

دبیر ویژه نامه

پیمان حقانی

حمید رضا کشانی

سرپرست تحریریه

سعید رحیمی

مشاور علمی

سمیه کرمی

گروه تحریریه

محمد رضا برادری

آرمین ریاضی

سعید سلیقه

میلاذ قزقلو

سمیه کرمی

عرفان گلپایگانی

مجید میرجمالی

ویراستار

سحر اسماعیلی

آرمین ریاضی

طراحی و صفحه آرایی

تارا بزرگمنش

سارا محمدی

طراحی صفحه شناسه

تارا بزرگمنش

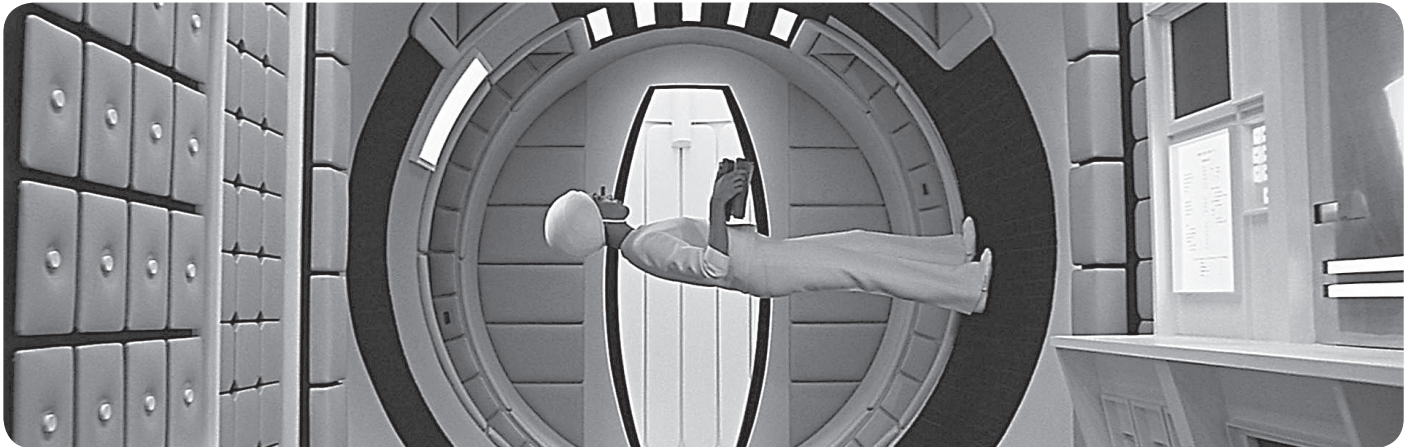
ویژه سینمای

علمی - تخیلی

- ۶۸ کمی پیشروی از مرزهای ممکن به غیر ممکن سعید سلیقه
- ۷۴ علمی-تخیلی و زیرگونه های آن میلاذ قزقلو
- ۸۰ لذت پاپ کرن، بشقابهای پرنده و دو فیلم با یک بلیت محمد رضا برادری
- ۸۲ در تاریکی چه چیزی وجود دارد؟ آرمین ریاضی
- ۸۶ از کلارک ولوکاس تا فیلیپ کی دیک و نولان سمیه کرمی
- ۹۲ بارزترین جلوه های ویژه و تکنیک های بصری در سینمای علمی - تخیلی عرفان س گلپایگانی
- ۹۶ ما پیشگو هستیم. مجید میرجمالی

کمی پیشروی از مرزهای ممکن به غیر ممکن

مفهوم سینمای علمی-تخیلی در گذر زمان



“زمستان

سیاره‌ی بین ستاره‌ای

رخشانه‌های یخ در تاریکای اخترتاب

رویای بهار است آیا؟”

“جفری لندیس”



نویسنده: سعید سلیقه

saligheh.saeed@yahoo.com

در ابتدا ددالوس پره‌ای پرندگان درون زندان را جمع کرد. سپس با استفاده از موم ذوب شده شمع‌ها پرها را به هم چسباند و دو جفت بال مصنوعی ساخت در آخر پدر و پسر بال‌ها را به خود بستند و آماده پرواز از بالای کوه کرت شدند. ددالوس به پسرش گوشزد کرد: “ایکاروس، هر کاری که می‌کنی، فقط موقع پرواز زیاد بالا نرو!” ایکاروس که از پرواز بسیار لذت می‌برد مغرور شد. او هشدار پدر را فراموش کرد و خواست ببیند تا چه ارتفاعی می‌تواند بالا برود. او بالا و بالاتر رفت، تا آن‌جا که در برابر تابش نور خورشید نقطه‌ای بیش نبود. موم میان پرها آب شد و ناگهان به درون دریا سقوط کرد و غرق شد. گروهی دیگر المان‌های اولیه ژانر علمی-تخیلی را در حماسه‌های هند باستان می‌دانند که در این بین افسانه رامایان بهترین نمونه است. رامایان حماسه‌ای کهن است که تقریباً بین سال‌های ۴۰۰ پیش از میلاد تا ۲۰۰ پس از میلاد نوشته شده. در این حماسه ماشین پرنده‌ای وجود دارد که می‌تواند اتمسفر زمین را رد کرده، به فضا برود یا حتی در اعماق آب نفوذ کند. این ماشین حتی به سلاحی مجهز است که می‌تواند تمام شهر را از بین ببرد. از این قبیل مؤلفه‌های علمی-تخیلی در ادبیات کهن هند زیاد به چشم می‌خورند. اما ال.اسپراگ دی کمپ، نویسنده آمریکایی و

از ابتدای تاریخ تمدن و از جایی که قصه‌ها عاملی شدند بر انتقال تجربه‌ها و عواطف بشری، تخیل نقشی برجسته در شکل‌دهی این تبادل بر عهده داشت. با تخیل جنبه‌های مختلف یک رویداد بزرگ و یا کوچک جلوه داده می‌شد و حتی ماهیت ذاتی وقایع نیز گاه مورد تغییرات بنیادی قرار می‌گرفت. خیال‌پردازی و تصور وجود ابزار و شرایط غیرممکن دسترسی به نداشته‌ها به انسان این اجازه را می‌داد تا قدم به قدم برای کشف و دسترسی به ناشناخته‌ها قدم بردارد. با پیشرفت جوامع بدوی و دست یافتن به عناصری چون آتش میل بشر برای دستیابی به رؤیاهایی که زمانی باعث پیدایش خدایان می‌شد، افزایش یافت و کم‌کم علم و تخیل به دو بازوی پیشرفت تمدن بدل شدند. تابوی فکر کردن به صفت‌هایی مانند پرواز کردن که جایگاه مقدسی داشتند، شکسته شد و اسطوره‌ها با هیبت انسانی شکل گرفتند. ددالوس را شاید بتوان از اولین اسطوره‌هایی دانست که پیش زمینه رفتار علمی و رد پای اختراع را در آن دید. در افسانه‌های یونان باستان ددالوس مخترع مشهوری بود. او هزار تویی وحشتناک برای مینوس، پادشاه کرت ساخت و پادشاه از دیدن جنگ و جدال افراد و موجود نیمه انسان و نیمه گاو در آن هزارتو لذت می‌برد. با اینکه ددالوس در ساختن هزارتو کار فوق‌العاده‌ای انجام داده بود، او زمانی که یک زندانی توانست مسیر هزارتو را حدس بزند و زنده از آن خارج شود مورد خشم مینوس قرار گرفت و در نتیجه، او و پسرش ایکاروس در بالای کوهی مرتفع در کرت زندانی شدند. اما مینوس فراموش کرده بود که دیدالوس مخترعی باهوش است و طولی نکشید برای فرار از زندان شاه نقشه‌ای طرح ریزی کرد.

شهر این ژانر و تعدادی از همکارانش ادعا می‌کنند که کتاب **تاریخ واقعی** (True History) لوسین (نویسنده‌ای سوئی‌الاصل که به زبان یونانی می‌نوشت و این کتاب را در قرن دوم میلادی به رشته تحریر درآورد) اگر اولین کتاب ژانر علمی-تخیلی نباشد، دست کم جزو اولین‌های این ژانر محسوب خواهد شد. در این کتاب علاوه بر سفرهای فضایی بین سیاره‌های مختلف به فرم زندگی موجودات بیگانه اشاره شده و حتی جنگ‌های بین سیارات هم در آن آمده است. اما از ابتدای قرن شانزدهم میلادی در اروپا ادبیاتی که شباهت‌هایی با ژانر علمی-تخیلی مدرن داشت رواج پیدا کرد. یکی از مشهورترین رمان‌های این دوره بدون شک اتوپیا یا همان آرمانشهر تامس مور است که در سال ۱۵۱۶ نوشته شده است. نام مور و جهان کاملی که او متصور شده بود بارها توسط نویسندگان بعدی این ژانر مورد استفاده قرار گرفته و می‌گیرد و **اتوپیا** به یکی از موتیف‌های مشترک در ژانر علمی-تخیلی تبدیل شده. بعد از **اتوپیا مردی در ماه** (اثر فرانسیس گادوین)، **سفرهای گالیور** (اثر جان تان سویت)، **شرح یک دنیای جدید** (اثر مارگارت کوندیش) و **فرانکشتاین** (اثر مری شلی) هر کدام به نوعی بدعت‌گذار یکی از المان‌های ژانر علمی-تخیلی بودند. با این همه خود اروپایی‌ها اعتقاد دارند ادبیات علمی-تخیلی با روی کار آمدن ژول ورن و اچ. جی. ولز در اواخر قرن نوزدهم شروع شده است. با مرور مثال‌های بالا شاید تا حدی بتوان ریشه‌گفتن علمی-تخیلی را درک و چرایی حضور این زمینه خلاقانه در هنر را به شکلی واضح‌تر پذیرفت. ژول ورن با درآمیختن ماجراجویی‌های شخصیت‌های اصلی و اختراعات علمی و تکنولوژی‌ها، سبک نوینی را در این ژانر و در ادبیات بنا کرد. کتاب‌هایی مانند **سفری به مرکز زمین**،



تصویری ضمنی از ایکاروس

جامعه انگلستان و حتی مارکسیسم را نیز مورد انتقاد قرار داد. در واقع هر چند در آن دوران رویکرد علمی-تخیلی در ادبیات چندان جدی گرفته نمی‌شد و بر خلاف ذات پیشرو و نوگرایی آن بیشتر به عنوان نوعی سرگرمی در جوامع ادبی با آن برخورد می‌کردند اما با گذر زمان و بررسی ایده‌های طرح شده و حتی شیوه داستان‌پردازی، این شیوه بیان هنری‌اش جایگاه واقعی خود را در قرن بعد پیدا کرد. رؤیایپردازی و پیشرفت‌های علمی به علت ماهیت وجودی‌اش در همان اولین سال‌های کشف هنر سینما در آن به تصویر کشیده شدند. به غیر از تجربه‌های کامیک و غیرحرفه‌ای و کوتاه شاید **سفر به ماه** را بتوان اولین فیلم سینمایی و حرفه‌ای با مضامین علمی-تخیلی دانست که توسط یکی از اولین استادان جلوه‌های ویژه سینما، ژرژ ملیس ساخته شد. فیلم با حقه‌های خلاقانه ملیس که از عکاسی می‌آمدند، جلوه‌ای بدیع در آن زمان داشت. او که جادوی پرده را کشف کرده بود تمام سعی خود را می‌کرد تا تخیلات علمی را با مایه‌های فانتزی-تئاتری پیوند دهد و یکی از اولین فیلم‌های هیجان‌انگیز تاریخ سینما را در سال ۱۹۰۲ خلق می‌کند. ابداعاتی که او در جلوه‌های ویژه بصری فیلم خلق می‌کند را می‌توان منبع الهام بسیاری از تکنیک‌های این رشته در آینده شد حجم غنی و عظیم آثار مکتوب ژانر علمی-تخیلی در قرن گذشته اساس اقتباس در هنر نوپای هفتم را تولید آثار ماجراجویانه و جذاب تشکیل دادند. با موفقیت تولید **سفر به ماه** که آغازگر ورود عناصر علمی-تخیلی به سینما بود توجه دیگران به ساخت فیلم‌های متنوع در این زمینه با استفاده از منابع عظیم نوشتاری، جلب شد. ساخت اولین نسخه از **رمان دکتر جکیل و مستر هاید** نوشته رابرت لوئیس استیونسن، برداشت از بیست هزار فرسنگ زیر دریا اثر ژول ورن و اقتباس از **فرانکشتاین** نوشته مری شلی دیگر رویکردهای برجسته آن دوران نسبت به کتاب‌های معروف علمی-تخیلی بودند. اما شاید بتوان **سفر به مریخ** را اولین تجربه بلند علمی-تخیلی در تاریخ سینما دانست. **سفر به مریخ** ساخته هولگر مدسن اولین فیلم از این ژانر است که زمان تقریبی فیلم بلند را داراست و در دانمارک تولید شد اما با وجود موفقیت در دانمارک تا دهه ۶۰ فیلم دیگری در این ژانر ساخته نشد. در واقع عطش و فضای بکری که سینما در دهه‌های آغازین در اختیار هنرمندان و البته استودیوهای فیلم‌سازی ایجاد کرده بود کاملاً همخوان با پیش زمینه و بستر ماجراجویانه و پر هیجان آثار این ژانر بود. هر چند همانند دیگر ژانرها فیلم‌های تولیدی در گونه ی علمی-تخیلی هم به شکلی سطحی و بیشتر ناشی از علاقه به تولید اثر در سینمای نوپا، ساخته می‌شدند. **متروپلیس** اثر فریتزلانگ در این میان البته استثناست. فیلمی آینده گرا، جریان ساز و خلاقانه برآمده مکتب اکسپرسیونیسم که برای اولین بار در آن روایت‌ها و پیش بینی نقش سرکوبگر آنها به تصویر کشیده می‌شوند. **الیتا: ملکه مریخ** ساخته یاکو پرتانژانوف نیز به شکلی

سفر به ماه و ۲۰ هزار فرسنگ زیر دریا استفاده از وسایل پیشرفته و ناشناخته‌ای را در کتاب‌هایش روایت کرد. از آن طرف ولز از داستان‌های سعی بر القای دیدگاه‌های انتقادی‌اش به مخاطب داشت. او در کتاب **ماشین زمان** نظام طبقه‌بندی

هنرمندانه و البته تحت تأثیر سیاست‌های بلشویکی در شوروی سابق داستان سفر به مریخ و البته قیام‌های مردمی در آنجا بر ضد حکومت پادشاهی را روایت می‌کند. تکنیک‌های فیلم آشکارا بر هنرمندان بزرگی همچون فریتز لانگ در ساخت **زنی در ماه** تأثیر گذاشت. در دهه ۳۰ میلادی صنعت سینما شاهد ورود عنصر صدا و دگرگون شدن ماهیت تولید فیلم بود. با وجود اینکه بسیاری شنیده شدن صدا را بسیاری عامل ضعف تصویر و روایتگری بصری می‌دانستند و تعدادی از کارگردانان دیگر موفق به خلق اثری به همان



نمایی از فیلم متروپلیس ساخته ی فریتز لانگ

کیفیت آثار صامت خود نشدند، اما این تهدید دیگر ژانرها مانند فرصتی بود برای ساخت آثار علمی-تخیلی با کیفیت فنی بالاتر. در این دهه تولید و توجه فیلم‌های علمی-تخیلی همانند دیگر ژانرهای درجه دوم آن زمان مانند ترسناک، جنایی و گنگستری بودجه زیادی را طلب نمی‌کردند. فیلم سریال‌هایی که برگرفته از کامیک بوک‌های با زمینه علمی بودند در این میان ارجحیت داشتند. ساخت ۱۳ قسمت از سری فیلم‌های **فلش گردون** که اولین برداشت سینمایی از یک کامیک استریپ نامیده می‌شود، شامل اتفاقات و حوادثی در سیارات دیگر است. و با راجر باکت ادامه می‌یابد و با فیلم-سریال ۱۵ قسمتی دیک تریسی به اوج محبوبیت می‌رسد **دیک تریسی** گونه‌ای دیگر از مؤلفه‌های علمی-تخیلی را معرفی و برجسته می‌سازد که با سلاح‌های پیشرفته و به کمک ابزارهای فراتر از زمان خود به جنگ تبهکاران می‌رود. پس از اکران موفقیت‌آمیز این گونه مووی بی‌های کم خرج اما پردرآمد استودیوها تلاش کردند روی آثار پرهزینه و جاه‌طلبانه‌تر سرمایه‌گذاری کنند. ساخت آثار گران قیمتی همچون **کینگ کونگ**، **فقط تصور کن** (با رویکردی موزیکال) و در ادامه، **چیزهایی که می‌آیند** (بر اساس داستانی از اچ جی ولز) فیلم‌هایی با رویکرد علمی-تخیلی را در کانون توجه مخاطبان و منتقدان قرار داد هر چند فیلم‌های ژانر مورد نظر هنوز با جدی گرفته شدن چند دهه فاصله داشتند. در اواسط دهه ۴۰ میلادی سری فیلم‌های اقتباس شده و یا با برداشت آزاد از داستان فراکنشتاین نیز علاقه‌مندانی جدی را با خود همراه کرده بود. در همین زمینه و البته با تم غالب وحشت فیلم‌های دیگری از جمله، **دکتر ایکس**، **مرد نامرئی** و **دکتر جکیل و مستر هاید** نیز با تمرکز بر شخصیت دانشمند دیوانه به شکلی

تأثیرات سوءاستفاده از علم را در وجهی عمدتاً کم عمق به کار گرفتند و بیشتر برای ترساندن مخاطب عام و فتح گیشه به نمایش درآمدند. دو عامل باعث شد تا دهه ۵۰ میلادی دهه پرباری برای سینمای علمی-تخیلی باشد و تأثیر وقایع سیاسی-اجتماعی بیشتر روی ماهیت این ژانر تأثیرات عمده‌ای بگذارد. ترس از بمب اتم و آغاز جنگ سرد، این دو موضوع در شکل‌گیری دوره‌ای درخشان در سینمای علمی-تخیلی نقشی اساسی داشتند. مجموعه فیلم‌هایی که جورج پال در این دهه تهیه کرد را شاید بیشترین تعداد آثار علمی-تخیلی توسط یک تهیه‌کننده ثابت دانست. فیلم‌هایی که هر کدام گونه و زیر مجموعه‌ای جداگانه از سینمای ژانر را نمایندگی می‌کنند آثاری مانند **ماشین زمان**، **مقصد ماه**، **پیروزی فضا**، **آتالانتیس و جنگ دنیاها** تنها چند نمونه موفق چه در گیشه و چه نزد منتقدان هستند که در این دهه ساخته شدند. در دهه ۵۰ به حضور بیگانگان در سینمای علمی-تخیلی به شکلی جدی و ورای تصور کامیک بوکی پرداخته شد و حتی کارگردانان بزرگی همچون هاوارد هاگز و رابرت وایز به این زیرژانر علاقه نشان دادند. **روزی که جهان ایستاد** به کارگردانی وایز براساس رمانی از هری بیتس و موسیقی برنارد هرمن کبیر نشان از رویکرد جدی و متفاوت استودیوها و حتی کارگردانان به نام از توجه به فیلمی با موضوع خارج از جریان روز دارد فیلم روایتی از حضور بیگانگان روی زمین داشت که حامل پیام مهمی برای نژاد بشری هستند پیامی که تهدیدی بزرگ و فاجعه بار همچون جنگ جهانی سوم را در خود نهفته دارد. در **چیزی از جهان دیگر** به تهیه‌کنندگی هاوارد هاگز (و البته نویسندگی که در عنوان اصلی نیامده) داستان کشف سفینه‌ای سقوط کرده به همراه سرنشین یخ زده و فضایی آن است که دانشمندان سعی دارند به راز وجود بیگانگان و موجودات سیارات دیگر دست یابند. به نظر توصیه‌های هاگز اثرگذار بوده و ماجراهای عاطفی داستان نیز به زیبایی با موضوع غریب فیلم چفت شده‌اند. دو فیلم فوق از اولین تلاش‌های جدی برای سینمایی کردن ایده اولین برخورد هستند که به حضور بیگانگان روی زمین و تلاش برای برقراری ارتباط با آنها اشاره دارد. همان‌طور که در استودیوهای آمریکا تهیه‌کنندگان به دنبال ایده‌های نو و بدیع در گونه علمی-تخیلی بودند در سایر کشورها نیز کم کم به قابلیت‌های بالای ژانر برای طرح مهم‌ترین دغدغه‌های روز، آگاهی پیدا می‌کردند. در ژاپن کمپانی کایجو با تلفیق عوارض بمباران شیمیایی و افسانه‌های ژاپن کهن دست به خلق هیولایی بزرگ و مهیب به نام **گودزیلا** زد. شاید این عصبان ناشی از سرخوردگی در جنگ و شتاب صنعتی شدن در جامعه ژاپن فقط با دیدن خشم و ویرانی‌های گودزیلا قابل درک بود. مسیری که با گودزیلا آغاز شده بود با هیولای دیگری به نام **رودان** ادامه یافت و ژاپنی‌ها هر آنچه در جلوه‌های ویژه دانش داشتند در عظمت و هراسناک جلوه دادن این مخلوقات ترسناک به کار گرفتند و دهه‌ها سعی کردند هر میزان به ابهت تصویر می‌افزایند به لایه‌های زیرین فیلم نیز توجه کنند تا این موجودات بزرگ هر از چندی نماینده پس زدگی باشند و گاهی وقت‌ها هم عاملی شوند بر همبستگی و اتحاد ژاپنی‌ها در مقابل بلاهای عظیم. در نیمه دوم دهه ۵۰ پیشرفت‌های بسیاری در تولید تلویزیون باعث همه‌گیر شدن آن در خانه‌ها شد و استودیوها که زمانی فیلم-سریال را راهی مناسب برای استفاده چندین و چند باره از یک سوژه ی پول‌ساز می‌دانستند به سراغ تلویزیون رفتند تا بعد از اطمینان از موفقیت طرح در تلویزیون بعد نسخه سینمایی آن را تهیه کنند. شاید بشود ساخت

سریال **سفرهای ستاره‌ای** را اولین تجربه موفق در زمینه تولید آثار علمی-تخیلی دانست. سریالی که با مخاطبان انبوه خود طی چند سال کمپانی پارامونت را مجاب کرد تا نسخه سینمایی آن را مانند مترو گلدوین مایر با ساخت **جیمز باند** (که آن هم با گجت‌ها



تصویری از نسخه‌های ابتدایی گودزیلا

و ابزارهای پیشرفته سر و کار داشت)، تا دهه‌های بعد ادامه دهد. مووی بی سازها هم نمی‌توانستند به سادگی از کنار جذابیت‌های

پنهان این ژانر عبور کنند. نزدیکی زیاد میان گونه فیلم‌های فانتزی، ترسناک و علمی-تخیلی وجود داشت و آنها می‌دانستند از ترکیب میان این مایه‌های تحویل گرفته شده در استودیوها می‌توان چه جسارت‌هایی در تولید و اجرا داشت. راجر کورمن در مدرسه فیلمسازی‌اش و ادوود با تهیه صدها فیلم با بودجه پایین و سرعت در ساخت، توجه بسیاری را به خود جلب کردند. هر چند وود با تهیه و کارگردانی فیلم **برنامه ۹** عنوان بدترین فیلم علمی-تخیلی ساخته شده را کسب و جایگاه خود را نیز در میان ناموفق‌ترین تهیه‌کننده هالیوود تثبیت کرد اما کورمن با هوش و استعداد فراوان به همراه شاگردانش سهم بزرگی را در ترویج ساخت گونه‌های در دسترس از فیلم‌های علمی-تخیلی به خود اختصاص داد بسیاری از کارگردانان مشهور دوره‌های بعدی مانند ران هاوارد و

جیمز کامرون با آموزش در کلاس‌های او بود که با شیوه کار و جسارت در نحوه ساخت و فیلم‌برداری آشنا و به عالم حرفه‌ای سینما معرفی شدند. بعد از سال‌ها و ساخت آثاری با محوریت علم و تخیل که کم و بیش بارقه‌هایی از نگاه جدی و غیرگشیشه‌ای را نیز داشتند در دهه ۶۰ بالاخره اثری که به نوعی سمبل تفکر و تلفیقی میان هیجان ناشناخته‌ها و ژرفای مضمونی فلسفی را دارا است، ساخته شد. **۲۰۰۱: ادیسه فضایی** را باید حاصل همکاری دو استاد در زمینه سینما و ادبیات علمی-تخیلی دانست که با خلق آن فیلمی فراتر از ژانر پدید آمد. استنلی کوبریک که پیش از آن کارگردانی با دیدی یگانه و مؤلف شناخته می‌شد با همکاری آرتور سی کلارک کبیر ادیسه را در چهار پرده ی مجزا به لحاظ داستانی نوشتند. فیلم علاوه بر دارا بودن و استفاده ی مستقیم از ایده‌های بنیادی ژانر همچون سفر فضایی، هوش مصنوعی، روبات و تکنولوژی فراتر از زمان حال، نگاهی اساطیری و رازآلود به ماهیت تکامل بشر دارد. کلارک به عنوان نویسنده داستان پیش بینی‌های هوشمندانه

