخصیت‌ها وقتی جان می‌گیرند که به همان پیچیدگی خود ما باشند. منظورم این است که پر از تناقض باشند؛ چرا که همگی ما موجوداتی پر از تضاد و تناقض‌ایم.

خشونت

«اون نمرده،فقط آروم شده.»
-دو روز در دره،نوشتهٔ جان هرتسفلد

بارانچیک به این مسئله اشاره می‌کند که شخصیت‌های منفی سینمایی خواه ریشه در واقعیت داشته باشند، خواه از نظر حسی یا مادی وسوسه‌مان کنند، نقطه مشترکی دارند: «که آن هم هوشمندی آن‌هاست، ما آدم‌های زبر و زرنگ را دوست داریم. به آن‌ها احترام می‌گذاریم. حتی احترام ما به آن‌ها وقتی متوجه می‌شویم که هدفی دارند و می‌خواهند به آن دست یازند، بیش‌تر هم می‌شود». یکی از عناصر تشکیل دهندهٔ هوشمندی، شوخ طبعی است: «شوخ طبعی، میزان هوش یک فرد را برای ما مشخص می‌کند و نکته‌ای است که بدان وسیله ما تصمیم می‌گیریم با کسی رفاقت کنیم یا نه. ما از کسانی که به خنده‌مان می‌اندازند خوشمان می‌آید».

به اعتقاد **بارانچیک** ،از آن‌جا که شوخ طبعی حال و هوایی انسانی بین آدم‌ها به وجود می‌آورد، بر هوشمندی آدم‌های منفی فیلم تأکید می‌کند و باعث می‌شود آن‌ها و انگیزه‌هایشان برای تماشاچی، قابل باور شود، همین شوخ طبعی به شکل‌گیری ارتباط میان آدم منفی فیلم و تماشاچی، کمک می‌کند:«خودمانیم، قبول کنید علی‌رغم آن که **هانیبال‌لکتر** دل و جگر قربانیان خود را می‌خورد ولی نمی‌شود دوستش نداشت! جنایت‌کاران واقعی احمق به نظر می‌رسند. ولی اگر یک نویسنده بتواند آن‌ها را هوشمند ارائه دهد جذاب‌تر می‌شوند و حتی اگر بشود با جملات بامزه‌ای مثل «می‌دونی به همبرگرهای بزرگ تری فرانسه چی می‌گن؟»[1] تماشاچی را خنداند هم که فبها!»

از سوی دیگر **هیلاری‌هنکین** اعتقاد دارد که آدم‌های منفی سینمایی - خواه مانند **هانیبال‌لکتر** در **سکوت بره‌ها** تهدید کننده و

خواه شوخ طبع، مثل **وینسنت وگا** و **جولز وینفیلد** در قصهٔ عامیانه، حرف‌های زیادی برای گفتن دارند: «آن‌ها ذهنی سرشار دارند؛ فرض بر این است که آدم‌هایی متفکر، مبتکر و فیلسوفند؛ حال آن که در واقعیت امر یک آدم فیلسوف بانک نمی‌زند. قاعده کار این است که فیلسوف‌ها در دانشگاه‌های بزرگ و معتبر درس بدهند، نه در فیلم‌های سینمایی».

به گفته **اسکات فرانک** (نویسندهٔ فیلم‌نامه‌های **شورتی را بگیرید، مرگ دوباره**) همهٔ تقصیرها به گردن **هانیبال‌لکتر** می‌افتد که باعث و بانی به راه افتادن این موج جدید آدم‌های خبیث و جانی متفکر است. به گفتهٔ او **هانیبال لکتر** طلایه‌دار سری فیلم‌های «سریال کیلر»ی است که جانیان در آن‌ها مثل دکترهای فلسفه صحبت می‌کنند. من فکر می‌کنم **هانیبال لکتر** یکی از خارق‌العاده‌ترین شخصیت‌های منفی سینمایی باقی خواهد ماند. و حالا هم هر کسی سعی می‌کند از او تقلید کند چون چنین شخصیتی در بین مردم جا افتاده است. او در ادامه می‌گوید: «آن‌چه باعث جذابیت شخصیت **هانیبال لکتر** می‌شود، شوخ طبعی اوست. ولی این مسأله گاه تأثیری منفی هم بر جای گذاشته؛ نتیجه این شده که نویسنده مهم‌ترین حرف‌ها را توی دهان شخصیت‌های منفی گذاشته است. آن‌ها هستند که معمولاً بیش‌ترین خنده را از تماشاچی می‌گیرند».اما در عین حالی که چنین برداشتی از شخصیت‌های خبیث با واقعیت نمی‌خوانند اما پرداخت شخصیت‌های منفی که بامزه و زبر و زرنگند نویسنده را به چالش می‌طلبد و نوشتن درباره‌شان جذاب‌تر است.

