

گفتگو با جان کارپنتر

ما در موقعیتی هستیم که درمی یابیم زندگی روزمره فیلمساز با کار در «زنجیره اعداد»^۱ (La chaine numerique)، کاملاً متحول گردیده است. اما در همین موقعیت هم، بار دیگر به ما ثابت می شود که نخست انسانها هستند که سینما را می سازند و نه تکنیک؛ گرچه فیلمسازی با تکنیک درآمیخته است...



□ وقتی در گرماگرم فیلمبرداری آشوب بزرگ در چین کوچک (Big Trouble in Little China)، به شما سرزدم، تازه می خواستید از «مونیتور کنترل» (Moniteur de controle) استفاده کنید. آن موقع ترسیدم که نکنند این وسیله عقل از سرتان بیرون، ولی به نظر نمی آید که فیلم هایتان خیلی از آن دستگاه تأثیر گرفته باشند.

□ این ابزار فقط برای سنجیدن بعضی چیزها خوب است. نه همه چیز. خصوصاً برای تصویربرداری؛ ولی از تنظیم و راه اندازی، یا قضاوت بازی ها کاملاً عاجز است. خیلی ها می خواهند این کار را هم از آن بکشند و چندین بار صحنه ها را مرور می کنند. من یکی اجازه نمی دهم. مگر وقتی که بخواهیم یک جلوه خاص را در یک پلان جلوه های ویژه بررسی کنیم.

□ بار اول است که به وسیله «آوید» (Avid) مونتاژ می کنید؟
□ شگرد خیلی جالبی است. این وسیله هم بعضی چیزها را امکان پذیر می کند. ولی نمی توان همیشه به آن اعتماد کرد. بهترین ویژگی این است که زمان زیادی را برای کنار هم گذاشتن سکانس ها به ما می دهد. همچنین می شود یک باند صوتی با موزیک و جلوه های صوتی موقتی ساخت، آن را مونتاژ و یک شبه روی کاست پیاده کرد. من یک سالن پروژکسیون با یک پرده بزرگ و مجهز به سیستم مخصوص «تی اچ ایکس» (THX) در اختیار دارم. این طوری، وقتی داریم روی یک سکانس کار می کنیم، شب آن را با خود می برم و نگاه می کنم. وسیله خارق العاده ای است. تنها مشکل این است که در پایان، فیلم روی پلیکول دیده می شود. نسخه حقیقی را فقط در سالن سینما می توان دید. گاهی آدم گول تصویر روی «آوید» را می خورد. آخرش مجبور می شوی صحنه ای را عوض کنی، چون روی «آوید» یک چیز دیده ای و روی اکران یک چیز دیگر.

□ یعنی مانع می شود که شما نسخه های مونتاژ نشده را به خوبی روی پرده ببینید؟

□ کم و بیش. خصوصاً به خاطر مسئله زمان! همین اتفاق در فیلم فرار از ال آی (Escape from L.A) افتاد؛ چون وقت من برای بازنگری آخر خیلی کم بود. یعنی برای انتقال فیلم از پلیکول به باند مغناطیسی وقت آن قدر محدود است که نتیجه مطلوبی به دست نمی آید. این تصویر یا خیلی کدر است یا خیلی بی جلا. بنابراین رنگها به خوبی قابل تشخیص نیستند و اصلاً نمی توانیم احساسات و ریزه کاری ها را آن طور که روی پلیکول دیده می شود، ببینیم. تصویر حاصل از اطلاعات بصری و تکنیک های رایانه ای از زمین تا آسمان با تصویر پلیکول متفاوت است. و هیچ وقت هم این تکنیک ها تصویر بهتری به دست نخواهند داد. به این ترتیب، فقط در سالن پروژکسیون می توان همه چیز را ارزیابی کرد. با این توضیح، من فقط در مورد تغییرات جزئی صحبت می کنم، نه در مورد یک بازسازی کلی.

□ آیا فکر می کنید که بالاخره تکنیک تأثیرش را بر فیلم های شما - مثلاً سبک مونتاژتان - خواهد گذاشت.