علمی خود را در جای جای قصه می‌گنجاند و کوبریک با نگاهی ادیسه‌وار مسیر شخصیت‌ها را در چارچوب قاب بدیع خود طراحی می‌کند. استفاده از محتوای فلسفی آثار نیچه، جلوه‌های بصری خیره‌کننده و پیشرو، موسیقی حماسی اشتراوس و روایتی چند لایه ادیسه را فیلم فراتر از زمان خود بدل می‌کند که هنوز در میان انتخاب‌های برتر تاریخ سینما نزد بسیاری از مجله‌های معتبر سینمایی و منتقدان جایگاهی ثابت دارد. **سیاره میمون‌ها** فیلم دیگری است که در دهه ۶۰ موضوعی فانتزی را در قالب و رویکردی منحصر به سینمای علمی-تخیلی طرح می‌کند. سفر به فضا و فرود در سیاره‌ای مانند زمین. با این تفاوت که در آنجا این میمون‌ها هستند که در نظامی تمامیت‌خواه حکمرانی می‌کنند. فرانکلین جی شافتر با دیدی انتقادی باری دیگر حکومت‌های خودکامه را در قالب نوآورانه نقد می‌کند. دیدگاهی که شاید بشود آن‌را با جنبش‌های مدنی سیاهپوستان در مقابل حکومت فدرال و ساختارها تبعیض نژادی آن زمان مورد بررسی قرار داد. دهه ۷۰ را باید دورانی نو در سینمای علمی تخیلی دانست. تمامی نشانه‌ها و معیارهای این نوع از فیلم سازی که همچنان از ادبیات سرچشمه می‌گیرند، در این دهه به گونه‌ای آشنایابی می‌شوند و فیلم‌ها چه در طرح داستان و چه در اجرا قدمی بزرگ رو به جلو برمی‌دارند. جدا از تلویزیون که روز به روز جایگاه خود را با تولید



تصویری از فیلم ادیسه ی فضایی ساخته ی استنلی کوبریک

سریال‌هایی مانند سفر ستاره‌ای و سیاره میمون‌ها در میان بینندگان محکم تر می‌کند، سینما همچنان چند پله بالاتر قرار دارد. نهال‌های کورمن یکی یکی به جریان اصلی وارد می‌شوند و ژانرهای مورد علاقه خود را آن‌گونه که خود دوست دارند با قواعد خشک و سخت هالیوود تلفیق می‌کنند. جرج لوکاس در **تی اچ ایکس ۱۱۳۸** سعی می‌کند با ترسیم دنیا در آینده‌ای تیره و تاریک نشان دهد چگونه گروهی از انسان‌ها سعی می‌کنند با کمک روبات‌های هوشمند احساسات و عواطف مردم را کنترل و سرکوب کنند. استیون اسپیلبرگ نیز با ساخت **برخورد نزدیک از نوع سوم** نگاهی جدید دارد به فرضیه اولین تماس و حضور بیگانگان در داستانی که به شدت انسانی و روایتگر طرد شدن شخصی است که افکار متفاوتی با دیگران دارد و استنلی کوبریک بعد از ادیسه این بار به یکی از عنصرهای ژانر یعنی کنترل ذهن و شستشوی مغزی در جامعه‌ای در ظاهر اخلاق محور علاقه نشان می‌دهد و البته نتیجه باز شاهکاری ورای تعریف و قراردادهای مرسوم

و تلخ از ویژگی‌هایی بودند که تا قبل از **بیگانه** به این شدت از تیرگی و تلخی به آن پرداخته نشده بود. در نهایت تعجب منتقدان، موفقیت **بیگانه** در اکران باعث شد همانند دیگر فیلم‌های گیشه‌ساز سه دنباله دیگر روی آن ساخته شوند که البته هیچکدام اصالت نسخه اسکات را نداشتند. اما لوکاس در پروژه‌های جاه‌طلبانه به سراغ داستانی اساطیری و بلندپروازانه از نبرد بی‌اتنهای خیر و شر در فضای بین ستاره‌ای پدید آورد که تا امروز همچنان ابهت و تازگی‌اش را حفظ کرده. استفاده از جلوه‌های ویژه‌ی استادانه، شخصیت‌ها و داستان پرکشش، روایتی گیرا و داستانی قهرمان‌مدار که برخی ریشه آن‌را در آثار تالکین می‌دانند، موجب شد تا **جنگ ستارگان** به برندی معتبر در سینمای علمی-تخیلی تبدیل شود به گونه‌ای که تأثیرات آن بر فرهنگ پاپ آن زمان انکار نشدنی است و لوکاس تا سال‌ها تمام توان خود را تنها معطوف

به ساخت و خلق دنباله‌های عظیم و پرشکوه آن کرده است. در دهه ۸۰ سینمای علمی-تخیلی موقعیت خود را به عنوان گونه‌ای جریان ساز، دارای گیشه و معرف دیدی عمیق و تأثیرپذیر در جریان‌ات اجتماعی، ثبات بخشیده بود. کمپانی‌های بسیاری سرمایه‌های هنگفتی را برای ساخت دنباله‌هایی چون سفرهای ستاره‌ای، جنگ ستارگان و بیگانه‌ها اختصاص می‌دادند اما حرکت رو به جلوی علم و کثرت منابع ادبی همچون چشمه‌ای جوشان مواد خام لازم را برای پیشرفت و تولید فیلم‌های بدیع و خاص در اختیار سینماگران می‌گذاشتند. در همین سال‌ها بود که ایده سایبورگ دستمایه‌ای جدی برای ساخت فیلم **پلیس آهنی** قرار گرفت. پل ورهون با پس زمینه قرار دادن مرگ دلخراش پلیسی وظیفه شناس زمینه عاطفی را در داستان طرح ریزی کرد تا مغز او را در بدن روبات ماندش قرار دهد و انتقام سختی از تبهکاران دیترویت بگیرد. جیمز کامرون نیز در

است. **پرتقال کوکی** فیلمی به غایت انتقادی و تلخ است که در آن می‌توان استفاده‌های بجا از ابزارهای سینمای علمی-تخیلی را دید. در سال‌هایی که ساتیاجیت رای کارگردان صاحب سبک هندی نتوانست **بیگانه** (نسخه‌ای که از داستانی بنگالی برداشت شده بود) را بسازد و ایده‌اش در دهه ۸۰ منبع ساخت **ای تی** توسط اسپیلبرگ شد،



نمایی از فیلم سولاریس ساخته ی آندری تارکوفسکی

آندره تارکوفسکی در برداشتی شخصی و هنرمندانه **سولاریس** نوشته استانیسلاو لم را به فیلمی سحرانگیز و شاعرانه تبدیل کند. **سولاریس** بیش از آنکه ریشه در چارچوب‌های سینمای علمی-تخیلی قرار داشته باشد. فیلمی با مایه‌های قوی انسانی و فلسفی است. فضانوردی که در سفر به ایستگاه فضایی تحت تأثیر اقیانوس سولاریس گذشته‌اش زنده می‌شود و تارکوفسکی بارها مرز میان واقعیت و رویا لذت و عذاب وجدان را به گونه‌ای درمی‌نوردد که محصول نهایی تنها با درک دنیا و کارنامه فیلمسازی او قابل درک و تعریف است. **سولاریس** در کنار **۲۰۰۱ ادیسه فضایی** همچنان دو اثر یکتا و جریان ساز در سینمای علمی-تخیلی و در دیدی بازتر در تاریخ سینمای جهان به‌شمار می‌روند. در این دهه همچنان می‌توان از **سیاره تاریک** ساخته جان کارپنتر و **در خواب رفته** وودی آلن را به عنوان دو اثر با ماهیتی کمدی اما با استفاده از مضامین سینمای علمی-تخیلی نام برد که خود

نشان‌دهنده میزان فراگیری و جذابیت و ظرفیت‌های این گونه سینما برای کارگردانی چون آلن است که بستر فضای علمی-تخیلی را مناسب برای طرح شوخی‌های ظریفش می‌داند. اتفاق مهم دیگر آن دوره را می‌توان در سال‌های پایانی دهه ۷۰ دید. **بیگانه** ساخته رایدلی اسکات و **جنگ ستارگان** اثر ماندگار جورج لوکاس. اسکات با ساخت بیگانه و فضا سازی تیره و تار در آینده‌ای نه دور چندان سروان ریلی (سگورنی ویور) را در مواجهه با موجودی فرا زمینی قرار می‌دهد که دیگر اعضا چندان اعتقادی به حضورش در سفینه فضایی ندارند و در نهایت این ریلی است که باید به تنهایی با این شر مطلق بجنگد. استفاده از فضای بسته داستانی غم‌زده و نبردی بی پایان



هریسون فورد در Blade Runner ساخته ی ریدلی اسکات

ترمیناتور با ایده‌ای بکر، داستان مقابله‌ی گروهی از انسان‌ها با روباتی عضلانی و بی‌رحم است که از آینده برای کشتن مادر رهبر انسان‌ها به گذشته آمده و ظاهری انسانی دارد. استیون اسپیلبرگ با **ای تی بار** دیگر نگاه ویژه‌ای به رابطه بیگانگان و بشر دارد. رابطه‌ای که می‌تواند بر خلاف گذشته خصومت انگیز و با ویرانی همراه نباشد حتی با مایه‌هایی عاطفی‌تر از ملودرام‌های اجتماعی مرسوم. و در نیمه پایانی این دوره رایدلی اسکات در ادامه دید بدبینانه و تیره‌ای که در بیگانه آغاز کرده بود در **بلید رانر** پا را فراتر می‌گذارد و آینده را در جامعه‌ای پر از هرج و مرج تصویر می‌کند که گونه‌ای از انسان‌های مصنوعی خود به عاملی برای شورش و بی‌نظمی تبدیل شده‌اند. در میان هریسون فورد در نقش جایزه بگیری خسته و بی‌رمق مامور پیدا کردن و کشتن یکی از آنها در لوس آنجلس کثیف و شلوغ است که دیگر به هویت تصنی خود باور ندارد. **بلید رانر** با گذشت زمان به فیلمی کالت و حتی به اولین نمونه‌های بدل شد که عنوان پست‌مدرن را در سینما برای توصیف‌شان به کار می‌برند. با پیشرفت تجهیزات تولید فیلم و شیوه‌های نوین فیلم برداری و ساخت نرم‌افزارهای کامپیوتری در خلق جلوه‌های صوتی و بصری دهه ۹۰ را باید دهه شگفت‌انگیزی در زمینه فنی و ساختاری فیلم‌های علمی-تخیلی دانست بسیاری از ایده‌ها که مدت‌های زیادی در دفاتر فیلم سازی به علت کمبود دانش و غیرقابل تولید بودن خاک می‌خوردند در این دهه امکان ساخت پیدا کردند. **پارک ژوراسیک** را می‌توان مثالی درست در این زمینه دانست. فیلمی عظیم که رؤیایی جان بخشیدن و حضور باورپذیر دایناسورها را در بستری دراماتیک شده توسط استیون اسپیلبرگ ممکن ساخت. در میانه‌های دهه ۹۰ بلاک باسترهای با موضوع نابودی دنیا چون برخورد عمیق، **روز استقلال** و **آرماگدون** تنور سینمای علمی-تخیلی را هر چند برای گیشه اما کماکان گرم نگه داشتند و تنها **ماتریکس** بود که توانست جانی تازه به سینمای علمی-تخیلی ببخشد و مفاهیم جدید و ایده پردازی نوآورانه را در این ژانر بار دیگر به شکلی جدی مطرح کند. اندی و لانا واچوفسکی در **ماتریکس** با صحنه پردازی‌های بی نقص

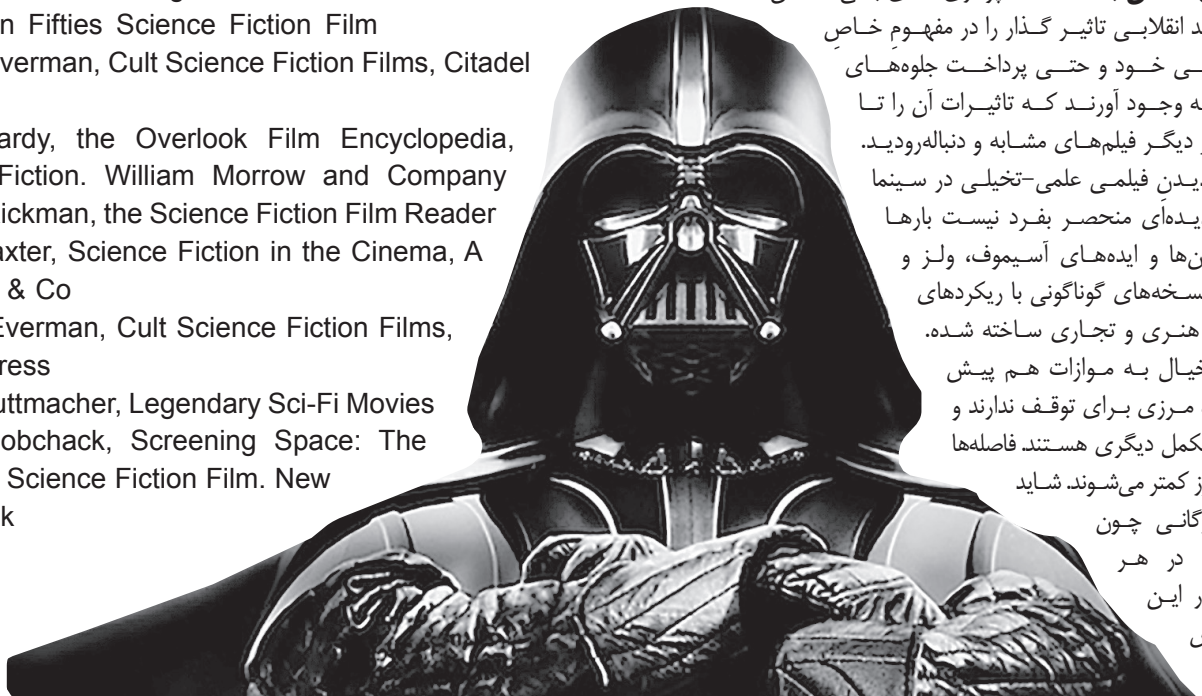
توانستند انقلابی تأثیر گذار را در مفهوم خاص آخرالزمانی خود و حتی پرداخت جلوه‌های ویژه به وجود آورند که تأثیرات آن را تا امروز در دیگر فیلم‌های مشابه و دنباله‌رودید. امروزه دیدن فیلمی علمی-تخیلی در سینما دیگر پدیده‌ای منحصر بفرد نیست بارها از داستان‌ها و ایده‌های آسیموف، ولز و کلارک نسخه‌های گوناگونی با ریکردهای متفاوت هنری و تجاری ساخته شده. علم و خیال به موازات هم پیش می‌روند، مرزی برای توقف ندارند و هر دو مکمل دیگری هستند فاصله‌ها روز به روز کمتر می‌شوند. شاید نبود بزرگانی چون کوبریک در هر دورهای در این ژانر حس شود

اما هستند کسانی مانند اسپیلبرگ که به هر کیفیتی راه استاد را ادامه می‌دهد و پروژه نیمه تمام **هوش مصنوعی** او را آبرومندانه به سرانجام می‌رساند. جیمز کامرون با **آواتار** سه بعدی جلایی تازه بر ظاهر این سینما زده و همچنان به عناصر ژانر وفادار می‌ماند. جرج لوکاس در دنیای خود ساخته‌اش در جنگ ستارگان به شکلی زندگی و به مانند خدایی از بالای معبد پانتئون، ساخت قسمت‌های بعدی این مجموعه را به دقت برنامه ریزی می‌کند. واچوفسکی‌ها دنیای خود را در ادامه سه گانه **ماتریکس** به کمال می‌رسانند و سپس **ابر اطلس** چشم نواز را می‌سازند البته چشممان با ساخت **تلقین** به آقای کریستوفر نولان گرم است که در آخرین ساخته‌اش بین ستاره‌ای چنان توانست صحنه را به همراه برادر ایده پردازش تسخیر کند که از همین لحظه او را با بزرگان علمی-تخیلی قیاس می‌کنند. امری که با توجه با سابقه فیلم سازی او به هیچ وجه بیراه نیست. دیدگاه علمی-تخیلی که زمانی مایه سرگرمی و تفنن در میان گونه‌های دیگر سینمایی محسوب می‌شد، در دوران تازه به مفهوم و سبکی برای شناخت جهان پیرامون تبدیل شده و از دریچه آن می‌توان به بیان پیچیده‌ترین مفاهیم هستی پرداخت. سبکی در کشف مفاهیم و حرکت در طول موج حسی، علاقه‌مندان به این سینما را کنار هم قرار داده که با ساخت هر اثر می‌توانند افکار و رویاهای‌شان را بیشتر از قبل در پرده ی سینما واقعیت یافته ببینند.

منابع:

- ژانرهای سینمایی / رافائل موان / علی عامری مهابادی / مینوی خرد
- تعریف ژانر علمی-تخیلی / مجله فارابی / دوره چهاردهم / شماره اول
- سایفایکو / احمد نادمی / سایت رادیو مانی
- اسطوره در سینمای علمی-تخیلی / راضیه مهدی‌زاده / سایت آکادمی هنر

- The Cambridge Companion to Science Fiction (ingles)
- Errol Vieth, Screening Science: Context, Text and Science in Fifties Science Fiction Film
- Welch Everman, Cult Science Fiction Films, Citadel Press
- Phil Hardy, the Overlook Film Encyclopedia, Science Fiction. William Morrow and Company
- Gregg Rickman, the Science Fiction Film Reader
- John Baxter, Science Fiction in the Cinema, A S Barnes & Co
- Welch Everman, Cult Science Fiction Films, Citadel Press
- Peter Guttmacher, Legendary Sci-Fi Movies
- ivian Sobchack, Screening Space: The American Science Fiction Film. New Brunswick

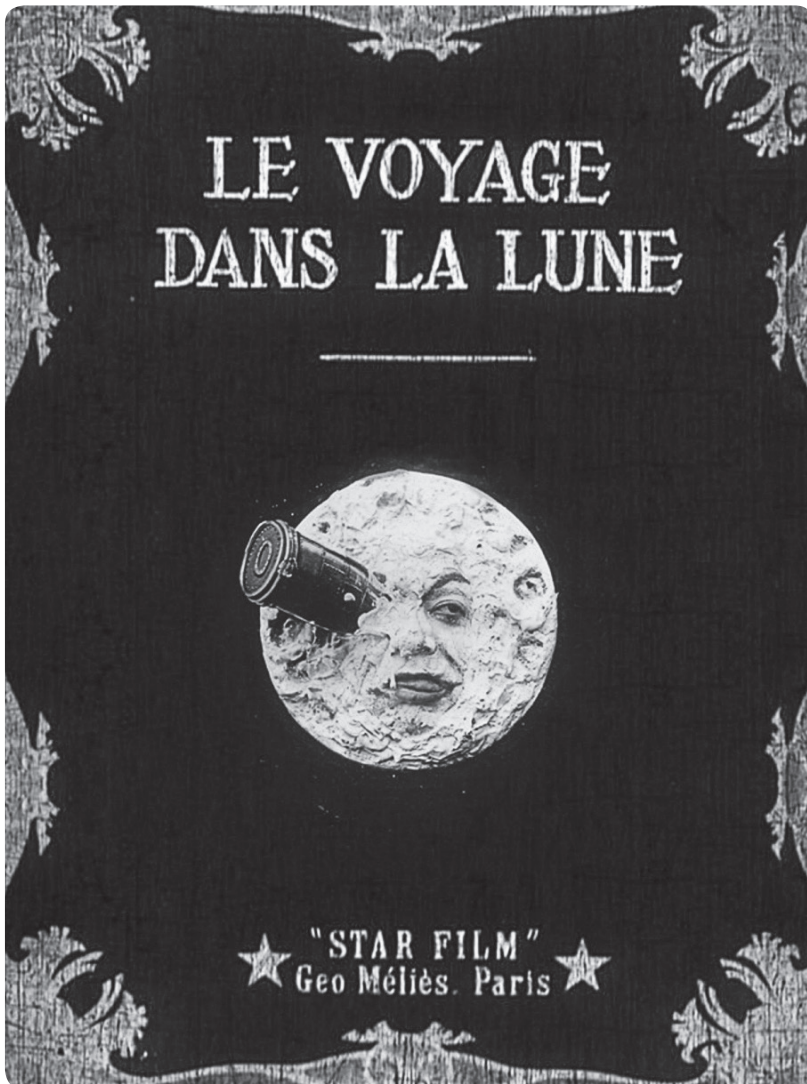


علمی-تخیلی و زیرگونه‌های آن



نویسنده: میلاد قزلبو
milad.ghezello@gmail.com

موشکی که از روی
زمین پرتاب شده به ماه
که صورتی انسانی دارد،
برخورد می‌کند...



زیست مجازی
- ربات‌ها، اندرویدها، سایبرگ‌ها، بیگانه‌ها
- جانوران، گیاهان، مواد معدنی
- دانشمندان دیوانه، دوشیزه‌های پریشان
- سنت‌ها و چالش‌ها

در منابع مختلف گونه‌ی علمی-تخیلی به دلیل گستردگی درون‌مایه‌های مورد استفاده‌اش به زیرگونه‌های فراوانی تقسیم می‌شود. تاریخ جایگزین، آخرالزمان، پساآخرالزمان، هوش مصنوعی، سایبرگ، ربات، سایبرپانک، زمین‌مرده، پادآرمانشهر، بیگانه‌ها، هجوم بیگانه‌ها، اولین برخورد، علمی-تخیلی سخت، علمی-تخیلی نرم، علمی-تخیلی نظامی، جهان‌های موازی، اکتشافات فضایی، اپرای فضایی، امپراتوری‌های کهکشانی، گودزیلا، سفر در زمان، آرمانشهر و حکومت جهانی و... بیشتر این زیرگونه‌ها دارای اشتراکاتی هستند که باعث می‌شود آنها در یکدیگر تنیده شوند، که این امر در سال‌های اخیر بیشتر شده است. زیرگونه‌های علمی-تخیلی بر اساس پلات و درون‌مایه و تم مشخص

و این گونه بود که گونه و ژانر علمی-تخیلی در سینما با فیلم **سفر به ماه** ساخته‌ی ژرژ مه‌لیس پدید آمد.

و در همین فیلم مه‌لیس عناصر و نشانه‌هایی را مطرح کرد که به عنوان عناصر اصلی ژانر علمی-تخیلی شناخته و بعدها هر کدام به عنوان یک زیرگونه و یا زیرژانر در سینمای علمی-تخیلی مطرح شدند، موشک، سفر فضایی، موجودات عجیب و غریب، درگیری‌های خشونت‌بار و...

علمی-تخیلی از ابتدا به دلیل شباهت‌هایی با ژانرهای وحشت و فانتزی در یک دسته قرار می‌گرفت. اما پس از گذشت سال‌ها از آغاز قرن بیستم، مؤلفه‌های علمی-تخیلی به این ژانر کمک کردند تا مرزهای واضح‌تری با فانتزی و وحشت ایجاد کند. در تقسیم‌بندی ژانر علمی-تخیلی، بیشتر از آنکه مؤلفه‌ها دارای اهمیت باشند، درون‌مایه‌ها و موضوعات اهمیت دارند. در حقیقت مؤلفه‌ها ابزارهایی هستند برای ساخت و تشکیل درون‌مایه.

- موشک‌ها، کشتی‌های فضایی، سکونت‌گاه‌های فضایی، محیط



آخرالزمان:

آخرالزمان یا پایان جهان یا آپوکالیپس زیرگونه‌ای از علمی-تخیلی است. این زیرگونه بر محور فاجعه شکل می‌گیرد. فاجعه معمولاً هجوم بیگانه‌ها، جنگ اتمی، بیماری فراگیر یا حادثه‌ای طبیعی است. گسترش فن‌آوری و تکنولوژی نقش بزرگی را در این کشمکش بازی می‌کند. از بسیاری از فیلم‌هایی که حول محور فاجعه شکل گرفته‌اند، بسیاری از آنها به پساآخرالزمان می‌پردازند.

مانند: روز استقلال، جنگ دنیاها، آرماگدون

روز استقلال محصول ۱۹۹۶ ساخته ی رولاند امریک



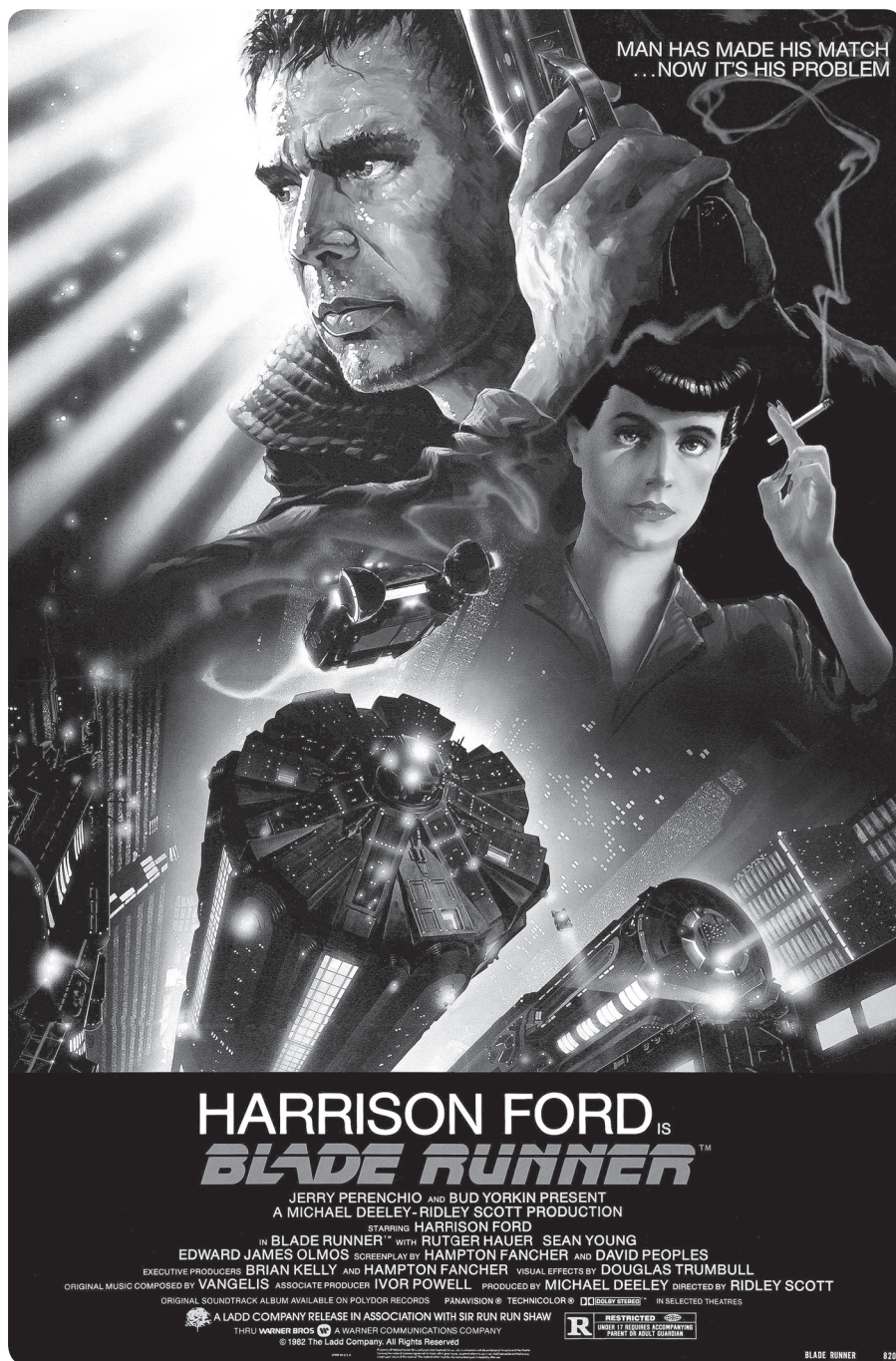
شده‌اند. رویداد و هدف اصلی که داستان به آن سمت حرکت می‌کند یا قرار است توضیح داده شود.