و همین بخش از شخصیت آن‌هاست که تماشاچی را به سوی خود جلب می‌کند و باعث هم‌ذات‌پنداری بیننده با آن‌ها می‌شود. به اعتقاد **بارانچیک**: «جهت خلق شخصیت‌های منفی جذاب ساده‌ترین کار این است که از نظر ساختاری نقش‌های اصلی را به آن‌ها بسپاریم. از آن‌جا که موضع‌گیری‌های ما از پیش معلوم است، یک شخصیت منفی باید واقعاً ما را بر انگیزد تا باعث شود علیه او جبهه بگیریم».

اگرچه شخصیت **بریجیت** در فیلم **آخرین افوا** منفی است ولی از لحاظ ساختاری او قهرمان فیلم است. **بارانچیک** هنگام نوشتن اولین نسخهٔ فیلم‌نامه چنین برداشتی نداشت. در آن مرحله نگرش فیلم‌نامه نویس نسبت به **بریجیت** و شخصیت **مایک سویل** تقریباً مشابه بود. فیلم‌نامه هنوز قهرمان مشخصی نداشت. همان‌طور که **بارانچیک** می‌گوید: «در آن مرحله پی بردم که به هر حال باید در نسخه بعدی تکلیف را روشن کنم. از نقطه نظر تجاری غریزتاً حس می‌کردم که باید طرف **مایک** را بگیرم، ولی این کار باعث می‌شد که قهرمان در پایان فیلم به هدف خود نرسد و این باعث سرخوردگی تماشاچی می‌شد. با انتخاب **بریجیت** به عنوان قهرمان، **آخرین افوا** به گونه‌ای تبدیل به یک فیلم خوش‌بینانه و مفرح می‌شود. چرا که قهرمان اصلی به چیزی که می‌خواهد می‌رسد. پیام فیلم فریبکارانه است ولی با کار کردن روی ساختار فیلم، تماشاچی به چنین نتیجه‌ای نمی‌رسد».

در **مخمصه** دو قهرمان اصلی وجود دارند: **وینسنت هانای** پلیس و **نیل مکولی** دزد. به قول **مایکل مان**: «شما در این جا نه قهرمان دارید و نه ضد قهرمان. بیننده احساسی مثبت نسبت به هر دوی آن‌ها دارد، در حالی که هر یک از آن‌ها می‌خواهد دیگری را بکشد. بیننده در صحنه نهایی از نظر حسی با خود درگیری دارد چون دلش می‌خواهد که هر دوی آن‌ها زنده بمانند.

به علاوه همیشه چیزی که شخصیت‌ها می‌گویند جذابیت فیلم را تشکیل نمی‌دهد بلکه، حسی که در بافت فیلم نهفته است این کشش و جذابیت را به وجود می‌آورد.«گفت وگو در واقع حال و هوای صحنه را به وجود می‌آورد. می‌توانند اشارتی باشد به حوادثی که در صحنه می‌گذرد. و در نهایت نقشی تعیین کننده نداشته باشد. مهم حسی است که تماشاچی باید نسبت به شخصیت و ماجرا داشته باشد.»

