

ಜರ್ಮನ್ನರು, ರಷ್ಯನ್ನರು ಕೂಡ ತಮ್ಮದೇ ಆದ ಈ ರೀತಿಯ ಕತೆಗಳ ಭಂಡಾರವನ್ನು ಹೊಂದಿದ್ದಾರೆ. 'The Little Prince', 'McDonald's', 'the Beatles'(ಮಕ್ಕಳ ಕತೆಗಳು)ನಂತಹ ಕತೆಗಳಿಂದ ಪರಸ್ಪರರ ನಡುವೆ ಕೊಡುಕೊಳ್ಳುವಿಕೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

◆ ಮಾರ್ಕ್ಸ್‌ಜ್ ಮತ್ತು ಕಾಪ್ಪ ನಮಗಿಂತ ಭಿನ್ನ ಲೇಖಕರು ಅಂತ ಹೇಳಿದಿರಿ. ಲೇಖಕನಾಗಿ ಸಾಹಿತ್ಯದಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ಸ್ಥಾನವೇನು?

ನಾನು ಸಮಕಾಲೀನ ಸಾಹಿತ್ಯದ ಲೇಖಕ. ಅದು ಬಹಳ ಭಿನ್ನವಾಗಿದೆ. ಕಾಪ್ಪ ಬರೆಯುತ್ತಿದ್ದಾಗ ಸಂಗೀತ, ಪುಸ್ತಕ ಮತ್ತು ನಾಟಕಗಳಷ್ಟೇ ಇದ್ದದ್ದು. ಈಗ ಅಂತರ್ಜಾಲ, ಸಿನಿಮಾಗಳು, ವಿಡಿಯೋಗಳು ಇತ್ಯಾದಿ ಬಹಳಷ್ಟಿದೆ. ಈಗ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಹೆಚ್ಚಿದೆ. ಎಲ್ಲಕ್ಕಿಂತ ಮುಖ್ಯ ಸಮಸ್ಯೆ ಸಮಯ. ಹತ್ತೊಂಬತ್ತನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಜನರ ಬಳಿ ಬೇಕಾದಷ್ಟು ಸಮಯವಿತ್ತು. ಅವರು ದೊಡ್ಡ ಪುಸ್ತಕಗಳನ್ನು ಕೂಡ ಓದುತ್ತಿದ್ದರು. ಒಪ್ಪರಾಗಿ ಹೋಗಿ ಮೂರು ನಾಲ್ಕುಗಂಟೆ ಕೂರುತ್ತಿದ್ದರು. ಈಗ ಎಲ್ಲರೂ ಬಿಚ್ಚಿಯಾಗಿದ್ದಾರೆ. ಮೊಬಿ ಡಿಕ್ (ಕಾದಂಬರಿ) ಇಲ್ಲವೇ ದಾಸ್ತೋವ್ಸ್ಕಿ ಓದುವುದು ಒಳ್ಳೆಯದು. ಆದರೆ, ಯಾರಿಗೂ ಪುರುಸೊತ್ತಿಲ್ಲ. ಹಾಗಾಗಿ, ಕಾದಂಬರಿಯ ಸ್ವರೂಪವೇ ಬದಲಾಗಿದೆ. ಈಗ ಜನರನ್ನು ಕುತ್ತಿಗೆ ಹಿಡಿದು ಪುಸ್ತಕದೊಳಗೆ ತೂರಿಸಬೇಕಿದೆ. ಸಮಕಾಲೀನ ಕತೆಗಾರರು ಜಾರ್ಜ್, ವಿಡಿಯೋ ಗೇಮ್‌ಗಳು ಇತ್ಯಾದಿ ಕ್ಷೇತ್ರಗಳ ತಂತ್ರಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಇತ್ತೀಚಿನ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ವಿಡಿಯೋ ಗೇಮ್‌ಗಳು ಕಥನಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚು ಹತ್ತಿರವಾದದ್ದು ಅನ್ನಿಸುತ್ತದೆ.

◆ ವಿಡಿಯೋ ಗೇಮ್‌ಗಳಾ?

ಹೌದು. ನನಗೆ ವಿಡಿಯೋ ಗೇಮ್ ಆಡುವುದು ಇಷ್ಟವಿಲ್ಲ. ಆದರೆ, ಅವೆರಡರ ನಡುವೆ ಸಾಮ್ಯತೆಯಿದೆ ಅನ್ನಿಸುತ್ತೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಬರೆಯುತ್ತಿರುವಾಗ ನಾನು ವಿಡಿಯೋ ಗೇಮ್ ರೂಪಿಸುವವನು ಹಾಗೂ ಆಟಗಾರ ಅನ್ನಿಸುತ್ತದೆ. ಯಾವುದೋ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಮುಗಿಸಿದ್ದೇನೆ. ಎಡಗೈಗೆ ಬಲಗೈ ಏನು ಮಾಡುತ್ತಿದೆ ಅನ್ನುವುದು ಗೊತ್ತಿಲ್ಲ ಅನ್ನಿಸುತ್ತದೆ. ಇದೊಂದು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ನಾನು ಎರಡಾದಂತೆ.

◆ ಅಂದರೆ, ಮುಂದೆ ನೀವೇನು ಬರೆಯುತ್ತೀರಿ ಎನ್ನುವ ಕುರಿತು ಒಂದು ಭಾಗಕ್ಕೆ

ಗೊತ್ತಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಅದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಮತ್ತೊಂದು ಭಾಗಕ್ಕೆ ನೀವೇನು ಮಾಡುವಿರಿ ಎಂದು ಗೊತ್ತಿರುತ್ತದೆ ಅಂತ ಅಲ್ಲವೇ?

ಅಪ್ರಜ್ಞಾಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಊಹಿಸುತ್ತೇನೆ. ಬರವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಮುಳುಗಿರುವಾಗ ಲೇಖಕನ ಫೀಲಿಂಗೂ ಗೊತ್ತಿರುತ್ತದೆ, ಓದುಗ ಹೇಗೆ ಫೀಲ್ ಮಾಡುತ್ತಾನೆ ಎನ್ನುವುದೂ ಗೊತ್ತಿರುತ್ತದೆ. ಅದು ನನ್ನ ಬರವಣಿಗೆಗೆ ವೇಗವನ್ನು ತಂದುಕೊಡುತ್ತದೆ. ಓದುಗನಂತೆ ನಾನು ಕೂಡ ಮುಂದೇನಾಗುತ್ತದೆ ಎಂದು ತಿಳಿಯಲು ಕಾತರನಾಗಿರುತ್ತೇನೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ನಿಧಾನಿಸಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಬಹಳ ವೇಗವಾಗಿ ಹೋಗಿಬಿಟ್ಟರೆ ಜನರಿಗೆ ಸುಸ್ತಾಗಿ ಬೇಸರ ಹುಟ್ಟುತ್ತದೆ. ಯಾವುದೋ ಒಂದು ಕಡೆ ಅವರು ನಿಲ್ಲುವಂತೆ ಮಾಡಬೇಕು.

◆ ಅದನ್ನು ಹೇಗೆ ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುವಿರಿ?

ಇದು ನಿಲ್ಲಿಸುವ ಸಮಯ ಎಂದು ತಾನಾಗಿ ಗೊತ್ತಾಗುತ್ತದೆ.