

انگار همه گناه را می دانند!

بازی بزرگان-۱۸: آل پاچینو در "بی خوابی" ساخته کریستوفر نولان

چاپ شده در: روزنامه آسیا

زمان انتشار: دی ماه ۱۳۸۴

در طول چند ماه از نیمه دوم سال ۸۴، ستون روزانه ای در روزنامه بیشتر اقتصادی "آسیا" به سردبیری علی جمشیدی و به پیشنهاد نیما حسنی نسب دبیر سینمایی آن داشتم با عنوان "بازی بزرگان"؛ که هر بار به وصف و شرح لحظه ای ویژه از نقش آفرینی یک بازیگر شاخص سینمای جهان و گاه هم ایران می پرداخت. این نوشته، یکی از آن یادداشت هاست که مانند بقیه، با وجود تلاش برای کمتر به کار بردن تعابیر تخصصی سینمایی و پرهیز از پیچیده شدن برای مخاطب روزنامه، همچنان می تواند در دل مباحث ساده و اولیه تحلیل بازیگری قرار گیرد.

*

*

اتفاق عجیبی است که آل پاچینو، از بزرگ ترین بازیگران نسل دوم فارغ التحصیلان مدرسه مشهور آکتورز استودیو که به اتفاق رابرت دنیرو، داستین هافمن، پل نیومن و مریل استریپ، سینمای دهه ۱۹۷۰ آمریکا را به تسخیر خود درآورده بودند، با همه نوسانات و فراز و فرودهای حسی که در کار خودش و هم مدرسه ای هایش مشهود و مورد تأکید است، توانسته در فیلم بی خوابی (کریستوفر نولان، ۲۰۰۲) مدام یک موتیف ثابت یعنی خواب آلودگی را در لایه زیربنایی بازی اش نگه دارد و هر لحظه و احساس دیگر را بر روی این پی و پایه زیرین، بنا کند. لازم است توضیح دهم که گرایش همیشگی آکتورز استودیویی ها به «بازی در لحظه» و تلاش شان برای آن که همه چیز ناتورالیستی و دور از حالت های تمرین شده و قراردادی به نظر بیاید، معمولاً منجر به مخالفت آنان با روش استفاده از یک موتیف ثابت در طول بازی در یک فیلم می شد؛ در حالی که بعضی فیلم ها، مثل همین بی خوابی، هم به خاطر مصالح داستانی و هم از نظر موقعیتی که نقش / شخصیت اصلی در آن قرار گرفته، به تداوم کامل یک حس یا حالت مشخص در همه دقایق حضور بازیگر، نیاز دارند.

در بی خوابی ، پاچینو نقش کارآگاه کارکشته ای به اسم ویل دورمر را به عهده دارد که برای حل پرونده قتل دختر جوانی در منطقه ای دور و پرت در ایالت آلاسکا با آب و هوای قطبی اش ، به آنجا می رود و در کنار همه ددرسهایی که سر راهش قرار گرفته ، در اثر شب نشدن در آن منطقه، کاملاً بی خواب می شود و به همین خاطر، تا آخر ماجرا یکسره خواب آلود و خمار است و با چشم های نیمه باز به همه نگاه می کند و کارهای پرونده را پی می گیرد. طبیعی است که در روند این فعالیت ها با همه فراز و فرودشان، موقعیت های فراوانی مثل خشم، دلهره، تعقیب یا مشابه آنها پیش می آید و حفظ حالت خواب آلودگی و نگاه خمار در چشم های دورمر ، همزمان با هر یک از این موقعیت ها ، شکل خاص و دشواری می یابد. یکی از این لحظه های خاص و دشوار در بازی پاچینو، صحنه ای حساس و ویژه در نمایش شرایط ذهنی و روانی ویل دورمر است: جایی که او بعد از قرار و مدار ضمنی با نویسنده قاتل (رابین ویلیامز) به اداره پلیس می رود و با وجود حالت پنهان کارانه ای که به خود گرفته ، حس می کند که انگار همه می دانند در مرگ همکارش (مارتین داناوان) مقصر بوده (یا خودش، خود را مقصر می داند).

صحنه، مختصات بصری عجیبی دارد. پلیس باتجربه، مثل متهمی که حتی از اشیاء موجود در دفتر پلیس هم هراس مبهمی دارد، به ماشین تحریر، دستگاه منگنه زن و پنکه نگاه می کند و صدای حرکت و کارکردن این اشیا را چند برابر اندازه های واقعی اش می شنود. پاچینو، در عین آن که ترس ، سوء ظن ، احساس گناه و تلاش برای عادی جلوه کردن را همزمان و یکجا در حالت صورت و چشم هایش جاری کرده ، طوری آرام و موزون و با طمأنینه راه می رود و طوری از همان شکل دائمی خماری و خواب زدگی استفاده می کند که ضمناً می شود گفت از بی خوابی مزمن به آن حال و وضع پر از تردید و آن ترس عجیب از اشیاء و آدم های حاضر در اداره پلیس دچار شده است. در واقع، پاچینو دارد با تلفیق آن همه احساس های متضاد و متفاوت، نوسانات حسی و شهودی مورد علاقه اش را به لحاظ سلیقه آکتورز

استودیویی تأمین می کند و از طرف دیگر، با حفظ تداوم خواب آلودگی، نمونه ای درخشان و در عین حال «ضروری» از بازی بر پایه موتیف ثابت ارائه می دهد.