□ تأثیرات آن بیشتر کیفی خواهد بود؛ همان طور که همیشه بوده. از آنجا که استفاده از تکنیک ها آسان است، استودیوها از این موضوع بهره می برند تا زمان تولید نهایی را به حداقل برسانند. آن وقت، دیگر فیلمساز مثل سابق وقت تعمق ندارد و این مسئله جادی است. قاعدتاً او باید [پس از فیلمبرداری] چند روزی را بگذراند، فیلم را بازبینی کند، مدتی در مورد آن بیاندیشد و بگذارد فیلم «برسد» بعد آن را کامل کند؛ ولی برای هیچ یک از این کارها فرصت نیست. امروزه، اصرار بر اینست که همه کارها در یک چشم برهم زدن انجام شود: «مونتاژ کن، نگاهش کنیم، بفرستیمش سالن!» انجمن کارگردانان (La Guilde des Metteurs en Scene) در حال بررسی این مسئله است، چون همه فهمیده اند که سینماگر دیگر وقت و رفتن با فیلمش را ندارد، پس کار خوب از آب در نمی آید.

□ یعنی شعار «آوید» - «وقت بیشتری برای خلاقیت خواهید داشت» - دروغ محض است، مگر نه؟ چون استودیوها از آن سوء استفاده می کنند و می گویند: «با این ابزار جالب و اقتصادی، تمام ساعات کار از نوزده می شوند». و شما می خواهید بگویید وقتتان از سابق کمتر شده که بیشتر نشده!



■ کاملاً درست است! یادتان باشد که استودیوها برای ساخت فیلم از بانک وام می‌گیرند و هرچه زودتر پول را برگردانند، بهره آن کمتر خواهد بود، این از جنبه مالی قضیه. آنها به خودشان حق می‌دهند؛ ولی خلاقیت زیان مرگباری را متحمل می‌شود.

□ آیا تاحالا مجبور شده‌اید بدون رضایت از مونتاز به تجدید نظر پردازید؟

■ مثالی برایتان می‌زنم. فیلمبرداری فرار از آل. آ بعد از هفتاد شب در روز چهارشنبه تمام شد. دوشنبه بعد، فیلم را از سرتا ته نگاه کردم، یعنی با چهار روز فاصله! باید بگویم که دیدن فیلم به این زودی نه تنها فایده‌ای نداشت، بلکه مرا گمراه هم کرد. چون می‌دانید که مغز آدم از یک حدی بیشتر نمی‌کشد. پس به خودم گفتم انصاف نیست که دست به کار شوم و تجدید نظرهای شخصی خود را انجام دهم. بنابراین چند نفر را که سررشته‌ای از سینما نداشتند دعوت کردم تا پیش از مونتاز، فیلم را ببینند و درباره آن بحث کنند. سؤال کردم: آیا چیزی را که دارد رخ می‌دهد، می‌فهمید؟ کجایش به نظر شما مبهم است؟ و یک چنین سؤال‌هایی. این کار، از نظر زمانی که من محاسبه کرده بودم، خیلی مونتاز را پیش انداخت. اولین باری بود که مونتاز این قدر سریع انجام می‌گرفت. از این بابت عذرخواهی کردم و گفتم: چون الان انتظار دارید یک فیلم پرتکنیک ببینید، ممکن است از دیدن فیلم من خنده تان بگیرد و فکر کنید این کارتون است نه فیلم؛ یا مثلاً فیلم عروسکی است؛ چون جلوه‌های ویژه فیلم حاضر نشده‌اند. معذک، خواهش می‌کنم به این چیزها توجه نکنید و حواستان جمع داستان باشد. و این کمک بزرگی بود. وقتی فیلمساز همه چیزش ته کشیده، مثل گروه من، این تنها راه دریافت واکنش مردم است.



□ من از روی تجربه فهمیده‌ام که خطر دیگر مونتاز رایانه‌ای، بیرون دادن یک نوار و وارد کردن «تهیه‌کننده مجری» به دیدن آن است؛ پیش از آن که این یکی تصمیم به دیدن آن گرفته باشد.

