گفت‌وگو با گاس ون‌سنت

به صندوق پستی خود سری بزنید

گفت‌وگوهای گاس ون‌سنت پرشمار و متنوع هستند و او در اکثر آن‌ها با حوصله پاسخ پرسش کنندگان را می‌دهد. گفت‌وگوی زیر ترکیبی از چند مصاحبه با او است که در آن‌ها پل فیشر، پیج پاول، جرالد پری و سایمون هتی استن با او به مجادله می‌پردازند و در سایت‌های مختلفی آن‌ها را عرضه کرده‌اند.

ح.ص.

نقاشی که فیلمساز شد

می‌توانم بپرسم چرا فیلمساز شدید؟

در جوانی آرزو داشتم نقاش شوم، ولی هر دانشجویی که از نیویورک برمی‌گشت می‌گفت شانسی نداری چون آن‌جا حداقل دوازده‌هزار نقاش وجود دارد، درحالی‌که فقط ۶۴ گالری برای نمایش کارهای‌شان فعالیت می‌کنند. بنابراین تصمیم گرفتم فیلمساز شوم!

شرایط خانوادگی شما چگونه بود؟

مادرم خانه‌دار و پدرم تاجر بسیار موفقی بود. او ما را دنبال خود از تنسی به کلرادو، نیویورک و پورتلند کشید. خانوادهٔ مرفهی بودیم، اما مسائلی را هم که زیر لایهٔ آرام این قبیل خانواده‌ها جاری است داشتیم. می‌توانم خانواده‌ام را با شخصیت‌های قصهٔ **توفان یخ** نوشتهٔ ریک مودی مقایسه کنم.

آیا به دنیای والدین خود تعلق داشتید؟

می‌دانید، فکر می‌کنم درکی از این‌که می‌خواستم چه‌کاره شوم نداشتم و ندارم. مثلاً اگر حالا بخواهم تصویر خودم را در آن سال‌ها نقاشی کنم احتمالاً کراواتی بسته‌ام، چراکه همه در آن سال‌ها کراوات می‌بستند؛ احتمالاً اگر بخواهم طرحی مربوط به پیش از دوران کندی بکشم کلاهی به‌سر دارم و پس از کندی خیر.

حالا چگونه خود را ارزیابی می‌کنید؟

نمی‌دانم به‌سوی کدام‌سو می‌روم، ولی احساس می‌کنم به‌سمت غریبی در حرکت هستم. هنوز هم مثل دوران کودکی‌ام منزوی و گوشه‌گیر هستم.

چگونه در هالیوود فیلم می‌سازید؟

هالیوود این دوران خیلی زود رنگ عوض می‌کند و به قصه‌های مختلف چنگ می‌زند. اما بسیاری از حوادث در اطراف ما جاری هستند. همین چند کوچه

gus van sant

آن‌طرف‌تر. اگر همین حالا به صندوق پست جلوی خانه‌مان سری بزنیم، می‌توانیم فیلم بسیار فوق‌العاده‌ای بر اساس آن‌چه در نامه‌ها پیدا می‌کنیم بسازیم.

فکر می‌کنید طی سال‌ها به‌عنوان فیلمساز چه نکته‌ای را بیش از هر چیز دیگری آموختید؟

سئوال خوبی است، اما نمی‌دانم. فکر می‌کنم هنوز در حال آموختن هستم. فیلمسازی یعنی روند دائمی آموختن. نمی‌دانم نقطهٔ پایانی دارد یا خیر تا بگویم چه چیزی را بیش از سایر موارد آموخته‌ایم.

خب، آن بخش از کارهای‌تان که به جریان اصلی فیلمسازی آمریکا و فیلم‌های تماشاگرپسند مربوط می‌شد چه چیزی به شما آموخت؟

همیشه می‌خواستم ببینم اگر آن نوع فیلم‌هایی را که در دههٔ ۱۹۷۰ می‌بینیم بسازم، مثل **مردم معمولی** ساختهٔ رابرت ردفورد، چگونه از آب درمی‌آیند. می‌خواستم ببینم از عهدهٔ ساختن چنین فیلم‌هایی برمی‌آیم یا خیر.