مایکل مان اضافه می‌کند، که او در طی فیلم‌برداری هنگامی که دیالوگ‌ها را با صدای بلند می‌شنود گاه مجبور به تغییر آن‌ها می‌شود زیرا آن‌چه فکر می‌کرده که باید تلویحاً گفته شود، صریحاً گفته شده یا بر عکس.

در نظر **هنکین**،«جذابیت ماجرا وقتی است که شما رفته رفته شاهد شکل گرفتن ماجرای قصه فیلم هستید. تزلزل شخصیت‌ها تأثیرش را بر روی همه چیز و همه کس می‌گذارد. و می‌بینیم که چگونه چنین دنیای متزلزلی همهٔ شخصیت‌ها را متأثر می‌کند.»

زبان مشترک همهٔ شخصیت‌های منفی خشونت است. و این فیلم‌نامه‌نویسان، خشونت را با حساب و کتاب در فیلم‌های خود به کار می‌برند.

به گفتهٔ **مایکل مان**:

«خشونت اوج درگیری بین شخصیت‌ها را می‌رساند. من به خشونت به عنوان یک عنصر انتزاعی که می‌شود در این و یا آن صحنه فیلم گذاشت نگاه نمی‌کنم. خشونت باید از خود صحنه سرچشمه بگیرد. اگر صحنه خشونت‌آمیزی را بی‌دلیل و بی‌آن که انگیزه‌ای هم برای آن وجود داشته باشد نشان بدهیم، به وجود آوریم، خطا کرده‌ایم و نمایش بدی ارائه داده‌ایم: خشونت باید با کل داستان هماهنگی داشته باشد و با درک انتقادی نویسنده از چند و چون صحنه‌ای که کارگردانی می‌کند بخواند. در فیلم **آخرین موهیکان‌ها** تمامی آن صحنه قتل عام به خاطر این است که **هوکی** می‌خواهد **کورا** را پیدا کند. چیزهای دیگری مثل «نمی‌دونم کورا در این بلوا و آشفتگی کجاست؟» از آن رو در این صحنه آورده می‌شود که موانع جلوی راه او را نشان دهد.

پل تاماس آندرسون معتقد است که خشونت باید طبیعتاً از شخصیت‌ها بروز کند. در صحنه خشونت‌آمیز **Hard 8**، **سیدنی** یکی از قاتلین مافیایی قدیمی به خانهٔ محافظت شدهٔ **جیمی** حمله می‌برد تا پول دزدیده شده را باز پس گیرد. **جیمی** در خانه نیست. بنابراین **سیدنی** منتظر می‌ماند و به محض آن که **جیمی** وارد خانه می‌شود او را به قتل می‌رساند. آندرسون در مورد این صحنه توضیح می‌دهد که خشونت با تیپ آدمی که نشان داده و هدفی که دنبال می‌کند سازگاری دارد: «منظور **سیدنی** کاملاً روشن است؛ می‌داند چه می‌خواهد؛ بنابراین خشونت این صحنه بی‌دلیل نیست. دیالوگی نداریم و فقط شاهد صحنه‌ای خشونت‌آمیز هستیم: **جیمی** وارد خانه می‌شود؛ **سیدنی** ماشه را می‌کشد. هیچ حرفی بین آن‌ها رد و بدل نمی‌شود. ولی آندرسون می‌گوید که در اصل، این صحنه یک صفحه دیالوگ به همراه داشته است: «مقادیر زیادی حرف‌هایی از این دست که **پولارو رد کن بیاد، لعنتی و غیره** ولی بعد پی بردم که استفاده از این نوع دیالوگ‌ها اشتباه بزرگی است. **سیدنی** آمده است که این مرد را بکشد. نیامده است که حرف بزند و به همین جهت اسلحهٔ خود را بی‌هیچ تأملی روی او خالی می‌کند. به دست آوردن پول هدف اولیه‌اش نیست. نخست آمده است **جیمی** را بکشد».