■ این اتفاق همیشگی است. رایانه کپی‌هایی از فیلم بیرون می‌دهد. به دست هر کس، یکی از این کپی‌ها می‌رسد. این دیگر هم اندیشی نیست، بلکه یک بیماری است. اگر همه به خودشان اجازه اظهار نظر بدهند که، این کار را بکن، آن کار را نکن نقش کارگردان چیست؟ گرچه سینما کاری گروهی است، اما باید الزاماً یک دید واحد از ابتدا تا انتها بر آن حاکم باشد، وگرنه این همه به کارگردان پول نمی‌دادند. سینما با آنچه که در اواصل کار من بود، خیلی فرق کرده! امروزه هزار تهدید وجود دارد؛ این هم یکی از آنهاست! (خنده جمع)

□ آیا اولین بارتان بود که از جلوه‌های ویژه رایانه‌ای استفاده می‌کردید؟

■ نه، اولین بار در فیلم مرد نامرئی (L'Homme invisible) بود. باید اقرار کنم که جایزه اسکار فورست گامپ مدیون تکنیک‌های مرد نامرئی بود. آنجا می‌بایست مثلاً پای یک پرسناژ را محو کرد. اینجا ما خود پرسناژ را کاملاً محو کردیم.

در فیلم مخصصه جنون (L'Antre de la folie) از جلوه‌های ویژه کاملاً محتاطانه. فقط دردو یا سه پلان. استفاده شد. ولی در روستای دوزخیان (Le Village des damnés)، برای افه چشمها، خیلی بیشتر از اینها جلوه ویژه داشتیم. تمام چیزهای مربوط به چشم کودکان با رایانه ساخته شدند. طرح‌ها، رنگ‌ها، حرکات دوربین، و... همه‌اش رایانه‌ای بود. در اصل، این همان شگرد سابق است، منتهی قدری متفاوت. برای فیلمبرداری جلوه‌های ویژه یک نوع پلیکول (۶۵ میلیمتری) بیشتر نداریم. این پلیکول یک نگاتیو خیلی بزرگ به ما می‌دهد و بعد رایانه آنها را اصلاح می‌کند. کارهایی که می‌توان با داده پردازای انجام داد، سرسام آورند. ولی من متوجه یک پدیده خیلی جالب شده‌ام که اسمش را می‌گذارم «حرکت عددی» (mouvement numerique). در هر سکانس انیمیشن رایانه‌ای، حرکتی وجود دارد که عمیقاً با انیمیشن قبلی یا با واقعیت متفاوت است. ولی مردم از بس آن را در فیلم‌ها و تبلیغات دیده‌اند، چنان به آن عادت کرده‌اند، که این انیمیشن تقلبی به عنوان «واقعی» پذیرفته شده است. من باید دیدن چنین چیزی فکر می‌کنم صد درصد تقلبی است، ولی مردم آن قدر «آه و اوه» می‌کنند که می‌بینم واقعاً باورش کرده‌اند. شما می‌دانید که سینما تا چه حد در زندگی مردم - سبک زندگی، مد، و... تأثیر می‌گذارد... راستش، امروزه واقعیت مورد قبول مردم، همان واقعیت گول‌زنک است، من با این واقعیت مبارزه می‌کنم؛ یعنی طوری عمل می‌کنم که چیزها تا حد امکان واقعی به نظر برسند.

□ حالا می‌فهمم چرا برایم مشکل بود که قبول کنم شما در روستای دوزخیان از واقعیت تقلبی استفاده کرده باشید.

■ تمام سعیمان را کردیم تا تصویر حاصل هیچ شباهتی به تصویر رایانه‌ای نداشته باشد.