شما کلیپ‌های موسیقی هم ساخته‌اید. تأثیر MTV بر فیلمسازان و تماشاگران را چگونه ارزیابی می‌کنید؟

MTV در بدو امر نوعی بازاریابی برای فروش محصولات کمپانی‌های صفحه‌فروشی و کاست‌فروشی بود. آن‌ها به ساختن ویدئوکلیپ پرداختند چراکه می‌خواستند جوان‌ها را به خرید بیش‌تر ترغیب کنند و موفق هم شدند. اما MTV در طول سال‌ها، اکنون بیش از دو دهه، نسلی از تماشاگران را بار آورد که شیوه‌ای بصری خالقین کلیپ‌ها را پذیرفتند. حالا هیچ‌کس از تماشای چیزی حیرت نمی‌کند. مثلاً این‌که فیلم ۳۵ میلی‌متری و ۸میلی‌متری را با تصاویر ویدئویی ترکیب کنید. بله MTV سلیقهٔ بصری تماشاگران را ارتقا بخشید و همه به تجربهٔ بیش‌تر خو گرفتند.

ویل‌هانتینگ خوب

چگونه درگیر ویل‌هانتینگ خوب شدید؟

با یکی از دوستانم که با میراماکس کار می‌کرد ناهار می‌خوردم. او به فیلم‌نامه‌ای نوشتهٔ بن افلک و مت دیمون اشاره کرد. پیش‌تر بن و مت را پیش از شهرت‌شان، دورانی که در تلاش یافتن نقش بودند، می‌شناختم. آن‌ها فیلم‌نامه را به مبلغ سیصد هزار دلار از آن دو خریدند. این خبر مهمی بود، چراکه خیلی‌ها در هالیوود سعی می‌کنند فیلم‌نامه‌شان را بفروشند و ناموفق می‌مانند و ما از دو جوان بازیگر فیلم‌نامه‌ای خریده بودیم.

چه نکته‌ای در آن توجه‌تان را جلب کرد؟

توازن قصه. اما در فیلم‌نامه‌ها بیش‌تر به احساس جاری در قصه‌ها توجه می‌کنم. مثلاً در **کابوی دراگ‌استور** صحنه‌های نامتعارفی داشتیم. فیلم در مورد جوانان و مواد مخدر دههٔ ۱۹۷۰ بود، با گفت‌وگوهای عجیب و شخصیت‌هایی که معمولی نبودند. اما می‌دانستم همهٔ این‌ها در جایی که تماشاگر بپرسد: «خب باشد، ولی به کدام‌سو می‌رویم؟» عادی می‌شود. اگر قصه نداشته باشید یا ندانید به کدام‌سو بروید مثل این است سوار اتومبیل بدون بنزینی شده‌اید. در **کابوی دراگ‌استور** همهٔ عوامل جذاب را داشتیم. نور، رنگ، صحنه‌آرایی، دیالوگ، تفریح، با این وصف مثل این بود که فیلم به سمت‌وسویی برود و تماشاگر را پی خود بکشد.

برخی از طرفداران شما می‌گویند ویل‌هانتینگ خوب تا حدی ناهماهنگ است.

هر هنرمندی خودش موضوع اثرش هم هست. حالا هنر چنان در جامعه محو شده که باید پیش از تماشای هر مثلاً تابلویی اول نام نقاش را بخوانید. امروزه هر نامی برای خودش باری دارد یا ندارد. با این مقدمه می‌خواهم بگویم می‌خواستم یا سعی کردم در **ویل‌هانتینگ خوب** و **پیداکردن فارستر** فیلم احساسات گرایانه‌ای بسازم و به هنر عامه‌پسند نقبی بزنم، منتهی با سلیقهٔ خودم.