البته از زیرگونه‌های نام‌برده شده در بالا، بیشتر از آنها در قالب سینما نمی‌گنجند. برای نمونه، اپرای فضایی. اپرای فضایی با استفاده از فضا سازی و پس‌زمینه علم و پیش‌رفت‌های آینده، به شرح داستانی معمولاً رمانتیک یا ترسناک یا... می‌پردازد که ربط مستقیمی با علم ندارد. اپرای فضایی باکی از شکستن یا نقض قوانین علمی ندارد و لذا در علمی-تخیلی شمردن آن جای شک وجود دارد. از فیلم‌های این ژانر در قالب فیلم سینمایی می‌گنجد، می‌توان از **جنگ ستارگان** نام برد.

عنوان Space Opera در اساس از اصطلاح Soap Opera گرفته شده است که به نمایش‌های تلویزیونی یا رادیویی احساساتی و سرگرم‌کننده و کم‌ارزش (غالباً سریال‌های خانوادگی) اطلاق می‌شود. ریشه استفاده از کلمه soap (صابون) هم برمی‌گردد به سریال‌هایی رادیویی که با حمایت مالی برخی کارخانجات صابون‌سازی تولید می‌شدند.

در این بین پنج زیرگونه‌ی عمده که در سال‌های اخیر بیشتر استفاده شده‌اند عبارتند از:

آخرالزمان، پادآرمانشهر، سفر زمان، بیگانه، هیولاها و تغییر یافته‌ها



این زیرگونه پس از جنگ جهانی دوم برجسته شد. اما نقطه‌ی آغاز آن را می‌توان با ساخت فیلم **چیزهایی می‌آیند** (۱۹۳۶) دانست. در این فیلم که بر اساس رمان اچ. جی. ولز ساخته شده، انگلستان در جنگی با سلاح‌های شیمیایی و زیستی ویران می‌شود و آنهایی که زنده می‌مانند مجبور به فرمانبرداری از ارباب جنگ می‌شوند.

این زیرگونه پس از جنگ جهانی دوم و آغاز جنگ سرد، به دلیل احتمال وقوع نبرد هسته‌ای بین شوروی و آمریکا، پیمان ورشو و پیمان ناتو بیشتر مورد توجه قرار گرفت. جنگی که می‌توانست به یک پایان برای جهان تبدیل شود.

تا دهه‌ی ۵۰ تنها چهار فیلم با موضوع رستائیز و پسارستائیز ساخته شدند، اما از دهه‌ی ۵۰ به بعد این میزان رو به فزونی نهاد، روزی که **زمین از حرکت ایستاد** (۱۹۵۱) و **دکتر استرنج لائو** (۱۹۶۴) از مهم‌ترین فیلم‌های این دوره بودند. جنگ هسته‌ای و بیگانه‌ها از مهم‌ترین موضوعات فیلم‌های پایان جهانی در دهه ۵۰ و ۶۰ بودند. از دهه ۷۰ تا ۹۰ با کنترل دولت‌ها، ترس از پایان جهان فروکش کرد. با گسترش علم و دانش بشری در زمینه‌های مختلف، موضوع زیرگونه رستائیز به سمت فعالیت‌های بیولوژیکی رفت. بیماری‌ها، پیدایش زامبی‌ها، ویروس‌های مرگبار و... که از این فیلم‌ها می‌توان به **ایان فلاکس** (۲۰۰۵) و **فرزندان بشر** (۲۰۰۶) اشاره کرد.

همچنین تاریخ‌ها و روزهایی برای پایان جهان و آخرالزمان از سوی بعضی‌ها اعلام می‌شد که اعتقاد داشتند جهان در سال ۲۰۰۰ به پایان می‌رسید و یا در سال ۲۰۱۲ فاجعه‌ای باعث پایان تاریخ می‌شود. با نزدیک شدن به این تاریخ‌ها، فیلم‌سازان اقدام به ساخت فیلم‌های با موضوع پایان جهان و آخرالزمان می‌کردند. فیلم‌های

نظیر **روز استقلال، آرماگدون، ۲۰۱۲**. برخی از این فیلم‌ها بر اساس جهان‌بینی اوانجلیستی ساخته می‌شدند، و قهرمان این فیلم‌ها در قالب منجی نمود پیدا می‌کرد که به همراه بخشی از مردم از فاجعه‌ی آخرالزمان نجات پیدا می‌کرد. فجایعی که قرار است باعث پایان جهان باشند، می‌توانند طبیعی یا خارج از محیط زمین یا نتیجه‌ی رفتارهای انسان روی زمین باشند. جنگ‌های هسته‌ای، بیگانه‌ها، آب شدن یخ‌های قطبی و بالا آمدن آب دریاها، ویروس‌های ساخته شده در آزمایشگاه‌ها، زامبی‌ها. این زیرگونه در بخش پسارستائیز، اشتراکات فراوانی با پادآرمانشهر دارد و در برخی فیلم‌ها کاملاً یکسان هستند. پادآرمانشهر:

پادآرمانشهر زیرگونه‌ای از علمی-تخیلی است که روی نارضایتی و ناخشنودی از دولت تمرکز دارد. این گونه فیلم‌ها به زمان‌های آینده می‌پردازند، جایی که خشونت، ظلم و ستم و بی‌عدالتی و بیماری جهان را فرا گرفته است. به عبارت دیگر فیلم پادآرمانشهری به جستجوی چیزهایی می‌پردازد که باعث ایجاد جامعه‌ای برخلاف آرمانشهر می‌شود. این زیرگونه معمولاً با زیرگونه‌ی پساآخرالزمانی هم‌سان است. بیشتر اوقات زیرگونه‌ی پادآرمانشهر و پساآخرالزمان دارای موضوع‌ها و شخصیت‌پردازی‌های یکسانی هستند. موضوعات مرسوم فیلم‌های پادآرمانشهری عبارتند از از دست رفتن انسانیت، سرکوب فردیت، یکنواختی ارزش حقوق بشر.

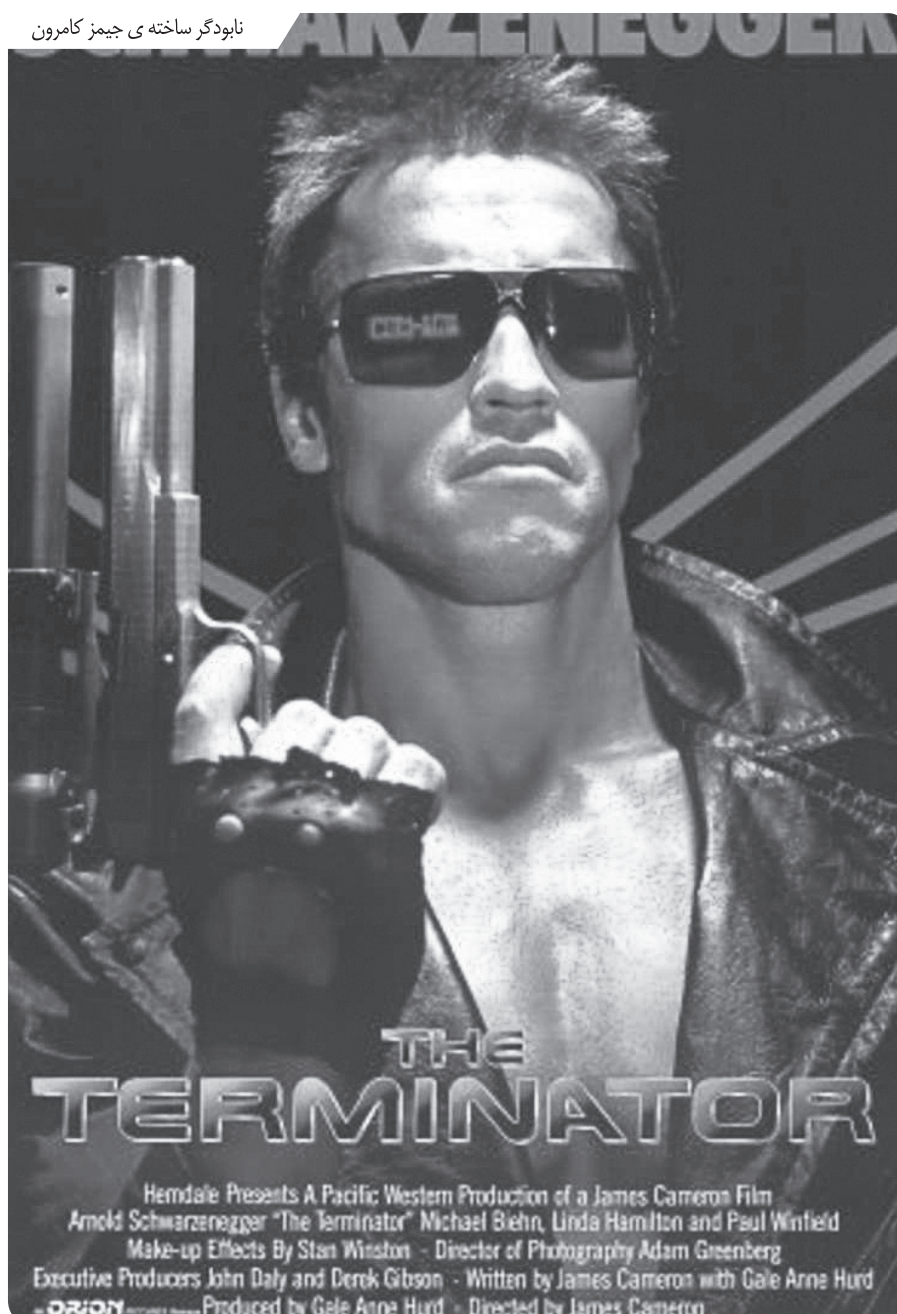
یکی از سبک‌های رایج در موضوعات سینمایی شد. بسیاری از فیلم‌های محبوب و پربیننده مانند **رانر** و سه‌گانه **ماتریکس** را می‌توان به عنوان نمونه‌های پیشرفته‌تر سبک سایبرپانک در عرصه‌های موضوعی و جلوه‌های ویژه دانست.

سفر در زمان:

از عنوان مشخص است که این زیرگونه‌ی علمی-تخیلی حول ایده‌ای به مرکزیت سفر در زمان شکل گرفته است. این فیلم‌ها می‌توانند درباره‌ی سفرهای سنتی در زمان تا ماشین‌های آینده‌ی سفر در فضا-زمان باشند. زیرگونه‌ی سفر در زمان معمولاً شامل ایده‌هایی درباره‌ی تاریخ جایگزین، واقعیت جایگزین و جهان‌های موازی است.

مانند: **ترمیناتور، بازگشت به آینده، پیش‌تازان فضا**

نابودگر ساخته‌ی جیمز کامرون



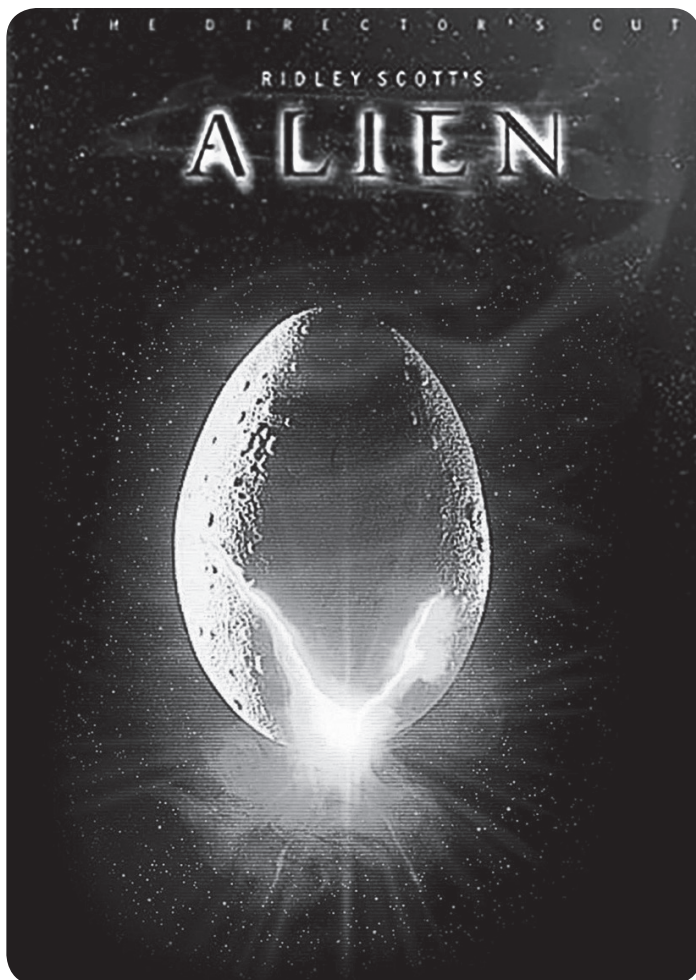
مانند: **وی برای انتقام، مکس دیوانه، بلید رانر**

این زیرگونه از عصر ماشین و از دهه‌ی ۱۹۲۰ در اروپا آغاز شد. فیلم آلمانی **متروپولیس** (۱۹۲۶) ساخته‌ی فریتز لانگ و همین‌طور فیلم روسی **الیتا** (۱۹۲۴) بر اساس رمانی از الکسی تولستوی. هر دوی این فیلم‌ها به تضاد طبقه‌ی کارگر و طبقه‌ی برج‌نشین می‌پردازد. در فیلم **متروپولیس** کارگرانی که در فلاکت به سر می‌بردند و به انتظار منجی نشسته بودند تا آنها را نجات دهد بر علیه جماعت برج‌نشین و فرداست شورش می‌کنند. در فیلم **الیتا** نیز، کارگرانی که در مریخ به کار مشغولند با کمک فضانوردان روسی دست به شورش می‌زنند که این شورش در حقیقت خود برنامه‌ای از پیش تعیین شده برای به قدرت رسیدن دیکتاتور دیگری است، به نام الیتا.

در این فیلم‌ها «حکومت شیطان است». «انسان‌ها در رأس هرم

زندگی قرار ندارند». «لباس‌های نامربوطی بر تن دارند». «همه‌ی رنگ‌ها یا بژ یا خاکستری یا سیاه و یا گونه‌های دیگری از این سه رنگ است». «فردیت دشمن است». «عشق بد است (یا معمولاً ممنوع است)». «تولید مثل ایده‌ی بدی است». «واحد خانواده مرده است». «غذا گیاهی است». «منابع وجود ندارند». «دانش وجود ندارد (کتاب‌سوزی)». «بچه‌ها آینده‌ی ما هستند». «محیط‌ها قدیمی و استریل هستند». «همه چیز بسیار آلوده است». «فردی پیرمندان را می‌شکند». در برخی فیلم‌ها پادآرمانشهر با پارس‌استاخیز در یک نقطه قرار می‌گیرند. جهانی از فاجعه‌ای عبور کرده و اکنون انسان‌ها در نقطه‌ای جامعه‌ای را با قوانینی خاص تشکیل داده‌اند که این قوانین طوری وضع شده که مانع از تکرار دوباره‌ی اشتباهات جوامع قبلی شود. یکی از زیرگونه‌هایی که در زیرگونه‌ی پادآرمانشهر تقسیم‌بندی می‌شود، سایبرپانک است.

تمرکز موضوع در سبک سایبرپانک بر فناوری‌های پیشرفته مانند فناوری رایانه و ارتباطات، توأم با ازهم‌گسیختگی نظم اجتماعی است. موضوع سایبرپانک معمولاً حول محور ستیز میان هکرها، هوشمندان مصنوعی و شرکت‌های غول‌آسا می‌چرخد. مکان و زمان این داستان‌ها در آغاز بیشتر فضاهای دوردست بوده ولی بعداً بیشتر در آینده کره زمین قرار گرفته است. شهرهای این آینده، معمولاً حالتی منفی و ضدایده‌آلی دارند ولی تحرک و تنوع فراوان نیز از مشخصه‌های آنهاست. بیشتر جو فیلم‌های سایبرپانکی بازتاب‌دهنده سبک فیلم نوآر هستند. در اوایل و اواسط دهه ۱۹۸۰، سایبرپانک تبدیل به یک موضوع باب روز در محافل دانشگاهی شد. در آن محافل، سایبرپانک را موضوع بررسی‌های پسامدرن قرار دادند. در همان دوره سایبرپانک به هالیوود هم راه یافت و



و **روز استقلال** (۱۹۹۶). اما نقطه‌ای اوج زیرگونه‌ی بیگانه‌ها را می‌توان فیلم **بیگانه** (۱۹۷۹) به کارگردانی ریدلی اسکات دانست.

هیولاها و تغییر یافته‌ها:

هیولاها و تغییر یافته‌ها زیرگونه‌ای است که سابقه‌ای طولانی در ژانر علمی-تخیلی دارد. برخلاف فیلم‌های وحشت، دربرگیرنده‌ی هیولا یا تغییر یافته‌ای است که آزمایش‌های علمی منتج شده یا به صورت طبیعی وجود داشته است. این فیلم‌ها تجربیات علمی یا تصادفی را نشان می‌دهد که منجر به تولید موجودی می‌شود که به آن هیولا می‌گویند. در بیشتر فیلم‌های علمی-تخیلی این تغییر یافته‌ها می‌توانند توسط فن‌آوری درست و توسط روبات‌ها و یا موجودات پیشرفته‌ی فن‌آورانه به کار گرفته شده‌اند.

مانند: **گودزیلا، کلاورفیلد، لرزه‌ها**

با ساخت فیلم **فرانکشوتاین** (۱۹۳۱) این نقش‌مایه نیز در سینمای علمی-تخیلی پررنگ‌تر شد. موجودی که به دست یک مخترع یا دانشمند ایجاد می‌شود و سپس از کنترل خارج و تبدیل به تهدیدی برای بشر می‌گردد. دانشمندان و مخترعان روی مرز بین جهان معمولی و جهان ناشناخته ایستاده‌اند و امکاناتی در اختیار دارند که به آنها اجازه می‌دهد تا با استفاده از آن

زیرگونه سفر در زمان بعد از مطرح شدن نظریه‌ی انیشتین در سینما پرداخته شد. هر چند باید ریشه‌ی آن را در رمان **ماشین زمان** اچ. جی. ولز جستجو کرد. تقریباً ۱۰۰ سال از اکران اولین فیلمی که به سفر در زمان می‌پرداخت، گذشته است. راه و روش‌های بسیار مختلفی برای سفر در زمان در فیلم‌ها استفاده شده است که باعث شده هر کدام از فیلم‌ها قواعد و قوانین مخصوص به خودش را داشته باشد، به گونه‌ای که سفر در زمان حتی می‌تواند به ژانر جداگانه‌ای تبدیل شود.

از نظریه نسبیت می‌دانیم که شما هر چقدر با سرعت بیشتری حرکت کنید یا فاصله‌ی خود با منبع گرانش (جرم) را تغییر دهید، این اتفاق بر فرآیند سپری شدن زمان و ماهیت آن اثر می‌گذارد.

اولین فیلم‌های برجسته‌ی ساخته شده در این زیرگونه از رمان یک کانکتیکاتی در دربار شاه آرتور اقتباس شده‌اند؛ نسخه صامت ۱۹۲۱، نسخه‌ی ناطق ۱۹۳۱ و نسخه‌ی موزیکال ۱۹۴۹. سپس در سال ۱۹۶۰ جورج پال اقتباسی از ماشین زمان انجام داد. در دهه ۸۰ میلادی، تعدادی از بهترین فیلم‌ها در این زیرگونه ساخته شدند، **ترمیناتور** و بازگشت به آینده که با موفقیت فیلم‌های اول تبدیل به سری فیلم شدند.

بیگانه:

بیگانه شاید برجسته‌ترین موضوع و زیرگونه‌ی ژانر علمی-تخیلی باشد. این فیلم‌ها به بررسی وجود بیگانه‌ها، هجوم بیگانه‌ها و آدم‌ربایی بیگانه‌ها می‌پردازد. اغلب این فیلم‌ها خیانت‌ها و دسیسه‌هایی در سطح حکومت را مطرح می‌کنند. موضوع مرسوم در این زیرگونه هم‌زیستی بین انسان‌ها و بیگانه‌هاست.

مانند: **درنده، مریخ حمله می‌کند!، بیگانه**

بیگانه‌ها برای اولین بار در اولین فیلم علمی-تخیلی، سفر به ماه ساخته ژرژ مه‌لیس دیده شدند. اما به مدت ۵۰ سال سینمای علمی-تخیلی پر بود از دانشمندان دیوانه و موجودات تغییر یافته. پس از پایان جنگ جهانی دوم و به دنبال آن، بدبینی ناشی از جنگ و همینطور آغاز جنگ سرد، باعث هجوم بیگانه‌ها بر روی پرده‌ی سینما شد.

در سال ۱۹۵۱، مردانی از سیاره‌ی ناشناخته بیگانه‌ای را نشان داد که توسط یک دانشمند دیوانه مورد هجوم قرار می‌گیرد.

فیلم‌هایی با لحن‌های متفاوتی در اوایل دهه ۵۰ ساخته شدند که بسته به زمان بیگانه‌ها می‌توانستند هم دوست باشند و هم خطر. در دهه‌ی ۴۰ و با اجرای برنامه‌ی ضدکمونیستی سناتور مک‌کارتی بیگانه‌هراسی در جامعه‌ی آمریکا رشد پیدا کرد، هم به صورت روانی و هم به صورت فیزیکی.

در دهه‌ی ۶۰ ساخت فیلم درباره‌ی بیگانه‌ها به نظر می‌رسید که به پایان رسیده است. در هنگامی که دله‌ری نفوذ کمونیست به ترس از جنگ اتمی تبدیل شد. تنها فیلم خوب این دهه **دهکده‌ی نفرین** (۱۹۶۰) بود و از فیلم قابل توجه روزی که **مریخ به زمین حمله کرد** (۱۹۶۳) یا **نمایشگرها** (۱۹۶۹) نیز می‌توان نام برد.

در دهه‌های بعدی فیلم سازان گه‌گاه به سراغ بیگانه‌ها می‌رفتند. با فیلم‌های چون **هجوم ربایندگان بدن** (۱۹۷۸)

به نمایش درآمدند و همچنین الهام‌بخش استودیو توهو ژاپن برای خلق یک هیولا که سال بعد نمایش داده شد، **گودزیلا**. **گودزیلا** فیلمی بود در دوران جنگ سرد که از ژاپن در حال بازسازی به نمایش درآمد. از این موجود در دهه‌های ۵۰ و ۶۰ فیلم‌های فراوانی ساخته شد. در دهه‌ی ۷۰ استودیوهای فیلم سازی ژاپنی رو به سقوط رفتند تا اینکه در سال ۱۹۷۵ محو شد. یک سال بعد **کینگ کونگ** در سینماها اکران شد تا دوباره در سال ۱۹۸۴ **گودزیلا** به پرده‌ی نمایش برگشت. در سال ۲۰۰۴ استودیو توهو **گودزیلا** را بازنشته کرد. در سال ۲۰۰۵ **کینگ کونگ** پیترو جکسون اکران شد و **کلورفیلد** (۲۰۰۸) هیولای غول‌پیکری را نشان می‌داد که به نیویورک حمله می‌کرد. در سال ۲۰۱۳ فیلم **پرخرج لبه اقیانوس آرام** ساخته گیرمو دل تورو هیولاهایی را به پرده‌ی سینما آورد. **گودزیلا** در سال ۲۰۱۴ دوباره در سینماها ظاهر شد.

ژانری که از رمانس علمی-تخیلی و در بیشتر از صد سال پیش شروع شد و تا اکنون، قرن بیست و یکم و به زیرگونه‌های مختلفی رسیده است و بازگوکننده‌ی ترس‌ها و امیدها و آرزوهای انسان برای آینده است. ترس از جنگ و نابودی و امید به حیات جاوید و آرمان‌شهری که در آن انسان به تعالی برسد.

منابع:

- دانش‌نامه‌ی ادبیات گمانه‌زن

- The Cambridge Companion to Science fiction – Edward James, Farah Mendlesohn
- A Brief History of the Alien Invasion Movie – Ryan Lambie
- A Brief History of Time Travel (in Movies) – Scott Meslow
- A Short History of Giant Monster Movies – Michael Callari
- Science Fiction Film – J. P. Tellote

امکانات از این مرز عبور کنند و این دانشمندان و مخترعان پس از گذر از این مرز، با خلق موجوداتی عجیب و غریب و به دلیل زیاده‌خواهی و حرص و طمعشان باعث نابودی خودشان می‌شوند. **جزیره‌ی ارواح گمشده** (۱۹۳۳)، **عشق دیوانه** (۱۹۳۵)، **اشعه نامریی** (۱۹۳۶)، **دکتر سیکلوپس** (۱۹۴۰).