□ خیلی وقت پیش، از جنبه واقعی صحنه‌های پرواز در فیلم The Right stuff تعجب کردم، چون همه این صحنه‌ها را با صحنه‌های فیلم Firefox که با تکنیک تصویر به تصویر (image par image) ساخته شده بودند، مقایسه می‌کردند. این تکنیک قوس‌های هندسی کاملاً صافی را که از رایانه گرفته شده بودند، ارائه می‌داد. ولی بعد از صحبت با «فیلیپ کوفمان» (Philip kaufman)، فهمیدم که او اصلاً از این تکنیک استفاده نکرده!

■ می‌دانم. به هوا پرتشان می‌کردند و از شان فیلم می‌گرفتند. ولی برای حقیقی جلوه‌ها دانش کلی در دسترس کشیدند؛ تازه، Firefox لازم نبود حقیقی به نظر برسد، چون یک فیلم حادثه‌ای بود. ولی مرا می‌گویی، خودم خلبان هلیکوپتر هستم؛ کسی که خودش یک هواپیما را راه برده باشد، هیچ شباهتی بین صحنه‌های آن فیلم و واقعیت نمی‌یابد؛ گرچه مثل همه عمل می‌کنم. مردم می‌گویند

در اولین پلان جنگ ستارگان (Star wars)، وقتی عبور سفینه فضایی عظیم را دیده اند، زندگیشان دگرگون شده! این پلان با تکنیک تصویر به تصویر ساخته شده است و در آن موقع راه حل خوبی برای فیلم های فضایی به شمار می رفت. حقیقتاً هم آن پلان فوق العاده بود. ولی گرچه من هیچ وقت فضا را ندیده ام، مطمئنم که فضا اصلاً چنین چیزی نیست.

□ امروزه شما قادر به کارهایی هستید که چند سال پیش در خواب هم نمی دیدید. به این ترتیب، آیا تکنولوژی جدید روی سناریوهای شما تأثیر خواهد گذاشت؟

■ وقتی یک سناریو را شروع می کنی، نباید نگران فیلم شدن یا نشدنش باشی. همیشه همین طور بوده! اول تخیل است؛ بعد سعی می کنی تخیل را به فیلم درآوری. ولی اذعان می کنم که رایانه و اعداد با قابلیت هایی که دارند، قوت قلبی دوباره ای برای انسان هستند؛ قابلیت هایی که از رایانه موجودی مقدس می سازند.

□ آیا جلوه های ویژه ای مثل سروپاهای عنکبوت در فیلم شئی (Thing) با رایانه همان قدر موفق از آب درمی آمدند؟

■ ابتدا، تنها راهش همان بود که ما کردیم. به همین خاطر آن قدر عجیب از کار درآمد. آدم احساس می کرد که واقعیت موی دماغش شده.

□ اگر امروز می خواستید شئی را بسازید، آن پلان را با رایانه کار می کردید؟

■ اگر بخواهم ادامه آن فیلم را بسازم، برای بعضی از پلانها از رایانه استفاده می کنم؛ چون برای بعضی از جلوه ها مناسب است... برای بقیه جلوه ها، اصلاً به درد نمی خورد؛ یعنی آنها را دقیقاً به شیوه سابق می سازم؛ یعنی با تکه ای کاوچو، نورپردازی، و حقه های چسبی (Trucs gluants). اینها حس کردن واقعیت در یک زمان واقعی را میسر می کنند؛ حالتی از صمیمیت زیاده را القاء می کنند... مثلاً ژومانژی (Jumanji) را نگاه کنید! حتی نقش کرگدن، که آن قدر تأثیرگذار است، تقلبی به نظر می رسد. کار عالی است، ولی کسی باورش نمی کند! به نظر من موفقیت پارک ژوراسیک (Jurassic Park) مدیون مسئله صدا بود. قبول دارم که پلان های فوق العاده ای در فیلم هست، ولی صدا معرکه است؛ و این به لطف رایانه امکان پذیر شده. با رایانه می شود آن چنان صداهایی تولید کرد که قبلاً به هیچ وجه ممکن نبود. حجم و طیف صدایی که از باند صوتی (bande-son) می توان گرفت، خارق العاده است. آدم با وسعت صداهای زیر و بمی که در اختیار دارد، می تواند به معنی واقعی کلمه، بدون نیاز به بلندگوهای بم کننده، «محاصره صوتی» (Sensurround) ایجاد کند. شما می دانید که در اولین نسخه فیلم زمین لرزه (Earthquake)، که به عنوان اولین فیلم درزمینه Sensurround معرفی شد، صفحاتی نزدیک بلندگوها کار گذاشته بودند که صدای بم غول آسایی ایجاد می کرد. به آدم احساس تکان خوردن دست می داد. حالا همان تأثیر را با تجهیزات استاندارد به دست می آورند.