برخی از فیلم‌های شما در گیشه موفق بوده، آیا نمی‌ترسید با این روش تماشاگر را از خود فراری دهید؟

خیلی از فیلم‌هایم آثاری قلمداد شدند که کسی به تماشای‌شان نخواهد رفت، ولی مورد استقبال قرار گرفت. از سوی دیگر فیلم‌هایی ساختم که قرار بود تماشاگرپسند باشند مثل **ویل‌هانتینگ خوب** و **پیداکردن فارستر** و البته هیچ‌کدام از آن‌ها اکشن نبودند. می‌دانید که اگر بخواهید همه را به تماشای فیلم‌تان جلب کنید - از بچه‌های کوچک گرفته تا آدم‌های بزرگ - باید فیلم اکشن بسازید.

چه‌قدر به تماشاگران می‌اندیشید؟

فکر می‌کنم وقتی فیلم می‌سازید و به چیزی شک می‌کنید، معنی‌اش این است فکر نمی‌کنید تماشاگر اثرتان را دوست دارد یا نه. از شر این چیزها در ذهنم خلاص شده‌ام... همیشه چیزی را می‌بینم که می‌فهمم، بدون آن‌که به تماشاگر خاصی فکر کنم. شما می‌توانید به اقشار مختلف تماشاگران بیندیشید، مثلاً تماشاگری که دوست شما است، کسی که خودم هرگز نتوانستم او را از مغزم خارج کنم، اما نمی‌توانید به تماشاگری که نمی‌شناسید و مثلاً در اوکلاهما به تماشای فیلم شما می‌نشیند بیندیشید.

بازسازی روانی هیچکاک

از این‌که دائماً مجبور می‌شوید از روانی دفاع کنید خسته نشده‌اید؟!

خیر از آن دفاع هم می‌کنم.

و آیا هنوز هم در مورد این بازسازی از شما

سئوال می‌کنند؟

بله خیلی‌ها.

انتظار این‌قدر واکنش منفی را نسبت به این فیلم داشتید؟

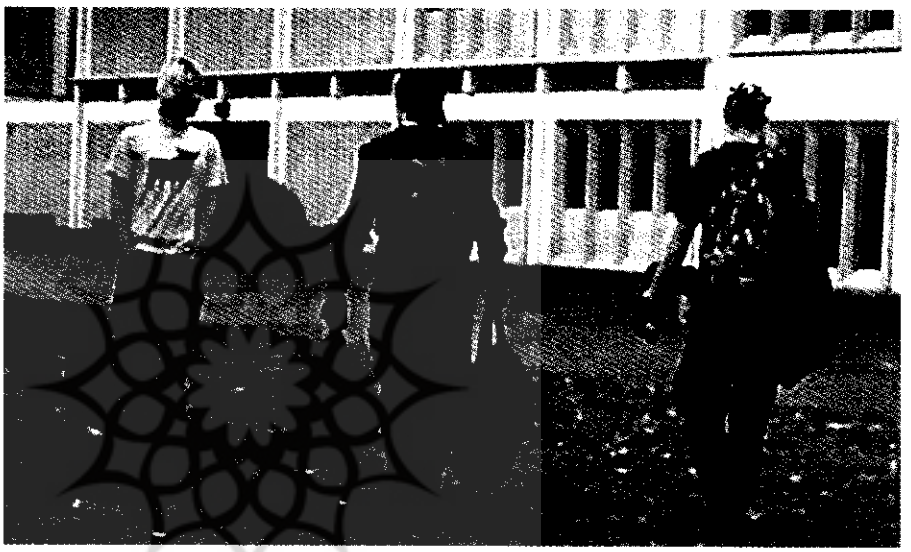
فکر می‌کنم بله. وقتی در مورد این فیلم با دنی الفمن حرف زدم، بلافاصله گفت منتقدها تکه‌تکه‌ات می‌کنند.

و حق داشت...