هرتسفلد می‌گوید که در فیلم دو روز در دره می‌خواسته نتایجی را که خشونت به بار می‌آورد نشان دهد و نه خود خشونت را: «خون و خون‌ریزی را نشان نمی‌دهم. نشان دادن این صحنه‌ها کار مرا جلو نمی‌برد. من فکر می‌کنم که وقتی نتایج خشونت را به بیننده نشان می‌دهید، واکنش حسی بیش‌تری از تماشاچی می‌گیرید».

و این درست است. قتل **روی فاکس** در اتاق خواب هرگز بر روی پرده دیده نمی‌شود. فقط صدای گلوله را می‌شنویم. و فردا صبح همسر او شوهر خود را مرده کنار خود می‌یابد: «شما همراه با این زن چشم باز می‌کنید و همان چیزی را حس می‌کنید که او حس می‌کند» قضایا خیلی شخصی و درون‌گرایانه است که در این مورد تأثیر خودش را می‌گذارد زیرا بیننده همراه و هم‌پای شخصیت فیلم آن را تجربه می‌کند».

واکنش عمیق و حسی تماشاچی در فیلم‌هایی که شخصیت‌های اصلی داستان را جلو می‌برند، غالباً به گونه‌ای است که خشونت بیش‌تر حس می‌شود تا دیده شود. به گفتهٔ **هنکین**: «از فیلم **رومئو استغاثه می‌کند** به عنوان فیلمی خشن نام برده‌اند، حال آن که در آن فقط یک نفر کشته می‌شود، دو نفر مجروح می‌شوند و در آخر نیز شخصیت منفی می‌میرد. در استاندارد فعلی فیلم‌های هالیوودی تلفات این فیلم چندان زیاد نیست. فکر می‌کنم که در این جا با خشونتی شخصی رو به روئیم. خشونتی که فیلم‌های دیگر انتقال نمی‌دهند. ما شخصیت‌ها را می‌شناسیم و بنابراین با روح و روان آن‌ها آشنا هستیم و بنابراین وقتی قتل و جراحتی روی پرده می‌بینیم، عمیق‌تر حسش می‌کنیم. آدم‌هایی که در این فیلم گرفتار چنین خشونتی می‌شوند، برای تماشاچی افرادی ناشناخته نیستند».

مرتکبین چنین اعمالی هم آدم‌های ناشناخته‌ای نیستند. ما با چنین آدم‌هایی آشنا شده‌ایم زیرا فیلم‌نامه‌نویسان موجودات منفی ملموسی به وجود آورده‌اند، که واکنش‌های حسی لازم را از تماشاچی بگیرد. به گفته **اسکات فرانک**: «جالب‌ترین قصه‌ها از پیرنگ‌هایی سرچشمه می‌گیرد که شخصیت‌های پیچیده داشته باشند. خود من وقتی در هنگام کار گیر می‌کنم و یا نمی‌دانم که فیلم دارد به کجا می‌رود متوجه می‌شوم که شناخت لازم را نسبت به شخصیت‌ها نداشته‌ام. شخصیت‌ها نکات لازم را در اختیار من نمی‌گذارند. چون تکلیف شبم را خوب انجام نداده‌ام.»

خب، بنابراین یک نویسنده چه باید بکند، فرانک می‌گوید: «تمامی هم و غم خود را بگذارید روی این که شخصیت‌ها چه هدفی و چه موانعی خواه بیرونی خواه درونی، بر سر راه دارند. به نظر من این چیزی است که ویژگی‌های آن‌ها را می‌سازد؛ می‌خواهد آدم‌های منفی باشند یا آدم‌های مثبت ، ضد قهرمان باشند یا قهرمان. در تاریکی سالن سینما این آدم‌های منفی به هدف خود برسند یا نرسند، واقعاً اهمیتی ندارد. فرایندی را که طی می‌کنند تا به هدف برسند، خود، جذابیت ماجرا را می‌سازد و سفر لذت‌بخشی را هم برای تماشاچی و هم برای نویسنده فراهم می‌آورد». ▣

پا نوشت:

۱- جمله‌ای که جان تراولتا به ساموئل ال. جکسون در فیلم قصهٔ عامیانه می‌گوید

منبع: هنرنوشتن،اتحادیهٔنویسندگان آمریکا