□ پس شما عقیده دارید که «نومریک» (numerique) واقع گرای فیلم را درزمینه صدا بیشتر کرده، ولی در عوض

حساسیت تماشاچی را نسبت به جنبه های دیداری، و باور داشتن به حقیقت تصاویر متحرک کاهش داده است.

■ البته نمی خواستم خودم را تا این حد منتقد معرفی کنم. از فیلم های «ری هاری هاوزن» (Ray Harryhausen) چیزی دیده اید؟... گرچه کارهای او رئالیستی نیستند، من تحسینشان می کنم. مثلاً کینگ کنگ (King kong) از بُعد هنری فوق العاده است؛ ولی آیا این باعث می شود که من کینگ کنگ را به عنوان یک واقعیت بپذیرم؟ بچه که بودم، خوب می دانستم که کینگ کنگ فقط یک عروسک است، با این حال عاشق او بودم. داستان اسباب بازی ها (Toy Story) را نگاه کنید. من حتی برای یک لحظه زنده شدن عروسک ها را باور نکردم؛ می دانستم که همه اش حقه و غیرواقعی است. ولی کار سبک داشت.

□ روز بروز فیلم های بیشتری در مورد تهدیدات «واقعیت بالقوه» و «اینترنت» می بینیم.

■ این جور فیلم ها کارشان کساد است. تعجب دارد. به نظر من این فیلم ها دارند دوباره به سمت ترون (Tron) حرکت می کنند. آن فیلم هم پول کمی درآورد، ولی از نظر تجاری نگرفت؛ این یک واقعیت است؛ نگرفت چون سناریو ضعیف بود.

□ درحالی که داستان اسباب بازی ها پول هنگفتی به دست آورد، چون سناریوی محکمی داشت.

■ فیلم های مربوط به واقعیت بالقوه هنوز جای خود را باز نکرده اند. شاید توقع من زیاد باشد؛ ولی این فیلم ها فعلاً تماشاچی خود را پیدا نکرده اند. دلیلش را نمی دانم. ولی حتی فیلم شکنجه (Harcelement) خیلی ناامید کننده بود. در خودرمان، قهرمان با ورود در حیطه واقعیت بالقوه پرونده هایی را کشف می کند که پرده از روی حقیقت برمی دارند. او شال و کلاه می کند و داخل دهلیز می شود. فرشته ای به پرواز درمی آید؛ چندین موجود آسمانی وجود دارند که توسط همان پرسناژی که برگه دان ها را درست کرده، ساخته شده اند و همگی به صورت نقاشی متحرک نشان داده می شوند. این پرسناژ با شخص دیگری مواجه می شود که دارد همان برگه دانها را واری می کند ولی هیچ کدام آن یکی را نمی بیند. در کتاب، این قسمت فوق العاده است؛ ولی در فیلم، قدرت تخیل فیلمساز به نظر من، کافی نبوده!