بله حق داشت و نمی‌دانم کاملاً با او موافق بودم یا نه. ولی مثل این است که می‌خواهید در تظاهراتی شرکت کنید و کسی به شما بگوید در تظاهرات شرکت نکن چون پلیس خدمتمت می‌رسد. ولی به تظاهرات می‌روید، چراکه فکر می‌کنید در حال انجام کار اصیل و نجیبانه‌ای هستید. و البته به شما حمله می‌کنند و خود را تغییر بدهند و دوباره به ساختن آن بپردازند. بازسازی‌ها معمولاً هم جواب نمی‌دهد. با این وصف می‌خواستم **روانی** را بسازم.

بنابراین نمی‌خواستید روانی را به‌روز کنید یا آن را با الگوی آثار سینمای وحشت این دوران بسازید؟

خیر، آثار اصلی حال‌وهوایی دارند که به‌روزکردن‌شان منجر به از بین‌رفتن آن حال‌وهوا می‌شود. وقتی در مورد بازسازی **روانی** حرف زدیم، گفتم هیچ‌چیز آن را جز رنگی‌کردن تصویر و به‌روزکردن بازیگران تغییر نمی‌دهیم. آن زمان استودیو علاقه‌ای به طرح من نشان نداد. کاری بود که قبلاً نشده بود و من هم فیلمسازی قلمداد نمی‌شدم که فیلم‌هایم پولساز باشد. هر بار که به



خیلی‌ها به من گفتند دلیل حادثهٔ مدرسهٔ کلمباین بازی‌های ویدئویی بوده. بنابراین ب شروع به بازی‌های کامپیوتری کردم. آن‌قدر «مهاجمین مقبره» بازی کردم که درگیرش شدم. بسیاری از این بازی‌های ویدئویی به قوهٔ تخیل نیاز دارند و برخی از آن‌ها اساساً روشنفکرانه هستند.

آسیب هم می‌بینید. فکر می‌کنم در **روانی** با یک اسطوره رقابت کردم. آن هم با فیلمی که هرگز فراموش نشده.

عده‌ای شما را به دلیل بازسازی روانی **هیچکاک «روانی» خواندند.**

بله می‌دانم.

اما احساس می‌کنم خیلی وقت بود که می‌خواستید آن را بسازید. پس از توفیق ویل‌هانتینگ خوب **می‌توانستید هر فیلمی که بخواهید بسازید ولی سراغ** روانی **رفتید.**

کاملاً درست است. ایدهٔ بازسازی **روانی** سال ۱۹۸۹ به ذهنم خطور کرد که پس از مدتی آن را کنار گذاشتم. به‌هرحال گاه‌وبی‌گاه که نام آدم در روزنامه‌ها چاپ می‌شود، استودیوها سراغ آدم می‌آیند و طرحی را مطرح می‌کنند. برای مثال وقتی **کابوی دراگ‌استور** به نمایش در آمد، جلسه‌ای در استودیوی یونیورسال داشتیم که مالک **روانی** به‌شمار می‌رود. در آن جلسه مدیران استودیو به بازسازی برخی فیلم‌های قدیمی‌شان که قصه‌های فوق‌العاده‌ای داشتند ابراز علاقه کردند. عقیدهٔ کلی من این است استودیوها نباید فیلم اصلی یونیورسال می‌رفتم آن ایده در ذهنم جرقه می‌زد. سر انجام گفتند باشد فیلم را بسازیم و من به هیجان آمدم.

بنابراین رفتید روانی **را فریم به فریم منطبق با اثر هیچکاک ساختید؟**

نه‌فقط فریم به فریم، بلکه صحنه به صحنه. حتی دیالوگ‌ها هم متعلق به فیلم‌نامهٔ اصلی است. اما شباهت فیلم من و هیچکاک مکانیکی است و روح و احساس دو فیلم کاملاً تفاوت دارند.