ابره‌ای قارچی شکل هیروشیمای ناگازاکی منجر به پایان جنگ و ورود نسل انسان به دورانی سخت گردید که به خلق هیولا انجامید. بعد از اکران مجدد **کینگ کونگ** در سال ۱۹۵۲، در سال ۱۹۵۳ ری هری هائوزن هیولایی از عمق ۲۰۰۰۰ فرسنگی دریا را به نمایش درآورد. داستان دایناسوری که در یک آزمایش اتمی شکل می‌گیرد و به نیویورک حمله می‌کند. این فیلم آغازگر فیلم‌های هیولایی بود که دهه‌ها در سینماهای آمریکا



لذت پاپ کرن، بشقاب‌های پرنده و دو فیلم با یک بلیت بی مووی‌ها و سینمای علمی-تخیلی



نویسنده: محمدرضا برادری
baradari@pardis-gholhak.com

می‌جویند. طیف گسترده فیلم‌هایی که در این تعاریف می‌گنجد گاهی باعث سردرگمی در تعریف دقیقی نسبت به این تقسیم‌بندی می‌شود با این حال اکثر مردم حال و هوای اینگونه آثار را می‌شناسند و یک برداشت آنی و حدس ناخودآگاهانه معمولاً ما را در یافتن و جدا کردن اینگونه آثار کمک می‌کند.

بی مووی و سینمای علمی-تخیلی

تا کنون بی مووی‌های بسیاری در انواع ژانرها حتی وسترن ساخته شده‌اند با این حال اکثر این آثار در ژانرهای علمی-تخیلی و ترسناک طبقه‌بندی می‌شوند. از اواخر دهه ۴۰ و اوایل دهه ۵۰ میلادی با توجه به آشکار شدن اثرات مخرب بمب‌های اتمی و شکل گرفتن نظریاتی مبنی بر احتمال وجود حیات در سیارات دیگر نوعی کنجکاوی توأمان با ترس و بدبینی در مردم شکل گرفته بود. هالیوود با توجه به این کشش بوجود آمده در مخاطبان سینما رو به ساخت فیلم‌هایی با مضامین علمی-تخیلی آورد. **روزی که زمین از حرکت ایستاد** (۱۹۵۱)، **رابرت وایز، موجودی از باتلاق سیاه، مرد کوچک شونده‌ی شگفت‌انگیز** (۱۹۵۴ و ۱۹۵۷، **جک آرنولد، حمله جسد دزدها** (۱۹۵۶، **دان سیگل**) و **حباب** (۱۹۵۸)، **اروین یورث**) از جمله این آثار بودند که معمولاً با بودجه‌های بالایی ساخته نمی‌شدند. این آثار طرفداران بسیاری در زمان خود داشت و حتی باعث شد بسیاری از دیگر کارگردانان هالیوود وسوسه شوند که این ژانر جدید را تجربه کنند. یکی از این افراد وود بود که امروزه خیلی‌ها او را به عنوان بدترین کارگردان سینما دوست دارند. او با ساخت فیلم **طرح شماره ۹ بیرون از فضا** (۱۹۵۹) استانداردهای جدیدی در زمینه فیلم‌پد ساختن پایه گذاشت. یکی از بازیگران فیلم گفته بود: "من برای امتحان کارگردان هنگام فیلم‌برداری یکی از صحنه‌ها اسلحه را دو بار بدون دلیل بلند کرده و به طرف خود گرفتم، او وود اصلاً متوجه کار من نشد و حتی این صحنه در فیلم نهایی هم موجود است!". آثار دیگر علمی-تخیلی آن زمان نیز اکثراً آثاری با فیلم‌نامه‌های قوی نبودند با این حال در فیلم‌آدود چیزی از نقص‌های سینمایی وجود نداشت که از قلم افتاده باشد. **طرح شماره ۹ بیرون فضا** به کلاس درسی برای شناخت اشتباهات سینمایی تبدیل شد و استقبال کالت فراوانی را تا سال‌ها بعد به دنبال داشت. در کل ژانر علمی-تخیلی و جذابیت خام موضوعات ناشناخته مربوط به آن بستر مناسبی برای فیلم‌هایی بود که استانداردهای رایج هالیوود را رعایت نمی‌کردند. این گونه فیلم‌ها در مدت زمان کمی در نقاط دیگر دنیا نیز رواج یافتند. سینمای ایتالیا (که شاید دومین پدر بی مووی باشد) و ژاپن از میزبانان جدید این گونه آثار بودند. نمونه یکی از بزرگ‌ترین مجموعه فیلم‌های علمی-تخیلی درجه ب، سری ژاپنی **گودزیلا** است که از سال ۱۹۵۴ با اولین قسمت آن به کارگردانی ایشیرو هوندا شروع شد. این مجموعه بر محوریت موجودی عظیم الجثه به نام گودزیلا بود که بر اثر تشعشعات اتمی به این شکل در آمده بود و در قسمت‌های مختلف این سری با انواع و اقسام هیولاهای بزرگ دیگر (حتی کینگ کنگ!) وارد جنگ می‌شد. از آن پس فیلم‌های مشابه بسیاری از این مجموعه در ژاپن ساخته شد که به **کایجو فلیکز** معروفند.

آثار علمی-تخیلی در دهه ۶۰ در حال رسیدن به جایگاه ویژه‌ای بودند. ساخته شدن فیلم بزرگی مانند **۲۰۰۱: اودیسه فضایی** کوبریک و فیلم‌های متفاوت دیگری مانند **آلفاویل** از گدار و **چشمان بدون صورت** از ژرژ فرانتزو باعث باز شدن نگاه‌های متفاوتی به ژانر می‌شدند و در عین حال فیلم‌هایی مانند **سیاره میمون‌ها** جلوه‌های میدانی و گریم

کیست که بتواند با جرأت اعتراف کند فیلم‌هایی که در آغاز او را به رؤیا پرداختن و امی داشتند و به دنیا‌های دیگر پرواز می‌دادند آثاری بوده‌اند با مضامین سنگین فکری یا رنگ و لعاب‌های متظاهرانه بصری؟ آنچه اکثر ما را در کودکی پای آن جعبه‌ی سیاه رنگ بزرگ می‌نشانده، جادوهای بازی گوشانه و بی‌غل و غش این جام جهان نما بود که شاید فقط قرار بود ما را تا حدی به هیجان وادارند (یا شاید از سر کول خواهر و برادر و پدر و مادرمان بالا نرویم!). هر چه که این ارتباط بی‌واسطه‌تر می‌نمود آن فیلم‌ها بیشتر در اعماق ناخودآگاهمان لانه می‌کردند، به‌طوری که حتی سال‌ها بعد در جوانی و بزرگسالی به یاد صحنه‌های تسخیر کننده آن‌ها می‌افتادیم ولی اسمی از آن‌ها یادمان نبود. حال می‌خواست تا حد مرگ از آن فیلم و صحنه‌ها ترسیده باشیم، جذابیت دیوانه‌وار و از حد گذراننده آن‌ها ما را به سمت خود کشانده باشد یا اینکه حسی عجیب و غریب، سردرگم کننده و حل‌ناشدنی درباره آن‌ها با خود به یادگار آورده باشیم. این‌ها همان شیطنت‌های جذاب و بازیگوش سینما بودند که هنوز هم تا حدی هر مخاطب سینما را برای بازگشت به خود قلقلک می‌دهند. **پلیس آهنی** (پل و رهوفن)، **قلعه** (استارت گوردون) و **آن‌ها زندگی می‌کنند** (جان کارپنتر) برای من نمونه این گونه فیلم‌ها هستند. آثاری که بیشتر در ویدیو کلوب‌ها گیر می‌آمد ولی گاهی هم بر اثر خوش ذوقی عده‌ای در صدا و سیما به روی آنتن رفته بود. آثاری علمی-تخیلی که قطعاً با استانداردهای خیلی از دوستان سینما روی امروزی همخوانی ندارند و در رده فیلم‌های درجه ب (B Movies) قرار می‌گیرند.

بی مووی چیست؟

اصطلاحات زیادی وجود دارند که پشت معنای چند خطی لغت نامه‌ها و دایرة المعارف‌ها گم می‌شوند و نه تنها حق‌شان ادا نشده بلکه باعث گمراهی مخاطب می‌شوند. تعریف تحت‌اللفظی و فنی بی مووی پیشینه‌ای تاریخی دارد. در دهه ۴۰ میلادی بازار دو فیلم با یک بلیت بسیار داغ بود. این بلیت ارزان قیمت شامل دو فیلم می‌شد که فیلم اصلی با ستارگان سینمای آن روز، کارگردان‌های مطرح، بودجه بالا، تبلیغات گسترده و... ساخته می‌شد (A Movie) و دومی فیلمی بود با بازیگران تازه‌کار، بودجه کم و تمهیدات تکنیکی پایین‌تر و... که به آن بی مووی می‌گفتند. حتی خیلی از اوقات بازیگران نقش چندم فیلم‌های اول در فیلم دوم نقش‌های اصلی را بر عهده داشتند. خیلی از بازیگران تازه‌وارد سینما کار خود را با این گونه فیلم‌ها آغاز کرده و پس از مدتی وارد بدنه اصلی فیلم‌سازی هالیوود می‌شدند. از اوایل دهه ۵۰ براساس قوانین جدید، پخش دو فیلم با یک بلیت رفته رفته متوقف و از آن پس بی مووی دیگر به معنای قدیمی منسوخ شد و استفاده از این اصطلاح با تعاریف جدیدی مطرح شد. تعریف بی مووی پس از عصر طلایی هالیوود با دو پهلویی و تناقض‌هایی همراه است. از سویی ممکن است این اصطلاح به آثاری اطلاق شود که با روحی مستقل و خرجی کمتر ساخته می‌شوند و بر خلاف فیلم‌های درجه آ که آثاری دارای حداقل‌های جاه طلبی هنری هستند، جلوه می‌کنند. در عین حال بسیاری از آثار نسبتاً پر خرج هالیوود امروزه در جرگه بی مووی‌ها قرار می‌گیرند. تعریف بی مووی با توجه به این نکته که خیلی از این آثار با زیرکی‌های خلاقانه و فنی و زیبایی‌شناسی مختص به خود ساخته می‌شوند پیچیده‌تر می‌شود. حتی باید این موضوع را نیز در نظر داشت که بسیاری از بی مووی‌های ارزان که به فیلم‌های Exploitation (استثمارگراییانه) شهرت دارند اهداف خود را در جذابیت‌های ممنوع

را به مرحله دیگری رساندند و مضمون و تکنیک فیلم‌های بعد از خود (حتی بی مووی‌ها) را تحت تأثیر قرار دادند. بی مووی‌های علمی-تخیلی قابل اشاره دیگر در این دهه **مغزی که نمی‌مرد** (۱۹۶۲، جوزف گرین) و **برینیاک** (۱۹۶۲، چانا یورتا) می‌باشند.

پرداختن به بی مووی‌های دهه ۶۰ میلادی بدون بردن نام سلطان این سبک فیلم‌سازی، **راجر کورمن** بنظر ناتمام می‌رسد. کورمن شاید از تأثیر گذارترین کارگردانان تاریخ سینماست که کمتر نامی از او برده می‌شود و عده بسیاری از کارگردانان و بازیگران مهم

دهه ۷۰ میلادی به بعد، ورود خود به سینما را مدیون او و آثارش هستند. از جمله این افراد می‌توان به فرانسیس فورد کاپولا، رابرت تاون، جان تاتان دمی، رابرت دنیرو و جک نیکلسون اشاره کرد. **ایکس: مردی با چشمان اشعه ایکس** (۱۹۶۳) چه در زمینه جلوه‌های ویژه و چه بداعت داستانی از آثار علمی-تخیلی جالب آن زمان بود که با بودجه بسیار محدود و در بازه زمانی کوتاهی ساخته شد. کورمن قبل‌تر هم تجربه‌هایی در زمینه فیلم‌های علمی-تخیلی داشت و چند اثر دیگر هم بعد از این فیلم ساخت. او در دوران فعالیت خود که به امروز نیز می‌رسد در ساخت بیش از ۱۰۰ اثر سینمایی در مقام‌های کارگردان، تهیه‌کننده و نویسنده نقش داشته‌است.

در دهه ۷۰ و ۸۰ میلادی انفجار عجیبی در تولید فیلم‌های رده بی صورت گرفت که در انواع گونه‌ها و ژانرها قرار می‌گرفتند. در این دهه کارگردان صاحب سبکی در حال تولد بودند که گونه‌های منحصر به فردی از این سینمای عامه‌پسند خلق کردند. باوجود اینکه دهه‌های ۷۰ و ۸۰، عصر بزرگانی از جمله استیون اسپلبرگ، جرج لوکاس و ری‌دلی اسکات در ژانر علمی تخیلی است، نباید چنداسم دیگر را فراموش کرد. جان کارپنتر، استارت گوردن، جان بورمن، پل ورهوفن و حتی نابغه‌ای چون دیوید کراننبرگ اسامی دیگری هستند که به خاطر مهر عامه‌پسند بودن و بی مووی ساختن تا سال‌ها جدی گرفته نشدند. جان کارپنتر که یکی از پدران سینمای وحشت در کنار داریو آرجنتو و ماریو باوا و چندتن دیگر است صاحب دو اثر بسیار مهم از زیرمجموعه بی مووی‌های علمی-تخیلی می‌باشد. **موجود** (۱۹۸۲) و **آن‌ها زندگی می‌کنند** (۱۹۸۸) شاید از مهمترین فیلم‌های علمی تخیلی باشند که به خاطر پلات نا آشنا، پایان‌های به نظر دم دستی و خشونت خارج از حد به اندازه کافی قدر ندیدند ولی طرفداران کالت بسیاری پیدا کردند. پل ورهوفن با فیلم‌های **پلیس آهنی** (۱۹۸۷) و **یادآوری مطلق** (۱۹۹۰) تکانی اساسی به سرو شکل ژانر از لحاظ جلوه‌های ویژه و موقعیت‌شناسی استفاده از خشونت و جذابیت‌های دیگر داد. استارت گوردن با فیلم‌های **ری انیماتور** (۱۹۸۵) و از **ماورا** (۱۹۸۶)، جان بورمن با اثر محبوب کلاسیک **زاردوز** (۱۹۷۴) و دیوید کراننبرگ با آثاری چون **ریشه‌ها** (۱۹۷۵) و **هار** (۱۹۷۷) همگی به نوع خود قشری از مخاطبین سینما را مدھوش فیلم‌های خود کردند و آثارشان در قفسه‌های کالت ویدیو کلپ‌ها جایگاه ثابتی یافتند.

تقریباً با آغاز دهه ۹۰ میلادی و ظهور جلوه‌های ویژه رایانه‌ای، بازار بی مووی‌های با نشاط سینمای علمی-تخیلی به کساد کشید. استودیوها دیگر به سرمایه‌گذاری‌های خرد و کوچک علاقه نشان نمی‌دادند و همه در پی پروژه‌های بزرگ و آثاری در حد و اندازه‌های



نابودگر و جنگ‌های ستاره‌ای بودند. شاید **مریخ حمله می‌کند!** (۱۹۹۶) ساخته تیم برتون آخرین ادای دین و در عین حال هجو این ژانر قدر نادیده باشد. تیم برتون دو سال قبل از مریخ حمله می‌کند فیلم زندگی بزرگترین بی مووی ساز هالیوود ادوود را با بازی جانی دپ ساخته بود.

سؤال اساسی دیگری که در خصوص بی مووی‌ها مطرح است، علت فراوانی آن‌ها در دو ژانر ترسناک و علمی-تخیلی است. البته باید این را هم در نظر داشت که اکثر این فیلم‌ها ترکیبی از این دو ژانر هستند. همانطور که قبل‌تر نیز اشاره کردیم موضوعات علمی-تخیلی (یا ترسناک) تا حدی زیاد، جذابیت‌های فرامتنی مختلف در خود دارند که باعث می‌شود همانند خواندن یک تیتیر خبری هیجان‌انگیز عده‌ای را جذب کنند. از طرفی دیگر همان‌طور که فیلم‌های ترسناک ما را با ترس خود از مفاهیم ناشناخته روبرو می‌کنند فیلم‌های علمی-تخیلی ما را به آینده‌ای می‌برند که ممکن است بسازیم و ما را از آنچه که اکنون انجام می‌دهیم بر حذر داشته یا ما را در آن خصوص نصیحت می‌کنند. همان‌طور که ما نصیحت‌های پدرانه را غیر مستقیم راحت‌تر قبول می‌کنیم با این آثار نیز

ارتباط نزدیک‌تری برقرار خواهیم کرد. اتفاقاً شاید هر چه که این ارجاعات کودکانه‌تر و غیر منطقی‌تر بنظر برسند جذابیت بیشتری داشته باشند. بی مووی‌ها دنیایی به شدت فاصله دار از فضای خشک و منطقی زندگی هر روزمان می‌سازند و خیلی راحت‌تر از بقیه فیلم‌ها ما را به آن جزیره دور دستی می‌برند که در آن با تاریک‌ترین فانتزی‌های ذهنمان احساس راحتی می‌کنیم. شاید همین است که آن‌ها را در میان آثار درخشان بسیاری که دیده‌ایم به خوبی به خاطر می‌آوریم و برای دیدن دوباره آن‌ها لحظه‌شماری می‌کنیم.

گسترده‌ی بحث بی مووی‌ها، حتی با طبقه‌بندی جزئی‌تر در ژانر علمی-تخیلی، باعث می‌شود بسیاری از آثار محبوب دیگر از حوصله این متن کوتاه خارج باشد. همه ما جایی با نمونه‌ای از این آثار برخورد کرده‌ایم. یا آن‌ها را بشدت پس زده‌ایم یا با سکوت در گوشه خلوت فیلم‌های مورد علاقه ذهنمان بایگانی کرده‌ایم. این آثار معمولاً چنین جنسی دارند و همیشه بین جاذبه و دافعه‌ای در برخورد با مخاطبان خود در تلاطمند. در برابر این آثار باید با حساسیت بیشتر و تکلیف روشن‌تر با ذائقه شخصی، روبرو شد. خدا را چه دیدید، شاید اگر ما هم روزی عینک نادا (کاراکتر اصلی **آن‌ها زندگی می‌کنند**) را به چهره زدیم دنیای این فیلم‌ها و کارگردانان افسانه‌ایشان را جور دیگری ببینیم.

منابع:

- The Cambridge Companion to Science Fiction - Edward James
- Cult Sci-Fi Movies - Danny Peary
- tasteofcinema.com
- bmoviemadness.com

در تاریکی چه چیزی وجود دارد؟



نویسنده: آرمین ریاضی
armin.riazii@yahoo.com

است موجودات تاریکی ساخته ی ذهن خود ما باشند، به همان اندازه نیز هم میتوانند وجود داشته باشند. تاریکی ها پر است از گربه های شرودینگر^۱ که تا زمانی که جعبه را نگشوده ایم نمی دانیم موجودات داخلش زنده هستند و یا خیر. و همین ترس و فویبای ناشی از نادانسته هاست که تخیل را پدید می آورد.

یک میل به داستان سرایی راجع به ناممکن ها و دنیای ذهن... دنیایی که محدودیت ندارد. ژانر علمی-تخیلی در واقع یک مرحله پایین تر از فانتزی قرار می گیرد. فانتزی بیان ناموجودهایی است که اغلب امکان وجودشان به صفر میل می کند و در دنیایی کاملاً از نو بیان شده توصیف می شوند. مثل کتاب های کودکان و نوجوانان، **هری پاتر** (جی.کی. رولینگ)، **حماسه ی دارن شان** که با دستمایه هایی چون جادو و موجودات شب، فانتزی های کودکانه ای می سازند که بعید می دانم حتی با پیشرفت علم هم بتوان به بعضی از آنها دست یافت. اما مدت زمانی دورتر، یعنی در سال ۱۸۱۸ مری شلی کتابی نوشت به نام **فرانکشتاین** که شاید سرآغازی بود برای پیوند دو ژانر مختلف و دو سبکی که کاملاً در مقابل هم قرار دارند... ادغام کردن تخیل به همراه علم و دست یابی به تصویری قابل دست یابی از آینده دست آوردی بود که این ادغام کردن باعث شد. هر چند که موضوعیت **فرانکشتاین** بیشتر بار درام و احساسی را به دوش می کشد اما حوادثی که در آن رقم می خورد باعث می شود که بتوان آن را ریشه ی این

«هر چه تصور می کنیم تخیل و هر چه انجام می دهیم علم است، کل تاریخ بشر چیزی جز داستانی علمی-تخیلی نیست.»

- ری بردبری

خیال می کنیم، پس هستیم!

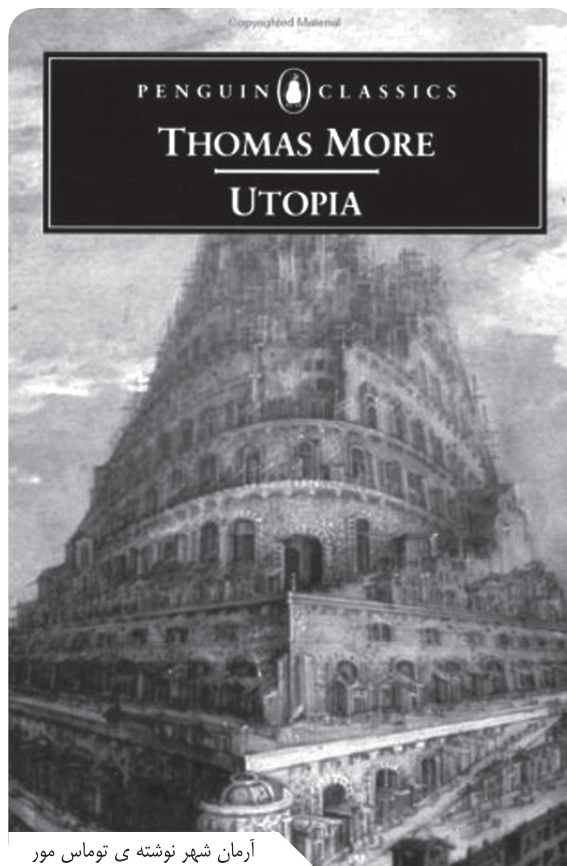
تخیل، بزرگترین دست آورد بشر برای شناخت خودش است. شاید غیر منطقی به نظر برسد، اما بشریت بدون تخیلی به یک دسته نژاد تماماً منطقی و خالی تبدیل خواهد شد. تخیل هم راه فرار است و هم راهی به جستجوی حقیقت، مجموعه ای از شایدها و اگرها و خارج از هر منطق نسبی که سراغ داریم. تخیل را شاید بتوان عامل ایجاد شده از ترس نامید. ترس های غیر منطقی که انسان در سالیان سال ریشه در مغز انسان داشته است، باعث وجود چنین پدیده ای شده است. در تاریکی چه چیزی وجود دارد؟ آیا کسی من را نگاه می کند؟ هیولایی وحشتناک است یا فقط یک گربه ی ترسیده است که به ما خیره شده است؟ شاید در تاریکی هیچ چیز وجود نداشته باشد. اما به همان اندازه که ممکن



سفرهای گالیور - نوشته ی جانان سونیت

۱۶۳۸ از جمله کسانی بود که به یوتوپیا و شهر آرمانی پرداخت. او در **مردی بر روی ماه**، زندگی و ایجاد شهری بر روی ماه را شکل می دهد که استعاره‌ای از آن را می توان در سینمای علمی تخیلی امروز در فیلمی همانند **الیسیوم** (نیل بلومکمپ) ببینم. از طرف فرانسیس بیکن نیز پدر علم مدرن خوانده می شود از قصه و تخیل استفاده کرد تا بتواند دست آورد هایی که از علم استنتاجی و شیوه ی تجربی علمی اش به دست آورده بود را نشان بدهد. او در **آتالانتیس** جدید خود یک آرمان شهر جدید را با استفاده از یک آزمایش تجربی کشف می کند و توصیف می کند.

در قرن بعدی، یعنی قرن ۱۷ ام ارتباطات و تکنولوژی به قدری سرعت گرفت که دیگر هر شهروند قادر به حضور تکنولوژی و حس کردن آن بود و وجود ارتباطات و تکنولوژی آنقدر ها هم دور به نظر نمی رسید بلکه در حال تبدیل از یک فانتزی به یک حقیقت بود. تا آن زمان قصه‌ای راجع به زمان آینده ی بشریت گفته نشده بود. داستان های علمی تخیلی با دستمایه ی آینده ی بشری تا قرن ۱۸ میلادی شکل نگرفتند چرا که خیلی از نویسندگان و فلاسفه هنوز هم درگیر تصویر یک آرمان شهر بودند. شکل گیری و ویرانی آن، که باز هم نمونه ی آن در دنیای قصه‌گوی امروز و بازی‌های ویدئویی چون **بایوشاک** (Ken Levine) دیده می شود. در واقع ویرانی آرمان شهر نه فقط تبدیل به یک ترس شده بود بلکه کم کم به این نتیجه رسیدند که وجود آرمان شهر خودش دلیلی بر ویران کردن آن است. خوبی در کنار بدی هست و خواهد بود، جدا کردن آنها از یکدیگر امکان پذیر نیست به همین دلیل هم آرمان شهری به وجود نخواهد آمد. در قرون ۱۸ میلادی تا ۲۰ و شکل گیری سینما و ورود این ژانر به سینما علم پیشرفت‌های بسیاری کرد و از مهمترین آنها به وجود آمدن الکتریسیته و ماشین بخار بود که تصویر آنها در ۲ قرن قبل در دنیای علمی تخیلی شکل گرفته بود. اما با ورود به قرن ۲۰ و شروع سینما بود که این ژانر توانست خودش را بیش از پیش نشان دهند.

