

در تمام مصاحبه‌هایی که رایدلی اسکات کارگردان پرومیتئوس پس از اکران این فیلم در ژوئن امسال با نشریه‌های معتبر داشته و حتی گفتگوهای تلویزیونی‌اش، مهم‌ترین سؤال یک چیز بوده است: چرا دوباره به ژانر علمی - تخیلی برگشتید؟

آنچه در پی می‌آید ترجمه گفتگوی ویدیویی آلکس بیلینگتون (از سایت فرست شوئینگ) با رایدلی اسکات در لندن است که در 8 ژوئن، امسال، انجام شده. ترجمه خلاصه‌ها، از این گفتگوه‌ها، به‌همانند:

خب این برایم واضح است که تمام کاراکترهای فیلم بیگانه موجودیت و مقدارشان در هنگام روایت به تمامی پرداخت نشده بود و هرکدام می‌توانستند برای خود یک اثر مستقل هم باشند اما وقتی در طی تمام این سال‌ها با خودم فکر می‌کردم یک شخصیت برایم بسیار جذاب بود. بطوری که مدام درباره‌اش فکر می‌کردم و اصلاً شخص زنده‌ای تصور نمی‌کردم. من بیشتر به فرمانده سفینه فضایی فکر می‌کردم و اینکه مثلاً آن کسی که مغز متفکر در راندن این غول پرنده است چگونه موجودی است؟ اصلاً این فضایی‌ها که هستند

نه. من این را نگفتم. منظورم این است که محال است شما فیلم علمی تخیلی مثل بلید رانر و بیگانه را بسازید و بتوانید حق مطلب را در یک زمان سینمایی حتی غیر متعارف بیان کنید. شما دو راه دارید. اول اینکه با فراغ بال بروید و 10 ساعت فیلم تدوین شده از لابراتوار استخراج کنید و دلتان خوش باشد که هم سرنوشت آدم‌های جستجوگر و دانشمندان فضایی را تعریف کرده‌اید و هم مالکان اصلی یعنی منظورم خود فضایی‌ها است. با این روند شما خانه نشین خواهید شد. این یک سریال سینمایی می‌شود و نه یک فیلم سینمایی. بنابراین راه دوم پیش روی ما است: روایت هر دو طرف ماجرا و بدیهی است که ممکن است در برخی جاها سهم بعضی کاراکترهای فوق‌العاده پرطرفیت به باد می‌رود. چرا که نمی‌توان بیش از حد روی آنها تکیه کرد. من در پرومیتئوس قصدم نشان دادن همان مالکان اصلی بود.

بحث ناکارآمدی نیست. صحبت من در باره پرداخت، وجاهت و روایت است. ما که نمیخواهیم یک فیلم رومانتیک فضایی و یا یک اثر گانگستری بسازیم که حالا مثلا به جای خیابان‌های لندن و یا نیویورک دارد در فضا و کهکشان روی می‌دهد. حرف من این است که واقعا فیلمنامه‌هایی که در ژانر علمی تخیلی و در فرم و فضای بلید رانر و بیگانه (بازهم تاکید می‌کنم فیلم‌هایی در این فرم و فضا و شبیه به آن) نوشته شده‌اند عمدتا اصالت نداشتند. بنابراین فیلم ساخته شده نیز تصاویری از رفتارهای پرهیجان در کهکشان‌ها است. فقط همین و البته بسیاری از همین آثار بسیار چشم نواز هم از کار درآمدند. همین جیمز کامرون جنگ و درگیری و نزاع فزاینده را در کهکشان‌ها به صورتی زمینی در فیلمش روایت کرد. اما بازهم در پرداخت کم می‌آوریم.

تصویر، از فیلم بیگانه محصفا، 1979

با آن، تحلیل، معافقم، همینطوره، نه اینکه من، درست فکرم، وایح درگ، ان، قضیه نموده باشد. وای...

به هرحال من یک فیلمساز هستم. می‌نویسم. این طرف و آن طرف را نگاه می‌کنم و بازخوردها را می‌بینم. فیلم‌هایی که اشاره کردی همه‌شان دوران‌های خودشان را داشتند. اما من تعلق خاطری که به همه کارهایم دارم به گونه‌ای است که نمی‌توانم فراموششان کنم. حتی شکست‌هایم را. طبیعی است که باید بلید رانر و بیگانه را خیلی خیلی دوست داشته باشم. در اوج بودم. آن موقع حدود 40 ساله بودم. وای خدایا اکنون 75 ساله شدم ولی بازهم آمدم و پرومئئوس را ساختم. با این حساب بله گمان می‌کنم حق با شما است من. هنوز حالا، و هماغ، سال‌ها، اواخر دهه 70 و اوایل دهه 80 دارم.

ولی خب واقعا همینطور هست. به نظرت من شغلی دیگر دارم؟ هر کارگردانی بسته به بضاعتش دارای فروشگاه و مغازه افسانه فروشی خودش هست. برخی مثل فروشگاه‌های کوچک و نقلی در همین میدان ولینگتون در لندن خودمان، و برخی فروشگاه‌هایشان در حد فروشگاه‌های زنجیره‌ای بین‌المللی است. با خنده. من به همان مغازه‌های فسقلی راضی هستم.

بلیدان، محصا، 1982
با خنده، بین من هنوز نمی‌دانم چه کار می‌خواهم بکنم. بله درست است. یک کمپانی این امتیاز را خریده و من هم آن را خواهم ساخت. من بلید رانر جدید خواهم ساخت. ولی اینکه الان قرار است چکار کنم باور کن نمی‌دانم. اصلا معلوم نیست به چه سمت و سویی خواهم رفت. آنچه مسلم است این بلید رانر مدرنی خواهد بود. کاری که نه با بلید رانر اولیه مقایسه بشود و نه با بیگانه و نه با ده‌میت‌ها.

به قدری راضی هستم که مدت‌ها وقت صرف ساختنش کردم و به کارم علاقمندم. پرومتئوس را باید به نوعی مجزا از کارهای قبلی من در این ژانر بسنید. اگر جز این باشد که فایده‌ای ندارد. این یک روایت کلاسیک نیست، اما می‌تواند یک مکاشفه باشد.