وقتی روانی **را سال ۱۹۶۰ دیدید چه تأثیر خاصی بر شما گذاشت؟**

همیشه به این فیلم از زاویهٔ دید یک فیلمساز نگاه کرده‌ام و همه‌چیز به وجه خونین و خشونت‌بارش خلاصه نشده.

نظرت در مورد هیچکاک چیست؟ آیا از اول یکی از طرفدارانش بودی؟

در دههٔ ۱۹۶۰ به اورسن ولز علاقه داشتم. در مورد هیچکاک اطلاعاتم زیاد بود، ولی تا بعداً که به مدرسهٔ سینمایی رفتم، طرفدارش نشدم.

آیا شباهتی بین خود و هیچکاک هم احساس می‌کنید؟

هر دو ما سمبل «Leos» را داریم، ولی من فاقد طنز سیاه و خشونت‌بار او هستم.

جری

به‌نظر می‌رسد جری **واکنشی علیه فیلم‌های تجاری هالیوودی بود که شما پیش‌تر ساختید، مثل** ویل‌هانتینگ خوب **و** روانی.

خیر، به‌هیچ‌وجه. این فیلم واکنشی علیه فیلمسازی در قرن بیستم بود و لزوماً به زندگی حرفه‌ای من، هالیوود یا چیز دیگری مربوط نمی‌شد.

علیه فیلمسازی در قرن بیستم؟ منظورتان چیست؟ فرم یا ساختار؟

منظورم شکل فیلمسازی در آمریکا است. در **جری** سعی کردم به‌صورتی فیلم بسازم که پیش‌تر نساخته بودم. فیلم ارزان‌قیمتی بود که صحنه‌ها را جداجدا گرفتیم و بعد از آن‌ها فیلمی درآوردیم. برخلاف آن‌که صحنه‌ای را به بخش‌های مختلفی تقسیم می‌کنید و فیلم‌برداری را انجام می‌دهید.

به نظرم می‌رسد برخلاف جهت فیلمسازی در آمریکا فیلم ساختید، نه برخلاف روند کلی فیلمسازی.

می‌توان گفت برخلاف قالبی که دیوید وارک گریفیث آن را بنا نهاد و ترکیب حیرت‌انگیزی هم داشت. یعنی استفاده از کلوزآپ، نمای پشت‌سر، نمای متوسط و دور و سرانجام ترکیب آن‌ها و سرانجام روایت قصهٔ خود. راستش فکر می‌کنم شکل فیلمسازی تا حدی شبیه تولید محصولات صنعتی در هر دوره است و زبان فیلم مثل خط تولید کارخانه‌ها در ادوار مختلف عمل کرده.

چرا به ساختن چنین فیلمی ترغیب شدید؟ یک فیلم غیر قراردادی.

ساده است. پولی در دست داشتیم و باید با مت دیمون و کیسی افلک فیلمی می‌ساختیم.

قصهٔ جری **از کجا آمد؟**

از خبری که می‌گفت دو مرد گم شده‌اند و یکی از آن‌ها دیگری را کشته. ایدهٔ اولیه این بود، ولی سپس قصهٔ آدم‌هایی را که گم شده‌اند به آن‌ها افزودیم و سرانجام ذهنیت من در مورد گم‌شدن را هم به آن اضافه کردیم.

انتظار دارید تماشاگران جری **چه‌چیزی را تجربه کنند؟**

بستگی به تماشاگر دارد، ولی هر تجربه‌ای به شما نوعی انرژی می‌دهد. مگر آن‌که طی تماشای فیلم آشفته شوید که فکر می‌کنم امکانش هم وجود دارد. اما اگر توانایی دوست‌داشتن آن را بیابید، منظورم با کمی صبر و تحمل است، انرژی زیادی به‌دست می‌آورید.

آیا فیلم را ساختید تا به‌عنوان فیلمساز به شما هم انرژی دوباره‌ای بدهد؟

فیلمسازی همیشه به من انرژی می‌دهد.