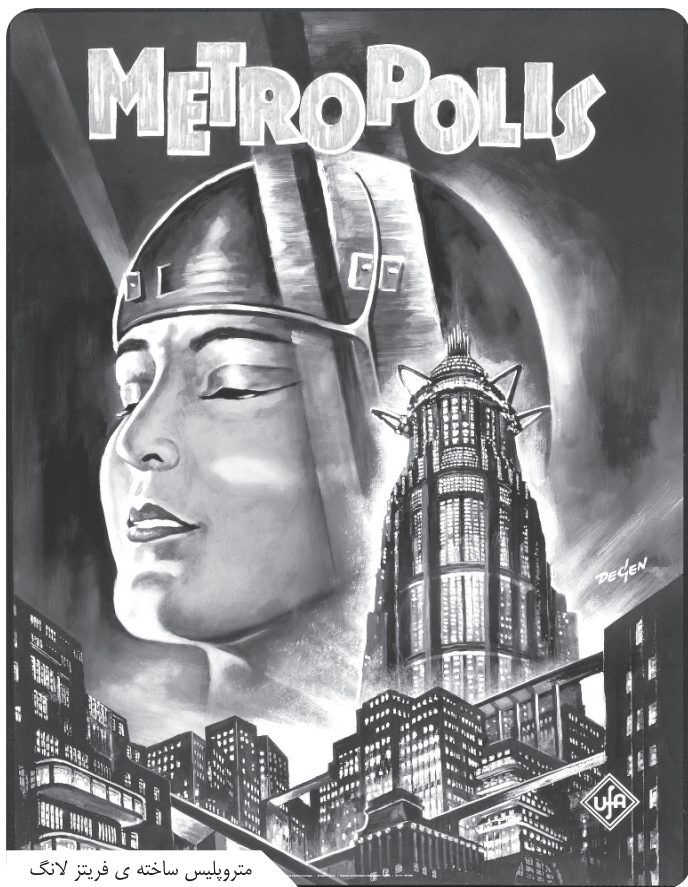


آرمان شهر نوشته ی توماس مور

ژانر نامید. با اینکه فرانکشتاین در حدود ۱ قرن و نیم پیش نوشته شده با این حال اما نمی توان تأثیر محور اصلی داستان یعنی تقابل خالق و مخلوق را حتی در سینما و ادبیات امروز را نادیده گرفت. این که یک موجود چطور خلق می شود و پس از خلقش چطور واکنش خواهد داد و چگونگی رفتار خالق از جمله دستمایه‌هایی است که سالیان سال است که توسط بزرگانی چون استنلی کوبریک و استیون اسپلبرگ در **هوش مصنوعی**، ریدلی اسکات در **بیگانه** و **بلید رانر** و بسیاری دیگر به آن پرداخته اند.

اما اصلی ترین دغدغه ی امروزه ی این ژانر فرای تمام موضوعات بیان شده، ترس از آینده و حفظ اخلاقیات در حضور تکنولوژی است. ژانر علمی-تخیلی محدود به نبرد بین خیر و شر، موجودات بیگانه و زد و خوردهای صرفاً چشم گیر خلاصه نشده و نخواهد شد. شاید از لحاظی بتوان چنین ژانری را در دسته ی ژانرهای مهجور قرار داد چرا که گاهی اوقات ایده بسیار فراتر از فیلم حرکت کرده و فیلم با شکست در گیشه و باز پس زدن توسط مردم مواجه شده‌است. اما همین ایده و بیان موضوعات خارج از نرم زندگی و اجتماع هم کفایت می کند که ذهن های مخاطب به چالش کشیده شود و سؤال‌هایی از خودش بپرسد که تا قبل از آن برایش عادی بود. علم محض نقطه نظر این ژانر نیست، هر چیزی که ما قادر به تصور آن هستیم خود نوعی علم خواهد بود.

ژانر علمی-تخیلی چه در سینما و چه در ادبیات پیشینه ی طولانی دارد. اولین داستان علمی تخیلی در قرن دوم بعد از میلاد مسیح توسط نویسنده ی سیریایی بنام ساموستا نوشته شد که به سفری ماورای زمین می پرداخت. اما ریشه ی اصلی این سبک به سال ۱۷۲۶ و بیان یوتوپیا و یا به اصطلاح آرمان شهر توسط جانانان سوئیفت باز میگردد که **سفر گالیور** به شهر آدم کوچولوها را نوشت و کمی قبل تر از آن یعنی در سال ۱۵۱۶ **یوتوپیا** ی توماس مور منتشر شده که چگونگی تبدیل یک آرمان شهر (Utopia) را به یک ویرانه (Outopia) به تصویر می کشید. فرانسیس گودوین هم در



متروپلیس ساخته ی فریتز لانگ

حقیقتی در پس پرده

اولین فیلم علمی تخیلی در سال ۱۹۰۲ ساخته شد که **سفری به ماه** نام داشت، توسط جورج ملیه ساخته شد. این فیلم از کتاب **مردی در ماه** اچ.جی.ولز و کتاب **از زمین به ماه** ژول ورن که از نویسندگان بزرگ این سبک بود الهام گرفته شده بود. جورج ملیه با تکنیک های ابداعی خودش توانست چنین تصویری را شکل بدهد. اتوا ریپرت هم در سال ۱۹۱۶ فیلم اکسپرسیونیست خودش در آلمان را به نام **هومون کلوس** را پدید آورد، یک فیلم تقریباً صامت که در ۶ اپیزود ۱ ساعته ساخته شده بود. آلمان در شکل گیری سبک علمی تخیلی سهم زیادی داشت. چه اتوا ریپرت و چه فریتز لانگ هر کدام به نوعی تأثیر خود را در این سبک گذاشتند. فریتز لانگ به غیر از فیلم **متروپلیس** فیلم دیگری هم در این سبک ساخت که **زنی در ماه** نام دارد. او این فیلم را در سال ۱۹۲۹ یعنی ۲ سال بعد از **متروپلیس** ساخت.

از انگلیس هم الکساندر کوردا فیلمی حماسی از نگاه به آینده با نام **چیزهایی که می آیند** در سال ۱۹۳۶ ساخت که جلوه های ویژه ی بصری اش را ویلیام کمرون منزیس بر عهده داشت. کوردا این کتاب را بازهم بر اساس رمانی از اچ.جی.ولز با نام **شکل چیزهای که می آیند** بنا کرد که در آن کتاب سال ۲۰۳۶ را به تصویر کشیده بود که در آن جنگ جهانی دوم شکل می گرفت! دیدود به اتر هم در سال ۱۹۳۰ یک علمی-تخیلی آینده بین موزیکال را با نام **فقط تصور کن** را ساخت که راجع به مردی بود که در نیویورک دهه ی ۸۰ و در یک دنیای عجیب غریب بیدار می شد. در این فیلم درب های اتوماتیک، و تلفن های تصویری وجود داشتند که بعدها به واقعیت پیوستند.

در دهه ی ۳۰ بیشترین تولیدات فیلم های ترسناک علمی تخیلی و هیولاهای حاصل از این سبک فزونی یافتند. اولین اقتباس سینمایی از کتاب **فرانکشتاین، مری شلی** در سال ۱۹۳۱ توسط جیمز ویل رخ ساخته شد. ۴ سال بعد از آن به دلیل استقبال فوق العاده از آن، دنباله ی این فیلم یعنی **عروس فرانکشتاین** ساخته شد که بهترین مثال برای ادغام سبک ترسناک با علمی-تخیلی است. همچنین در سال ۱۹۳۳ یکی دیگر از رمان های اچ.جی.ولز با نام **مرد نامرئی** نیز توسط جیمز ویل ساخته شد. داستان راجع به مردی بود که توانایی نامرئی شدن را داشت. ویل با تکنیک های عکاسی و خلق جلوه های ویژه ی خاص توانست در به تصویر کشیدن مرد نامرئی به موفقیت های بسیاری دریابد.

در دهه ی ۳۰ تا ۴۰ اوج شکل گیری فیلم های علمی تخیلی در آمریکا با محوریت دکترها و دانشمندان دیوانه شکل گرفت و که جمله این فیلم ها می توان به **خفاش خون آشام** (۱۹۳۲)، **دکتر ایکس** (۱۹۳۱)، **رموز موزه ی وکس** (۱۹۳۳)، **دکتر سایکلوپس** (۱۹۴۰)، **هیولا و دخترک** (۱۹۴۱)، **بانو و هیولا** (۱۹۴۴) اشاره کرد.

همچنین در دهه ی ۱۹۳۰ بود که سریال های اقتباسی کمیک استریپ ها با بودجه ی پایین و جدیتی کمتر و دستمایه هایی ساده به تلویزیون های خانگی راه یافتند. از اولین قهرمان های کتاب های کمیک که وارد تلویزیون شد، **فلش گوردون** بود که توانایی سریع بودن را با استفاده از کمربند ضد جاذبه به دست آورده بود. نقش آمریکا در ورود قهرمان های کتاب های مصور و کمیک در ورود به دنیای سینما و بعد تر به بازی های ویدئویی بر هیچکس پوشیده نیست و هم اکنون تولید کننده بزرگ همین سبک شناخته می شود.

دهه ی بعدی فیلم های علمی تخیلی که به دهه ی طلایی علمی-تخیلی معروف است در دهه ی ۵۰ رخ می دهد. با این حال بسیاری از فیلم های دهه ی ۵۰ تاریخ انقضا داشتند، درجه ۲ محسوب می شدند و یا دیالوگ های خام دستانه داشتند و از ضعف فیلم نامه نیز رنج می بردند. در اواخر این دهه بود که این ژانر به عینیتی خاص دست یافت و ناگهان مخاطبین در جستجوی فرم های بیشتری از این سبک بودند و به همین دلیل خیل عظیمی از مقلدان با فیلم هایی با بودجه ی کم بوجود آمدند. مثل فیلم **سفری به مارس** از لزی اسلندر که در ۱۹۵۱ ساخته شد. این فیلم اولین فیلم علمی خیالی بود که به صورت رنگی ساخته می شد.



در سینمای آمریکا داشت استفاده از پدیده‌ی سفر زمانی در فیلم‌ها بود که در دهه‌ی ۱۹۶۰ وجود داشت اما در بازه‌ی دهه‌ی ۸۰ تا ۹۰ بیش از پیش مورد استفاده قرار گرفت و مجموعه‌های بزرگی چون **استار ترک، ترمیناتور، بازگشت به آینده و سیاره‌ی میمون‌ها** را شکل داد. در واقع دهه‌ی ۸۰ نقطه‌ی عطفی در ژانر علمی-تخیلی به خصوص در سینما محسوب می‌شود. از فیلم‌های انقلابی این دهه که از نظر جلوه‌های بصری و طراحی از زمان خود جلوتر بودند می‌توان به **بلید رانر** ریدلی اسکات و **جنگجوی جاده‌ی ای** (۱۹۸۲) جورج میلر اشاره کرد.

در دهه‌ی اخیر و قرن ۲۱ فیلم‌های علمی خیالی با اینکه از نظر بصری پیشرفت به سزایی داشتند اما به سختی توانستند گذشته‌ی طلایی خود را تکرار کنند. پرده‌ی سبز جادویی از دست آورده‌های قرن ۲۱ بود، پرده‌ای که توسط برادر و خواهر واچوفسکی با **سه گانه‌ی ماتریکس** شاید آینده‌ی صنعت سینما و این سبک را برای همیشه تغییر داد و وجود هر چیزی که در تصور انسان است را بر روی پرده محتمل کرد. با این حال هر چند که موج نو این فیلم‌ها قابل ستایش است و اغلب با مضمون‌های چون انسان در برابر ماشین ساخته می‌شوند با اینکه بسیار ما را سرگرم می‌کنند اما تا همان اندازه هم ما را می‌ترسانند که نکند روزی واقعاً ربات‌هایی که ساخته‌ی خودمان هستند و از ما باهوش‌تر هستند بشریت را به زانو در بیاورند.

۱. گربه‌ی شرودینگر: آروین شرودینگر نظریه‌ای راجع به ماده دارد که آن را توسط یک آزمایش نشان داد. در این آزمایش گربه‌ای در جعبه‌ی در بسته‌ای به همراه سم وجود دارد و تا زمانی که درب جعبه باز نشده است شانس زنده ماندن و مرگ گربه ۵۰ در مقابل ۵۰ است.

بسیاری از فیلم‌های دهه‌ی ۱۹۴۰ تصویری از نژاد بشر را به تصویر می‌کشیدند که قربانی شده توسط رموز هستند و در بند نیروهای غیر دوست قرار دارند. سیاست‌های جنگ سرد هنگام درگیر با شوروی ناگهان باعث تعلیق و اضطراب در جوامع شده بود و داستان‌ها به سمت وجود شخصیت‌ها و تبهکارانی از دست شیاطین و با نام‌هایی چون **دیگران، بیگانگان و غیر آمریکایی**‌ها شده بود. در این سری از فیلم‌ها انسان در چنگ نیروهای شیطانی به تصویر کشیده می‌شد (که اغلب نیروی شیطانی استعاره از کمونیسم بود) و خطر کنترل ذهن را هشدار می‌داد. فیلم **موجود** از زمره‌ی همین فیلم‌هاست. در دهه‌ی ۵۰ و همچنین تا اواسط ۶۰ فیلم‌های بدبین و ناشی از سیاست‌های جنگ سرد ادامه داشتند. همچنین موج فیلم‌هایی با ظهور هیولاهای بیگانه نیز در این دهه رخ داد. فیلم‌هایی چون **۲۰ میلیون مایل از زمین** (۱۹۵۷) ساخته‌ی ناتان جوران و **یا عقرب سیاه** در سال (۱۹۵۷) توسط ویلیز اوبرایان که فیلم **کینگ کونگ** او همچنان شهرت دارند ساخته شد.

اما یکی از به یاد ماندنی‌ترین، وحشتناک‌ترین و بهترین فیلم‌ها با مضمون ظهور موجودات بیگانه متعلق به کشور ژاپن است. استودیوی ژاپنی توهو به همراه اینوشیرو هونا که به پدر **گادزیلا** معروف است با توانایی استاپ موشن یک سه‌گانه با موضوعیت هیولایی خیالی به نام گادزیلا و یا به زبان خودشان گوجیرا را خلق کردند. آنها برای خلق این هیولای عظیم الجثه از بازیگر‌هایی که لباس‌های پلاستیکی می‌پوشیدند و مینیاتوره‌های ساختگی استفاده کردند. از دیگر محصولات ژاپن **جنگ در فضای خارجی** (۱۹۵۹)، **موثرا** (۱۹۶۱) و **جنگ دنیاها** (۱۹۹۱) اشاره کرد که در آن به جای **گادزیلا** این ربات‌های غول پیکر بودند که زمین را تسخیر می‌کردند. بعدتر و در سال ۱۹۵۶ نسخه‌ی آمریکایی گادزیلا با نام **گادزیلا، پادشاه هیولاهای** که بازسازی از فیلم ساخته‌ی هونا بود ساخته شد. که البته این فیلم تفاوت‌های

شگرفی با نسخه‌ی اصلی آن داشت و برای مخاطب آمریکایی ساخته شده بود با ۴۰ دقیقه بیشتر و ۲۰ دقیقه فوتیج تصویری کاملاً متفاوت می‌نمود. با این حال نسخه‌ی آمریکایی به اندازه نسخه‌ی ژاپنی آن خوب نبود و از ضعف‌های بسیاری رنج می‌برد. بعد از سه‌گانه‌ی **اینوشی** رو موج فیلم‌ها با دستمایه‌ی هیولای‌های غول پیکر تا اواخر دهه‌ی ۷۰ میلادی همچنان ادامه داشت.

در این میان بسیاری از گروتسک‌های دهشتناک، و بسیار ارزان متعلق به ترکیه است که در حال حاضر با نام‌هایی کلاسیک "کالت" و یا "لذت بخش‌ترین فیلم‌های بد کل دوران سینما" یاد می‌شوند. فیلم‌هایی چون **حمله‌ی زالوهای غول پیکر** (۱۹۵۸)، **نوجوانانی از فضا** (۱۹۵۹) و **حمله‌ی زن ۵۰ فوتی** (۱۹۵۸) از فیلم‌های شاخص این دوره هستند.

یکی دیگر از ویژگی‌هایی که در سال ۱۹۷۰ نمود پیدا کرد و حضور پر رنگ‌تری



اندی واچوفسکی در کنار لانا واچوفسکی در افتتاحیه‌ی فیلم اطلس ابر

از کلارک ولوکاس تا فیلیپ کی دیک و نولان



نویسندگان: سمیه کرمی - فرزین سوری
somayeh.karami@gmail.com

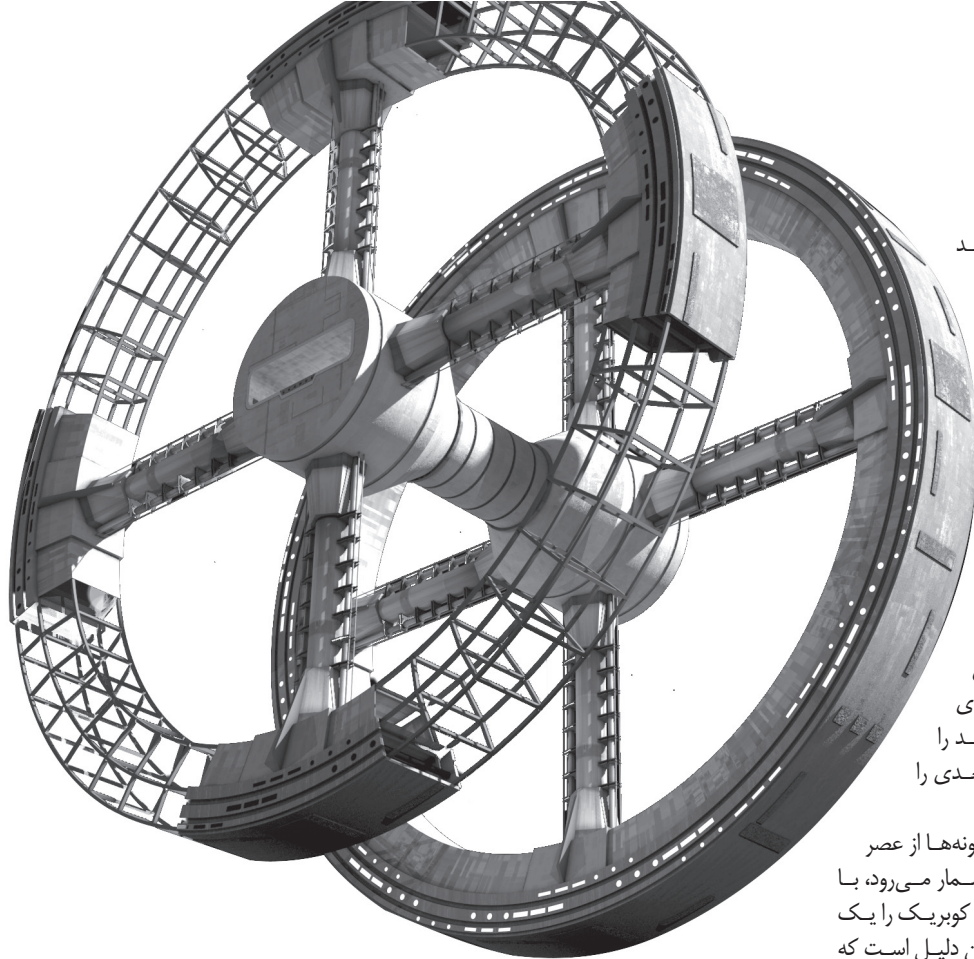


که خوانندگان فارسی زبان با آن‌ها آشنا هستند، «آرتور سی کلارک»، «آیزاک آسیموف» و «رابرت هاین لاین» هستند که از آن‌ها به سه غول ادبیات علمی-تخیلی هم یاد می‌شود. این افراد و بسیاری دیگر در نگارش داستان‌هایشان اصول و تکنیک‌های ادبی را ملاک قرار دادند و داستان‌هایی نوشتند که بی‌محتوا و صرفاً برای سرگرمی نبوده، بلکه به عکس مفاهیم عمیق اجتماعی و انسان‌شناسانه داشتند و بازتاب دل‌نگرانی‌ها و مشغولیت‌های ذهنی دوران خود و حتی دوران و اعصار بعدی بودند. آسیموف در داستان‌هایش بررسی جوامع آینده را محور اندیشه‌هایش قرار داد. او جوامعی را که تحت تأثیر فناوری‌های پیشرفته قرار داشتند به تصویر کشیده بود و در باب روابط اجتماعی و انسانی در چنین جوامعی گمانه‌زنی می‌کرد. کلارک به مفاهیم عمیق‌تری چون ماهیت انسان و طبیعت، پیوند این دو، جایگاه انسان در کائنات و سیر و سفر معنوی او پرداخته است.

در مورد شروع علمی-تخیلی در سینما کار بسیار ساده‌تر از ادبیات است، در زمان یونان باستان سینما وجود نداشته پس کار راحت است. شروع سینمای علمی-تخیلی را عده‌ی زیادی در کارهای ژرژ ملیس می‌دانند و برخی نیز اولین اثر علمی-تخیلی مهم را **متروپلیس** فریتز لانگ می‌دانند. سینمای علمی-تخیلی نیز مسیری کمابیش شبیه به ادبیات علمی-تخیلی طی کرده. آثاری که در ابتدای پیدایش صنعت سینما ساخته می‌شدند، چندان آثار با کیفیتی نبودند که این امر چندین دلیل می‌تواند داشته باشد، یک دلیل مهم آن همین جدی نبودن علمی-تخیلی در دنیای ادبیات کاغذی بود و می‌توان گفت دلیل مهم دیگر وجود نداشتن امکان خلق جلوه‌های ویژه که بخشی بسیار مهم از این سینمای خاص را تشکیل می‌دهد، در نتیجه فیلم‌ها چه به لحاظ محتوایی و چه به لحاظ زیبایی‌های بصری چندان چشم‌گیر نبودند و به جز اندک آثار مهمی چون **متروپلیس**، **فرانکشتاین**، **آقای جکیل و دکتر هاید**، **فانتهایت ۴۵۱** و...، فیلمی که واقعاً ماندگار بوده باشد و حرفی برای گفتن باشد ساخته نشده. اما از اواسط دهه‌ی شصت و هفتاد می‌توان گفت که علمی-تخیلی اندک اندک جایگاه خود را در سینما هم پیدا می‌کند. این زمان کمابیش مصادف است با سپری شدن دوران طلایی علمی-تخیلی و ظهور نویسندگان موج نوع چون فیلیپ کی دیک، اورسولا کی لگوین، هارلن الیسون و دیگران. در سال ۱۹۶۹، **۲۰۰۱: ادیسه فضایی** با کارگردان کوبریک روی پرده‌ی سینما رفت و به یکی از ماندگارترین و مطرح‌ترین آثار

بین ادبیات و هنر نمایش از ابتدای پیدایش ارتباطی نزدیک وجود داشته، از اجرای نمایشنامه‌های شکسپیر گرفته تا نمایش جنگ و صلح بر پرده‌ی سینما. آدمی همیشه در خیال خویش چهره‌ی شخصیت‌های کتاب‌ها و داستان‌ها را تصور کرده و به ماجراهایی که روی کاغذ می‌خوانده در خیال خود جان می‌بخشیده. همیشه این اشتیاق به «دیدن» داستان‌ها وجود داشته و هنرمندان پیوسته در حال خلق آثار نمایشی از روی داستان‌ها بوده‌اند. این نیاز به «به تصویر درآوردن» داستان‌ها درباره‌ی ادبیات علمی-تخیلی حتی بیشتر هم می‌شود، زیرا بسیاری از آثار علمی-تخیلی در ذات خود ماهیتی بصری دارند. برای مثال داستان‌های اپرای فضایی که در فضای میان سیاره‌ها و ستاره‌ها رخ می‌دهند، در آن‌ها سفینه‌های پرابهت و زیبا حضور دارند، نبردهای میان سیاره‌ای رخ می‌دهد و سیاره‌های غریب با موجودات و محیط زیست بیگانه به تصویر کشیده می‌شوند، وقتی با استفاده از فناوری‌های روز بر پرده‌ی سینما نقش می‌بندند جذابیتی جدا از کتاب پیدا می‌کنند و بُعدی جدید به آن‌ها بخشیده می‌شود. بنابراین در بررسی سینمای تخیلی ناگزیر از بررسی ادبیات علمی-تخیلی و چهره‌ها و جریان‌های مهم آن و تأثیرش بر آثار سینمایی هستیم. در این نوشته نگاهی خواهیم داشت به ادبیات علمی-تخیلی از دوران طلایی و نوشته‌های کلاسیک آن تا موج نو و پس از موج نو و مشخصه‌های فیلم‌هایی که با الهام از آثار این نویسندگان ساخته شده‌اند و به موازات آن کارگردان‌هایی که آثاری بدون الهام گرفتن مستقیم از ادبیات علمی-تخیلی ساخته‌اند.