□ به عقیده شما آیا تکنولوژی بر محتوای فیلم ها تأثیر گذاشته یا نه؟ مثلاً آیا رابطه ای بین مونتاز به وسیله «آوید» و «کات» های فراوان فیلم های اکشن، مثل فیظه شکسته (Broken Arrow) یا under sieger 2 وجود دارد؟ یا همه اینها به خاطر فیلم سرعت (Speed) بود که آن قدر پول درآورد که همه به کپی از روی آن روی آوردند؟

■ این که یک سنت قدیمی در صنعت سینماست! هر فیلمی که پول زیاد درآورد، نمونه های بسیاری از روی آن ساخته می شود. به نظر من، آنچه که حقیقتاً ماهیت فیلم را عوض کرده، مسئله بازار است. بازاریابی فیلم های خیلی زیادی را به یک موزیک ساده، مبتذل، و یک نواخت تبدیل کرده که هیچ زیر و بمی ندارد؛ در این فیلم، از سر تا ته، هیچ افت و خیزی دیده نمی شود. هیچ جنبه شوک آوری در آن نیست؛ فیلمساز همه چیز را در یک سینی گذاشته

و شمارا کودک شیرخواره ای فرض کرده است. فاکتور مهم دیگری هم در خود تماشاچی وجود دارد: مردم به دلیل عادت به بازیهای رایانه ای، مایلند با فیلم ارتباط فعال و دوطرفه داشته باشند؛ دوست دارند جلوی اکران زوزه بکشند و همه چیز را مسخره کنند. دیگر مثل سابق اشتیاقی به قاطی شدن با داستان در آنها وجود ندارد. به همیل دلیل، من فکر می‌کنم بیشتر صحنه‌های فیلم‌های اکشن برای دست یافتن به همین تأثیر ساخته شده‌اند: برنامه ریزی را ارتباط متقابل تعیین می‌کند؛ مثلاً تعدادی دیالوگ کوتاه و احقانه در فیلم می‌گذارند تا تماشاچی بتواند در مقابلشان داد و فریاد کند. تازگی‌ها شروع کرده‌اند به نشان دادن قطعات انتخابی از بسکتبال. من اینها را نگاه می‌کنم. ولی آگهی‌های تبلیغاتی... در مقابل آگهی‌ها نه من می‌توانم مقاومت کنم، نه پسر ۱۲ ساله و نه پسر خوانده‌ام که ۱۶ سال دارد. می‌دانید، صدای تلویزیون را می‌بندم، ولی نمی‌توانم نگاه نکنم؛ یک نوع وابستگی است! چقدر سریع این چیزها پا گرفته‌اند، چه خوب ساخته می‌شوند و عجب هزینه سنگینی هم برمی‌دارند؛ درضمن، شیوه خاصی از آفرینشگری هم در آنها به چشم می‌خورد. اما تنها کاربرد آگهی ایجاد علاقه در شما به خریدن یک کالا است. جهان، جهان مصرف کننده است. من کاری ندارم؛ ولی خدای بزرگ! ببین چه تحولی در مردم و فرهنگشان صورت گرفته! موضوع خیلی منفی و حاد است.

□ آیا جذب جوانان و برانگیختن احساساتشان در کار شما نقش اساسی و تعیین کننده داشت؟ بعد از آخرین گفتگویمان که در آن از روستای دوزخیان (Village des damnés) صحبت کردید، من خیلی از ضرباهنگ فیلم حیرت کردم. نسخه اصلی بسیار آرام و پردیالوگ بود، ولی بازسازی شما مثل یک فیلم جنگی از کار درآمد.

■ من می‌خواستم تاریخ را امروزی کنم. آن قدر نسخه اصلی را نگاه کردم که فهمیدم آن چیزها را نمی‌شود عیناً به سبک زمان گذشته بازسازی کرد. حیف بود؛ ولی واقعاً امکان نداشت. بالاخره باید تا حدودی با تماشاچی هم آواز شد؛ از طرف دیگر، ته دلم چیزی هست که به این هم آوازی رضایت نمی‌دهد. به هر حال غریزه حفظ نفس از هر غریزه‌ای قوی تر است. همه اش به قدرت تحمل آدم بستگی دارد. همیشه با خودم می‌گویم بالاخره، یک روز طاقتم طاق می‌شود، بهتر است این چیزها را رها کنم و به کار دیگری بپردازم.