فیل

فیل از کجا آغاز شد؟

ایدهٔ فیلم به گذشته‌ها بازمی‌گردد. زمانی که حادثهٔ کلمباین رخ داد. ابتدا می‌خواستم برنامهٔ تلویزیونی مفصلی در این‌زمینه بسازم. یک فیلم سنتی‌تر با

مراجعهٔ صریح به بچه‌های درگیر حادثه. این‌که مشکلات شان را مطرح کنیم. لس‌آنجلس را برای یافتن تهیه‌کننده زیر پا گذاشتم، ولی کسی حاضر نشد روی چنین اثری سرمایه‌گذاری کند. آن‌روزها طرح خشونت در فیلم‌ها تحریم شده بود. سرانجام کالین کلندر گفت می‌توانیم با سرمایهٔ **HBO** فیلم را بسازیم.

آیا فیلم را برای تلویزیون ساختید؟

خیر. وقتی فیلم را می‌ساختم به تماشاگران **HBO** یا مجموعه‌های تلویزیونی فکر نمی‌کردم. با **فیل** به‌عنوان یک فیلم سینمایی برخورد کردم، نه یک اثر تلویزیونی. اما این‌روزها فیلم‌ها را با قاب یک به سی‌وسه یا الگوهای آثار شانزده میلی‌متری نمی‌گیرند و همین امر ما را هیجان‌زده‌تر کرد.

چه روشی را پی گرفتید؟

تصمیم گرفتم روش فیلم **جری** را دنبال کنم. یعنی اثری بدون فیلم‌نامه با جزئیات فراوان. اثری که بتوان آن را هر روز تغییر داد. فیلم‌برداری را با لنز هشت میلی‌متری مثل **پرتقال کوکی** کوبریک شروع کردیم، ولی به نتیجه نرسیدیم. تصاویر ما اعوجاج داشتند. بنابراین شخصیت‌ها را در نماهای بلند و دور دنبال کردیم که آن را دوست داشتم، بدون آن‌که بدانم چرا.

صحنهٔ مورد علاقه‌تان کدام است؟

جایی که از پشت‌سر الکس را که پیانو می‌نوازد، نشان می‌دهیم. اول می‌خواستیم یک نوازندهٔ موسیقی جاز را به‌کار بگیریم تا قطعهٔ آن صحنه را بنوازد. اما اواسط فیلم‌برداری الکس در کافه‌تریا پشت پیانو نشست و شروع به نواختن کرد. از همان قطعه در فیلم استفاده کردیم.

آیا همهٔ گفت‌وگو بداهه بودند؟

بله، همهٔ جمله‌ها، همهٔ واژه‌ها. می‌توانم مثال خوبی برای‌تان بزنم. جایی است که دخترها [نیکول جرج، جوردان تیلور و بریتانی مانتین] سر ناهار حرف می‌زنند و بسیار فوق‌العاده روح فیلم را حفظ کردند. یکی از آن‌ها دوست جدید دو نفر دیگر است و از آن‌ها می‌پرسد: «آیا شما بحث هم می‌کنید؟» و آن دو پاسخ می‌دهند: «بله» و او ادامه می‌دهد: «مثلاً در مورد چی بحث می‌کنید؟» و آن‌ها بلافاصله جواب می‌دهند: «در مورد دوستان تو!» می‌خواهم بگویم در گفت‌وگوها حال‌وهوای روابط جوان‌های یک مدرسه را کاملاً احساس می‌کنید.

آیا فیلم‌نامه‌ای در اختیار داشتید که از آن تخطی کنید؟

ترکیب کلی از صحنه‌ها و روابط داشتیم و مواردی مثل کلیت گفت‌وگوها را. اما دقت کنید هر کس در فیلم شخصیتی نزدیک به خودش را بازی می‌کند. بنابراین با بداهه‌پردازی حداکثر بهره را از آن‌ها بردیم.