برخی ظهور ادبیات علمی-تخیلی را تا نوشته‌های باستانی چون افسانه‌ی ایکاروس و نوشته‌های افلاطون ردگیری می‌کنند که بررسی این روند از حوصله‌ی این نوشته خارج است. آن‌چه که امروز به اسم علمی-تخیلی می‌شناسیم جایی در اوایل قرن بیستم و از مجله‌های عامه‌پسند و به اصطلاح زرد شروع شد. در ابتدای پیدایش آثاری که در این ژانر تولید می‌شدند کیفیت ادبی و محتوایی جالبی نداشتند و چیزی در رده‌ی دیگر داستان‌های سرگرم‌کننده‌ی این نوع مجله‌ها بودند. این دوران را دوران نقره‌ای ادبیات علمی-تخیلی می‌دانند، اما خیلی زود با ظهور نویسندگانی با استعداد و علاقه‌مند که هم توانایی نگارش داشتند و هم ایده‌های خلاقانه، تحولی در کیفیت آثار این ژانر رخ داد و دورانی که امروزه از آن به عصر طلایی علمی-تخیلی یاد می‌کنند، شکل گرفت. سه نفر از نویسندگانی این دوران



سینمای علمی-تخیلی تبدیل شد. کلارک از آن نویسندگانی نیست که نوشته‌هایش جان بدهند برای فیلم شدن و در واقع شاید **۲۰۰۱: ادیسه فضایی** تنها فیلم مهمی باشد که از روی آثار او ساخته شده است. از دید بسیاری از منتقدان مهم‌ترین اثر آرتور سی کلارک، **۲۰۰۱: ادیسه فضایی** است، هر چند که سخت بتوان در این باره حکمی قطعی صادر کرد، چه او آثار ارزشمند بسیاری نوشته است. شاید بتوان گفت شناخته‌شده‌ترین اثر او **۲۰۰۱: ادیسه فضایی** و کتاب‌های بعدی این مجموعه هستند (**ادیسه‌ی ۲۰۱۰، ۲۰۶۱ و ۳۰۰۱** که همگی به فارسی ترجمه شده‌اند) و یکی از مطرح‌ترین و دیده‌شده‌ترین و به نقد کشیده‌شده‌ترین آثار سینمایی تمام دوران‌ها هم **۲۰۰۱: ادیسه فضایی** است. کوبریک این فیلم را با همکاری آرتور سی کلارک ساخته، در زمان ساخته شدن فیلم، کلارک تنها یک داستان کوتاه با ایده‌ی ۲۰۰۱ نوشته بود و پس از اتمام فیلم بود که داستان بلند را کمابیش بر اساس ایده‌های فیلم نوشت و بعد داستان‌های بعدی را در سال‌های بعد نوشت.

۲۰۰۱: ادیسه فضایی نوشته‌ی کلارک، یکی از بهترین نمونه‌ها از عصر طلایی علمی-تخیلی و یک اثر کلاسیک در این ژانر به شمار می‌رود، با این حال بسیاری از منتقدان سینما **۲۰۰۱: ادیسه فضایی** کوبریک را یک ساختار شکنی در سینمای کلاسیک هالیوود می‌دانند. این بدان دلیل است که نرْم‌های فیلم‌سازی و قوانین پذیرفته‌شده‌ی فیلم‌سازی در هالیوود متفاوت از ساختارهای ادبی بوده‌اند. به هر حال نویسنده روی کاغذ آزادی و اختیار عملی دارد که یک کارگردان در تشکیلات عظیمی چون هالیوود شاید نداشته باشد. به همین دلیل ساختن فیلمی مفهوم‌گرا با یک پایان باز و از دید بسیاری گنگ، در زمان خودش نوعی ساختارشکنی به شمار می‌رفته است. درباره‌ی ۲۰۰۱ بسیار نوشته‌اند، شاید بتوان گفت یکی از دلایلی که باعث شد **۲۰۰۱: ادیسه فضایی** تبدیل به یکی از ماندگارترین آثار سینما شود این بود که کارگردانی به نام و شناخته شده چون کوبریک یک ایده‌ی علمی-تخیلی را جدی گرفت و بر اساس آن اثری ساخت که تنها گیشه و عایدی مالی را در نظر نگیرد، بلکه سبک و سیاق خاص خود را در ساخت آن به کار بست و به آن ابعاد مفهومی و هنری‌ای بخشید که باعث می‌شوند هنوز هم فیلم را بتوان دید و از آن لذت برد، گذشته از این، **۲۰۰۱: ادیسه فضایی** نوشته‌ی کلارک یک علمی-تخیلی به سبک داستان‌های سرگرم‌کننده‌ی مجله‌های زرد نبود، اثری که پر از بیگانه‌ها و سفینه‌های فضایی و نبردهای فضایی باشد. **۲۰۰۱: ادیسه فضایی**، سفر ادیسه‌وار شخصیت اصلی داستان و البته در

کنارش، سفر ادیسه‌وار بشریت در کل است. داستان برخاستن انسان از زندگی بدوی و دست دراز کردنش به سوی ستاره‌ها، دیدن رؤیای ستاره‌ها ترک کردن زادگاه خویش و رفتن به جستجوی ناشناخته‌ها و در این بین برخورد کردن با شگفتی‌ها و عجایی که بیرون از کره‌ی خاکی ما منتظر هستند. در **۲۰۰۱: ادیسه فضایی** ژانر محملی است برای بیان اندیشه‌هایی که نمی‌شود آن‌ها را در یک داستان رئالیستی جریان اصلی پیاده کرد. چطور می‌شود در یک داستان رئالیستی از شوق بشر به کشف ناشناخته‌ها و از سفر به ستاره‌ها نوشت؟ داستان در ذاتش حال و هوایی شاعرانه و فلسفی دارد، اگرچه که سفینه‌ای هم هست و یک هوش مصنوعی با این حال اساس داستان پیرامون روحیه‌ی بشر و مسیر تکاملی‌اش در طول هزاران سال شکل گرفته. به این ترتیب کوبریک و کلارک نشان دادند می‌توان از یک داستان ژانری اثری درخور تولید کرد که نه انگ «هالیوودی» بودن به آن معنا که امروز استفاده می‌شود به آن بخورد، و نه یک داستان برخاسته از مجله‌های زرد باشد.

بگذارید مختصر و مفید اینطور بگویم که **۲۰۰۱: ادیسه فضایی** سینمای علمی-تخیلی را از ورطه‌ی فیلم‌های درجه‌ی ب و داستان‌های سر درستی رها کنید. هر چند نهایتاً همان نوع سینما هم نقش مهمی در چپستی سینمای علمی-تخیلی امروز بازی می‌کند. بخش مهمی از قراردادهای ژانر با همین فیلم‌ها ایجاد می‌شود و مخاطبینش با دیدن همین فیلم‌های درجه‌ی بی وارد جرگه‌ی نویسندگان و کارگردانان جدی سینمای علمی-تخیلی می‌شوند. اگر نخواهیم از حق هم نگذریم باید اشاره شود که برخی از همین فیلم‌های درجه‌ی ب، شاهکارهایی بودند که تنها نبودن بودجه باعث شد در رده‌ی کیفی ب قرار بگیرند.

کمی بعد و در دهه‌ی هفتاد بود که با اکران «امید تازه» سینمای علمی-تخیلی به قطع و یقین برای همیشه دگرگون شد. امید تازه چهارمین فیلم در





تصویری از فیلم بلید رانر ساخته ی ریدلی اسکات

سینمای علمی-تخیلی را تولید کرد. یکی از آثار به جا مانده از این علاقه‌ی او به اسطوره را می‌توان در فیلم قهرمان هزارچهره کمبل دید که در خانه‌ی ویلایی بزرگ لوکاس ضبط شده است و در آن جوزف کمبل به توضیح نظریه‌ی اسطوره‌ی خود می‌پردازد.

چندی پیش کمپانی دیزنی، لوکاس فیلم را خرید و قرار شد سه فیلم دیگر جنگ ستارگان ساخته شود. همین خبر باعث شد که طرفداران دنیای جنگ ستارگان به وجد بیایند و بی‌صبرانه منتظر فیلم‌های جدید باشند. اولین فیلم از این سه‌گانه‌ی جدید که Force Awaken نام دارد در سال آینده‌ی میلادی اکران می‌شود.

جنگ ستارگان را می‌توان یک نمونه از سینمای کلاسیک علمی-تخیلی دانست. یک داستان با ساختار روایی کلاسیک. شروع و انتهای مشخص. قهرمان، که ابتدا پسری ساده در یک سیاره‌ی دورافتاده و فقیر است و با اتفاق‌های غیرمنتظره پایش به ماجرای هیجان‌انگیز باز می‌شود و در این راه راز زندگی خودش را هم کشف می‌کند. نبرد خیر و شر. پیروزی خیر در انتهای داستان و سایر عناصر یک داستان کلاسیک و مشخص ژانری به همراه تمامی قراردادهای آشنا که ردش را از اسطوره تا یک فیلم وستر می‌توانید پیدا کنید.

جنگ ستارگان که یکی از پرفروش‌ترین‌های تاریخ سینما است، یکی از آن مواقع نادری بود که نه فقط طرفدارهای ژانر بلکه تمام مردم را پای گیشه‌ی سینما کشاند. اتفاقی که در آن زمان کم پیش می‌آمد و فیلم‌های علمی-تخیلی فقط مخصوص گیگ‌ها و نردهای طرفدار ژانر بود که حرف هم را می‌فهمیدند. اما توجه همه را جلب کرد و تبدیل به یک خرده‌فرهنگ شد و بنابراین بیراه نیست بگوییم سینمای ژانر برای همیشه تغییر کرد.

در سال ۱۹۸۲ ریدلی اسکات **بلید رانر**^۱ را ساخت. فیلم از روی کتابی به نام «ایا آدم مصنوعی‌ها خواب گوسفند برقی می‌بینند؟» نوشته‌ی فیلیپ کی دیک ساخته شده بود (کتاب به فارسی ترجمه شده). ریدلی اسکات پیش‌تر فیلم **بیگانه** را در کارنامه‌ی خود داشت که یکی از نقاط عطف سینمای علمی-تخیلی است، اما **بلید رانر** باز از آن اتفاق‌های منحصر به فرد در دنیای سینما بود.

فیلیپ کی دیک از نویسندگان موج نوی علمی-تخیلی به حساب می‌آید. موج نواز حدود ده سال پس از عصر طلایی علمی-تخیلی شروع شد. از مشخصه‌های این جریان تجربه در فرم روایت و سبک نگارش است. نویسندگان این دوره گاه خود را متعلق به جنبش مدرنیسم می‌دانند، آن‌ها تلاش کردند که سبک‌های جدید در نگارش اثر را امتحان کنند کاری که پیش از آن کم‌تر نویسنده‌ی علمی-تخیلی انجام داده بود. در واقع نویسنده‌های بزرگ علمی-تخیلی هر قدر که به ایده و پرداخت آن بها داده بودند، چندان در گیر هنر نویسندگی و صنایع ادبی نبودند. بر خلاف آن‌ها موج نویی‌ها به این

مجموعه‌ی شش‌گانه‌ی فیلم‌های **جنگ ستارگان** بود، اما اولین فیلم از این مجموعه بود که لوکاس ساخت و روی پرده‌ی سینما برد. لوکاس فیلم‌سازی است که در مقام نویسنده و تهیه‌کننده‌ی آثار زیادی حضور داشته، اما به جز شش فیلم کوتاه تنها فیلم‌های بلندی که خودش کارگردانی کرده شش فیلم مجموعه‌ی جنگ ستارگان هستند. **جنگ ستارگان** روایی جرج لوکاس بوده که آن را سر فرصت و آن طور که دوست داشته ساخته و **جنگ ستارگان** از روزی که به نمایش درآمد به چیزی واری یک فیلم تبدیل شد. یک خرده‌فرهنگ که هنوز پس از سی سال طرفدارهای پر و پا قرص و جدی دارد. تعداد بسیاری کتاب، فن‌فیکشن، کمیک، انیمیشن و بازی در دنیای جنگ ستارگان ساخته شده و طرفداران کانوشن‌ها و مراسم سالیانه‌ی خاص خودشان را دارند.

و البته باید دانست این خرده‌فرهنگ شدن فیلم‌های علمی-تخیلی چیز بی‌سابقه‌ای نیست. به خصوص در رابطه با علمی-تخیلی‌های دوران طلایی هالیوود مثل مجموعه‌ی **پیش‌تازان فضا، بایبلون ۵، دروازه‌ی ستارگان** و سری **بیگانه**. البته نباید این فیلم‌ها را همزمان دانست. این فیلم‌ها هر یک در دوران‌های متفاوت اما با سبکی مشابه ساخته می‌شوند که به اصطلاح اهل فن به آن اپرای فضایی گفته می‌شود. در مجموع اپرای فضایی پیرنگی پرطرفدار است که در آن عده‌ای سوار سفینه می‌شوند و به سان فیلم‌های وسترن، از این سوی کهکشان به آن سوی سفر می‌کنند و ماجراهایی را از سر می‌گذرانند. البته اگر نخواهیم اینقدر تقلیلی به این سبک از علمی-تخیلی نگاه کنیم باید اذعان کنیم که در بیشتر این فیلم‌ها، مفاهیم انسانی و درگیری شخصیت‌ها با ایدئولوژی‌های فکری و فلسفی، بسیار پررنگ‌تر از پس‌زمینه‌ی کابوی فضایی‌وارشان است. و دقیقاً همین آشنایی و همدردی تماشاچیان با شخصیت‌ها و پلات‌ها و درگیری‌های انسانی است که باعث موفقیت این مدل فیلم‌ها در حد تبدیل شدنشان به خرده‌فرهنگ می‌شود. در واقع به ترتیبی ساده بودن پلات کلی و در عین حال گیرایی شخصیت پردازی و شیمی بین شخصیت‌ها باعث می‌شود این نوع فیلم‌ها طرفداران فراوان‌تری از اقبال متفاوت جامعه را به خود جلب کنند. حداقل اینطور به نظر می‌رسد که این قسم از سینمای ژانری کار خودش را به درستی انجام می‌دهد و مخاطب خودش را به خوبی جذب کرده و نگه می‌دارد.

برگردیم به لوکاس و جنگ ستارگان او. لوکاس از کودکی به داستان‌های علمی-تخیلی علاقه داشت و به خصوص تحت تأثیر افسانه‌ها و اسطوره‌ها بود. آشنایی با آثار جوزف کمبل اسطوره‌شناس، منجر به این شد که او در خلق جنگ ستارگان از ایده‌های کمبل درباره‌ی «قهرمان» و الگوهای تکرار شونده در اسطوره‌ها استفاده کند. او برای ساخت این اثر مطالعه‌های زیادی کرد و گذشته از آثار کمبل در عرفان شرقی نیز بررسی و جستجو کرد تا روایتش را روی پرده‌ی سینما ببرد و به این ترتیب یکی از ماندگارترین آثار

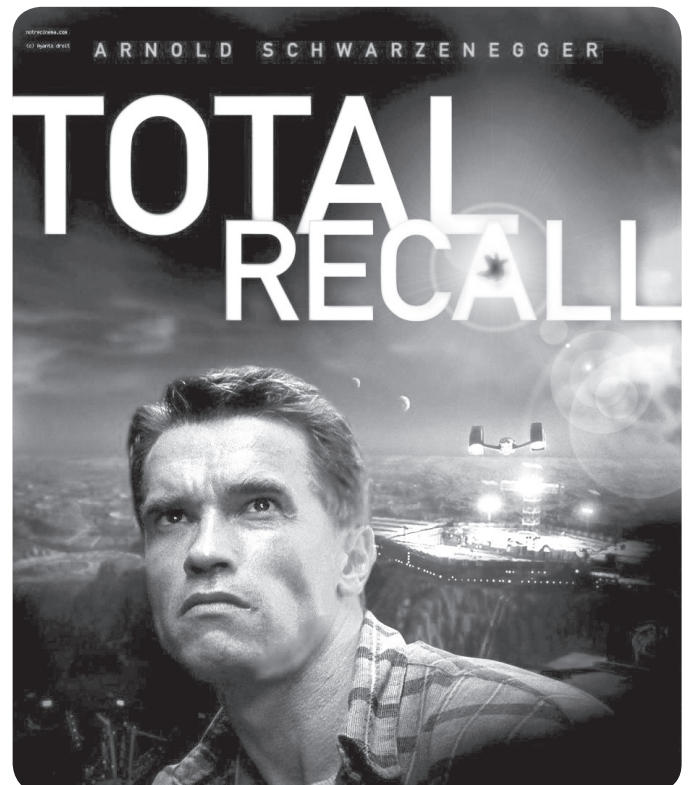
مسائل اهمیت می‌دادند یکی از خصوصیات مهم آن‌ها فاصله گرفتن از علمی-تخیلی سخت بود. از سفرهای فضایی و سفینه‌ها و بیگانه‌ها.

جی جی بالارد یکی از نویسندگان مهم موج نو و پس از آن، می‌گوید: «علمی-تخیلی باید از فضا، سفرهای میان‌ستاره‌ای، موجودات بیگانه و جنگ‌های کیهانشانی روی برگردد.» و هری هرپسون (نویسنده علمی-تخیلی) درباره‌ی این دوره می‌گوید: «موانع قدیمی داشتند برداشته می‌شدند، تابوهای عامه در حال فراموش شدن بودند، تم‌ها و شیوه‌های جدید نویسندگی در حال اکتشاف بودند.»

بنابراین یکی از مشخصه‌های نویسندگان موج نویی چون اورسولا کی لگوین و هارلن ایلسون، نثرهای زیبا و هنرمندانه و داشتن سبک خاص خود در نویسندگی بود. شاید کمی بی‌انصافی باشد که بگوییم نثر کسانی چون کلارک و هاین لاین روزنامه‌ای بوده. زیبایی آثار آن‌ها در خود ایده و رویاهایشان بوده. با این حال موج نو، دوران کنکاش ابعاد دیگری از هنر نویسندگی در ادبیات ژانری است.

به واقع آن چه موج نوی علمی-تخیلی را از شکل کلاسیک آن جدا می‌کند، دعوا بر سر محوریت ایده یا محوریت روایت ادبی است. ولی این اتفاق به دفعات رخ نداد. یعنی مدتی طول کشید که از کلارک به دیک و از دیک به کسانی چون لوگوین و بعده‌ها ویلیام گیلسون و بروس استرلینگ برسیم. اگر محوری را فرض کنیم که یک سر آن ایده است و سر دیگرش دغدغه‌های سبک و ستینگ و پی‌رنگ و پلات و فرم نویسندگی، آن وقت با طیفی از نویسندگان رو به رو خواهیم شد که از عصر طلایی تا موج نورا در بر می‌گیرند. در یک سر این موضوع ما کلارک و هاین لاین و آسیموف را خواهیم داشت که لزوماً نویسندگان قهاری نیستند ولی ایده‌پرداز علمی خوبی دارند. یعنی از علیت و منطق روایی خوبی برخوردار هستند. از سویی محور اصلی داستان‌هایشان به طور غالبی خود مسئله «علم» است. علم و پیشرفت تکنولوژیک در یک داستان کلاسیک آسیموفی هم حکم سوژه را دارد هم حکم پلات و هم پیچش داستانی.

هر قدر هم در تبار علمی-تخیلی عقب‌تر برویم متوجه این محوریت هر چه بیشتر علم به مثابه یک جور قدیس که برایش مرثیه سرایی می‌شود یا در ستایشش داستان گفته می‌شود بیشتر و بیشتر است. مثل آثار ژول ورن و دیگر نویسندگان فرانسوی هم عصرش یا راجر بیکن و سر تامس مور.



اما هر قدر به جلو می‌آییم لزوم نویسندگی مردن باعث می‌شود که مفاهیمی چون اسلوب نویسندگی و شخصیت‌ها به داستان‌ها اضافه شوند. وقتی به دوران طلایی می‌رسیم متوجه می‌شویم که هر چند علمی-تخیلی شکلی رمان گونه‌تر به خودش گرفته، اما هنوز محوریت ایده‌ی علمی بر چیزهای دیگرش می‌چربد. اما با ظهور افرادی چون فیلیپ کی. دیک و لوگوین کفه‌ی ترازو به سمت عامل انسانی داستان‌سرایی سنگین‌تر می‌شود. یعنی علم در ارتباطی عمیق با انسان است که اهمیت می‌یابد و به خودی خود بی‌اهمیت است. خود فیلیپ کی. دیک در نامه‌ای به سال ۱۹۸۱ تفاوتش را با پیشینیانش اینطور بیان می‌کند:

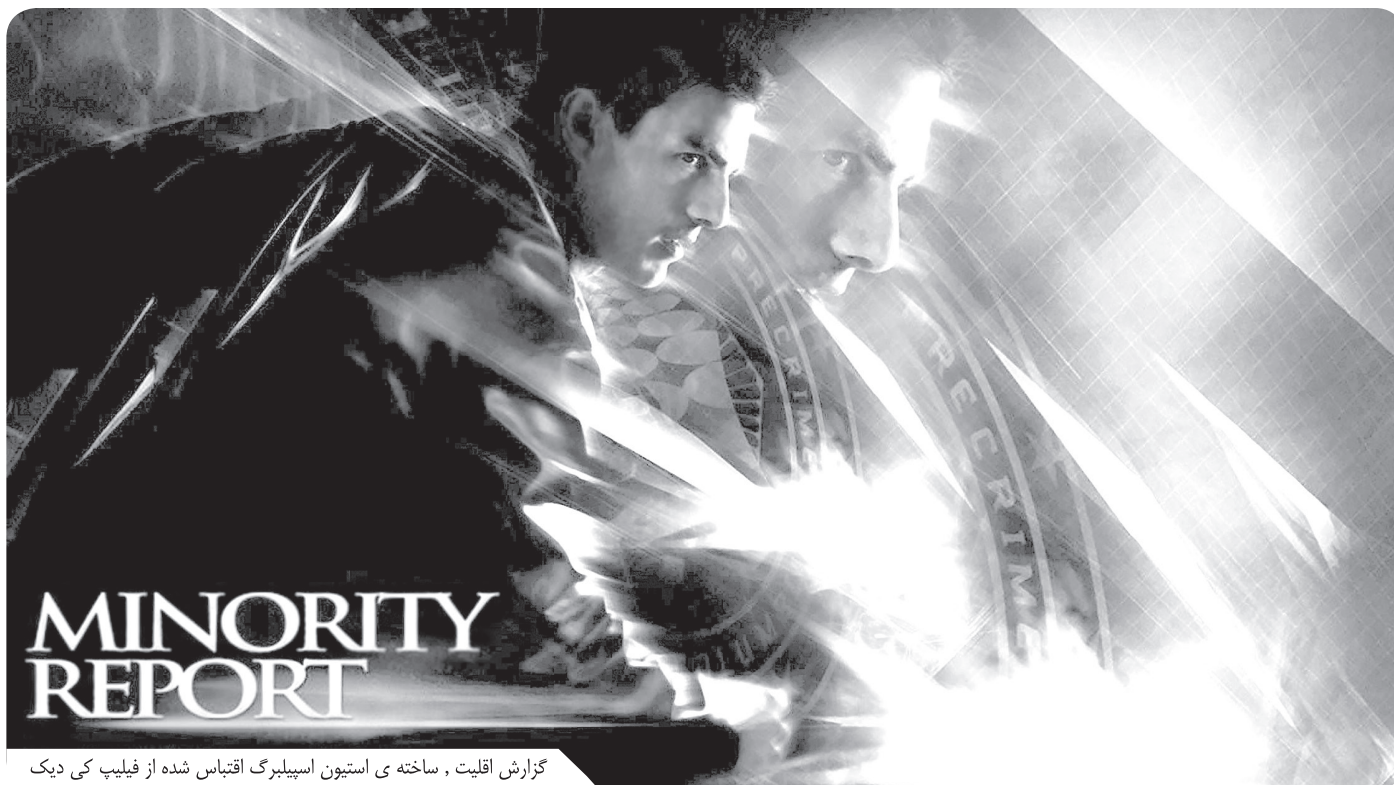
«علمی-تخیلی را بهتر است به صورت برعکس تعریف کرد. باید دید علمی-تخیلی چه چیزی نیست. نمی‌شود صرفاً آن را «داستانی که در آینده رخ می‌دهد» تعریف کرد. چرا که گونه‌ی ادبی «ماجراجویی فضایی» هم در آینده رخ می‌دهد اما علمی-تخیلی نیست. همان چیزی است که از اسمش بر می‌آید. ماجراها و نبردهایی که آینده و در فضا رخ می‌دهند در جهانی با فناوری فوق پیشرفته. البته شاید این سوال پیش بیاید که اگر این طور داستان‌ها علمی-تخیلی نیستند پس علمی-تخیلی چیست؟ به طور مثال به اعتقاد دوریس لسینگ چنین داستان‌هایی علمی-تخیلی هستند. اما به نظر من داستان‌های ماجراجویی فضایی ایده‌ی نوی خاص که ماده‌ی اولیه‌ی اصلی علمی-تخیلی هستند را کم دارند. اما اگر آینده و فناوری فوق پیشرفته را از علمی-تخیلی بگیریم چه چیزی برایش باقی می‌ماند؟

پیش از هر چیز به جهانی غیر واقعی نیاز است. جهانی که وجود خارجی ندارد اما ساخته و پرداخته‌ی گمانه‌زنی در باب همین جهان است. به دیگر سخن جهان حقیقی حکم سکوی پرشی برای این جهان دیگر است که محصول تلاش ذهنی از سوی نویسنده است. حال این تغییر می‌تواند جهانی موازی را به نمایش بگذارد. یا یک سر به آینده ای معطوف باشد که محصول سلسله‌ای منطقی از وقایع است. جهان داستان باید حداقل از یک جهت با جهان واقع تفاوت داشته باشد. این تفاوت باید به تریبی حائز اهمیت باشد که از قبل آن اتفاقاتی رخ دهد که در جامعه‌ی امروز ما (یا هیچ جامعه‌ای در گذشته) رخ نداده باشد. این برون رفت از جهان واقع باید دارای منطقی منسجم باشد. یعنی تنها رفتن به جهانی عجیب و غریب کافی نیست. این جدایی از حقیقت باید چنان در مغز نویسنده به بار بنشیند که از پی آن چنان جهانی خلق شود که شوک خواندن آن خواننده را مرعوب ذهن نویسنده کند. علمی-تخیلی خوب آنی است که بتواند در ذهن خواننده اش جرقه‌ای از مفاهیمی ممکن بزند که هرگز پیش از آن به آن‌ها فکر نکرده بوده. باید هوش و ذکاوت انسان‌ها را درگیر خودش بکند. یعنی ذهن را به تریبی بگشاید که خواننده به مانند نویسنده به گمانه‌زنی و خلق بپردازد.»