من خودم، دیگر عملاً نمی‌توانم به سینما بروم. از بس فیلم‌های سرگرم کننده دیده‌ام، حالم به هم می‌خورد؛ و این ادامه دارد، همه جا هست و آنقدر مبتذل شده که نگو. سینما آن چنان خودش را تطبیق داده که دیگر هیچ فریبندگی و جذابیتی ندارد. آخر هر هفته چهار-پنج فیلم به بازار می‌آید... خیلی زیاد است! هفته‌ای که نیزه شکسته بیرون آمد، اینترنت فقط درباره آن صحبت می‌کرد. هفته بعد یک فیلم دیگر... و آدم دیالوگهای فیلم را از رایانه اش می‌شنود! من طوری از سینما اشباع شده‌ام که اینها هیچ لطفی برایم ندارند. مثل موقعی که اتوموبیل‌های ژاپنی مد شدند، همه شان عین هم...

جوانان دیگر کتاب نمی‌خوانند؛ توانایی مشاهده را از دست داده‌اند، چون همه چیز در یک لحظه به آنها داده می‌شود: صدقه بصری آنی! کنجکاوی از بین رفته! لحظات تمرکز ناپدید شده‌اند. پس تجربه به دست آمده کورشان می‌کند.

و ما پیرمردان و پیرزنانی که با «کلاسیک‌ها» بزرگ شده‌ایم...! می‌پذیرم که این تغییر انتخابی نبوده. ولی به چیزهایی رسیده‌ام که راحت نمی‌گذارند. مثلاً ورزش‌های گروهی مثل بسکتبال از این خطر جسته‌اند. اینها مثل فیلم‌های تفریحی-آموزشی نیستند که فقط یک تجربه را می‌آموزند و بس. مسلماً هنوز چیزهای منحصر به فرد، بکر و خلاق وجود دارند و به هر شکل جای خود را باز می‌کنند، ساختارشان هم محکم است. البته در سرگرمی‌های با برنامه هم چیزهای مورد علاقه من پیدا می‌شود؛ ولی از شان اشباع شده‌ام.

□ اصطلاح جالبی به کار بردید: «سرگرمی با برنامه»! آیا این معادل منفی «سینمای رایانه‌ای» نیست؟

■ سرگرمی با برنامه دنیا را گرفته. در حال حاضر، همه چیز برنامه ریزی شده: از مرحله نوشتن سناریو گرفته تا مرحله اجرا. فیلمی که می‌خواهد ساخته شود، بازیگر، حرف و هدفش تعیین شده است. در مورد سبک تولید هم، با توجه به تکنولوژی‌های مختلف، و ضرب آهنگی که به فیلم تحمیل می‌کنند، وضع به همین منوال است. بعد وارد مرحله بازاریابی می‌شویم. زیربنا، حذف تمام چیزهایی است که به خواننده شوک وارد می‌کند، یا او را به زحمت می‌اندازد. به این ترتیب، فیلم شما عیناً به تمام فیلم‌های تولید شده دیگر شبیه می‌شود. من نمی‌دانم که آیا این بد است یا... □ «آیا» بد است!؟

■ راستش برای من که عمیقاً بد است. ولی چون قانون این است، طوری می‌گویم بد است که کسی نشنود. به هر حال هتجارج امروز این است. ■

این گفتگو توسط «بیل کرون» (Bill Krohn) در لوس آنجلس انجام پذیرفته و «سرژ گرونبرگ» (Serge Grunberg) آن را از انگلیسی به فرانسه برگردانده است.

پانوشتها:

- ۱- مقصود اعداد رایانه‌ای است.
- ۲- «آوید» نام وسیله‌ای است که آنچه را فرانسوی‌ها «مونتاز بالقوه» (رایانه‌ای) می‌نامند، میسر می‌سازد: در مونتاز بالقوه، سکانس‌های فیلم به روی نوارهایی منتقل می‌شوند و به این ترتیب می‌توانند با سرعت خارق العاده‌ای، بر اساس شگردی که در اصل همان عمل «چسب و قیچی» (بریدن و چسباندن couper/ coller) است، مونتاز شوند.

[کایه دوسینما - شماره ۵۰۳ - ژوئن ۱۹۹۶]