به‌نظر می‌رسد با جری و فیل می‌خواهید مسئولیتی را در باب فیلم‌های Verite به‌عهده بگیرید. آیا ساختن این فیلم‌ها را به آثاری که شیوهٔ روایی سنتی دارند، ترجیح می‌دهید؟

در حال حاضر به مکاشفه در این زمینه پرداخته‌ام. پاسخ شما مثبت است. احساس می‌کنم به‌سوی مسیری که غریب است کشیده می‌شوم، ترجیح می‌دهم به قلمرویی متفاوت با آن‌چه استاندارد فیلمسازی خوانده می‌شود پا بگذارم.

برای‌تان چه مفهومی دارد از این‌که خیلی‌ها به تماشای فیلم‌تان نروند؟

با **جری** یک فیلم بسیار ارزان‌قیمت ساختم و همه می‌دانستیم قرار نیست پولی بازگردد. ولی مسئله این است اثرتان را آن‌چنان که می‌اندیشید می‌سازید و نمی‌توانید چندان به جلب توجه همهٔ مخاطبین فکر کنید.

آیا سر صحنه از مونیتور ویدئویی برای کنترل آن‌چه فیلم‌برداری می‌شود استفاده می‌کنید؟

با این پدیده تا جایی که توانسته‌ام جنگیده‌ام، مدیر فیلم‌برداری‌مان می‌خواست مونیتور کوچکی را سر صحنه بیاورد تا سایر اعضای گروه ببینند دوربین چه‌چیزی را ثبت کرده. شاید کسی که بوم میکروفون را گرفته به چنین چیزی نیاز داشته باشد تا جای بوم خود را در قاب تصحیح کند. اما به‌عنوان کارگردان در برابر این عنصر مقاومت کرده‌ام هر چند که وقتی سر صحنه می‌آید نمی‌توانید به آن نگاه نکنید. اما نمی‌خواهم آلودهٔ آن شوم و بلافاصله سر صحنه همه‌چیز را زیر سؤال ببرم.

چه فیلمسازانی بر شما تأثیر گذاشته‌اند؟

فکر می‌کنم شانتال آکرمن بسیار تأثیرگذار بود. از بلاتار و فیلم‌های تجربی دههٔ ۱۹۶۰ هم خیلی چیزها یاد گرفتم.

آیا سینمای بلاتار سینماگر مجاری تأثیری در ساختن فیل **داشته است؟ همیشه ستایشگر او بوده‌اید.**

بله می‌توان تأثیرش را در فیلم دید. مثل همپوشی برخی لحظات یا تکرار یک برخورد، مثل **تانگوی شیطان** ساختهٔ بلاتار که همین تکرارها مجموعهٔ اثر را می‌سازند. می‌توانم از تأثیر کارهای تارکوفسکی، یانچو و سوخورف هم یاد کنم.

فیل چه‌چیزی از فرهنگ عامه گرفته؟

بازی‌های ویدئویی. چیز زیادی در مورد آن‌ها نمی‌دانستم. خیلی‌ها به من گفتند دلیل حادثهٔ مدرسهٔ کلمباین بازی‌های ویدئویی بوده. بنابراین به تماشای آن‌ها پرداختم و شروع به بازی‌های کامپیوتری هم کردم. آن‌قدر «Tomb Raider» [مهاجمین مقبره] بازی کردم که درگیرش شدم. بسیاری از این بازی‌های ویدئویی به قوهٔ تخیل نیاز دارند و برخی از آن‌ها اساساً روشنفکرانه هستند.

آیا واقعاً فکر می‌کنید بازی‌های ویدئویی به بروز خشونت واقعی می‌گرایند؟

فکر می‌کنم اگر چیزی بدل به دلمشغولی‌تان شود، به‌صورتی روی شما تأثیر می‌گذارد. مثلاً اگر برای هفته‌ها همین بازی سادهٔ «Solitaire» را پی بگیرید شاید دیگر حوصلهٔ کسی را نداشته باشید. یا اگر درگیر بازی «Doom» شوید در اینترنت با خیلی‌ها روبه‌رو می‌شوید و باید روی مونیتور به آن‌ها شلیک کنید. شاید کسی که به او شلیک می‌کنید دختر چهارده‌ساله‌ای در مینه‌سوتا باشد، و شاید اگر برای مدت طولانی این بازی را دنبال کنید، به خیال‌پردازی بپردازید. نمی‌دانم شاید به خود بگویید: «بیا به کسی که دوست نداری شلیک کن.»