که همانطور که دیدید آنقدرها هم دور از ایشان نیست. هر چند او به واسطه‌ی پیرنگ سایکودیلیک و نیمه‌جانیی آثارش به راه اندازه‌ی جنبشی جدید در علمی-تخیلی است اما در تعریف علمی-تخیلی چندان از کلارک دور نیست. اما قرابتش با کسانی چون لاو کرفت و پو در نگارش ادبی بیشتر است تا آسیموف و کلارک. به عبارت دیگر او نویسنده است و نه دانشمند. و شاید دقیقاً همین موضوع نقطه‌ی افتراق موج نو و عصر طلاییست. به طور مثال لوگوین که نویسنده‌ای ورزیده است در خلال داستان‌سرایی اش نگرشی عمیق و موشکافانه به مسائل جامعه‌شناختی و مشکلات زنان دارد. به تریبی که در کمتر داستان جریان اصلی و غیر علمی-تخیلی شاهدش هستیم. اما از این مهم‌تر چیره دستی او در نویسندگی است.

اما چرا از بین این نویسندگان موج نو قرار است از فیلیپ کی دیک صحبت کنیم؟ چون بر خلاف کلارک آثارش جان می‌دهند برای تبدیل شدن به فیلم و تماشا روی پرده‌ی بزرگ. حقیقت این است که تعدادی زیادی از نوشته‌های کوتاه و بلندش به فیلم تبدیل شده‌اند و از روی برخی آثارش بیش از یک فیلم ساخته شده. مثالش فیلم‌های **یادآوری مطلق** که حتی یک سریال هم دارند. Total Recall از روی یک نولت به نام we could remember it for you whole sale (با نام «عمده فروشی خاطرات درخواستی») در وبگاه گروه ادبیات گمانه زن ترجمه و منتشر شده. ساخته شده.

داستان‌های فیلیپ کی دیک مشخصه‌هایی دارند که آن‌ها را مناسب ساخته شدن فیلم می‌کند. به عبارتی داستان‌ها روایتی سینمایی دارند. ضرباهنگ تند، راز و رمز پیچیده و تو در تو که شخصیت اصلی باید قدم به قدم آن‌ها را حل کند، المان‌های بصری. یکی



گزارش اقلیت، ساخته ی استیون اسپیلبرگ اقتباس شده از فیلیپ کی دیک

تشخیص آندرویدهای فراری از کولونی‌های فضایی از یک تست روانشناسی استفاده می‌شود. تستی که محوریت آن شناختن حس همدردی است. همدردی به انسان‌ها و حیوانات. از دیدگاه دیک، ماشین‌ها توانایی همدلی ندارند. شاید بتوانند برای خود احساس خطر یا غم کنند. شاید احساس تعلق به کس دیگری داشته باشند (که در فیلم شاهد این هستیم) اما نمی‌توانند احساس هم‌دلی داشته باشند. از دید نویسنده هم‌دلی حسی برتر و بالاتر از احساس علاقه‌مندی آدم‌ها به یکدیگر است.

این هراس فلیپ کی دیک به گم شدن هویت و از دست رفتن معنای انسانیت همان چیزی است که در برخی دیگر از آثارش دیده می‌شود. اسکندر دار کلی فیلمی که در دهه‌ی اول قرن بیست و یکم ساخته شده به نوعی دیگر به این مضمون می‌پردازد و در گزارش اقلیت هم حتی به نوعی دیگر با این ماجرا رو به رو هستیم.

دهه‌ی هشتاد و نود را می‌توان دوران شکوفایی سینمای علمی-تخیلی دانست. دیگر جلوه‌های ویژه داشت پیشرفت می‌کرد و به عصر تولیدات محبوبی چون بتمن و سوپرمن و ماتریکس‌ها نزدیک می‌شدیم و حتی جرج لوکاس هم دوباره دست به کار شد و سه قسمت اول مجموعه‌ی جنگ ستارگان را ساخت که پیش‌زمینه‌ی ماجراهایی بودند که در دهه‌ی هفتاد و هشتاد ساخته بود.

اما بگذارید مشخص بکنیم که ورود به عصر تکنولوژی سینما لزوماً به این معنی نبود که یک جریان سینمایی به نفع دیگری کنار رفت. بسیاری از طرفداران سینمای جدی علمی-تخیلی معتقدند که با روی کار آمدن جلوه‌های ویژه، نفس سینمای علمی-تخیلی گرفته شد و فیلم‌های بهت برانگیزی چون **بیگانه** و **۲۰۰۱: اودیسه فضایی** جای خود را به کارهای سردستی و خنده‌داری چون **صعود به ژوپیتِر** و **آئون فلکس**^۴ داده است. حتی اگر که گاهی فیلمی در جناح معناگرا یا «روشنفکری» هم ساخته شود آنقدر تکراری است که دیگر محال است به پای **استاکر** و **سولاریس** تارکوفسکی یا مثلاً **بلید رانر** ریدلی اسکات برسد. مثلاً اگر **فیلم لوپر**^۵ را در نظر بگیریم یا فیلمی چون **چیپی**^۶ و **Ex Machina** دیگر با آن نوعی که انتظار داریم روبه‌رو نیستیم.

از مشخصه‌های آثار او بحث بحران هویت است. در بسیاری از نوشته‌هایش ماجرای مرموز پیرامون شخصیت اصلی قضیه جریان دارد. مثلاً در جهش زمانی مریخی داستان حول محور ترس از ابتلا به شیزوفرنی می‌چرخد و یا در سه یادآور آقای پالمر الریج وحشت از موجوداتی نامرئی در برهه‌ای از کتاب آدم را یاد داستان‌های لاو کرفت می‌اندازد. تمام این عناصر کنار هم باعث می‌شوند که کارگردان‌های هالیوود سراغ آثارش بروند و فیلم‌های معمایی و علمی-تخیلی بسازند. نوشته‌های فیلیپ کی دیک کمی هم متأثر از فضای پس از جنگ جهانی و جنگ سرد بوده‌اند. در آثار او همچنان ترس از فاشیسم دیده می‌شود. در این جا بگذارید به چند فیلم که از روی آثار فیلیپ کی دیک ساخته شده‌اند اشاره کنیم: **یادآوری مطلق**، **گزارش اقلیت**، **اسکندر دار کلی**^۲، **بلید رانر**، سریال تلویزیونی **مردی در قلعه‌ی رفیع** (که ماجرای دنیایی موازی است که در آن آلمان در جنگ جهانی پیروز شده)، **Next** و **چک حقوقی**^۳ و همچنین به زودی کتاب دیگرش به نام **جهش زمانی مریخی** به فیلم سینمایی تبدیل می‌شود. و خب می‌بینید که نام‌های آشنای بسیاری در این میان وجود دارند.

اگرچه **گزارش اقلیت** و **Next** هر دو موفقیت‌های تجاری بوده‌اند، اما **بلید رانر** مهم‌ترین اثری است که از روی کارهای فیلیپ کی دیک ساخته شده. فیلم علاوه بر داشتن مؤلفه‌های نئونوار در فیلم‌برداری و نور، به دلیل ایده‌ی اصلی که بحث انسانیت و همان بحران هویت است که پیش‌تر گفته شد، به اثری مهم و با درون‌مایه‌های عمیق تبدیل می‌شود. یکی از تم‌های اصلی در داستان دیک، بحث انسان و تشخیص انسان از ماشین است. یکی از مسائلی که در علمی-تخیلی‌های موج نو و پس از موج نو همواره مورد توجه بوده، ظهور هوش مصنوعی و تقابل آن با انسان است. در بسیاری از این داستان‌ها روایت‌ها و کامپیوترهای خودآگاه موجوداتی پیچیده هستند که قصد نابود کردن انسان را دارند. دیک در داستان‌هایش به صورتی بنیادی‌تر سراغ این هراس می‌رود. دل‌نگرانی دیک از آینده‌ی ماشین‌ها و سلطه‌ی آن‌ها بر انسان‌ها نیست، او نگران گم شدن هویت انسان است. این که ماشین‌های سرد و بی‌احساس چنان شبیه به ما شوند و در زندگی روزمره‌ی ما خودشان را پنهان کنند که دیگر نتوانیم از انسان باز شناسیمشان و انسان بی معنا شود. در فیلم برای تشخیص آدم مصنوعی‌تر فیلم برای

Jupiter Ascending (۴

Aeon Flux (۵

Looper (۶

Chappie (۷

Scanner darkly (۲

Pay Check (۳

انگار همه با این وجود معتقدند هنوز می‌شود از لایه‌لای حجم بالای فیلم‌های ژانری که ساخته می‌شوند (چون در این سال‌ها اقبال عمومی به علمی-تخیلی خیلی بیشتر بوده) نمایندگانی از سینمای خوب علمی-تخیلی پیدا کرد. از فیلم‌هایی که یادآور دوران خرده فرهنگ سازی لوکاسی باشند تا فیلم‌های درون گرای جذاب مثل **بلید رانر** و **بیگانه** و **۲۰۰۱: ادیسه فضایی**.

در این میان می‌توان از چند چهره‌ی سرشناس در سینمای علمی-تخیلی نام برد. از جمله جرج میلر که چندی پیش با ساختن فیلم چهارم از سری **مکس دیوانه**^۸ هم این سری را بازتعریف کرد و هم ژانر علمی-تخیلی-حادثه‌ای را. گفته می‌شود میلر به جای انتشار فیلم‌نامه‌ی **مکس دیوانه**، دست به عملی جالب زده و کتاب مصوری را به نشر رسانده است. و البته هر کسی که فیلم را دیده باشد می‌داند که نوشتن در مورد **مد مکس** چقدر غیر ممکن است چون فیلم به شدت تصویری و سینمایی ست و دست‌آوردی کم‌سابقه برای سینماست.

دوم باید به جاس ویدن اشاره کرد. مردی که مشهور است به سریال‌های نیمه‌کاره اش از جمله **بافی**، **انجل و فایر فلی**، سریال‌هایی که صاحب گروه‌های هواداری بسیار بزرگ هستند. ویدن را باید پسر خلف لوکاس قلمداد کرد. او شخصیت پردازی قهار و داستان‌سرایی بی‌همتاست. هر چند باید اذعان داشت که نه از نظر همه. بلکه از نظر طرفداران **گیگ ونرد**^۹ ادبیات و سینمای ژانر. همین چندی پیش سری **انتقام جویان**^{۱۰} بار دیگر همچون **جنگ ستارگان** لوکاس جمعی عظیم از مردم عادی را به گیشه‌ی این فیلم علمی-تخیلی کشاند.

اما نفر سوم جی. جی آبرامز است. هنوز دقیقاً معلوم نیست که آبرامز طرف خرده فرهنگ‌سازان است و یا معناگراها. از سویی مطمئنیم که کارگردان بدی هم نیست. اما او هم سازنده‌ی **ریبوت پیش‌تازان فضا**ست و هم کاری چون سریال **گمشده**^{۱۱}، شاید بشود گفت آبرامز پیش از هر چیز به ظرفیت ژانر برای سرگرم کردن مخاطب آشناست. او می‌داند قراردادهای ژانری چه هستند و چقدر ظرفیت و کشش دارند. به طور مثال وقتی او **سوپر ۸** را می‌سازد از یک طرف سنت‌شکنی می‌کند و به

Mad Max (۸

Geek & Nerd (۹

Avengers (۱۰

Lost (۱۱

جای این که بیگانه را از فضا به زمین بیاورد، از دل زمین به سطح می‌کشاند. ولی از طرفی در ساختن پیش‌تازان فضا او به سبک کلاسیک لوکاسی عمل می‌کند و در **گمشده** به کلی به سوی فضای فیلیپ کی دیکی می‌رود و آن بخش از ژانر را باز کشف می‌کند که بسیار پر ظرفیت است. البته بسیاری معتقدند به سان اکثر نویسندگان ژانری این رفتن به سراغ ژانر معمایی به خاطر تازگی کار بودن اوست. ری بردبری می‌گوید همه‌ی نویسندگان علمی-تخیلی از هزارتوهای معمایی مصری شروع می‌کنند.

و اما شاید سینمایی‌ترین فرد سینمای علمی-تخیلی کریستوفر نولان است. نولان سینماگریست که به آیین سینما رفتن معتقد است و دوست دارد از حداکثر ظرفیت یک سالن سینما، یعنی پرده‌های عریض و طویل و سیستم صوتی فوق‌پیشرفته، نهایت استفاده را بکند. گفته می‌شود اگر کسی فیلم نولان را بر روی پرده‌ی سینما ندیده باشد نمی‌تواند در مورد آن قضاوتی حقیقی داشته باشد.

نولان نماینده‌ی آن دسته از سینماگران علمی-تخیلی است که دوست دارند علاوه بر این که طرفداران ژانر را راضی نگه دارند، منتقدین جریان اصلی سینما را هم با خود همراه کنند. و البته باید اعتراف کنیم که در این کار موفق هم بوده است. فیلم‌های او یادآور فیلم‌های پرشکوه اوایل دوران استودیوهای هالیوود است. فیلم‌هایی چون اسپار تا کوس و آنتونی و کلوتوپاترا. از طرفی نوع شخصیت پردازی، دیالوگ‌ها و روابط بین شخصیت‌ها برای طرفداران ژانری بسیار نوستالژیک است و آن‌ها را یاد همه‌ی خواننده‌هایشان از عصر طلایی و ابتدای موج نو می‌اندازد. و از سویی پیچیدگی‌های ظاهری پلات و داستان‌های جانبی با محوریت فلسفه و وهم و بحران هویت، منتقدین را سرگرم می‌کند و به طرفداران سینمای معنی‌گرا هم لذتی مضاعف ارائه می‌کند.

در واقع تیپ‌های شخصیتی ساخته‌ی نولان شبیه آن قهرمان‌های خام و شکل‌نیافته‌ی داستان‌های بی‌ادعای عصر طلایی اند در ضمنی که کمی هم از کلاسیک و بحران‌های شخصیت‌های فیلیپ کی دیکی رنج می‌برند.

اینتراستلار به طور خاص فیلمی بود که هم بار نوستالژیک عمیقی داشت و هم یادآور نوعی شکوه هالیوودی بود. شکوهی که به نظر می‌رسد به زودی قربانی استفاده‌ی بیش از حد از جلوه‌های ویژه و شخصیت‌پردازی‌های سردستی و پلات‌های ضعیف خواهد شد.



بارزترین جلوه‌های ویژه و تکنیک‌های بصری در سینمای علمی - تخیلی



نویسنده: عرفان س گلپایگانی
erfansin@gmail.com

فرآیند شوفتان (دهه بیست و سی میلادی)

یکی از تکنولوژی‌های قدیمی جلوه‌های ویژه‌ی سینمایی است. این تکنولوژی توسط فردی به نام یوجین شوفتان ساخته شد و در مدل‌های مینیاتوری فیلم **متروپلیس** مورد استفاده قرار گرفت. در همان دوره این تکنولوژی به فرآیند شوفتان موسوم گشت. فرآیند شوفتان نوعی تکنیک بصری است که در آن مدل‌های مینیاتوری بر روی شیشه آینه‌ای و درشت‌نما با زاویه‌ی ۴۵ درجه منعکس می‌شوند. از آن‌ها فیلم برداری می‌کنند و سپس پس‌زمینه و اطراف را پاک می‌کنند و به جای آن دکورهای واقعی با نورپردازی مناسب می‌گذارند.

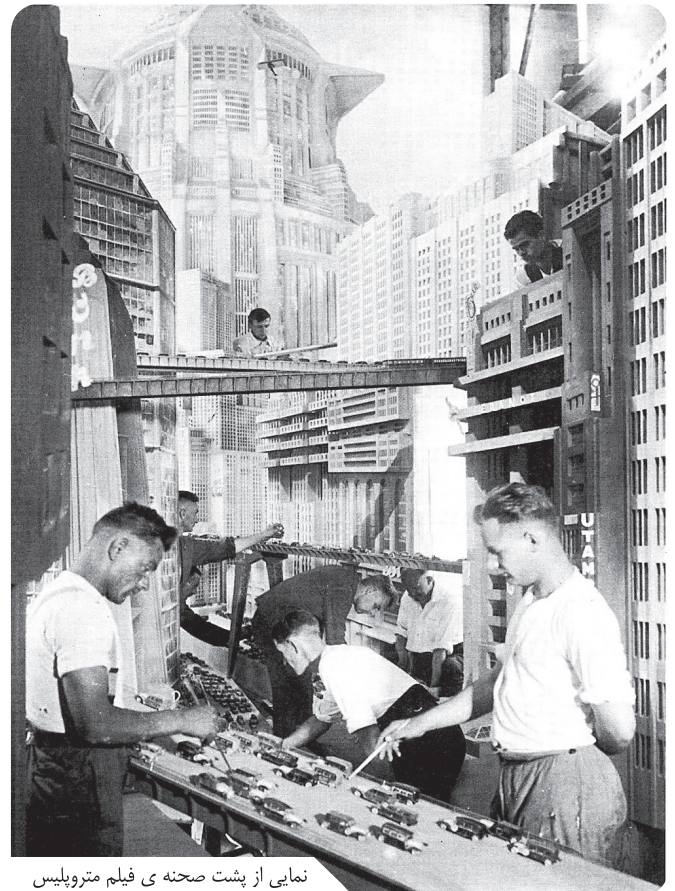
فرآیند شوفتان امکان بهم پیوستن ماکت یا تصویر را به منظره و یا دکوری که فیلم‌برداری از آن ممکن نیست و یا وجود خارجی ندارد، فراهم می‌آورد. به عنوان مثال: بجای ساختن یک ساختمان کامل فقط طبقه همکف ساخته می‌شود. سپس بقیه طبقات را می‌توان به صورت ماکت و در اشل کوچکتر به تصویر ساختمان اضافه کرد. برای اجرای آن، یک ورق شیشه‌ای که از دو قسمت آینه و شیشه شفاف تشکیل شده در وضعیت ۵۴ درجه مقابل دوربین فیلم‌برداری قرار می‌گیرد. دوربین از ورای قسمت شفاف، ساختمان به اندازه واقعی را با اشخاصی که مقابلش در حرکتند می‌بیند و در قسمت آینه‌ای بالای شیشه تصویر ماکت منعکس است و طوری تنظیم می‌شود که روی ساختمان قرار گیرد و تصویر کامل ساختمان را از دید دوربین فیلم‌برداری بسازد. همین نتیجه با تغییرات جزئی به شیوه دیگری نیز حاصل می‌شود: بجای ساختن ماکت می‌توان از عکس و نقاشی استفاده کرد و آن را مستقیماً و یا از طریق آینه

مقدمه

اهمیت جلوه‌های ویژه در سینمای علمی-تخیلی از هیچ سینما دوستی پوشیده نیست. جلوه‌های ویژه‌ای که اگر وجود نداشتند، لذت تماشای تصاویر تخیلی تنها در خواب امکان پذیر می‌بود. اما خوش‌بختانه انسان‌ها هیچ موقع دست از خلاقیت برنداشتند و از همان ابتدای اختراع دوربین فیلم‌برداری دست به ایجاد تکنیک‌های بصری شگرف زدند. در میان افرادی که برای اولین بار در همان دوران ابتدایی پیدایش سینما از تکنیک‌های بصری استفاده کردن می‌توان خلاق‌ترین آن‌ها را ژرژ ملی‌یس بزرگ دانست. او که به خوبی از تمام ویژگی‌های و جزئیات مختلف فیلم‌برداری آن زمان آگاه بود، با تکیه بر همین آگاهی و هوش و پشتکار فراوان توانست تصاویری خلق کند که حتی در زمان حاضر با وجود تمام پیشرفت‌های حاصله، کاری حیرت‌آور و بی‌نقص به نظر برسد. فیلم **سفر به ماه** ملی‌یس جزء اولین فیلم‌های علمی-تخیلی تاریخ سینما محسوب می‌شود که در هر صحنه‌اش می‌توان جلوه‌های ویژه گوناگونی را مشاهده کرد. سینمای علمی-تخیلی در هر دوره‌ی زمانی با پیشرفت‌های گوناگونی روبرو گشته که به خلق بهتر و واقع‌گرایانه‌تر موضوعات غیرواقعی کمک شایانی کرده است. در ادامه‌ی مقاله به بررسی چهار تکنیک بارز در جلوه‌های ویژه و تکنیک‌های بصری می‌پردازیم که هر کدام نمایانگر پیشرفتی شگرف در سینمای علمی-تخیلی هستند، علاوه بر آن در هر بخش فیلم‌های علمی-تخیلی مشهوری را که با بهره از همین تکنیک‌ها موفقیتی چشم‌گیر بدست آورده‌اند معرفی می‌کنیم.

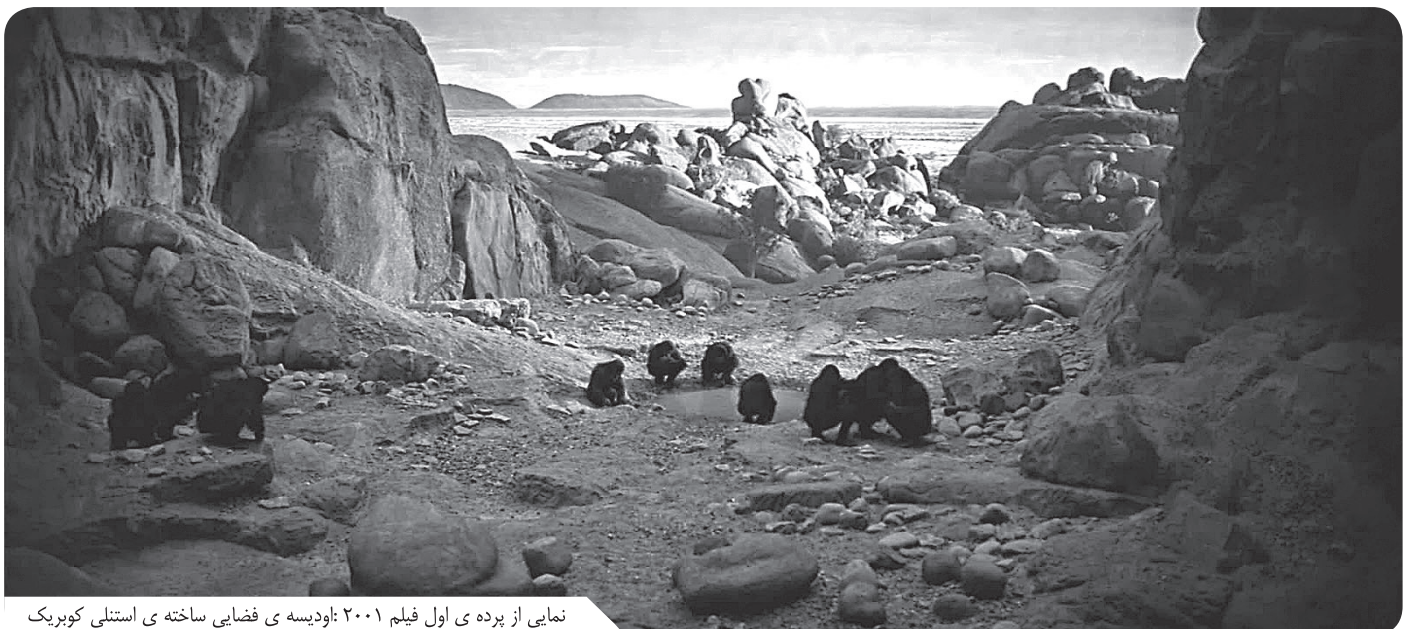
فرانت پروجکشن (دهه پنجاه و شصت میلادی)

فرانت پروجکشن اصطلاحاً یک افکت درون دوربینی است؛ پروسه‌ای که اجرای جلوزمین را با پیش‌زمینه‌ای از پیش فیلم‌برداری شده ترکیب می‌کند. عملکرد فرانت پروجکشن بدین گونه است که بازیگر (یا موضوع) جلوی یک صفحه بازتابنده نقشش را اجرا می‌کند درحالی که یک دوربین فیلم‌برداری کاملاً مستقیم به سمت او نشانه رفته است. درست جلوی دوربین یک نیمه‌آینه (آینه‌ای که قادر است هم تصویر از خود عبور دهد و هم تصویری دیگر را بازتابش کند) با زاویه ۴۵ درجه وجود دارد. در زاویه ۹۰ درجه دوربین یک پروژکتور قرار گرفته که تصویر پیش‌زمینه را به روی نیمه‌آینه می‌تاباند و نیمه‌آینه هم تصویر را بر روی بازیگر و صفحه‌ای به شدت بازتابنده، انعکاس می‌دهد؛ تصویر انعکاس یافته به قدر ضعیف است که بر روی بازیگر ظاهر نمی‌گردد اما با وضوح کامل روی صفحه به نمایش درمی‌آید. بدین طریق، بازیگر خودش ماسک خودش می‌شود. صفحه بازتابنده تصویر پیش‌زمینه بازیگر را به وجود می‌آورد بعد از این مرحله، تصویر ترکیب شده از وسط نیمه‌آینه عبور می‌کند و نتیجه‌ی نهایی توسط دوربین ضبط می‌شود. تکنیک فرانت پروجکشن توسط فیلیپ وی. پالمکوئیست خلق شد و حق ثبت اختراعش را در هنگام کار در شرکت 3M بدست آورد و به سبب همین اختراع جایزه آکادمی را از آن خود کرد. این تکنیک اولین بار در سال ۱۹۴۹ مورد استفاده قرار گرفت و از آن به‌برداری شد. در سال ۱۹۶۳ با استفاده گسترده در فیلم **ماتانگو**، تکنیک فرانت پروجکشن در سینما بسیار مورد توجه قرار گرفت. سه سال بعد یعنی در سال ۱۹۶۶ این تکنیک چندین بار به بهترین نحو ممکن در فیلم **۲۰۰۱: یک اودیسه فضایی** به کار برده شد. به عنوان مثال اجرای بازیگران در لباس میمون بر روی صحنه‌ای از استودیوی استری فیلم‌برداری شده است و آن را با فیلم‌هایی از طبیعت آفریقا ترکیب کرده‌اند.



نمایی از پشت صحنه ی فیلم متروپولیس

مقابل دوربین قرار داد و تصویر نهایی را که ترکیبی از دکور (واقعی یا ساختگی) و عکس است، به‌وجود آورد. فرایند شوفتان طی چند سال در فیلم‌های دیگری نظیر **حق سکوت** (۱۹۲۷) و **۳۹ پله** (۱۹۳۵) ساخته آلفرد هیچکاک و **جادوگر شهر زمرد** (۱۳۹) ساخته ویکتور فلمینگ مورد استفاده قرار گرفته‌است. فرایند شوفتان تا اواسط قرن بیستم مورد استفاده فراوان فیلم‌سازان قرار گرفت.