تاد مک‌کارتی فیل را در بهترین شکل خود بی‌هدف و در بدترین شکلش نامربوط خوانده.

واقعاً نمی‌فهمم چرا وقتی قصهٔ خیالی را دراماتیزه می‌کنید یا صحنه‌های خشونت‌باری را پرآب‌وتاب می‌کنید، همه‌چیز عالی است و وقتی واقعیت را لمس می‌کنید همه‌چیز بی‌هدف و نامربوط می‌شود. سینمای مدرن امروز شکل نوعی موعظه به‌خود گرفته. یعنی با تماشای آن به فکرکردن وادار نمی‌شوید، بلکه اطلاعاتی به شما داده می‌شود. **فیل** موعظه نیست و قرار نبوده کسی صدای مرا بشنود.

آیا می‌خواستید تماشاگر از نظر احساسی با محصلان آن مدرسه درگیر شود؟

نمی‌توانم بگویم نمی‌خواهم شما با شخصیت‌ها درگیر شوید. اما دلم می‌خواهد با تماشای آن‌ها درگیر شوید. مثل فیلم‌های فردریک وایزمن مستندساز که می‌نشست و اجازه می‌داد هر حادثه‌ای می‌خواهد اتفاق بیفتد. ما می‌توانستیم روایت روان‌شناسانهٔ سنتی‌تری را دنبال کنیم.

آیا تصوری از چرایی حادثهٔ کلمباین داشتید؟

بله، ولی آن را در فیلم عرضه نکردم. می‌خواستم به‌جای دیکته‌کردن یک پاسخ به تأثیر شاعرانه‌ای برسم. می‌خواستم تصورات تماشاگر درگیر حادثه شود.

به‌نظر می‌رسد بچه‌های امروز در مقایسه با ما

در دههٔ ۱۹۶۰ به اورسن ولز علاقه داشتم. درمورد هیچکاک اطلاعاتم زیاد بود، ولی تا بعداً که به مدرسهٔ سینمایی رفتم، طرفدارش نشدم.

که بیست سال پیش به مدرسه می‌رفتیم مشکلات عدیدهٔ بیش‌تری دارند، چرا؟

تعداد آن‌ها بیش‌تر شده، تعداد مدارس هم بیش‌تر شده. در دههٔ ۱۹۶۰ که به دبیرستان می‌رفتم، نوع مشکلات متفاوت بود. وقتی چند تن از هم‌کلاسی‌هایم به واشنگتن رفتند تا در تظاهرات شرکت کنند، من فقط شانزده سال داشتم و میخکوب شدم. ترسیده بودم و همراه آن‌ها نرفتم. اما حالا در برنامه‌های اخبار می‌بینید پلیس جوان شانزده‌ساله‌ای را که در تظاهرات شرکت کرده به رگبار بسته و می‌کشد. این ترسناک‌تر است. این‌که ببینید نمایندهٔ قانون در اخبار دانش‌آموزی را با اسلحه می‌کشد.

آیا فکر نمی‌کنید فقدان معلمین حساس بخشی از مشکل ما باشد؟ این‌که به‌راستی مدل خوب و مناسبی برای معرفی به بچه‌ها نداریم.

بله یقیناً چنین است.

پس از فیل **چه برنامه‌ای دارید؟**

جلو بروم. احتمالاً فیلمی در روسیه خواهم ساخت. امیدوارم ماه ژوئیه که روس‌ها روزی بیست ساعت آفتاب دارند آن‌جا باشم. ◀