نمایی از پرده ی اول فیلم ۲۰۰۱: اودیسه ی فضایی ساخته ی استنلی کوبریک



پشت صحنه ی پارک ژوراسیک

انیماترونیک (دهه هشتاد و نود میلادی)

به استفاده از دستگاه‌های رباتیک به جهت تقلید از یک انسان یا حیوان و یا حتی به هدف جان‌بخشی به شخصیت‌های غیرواقعی انیماترونیک گفته می‌شود. عروسک‌های انیماترونیک اغلب توسط تجهیزات پنوماتیکی، هیدرولیکی و یا الکتریکی به حرکت درمی‌آیند و می‌توانند از هر دو طریق کامپیوتری و انسانی کنترل شوند. در انیماترونیک، بازوهای مکانیکی، اغلب برای تقلید حرکات ماهیچه و ایجاد حرکات واقعی در اندام‌ها مورد استفاده قرار می‌گیرند. پیکرهای انیماترونیک با صفحه و پوست‌های منعطف ساخته شده از مواد پلاستیکی سخت و نرم، پوشانده می‌شوند و با جزئیاتی چون رنگ‌آمیزی، مو، پر و دیگر اجزاء برای واقع‌گرایی بیشتر تکمیل می‌شود. صنعت فیلم از اوایل دهه ۶۰ به سوی توسعه انقلابی تکنولوژی انیماترونیک قدم برداشت. انیماترونیک‌ها در موقعیت‌هایی چون عدم وجود شخصیت، ریسک زیاد حرکت یا هزینه‌بر بودن آن در صورت استفاده از بازیگران و حیوانات واقعی و

یا حرکتی که هیچ‌گاه از یک انسان یا حیوان زنده بر نمی‌آید، مورد

استفاده قرار می‌گیرد. مزیت اصلی انیماترونیک نسبت به شبیه‌سازی کامپیوتری و استاپ‌موشن این است که مخلوق شبیه‌سازی شده هنگام حرکت، حضور فیزیکی در جلوی دوربین دارد و هیچ‌گونه دست‌کاری در زمان برداشت صورت نمی‌گیرد. تکنولوژی انیماترونیک در طول سال‌ها بسیار پیشرفته و سطح بالا شده که باعث ایجاد عروسک‌هایی بیش از پیش واقع‌گرا و زنده شده است. انیماترونیک برای اولین بار توسط کمپانی دیزنی در فیلم **مری پاپینز** (۱۹۶۴) معرفی شد؛ از آن زمان، انیماترونیک به صورت گسترده در فیلم‌هایی چون **آرواره‌ها** و **ای‌تی** موجود فرازمینی (که بسیار متکی بر انیماترونیک بودند) مورد استفاده قرار گرفت. کارگردانی چون استیون اسپیلبرگ و جیم هنسن (خالق مجموعه **مایت‌شو**) از همان ابتدای توسعه انیماترونیک، پیشروهای استفاده از آن در صنعت فیلم و سریال‌سازی بوده‌اند. در فیلم **پارک ژوراسیک** (۱۹۹۳) اثر استیون اسپیلبرگ از شبیه‌سازی کامپیوتری در پیوستگی با دایناسورهای انیماترونیکی در سایز واقعی (ساخته شده توسط استن وینستون و تیمش) استفاده شده است. انیماترونیک تی.رکس شش و یک‌دهم متر ارتفاع و دوازده متر عرض داشت و همچنین بیشترین وزن به ثبت رسیده از یک انیماترونیک یعنی وزنی بالغ بر ۴۱۰۰ کیلوگرم داشت، که می‌توانست به بهترین نحو ممکن حرکات طبیعی یک تیرانوسوروس تمام قد را بازسازی نماید. جک هونر دیرینه شناس مشهور آمریکایی انیماترونیک تی.رکس را نزدیک‌ترین ملاقاتش با یک دایناسور زنده دانسته است. همچنین منتقدین دایناسورهای پارک ژوراسیک را موجوداتی نفس‌گیر، وحشتناک و واقع‌گرا توصیف کرده‌اند.





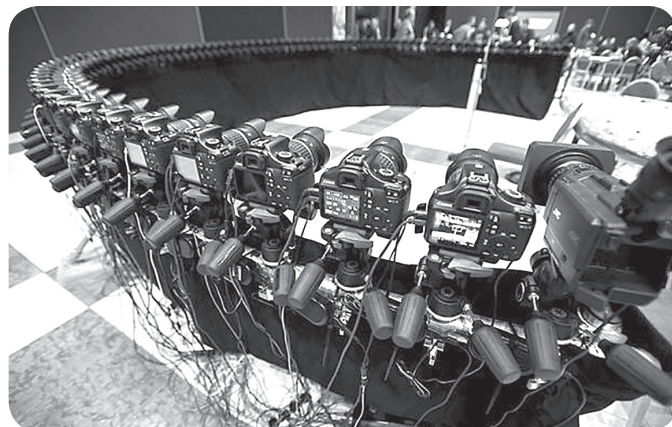
سکانس معروف ماتریکس با استفاده از پرده ی سبز

زمانی خاص (مضرب خاصی از یک ثانیه) برای برداشت آماده می‌کنند. بنابراین هر دوربین می‌تواند حرکت در جریان را ثبت نماید که یک افکت حرکت بسیار آهسته به‌وجود می‌آورد. وقتی فریم‌ها کنار یکدیگر قرار می‌گیرند، افکت حرکت آهسته‌ی حاصله به تعداد فریم ۱۲۰۰۰ در ثانیه می‌رسد که عددی بسیار بیشتر از ۲۴ فریم در ثانیه فیلم‌برداری معمولی است. دوربین‌های استاندارد فیلم‌برداری در انتهای آرایش دوربین‌های عکاسی قرار می‌گیرند تا حرکت با سرعت معمولی را قبل و بعد از افکت فیلم‌برداری کنند. به خاطر آن که دوربین‌ها تقریباً به طور کامل شخصیت‌ها را در بیشتر سکانس‌ها احاطه کرده‌اند، از تکنولوژی کامپیوتری برای حذف دوربین‌هایی که در پیش‌زمینه طرف مقابل دیده می‌شوند استفاده شده است. برای خلق پیش‌زمینه‌ها، جان گاتسا طراح جلوه‌های بصری فیلم ماتریکس، جرج بُرشکو را به خدمت گرفت و او برای پیش‌زمینه‌ها مدل‌های سه‌بعدی برپایه هندسه واقعی ساختمان‌ها به وجود آورد و از عکس ساختمان‌ها به عنوان بافت پیش زمینه استفاده کرد.

منابع

- تاریخ جامع سینمای جهان، دیوید کوک، ترجمه هوشنگ آزادی‌ور. تهران: نشر چشمه، ۱۳۸۰

- "making-of-documentary" of the 1972 sci-fi film Silent Running
- www.roborobotics.com/Animatronics/history-of-animatronics.html
- Corliss, Richard (26 April 1993). "Behind the Magic of Jurassic Park". TIME. Retrieved 26 January 2007.
- www.theguardian.com/film/1999/jun/05/features2
- "200 Things That Rocked Our World: Bullet Time". Empire (Emap) (200): 136. February 2006.



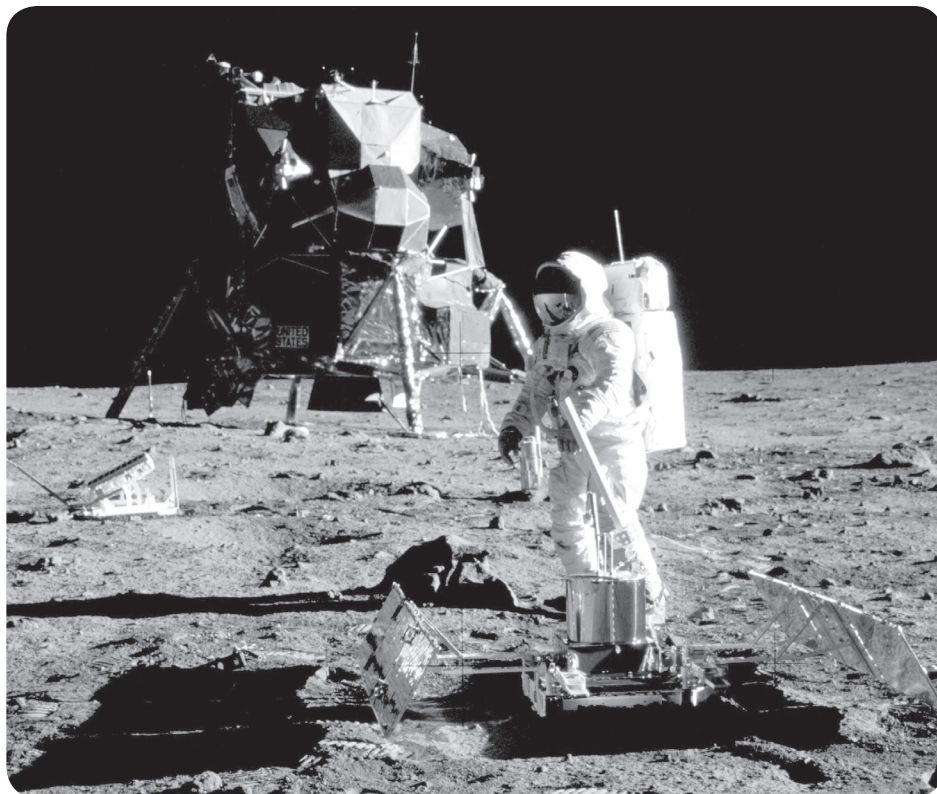
زمان گلوله (دهه نود و اوایل قرن بیست و یک)

این تکنیک برای اولین بار در فیلم مشهور **ماتریکس** مورد استفاده قرار گرفت و همواره با این فیلم شناخته می‌شود. این تکنیک به نمای برداشتی اجازه می‌دهد که به صورت صحنه آهسته جریان داشته باشد و در عین حال این طور به نظر برساند که دوربین در صحنه با سرعت معمولی حرکت می‌کند. جلوه ویژه زمان گلوله به عنوان یک تناسب بصری برای لحظات خاص آگاهی درون **ماتریکس** در صحنه‌های فیلم به کار برده شد و همچنین در جای جای فیلم این افکت برای نشان دادن تلاش کارکترها در کنترل زمان و فضا مورد استفاده قرار گرفته است. روشی که برای ایجاد این افکت‌ها استفاده شده است شامل ورژن بسط یافته تکنیک قدیم عکاسی هنری به نام عکاسی برش زمان است؛ که در آن آرایشی از دوربین‌ها دور یک شیء قرار می‌گیرند و به صورت همزمان عکس می‌گیرند. دوربین‌های استفاده شده از نوع عکس‌برداری هستند و به اندازه‌ی یک فریم سکانس ویدیویی مشارکت می‌کنند. وقتی تصاویر گرفته شده به صورت متوالی به نمایش درمی‌آیند، افکت «حرکت مجازی دوربین» را به وجود می‌آورند؛ به عبارت دیگر توهم حرکت یک زاویه دید به دور یک شیء که به نظر می‌رسد در زمان متوقف شده است. افکت زمان گلوله مشابه افکت حرکت مجازی دوربین با کمی پیچیدگی بیشتر است. افکت زمان گلوله حرکت موقتی را با افکت حرکت مجازی ترکیب می‌کند و در نتیجه به جای بی حرکتی، تمام برداشتها به صورت آهسته همراه با حرکت متغییر گرفته می‌شوند. جای‌گیری دوربین‌ها و میزان نوردهی توسط شبیه ساز سه بعدی پیش از برداشت اصلی ساخته شده و مشکلات احتمالی طرح برطرف می‌شود. بعد از اجرای نهایی طرح، تیم جلوه‌های ویژه بصری به جای عکس‌برداری همزمان، دوربین‌ها را به ترتیب (با توجه به حرکت نهایی مورد نظر) با نظم



ما پیشگو هستیم

نویسنده: مجید میرجمالی
majid@mirjamali.com



چند می‌توان فرض را بر این بگذاریم سازنده‌های فضاپیما آپولو ۱۱، عاشق داستان ژول ورن بوده‌اند. یکی دیگر از نکات جالب ماجرا قسمتی از داستان است که ژول ورن موقعیت سه فضانورد را طوری توصیف می‌کند که آنها در فضا بدون وزن شده‌اند و جاذبه تأثیری روی آنها ندارد. با توجه به اینکه هنوز چنین چیزی در آن زمان کشف نشده بود تنها نکته عقلانی ماجرا این است که آقای ورن در تخیلات خود بی وزنی را خلق کرده و برای هیجان‌انگیزتر کردن داستان آن را در داخل رمان گنجاند.

دروغ‌های بزرگ و باورنکردنی و شاخدار داستان‌های علمی-تخیلی. حمله مریخی‌ها، سفر در زمان، سفر به اعماق دریاها و زمین و غیره. و بین خودمان هم بماند دروغ شاخدار بسیار جذابی است که هیچ زمان ما را خسته نمی‌کند. اما در بین همین داستان‌های عجیب و غریب، بودند موارد استثنایی که به حقیقت پیوستند و منظور هم ربات‌ها و ماشین‌ها نیستند. منظور پیش بینی‌های تقریباً عجیبی هستند که ما را به شک می‌اندازند که نکند نویسندگان این داستان‌ها واقعاً به زمان آینده سفر کرده بودند.

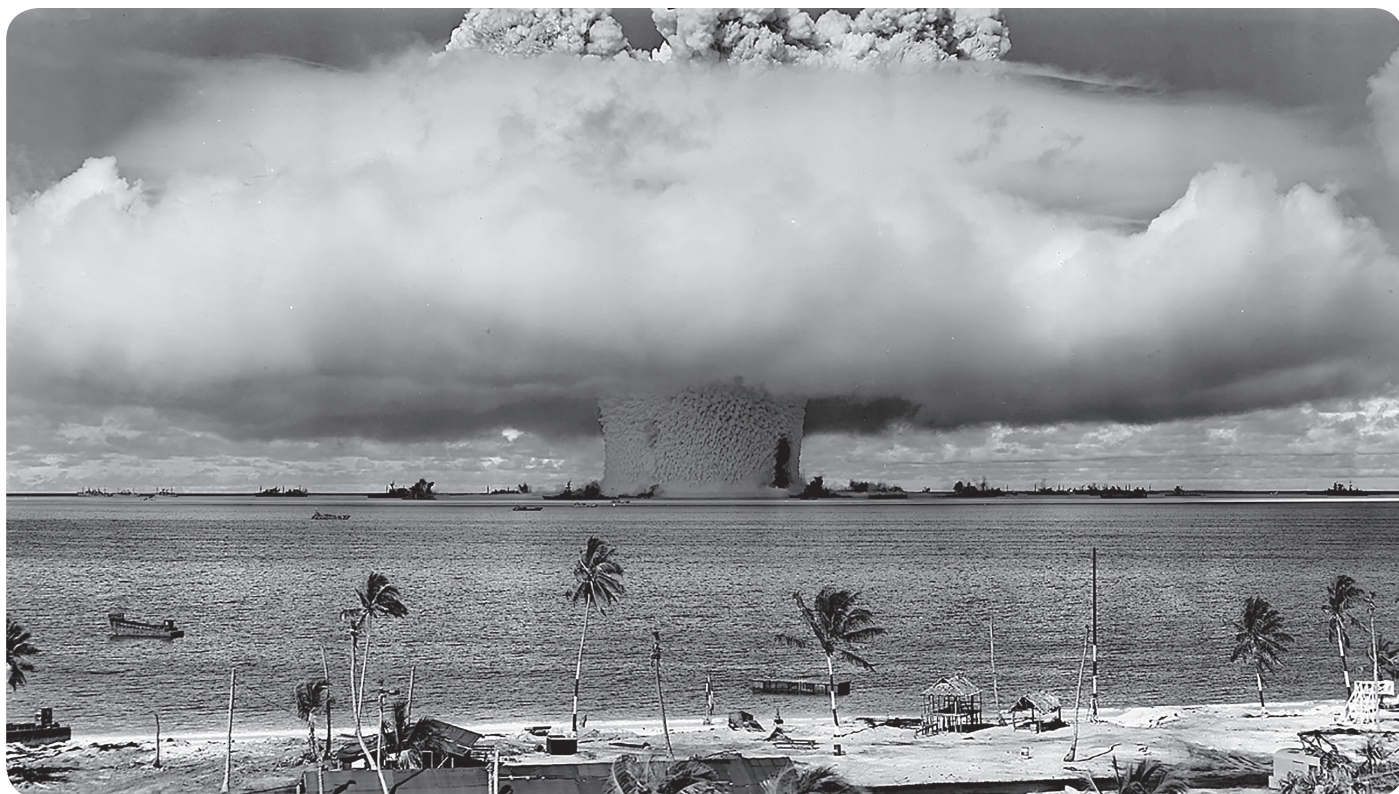
پیش بینی سفر به ماه

ژول ورن، نویسنده مشهور داستان‌های علمی-تخیلی، در سال ۱۸۶۵ در کتاب داستانی خود به نام **از زمین به ماه** چنین چیزی را پیش بینی کرده بود. اولین فضاپیمایی که روی ماه فرود آمد توسط آمریکا در ماه دسامبر فرستاده شد. بیشتر بدنه فضاپیما از جنس آلومینیوم بود، سه فضانورد در داخل آن بودند و وزن تقریبی آن ۸۷۰۰ کیلوگرم و هزینه ساخت فضاپیما به پول رایج ۱۲ بیلیون تخمین زده شده‌است. فضانوردان مأموریت خود را روی ماه انجام دادند و به زمین بازگشتند. هنگام فرود به زمین، فضاپیما در اقیانوس پسفیک سقوط می‌کند و سپس توسط نیروی دریایی ارتش آمریکا از داخل اقیانوس برداشته می‌شود.

این ماجرا هیچ ربطی به تاریخ ندارد و طرح اصلی رمان ژول ورن است. با اینکه این رمان بیش از صد سال قبل از مأموریت واقعی آپولو ۱۱ نوشته شده‌است اما به طرز عجیبی با واقعیت ماجرا شباهت دارد. البته در مواردی اعداد کمی جا به جا شده‌است. مثلاً وزن فضاپیمای آپولو ۱۱، ۱۱۷۰۰ کیلوگرم بود و هزینه ساخت هم ۱۴ بیلیون که با توجه به فاصله صد ساله داستان از حقیقت ماجرا، آنچنان هم فرق زیادی ندارد. یا به عنوان مثال اتاقک سفینه در داستان ژول ورن، کلمبیاد نام داشت و اتاقک فرمان در آپولو ۱۱ هم کلمبیاد نام داشت.



ژول ورن ۱۸۲۸-۱۹۰۵



پیش بینی اینترنت

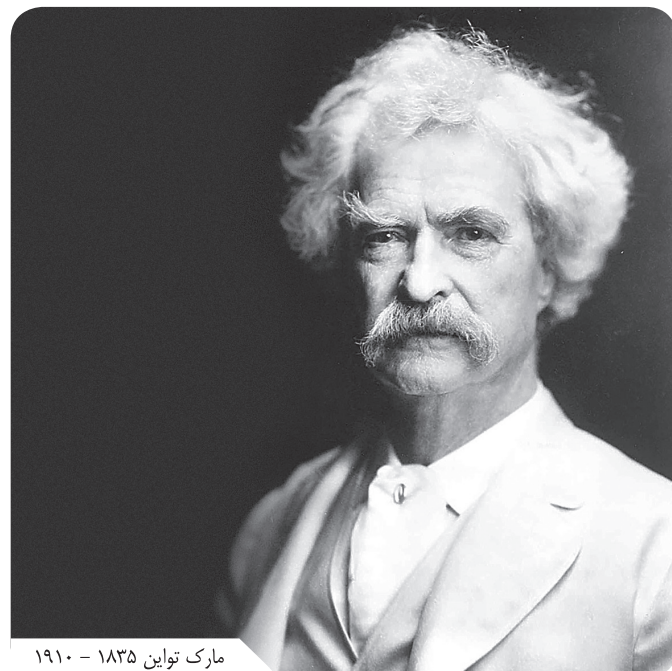
برای ما ایرانی‌ها نام مارک توآین با **تام سایر** و **هکلبری فین** گره خورده است. اما باید بدانیم که توآین دستی هم در نوشتن آثار علمی-تخیلی داشت. در روزنامه تایمز لندن، مارک توآین داستان‌هایی را چاپ می‌کرد. در سال ۱۹۰۴ داستانی علمی-تخیلی از او چاپ شد (هر چند که او در سال ۱۸۹۸ این داستان را نوشته بود) که درباره اختراعی بود به نام تلکتروسکوپ. این اختراع

از طریق خطوط تلفن به مردم اجازه به اشتراک گذاری اطلاعات را می‌داد. در نظر داشته باشید که در زمانی که توآین این داستان را نوشته بود تلفن هم وسیله کمیاب و جدیدی بود. پس بی حساب نیست بگوییم که در اصل مارک توآین اینترنت را اختراع کرده است! اما داستان فقط ماجرای اینترنت نیست و مهم ترین بخش استفاده از شبکه‌های اجتماعی است که می‌تواند مردم را در سرتاسر جهان به همدیگر متصل کند. ماجرای داستان هم درباره مردی آمریکایی است که به اعدام محکوم شده و در طول داستان و از طریق همین شبکه اجتماعی می‌تواند قاتل اصلی را در کشور چین پیدا و خود را آزاد کند.

پیش بینی بمب اتم

دهه‌ها قبل از اینکه انیشتن به فکر بمب اتم بیفتد، چنین چیز مخربی در یکی از داستان‌های اچ جی ولز پیش بینی شده بود. در سال ۱۹۱۴ ولز داستان جهان آزاد می‌شود را نوشت.

در آن زمان او و شاید هیچ فرد دیگری خبر نداشت که می‌توان با رادیواکتیو چه کاری کرد. او فقط از تخیلات خودش کمک گرفت و با یکی دو تا کردن ماجرا در نظر گرفت که چه می‌شود اگر تمام این رادیواکتیوها را یکجا منفجر کند! ولز حتی در داستانش درباره تأثیر مخرب این مواد روی انسان‌های باقی مانده در زمین توضیح داده بود و مهم‌ترین نکته اینکه کلمه بمب اتم برای اولین بار در همین رمان به کار برده شد.



مارک توآین ۱۸۳۵ - ۱۹۱۰



تلفن‌های همراه در دار کمی از مد افتاده به حساب می‌آید. در سریال، کاپیتان کرک از این دستگاه برای نجات زمین و همکارانش استفاده می‌کرد و امروزه استفاده از این وسیله فقط و فقط برای لذت بردن خودمان است. یکی از مشکلات این دستگاه در سریال میزان عمر کم شارژ آن بود که همانطور که خودتان هم زودتر حدس زده‌اید در حال حاضر هم همه ما داریم با چنین مشکلی دست و پنجه نرم می‌کنیم.

گاهی اوقات همکاران کاپیتان کرک برای ارتباط با همدیگر از دستگاه‌های کوچکی استفاده می‌کردند که به گوش متصل می‌شد و در حال حاضر چنین چیزی را همدست بلوتوث دار می‌نامیم.

و شاید شاهکار پیش بینی هم مربوط به فیلم استار ترک: نسل بعدی باشد که همه افراد سفینه دارای یک آی پد بودند!



هوگو گرنزبرک ۱۸۸۴-۱۹۶۷

پیش بینی رادار

هوگو گرنزبرک، این نام به نظر آشنا نیست. تعجبی هم نباید کرد، بسیاری از غربی‌ها هم با این نویسنده آثار علمی-تخیلی آشنایی ندارند چه برسد ما ایرانی‌ها که وضعیت ادبیات علمی-تخیلی‌مان در حد هیچ و حتی کمتر است. در هر صورت آقای گرنزبرک یکی از بهترین نویسنده‌های آثار علمی-تخیلی بودند و همچنین یکی از خالقان مجله معروف داستان‌های شگفت انگیز و مراسم جوایز سالانه آثار علمی-تخیلی که به نام هوگو معروف است هم از اسم ایشان برداشته شده است.

گرنزبرک هم در داستان‌های خودش خیلی از وسایل تکنولوژی مدرن را پیش بینی کرد. از کنترل تلویزیون گرفته تا انرژی خورشیدی. اما شاید دستگاه رادار یکی از حیرت‌انگیزترین پیش بینی‌های او به حساب بیاید. او فقط به وسیله‌ای که چیزهایی را از دور تشخیص می‌دهد اشاره نکرده بود، بلکه سیستم دقیق رادار را توضیح داده بود.

رادار به طوری رسمی در سال ۱۹۳۴ توسط رابرت ام پیچ در یکی از آزمایشگاه‌های نیروی دریایی ارتش آمریکا اختراع شد. اما دو دهه قبل یعنی در سال ۱۹۱۱، گرنزبرک در سری داستان‌های **رالف** کارکرد دقیق دستگاه رادار را توضیح داده بود، به طوری که بعدها، نویسنده مشهور آثار علمی-تخیلی یعنی آرثور سی کلارک هم عنوان کرد که اولین توضیح دقیق دستگاه رادار در داستان گرنزبرک نوشته شده است.

مجموعه پیش بینی‌های سریال استار ترک

در دهه ۶۰ زمانی که سریال سرگرم کننده **استار ترک** پخش می‌شد، احتمالاً هیچ‌کدام از بیننده‌ها متوجه نبودند که بعضی از دستگاه‌هایی که کاپتان کرک و همکارانش استفاده می‌کنند در آینده‌ای نه چندان دور در دستان تمام مردم جهان دیده می‌شود. به عنوان مثال دستگاه ارتباطی در این سریال به طرز عجیبی به تلفن‌های همراه امروزی شبیه است. البته در حال حاضر این